



平成 30 年 7 月 24 日

各 位

会 社 名 株式会社バンク・オブ・イノベーション  
 代 表 者 名 代表取締役社長 樋口 智裕  
 (コード番号：4393 東証マザーズ)  
 問 合 せ 先 取締役 CFO 経営管理部長 河内 三佳  
 (TEL. 03-4500-2899)

東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日平成 30 年 7 月 24 日に東京証券取引所マザーズに株式を上場いたしました。今後とも、  
 なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、宜しくお願ひ申し上げます。

なお、平成 30 年 9 月期（平成 29 年 10 月 1 日から平成 30 年 9 月 30 日）における当社の業績予想は  
 以下のとおりであり、最近の決算情報については別紙のとおりです。

【個別】

(単位：百万円、%)

項 目	平成 30 年 9 月期 (予想)			平成 30 年 9 月期 第 2 四半期累計期間 (実績)		平成 29 年 9 月期 (実績)	
	対売上 高比率	対前期 増減率		対売上 高比率		対売上 高比率	
売 上 高	4,789	100.0	19.7	2,697	100.0	4,001	100.0
営 業 利 益	307	6.4	79.2	270	10.0	171	4.3
経 常 利 益	278	5.8	74.2	262	9.7	159	4.0
当期(四半期)純利益	193	4.0	△2.7	181	6.7	199	5.0
1 株 当 たり 当期(四半期)純利益	53 円 35 銭			52 円 13 銭		58 円 60 銭	
1 株 当 たり 配 当 金	0 円 00 銭			0 円 00 銭		0 円 00 銭	

- (注) 1. 当社は、連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。  
 2. 平成 29 年 9 月期(実績)及び平成 30 年 9 月期第 2 四半期累計期間(実績)の 1 株当たり  
 当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。  
 3. 平成 30 年 9 月期(予想)の 1 株当たり当期純利益は、公募予定株式数(130,500 株)を含  
 めた期中平均発行済(予定)株式数により算出しております。なお、当該株式数にはオー  
 バーアロットメントによる売出しに関連する第三者割当増資分(最大 34,500 株)は含ま  
 れておりません。  
 4. 当社は、平成 30 年 4 月 28 日付で普通株式 1 株につき 1,000 株の株式分割を行っておりま  
 すが、平成 29 年 9 月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1 株当たり当期(四  
 半期)純利益を算出しております。

## 【平成 30 年 9 月期業績予想の前提条件】

(当社の全体の見直し)

当社は、Google Inc. 及び Apple Inc. 等が運営するプラットフォームを通じて、ユーザーにゲームアプリを提供しております。多くのユーザーに楽しんでいただけるよう、ゲームのプレイそのものは無料で行うことができますが、その中でより深くゲームを楽しみたいユーザーに向けて有料アイテムの販売を行っております。

当社の事業領域であるスマートフォンゲーム業界を取り巻く環境におきましては、国内ゲームアプリ市場全体の売上規模がスマートフォンの普及とともに拡大を続けており、平成 29 年には 1 兆 580 億円に達し（ファミ通ゲーム白書 2018（G z ブレイン））、今後も上位のヒットタイトルのけん引によって拡大していくものと考えられます。

このような事業環境のもと、当社では「ミトラスフィア」及び「幻獣契約クリプトラクト」が堅調に推移しており、平成 30 年 9 月期の業績予想としては、売上高 4,789 百万円（前期比 19.7%増）、営業利益 307 百万円（前期比 79.2%増）、経常利益 278 百万円（前期比 74.2%増）、当期純利益 193 百万円（前期比 2.7%減）を見込んでおります。

(業績予想の前提条件)

当社は、平成 30 年 4 月 27 日の取締役会で予算修正を決議しており、当社の業績予想は平成 29 年 10 月乃至平成 30 年 3 月までは実績値、平成 30 年 4 月は実績見込み、平成 30 年 5 月乃至平成 30 年 9 月までは実績を勘案した予想値を使用して算出しております。

また、当社はスマートフォンゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント別の記載を省略し、売上高についてタイトル別に記載いたします。

(売上高)

当社の平成 30 年 9 月期の売上高は、ゲームタイトル別の売上計画を策定し、これらを積み上げることで全社の売上計画を策定しております。また、ゲームタイトル別の売上計画は、保守的に見積もった（※）「1日あたりのアクティブユーザー数（DAU）」、「全ユーザー数に占める課金ユーザー数の割合（課金率）」、「課金ユーザー1人あたりの平均課金高（ARPPU）」を乗じて算出された「1日あたり課金高」に「各月の日数」を乗じて月ごとに課金高を算出し、売上高を算出しております。

（※）保守的な見積もりの程度としては、実績見込みを踏まえた、平成 30 年 5 月以降の月ごとの売上高予想に対して 10%弱程度保守的となるように見積もっております。当該保守的な見積もりの程度は、売上高の業績予想修正基準（10%）の範囲内で、かつスマートフォンゲームの将来業績の不確実性を考慮して決定しております。

### ① ミトラスフィア

売上高は 2,156 百万円（前期比 246.0%増）を見込んでおります。

平成 29 年 8 月のリリースであったため、平成 29 年 9 月期は 2 カ月のみの寄与でしたが、平成 30 年 9 月期は 12 カ月の寄与となります。

平成 30 年 9 月期第 2 四半期累計期間の売上高は 1,218 百万円であり、既存のタイトルと概ね同様、リリース月を月間売上高のピークとして、その後は徐々に減少する形で推移しており、下期は直前 3 カ月（平成 30 年 2 月乃至平成 30 年 4 月まで）の平均月間売上高の水準が継続すると見込んでおりますが、上記（※）のとおり、平成 30 年 5 月以降については実績を踏まえた月ごとの売上高予想に対して 10%弱程度保守的となるように見積もっております。

平成 30 年 5 月以降の売上高予想の基礎となる DAU、課金率、ARPPU の具体的な算出方法は、以下のとおりであります。

DAU は、平成 29 年 10 月乃至平成 30 年 3 月までの実績値及び平成 30 年 4 月の実績見込みの推移として、幻獣契約クリプトラクトのリリース当時と同様にリリース後半年程度は下落傾向、且つ半年経過後は下げ止まり、横ばいで推移する傾向であるため、下期においては幻獣契約クリプトラクトのリリース半年後の推移と同様に横ばい傾向で推移すると見込んでおり、より直近の推移を反映するため、直前 3 カ月（平成 30 年 2 月乃至平成 30 年 4 月まで）の平均 DAU にて横ばい傾向で見積もって算出しております。

課金率及び ARPPU は、平成 29 年 10 月乃至平成 30 年 3 月までの実績値及び平成 30 年 4 月の実績見込みの推移が、ほぼ横ばいで推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、より直近の推移を反映するため、直前 3 カ月（平成 30 年 2 月乃至平成 30 年 4 月まで）の平均値にて横ばい傾向で見積もって算出しております。

## ② 幻獣契約クリプトラクト

売上高は2,422百万円（前期比19.4%減）を見込んでおります。

平成30年9月期第2四半期累計期間の売上高は1,349百万円（前年同期比13.1%減）であり、下期もほぼ横ばいで推移すると見込んでおりますが、上記（※）のとおり、平成30年5月以降については実績を踏まえた月ごとの売上高予想に対して10%弱程度保守的となるように見積もっております。

平成30年5月以降の売上高予想の基礎となるDAU、課金率、ARPPUの具体的な算出方法は、以下のとおりであります。

DAUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移がほぼ横ばいで推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）の平均DAUに対して直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）のDAUのほぼ横ばい傾向で見積もって算出しております。

課金率及びARPPUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移が、イベントの強弱に連動しながら横ばいで推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、過去3回におけるイベント強弱それぞれの平均値にて横ばい傾向で見積もって算出しております。

以上より、幻獣契約クリプトラクトのDAUは前期比6.4%減、課金率及びARPPUは前期比8.5%減と算出しております。

## ③ ポケットナイツ

売上高は74百万円（前期比45.7%減）を見込んでおります。

平成30年9月期第2四半期累計期間の売上高は46百万円（前年同期比39.0%減）であり、下期も減少推移すると見込んでおりますが、上記（※）のとおり、平成30年5月以降については実績を踏まえた月ごとの売上高予想に対してさらに10%弱程度保守的となるように見積もっております。

平成30年5月以降の売上高予想の基礎となるDAU、課金率、ARPPUの具体的な算出方法は、以下のとおりであります。

DAUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移が減少傾向で推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、平成30年4月のDAU見込みに対して直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）の減少傾向で見積もって算出しております。

課金率及びARPPUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移がほぼ横ばいで推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）の平均値にて横ばい傾向で見積もって算出しております。

以上より、ポケットナイツのDAUは前期比34.6%減、課金率及びARPPUは前期比13.2%減と算出しております。なお、リリースから約5年経過しており、今後も減少傾向が続くものと見込んでおります。

## ④ 征戦！エクスカリバー

売上高は134百万円（前期比42.7%減）を見込んでおります。

平成30年9月期第2四半期累計期間の売上高は83百万円（前年同期比36.8%減）であり、下期も減少推移すると見込んでおりますが、上記（※）のとおり、平成30年5月以降については実績を踏まえた月ごとの売上高予想に対してさらに10%弱程度保守的となるように見積もっております。

平成30年5月以降の売上高予想の基礎となるDAU、課金率、ARPPUの具体的な算出方法は、以下のとおりであります。

DAUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移が減少傾向で推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、平成30年4月のDAU見込みに対して直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）の減少傾向で見積もって算出しております。

課金率及びARPPUは、平成29年10月乃至平成30年3月までの実績値及び平成30年4月の実績見込みの推移がほぼ横ばいで推移していることから、下期も同様に推移していくものと見込んでおり、直近6カ月（平成29年11月乃至平成30年4月まで）の平均値にて横ばい傾向で見積もって算出しております。

以上より、征戦！エクスカリバーのDAUは前期比23.1%減、課金率及びARPPUは前期比30.6%減と算出しております。なお、リリースから約6年経過しており、今後も減少傾向が続くものと見込んでおります。

以上の結果、平成30年9月期の売上高は4,789百万円（前期比19.7%増）を見込んでおります。

**（売上原価、売上総利益）**

当社の平成30年9月期の売上原価は、売上高と同じくゲームタイトル別の売上原価計画を策定し、これらを積み上げることで全社の売上原価を策定しております。

売上原価の主な項目は、プラットフォーム手数料とスマートフォンゲーム事業に直接関係する人件費関連費用及びその他の費用で構成されております。

プラットフォーム手数料については、売上高に連動して発生する費用であるため、売上高に一定の率を乗じて算出しております。人件費関連費用については、平成29年10月乃至平成30年3月までは実績値、平成30年4月以降は平成30年3月の人件費単価実績にその後の昇給を考慮した人件費予想単価に対して開発部門の人員見込み数を乗じて算出しております。その他の費用については、スマートフォンゲーム事業にかかるサーバー費用を含め、平成30年3月までは実績値、平成30年4月以降は平成30年1月乃至平成30年3月までの平均実績値に一定のバッファを含めて算出しております。

その結果、平成30年9月期の売上原価は2,806百万円（前期比13.6%増）を見込んでおります。

以上の結果、平成30年9月期の売上総利益は1,982百万円（前期比29.5%増）を見込んでおります。

**（販売費及び一般管理費、営業利益）**

当社の平成30年9月期の販売費及び一般管理費の主な項目は、主に人件費関連費用、広告宣伝費、支払報酬料、その他の費用で構成されております。

人件費関連費用については、役員分と従業員分に区分して算出しております。このうち役員分は、平成29年10月乃至平成30年3月までは実績値、平成30年4月以降は平成30年3月の実績値と同額を見込んでおり、従業員分は、平成29年10月乃至平成30年3月までは実績値、平成30年4月以降は平成30年3月の人件費単価実績にその後の昇給を考慮した人件費予想単価に対して管理部門の人員見込み数を乗じて算出しております。その結果、156百万円（前期比4.7%増）を見込んでおります。広告宣伝費については、主に「ミトラスフィア」及び「幻獣契約クリプトラクト」の収益獲得を目的としたものであり、平成29年10月乃至平成30年3月までは実績値、平成30年4月乃至平成30年6月までは見込み値、平成30年7月以降は過去の幻獣契約クリプトラクトの売上高広告費比率の実績を考慮した予想値を算出し、1,382百万円（前期比29.4%増）を見込んでおります。支払報酬料については、監査報酬等の増加により28百万円（前期比30.5%増）、その他の費用については、平成30年3月までは実績値、平成30年4月の実績見込、平成30年5月以降の予想値を合算して見込んでおります。

その結果、販売費及び一般管理費は1,675百万円（前期比23.2%増）を見込んでおります。

以上の結果、平成30年9月期の営業利益は307百万円（前期比79.2%増）を見込んでおります。

**（営業外損益、経常利益）**

第4四半期には営業外費用に、上場関連費用を見込んでおります。

以上の結果、平成30年9月期の経常利益は278百万円（前期比74.2%増）を見込んでおります。

**（特別損益、当期純利益）**

特別損失、特別利益は見込んでおりません。

また、法人税等につきまして、平成29年9月期においては、税効果会計における評価性引当額の減少等により、税効果会計による法人税等調整額をマイナス77百万円計上したため、41百万円のプラスとなりました。一方、平成30年9月期においては、84百万円の計上を見込んでおります。

以上の結果、平成30年9月期の当期純利益は193百万円（前期比2.7%減）を見込んでおります。

なお、第2四半期累計期間においては、売上高、各段階利益及び対売上高比率は冒頭の表のとおりですが、下期においては、上記のとおり、売上高について保守的に見込んでおり、売上原価や販売費及び一般管理費について見込みどおり執行する予定であることから、第2四半期累計期間の対売上高比率に比して低下する見込みです。

**【業績予想に関するご留意事項】**

本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績は、様々な要因によって異なる場合があります。

以 上

平成30年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成30年7月24日

上場会社名 株式会社バンク・オブ・イノベーション 上場取引所 東  
 コード番号 4393 URL http://www.boi.jp/  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 樋口 智裕  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO経営管理部長 (氏名) 河内 三佳 (TEL) 03-4500-2899  
 四半期報告書提出予定日 — 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年9月期第2四半期の業績(平成29年10月1日～平成30年3月31日)

(1) 経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年9月期第2四半期	2,697	—	270	—	262	—	181	—
29年9月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年9月期第2四半期	52.13	—
29年9月期第2四半期	—	—

- (注) 1. 当社は第2四半期の業績開示を平成30年9月期より行っているため、平成29年9月期第2四半期の数値及び平成30年9月期第2四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。  
 2. 当社は、平成30年4月28日付で普通株式1株につき1,000株の株式分割を行っておりますが、当事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益を算定しております。  
 3. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
30年9月期第2四半期	2,573	793	30.8
29年9月期	2,477	528	21.3

(参考) 自己資本 30年9月期第2四半期 793百万円 29年9月期 526百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年9月期	—	0.00	—	—	—
30年9月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成30年9月期の業績予想(平成29年10月1日～平成30年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	4,789	19.7	307	79.2	278	74.2	193	△2.7	53.35

- (注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無  
 2. 当社は、平成30年4月28日付で普通株式1株につき1,000株の株式分割を行っております。当事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり当期純利益を算定しております。

※ 注記事項

- (1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	30年9月期2Q	3,731,000株	29年9月期	3,396,000株
② 期末自己株式数	30年9月期2Q	—株	29年9月期	—株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年9月期2Q	3,476,989株	29年9月期2Q	—株

- (注) 1. 当社は、平成30年4月28日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、発行済株式数（普通株式）を算定しております。
2. 当社は、第2四半期の業績開示を当事業年度より行っているため、平成29年9月期第2四半期の期中平均株式数を記載しておりません。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述等は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料2ページ「業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期貸借対照表	3
(2) 四半期損益計算書	5
第2四半期累計期間	5
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	6
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	7

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第2四半期累計期間におけるわが国経済は、個人消費の持ち直しや企業収益の改善など、景気は緩やかな回復で推移いたしました。その一方で、海外経済の不確実性や金融資本市場の変動の影響により先行きが不透明な状況であります。

当社の事業領域であるスマートフォンゲーム業界を取り巻く環境におきましては、国内ゲームアプリ市場全体の売上規模がスマートフォンの普及とともに拡大を続けており、平成29年には1兆580億円に達しております（ファミ通ゲーム白書2018（Gzブレイン））。

このような事業環境のもと、既存タイトルの拡大と新規タイトルの投入に注力してまいりました。平成24年9月に「征戦！エクスカリバー」、平成25年9月に「ポケットナイツ」、平成27年2月に「幻獣契約クリプトラクト」、平成29年8月に「ミトラスフィア」をリリースし、ゲームシステム改善や各種イベント施策の実施などを通して多くのお客様に楽しんでいただいております。中でも「幻獣契約クリプトラクト」は国内累計800万ダウンロードを突破しており、平成30年2月にはサービス開始3周年を迎えました。最新作の「ミトラスフィア」においても国内累計450万ダウンロードを突破し、好調に推移しております。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は2,697,442千円、営業利益は270,244千円、経常利益は262,666千円、四半期純利益は181,239千円となりました。

なお、当社はスマートフォンゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

### (2) 財政状態に関する説明

#### (資産)

当第2四半期会計期間末における流動資産は2,390,559千円となり、前事業年度末に比べ95,272千円増加いたしました。これは主に、売上の入金に伴う現金及び預金の増加と売掛金の減少によるものであります。

また、固定資産は183,217千円となり、前事業年度末に比べ1,162千円増加いたしました。これは主に、有形固定資産の増加によるものであります。

以上の結果、総資産は2,573,777千円となり、前事業年度末に比べ96,434千円増加いたしました。

#### (負債)

当第2四半期会計期間末における流動負債は1,361,731千円となり、前事業年度末に比べ347,533千円減少いたしました。これは主に、借入の返済に伴う短期借入金の減少と債務の支払に伴う未払金の減少によるものであります。

また、固定負債は418,935千円となり、前事業年度末に比べ178,979千円増加いたしました。これは、金融機関からの借入に伴う長期借入金の増加によるものであります。

以上の結果、負債合計は1,780,666千円となり、前事業年度末に比べ168,554千円減少いたしました。

#### (純資産)

当第2四半期会計期間末における純資産は793,111千円となり、前事業年度末に比べ264,989千円増加いたしました。これは、新株予約権の行使に伴う資本金及び資本準備金の増加と四半期純利益計上に伴う利益剰余金の増加によるものであります。

### (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成30年9月期の業績予想については、本日開示いたしました「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。

なお、当該業績予想については、現在入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は様々な要因により異なる可能性があります。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年9月30日)	当第2四半期会計期間 (平成30年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,259,070	1,632,611
売掛金	965,957	688,781
その他	70,259	69,166
流動資産合計	2,295,287	2,390,559
固定資産		
有形固定資産	5,792	7,006
無形固定資産	5,562	4,685
投資その他の資産	170,700	171,525
固定資産合計	182,055	183,217
資産合計	2,477,343	2,573,777

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年9月30日)	当第2四半期会計期間 (平成30年3月31日)
負債の部		
流動負債		
短期借入金	208,230	58,026
1年内返済予定の長期借入金	560,337	634,034
未払金	732,828	441,007
未払法人税等	45,238	81,242
その他	162,631	147,421
流動負債合計	1,709,265	1,361,731
固定負債		
長期借入金	239,956	418,935
固定負債合計	239,956	418,935
負債合計	1,949,221	1,780,666
純資産の部		
株主資本		
資本金	360,000	402,716
資本剰余金	337,440	380,156
利益剰余金	△171,001	10,238
株主資本合計	526,439	793,111
新株予約権	1,682	—
純資産合計	528,121	793,111
負債純資産合計	2,477,343	2,573,777

(2) 四半期損益計算書

第2四半期累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成30年3月31日)
売上高	2,697,442
売上原価	1,488,645
売上総利益	1,208,797
販売費及び一般管理費	938,553
営業利益	270,244
営業外収益	
受取利息	16
物品売却益	155
営業外収益合計	172
営業外費用	
支払利息	6,238
その他	1,512
営業外費用合計	7,751
経常利益	262,666
税引前四半期純利益	262,666
法人税等	81,426
四半期純利益	181,239

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当第2四半期累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成30年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前四半期純利益	262,666
減価償却費	2,281
受取利息	△16
支払利息	6,238
売上債権の増減額 (△は増加)	277,175
未払金の増減額 (△は減少)	△292,043
未払費用の増減額 (△は減少)	1,405
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△26,704
前受金の増減額 (△は減少)	8,735
その他	△4,059
小計	235,679
利息の受取額	16
利息の支払額	△5,670
法人税等の支払額	△36,031
営業活動によるキャッシュ・フロー	193,994
投資活動によるキャッシュ・フロー	
定期預金等の預入による支出	△15,000
定期預金等の満期に伴う払戻による収入	5,000
有形固定資産の取得による支出	△2,396
敷金及び保証金の差入による支出	△4,325
敷金及び保証金の回収による収入	45
投資活動によるキャッシュ・フロー	△16,676
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の返済による支出	△150,204
長期借入れによる収入	754,000
長期借入金の返済による支出	△501,324
ストックオプションの行使による収入	83,750
財務活動によるキャッシュ・フロー	186,222
現金及び現金同等物に係る換算差額	△0
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	363,540
現金及び現金同等物の期首残高	1,136,370
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,499,910

#### (4) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用の計算

税金費用については、当第2四半期会計期間を含む当事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

当社はスマートフォンゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

(重要な後発事象)

当社は、平成30年3月27日開催の取締役会決議に基づき、平成30年4月28日付で株式分割を実施いたしました。また、上記株式分割に伴い、定款の一部を変更し単元株制度を採用しております。

##### (1) 株式分割の目的、単元株制度の採用の目的

当社株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的として株式分割を実施するとともに、単元株式数(売買単位)を100株に統一することを目標とする全国証券取引所の「売買単位の集約に向けた行動計画」を考慮し、1単元を100株とする単元株制度を採用します。

##### (2) 株式分割の概要

###### ① 分割方法

平成30年4月27日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有する普通株式を1株につき1,000株の割合をもって分割いたしました。

###### ② 分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数	3,731株
今回の分割により増加する株式数	3,727,269株
株式分割後の発行済株式総数	3,731,000株
株式分割後の発行可能株式総数	14,000,000株

###### ③ 分割の日程

基準日	平成30年4月27日
効力発生日	平成30年4月28日

###### ④ 1株当たり情報に与える影響

「1株当たり情報」は、当該株式分割が期首に行われたものと仮定して算出しており、これによる影響については、当該箇所に反映されております。

##### (3) 単元株制度の採用

単元株制度を採用し、普通株式の単元株式数を100株といたしました。