



平成 30 年 9 月 6 日

各 位

会 社 名 a n d f a c t o r y 株式会社
代 表 者 名 代表取締役社長 小原 崇幹
(コード番号：7035 東証マザーズ)
問 合 せ 先 執行役員 戸 谷 光 久
TEL. 03-6712-7646

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 9 月 6 日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後ともなお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、平成 30 年 8 月期（平成 29 年 9 月 1 日から平成 30 年 8 月 31 日）における当社の業績予想は、次のとおりであります。

(単位：百万円・%)

項目	決算期	平成 30 年 8 月期 (予想)		平成 30 年 8 月期 第 3 四半期累計期間 (実績)		平成 29 年 8 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		1,810	100.0	1,013	100.0	688	100.0
営 業 利 益		343	19.0	209	20.7	223	32.5
経 常 利 益		337	18.7	205	20.3	223	32.4
当期（四半期）純利益		220	12.2	133	13.2	173	25.3
1 株 当 たり 当 期（四半期） 純 利 益 金 額		52 円 29 銭		31 円 79 銭		41 円 30 銭	
1 株 当 たり 配 当 金		—		—		—	

(注) 1. 平成 29 年 8 月期（実績）、平成 30 年 8 月期第 3 四半期累計期間（実績）及び平成 30 年 8 月期（予想）の 1 株当たり当期（四半期）純利益金額は期中平均発行済株式数により算出しております。

2. 平成 30 年 6 月 5 日付で株式 1 株につき 40 株の株式分割を行っておりますが、上記では、平成 29 年 8 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）純利益金額を算出しております。

【平成 30 年 8 月期業績予想の前提条件】

(1) 当社の見通し

当社は Smartphone APP 事業、IoT(注 1) 事業及びその他事業を展開しております。

当社の主要な事業領域である国内スマートフォン向けアプリ市場は、総務省が公表した「平成 29 年版情報通信白書」によれば、スマートフォンの国内普及率が全体の過半数を超えて平成 28 年には 71.8%となり、普及速度の鈍化がみられるものの、若年層を中心に高水準に浸透していることを背景として、国内有数の市場規模を有しております。国内スマートフォン向けゲーム市場については、株式会社矢野経済研究所の「スマホゲーム市場に関する調査 (2016 年)」によると、平成 29 年度の市場規模が前年度比 1.6%増の 9,600 億円に達し、今後も安定成長を続けることが予想されております。

また当社が注力する IoT 事業は、コンピュータなどの情報・通信機器だけではなく、家具や家電など世の中に存在する様々なモノに通信機能を持たせ、インターネットへの接続や相互に通信させる分野として注目を集めております。インターネット技術や各種センサー・テクノロジーの進化等を背景に、インターネットにつながるモノ(IoT デバイス)の数は、2016 年の約 173 億個から 2021 年にはその約 2 倍の 348 億個まで増加すると予測されております(総務省「平成 29 年版情報通信白書」)。上記のほか、その他事業に係る市場環境に関して、インターネット広告の市場規模について、(株)電通の「2017 年 日本の広告費」によれば、2017 年のインターネット広告費(媒体費+広告制作費)は、1 兆 5,094 億円(前年比 15.2%増)と 4 年連続での二桁成長となっております。

このような環境の下、当社は Smartphone APP 事業において、他社が運営する人気スマートフォンゲームアプリの攻略及びマルチプレイ(注 2)のパートナーを募集する掲示板アプリ「最強シリーズ」及び大手出版社と共同開発したスマートフォン向けのマンガアプリの収益拡大に注力して参りました。IoT 事業においては、スマートホテル「&AND HOSTEL」の出店に注力するとともに、宿泊施設向けの IoT ソリューションサービスの提供を展開して参りました。また、その他の事業として、他社が運営するスマートフォンアプリやメディアを掲載媒体とした広告配信サービスに関する広告代理店事業等を運営して参りました。

このような状況下、平成 30 年 8 月期におきましては、売上高 1,810 百万円(前期比 163.0%増)、営業利益 343 百万円(前期比 53.6%増)、経常利益 337 百万円(前期比 51.2%増)、当期純利益 220 百万円(前期比 26.6%増)を見込んでおります。

(注) 1. IoT とは、「Internet of Things (モノのインターネット)」の略称で、あらゆる物がインターネットを通じて繋がることによって実現する新たなサービス、ビジネスモデル、またはそれを可能とする要素技術の総称です。

2. スマートフォンアプリで他のアプリユーザーと一緒にプレイすることです。

(2) 個別の前提条件

(売上高)

当社の売上高は、Smartphone APP 事業と IoT 事業、その他事業によって構成されています。以下、当社の主要事業である Smartphone APP 事業と IoT 事業の予想数値策定の前提条件について記載しております。

①Smartphone APP 事業

Smartphone APP 事業では、他社が運営する人気スマートフォンゲームアプリの攻略及びマルチプレイのパートナーを募集する掲示板アプリ「最強シリーズ」及び大手出版社と共同開発したスマートフォン向けのマンガアプリを展開しております。

当事業の主な収益源につきまして、「最強シリーズ」においては当社のアプリ経由で対象スマートフォンゲームアプリにおけるアイテム購入に応じて得られるアフィリエイト広告に係る収入とアドネットワーク（注3）を通じて、アプリ内に掲載する広告バナーのクリックに応じて得られる収入、マンガアプリにおいてはアプリ内で販売する電子マンガのダウンロードに伴う課金収入及びアドネットワークを通じて得る広告収入であります。

平成30年8月期の Smartphone APP 事業の売上高予想は、平成29年9月から平成30年2月までの実績に3月以降の予想数値を合算して策定しており、以下につきましては、3月以降の予想数値の前提条件を記載しております。

(注) 3. 複数の広告媒体（Web サイトやソーシャルメディア、ブログ等）を集めて広告配信ネットワークを作り、それらの媒体に広告をまとめて配信する仕組みのことです。

Smartphone APP 事業の売上高予想につきまして、「最強シリーズ」のアフィリエイト収益及びマンガアプリの収益（課金収入及び広告収入）は、いずれも各アプリの MAU（Monthly Active User*1）の予想数値に ARPU（Average Revenue Per User *2）の予想数値を乗じて算定しております。

*1 1ヶ月に一度でもアプリを利用したユーザーの数を指します。

*2 ユーザー一人当たりの収益単価をいいます。

「最強シリーズ」の MAU 予想数値については、予想策定時から遡って1年前のユーザー（MAU）を基礎として（以下、「基礎ユーザー」といいます。）、マンガアプリの MAU 予想数値は、2018年2月の実績を基礎として、毎月の新規獲得ユーザー数を基礎ユーザーに加算し、各月で獲得した新規ユーザーに対して経過月毎の継続率（当月獲得した新規ユーザー数に固有 ID を割り振り、翌月に当月獲得ユーザーの固有 ID が

どの程度起動されているか起動数をカウントすることにより算出しております。)を乗じることによって、各月の総 MAU 数の予想値を算出しております。なお毎月の新規獲得ユーザー数について、「最強シリーズ」においては広告宣伝費予算を投下して新規ユーザーの獲得に注力する方針ではないため前年同月実績を参照し前年と同水準の新規ユーザーの獲得を見込んでおります。マンガアプリに関して、既存のマンガアプリについては、前年同月実績を参照し、プロモーション施策の状況を加味するため、各月の広告宣伝費予算に基づき算出しております。新規リリースのマンガアプリについては、自社運営の既存マンガアプリの実績値や同業他社が運営する類似のマンガアプリの動向を参考に MAU 数及び ARPU の予想数値を算出しております。各月の広告宣伝活動から得られる新規ユーザー獲得数は、広告宣伝費予算を、前年同月の実績値を参考に算出した広告 CPI (Cost Per Install *3) で除して算出しております。広告宣伝費予算は各月に獲得した各マンガアプリの利益(*4)の一定割合(2017年9月~2018年4月は競合マンガアプリの広告出稿状況を加味し、このタイミングで競争力を高めるために積極的な広告出稿を行うことを協業先の出版社と協議して 100%と設定しており、2018年5月以降は出版社との協議により 30%と設定しております。)を各月の広告宣伝費予算として算出しております。

ARPU は、それぞれ対象となるアプリをリリースしてから、予想数値策定時までの実績をベースとして、前年同月のスマートフォンアプリゲームにおけるイベント等を加味して予想数値を算出しております。また、新規アプリにつきましては、自社運営の既存マンガアプリの実績値や同業他社が運営する類似アプリの動向を参考に予想数値を算出しております。

- *3 アプリの1インストール当たりの広告コストを指します。
- *4 アプリの総売上高からプラットフォーム手数料 (Apple、Google に支払うプラットフォーム利用に関する手数料 *5) とシステム利用料を控除した金額に当社の収益配分比率を乗じた金額です。
- *5 当社が運営するスマートフォンアプリはプラットフォーム運営会社である Apple、Google を通じてユーザーにサービス提供しているため、ユーザーがアプリ内で課金した額の 30%を Apple、Google に支払う契約となっております。

Smartphone APP 事業に関して、当事業年度においては、「最強シリーズ」について、広告宣伝費予算を投下して新規ユーザーの獲得に注力する方針ではないため既存のアプリに係る収益は微減すると見込んでいるものの、他社との協業によるアプリを開始したことにより、平成 29 年 8 月期と同様に安定的な収益を見込んでおり、マンガアプリは既存及び新規のアプリにおいて積極的にプロモーション費用を投下することでアプリユーザーを獲得することにより、収益の拡大を見込んでおります。また、新規出版社との協業によるマンガアプリの受託開発売上については、既存マンガアプリ及び

対象マンガ雑誌の発行部数等を参考に予想数値を算出しております。

以上の結果、同事業全体の売上高は前期比 63.0%増の 984 百万円を見込んでおります。

② IoT 事業

IoT 事業においては、IoT 空間を楽しめるスマートホテル「&AND HOSTEL」の企画、開発、宿泊施設向け IoT ソリューションサービスとして、宿泊管理システム「innto」及び宿泊施設専用タブレットサービス「tabii」の開発並びにサービス提供を行っております。

IoT 事業の主な収益源につきまして、「&AND HOSTEL」においては、物件のコンサルティングや対象物件の不動産仲介等による「&AND HOSTEL」の企画、開発に係る対価を収受しており、「&AND HOSTEL」の物件を当社が仕入れて販売した際は、不動産販売による対価を収受することとなっております。宿泊施設向けの IoT ソリューションサービスの提供においては、「innto」の販売に係る収入（顧客である宿泊施設からの新規導入料金のうちパートナー企業とのレベニューシェアにより収受する収入、及びパートナー企業から収受する月額システム保守・運用料）と「tabii」のサービス導入に係る対価、客室備え付けのタブレット内における広告出稿に伴う広告掲載料等を収受しております。

平成 30 年 8 月期の IoT 事業の売上高予想は、平成 29 年 9 月から平成 30 年 2 月までの実績に 3 月以降の予想数値を合算して策定しており、以下につきましては、3 月以降の予想数値の前提条件を記載しております。なお、平成 30 年 2 月末時点における「&AND HOSTEL」の開設状況については 4 店舗（&AND HOSTEL FUKUOKA、&AND HOSTEL ASAKUSA NORTH、&AND HOSTEL UENO、&AND HOSTEL AKIHABARA）であり、「innto」の導入実績及び「tabii」の導入実績はありません。

「&AND HOSTEL」について、開業済み店舗、ホルダー型(*1)の新規開業店舗、自社開発型(*2)の新規開業店舗の区分で出店計画を策定しており、いずれも、開業前については開業済み店舗の企画開始から開業までの売上高実績値を踏まえ、案件規模や物件形態（新築・CV(*3)）などを考慮して予想数値を策定し、開業後における収益についても、開業済み店舗の開業後の稼働率や売上高実績値を踏まえ予想数値を策定しております。当事業年度において、2 店舗（&AND HOSTEL KANDA、&AND HOSTEL ASAKUSA STATION）の新規開設を予定し、そのうち 1 店舗については、自社開発型案件を予定しており、当該物件の売上高として 510 百万円を見込んでおります。なお、自社開発型につきましては、土地の仕入や建物の建築費用など開発費用が多額であり、土地の仕入から販売までの期間が長いといった特性がある反面、当社が直接土地仕入や建設会社と取引するため、仲介手数料等の費用が発生しないことから、当社の収益見通しに大きく貢献するものと想定しております。

なお、当該自社開発型案件に係る物件の引渡しは、2018年7月17日に実行されております。

「innto」は、導入計画数に連動した基本機能料金（単価×件数）に加えて、パートナー企業より導入件数に応じ、システム保守・運用料として収受する月額運用報酬を見込んでおり、当該期における導入施設数は150施設を計画しております。導入施設数の予想値は、予算策定時にパートナー企業に対して販売見込数を確認し、計画に織り込んでおります。

「tabii」は、導入計画台数に連動して初期費用及び月額運用費（単価×累計導入台数）により算定しており、当期における導入台数の予想数値は200台を計画しております。なお、導入台数の予想数値は、販売見込先に対する需要調査に基づき「tabii」のサービス開始時点で100部屋規模の中規模施設に対して、2件程度の契約締結を見込めると想定し、当事業年度は200台としております。なお、「tabii」はビジネスマンをターゲットにしている施設に提供することを想定しており、当該施設の多くが100部屋規模であるため、「tabii」は中規模施設をターゲットとしております。

以上の結果、同事業の売上高は前期比1,204.8%増の809百万円を見込んでおります。

- *1 不動産事業を主事業とした企業パートナーとの共同開発により開業する形態を指します。
- *2 &AND HOSTELの対象となる不動産物件について、土地を仕入れて開発を行い、不動産物件ごと顧客に対して販売する形態を指します。
- *3 新築ではなく中古ビルを改装のうえ用途変更して&AND HOSTELを開業する形態を指します。

(売上原価、売上総利益)

① Smartphone APP 事業

Smartphone APP 事業につきまして、「最強シリーズ」においては、主にアプリの協業運営先に対するレベニューシェア及びサーバー費用の発生を見込んでおります。サーバー費用については、委託先との契約条件に基づき予算策定時までの月額費用の実績値に基づき、各月のMAU数の増加を考慮して予想数値を算定しております。「最強シリーズ」のうちパートナー企業との協業による運営アプリの収入に係るレベニューシェアについては、協業運営先との契約条件に基づき、定額又は各社との契約に定める収益分配の比率に基づき算出しております。新規リリース予定のアプリについては、既存のアプリの実績に基づき、算定しております。マンガアプリにおいては、主にサーバー運用委託先に対するレベニューシェアの発生を見込んでおります。マンガアプリにおいては、サーバー運用委託先との間でマンガアプリの運営によって得られた利益(*1)の一定割合をレベニュー

シェアというカタチで支払うこととしております。サーバー運用委託先に支払うレベニューシェアの予想数値については、サーバー運用委託先との契約条件に基づき契約に定める分配の比率に基づき算出しております。

*1 当社に帰属する売上高から当社の負担する広告宣伝費及びシステム利用料を控除した金額であります。

② IoT 事業

IoT 事業につきましては、「&AND HOSTEL」について、開業済み店舗、ホルダー型の新規開業店舗、自社開発型の新規開業店舗の区分で策定しており、開業前のコストについては、主に IoT デバイスや備品の購入費用を開業済み店舗の実績を踏まえ算出しており、また開業後のコストについては、運営費用（主に&AND HOSTEL の管理業務に係る運営委託料、IoT デバイス・備品の購入、水道光熱費や予約サイト掲載手数料など）を開業済み店舗の実績を踏まえ算出しております。

なお、2018 年 7 月 17 日に引渡しが行われた自社物件に係る売上原価については、土地の仕入代金の実績値に建設会社との契約に基づく建設工事費用を加算した金額を見込んでおります。

innto、tabii については主にサーバー費用、タブレット機器費用を原価として見込んでおり、サーバー費用については Smartphone APP 事業におけるアプリ運営に係るサーバー費用を参考に、タブレット機器費用については仕入先との契約に基づく予定仕入単価により算定しております。

以上の結果、当事業年度においては、主に IoT 事業における「&AND HOSTEL」の自社物件に係る売上計上に伴う売上原価の増加を見込んでいるため、前期比 331.5%増の 787 百万円、売上原価率 43.5%（前期比 17.0 ポイント増）を見込んでおります。

(販売費及び一般管理費、営業利益)

販売費及び一般管理費につきましては、人件費は人員計画に基づき策定しております。当事業年度においては、事業規模拡大のため、主に Smartphone APP 事業におけるアプリの開発エンジニアとして 9 名、IoT 事業における開発エンジニアとして 5 名、IoT 事業における営業人員として 2 名の増加を見込み、人件費について前期比 73.4%増の 196 百万円を見込んでおります。

また、主に Smartphone APP 事業の収益拡大のために、今後リリース予定の新規のマンガアプリに関して、リリース当初より多くのユーザーを獲得するために、積極的なプロモーションを実施していくことを前提として、広告宣伝費について前期比 515.3%増の 286 百万円を見込んでおります。

その他の経費につきましては、平成29年8月から平成30年2月までは実績数値を、平成30年3月以降は、地代家賃や保険料、支払報酬などについては、契約に基づく月額費用を見込んでおり、それ以外の経費については、平成29年8月から平成30年2月の実績を参考に1人当たりの費用単価を算定し、当該費用単価に人員計画に基づく予想従業員数を乗じて算出しております。

以上の結果、販売費及び一般管理費は前期比140.8%増の680百万円を見込んでおり、その結果、営業利益は前期比53.6%増の343百万円を見込んでおります。

(営業外損益、経常利益)

営業外収益につきましては、IT導入に係る補助金収入として1百万円を見込んでおります。

営業外費用は運転資金としての借入金に対する利息として6百万円を見込んでおります。

以上の結果、経常利益は前期比51.2%増の337百万円を見込んでおります。

(特別損益等、当期純利益)

特別損益につきましては、発生を見込んでおりません。

以上の結果、当期純利益は前期比26.6%増の220百万円を見込んでおります。

【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につきましては、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8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成30年9月6日

上場会社名 and factory 株式会社 上場取引所 東
 コード番号 7035 URL https://andfactory.co.jp/
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)小原 崇幹
 問合せ先責任者 (役職名)執行役員 (氏名)戸谷 光久 (TEL)03(6712)7646
 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8月期第3四半期の業績(平成29年9月1日～平成30年5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8月期第3四半期	1,013	—	209	—	205	—	133	—
29年8月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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8月期第3四半期	31.79	—
29年8月期第3四半期	—	—

- (注) 1. 当社は、平成29年8月期第3四半期については四半期財務諸表を作成していないため、平成29年8月期第3四半期の数値及び平成30年8月期第3四半期の対前年同四半期増減率については記載しておりません。
 2. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、当第3四半期末において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。
 3. 当社は、平成30年6月5日付で、普通株式1株につき40株の割合で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株当たり四半期純利益金額を算定しております。

(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8月期第3四半期	1,200	—	326	—	27.2
29年8月期	593	—	192	—	32.4

(参考) 自己資本 30年8月期第3四半期 326百万円 29年8月期 192百万円

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8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年8月期	—	0.00	—	—	—
30年8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8月期の業績予想(平成29年9月1日～平成30年8月31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	1,810	163.0	343	53.6	337	51.2	220	26.6	52.29

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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

(注) 詳細は、添付資料7ページ「2. 四半期財務諸表及び主な注記 (3) 四半期財務諸表に関する注記事項(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。

(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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

30年8月期3Q	4,210,520株	29年8月期	4,210,520株
30年8月期3Q	—株	29年8月期	—株
30年8月期3Q	4,210,520株	29年8月期3Q	—株

(注) 当社は、平成30年6月5日付で普通株式1株につき40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、期末発行済株式数及び期中平均株式数を算定しております。

※ 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あたっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 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	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 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)	8

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3四半期累計期間における我が国経済は、政府における経済・雇用政策等を背景として、企業収益や雇用情勢の改善がみられる等、景気は緩やかな回復基調で推移しております。一方で、中国経済の成長鈍化懸念及びアメリカや欧州の政治リスクや経済動向等、様々な面において世界規模で不確実性が高まっており、依然として先行きが不透明な状況となっております。

当社の主要な事業領域である国内スマートフォン向けアプリ市場は、総務省の「平成29年版情報通信白書」によれば、スマートフォンの国内普及率が全体の過半数を超えて平成28年には71.8%となり、普及速度の鈍化がみられるものの、若年層を中心に高水準に浸透していることを背景として、国内有数の市場規模を有しております。国内スマートフォン向けゲーム市場については、株式会社矢野経済研究所の「スマホゲーム市場に関する調査(2016年)」によると、平成29年度の市場規模が前年度比101.6%の9,600億円に達し、安定成長を続けることが予想されております。

また当社が注力するIoT事業は、コンピュータなどの情報・通信機器だけではなく、世の中に存在する様々なモノに通信機能を持たせ、インターネットへの接続や相互に通信させる分野として注目を集めております。インターネット技術や各種センサー・テクノロジーの進化等を背景に、インターネットにつながるモノ(IoTデバイス)の数は、2016年の約173億個から2021年にはその約2倍の348億個まで増加すると予測されております(総務省「平成29年版情報通信白書」)。

このような経営環境の中、当社は、Smartphone APP事業における既存のスマートフォンアプリの収益拡大や他社との共同開発による新規アプリのリリース、IoT事業におけるスマートホテル「&AND HOSTEL」の outlets に注力してまいりました。

以上の結果、当第3四半期累計期間における売上高は1,013,522千円、営業利益209,350千円、経常利益205,871千円、四半期純利益133,872千円となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① Smartphone APP事業

当第3四半期累計期間において、株式会社スクウェア・エニックスと共同開発したマンガアプリ「マンガUP!」、株式会社白泉社と共同開発したマンガアプリ「マンガPark」は、積極的な広告宣伝の実施、新規連載開始等によるMAU(注1)の増加、人気コンテンツの掲載延長、作品追加等でのARPU(注2)の向上によって、前事業年度よりサービス提供を開始して以降、好調に推移しております。「最強シリーズ」においては、継続的なUI等の改善、安定した収益獲得のための広告サービスの提供に注力し、パートナー企業との協業を強化した結果、売上は堅調に推移いたしました。

この結果、当第3四半期累計期間におけるSmartphone APP事業の売上高は758,260千円、セグメント利益は303,249千円となりました。

(注) 1. Monthly Active Userの略称であり、1ヶ月に一度でもアプリを利用したユーザーの数を指します。

2. Average Revenue Per Userの略称であり、課金ユーザー一人当たりの収益単価であります。

② IoT事業

当第3四半期累計期間において、当社が注力するIoT体験型宿泊施設であるスマートホテル「&AND HOSTEL」の企画、開発が好調に進んだことで、ホテル開発に係るコンサルティングや不動産の仲介等の売上が順調に推移いたしました。また、当社がオープンイノベーション・パートナーと共同開発を行っていた、宿泊管理システム「innTo」のサービス提供を平成30年3月より開始し、順調に推移いたしました。

この結果、当第3四半期累計期間におけるIoT事業の売上高は240,094千円、セグメント利益は69,481千円となりました。

③ その他事業

当第3四半期累計期間は、インターネット広告の代理サービス及び記事制作サービスを中心に事業を行いました。

当第 3 四半期累計期間におけるその他事業の売上高は15,167千円、セグメント利益は2,255千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第 3 四半期会計期間末における総資産は1,200,105千円となり、前事業年度末に比べ606,511千円増加いたしました。これは主に現金及び預金が192,283千円、売掛金が172,210千円、仕掛販売用不動産が133,361千円増加したことによるものであります。

(負債)

当第 3 四半期会計期間末における負債合計は873,735千円となり、前事業年度末に比べ472,639千円増加いたしました。これは主に長期借入金 (1年内返済予定の長期借入金含む) が188,438千円、短期借入金が140,000千円、未払金が96,516千円増加したことによるものであります。

(純資産)

当第 3 四半期会計期間末における純資産は326,369千円となり、前事業年度末に比べ133,872千円増加いたしました。これは四半期純利益の計上により利益剰余金が133,872千円増加したことによるものであります。

なお、自己資本比率は27.2% (前事業年度末は32.4%) となりました。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成30年8月期の業績予想につきましては、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、当該業績予想につきましては、本資料の発表現在において入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後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8月31日)	当第3四半期会計期間 (平成30年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	172,217	364,501
売掛金	129,177	301,387
仕掛品	17	1,767
仕掛販売用不動産	107,495	240,856
立替金	41,592	81,311
繰延税金資産	7,805	7,805
その他	22,253	11,831
貸倒引当金	△350	△518
流動資産合計	480,209	1,008,943
固定資産		
有形固定資産		
建物	38,803	62,293
工具、器具及び備品	15,986	27,307
減価償却累計額	△6,870	△13,255
有形固定資産合計	47,919	76,345
無形固定資産		
ソフトウェア	31,990	40,603
無形固定資産合計	31,990	40,603
投資その他の資産		
敷金及び保証金	18,762	50,068
繰延税金資産	7,996	7,996
その他	6,715	16,147
投資その他の資産合計	33,474	74,211
固定資産合計	113,384	191,161
資産合計	593,593	1,200,105

(単位:千円)

	前事業年度 (平成29年8月31日)	当第3四半期会計期間 (平成30年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	12,577	34,706
短期借入金	65,000	205,000
1年内返済予定の長期借入金	31,956	125,896
未払金	100,679	197,195
未払法人税等	39,366	47,018
賞与引当金	9,494	12,249
その他	2,430	15,138
流動負債合計	261,504	637,204
固定負債		
長期借入金	139,592	234,090
その他	—	2,441
固定負債合計	139,592	236,531
負債合計	401,096	873,735
純資産の部		
株主資本		
資本金	34,420	34,420
資本剰余金	33,420	33,420
利益剰余金	124,656	258,528
株主資本合計	192,496	326,369
純資産合計	192,496	326,369
負債純資産合計	593,593	1,200,105

(2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位:千円)

	当第3四半期累計期間 (自平成29年9月1日 至平成30年5月31日)
売上高	1,013,522
売上原価	284,355
売上総利益	729,166
販売費及び一般管理費	519,815
営業利益	209,350
営業外収益	
受取利息	1
補助金収入	1,000
その他	328
営業外収益合計	1,330
営業外費用	
支払利息	4,195
支払保証料	600
その他	14
営業外費用合計	4,810
経常利益	205,871
税引前四半期純利益	205,871
法人税等	71,999
四半期純利益	133,872

(3) 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)

税金費用については、当第3四半期会計期間を含む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。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第3四半期累計期間(自 平成29年9月1日 至 平成30年5月31日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			その他	合計
	Smartphone APP 事業	IoT事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	758,260	240,094	998,354	15,167	1,013,522
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	758,260	240,094	998,354	15,167	1,013,522
セグメント利益	303,249	69,481	372,731	2,255	374,987

(注) 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、主にインターネット広告代理及び記事制作に係る事業であります。

2 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	372,731
「その他」の区分の利益	2,255
全社費用(注)	△165,636
四半期損益計算書の営業利益	209,350

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

(重要な後発事象)

(株式分割及び単元株制度の採用)

当社は、平成30年5月15日開催の取締役会決議に基づき、平成30年6月5日付をもって株式分割を行っております。また、平成30年6月5日の臨時株主総会において、定款の一部を変更し単元株制度を採用しております。

1. 株式分割及び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ております。

2. 株式分割の概要

(1) 分割方法

平成30年6月4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有する普通株式を、1株につき40株の割合をもって分割しております。

(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	105,263株
今回の分割により増加する株式数	4,105,257株
株式分割後の発行済株式総数	4,210,520株
株式分割後の発行可能株式総数	16,000,000株

(3) 株式分割の日程

基準日公告日	平成30年5月16日
基準日	平成30年6月4日
効力発生日	平成30年6月5日

(4) 1株当たり情報に与える影響

「1株当たり情報」は、当該株式分割が当事業年度の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。

(5) 新株予約権行使価額の調整

今回の株式分割に伴い、平成30年6月5日の効力発生と同時に新株予約権の1株当たりの行使価額を以下のとおり調整しております。

	調整前行使価額	調整後行使価額
第1回新株予約権	10円	1円
第2回新株予約権	12,700円	318円
第3回新株予約権	12,700円	318円

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株としております。

(公募による新株式の発行)

当社は、平成30年7月30日及び平成30年8月17日開催の取締役会において、新株式の発行を決議いたしました。また、平成30年9月5日に払込を受けており、発行済株式総数、資本金及び資本準備金の額が増加しております。概要は以下のとおりであります。

①募集株式の種類及び数	当社普通株式 430,000株
②発行価格	1株につき2,570円
③引受価額	1株につき2,364.40円 この株価は当社が引受人より1株当たりの新株式の払込金として受け取った金額であります。なお、発行価格と引受価額の差額は、引受人の手取金となります。
④発行価格の総額	1,105百万円
⑤引受価額の総額	1,016百万円
⑥増加した資本金及び資本準備金の額	増加した資本金の額 508百万円 増加した資本準備金の額 508百万円
⑦払込期日	平成30年9月5日
⑧資金の用途	マンガアプリのユーザー獲得のための広告宣伝費、事業規模拡大のために必要な人員に係る採用費、人件費及び借入金の返済に充当する予定であります。