



## 2018年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2018年11月13日

上場会社名 アクセルマーク株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3624 URL https://www.axelmark.co.jp/  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 尾下 順治  
 問合せ先責任者 (役職名) 経理財務本部長 (氏名) 鈴木 啓太 TEL 03-5354-3351  
 定時株主総会開催予定日 2018年12月20日 配当支払開始予定日 -  
 有価証券報告書提出予定日 2018年12月20日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (証券アナリスト、機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2018年9月期の連結業績 (2017年10月1日～2018年9月30日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2018年9月期	2,466	△25.5	△416	-	△426	-	△511	-
2017年9月期	3,308	3.4	△259	-	△272	-	△316	-

(注) 包括利益 2018年9月期 △509百万円 (-%) 2017年9月期 △312百万円 (-%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2018年9月期	△111.76	-	△63.0	△23.2	△16.9
2017年9月期	△72.37	-	△38.1	△13.8	△7.7

(参考) 持分法投資損益 2018年9月期 -百万円 2017年9月期 -百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2018年9月期	1,996	949	47.4	194.96
2017年9月期	1,682	681	40.1	154.56

(参考) 自己資本 2018年9月期 945百万円 2017年9月期 675百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2018年9月期	△389	△377	745	740
2017年9月期	△127	△213	△36	763

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2017年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2018年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2019年9月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-

### 3. 2019年9月期第1四半期の連結業績予想 (2018年10月1日～2018年12月31日)

(%表示は対前年同四半期増減率)

第1四半期(累計)	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
	815	32.9	△97	-	△99	-	△99	-	△20.40

(注) 2019年9月期の業績予想につきましては、当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有  
新規 一社（社名）一、除外 一社（社名）Game Creator Incubation有限責任事業組合

(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：有  
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）	2018年9月期	4,851,800株	2017年9月期	4,370,900株
② 期末自己株式数	2018年9月期	33株	2017年9月期	33株
③ 期中平均株式数	2018年9月期	4,573,313株	2017年9月期	4,370,867株

(参考) 個別業績の概要

1. 2018年9月期の個別業績（2017年10月1日～2018年9月30日）

(1) 個別経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2018年9月期	2,268	△26.7	△161	—	△166	—	△1,029	—
2017年9月期	3,093	△6.3	△72	—	△88	—	△125	—

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2018年9月期	△225.20	—
2017年9月期	△28.66	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2018年9月期	1,802	881	48.7	180.83
2017年9月期	2,135	1,130	52.7	257.56

(参考) 自己資本 2018年9月期 877百万円 2017年9月期 1,125百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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予想等の将来に関する記述は、当社が現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化により、予想数値と異なる場合があります。なお、業績予想に関する事項は、4ページ「1. 経営成績等の概況」「(4) 今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	3
(4) 今後の見通し .....	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等 .....	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	5
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	6
(1) 連結貸借対照表 .....	6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	8
連結損益計算書 .....	8
連結包括利益計算書 .....	9
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	13
(継続企業の前提に関する注記) .....	13
(会計方針の変更) .....	13
(表示方法の変更) .....	13
(セグメント情報等) .....	13
(1株当たり情報) .....	17
(重要な後発事象) .....	17

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度（以下「当期」という。）における我が国の経済は、政治的要因による海外経済の不確実性や国際金融市場の変動もあり、世界経済の先行きは依然として不透明な状況で推移しております。一方、国内においては、企業の設備投資や個人消費等の内需を中心に、緩やかな景気の持ち直しが続いており、改善傾向となっております。

当社グループを取り巻く事業環境としては、総務省の通信利用動向調査によると、2017年末の国内におけるスマートフォン保有率は75.1%となり、前年から3.3ポイントの上昇にとどまっており普及速度に鈍化傾向がみられません。

ゲーム事業の属するモバイルゲーム市場について、日本国内では、スマートフォンユーザー数の増加が鈍化している中、野村総合研究所によると、スマートフォンアプリに対する一人当たりの課金額は年々増加しており、国内市場は成熟傾向にあるものの引き続き拡大傾向にあります。一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムによりますと、スマートフォン等市場のうち、ゲーム・ソーシャルゲーム等市場は、2016年から2017年にかけて前年比115.1%となる1兆3,632億円の規模に拡大しております。

広告事業の属するインターネット広告市場について、株式会社電通/株式会社サイバー・コミュニケーションズ/株式会社D2Cの共同調べによりますと、2016年から2017年にかけて前年比117.6%となる1兆2,206億円の規模にまで拡大しており、媒体別では、スマートフォン広告が前年比128.4%となる8,317億円の規模にまで拡大し、運用型広告と呼ばれる取引手法が前年比127.3%と成長しております。

このような市場環境の下、当社グループは「持続的成長構造の構築」を当期の事業戦略に掲げ、ゲーム事業では新規ゲームタイトルの開発への集中、広告事業では新たに取り組みを開始したトレーディングデスクの売上拡大、加えて次の事業の柱とするべくand Experience事業の開始およびサービスの拡大などに取り組んだほか、2017年末から急速に拡大し、今後大きな成長が期待される市場領域である仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション（DApp）分野での事業展開を第2四半期連結会計期間より開始しております。

以上の結果、当期の業績は、売上高2,466,245千円（前年同期比25.5%減）、営業損失416,334千円（前年同期は259,690千円の営業損失）、経常損失426,831千円（前年同期は272,223千円の経常損失）となりました。有名人とファンを結ぶコミュニケーションアプリ「.yell plus」において、当初想定していた収益の回収が見込めなくなったのれん等の固定資産の減損損失78,649千円を特別損失として計上したこと等により、親会社株主に帰属する当期純損失は511,135千円（前年同期は316,318千円の親会社株主に帰属する当期純損失）となりました。

なお、当期より新たな報告セグメントを追加し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。このため、セグメント業績の前年同期との比較については、前年同期の数値を変更後の測定方法により作成した数値で比較しております。

各セグメントの業績は次のとおりであります。

#### (ゲーム事業)

従来から運営しているゲームタイトルに加え、これまでKLab株式会社と共同で開発していた「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」が2018年8月28日にサービスを開始し、AppAnnie調べでAppStoreのゲームセールスランキングで最高16位を記録するなど、売上に寄与いたしました。

引き続き開発中のゲームタイトルである「終幕彼女(エンドロール)」およびプロジェクトコードネーム「PP」は、サービス開始に向けて開発を継続しており、その開発費用が計上されております。

ブロックチェーンゲームである「コントラクトサーバント-CARD GAME-」は、市場動向を鑑み、改善を図るためにサービス開始時期の延期を発表いたしました。ゲーム性を高めるべく、開発を進めております。

以上の結果、当セグメントの売上高は781,266千円（前年同期比55.4%減）、セグメント損失は215,828千円（前年同期は117,067千円のセグメント損失）となりました。

(広告事業)

スマートフォン向けアドネットワーク「ADroute」が好調に推移をし、新たに取り組んでいる広告運用代行サービス「トレーディングデスク」も売上が拡大しており、当事業として、第4四半期連結会計期間において過去最高の売上高を更新するとともに、当連結累計期間においても過去最高の売上高を更新いたしました。「トレーディングデスク」では特に丁寧な記事広告制作、的確な検証・分析等により、Eコマース向けの運用型広告の需要が増加しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,594,353千円(前年同期比3.1%増)、セグメント利益は93,028千円(前年同期比102.4%増)となりました。

(and Experience事業)

オンラインくじサービス「くじコレ」は、案件獲得に向けた営業を進め、いくつかの交渉を開始しております。「Blockchain Game info」は、対応言語が日本語のみとなっており、国内ではブロックチェーンに対して、一般的な認知度がまだ低く、海外のユーザーを取り込むべく、サイトおよび記事の英語対応を進めております。

以上の結果、当セグメントの売上高は91,370千円、セグメント損失は157,872千円となりました。なお、当事業は当連結会計年度より報告セグメントとしているため、前年同期比は記載しておりません。

(2) 当期の財政状態の概況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ314,045千円増加し、1,996,698千円となりました。流動資産は、前連結会計年度末に比べ104,910千円減少し、1,207,132千円となりました。これは、主に売掛金が116,619千円増加したものの、現金及び預金が228,424千円減少したこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べ418,956千円増加し、789,565千円となりました。これは、主にソフトウェアが333,348千円、ソフトウェア仮勘定が101,137千円増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ45,800千円増加し、1,046,739千円となりました。これは、主に1年内返済予定を含む長期借入金が33,000千円、その他の流動負債が35,559千円減少したものの、買掛金が49,616千円、未払金が62,676千円増加したこと等によるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ268,245千円増加し、949,958千円となりました。これは、主に親会社株主に帰属する当期純損失を511,135千円計上したものの、新株予約権の行使及び第三者割当による増資により資本金等が779,980千円増加したこと等によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ22,424千円減少し、740,878千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動によるキャッシュ・フローは389,648千円の減少(前連結会計年度は127,522千円の減少)となりました。これは、主に減価償却費及びのれん償却等63,124千円、減損損失78,649千円の計上、仕入債務の増加60,260千円、未払金の増加62,706千円等があったものの、税金等調整前当期純損失508,228千円の計上、売上債権の増加116,619千円等があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動によるキャッシュ・フローは377,927千円の減少(前連結会計年度は213,079円の減少)となりました。これは、主に定期預金の払戻による収入212,000千円があったものの、無形固定資産の取得による支出482,861千円、事業譲受による支出100,000千円等があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動によるキャッシュ・フローは745,152千円の増加(前連結会計年度は36,863千円の減少)となりました。これは、主に長期借入金の返済による支出33,000千円があったものの、新株予約権の行使による株式の発行による収入429,266千円、株式の発行による収入349,969千円等があったことによるものであります。

#### (4) 今後の見通し

2019年9月期は、「結合によるビジネスの創出」を事業戦略に掲げて取り組んでまいります。モバイルコンテンツ市場の競争が激化していく中、当社グループの事業の柱となっているエンターテインメントとマーケティングのリソースを活用し、社内での事業間連携や、他社とのアライアンス、M&Aなどの、企業価値を高める結合により、独自性の高いビジネスを創り出してまいります。

また、連結子会社であるアクセルゲームスタジオ株式会社の吸収合併に向け、2019年9月期期初より、体制の変更を行っております。社内のエンジニアを集めた新しい部門を発足させ、各事業部門に分散していたエンジニア同士が密な連携を行い、横断的に取り組める体制を整備いたしました。

各セグメント別の翌四半期の見通しについては、次のとおりであります。

ゲーム事業は、運営中のゲームタイトルについて、「キングダム-英雄の系譜-」がサービス開始から4周年に向けてコンテンツの拡充やイベントなどを行うほか、本年8月28日にリリースした「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は長期運営を目指し、KLab社と連携をさらに強め、取り組んでまいります。「ワールドクロスサガ-時と少女と鏡の扉-」は、本年12月より運営主体を他社に変更し、運営を続けてまいります。

また、開発中ゲームタイトルである「PP」は、パブリッシャーの選定を進めており、決定し次第、一部エリアでサービスを開始し、配信エリアを順次拡大していく方針であります。「終幕彼女(エンドロール)」はIP戦略を再考し、ゲームだけではなく、メディアミックスやリアルイベントなどを含めた総合エンターテインメントプロジェクトを新たに始動することを決定し、サービス開始時期の延期を決定、パートナー企業候補との日本及びアジア地域への展開に向けた協議を進めております。ブロックチェーンゲーム「コントラクトサーバント-CRAD GAME-」は、クオリティ向上のため、開発を進めており、サービス開始に向けて「PlayDApp」において、引き続きプレセール予約を受け付け、仮想通貨やDAppに対し熱量の高い国内外のユーザーに対し、訴求してまいります。

広告事業については、売上拡大を目指し、「ADroute」で既存の配信システムを応用した、PCでの広告配信機能の追加を予定しているほか、「トレーディングデスク」ではEコマース向けの需要に応えるべく、営業及び運用体制の強化を進めてまいります。「ADroute」で予定しているPC配信機能では、既存システムを応用することで、特別な資金的・人的リソースを割くことなく、配信媒体を増やすことができます。そのため、高いROIが期待されます。

and Experience事業については、社内リソースの再配分を行い、注力すべきサービスに対し、適切な人材及び資金の投下を行ってまいります。オンラインくじサービス「くじコレ」は、複数の案件の引き合いをいただいております、年末以降の実施に向けて協議を行っております。

2019年9月期の業績予想につきましては、当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

2019年9月期第1四半期連結会計期間業績予想(2018年10月1日～2018年12月31日)

売上高	815百万円(前年同期比32.9%増)
営業損失	△97百万円(前年同期は69百万円の営業損失)
経常損失	△99百万円(前年同期は70百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する四半期純損失	△99百万円(前年同期は71百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)

### (5) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度まで2期連続となる営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローを計上し、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりました。

当連結会計年度においても、営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローの計上が生じております。

以上により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりますが、2017年9月25日に発行した第三者割当による行使価額修正条項付第16回新株予約権3,000個のうち、2,760個が当連結会計年度中に行使された結果、429,266千円の資金調達、2018年3月28日付の取締役会決議に基づく第三者割当による新株式の発行により349,969千円の資金調達、当連結会計年度中に合わせて779,235千円の資金調達をしており、財務基盤の安定化が図られているほか、①ゲーム事業における投資と回収のタイトルポートフォリオの見直し及び開発・運営人員の最適な配置による売上の維持拡大、②広告事業のADrouteにおけるPC領域への展開による売上の拡大、③aE事業で展開するサービスの選択と集中による収益改善及び売上拡大、④新規含むプロジェクトの他社とのアライアンスによるリスク分散、収益獲得機会の増加、⑤資金調達や資金繰りの安定化に努めてまいります。これらの対応策を事業を取り巻く環境の変化に適応し推進していくことにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

## 2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、IFRSの適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2017年9月30日)	当連結会計年度 (2018年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	969,303	740,878
売掛金	274,860	391,480
貯蔵品	2,161	5,272
その他	65,718	69,501
流動資産合計	1,312,043	1,207,132
固定資産		
有形固定資産		
建物	58,140	58,140
減価償却累計額	△16,502	△21,844
建物(純額)	41,638	36,296
工具、器具及び備品	27,185	28,016
減価償却累計額	△15,083	△18,274
工具、器具及び備品(純額)	12,102	9,741
有形固定資産合計	53,740	46,038
無形固定資産		
ソフトウェア	1,336	334,684
ソフトウェア仮勘定	202,733	303,871
その他	80	80
無形固定資産合計	204,150	638,636
投資その他の資産		
投資有価証券	57,845	54,971
敷金及び保証金	54,871	49,918
投資その他の資産合計	112,717	104,889
固定資産合計	370,608	789,565
資産合計	1,682,652	1,996,698



(単位：千円)

	前連結会計年度 (2017年9月30日)	当連結会計年度 (2018年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	148,303	197,919
1年内返済予定の長期借入金	33,000	164,750
未払金	59,955	122,631
未払費用	54,821	53,970
未払法人税等	6,860	9,225
賞与引当金	33,330	33,884
その他	49,917	14,358
流動負債合計	386,188	596,739
固定負債		
長期借入金	614,750	450,000
固定負債合計	614,750	450,000
負債合計	1,000,938	1,046,739
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	563,900	953,890
資本剰余金	1,117,172	1,507,162
利益剰余金	△1,001,201	△1,512,336
自己株式	△25	△25
株主資本合計	679,846	948,691
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△4,301	△2,782
その他の包括利益累計額合計	△4,301	△2,782
新株予約権	5,081	4,049
非支配株主持分	1,087	—
純資産合計	681,713	949,958
負債純資産合計	1,682,652	1,996,698

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)	当連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)
売上高	3,308,250	2,466,245
売上原価	2,779,389	2,210,685
売上総利益	528,861	255,560
販売費及び一般管理費	788,551	671,894
営業損失(△)	△259,690	△416,334
営業外収益		
受取利息	175	20
為替差益	574	—
保証金等返還益	2,009	—
受取手数料	1,525	1,100
還付加算金	524	—
新株予約権戻入益	45	286
その他	61	81
営業外収益合計	4,916	1,488
営業外費用		
支払利息	6,317	6,005
支払手数料	2,577	442
投資事業組合運用損	1,740	1,646
新株予約権発行費	6,640	—
新株発行費	—	3,868
その他	174	22
営業外費用合計	17,449	11,985
経常損失(△)	△272,223	△426,831
特別損失		
減損損失	—	78,649
投資有価証券評価損	34,886	2,748
特別損失合計	34,886	81,397
税金等調整前当期純損失(△)	△307,109	△508,228
法人税、住民税及び事業税	10,321	2,910
法人税等合計	10,321	2,910
当期純損失(△)	△317,431	△511,139
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△1,112	△3
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△316,318	△511,135

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)	当連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)
当期純損失(△)	△317,431	△511,139
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,066	1,519
その他の包括利益合計	5,066	1,519
包括利益	△312,364	△509,619
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△311,252	△509,616
非支配株主に係る包括利益	△1,112	△3

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	563,900	1,117,172	△684,882	△25	996,165
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△316,318		△316,318
新株予約権の発行					
新株予約権の失効					
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	—	△316,318	—	△316,318
当期末残高	563,900	1,117,172	△1,001,201	△25	679,846

	その他の包括利益累計額		新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	その他の包括利益 累計額合計			
当期首残高	△9,368	△9,368	2,872	8,402	998,071
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)					△316,318
新株予約権の発行			2,254		2,254
新株予約権の失効			△45		△45
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	5,066	5,066		△7,315	△2,248
当期変動額合計	5,066	5,066	2,209	△7,315	△316,358
当期末残高	△4,301	△4,301	5,081	1,087	681,713

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	563,900	1,117,172	△1,001,201	△25	679,846
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△511,135		△511,135
新株の発行	174,984	174,984			349,969
新株の発行 (新株予約権の行使)	215,005	215,005			430,011
新株予約権の失効					
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)					
当期変動額合計	389,990	389,990	△511,135	—	268,844
当期末残高	953,890	1,507,162	△1,512,336	△25	948,691

	その他の包括利益累計額		新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	その他の包括利益 累計額合計			
当期首残高	△4,301	△4,301	5,081	1,087	681,713
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)					△511,135
新株の発行					349,969
新株の発行 (新株予約権の行使)			△745		429,266
新株予約権の失効			△286		△286
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	1,519	1,519		△1,087	432
当期変動額合計	1,519	1,519	△1,031	△1,087	268,245
当期末残高	△2,782	△2,782	4,049	—	949,958

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)	当連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純損失 (△)	△307,109	△508,228
減価償却費	11,453	50,497
のれん償却額	38,263	12,626
賞与引当金の増減額 (△は減少)	994	554
受取利息及び受取配当金	△175	△20
支払利息	6,317	6,005
減損損失	—	78,649
投資有価証券評価損益 (△は益)	34,886	2,748
売上債権の増減額 (△は増加)	162,323	△116,619
たな卸資産の増減額 (△は増加)	105,685	△3,111
仕入債務の増減額 (△は減少)	△71,260	60,260
未払金の増減額 (△は減少)	△128,961	62,706
その他	15,720	△26,849
小計	△131,864	△380,780
利息及び配当金の受取額	203	26
利息の支払額	△6,297	△5,984
法人税等の支払額	△10,035	△2,910
法人税等の還付額	20,471	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	△127,522	△389,648
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△424,000	△6,000
定期預金の払戻による収入	424,000	212,000
有形固定資産の取得による支出	△19,690	△1,066
無形固定資産の取得による支出	△176,903	△482,861
敷金の差入による支出	△16,587	—
敷金の回収による収入	89	—
事業譲受による支出	—	△100,000
その他	13	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△213,079	△377,927
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入金の返済による支出	△33,000	△33,000
新株予約権の行使による株式の発行による収入	—	429,266
新株予約権の発行による収入	2,254	—
株式の発行による収入	—	349,969
非支配株主への払戻による支出	△6,117	△1,083
財務活動によるキャッシュ・フロー	△36,863	745,152
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,186	△0
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△378,652	△22,424
現金及び現金同等物の期首残高	1,141,955	763,303
現金及び現金同等物の期末残高	763,303	740,878

(5) 連結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。

(会計方針の変更)

(従業員等に対して権利確定条件付き有償新株予約権を付与する取引に関する取扱い等の適用)

「従業員等に対して権利確定条件付き有償新株予約権を付与する取引に関する取扱い」(実務対応報告第36号2018年1月12日。以下「実務対応報告第36号」という。)等を2018年4月1日以後適用し、従業員等に対して権利確定条件付き有償新株予約権を付与する取引については、「ストック・オプション等に関する会計基準」(企業会計基準第8号 2005年12月27日)等に準拠した会計処理を行うことといたしました。

ただし、実務対応報告第36号の適用については、実務対応報告第36号第10項(3)に定める経過的な取扱いに従っており、実務対応報告第36号の適用日より前に従業員等に対して権利確定条件付き有償新株予約権を付与した取引については、従来採用していた会計処理を継続しております。

(表示方法の変更)

(連結損益計算書関係)

当社グループのゲーム事業やシステム開発部門に関して、提供中の事業やサービスに係る人件費等の諸費用を、従来、販売費及び一般管理費として表示しておりましたが、当連結会計年度より売上原価として表示する方法に変更いたしました。

当社グループでは、前連結会計年度、ゲーム事業と広告事業の2事業を中心に事業を展開しつつ、新たな事業領域として2事業の周辺領域への投資を強化、事業規模の拡大及び事業領域の拡充を図り、当連結会計年度から取り組んできた新規サービス群をand Experience事業と定義し、新たな事業として開始をいたしました。

当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、事業やサービスに紐づく人件費等の諸費用の管理体制や按分計算を見直し、売上高と対応する人件費等の諸費用を売上原価に含めることで、当社グループの売上総利益、販売費及び一般管理費をより適正に表示するために行ったものであります。

この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度連結損益計算書において、販売費及び一般管理費に表示していた456,293千円を売上原価に組み替えております。

前連結会計年度において、「営業外収益」の「その他」に含めていた「新株予約権戻入益」は、営業外収益の100分の10を超えたため、当連結会計年度より独立掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、「営業外収益」の「その他」に表示していた106千円は、「新株予約権戻入益」45千円、「その他」61千円として組み替えております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、事業領域別にセグメントを構成し、「ゲーム事業」、「広告事業」「and Experience事業」の3つを報告セグメントとしております。各報告セグメントの事業の概要は以下のとおりであります。

事業区分	事業の概要
ゲーム事業	・ゲームの企画・開発・運営等
広告事業	・インターネット広告の企画・制作・運営等
and Experience事業	・体験を軸としたサービスの提供等

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は、概ね市場実勢価格に基づいております

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント				その他 (注1)	合計	調整額	連結 財務諸表 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	1,753,521	1,546,614	6,860	3,306,996	1,253	3,308,250	—	3,308,250
セグメント間の 内部売上高又は振替高	5	—	1,573	1,579	—	1,579	△1,579	—
計	1,753,527	1,546,614	8,434	3,308,575	1,253	3,309,829	△1,579	3,308,250
セグメント利益 又は損失(△)	△117,067	45,971	△42,516	△113,612	△16,137	△129,749	△129,940	△259,690
その他の項目								
減価償却費	659	3	—	663	13	676	10,776	11,453

(注) 1 「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、コンテンツ事業や既存事業周辺領域で展開する新規サービス群を含んでおります。

2 当社グループは、報告セグメントに資産を配分していないため、「セグメント資産」及び「有形固定資産及び無形固定資産の増加額」の記載を省略しております。

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計	調整額	連結 財務諸表 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	781,266	1,594,353	90,626	2,466,245	—	2,466,245	—	2,466,245
セグメント間の 内部売上高又は振替高	—	—	744	744	—	744	△744	—
計	781,266	1,594,353	91,370	2,466,989	—	2,466,989	△744	2,466,245
セグメント利益 又は損失(△)	△215,828	93,028	△157,872	△280,673	—	△280,673	△135,660	△416,334
その他の項目								
減価償却費	30,663	89	10,685	41,438	—	41,438	9,058	50,497

(注) 当社グループは、報告セグメントに資産を配分していないため、「セグメント資産」及び「有形固定資産及び無形固定資産の増加額」の記載を省略しております。



4. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と連結財務諸表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	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	△113,612	△280,673
「その他」の区分の利益又は損失	△16,137	—
全社費用(注)	△129,940	△135,660
連結財務諸表の営業損失	△259,690	△416,334

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用等であります。

5. 報告セグメントの変更等に関する事項

当連結会計年度より新たな報告セグメントを追加、当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、報告セグメントごとの業績をより適切に評価するため、主に一般管理費の按分計算等を見直し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。

また、当連結会計年度より「モバイルゲーム事業」を「ゲーム事業」にセグメント名称を変更し、新たに報告セグメントとして「and Experience事業」を追加しております。これらにより、報告セグメントを従来の「モバイルゲーム事業」「広告事業」の2区分から、「ゲーム事業」「広告事業」「and Experience事業」の3区分に変更しております。

なお、前連結会計年度のセグメント情報は、変更後の利益又は損失の算定方法及び変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

【関連情報】

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

3. 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社ライブレボリューション	587,265	広告事業
Google Inc.	447,916	ゲーム事業
Apple Inc.	433,919	ゲーム事業
株式会社ディー・エヌ・エー	390,839	ゲーム事業

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

3. 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社ライブレボリューション	379,354	広告事業

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

(単位：千円)

	ゲーム事業	広告事業	and Experience 事業	全社・消去	合計
減損損失	—	—	78,649	—	78,649

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

(単位：千円)

	ゲーム事業	広告事業	and Experience 事業	全社・消去	合計
当期償却額	38,263	—	—	—	38,263
当期末残高	—	—	—	—	—

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

(単位：千円)

	ゲーム事業	広告事業	and Experience 事業	全社・消去	合計
当期償却額	—	—	12,626	—	12,626
当期末残高	—	—	—	—	—

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

前連結会計年度(自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)	当連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)
1株当たり純資産額	154.56円	194.96円
1株当たり当期純損失金額(△)	△72.37円	△111.76円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	—	—

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失金額であるため記載しておりません。

2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2017年9月30日)	当連結会計年度 (2018年9月30日)
純資産の部の合計額(千円)	681,713	949,958
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	6,168	4,049
(うち新株予約権(千円))	(5,081)	(4,049)
(うち非支配株主持分(千円))	(1,087)	(—)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	675,554	945,909
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の 普通株式の数(株)	4,370,867	4,851,767

3. 1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2016年10月1日 至 2017年9月30日)	当連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)
1株当たり当期純損失金額(△)		
親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	△316,318	△511,135
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純損失金額(△)(千円)	△316,318	△511,135
期中平均株式数(株)	4,370,867	4,573,313
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	—	—
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。