



2019年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2019年11月14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 2019年12月19日 配当支払開始予定日 -
 有価証券報告書提出予定日 2019年12月19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. 2019年9月期の連結業績 (2018年10月1日～2019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	%
2019年9月期	2,895	17.4	△697	-	△713	-	△1,200	-
2018年9月期	2,466	△25.5	△416	-	△426	-	△511	-

(注) 包括利益 2019年9月期 △1,204百万円(-%) 2018年9月期 △509百万円(-%)

	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	%	%	%
2019年9月期	△232.35	-	△196.5	△36.3	△24.1
2018年9月期	△111.76	-	△63.0	△23.2	△16.9

(参考) 持分法投資損益 2019年9月期 -百万円 2018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
2019年9月期	1,932	281	14.3	45.71
2018年9月期	1,996	949	47.4	194.96

(参考) 自己資本 2019年9月期 275百万円 2018年9月期 945百万円

(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
2019年9月期	△498	△274	1,147	1,114
2018年9月期	△389	△377	745	740

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	%	%
2018年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2019年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
2020年9月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-

3. 2020年9月期の連結業績予想 (2019年10月1日～2020年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%
通期	3,200 ～4,000	10.5 ～38.2	△600 ～△300	-

2020年9月期の連結業績予想については、レンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

※ 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）－、除外 1社（社名）アクセルゲームスタジオ株式会社

（注）詳細は、添付資料13ページ「3. 連結財務諸表及び主な注記（5）連結財務諸表に関する注記事項（当連結会計期間における重要な子会社の異動）」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）	2019年9月期	6,027,900株	2018年9月期	4,851,800株
② 期末自己株式数	2019年9月期	33株	2018年9月期	33株
③ 期中平均株式数	2019年9月期	5,166,103株	2018年9月期	4,573,313株

（参考）個別業績の概要

1. 2019年9月期の個別業績（2018年10月1日～2019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	%
2019年9月期	2,835	25.0	△637	－	△652	－	△1,132	－
2018年9月期	2,268	△26.7	△161	－	△166	－	△1,029	－

	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
2019年9月期	△219.14	－
2018年9月期	△225.20	－

(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
2019年9月期	1,932	281	14.2	45.65
2018年9月期	1,802	881	48.7	180.83

（参考）自己資本 2019年9月期 275百万円 2018年9月期 877百万円

※ 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	4
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
(当連結会計期間における重要な子会社の異動)	13
(表示方法の変更)	13
(追加情報)	13
(セグメント情報等)	14
(1株当たり情報)	18
(重要な後発事象)	18

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、雇用情勢の改善や個人消費の回復及び設備投資の増加を背景に景気の緩やかな回復が見受けられたものの、中国経済の減速、英国の欧州連合（EU）離脱問題や米国発の貿易摩擦問題を背景に、2019年4月以降も景気動向指数は悪化を示すなど、先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻くインターネットサービスの事業環境は、総務省の通信利用動向調査によると10代から40代までのインターネット利用率は100%に近付きつつあり、50代の利用についても90%を上回る水準にあるほか、当社グループが主にサービスを提供しているスマートフォンの世帯普及率も2018年には79.2%にまで上昇しており、市場の成熟化が進んでおります。

ゲーム事業の属するモバイルゲーム市場については、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、2017年から2018年にかけて前年比4%増となる1兆4,116億円へ拡大しておりますが、その拡大速度は鈍化しております。また、同市場の主力となっているJRPGと呼ばれる日本特有の性質をもったRPG分野では、近年のゲーム性向上に伴う開発期間の長期化や開発費用・プロモーション費用の増大等を要因として、提供されるゲームタイトル数は以前に比べて減少傾向にあります。

広告事業の属するインターネット広告市場については、株式会社D2C / 株式会社サイバー・コミュニケーションズ（CCI） / 株式会社電通の共同調べによりますと、2017年から2018年にかけて前年比118.6%となる1兆4,480億円の規模にまで拡大し、媒体別では、スマートフォン広告が前年比122.4%となる1兆181億円の規模となっております。2019年においても、インターネット広告市場は前年比115.9%、特にスマートフォン広告は前年比122.7%の成長を見込んでおります。

このような市場環境の下、当社グループは第2四半期連結会計期間から事業構造の転換に着手し、事業及びサービス群を再構築してまいりました。

ゲーム事業においては既存タイトルにおける運営体制の見直しを行うとともに、カジュアルゲーム分野（パズルゲーム等）と、市場が拡大を始めているブロックチェーンゲーム分野を中心に当社の経営資源を集中させることとしたほか、今後の成長が期待されるIoT分野での事業展開に着手するとともに、and Experience事業においても投資領域を絞り経営資源を集中させる運営体制の変更を進めてまいりました。

以上の結果、当期の業績は、売上高2,895,373千円（前年同期比17.4%増）、営業損失697,899千円（前年同期は416,334千円の営業損失）、経常損失713,521千円（前年同期は426,831千円の経常損失）、開発中であったゲームタイトルの開発中止に係る固定資産並びに運用中のゲームタイトルに関して当初想定していた期間内での収益回収が見込めなくなった固定資産の減損損失482,872千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1,200,326千円（前年同期は511,135千円の親会社株主に帰属する当期純損失）となりました。

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）

ゲーム事業は、本年5月からサービスを開始したパズルゲーム「COLOR PIECEOUT（カラーピースアウト）」は、本年9月26日に世界105か国に対して英語版のサービス提供を開始したほか、国内版においては継続率などの各種指標が好調に推移していることを背景に、徐々にプロモーションを拡大させてユーザー獲得を進めてまいりました。一方、「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は大型アップデートを実施するとともに、本年8月に1周年を迎えイベント展開などを行ったことによって売上が伸びました。

開発中のブロックチェーンゲーム「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」は、本年8月に一般ユーザーを対象としたオープンβテストを行いました。テスト結果を受けて、早期のスマートフォン対応の要望が多く寄せられたこともあり、スマートフォン対応を前倒しで進める必要があると考え、スケジュールを再考するとともに、体制を拡充して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734,553千円（前年同期比6.0%減）、セグメント損失は506,633千円（前年同期は215,828千円のセグメント損失）となりました。

(広告事業)

広告事業は、アドネットワーク「ADroute」は当期より開始したPC向け広告配信サービスが拡大したほか、新規媒体の開拓が進んだことによって売上が拡大しております。また、「トレーディングデスク」は、顧客開拓が進んだことに加え、大型スポット案件を獲得でき大きく伸長したことで、当事業として、当連結累計期間において過去最高の売上高を計上いたしました。

また当期より着手したIoT分野の取り組みは、IoTセンサーを用いた積雪深計測による除雪の効率化の実証実験を行うべく、冬季に一定の積雪が見込める自治体への提案活動に注力し、複数の自治体の実証実験参加が確定しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は2,003,473千円(前年同期比25.7%増)、セグメント利益は85,140千円(前年同期比8.5%減)となりました。

(and Experience事業)

and Experience事業は、これまで複数のサービスを展開してまいりましたが、当期中より今後の成長が期待できるオンラインくじサービス「くじコレ」に経営資源を集中させることとし、IPやコンテンツ獲得体制の強化、販売チャネルやくじコレ関連サービスの拡充などに注力してまいりました。また、「.yell plus」はサービス運営を移管いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は157,347千円(前年同期比72.2%増)、セグメント損失は126,197千円(前年同期は157,872千円のセグメント損失)となりました。

(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64,319千円減少し、1,932,378千円となりました。流動資産は、前連結会計年度末に比べ366,442千円増加し、1,573,575千円となりました。これは、主に売掛金が40,510千円減少したものの、現金及び預金が433,736千円増加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430,761千円減少し、358,803千円となりました。これは、主に投資有価証券が57,587千円増加したものの、ソフトウェアが176,383千円、ソフトウェア仮勘定が303,871千円減少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604,126千円増加し、1,650,865千円となりました。これは、主に1年内返済予定を含む長期借入金が164,750千円、未払金が54,371千円減少したものの、転換社債型新株予約権付社債の発行により775,672千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668,445千円減少し、281,513千円となりました。これは、主に転換社債型新株予約権付社債の転換及び新株予約権の行使により資本金等が534,263千円増加したものの、親会社株主に帰属する当期純損失を1,200,326千円計上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は、前連結会計年度末に比べ373,736千円増加し、1,114,615千円となりました。

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498,798千円の減少(前連結会計年度は389,648千円の減少)となりました。これは、主に減価償却費140,198千円、減損損失482,872千円の計上、仕入債務の増加37,039千円、売上債権の減少40,510千円等があったものの、税金等調整前当期純損失1,197,867千円の計上、未払金の減少52,822千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274,572千円の減少(前連結会計年度は377,927千円の減少)となりました。これは、主に定期預金の払戻による収入40,000千円があったものの、無形固定資産の取得のよる支出144,087千円、定期預金の預入による支出100,000千円、投資有価証券の取得による支出65,000千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1,147,107千円の増加(前連結会計年度は745,152千円の増加)となりました。これは、主に長期借入金の返済による支出164,750千円があったものの、転換社債型新株予約権付社債の発行による収入1,000,868千円、新株予約権の行使による株式の発行による収入307,850千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

当社グループを取り巻く事業環境は、我が国におけるスマートフォンの保有率が向上したことで、スマートフォン市場には飽和感があり、スマートフォンの普及とともに急成長を続けてきたスマートフォン向けゲーム市場の成熟化が進んでおります。このような市場環境の変化に伴い、当社では、これまで今後の大きな市場拡大が期待されるIoT及びブロックチェーン技術を活用した事業分野へ進出しており、当期においては来期黒字化に向けた既存事業の赤字体質からの脱却に取り組むとともに、IoT及びブロックチェーン技術を利用した事業分野を中心とした事業構造への転換を進めてまいります。

当社では従来より翌四半期業績予想開示を実施してまいりましたが、事業構造の転換を進めていくにあたり、翌四半期業績予想開示では投資家の皆様に当社の企業価値を長期目線でご判断いただくには情報不足であると考え、当期での業績予想開示をすることといたしました。一方で当社を取り巻くマーケット環境が引き続き急速に変化していることに加え、暗号資産の価値変動や市場の動向が激しく、合理的な予測に基づいた通期業績予想が困難であることから、当期の連結業績予想について、売上高、親会社株主に帰属する当期純利益につき、レンジ形式による通期業績予想開示を採用することといたしました。

2020年9月期通期連結累計期間業績予想(2019年10月1日～2020年9月30日)

売上高	3,200百万円～4,000百万円
親会社株主に帰属する当期純損失	△600百万円～△300百万円

上記に記載した将来に関する記述は、当社グループ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情報の前提に基づいた見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。実際の業績等は今後の様々な不確定要素により変動する可能性があります。

(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3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697,899千円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。また、親会社株主に帰属する当期純損益は、固定資産の減損損失の計上等もあり、当期純損失1,200,326千円を計上しております。

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、2019年3月8日付で発行した第三者割当による行使価額修正条項付第20回新株予約権が行使された結果、307,850千円の資金調達、2019年9月24日付で発行した第三者割当による第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第22回新株予約権の発行により1,004,298千円の資金調達をしており、財務基盤の安定化が図られております。加えて①ゲーム事業の注力ジャンルへの集中、開発・運営人員の最適な配置による売上の維持拡大、②広告事業の売上の維持拡大、データを活用した新機能やサービス開発による収益力の強化、③and Experience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、④IoTの事業展開含む事業構造の移行と再編による収益力の強化、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切に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 (2018年9月30日)	当連結会計年度 (2019年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	740,878	1,174,615
売掛金	391,480	350,970
貯蔵品	5,272	5,636
その他	69,501	42,353
流動資産合計	1,207,132	1,573,575
固定資産		
有形固定資産		
建物	58,140	58,140
減価償却累計額	△21,844	△26,588
建物(純額)	36,296	31,552
工具、器具及び備品	28,016	28,904
減価償却累計額	△18,274	△20,677
工具、器具及び備品(純額)	9,741	8,227
有形固定資産合計	46,038	39,779
無形固定資産		
ソフトウェア	334,684	158,301
ソフトウェア仮勘定	303,871	—
その他	80	80
無形固定資産合計	638,636	158,381
投資その他の資産		
投資有価証券	54,971	112,558
敷金及び保証金	49,918	48,084
投資その他の資産合計	104,889	160,642
固定資産合計	789,565	358,803
資産合計	1,996,698	1,932,378

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年9月30日)	当連結会計年度 (2019年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	197,919	230,990
1年内返済予定の長期借入金	164,750	300,000
未払金	122,631	68,260
未払費用	53,970	52,361
未払法人税等	9,225	12,171
賞与引当金	33,884	36,371
その他	14,358	25,038
流動負債合計	596,739	725,193
固定負債		
長期借入金	450,000	150,000
転換社債型新株予約権付社債	—	775,672
固定負債合計	450,000	925,672
負債合計	1,046,739	1,650,865
純資産の部		
株主資本		
資本金	953,890	1,221,021
資本剰余金	1,507,162	1,774,294
利益剰余金	△1,512,336	△2,712,663
自己株式	△25	△25
株主資本合計	948,691	282,628
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△2,782	△7,085
その他の包括利益累計額合計	△2,782	△7,085
新株予約権	4,049	5,971
純資産合計	949,958	281,513
負債純資産合計	1,996,698	1,932,378

(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 2017年10月1日 至 2018年9月30日)	当連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)
売上高	2,466,245	2,895,373
売上原価	2,210,685	2,873,260
売上総利益	255,560	22,113
販売費及び一般管理費	671,894	720,013
営業損失(△)	△416,334	△697,899
営業外収益		
受取利息	20	5
受取手数料	1,100	600
還付加算金	—	257
新株予約権戻入益	286	—
仮想通貨評価益	—	192
その他	81	92
営業外収益合計	1,488	1,148
営業外費用		
支払利息	6,005	5,436
投資事業組合運用損	1,646	1,635
新株予約権発行費	—	7,561
新株発行費	3,868	1,646
その他	465	491
営業外費用合計	11,985	16,770
経常損失(△)	△426,831	△713,521
特別損失		
減損損失	78,649	482,872
投資有価証券評価損	2,748	1,473
特別損失合計	81,397	484,345
税金等調整前当期純損失(△)	△508,228	△1,197,867
法人税、住民税及び事業税	2,910	2,458
法人税等合計	2,910	2,458
当期純損失(△)	△511,139	△1,200,326
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△3	—
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△511,135	△1,200,326

連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)	当連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)
当期純損失(△)	△511,139	△1,200,326
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,519	△4,303
その他の包括利益合計	1,519	△4,303
包括利益	△509,619	△1,204,630
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△509,616	△1,204,630
非支配株主に係る包括利益	△3	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019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	953,890	1,507,162	△1,512,336	△25	948,691
当期変動額					
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△1,200,326		△1,200,326
新株の発行 (新株予約権の行使)	154,534	154,534			309,068
転換社債型新株予約権付 社債の転換	112,597	112,597			225,195
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)					
当期変動額合計	267,131	267,131	△1,200,326	—	△666,063
当期末残高	1,221,021	1,774,294	△2,713,059	△25	282,628

	その他の包括利益累計額		新株予約権	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	△2,782	△2,782	4,049	949,958
当期変動額				
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)				△1,200,326
新株の発行 (新株予約権の行使)				309,068
転換社債型新株予約権付 社債の転換				225,195
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	△4,303	△4,303	1,921	△2,382
当期変動額合計	△4,303	△4,303	1,921	△668,445
当期末残高	△7,085	△7,085	5,971	281,513

(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 2017年10月1日 至 2018年9月30日)	当連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純損失 (△)	△508,228	△1,197,867
減価償却費	50,497	140,198
のれん償却額	12,626	—
賞与引当金の増減額 (△は減少)	554	2,486
受取利息及び受取配当金	△20	△5
支払利息	6,005	5,436
減損損失	78,649	482,872
投資有価証券評価損益 (△は益)	2,748	1,473
売上債権の増減額 (△は増加)	△116,619	40,510
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△3,111	△363
仕入債務の増減額 (△は減少)	60,260	37,039
未払金の増減額 (△は減少)	62,706	△52,822
未払消費税等の増減額 (△は減少)	—	9,309
その他	△26,849	41,421
小計	△380,780	△490,312
利息及び配当金の受取額	26	5
利息の支払額	△5,984	△5,531
法人税等の支払額	△2,910	△2,959
営業活動によるキャッシュ・フロー	△389,648	△498,798
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△6,000	△100,000
定期預金の払戻による収入	212,000	40,000
有形固定資産の取得による支出	△1,066	△2,366
無形固定資産の取得による支出	△482,861	△144,087
投資有価証券の取得による支出	—	△65,000
敷金の差入による支出	—	△3,117
事業譲受による支出	△100,000	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△377,927	△274,572
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△33,000	△164,750
新株予約権の行使による株式の発行による収入	429,266	307,850
新株予約権の発行による収入	—	5,358
新株予約権の買入消却による支出	—	△2,218
株式の発行による収入	349,969	—
転換社債型新株予約権付社債の発行による収入	—	1,000,868
非支配株主への払戻による支出	△1,083	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	745,152	1,147,107
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)	△22,424	373,736
現金及び現金同等物の期首残高	763,303	740,878
現金及び現金同等物の期末残高	740,878	1,114,615

(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。

(当連結会計期間における重要な子会社の異動)

当連結会計年度において、当社の連結子会社でありましたアクセルゲームスタジオ株式会社は、当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

(表示方法の変更)

(連結損益計算書)

前連結会計年度において、独立掲記しておりました「営業外費用」の「支払手数料」は、営業外費用の総額の100分の10以下となったため、当連結会計年度より「その他」に含めて表示しております。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、「営業外費用」に表示していた「支払手数料」442千円、「その他」22千円は、「その他」465千円として組み替えております。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)を当連結会計年度から適用しております。

(「資金決済法における仮想通貨の会計処理等に関する当面の取扱い」の適用)

「資金決済法における仮想通貨の会計処理等に関する当面の取扱い」(実務対応報告第38号2018年3月14日)を、当連結会計年度から適用しております。

保有する仮想通貨のうち、活発な市場が存在するものは主要な仮想通貨取引所の取引価格に基づいて連結貸借対照表に計上し、取得原価との差額は営業外損益として処理しております。

(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 ・IoTソリューションの企画・開発・販売・運用等
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 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント				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。

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント				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	734,553	2,003,473	157,347	2,895,373	2,895,373	—	2,895,373
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	734,553	2,003,473	157,347	2,895,373	2,895,373	—	2,895,373
セグメント利益又は損失(△)	△506,633	85,140	△126,197	△547,690	△547,690	△150,209	△697,899
その他の項目							
減価償却費	131,616	537	—	132,153	132,153	8,044	140,198

(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	△280,673	△547,690
全社費用(注)	△135,660	△150,209
連結財務諸表の営業損失	△416,334	△697,899

(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。

【関連情報】

前連結会計年度(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

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019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	393,115	広告事業
K L a b株式会社	392,526	ゲーム事業
I B Gメディア株式会社	296,142	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 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

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019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	482,872	—	—	—	482,872

【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 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	—	—	—	—	—

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

該当事項はありません。

【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 2017年10月1日 至 2018年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019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 2017年10月1日 至 2018年9月30日)	当連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)
1株当たり純資産額	194.96円	45.71円
1株当たり当期純損失(△)	△111.76円	△232.35円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	—	—

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、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 (2018年9月30日)	当連結会計年度 (2019年9月30日)
純資産の部の合計額(千円)	949,958	281,513
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	4,049	5,971
(うち新株予約権(千円))	(4,049)	(5,971)
(うち非支配株主持分(千円))	(—)	(—)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	945,909	275,542
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)	4,851,767	6,027,867

3. 1株当たり当期純損失の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2017年10月1日 至 2018年9月30日)	当連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)
1株当たり当期純損失(△)		
親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千円)	△511,135	△1,200,326
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(△)(千円)	△511,135	△1,200,326
期中平均株式数(株)	4,573,313	5,166,103
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。