



平成29年9月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成29年11月7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 <http://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 平成29年12月19日 配当支払開始予定日 ー
 有価証券報告書提出予定日 平成29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. 平成29年9月期の連結業績（平成28年10月1日～平成29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	%
29年9月期	3,308	3.4	△254	ー	△272	ー	△316	ー
28年9月期	3,200	4.2	△377	ー	△385	ー	△458	ー

(注) 包括利益 29年9月期 △312百万円 (ー%) 28年9月期 △515百万円 (ー%)

	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	%	%	%
29年9月期	△72.37	ー	△38.1	△13.8	△7.7
28年9月期	△105.01	ー	△37.6	△18.6	△11.8

(参考) 持分法投資損益 29年9月期 ー百万円 28年9月期 ー百万円

(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
29年9月期	1,682	681	40.1	154.56
28年9月期	2,248	998	43.9	225.77

(参考) 自己資本 29年9月期 675百万円 28年9月期 986百万円

(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
29年9月期	△127	△213	△36	763
28年9月期	△335	△101	643	1,141

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	%	%
28年9月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00	ー	ー	ー
29年9月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00	ー	ー	ー
30年9月期(予想)	ー	0.00	ー	0.00	0.00	ー	ー	ー

3. 平成30年9月期第1四半期の連結業績予想（平成29年10月1日～平成29年12月31日）

(%表示は対前年同四半期増減率)

	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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第1四半期(累計)	620	△40.0	△115	ー	△118	ー	△118	ー	△27.00

(注) 平成30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）： 無

新規 ー社 (社名) ー、除外 ー社 (社名) ー

(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

29年9月期	4,370,900株	28年9月期	4,370,900株
29年9月期	33株	28年9月期	33株
29年9月期	4,370,867株	28年9月期	4,370,867株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成29年9月期の個別業績（平成28年10月1日～平成29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	%
29年9月期	3,093	△6.3	△66	—	△88	—	△125	—
28年9月期	3,299	4.6	△44	—	△202	—	△146	—

	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
29年9月期	△28.66	—
28年9月期	△33.45	—

(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
29年9月期	2,135	1,130	52.7	257.56
28年9月期	2,613	1,248	47.7	285.06

(参考) 自己資本 29年9月期 1,125百万円 28年9月期 1,245百万円

※ 決算短信は監査の対象外です

※ 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、5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
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
(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)	19

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、政府の経済政策と日銀の金融政策による企業収益や雇用・所得環境の改善により、緩やかな回復基調で推移しました。一方、海外におきましては、中東・北朝鮮の地政学的なリスクが高まり、米国では新政権の保護主義的な経済政策への懸念などにより、景気の先行きは不透明な状況が続いております。

当社グループの中心事業であるモバイルインターネットを取り巻く環境においては、スマートフォンの出荷台数の増加や格安SIM及び大手通信キャリアの通信サービスの多様化により、引き続きスマートフォン利用者の増加傾向が続いております。一方でスマートフォンの普及は一定水準に達しており、普及のスピードは緩やかになってきました。

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、モバイルコンテンツ市場について、平成27年から平成28年にかけて前年比119.9%となる1兆8,757億円の規模に拡大しており、特にスマートフォン等市場においては前年比123.4%である1兆8,047億円の規模へ拡大しております。

モバイルコンテンツの市場規模の拡大だけでなく、VR（仮想現実）やAR（拡張現実）などの新しい技術が採用され多種多様なアプリが世の中に配信されております。ダウンロードランキングやセールスランキングでは一部を除いて日々大きな変動を見せ、競争の激化が窺われます。スマートフォンゲーム市場においては、スマートフォン端末の高性能化、通信速度の向上により、モバイル端末上で表現されるコンテンツに求められるクオリティの水準が年々上昇しております。モバイルゲーム事業のゲーム開発では、ゲーム性や表現力を高めることによって既に市場にリリースされているタイトルとの差別化を図る必要があり、当社においてもゲームの世界観やストーリー、ゲームシステム等をより詳細に設定、構築することでそれらを高める取り組みを行っております。

また、株式会社サイバー・コミュニケーションズ（CCI）/株式会社D2C共同調べによりますと、インターネット広告市場について、平成27年から平成28年にかけて前年比112.8%となる1兆378億円の規模にまで拡大しており、特に、スマートフォン広告は、前年比130.0%となる6,476億円の規模にまで拡大しており、順調な市場の成長が見込まれております。インターネット広告の技術の発展による広告効果の向上や広告表現の多様化により、将来的にはテレビコマーシャルを超える規模が見込まれております。

このような市場環境の下、当社は「持続的成長構造の構築」を当期の事業戦略に掲げて取り組んでまいりました。その一環として、ゲームキャラクターなどの衣装や、ライブ、イベントの衣装の受注製作サービス「coscrea（コスクレア）」を開始しました。当期では、コミックマーケット92、東京ゲームショウ2017に出展する企業に対して、グッズの受注製作、イベントの衣装の受注製作をいたしました。また、株式会社DMM.comの有名人等とファンを結ぶコミュニケーションアプリ「DMM.yell」を譲り受けることに関して、基本合意契約を締結いたしました。

以上の結果、当期の業績は、売上高3,308,250千円（前年同期比3.4%増）、営業損失254,020千円（前年同期は377,240千円の営業損失）、経常損失272,223千円（前年同期は385,160千円の経常損失）となりました。親会社株主に帰属する当期純損失は316,318千円（前年同期は458,980千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。

(モバイルゲーム事業)

モバイルゲーム事業につきましては、株式会社スクウェア・エニックスから運營業務を委託されている「ディアホライズン」が平成29年8月24日にサービスを開始し売上に寄与し始めました。また、「キングダム-英雄の系譜-」に関しましては、平成29年3月に2周年、「ワールドクロスサーガ-時と少女と鏡の扉-」に関しましては、平成29年4月に1周年を迎え、引き続きサービスの向上と安定的な運営に取り組んでおります。また、コミックマーケット92のブース出展を行った「終幕彼女(エンドロール)」や、KLab株式会社との協業で開発中の「幽☆遊☆白書100%本気(マジ)バトル」を含む開発を進めているゲームタイトルは、引き続き費用が先行して発生しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,753,527千円（前年同期比14.3%増）、セグメント損失は53,837千円（前年同期は199,659千円のセグメント損失）となりました。

(広告事業)

広告事業につきましては、スマートフォン向けアドネットワーク「ADroute」では、広告表現の一つであるインフォード広告の展開やリターゲティング広告の機能の改善や強化を図り、リッチコンテンツを組み合わせた総合的な提案を行い、拡販に注力いたしました。また、これまでの広告運用のノウハウを活かしたトレーディングデスクなどの新規サービスの展開を行っており、リソースの再配分など社内体制の整備を進めてまいりました。それらの結果、前年同期比で売上、利益ともに伸ばいたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,546,614千円（前年同期比12.3%増）、セグメント利益は54,174千円（前年同期比391.5%増）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565,881千円減少し、1,682,652千円となりました。流動資産は、前連結会計年度末に比べ712,016千円減少し、1,312,043千円となりました。これは、主に現金及び預金が378,652千円、売掛金が162,323千円、仕掛品が106,199千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146,135千円増加し、370,608千円となりました。これは、主に減価償却費やのれん償却費の計上による減少、有形及び無形固定資産が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249,523千円減少し、1,000,938千円となりました。これは、主に買掛金が56,648千円、未払金が129,836千円、1年内返済予定を含む長期借入金が33,000千円減少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316,358千円減少し、681,713千円となりました。これは、主に親会社株主に帰属する当期純損失316,318千円の計上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378,652千円減少し、763,303千円となりました。

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127,522千円の減少(前連結会計年度は335,086千円の減少)となりました。これは、主にのれん償却及び減価償却費等の計上、売上債権及びたな卸資産の減少による資金の増加があったものの、税金等調整前当期純損失の計上、未払金の減少により資金が減少し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213,079千円の減少(前連結会計年度は101,851円の減少)となりました。これは、主に有形及び無形固定資産の取得、敷金の差入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36,863千円の減少(前連結会計年度は643,336千円の増加)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としては、スマートフォン端末の高性能化、通信速度の向上により、モバイルコンテンツにおいても表現の多様化・品質の向上が進み、競争が激化していく中でモバイルコンテンツ市場は既存のサービスのみならず多種多様なサービスが台頭していくことにより、さらに拡大していくものと考えております。

平成30年9月期より、スマートフォンの普及に伴い近年のゲーム市場においては、当社の所属するモバイルゲーム市場がハード・ソフト市場を抜いて、国内のゲーム市場の主流となってきております。また、激変するゲーム市場において事業領域を限定することなく、市場の変化を取り入れていく必要があるため、報告セグメントの区分を「モバイルゲーム事業」から「ゲーム事業」に変更いたします。

平成30年9月期につきましては、引き続き「持続的成長構造の構築」を事業戦略に掲げて取り組んでまいります。成長を加速させるため、エンターテインメントとマーケティングを軸とした既存事業であるモバイルゲーム事業、広告事業の周辺領域における新規事業として、特別な体験を通じ、コンテンツやタレントとファンとのより深い関係を構築するand Experience事業を開始することを発表しております。新規事業であるand Experience事業を育て、ゲーム事業、広告事業を含む収益構造の異なる3事業体制で、持続的な成長構造を構築していきます。

各セグメント別の見通しに関して、ゲーム事業については、これまで培ってきたネイティブアプリの開発力や自社配信タイトルの運用ノウハウなどを活かし、引き続き最終的なROI（投資対効果）を最重要指標として、積極的な投資を迅速に行い、急速に変化するマーケットにおける地位確立、事業領域拡大を目指してまいります。

広告事業については、これまでの広告運用のノウハウを活かしたトレーディングデスクや、新機能としてオーディエンスターゲティングを備えた「ADroute」の販売強化に注力し、それぞれの運用のノウハウの更なる蓄積、機能強化を行い、より一層のサービスの向上に取り組んでまいります。

and Experience事業については、ゲームキャラクターなどの公式ライセンス衣装や、ライブ、イベントの衣装受注製作サービス「coscrea（コスクレア）」に加え、有名人等とファンを結ぶコミュニケーションアプリ「.yell plus（ドットエールプラス）」、特別な体験や、ここでしか手に入らないグッズをはじめとしたレア商品を入手することのできるファン向けサービス「くじコレ」の3サービスに取り組んでまいります。

平成30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。

なお、平成30年9月期第1四半期連結会計期間の業績予想に関しましては、引き続きゲーム事業における開発中の3タイトルにおける費用の先行、and Experience事業の新サービス「.yell plus（ドットエールプラス）」の譲り受けに伴う費用などを勘案して算出しております。

平成30年9月期第1四半期連結会計期間業績予想（平成29年10月1日～平成29年12月31日）

売上高	620百万円（前年同期比40.0%減）
営業損失	△115百万円（前年同期は42百万円の営業利益）
経常損失	△118百万円（前年同期は44百万円の経常利益）
親会社株主に帰属する四半期純損失	△118百万円（前年同期は40百万円の親会社株主に帰属する四半期純利益）

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 (平成28年9月30日)	当連結会計年度 (平成29年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,347,955	969,303
売掛金	437,183	274,860
仕掛品	106,199	—
貯蔵品	1,647	2,161
その他	131,074	65,718
流動資産合計	2,024,060	1,312,043
固定資産		
有形固定資産		
建物	45,450	58,140
減価償却累計額	△10,492	△16,502
建物(純額)	34,958	41,638
工具、器具及び備品	31,805	27,185
減価償却累計額	△20,513	△15,083
工具、器具及び備品(純額)	11,292	12,102
有形固定資産合計	46,250	53,740
無形固定資産		
のれん	38,263	—
ソフトウェア	1,796	1,336
ソフトウェア仮勘定	—	202,733
その他	80	80
無形固定資産合計	40,140	204,150
投資その他の資産		
投資有価証券	89,404	57,845
敷金及び保証金	48,677	54,871
投資その他の資産合計	138,082	112,717
固定資産合計	224,473	370,608
資産合計	2,248,534	1,682,652

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年9月30日)	当連結会計年度 (平成29年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	204,951	148,303
1年内返済予定の長期借入金	33,000	33,000
未払金	189,791	59,955
未払費用	56,263	54,821
未払法人税等	6,924	6,860
賞与引当金	32,335	33,330
その他	79,446	49,917
流動負債合計	602,712	386,188
固定負債		
長期借入金	647,750	614,750
固定負債合計	647,750	614,750
負債合計	1,250,462	1,000,938
純資産の部		
株主資本		
資本金	563,900	563,900
資本剰余金	1,117,172	1,117,172
利益剰余金	△684,882	△1,001,201
自己株式	△25	△25
株主資本合計	996,165	679,846
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△9,368	△4,301
その他の包括利益累計額合計	△9,368	△4,301
新株予約権	2,872	5,081
非支配株主持分	8,402	1,087
純資産合計	998,071	681,713
負債純資産合計	2,248,534	1,682,652

(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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)
売上高	3,200,472	3,308,250
売上原価	2,053,041	2,323,095
売上総利益	1,147,430	985,155
販売費及び一般管理費	1,524,671	1,239,175
営業損失(△)	△377,240	△254,020
営業外収益		
受取利息	577	175
為替差益	—	574
事業譲渡益	830	—
保証金等返還益	—	2,009
受取手数料	1,200	1,525
還付加算金	—	524
その他	122	106
営業外収益合計	2,730	4,916
営業外費用		
支払利息	3,925	6,317
株式上場関連費	4,822	5,669
支払手数料	—	2,577
投資事業組合運用損	1,526	1,740
新株予約権発行費	—	6,640
その他	376	174
営業外費用合計	10,650	23,119
経常損失(△)	△385,160	△272,223
特別利益		
コンテンツ事業譲渡益	58,514	—
特別利益合計	58,514	—
特別損失		
減損損失	176,661	—
投資有価証券評価損	—	34,886
特別損失合計	176,661	34,886
税金等調整前当期純損失(△)	△503,307	△307,109
法人税、住民税及び事業税	3,060	10,321
法人税等合計	3,060	10,321
当期純損失(△)	△506,367	△317,431
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△47,387	△1,112
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△458,980	△316,318

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)
当期純損失(△)	△506,367	△317,431
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△9,368	5,066
その他の包括利益合計	△9,368	5,066
包括利益	△515,736	△312,364
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△468,348	△311,252
非支配株主に係る包括利益	△47,387	△1,112

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成27年10月1日 至 平成28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	1,116,770	△225,901	△25	1,454,743
当期変動額					
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△458,980		△458,980
新株予約権の発行					
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		402			402
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	402	△458,980	—	△458,577
当期末残高	563,900	1,117,172	△684,882	△25	996,165

	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	—	—	286	48,946	1,503,976
当期変動額					
親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△458,980
新株予約権の発行			2,586		2,586
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動				9,597	10,000
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△9,368	△9,368		△50,141	△59,510
当期変動額合計	△9,368	△9,368	2,586	△40,544	△505,904
当期末残高	△9,368	△9,368	2,872	8,402	998,071

当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29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

(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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29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(△)	△503,307	△307,109
減価償却費	25,734	11,453
のれん償却額	49,994	38,263
賞与引当金の増減額(△は減少)	△4,229	994
ポイント引当金の増減額(△は減少)	△1,331	—
受取利息及び受取配当金	△577	△175
支払利息	3,925	6,317
事業譲渡損益(△は益)	△58,514	—
減損損失	176,661	—
投資有価証券評価損益(△は益)	—	34,886
売上債権の増減額(△は増加)	△45,207	162,323
たな卸資産の増減額(△は増加)	△105,264	105,685
仕入債務の増減額(△は減少)	43,499	△71,260
未払金の増減額(△は減少)	170,796	△128,961
その他	△30,945	15,720
小計	△278,765	△131,864
利息及び配当金の受取額	517	203
利息の支払額	△3,496	△6,297
法人税等の支払額	△53,340	△10,035
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	△335,086	△127,522
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	△524,000	△424,000
定期預金の払戻による収入	624,000	424,000
有形固定資産の取得による支出	△46,420	△19,690
無形固定資産の取得による支出	△138,454	△176,903
貸付金の回収による収入	200	—
敷金の差入による支出	—	△16,587
敷金の回収による収入	31,712	89
投資有価証券の取得による支出	△100,300	—
事業譲渡による収入	51,500	—
その他	△89	13
投資活動によるキャッシュ・フロー	△101,851	△213,079
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△40,000	—
長期借入金の返済による支出	△19,250	△33,000
長期借入れによる収入	700,000	—
新株予約権の発行による収入	2,586	2,254
非支配株主への払戻による支出	—	△6,117
財務活動によるキャッシュ・フロー	643,336	△36,863
現金及び現金同等物に係る換算差額	—	△1,186
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	206,398	△378,652
現金及び現金同等物の期首残高	935,556	1,141,955
現金及び現金同等物の期末残高	1,141,955	763,303

(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。

(追加情報)

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当連結会計年度から適用しております。

(連結納税制度の適用)

当社及び一部の連結子会社は、当連結会計年度より連結納税制度を適用しております。

(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を構成し、「モバイルゲーム事業」、「広告事業」の2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通りであります。

事業区分	事業の概要
モバイルゲーム事業	・モバイルゲームの企画・開発・運営等
広告事業	・広告ネットワーク事業

(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、平成28年9月1日付でコンテンツ事業を譲渡したため、報告セグメントを従来の「モバイルゲーム事業」「広告事業」「コンテンツ事業」の3区分から、「モバイルゲーム事業」「広告事業」の2区分に変更しております。

なお、当連結会計年度のセグメント情報は、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。

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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)

(単位：千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計	調整額 (注1)	連結財務諸 表計上額
	モバイル ゲーム事業	広告事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	1,533,745	1,376,011	2,909,756	290,715	3,200,472	—	3,200,472
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	1,203	1,203	—	1,203	△1,203	—
計	1,533,745	1,377,214	2,910,960	290,715	3,201,675	△1,203	3,200,472
セグメント利益又は損失(△)	△199,659	11,021	△188,638	22,755	△165,883	△211,357	△377,240
その他の項目							
減価償却費	16,395	30	16,425	119	16,545	9,188	25,734
減損損失	176,661	—	176,661	—	176,661	—	176,661

(注) 1 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。

2 「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、コンテンツ事業等を含んでおります。

当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)

(単位: 千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計	調整額 (注1)	連結財務諸 表計上額
	モバイル ゲーム事業	広告事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	1,753,521	1,546,614	3,300,135	8,114	3,308,250	—	3,308,250
セグメント間の内部売上高又は振替高	5	—	5	1,573	1,579	△1,579	—
計	1,753,527	1,546,614	3,300,141	9,688	3,309,829	△1,579	3,308,250
セグメント利益又は損失 (△)	△53,837	54,174	336	△58,926	△58,589	△195,431	△254,020
その他の項目							
減価償却費	659	3	663	13	676	10,776	11,453

(注) 1 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。

2 「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、コンテンツ事業等を含んでおります。

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	△188,638	336
「その他」の区分の利益又は損失	22,755	△58,926
全社費用 (注)	△211,357	△195,431
連結財務諸表の営業損失	△377,240	△254,020

(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 平成27年10月1日 至 平成28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
株式会社ディー・エヌ・エー	604,470	モバイルゲーム事業
株式会社ライブレボリューション	438,790	広告事業
Google Inc.	330,504	モバイルゲーム事業
Apple Inc.	322,202	モバイルゲーム事業

当連結会計年度(自 平成28年10月1日 至 平成29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	モバイルゲーム事業
Apple Inc.	433,919	モバイルゲーム事業
株式会社ディー・エヌ・エー	390,839	モバイルゲーム事業

【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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)

(単位：千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	全社・消去	合計
減損損失	176,661	—	—	176,661

当連結会計年度(自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)

(単位：千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	全社・消去	合計
減損損失	—	—	—	—

【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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)

(単位:千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	全社・消去	合計
当期償却額	49,994	—	—	49,994
当期末残高	38,263	—	—	38,263

当連結会計年度(自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)

(単位:千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	全社・消去	合計
当期償却額	38,263	—	—	38,263
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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成28年10月1日 至 平成29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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29年9月30日)
1株当たり純資産額	225.77円	154.56円
1株当たり当期純損失金額(△)	△105.01円	△72.37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 (平成28年9月30日)	当連結会計年度 (平成29年9月30日)
純資産の部の合計額(千円)	998,071	681,713
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	11,275	6,168
(うち新株予約権(千円))	(2,872)	(5,081)
(うち非支配株主持分(千円))	(8,402)	(1,087)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	986,796	675,544
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	4,370,867

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 平成27年10月1日 至 平成28年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成28年10月1日 至 平成29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)	△458,980	△316,318
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)	△458,980	△316,318
期中平均株式数(株)	4,370,867	4,370,867
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)

(事業譲受)

当社の平成29年10月13日付の取締役会決議に基づき、株式会社DMM.comの有名人等とファンを結ぶコミュニケーションアプリ「DMM.yell」事業の譲受に関する事業譲渡契約を同日付で締結し、平成29年11月1日付で当該事業を譲り受けました。

1. 事業譲受の目的

当社グループでは平成29年9月期の事業戦略として、当社の資産を活かした新たな事業領域への投資を強化し、持続的な成長構造の構築を掲げ、事業に取り組んでおりました。成長を加速させるため、エンターテインメントとマーケティングである既存事業の周辺領域を軸とした新規事業を推進する専任部門を新たに発足して事業規模の拡大及び事業領域の拡充を図って参りました。

当該事業は、有名人等とファンを結ぶコミュニケーションアプリであり、ファンは気に入った有名人等の投稿記事を見て、購入したポイントを使用してyell（応援）します。yell数ランキング上位に入った有名人等は、テレビやライブなどに出演できるという仕組みとなっております。

これまでのモバイルゲーム事業で培ったフリーミアムモデルでのアプリ運用経験、ゲーム内やイベントにおける有名人とのタイアップ企画の実施、また、イベントの企画や関連グッズの企画、製作、販売を行う「coscrea（コスクレア）」の展開など、既存事業との高い事業シナジーを見込んでおります。

2. 事業譲受の概要

(1) 相手先企業の名称

株式会社DMM.com

(2) 譲受事業の内容

- ・有名人等とファンを結ぶコミュニケーションアプリの展開
- ・その他、上記に付随するサービス

(3) 事業譲受の実行日

平成29年11月1日

(4) 譲受事業の資産、負債の項目及び金額

固定資産 36,001千円

流動負債 1,607千円

※上記金額は、平成29年7月31日現在の貸借対照表を基に算出しているため、実際に承継される金額は、事業譲受日前日までの増減を加除した上で確定いたします。