



## 2019年9月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2019年5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  
 四半期報告書提出予定日 2019年5月14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 : 有  
 四半期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月期第2四半期の連結業績 (2018年10月1日～2019年3月31日)

#### (1) 連結経営成績 (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		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2019年9月期第2四半期	1,444	22.6	△287	—	△292	—	△778	—
2018年9月期第2四半期	1,177	△39.8	△185	—	△189	—	△191	—

(注) 包括利益 2019年9月期第2四半期 △781百万円 (-%) 2018年9月期第2四半期 △193百万円 (-%)

	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
2019年9月期第2四半期	△160.13	—
2018年9月期第2四半期	△43.61	—

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年9月期第2四半期	1,283	231	17.7
2018年9月期	1,996	949	47.4

(参考) 自己資本 2019年9月期第2四半期 226百万円 2018年9月期 945百万円

### 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
2018年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2019年9月期	—	0.00	—	—	—
2019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. 2019年9月期第3四半期 (累計) の連結業績予想 (2018年10月1日～2019年6月30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3四半期 (累計)	2,193	30.8	△487	—	△496	—	△982	—	△186.10

(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) 当四半期連結累計期間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）ー、除外 一社（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9ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（4）四半期連結財務諸表に関する注記事項（当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動）」をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 無

(3) 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

(4) 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2Q	4,976,800株	2018年9月期	4,851,800株
② 期末自己株式数	2019年9月期2Q	33株	2018年9月期	33株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2019年9月期2Q	4,862,207株	2018年9月期2Q	4,383,834株

※ 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、上記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. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結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) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	9
(追加情報)	9
(セグメント情報等)	10
3. その他	12
継続企業の前提に関する重要事象等	12

## 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2四半期連結累計期間におけるスマートフォンを取り巻く環境においては、MM総研調べによりますと、2018年におけるスマートフォンの国内出荷台数は3,116万台で、統計調査を始めた2009年以降の10年間で2番目に多い出荷実績となっております。一方で、今後は通信料金と端末料金の分離プラン導入などの影響によって買い替えサイクルが長期化することが予測されており、最新端末の普及は鈍化していくことが見込まれます。

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、2016年から2017年にかけて前年比15.1%増となる1兆3,632億円へ拡大しております。その一方で当社がこれまで開発を続けてきたJRPGと呼ばれる日本特有の性質をもったRPG分野では、ガチャシステムやイベント設計などにより、ヒットした場合には高い収益が見込めるものの、近年ではゲーム性向上に伴い開発期間が長期化するとともに、開発費やプロモーション費用の著しい増大に伴って、多額の資金を要するハイリスク・ハイリターンな分野となっております。開発・提供・運営には資本力が求められることで、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、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1兆181億円の規模にまで拡大しております。2019年においても、インターネット広告市場は115.9%の拡大が見込まれており、その内スマートフォン広告は前年比122.7%の拡大が見込まれており、今後の成長が見込まれております。

このような市場環境の下、当社グループは当連結会計期間において、これまでの事業進捗等を踏まえ、ゲーム事業の事業構造の転換に着手するとともに、and Experience事業における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実施し、翌連結会計期間から収益とのバランスが取れた費用のコントロールができ収益成長が図れる体制の構築を進めてまいりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高1,444,458千円(前年同期比22.6%増)、営業損失287,040千円(前年同期は185,324千円の営業損失)、経常損失292,990千円(前年同期は189,748千円の経常損失)、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四半期純損失は778,585千円(前年同期は191,200千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)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)

ゲーム事業において、運用中の「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は、中長期的な収益拡大を図る目的で機能追加や改善を伴うアップデートを断続的に実施し、各種KPIが向上しており、プラットフォームにおける評価も向上しております。

開発を進めてきた「終幕彼女(エンドロール)」は、今後の開発費やプロモーション費に多額の資金を要する一方で、JRPGの軸がオリジナルモチーフからIPタイトルへと移っていく環境を踏まえ、自社単独でのゲーム開発の中止し、and Experience事業において、キャラクターやシナリオを活用したIP化を進めていくことを決定いたしました。

開発中の「COLOR PIECEOUT (カラーピースアウト)」は、3月19日よりサービス開始前の最終調整を目的に国内オープンβテストを実施し、ユーザーの利用動向を通じたゲームシステムや機能、各種KPIの確認を実施し、想定を上回るKPIで推移するとともに、機能やシステムに関するフィードバックをもとにサービス開始に向けて最終調整を進めております。また、「コントラクトサーバント-CARD GAME-」は、サービス開始に向けて開発体制を強化しており、開発費用等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451,428千円(前年同期比27.5%増)、セグメント損失は180,910千円(前年同期は85,852千円のセグメント損失)となりました。

#### (広告事業)

アドネットワーク「ADroute」において、新たにPC向け広告配信サービスを開始し、既存顧客中心に取引が増加し、既存のスマートフォン向けサービスでは、広告効果の最適化・最大化することができたことから売上高は堅調に推移いたしました。また、「トレーディングデスク」は、案件数が増加するとともにスポットでの大型案件を受注したことで売上が大きく伸長し、広告事業として過去最高の四半期売上高を記録いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は926,959千円(前年同期比18.7%増)、セグメント利益は43,226千円(前年同期比10.1%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、大きく販売数を伸ばすくじも出てきており、これまでの実施を通じて得たノウハウをもとに営業・運用体制を強化し、今後の実施回数を増大させるべくコンテンツ発掘・企画を強化いたしました。

また、トークンプレセール情報サイト「PlayDApp」及びブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info」では、引き続きブロックチェーンゲームの普及促進、啓蒙を進める期間と位置付けており、更なる認知度向上を図ってまいりました。

以上の結果、当セグメントの売上高は66,069千円(前年同期比50.4%増)、セグメント損失は74,674千円(前年同期は70,901千円のセグメント損失)となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末における資産合計については、前期末に比べて713,138千円減少し、1,283,559千円となりました。これは、主に現金及び預金が294,344千円、ソフトウェアが329,756千円、ソフトウェア仮勘定が147,242千円減少したこと等によるものであります。

負債合計については、前期末に比べて5,578千円増加し、1,052,317千円となりました。これは、主に流動負債のその他が54,501千円、1年内返済予定を含む長期借入金が14,750千円減少したものの、買掛金が74,586千円増加したこと等によるものであります。

純資産合計については、前期末に比べて718,716千円減少し、231,242千円となりました。これは、主に新株予約権の行使により資本金等が62,792千円増加したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を778,585千円計上したこと等によるものであります。

### (キャッシュ・フローの状況)

当第2四半期連結会計期間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て324,344千円減少し、416,534千円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況と主な内訳は、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、177,082千円の減少(前年同期は181,848千円の減少)となりました。これは、主に減価償却費94,853千円、減損損失482,872千円の計上等があったものの、税金等調整前四半期純損失の計上777,336千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、195,506千円の減少(前年同期は141,305千円の減少)となりました。これは、主に無形固定資産の取得による支出95,443千円、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、48,244千円の増加(前年同期は14,000千円の増加)となりました。これは、主に長期借入金の返済による支出14,750千円があったものの、新株予約権の行使による株式の発行による収入62,575千円等があったことによるものであります。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社では、本日開示いたしました「特別損失の計上及び第2四半期連結累計期間の業績予想と実績値の差異に関するお知らせ」を踏まえ、当社のゲーム事業についてJRPG分野については、自社での投資を伴う新規のゲーム開発から脱却するとともに、グローバルで人気があり、各国のセールスランキングで多くのタイトルが上位に並ぶカジュアルゲーム分野（パズルゲーム等）と、まだ黎明期にあり世界的に新規タイトルが増加しているなかで大きな成長が期待され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して展開してまいります。

具体的には、3～4月に実施したオープンβテストの結果をもとに最終調整を行い、本日より事前登録を開始したパズルゲーム「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」を当第三四半期連結会計期間中に日本国内でリリースし、機能改善を図りながらプロモーションを実施し、多くのユーザーのみなさまに遊んでいただけるゲームへと成長させていくとともに、並行して開発している英語版についても準備ができ次第、世界各国で順次提供していく計画であります。

また、昨年3月から参入しているブロックチェーンゲーム分野においては、事業を取り巻く規制などの状況や市場環境などを適宜勘案しながら、当初提供予定であったゲームから、世界中の多くのユーザーにしっかりと遊んでもらえるゲームへとその内容を大幅に変更しております。これに伴ってリリースは当初想定していた時期から大きく変更したものの、体制を強化して「コントラクトサーバント-CARD GAME-」（コンサヴァ）の開発を行っており、まずはバトルゲーム部分から提供し、その後に本格的なセールを実施する計画であります。なお、コンサヴァにつきましては、Ethereumの価値変動や市場の動向が激しいため、業績予想には売上を見込んでおりません。

運用中の「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は、前四半期連結累計期間に減損損失を計上したものの、これまでの改善などを通じて、今後の収益寄与が見込まれていることから、ユーザーのみなさまの満足度がさらに向上し、楽しんでいただけるゲームとなるように、運営を続けてまいります。

広告事業については、「ADroute」は、データマネジメントの強みを活かし、更なる広告効果の最適化・最大化を図るとともにPC向け広告配信サービスによって売上の増大を図ってまいります。「トレーディングデスク」はさらなる売上規模の拡大を図るべく、システムを整備し体制を強化してまいります。併せて、業務提携契約を締結した株式会社MomoとIoT製品の拡販体制を構築し、IoT製品の導入を通じて、保有するデータ量を増加させ、将来的な事業基盤の拡充を図ってまいります。

and Experience事業については、これまで提供してきたサービス群のなかで大きく成長が期待できるサービスに対し経営資源を集中していくべく体制を変更しており、具体的にはこれまでの実績をもとに収益拡大が期待できる「くじコレ」について、特定分野のファンを有したり、知名度の高いコンテンツなどと連携してくじの実施回数の増加を図ってまいります。また、「Blockchain Game info」では、定期的な紹介記事の出稿に加え、ブロックチェーンゲームの開発者やインフルエンサーなどへのインタビュー記事の掲載も増やし、様々な角度でブロックチェーンゲームの情報提供することで、ブロックチェーンゲームの普及促進・啓蒙を進め市場の活性化に努めてまいります。

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3四半期連結累計期間業績予想(2018年10月1日～2019年6月30日)

売上高	2,193百万円(前年同期比30.8%増)
営業損失	△487百万円(前年同期は302百万円の営業損失)
経常損失	△496百万円(前年同期は310百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する四半期純損失	△982百万円(前年同期は312百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (2019年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	740,878	446,534
売掛金	391,480	432,141
貯蔵品	5,272	6,855
その他	69,501	28,093
流動資産合計	1,207,132	913,624
固定資産		
有形固定資産	46,038	43,999
無形固定資産		
ソフトウェア	334,684	4,927
ソフトウェア仮勘定	303,871	156,629
その他	80	80
無形固定資産合計	638,636	161,637
投資その他の資産	104,889	164,297
固定資産合計	789,565	369,934
資産合計	1,996,698	1,283,559
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	197,919	272,505
1年内返済予定の長期借入金	164,750	300,000
未払法人税等	9,225	8,220
賞与引当金	33,884	35,132
その他	190,960	136,458
流動負債合計	596,739	752,317
固定負債		
長期借入金	450,000	300,000
固定負債合計	450,000	300,000
負債合計	1,046,739	1,052,317
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	953,890	985,286
資本剰余金	1,507,162	1,538,559
利益剰余金	△1,512,336	△2,290,922
自己株式	△25	△25
株主資本合計	948,691	232,898
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	△5,907
その他の包括利益累計額合計	△2,782	△5,907
新株予約権	4,049	4,251
純資産合計	949,958	231,242
負債純資産合計	1,996,698	1,283,559

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2017年10月1日 至2018年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自2018年10月1日 至2019年3月31日)
売上高	1,177,984	1,444,458
売上原価	1,073,559	1,387,210
売上総利益	104,424	57,247
販売費及び一般管理費	289,749	344,287
営業損失(△)	△185,324	△287,040
営業外収益		
受取利息	16	3
受取手数料	800	300
還付加算金	—	257
新株予約権戻入益	286	—
その他	38	83
営業外収益合計	1,141	643
営業外費用		
支払利息	3,034	2,877
投資事業組合運用損	1,646	1,635
新株予約権発行費	—	2,008
その他	885	72
営業外費用合計	5,566	6,593
経常損失(△)	△189,748	△292,990
特別損失		
減損損失	—	482,872
投資有価証券評価損	—	1,473
特別損失合計	—	484,345
税金等調整前四半期純損失(△)	△189,748	△777,336
法人税、住民税及び事業税	1,452	1,249
法人税等合計	1,452	1,249
四半期純損失(△)	△191,200	△778,585
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	—
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△191,200	△778,585



四半期連結包括利益計算書  
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年10月1日 至 2018年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)
四半期純損失(△)	△191,200	△778,585
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,891	△3,125
その他の包括利益合計	△1,891	△3,125
四半期包括利益	△193,092	△781,710
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△193,092	△781,710
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2017年10月1日 至 2018年3月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純損失 (△)	△189,748	△777,336
減価償却費	9,635	94,853
のれん償却額	5,739	—
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△190	1,248
受取利息及び受取配当金	△16	△3
支払利息	3,034	2,877
減損損失	—	482,872
投資有価証券評価損益 (△は益)	—	1,473
投資事業組合運用損益 (△は益)	1,646	1,635
売上債権の増減額 (△は増加)	23,709	△40,661
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△9,522	△1,582
仕入債務の増減額 (△は減少)	33,171	73,778
未払金の増減額 (△は減少)	△2,367	△69,755
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△23,544	13,845
その他	△27,499	45,481
小計	△175,953	△171,274
利息及び配当金の受取額	22	3
利息の支払額	△3,007	△2,851
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	△181,848	△177,082
<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	△6,000	△30,000
定期預金の払戻による収入	212,000	—
有形固定資産の取得による支出	△1,066	△1,945
無形固定資産の取得による支出	△246,239	△95,443
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	△141,305	△195,506
<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	△16,500	△14,750
新株予約権の発行による収入	—	1,928
新株予約権の買入消却による支出	—	△1,508
新株予約権の行使による株式の発行による収入	30,500	62,575
財務活動によるキャッシュ・フロー	14,000	48,244
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2	0
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△309,157	△324,344
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四半期末残高	454,146	416,534

(4) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第2四半期連結累計期間において、EVO FUNDによる新株予約権の権利行使があり、資本金が31,396千円、資本準備金が31,396千円増加しました。この結果、当第2四半期連結会計期間末において資本金が985,286千円、資本剰余金が1,538,559千円となっております。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

第1四半期連結会計期間において、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。

(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)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示しております。

(「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、第1四半期連結会計期間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四半期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】

I 前第2四半期連結累計期間(自 2017年10月1日 至 2018年3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				合計	調整額	四半期連結 損益計算書 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	354,035	780,756	43,192	1,177,984	1,177,984	—	1,177,984
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	744	744	744	△744	—
計	354,035	780,756	43,937	1,178,728	1,178,728	△744	1,177,984
セグメント利益又は損失(△)	△85,852	39,248	△70,901	△117,505	△117,505	△67,818	△185,324

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連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳  
(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	△117,505
全社費用(注)	△67,818
四半期連結損益計算書の営業損失	△185,324

(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。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2019年3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				合計	調整額	四半期連結 損益計算書 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	451,428	926,959	66,069	1,444,458	1,444,458	—	1,444,458
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	451,428	926,959	66,069	1,444,458	1,444,458	—	1,444,458
セグメント利益又は損失(△)	△180,910	43,226	△74,674	△212,358	△212,358	△74,681	△287,040

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連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳  
(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	△212,358
全社費用(注)	△74,681
四半期連結損益計算書の営業損失	△287,040

(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。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」において、開発中であったゲームタイトルの開発中止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ため、減損損失として特別損失に計上しました。なお、当第2四半期連結累計期間における当該減損損失の計上額は下表のとおりであります。

ゲーム事業	482,872千円
合計	482,872千円

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

### 3. その他

#### 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。

当第2四半期連結累計期間においても、営業損失287,040千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四半期純損益は、固定資産の減損損失の発生等もあり、四半期純損失778,585千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、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、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、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。なお、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2019年4月30日までの間に425,000個が行使された結果、203,360千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。また、2019年5月以降も行使価額修正条項付第20回新株予約権、第21回新株予約権の行使による資金調達が予定されておりますが、資金調達の額は新株予約権の行使時における市場環境により変化する可能性があります。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。