



平成27年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年7月15日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社アクロディア

コード番号 3823 URL <http://www.acrodea.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 堤 純也

問合せ先責任者 (役職名) 取締役副社長

(氏名) 國吉 芳夫

TEL 03-5793-1300

四半期報告書提出予定日 平成27年7月15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27年8月期第3四半期の連結業績(平成26年9月1日～平成27年5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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年8月期第3四半期	1,131	△60.1	△610	—	△605	—	△592	—
26年8月期第3四半期	2,837	△13.0	△207	—	△205	—	△315	—

(注) 包括利益 27年8月期第3四半期 △679百万円 (—%) 26年8月期第3四半期 △263百万円 (—%)

	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
27年8月期第3四半期	△43.76	—
26年8月期第3四半期	△26.12	—

(注) 平成26年3月1日を効力発生日として普通株式1株を100株に分割いたしました。1株当たり四半期純利益につきましては、株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

(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
27年8月期第3四半期	924	90	9.6	6.33
26年8月期	1,142	33	1.3	1.24

(参考) 自己資本 27年8月期第3四半期 88百万円 26年8月期 15百万円

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
26年8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
27年8月期	—	0.00	—	—	—
27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

当社では、当面は安定した財務体質に裏付けられた経営基盤の強化を図るとともに、新サービスの開発投資や今後の事業展開に備え内部留保の充実を優先させていただく方針としており、従来より配当を実施しておらず、当期に関しましても無配とさせていただきます。

3. 平成27年8月期の連結業績予想(平成26年9月1日～平成27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	1,441	△55.0	△771	—	△771	—	△759	—	△56.11

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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) : 無
新規 0社 (社名) 、 除外 0社 (社名)
- (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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年8月期3Q	14,029,193 株	26年8月期	12,240,200 株
27年8月期3Q	93 株	26年8月期	0 株
27年8月期3Q	13,535,920 株	26年8月期3Q	12,080,368 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であります。この四半期決算短信開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了しております。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、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、業況等の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

○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	3
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	3
4. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

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3四半期連結累計期間（自平成26年9月1日至平成27年5月31日）におけるわが国経済は、政府が推進する経済対策や金融緩和策の効果等により雇用環境の改善がみられるなど、景気は緩やかな回復基調が続いておりますが、海外景気の下振れ懸念や円安等を要因とした物価上昇による個人消費への影響等、先行きに不透明な要素がみられます。

当社グループの属する携帯電話・スマートフォン関連市場においては、スマートフォンの普及が進み、モバイルアプリやクラウド関連市場は引き続き成長傾向にあります。

このような状況の下、当社グループにおいては、「ユーザーに豊かなライフスタイルを提供できるサービスプラットフォーム」を提供することをグループの目的とし、スマートフォン向けのコンテンツサービスとソリューションの提供を推進してまいりました。

ソリューション事業におけるコンテンツサービスの分野においては、ゲームアプリ市場の成長を背景に、主に国内及び韓国市場向けに複数のソーシャルゲーム等を配信提供し、各ゲームの顧客獲得及びマネタイズ施策の強化を図っております。

国内では、「サッカー日本代表」シリーズや「野球しようよ♪ガールズスタジアム」をはじめとしたスポーツ関連ゲームをマルチプラットフォーム展開し安定的な収益を確保するとともに、複数の新規ゲームの投入を行ってまいりました。新たなゲームとして、対戦パズルRPG「対戦パズルバトルブレイブ」のAndroid版を平成27年2月から及びiOS版を5月から配信開始し、累計登録者数は20万人を超え、さらなる市場獲得を目指しております。さらに、平成27年5月から、なでしこジャパンオフィシャルライセンスによる初のソーシャルゲームアプリとして、「なでサカ〜なでしこジャパンでサッカー世界一！」をGoogle Playで配信開始いたしました。6月からはApp Storeでも配信開始し、配信1ヶ月後には両ユーザー合わせて10万人の累計登録者数を獲得し、堅調に推移しております。

また、平成26年11月からGoogle Play、App Store、Amazonアプリストアで配信している、幼児・子ども向け知育アプリ「デジタルコベル」については、定期購読コースの導入に加え、新たな取り組みとして平成27年6月から静岡県焼津市のふるさと納税お礼品として提供を開始する等、様々な角度から認知度向上とユーザー獲得を図っております。

新たなアプリとしては、「顔テレビ（※1）」の技術とソフトバンク株式会社の音声合成ソリューションの技術を組み合わせた、動画・写真・音声合成アプリ「MAGICWAN」を4月からGoogle Play、7月からApp Storeで、ソフトバンク株式会社と共同で展開を開始いたしました。

韓国子会社では、韓国市場において展開している人気スターたちと交流できるSNSゲームプラットフォーム「gimme the playground」においては、さらなるサービスの機能強化やクロスマーケティングシステムの構築を行い、顧客獲得とマネタイズ強化に取り組むとともに、有名スターの参加等により当SNSプラットフォームの認知度向上と利用促進を目指しておりますが、サービス開始が大幅に遅れており、連結業績への寄与が計画を下回る結果となっております。

スマートフォン向けソリューションの分野においては、安定的な収益軸として「きせかえtouch」や「Multi-package Installer for Android」等、既存のスマートフォン向けソリューションの提供を行う一方、今後の中長期的な成長戦略として新たなソリューションの展開に向け取り組んでおります。スマートフォンアプリを提供する際に必要とされるバックエンド関連市場の拡大を見込み、平成26年1月に米国Backendless Corporationと業務提携を行い、バックエンドの共通機能をクラウドサービスとして提供するモバイルBaaS（※2）「Backendless」の国内での拡販施策の一環として、GMOインターネット株式会社と共同でゲーム・アプリ開発者向けクラウドサービスとして国内向けにカスタマイズした「GMO mBaaS powered by backendless」を平成26年5月に正式リリースいたしました。

また、スマートハウス化に対応するIoT（※3）関連の事業展開の一環として、スマートフォンとインターホンを連携させた、屋外でもスマートフォンで来訪者の応答等ができる特徴を持つ「インターホン向けIoTシステム」を開発し、インターホンメーカー様、マンション向けインターネットサービスプロバイダー様、マンションデベロッパー様等を主なターゲットとして市場開拓を行っております。マンションデベロッパーである株式会社PLEASTと業務提携を行い、今後、既存及び新規マンションへのシステム導入を積極的に進めていく予定です。

利益面においては、平成27年7月15日公表のとおり、投資有価証券評価損19百万円、減損損失26百万円を特別損失として計上しております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は1,131百万円（前年同期比60.1%減）、営業損失は610百万円（前年同期は営業損失207百万円）、経常損失は605百万円（前年同期は経常損失205百万円）、四半期純損失は592百万円（前年同期は四半期純損失315百万円）となりました。

なお、前第2四半期連結累計期間末において、前年同期の連結業績数値に寄与していたE C事業を行う株式会社AMSが連結対象から除外されております。

（注）※1 顔テレビ

「顔テレビ」は、正面から撮った顔写真を3D化し、動画の登場人物の顔と合成して面白いキャラクターを作成し、作成した動画をSNSなどで投稿・共有できるエンターテインメントサービスです。動画ではキャラクターの動きに合わせて顔の動きや表情が変わります。

※2 モバイルBaaS

モバイル Backend as a Service とは、スマートフォンアプリの開発に必要な汎用的機能をAPI、SDKで提供しサーバー側のコードを書くことなく、サーバー連携するスマートフォンアプリを効率よく開発できるようにするクラウドサービス。

※3 IoT

モノのインターネット（Internet of Things）。

従来は主にパソコンやサーバー、プリンタ等のIT関連機器が接続されていたインターネットにそれ以外の、各種家電製品、生活環境などの情報を取得する各種のセンサー等、さまざまな“モノ”を接続する技術。

（2）財政状態に関する説明

資産、負債及び純資産の状況

当第3四半期期末における総資産は、前連結会計年度末に比べ216百万円減の924百万円となりました。流動資産は、現金及び預金や売掛金、未入金等の減少により、134百万円減少し、274百万円となりました。固定資産は、のれんやソフトウェア（販売）、投資有価証券等の減少により、82百万円減少し、649百万円となりました。負債は、買掛金や社債等の減少により、前連結会計年度末に比べ1,054百万円減少し、52百万円となりました。純資産は、第1回転換社債型新株予約権付社債の行使及び第三者割当増資、ストックオプションの行使による新株式の発行による資本金及び資本準備金の増加等により前連結会計年度末に比べ57百万円増加し、90百万円となりました。

（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想につきましては、平成27年7月15日付「特別損失の計上及び業績予想の修正並びに役員報酬の減額に関するお知らせ」において公表しましたとおり、平成27年4月10日公表の業績予想を修正しております。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度において営業損失387百万円、当期純損失430百万円、当第3四半期連結累計期間においても、営業損失610百万円、四半期純損失592百万円と損失を計上する結果となったことから、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当該状況を解消、改善するための対応策については、継続企業の前提に関する事項に記載のとおりです。これらの対策が計画どおり進捗しなかった場合、当社及び当社グループの事業に支障を来す可能性があります。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	67,893	16,251
受取手形及び売掛金	302,550	203,869
仕掛品	4,233	18,250
その他	52,224	56,030
貸倒引当金	△17,780	△19,454
流動資産合計	409,122	274,947
固定資産		
有形固定資産	10,178	27,884
無形固定資産		
のれん	244,957	200,865
ソフトウェア	303,432	224,670
ソフトウェア仮勘定	81,986	81,646
その他	13	13
無形固定資産合計	630,389	507,194
投資その他の資産		
投資有価証券	19,999	—
長期未収入金	49,923	84,648
その他	70,876	114,110
貸倒引当金	△49,923	△84,648
投資その他の資産合計	90,875	114,110
固定資産合計	731,443	649,189
資産合計	1,140,566	924,136

（単位：千円）

	前連結会計年度 (平成26年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年5月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	120,223	66,443
短期借入金	403,500	482,058
未払金	153,064	170,248
未払法人税等	8,940	7,235
その他	71,853	54,663
流動負債合計	757,581	780,649
固定負債		
社債	300,000	—
退職給付に係る負債	49,812	49,161
その他	—	3,363
固定負債合計	349,812	52,524
負債合計	1,107,394	833,174
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,714,728	3,053,669
資本剰余金	2,578,928	2,917,869
利益剰余金	△5,245,810	△5,838,175
自己株式	—	△161
株主資本合計	47,847	133,202
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△32,700	△44,388
その他の包括利益累計額合計	△32,700	△44,388
新株予約権	4,328	2,148
少数株主持分	13,696	—
純資産合計	33,172	90,962
負債純資産合計	1,140,566	924,136

（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3四半期連結累計期間）

（単位：千円）

	前第3四半期連結累計期間 （自平成25年9月1日 至平成26年5月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自平成26年9月1日 至平成27年5月31日）
売上高	2,837,936	1,131,807
売上原価	1,711,597	784,344
売上総利益	1,126,338	347,463
販売費及び一般管理費	1,333,403	957,516
営業損失（△）	△207,064	△610,052
営業外収益		
受取利息	269	36
為替差益	9,337	19,811
持分法による投資利益	1,182	—
その他	1,140	225
営業外収益合計	11,929	20,073
営業外費用		
支払利息	8,783	8,839
株式交付費	1,304	4,206
貸倒引当金繰入額	377	2,292
その他	183	1
営業外費用合計	10,649	15,339
経常損失（△）	△205,784	△605,318
特別利益		
持分変動利益	33,400	6
投資有価証券売却益	69,289	—
新株予約権戻入益	—	1,330
退職給付引当金戻入額	20,012	—
特別利益合計	122,702	1,336
特別損失		
投資有価証券評価損	177,969	19,999
減損損失	—	26,595
その他	2,497	3,640
特別損失合計	180,467	50,235
税金等調整前四半期純損失（△）	△263,549	△654,217
法人税、住民税及び事業税	4,001	3,010
法人税等合計	4,001	3,010
少数株主損益調整前四半期純損失（△）	△267,550	△657,228
少数株主利益又は少数株主損失（△）	48,034	△64,862
四半期純損失（△）	△315,585	△592,365

（四半期連結包括利益計算書）
（第3四半期連結累計期間）

（単位：千円）

	前第3四半期連結累計期間 （自平成25年9月1日 至平成26年5月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自平成26年9月1日 至平成27年5月31日）
少数株主損益調整前四半期純損失（△）	△267,550	△657,228
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	3,594	△23,292
その他の包括利益合計	3,594	△23,292
四半期包括利益	△263,955	△680,520
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	△316,954	△604,054
少数株主に係る四半期包括利益	52,999	△76,466

(3) 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)

当社グループは、前連結会計年度において営業損失387,519千円、当期純損失430,451千円、当第3四半期連結累計期間においても、営業損失610,052千円、四半期純損失592,365千円と損失を計上する結果となっております。

これにより、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、これらの状況を解消すべく昨今の携帯電話市場の動向に対応し、スマートフォン向けのソリューションやサービス関連市場において、成長分野であるプラットフォームソリューション、コンテンツサービスに経営資源を集中させ、持続的な成長のための施策を図っております。また、グループ全体で販売管理費率の削減等により収益性と財務状況の改善を継続的に進めております。

当社グループにおける早期の業績回復と財務状況の改善のための経営改善施策は以下のとおりです。

(1) スマートフォン市場における事業基盤の強化

当社グループは、従来の製品のライセンスロイヤルティや受託開発を主軸としたビジネスモデルから転換し、ユーザーによるサービスの利用に応じたレベニューシェアによるストックビジネスの確立を図っております。スマートフォン市場におけるプラットフォームソリューションとコンテンツサービスに経営資源を集中させ、事業基盤の強化と早期成長を推進しております。

(2) プラットフォームソリューションの強化と事業規模拡大

プラットフォームソリューションにおいては、スマートフォンでサービスを提供する通信キャリア、コンテンツプロバイダーを主要顧客とし、スマートフォン向けの各種サービスプラットフォームを提供、安定した収益モデルを構築し、顧客に安心してご利用いただける仕組みづくりに投資を行ってまいりました。現在、主に「きせかえtouch」、「Multi-package Installer for Android」、「Acrodea Rights Guard」を運用し、既存顧客からの売上をベースにコスト管理の徹底を行い、安定的収益を確保しております。

さらに、今後の成長戦略を担う重点施策として推進しているバックエンドサービスにおいては、米国Backendless Corporationと業務提携を締結し、モバイルBaaSサービスの展開を積極的に進めております。国内での拡販施策として、GMOインターネット株式会社と業務提携し、共同で国内向けにカスタマイズした「GMO mBaaS powered by backendless」をゲーム・アプリ開発者向けクラウドサービスとして、平成27年5月より正式版を公開し、顧客獲得を推進しております。

また、スマートハウス化に対応するIoT関連の事業展開の一環として、マンション等の集合住宅向けインターホンをインターネットに接続し、インターホンを核としたサービスをユーザーに提供可能とする「インターホン向けIoTシステム」を開発し、インターホンメーカー様、マンション向けインターネットサービスプロバイダー様、マンションデベロッパー様等を主なターゲットとして市場獲得を目指し、業容の拡大を図っております。

(3) コンテンツサービスの収益力向上

コンテンツサービスにおいては、成長が期待されるソーシャルゲーム関連市場において、アプリやゲーム等のコンテンツサービス提供を中心とした事業展開を図っております。

当社は、平成23年12月から配信を開始しておりますJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表」シリーズや「野球しようよ♪ガールズスタジアム」等、ライセンスを取得した複数のスポーツ関連ゲームを配信しておりますが、マルチプラットフォーム展開を積極的に進め顧客獲得をするとともに継続的にサービス向上を図り、ユーザーの継続率が高く安定的に業績に貢献しております。また、新たなゲームやアプリの投入を複数行っております。平成26年11月からは幼児・子ども向け知育アプリ「デジタルコベル」をGoogle Play、App Store、Amazonアプリストアで配信を開始しており、定期購読コースの提供や静岡県焼津市のふるさと納税のお礼品として提供する等の施策を実施し顧客獲得施策を強化しております。また、新規ゲームとして、対戦パズルRPG「対戦パズルバトルブレイブ」を平成27年2月からGoogle Play及び5月からApp Storeにて開始し、累計登録者数は20万人を突破しております。今後Android版とiOS版を統合し、両ユーザーでのゲーム対戦を可能とすることにより、さらなるゲーム活性化とユーザー獲得を図ってまいります。なでしこジャパンオフィシャルライセンスによる初のソーシャルゲームアプリとして、「なでさか～なでしこジャパンでサッカー世界一！」を平成27年5月からGoogle Playで、6月からApp Storeで配信開始し、配信1ヶ月後には10万人の累計登録者数を獲得し、堅調に推移しております。また、当社の「顔テレビ」の技術を使った新たなアプリとして、4月からソフトバンク株式会社と共同で動画・写真・音声合成アプリ「MAGICWAN」をGoogle Play及びApp Storeで配信を開始しております。

韓国市場においては、前年度におけるゲーム・アプリのマネタイズ結果が想定を下回ったことを鑑み、新たな取り組みとして、韓国の人気スターたちと交流できるSNSゲームプラットフォーム「gimme the playground」の提供を開始しており、有名スターの参加等により当SNSの認知度向上と利用促進を目指すとともに、当SNS上でのゲーム利用の促進によりマネタイズ強化も図ってまいります。また、さらなる顧客獲得とマネタイズ強化を図るため、クロスマーケティングシステムの構築やサービス機能強化に取り組んでおります。

今後もゲーム等のコンテンツサービスのラインアップを充実させるとともに集客力の向上並びにさらなるマネタイズ施策の強化により、売上拡大と収益向上を図ってまいります。

(4)コスト管理

販売費及び一般管理費につきましては、業務効率化により継続的なコスト削減を行っております。また、グループ全体の開発稼働率の向上に向けたプロジェクト管理の強化を進め、引き続き開発効率の改善を図っております。人件費につきましては、役員報酬並びに従業員の給与の一部を業績連動としております。

(5)財務状況の改善

当社グループは、当第3四半期連結累計期間においても損失を計上しているため、引き続き手元流動性の低下が見込まれますが、売上拡大と継続的なコスト管理により、さらなる財務状況の改善を図ってまいります。

当社は、当社代表取締役社長である堤純也を割当先として平成26年11月6日に新株式740,700株を発行し、スマートフォン向けゲーム及びプラットフォームソリューションの事業資金として199,989千円を調達し、財務状況及び自己資本の改善を図っております。

また、平成25年10月28日にシステムインテグレーション事業譲受の支払対価とすることを主目的とした第1回無担保転換社債型新株予約権付社債を発行しておりますが、第2四半期連結累計期間中に全ての権利行使があったことにより、自己資本の改善が進んでおります。さらに、同日にスマートフォン向けモバイルゲームの新規開発を主目的とした第3回新株予約権を発行しておりますが、第2四半期連結累計期間中に全ての権利行使があり156,908千円を調達したことにより、財務状況及び自己資本の改善が進んでおります。

今後も引き続き企業成長を図るため、随時エクイティファイナンスを含む各種資金調達の施策を検討し、財務状況及び自己資本の改善を図ってまいります。

以上の施策を通じた収益性の改善により、安定的な利益を確保し、財務体質のさらなる改善を図ってまいります。

しかしながら、各施策については、推進途中で不確定な要素が存在することに加え、安定的な売上高の確保は外的要因に依存する部分が大きく、売上の進捗が思わしくない場合には手元流動性が低下する可能性があり、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、第一回転換社債型新株予約権付社債の行使及び第三者割当増資、ストックオプションの行使による新株発行により、当第3四半期連結累計期間において資本金及び資本剰余金がそれぞれ338,941千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が3,053,669千円、資本剰余金が2,917,869千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間（自平成25年9月1日 至平成26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		合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	ソリューション 事業	EC事業			
売上高					
外部顧客への売上高	1,444,776	1,393,159	2,837,936	—	2,837,936
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,444,776	1,393,159	2,837,936	—	2,837,936
セグメント利益（又はセグメント損失 (△)）	△328,329	120,664	△207,664	600	△207,064

(注) 1 セグメント利益（又はセグメント損失（△））の調整額600千円は、セグメント間取引消去によるものであります。

2 セグメント利益（又はセグメント損失（△））は、四半期連結損益計算書の営業損失（△）と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

第2四半期連結会計期間において「EC事業」を構成していた株式会社AMSの新株予約権の行使により持分比率が低下したため第2四半期連結会計期末日から、連結子会社から持分法適用関連会社に異動しており、前連結会計年度の末日に比べ「EC事業」のセグメント資産が672,264千円減少しております。

3. 報告セグメントの変更等に関する情報

該当事項はありません。

4. 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

（のれんの金額の重要な変動）

「ソリューション事業」セグメントにおいて、平成25年11月にシステムインテグレーション事業を譲り受けたことによるのれんが発生しております。なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては259,654千円であります。

II 当第3四半期連結累計期間（自平成26年9月1日 至平成27年5月31日）

当社グループは、ソリューション事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

（報告セグメントの変更等に関する事項）

当社グループの報告セグメントは、前第3四半期連結会計期間により「ソリューション事業」「EC事業」から、「ソリューション事業」の単一セグメントに変更しております。

この変更は、前第2四半期連結会計期間において、「EC事業」を構成していた株式会社AMSを連結の範囲から除外したことによるものであります。