



2019年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2019年1月31日

上場会社名 株式会社アカツキ 上場取引所 東
 コード番号 3932 URL https://aktsk.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 塩田 元規
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営企画部担当 (氏名) 小川 智也 TEL 03-5422-7757
 四半期報告書提出予定日 2019年2月1日 配当支払開始予定日 ー
 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：無

(百万円未満切捨て)

1. 2019年3月期第3四半期の連結業績（2018年4月1日～2018年12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3月期第3四半期	18,596	16.4	8,302	5.0	8,237	5.0	5,775	2.0
2018年3月期第3四半期	15,981	109.1	7,906	150.3	7,844	155.3	5,660	163.1

(注) 包括利益 2019年3月期第3四半期 5,776百万円 (1.9%) 2018年3月期第3四半期 5,666百万円 (166.7%)

	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3月期第3四半期	417.36	397.04
2018年3月期第3四半期	415.59	387.07

(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3月期第3四半期	31,367	21,715	69.1
2018年3月期	28,467	16,736	58.7

(参考) 自己資本 2019年3月期第3四半期 21,688百万円 2018年3月期 16,709百万円

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3月期	—	0.00	—	10.00	10.00
2019年3月期	—	40.00	—	—	—
2019年3月期（予想）	—	—	—	10.00	50.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 2019年3月期の第2四半期末配当金の内訳 東証一部市場変更記念配当 40円00銭

3. 2019年3月期の連結業績予想（2018年4月1日～2019年3月31日）

当社グループは、モバイルゲーム事業・ライブエクスペリエンス事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、新規領域で様々なチャレンジを実施して行く方針であり、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であります。そのため、通期の業績予想については開示しない方針とさせていただきます。詳細につきましては、添付資料P2「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。

※ 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 一社（社名）一、除外 一社（社名）一

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

(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 : 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

(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3月期3Q	13,886,600株	2018年3月期	13,837,400株
② 期末自己株式数	2019年3月期3Q	28,737株	2018年3月期	17,922株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2019年3月期3Q	13,839,147株	2018年3月期3Q	13,620,680株

(注) 1. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2019年3月期3Q：28,612株、2018年3月期：17,865株）を、自己株式に含めて記載しております。

2. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2019年3月期3Q：15,932株、2018年3月期3Q：21,771株）を期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めて記載しております。

※ 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

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

（四半期決算補足説明資料の入手方法）

当社の四半期決算補足説明資料は決算発表後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

（金額の表示単位の変更について）

当社の四半期連結財務諸表に掲記される科目その他の事項の金額については、従来、千円単位で記載していましたが、第1四半期連結会計期間及び第1四半期連結累計期間より百万円単位をもって記載することに変更いたしました。なお、前連結会計年度及び前第3四半期連結累計期間についても百万円単位で表示しております。

（日付の表示方法の変更）

「2019年3月期 第1四半期決算短信」より日付の表示方法を和暦表示から西暦表示に変更しております。

○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	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期連結貸借対照表	3
(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	4
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	4
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	6
(会計方針の変更)	6
(追加情報)	6
(セグメント情報等)	6

1. 当四半期決算に関する定性的情報

「『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、(2)財政状態に関する説明については、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較・分析を行っております。

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、個人消費の回復や設備投資の増加を背景に、企業の景況感は改善が見受けられるものの、人手不足による人件費の上昇に加え、米国発の貿易摩擦問題が懸念材料となっており、先行き不透明な状況が続いております。

当社グループが属するモバイルゲーム業界を取り巻く環境につきましては、2018年の世界のゲーム市場規模は前年比13.3%増の1,379億ドルへ成長するとともに、その中でも最も大きな割合を占めているモバイルゲームについては前年比25.5%増の703億ドルの市場規模へ成長することが見込まれており(出典: newzoo「Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018」)、引き続きグローバルで成長し続ける業界であると考えられております。

このような環境の中、当社グループのモバイルゲーム事業につきましては、より高いクオリティとユーザー体験にこだわり、タイトルを厳選して開発・運用していく方針の下、既存タイトルの堅実な運用と新規タイトルの開発に努めてまいりました。主力タイトルである株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの協業タイトル「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」は、グローバルで長期・大規模運営のノウハウが更に蓄積しており、8月から実施した2.5億ダウンロードイベントが国内外で好調に推移いたしました。また、新規タイトルの開発につきましては、株式会社スクウェア・エニックスとの協業タイトル「ロマンシング サガ リ・ユニバース」が12月6日にリリースされ、初月に1,000万ダウンロードを突破し、ストアセールスランキング(注)も最高2位を獲得するなど、順調な滑り出しとなりました。

一方、当社グループのライブエクスペリエンス事業(以下、「LX事業」という。)につきましては、リアルエンターテインメント領域への取り組みを積極的に行っており、2017年11月にこの領域におけるオリジナルコンテンツ創出を目的として買収しました2社(株式会社ASOBIBA及び株式会社アプト)を2018年4月1日に経営統合し、株式会社アカツキライブエンターテインメントとして、第1四半期連結会計期間より連結子会社化しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高18,596百万円(前年同期比16.4%増)、営業利益8,302百万円(同5.0%増)、経常利益8,237百万円(同5.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益5,775百万円(同2.0%増)となっております。

なお、当社グループは、全セグメントに占める「モバイルゲーム事業」の割合が高く、開示情報としての重要性が乏しいことから、セグメントごとの記載を省略しております。

(注) ストアセールスランキング: App Store またはGoogle Playのセールスランキング

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産につきましては、前連結会計年度末に比べて2,899百万円増加し31,367百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加212百万円、売上高の増加に伴う売掛金の増加657百万円、株式会社アカツキライブエンターテインメントを新規連結したこと等に伴う有形固定資産の増加1,100百万円、のれんの増加344百万円及び投資その他の資産の増加1,292百万円があった一方で、その他流動資産の減少770百万円によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて2,079百万円減少し9,651百万円となりました。主な要因として、新規発行に伴う社債の増加1,000百万円があった一方で、納付等に伴う未払法人税等の減少1,792百万円、その他流動負債の減少416百万円、関係会社事業損失引当金の減少299百万円、返済に伴う長期借入金(1年内返済予定を含む)の減少616百万円によるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて4,979百万円増加し21,715百万円となりました。主な要因として、期末配当金及び中間配当金の支払による減少693百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上5,775百万円に伴う利益剰余金の増加5,019百万円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

当社グループは、モバイルゲーム事業・LX事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、新規領域で様々なチャレンジを実施して行く方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、2019年3月期の業績見通しにつきましては開示しない方針とさせていただきます。

なお、業績見通しが適正かつ合理的に算出できる状況になりましたら、適時に開示する方針でございます。

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：百万円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	19,846	20,059
売掛金	4,376	5,034
その他	1,385	615
流動資産合計	25,608	25,708
固定資産		
有形固定資産	453	1,554
無形固定資産		
ソフトウェア	4	67
のれん	—	344
無形固定資産合計	4	411
投資その他の資産	2,400	3,692
固定資産合計	2,858	5,658
資産合計	28,467	31,367
負債の部		
流動負債		
買掛金	552	588
1年内返済予定の長期借入金	816	975
未払法人税等	2,525	732
賞与引当金	44	—
株式給付引当金	38	92
関係会社事業損失引当金	299	—
その他	1,767	1,350
流動負債合計	6,042	3,739
固定負債		
社債	3,000	4,000
長期借入金	2,675	1,900
その他	13	12
固定負債合計	5,688	5,912
負債合計	11,731	9,651
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,732	2,739
資本剰余金	2,731	2,738
利益剰余金	11,322	16,342
自己株式	△67	△122
株主資本合計	16,719	21,697
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△9	△5
為替換算調整勘定	△0	△3
その他の包括利益累計額合計	△9	△9
新株予約権	26	27
純資産合計	16,736	21,715
負債純資産合計	28,467	31,367

(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：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
売上高	15,981	18,596
売上原価	4,015	5,332
売上総利益	11,966	13,263
販売費及び一般管理費	4,059	4,960
営業利益	7,906	8,302
営業外収益		
受取利息	1	2
受取補償金	50	—
その他	0	8
営業外収益合計	52	10
営業外費用		
支払利息	13	23
社債発行費	28	23
上場関連費用	24	—
為替差損	24	15
貸貸費用	10	—
その他	13	13
営業外費用合計	114	75
経常利益	7,844	8,237
特別利益		
事業譲渡益	—	30
特別利益合計	—	30
特別損失		
固定資産除却損	—	27
減損損失	—	273
特別損失合計	—	300
税金等調整前四半期純利益	7,844	7,966
法人税等	2,183	2,191
四半期純利益	5,660	5,775
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,660	5,775

(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：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
四半期純利益	5,660	5,775
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	0	3
為替換算調整勘定	5	△2
その他の包括利益合計	5	0
四半期包括利益	5,666	5,776
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,666	5,776
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(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)

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)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(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。

(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、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております

(セグメント情報等)

当社グループは、全セグメントに占める「モバイルゲーム事業」の割合が高く、開示情報としての重要性が乏しいことから、セグメント情報の記載を省略しております。