



平成30年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成29年8月10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 平成29年8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：無

(百万円未満切捨て)

1. 平成30年3月期第1四半期の連結業績（平成29年4月1日～平成29年6月30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	%
30年3月期第1四半期	4,454	144.1	2,203	196.0	2,237	211.6	1,609	190.4
29年3月期第1四半期	1,824	44.4	744	31.7	717	35.0	554	70.0

(注) 包括利益 30年3月期第1四半期 1,609百万円 (195.4%) 29年3月期第1四半期 544百万円 (65.2%)

	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
30年3月期第1四半期	118.56	110.76
29年3月期第1四半期	40.97	38.12

(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	%
30年3月期第1四半期	17,567	12,213	69.4
29年3月期	16,259	10,524	64.7

(参考) 自己資本 30年3月期第1四半期 12,186百万円 29年3月期 10,521百万円

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
29年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年3月期	—	—	—	—	—
30年3月期(予想)	—	0.00	—	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. 平成30年3月期の連結業績予想（平成29年4月1日～平成30年3月31日）

当社グループは、主としてモバイルゲームを含む新規コンテンツの企画、開発及び運用を行っており、短期的な事業環境の変化が激しく、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、今後につきましては、四半期毎の決算や事業の概況の適時な開示に努めることにより、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）－、除外 一社（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：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 : 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）	30年3月期1Q	13,601,700株	29年3月期	13,601,700株
② 期末自己株式数	30年3月期1Q	26,457株	29年3月期	26,457株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年3月期1Q	13,575,243株	29年3月期1Q	13,531,700株

(注) 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（30年3月期1Q：26,400株、29年3月期：26,400株）を、自己株式に含めて記載しております。

※ 四半期決算短信は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。

（決算補足説明資料の入手方法）

当社の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。

○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	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	5
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報)	7
(重要な後発事象)	7

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1四半期連結累計期間における我が国経済は、海外景気や個人消費の回復を背景に、企業の景況感は幅広い業種で改善が見受けられます。欧米においては、景気回復を受けた金融政策の出口を睨んだ変更の検討が開始されるなど、先行きの不透明感はやや和らいでおります。

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いては、携帯電話契約数が、平成29年3月末時点において1億6,273回線と増加(出典:株式会社MM総研「国内MVNO市場規模の推移(2017年3月末)」)するとともに、国内のスマホゲーム市場規模はメーカー売上金額ベースで、2016年度が前年度比102.2%の9,450億円と引き続き成長しております。また、2017年度の国内のスマホゲーム市場規模につきましても、同101.6%の9,600億円と安定的な成長が予測されております。(出典:株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査を実施(2016年)」)

このような環境の中、当社グループは、既存タイトルの拡大と新規タイトルの投入に注力してまいりました。当第1四半期連結累計期間においても継続してネイティブアプリの開発及び運用に経営資源を集中しており、順調にユーザー数が増加しております。特に「サウザンドメモリーズ」に関しては、幅広い年齢層からの支持を受け、平成29年6月末時点で累計1,061万ダウンロードを超える人気アプリへと成長しました。また、株式会社バンダイナムコスタジオとの共同開発案件である「テイルズ オブ リンク」については、国内外累計230万ダウンロード、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である「ドラゴンボールZドッカンバトル」については、国内外累計で1億8,000万ダウンロードに達しており、既存タイトルが良好に推移いたしました。また、当第1四半期連結累計期間においては、当社グループが開発したオリジナルタイトルである「八月のシンデレラナイン」を6月にリリースし、リリース3日後の平成29年6月末時点で累計40万ダウンロードを達成しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高4,454,332千円(前年同期比144.1%増)、営業利益2,203,910千円(同196.0%増)、経常利益2,237,406千円(同211.6%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益1,609,540千円(同190.4%増)となっています。

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。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四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1,307,642千円増加し17,567,635千円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加300,375千円、売上高増加に伴う売掛金の増加189,542千円、その他流動資産の増加221,531千円、本社増床等に伴う有形固定資産の増加122,574千円、新規のゲーム開発によるソフトウェアの増加106,187千円、株式会社そとあそびの株式追加取得に伴うのれんの増加199,631千円、投資その他の資産の増加167,799千円によるものであります。

(負債)

当第1四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380,726千円減少し5,354,378千円となりました。主な要因として、納付等に伴う未払法人税等の減少383,087千円、その他流動負債の減少257,226千円によるものであります。

(純資産)

当第1四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1,688,368千円増加し12,213,256千円となりました。主な要因として、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴う利益剰余金の増加1,665,358千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

平成30年3月期につきましては、中長期的な企業価値向上を目指すべく、事業ポートフォリオの拡充によって収益を積み上げて行けるよう更なる投資フェーズと見込んでおります。

具体的には、新規事業として前連結会計年度に新たに開始したライブエクスペリエンス(以下「LX」という。)事業については、今後のインバウンド需要等により成長が見込まれるLX市場として新たな市場を作り上げ、国内No.1プラットフォームを目指し更なる投資を実施して行きます。

また、人々の生活に関わる第三次産業(医療、教育、人材領域、地方創生など、以下「リアルライフ領域」という。)において、LX事業に加え、ゲーム事業の強みである「人の心を動かす仕組み」を活用し、コンテンツとプラットフォームの両方の観点で新規サービスを展開するための更なる投資を積極的に行ってまいります。

一方、モバイルゲーム事業としましては、既存タイトルの堅実な運用はもちろんのこと、国内外向け新規タイトルの開発に加えて、ゲーム周辺事業への垂直・水平展開や、VR(仮想現実)、AR(拡張現実)など新しい技術への投資・取組みを実施することにより、総合的なエンターテインメント事業として更なる成長を目指します。

以上を踏まえた平成30年3月期の業績見通しにつきましては、上記方針に基づいた投資進捗の状況や、モバイルゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化することを考慮しますと、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難

であるため、四半期毎の決算や事業の概況の適時な開示に努めることにより、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。

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 (平成29年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,062,656	11,363,032
売掛金	2,807,580	2,997,122
その他	151,337	372,869
流動資産合計	14,021,574	14,733,024
固定資産		
有形固定資産	350,311	472,885
無形固定資産		
ソフトウェア	264,125	370,313
のれん	673,044	872,675
無形固定資産合計	937,169	1,242,988
投資その他の資産	950,937	1,118,736
固定資産合計	2,238,418	2,834,610
資産合計	16,259,993	17,567,635
負債の部		
流動負債		
買掛金	141,709	176,551
短期借入金	18,477	18,422
1年内返済予定の長期借入金	525,984	625,980
未払法人税等	1,053,796	670,708
賞与引当金	132,815	—
株式給付引当金	24,550	30,687
その他	1,200,003	942,777
流動負債合計	3,097,335	2,465,127
固定負債		
社債	1,000,000	1,000,000
長期借入金	1,632,717	1,884,559
その他	5,053	4,692
固定負債合計	2,637,770	2,889,251
負債合計	5,735,105	5,354,378
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,719,172	2,719,172
資本剰余金	2,718,172	2,718,172
利益剰余金	5,182,377	6,847,735
自己株式	△99,864	△99,864
株主資本合計	10,519,856	12,185,215
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	1,881	1,501
その他の包括利益累計額合計	1,881	1,501
新株予約権	3,149	26,539
純資産合計	10,524,887	12,213,256
負債純資産合計	16,259,993	17,567,635

(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1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年6月30日)
売上高	1,824,557	4,454,332
売上原価	594,952	768,036
売上総利益	1,229,605	3,686,295
販売費及び一般管理費	485,024	1,482,385
営業利益	744,581	2,203,910
営業外収益		
受取利息	29	129
助成金収入	400	—
受取補償金	—	50,000
その他	909	45
営業外収益合計	1,339	50,174
営業外費用		
支払利息	805	2,931
為替差損	25,604	194
賃貸費用	—	10,736
その他	1,541	2,816
営業外費用合計	27,952	16,678
経常利益	717,968	2,237,406
税金等調整前四半期純利益	717,968	2,237,406
法人税等	163,631	627,866
四半期純利益	554,336	1,609,540
親会社株主に帰属する四半期純利益	554,336	1,609,540

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年6月30日)
四半期純利益	554,336	1,609,540
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△9,684	△380
その他の包括利益合計	△9,684	△380
四半期包括利益	544,652	1,609,160
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	544,652	1,609,160
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1四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。

(セグメント情報)

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。

(重要な後発事象)

(社債の発行)

当社は、平成29年7月13日開催の取締役会において、第2回無担保社債を発行することを決議いたしました。その概要は次のとおりです。

- | | |
|----------|----------------|
| 1. 発行総額 | 2,000,000千円 |
| 2. 発行価額 | 額面100円につき金100円 |
| 3. 利率 | 年0.39% |
| 4. 発行年月日 | 平成29年8月10日 |
| 5. 償還期限 | 平成32年8月10日 |
| 6. 償還方法 | 満期一括償還 |
| 7. 資金使途 | 事業資金 |