



平成30年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成30年2月1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
 四半期報告書提出予定日 平成30年2月9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. 平成30年9月期第1四半期の連結業績(平成29年10月1日～平成29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	%
30年9月期第1四半期	613	△40.6	△69	—	△70	—	△71	—
29年9月期第1四半期	1,033	65.2	40	—	44	—	40	—

(注) 包括利益 30年9月期第1四半期 △71百万円 (—%) 29年9月期第1四半期 47百万円 (—%)

	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
30年9月期第1四半期	△16.25	—
29年9月期第1四半期	9.33	9.24

(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9月期第1四半期	1,603	640	39.6
29年9月期	1,682	681	40.1

(参考) 自己資本 30年9月期第1四半期 635百万円 29年9月期 675百万円

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9月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30年9月期	—	—	—	—	—
30年9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9月期第2四半期(累計)の連結業績予想(平成29年10月1日～平成30年3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2四半期(累計)	1,220	△37.7	△193	—	△196	—	△198	—	△45.24

(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) 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 ー社（社名）、除外 ー社（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）

30年9月期1Q	4,390,900株	29年9月期	4,370,900株
30年9月期1Q	33株	29年9月期	33株
30年9月期1Q	4,376,954株	29年9月期1Q	4,370,867株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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、3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	3
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	5
第1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	6
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
(表示方法の変更)	7
(セグメント情報等)	8

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。

当社のゲーム事業が属する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。(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ)

当社の広告事業が属するインターネット広告市場においては、平成27年から平成28年にかけて前年比112.8%となる10,378億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。(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)

このような市場環境の下、当社は「持続的成長構造の構築」を当連結会計年度の事業戦略に掲げて取り組んでまいりました。当第1四半期連結会計期間より「モバイルゲーム事業」を「ゲーム事業」にセグメント名称を変更し、新たに報告セグメントとして「and Experience事業」を追加しております。「and Experience事業」には、衣装製作サービス「coscrea」、オンラインくじサービス「くじコレ」、有名人とのコミュニケーションアプリ「.yell plus」が含まれております。なお、当第1四半期連結会計期間より新たな報告セグメントを追加、当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、報告セグメントごとの業績をより適切に評価するため、主に一般管理費の按分計算等を見直し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。このため、セグメント業績の前年同期との比較については、前年同期の数値を変更後の測定方法により作成した数値で比較しております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高613,282千円(前年同期比40.6%減)、営業損失69,248千円(前年同期は40,457千円の営業利益)、経常損失70,391千円(前年同期は44,089千円の経常利益)、親会社株主に帰属する四半期純損失71,118千円(前年同期は40,767千円の親会社株主に帰属する四半期純利益)となりました。

各セグメントの業績は、次の通りであります。

(ゲーム事業)

「ワールドクロスサガ -時と少女と鏡の扉-」がサービス開始から1.5周年を迎え、「キングダム -英雄の系譜-」はサービス開始から1,000日を記念したイベント「1,000日記念祭」を実施し、「ディアホライズン」も含め、運用中ゲームタイトルは引き続き収益貢献をしております。開発中ゲームタイトルにおいて、「終幕彼女(エンドロール)」ではヒロインたちの出身ゲームアプリやプロフィールなどの情報公開やツイッターでのプレゼントキャンペーンを行っております。「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」では、共同開発を行っているKLab株式会社がブース出展を行ったジャンプフェスタ2018内で、ゲーム画面や豪華声優陣によるキャラクターボイスなどが楽しめるプロモーションビデオを公開いたしました。開発中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209,580千円(前年同期比67.2%減)、セグメント損失は29,411千円(前年同期は78,464千円のセグメント利益)となりました。

(広告事業)

トレーディングデスクにおいては、案件獲得に注力し、前四半期に行った体制の整備や強化に加え、当初想定していたクライアント層以外のニーズも取り込み、順調な立ち上がりとなりました。スマートフォン向けアドネットワークサービス「ADroute」では引き続き市場の動向に合わせ運用を行っており、業績は堅調に推移しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は378,436千円(前年同期比3.7%減)、セグメント利益は21,112千円(前年同期比239.1%増)となりました。

(and Experience事業)

「coscrea」においては、キャラクターの公式ライセンス衣装やライブ・イベント衣装製作の法人向け営業に注力しており、12月に行われたコミックマーケット93向けに株式会社アカツキのゲームキャラクターの衣装や武器など、複数の受注製作を行ってまいりました。オンラインくじサービス「くじコレ」を開始し、10月に第1弾を実施いたしました。第2弾以降も特別な体験や「くじコレ」でしか手に入らないグッズを提供できるように準備を進めております。「.yell plus」においては、株式会社DMM.comより11月1日に「DMM.yell」事業を譲り受け、サービス名称を「.yell plus」に変更し、運用を開始しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は25,325千円、セグメント損失は27,599千円となりました。なお、当事業は当第1四半期連結累計期間より報告セグメントとしているため、前年同期比は記載しておりません。

(2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の資産合計については、のれんが66,578千円、ソフトウェア仮勘定が88,919千円、無形固定資産のその他が31,029千円増加したものの、現金及び預金が267,435千円減少したこと等により前期末に比べて79,442千円減少し、1,603,209千円となりました。

負債合計については、買掛金が22,755千円増加したものの、流動負債のその他が32,705千円減少したこと等により前期末に比べて38,617千円減少し、962,321千円となりました。

純資産合計については、新株予約権の行使により資本金等が30,554千円増加したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を71,118千円計上したこと等により、前期末に比べて40,825千円減少し、640,888千円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

ゲーム事業において、運用中タイトルは長期運用に向けてイベントの実施や各種施策を行い、ゲーム内環境を充実させてまいります。平成30年3月開催のAnimeJapan 2018へのブース出展を発表している「終幕彼女(エンドロール)」を含む開発中タイトルは引き続き、ヒットタイトルとするべく開発を進めてまいります。

広告事業において、「ADroute」は市場の動向に合わせ機能追加や改善を行い、トレーディングデスクは運用ノウハウを蓄積し営業体制の強化を図り、事業規模の拡大に注力してまいります。

and Experience事業において、「coscrea」は公式ライセンス衣装や、ライブ、イベントの衣装などの法人営業に注力し売上規模の拡大を図ってまいります。「くじコレ」は第1弾を踏まえ、UX(ユーザーエクスペリエンス)の向上を図り、第2弾以降の実施に向けてより楽しんでいただけるように準備を進めております。「.yell plus」は機能面の改修、各種イベントやタイアップ企画等を実施し有名人とファンとのより深い関係の構築を図ってまいります。

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。

平成30年9月期第2四半期連結累計期間業績予想(平成29年10月1日～平成30年3月31日)

売上高	1,220百万円(前年同期比37.7%減)
営業損失	△193百万円(前年同期は20百万円の営業損失)
経常損失	△196百万円(前年同期は23百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する四半期純損失	△198百万円(前年同期は31百万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 (平成29年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	969,303	701,868
売掛金	274,860	273,714
仕掛品	—	10,000
貯蔵品	2,161	1,294
その他	65,718	61,752
流動資産合計	1,312,043	1,048,630
固定資産		
有形固定資産	53,740	52,341
無形固定資産		
のれん	—	66,578
ソフトウェア仮勘定	202,733	291,653
その他	1,417	32,446
無形固定資産合計	204,150	390,678
投資その他の資産	112,717	111,558
固定資産合計	370,608	554,579
資産合計	1,682,652	1,603,209
負債の部		
流動負債		
買掛金	148,303	171,059
1年内返済予定の長期借入金	33,000	33,000
未払法人税等	6,860	2,550
賞与引当金	33,330	17,222
その他	164,694	131,988
流動負債合計	386,188	355,821
固定負債		
長期借入金	614,750	606,500
固定負債合計	614,750	606,500
負債合計	1,000,938	962,321
純資産の部		
株主資本		
資本金	563,900	579,177
資本剰余金	1,117,172	1,132,449
利益剰余金	△1,001,201	△1,072,319
自己株式	△25	△25
株主資本合計	679,846	639,282
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△4,301	△4,222
その他の包括利益累計額合計	△4,301	△4,222
新株予約権	5,081	4,741
非支配株主持分	1,087	1,087
純資産合計	681,713	640,888
負債純資産合計	1,682,652	1,603,209

(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10月1日 至平成28年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成29年10月1日 至平成29年12月31日)
売上高	1,033,123	613,282
売上原価	761,969	544,838
売上総利益	271,153	68,444
販売費及び一般管理費	230,696	137,692
営業利益又は営業損失(△)	40,457	△69,248
営業外収益		
受取利息	50	9
為替差益	2,600	10
保証金等返還益	2,009	—
受取手数料	300	450
新株予約権戻入益	—	286
その他	293	0
営業外収益合計	5,254	757
営業外費用		
支払利息	1,622	1,543
支払手数料	—	355
その他	0	1
営業外費用合計	1,622	1,899
経常利益又は経常損失(△)	44,089	△70,391
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	44,089	△70,391
法人税、住民税及び事業税	3,689	727
法人税等合計	3,689	727
四半期純利益又は四半期純損失(△)	40,400	△71,118
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△367	△0
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	40,767	△71,118

(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10月1日 至 平成28年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成29年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	40,400	△71,118
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	7,242	79
その他の包括利益合計	7,242	79
四半期包括利益	47,642	△71,038
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	48,010	△71,038
非支配株主に係る四半期包括利益	△367	△0

(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)

当第1四半期連結累計期間において、ドイツ銀行ロンドン支店による新株予約権の権利行使があり、資本金が15,277千円、資本準備金が15,277千円増加しました。この結果、当第1四半期連結会計期間末において資本金が579,177千円、資本剰余金が1,132,449千円となっております。

(表示方法の変更)

(四半期連結損益計算書)

当社グループのゲーム事業やシステム開発部門に関して、提供中の事業やサービスに係る人件費等の諸費用を、従来、販売費及び一般管理費として表示しておりましたが、当第1四半期連結会計期間より売上原価として表示する方法に変更いたしました。

当社グループでは、前連結会計年度、ゲーム事業と広告事業の2事業を中心に事業を展開しつつ、新たな事業領域として2事業の周辺領域への投資を強化、事業規模の拡大及び事業領域の拡充を図り、当第1四半期連結会計期間から取り組んできた新規サービス群をand Experience事業と定義し、新たな事業として開始をいたしました。

当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、事業やサービスに紐づく人件費等の諸費用の管理体制や按分計算を見直し、売上高と対応する人件費等の諸費用を売上原価に含めることで、当社グループの売上総利益、販売費及び一般管理費をより適正に表示するために行ったものであります。

この表示方法の変更を反映させるため、前第1四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書において、販売費及び一般管理費に表示していた128,800千円を売上原価に組み替えております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自平成28年10月1日至平成28年12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				その他 (注)	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	639,656	392,773	—	1,032,429	694	1,033,123	—	1,033,123
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	639,656	392,773	—	1,032,429	694	1,033,123	—	1,033,123
セグメント利益又は損失 (△)	78,464	6,225	△5,493	79,196	△3,725	75,471	△35,013	40,457

(注) 「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せん。

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	79,196
「その他」の区分の損失	△3,725
全社費用(注)	△35,013
四半期連結損益計算書の営業利益	40,457

(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1四半期連結累計期間(自平成29年10月1日 至平成29年12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				その他 (注)	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	209,580	378,436	25,265	613,282	—	613,282	—	613,282
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	60	60	—	60	△60	—
計	209,580	378,436	25,325	613,342	—	613,342	△60	613,282
セグメント利益又は損失 (△)	△29,411	21,112	△27,599	△35,897	—	△35,897	△33,351	△69,248

(注) 「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ます。

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	△35,897
全社費用(注)	△33,351
四半期連結損益計算書の営業損失	△69,248

(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

(のれんの金額の重要な変動)

「and Experience事業」セグメントにおいて、「DMM.yell」事業を事業譲受しております。当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間においては、68,874千円であります。

4. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より新たな報告セグメントを追加、当社グループの展開する事業やサービスが多角化したことを受け、報告セグメントごとの業績をより適切に評価するため、主に一般管理費の按分計算等を見直し、報告セグメントの利益又は損失の算定方法を変更しております。

また、当第1四半期連結会計期間より「モバイルゲーム事業」を「ゲーム事業」にセグメント名称を変更し、新たに報告セグメントとして「and Experience事業」を追加しております。これらにより、報告セグメントを従来の「モバイルゲーム事業」「広告事業」の2区分から、「ゲーム事業」「広告事業」「and Experience事業」の3区分に変更しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の利益又は損失の算定方法及び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。