



平成30年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年8月9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 平成30年8月10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3四半期の連結業績（平成29年10月1日～平成30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9月期第3四半期	1,676	△35.2	△302	—	△310	—	△312	—
29年9月期第3四半期	2,587	14.6	△206	—	△207	—	△215	—

(注) 包括利益 30年9月期第3四半期 △312百万円(—%) 29年9月期第3四半期 △211百万円(—%)

	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3四半期	△69.85	—
29年9月期第3四半期	△49.39	—

(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3四半期	2,064	1,147	55.4
29年9月期	1,682	681	40.1

(参考) 自己資本 30年9月期第3四半期 1,142百万円 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	—	0.00	—	—	—
30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. 平成30年9月期の連結業績予想（平成29年10月1日～平成30年9月30日）

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	2,388	△27.8	△488	—	△499	—	△501	—	△109.55

※ 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）ー、除外 ー社（社名）ー
- (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： 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）	30年9月期3Q	4,851,800株	29年9月期	4,370,900株
② 期末自己株式数	30年9月期3Q	33株	29年9月期	33株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年9月期3Q	4,479,475株	29年9月期3Q	4,370,867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、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3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	6
第3四半期連結累計期間	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
(会計方針の変更)	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3四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。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まいりました。

当社グループのゲーム事業が属するモバイルコンテンツ市場は、平成28年から平成29年にかけて前年比112.5%となる2兆1,109億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114.1%である2兆590億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)

当社グループの広告事業が属するインターネット広告市場は、前年から引き続き、市場規模を拡大しており、平成28年から平成29年にかけて前年比115.2%となる1兆5,094億円となりました。特に、スマートフォン広告では、前年比128.4%となる8,317億円の規模にまで拡大しております。2018年には1兆円を超えることが予測されており、順調な市場の成長を見込んでおります。(株式会社電通 / 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、当社グループは「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、ゲーム事業では新規ゲームタイトルの開発、広告事業ではトレーディングデスクの売上拡大、加えて新たな事業の柱とするべくaE事業の開始およびサービスの拡大などに取り組んでまいりました。

こうした中、当社グループでは第2四半期連結会計期間より新たに仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション (DApp) によるオンラインエンターテインメント事業の開始を決定いたしました。この仮想通貨及びブロックチェーン技術に関する分野は、平成29年末から急速に拡大し、今後大きな成長が期待される市場領域となっております。当社グループではこれまで培ったゲーム等のエンターテインメントサービスでの知見を活かし、ブロックチェーン技術を用いたゲーム開発やブロックチェーンゲーム情報メディアの公開など、この分野における市場拡大や普及促進に向けた取り組みを行っております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高1,676,512千円 (前年同期比35.2%減)、営業損失302,714千円 (前年同期は206,222千円の営業損失)、経常損失310,707千円 (前年同期は207,346千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期純損失312,885千円 (前年同期は215,887千円の親会社株主に帰属する四半期純損失) となりました。

なお、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。

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)

新規ゲームタイトルのサービス開始に向けた開発を進めてまいりました。プロジェクトコードネーム「PP」では海外3カ国で行ったユーザーテストの結果を受け、ゲーム内バランスなどの調整を行っております。「終幕彼女 (エンドロール)」は公式サイトなどで次々と新キャラクターとその声優の発表を行っております。

また、各運用中ゲームタイトルではジュンブライドになぞったブライダルキャンペーンや父の日に合わせた企画等、実際の各種季節イベントに合わせたゲーム内イベントを実施するなどゲーム内コンテンツの充実を進めてまいりました。

この他、ブロックチェーンゲーム第1弾として開発を進めている「コントラクトサーバント-CARD GAME-」のゲームの仕様等について発表いたしました。ブロックチェーンゲームの普及促進・啓蒙・市場の健全化に向け、複数の業界団体に加入し、法的解釈の共有やガイドラインの策定に注力してまいりました。

以上の結果、当セグメントの売上高は457,183千円 (前年同期比67.9%減)、セグメント損失は137,120千円 (前年同期は99,863千円のセグメント損失) となりました。

(広告事業)

広告運用代行サービス「トレーディングデスク」は各媒体の運用力や記事制作の広告効果などを高めることに注力し、サービス単体での過去最高の四半期売上高を達成いたしました。特に記事広告の引き合いが多く、新規案件が増加いたしました。「ADroute」はクライアントと共に投稿媒体の見直しを行ってまいりました。見直し期間中は広告出稿が減少したため、一時的に売上及び利益は減少しておりましたが、広告効果が良好に推移し前年同期並み

の水準にまで改善いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,158,411千円（前年同期比0.3%減）、セグメント利益は51,189千円（前年同期比58.7%増）となりました。

(and Experience事業)

「.yell plus」がサービス開始から3周年を迎え、記念のキャンペーンやイベントを実施いたしました。イベントにはアプリのユーザーに多数の参加をいただき、盛況に終わることができました。「メモリアルリメイク」においては、出産から結婚、最期を迎えるまでのライフステージの各所における様々なニーズに対してアプローチを進めてまいりました。

また、ブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info」は公開当初はランキングのみの情報でしたが、各ブロックチェーンゲームの概要やTOP画像などの情報を追加したほか、デザインの刷新や仮想通貨に関する記事の掲載を開始するなどのリニューアルを実施したことで閲覧数などが増加いたしました。

以上の結果、当セグメントの売上高は61,661千円、セグメント損失は114,712千円となりました。なお、当事業は第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3四半期連結会計期間末の資産合計については、現金及び預金が58,073千円、売掛金が70,011千円減少したものの、仕掛品が32,091千円、のれんが59,691千円、ソフトウェア仮勘定が372,244千円増加したこと等により前期末に比べて381,831千円増加し、2,064,483千円となりました。

負債合計については、1年内返済予定を含む長期借入金が24,750千円、流動負債のその他が45,009千円減少したこと等により前期末に比べて84,392千円減少し、916,545千円となりました。

純資産合計については、親会社株主に帰属する四半期純損失を312,885千円計上したものの、新株予約権の行使及び第三者割当による増資により資本金等が779,980千円増加したこと等により前期末に比べて466,224千円増加し、1,147,937千円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

ゲーム事業では、「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」の事前プロモーションに力を入れており、事前登録の開始に合わせ、アニメの再放送枠内でのテレビCMの実施やしゃべるLINEスタンプの投票企画等をKLab株式会社と共同で実施しており、サービス開始前後に大規模なプロモーションを行ってまいります。「PP」はユーザーテストの結果を受け、複数カ国で課金テストの実施を予定しております。

広告事業では、「トレーディングデスク」において営業・運用体制の強化を引き続き行い、運用力の向上や効果の高い広告クリエイティブの制作に注力してまいります。「ADroute」においては、マーケットの動向に合わせ対応を進めてまいります。

and Experience事業では、各サービスの数値分析、改善方向性を見定めが終わり、改善案を実行し、事業拡大を図ってまいります。

DApp関連のサービスとして、and Experience事業で提供している「Blockchain Game info」については、DAppの新着情報や仮想通貨関連情報などを随時公開してまいります。ゲーム事業ではブロックチェーンゲームである「コントラクトサーヴァント」の開発を進めております。また、ブロックチェーンゲームのトークンプレセール予約受付などのプロモーションを行うことが出来るサービス「PlayDApp(仮称)」を制作しており、「コントラクトサーヴァント」と併せて公開できるように準備を進めてまいります。

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。

平成30年9月期通期業績予想（平成29年10月1日～平成30年9月30日）

売上高	2,388百万円（前年同期比27.8%減）
営業損失	△488百万円（前年同期は254百万円の営業損失）
経常損失	△499百万円（前年同期は272百万円の経常損失）
親会社株主に帰属する当期純損失	△501百万円（前年同期は316百万円の親会社株主に帰属する当期純損失）

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3四半期連結会計期間 (平成30年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	969,303	911,230
売掛金	274,860	204,849
仕掛品	—	32,091
貯蔵品	2,161	3,983
その他	65,718	95,787
流動資産合計	1,312,043	1,247,942
固定資産		
有形固定資産	53,740	47,964
無形固定資産		
のれん	—	59,691
ソフトウェア仮勘定	202,733	574,977
その他	1,417	26,388
無形固定資産合計	204,150	661,057
投資その他の資産	112,717	107,519
固定資産合計	370,608	816,541
資産合計	1,682,652	2,064,483
負債の部		
流動負債		
買掛金	148,303	149,272
1年内返済予定の長期借入金	33,000	98,000
未払法人税等	6,860	6,359
賞与引当金	33,330	18,228
その他	164,694	119,685
流動負債合計	386,188	391,545
固定負債		
長期借入金	614,750	525,000
固定負債合計	614,750	525,000
負債合計	1,000,938	916,545
純資産の部		
株主資本		
資本金	563,900	953,890
資本剰余金	1,117,172	1,507,162
利益剰余金	△1,001,201	△1,314,086
自己株式	△25	△25
株主資本合計	679,846	1,146,941
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	△4,138
その他の包括利益累計額合計	△4,301	△4,138
新株予約権	5,081	4,049
非支配株主持分	1,087	1,085
純資産合計	681,713	1,147,937
負債純資産合計	1,682,652	2,064,483

(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28年10月1日 至平成29年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年10月1日 至平成30年6月30日)
売上高	2,587,732	1,676,512
売上原価	2,147,920	1,532,212
売上総利益	439,811	144,299
販売費及び一般管理費	646,034	447,013
営業損失(△)	△206,222	△302,714
営業外収益		
受取利息	100	16
為替差益	1,606	—
保証金等返還益	2,009	—
受取手数料	1,270	950
新株予約権戻入益	45	286
その他	492	37
営業外収益合計	5,524	1,289
営業外費用		
支払利息	4,755	4,521
投資事業組合運用損	1,740	1,646
新株発行費	—	2,639
その他	153	475
営業外費用合計	6,649	9,282
経常損失(△)	△207,346	△310,707
税金等調整前四半期純損失(△)	△207,346	△310,707
法人税、住民税及び事業税	9,593	2,180
法人税等合計	9,593	2,180
四半期純損失(△)	△216,940	△312,887
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△1,052	△1
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△215,887	△312,885

(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28年10月1日 至 平成29年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成29年10月1日 至 平成30年6月30日)
四半期純損失(△)	△216,940	△312,887
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,048	163
その他の包括利益合計	5,048	163
四半期包括利益	△211,892	△312,724
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△210,839	△312,722
非支配株主に係る四半期包括利益	△1,052	△1

(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3四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215,005千円、資本準備金が215,005千円増加しております。

また、第三者割当増資による新株式発行により、資本金が174,984千円、資本準備金が174,984千円増加しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において資本金が953,890千円、資本剰余金が1,507,162千円となっております。

(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号平成30年1月12日。以下「実務対応報告第36号」という。)等を平成30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号平成17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。

(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、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、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3四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352,746千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3四半期連結累計期間(自 平成28年10月1日 至 平成29年6月30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	1,422,192	1,162,472	1,967	2,586,632	1,099	2,587,732	—	2,587,732
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	1,422,192	1,162,472	1,967	2,586,632	1,099	2,587,732	—	2,587,732
セグメント利益又は損失 (△)	△99,863	32,262	△23,030	△90,631	△15,960	△106,592	△99,629	△206,222

(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	△90,631
「その他」の区分の損失	△15,960
全社費用(注)	△99,629
四半期連結損益計算書の営業損失	△206,222

(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3四半期連結累計期間(自 平成29年10月1日 至 平成30年6月30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	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	457,183	1,158,411	60,917	1,676,512	—	1,676,512	—	1,676,512
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	744	744	—	744	△744	—
計	457,183	1,158,411	61,661	1,677,256	—	1,677,256	△744	1,676,512
セグメント利益又は損失 (△)	△137,120	51,189	△114,712	△200,644	—	△200,644	△102,070	△302,714

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	△200,644
全社費用(注)	△102,070
四半期連結損益計算書の営業損失	△302,714

(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。

4. 報告セグメントの変更等に関する事項

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、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3四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。