



2020年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2019年10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CFO 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11月1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（機関投資家及びアナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

1. 2020年3月期第2四半期の連結業績（2019年4月1日～2019年9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	%
2020年3月期第2四半期	15,616	28.3	6,065	14.4	6,002	14.5	3,858	1.9
2019年3月期第2四半期	12,173	19.0	5,301	5.0	5,241	4.7	3,788	4.8

(注) 包括利益 2020年3月期第2四半期 3,940百万円 (3.6%) 2019年3月期第2四半期 3,804百万円 (5.2%)

	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
2020年3月期第2四半期	278.06	264.28
2019年3月期第2四半期	274.03	260.74

(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	%
2020年3月期第2四半期	40,227	27,579	68.5
2019年3月期	37,843	23,757	62.7

(参考) 自己資本 2020年3月期第2四半期 27,553百万円 2019年3月期 23,731百万円

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
2019年3月期	—	40.00	—	10.00	50.00
2020年3月期	—	0.00	—	—	—
2020年3月期（予想）	—	—	—	10.00	10.00

(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. 2020年3月期の連結業績予想（2019年4月1日～2020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 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：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）	2020年3月期2Q	13,954,300株	2019年3月期	13,902,600株
② 期末自己株式数	2020年3月期2Q	30,835株	2019年3月期	36,760株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年3月期2Q	13,877,582株	2019年3月期2Q	13,824,423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（2020年3月期2Q：30,532株、2019年3月期：36,635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（2020年3月期2Q：33,975株、2019年3月期2Q：15,529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について）

当社は、2019年10月31日に機関投資家及びアナリスト向けの四半期決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する四半期決算補足説明資料については、2019年10月31日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	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2四半期連結累計期間	4
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	5
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	6
(4) 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
(セグメント情報等)	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2四半期連結累計期間における我が国経済は、雇用情勢の改善や個人消費の回復及び設備投資の増加を背景に景気の緩やかな回復が見受けられたものの、中国経済の減速、英国の欧州連合(EU)離脱問題や米国発の貿易摩擦問題を背景に、2019年4月以降も景気動向指数は悪化を示すなど、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、2019年の世界のゲーム市場規模は前年比10.2%増の1,519億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16.6%増の820億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。2018年12月にリリースしました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」につきましては、2019年5月に1,500万ダウンロードを突破し、ストアセールスランキング(注)で1位を獲得するなど、モバイルゲーム事業の新たな収益の柱として好調に推移いたしました。また、2019年9月にリリースしました樺坂46・日向坂46応援[公式]音楽アプリ「UNI'S ON AIR(ユニゾンエア)」につきましては、リリース初日にストアセールスランキングで最高7位を獲得するなど、好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、2019年3月にオープンしました横浜駅直通的複合型体験エンターテインメントビル「アソビル」でのコンテンツ「うんこミュージアム」を横展開するなど、好調に推移いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の経営成績は、売上高15,616百万円(前年同期比28.3%増)、営業利益6,065百万円(同14.4%増)、経常利益6,002百万円(同14.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益3,858百万円(同1.9%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2四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2,383百万円増加し40,227百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加743百万円及び投資有価証券の増加2,716百万円があった一方で、売掛金の減少310百万円及び有形固定資産の減少450百万円によるものであります。

(負債)

当第2四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1,438百万円減少し12,647百万円となりました。主な要因として、納付等に伴う未払法人税等の減少855百万円、及びその他流動負債の減少502百万円によるものであります。

(純資産)

当第2四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3,822百万円増加し27,579百万円となりました。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3,858百万円に伴う利益剰余金の増加3,719百万円、期末配当金の支払による減少139百万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いく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、2020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 (2019年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2019年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,276	25,019
売掛金	6,127	5,816
その他	1,582	1,301
流動資産合計	31,985	32,137
固定資産		
有形固定資産	1,671	1,221
無形固定資産		
ソフトウェア	80	122
無形固定資産合計	80	122
投資その他の資産		
投資有価証券	2,876	5,592
その他	1,253	1,223
貸倒引当金	△24	△69
投資その他の資産合計	4,105	6,746
固定資産合計	5,857	8,090
資産合計	37,843	40,227
負債の部		
流動負債		
買掛金	636	1,037
1年内償還予定の社債	—	2,000
1年内返済予定の長期借入金	350	99
未払法人税等	2,868	2,012
賞与引当金	141	—
株式給付引当金	166	68
その他	2,103	1,601
流動負債合計	6,266	6,819
固定負債		
社債	5,000	3,000
長期借入金	2,808	2,758
その他	11	69
固定負債合計	7,820	5,828
負債合計	14,086	12,647
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,743	2,751
資本剰余金	2,742	2,750
利益剰余金	18,424	22,144
自己株式	△171	△168
株主資本合計	23,739	27,478
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△3	87
為替換算調整勘定	△3	△13
その他の包括利益累計額合計	△7	74
新株予約権	25	26
純資産合計	23,757	27,579
負債純資産合計	37,843	40,227

(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2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
売上高	12,173	15,616
売上原価	3,562	4,444
売上総利益	8,611	11,172
販売費及び一般管理費	3,310	5,106
営業利益	5,301	6,065
営業外収益		
受取利息	1	0
助成金収入	—	6
協賛金収入	—	4
その他	7	2
営業外収益合計	9	14
営業外費用		
支払利息	17	17
社債発行費	23	—
為替差損	20	7
貸倒引当金繰入額	—	45
その他	7	6
営業外費用合計	68	76
経常利益	5,241	6,002
特別利益		
事業譲渡益	30	43
投資有価証券売却益	—	682
特別利益合計	30	725
特別損失		
固定資産除却損	27	—
投資有価証券評価損	—	209
事務所移転費用	—	25
減損損失	—	650
特別損失合計	27	884
税金等調整前四半期純利益	5,243	5,843
法人税等	1,455	1,984
四半期純利益	3,788	3,858
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,788	3,858

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
四半期純利益	3,788	3,858
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	11	91
為替換算調整勘定	4	△9
その他の包括利益合計	15	81
四半期包括利益	3,804	3,940
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,804	3,940
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	5,243	5,843
減価償却費	45	220
のれん償却額	77	—
事業譲渡損益(△は益)	△30	△43
固定資産除却損	27	—
事務所移転費用	—	25
投資有価証券評価損益(△は益)	—	209
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△682
減損損失	—	650
受取利息及び受取配当金	△1	△0
支払利息	17	17
社債発行費	23	—
為替差損益(△は益)	9	7
賞与引当金の増減額(△は減少)	△44	△141
株式給付引当金の増減額(△は減少)	14	△98
貸倒引当金の増減額(△は減少)	—	45
売上債権の増減額(△は増加)	△965	310
その他の資産の増減額(△は増加)	281	362
仕入債務の増減額(△は減少)	101	400
その他の負債の増減額(△は減少)	△762	220
その他	43	△213
小計	4,081	7,136
利息及び配当金の受取額	1	0
利息の支払額	△17	△17
法人税等の支払額	△2,409	△2,840
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,656	4,279
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△417	△739
無形固定資産の取得による支出	△3	△87
投資有価証券の取得による支出	△525	△2,429
貸付けによる支出	—	△45
投資有価証券の売却による収入	—	848
子会社株式の取得による支出	△855	△535
その他	△10	△9
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,812	△2,998
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△412	△300
株式の発行による収入	10	16
社債の発行による収入	974	—
自己株式の取得による支出	△35	△102
配当金の支払額	△138	△139
その他	△0	4
財務活動によるキャッシュ・フロー	397	△520
現金及び現金同等物に係る換算差額	△5	△17
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	236	743
現金及び現金同等物の期首残高	19,746	21,176
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	232	—
現金及び現金同等物の四半期末残高	20,216	21,919

(4) 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2四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。