



2021年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年10月30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) 香田 哲朗
 問合せ先責任者 (役職名) CFO (氏名) 米島 慶一 TEL 03 (5422) 7757
 四半期報告書提出予定日 2020年11月2日 配当支払開始予定日 2020年12月7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. 2021年3月期第2四半期の連結業績（2020年4月1日～2020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	%
2021年3月期第2四半期	16,680	6.8	7,102	17.1	7,025	17.0	4,222	9.4
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

(注) 包括利益 2021年3月期第2四半期 4,234百万円 (7.5%) 2020年3月期第2四半期 3,940百万円 (3.6%)

	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
2021年3月期第2四半期	302.45	290.91
2020年3月期第2四半期	278.06	264.28

(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	%
2021年3月期第2四半期	44,910	34,209	76.1
2020年3月期	42,367	30,223	71.3

(参考) 自己資本 2021年3月期第2四半期 34,180百万円 2020年3月期 30,194百万円

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
2020年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00
2021年3月期	—	30.00	—	—	—
2021年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(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. 2021年3月期の期末配当につきましては、現時点で業績予想が困難であることから未定としております。

3. 2021年3月期の連結業績予想（2020年4月1日～2021年3月31日）

当社グループは、ゲーム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、IP創出やグローバルゲームへの新しい挑戦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）	2021年3月期2Q	14,028,400株	2020年3月期	13,975,500株
② 期末自己株式数	2021年3月期2Q	14,610株	2020年3月期	38,956株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年3月期2Q	13,962,061株	2020年3月期2Q	13,877,582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（2021年3月期2Q：14,227株、2020年3月期：38,594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（2021年3月期2Q：26,842株、2020年3月期2Q：33,975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、2020年11月2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、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	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、新型コロナウイルス感染症の影響により依然として厳しい状況にありますが、感染拡大の防止策を講じつつ、社会経済活動のレベルを引き上げていく中で、各種政策の効果や海外経済の改善もあって、持ち直しの動きが続くことが期待されております。ただし、国内外の感染症の動向や金融資本市場の変動等の影響を注視していく必要があります。

そのような状況の中、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、2020年の世界のゲーム市場規模は前年比9.3%増の1,593億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13.3%増の772億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 「2020 Global Games Market To Reach \$159 Billion」)、引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、当社グループのゲーム事業につきましては、新型コロナウイルスの悪影響は見受けられず、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」につきましては、LTV最大化を目指し、長期目線での運用を強化した結果、国内版は売上高・ユーザーベース共に前年同水準で推移し、海外版は5周年イベント等により好調に推移いたしました。また、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」では複数イベントにてストアセールスランキング(注)1位を獲得するとともに、樺坂46・日向坂46応援[公式]音楽アプリ「UNI'S ON AIR(ユニゾンエアー)」では2020年9月に1周年記念キャンペーンを実施しストアセールスランキング2位を獲得するなど、ゲーム事業全体として過去最高の四半期売上高を達成しました。

一方、当社グループのライブエクスペリエンス事業につきましては、「アソビル」の入場者減少及び一部休業により、新型コロナウイルスの影響を受けている状況ではありますが、緊急事態宣言解除後の2020年5月30日より、感染防止の対策を実施しながら「バンクシー展 天才か反逆者か」を再開する他、事業の選択と集中を進行させた結果、当初見込みに比べて通期影響額は少額に収まる見込みであります。

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16,680百万円(前年同期比6.8%増)、営業利益7,102百万円(同17.1%増)、経常利益7,025百万円(同17.0%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益4,222百万円(同9.4%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「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。また、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの名称を従来の「モバイルゲーム事業」から「ゲーム事業」へ変更しております。当該名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

(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2,542百万円増加し44,910百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加1,874百万円及び売上高増加に伴う売掛金の増加1,465百万円があった一方で、その他流動資産の減少743百万円があった影響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1,444百万円減少し10,700百万円となりました。主な要因として、償還による社債の減少2,000百万円があった影響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3,986百万円増加し34,209百万円となりました。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4,222百万円及び期末配当金の支払419百万円により利益剰余金の増加3,804百万円があった影響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、ゲーム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、IP創出やグローバルゲームへの新しい挑戦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、2021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 (2020年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2020年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	26,308	28,182
売掛金	5,537	7,002
その他	1,981	1,237
流動資産合計	33,826	36,422
固定資産		
有形固定資産	1,007	867
無形固定資産		
ソフトウェア	85	46
無形固定資産合計	85	46
投資その他の資産		
投資有価証券	6,100	6,229
その他	1,460	2,392
貸倒引当金	△112	△1,049
投資その他の資産合計	7,449	7,573
固定資産合計	8,541	8,487
資産合計	42,367	44,910
負債の部		
流動負債		
買掛金	979	1,026
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	599	599
未払法人税等	1,129	1,908
賞与引当金	271	—
株式給付引当金	239	102
その他	1,649	1,837
流動負債合計	6,867	5,474
固定負債		
社債	3,000	3,000
長期借入金	2,208	2,158
その他	68	67
固定負債合計	5,276	5,225
負債合計	12,144	10,700
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,756	2,763
資本剰余金	2,755	2,762
利益剰余金	24,906	28,710
自己株式	△215	△59
株主資本合計	30,203	34,177
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△5	2
為替換算調整勘定	△2	0
その他の包括利益累計額合計	△8	2
新株予約権	28	29
純資産合計	30,223	34,209
負債純資産合計	42,367	44,910

(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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
売上高	15,616	16,680
売上原価	4,444	5,915
売上総利益	11,172	10,765
販売費及び一般管理費	5,106	3,663
営業利益	6,065	7,102
営業外収益		
受取利息	0	0
出資金運用益	—	20
助成金収入	6	57
協賛金収入	4	—
その他	2	3
営業外収益合計	14	82
営業外費用		
支払利息	17	14
為替差損	7	8
貸倒引当金繰入額	45	113
その他	6	22
営業外費用合計	76	158
経常利益	6,002	7,025
特別利益		
事業譲渡益	43	44
固定資産売却益	—	5
投資有価証券売却益	682	19
特別利益合計	725	69
特別損失		
固定資産除却損	—	8
投資有価証券評価損	209	836
事務所移転費用	25	—
事業整理損	—	179
減損損失	650	—
特別損失合計	884	1,024
税金等調整前四半期純利益	5,843	6,071
法人税等	1,984	1,848
四半期純利益	3,858	4,222
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,858	4,222

(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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年9月30日)
四半期純利益	3,858	4,222
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	91	8
為替換算調整勘定	△9	3
その他の包括利益合計	81	11
四半期包括利益	3,940	4,234
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,940	4,234
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 2019年4月1日 至 2019年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020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	5,843	6,071
減価償却費	220	134
事業譲渡損益(△は益)	△43	△44
固定資産売却損益(△は益)	—	△5
固定資産除却損	—	8
投資有価証券売却損益(△は益)	△682	△19
投資有価証券評価損益(△は益)	209	836
事務所移転費用	25	—
事業整理損	—	179
減損損失	650	—
受取利息及び受取配当金	△0	△0
支払利息	17	14
出資金運用損益(△は益)	—	△20
為替差損益(△は益)	7	0
賞与引当金の増減額(△は減少)	△141	△271
株式給付引当金の増減額(△は減少)	△98	△137
貸倒引当金の増減額(△は減少)	45	113
売上債権の増減額(△は増加)	310	△1,476
その他の資産の増減額(△は増加)	362	745
仕入債務の増減額(△は減少)	400	47
その他の負債の増減額(△は減少)	220	9
その他	△213	151
小計	7,136	6,337
利息及び配当金の受取額	0	0
利息の支払額	△17	△14
法人税等の支払額	△2,840	△1,068
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,279	5,254
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	—	△3,109
有形固定資産の取得による支出	△739	△51
無形固定資産の取得による支出	△87	△2
投資有価証券の取得による支出	△2,429	△643
貸付けによる支出	△45	△213
投資有価証券の売却による収入	848	39
子会社株式の取得による支出	△535	—
その他	△9	2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,998	△3,977
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	△300	△49
社債の償還による支出	—	△2,000
株式の発行による収入	16	14
自己株式の取得による支出	△102	△22
配当金の支払額	△139	△419
その他	4	△4
財務活動によるキャッシュ・フロー	△520	△2,481
現金及び現金同等物に係る換算差額	△17	3
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	743	△1,201
現金及び現金同等物の期首残高	21,176	23,204
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△34
現金及び現金同等物の四半期末残高	21,919	21,969

(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)

当社グループは、全セグメントに占める「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。また、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの名称を従来の「モバイルゲーム事業」から「ゲーム事業」へ変更しております。当該名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。