



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年7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 2021年8月2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. 2022年3月期第1四半期の連結業績 (2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第1四半期	5,120	△23.4	900	△55.0	891	△54.0	566	△56.1
2021年3月期第1四半期	6,686	△1.1	2,002	△18.7	1,937	△20.0	1,290	△19.2

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 568百万円 (△56.4%) 2021年3月期第1四半期 1,302百万円 (△17.0%)

	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
2022年3月期第1四半期	40.92	39.61
2021年3月期第1四半期	92.54	88.99

(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	%
2022年3月期第1四半期	43,011	34,432	80.0
2021年3月期	46,048	35,772	77.6

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 34,403百万円 2021年3月期 35,742百万円

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
2021年3月期	—	30.00	—	40.00	70.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期 (予想)	—	40.00	—	—	—

(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. 2022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. 2022年3月期の連結業績予想 (2021年4月1日～2022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事業についても積極的に挑戦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 一社（社名）一、除外 一社（社名）一

(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 : 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

(注) 詳細は、添付資料P6「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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)	2022年3月期1Q	14,057,600株	2021年3月期	14,046,200株
② 期末自己株式数	2022年3月期1Q	430,984株	2021年3月期	60,184株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年3月期1Q	13,852,795株	2021年3月期1Q	13,944,352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(2022年3月期1Q:97,361株、2021年3月期:59,761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(2022年3月期1Q:79,014株、2021年3月期1Q:38,177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)

当社の四半期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	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1四半期連結累計期間	4
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	6
(会計方針の変更)	6
(セグメント情報)	6

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、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。感染拡大の防止策を講じつつ、ワクチン接種を促進する中で、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、感染の動向が内外経済に与える影響に十分注意する必要がある他、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ゲーム業界を取り巻く環境につきましては、2021年の世界のゲーム市場規模は前年の新型コロナウイルスによる巣籠り需要急増からの振り返し等により前年比1.1%減の1,758億ドルと予測されておりますが、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4.4%増の907億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「Games Market Report 2021」)、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感染症の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最大化のため、長期目線での運用を強化した結果、国内外ともに大規模イベントのない中でもユーザーベースを確保いたしました。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」では国内版2.5周年イベントを2021年5月より開始するとともに、2021年6月より海外版1周年イベントを開催しました結果、国内外合わせて前年同期と同水準となりました。しかしながら、ゲーム事業全体では既存タイトルが低調に推移した他、前期リリースタイトルの収益貢献が限定的だった影響も受け、減収減益となりました。

IP事業につきましても、新型コロナウイルス感染症の影響は見受けられず、取り扱いIPが増加している他、展開チャンネルが拡大するなど、IPエコシステムの構築が着実に進捗しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の経営成績は、売上高5,120百万円(前年同期比23.4%減)、営業利益900百万円(同55.0%減)、経常利益891百万円(同54.0%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益566百万円(同56.1%減)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。

(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3,036百万円減少し43,011百万円となりました。主な要因として、投資有価証券の増加1,744百万円があった一方で、現金及び預金の減少3,301百万円、売掛金及び契約資産の回収等による減少2,077百万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1,697百万円減少し8,578百万円となりました。主な要因として、納付等に伴う未払法人税等の減少1,023百万円、賞与引当金の減少247百万円、その他流動負債の減少352百万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1,339百万円減少し34,432百万円となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上566百万円があった一方で、剰余金の配当561百万円及び自己株式取得による減少1,357百万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、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事業についても積極的に挑戦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、2022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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	27,986	24,685
売掛金	5,591	—
売掛金及び契約資産	—	3,514
有価証券	3,000	3,000
その他	1,677	2,288
流動資産合計	38,256	33,488
固定資産		
有形固定資産	571	551
無形固定資産		
その他	20	13
無形固定資産合計	20	13
投資その他の資産		
投資有価証券	6,092	7,836
その他	1,230	1,245
貸倒引当金	△124	△124
投資その他の資産合計	7,199	8,958
固定資産合計	7,791	9,522
資産合計	46,048	43,011
負債の部		
流動負債		
買掛金	930	879
1年内償還予定の社債	1,000	1,000
1年内返済予定の長期借入金	99	83
未払法人税等	1,339	316
賞与引当金	247	—
株式給付引当金	399	400
その他	1,980	1,628
流動負債合計	5,997	4,308
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	2,208	2,200
その他	69	70
固定負債合計	4,278	4,270
負債合計	10,275	8,578
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,765	2,771
資本剰余金	2,764	2,770
利益剰余金	30,412	30,417
自己株式	△268	△1,626
株主資本合計	35,673	34,332
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	46	40
為替換算調整勘定	23	30
その他の包括利益累計額合計	69	71
新株予約権	29	29
純資産合計	35,772	34,432
負債純資産合計	46,048	43,011

(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:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高	6,686	5,120
売上原価	2,845	2,602
売上総利益	3,840	2,517
販売費及び一般管理費	1,837	1,616
営業利益	2,002	900
営業外収益		
受取利息	0	6
助成金収入	3	13
その他	0	6
営業外収益合計	4	26
営業外費用		
支払利息	3	3
為替差損	4	2
投資事業組合運用損	4	24
貸倒引当金繰入額	56	—
その他	0	4
営業外費用合計	69	35
経常利益	1,937	891
特別利益		
固定資産売却益	5	—
特別利益合計	5	—
特別損失		
固定資産除却損	2	—
投資有価証券評価損	—	59
減損損失	33	—
特別損失合計	36	59
税金等調整前四半期純利益	1,906	832
法人税等	616	265
四半期純利益	1,290	566
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,290	566

(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:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	1,290	566
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	7	△6
為替換算調整勘定	3	7
その他の包括利益合計	11	1
四半期包括利益	1,302	568
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,302	568
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)

当社は、2021年4月28日開催の取締役会決議に基づき、自己株式333,200株の取得を行いました。この結果、株式給付信託(J-ESOP)により、信託を通じて取得した自己株式を含め、当第1四半期連結累計期間において自己株式が1,357百万円増加し、当第1四半期連結会計期間末において自己株式が1,626百万円となっております。

(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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取る見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これにより、一部の取引について、従来は、顧客から受け取る対価の総額を収益として認識していましたが、顧客への財又はサービスの提供における当社グループの役割が代理人に該当する取引については、顧客から受け取る額から取引先に支払う額を控除した純額で収益を認識することとしています。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過措置に従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高及び売上原価に与える影響は軽微であり、販売費及び一般管理費、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響はありません。また利益剰余金の当期首残高に与える影響もありません。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より、「売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過措置に従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過措置に従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。これにより、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(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。