



## 2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年1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) 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 2022年2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：無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2022年3月期第3四半期の連結業績（2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第3四半期	18,775	△20.7	4,950	△46.8	5,200	△44.2	3,784	△35.0
2021年3月期第3四半期	23,678	0.8	9,309	14.2	9,318	15.7	5,820	12.1

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 3,897百万円 (△32.8%) 2021年3月期第3四半期 5,800百万円 (8.7%)

	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3四半期	277.54	268.78
2021年3月期第3四半期	416.42	400.58

#### (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3四半期	45,909	36,813	80.1
2021年3月期	46,048	35,772	77.6

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 36,785百万円 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	—	40.00	—	—	—
2022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. 2022年3月期の期末配当につきましては、現時点では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 : 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3Q	14,098,100株	2021年3月期	14,046,200株
② 期末自己株式数	2022年3月期3Q	571,529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3Q	13,635,962株	2021年3月期3Q	13,976,838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3Q：70,970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3Q：65,460株、2021年3月期3Q：25,362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3四半期連結累計期間	4
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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
(重要な後発事象)	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3四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による厳しい状況が徐々に緩和され、経済社会活動が正常化に向かう中で、各種政策の効果や海外経済の改善もあって、景気が持ち直していくことが期待されております。ただし、供給面での制約や原材料価格の動向による下振れリスクに十分注意する必要がある他、変異株をはじめ感染症による内外経済への影響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戻し等により前年比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継続した結果、全世界3.5億ダウンロード突破記念イベントの開催や海外版6周年記念イベントの開催により、国内だけでなく米仏含む複数の国と地域でストアセールスランキング（注）1位を獲得しました。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周年及び3周年イベントや海外版1周年イベントの他サガシリーズ31周年を記念したイベントを開催するなど、長期目線での安定運営を継続してまいりました。しかしながら、ゲーム事業全体では既存タイトルが前年同期の高い水準に及ばなかった影響や新規ゲームへの投資が進捗したことを受け、前年同四半期累計期間比で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ました。なお、第3四半期会計期間では自社IPの共同開発に伴う一時的なライセンス収入が発生した結果、前年同四半期累計期間比で増収増益となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高18,775百万円（前年同期比20.7%減）、営業利益4,950百万円（同46.8%減）、経常利益5,200百万円（同44.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益3,784百万円（同35.0%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。

（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3四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138百万円減少し45,909百万円となりました。主な要因として、投資有価証券の増加3,520百万円があった一方で、現金及び預金の減少4,072百万円があった影響によるものであります。

#### （負債）

当第3四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1,179百万円減少し9,096百万円となりました。主な要因として、納付等による未払法人税等の減少980百万円、支給による賞与引当金の減少247百万円、株式給付引当金の減少214百万円があった影響によるものであります。

#### （純資産）

当第3四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1,041百万円増加し36,813百万円となりました。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3,784百万円があった一方で、剰余金の配当1,105百万円及び自己株式取得等による減少1,766百万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3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	27,986	23,913
売掛金	5,591	—
売掛金及び契約資産	—	5,296
有価証券	3,000	3,000
その他	1,677	2,030
流動資産合計	38,256	34,240
固定資産		
有形固定資産	571	772
無形固定資産		
その他	20	6
無形固定資産合計	20	6
投資その他の資産		
投資有価証券	6,092	9,613
その他	1,230	1,300
貸倒引当金	△124	△24
投資その他の資産合計	7,199	10,890
固定資産合計	7,791	11,668
資産合計	46,048	45,909
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	930	919
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	33
未払法人税等	1,339	359
賞与引当金	247	—
株式給付引当金	399	185
その他	1,980	2,325
流動負債合計	5,997	4,823
固定負債		
社債	2,000	2,000
長期借入金	2,208	2,200
その他	69	72
固定負債合計	4,278	4,272
負債合計	10,275	9,096
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,765	2,773
資本剰余金	2,764	2,772
利益剰余金	30,412	33,091
自己株式	△268	△2,035
株主資本合計	35,673	36,601
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	46	133
為替換算調整勘定	23	49
その他の包括利益累計額合計	69	183
新株予約権	29	28
純資産合計	35,772	36,813
負債純資産合計	46,048	45,909

(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：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	23,678	18,775
売上原価	9,011	7,928
売上総利益	14,666	10,847
販売費及び一般管理費	5,356	5,897
営業利益	9,309	4,950
営業外収益		
受取利息	3	7
出資金運用益	38	—
助成金収入	70	41
貸倒引当金戻入額	—	100
暗号資産評価益	—	148
その他	3	13
営業外収益合計	115	310
営業外費用		
支払利息	18	12
支払手数料	2	13
為替差損	11	14
出資金運用損	—	18
投資事業組合運用損	27	—
貸倒損失	43	—
その他	4	1
営業外費用合計	106	60
経常利益	9,318	5,200
特別利益		
事業譲渡益	44	—
固定資産売却益	8	—
投資有価証券売却益	153	479
特別利益合計	205	479
特別損失		
固定資産除却損	9	60
投資有価証券評価損	996	210
事業整理損	204	—
特別損失合計	1,210	270
税金等調整前四半期純利益	8,314	5,409
法人税等	2,494	1,624
四半期純利益	5,820	3,784
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,820	3,784

(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：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	5,820	3,784
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△23	86
為替換算調整勘定	3	26
その他の包括利益合計	△19	113
四半期包括利益	5,800	3,897
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,800	3,897
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500,000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3四半期連結累計期間において自己株式が1,766百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が2,035百万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3四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と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的な取扱いに従っており、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、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3四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、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項に定める経過的な取扱いに従って、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項に定める経過的な取扱いに従って、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軽微であります。

(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。



(重要な後発事象)

(共通支配下の取引等)

当社は、2022年1月31日開催の取締役会において、2022年4月1日を効力発生日として当社のゲーム事業を会社分割(簡易吸収分割)により、当社100%出資の分割準備子会社である株式会社アカツキゲームスに承継させることを決議し、同日付で吸収分割契約を締結いたしました。

(1) 吸収分割の目的

当社は「世界をエンターテインする。クリエイターと共振する。」をミッションに、「ゲームを軸としたIPプロデュースカンパニー」としてグローバルに事業を展開するエンターテインメント企業です。当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、責任と権限を一体化して事業を運営するベンチャーカンパニーグループを目指してまいります。

その一環として、当社の主力事業であるゲーム事業の分社化をすることにいたしました。

今後につきましては、株式会社アカツキゲームスとして分社化し、意思決定のさらなる質と速度の向上に加え、ゲーム産業に適した制度や環境をさらに整え、ゲーム事業に携わるメンバーの才能を最大限に引き出すことを目指してまいります。設立後も、当社の100%子会社としてゲーム事業の中核を担い、中期ゴールとして日本最高峰の開発力と運営力を兼ね備えたモバイルゲームカンパニーとして、日本を中心にグローバルへ素晴らしい体験を提供してまいります。

(2) 吸収分割の概要

①対象となる事業の名称及びその事業の内容

事業の名称 ゲーム事業  
事業の内容 ゲームの運営、開発業務

②企業結合日(効力発生日)

2022年4月1日(予定)

③企業結合の法的形式

当社を分割会社とし、株式会社アカツキゲームスを承継会社とする吸収分割

④結合後企業の名称

株式会社アカツキゲームス

(3) 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」、「事業分離等に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理する予定であります。

(投資事業有限責任組合の設立)

当社は、2022年1月31日開催の取締役会において、当社が行っているスタートアップへの投資をさらに推進するため、Dawn Capital 1号投資事業有限責任組合(以下、「本ファンド」という。)を設立することを決議いたしました。

(1) 本ファンド設立の理由

当社は「世界をエンターテインする。クリエイターと共振する。」をミッションに、「ゲームを軸としたIPプロデュースカンパニー」としてグローバルに事業を展開するエンターテインメント企業です。当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、責任と権限を一体化して事業を運営するベンチャーカンパニーグループを目指してまいります。

その一環として、これまで当社が運営していたスタートアップへの投資について、意思決定のさらなる質と速度の向上を可能にするため、本ファンドを設立することといたしました。

今後につきましては、スタートアップ業界へ貢献できるようメンバーの才能を最大限引き出すことに努め、スタートアップやイノベーションのエコシステムの活性化や起業文化の醸成に貢献していきたいと考えております。

(2) ファンドの概要

①名称

Dawn Capital 1号投資事業有限責任組合

②所在地

東京都品川区上大崎二丁目13番30号 oak meguro 8階

③組成目的

国内のスタートアップへの投資

④設立年月日

2022年4月1日(予定)

⑤出資総額

最大50億円(キャピタルコール方式を採用予定であり、将来想定される額を記載しております。)

⑥出資者・出資比率・出資者の概要

Dawn Capital有限責任事業組合(業務執行組合員)	2.0%
株式会社アカツキ(当社)	98.0%

⑦業務執行組合員

Dawn Capital有限責任事業組合