



2019年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2019年2月14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 2019年2月14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. 2019年9月期第1四半期の連結業績(2018年10月1日~2018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	%
2019年9月期第1四半期	713	16.3	△143	-	△144	-	△145	-
2018年9月期第1四半期	613	△40.6	△69	-	△70	-	△71	-

(注) 包括利益 2019年9月期第1四半期 △146百万円 (-%) 2018年9月期第1四半期 △71百万円 (-%)

	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
2019年9月期第1四半期	△29.92	-
2018年9月期第1四半期	△16.25	-

(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	%	百万円	%
2019年9月期第1四半期	1,814	44.0	803	44.0		
2018年9月期	1,996	47.4	949	47.4		

(参考) 自己資本 2019年9月期第1四半期 798百万円 2018年9月期 945百万円

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
2018年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2019年9月期	-	-	-	-	-
2019年9月期(予想)	-	0.00	-	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. 2019年9月期第2四半期(累計)の連結業績予想(2018年10月1日~2019年3月31日)

(%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
第2四半期(累計)	1,435	21.8	△311	-	△315	-	△317	-	△65.34

(注) 2019年9月期の業績予想につきましては、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。

※ 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）：有
 新規 一社（社名） 一、除外 1社（社名） アクセルゲームスタジオ株式会社
 連結子会社でありましたアクセルゲームスタジオ株式会社は、2018年12月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

(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：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）	2019年9月期1Q	4,851,800株	2018年9月期	4,851,800株
② 期末自己株式数	2019年9月期1Q	33株	2018年9月期	33株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2019年9月期1Q	4,851,767株	2018年9月期1Q	4,376,954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
(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
(追加情報)	7
(セグメント情報等)	7
(企業結合等関係)	9
3. その他	10
継続企業の前提に関する重要事象等	10

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モバイルインターネットを取り巻く環境においては、総務省の通信利用動向調査によると、2017年末の国内におけるスマートフォンの保有率は75.1%となり、前年から3.3ポイントの上昇にとどまっており普及速度に鈍化傾向がみられます。

ゲーム事業の属するモバイルゲーム市場について、日本国内では、スマートフォンユーザー数の増加が鈍化している中、野村総合研究所によると、スマートフォンアプリに対する一人当たりの課金額は年々増加しており、国内市場は成熟傾向にあるものの引き続き拡大傾向にあります。一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムによりますと、スマートフォン等市場のうち、ゲーム・ソーシャルゲーム等市場は、2016年から2017年にかけて前年比115.1%となる1兆3,632億円の規模に拡大しております。

広告事業の属するインターネット広告市場について、株式会社電通/株式会社サイバー・コミュニケーションズ/株式会社D2Cの共同調べによりますと、2016年から2017年にかけて前年比117.6%となる1兆2,206億円の規模にまで拡大しており、媒体別では、スマートフォン広告が前年比128.4%となる8,317億円の規模にまで拡大し、運用型広告と呼ばれる取引手法が前年比127.3%と成長しております。

このような市場環境の下、当社グループは従来のゲーム事業、広告事業、and Experience事業を推進していくことに加え、これらの事業基盤をもとに「結合によるビジネスの創出」を当期の事業戦略に掲げ、モバイルコンテンツ市場の競争が激化していく中、当社グループの事業の柱となっているエンターテインメントとマーケティングのリソースを活用し、社内での事業間連携や、他社とのアライアンス、M&Aなどの、企業価値を高める結合により、独自性の高いビジネスの創出に向けて積極的な投資を行っております。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高713,324千円(前年同期比16.3%増)、営業損失143,279千円(前年同期は69,248千円の営業損失)、経常損失144,540千円(前年同期は70,391千円の経常損失)、親会社株主に帰属する四半期損失は145,188千円(前年同期は71,118千円の親会社株主に帰属する四半期損失)となりました。

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)

運用中の「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は当期から本格的に売上が寄与しており、マジフェスなどのゲーム内イベントの実施や、ジャンプフェスタへの出展などのリアルイベントを実施して売上拡大を図りました。一方で、自社で配信していた「ワールドクロスサーガ -時と少女と鏡の扉-」の運営主体を他社に変更したことや、複数ゲームタイトルで不具合によるメンテナンス等が発生したことにより、一時的にゲームがプレイできない状況が発生し、売上が想定を下回りました。なお、こうした不具合につきましては再発防止に向けた取り組みを行っております。

また、開発中のゲームタイトルおよびブロックチェーンゲームは、サービス開始に向けて開発を進めており、開発が進捗したことによって開発費用等が増加しております。

以上の結果、当セグメントの売上高は268,462千円(前年同期比28.1%増)、セグメント損失は84,325千円(前年同期は29,411千円のセグメント損失)となりました。

(広告事業)

アドネットワーク「ADroute」は、複数台のデバイスを使用するユーザーを推定し、デバイスを横断して広告配信が可能となるクロスデバイスマッチング技術を導入し広告効果の最大化を図った一方で、一部顧客企業からの広告出稿方針の変更などを受けて一部収益性が低下する事案が生じました。

また、広告運用代行サービス「トレーディングデスク」は、広告運用の企画から配信までを手掛けるブランディング案件の受注もあり、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。

以上の結果、当セグメントの売上高は414,619千円(前年同期比9.6%増)、セグメント利益16,264千円(前年同期比23.0%減)となりました。

(and Experience事業)

オンラインくじサービス「くじコレ」は、第4弾として2018年12月に有名グラビアアイドルを起用したくじを実施し、一定の成果をあげたほか、第5弾以降の企画が進行しております。なお、「くじコレ」の売上計上基準は納品基準を採用しており、当該「くじコレ」の商品発送(納品)が2019年1月以降となったため当第1四半期連結累計期間の売上に当該「くじコレ」の販売額は含まれておりません。

また、トークンプレセール情報サイト「PlayDApp」では、複数タイトルのDAppを紹介しており、サイトから紹介タイトルへのログイン数が増加、認知度が向上しているほか、ブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info」では、引き続きブロックチェーンゲームの普及促進、啓蒙を進める期間と位置付けており、更なる認知度向上を図ってまいります。

以上の結果、当セグメントの売上高は30,242千円(前年同期比19.4%増)、セグメント損失は37,595千円(前年同期は27,599千円のセグメント損失)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の資産合計については、売掛金が28,287千円、ソフトウェア仮勘定が42,995千円増加したものの、現金及び預金が213,165千円、ソフトウェアが45,414千円減少したこと等により前期末に比べて182,100千円減少し、1,814,597千円となりました。

負債合計については、買掛金が32,665千円増加したものの、1年内返済予定を含む長期借入金が8,250千円、賞与引当金が16,485千円、流動負債のその他が38,277千円減少したこと等により前期末に比べて35,184千円減少し、1,011,554千円となりました。

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145,188千円計上したこと等により前期末に比べて146,915千円減少し、803,043千円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

ゲーム事業については、「キングダム-英雄の系譜-」がサービス開始から4周年を迎えます。毎年熱い盛り上がりを見せている周年記念イベントを当期も予定しております。昨年8月28日にリリースした「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は、長期間の運営を通じた収益の最大化を図るべく、KLab株式会社との連携を強化し、第2四半期には必要となる機能改善や機能追加を図ってまいります。

また、新規ゲームタイトルとして開発中のプロジェクトコードネーム「PP」は、複数の配信事業者との交渉を行ってまいりましたが、適切な時期における収益の最大化を図る方針のもと自社配信とする方針を固め、タイトル名称を「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」と決定し、まずは今春に国内ユーザー向けβテストを実施した後に、日本でのサービス開始とその後のグローバルでのサービス開始を計画しており、国内ユーザー向けβテストやサービス開始に向けて開発費用やプロモーション費用などが増加していく見込みであります。

ブロックチェーンゲーム「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」は、日々変化するブロックチェーンゲーム市場の動向を把握しながら、提供するゲームの核となるバトル部分についてはボードゲーム化などによるテストを重ねながらサービス開始に向け開発を加速しており、開発費用等は増加する見込みであります。また、併せてMediumやDiscordといったサービスを通して、世界観やゲームシステムの公開を行い、仮想通貨やブロックチェーン技術を用いた分散型アプリケーション「DApp」に対し熱量の高い国内外のユーザーに対し、訴求してまいります。

広告事業については、「ADroute」は、既存配信システムを応用したPC向け広告配信サービスを開始するとともに、クロスデバイスマッチング技術を活用し更なる広告効果の最適化・最大化を図ってまいります。「トレーディングデスク」は、営業を強化し受注が拡大しており、更なるサービス拡大を目指してまいります。また、データマネジメント強みを活かした新規事業の準備を進めてまいります。

and Experience事業については、事業内の各サービス間の連携を高めてまいります。オンラインくじサービス「くじコレ」は、2019年1月以降に第5弾、第6弾を実施しており、今後は定期的な実施を行うべく企画・交渉を続けております。また、「PlayDApp」ではメディア間の連携を高め収益化に向けた取り組み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。

2019年9月期第2四半期連結累計期間業績予想(2018年10月1日～2019年3月31日)

売上高	1,435百万円(前年同期比21.8%増)
営業損失	△311百万円(前年同期は185百万円の営業損失)
経常損失	△315百万円(前年同期は189百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する四半期純損失	△317百万円(前年同期は191百万円の親会社株主に帰属する四半期純損失)

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 (2018年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	740,878	527,713
売掛金	391,480	419,767
貯蔵品	5,272	5,810
その他	69,501	74,951
流動資産合計	1,207,132	1,028,243
固定資産		
有形固定資産	46,038	45,094
無形固定資産		
ソフトウェア	334,684	289,270
ソフトウェア仮勘定	303,871	346,866
その他	80	80
無形固定資産合計	638,636	636,217
投資その他の資産	104,889	105,043
固定資産合計	789,565	786,354
資産合計	1,996,698	1,814,597
負債の部		
流動負債		
買掛金	197,919	230,584
1年内返済予定の長期借入金	164,750	231,500
未払法人税等	9,225	4,388
賞与引当金	33,884	17,398
その他	190,960	152,683
流動負債合計	596,739	636,554
固定負債		
長期借入金	450,000	375,000
固定負債合計	450,000	375,000
負債合計	1,046,739	1,011,554
純資産の部		
株主資本		
資本金	953,890	953,890
資本剰余金	1,507,162	1,507,162
利益剰余金	△1,512,336	△1,657,525
自己株式	△25	△25
株主資本合計	948,691	803,502
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△2,782	△4,508
その他の包括利益累計額合計	△2,782	△4,508
新株予約権	4,049	4,049
純資産合計	949,958	803,043
負債純資産合計	1,996,698	1,814,597

(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：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2017年10月1日 至2017年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2018年10月1日 至2018年12月31日)
売上高	613,282	713,324
売上原価	544,838	675,622
売上総利益	68,444	37,701
販売費及び一般管理費	137,692	180,980
営業損失(△)	△69,248	△143,279
営業外収益		
受取利息	9	0
受取手数料	450	150
新株予約権戻入益	286	—
その他	11	57
営業外収益合計	757	207
営業外費用		
支払利息	1,543	1,464
支払手数料	355	—
その他	1	4
営業外費用合計	1,899	1,468
経常損失(△)	△70,391	△144,540
税金等調整前四半期純損失(△)	△70,391	△144,540
法人税、住民税及び事業税	727	648
法人税等合計	727	648
四半期純損失(△)	△71,118	△145,188
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	—
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△71,118	△145,188

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：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2017年10月1日 至 2017年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2018年12月31日)
四半期純損失(△)	△71,118	△145,188
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	79	△1,726
その他の包括利益合計	79	△1,726
四半期包括利益	△71,038	△146,915
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△71,038	△146,915
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	—

(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)

該当事項はありません。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示しております。

(「資金決済法における仮想通貨の会計処理等に関する当面の取扱い」の適用)

「資金決済法における仮想通貨の会計処理等に関する当面の取扱い」(実務対応報告第38号 2018年3月14日)を、当第1四半期連結会計期間から適用しております。

保有する仮想通貨のうち、活発な市場が存在するものは主要な仮想通貨取引所の取引価格に基づいて四半期連結貸借対照表に計上し、取得原価との差額は営業外損益として処理しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2017年10月1日 至 2017年12月31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				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	209,580	378,436	25,265	613,282	613,282	—	613,282
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	60	60	60	△60	—
計	209,580	378,436	25,325	613,342	613,342	△60	613,282
セグメント利益又は損失(△)	△29,411	21,112	△27,599	△35,897	△35,897	△33,351	△69,248

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	△35,897
全社費用(注)	△33,351
四半期連結損益計算書の営業損失	△69,248

(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

(のれんの金額の重要な変動)

「and Experience事業」セグメントにおいて、「DMM.yell」事業を事業譲受しております。当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間においては、68,874千円であります。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2018年12月31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				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	268,462	414,619	30,242	713,324	713,324	—	713,324
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	268,462	414,619	30,242	713,324	713,324	—	713,324
セグメント利益又は損失 (△)	△84,325	16,264	△37,595	△105,657	△105,657	△37,621	△143,279

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	△105,657
全社費用(注)	△37,621
四半期連結損益計算書の営業損失	△143,279

(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。

(企業結合等関係)

(連結子会社の吸収合併)

当社は、2018年9月20日開催の取締役会において、当社の完全子会社であるアクセルゲームスタジオ株式会社を吸収合併することを決議し、2018年12月1日に合併いたしました。

1. 企業結合の概要

(1) 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合当事企業の名称 アクセルゲームスタジオ株式会社

事業の内容 ゲーム事業

(2) 企業結合日 2018年12月1日

(3) 企業結合の法的形式

当社を存続会社とし、アクセルゲームスタジオ株式会社を消滅会社とする吸収合併

(4) 結合後企業の名称

アクセルマーク株式会社

(5) 取引の概要に関する事項

アクセルゲームスタジオ株式会社は、当社グループ内においてゲームの企画・開発・運営等を主な業務として事業展開を行っている当社の100%子会社であります。当社では、直近で他社との資本業務提携の締結や、仮想通貨及びブロックチェーン技術を用いた事業への参入を行うなど、事業環境やその戦略は変化しており、事業環境の変化に伴う経営資源の有効利用並びに柔軟な組織運営を図るため、同社を吸収合併することといたしました。

2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 2013年9月13日)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」(企業会計基準適用指針第10号 2013年9月13日)に基づき、共通支配下の取引として処理を行いました。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度まで3期連続となる営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローを計上し、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりました。

当第1四半期連結累計期間においても、営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローの計上が生じております。

以上により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりますが、前連結会計年度に第三者割当による新株式の発行や新株予約権による資金調達により財務基盤の安定化が図られているほか、①ゲーム事業における投資と回収のタイトルポートフォリオの見直し及び開発・運営人員の最適な配置による売上の維持拡大、②広告事業のADrouteにおけるPC領域への展開による売上の拡大、③and Experience事業で展開するサービスの選択と集中による収益改善及び売上拡大、④新規含むプロジェクトの他社とのアライアンスによるリスク分散、収益獲得機会の増加、⑤資金調達や資金繰りの安定化に努めてまいります。これらの対応策を事業を取り巻く環境の変化に適応し推進していくことにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。