



2019年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2019年8月9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8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3四半期の連結業績 (2018年10月1日～2019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	%
2019年9月期第3四半期	2,179	30.0	△470	—	△478	—	△964	—
2018年9月期第3四半期	1,676	△35.2	△302	—	△310	—	△312	—

(注) 包括利益 2019年9月期第3四半期 △969百万円 (—%) 2018年9月期第3四半期 △312百万円 (—%)

	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3四半期	△192.08	—
2018年9月期第3四半期	△69.85	—

(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	%
2019年9月期第3四半期	1,219	288	23.4
2018年9月期	1,996	949	47.4

(参考) 自己資本 2019年9月期第3四半期 285百万円 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	—	0.00	—	—	—
2019年9月期 (予想)	—	—	—	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月期の連結業績予想 (2018年10月1日～2019年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	2,851	15.6	△744	—	△761	—	△1,248	—	△224.79

※ 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）－、除外 1社（社名）アクセルゲームスタジオ株式会社

(注) 詳細は、添付資料7ページ「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（当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動）」をご覧ください。

(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3Q	5,551,800株	2018年9月期	4,851,800株
② 期末自己株式数	2019年9月期3Q	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3Q	5,023,928株	2018年9月期3Q	4,479,475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
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	7
(追加情報)	7
(セグメント情報等)	8
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3四半期連結累計期間におけるスマートフォンを取り巻く環境においては、MM総研調べによりますと、2018年度におけるスマートフォンの国内出荷台数は3,061万台で、統計調査を始めた2009年以降の10年間で2番目に多い出荷実績となっておりますが、2018年の暦年での出荷台数に比べると微減しており、今後は通信料金と端末料金の分離などの影響により、販売台数は減少していくことが見込まれます。

ゲーム事業の属するモバイルゲーム市場については、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、2017年から2018年にかけて前年比4%増となる1兆4,116億円へ拡大しておりますが、その拡大速度は急速に鈍化しております。また、市場の主力となっているJRPGと呼ばれる日本特有の性質をもったRPG分野では、近年ではゲーム性向上に伴い開発期間が長期化するとともに、開発費やプロモーション費用の著しい増大に伴って、開発・提供・運営には資本力が求められることで、提供されるゲームタイトル数は以前に比べて減少傾向にあります。

広告事業の属するインターネット広告市場については、株式会社D2C / 株式会社サイバー・コミュニケーションズ(CCI) / 株式会社電通の共同調べによりますと、2017年から2018年にかけて前年比118.6%となる1兆4,480億円の規模にまで拡大し、媒体別では、スマートフォン広告が前年比122.4%となる1兆181億円の規模となっております。2019年においても、インターネット広告市場は前年比115.9%、特にスマートフォン広告は前年比122.7%の成長を見込んでおります。

このような市場環境の下、当社グループは第2四半期連結会計期間から事業構造の転換に着手し、ゲーム事業においては既存タイトルにおける運営体制の見直しを行うとともに、カジュアルゲーム分野(パズルゲーム等)と、ブロックチェーンゲーム分野を中心に当社の経営資源を集中させることとしたほか、and Experience事業においても投資領域を絞り経営資源を集中させる運営体制の変更を進めてまいりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高2,179,878千円(前年同期比30.0%増)、営業損失470,114千円(前年同期は302,714千円の営業損失)、経常損失478,799千円(前年同期は310,707千円の経常損失)、開発中であったゲームタイトルの開発中止に係る固定資産並びに運用中のゲームタイトルに関して当初想定していた期間内での収益回収が見込めなくなった固定資産の減損損失482,872千円を第2四半期連結会計期間に特別損失として計上したこと等により、親会社株主に帰属する四半期純損失964,996千円(前年同期は312,885千円の親会社株主に帰属する四半期純損失)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)

ゲーム事業において、運用中のパズルゲーム「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」は、AndroidOSは5月28日から、iOSは6月25日からサービスを開始いたしました。20代~30代のメイン層に加え、女性を中心とした幅広い年齢層の方々から高い支持を得ることができ、各種継続率は想定を上回り好調に推移しております。ユーザーのサービス利用期間が延びることによって補助アイテムの使用やプレイ回数の追加などが増加し、収益が拡大していくことを見込んでおります。

また、開発中の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、リリースに向けた開発の1つのステップとして6月28日に試遊会を行いました。参加者からは高いゲーム性を評価された一方で、課題も明確になり、正式リリースに向けた開発を加速させております。

以上の結果、当セグメントの売上高は577,369千円(前年同期比26.3%増)、セグメント損失は314,923千円(前年同期は137,120千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」において、新たに開始したPC向け広告配信サービスが拡大したほか、「トレーディングデスク」において、顧客開拓が進んだことに加え、大型スポット案件を獲得できたことで、広告事業全体で売上高が伸長し、四半期連結会計期間での過去最高の売上高となりました。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,486,789千円(前年同期比28.3%増)、セグメント利益は62,920千円(前年同期比22.9%増)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」に経営資源を集中させることとし、企画・運営体制を強化したことで断続的なくじの実施により実施回数を重ねることができました。売上計上基準に出荷基準を採用しているため、くじの実施時期と売上の計上時期が異なるため、当四半期連結会計期間での収益貢献は限定的となります。

以上の結果、当セグメントの売上高は115,719千円(前年同期比87.7%増)、セグメント損失は107,513千円(前年同期は114,712千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3四半期連結会計期間末における資産合計については、前期末に比べて777,511千円減少し、1,219,186千円となりました。これは、主に現金及び預金が253,139千円、ソフトウェアが151,769千円、ソフトウェア仮勘定が303,871千円減少したこと等によるものであります。

負債合計については、前期末に比べて116,363千円減少し、930,375千円となりました。これは、主に買掛金が33,989千円増加したものの、1年内返済予定を含む長期借入金が89,750千円、流動負債のその他が43,911千円減少したこと等によるものであります。

純資産合計については、前期末に比べて661,147千円減少し、288,811千円となりました。これは、主に新株予約権の行使により資本金等が309,068千円増加したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を964,996千円計上したこと等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

ゲーム事業については、運用中のパズルゲーム「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」が国内においてこれまでに想定を上回る継続率で推移しており、今後ゲームが進展することで収益性も向上していくことが見込まれます。このことから、今後はさらなるユーザーの拡大に向けて大胆なプロモーション活動を実施していくことも検討しております。また、海外での配信について、まずは英語版のリリースを準備しており、世界各国での配信開始に向けて開発を進めております。

また、「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は8月に提供開始から1周年を目前に、更なるゲーム性向上に向けてグループ機能を実装予定であり、ユーザー間での相互協力やグループランキングによるグループ間競争などの新たな要素を加えることでサービスの活性化を図ってまいります。

開発中タイトルである「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」(コンサヴァ)は、開発の次段階として一般ユーザーによるオープンβテストを実施しております。オープンβテストを一定期間実施することによってサービスとしてのさらなる改善点を洗い出すことで、正式リリースに向けた開発を加速させてまいります。

広告事業については、「ADroute」は既存のスマートフォン向けのサービスに加えて本年より開始したPC向け広告配信サービスが順調に拡大しており、さらなる成長に向けた営業活動などを強化してまいります。「トレーディングデスク」は、第2四半期会計期間から第3四半期会計期間にかけて大型スポット案件の影響で売上が大きく伸長しましたが、それに加えて新規顧客も増加しており、今後も新規顧客の増加による売上拡大を図ってまいります。

IoTは、営業体制の整備を進め販路開拓を行うとともに、株式会社Momoに加え、物流情報プラットフォーム「MOV0」を提供する株式会社Hacobuとも業務提携をして、特定分野における取扱製品を増やすことで、ワンストップでソリューション提供を行える体制の構築を進めて、まずはこれらのプロダクトの実証実験を様々なエリアや環境で行うべく、複数の自治体に働きかけを行ってまいります。

and Experience事業については、「くじコレ」に注力し、さまざまな作品の持つIPの価値を更に高めるべく、サービスの拡充を図り、IPを活かした新規サービスの準備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月期通期業績予想(2018年10月1日～2019年9月30日)

売上高	2,851百万円(前年同期比15.6%増)
営業損失	△744百万円(前年同期は416百万円の営業損失)
経常損失	△761百万円(前年同期は426百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する当期純損失	△1,248百万円(前年同期は511百万円の親会社株主に帰属する当期純損失)

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3四半期連結会計期間 (2019年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	740,878	487,739
売掛金	391,480	304,205
貯蔵品	5,272	2,960
その他	69,501	37,611
流動資産合計	1,207,132	832,516
固定資産		
有形固定資産	46,038	41,889
無形固定資産		
ソフトウェア	334,684	182,915
ソフトウェア仮勘定	303,871	—
その他	80	80
無形固定資産合計	638,636	182,995
投資その他の資産	104,889	161,784
固定資産合計	789,565	386,670
資産合計	1,996,698	1,219,186
負債の部		
流動負債		
買掛金	197,919	231,908
1年内返済予定の長期借入金	164,750	300,000
未払法人税等	9,225	7,121
賞与引当金	33,884	19,296
その他	190,960	147,048
流動負債合計	596,739	705,375
固定負債		
長期借入金	450,000	225,000
固定負債合計	450,000	225,000
負債合計	1,046,739	930,375
純資産の部		
株主資本		
資本金	953,890	1,108,424
資本剰余金	1,507,162	1,661,696
利益剰余金	△1,512,336	△2,477,333
自己株式	△25	△25
株主資本合計	948,691	292,762
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	△7,202
その他の包括利益累計額合計	△2,782	△7,202
新株予約権	4,049	3,251
純資産合計	949,958	288,811
負債純資産合計	1,996,698	1,219,186

(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：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2017年10月1日 至2018年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2018年10月1日 至2019年6月30日)
売上高	1,676,512	2,179,878
売上原価	1,532,212	2,132,621
売上総利益	144,299	47,257
販売費及び一般管理費	447,013	517,372
営業損失(△)	△302,714	△470,114
営業外収益		
受取利息	16	3
受取手数料	950	450
還付加算金	—	257
新株予約権戻入益	286	—
仮想通貨評価益	—	342
その他	37	33
営業外収益合計	1,289	1,087
営業外費用		
支払利息	4,521	4,239
投資事業組合運用損	1,646	1,635
新株予約権発行費	—	2,008
新株発行費	2,639	1,398
その他	475	489
営業外費用合計	9,282	9,771
経常損失(△)	△310,707	△478,799
特別損失		
減損損失	—	482,872
投資有価証券評価損	—	1,473
特別損失合計	—	484,345
税金等調整前四半期純損失(△)	△310,707	△963,144
法人税、住民税及び事業税	2,180	1,851
法人税等合計	2,180	1,851
四半期純損失(△)	△312,887	△964,996
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△1	—
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△312,885	△964,996

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：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年10月1日 至 2018年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2019年6月30日)
四半期純損失(△)	△312,887	△964,996
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	163	△4,420
その他の包括利益合計	163	△4,420
四半期包括利益	△312,724	△969,417
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△312,722	△969,417
非支配株主に係る四半期包括利益	△1	—

(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)

当第3四半期連結累計期間において、EVO FUNDによる新株予約権の権利行使があり、資本金が154,534千円、資本準備金が154,534千円増加しました。この結果、当第3四半期連結会計期間末において資本金が1,108,424千円、資本剰余金が1,661,696千円となっております。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

第1四半期連結会計期間において、当社の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、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。

(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、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3四半期連結累計期間(自 2017年10月1日 至 2018年6月30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	457,183	1,158,411	60,917	1,676,512	1,676,512	—	1,676,512
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	744	744	744	△744	—
計	457,183	1,158,411	61,661	1,677,256	1,677,256	△744	1,676,512
セグメント利益又は損失(△)	△137,120	51,189	△114,712	△200,644	△200,644	△102,070	△302,714

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	△200,644
全社費用(注)	△102,070
四半期連結損益計算書の営業損失	△302,714

(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。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2019年6月30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	577,369	1,486,789	115,719	2,179,878	2,179,878	—	2,179,878
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	577,369	1,486,789	115,719	2,179,878	2,179,878	—	2,179,878
セグメント利益又は損失(△)	△314,923	62,920	△107,513	△359,516	△359,516	△110,598	△470,114

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	△359,516
全社費用(注)	△110,598
四半期連結損益計算書の営業損失	△470,114

(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。

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3四半期連結累計期間においても、営業損失470,114千円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。また、親会社株主に帰属する四半期純損益は、固定資産の減損損失の発生等もあり、四半期純損失964,996千円を計上しております。

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、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。なお、2019年3月8日付で発行した第三者割当による行使価額修正条項付第20回新株予約権が2019年6月5日までの間に700,000個が行使された結果、307,850千円の資金調達をしており、財務基盤の安定化が図られております。また、2019年8月以降も資金需要や今後の事業の進捗、市場環境も踏まえたうえで、行使価額修正条項付第21回新株予約権の行使開始指示も含め、最適な資金調達方法を慎重に検討してまいります。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。