



## 平成30年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年2月14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) 塩田 元規  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営企画部担当 (氏名) 小川 智也 TEL 03-5422-7757  
 四半期報告書提出予定日 平成30年2月14日 配当支払開始予定日 ー  
 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. 平成30年3月期第3四半期の連結業績（平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第3四半期	15,981	109.1	7,906	150.3	7,844	155.3	5,660	163.1
29年3月期第3四半期	7,643	94.7	3,159	112.2	3,071	121.9	2,151	238.7

(注) 包括利益 30年3月期第3四半期 5,666百万円 (166.7%) 29年3月期第3四半期 2,124百万円 (237.4%)

	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
30年3月期第3四半期	415.59	387.07
29年3月期第3四半期	158.93	148.14

(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	%
30年3月期第3四半期	25,933	16,313	62.8
29年3月期	16,259	10,524	64.7

(参考) 自己資本 30年3月期第3四半期 16,286百万円 29年3月期 10,521百万円

### 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
29年3月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
30年3月期	ー	0.00	ー	ー	ー
30年3月期(予想)	ー	ー	ー	0.00	0.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無：無

### 3. 平成30年3月期の連結業績予想（平成29年4月1日～平成30年3月31日）

当社グループは、主としてモバイルゲームを含む新規コンテンツの企画、開発及び運用を行っており、短期的な事業環境の変化が激しく、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であります。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）－、除外 一社（社名）－

(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）	30年3月期3Q	13,814,300株	29年3月期	13,601,700株
② 期末自己株式数	30年3月期3Q	18,439株	29年3月期	26,457株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年3月期3Q	13,620,680株	29年3月期3Q	13,537,945株

(注) 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（30年3月期3Q：18,382株、29年3月期：26,400株）を、自己株式に含めて記載しております。

※ 四半期決算短信は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	4
第3四半期連結累計期間	4
四半期連結包括利益計算書	5
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
(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3四半期連結累計期間における我が国経済は、海外景気や個人消費の回復を背景に、企業の景況感は幅広い業種で改善が見受けられ、地政学的リスクへの懸念はあるものの、景気は緩やかな回復基調で推移しております。

当社グループが属するソーシャルゲーム業界を取り巻く環境については、携帯電話端末契約数が、平成29年9月末時点において1億6,423.4万回線と増加(出典:株式会社MM総研「国内MVNO市場規模の推移(2017年9月末)」)するとともに、国内のスマホゲーム市場規模はメーカー売上金額ベースで、2016年度が前年度比102.2%の9,450億円と引続き成長しております。また、2017年度の国内のスマホゲーム市場規模につきましても、同101.6%の9,600億円と安定的な成長が予測されております。(出典:株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査を実施(2016年)」)

このような環境の中、当社グループは、既存タイトルの拡大と新規タイトルの投入に注力してまいりました。当第3四半期連結累計期間においても継続してネイティブアプリの開発及び運用に経営資源を集中しており、順調にユーザー数が増加しております。特に、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である「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」については、平成29年9月末時点において国内外累計で2億ダウンロードに達しており、既存タイトルが良好に推移いたしました。また、新規タイトルについては、当社グループが開発したオリジナルタイトルである「八月のシンデレラナイン」を6月に、株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発タイトルである「アイドルマスターSideM LIVE ON ST@GE!」を8月にリリースするとともに、当第3四半期連結会計期間の11月には、株式会社ブシロードとの共同開発タイトルである「新テニスの王子様 RisingBeat」をリリースしており、順調に推移しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高15,981,650千円(前年同四半期比109.1%増)、営業利益7,906,823千円(前年同四半期比150.3%増)、経常利益7,844,085千円(前年同四半期比155.3%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益5,660,576千円(前年同四半期比163.1%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「モバイルゲーム事業」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9,673,219千円増加し25,933,212千円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加5,650,051千円、売掛金の増加1,958,315千円、投資その他の資産の増加1,316,540千円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3,884,585千円増加し、9,619,691千円となりました。主な要因として、社債の増加2,000,000千円、長期借入金(1年内返済予定を含む)の増加1,038,848千円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5,788,633千円増加し16,313,521千円となりました。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等に伴う利益剰余金の増加5,716,394千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

平成30年3月期につきましては、中長期的な企業価値向上を目指すべく、事業ポートフォリオの拡充によって収益を積み上げて行けるよう更なる投資フェーズと見込んでおります。

具体的には、新規事業として前連結会計年度に新たに開始したライブエクスペリエンス(以下「LX」という。)事業については、今後のインバウンド需要等により成長が見込まれるLX市場として新たな市場を作り上げ、リアルな場所でワクワク・感動する体験を提供できる様、更なる投資を実施して行きます。

また、人々の生活に関わる第三次産業(医療、教育、人材領域、地方創生など、以下「リアルライフ領域」という。)において、LX事業に加え、ゲーム事業の強みである「人の心を動かす仕組み」を活用し、コンテンツとプラットフォームの両方の観点で新規サービスを展開するための更なる投資を積極的に行ってまいります。

一方、モバイルゲーム事業としましては、既存タイトルの堅実な運用はもちろんのこと、国内外向け新規タイトルの開発に加えて、ゲーム周辺事業への垂直・水平展開や、VR(仮想現実)、AR(拡張現実)など新しい技術への投資・取組みを実施することにより、総合的なエンターテインメント事業として更なる成長を目指します。

以上を踏まえた平成30年3月期の業績見直しにつきましては、上記方針に基づいた投資進捗の状況や、モバイルゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化することを考慮しますと、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、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。

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 (平成29年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成29年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	11,062,656	16,712,708
売掛金	2,807,580	4,765,896
その他	151,337	688,791
流動資産合計	14,021,574	22,167,396
固定資産		
有形固定資産	350,311	460,698
無形固定資産		
ソフトウェア	264,125	274,049
のれん	673,044	763,590
無形固定資産合計	937,169	1,037,639
投資その他の資産	950,937	2,267,478
固定資産合計	2,238,418	3,765,816
資産合計	16,259,993	25,933,212
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	141,709	490,391
短期借入金	18,477	—
1年内返済予定の長期借入金	525,984	822,521
未払法人税等	1,053,796	1,591,105
賞与引当金	132,815	—
株式給付引当金	24,550	18,412
その他	1,200,003	1,308,180
流動負債合計	3,097,335	4,230,611
固定負債		
社債	1,000,000	3,000,000
長期借入金	1,632,717	2,375,028
その他	5,053	14,052
固定負債合計	2,637,770	5,389,080
負債合計	5,735,105	9,619,691
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,719,172	2,725,505
資本剰余金	2,718,172	2,724,505
利益剰余金	5,182,377	10,898,771
自己株式	△99,864	△69,601
株主資本合計	10,519,856	16,279,180
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	339
為替換算調整勘定	1,881	7,461
その他の包括利益累計額合計	1,881	7,801
新株予約権	3,149	26,539
純資産合計	10,524,887	16,313,521
負債純資産合計	16,259,993	25,933,212

(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 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
売上高	7,643,194	15,981,650
売上原価	2,094,417	4,015,404
売上総利益	5,548,776	11,966,245
販売費及び一般管理費	2,389,430	4,059,422
営業利益	3,159,346	7,906,823
営業外収益		
受取利息	443	1,042
受取補償金	—	50,000
その他	1,903	995
営業外収益合計	2,346	52,038
営業外費用		
支払利息	5,167	13,920
社債発行費	—	28,109
上場関連費用	—	24,870
為替差損	18,327	24,122
貸貸費用	64,595	10,736
その他	1,703	13,018
営業外費用合計	89,793	114,776
経常利益	3,071,899	7,844,085
特別損失		
本社移転費用	103,641	—
特別損失合計	103,641	—
税金等調整前四半期純利益	2,968,257	7,844,085
法人税等	847,689	2,183,508
四半期純利益	2,120,568	5,660,576
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△31,055	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,151,624	5,660,576

(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 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年12月31日)
四半期純利益	2,120,568	5,660,576
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	339
為替換算調整勘定	4,161	5,579
その他の包括利益合計	4,161	5,919
四半期包括利益	2,124,730	5,666,496
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,155,786	5,666,496
非支配株主に係る四半期包括利益	△31,055	—

(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。

(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。

(セグメント情報)

当社グループは、全セグメントに占める「モバイルゲーム事業」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。