



## 2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年1月29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. 2021年3月期第3四半期の連結業績（2020年4月1日～2020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	%
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
2020年3月期第3四半期	23,487	26.3	8,148	△1.8	8,056	△2.2	5,192	△10.1

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 5,800百万円 (8.7%) 2020年3月期第3四半期 5,335百万円 (△7.6%)

	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
2021年3月期第3四半期	416.42	400.58
2020年3月期第3四半期	373.71	355.59

### (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	%
2021年3月期第3四半期	44,928	35,286	78.5
2020年3月期	42,367	30,223	71.3

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 35,257百万円 2020年3月期 30,194百万円

### 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
2020年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00
2021年3月期	—	30.00	—	—	—
2021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. 2021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. 2021年3月期の連結業績予想（2020年4月1日～2021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 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 : 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）	2021年3月期3Q	14,033,600株	2020年3月期	13,975,500株
② 期末自己株式数	2021年3月期3Q	28,084株	2020年3月期	38,956株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年3月期3Q	13,976,838株	2020年3月期3Q	13,893,157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（2021年3月期3Q：27,661株、2020年3月期：38,594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（2021年3月期3Q：25,362株、2020年3月期3Q：33,195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
(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、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が、感染拡大の防止策を講じる中で、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、感染症拡大による社会経済活動への影響が国内外経済を下振れさせるリスクに十分注意する他、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モバイルゲーム業界を取り巻く環境につきましては、2020年の世界のゲーム市場規模は前年比9.3%増の1,593億ドルへ成長するとともに、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13.3%増の772億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 「2020 Global Games Market To Reach \$159 Billion」)、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の悪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最大化を目指し、長期目線での安定運営を継続した結果、国内版は売上高・ユーザーベース共に前年同水準で推移し、海外版は5周年イベント等により好調に推移いたしました。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」では複数イベントにてストアセールスランキング(注)1位を獲得するとともに、櫻坂46・日向坂46応援[公式]音楽アプリ「UNI'S ON AIR(ユニゾンエアー)」では2020年9月に1周年記念キャンペーンを実施しストアセールスランキング2位を獲得した他、HoneyWorks初のスマートフォン向け公式リズムゲームである「HoneyWorks Premium Live(ハニプレ)」を2020年11月にリリースし300万ダウンロードを突破するなど、ゲーム事業全体でのポートフォリオの積み上げにより前年同期比で増収となりました。

一方、当社グループのライブエクスペリエンス事業につきましては、「アソビル」の入場者減少及び一部休業により、新型コロナウイルスの影響を受けている状況ではありますが、感染防止の対策を実施しながら「バンクシー展 天才か反逆者か」を開催した他、外部事業者へテナント貸出しを実施するなど、事業の選択と集中を進行させた結果、当初見込みに比べて通期影響額は少額に収まる見込みであります。

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23,678百万円(前年同期比0.8%増)、営業利益9,309百万円(同14.2%増)、経常利益9,318百万円(同15.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益5,820百万円(同12.1%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「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。また、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの名称を従来の「モバイルゲーム事業」から「ゲーム事業」へ変更しております。当該名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

(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2,560百万円増加し44,928百万円となりました。主な要因として、現金及び預金の増加3,259百万円があった一方で、その他流動資産の減少858百万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2,503百万円減少し9,641百万円となりました。主な要因として、償還による社債の減少2,000百万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5,063百万円増加し35,286百万円となりました。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5,820百万円及び配当金の支払による減少840百万円により利益剰余金の増加4,980百万円があった影響によるものです。

### (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るため、2021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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	26,308	29,567
売掛金	5,537	5,401
その他	1,981	1,122
流動資産合計	33,826	36,091
固定資産		
有形固定資産	1,007	822
無形固定資産		
ソフトウェア	85	32
無形固定資産合計	85	32
投資その他の資産		
投資有価証券	6,100	6,653
その他	1,460	1,351
貸倒引当金	△112	△24
投資その他の資産合計	7,449	7,981
固定資産合計	8,541	8,837
資産合計	42,367	44,928
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	979	991
1年内償還予定の社債	2,000	—
1年内返済予定の長期借入金	599	599
未払法人税等	1,129	1,155
賞与引当金	271	—
株式給付引当金	239	171
その他	1,649	1,524
流動負債合計	6,867	4,442
固定負債		
社債	3,000	3,000
長期借入金	2,208	2,133
その他	68	65
固定負債合計	5,276	5,198
負債合計	12,144	9,641
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,756	2,764
資本剰余金	2,755	2,763
利益剰余金	24,906	29,887
自己株式	△215	△129
株主資本合計	30,203	35,285
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△5	△29
為替換算調整勘定	△2	1
その他の包括利益累計額合計	△8	△28
新株予約権	28	29
純資産合計	30,223	35,286
負債純資産合計	42,367	44,928

(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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
売上高	23,487	23,678
売上原価	7,740	9,011
売上総利益	15,747	14,666
販売費及び一般管理費	7,598	5,356
営業利益	8,148	9,309
営業外収益		
受取利息	0	3
出資金運用益	—	38
助成金収入	14	70
協賛金収入	4	—
その他	5	3
営業外収益合計	25	115
営業外費用		
支払利息	21	18
為替差損	16	11
投資事業組合運用損	26	27
貸倒引当金繰入額	46	—
貸倒損失	—	43
その他	7	6
営業外費用合計	118	106
経常利益	8,056	9,318
特別利益		
事業譲渡益	43	44
固定資産売却益	—	8
投資有価証券売却益	682	153
特別利益合計	725	205
特別損失		
固定資産除却損	—	9
投資有価証券評価損	209	996
投資有価証券売却損	106	—
事務所移転費用	25	—
事業整理損	—	204
減損損失	650	—
特別損失合計	991	1,210
税金等調整前四半期純利益	7,790	8,314
法人税等	2,598	2,494
四半期純利益	5,192	5,820
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,192	5,820

(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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	5,192	5,820
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	140	△23
為替換算調整勘定	2	3
その他の包括利益合計	143	△19
四半期包括利益	5,335	5,800
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	5,335	5,800
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)

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「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。また、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの名称を従来の「モバイルゲーム事業」から「ゲーム事業」へ変更しております。当該名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。