平成24年９月期　第３四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成24年８月１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　http://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）管理部門担当取締役　　（氏名）渡邊　祐也　　ＴＥＬ　03-5354-3351

四半期報告書提出予定日　　平成24年８月10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．平成24年９月期第３四半期の連結業績（平成23年10月１日～平成24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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年９月期第３四半期	2,877	－	230	－	228	－	193	－
23年９月期第３四半期	－	－	－	－	－	－	－	－

（注）包括利益　24年９月期第３四半期　193百万円（－%）　23年９月期第３四半期　－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
24年９月期第３四半期	4,331.84	4,320.54
23年９月期第３四半期	－	－

平成24年9月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の数値及び対前年同四半期増減率については記載しておりません。

（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	%
24年９月期第３四半期	2,043	1,541	75.4
23年９月期	－	－	－

（参考）自己資本　24年９月期第３四半期　1,541百万円　23年９月期　－百万円

平成24年9月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の数値については記載しておりません。

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
23年９月期	－	0.00	－	0.00	0.00
24年９月期	－	0.00	－		
24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．平成24年９月期の連結業績予想（平成23年10月１日～平成24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		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	4,007	－	272	－	270	－	216	－	4,831.24

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：　有

平成24年9月期第1四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の対前期増減率については記載しておりません。

４．その他

（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　1社　（社名）株式会社インディソフトウェア、除外　－社　（社名）－
（注）詳細は、3ページ「２．サマリー情報（注記事項）に関する事項（１）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」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）	24年９月期３Ｑ	44,939株	23年９月期	28,877株
②	期末自己株式数	24年９月期３Ｑ	230株	23年９月期	230株
③	期中平均株式数（四半期累計）	24年９月期３Ｑ	44,709株	23年９月期３Ｑ	28,539株

※　四半期レビュー手続の実施状況に関する表示
この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続の実施中です。

※　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）連結業績予想に関する定性的情報」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）連結経営成績に関する定性的情報 …… 2
（２）連結財政状態に関する定性的情報 …… 3
（３）連結業績予想に関する定性的情報 …… 3
２．サマリー情報（注記事項）に関する事項 …… 4
（１）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 …… 4
（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 …… 4
（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 …… 4
（４）追加情報 …… 4
３．継続企業の前提に関する重要事象等の概要 …… 4
４．四半期連結財務諸表 …… 5
（１）四半期連結貸借対照表 …… 5
（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 …… 6
四半期連結損益計算書
第３四半期連結累計期間 …… 6
四半期連結包括利益計算書
第３四半期連結累計期間 …… 7
（３）継続企業の前提に関する注記 …… 8
（４）セグメント情報等 …… 8
（５）株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 …… 8
（６）重要な後発事象 …… 8

１．当四半期決算に関する定性的情報

平成24年９月期第１四半期連結累計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、前年同四半期との比較は行っておりません。

（１）連結経営成績に関する定性的情報

当第３四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は、携帯電話の契約者数が、平成24年６月末で１億2,577万契約（出所：社団法人電気通信事業者協会）に達しており、また、当社が注力事業と位置づけるソーシャルゲームの市場は、平成23年度に2,570億円（前年度比1.8倍）、続く平成24年度には3,429億円（前年度比1.3倍）を超える見込みであり、引き続き拡大しております（出所：矢野経済研究所）。

また、ソーシャルゲーム市場の拡大に伴い、平成24年３月に国内主要プラットフォーム事業者６社がソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会（以下、「連絡協議会」といいます。）を発足させ、利用者がより安心・安全に楽しめる利用環境の向上等に対し、業界全体での自主的な取り組みを始めました。その後、平成24年５月にはいわゆる「コンプガチャ」が景品表示法の絵合わせに該当するとの見解が消費者庁より発表され、ソーシャルゲーム事業者の市場の健全性に対する社会的責任が高まっております。

当社は、連絡協議会が策定した「コンプリートガチャガイドライン」「ゲーム内表示等に関するガイドライン」「リアルマネートレード対策ガイドライン」等を踏まえ、各プラットフォーム事業者が示す規約等を遵守し、市場の健全な発展と、利用環境の向上等に努めております。

このように市場が急速に変化する中、当社は平成23年10月１日付でエフルート株式会社と合併したことを契機に、ソーシャルゲーム事業を中心とした事業展開を推進し、事業基盤の強化と組織体制の強化に努めて参りました。

合併後、「王様ゲーム」、「アドベンチャークロニクル」という新たなソーシャルゲームをリリースし業容を拡大して参りましたが、当第３四半期連結会計期間においても、平成24年５月11日に新規ソーシャルゲーム「天空のレギオン」をリリースし、また、第４四半期以降にリリースするタイトルの開発を進めて参りました。

そして、ソーシャルゲーム事業の更なる拡大及びマルチプラットフォームに対応する事業基盤を構築するべく、平成24年６月４日付で、コンソールゲーム並びにソーシャルゲームの企画・開発ノウハウを有する株式会社インディソフトウェア（以下、「インディソフトウェア」といいます。）の発行済株式66.08%を取得し、同社を子会社化いたしました。

このように、ソーシャルゲーム事業において積極的に業容拡大の施策を講じたものの、新規タイトルの売上は好調な一方、一部の既存タイトルの売上については想定をやや下回っております。また、コンテンツ事業においては既存携帯電話向けコンテンツのスマートフォン対応を推進しておりますが、既存携帯電話向けコンテンツの売上減少を補うほどの貢献には至っておりません。なお、利益に関しては、ソーシャルゲーム事業が好調であることなどから、第３四半期累計期間としては過去最高の実績を上げることができました。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間における売上高は2,877,823千円、営業利益は230,335千円、経常利益は228,167千円、四半期純利益は193,672千円となりました。

各セグメントの業績は、次の通りであります。

（ソーシャルゲーム事業）

ソーシャルゲーム事業におきましては、株式会社ディー・エヌ・エーが運営する「Mobage（モバゲー）」において展開するソーシャルゲームの売上が順調に推移しております。

当社は合併後、各四半期毎に新たなソーシャルゲームをリリースしておりますが、当第３四半期連結会計期間においても、平成24年５月11日に新規ソーシャルゲーム「天空のレギオン」をリリースいたしました。本作も多くのユーザーにご利用頂き、リリース２ヶ月目である平成24年６月度においては、他の既存タイトルを超過する売上を達成しており、本四半期の業績に寄与しております。一方、既存タイトルは引き続き多くのユーザーにご利用頂いているものの、想定していた売上をやや下回っております。

また、当社はソーシャルゲームのコンプリートガチャ（以下、「コンプガチャ」といいます。）に関する関係各所からの示唆を踏まえ、本年５月31日までにコンプガチャを終了いたしました。なお、当社提供のソーシャルゲームの売上高に占めるコンプガチャの比率は大きくなかったこと、並びにゲーム内において、速やかにコンプガチャに代わる新たな施策を実施したことから、コンプガチャ終了に伴う当社業績への影響は極めて限定的となりました。

当社は、様々な法令・規制のもとで事業を運営しておりますが、今後も当該法令等を遵守し、また、連絡協議会やプラットフォーム運営者の示す規約等を踏まえつつ、多くのユーザーに安心して楽しんで頂けるソーシャルゲームの提供に努めて参ります。

また、本年６月４日付にてインディソフトウェアを買収することにより、ソーシャルゲーム事業の人材リソースを確保することが出来ました。この買収によって事業基盤を強化し、第四半期以降の更なる業績拡大を目指して参ります。

以上の結果、当セグメントの売上高は、1,138,488千円、セグメント利益は188,061千円となりました。

（コンテンツ事業）

コンテンツ事業におきましては、「音楽」「書籍」「動画」など既存の携帯電話向けコンテンツの売上は引き続き減少傾向となっております。そのような状況を踏まえつつ、前四半期に引き続き、事業運営体制の効率化、広告出稿に係る費用対効果の見直し、並びに不採算コンテンツの整理を進めることで収益性向上に努めて参りました。

一方、スマートフォン市場への対応については、電子コミックサービス「コミックｍｉｎｉ」のスマートフォン版の会員獲得に努めました。

以上の結果、当セグメントの売上高は、1,091,127千円、セグメント利益は180,265千円となりました。

（広告事業）

広告事業におきましては、既存の携帯電話向けを中心とした広告ネットワーク事業を主力サービスとして展開しており、前四半期に引き続き、当第３四半期連結会計期間においても、広告主からの継続的な受注を獲得いたしました。

また、当セグメントには海外事業を含んでおり、海外におけるモバイル市場の拡大に備えて投資的な位置付けでインドネシア、マレーシア、ベトナム等東南アジア各国を中心として、モバイル向けコンテンツ検索サービス提供の準備を進めております。前四半期に引き続き、当四半期においても現地通信事業者との信頼関係を深耕することができ、本格サービス開始への足がかりを掴んでおります。

以上の結果、当セグメントの売上高は、660,793千円、セグメント利益は33,298千円となりました。

（２）連結財政状態に関する定性的情報

当第３四半期連結会計期間末の流動資産合計は、1,440,857千円となりました。その主な内訳は、現金及び預金795,855千円、並びに売掛金602,303千円であります。固定資産合計は、602,855千円となりました。その主な内訳は、有形固定資産26,660千円、無形固定資産504,504千円、敷金及び保証金68,487千円であります。負債合計は、502,406千円となりました。その主な内訳は、買掛金194,942千円であります。純資産合計は、1,541,305千円となりました。その主な内訳は、資本金563,900千円、資本剰余金1,164,474千円、利益剰余金がマイナス180,965千円であります。

（３）連結業績予想に関する定性的情報

当社は、平成24年１月25日付「業績予想の開示方針の変更並びに連結業績予想の修正に関するお知らせ」に記載の通り、当社事業を取り巻く環境は急速に変化し、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期及び半期の業績予想数字を算出することが困難なため、第１四半期連結会計期間より、四半期ごとの業績予想を開示させて頂く方針に変更しております。

平成24年９月期　通期連結業績見通し
（平成23年10月１日～平成24年９月30日）

売上高	4,007百万円
営業利益	272百万円
経常利益	270百万円
当期純利益	216百万円

なお、上記に記載した予想数値は、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。実際の実績等は、業況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

２．サマリー情報（注記事項）に関する事項

（１）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

平成24年６月４日付で株式会社インディソフトウェアの発行済株式66.08％を取得し、同社を子会社としております。これにより当第３四半期連結会計期間において、同社を連結の範囲に含め、四半期連結財務諸表を作成しております。また、当第３四半期連結会計期間の末日をみなし取得日としているため、同社の四半期貸借対照表のみを連結し、四半期損益計算書は連結しておりません。

なお、同社は当社の特定子会社に該当いたします。

（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

（４）追加情報

（会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準等の適用）

第１四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」（企業会計基準第24号　平成21年12月４日）及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第24号　平成21年12月４日）を適用しております。

３．継続企業の前提に関する重要事象等の概要

該当事項はありません。

４．四半期連結財務諸表

（１）四半期連結貸借対照表

（単位：千円）

	当第３四半期連結会計期間 （平成24年６月30日）
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	795,855
売掛金	602,303
仕掛品	2,886
貯蔵品	490
その他	51,723
貸倒引当金	△12,402
流動資産合計	1,440,857
固定資産	
有形固定資産	26,660
無形固定資産	
のれん	498,531
その他	5,972
無形固定資産合計	504,504
投資その他の資産	
敷金及び保証金	68,487
その他	3,203
投資その他の資産合計	71,690
固定資産合計	602,855
資産合計	2,043,712
負債の部	
流動負債	
買掛金	194,942
1年内返済予定の長期借入金	15,255
未払法人税等	37,794
賞与引当金	15,630
ポイント引当金	13,153
その他	191,856
流動負債合計	468,632
固定負債	
長期借入金	32,372
その他	1,402
固定負債合計	33,774
負債合計	502,406
純資産の部	
株主資本	
資本金	563,900
資本剰余金	1,164,474
利益剰余金	△180,965
自己株式	△6,113
株主資本合計	1,541,295
新株予約権	9
純資産合計	1,541,305
負債純資産合計	2,043,712

（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）

	当第３四半期連結累計期間 （自　平成23年10月１日 至　平成24年６月30日）
売上高	2,877,823
売上原価	1,679,759
売上総利益	1,198,063
販売費及び一般管理費	967,728
営業利益	230,335
営業外収益	
受取利息	213
受取配当金	170
違約金収入	1,889
助成金収入	4,354
その他	2,210
営業外収益合計	8,838
営業外費用	
支払利息	216
株式上場関連費用	2,393
有限責任事業組合整理損	5,031
支払手数料	2,400
その他	964
営業外費用合計	11,006
経常利益	228,167
特別利益	
貸倒引当金戻入額	5,325
特別利益合計	5,325
特別損失	
役員退職慰労金	5,000
特別損失合計	5,000
税金等調整前四半期純利益	228,493
法人税、住民税及び事業税	34,821
法人税等合計	34,821
少数株主損益調整前四半期純利益	193,672
少数株主利益	－
四半期純利益	193,672

（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）

	当第３四半期連結累計期間 （自　平成23年10月１日 至　平成24年６月30日）
少数株主損益調整前四半期純利益	193,672
その他の包括利益	
その他の包括利益合計	－
四半期包括利益	193,672
（内訳）	
親会社株主に係る四半期包括利益	193,672
少数株主に係る四半期包括利益	－

（３）継続企業の前提に関する注記
当該事項はありません。

（４）セグメント情報等
Ⅰ　当第３四半期連結累計期間（自　平成23年10月１日　至　平成24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）

	ソーシャルゲーム事業	コンテンツ事業	広告事業	計	調整額	四半期連結損益計算書計上額
売上高						
外部顧客への売上高	1,138,488	1,091,127	648,206	2,877,823	－	2,877,823
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	12,586	12,586	△12,586	－
計	1,138,488	1,091,127	660,793	2,890,409	△12,586	2,877,823
セグメント利益	188,061	180,265	33,298	401,624	△171,289	230,335

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	401,624
のれんの償却額	△46,113
全社費用（注）	△125,175
四半期連結損益計算書の営業利益	230,335

（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）
ソーシャルゲーム事業において、株式会社インディソフトウェアの取得に伴い、当第３四半期連結累計期間にのれんが199,723千円発生しております。

（５）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、平成23年10月１日付けでエフルート株式会社と合併しました。
この結果、第１四半期連結会計期間において資本剰余金が541,269千円増加し、当第３四半期連結会計期間末において資本剰余金が1,164,474千円となっております。

（６）重要な後発事象
該当事項はありません。