

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	平成24年8月10日
【四半期会計期間】	第20期第3四半期（自平成24年4月1日至平成24年6月30日）
【会社名】	アクセルマーク株式会社
【英訳名】	AXEL MARK INC.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 尾下 順治
【本店の所在の場所】	東京都中野区本町一丁目32番2号
【電話番号】	03 - 5354 - 3351
【事務連絡者氏名】	管理部門担当取締役 渡邊 祐也
【最寄りの連絡場所】	東京都中野区本町一丁目32番2号
【電話番号】	03 - 5354 - 3351
【事務連絡者氏名】	管理部門担当取締役 渡邊 祐也
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次		第20期 第3四半期 連結累計期間
会計期間		自平成23年 10月1日 至平成24年 6月30日
売上高	(千円)	2,877,823
経常利益	(千円)	228,167
四半期純利益	(千円)	193,672
四半期包括利益	(千円)	193,672
純資産額	(千円)	1,541,305
総資産額	(千円)	2,043,712
1株当たり四半期純利益	(円)	4,331.84
潜在株式調整後1株当たり四半期 純利益金額	(円)	4,320.54
自己資本比率	(%)	75.4

回次		第20期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自平成24年 4月1日 至平成24年 6月30日
1株当たり四半期純利益	(円)	1,339.38

- (注) 1. 第20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、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については記載しておりません。
2. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
3. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、主要な関係会社の異動が生じております。具体的には、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。なお、同社は当社の特定子会社に該当いたします。

これにより、当第3四半期連結累計期間より、平成24年6月30日時点の同社貸借対照表を連結の範囲に取り込んでおります。また、翌第4四半期連結累計期間である平成24年7月1日より同社損益計算書を連結の範囲に取り込むこととしております。

株式会社インディソフトウェアを子会社化したことにより、当第1四半期連結累計期間より連結子会社としておりますエフルートレックス及びアクセルビート株式会社（平成24年6月4日付にて、エフルート・モバイル・テクノロジー株式会社から商号変更）を含め、当社グループは当社及び子会社3社により構成されることとなります。（以下、当社を含めた4社を「当社グループ」と総称いたします。）

当社グループの事業セグメント、当該セグメントに係る当社グループ各社の位置付け及び事業の概要は以下の通りであります。

（本報告書提出日現在）

セグメントの名称	当社グループ各社の位置付け	事業の概要
ソーシャルゲーム事業	アクセルマーク株式会社（当社） エフルートレックス株式会社 株式会社インディソフトウェア	・ソーシャルゲームの提供
コンテンツ事業	アクセルマーク株式会社（当社）	・携帯電話・スマートフォン向けコンテンツの配信
広告事業	アクセルマーク株式会社（当社） アクセルビート株式会社	・広告ネットワーク事業 ・検索ポータル事業 ・モバイル向けコンテンツ検索サービスの提供等の海外事業

当社グループの事業の具体的内容は以下の通りです。

（1）ソーシャルゲーム事業

大手SNSをプラットフォームとして、一般消費者（以下、「ユーザー」といいます。）に対し、ソーシャルゲームを提供しております。コンテンツ事業において培ったコンテンツ開発及び権利許諾ノウハウと、広告事業において培ったマーケティング力及び検索や広告ネットワーク等の情報流通チャネルを活かし、企画・開発・運営、集客、結果分析及びフィードバックをすべて自社にて行っております。

ゲーム内におけるアイテム課金を主な収益としており、適切にユーザーの興味・嗜好を捉えたゲームを提供することによって、収益性を高めております。

（2）コンテンツ事業

ユーザーに対し、NTTドコモ等の通信キャリア、大手SNS、Apple Inc.が運営するApp Store等のプラットフォームを通じて、音楽、書籍、動画等のデジタルコンテンツを販売しております。

既存の携帯電話向けには、当社又は他の事業者が企画・製作・運営を行うモバイルサイトにおいて、「着うた(R)」「着うたフル(R)」等の音楽コンテンツ、コミックを中心とした電子書籍コンテンツ、映画やドラマ等の動画コンテンツを販売しております。

iPhoneに代表されるスマートフォン向けには、電子書籍アプリや英語学習アプリを中心としたコンテンツを、「App Store」、「AndroidMarket」、「Ameba AppMarket」、「Kindle Store」等の多くのスマートフォン向けプラットフォームを通じて販売しております。

（3）広告事業

数多くのモバイル広告媒体（掲載メディア）をネットワーク化の上、広告主に当該ネットワーク内の広告枠を販売し、手数料を収受する広告ネットワーク事業を中心としております。

また、検索機能を有するモバイル向け自社メディア、「froute.jp」における広告枠等を販売する検索ポータル事業も行っており、広告枠を販売するとともに、検索エンジンに関するノウハウを蓄積しております。

そして、100%子会社であるアクセルビート株式会社においては、本事業において蓄積したモバイル向けコンテンツ検索サービスのノウハウ等をパッケージ化し、海外キャリア向けに提供する海外事業を行っております。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

平成23年10月1日付でエフルート株式会社と合併した事に伴い、同社の事業を承継したことから、新たな事業等のリスクが発生しておりますが、その内容は前事業年度の有価証券報告書、第2 事業の状況 4「事業等のリスク」に記載の通りです。

また、前第2 四半期連結累計期間において、事業等のリスクに関し追加及び重要な変更を行っておりますが、その内容は平成24年5月14日付提出の四半期報告書（以下、「第2 四半期報告書」といいます。）、第2 事業の状況 1「事業等のリスク」に記載の通りです。

当第3 四半期連結累計期間において前記事項から新たに発生した事業等のリスク又は事業等のリスクの重要な変更は次の通りであります。なお、文中の将来に関する事項は、本報告書提出日時点において当社グループが判断したものであります。

当第3 四半期連結累計期間において新たに発生した事業等のリスクは、次の通りであります。

(1) 事業展開に関わる事業提携やM&A

当社グループは、既存事業の業容拡大や、新サービスを導入することにより将来的な成長に寄与すると判断した場合には、事業提携やM&Aについて積極的に検討する方針であります。

これらの実行に関しては、ビジネス、財務、税務及び法務等に関するデューデリジェンスを行い各種リスクの低減に努めますが、予期せぬ事態の発生や様々な外部要因の変化により、提携事業又はM&A対象企業の事業等が計画通りに進展せず、想定した成果が上がらない場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

当第3 四半期連結累計期間における事業等のリスクの重要な変更は次の通りであります。

(1) コンプリートガチャについて

当社グループは、提供しているすべてのソーシャルゲームにおけるコンプリートガチャを、平成24年5月31日をもって終了いたしました。それにとともに、当該コンプリートガチャ終了に伴う収益の減少リスクが発生しておりましたが、他の追加施策等を速やかに実施したこと等により、収益に与える影響は極めて軽微であったことから、本報告書提出日現在において当該リスクを認識しておりません。

そのため、第2 四半期報告書、第2 事業の状況 1「事業等のリスク」に記載したリスク「(1) コンプリートガチャについて」の項目は消滅しています。

(2) のれんについて

当社は、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、同社を子会社化いたしました。これにより、新たに「のれん」を資産計上していることから、前事業年度の有価証券報告書、第2 事業の状況 4「事業等のリスク」(6)のれんについて の内容を以下の通り変更いたします。

(6) のれんについて

当社グループは、平成23年10月1日付のエフルート株式会社との合併、その他事業譲受や企業買収に伴い、「のれん」を計上しております。こののれんにつきましては、その効果の発現する期間を合理的に見積って定めた期間で均等償却することとしております。しかしながら、経営環境や事業の状況の著しい変化等により当社グループの収益性が低下した場合には、のれんの減損損失発生により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

2【経営上の重要な契約等】

当社は、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。併せて、同社の新株予約権付社債も取得しております。

これらに伴い、取得先との間で譲渡契約を締結しております。当該取得に係る契約の概要は以下の通りであります。

(1) 株式の取得

対象会社の概要

(1) 名称	株式会社インディソフトウェア
(2) 所在地	東京都中央区日本橋蛸殻町二丁目13番6号 水天宮DYビル2F
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 野津 幸治
(4) 事業内容	コンテンツ事業、その他事業
(5) 資本金	199百万円
(6) 設立年月日	平成11年10月29日
(7) 社員数	30名(平成24年6月4日現在)
(8) 大株主及び持株比率	Globis Fund III, L.P. (37.00%) SBIビービー・モバイル投資事業有限責任組合(27.13%) 野津 幸治(13.01%) Globis Fund III(B), L.P. (10.30%)

取得株式数、取得価額及び取得前後の所有株式の状況

(1) 異動前の所有株式数	- 株 (議決権の数：- 個)
(2) 取得株式数	2,631株 (議決権の数：2,631個) (発行済株式数に対する割合：66.08%) (取得価額：37百万円)
(3) 異動後の所有株式数	2,631株 (議決権の数：2,631個) (所有割合：66.08%)

主な株式取得の相手先の概要

(1) 名称	Globis Fund III, L.P.	
(2) 所在地	PO Box 309GT, Uglan House, South Church Street, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands	
(3) 組成目的	有価証券の取得及び保有	
(4) 出資額	140億円	
(5) 業務執行組合員又はこれに類する者	名称	株式会社グロービス・キャピタル・パートナーズ
	所在地	東京都千代田区二番町5-1住友不動産麹町ビル
(6) 当社と株式取得の相手先の関係	資本関係	資本関係はありません。
	人的関係	人的関係はありません。
	取引関係	取引関係はありません。
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

(1)	名称	Globis Fund III(B), L.P.	
(2)	所在地	PO Box 309GT, Uglan House, South Church Street, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands	
(3)	組成目的	有価証券の取得及び保有	
(4)	出資額	40億円	
(5)	業務執行組合員又はこれに類する者	名称	株式会社グロービス・キャピタル・パートナーズ
		所在地	東京都千代田区二番町5-1住友不動産麹町ビル
(6)	当社と株式取得の相手先の関係	資本関係	資本関係はありません。
		人的関係	人的関係はありません。
		取引関係	取引関係はありません。
		関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

(1)	氏名	野津 幸治
(2)	住所	東京都江戸川区
(3)	当社と株式取得の相手先の関係	該当事項はありません。

(注) 上記は、発行済株式の10%以上の株式を有する主な取得先のみを記載しております。

(2) 新株予約権付社債の取得

取得した新株予約権付社債の概要

(1)	社債の名称	インディソフトウェア第3回無担保転換社債
(2)	社債総額	50,400,000円
(3)	社債の種類	額面1,800,000円、合計28枚
(4)	利率	長期プライムレート+1%
(5)	償還期日	平成26年4月末日
(6)	転換価額	当初転換価額450,000円

新株予約権付社債取得の相手先の概要

(1)	名称	Globis Fund III, L.P.	
(2)	所在地	PO Box 309GT, Uglan House, South Church Street, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands	
(3)	組成目的	有価証券の取得及び保有	
(4)	出資額	140億円	
(5)	業務執行組合員又はこれに類する者	名称	株式会社グロービス・キャピタル・パートナーズ
		所在地	東京都千代田区二番町5-1住友不動産麹町ビル
(6)	当社と新株予約権付社債取得の相手先の関係	資本関係	資本関係はありません。
		人的関係	人的関係はありません。
		取引関係	取引関係はありません。
		関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

(1)	名称	Globis Fund III(B), L.P.	
(2)	所在地	PO Box 309GT, Uglan House, South Church Street, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands	
(3)	組成目的	有価証券の取得及び保有	
(4)	出資額	40億円	
(5)	業務執行組合員又はこれに類する者	名称	株式会社グロービス・キャピタル・パートナーズ
		所在地	東京都千代田区二番町5 - 1 住友不動産麹町ビル
(6)	当社と新株予約権付社債取得の相手先の関係	資本関係	資本関係はありません。
		人的関係	人的関係はありません。
		取引関係	取引関係はありません。
		関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

3【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

当社は、本事業年度に係る第1四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成しているため、当第3四半期連結累計期間において、前年同四半期との比較分析は行っておりません。

(1)業績の状況

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) 事業上及び財務上の対処すべき課題

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をいたしました。不要な組織の統合及び適正な組織の決定・人材配置を進めて組織体制を強化し、早期の合併効果の創出を図ります。

(3) 従業員数について

エフルート株式会社との合併及びインディソフトウェアの子会社化に伴い、平成24年6月末時点における当社の従業員数は126名となり（但し、派遣社員、契約社員及びアルバイト等の臨時従業員を含まない。また、連結ベースでの把握）、平成23年9月末時点における38名（但し、派遣社員、契約社員及びアルバイト等の臨時従業員を含まない。また、単体ベースでの把握）から、主にソーシャルゲーム事業を中心に大きく増加しております。

(4) 研究開発活動

該当事項はありません。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	200,000
計	200,000

【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末現在発行数(株) (平成24年6月30日)	提出日現在発行数(株) (平成24年8月10日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	44,939	44,939	東京証券取引所 (マザーズ)	当社は単元株制度は採用しておりません。
計	44,939	44,939	-	-

(注)「提出日現在発行数」欄には、平成24年8月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

(2)【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式総数増減数 (株)	発行済株式総数残高(株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金増減額 (千円)	資本準備金残高 (千円)
平成24年4月1日～ 平成24年6月30日	-	44,939	-	563,900	-	148,821

(6)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7)【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（平成24年3月31日）に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

平成24年3月31日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式	-	-	-
議決権制限株式(自己株式等)	-	-	-
議決権制限株式(その他)	-	-	-
完全議決権株式(自己株式等)	普通株式 230	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 44,709	44,709	完全議決権株式であり、権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
単元未満株式	-	-	-
発行済株式総数	44,939	-	-
総株主の議決権	-	44,709	-

【自己株式等】

平成24年3月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数(株)	他人名義所有株式数(株)	所有株式数の合計(株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
(自己保有株式) アクセルマーク株式会社	東京都中野区本町一丁目32番2号	230	-	230	0.51
計	-	230	-	230	0.51

2【役員の状況】

前事業年度の有価証券報告書の提出日後、当四半期報告書の提出日までの役員の異動は、次の通りであります。

役職の異動(平成24年4月1日付)

新役職名	旧役職名	氏名	異動年月日
代表取締役社長 事業開発本部長	代表取締役社長	尾下 順治	平成24年4月1日
管理部門担当取締役 コーポレート本部長	管理部門担当取締役	渡辺 祐也	平成24年4月1日
事業部門担当取締役 モバイル事業本部長	事業部門担当取締役	梅澤 信哉	平成24年4月1日

役職の異動(平成24年5月7日付)

新役職名	旧役職名	氏名	異動年月日
代表取締役社長	代表取締役社長 事業開発本部長	尾下 順治	平成24年5月7日

第4【経理の状況】

1．四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

当第3四半期連結会計期間（平成24年4月1日から平成24年6月30日まで）及び当第3四半期連結累計期間（平成23年10月1日から平成24年6月30日まで）は、連結財務諸表作成初年度であるため、比較情報は記載しておりません。

2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（平成24年4月1日から平成24年6月30日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成23年10月1日から平成24年6月30日まで）に係る四半期連結財務諸表について、新日本有限責任監査法人による四半期レビューを受けております。

1【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	-

【連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更】

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) 連結の範囲の重要な変更 第1四半期連結会計期間より、平成23年10月1日にエフルート株式会社を吸収合併したことに伴い、同社の100%子会社であるエフルートレックス株式会社、アクセルビート株式会社(平成24年6月4日付にて、エフルート・モバイル・テクノロジー株式会社から商号変更)の2社を連結の範囲に含めております。 また、当第3四半期連結会計期間において、新たに取得した株式会社インディソフトウェア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。 なお、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。
(2) 変更後の連結子会社の数 3社

【追加情報】

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)
(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。

【注記事項】

(四半期連結損益計算書関係)

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)	
販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。	
給料手当	275,805 千円
広告宣伝費	210,432
のれん償却額	67,863
賞与引当金繰入額	36,120
貸倒引当金繰入額	12,329
減価償却費	6,233

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

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)	
減価償却費	11,621 千円
のれん償却額	67,863 千円

(株主資本等関係)

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. 配当に関する事項

該当事項はありません。

2. 株主資本の金額の著しい変動

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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

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。

(企業結合等関係)

当第3四半期連結会計期間(自平成24年4月1日至平成24年6月30日)

取得による企業結合

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社インディソフトウェア

事業の内容 コンテンツ事業、その他事業

(2) 企業結合を行った主な理由

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、ソーシャ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を子会社化しました。

(3) 企業結合日

平成24年6月4日

(4) 企業結合の法的形式

株式取得

(5) 結合後企業の名称

株式会社インディソフトウェア

(6) 取得した議決権の比率

66.08%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したため

2. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

みなし取得日を当第3四半期会計期間末としているため、該当事項はありません。

3. 被取得企業の取得原価及びその内訳

取得の対価	現金及び預金	36,834千円
取得に直接要した支出		300千円
取得原価		37,134千円

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれんの金額

199,723千円

(2) 発生原因

将来における超過収益力によるものであります。

(3) 償却方法及び償却期間

償却期間5年による均等償却

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	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) 1株当たり四半期純利益金額	4,331円84銭
(算定上の基礎)	
四半期純利益金額(千円)	193,672
普通株主に帰属しない金額(千円)	-
普通株式に係る四半期純利益金額(千円)	193,672
普通株式の期中平均株式数(株)	44,709
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額	4,320円54銭
(算定上の基礎)	
四半期純利益調整額(千円)	-
普通株式増加数(株)	117
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式で、前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要	-

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

2【その他】

該当事項はありません。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

平成24年 8月10日

アクセルマーク株式会社
取締役会 御中

新日本有限責任監査法人

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 山田 洋一 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 岡本 和巳 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられているアクセルマーク株式会社の平成23年10月1日から平成24年9月30日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（平成24年4月1日から平成24年6月30日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成23年10月1日から平成24年6月30日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、アクセルマーク株式会社及び連結子会社の平成24年6月30日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注) 1 上記は、四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2 四半期連結財務諸表の範囲にはXBRLデータ自体は含まれておりません。