

平成 25 年 4 月 14 日

各 位

株 式 会 社 ア ク ロ デ ィ ア
 代 表 取 締 役 社 長 堤 純 也
 (コード番号：3823 東証マザーズ)
 問 合 せ 先： 取 締 役 副 社 長 國 吉 芳 夫
 電 話 番 号： (03) 5778-4600 (代 表)

平成 26 年 8 月 期 第 2 四 半 期 累 計 期 間 の 業 績 予 想 と 実 績 値 と の 差 異
 及 び 通 期 業 績 予 想 の 修 正 に 関 す る お 知 ら せ

平成 26 年 1 月 10 日に公表した平成 26 年 8 月 期の第 2 四半期累計期間の業績予想と実績値に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

また、最近の業績動向を踏まえ、平成 26 年 1 月 10 に公表した通期の個別業績予想及び平成 26 年 2 月 25 日に公表した通期の連結業績予想につきましても修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成 26 年 8 月 期 第 2 四 半 期 累 計 期 間 の 業 績 予 想 と 実 績 値 と の 差 異 及 び 通 期 業 績 予 想 の 修 正

(1) 第 2 四 半 期 (累 計) 連 結 業 績 (平 成 25 年 9 月 1 日 ~ 平 成 26 年 2 月 28 日) (単位: 百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	2,202	△60	△65	△273	△22.95
今回修正予想 (B)	2,303	△118	△124	△293	△24.36
増減額 (B-A)	101	△58	△59	△20	—
増減率 (%)	4.5	—	—	—	—
(ご参考) 前期第 2 四半期 実績 (平成 25 年 8 月 期 第 2 四半期)	2,139	△6	△107	△11	△0.94

(2) 通 期 連 結 業 績 (平 成 25 年 9 月 1 日 ~ 平 成 26 年 8 月 31 日) (単位: 百万円)

	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 (円 銭)
前回発表予想 (A)	3,877	269	255	5	0.49
今回修正予想 (B)	3,855	30	20	△108	△9.02
増減額 (B-A)	△21	△239	△235	△114	—
増減率 (%)	△0.6	△88.8	△92.2	—	—
(ご参考) 前期実績 (平成 25 年 8 月 期)	4,312	△80	△189	△83	△70.09

(3)第2四半期(累計)個別業績(平成25年9月1日～平成26年2月28日) (単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	880	△71	△75	△254	△21.39
今回修正予想 (B)	885	△105	△110	△232	△19.35
増減額 (B-A)	5	△34	△35	22	—
増減率 (%)	0.6	—	—	—	—
(ご参考)前期第2四半期 実績(平成25年8月期第 2四半期)	676	9	3	2	0.20

(4)通期個別業績(平成25年9月1日～平成26年8月31日) (単位:百万円)

	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 (円 銭)
前回発表予想 (A)	2,282	134	124	△58	△4.90
今回修正予想 (B)	2,226	60	51	26	2.24
増減額 (B-A)	△56	△74	△73	84	—
増減率 (%)	△2.4	△54.7	△59.0	—	—
(ご参考)前期実績(平成 25年8月期)	1,340	△57	△67	△69	△5.83

(注)当社は、平成26年3月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期(当期)純利益金額を算定しております。

2. 修正の理由

当第2四半期連結累計期間においては、国内においては、平成23年12月より開始し長期に渡り人気を博しているJFAオフィシャルライセンスソーシャルゲーム「サッカー日本代表 2014 ヒーローズ」及びこの続編として位置付けられる「サッカー日本代表イレブンヒーローズ」をはじめ、複数のゲームを展開し、堅調に推移いたしました。また、プラットフォームサービスにおいても、平成25年11月から開始したシステムインテグレーション等が安定的な収益を確保いたしました。しかしながら、売上高は計画を達成したものの、収益性の異なるゲームや受託開発の売上構成に計画との差異があり、営業利益が計画を下回りました。

連結業績においては、当社連結子会社である株式会社AMS（以下、AMSという）が行うEC事業は、ECフルフィルメントサービスが堅調に推移し売上及び利益が計画を上回りました。

一方、韓国子会社が韓国市場において展開しているソーシャルゲームの提供においては、韓国カオトークやGoogle Playで複数のゲームを配信しており、特に「クターといっしょ! for kakao」の集客が進んだものの、マネタイズ施策に課題が残り、売上高及び営業利益が計画を下回りました。今後さらにマネタイズ施策の強化を図ってまいります。

これらの結果、連結及び個別の売上高は増加したものの、営業利益及び経常利益は計画を下回りました。

また、四半期純利益については、当第2四半期連結累計期間末に新株予約権の行使による持分比率低下のため、AMSが連結子会社から持分法適用関連会社へ異動いたしました。これに伴い当第2四半期連結累計期間に特別利益として持分変動損益及び関係会社株式売却益58百万円を計上いたしました。

通期においては、韓国連結子会社が展開する現時点のゲームのマネタイズ状況に課題が残るものの、複数の新規ゲームの投入やさらなる集客及びマネタイズ強化を図り、収益改善を図る予定です。

なお、AMSによるEC事業の業績が第3四半期連結会計期間から、持分法による投資損益に計上される予定です。

これらの結果、連結及び個別の売上高は概ね達成するものの、営業利益、経常利益については計画を下回る見込みとなります。

また、当期純利益においては、AMSが持分法適用関連会社に異動したことに伴い、第3四半期連結累計期間に特別利益を連結で44百万円、単体で102百万円を見込んでおります。この結果、連結は114百万円下回り、個別は84百万円上回る見込みです。

以 上

(注) 上記業績予想につきましては、当社が現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因により、予想数値と異なる可能性があります。