



2019年5月14日

各 位

東京都中野区本町一丁目 32 番 2 号
会 社 名 アクセルマーク株式会社
代 表 者 名 代表取締役社長 尾下 順治
(コード番号：3624 東証マザーズ)

特別損失の計上及び第2四半期連結累計期間の業績予想と 実績値との差異に関するお知らせ

当社は、2019年2月14日に発表した2019年9月期第2四半期連結累計期間の業績予想と実績値に差異が発生しましたのでお知らせ致します。また、特別損失の計上につきまして下記の通りお知らせ致します。

記

1. 特別損失の計上

当社のゲーム事業は、主にスマートフォン向けの JRPG と呼ばれる日本特有の性質をもった RPG 分野を中心にゲームの開発・提供を行ってまいりました。JRPG 分野はガチャシステムやイベント設計などにより、ヒットした場合には高い収益が見込める一方で、近年ではゲーム性の向上に伴い開発期間が長期化するとともに、開発費やプロモーション費の著しい増大に伴って、多額の資金を要するハイリスク・ハイリターンな分野となっております。

こうしたなかで当社では、これまでのゲーム開発・運営の実績などを踏まえて、ハイリスク・ハイリターンな分野となった JRPG については自社単独での投資を伴うゲーム開発から脱却することを決定し、今後のゲーム事業では、世界各国のセールスランキングで上位にありグローバルで人気があるカジュアルゲーム分野(パズルゲーム等)と、まだ黎明期にあり世界的に新規タイトルが増加しこれからの成長が期待されるブロックチェーンゲーム分野を中心に当社の経営資源を集中して展開していく方針を決定いたしました。

具体的には、複数回のβテストを重ね、直近のテストでは想定を上回る継続率などを記録し、本日より事前登録を開始したパズルゲーム「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」を第3四半期連結会計期間中に日本国内でリリースするとともに、英語版の準備を進め世界各国での提供を計画しております。

また、昨年3月から参入しているブロックチェーンゲーム分野においては、事業を取り巻く規制などの状況や市場環境などを適宜勘案しながら、作りこんだゲームを提供することで一定の支持を得られることが見込まれることから、内容を大幅に変更し、開発体制を強化して取り組んでいる「コントラクトサーバント-CARD GAME-」についてはバトルゲーム部分から提供していく計画です。

一方で、これまで JRPG として当社が開発を進めてきたゲームタイトル「終幕彼女(エンドロール)」は、今後の開発費やプロモーション費に多額の資金を要する一方で、JRPG の主軸がオリジナルモチーフから IP タイトルへと移っていく環境を踏まえ、自社単独での開発の中止を決定し、「終幕彼女(エンドロール)」のゲーム開発に係る固定資産に関して、減損損失 241 百万円を特別損失として計上いたしました。

また、運用中の「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」は多くのユーザーのみなさまに楽しんでいただいているものの、開発に想定以上に時間を要し増加したこれまでの開発費と現在の収益性を鑑みて、当社が想定している期間内での開発費の収益回収が困難であることが見込まれるため減損損失 240 百万円を特別損失として計上いたしました。

なお、減損損失を計上したものの「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」についてはこれまでの改善などを通じて AppStore や GooglePlay のプラットフォーム上でのユーザーのみなさまからのゲームコンテンツへの評価は向上しており、今後の収益寄与が見込まれていることから、ユーザーのみなさまの満足度がさらに向上し楽しんでいただけるゲームとなるように運営を継続する方針であります。また、「終幕彼女(エンドロール)」については、当社単独でのゲーム開発は中止するものの、and Experience 事業においてキャラクターやシナリオを活用した IP 化を進める方針であり、まずはライトノベルとして再編集し、公開することを予定しております。

当社としては、今回のゲーム事業における方針変更ならびに特別損失の計上を通じて、ゲーム事業の構造改革を図り、今後の取り組みを通じて収益向上が期待できる事業へ転換していくとともに、事業環境が大きく変化する分野であることからその事業構造や収益見通しについて適宜留意しながら、必要な対応を取りながら着実な収益が期待できる事業への転換を図ってまいります。

2. 業績予想との差異

2019年9月期第2四半期連結業績予想数値の差異（2018年10月1日～2019年3月31日）

	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	1株当たり 四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	1,435	△311	△315	△317	△65.34
実績値 (B)	1,444	△287	△292	△778	△160.13
増減額 (B-A)	9	24	23	△461	-
増減率 (%)	0.6	-	-	-	-
(ご参考) 前年同期実績 (2018年9月期 第2四半期)	1,177	△185	△189	△191	△43.61

3. 差異発生理由

広告事業が過去最高の四半期売上高を記録するなど、伸長したことで売上高から経常利益までは業績予想を上回っていましたが、前記の特別損失の計上により、親会社株主に帰属する四半期純利益におきましては、業績予想を下回る結果となりました。

以上