

平成 27 年 5 月 13 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 イ グ ニ ス
 代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 銭 鋳
 (コード番号：3689 東証マザーズ)
 問 合 せ 先 取 締 役 管 理 部 長 山 本 彰 彦
 (TEL. 03-6408-6820)

通期業績予想の修正に関するお知らせ

当社は平成 27 年 5 月 13 日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、下記のとおり、平成 26 年 11 月 13 日に公表した業績予想を修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成 27 年 9 月期連結業績予想数値の修正(平成 26 年 10 月 1 日～平成 27 年 9 月 30 日)

【連結】

	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
前回発表予想 (A)	3,314	1,000	1,000	600	99.39
今回修正予想 (B)	1,700	△504	△553	△582	△95.61
増 減 額 (B - A)	△1,614	△1,504	△1,554	△1,182	
増 減 率 (%)	△48.7	—	—	—	
(参考)前期連結実績 (平成 26 年 9 月期)	2,047	561	545	309	56.11

※ 百万円未満切り捨てで表示をしております。

2. 修正の理由

今回の業績予想修正に当たって、発生した事象は以下の 3 点であります。

① 無料ネイティブアプリの状況

無料ネイティブアプリについては、ユーザーニーズの多様化と高度化により、小規模アプリ（開発期間が概ね 1 か月未満）の作品寿命が短縮化される一方で、よりユーザー満足度の高い作り込みが求められ、開発工程として中規模（開発期間が概ね 3 か月程度）のアプリが主流となっております。

当社は、このような状況に早期に対応すべく、当連結会計年度より開発体制を変更し、中規模以上のアプリへのシフトを実行いたしました。したがって、前連結会計年度まで主に開発期間が概ね 1 か月程度のものを開発していたところ、当連結会計年度

より3か月程度の開発期間のものを開発する方針に転換したことで、中規模アプリ開発期間中のアプリリリース本数が一時的に減少し、当第2四半期連結会計期間末における国内MAUが573万人（前連結会計年度末は712万人）へと減少したことから、当第2四半期連結累計期間における売上高は392百万円（前年同四半期比△15.1%）となりました。

また、中規模以上のアプリは順次更新（平均して月に数回、新機能追加、不具合修正、安定性の向上等のアップデート）を行い、時間をかけてユーザーを積み上げることが必要（リリース後、本格的に収益貢献するまでに時間を要します）なサービスが主力となるところ、開発過程で、当初想定以上に本格的な収益化開始に向けた事前準備期間（広告を実装せずに、ユーザーにサービスを使用していただく等の期間）を設けた方が、将来的なサービスグロスにつながると判断いたしました。したがって、今後アプリの収益貢献の開始時期が当初計画よりも遅延することで、収益貢献期間の期ずれが想定されることとなりました。

その結果、当連結会計年度の収益が当初予想よりも減少することが見込まれることから、その収益貢献開始の期間を保守的に見直し、当連結会計年度に実現できる売上高として予想売上高を当初の1,988百万円から678百万円へと下方修正することといたしました。

なお、当連結会計年度におきましてリリースする無料ネイティブアプリの新規リリース本数は、中規模以上のアプリへのシフトを当初計画より織り込んでおりましたため、従来通り、小規模30本、中規模8本、大規模2本を予定しております。

② 全巻無料型ハイブリッドアプリの状況

全巻無料型ハイブリッドアプリについては、無料コミックアプリの一般化に伴い、今期リリースしたアプリが想定よりもユーザー獲得が伸びず、広告収入および課金収入が減少し、当第2四半期連結累計期間の売上高は31百万円（前年同四半期比△83.9%）となりました。

そこで現在、新たな収益モデルの構築、及び海外展開に開発リソースをシフトしておりますが、不確定要素が多いことから、当第2四半期連結累計期間における当初計画と実績との差額を予想売上高から減額することといたしました。

その結果、予想売上高を当初の750百万円から72百万円へと下方修正することといたしました。

なお、海外展開の第1弾として、平成27年5月下旬より韓国市場に向けて全巻無料型ハイブリッドアプリの展開を予定しております。

③ ネイティブソーシャルゲームの状況

ネイティブソーシャルゲームについては、「ぼくとドラゴン」を平成27年2月20日にAndroid版を、平成27年3月12日にiOS版をそれぞれリリースし、既に80万を超えるダウンロード数となっております。

ユーザーからは好評を頂いておりますが、当初1月下旬から2月上旬を想定しておりましたリリース時期から遅延したことにより、当第2四半期連結累計期間における売上高は83百万円（前年同四半期比△36.6%）となりました。

そのため、前年同四半期と比べ減収とはなるものの、リリース時期の遅延を主要因とするものであり、立ち上がりは順調に売上高が推移していることから、今後の当社収益の基盤になるものと想定しております。

その結果、予想売上高を当初の574百万円から、948百万円へと上方修正することといたしました。

上述のような結果を踏まえ、当社は当連結会計年度における予想売上高を1,700百万円（期初予想比△48.7%）に下方修正いたしました。また、主に限界利益率の高い無料ネイティブアプリの予想売上高が大幅に減額されたことに伴い、営業利益を△504百万円に、

経常利益を△553百万円に、当期純利益を△582百万円にそれぞれ下方修正いたしました。

当社といたしましては、この状況を厳粛に受け止め、今後以下のような対応策を実施し、収益の改善を目指してまいります。

① 中規模、大規模無料ネイティブアプリの確実なリリース

平成27年5月下旬以降、中規模、及び大規模の無料ネイティブアプリをリリースしてまいります。従来のようなリリース後のアプリ更新を行わないアプリではなく、当社が一定のアプリ更新を行うことで、ユーザーのライフタイム（アプリ使用期間）の長期化を図ったアプリを開発し、順次リリースしていく予定です。小規模アプリのライフタイム短期化に伴う収益性の低下を改善し、無料ネイティブアプリの収益構造の改善を目指します。また、大規模無料ネイティブアプリは今後の収益源として貢献してくれるものと想定しております。

② ネイティブソーシャルゲーム「ぼくとドラゴン」のさらなるグロース

平成25年9月期にスタートしたネイティブソーシャルゲームにつきまして、これまで、「神姫覚醒!!メルティメイデン」（平成26年9月末付で株式会社マイネット（注1）に売却）、「ぼくとドラゴン」と2つの作品を開発、リリースしてまいりました。

前作の売却から開発体制を一新して臨んだ「ぼくとドラゴン」は、Google Play、App Store 共に連日トップセールス入りするタイトルとなりました。また、ユーザー継続率等のKPI（重要業績評価指標）は順調に伸長を続けており、運用により今後もさらなる成長の余地があると考えております。そのため、当連結会計年度における下半期以降も重点的かつ継続的に開発・運用リソースを投入してまいります。

（注1）東京都中央区、代表取締役社長 上原 仁

③ ネイティブソーシャルゲームの新作開発に着手

これまでリリースした2作品により、これまで以上にユーザーにとって価値のあるサービスの開発を行うためのノウハウを社内に蓄積できていると考えております。そのため、今後も原則として開発体制を分散せずに1本ずつ丁寧に開発してまいります。そして、さらなるステップアップを実現するソーシャルゲームをリリースすべく、新作の開発に着手いたします。

3. 役員報酬の減額について

当社は、平成27年9月期第2四半期累計期間の業績及び通期業績が大幅な損失を計上する見込みであることを真摯に受け止め、本日開催の取締役会において、取締役としての経営責任を明確にし、役員報酬の減額を決議いたしましたので以下のとおりお知らせいたします。

対象者 : 代表取締役（2名）

減額の内容 : 役員報酬月額の100%を減額

対象期間 : 平成27年5月から9月までの5ヶ月間

※ 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

以上