

平成 28 年 2 月 4 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 銀
 (コード番号：3689 東証マザーズ)
 問 合 せ 先 取 締 役 C F O 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 28 年 2 月 4 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 27 年 11 月 12 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 28 年 9 月期連結業績予想数値の修正(平成 27 年 10 月 1 日～平成 28 年 9 月 30 日)

【連結】

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に 帰属する当期 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)	3,500	—	—	—	—
今回修正予想 (B)	4,000	700	700	550	89.98
増 減 額 (B - A)	500	—	—	—	
増 減 率 (%)	14.3	—	—	—	
(参考)前期連結実績 (平成 27 年 9 月期)	2,419	△38	△148	△306	△50.43

※ 百万円未満切り捨てで表示をしております。

※ 今回修正予想の 1 株当たり当期純利益は、平成 28 年 9 月期第 1 四半期の期中平均発行済株式数 (6,112,177 株) により算出しております。

2. 修正の理由

当社グループの主要な事業領域である国内スマートフォン向けアプリ市場は、スマートフォンの国内普及件数が国内携帯電話端末契約数の過半数を超え平成 27 年 9 月で 7,237 万件となり (注 1)、依然として増加を続けていることを背景として、急速な拡大を続けております。国内スマートフォン向け広告市場については平成 28 年の市場規模が 4,737 億円に達する見込みであり、前年比で 121%と予測されております (注 2)。また、国内スマートフォン向けゲーム市場についても、平成 28 年の市場規模が 8,238 億円に達する見込みであり、前年比で 110%と予測されております (注 2)。

このような経営環境の中、平成 28 年 9 月期の通期業績予想は、ユーザー集客のために継

続して実施するプロモーション等、変動費に係るコスト水準が不透明であることに鑑み、利益を未定としておりました。しかしながら、最近の経営状況等を踏まえ、これが継続することを前提に予想値を算出いたしましたので、公表いたします。

売上高については、無料ネイティブアプリにおいて、当初計画の状況に変更はなく、560百万円としております。また、ネイティブソーシャルゲームにおいて、当第1四半期連結累計期間の「ぼくとドラゴン」は新規イベント等が好評であったことから当初計画を超えて順調に推移しており、今後も様々な新規イベント等の実施を予定しております。そのため、予想売上高を当初の2,940百万円から、3,440百万円へと上方修正することといたしました。

その結果、当社グループは当連結会計年度における予想売上高を3,500百万円から4,000百万円（期初予想比14.3%）に上方修正いたしました。

営業利益及び経常利益については、中途採用の継続による人件費の増加、大規模プロモーションの実施及びプラットフォーム決済手数料の増加等により、コスト増が見込まれるものの、売上高の増加により、700百万円となる見通しです。

当期純利益については、平成28年1月28日付で公表いたしました「持分法適用関連会社株式の譲渡に関するお知らせ」に記載のとおり、特別利益として関係会社株式売却益を590百万円計上する見込みであり、これを加味した税金等調整前当期純利益から見込法人税額を差し引いた結果、550百万円となる見通しです。

- (注) 1. 出典：株式会社MM総研(東京・港区)
2. 出典：株式会社CyberZ(東京・渋谷区)/シード・プランニング(東京・文京区)

※ 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