

2019年9月17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 鋺
 (コード番号: 3689 東証マザーズ)
 問合せ先 執行役員 CFO 松本 智仁
 (TEL. 03-6408-6820)

通期連結業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、最近の業績動向等を踏まえ、2018年11月12日に公表いたしました2019年9月期連結業績予想を下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 業績予想の修正について

2019年9月期 連結業績予想数値の修正 (2018年10月1日～2019年9月30日)

	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
前回発表予想 (A)	百万円 6,000	百万円 30	百万円 10	百万円 5	円 銭 0.37
今回修正予想 (B)	5,500	△700	△800	△355	△24.22
増減額 (B-A)	△500	△730	△810	△360	
増減率 (%)	△8.3%	—	—	—	
(ご参考) 前期実績 (2018年9月期)	4,874	△2,532	△2,571	△2,651	△197.25

2. 修正の理由

<コミュニティ>ジャンルの『with』については着実に成長を続けており、売上高は当初予想の水準で推移しております。一方、<ゲーム>ジャンルについては、既存タイトルである『ぼくとドラゴン』は配信開始から5年目に突入した現在でも、季節イベントの強化や他社人気IPとのコラボレーション第二弾の実施などの各種施策により売上高を一定の水準で維持したものの、ゲームはボラティリティの高い分野ということもあり、またマーケット環境も成熟化・競争激化してきていることから、当期に新規タイトルとしてリリースしたスマートフォン向けゲーム『でみめん』及びブラウザゲーム『猫とドラゴン』の売上高は想定を下回って推移し、当第3四半期決算において<ゲーム>ジャンルの売上高が当初の予想を下回ることとなりました。それを踏まえ、当連結会計年度の業績予想である売上高6,000百万円、営業利益30百万円、経常利益10百万円及び親会社株主に帰属する当期純利益5百万円の達成に向けてプロジェクトの選択と集中を図るべく様々な施策を検討してまいりました。その施策として、当初の業績予想には織り込んでいなかった一部プロダクトの売却・譲渡等による臨時的な売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益を当第4四半期連結会計期間中に見込めると判断していたため、通期連結業績予想の修正を行っておりませんでした。しかしながら、当該取引について協議を進めてまいりま

したが、その協議が長引いており当期中の実現が困難となったことから、通期での売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益が当初予想を下回る見通しとなりました。当該取引については引き続き協議を進めております。

また、＜ゲーム＞ジャンルにおける売上高の減少に加え、当期はVR分野において2019年8月13日にリリースしたバーチャルライブアプリ『INSPIX LIVE』（以下、『INSPIX LIVE』）の開発に注力していたことから、それに対する事業投資として研究開発費や人件費等が多く発生いたしました。これら、売上高の減少と事業投資の影響により、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益も当初予想を下回る見通しとなりました。

以上の結果、当期につきましては売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益が当初予想を下回る見込みとなりますが、現在、恋愛・婚活マッチングサービス『with』の売上高は順調に伸びてきており、次期以降も引き続き売上高は拡大を続け当社グループにおける強固な収益基盤となります。また、「VR」分野において『INSPIX LIVE』をリリースしたことから、今までの開発段階から収益を生み出す段階に移行し、新たな収益基盤も確立できるものと考えており、次期以降、業績改善と更なる成長を目指してまいります。

なお、当社の決算説明資料に記載の2020年9月期計画については、足元の業績動向や今後の方針を踏まえて、現在、次期予想の見直しを図っております。予想数値及びその根拠を含め精査中でありますので、内容が確定次第、できる限り速やかに皆様にお知らせいたします。

※上記の業績予想は、発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、今後の様々な不確定要素により、実際の業績と異なる場合がありますのでご了承ください。

以上