



平成30年1月11日

各 位

会社名 株式会社 エ デ ィ ア
代表者名 代表取締役社長 原尾 正紀
(コード番号：3935 東証マザーズ)
問合せ先 取締役副社長 賀島 義成
(TEL. 03-5210-5801)

通期業績予想の修正及び役員報酬の減額に関するお知らせ

当社は、平成29年4月13日に公表いたしました平成30年2月期（平成29年3月1日～平成30年2月28日）の業績予想を下記のとおり修正することといたしましたのでお知らせいたします。

なお、当社が属するスマートフォンゲーム業界は、ヒットコンテンツの有無やライフサイクルの長さによって、業績が大きく変動する要素があり、最終的な業績見込みを予想することが困難であるため、特定値ではなく新たにレンジ形式により公表させていただきます。

また、あわせて役員報酬の減額実施を決定いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 通期の業績予想の修正

平成30年2月期（平成29年3月1日～平成30年2月28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 |
|-------------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 前回発表予想 (A) | 1,500 | 55 | 46 | 40 | 11.91 |
| 今回修正予想 (B) | 750～850 | △500～△400 | △500～△400 | △550～△450 | △137.80 ～△112.74 |
| 増減額 (B-A) | △750～△650 | △555～△455 | △546～△446 | △590～△490 | — |
| 増減率 (%) | △50.0～△43.3 | — | — | — | — |
| (ご参考)前期実績 (平成29年2月期) | 1,364 | 54 | 38 | △32 | △9.89 |

※. 当社は平成29年9月1日付で普通株式1株につき2株の割合をもって株式分割を行っており、業績予想の「1株当たり当期純利益」については当該株式分割後の発行済株式数により算定しております。

2. 修正の理由

売上高につきましては、新規リリース予定タイトルのリリース時期の変更による売上見込額の見直しや、

新規リリースしたタイトルの売上見込額の見直しと共に、運営中である既存タイトルの第3四半期会計期間の売上実績を踏まえた上で、通期の売上見込額の見直しを行った結果、前回予想を750百万円下回る見込みとなりました。

既存タイトルにつきましては、想定を下回る売上で推移していたため、様々な施策を行い、売上が改善する兆しがみられたものの、大幅な改善には至りませんでした。新規タイトルにつきましては、当第3四半期末にリリースし、初動を勘案した結果、想定していた売上額を計上する事が見込めないと判断致しました。

また、当期中にリリースを予定していた2タイトルの内、1タイトルについては新技術の開発における工数が想定よりも大きく上回ったこと、ゲーム機能の拡充やクロスメディア展開、リアルイベントの実施を行うことを決定したため、リリース時期を翌年度に変更することといたしました。もう1タイトルにつきましては、平成29年12月にクオリティアップによる仕様変更を決定し、リリース時期が翌年度になることが想定されます。

上記より、業績予想として信憑性の高い公表値に至るまで時間を要したため、本日の公表となりました。

| 内容 | | 金額 |
|-------------------|-------|---------|
| ① 既存タイトルの売上見込修正 | 3タイトル | △280百万円 |
| ② 新規タイトルの売上見込修正 | 2タイトル | △133百万円 |
| ③ リリース遅延による売上見込修正 | 2タイトル | △213百万円 |
| ④ その他 | — | △123百万円 |
| 売上見込修正額 合計 | | △750百万円 |

売上修正の主たる理由は以下の通りであります。

① 既存タイトルの売上修正（ゲームサービス事業）

運営中の既存4タイトルのうち1タイトルにつきましては、想定通りの通期売上を見込んでおりますが、3タイトルにつきまして、以下の理由により、既存タイトルにかかる売上につきましては、当初想定した通期売上から280百万円下回る見込みです。

- ・既存タイトルの1つについては、前会計年度後半にリリースを行い、初動の状況を勘案して今後のユーザー数の増加を見込んで予算計上しており、ユーザーの課金率や課金額については想定したとおり推移したものの、ユーザー数を増加させることができず、当初想定した通期売上から251百万円下回る見込みです。

- ・他の2つの既存タイトルについては、リリースから長い期間の運営継続を行っているため、平成29年2月期比で15%程度の売上減少を見込んでおりましたが、想定を上回る通減率となりました。そのため2タイトル共に期初の計画を下回る事を見込み、平成29年2月期比で30%程度の売上減少率としております。その結果、当初想定した通期売上から28百万円下回る見込みです。

② 新規タイトルの売上修正（ゲームサービス事業）

当期中にリリースした新規タイトルにつきましては、現状ゲームバランスの調整を進めておりますが、当初想定をしたユーザー数や課金率と乖離があり、当期中に想定していた売上額を計上する事が見込めないため、当初想定した通期売上げから133百万円下回る見込みです。

③ リリース遅延による売上修正（ゲームサービス事業）

当期中にリリースを予定していた2タイトルの内、1タイトルにつきましては、新技術の開発における工数が想定よりも大きく上回り当初の開発期間から遅延している点や、ゲーム機能の拡充や、クロスメディア展開およびリアル連動イベントの実施を行うことを決定した為、リリース時期が翌年度に変更を行いました。また、もう1タイトルにつきましては、クオリティアップによる仕様変更を行い当初見込よりも開発期間を要することを踏まえ、開発スケジュールを見直した結果、リリースが翌年度になると見込まれるため、当該タイトルで見込んでいた通期売上金額213百万円が見込めなくなりました。

④ その他（ライフエンターテインメントサービス事業その他）

新規受託サービスの提供について協業先との契約交渉が想定以上に時間を要しており、当期中のリリースが難しいと判断し、当該サービスで見込んでいた通期売上金額123百万円が見込めなくなりました。

営業利益、経常利益につきましては、タイトルのリリース遅れ等による売上減少や、開発期間の長期化による製造労務費や外注費用の増加による売上原価増により、当初想定した営業利益から555百万円、経常利益から546百万円、当期純利益から590百万円、それぞれ下回る見込みとなりました。

3. 役員報酬の減額について

当社は、この度の平成30年2月期の業績予想の修正により大幅な損失を計上する見込みとなった結果を真摯に受け止め、その経営責任を明確にすべく、本日開催の取締役会において、以下の通り役員報酬の減額を決議いたしましたのでお知らせいたします。

対象者：代表取締役、取締役（社外取締役除く）

減額の内容：報酬月額30%（代表取締役）

報酬月額20%（取締役）

対象期間：平成30年1月から平成30年5月までの5ヶ月間

（注）本資料に記載されている業績予想につきましては、本資料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す。実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

以 上