



平成 25 年 11 月 8 日

各 位

会 社 名 アプリックス IPホールディングス株式会社
代表者名 代表取締役 郡 山 龍
(コード：3727、東証マザーズ)
問合せ先 常務取締役 伊 藤 洋
(TEL. 050-3786-1715)

平成 25 年 12 月期通期業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績の動向等を踏まえ、平成25年2月14日に公表した平成25年12月期（平成25年1月1日～平成25年12月31日）通期の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. 平成 25 年 12 月期通期連結業績予想の修正（平成 25 年 1 月 1 日～平成 25 年 12 月 31 日）

	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 銭
前回発表予想 (A)	8,182	△613	△651	△798	△63.58
今回修正予想 (B)	5,633	△2,493	△2,425	△2,448	△195.10
増減額 (B) - (A)	△2,549	△1,880	△1,774	△1,650	-
増減率 (%)	△31.2	-	-	-	-
(ご参考) 前期実績 (平成 24 年 12 月期実績)	7,499	△2,463	△2,466	△3,371	△268.60

2. 修正の理由

当連結会計期間における移動体通信市場は、国内外におけるスマートフォンの急速な普及等大きな変革期にあります。巨額の費用を投じて開発された質の高いOSやミドルウェア等のソフトウェア基盤技術が無償で配布されるようになり、また、規制が厳しく一般からの参入が難しかった通信事業者のコンテンツマーケットから、誰もが手軽にコンテンツを提供できるオープンマーケットへの移行が進み、従来のミドルウェアやカジュアルコンテンツの事業からの転換が急務となっています。

このような市場環境において、当社グループは、「M2M」と「総合エンターテインメント」をキーワードに、従来から培ってきた通信や制御の技術とコンテンツ制作能力を競争力の源にできるよう、従来型携帯電話端末（以下「フィーチャーフォン」）からスマートフォンへと事業領域のシフトを急速に進めております。当連結会計年度におきましては、来期（平成26年度）以降の収益性の改善と売上高の増加に向けて大きな事業構造の変革を進める中で、市場環境の急激な変化に合わせて当初予定より構造改革の範囲を拡大するとともに急速に改革を進めた結果、当初予想より売上高が圧縮され欠損の規模が拡大しております。

ソフトウェア基盤技術事業に関しましては、海外においては、フィーチャーフォン向けのミドルウェア「JBblend」の搭載数の大幅な減少に伴い収益性が悪化しております。国内においても、当第2四半期連結会計期間にて一時的に利益を圧迫した状況は脱し一定の回復とはなりましたが、当第2四半期連結会計期間から続いている新規開発案件の受注の減少をカバーするまでには至らず、フィーチャーフォンの出荷台数の想定以上の減少等も収益力を低下させております。

コンテンツ・サービス等事業に関しましては、ゲーム事業においては、前連結会計年度からの課題である収益性改善について、当連結会計年度における効果は限定的なものに留まる見通しです。アニメーション事

ご注意：本リリースは、当社の事業内容等に関する情報の提供を目的としたものであり、当社株式の投資勧誘を目的とするものではありません。
本資料の内容には、将来の業績に関する予測等の情報を掲載することがありますが、これらの情報は、資料作成時点の当社の判断に基づいて作成されております。
よって、その実現を約束するものではなく、また今後予告なしに変更されることがあります。

業においても、前連結会計年度からの継続課題として事業構造改革に取り組んでおりますが、いまだなお幾つかの受託案件の収益性は厳しい結果となっており、改革の効果は限定的なものに留まっております。

しかしながら、テクノロジービジネスの分野では、従来のソフトウェア基盤技術を中心としたビジネスを急速に縮小し、M2Mで収益を伸ばす体制への大きな変革を進めております。

海外においては、フィーチャーフォン向けのミドルウェア「JB1end」の搭載数の大幅な減少に伴い、「JB1end」を提供するための事業体制を維持する必要性が低くなっております。これに伴い、海外事業所の閉鎖や現地子会社の大幅な縮小等を実施しており、来期には、前連結会計年度に比べ7億円以上の年間コストの削減が見込まれております。

M2Mの分野においては、急速に立ち上がりつつあるM2M関連市場で来期大きく利益を出せるような体制の構築を進めており、高い競争力を実現するためにスマートフォン向けの高度なミドルウェアを開発していたスタッフもM2M関連製品の開発やマーケティング等に漸次移行させております。当第3四半期連結累計期間においては、搭載製品の海外における販売が開始される等、当社M2M関連製品の採用が進んでおります。来期、当社グループ連結売上高の30%以上を担う事業分野とすべく、引き続き収益力の強化に取り組んでまいります。

総合エンターテインメントの分野では、当社グループ各社の連携によるシナジー効果を追求する前段階として、まずはゲーム・アニメーション・出版のそれぞれの事業領域において単独でも利益を出せるよう事業構造の改革を進めております。

ゲーム事業においては、今後に関する支出面では、ゲーム事業における売上高の30%を超える規模に増大した外払いの年間ライセンス費を従量制に変えることにより大幅なコスト削減を実現できたため、来期以降の収益性の改善の目途が立っております。また、収入面ではスマートフォン関連の売上高構成比率を50%近くまで伸ばしており、来期は70%以上の売上高がスマートフォン関連から得られる事業構造へと変革しております。

アニメーション事業においても、利益を出すことが難しい受動的な完全下請けを減らすと同時に外注費も大幅に削減し、高い収益性を目指して自ら案件を提案していくビジネススタイルへの変革を進めており、当連結会計年度は借入金を減らして来期に向けた事業構造への改革を進めております。

また、出版事業では、直近1年間でコミックの発行部数を2倍以上に伸ばし、年間発行部数が200万部に達しようとしています。児童書も作品に恵まれ、少子高齢化が進む中、善戦しております。来期はコミックの発行部数が300万部を超え、更に児童書に加え一般書の発行も予定しており、当社グループの収益に貢献できると見込んでおります。

通期連結業績予想につきましては、売上高、営業利益、経常利益、当期純利益のいずれも当初予想を下回る見通しとなりましたが、来期に向けて、より一層のコスト削減と更なる営業努力による売上高の増加に努めてまいります。

3. 経営体制について

来期以降に向けての事業構造の改革が緒に就いたとはいえ、今回の事業改革は株主や従業員を含め、多くの方々に大きな負担を強いていることを重く受け止めており、事業の再興に向け断腸の思いで取り組んでおります。当第3四半期連結累計期間において受託業務や海外事業を担当していた当社取締役計4名の辞任を含め、引き続き業務を執行する当社及び連結子会社のすべての取締役及び執行役員が、経営責任を明確にするためにも各自が業績の状況に鑑み報酬の自主返上を行ってまいります。

※上記の予想につきましては、本資料の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、実際の業績は、今後様々な要因によって予測数値と異なる場合があります。

以上