



平成28年7月8日

各 位

会 社 名：株式会社メディア工房
(コード：3815 東証マザーズ)
代表者名：代表取締役社長 長沢 一男
問合せ先：取 締 役 酒井 康弘
(TEL 03-5549-1804)

通期業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成28年7月8日(金)開催の取締役会において、以下のとおり、平成27年10月9日付開示の「平成27年8月期 決算短信」の発表時に合わせて開示した平成28年度8月期(平成27年9月1日～平成28年8月31日)の業績予想を修正することとなりましたので、お知らせいたします。

1. 当期の連結業績予想数値の修正

	連結売上高 (百万円)	連結営業利益 (百万円)	連結経常利益 (百万円)	親会社株主 に帰属する 当期純利益 (百万円)	1株当たり 連結当期純利益 (円)
前回予想発表 (A)	2,800	400	400	230	20.35
今回修正予想 (B)	1,970	55	5	△10	△1.86
増減額 (B-A)	△830	△345	△395	△220	△22.21
増減率 (%)	△29.64	△86.25	△98.75	—	—
(参考) 前回連結実績 (平成27年8月期)	2,427	268	216	86	0.08

2. 修正の理由

当第3四半期連結累計期間におきましては、占いコンテンツの世界配信、AR技術や動画配信事業等の様々な新規事業への当初の予定通り、先行投資を積極的に行ってまいりました。

占いコンテンツ事業においては、当初昨年度実績と同程度の売上を見込んでおりましたが、会員数の減少等が影響し売上並びに収益が予測を下回る結果となりました。また、ゲームコンテンツ事業においても、今期8本のゲームリリースによる増収増益を見込んでおりましたが、ヒットコンテンツの不在及び開発遅れによる新規ゲームタイトルのリリース遅延が影響し、占いコンテンツ事業同様、売上並びに収益が予測を下回る結果となりました。新規ゲームタイトルのリリース遅延に関しては、特に収益を見込んでいるタイトルが、よりユーザーに楽しんでもらえるものを制作したいという想いからスクラッチアンドビルドを続けているためにリリース遅れとなっており、予測を下回る大きな要因となりました。

以上のことから、平成27年10月9日付けで開示した平成28年8月期の通期業績予測を修正することとなりました。

3. その他

当社の業績等に関する詳細な情報は平成28年7月8日付開示する「平成28年8月期 第3四半期決算短信」に記載しております。なお、これらに関して開示すべき事項が生じた際は速やかに公表いたします。

以上