

平成 29 年 12 月 8 日

各 位

 会 社 名 株 式 会 社 g u m i
 代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 國 光 宏 尚
 (コード番号：3903 東証市場第一部)
 問 合 せ 先 取 締 役 本 吉 誠
 (TEL. 03-5358-5322)

平成 30 年 4 月期第 2 四半期連結業績予想と実績との差異に関するお知らせ

平成 29 年 9 月 11 日に公表した平成 30 年 4 月期第 2 四半期累計期間（平成 29 年 5 月 1 日～平成 29 年 10 月 31 日）の連結業績予想と実績との間に差異が生じたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 平成 30 年 4 月期第 2 四半期累計期間の連結業績予想と実績との差異 （平成 29 年 5 月 1 日～平成 29 年 10 月 31 日）

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属 する四半期純利益	1 株 当 たり 四 半 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)	14,523	368	305	—	—
今 回 実 績 (B)	13,970	418	352	183	6.29
増 減 額 (B-A)	△553	50	47	—	—
増 減 率 (%)	△3.8%	13.6%	15.4%	—	—
(参考) 前期実績 (平成 29 年 4 月期第 2 四半期 累計期間)	11,279	563	610	542	18.20

2. 差異の理由

差異の理由の詳細については、以下に記載のとおりです。

売上高は、平成 29 年 7 月に配信を開始した「スマッシュ&マジック」、「カクテル王子 (プリンス)」及び平成 29 年 8 月に配信を開始した「セレンシアサーガ:ドラゴンネスト」の寄与が限定的であったことに加え、平成 28 年 1 月に配信を開始した「誰ガ為のアルケミスト」等一部の既存タイトルが減収となったことから、13,970 百万円となりました。

営業利益は、支払手数料率の低いタイトルが増収したことに伴い、減収による営業利益への影響が限定的であったこと及び外注費等のコスト適正化に努めた結果、418 百万円となりました。

経常利益は、主に営業利益が 418 百万円になったことにより 352 百万円となりました。

親会社株主に帰属する四半期純利益は、税効果の見積りが困難であったことから予想値を公表しておりませんでした。経常利益が 352 百万円となったことに加え、特別損益、法人税、住民税及び事業税、法人税等調整額並びに非支配株主に帰属する四半期純損益を考慮した結果、183 百万円となりました。

3. 今後の取り組みについて

当社グループはグローバルでの競争に打ち勝つため、ネイティブアプリサービス、VR/AR サービス及びモバイル動画領域への対応に注力してまいります。

ネイティブアプリサービスに関しましては、国内におけるヒットタイトルの量産に加え、モバイルオンラインゲームのグローバルな配信体制の構築により、主に当社グループが開発する国内・海外の良質なゲームコンテンツを世界各国に配信していくことが重要な課題であると考えております。今後も開発・ローカライズ・配信拠点の拡充、プラットフォームやマーケティングパートナーとの連携、世界各国のゲーム開発会社との提携及び有名 IP の活用等を積極的に推し進めていく方針であります。

VR/AR サービスに関しましては、将来、市場の急拡大が見込まれる VR/AR 市場において早期に優位なポジションを築くことが重要な課題であると考えております。当社グループは、市場の状況に合わせて投資を行っていく方針であり、市場の黎明期においては国内・海外にて主にファンド出資を通じた VR/AR 関連企業の成長支援を実施し、また成長期においては VR/AR コンテンツの開発を主体的に取り組み、VR/AR サービスの収益化を目指してまいります。

加えて、モバイル動画領域については、当社及び投資子会社である株式会社 gumi ventures を通じ、出資を通じた有力企業との戦略的連携を図ることで、将来における収益基盤を構築してまいります。

以 上