

2020年6月5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 川 本 寛 之  
 (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)

**2020年4月期連結業績予想の修正及び  
 個別業績見通しと前期実績の差異に関するお知らせ**

当社は、2020年3月6日に公表した2020年4月期(2019年5月1日~2020年4月30日)の連結業績予想を修正することを下記のとおりお知らせいたします。また、2020年4月期個別業績見通しと前期実績との間に差異が生じたので、あわせてお知らせいたします。

記

1. 連結業績予想の修正

(1) 2020年4月期の連結業績予想数値の修正

(2019年5月1日~2020年4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 19,467	百万円 1,697	百万円 1,567	百万円 —	円 銭 —
今回修正予想 (B)	19,827	2,225	2,124	1,757	58.32
増減額 (B-A)	359	527	556	—	—
増減率 (%)	1.8%	31.1%	35.5%	—	—
(参考) 前期実績 (2019年4月期累計期間)	21,257	△1,430	△1,661	△1,695	△57.04

(2) 修正の理由

修正理由の詳細については、以下に記載のとおりです。

①売上高について

既存の主力タイトルが好調に推移したことに加え、当連結会計年度に配信を開始した、「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」(株式会社スクウェア・エニックス配信)がグローバルにて好調に推移したことから、売上高は前回発表予想を359百万円上回り、19,827百万円となる見通しです。

②営業利益について

売上高が359百万円の増収となったことに加え、費用対効果を重視したプロモーション施策の実施に伴う広告宣伝費の減少等に伴いコストが減少したことから、営業利益は前回発表予想を527百万円上回り、2,225百万円となる見通しです。

### ③経常利益について

営業利益が2,225百万円と前回発表予想を527百万円上回る見通しであること等から、経常利益は前回発表予想を556百万円上回り、2,124百万円となる見通しです。

### ④親会社株主に帰属する当期純利益について

親会社株主に帰属する当期純利益に関しては、モバイルオンラインゲーム市場、XR市場（VR、AR、MR等）及びブロックチェーン市場を取り巻く環境の変化が激しく、当社グループの業績も短期的に大きく変動する可能性があること等により、将来の課税所得が短期的に大きく変動する可能性があること等から、繰延税金資産の回収可能性を見積もることが困難なため、業績予想を開示しておりませんでした。

経常利益が2,124百万円となる見通しであることに加え、既に公表しております特別損益、並びにその他特別損益、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当期純損益の計上を勘案した結果、親会社株主に帰属する当期純利益は1,757百万円となる見通しです。

## 2. 個別業績見通しと前期実績の差異

### (1) 2020年4月期個別業績見通しと前期実績の差異

(2019年5月1日～2020年4月30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
前期実績(A)	百万円 21,217	百万円 △1,583	百万円 △930	百万円 △1,531	円銭 △51.51
当期見通し(B)	19,823	2,062	2,051	2,407	79.90
増減額(B-A)	△1,393	3,646	2,982	3,938	—
増減率(%)	△6.6%	—	—	—	—

### (2) 2020年4月期個別業績見通しと前期実績との差異

#### ①売上高について

当事業年度に配信を開始した「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」(株式会社スクウェア・エニックス配信)がグローバルにて好調に推移したものの、一部主力タイトルに関し配信期間の長期化に伴い売上が減少したこと、及び不採算タイトルの早期撤退を行ったこと等に伴い、売上高は前期実績を1,393百万円下回り、19,823百万円となる見通しです。

#### ②営業利益について

売上高は減少となったものの、不採算タイトルの早期撤退を含めたスタジオの統廃合が奏功し開発運用費が減少したこと、及び費用対効果を重視したプロモーションの徹底に伴い広告宣伝費が大きく減少したこと等に伴い、営業利益は前期実績を3,646百万円上回り、2,062百万円となる見通しです。

#### ③経常利益について

営業利益が2,062百万円と前期実績を3,646百万円上回る見通しであることに加え、前期と比して営業外収益が減少したこと等により、経常利益は前期実績を2,982百万円上回り、2,051百万円となる見通しです。

#### ④当期純利益について

経常利益が2,051百万円と前期実績を2,982百万円上回る見通しであることに加え、前期と比して特別損失が減少したこと、及び法人税等調整額（益）が増加したこと等により、当期純利益は前期実績を3,938百万円上回り、2,407百万円となる見通しです。

### 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、モバイルオンラインゲーム領域、XR領域及びブロックチェーン領域への対応に注力してまいります。

モバイルオンラインゲーム領域に関しては、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力IPの活用等を積極的に推し進めていく方針であります。

XR領域に関しては、将来、市場の急拡大が見込まれるXR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XR関連企業の成長支援を実施し、また成長期においてはXRコンテンツの開発に主体的に取り組み、XRサービスの収益化を目指してまいります。

加えて、ブロックチェーン領域については、株式会社gumi Cryptos、並びに合同会社gumi Cryptos Capitalを通じ、出資を通じた有力企業との戦略的連携及びコンテンツの開発等を実施し、将来における収益基盤を構築してまいります。

以 上