

平成 27 年 6 月 1 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 川 本 寛 之
 (TEL. 03-5358-5322)

平成 27 年 4 月期連結業績予想の修正並びに個別業績見込みに関するお知らせ

最新の業績動向を踏まえ、平成 27 年 3 月 5 日に公表した平成 27 年 4 月期通期連結業績予想の修正について、また、平成 27 年 4 月期の通期個別業績見込みについて、下記の通りとなりますのでお知らせいたします。

記

1. 連結業績予想の修正について

●連結業績予想の修正について

平成 27 年 4 月期通期連結業績予想の修正（平成 26 年 5 月 1 日～平成 27 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
前回発表予想 (A)	百万円 26,500	百万円 △400	百万円 △600	百万円 0	円 銭 0.0
今回修正予想 (B)	27,534	416	234	191	7.36
増 減 額 (B - A)	1,034	816	834	191	7.36
増 減 率 (%)	3.9	—	—	—	—
(参考) 前期実績 (平成 26 年 4 月期)	11,192	△102	△168	△184	△10.83

●個別業績見込みについて

平成 27 年 4 月期通期個別業績見込み（平成 26 年 5 月 1 日～平成 27 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 11,183	百万円 △307	百万円 △344	百万円 △317	円 銭 △18.66
当期実績見込み (B)	27,513	△9	△152	△90	△3.48
増 減 額 (B - A)	16,329	298	192	227	15.18
増 減 率 (%)	146.0	—	—	—	—

2. 平成 27 年 3 月 5 日に提出した平成 27 年 4 月期通期連結業績予想（以下、「予想値」）の前提条件について

平成 27 年 3 月 5 日に提出した「当期連結業績予想の修正及び役員報酬の減額に関するお知らせ」にて公表したように、平成 27 年 4 月期の予想値は売上高 26,500 百万円、営業利益△400 百万円、経常利益△600 百万円、当期純利益ゼロとしておりました。前提条件は以下の通りとなります。

(1) 売上高

売上高はタイトル毎に積み上げ、予想値を算出しており、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の売上実績等を考慮し予想値を算出しており、リリース後、一定期間を経過した後に収益が通減することを見込んで算出しております。

新規タイトルは期待値に応じて売上高を 4 つに区分し予想値を算出しております。また、他社 IP を使用したタイトルの場合は、IP の知名度等を考慮しており、パブリッシングの場合は、既にリリースされている開発元での売上実績等を考慮し予想値を算出しております。

なお、平成 27 年 2 月時点にて「ブレイブ フロンティア」の海外言語版（以下、「ブレフロ海外言語版」）の MAU（※1）が弱含みになったこと、パブリッシングサービスの立ち上がりの遅延が発生したこと、一部海外向け新規タイトルの売上計画が大幅に未達となったこと等を踏まえ、これらのタイトルに関しては 2 月時点の売上高等の KPI（※2）を採用し、同水準の売上高が継続する前提とした予想値としております。

※1 MAU: Monthly Active Users（月次利用者数）

※2 KPI: Key Performance Indicator（重要業績評価指標）

(2) 営業利益

営業利益は、売上原価（以下、「原価」）並びに販売費及び一般管理費（以下、「販管費」）を考慮し予想値を算出しております。

原価は、タイトル毎に運営費と開発費を積み上げ、予想値を算出しており、売上高同様、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の運営実績と今後の運営スケジュール等を考慮し予想値を算出しております。

新規タイトルのうち開発承認済みのタイトルは開発計画を考慮し、開発承認前のタイトルは過去の類似タイトルの実績等を考慮し予想値を算出しております。

なお、プラットフォームへの支払手数料及びサーバー費等の通信費は、売上高に一定割合で連動するように算出しております。

販管費は、費目別に費用を積み上げ、予想値を算出しております。

主な費目として、人件費は既存従業員に係る給与手当及び法定福利費等に加え、今後の採用計画に基づく新規採用者に係る人件費を考慮し予想値を算出しております。広告宣伝費は、新規タイトルのリリース予定やタイトル毎のプロモーション計画に合わせて予想値を算出しております。減価償却費は固定資産の取得予定等、設備投資計画に考慮し予想値を算出しております。

なお、一部タイトルを除き、原則として開発費はソフトウェア等の資産に計上せず発生時に費用化しております。

(3) 経常利益

経常利益は、為替差損益及び借入金に伴う支払利息等の営業外損益を考慮し予想値を算出しております。

(4) 当期純利益

当期純利益は、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少数株主損益を考慮し予想値を算出しております。

なお、平成27年4月30日に公表した「(開示事項の経過)一部ブラウザゲームの資産譲渡に係る基本合意書の締結に関するお知らせ及び特別利益の発生に関するお知らせ」(以下、「特別利益に関するお知らせ」)及び「希望退職者募集の結果及び特別損失の発生に関するお知らせ」(以下、「特別損失に関するお知らせ」)に記載した特別損益の影響は見込んでおりません。

3. 平成27年4月期通期連結業績予想修正の要因

(1) 売上高の差異について

前述の2.前提条件を考慮し予想値を算出しましたが、平成27年3月中旬から4月にかけてKPIが想定よりも改善に向かい、主にネイティブアプリサービスにおいて予想値を上回る見込みとなった結果、売上高は予想値26,500百万円に対し1,034百万円上回り、27,534百万円の見通しとなります。内訳は以下の通りとなります。

- ① ネイティブアプリサービスは予想値に対し873百万円上回り、24,104百万円の見通しとなります。主なタイトルは以下の通りとなります。
 - a 「ファントム オブ キル」は、TVCMによるプロモーション施策が奏功し、ARPMU(※3)が好調に推移したことにより予想値を334百万円上回る見通しとなります。
 - b 「ブレフロ海外言語版」は、平成27年3月5日に業績予想を下方修正した要因の一つであり、2月時点の売上高等のKPIを採用し、同水準の売上高が継続する前提とした予想値としておりましたが、3月中旬以降、ARPMUの改善により予想値を236百万円上回る見通しとなります。

※3 ARPMU: Average Revenue Per Monthly Active Users (月次利用者数一人当たりの月平均売上高)

- ② ブラウザゲームサービスは予想値を124百万円上回り、2,354百万円の見通しとなります。
- ③ パブリッシングサービスは予想値を37百万円上回り、1,076百万円の見通しとなります。

(2) 営業利益の差異について

増収効果及びコストの合理化に努めた結果、営業利益は予想値△400百万円に対し816百万円上回り、416百万円の見通しとなります。主な内訳は以下の通りとなります。

- ① 増収効果により、570 百万円増益の見通しとなります。
- ② 3 月以降に推し進めたコストの合理化による固定費抑制により、246 百万円増益の見通しとなります。主な内訳は、パブリッシングサービスに関し、海外での配信権取得に伴うライセンスフィーの支払等による費用増加 (94 百万円) が見込まれる一方、一部タイトルの開発中止等による外注費削減 (Δ 171 百万円)、採用の絞り込み等による人件費の増加抑制 (Δ 56 百万円)、その他の費用の削減 (Δ 113 百万円) となります。

(3) 経常利益の差異について

営業利益が 816 百万円増加したことに加え、海外子会社における雇用促進に関する補助金収入等の発生等により経常利益は予想値 Δ 600 百万円に対し 834 百万円上回り、234 百万円の見通しとなります。

(4) 当期純利益の差異について

経常利益が 834 百万円増加したことに対し、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少数株主損益を考慮した結果、191 百万円の見通しとなります。

なお、特別損益については、前述の「特別利益に関するお知らせ」及び「特別損失に関するお知らせ」の影響を考慮しております。

4. 通期個別業績予想修正の要因

概ね前述の通期連結業績予想修正の要因と同様になります。個別業績については業績予想を提出していないため、前期実績との比較となります。

5. 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及びパブリッシングサービスに注力してまいります。具体的には、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、当社のゲームコンテンツを世界各国に提供していくことに加え、他社が開発する国内・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、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。

6. 平成 27 年 4 月期決算について

当社は平成 27 年 4 月期決算短信の発表を、6 月 12 日 (金) に予定しております。

※ 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

以 上