

平成 27 年 9 月 11 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 28 年 4 月 期 第 1 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 27 年 6 月 12 日に公表した平成 28 年 4 月 期 第 1 四 半 期 (平成 27 年 5 月 1 日～平成 27 年 7 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 28 年 4 月 期 第 1 四 半 期 連 結 業 績 予 想 (以下、「予想値」) と 実 績 と の 差 異  
 (平成 27 年 5 月 1 日～平成 27 年 7 月 31 日)

|  | 売 上 高        | 営 業 利 益       | 経 常 利 益       | 親会社株主に帰属<br>する四半期純利益 | 1 株 当 たり<br>当 期 純 利 益 |
|--|--------------|---------------|---------------|----------------------|-----------------------|
| 前回発表予想 (A)                             | 百万円<br>5,500 | 百万円<br>△1,100 | 百万円<br>△1,100 | 百万円<br>—             | 円 銭<br>—              |
| 今回実績 (B)                               | 5,870        | △532          | △495          | △626                 | △21.40                |
| 増 減 額 (B-A)                            | 370          | 568           | 605           | —                    | —                     |
| 増 減 率 ( % )                            | 6.7          | —             | —             | —                    | —                     |
| (参考) 前期実績<br>(平成 27 年 4 月 期 第 1 四 半 期) | 7,109        | 826           | 776           | 299                  | 14.12                 |

### 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。

#### (1) 売上高の差異について

ブレイブ フロンティア (以下、「ブレフロ」) 等の主要タイトルのKPI (※1) が想定よりも改善に向かい、ネイティブアプリサービスにおいて予想値を上回った結果、売上高は予想値5,500百万円に対し370百万円上回り、5,870百万円となりました。内訳は以下の通りとなります。

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

- ① ネイティブアプリサービスは予想値を 455 百万円上回り、5,434 百万円となりました。主なタイトルは以下の通りとなります。

- A) 「ブレフロ 日本語版」は、業績予想においては、リリース後相応の期間が経過していることを考慮し、MAU (※2) が約25%減少することを見込んでおりましたが、2周年イベントにおけるゲーム内通貨の無償配布等の各種施策の投入等によりMAUが想定を約30%上回り推移したことから、予想値を96百万円上回りました。
- B) 「ブレフロ 海外言語版」は、業績予想においては、2月より大幅にMAUが減少していたことを考慮し、MAUが約20%減少することを見込んでおりましたが、既存ユーザーの継続率向上を目

的とした各種施策の投入等によりMAUが想定を約10%上回ったことから、予想値を241百万円上回りました。

- C) 「ファントム オブ キル」は、業績予想時の想定通りARPMU (※3) が好調な水準を維持したことから、予想値を38百万円上回りました。

※2 MAU: Monthly Active Users (月次利用者数)

※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 パブリッシングサービスは予想値を85百万円下回り、436百万円となりました。

## (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△1,100百万円に対し568百万円上回り、△532百万円となりました。主な内訳は以下の通りとなります。

- ① 増収効果及び利益率の高いタイトルの売上が予想値を上回ったことにより、297百万円増益となりました。  
② 平成27年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、271百万円増益となりました。  
主な内訳は、本社及び子会社の一部のキーパーソンに対するインセンティブ支給等による人件費の増加(93百万円)の一方、一部タイトルにおける外注費削減(△90百万円)、広告宣伝費の抑制(△86百万円)、その他の費用の削減(△188百万円)となります。

## (3) 経常利益の差異について

主として営業利益が△532百万円となったことにより、経常利益は予想値△1,100百万円に対し605百万円上回り、△495百万円となりました。

## (4) 親会社株主に帰属する四半期純利益について

税効果の見積りが困難であったことから、親会社株主に帰属する四半期純利益の予想値を公表しておりませんでした。経常利益が△495百万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、△626百万円となりました。

## 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。

以上