

平成 28 年 3 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 代表取締役副社長 川 本 寛 之
 (TEL. 03-5358-5322)

平成 28 年 4 月期第 3 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 12 月 10 日に公表した平成 28 年 4 月期第 3 四半期(平成 27 年 11 月 1 日～平成 28 年 1 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 3 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 11 月 1 日～平成 28 年 1 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 当 期 純 利 益
前回発表予想 (A)	百万円 4,600	百万円 △1,000	百万円 △1,100	百万円 —	円 銭 —
今 回 実 績 (B)	5,147	△122	△104	△367	△12.34
増 減 額 (B-A)	547	878	996	—	—
増 減 率 (%)	11.8	—	—	—	—
(参考) 前期実績 (平成 27 年 4 月期第 3 四半期)	6,624	△741	△773	△683	△24.37

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

ファントム オブ キル(以下、ファンキル)、ブレイブ フロンティア 海外言語版(以下、ブレフロ 海外言語版)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4,600百万円に対し547百万円上回り、5,147百万円となりました。主なタイトルは以下の通りとなります。

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

- A) 「ファンキル」は、業績予想においては、著名IPとのコラボや積極的なゲーム内施策の追加等を考慮し、第 2 四半期に比べてARPMUA(※2)が約10%上昇することを見込んでおりましたが、年末年始の各種施策の実施等により1月に過去最高売上を記録するなど、ARPMUAが想定を約20%上回ったこと等から、予想値を306百万円上回りました。
- B) 「ブレフロ 海外言語版」は、業績予想においては、配信後の期間経過を考慮し、第 2 四半期に比べてMAU(※3)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実施等によりMAUが第 2 四半期と同水準で推移したことから、予想値



を167百万円上回りました。

なお、当第3四半期よりパブリッシングサービスの売上をネイティブアプリサービスの売上として計上しております。

※2 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)

※3 MAU: Monthly Active Users (月次利用者数)

(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 $\Delta 1,000$ 百万円に対し878百万円上回り、 $\Delta 122$ 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 増収効果により、350百万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、528百万円増益となりました。主な内訳は、新規タイトルのリリース時期変更による広告費の未発生及びユーザーの獲得状況を鑑みた広告費の抑制($\Delta 218$ 百万円)、一部タイトルにおける外注費削減($\Delta 134$ 百万円)、海外拠点における採用活動が想定を下回ったことに伴う人件費減少($\Delta 112$ 百万円)、その他の費用の削減($\Delta 64$ 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 $\Delta 122$ 百万円となったことにより、経常利益は予想値 $\Delta 1,100$ 百万円に対し996百万円上回り、 $\Delta 104$ 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 $\Delta 104$ 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、 $\Delta 367$ 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