

平成 28 年 12 月 9 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 29 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 28 年 9 月 12 日に公表した平成 29 年 4 月期第 2 四半期累計期間（平成 28 年 5 月 1 日～平成 28 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 29 年 4 月期第 2 四半期累計期間の連結業績予想（以下、「予想値」）と実績との差異
 （平成 28 年 5 月 1 日～平成 28 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
前回発表予想 (A)	百万円 11,333	百万円 253	百万円 246	百万円 —	円 銭 —
今 回 実 績 (B)	11,279	563	610	542	18.20
増 減 額 (B-A)	△54	310	364	—	—
増 減 率 (%)	△0.5	122.5	148.0	—	—
(参考) 前期実績 (平成 28 年 4 月期第 2 四半期 累計期間)	10,927	△1,500	△1,561	△1,765	△60.05

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) 営業利益の差異について

業績予想と比して売上高が若干の減収となったものの、支払手数料率の低いタイトルが増収したこと等に伴い、41百万円の増益となりました。また、コストの合理化に努めた結果、営業利益は予想値 253百万円に対し310百万円上回り、563百万円となりました。主な内訳は以下の通りとなります。

- ① 業績予想と比して売上高が54百万円の減収となったものの、支払手数料率の低いタイトルの増収等により、41百万円の増益となりました。
- ② 継続的なコストの合理化による固定費抑制により、269百万円増益となりました。主な内訳は、費用対効果を重視した効率的なプロモーションによる広告費の抑制（△105百万円）、一部タイトルにおける外注費削減（△146百万円）、その他の費用の削減（△18百万円）となります。

(2) 経常利益の差異について

主として営業利益が563百万円となったことにより、経常利益は予想値246百万円に対し364百万円上回り、610百万円となりました。

(3) 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610百万円となったことに加え、一部投資有価証券の売却による売却益の発生、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、542百万円となりました。

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VRサービス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関連企業の成長支援を実施し、また成長期においてはVRコンテンツの開発を主体的に取り組み、VRサービスの収益化を目指してまいります。

以 上