

平成 30 年 8 月 31 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)

業績予想の修正に関するお知らせ

平成 30 年 6 月 8 日に公表した平成 31 年 4 月期第 1 四半期（平成 30 年 5 月 1 日～平成 30 年 7 月 31 日）の業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 平成 31 年 4 月期第 1 四半期の連結業績予想の修正 （平成 30 年 5 月 1 日～平成 30 年 7 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 5,800	百万円 △500	百万円 △500	百万円 —	円 銭 —
今回修正予想 (B)	6,015	△251	△43	74	2.53
増 減 額 (B-A)	215	248	456	—	—
増 減 率 (%)	3.7	—	—	—	—
(参考) 前期実績 (平成 30 年 4 月期第 1 四半期)	7,023	218	205	95	3.27

2. 修正の理由

修正の理由の詳細については、以下に記載のとおりです。

(1) 売上高について

当社主力タイトルである「ファントム オブ キル」が好調に推移したことに加え、「誰が為のアルケミスト」、「クリスタル オブ リユニオン」が国内外において好調に推移したこと等から、売上は予想値 5,800 百万円に対して 215 百万円上回り、6,015 百万円となる見通しです。

(2) 営業利益について

業績予想と比して売上高が 215 百万円増収したこと加え、広告宣伝費の削減等のコストの合理化に努めた結果、営業利益は予想値 △500 百万円に対し 248 百万円上回り、△251 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 △251 百万円となる見通しであることに加え、平成 30 年 7 月 11 日に公表いたしました「営業外収益（投資事業組合運用益）及び特別利益（投資有価証券売却益）の計上に関するお知らせ

せ」に記載のとおり、当社の連結子会社である株式会社gumi venturesが運営するファンド「gumi ventures 2号投資事業有限責任組合」にて、保有する投資有価証券の一部を売却したことに伴い301百万円の営業外収益（投資事業組合運用益）が発生したこと等から、経常利益は予想値△500百万円に対し456百万円上回り、△43百万円となる見通しです。

（4）親会社株主に帰属する四半期純利益について

親会社株主に帰属する四半期純利益に関しては、モバイルオンラインゲーム市場、VR/AR市場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△43百万円となる見通しであることに加え、平成30年7月11日に公表いたしました「営業外収益（投資事業組合運用益）及び特別利益（投資有価証券売却益）の計上に関するお知らせ」に記載のとおり、当社の連結子会社である株式会社gumi venturesが運営するファンド「gumi ventures 2号投資事業有限責任組合」にて、保有する投資有価証券の一部を売却したことに伴い532百万円の特別利益（投資有価証券売却益）が発生したこと及び本日公表いたしました「特別損失の計上に関するお知らせ」に記載のとおり、配信中の一部タイトルの売上が当初想定していたよりも低調に推移し、収益が見込めなくなったことに伴い353百万円の特別損失（減損損失）を計上したこと等から、親会社株主に帰属する四半期純利益は74百万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、VR/AR領域、モバイル動画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/AR領域に関しましては、将来、市場の急拡大が見込まれるVR/AR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/AR関連企業の成長支援を実施し、また成長期においてはVR/ARコンテンツの開発に主体的に取り組み、VR/ARサービスの収益化を目指してまいります。

モバイル動画領域については、当社及び投資子会社である株式会社gumi venturesを通じ、出資を通じた有力企業との戦略的連携を図ることで、将来における収益基盤を構築してまいります。

加えて、ブロックチェーン領域については、平成30年2月に組成したgumi Cryptos匿名組合を通じ、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自社開発等により、将来における収益基盤を構築してまいります。

以 上