

平成 31 年 3 月 8 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)

平成 31 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 30 年 12 月 7 日に公表した平成 31 年 4 月期第 3 四半期累計期間（平成 30 年 5 月 1 日～平成 31 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 31 年 4 月期第 3 四半期累計期間の連結業績予想と実績との差異 （平成 30 年 5 月 1 日～平成 31 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 四半期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 17,046	百万円 △860	百万円 △820	百万円 —	円 銭 —
今 回 実 績 (B)	17,199	△547	△482	△328	△11.09
増 減 額 (B-A)	153	313	338	—	—
増 減 率 (%)	0.9%	—	—	—	—
(参考) 前期実績 (平成 30 年 4 月期第 3 四半期 累計期間)	21,053	1,152	1,035	832	28.48

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) 売上高について

前連結会計年度及び当連結会計年度に配信を開始した新規タイトルの売上寄与は限定的となったものの、当社主力タイトルである「ファントム オブ キル」、「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）・（海外言語版）」、「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）・（海外言語版）」及び株式会社スクウェア・エニックスと共同開発した「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス（日本語版）・（海外言語版）」が堅調に推移した結果、売上高は予想値17,046百万円に対し153百万円上回り、17,199百万円となりました。

(2) 営業利益について

業績予想と比して売上高が153百万円増収となったことに加え、継続的なコストの合理化を図ったことに伴い外注費が減少いたしました。また、一部主力タイトルにおけるTVCMの放映や新規タイトルの配信に伴うプロモーションを実施したものの、その他のタイトルに関しては費用対効果を重視したプロモーション施策を実施したことに伴い広告宣伝費が減少いたしました。その結果、営業利

益は予想値△860百万円に対し313百万円上回り、△547百万円となりました。

(3) 経常利益について

持分法による投資損失等を計上いたしました。営業利益が予想値△860百万円に対し313百万円上回り△547百万円となったことから、経常利益は予想値△820百万円に対し338百万円上回り、△482百万円となりました。

(4) 親会社株主に帰属する四半期純利益について

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が、経常利益が△482百万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計上した結果、△328百万円となりました。

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、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関しては、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