

2019年12月2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)

2020年4月期第2四半期連結業績予想の修正に関するお知らせ

2019年9月6日に公表した2020年4月期第2四半期(2019年5月1日~2019年10月31日)の連結業績予想を修正いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 2020年4月期第2四半期(累計)の連結業績予想数値の修正 (2019年5月1日~2019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 9,015	百万円 229	百万円 91	百万円 —	円 銭 —
今回修正予想(B)	8,887	312	211	△33	△1.10
増減額(B-A)	△127	82	120	—	—
増減率(%)	△1.4%	35.9%	132.1%	—	—
(参考)前期第2四半期実績 (2019年4月期第2四半期)	11,746	△610	△520	△421	△14.37

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

2020年4月期第2四半期に配信を予定していた新規タイトルに関し、配信が行われなかったことから、売上高は前回発表予想より127百万円下回り、8,887百万円となる見通しです。

(2) 営業利益について

売上高は127百万円の減収見通しではあるものの、継続的なコストの合理化を図ったことに伴う外注費の減少及び費用対効果を重視したプロモーション施策の実施に伴う広告宣伝費の減少等に伴いコストが減少したことから、営業利益は前回発表予想を82百万円上回り、312百万円となる見通しです。

(3) 経常利益について

営業利益が312百万円と前回発表予想を82百万円上回ったことから、経常利益は前回発表予想を120百万円上回り、211百万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、XR 市場（VR、AR、MR 等）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 211 百万円となる見通しであることに加え、既に公表しております事業構造改革費用、投資有価証券評価損及び関係会社株式評価損の計上、並びにその他特別損益、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当期純損益の計上を勘案した結果、親会社株主に帰属する四半期純利益は△33 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、XR 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力 IP の活用等を積極的に推し進めていく方針であります。

XR 領域に関しては、将来、市場の急拡大が見込まれる XR 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 XR 関連企業の成長支援を実施し、また成長期においては XR コンテンツの開発に主体的に取り組み、XR サービスの収益化を目指してまいります。

加えて、ブロックチェーン領域については、株式会社 gumi Cryptos、並びに合同会社 gumi Cryptos Capital 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開発等を実施し、将来における収益基盤を構築してまいります。

以 上