



2021年1月20日

各位

会社名 株式会社 東京通信
代表者名 代表取締役社長 CEO 古屋 佑樹
(コード番号：7359 東証マザーズ)
問合せ先 取締役 CFO 村野 慎之介
(TEL. 03-6452-4523)

業績予想の修正に関するお知らせ

2020年12月24日に公表した業績予想を修正いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

記

1. 2020年12月期通期連結業績予想数値の修正(2020年1月1日～2020年12月31日)

| | 売上高 | 営業利益 | 経常利益 | 親会社株主に帰属 する当期純利益 | 1株当たり 当期純利益 |
|--------------------------|-------|------|------|---------------------|----------------|
| | 百万円 | 百万円 | 百万円 | 百万円 | 円 銭 |
| 前回発表予想(A) | 2,103 | 305 | 288 | 129 | 29.92 |
| 今回修正予想(B) | 2,449 | 380 | 360 | 190 | 43.84 |
| 増減額(B-A) | 345 | 74 | 71 | 60 | |
| 増減率(%) | 16.4 | 24.4 | 24.7 | 46.5 | |
| (ご参考)前期実績 (2019年12月期) | 1,640 | 270 | 268 | 144 | 33.72 |

(注). 2020年8月29日付で普通株式1株につき5株の株式分割を行っております。2019年12月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益を算出しております。

2. 修正の理由

当社グループは、ITマーケティング企業として、スマートフォンアプリ及びインターネット広告を活用した事業を展開し、アプリ事業及び広告代理事業を主な事業として取り組んでおります。主力事業であるアプリ事業において、グローバル戦略を強化し、ハイパーカジュアルゲームアプリの運用本数を増加したこと、また、ハイパーカジュアルゲームアプリ「Save them all」が突出した成果を出すに至ったことにより、売上高、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益が前回発表予想を大幅に上回る見込みとなりました。

アプリ事業につきましては、前回公表した業績予想において、新規開発タイトルの運用による貢献も見込んでおりましたが、投資者の判断を誤らせるおそれがあるものとして、過去の実績を上回る蓋然性の乏しい情報は織り込んでおりませんでした。しかしながら、ハイパーカジュアルゲームアプリ「Save them all

1」を11月から本格的に運用した結果、12月の後半にかけて短期間で過去の実績にない突出した成果を出すに至りました。ハイパーカジュアルゲームアプリ「Save them all」は、主に米国を中心とする海外ユーザーの新規獲得を目的に取り組みを開始しましたが、結果として海外ユーザーの新規獲得に加えて、国内ユーザーの利用も拡大し、好調に推移いたしました。

前回の業績予想を公表した2020年12月24日時点において、当該突出したハイパーカジュアルゲームアプリ「Save them all」の貢献は認識していたものの、通期の着地見通しを正確に見積もることは困難であり、また、その他の事業を含めた連結業績見通しは、上場規程に基づく業績予想の修正基準には達していませんでした。

本日、概ねの通期連結業績見通しが立ちましたので、修正予想を公表させていただきます。

アプリ事業では常にヒットタイトルを創出するための努力を重ねておりますが、いざそのような状況になった際の影響を正確に見積もることは困難であります。今後も投資者の判断を誤らせるおそれのある蓋然性の乏しい情報は計画に織り込まないように対応していく方針です。

(参考) アプリ事業における海外区分(※1)の計画

| | 運用 本数 | アプリ1本 当たり 売上高 (月平均) | 売上高 (a) | 広告 出稿費 (b) | 概算 利益 (a) - (b) | 概算 利益率 |
|--------------------------|----------|------------------------------|------------|------------------|-----------------------|-----------|
| | | 千円 | 百万円 | 百万円 | 百万円 | % |
| 前回発表予想(A) | 37 | 1,420 | 630 | 490 | 139 | 22.2 |
| 今回修正予想(B) | 41 | 2,069 | 1,018 | 785 | 232 | 22.8 |
| 増減額(B-A) | 4 | 648 | 387 | 295 | 92 | 0.6 |
| 増減率(%) | 10.8 | 45.6 | 61.4 | 60.1 | 65.8 | 2.7 |
| (ご参考)前期実績 (2019年12月期) | 22 | 555 | 146 | 143 | 2 | 1.9 |

※1. 海外区分は、「海外向けハイパーカジュアルゲームアプリ」及び「海外向けカジュアルゲームアプリ」の合計として管理しております。なお、今後につきましては、「海外向けハイパーカジュアルゲームアプリ」の管理区分について、国内ユーザーの利用が拡大していることから、「海外向けハイパーカジュアルゲームアプリ」を国内売上高等が含まれていることを明確にするために「ハイパーカジュアルゲームアプリ」へ変更する予定です。併せて、従来の「海外」は、国内売上高等を含む全世界を対象とした「グローバル」へ変更する予定です。

※業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき算出したものであり、実際の業績は今後さまざまな要因によって異なる結果となる可能性があります。

以上