

2024年6月7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 東証プライム市場)
 問合せ先 取締役本吉 誠
 (TEL. 03-5358-5322)

2024年4月期連結及び個別業績と前期実績値の差異に関するお知らせ

当社は、2024年4月期連結及び個別業績と前期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. 連結業績と前期実績の差異

(1) 2024年4月期連結業績と前期実績の差異

(2023年5月1日～2024年4月30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
前期実績(A)	百万円 16,009	百万円 447	百万円 △19	百万円 445	円 銭 13.83
当期実績(B)	12,066	△5,040	△4,514	△5,934	△150.03
増減額(B-A)	△3,943	△5,487	△4,494	△6,379	—
増減率(%)	△24.6%	—	—	—	—

(2) 差異の理由

差異の詳細については、以下に記載のとおりです。

① 売上高について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、配信中のタイトルについて配信期間の経過により売上が減少したことに加え、新規タイトル「アスタータタリクス」の売上高が想定以上に下回り、前年同期比で4,736百万円の減収となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、エンターテインメント領域において、ブロックチェーン技術を活用した推し活プラットフォームプロジェクト「OSHI3」の第1弾プロジェクトである「ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-」が好調に推移したことに加え、本プロジェクトの基軸となるトークン「OSHI」の受領に伴う売上高計上を開始したこと等に伴い、前年同期比で増収となりました。金融領域においても、アセットマネジメント事業にて、ノード運営のポートフォリオ最適化により良質なトークンを保有し、安定収益を創出できたことに伴い、前年同期比で793百万円の増収となりました。

この結果、売上高は前期実績を3,943百万円下回り、12,066百万円となりました。

② 営業利益について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、「アスタータタリクス」の想定以上の不振に伴う営業赤字を計上したこと、並びに開発中のオリジナルタイトルについて協業先との協議のもと開発中止を決定し、既に当社にて支出済みかつ協業先に請求予定であった費用を当社が負担することになったための一過性の費用計



上が発生したこと等に伴い、営業利益は前期実績を4,221百万円下回り、△3,485百万円となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、将来の収益基盤の構築を図るべく、複数のブロックチェーンゲームへの開発投資を強化したことに加え、新規タイトルの配信が当初想定よりも遅延し当連結会計年度への収益寄与が限定的となったこと等に伴い、営業利益は前期実績を1,266百万円下回り、△1,554百万円となりました。

この結果、営業利益は前期実績を5,487百万円下回り、△5,040百万円となりました。

③ 経常利益について

営業利益が△5,040百万円となったことに加え、当社の子会社であるgC Games Singapore Pte. Ltd. が保有するOSHIトークンをはじめとした暗号資産評価益、及びその他営業外損益を勘案した結果、経常利益は前期実績を4,494百万円下回り、△4,514百万円となりました。

④ 親会社株主に帰属する当期純利益について

経常利益が△4,514百万円となったことに加え、当社の子会社であるTokyo XR Startups 株式会社が保有するカバー株式会社の普通株式売却に伴う投資有価証券売却益、「アスタータタリスク」に関するソフトウェアの減損損失、株式会社gumi Cryptosが保有する一部有価証券の減損に伴う投資有価証券評価損、その他特別損益、法人税、住民税及び事業税、及び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当期純利益は前期実績を6,379百万円下回り、△5,934百万円となりました。

2. 個別業績と前期実績の差異

(1) 2024年4月期個別業績と前期実績の差異

(2023年5月1日～2024年4月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
前期実績(A)	百万円 15,899	百万円 171	百万円 811	百万円 862	円 銭 26.74
当期実績(B)	12,425	△5,290	△5,347	△9,356	△236.55
増減額(B-A)	△3,474	△5,462	△6,158	△10,218	—
増減率(%)	△21.9%	—	—	—	—

(2) 差異の理由

差異の詳細については、以下に記載のとおりです。

① 売上高について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、配信中のタイトルについて配信期間の経過により売上が減少したことに加え、新規タイトル「アスタータタリクス」の売上高が想定を下回り、前年同期比で減収となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、エンターテインメント領域において、ブロックチェーン技術を活用した推し活プラットフォームプロジェクト「OSHI3」の第1弾プロジェクトである「ファントム オブ キル - オルタナティブ・イミテーション」が好調に推移したことに加え、本プロジェクトの基軸となるトークン「OSHI」の受領に伴う売上高計上を開始したこと等に伴い、前年同期比で増収となりました。金融領域においても、アセットマネジメント事業にて、ノード運営のポートフォリオ最適化により良質なトークンを保有し、安定収益を創出できたことに伴い、前年同期比で増収となりました。

この結果、売上高は前期実績を3,474百万円下回り、12,425百万円となりました。

② 営業利益について

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、「アスタータタリクス」の想定以上の不振に伴う営業赤字を計上したこと、並びに開発中のオリジナルタイトルについて協業先との協議のもと開発中止を決定し、既に当社にて支出済みかつ協業先に請求予定であった費用を当社が負担することになったための一過性の費用計上が発生したこと等に伴い、前年同期比で減益となりました。

ブロックチェーン等事業に関しては、将来の収益基盤の構築を図るべく、複数のブロックチェーンゲームへの開発投資を強化したことに加え、新規タイトルの配信が当初想定よりも遅延し当事業年度への収益寄与が限定的となったこと等に伴い、前年同期比で減益となりました。

この結果、営業利益は前期実績を 5,462 百万円下回り、△5,290 百万円となりました。

③ 経常利益について

営業利益が△5,290百万円となったことに加え、その他営業外損益を勘案した結果、経常利益は前期実績を6,158百万円下回り、△5,347百万円となりました。

④ 当期純利益について

経常利益が△5,347 百万円となったことに加え、「アスタータタリクス」に関するソフトウェアの減損損失、当社の連結子会社である株式会社 gumi X Reality が保有する株式の減損処理実施による関係株式会社評価損、その他特別損益、法人税、住民税及び事業税の計上を勘案した結果、当期純利益は前期実績を 10,218 百万円下回り、△9,356 百万円となりました。

以 上