



2024年4月10日

各位

会社名 株式会社GameWith
代表者名 代表取締役社長 今泉 卓也
(コード番号: 6552 東証スタンダード)
問合せ先 取締役 日吉 秀行
(TEL. 03-6722-6330)

業績予想の修正及び特別損失の計上に関するお知らせ

当社は、最近の業績動向等を踏まえ、2024年4月10日開催の取締役会において、2023年7月12日に公表した2024年5月期の連結業績予想を修正することを決議しましたので、下記の通りお知らせいたします。また、2024年5月期第3四半期にて、特別損失を計上しましたので併せてお知らせいたします。

記

1. 業績予想の修正について

2024年5月期通期連結業績予想数値の修正(2023年6月1日~2024年5月31日)

	売上高	EBITDA	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
前回発表予想 (A)	百万円 3,750	百万円 493	百万円 350	百万円 320	百万円 190	円 銭 10.66
今回修正予想 (B)	3,500	180	60	40	△340	△19.08
増減額 (B-A)	△250	△313	△290	△280	△530	—
増減率 (%)	△6.7	△63.4	△82.9	△87.5	—	—
(ご参考) 前期実績 (2023年5月期)	3,512	459	337	313	179	9.99

2. 修正の理由

当社メディアセグメントにおいては、主にゲーム会社向けに有料攻略サイト運営やゲーム紹介記事作成等の多様な商材を直接提供する「タイアップ広告」、PV(ページビュー)数が見込めるヒットタイトルについて攻略サイト運営によりトラフィックを生み出すことで複数の広告主が入札を行い、広告枠を獲得するモデルである「ネットワーク広告」の2つにより収益を生み出しております。

当期の第2四半期以降、タイアップ広告において、スマホゲームの新作リリース本数及び広告費の減少といった外部環境の影響を受け、当初の想定よりも売上高が減少しており、その減少分をネットワーク広告の好調により補うような状況が続いておりました。しかしながら、PVあたりの広告単価が年明けから下落したため、ネットワーク広告の売上高にも影響があり、メディアセグメント全体における売上高及び利益が減少いたしました。その結果、売上高、営業利益、経常利益について、期初計画より下回る見込みとなりました。また、親会社株主に帰属する当期純利益につきましても、のれんに係る減損損失等を当期第3四半期に特別損失として計上したこと等により、期初計画より下回る見込みとなりました。その結果、上記の通り前回発表予想から下方修正することといたしました。

メディアセグメントにおける対策及び見通しといたしまして、広告単価については市況の影響を受けやすい領域ではあるものの、広告運用を徹底することで年明けを底に徐々に回復傾向にあります。PV数については順調に推移しているため、ネットワーク広告については今後も堅調な売上を見込んでおります。タイアップ広告におい

では、直近で市場が増加傾向にある家庭用ゲーム領域へのアタック強化と、国内No.1 ゲームメディアを運営するゲームのプロとしての知見を活かした顧客に対するトータルソリューションの提案による案件あたりの単価増を目指してまいります。戦略に基づいた新規商材の開発や営業体制の構築を急ピッチで行っており、当社提案による大型新規案件の獲得や、大手ゲーム企業からの案件も対応しており、収益改善に注力してまいります。

このような状況ではあるものの、メディアセグメントにおける営業利益率は当期累計実績で40%を超える高い水準にあり、引き続き収益の柱として取り組む一方で、新規領域を第二、第三の柱へと成長させるため積極的に投資を行う方針は継続してまいります。これにより、短期的にはメディアセグメントの収益改善、中長期的には新規領域の成長による企業価値向上を見込んでおります。

3. 特別損失の計上

当社連結子会社である株式会社 DetonatioN に関するのれんに係る減損損失等を計上いたしました。株式会社 DetonatioN は、国内屈指の e スポーツチーム「DetonatioN FocusMe」を運営しており、当社グループとしても e スポーツ事業は中長期的な成長領域として積極的に投資を行っております。

株式会社 DetonatioN においては、VALORANT 部門のライアットゲームズとのパートナーシップ締結や e スポーツチーム「Crazy Raccoon」との業務提携等、子会社化を行った当初とは大きく状況が変化しており、投資機会も大幅に増えております。そのため、将来的な企業価値最大化を目的に、チーム強化のための投資を優先する方向で、改めて利益計画の見直しを行った結果、短期的な利益については減少し、連結において、のれん、固定資産等に係る減損損失を268百万円計上することといたしました。なお、当該減損損失には既に将来取得することが決まっている株式によって生じるのれんも含まれております。

今後につきましては、競技シーンにおける強さと、2012年から活動している e スポーツのパイオニア的存在としてのコネクションや営業力を活用した BtoB ビジネスにおける強みを活かすと同時に、国内トップクラスの実力と人気を誇る「Crazy Raccoon」との業務提携を軸としたインフルエンサービジネスの強化により、中長期的な安定利益の確保と国内トップクラスの e スポーツチームとしての地位を確立していくという戦略を変わらず継続してまいります。

(注) 業績予想につきましては、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

以 上