

上場会社名 株式会社 gumi 上場取引所 東  
 コード番号 3903 URL http://gu3.co.jp/  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 國光 宏尚  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 川本 寛之 (TEL) 03 (5358) 5322  
 四半期報告書提出予定日 平成 27 年 9 月 11 日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成 28 年 4 月期第 1 四半期の連結業績 (平成 27 年 5 月 1 日～平成 27 年 7 月 31 日)

### (1) 連結経営成績 (累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28 年 4 月期第 1 四半期	5,870	△17.4	△532	—	△495	—	△626	—
27 年 4 月期第 1 四半期	7,109	—	826	—	776	—	299	—

(注) 包括利益 28 年 4 月期第 1 四半期 △644 百万円 (—%) 27 年 4 月期第 1 四半期 299 百万円 (—%)

	1 株当たり 四半期純利益		潜在株式調整後 1 株当たり四半期純利益	
	円	銭	円	銭
28 年 4 月期第 1 四半期	△21.40	—	—	—
27 年 4 月期第 1 四半期	14.12	—	—	—

(注) 1. 当社は、平成 26 年 8 月 1 日付で普通株式 1 株につき 500 株の株式分割を行っておりますが、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1 株当たり四半期純利益」を算定しております。

2. 潜在株式調整後 1 株当たり四半期純利益については、平成 27 年 4 月期第 1 四半期は、新株予約権の残高がありますが、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため、平成 28 年 4 月期第 1 四半期は、潜在株式が存在するものの 1 株当たり四半期純損失のため、記載しておりません。

### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
28 年 4 月期第 1 四半期	22,528	16,303	72.0
27 年 4 月期	23,658	16,801	70.6

(参考) 自己資本 28 年 4 月期第 1 四半期 16,224 百万円 27 年 4 月期 16,704 百万円

## 2. 配当の状況

	年間配当金					
	第 1 四半期末	第 2 四半期末	第 3 四半期末	期末	合計	
	円	銭	円	銭	円	銭
27 年 4 月期	—	0.00	—	0.00	0.00	0.00
28 年 4 月期	—	—	—	—	—	—
28 年 4 月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

## 3. 平成 28 年 4 月期の連結業績予想 (平成 27 年 5 月 1 日～平成 28 年 4 月 30 日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	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
第 2 四半期(累計)	10,670	△23.8	△1,732	—	△1,795	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

(注) 1. 平成 28 年 4 月期の連結業績予想については、現時点で通期の合理的な業績予想の算定が困難であるため、第 2 四半期の業績予想のみを開示しております。

2. 「親会社株主に帰属する当期純利益」及び「1 株当たり当期純利益」については、税効果の見積りが困難であるため記載しておりません。

## ※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 4「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	28年4月期1Q	29,541,500株	27年4月期	29,014,500株
② 期末自己株式数	28年4月期1Q	—株	27年4月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	28年4月期1Q	29,260,021株	27年4月期1Q	21,176,038株

(注) 当社は、平成26年8月1日を効力発生日として、普通株式1株につき500株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して株式数を算定しております。

## ※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外ですが、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表の四半期レビュー手続は終了しております。

## ※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。

また、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。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、添付資料P. 2「(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 経営成績に関する説明 .....	2
(2) 財政状態に関する説明 .....	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	2
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項 .....	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	4
3. 四半期連結財務諸表 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	7
四半期連結損益計算書 .....	7
第1四半期連結累計期間 .....	7
四半期連結包括利益計算書 .....	8
第1四半期連結累計期間 .....	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	9
(継続企業の前提に関する注記) .....	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	9
(セグメント情報等) .....	9
(重要な後発事象) .....	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当社グループの当第1四半期連結累計期間の売上高は5,870,560千円、営業損失は532,069千円、経常損失は495,837千円、親会社株主に帰属する四半期純損失は626,251千円となりました。

当第1四半期連結累計期間に関する主な要因は次のとおりです。

## ①売上高

売上高は5,870,560千円となり、前年同四半期に比べ、1,238,818千円の減少となりました。これは主に、当社子会社の株式会社エイリムがリリースしましたスマートフォン向けネイティブアプリ「ブレイブ フロンティア」の売上高減少によるものです。

## ②営業損失

営業損失は532,069千円（前年同期は、826,049千円の利益）となりました。ゲーム配信のプラットフォームへの支払手数料が売上高に比例して減少しておりますが、当社では開発ゲームタイトル数の拡充のために国内外での開発投資をしていることから売上原価が4,484,876千円（前年同期は、4,168,822千円）となりました。販売費及び一般管理費は広告宣伝費の削減等により1,917,752千円（前年同期は、2,114,506千円）となりました。

## ③経常損失

経常損失は495,837千円（前年同期は、776,499千円の利益）となりました。これは主に営業外収益として、持分法による投資利益38,875千円を計上したことによるものです。

## ④親会社株主に帰属する四半期純損失

親会社株主に帰属する四半期純損失は626,251千円（前年同期は、299,019千円の利益）となりました。これは主に、法人税、住民税及び事業税48,910千円並びに法人税等調整額102,883千円を計上したことによるものです。

なお、当社はモバイルオンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

## (2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の総資産は22,528,851千円となり、前連結会計年度末比1,129,505千円減少いたしました。これは主に、現金及び預金及び売掛金の減少によるものであります。

負債は6,225,022千円となり、前連結会計年度末比631,693千円減少いたしました。これは主に、買掛金、未払法人税等及び長期借入金の減少によるものであります。

純資産は16,303,828千円となり、前連結会計年度末比497,811千円減少いたしました。なお、自己資本比率は72.0%となりました。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成28年4月期第2四半期の連結業績予想の前提条件は以下の通りです。

なお、連結業績予想につきましては、モバイルオンラインゲーム業界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から、信頼性の高い通期の連結業績予想を算出することが困難なため、第2四半期の連結業績予想のみを開示しております。また、同様の理由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、「親会社株主に帰属する当期純利益」及び「1株当たり当期純利益」については開示しておりません。

## ①売上高

売上高はタイトル毎に積み上げ、予想値を算出しており、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の売上実績等を考慮し予想値を算出しており、リリース後、一定期間を経過した後に収益が逡減することを見込んで算出しております。

新規タイトルは期待値に応じて売上高を4つに区分し予想値を算出しております。また、他社IPを使用したタイトルの場合はIPの知名度等を考慮しており、パブリッシングの場合は既にリリースされている開発元での売上実績等を考慮し予想値を算出しております。

なお、平成28年4月期第2四半期におきましては、上述に加え、以下の前提条件を考慮しております。

## ・既存タイトル

- A) 「ブレイブ フロンティア (日本語版)」に関しては、リリース後2周年イベントが終了し課金率等の低下が想定されることから、保守的にARPMUが第1四半期(※)に比べて約40%低下することを想定しております。MAUについてはリリース後の期間経過に伴い一定程度減少することを考慮し、第1四半期に比べて約20%の減少を想定しております。そのため、第1四半期に比べて約50%の売上高減少を見込んでおります。
- B) 「ブレイブ フロンティア (海外言語版)」に関しては、ARPMUの改善が見られるため、第1四半期と同水準のARPMUを採用しております。MAUについてはリリース後の期間経過に伴い一定程度減少することを考慮し、第1四半期に比べて約10%の減少を想定しております。そのため、第1四半期に比べて約10%の売上高減少を見込んでおります。
- C) 「ファントム オブ キル」に関しては、各種施策が好調であることからARPMUの上昇が見られるため、第1四半期と同水準のARPMUを採用しております。MAUについては著名IPとのコラボやTVCM等により増加することを考慮し、第1四半期に比べて約25%の増加を想定しております。そのため、第1四半期に比べて約25%の売上高増加を見込んでおります。

## ・新規タイトル

売上高については僅少を見込んでおります。

(※1) 第1四半期 : 平成27年5月ー7月

## ② 営業利益

営業利益は、売上原価(以下、「原価」)並びに販売費及び一般管理費(以下、「販管費」)を考慮し予想値を算出しております。原価はタイトル毎に運営費と開発費を積み上げ、予想値を算出しており、売上高同様、既存タイトルと新規タイトルでは算出方法が異なります。

既存タイトルは、過去の運営実績と今後の運営スケジュール等を考慮し予想値を算出しております。

新規タイトルのうち開発承認済みのタイトルは開発計画を考慮し、開発承認前のタイトルは過去の類似タイトルの実績等を考慮し予想値を算出しております。

なお、プラットフォームへの支払手数料及びサーバー費等の通信費は、売上高に一定割合で連動するように算出しております。

販管費は、費目別に費用を積み上げ、予想値を算出しております。主な費目として、人件費は既存従業員に係る給与手当及び法定福利費等に加え、今後の採用計画に基づく新規採用者に係る人件費を考慮し予想値を算出しております。広告宣伝費は、新規タイトルのリリース予定やタイトル毎のプロモーション計画に合わせて予想値を算出しております。減価償却費は固定資産の取得等の設備投資計画を考慮し、また開発費は原則発生時に費用化していることから一部のタイトルを除き、ソフトウェア資産には計上しておりません。

なお、平成28年4月期第2四半期におきましては、上述に加え、以下の前提条件を考慮しております。

- A) 運営費及び開発費に含まれる人件費に関しては、第1四半期において発生した本社及び子会社の一部のキーパーソンに対するインセンティブ支給等が第2四半期においては発生しないこと及び従業員数の一定程度の減少を考慮し、第1四半期と比べて減少を見込んでおります。
- B) 運営費及び開発費に含まれる外注費に関しては、開発中のタイトルにおいて開発が本格化することから、第1四半期と比べて増加を見込んでおります。
- C) 広告宣伝費に関しては、タイトルの売上状況に応じた適切なプロモーションを実施予定であることから、第1四半期と比べて減少を見込んでおります。(新規タイトルの動向等により金額が増加する可能性があります。)

## ③ 経常利益

経常利益につきましては、営業利益に当期に発生が見込まれる営業外収益、営業外費用を考慮して算出した金額を予想値としております。なお、平成28年4月期第2四半期におきましては、営業外費用として借入金に係る支払利息を見込んでおります。

(注) 当社グループのネイティブアプリ「ブレイブ フロンティア」の売上高は、当社グループ全体の売上高に占める割合が高いため、「ブレイブ フロンティア」のコンテンツ力が低下した場合、第2四半期の業績に影響を与える可能性があります。

また、ユーザーの嗜好の変化、ゲーム内の施策投入の遅れ、大規模なサーバートラブル、または他社のゲームとの競争関係の激化が生じ、当社が提供するゲームのMAUが増減した場合、第2四半期の業績に影響を与える可能性があります。

## 2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動  
該当事項はありません。

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用  
該当事項はありません。

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示  
会計方針の変更

（企業結合に関する会計基準等の適用）

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。）及び「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。）等を当第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、当第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、四半期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第1四半期連結累計期間及び前連結会計年度については、四半期連結財務諸表及び連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58－2項(4)、連結会計基準第44－5項(4)及び事業分離等会計基準第57－4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第1四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響額ははありません。

## 3. 四半期連結財務諸表

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年 4 月30日)	当第1 四半期連結会計期間 (平成27年 7 月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	17,850,400	16,781,311
売掛金	2,394,401	1,620,767
その他	302,076	358,654
流動資産合計	20,546,878	18,760,733
固定資産		
有形固定資産	339,784	332,870
無形固定資産		
のれん	233,249	216,022
その他	637,128	843,181
無形固定資産合計	870,378	1,059,204
投資その他の資産	1,901,314	2,376,043
固定資産合計	3,111,477	3,768,118
資産合計	23,658,356	22,528,851

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年 4 月 30 日)	当第 1 四半期連結会計期間 (平成27年 7 月 31 日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	766,360	584,345
短期借入金	1,500,000	1,500,000
1年内返済予定の長期借入金	1,000,000	1,000,000
未払法人税等	372,513	71,093
賞与引当金	—	38,986
その他	1,372,731	1,438,696
流動負債合計	5,011,605	4,633,122
固定負債		
長期借入金	1,750,000	1,500,000
資産除去債務	89,916	88,475
その他	5,194	3,425
固定負債合計	1,845,110	1,591,900
負債合計	6,856,716	6,225,022
純資産の部		
株主資本		
資本金	8,840,544	8,913,644
資本剰余金	8,830,544	8,903,644
利益剰余金	△1,107,678	△1,733,929
株主資本合計	16,563,410	16,083,359
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	4,303	9,364
為替換算調整勘定	137,009	131,779
その他の包括利益累計額合計	141,312	141,144
非支配株主持分	96,917	79,324
純資産合計	16,801,640	16,303,828
負債純資産合計	23,658,356	22,528,851



( 2 ) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
 ( 四半期連結損益計算書 )  
 ( 第 1 四半期連結累計期間 )

( 単位 : 千円 )

	前第 1 四半期連結累計期間 ( 自 平成26年 5 月 1 日 至 平成26年 7 月 31 日 )	当第 1 四半期連結累計期間 ( 自 平成27年 5 月 1 日 至 平成27年 7 月 31 日 )
売上高	7,109,378	5,870,560
売上原価	4,168,822	4,484,876
売上総利益	2,940,556	1,385,683
販売費及び一般管理費	2,114,506	1,917,752
営業利益又は営業損失 ( △ )	826,049	△532,069
営業外収益		
受取利息及び配当金	103	217
経営指導料	2,400	2,400
消費税等免除益	1,267	—
持分法による投資利益	—	38,875
その他	2,034	13,238
営業外収益合計	5,805	54,731
営業外費用		
支払利息	5,654	9,152
為替差損	22,303	8,652
株式交付費	17,501	511
持分法による投資損失	9,895	—
その他	—	182
営業外費用合計	55,355	18,499
経常利益又は経常損失 ( △ )	776,499	△495,837
特別利益		
事業譲渡益	—	3,400
特別利益合計	—	3,400
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失 ( △ )	776,499	△492,437
法人税、住民税及び事業税	479,834	48,910
法人税等調整額	△2,317	102,883
法人税等合計	477,516	151,793
四半期純利益又は四半期純損失 ( △ )	298,982	△644,230
非支配株主に帰属する四半期純損失 ( △ )	△37	△17,979
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失 ( △ )	299,019	△626,251

(四半期連結包括利益計算書)  
(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成26年5月1日 至平成26年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成27年5月1日 至平成27年7月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	298,982	△644,230
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,006	5,061
為替換算調整勘定	1,490	△4,842
その他の包括利益合計	484	218
四半期包括利益	299,466	△644,011
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	302,080	△626,419
非支配株主に係る四半期包括利益	△2,613	△17,592

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自平成26年5月1日至平成26年7月31日)

当社グループは、モバイルオンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成27年5月1日至平成27年7月31日)

当社グループは、モバイルオンラインゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

重要な契約の締結

当社は、平成27年9月11日開催の取締役会において、当社が開発中のネイティブアプリ2本(以下、「対象アプリ」)を株式会社Fuji&gumi Games(以下、「FgG」)に譲渡(以下、「本件譲渡」)することを決議しました。

1. 譲渡の理由

対象アプリの譲渡先であるFgGは、当社が培ってきたモバイルオンラインゲームの開発力及び海外展開力と、株式会社フジテレビジョンを擁する株式会社フジ・メディア・ホールディングス(以下、「FMHグループ」)が持つコンテンツ企画力及びマーケティング力を融合することで、メディアミックス型モバイルオンラインゲームの開発を行うため、2014年1月に設立されました。

当社とFgGが共同開発した第一弾タイトル「ファントム オブ キル」(以下、「ファンキル」)は、当社が2014年10月に配信し、FMHグループとの積極的な連携による効果的なマーケティング/プロモーションが奏功し、当社グループを代表するタイトルに成長しました。

今般、ファンキル同様、当社とFMHグループにて対象アプリの共同開発を行うことで、より質の高いコンテンツ開発が可能となること、またマーケティング/プロモーション領域においても高い相乗効果が期待されることから、本件譲渡を決定いたしました。

また、対象アプリの国内、海外に対する配信は当社グループにて実施してまいります。

2. 譲渡期日

平成27年9月30日(予定)

3. 損益に与える影響

本件譲渡の結果、平成28年4月期第2四半期連結会計期間において特別利益として約332百万円を計上する予定です。