

平成30年9月7日

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) 川本 寛之  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 本吉 誠 (TEL) 03 (5358) 5322  
 四半期報告書提出予定日 平成30年9月7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31年4月期第1四半期の連結業績 (平成30年5月1日～平成30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	%
31年4月期第1四半期	6,015	△14.4	△251	—	△43	—	74	△22.3
30年4月期第1四半期	7,023	31.7	218	△13.7	205	△16.3	95	187.8

(注) 包括利益 31年4月期第1四半期 44百万円 ( △53.0%) 30年4月期第1四半期 94百万円 ( —%)

	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
31年4月期第1四半期	2.53		2.51	
30年4月期第1四半期	3.27		3.25	

#### (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	%
31年4月期第1四半期	22,035	14,132	62.5
30年4月期	23,067	13,990	59.4

(参考) 自己資本 31年4月期第1四半期 13,765百万円 30年4月期 13,701百万円

### 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
30年4月期	—	0.00	—	0.00	0.00	
31年4月期	—					
31年4月期(予想)		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31年4月期の連結業績予想 (平成30年5月1日～平成31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)	12,115	△13.3	△751	—	△543	—	—	—	—

(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31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 : 無
  - 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

## (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)	31年4月期1Q	30,291,000株	30年4月期	30,291,000株
② 期末自己株式数	31年4月期1Q	980,000株	30年4月期	980,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	31年4月期1Q	29,311,000株	30年4月期1Q	29,159,907株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

## ※ 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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	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	
第1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
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)	10

## 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6,015,666千円（前年同期比14.4%減）、営業損失は251,389千円（前年同期は218,522千円の営業利益）、経常損失は43,727千円（前年同期は205,913千円の経常利益）、親会社株主に帰属する四半期純利益は74,116千円（前年同期比22.3%減）となりました。

当第1四半期連結累計期間のセグメントごとの状況は次のとおりであります。

## （モバイルオンラインゲーム事業）

当社主力タイトルである「ファントム オブ キル」、「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）・（海外言語版）」、「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）・（海外言語版）」及び株式会社スクウェア・エニックスと共同開発した「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス（日本語版）・（海外言語版）」に関しては堅調に推移したものの、前連結会計年度に配信した新規タイトルの売上寄与は限定的となり、また経営資源の選択と集中を図るべく、一部タイトルの配信停止を行った結果、売上高が減少いたしました。

また、費用対効果を重視したプロモーション施策等の実施により広告宣伝費は減少したものの、新規タイトルの開発投資の強化等に伴い外注費、人件費が増加したこと及び売上高の減少に伴う減益等により、営業利益が減少いたしました。

この結果、売上高は6,015,666千円（前年同期比14.4%減）、営業損失は176,910千円（前年同期は278,249千円の営業利益）となりました。

## （VR/AR事業）

VR/AR事業に関しては、将来、市場の急拡大が見込まれるVR/AR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外にて主にファンド出資を通じたVR/AR関連企業の成長支援を実施し、また成長期においてはコンテンツの開発を主体的に取り組み、VR/AR事業の収益化を目指してまいります。

当第1四半期連結累計期間においては、Tokyo XR Startups株式会社及びNordic XR Startups Oy等におけるインキュベーションプログラムを通じ、世界を代表する企業の育成と輩出を目指して国内外のVR/AR市場におけるスタートアップ企業に対し様々な支援を提供いたしました。

また、当社グループがジェネラル・パートナーとして参画しているVenture Reality Fundを通じたグローバル投資を実行し、有力な技術・コンテンツ・人材を保有する企業との戦略的な連携を図ってまいりました。

この結果、営業損失は74,478千円（前年同期は59,727千円の営業損失）となりました。

## (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22,035,201千円となり、前連結会計年度末比1,032,313千円減少いたしました。これは主に、現金及び預金、無形固定資産の減少によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は7,903,006千円となり、前連結会計年度末比1,173,775千円減少いたしました。これは主に、未払法人税等、長期借入金の減少によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の純資産合計は14,132,194千円となり、前連結会計年度末比141,461千円増加いたしました。なお、自己資本比率は62.5%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31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市場、VR/AR市場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しております。

新規タイトルは期待値に応じて予想値を算出してしております。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予想値を算出してしております。

なお、平成31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しております。

## ・既存タイトル

- A) 「ファントム オブ キル」に関しては、4周年施策の実施等によりARPMUは概ね同水準を見込むものの、配信後の期間経過によりMAUが減少することを想定してしております。そのため、第1四半期（※）と比べて約10%の売上高減少を見込んでおります。
- B) 「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）」に関しては、有力IPとのコラボレーション施策の実施等により、MAU、ARPMU共に堅調に推移することを想定してしております。そのため、第1四半期と比べて概ね同水準の売上高を見込んでおります。
- C) 「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）」に関しては、ARPMUは概ね同水準を見込むものの、有力IPとのコラボレーション施策の実施等によりMAUが増加することを想定してしております。そのため、第1四半期と比べて15%の売上高増加を見込んでおります。
- D) 「ブレイブ フロンティア（海外言語版）」に関しては、ARPMUは低下を見込むものの、有力IPとのコラボレーション施策の実施等によりMAUが増加することを想定してしております。そのため、第1四半期と比べて5%の売上高増加を見込んでおります。
- E) 「誰ガ為のアルケミスト（海外言語版）」に関しては、有力IPとのコラボレーション施策の実施や積極的なコンテンツ追加等によりARPMUは概ね同水準を見込むものの、プロモーションが限定的であることから、MAUが減少することを想定してしております。そのため、第1四半期と比べて25%の売上高減少を見込んでおります。

## ・その他の既存タイトル

足元のKPIを鑑み、売上高を設定してしております。

## ・新規タイトル

平成31年4月期第2四半期において複数の新規タイトルの配信を予定してありますが、いずれも保守的な売上高を設定してしております。

（※） 第1四半期 : 平成30年5月－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、また開発費の計上方法は、一部のタイトルを除き原則発生時に費用化してしております。

なお、平成31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しております。

- A) 運営費及び開発費に関しては、国内、海外の人員適正化は継続しているものの、複数の新規タイトルの開発が進捗していることから、外注費が増加することを想定してしております。そのため、第1四半期と比べて増加を見込んでおります。
- B) 広告宣伝費に関しては、「誰ガ為のアルケミスト（日本語版）」のTVCMの放映、「ファントム オブ キル」の4周年施策にあわせた大型プロモーションの実施、一部タイトルにおける有力IPとのコラボレーションの実施

に伴う広告出稿の強化、並びに平成31年4月期第2四半期に配信予定の新規タイトルのプロモーションの実施等を予定しております。そのため、第1四半期と比べて大幅な増加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31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。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成30年 4 月 30 日)	当第 1 四半期連結会計期間 (平成30年 7 月 31 日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,017,347	11,549,723
売掛金	2,726,498	2,594,654
その他	1,528,407	1,751,506
流動資産合計	17,272,253	15,895,884
固定資産		
有形固定資産	262,639	238,810
無形固定資産		
のれん	26,523	17,682
その他	940,192	795,346
無形固定資産合計	966,715	813,029
投資その他の資産		
投資有価証券	1,863,646	2,324,724
その他	2,702,260	2,762,753
投資その他の資産合計	4,565,906	5,087,477
固定資産合計	5,795,261	6,139,316
資産合計	23,067,515	22,035,201

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成30年 4 月 30 日)	当第 1 四半期連結会計期間 (平成30年 7 月 31 日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	351,283	534,686
短期借入金	50,000	—
1年内返済予定の長期借入金	2,850,936	2,850,936
未払法人税等	449,353	41,543
賞与引当金	260,320	97,167
その他	1,288,721	1,279,321
流動負債合計	5,250,614	4,803,655
固定負債		
長期借入金	3,672,996	2,960,262
資産除去債務	138,331	138,295
その他	14,840	794
固定負債合計	3,826,168	3,099,351
負債合計	9,076,782	7,903,006
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,076,072	9,076,072
資本剰余金	3,071,685	3,079,232
利益剰余金	2,590,361	2,664,478
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	13,679,719	13,761,383
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△12,256	△6,312
為替換算調整勘定	34,438	10,352
その他の包括利益累計額合計	22,181	4,039
新株予約権	107,691	141,027
非支配株主持分	181,140	225,743
純資産合計	13,990,732	14,132,194
負債純資産合計	23,067,515	22,035,201

(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29年5月1日 至平成29年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成30年7月31日)
売上高	7,023,865	6,015,666
売上原価	5,152,627	4,692,085
売上総利益	1,871,237	1,323,581
販売費及び一般管理費	1,652,715	1,574,970
営業利益又は営業損失(△)	218,522	△251,389
営業外収益		
受取利息及び配当金	350	827
経営指導料	2,400	—
補助金収入	1,930	155
持分法による投資利益	8,062	—
投資事業組合運用益	—	293,826
その他	1,185	4,154
営業外収益合計	13,928	298,964
営業外費用		
支払利息	6,551	9,284
為替差損	18,985	8,999
持分法による投資損失	—	51,006
仮想通貨評価損	—	21,887
その他	1,000	123
営業外費用合計	26,536	91,302
経常利益又は経常損失(△)	205,913	△43,727
特別利益		
投資有価証券売却益	—	617,932
特別利益合計	—	617,932
特別損失		
減損損失	—	353,296
その他	—	2,137
特別損失合計	—	355,434
税金等調整前四半期純利益	205,913	218,770
法人税、住民税及び事業税	96,898	△19,384
法人税等調整額	15,679	175,735
法人税等合計	112,577	156,351
四半期純利益	93,336	62,419
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△2,033	△11,697
親会社株主に帰属する四半期純利益	95,369	74,116

(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29年5月1日 至平成29年7月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成30年7月31日)
四半期純利益	93,336	62,419
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△8,746	5,944
為替換算調整勘定	22,975	△21,291
持分法適用会社に対する持分相当額	△13,268	△2,794
その他の包括利益合計	960	△18,141
四半期包括利益	94,296	44,277
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	95,036	57,115
非支配株主に係る四半期包括利益	△739	△12,837

## (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29年5月1日至平成29年7月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント		合計
	モバイルオンライン ゲーム事業	VR/AR事業	
売上高			
外部顧客への売上高	7,023,865	—	7,023,865
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	7,023,865	—	7,023,865
セグメント利益又は損失(△)	278,249	△59,727	218,522

セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

経営判断の迅速化と投資効率の最大化を図るべく平成29年6月12日に株式会社gumi VRを設立したことに伴い、報告セグメントとして「VR/AR事業」を新たに追加しております。従来は「モバイルオンラインゲーム事業」の単一報告セグメントでありましたが、「モバイルオンラインゲーム事業」と「VR/AR事業」の2報告セグメント体制へ変更しました。なお、前第1四半期連結累計期間につきましては、「モバイルオンラインゲーム事業」の単一セグメントに変更はありません。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

## II 当第1四半期連結累計期間(自平成30年5月1日至平成30年7月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント		合計
	モバイルオンライン ゲーム事業	VR/AR事業	
売上高			
外部顧客への売上高	6,015,666	—	6,015,666
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	6,015,666	—	6,015,666
セグメント損失(△)	△176,910	△74,478	△251,389

セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と一致しております。

## 2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「モバイルオンラインゲーム事業」セグメントにおいて、ソフトウェアの減損損失を計上しております。  
なお、当該減損損失の計上額は、当第1四半期連結累計期間において353,296千円であります。

（重要な後発事象）

該当事項はありません。