

平成30年12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12月7日 配当支払開始予定日 ー
 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2四半期の連結業績 (平成30年5月1日～平成30年10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2四半期	11,746	△15.9	△610	ー	△520	ー	△421	ー
30年4月期第2四半期	13,970	23.9	418	△25.7	352	△42.2	183	△66.2

(注) 包括利益 31年4月期第2四半期 △452百万円 (ー%) 30年4月期第2四半期 228百万円 (△50.8%)

	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2四半期	△14.37	ー
30年4月期第2四半期	6.29	6.24

(注) 1. 平成31年4月期第2四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、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	%
31年4月期第2四半期	23,924	14,533	57.7
30年4月期	23,067	13,990	59.4

(参考) 自己資本 31年4月期第2四半期 13,814百万円 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	円 銭	円 銭
30年4月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
31年4月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
31年4月期(予想)	ー	ー	ー	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3四半期(累計)	17,046	△19.0	△860	ー	△820	ー	ー	ー	ー

(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3四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2Q	31,081,000株	30年4月期	30,291,000株
② 期末自己株式数	31年4月期2Q	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2Q	29,349,641株	30年4月期2Q	29,202,203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. 3「(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	3
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2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(セグメント情報等)	12
(重要な後発事象)	14

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2四半期連結累計期間の売上高は11,746,696千円(前年同期比15.9%減)、営業損失は610,770千円(前年同期は418,851千円の営業利益)、経常損失は520,308千円(前年同期は352,576千円の経常利益)、親会社株主に帰属する四半期純損失は421,861千円(前年同期は183,665千円の親会社株主に帰属する四半期純利益)となりました。

当第2四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」、「誰が為のアルケミスト(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、前連結会計年度及び当連結会計年度に配信を開始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、一部主力タイトルにおけるTVCMの放映や、新規タイトルの配信に伴うプロモーションの実施等の広告投資は行ったものの、その他のタイトルに関しては費用対効果を重視したプロモーション施策を実施したことに伴い広告宣伝費が減少し、販売費および一般管理費が減少いたしました。

この結果、売上高は11,746,696千円(前年同期比15.9%減)、営業損失は437,311千円(前年同期は548,390千円の営業利益)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2四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173,459千円(前年同期は129,539千円の営業損失)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

当第2四半期連結会計期間末の総資産は23,924,808千円となり、前連結会計年度末比857,293千円増加いたしました。これは主に、未収入金及び投資有価証券の増加によるものであります。

負債合計は9,390,978千円となり、前連結会計年度末比314,195千円増加いたしました。これは主に、長期借入金の増加によるものであります。

純資産は14,533,830千円となり、前連結会計年度末比543,097千円増加いたしました。なお、自己資本比率は57.7%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)の残高は、前連結会計年度末13,017,347千円に比べ19,457千円増加し、13,036,804千円となりました。当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況と、それらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果支出した資金は1,279,165千円(前年同期は33,218千円の収入)となりました。収入の主な内訳は、減損損失414,719千円及び投資事業運用益291,274千円、支出の主な内訳は、税金等調整前四半期純損失318,293千円、未収入金の増加額346,030千円及び法人税等の支払額372,584千円であります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果支出した資金は515,051千円(前年同期は1,369,239千円の支出)となりました。収入は主に、投資有価証券の売却による収入672,762千円及び投資事業組合からの報酬による収入301,662千円、支出の主な内訳は、無形固定資産の取得による支出290,899千円、その他の関係会社有価証券の取得による支出365,723千円及び投資有価証券の取得による支出826,305千円等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果獲得した資金は1,834,849千円(前年同期は1,935,859千円の獲得)となりました。収入は主に、長期借入れによる収入4,000,000千円、支出の主な内訳は、長期借入金の返済による支出3,025,468千円によるものであります。

(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3四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、平成31年4月期第3四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遞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予想値を算出しております。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おります。

なお、平成31年4月期第3四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) 「ファントム オブ キル」に関しては、ARPMUは概ね同水準を見込むものの、TVCMの放映や有力IPとのコラボ施策の実施等により、MAUが増加することを想定しております。そのため、第2四半期(※)に比べて約25%の売上高増加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、MAUは概ね同水準を見込むものの、年末年始施策や3周年施策の実施等により、ARPMUが上昇することを想定しております。そのため、第2四半期と比べて約5%の売上高増加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、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おります。そのため、第2四半期と比べて約25%の売上高減少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、配信開始後の期間経過によりMAUが減少し、ARPMUは低下することを想定しております。そのため、第2四半期と比べて約15%の売上高減少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おります。そのため、第2四半期と比べて約10%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、売上高を設定しております。

・新規タイトル

保守的な売上高を設定しております。

(※) 第2四半期 : 平成30年8月-10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おります。

なお、平成31年4月期第3四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関しては、複数の新規タイトルの開発が進捗しており引き続き高止まりの傾向ではあるものの、第2四半期と比べて減少を見込んでおります。

B) 広告宣伝費に関しては、TVCM等の大規模プロモーションの実施予定がないことから、第2四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31年4月期第3四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及び持分法による投資損失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 2 四半期連結会計期間 (平成30年10月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,017,347	13,036,804
売掛金	2,726,498	2,544,979
その他の関係会社有価証券	132,924	332,687
その他	1,395,483	1,563,230
流動資産合計	17,272,253	17,477,702
固定資産		
有形固定資産	262,639	234,370
無形固定資産		
のれん	26,523	8,841
その他	940,192	726,331
無形固定資産合計	966,715	735,172
投資その他の資産		
投資有価証券	1,863,646	2,674,243
その他	2,702,260	2,803,319
投資その他の資産合計	4,565,906	5,477,563
固定資産合計	5,795,261	6,447,105
資産合計	23,067,515	23,924,808

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成30年 4 月 30 日)	当第 2 四半期連結会計期間 (平成30年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	351,283	357,657
短期借入金	50,000	—
1年内返済予定の長期借入金	2,850,936	3,588,268
未払法人税等	449,353	90,316
賞与引当金	260,320	175,793
その他	1,288,721	1,130,189
流動負債合計	5,250,614	5,342,224
固定負債		
長期借入金	3,672,996	3,910,196
資産除去債務	138,331	138,557
その他	14,840	—
固定負債合計	3,826,168	4,048,753
負債合計	9,076,782	9,390,978
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,076,072	9,333,217
資本剰余金	3,071,685	3,340,266
利益剰余金	2,590,361	2,168,500
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	13,679,719	13,783,583
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	1,465
為替換算調整勘定	34,438	29,552
その他の包括利益累計額合計	22,181	31,018
新株予約権	107,691	182,988
非支配株主持分	181,140	536,238
純資産合計	13,990,732	14,533,830
負債純資産合計	23,067,515	23,924,808

(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2四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成29年5月1日 至平成29年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成30年10月31日)
売上高	13,970,077	11,746,696
売上原価	9,713,622	8,822,806
売上総利益	4,256,455	2,923,890
販売費及び一般管理費	3,837,603	3,534,661
営業利益又は営業損失(△)	418,851	△610,770
営業外収益		
受取利息及び配当金	721	1,678
経営指導料	3,200	—
補助金収入	3,070	490
投資事業組合運用益	—	291,274
その他	1,253	5,233
営業外収益合計	8,245	298,676
営業外費用		
支払利息	15,913	18,655
為替差損	29,955	32,293
寄付金	6,000	—
持分法による投資損失	22,562	96,704
仮想通貨評価損	—	26,114
その他	88	34,445
営業外費用合計	74,520	208,214
経常利益又は経常損失(△)	352,576	△520,308
特別利益		
投資有価証券売却益	—	617,932
その他	—	1,927
特別利益合計	—	619,859
特別損失		
減損損失	—	414,719
その他	—	3,125
特別損失合計	—	417,844
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(△)	352,576	△318,293
法人税、住民税及び事業税	202,193	6,711
法人税等調整額	△22,245	136,012
法人税等合計	179,948	142,724
四半期純利益又は四半期純損失(△)	172,628	△461,018
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△11,036	△39,156
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(△)	183,665	△421,861

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成29年5月1日 至平成29年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成30年10月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	172,628	△461,018
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,512	13,722
為替換算調整勘定	70,461	△3,264
持分法適用会社に対する持分相当額	△17,610	△1,621
その他の包括利益合計	56,362	8,837
四半期包括利益	228,991	△452,180
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	238,244	△412,726
非支配株主に係る四半期包括利益	△9,253	△39,454

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成29年5月1日 至平成29年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成30年10月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
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(△)	352,576	△318,293
減価償却費	314,811	124,132
減損損失	—	414,719
株式報酬費用	33,624	75,297
のれん償却額	34,454	17,682
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△84,579	—
賞与引当金の増減額(△は減少)	△54,319	△84,348
受取利息及び受取配当金	△721	△1,678
支払利息	15,913	18,655
補助金収入	△3,070	△490
持分法による投資損益(△は益)	22,562	96,704
寄付金	6,000	—
投資事業組合運用損益(△は益)	—	△291,274
仮想通貨評価損益(△は益)	—	26,114
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△617,932
売上債権の増減額(△は増加)	△399,077	177,230
仕入債務の増減額(△は減少)	△4,165	6,799
未払金の増減額(△は減少)	△52,349	△113,003
未払消費税等の増減額(△は減少)	△152,017	19,023
未収入金の増減額(△は増加)	18,083	△346,030
その他	195,502	△92,813
小計	243,228	△889,504
利息及び配当金の受取額	100,721	1,678
利息の支払額	△16,451	△19,245
補助金の受取額	3,070	490
寄付金の支払額	△6,000	—
法人税等の支払額	△291,350	△372,584
営業活動によるキャッシュ・フロー	33,218	△1,279,165
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の売却による収入	55	17,996
有形固定資産の取得による支出	△32,173	△30,415
無形固定資産の取得による支出	△581,019	△290,899
投資有価証券の売却による収入	—	672,762
投資有価証券の償還による収入	3,218	—
投資有価証券の取得による支出	△550,948	△826,305
その他の関係会社有価証券の取得による支出	△169,730	△365,723
投資事業組合からの報酬による収入	—	301,662
敷金及び保証金の差入による支出	△2,147	△12,482
敷金及び保証金の返還による収入	3,504	18,353
短期貸付金の純増減額(△は増加)	△40,000	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,369,239	△515,051

(単位: 千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成29年5月1日 至 平成29年10月31日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成30年5月1日 至 平成30年10月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	566,667	△50,000
長期借入れによる収入	2,250,000	4,000,000
長期借入金の返済による支出	△1,042,267	△3,025,468
株式の発行による収入	118,605	514,290
非支配株主からの払込みによる収入	37,879	396,027
新株予約権の発行による収入	4,975	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,935,859	1,834,849
現金及び現金同等物に係る換算差額	47,448	22,565
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	647,286	63,197
現金及び現金同等物の期首残高	11,456,731	13,017,347
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	—	△43,740
現金及び現金同等物の四半期末残高	12,104,017	13,036,804

（4）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）

（1）第三者割当増資による新株式発行

当社は、平成30年10月23日付で、取締役（社外取締役を除く）3名から第三者割当増資の払込みを受けました。この結果、当第2四半期連結累計期間において資本金が257,145千円、資本剰余金が257,145千円増加し、当第2四半期連結会計期間末において資本金が9,333,217円、資本剰余金が3,340,266千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自平成29年5月1日至平成29年10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	13,970,077	—	13,970,077
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	13,970,077	—	13,970,077
セグメント利益又は損失(△)	548,390	△129,539	418,851

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2四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2四半期連結累計期間(自平成30年5月1日至平成30年10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	11,746,696	—	11,746,696
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	11,746,696	—	11,746,696
セグメント損失(△)	△437,311	△173,459	△610,770

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2四半期連結累計期間において414,719千円であります。

（重要な後発事象）

（投資有価証券の売却について）

当社の連結子会社である株式会社gumi VR（以下「gumi VR」）が出資を実行している、米国のゲーム制作会社であるinXile Entertainment Inc.（以下「inXile社」）に関し、Microsoft Corporation（以下「Microsoft社」）が買収を決定いたしました。本件に伴い、当社は、平成30年11月29日開催の取締役会において、gumi VRが保有しているinXile社の株式をMicrosoft社に売却することを決定し、これにより、特別利益（投資有価証券売却益）約92百万円を平成31年4月期第3四半期連結会計期間に計上いたします。