

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31年3月8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3四半期の連結業績 (平成30年5月1日～平成31年1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3四半期	17,199	△18.3	△547	—	△482	—	△328	—
30年4月期第3四半期	21,053	12.4	1,152	△7.0	1,035	△23.4	832	△24.4

(注) 包括利益 31年4月期第3四半期 △462百万円 (—%) 30年4月期第3四半期 850百万円 (△26.7%)

	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3四半期	△11.09	—	—	—
30年4月期第3四半期	28.48	—	28.27	—

(注) 平成31年4月期第3四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	%	百万円	%
31年4月期第3四半期	23,336	—	14,813	—	59.3	—
30年4月期	23,067	—	13,990	—	59.4	—

(参考) 自己資本 31年4月期第3四半期 13,834百万円 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		合計
	円	銭	円	銭	
30年4月期	—	0.00	—	0.00	0.00
31年4月期	—	0.00	—	—	—
31年4月期(予想)	—	—	—	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
通期	21,199	△21.8	△1,447	—	△1,432	—	—	—	—	—

(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) 「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3Q	31,096,000株	30年4月期	30,291,000株
② 期末自己株式数	31年4月期3Q	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3Q	29,603,137株	30年4月期3Q	29,227,021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	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8
(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3四半期連結累計期間の売上高は17,199,971千円（前年同期比18.3%減）、営業損失は547,227千円（前年同期は1,152,718千円の営業利益）、経常損失は482,045千円（前年同期は1,035,601千円の経常利益）、親会社株主に帰属する四半期純損失は328,381千円（前年同期は832,255千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3四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（日本語版）」、「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、売上高が減少しました。

一方、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を実施したものの、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、販売費及び一般管理費が減少しました。

この結果、売上高は17,198,981千円（前年同期比18.3%減）、営業損失は210,283千円（前年同期は1,349,063千円の営業利益）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3四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、売上高は990千円（前年同期比230.0%増）、営業損失は336,943千円（前年同期は196,345千円の営業損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の総資産は23,336,123千円となり、前連結会計年度末比268,608千円増加しました。これは主に、ソフトウェア仮勘定及び投資有価証券の増加等によるものであります。

負債は8,522,421千円となり、前連結会計年度末比554,361千円減少しました。これは主に、未払法人税等の減少等によるものであります。

純資産は14,813,702千円となり、前連結会計年度末比822,969千円の増加となりました。なお、自己資本比率は59.3%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4四半期の連結業績予想の前提条件は以下のとおりであります。

なお、「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、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、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開示しておりません。

① 売上高

売上高はタイトルごとに積み上げ、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4四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 (日本語版)」に関しては、4周年施策及び年末年始施策が終了したことにより、MAUは減少、ARPMUも低下することを想定しております。そのため、第3四半期(※)と比べて約40%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、3周年施策の継続や有力IPとのコラボの実施により、MAU、ARPMUともに引き続き好調に推移することを想定しております。そのため、第3四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、MAUは概ね同水準を見込むものの、年末年始施策が終了したことにより、ARPMUが低下することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて約15%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、配信後の期間経過を考慮しMAUは減少することを見込んでおり、ARPMUも低下することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて約25%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、MAUは概ね同水準を見込むものの、ゲーム内バランスの大幅な調整を実施したことに伴い、既存ユーザーに対し無償にてゲーム内通貨を配布したことから、一時的にARPMUが低下することを想定しております。そのため、第3四半期と比べて約40%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。

(※) 平成31年4月期第3四半期 : 平成30年11月ー平成31年1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。原価はタイトルごと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ごと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ております。

なお、平成31年4月期第4四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を継続しているものの、国内、海外の人員適正化を図っていることから、第3四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、「劇場版誰ガ為のアルケミスト」の制作費約5億円を計上予定であることから、第3四半期と比べて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

経常利益については、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4四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 3 四半期連結会計期間 (平成31年 1 月 31 日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,017,347	11,771,382
売掛金	2,726,498	2,184,118
その他の関係会社有価証券	132,924	332,687
その他	1,395,483	1,912,239
流動資産合計	17,272,253	16,200,428
固定資産		
有形固定資産	262,639	251,409
無形固定資産		
のれん	26,523	—
その他	940,192	1,123,931
無形固定資産合計	966,715	1,123,931
投資その他の資産		
投資有価証券	1,863,646	2,580,853
その他	2,702,260	3,179,500
投資その他の資産合計	4,565,906	5,760,353
固定資産合計	5,795,261	7,135,695
資産合計	23,067,515	23,336,123

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成30年 4 月 30 日)	当第 3 四半期連結会計期間 (平成31年 1 月 31 日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	351,283	458,220
短期借入金	50,000	—
1年内返済予定の長期借入金	2,850,936	4,997,668
未払法人税等	449,353	112,846
賞与引当金	260,320	95,208
その他	1,288,721	1,114,883
流動負債合計	5,250,614	6,778,826
固定負債		
長期借入金	3,672,996	1,604,729
資産除去債務	138,331	137,650
その他	14,840	1,214
固定負債合計	3,826,168	1,743,594
負債合計	9,076,782	8,522,421
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,076,072	9,337,717
資本剰余金	3,071,685	3,344,766
利益剰余金	2,590,361	2,261,980
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	13,679,719	13,886,063
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	△2,806
為替換算調整勘定	34,438	△48,731
その他の包括利益累計額合計	22,181	△51,537
新株予約権	107,691	218,197
非支配株主持分	181,140	760,978
純資産合計	13,990,732	14,813,702
負債純資産合計	23,067,515	23,336,123

(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3四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成29年5月1日 至平成30年1月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成30年5月1日 至平成31年1月31日)
売上高	21,053,847	17,199,971
売上原価	14,560,281	12,629,858
売上総利益	6,493,566	4,570,112
販売費及び一般管理費	5,340,847	5,117,339
営業利益又は営業損失(△)	1,152,718	△547,227
営業外収益		
受取利息及び配当金	1,355	3,040
経営指導料	3,200	—
補助金収入	5,433	780
投資事業組合運用益	—	303,769
その他	11,788	11,558
営業外収益合計	21,778	319,149
営業外費用		
支払利息	24,124	29,017
為替差損	39,768	33,584
寄付金	6,000	—
持分法による投資損失	67,332	144,514
仮想通貨評価損	—	44,180
その他	1,670	2,671
営業外費用合計	138,895	253,967
経常利益又は経常損失(△)	1,035,601	△482,045
特別利益		
持分変動利益	138,714	—
投資有価証券売却益	—	708,826
その他	—	1,923
特別利益合計	138,714	710,750
特別損失		
減損損失	248,470	414,719
その他	22	10,859
特別損失合計	248,493	425,578
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(△)	925,822	△196,873
法人税、住民税及び事業税	424,770	△7,733
法人税等調整額	△316,319	199,925
法人税等合計	108,450	192,192
四半期純利益又は四半期純損失(△)	817,371	△389,065
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△14,883	△60,684
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(△)	832,255	△328,381

(四半期連結包括利益計算書)
 (第 3 四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第 3 四半期連結累計期間 (自 平成29年 5 月 1 日 至 平成30年 1 月31日)	当第 3 四半期連結累計期間 (自 平成30年 5 月 1 日 至 平成31年 1 月31日)
四半期純利益又は四半期純損失 (△)	817,371	△389,065
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△10,513	9,450
為替換算調整勘定	40,711	△80,653
持分法適用会社に対する持分相当額	2,455	△2,516
その他の包括利益合計	32,653	△73,718
四半期包括利益	850,025	△462,784
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	862,053	△400,570
非支配株主に係る四半期包括利益	△12,027	△62,214

(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)

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。これにより、当第3四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257,145千円増加しました。また、この他に新株予約権の行使もあり、当第3四半期連結会計期間末において資本金が9,337,717千円、資本剰余金が3,344,766千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3四半期連結累計期間(自平成29年5月1日至平成30年1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	21,053,547	300	21,053,847
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	21,053,547	300	21,053,847
セグメント利益又は損失(△)	1,349,063	△196,345	1,152,718

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3四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3四半期連結累計期間(自平成30年5月1日至平成31年1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	17,198,981	990	17,199,971
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—
計	17,198,981	990	17,199,971
セグメント損失(△)	△210,283	△336,943	△547,227

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

該当事項はありません。

（重要な後発事象）

該当事項はありません。