

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） 本吉 誠 (TEL) 03 (5358) 5322
 四半期報告書提出予定日 平成 30 年 3 月 9 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 30 年 4 月期第 3 四半期の連結業績（平成 29 年 5 月 1 日～平成 30 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	%
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
29 年 4 月期第 3 四半期	18,726	16.5	1,240	—	1,351	—	1,100	—

（注）包括利益 30 年 4 月期第 3 四半期 850 百万円（△26.7%） 29 年 4 月期第 3 四半期 1,160 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
30 年 4 月期第 3 四半期	28.48		28.27	
29 年 4 月期第 3 四半期	36.88		36.57	

（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	%
30 年 4 月期第 3 四半期	23,603	14,063	59.2
29 年 4 月期	19,659	12,941	65.8

（参考）自己資本 30 年 4 月期第 3 四半期 13,965 百万円 29 年 4 月期 12,941 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
29 年 4 月期	—	0.00	—	0.00	0.00
30 年 4 月期	—	0.00	—	—	—
30 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 30 年 4 月期の連結業績予想（平成 29 年 5 月 1 日～平成 30 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	27,253	5.1	652	△60.4	535	△69.1	—	—	—	—

（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. 「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)	30年4月期3Q	30,291,000株	29年4月期	30,052,000株
② 期末自己株式数	30年4月期3Q	980,000株	29年4月期	980,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	30年4月期3Q	29,227,021株	29年4月期3Q	29,846,240株

※ 四半期決算短信は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)	8

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

当社グループは、第1四半期連結会計期間より報告セグメントを追加し、報告セグメントをモバイルオンラインゲーム事業及びVR/AR事業と定めております。各々のセグメントにおいて、事業基盤の強化と収益力の向上に努めてまいります。

当社グループの当第3四半期連結累計期間の売上高は21,053,847千円、営業利益は1,152,718千円、経常利益は1,035,601千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は832,255千円となりました。

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)

当社子会社の株式会社エイリムが平成25年7月に配信を開始した「ブレイブ フロンティア (日本語版)」及び当社が同年11月に配信を開始した「ブレイブ フロンティア (海外言語版)」の売上が配信開始後の期間経過に伴い減少いたしました。一方、株式会社スクウェア・エニックスと共同開発し平成27年10月に配信を開始した「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)」及び平成28年6月に配信を開始した「FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (海外言語版)」、平成28年1月に配信を開始した「誰が為のアルケミスト (日本語版)」、平成28年4月に配信を開始した「クリスタル オブ リユニオン (日本語版)」等、既存タイトルが好調に推移し売上増加に寄与しました。

また、一部の既存タイトルのTVCMの放映及び複数の新規タイトルのリリースに伴う初期プロモーションの実施により広告宣伝費が増加したこと等により、販売費及び一般管理費が増加しております。

この結果、売上高は21,053,547千円 (前年同期比12.4%増)、営業利益は1,349,063千円 (同8.8%増) 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株式会社及び第1四半期連結会計期間に新たに設立したNordic VR 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、売上高は300千円、営業損失は196,345千円となりました。

(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23,603,132千円となり、前連結会計年度末比3,943,179千円増加いたしました。これは主に、現金及び預金、売掛金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9,539,295千円となり、前連結会計年度末比2,821,028千円増加いたしました。これは主に、長期借入金の増加等によるものであります。

純資産は14,063,837千円となり、前連結会計年度末比1,122,150千円の増加となりました。なお、自己資本比率は59.2%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30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通りです。

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」につきましては、モバイルオンラインゲーム市場及びVR/AR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あります。

新規タイトルは期待値に応じて予想値を算出してあります。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あります。

なお、平成30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、3周年施策及び年末年始施策が終了し、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25%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、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、年末年始施策や有力IPとのコラボが終了し、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20%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20%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、リリース直後のユーザー流入が一巡し、MAUが減少することを見込んでおりますが、積極的なコンテンツ追加等により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。

・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30年4月期第3四半期 : 平成29年11月ー平成30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30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、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を継続していることから、第3四半期と比べて概ね同水準を見込んでおります。
- B) 広告宣伝費に関しては、「ブレイブ フロンティア2」等の新規タイトルのプロモーションを強化すること等から、第3四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30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29年4月30日)	当第3四半期連結会計期間 (平成30年1月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,456,731	13,528,479
売掛金	2,981,248	3,345,472
その他	1,199,454	1,393,252
貸倒引当金	△84,579	—
流動資産合計	15,552,855	18,267,204
固定資産		
有形固定資産	263,877	275,482
無形固定資産		
のれん	95,432	43,750
その他	616,860	1,063,817
無形固定資産合計	712,292	1,107,568
投資その他の資産		
投資有価証券	1,047,056	1,701,440
その他	2,083,870	2,251,436
投資その他の資産合計	3,130,927	3,952,876
固定資産合計	4,107,097	5,335,927
資産合計	19,659,953	23,603,132

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年 4 月 30 日)	当第 3 四半期連結会計期間 (平成30年 1 月 31 日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	414,253	417,181
短期借入金	750,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	1,751,200	2,850,936
未払法人税等	318,255	314,669
賞与引当金	236,428	215,357
その他	1,434,387	1,102,640
流動負債合計	4,904,525	5,000,785
固定負債		
長期借入金	1,665,500	4,385,730
資産除去債務	136,762	138,307
その他	11,478	14,471
固定負債合計	1,813,740	4,538,509
負債合計	6,718,266	9,539,295
純資産の部		
株主資本		
資本金	8,996,449	9,076,072
資本剰余金	2,990,099	3,069,722
利益剰余金	2,037,432	2,869,688
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	12,965,581	13,957,083
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△23,575	△34,088
為替換算調整勘定	△320	42,846
その他の包括利益累計額合計	△23,895	8,758
新株予約権	—	72,144
非支配株主持分	—	25,851
純資産合計	12,941,686	14,063,837
負債純資産合計	19,659,953	23,603,132

(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28年5月1日 至平成29年1月31日)	当第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)
売上高	18,726,760	21,053,847
売上原価	13,485,775	14,560,281
売上総利益	5,240,984	6,493,566
販売費及び一般管理費	4,000,852	5,340,847
営業利益	1,240,132	1,152,718
営業外収益		
受取利息及び配当金	683	1,355
経営指導料	7,200	3,200
補助金収入	27,347	5,433
持分法による投資利益	142,813	—
その他	5,669	11,788
営業外収益合計	183,713	21,778
営業外費用		
支払利息	11,375	24,124
為替差損	52,421	39,768
寄付金	—	6,000
持分法による投資損失	—	67,332
その他	8,664	1,670
営業外費用合計	72,461	138,895
経常利益	1,351,384	1,035,601
特別利益		
持分変動利益	—	138,714
投資有価証券売却益	311,922	—
特別利益合計	311,922	138,714
特別損失		
減損損失	—	248,470
投資有価証券評価損	152,938	—
事業構造改革費用	38,206	—
その他	34,766	22
特別損失合計	225,911	248,493
税金等調整前四半期純利益	1,437,395	925,822
法人税、住民税及び事業税	280,635	424,770
法人税等調整額	55,965	△316,319
法人税等合計	336,601	108,450
四半期純利益	1,100,794	817,371
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△14,883
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,100,794	832,255

(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28年5月1日 至平成29年1月31日)	当第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)
四半期純利益	1,100,794	817,371
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	20,934	△10,513
為替換算調整勘定	40,641	40,711
持分法適用会社に対する持分相当額	△2,187	2,455
その他の包括利益合計	59,388	32,653
四半期包括利益	1,160,182	850,025
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,160,182	862,053
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△12,027

(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3四半期連結累計期間(自平成28年5月1日至平成29年1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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。