



# 平成30年4月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成29年9月11日

上場会社名 株式会社gumi  
 コード番号 3903 URL <http://gu3.co.jp/>

上場取引所 東

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29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30年4月期第1四半期の連結業績(平成29年5月1日～平成29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	%
30年4月期第1四半期	7,023	31.7	218	13.7	205	16.3	95	187.8
29年4月期第1四半期	5,333	9.1	253		246		33	

(注) 包括利益 30年4月期第1四半期 94百万円 ( %) 29年4月期第1四半期 21百万円 ( %)

	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1四半期	3.27	3.25
29年4月期第1四半期	1.11	1.10

### (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1四半期	20,773	13,198	63.3
29年4月期	19,659	12,941	65.8

(参考) 自己資本 30年4月期第1四半期 13,156百万円 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 銭	円 銭	円 銭
29年4月期		0.00		0.00	0.00
30年4月期					
30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)	14,523	28.8	368	34.6	305	49.9			

(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30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
- |                    |     |
|--------------------|-----|
| 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 | : 無 |
| 以外の会計方針の変更         | : 無 |
| 会計上の見積りの変更         | : 無 |
| 修正再表示              | : 無 |

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年4月期1Q	30,224,500 株	29年4月期	30,052,000 株
期末自己株式数	30年4月期1Q	980,000 株	29年4月期	980,000 株
期中平均株式数(四半期累計)	30年4月期1Q	29,159,907 株	29年4月期1Q	29,796,500 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	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)	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

当社グループは、当第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。

当第1四半期連結累計期間の売上高は7,023,865千円（前年同期比31.7%増）、営業利益は218,522千円（同13.7%減）、経常利益は205,913千円（同16.3%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は95,369千円（同187.8%増）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Fuji&gumi Gamesと共同開発し平成26年10月に配信を開始した「ファントムオブキル（日本語版）」及び平成28年1月に配信を開始した「誰ガ為のアルケミスト」、平成28年4月に配信を開始したオリジナルタイトル「クリスタル オブ リユニオン（日本語版）」及び株式会社スクウェア・エニックスと共同開発し平成28年6月に配信を開始した「FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS（海外言語版）」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。なお、平成29年7月に新規オリジナルタイトル「スマッシュ&マジック」及び「カクテル王子（プリンス）」をリリースしております。

一方、「誰ガ為のアルケミスト」のTVCMの放映及び新規タイトルのリリースに伴い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7,023,865千円（前年同期比31.7%増）、営業利益は278,249千円（同9.9%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1四半期連結累計期間においては、Tokyo VR Startups株式会社及び当第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、営業損失は59,727千円となりました。

## (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20,773,166千円となり、前連結会計年度末比1,113,213千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によるものであります。

負債は7,574,429千円となり、前連結会計年度末比856,163千円増加いたしました。これは主に、短期借入金の増加によるものであります。

純資産は13,198,736千円となり、前連結会計年度末比257,049千円増加いたしました。なお、自己資本比率は63.3%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30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及びVR/AR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いません。

## 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あります。

## ・既存タイトル

- A) 「ブレイブ フロンティア (日本語版)」及び「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あります。そのため、第1四半期(※)に比べて約15%の売上高減少を見込んであります。
- B) 「ファントム オブ キル (日本語版)」に関しては、7月から8月にかけてTVCMを放映したことからMAUは増加を見込むものの、10月の3周年イベントに向けユーザーベースの維持に注力した施策等を展開予定であることから、ARPMUは保守的な水準を採用してあります。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あります。
- C) 「誰が為のアルケミスト」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あります。そのため、第1四半期に比べて約30%の売上高減少を見込んであります。
- D) 「クリスタル オブ リユニオン (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あります。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あります。

## ・その他の既存タイトル

足元のKPIを鑑み、売上高を設定してあります。

## ・新規タイトル

保守的な売上高を設定してあります。

(※) 第1四半期 : 平成29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あります。

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あります。

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あります。

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あります。

販管費は、費目別に費用を積み上げ、予想値を算出してあります。

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あります。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あります。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あります。

なお、平成30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あります。

- 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、第1四半期と比べて大幅な増加を見込んであります。
- B) 広告宣伝費に関しては、「ファントム オブ キル」のTVCMの放映に加え、「スマッシュ&マジック」、「カクテル王子(プリンス)」及び「セレンシアサーガ:ドラゴンネスト」等の広告出稿を強化することから、第1四半期と比べて大幅な増加を見込んであります。

(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29年4月30日)	当第1四半期連結会計期間 (平成29年7月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,456,731	11,764,803
売掛金	2,981,248	3,237,052
その他	1,199,454	1,051,263
貸倒引当金	△84,579	△84,022
流動資産合計	15,552,855	15,969,097
固定資産		
有形固定資産	263,877	262,491
無形固定資産		
のれん	95,432	78,204
その他	616,860	965,011
無形固定資産合計	712,292	1,043,216
投資その他の資産		
投資有価証券	1,047,056	1,442,628
その他	2,083,870	2,055,731
投資その他の資産合計	3,130,927	3,498,360
固定資産合計	4,107,097	4,804,069
資産合計	19,659,953	20,773,166

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年 4 月 30 日)	当第 1 四半期連結会計期間 (平成29年 7 月 31 日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	414,253	376,749
短期借入金	750,000	1,700,000
1年内返済予定の長期借入金	1,751,200	1,667,868
未払法人税等	318,255	99,415
賞与引当金	236,428	108,610
その他	1,434,387	1,724,809
流動負債合計	4,904,525	5,677,452
固定負債		
長期借入金	1,665,500	1,748,532
資産除去債務	136,762	137,384
その他	11,478	11,060
固定負債合計	1,813,740	1,896,977
負債合計	6,718,266	7,574,429
純資産の部		
株主資本		
資本金	8,996,449	9,055,752
資本剰余金	2,990,099	3,049,401
利益剰余金	2,037,432	2,132,802
自己株式	△1,058,400	△1,058,400
株主資本合計	12,965,581	13,179,556
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	△32,322
為替換算調整勘定	△320	9,387
その他の包括利益累計額合計	△23,895	△22,934
新株予約権	—	4,975
非支配株主持分	—	37,139
純資産合計	12,941,686	13,198,736
負債純資産合計	19,659,953	20,773,166



(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28年5月1日 至平成28年7月31日)	当第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)
売上高	5,333,535	7,023,865
売上原価	3,800,242	5,152,627
売上総利益	1,533,293	1,871,237
販売費及び一般管理費	1,280,148	1,652,715
営業利益	253,144	218,522
営業外収益		
受取利息及び配当金	204	350
経営指導料	2,400	2,400
補助金収入	24,113	1,930
持分法による投資利益	14,619	8,062
その他	2,146	1,185
営業外収益合計	43,485	13,928
営業外費用		
支払利息	3,893	6,551
為替差損	44,210	18,985
その他	2,518	1,000
営業外費用合計	50,622	26,536
経常利益	246,006	205,913
特別損失		
投資有価証券評価損	152,938	—
特別損失合計	152,938	—
税金等調整前四半期純利益	93,068	205,913
法人税、住民税及び事業税	57,864	96,898
法人税等調整額	2,069	15,679
法人税等合計	59,934	112,577
四半期純利益	33,134	93,336
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△2,033
親会社株主に帰属する四半期純利益	33,134	95,369

(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28年5月1日 至平成28年7月31日)	当第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)
四半期純利益	33,134	93,336
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	16,812	△8,746
為替換算調整勘定	△71,202	22,975
持分法適用会社に対する持分相当額	—	△13,268
その他の包括利益合計	△54,389	960
四半期包括利益	△21,255	94,296
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△21,255	95,036
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△739

## (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28年5月1日至平成28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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。