



平成 31 年 3 月 20 日

各 位

会 社 名 ギ ー ク ス 株 式 会 社  
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 曾 根 原 稔 人  
(コード番号：7060 東証マザーズ)  
問 合 せ 先 取 締 役 経 営 管 理 本 部 長 佐 久 間 大 輔  
(TEL. 03 - 6690 - 6928)

### 東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日平成 31 年 3 月 20 日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願ひ申し上げます。

平成 31 年 3 月期（平成 30 年 4 月 1 日から平成 31 年 3 月 31 日）における当社グループの連結業績予想は、次のとおりであり、また、最近の決算情報につきましては別添のとおりであります。

【連 結】

(単位：百万円、%)

項 目	平成 31 年 3 月期 (予想)			平成 31 年 3 月期 第 3 四半期累計期間 (実績)		平成 30 年 3 月期 (実績)	
		対売上 高比率	対前期 増減率		対売上 高比率		対売上 高比率
売 上 高	3,056	100.0	18.4	2,361	100.0	2,581	100.0
営 業 利 益	521	17.0	37.2	478	20.3	379	14.7
経 常 利 益	507	16.6	33.7	472	20.0	379	14.7
親会社株主に帰属する 当期(四半期)純利益	387	12.7	39.4	396	16.8	277	10.8
1 株 当 たり 当 期 ( 四 半 期 ) 純 利 益	90 円 02 銭			93 円 86 銭		66 円 93 銭	
1 株 当 たり 配 当 金	0 円 00 銭			0 円 00 銭		0 円 00 銭	

(注) 1. 平成 30 年 3 月期(実績)及び平成 31 年 3 月期第 3 四半期累計期間(実績)の 1 株当たり当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。

2. 平成 31 年 3 月期(予想)の 1 株当たり当期純利益は、公募株式数(622,000 株)を含めた予定期中平均発行済株式数により算出し、オーバーアロットメントによる売出しに関連する第三者割当増資分(最大 121,500 株)は含まれておりません。

3. 平成 30 年 11 月 14 日付で普通株式 1 株につき 20 株の株式分割を行っておりますが、平成 30 年 3 月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1 株当たり当期(四半期)純利益を算出しております。

ご注意：この文章は記者発表文であり、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。

投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」(並びに訂正事項分)をご覧くださいの上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

## 【平成31年3月期業績予想の前提条件】

### 1. 当社グループ全体の見通し

当社グループは、「21世紀で最も感動を与えた会社になる」ことをグランドビジョンに掲げ、いかなる環境の変化があろうとも、常に困難な課題に「挑戦」し、そしてその過程を「楽しみ」、自らの「成長」に繋げていくこと、このサイクルを繰り返すことで世の中に多くの「感動」を生み出していきます。そして、ITフリーランス（注）のデータベース、グローバルで活躍するITエンジニア育成など人材インフラを活かし、インターネットの普及によりめまぐるしく変化する人々の生活や企業の動向を積極的に捉え、変化対応力を強みに、提供サービスの創造・進化を通じて、IT・インターネット分野を軸としたポートフォリオ経営を展開し、永続的な企業価値向上を目指しております。

当社グループが提供する事業は、日本において深刻な社会問題となっている慢性的なIT人材不足を、ITフリーランスを活用した技術リソースシェアリングや、フィリピン最大級の日系テックスクールとして次世代エンジニアの育成などを通じて、企業の経営課題を解決するIT人材領域をメイン事業としています。また、その他の事業として、大手ゲーム配信事業者とのパートナーシップにより数々のヒットタイトルを手がけるスマートフォン向けゲーム制作、VR・AR・MR・ホログラムなどの新技術を活用した動画コンテンツ制作、ゴルフ業界に特化したウェブメディア運営を行なっています。当社グループは子会社2社を含む全5事業で構成されており、各事業セグメントは「IT人材事業」、「IT人材育成事業」、「ゲーム事業」、「動画事業」、「インターネット事業」に分類されます。

当第3四半期連結累計期間における日本経済は、企業収益や雇用及び所得環境の改善を背景に、緩やかな景気回復基調が見られましたが、海外経済においては、米国の保護貿易政策や金融資本市場の変動等を主因とする不透明感が続いております。当社グループを取り巻く業界においては、ITや情報通信関連の有効求人倍率が高水準で推移する中で、各種ウェブサービス、ゲーム、フィンテック、人工知能、IoT分野において、ITフリーランスの需要はより一層の高まりを見せております。また、スマートフォンゲーム分野は機能やデザイン性の高度化とともに、ユーザー獲得競争が加速し、ゲームタイトル毎の収益格差が拡大傾向にあります。

こうした状況の下、当社グループの平成31年3月期の業績は、売上高3,056百万円（前期比18.4%増）、営業利益521百万円（前期比37.2%増）、経常利益507百万円（前期比33.7%増）、親会社株主に帰属する当期純利益387百万円（前期比39.4%増）を見込んでおります。

（注）「ITフリーランス」とは、企業等に属さず個人事業主として活動し、システムやソフトウェア、アプリケーションの開発に従事するエンジニアやデザイナー等のことです。

### 2. 個別の前提条件

#### （1）売上高

##### ①IT人材事業

IT人材事業の予算の策定方法としては、前期末時点のITフリーランスの契約数をベースとして、今後の契約終了数と新規契約数を過去実績から設定しております。そして、前年実績によるITフリーランス一人当たり売上単価を年間受注人月数に乗じることにより、その売上計画を策定しております。当該事業における収入は、顧客企業からの委託額と、当社からのITフリーランスへの発注額の差額が売上高となります。平成27年3月期から平成31年3月期12月末時点のITフリーランスの累計発注人月数は、34,500人月に上っており、ITフリーランスとのリレーション強化によるエンゲージメント向上により、継続的なパートナーシップを築くことができ、受注人月数が順調に推移することで平成31年3月期の年間受注人月数は10,000人月を超える見込みです。

その結果、IT人材事業の平成31年3月期の売上高は、1,087百万円（前期比18.0%増）を見込んでおります。

##### ②IT人材育成事業

IT人材育成事業の予算の策定方法としては、過年度の売上成長率を基礎として、今後も継続してエンジニア留学と学校受託運営事業のニーズが高まると想定し、前年度と同様の売上成長率を見込んでおります。

その結果、IT人材育成事業の平成31年3月期の売上高は、215百万円（前期比33.2%増）を見込んでおります。

ご注意：この文章は記者発表文であり、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。

投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

### ③ゲーム事業

ゲーム事業の予算の策定方法としては、ゲームタイトルごとに策定しております。既存のゲームタイトルについては、開発売上、運営売上、ロイヤリティ売上にて区分し策定し、新規案件については開発売上、運営売上に区分して策定しております。

既存ゲームタイトルの売上については、業務委託契約書や共同事業契約書等に基づき、運営売上を見積もっております。また、ゲーム配信事業者との協業の内容によっては、ゲーム配信事業者の課金売上収入から一部分配によるロイヤリティ収入を得ているため、ロイヤリティ料率を基礎として前年度実績に基づき売上高を見積もっております。

新規案件の開発売上については、各契約に基づき総開発工数に単価を乗じた金額を開発売上として見積もっております。また、運営売上については、毎月の運営工数に単価を乗じた金額を運営売上として見積もっております。

その結果、ゲーム事業の平成 31 年 3 月期の売上高は、1,559 百万円（前期比 23.1%増）を見込んでおります。

### ④動画事業

動画事業の予算の策定方法としては、前年度実績を基礎として、G20 サミットやラグビーワールドカップの開催等の大規模イベント開催に向けて、PV(プロモーションビデオ)の発注元である遊技機業界の自粛及び規制強化により受注数が減少傾向になると想定される一方で、成長分野である AR やホログラム、インターネット動画作成等の受注が増加することを見込んでおります。

その結果、動画事業の平成 31 年 3 月期の売上高は、129 百万円（前期比 32.0%増）を見込んでおります。

### ⑤インターネット事業

インターネット事業の予算の策定方法としては、記事広告を予算として策定しております。記事広告売上は、記事広告と動画制作の基本料金に値引きを考慮した単価に過年度の実績を踏まえた月間掲載件数を乗じて売上を見積もっております。

その結果、インターネット事業の平成 31 年 3 月期の売上高は、65 百万円（前期比 326.6%増）を見込んでおります。

以上の結果、平成 31 年 3 月期の連結売上高は、3,056 百万円（前期比 18.4%増）を見込んでおります。

### (2) 売上原価、売上総利益

当社グループの売上原価は、主に外注費、労務費、支払手数料から構成されます。

外注費については、362 百万円（前期比 22.2%増）を見込んでおります。当社グループ全体の外注費のうち約 84%をゲーム事業が占めており、ゲーム事業の各受託案件における業務委託エンジニア、クリエイティブ制作外注企業、デバッグ外注企業等への発注計画から算出しております。

労務費については、678 百万円（前期比 21.9%増）を見込んでおります。労務費は人員計画に基づき算出されており、主にゲーム事業の開発ライン増加に伴い平成 30 年 3 月期における 141 人から平成 31 年 3 月期は 169 人への人員増加により費用増加を見込んでおります。

支払手数料については、48 百万円（前期比 56.4%減）を見込んでおります。平成 30 年 3 月期においては自社パブリッシング案件「SHOW BY ROCK!!」の IP 権利者であるサンリオ社へのロイヤリティ手数料とプラットフォームに対する決済手数料が主な費用となっておりましたが、平成 31 年 3 月期については、自社パブリッシング案件「SHOW BY ROCK!!」を事業譲渡したことにより、支払手数料の減少を見込んでおります。

以上の結果、平成 31 年 3 月期の売上原価は、1,395 百万円（前期比 13.2%増）を見込んでおります。

また、平成 31 年 3 月期の売上総利益は、1,661 百万円（前期比 23.1%増）を見込んでおります。

ご注意：この文章は記者発表文であり、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。

投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。

(3) 販売費及び一般管理費、営業利益

販売費及び一般管理費については、広告宣伝費、人件費、採用教育費、資産費、システム費等から構成されております。

広告宣伝費は、19 百万円（前期比 55.0%減）を見込んでおります。平成 30 年 3 月期はゲーム事業において自社で保有する IP「カクブリ」の公式 HP 作成等にかかる費用 20 百万円を計上していたものの、平成 31 年 3 月期以降はゲーム事業のプロモーション費の計画はないため、費用減を見込んでおります。

人件費は、615 百万円（前期比 15.2%増）を見込んでおります。人件費は、各事業の人員計画に基づき算出されており、各事業の事業拡大により平成 30 年 3 月期における 59 人から平成 31 年 3 月期は 75 人への人員増及び単価上昇(3%)を見込んでおります。

採用教育費は、74 百万円（前期比 8.7%減）を見込んでおります。新卒採用については前年実績による WEB 広告・採用イベント・人材紹介の活用実績より算出しております。中途採用につきましては、年間採用予定者数に中途採用フィー単価を乗じて算出しております。

資産費は、141 百万円（前期比 31.8%増）を見込んでおります。資産費は賃貸契約の賃料に基づき計画策定しており、増床計画がある際には想定される費用を算出し、計画策定を行っております。

以上の結果、平成 31 年 3 月期の販売費及び一般管理費は、1,140 百万円（前期比 17.6%増）を見込んでおります。

また、平成 31 年 3 月期の営業利益は、521 百万円（前期比 37.2%増）を見込んでおります。

(4) 営業外収益・費用、経常利益

営業外費用は支払利息、株式公開費用等の発生により 14 百万円を見込んでおります。以上より、経常利益は 507 百万円（前期比 33.7%増）を見込んでおります。

(5) 特別利益・損失

特別利益は、株式会社ベイングローバルからの特別配当金 50 百万円及び株式会社ベイングローバルの株式譲渡による関係会社株式売却益 100 百万円を見込んでおります。

(6) 親会社株主に帰属する当期純利益

税金等調整前当期純利益 657 百万円から法人税等を差し引き、親会社株主に帰属する当期純利益は 387 百万円（前期比 39.4%増）を見込んでおります。

【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想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、実際の業績は様々な要因によって異なる場合があります。

以上

ご注意：この文章は記者発表文であり、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。  
投資を行う際は、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売却届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧ください。投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。



## 平成31年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成31年3月20日

上場会社名 ギークス株式会社 上場取引所 東  
コード番号 7060 URL <https://geechs.com/>  
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 曾根原 稔人  
問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理本部長(氏名) 佐久間 大輔 (TEL) 03(6690)6928  
四半期報告書提出予定日 —  
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 : 無  
四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成31年3月期第3四半期の連結業績(平成30年4月1日～平成30年12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3月期第3四半期	2,361	—	478	—	472	—	396	—
30年3月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 31年3月期第3四半期 385百万円(—%) 30年3月期第3四半期 一百万円(—%)

	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3月期第3四半期	93	.86	—	—
30年3月期第3四半期	—	—	—	—

- (注) 1. 平成30年3月期第3四半期においては、四半期連結財務諸表を作成していないため、平成30年3月期第3四半期の数値及び平成31年3月期第3四半期の対前年同四半期増減率については記載しておりません。  
2. 当社は、平成30年11月14日付で普通株式1株につき20株の株式分割を行っております。当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり四半期純利益を算定しております。  
3. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため、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3月期第3四半期	2,982		1,608		53.9
30年3月期	2,826		1,044		36.9

(参考) 自己資本 31年3月期第3四半期 1,607百万円 30年3月期 1,044百万円

## 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3月期	—	0.00	—	0.00	0.00	
31年3月期	—	0.00	—	—	—	—
31年3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3月期の連結業績予想（平成30年4月1日～平成31年3月31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	3,056	18.4	521	37.2	507	33.7	387	39.4	90.02

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

当社は、平成30年11月14日付で普通株式1株につき20株の株式分割を行っております。当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり当期純利益を算定しております。

#### ※ 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 : 有  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

除外 1社 (社名) 株式会社ベイングローバル

(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 : 有

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3月期3Q	4,428,920株	30年3月期	4,162,920株
31年3月期3Q	20,000株	30年3月期	-株
31年3月期3Q	4,223,299株	30年3月期3Q	4,162,920株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

(注) 当社は、平成30年11月14日付で普通株式1株につき20株の株式分割を行っております。そのため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、発行済株式数 (普通株式) を算定しております。

※ 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将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、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。

【添付資料】

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 .....	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	4
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
(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
(追加情報) .....	9
(セグメント情報) .....	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、「21世紀で最も感動を与えた会社になる」ことをグランドビジョンに掲げ、いかなる環境の変化があろうとも、常に困難な課題に「挑戦」し、そしてその過程を「楽しみ」、自らの「成長」に繋げていくこと、このサイクルを繰り返すことで世の中に多くの「感動」を生み出していきます。そして、ITフリーランスのデータベース、グローバルで活躍するITエンジニア育成など人材インフラを活かし、インターネットの普及によりめまぐるしく変化する人々の生活や企業の動向を積極的に捉え、変化対応力を強みに、提供サービスの創造・進化を通じて、IT・インターネット分野を軸としたポートフォリオ経営を展開し、永続的な企業価値向上を目指しております。

当社グループが提供する事業は、日本において深刻な社会問題となっている慢性的なIT人材不足を、ITフリーランスを活用した技術リソースシェアリングや、フィリピン最大級の日系テックスクールとして次世代エンジニアの育成などを通じて、企業の経営課題を解決するIT人材領域をメイン事業としています。また、その他の事業として、大手ゲーム配信事業者とのパートナーシップにより数々のヒットタイトルを手がけるスマートフォン向けゲーム制作、VR・AR・MR・ホログラムなどの新技術を活用した動画コンテンツ制作、ゴルフ業界に特化したウェブメディア運営を行なっています。当社グループは子会社2社を含む全5事業で構成されており、各事業セグメントは「IT人材事業」、「IT人材育成事業」、「ゲーム事業」、「動画事業」、「インターネット事業」に分類されます。

当第3四半期連結累計期間における日本経済は、企業収益や雇用及び所得環境の改善を背景に、緩やかな景気回復基調が見られましたが、海外経済においては、米国の保護貿易政策や金融資本市場の変動等を主因とする不透明感が続いております。

当社グループを取り巻く業界においては、ITや情報通信関連の有効求人倍率が高水準で推移する中で、各種ウェブサービス、ゲーム、フィンテック、人工知能、IoT分野において、ITフリーランスの需要はより一層の高まりを見せております。また、スマートフォンゲーム分野は機能やデザイン性の高度化とともに、ユーザー獲得競争が加速し、ゲームタイトル毎の収益格差が拡大傾向にあります。

このような状況の中、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,361,890千円、営業利益は478,845千円、経常利益は472,983千円、親会社株主に帰属する四半期純利益は396,410千円となりました。

セグメント別の業績は次の通りであります。

なお、第1四半期連結会計期間において、連結子会社である株式会社ベイングローバルの全株式を、平成30年4月6日付で株式会社ベイングローバルホールディングスを引受先として譲渡いたしました。これに伴い、第1四半期連結会計期間より「グローバルリクルーティング事業」セグメントを廃止しております。

#### <IT人材事業>

IT人材事業におきましては、引き続き企業のインターネット関連における各種ウェブサービス、ゲーム、フィンテック、人工知能、IoT分野において、ITフリーランスの需要が高くマッチング依頼が増加し、継続契約数の増加に繋がりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は803,084千円、セグメント利益は408,759千円となりました。



#### <IT人材育成事業>

IT人材育成事業におきましては、合宿型でプログラミングと英語を学ぶことができる「エンジニア留学」が大きな特徴となっており、エンジニア留学が好調に推移しました。また、他企業からの学校受託運営売上も売上高増加へ寄与しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は180,242千円、セグメント利益は58,921千円となりました。

#### <ゲーム事業>

ゲーム事業におきましては、株式会社バンダイナムコオンラインから受託開発した「アイドリッシュセブン」及び株式会社バンダイナムコエンターテインメントと共同開発した「ツキノパラダイス。(ツキパラ。)」を運営しております。また、「アイドリッシュセブン」の初の海外版となる繁体字版を平成30年6月に配信を開始いたしました。株式会社スクウェア・エニックスから受託開発した「ワールドエンドヒーローズ」については平成30年11月に配信開始しております。一方で、株式会社gumiと国内パブリッシング契約を締結した「カクテル王子(カクテルプリンス)」については、平成30年7月に配信を停止しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は1,238,475千円、セグメント利益は283,347千円となりました。

#### <動画事業>

動画事業におきましては、遊技機向けのプロモーション動画制作や新たなプロダクトとして、VR(バーチャルリアリティ)やMR(ミックスドリアリティ)等の新技術を活用した案件獲得に注力しております。特に遊技機向けのプロモーション動画制作の売上が好調に推移しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は105,596千円、セグメント利益は30,728千円となりました。

#### <インターネット事業>

インターネット事業におきましては、新規事業としてゴルフ業界向けのインターネットサービスを積極的に進めており、主にゴルファー向けの情報サイト「Gridge」の運営を主軸とし、利用ユーザーの獲得に向けて積極的な先行投資を実施しています。顧客企業であるメーカー各社に向けては、商品記事制作や動画・リアルイベント等を連動させた販売促進・PR活動の支援を行っています。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は34,490千円、セグメント損失は62,606千円となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

## (流動資産)

当第3四半期連結会計期間末の流動資産の残高は前連結会計年度末と比較して141,041千円増加し、2,631,240千円となりました。これは主に現金及び預金が84,787千円、受取手形及び売掛金が94,563千円、前払費用が40,641千円増加、繰延税金資産が70,926千円減少したことによるものであります。

## (固定資産)

当第3四半期連結会計期間末の固定資産の残高は前連結会計年度末と比較して14,585千円増加し、350,835千円となりました。これは主に有形固定資産が29,591千円増加したことによるものであります。

## (流動負債)

当第3四半期連結会計期間末の流動負債の残高は前連結会計年度末と比較して409,203千円減少し、1,122,772千円となりました。これは主に1年内償還予定の転換社債型新株予約権付社債が199,500千円、未払消費税等70,843千円、前受収益が240,875千円減少、前受金が47,854千円増加したことによるものであります。

## (固定負債)

当第3四半期連結会計期間末の固定負債の残高は前連結会計年度末と比較して762千円増加し、251,096千円となりました。これは主に資産除去債務が12,765千円増加、長期借入金が9,223千円減少したことによるものであります。

## (純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産の残高は前連結会計年度末と比較して564,067千円増加し、1,608,207千円となりました。これは主に資本金が99,750千円、資本剰余金が99,750千円、利益剰余金が396,410千円増加したこと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

本日開示いたしました「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。

## 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3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成30年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,243,422	1,328,210
受取手形及び売掛金	975,565	1,070,128
商品	1,071	219
仕掛品	149,056	153,213
貯蔵品	589	791
前渡金	8,066	109
前払費用	23,246	63,887
繰延税金資産	70,926	-
その他	18,253	14,678
流動資産合計	2,490,199	2,631,240
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	109,252	134,288
車両運搬具（純額）	1,954	3,851
工具、器具及び備品（純額）	18,074	20,732
有形固定資産合計	129,281	158,872
無形固定資産		
ソフトウェア	1,075	756
無形固定資産合計	1,075	756
投資その他の資産		
敷金保証金	193,474	187,353
長期前払費用	903	-
繰延税金資産	11,515	3,853
投資その他の資産合計	205,893	191,206
固定資産合計	336,249	350,835
資産合計	2,826,449	2,982,075

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成30年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成30年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	605,156	640,079
1年内償還予定の転換社債型新株予約権付社債	199,500	-
1年内返済予定の長期借入金	54,840	60,553
未払金	53,360	42,606
未払費用	37,059	33,896
未払法人税等	86,578	109,070
未払消費税等	87,853	17,009
預り金	28,874	33,825
前受金	112,807	160,661
前受収益	265,945	25,069
その他	1	-
流動負債合計	1,531,975	1,122,772
固定負債		
長期借入金	189,026	179,803
繰延税金負債	6,599	3,819
資産除去債務	54,707	67,473
固定負債合計	250,333	251,096
負債合計	1,782,309	1,373,868
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	320,191	419,941
資本剰余金	270,134	369,884
利益剰余金	454,325	850,736
自己株式	-	△21,000
株主資本合計	1,044,650	1,619,561
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△648	△11,765
その他の包括利益累計額合計	△648	△11,765
非支配株主持分	137	411
純資産合計	1,044,139	1,608,207
負債純資産合計	2,826,449	2,982,075

## (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)	
当第3四半期連結累計期間	
(自 平成30年4月1日	
至 平成30年12月31日)	
売上高	2,361,890
売上原価	1,053,447
売上総利益	1,308,442
販売費及び一般管理費	829,597
営業利益	478,845
営業外収益	
受取利息	84
業務受託収入	600
その他	63
営業外収益合計	748
営業外費用	
支払利息	1,318
社債利息	543
為替差損	2,082
株式公開費用	2,000
その他	666
営業外費用合計	6,610
経常利益	472,983
特別利益	
関係会社株式売却益	150,839
特別利益合計	150,839
税金等調整前四半期純利益	623,823
法人税、住民税及び事業税	162,807
法人税等調整額	64,263
法人税等合計	227,070
四半期純利益	396,752
非支配株主に帰属する四半期純利益	341
親会社株主に帰属する四半期純利益	396,410

## 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)

	当第 3 四半期連結累計期間 (自 平成30年 4 月 1 日 至 平成30年12月31日)
四半期純利益	396,752
その他の包括利益	
為替換算調整勘定	△ 11,117
その他の包括利益合計	△ 11,117
四半期包括利益	385,634
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	385,360
非支配株主に係る四半期包括利益	274

(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)

当第 3 四半期連結累計期間において、平成30年 6 月29日開催の株主総会決議に基づき、自己株式 1,000株の取得を行い自己株式が21,000千円増加しております。また、転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の権利行使により、資本金が99,750千円、資本準備金が99,750千円増加しております。この結果、当第 3 四半期連結会計期間末において自己株式が21,000千円、資本金が419,941千円、資本剰余金が369,884千円となっております。

(追加情報)

「税効果会計に係る会計基準の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年 2 月16日)等を第 1 四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております。

(セグメント情報)

【セグメント情報】

当第 3 四半期連結累計期間(自 平成30年 4 月 1 日 至 平成30年12月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント					合計	調整額 (注1)	四半期連結 損益 計算書(注 2)
	IT人材事業	IT人材育成事業	ゲーム事業	動画事業	インターネット事業			
売上高								
外部顧客への売上高	803,084	180,242	1,238,475	105,596	34,490	2,361,890	-	2,361,890
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	8,967	-	-	-	8,967	△ 8,967	-
計	803,084	189,210	1,238,475	105,596	34,490	2,370,857	△ 8,967	2,361,890
セグメント利益 又は損失(△)	408,759	58,921	283,347	30,728	△62,606	719,149	△240,304	478,845

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△240,304千円には各報告セグメントに配分していない全社費用△256,066千円及びセグメント間消去取引15,761千円が含まれております。

2 セグメント利益又は損失の合計額と調整額の合計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。