



**2017年4月期
第2四半期決算説明会資料**

株式会社gumi

2016年12月

1. 今後の取組について	P.2
2. 連結決算について	P.14
- FY16Q2決算（連結）	P.15
- FY16Q3業績予想	P.25
3. 各タイトルの状況について	P.28

1. 今後の取組について

①業績の振り返り

1.①業績の振り返り

- 売上は業績予想とほぼ同水準に。営業利益、経常利益は業績予想を大幅に上回り着地
- QonQでは増収増益となり、Q1に続き黒字化を達成

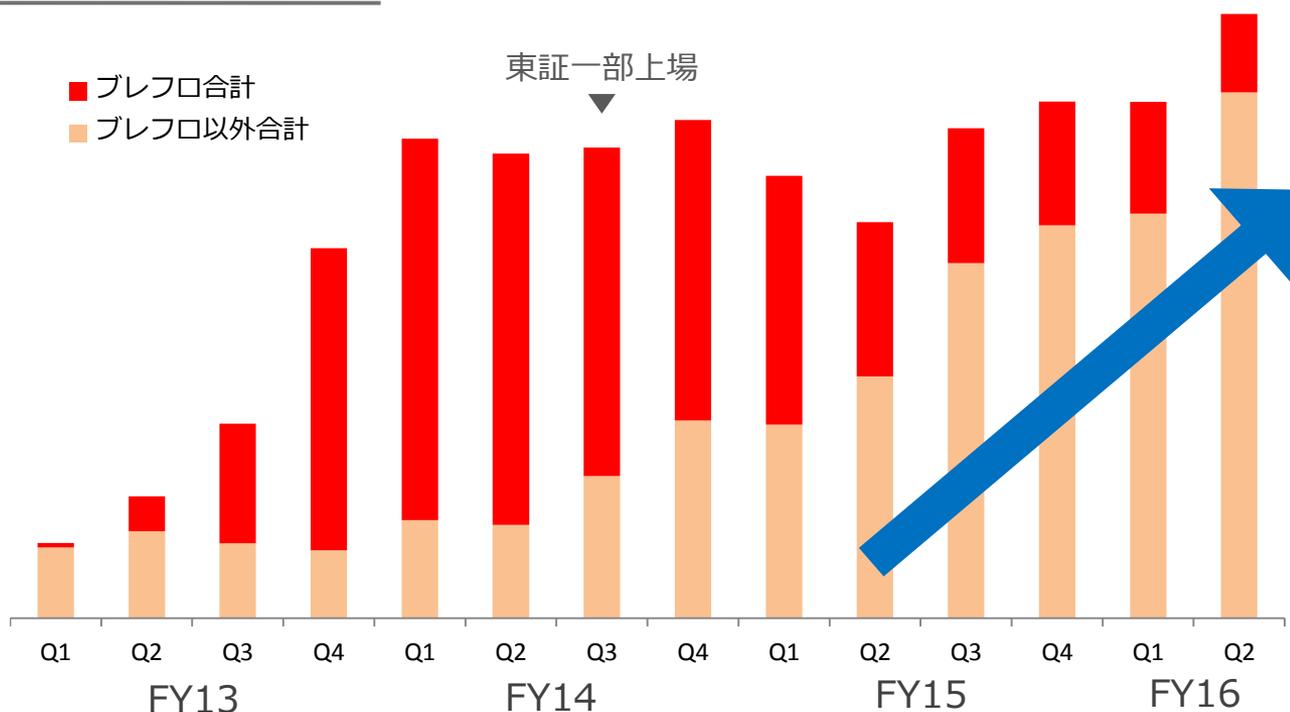
FY16Q2実績（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q2実績	(16年9月12日公表) 2017年 4月期 Q2予想	増減 (業績予想対比)	2017年 4月期 Q1実績	増減 (QonQ)
売上高	5,945	6,000	△55	5,333	+612
営業利益	310	0	+310	253	+57
経常利益	364	0	+364	246	+118

**損益構造の改善により、
恒常的な黒字化体質を構築！**

- グロス売上(※)は引き続き順調に推移し、過去最高を大幅に更新

グロス売上高(※)推移



(※) ユーザーのコイン消費額 (当社の財務会計上の売上とは異なる)

グロス売上は過去最高を大幅に更新！

②FY16Q3のトピックス

1.②FY16Q3のトピックス

- 11月よりクリユニ、12月よりタガタメのTVCMを放映開始



【クリユニ】

TVCM放映期間

: 11月26日(土)~12月11日(日)

放送地域

: 関東、関西

イベント

『りゅうちえるの9つの秘宝』
大絶賛開催中！

【タガタメ】

TVCM放映期間

: 12月1日(木)~1月31日(火)

放送地域

: 関東(フジテレビ)



有力な2タイトルに戦略的な投資を実行！



■クリユニ

- 2016年4月の配信後、ARPMUA、継続率共に高い水準で推移し、安定した売上を維持
- 今冬の海外展開に先駆けてユーザーベースを拡大し、今後の売上増加を図る

■タガタメ

- 2016年1月の配信後、ユーザーベース及び売上は順調に推移
- 有力IPとのコラボと連携した大型プロモーションの実施により、更なるユーザーベースの拡大、売上増加を図る

ブレフロ、ファンキルに続く基幹タイトルへ！

③今後の取組について

1.③今後の取組について

ゲーム事業 投資フェーズから 回収フェーズに

【国内Development】

- ・配信中タイトルの更なる売上拡大と収益力強化
- ・新規タイトルは、ヒットタイトルの更なる量産を目指す



【海外Publishing】

- ・主に自社開発の有力タイトルのPublishingに注力
- ・海外売上高の更なる拡大を目指す



【海外Development】

- ・海外2拠点にて地産地消タイトルの開発に注力
- ・今期中の配信を目指す

【新規事業（VR事業）】

- ・戦略的投資を継続し、国内外において将来の収益基盤を構築

新規事業（VR事業） 成長市場における 将来の収益基盤の 構築

国内Development

- ・配信中タイトル
 - タガタメは8月に過去最高売上を達成！
 - FFBEは1周年を迎え、引き続き好調に推移！
 - クリユニ、タガタメはTVCMの実施により、今後の売上増加を図る



- ・新規タイトル
 - 来春以降に、複数の新規タイトルの配信を予定！

- ・広告費の適正化及び開発内製化を継続し、収益力を強化

海外Publishing

- ・ブレフロ海外言語版及びファンキル海外言語版は引き続き堅調に推移



- ・FFBE海外言語版は、新たな進化軸の追加等により好調に推移！
6月の配信後早くも800万ダウンロードを突破！
(米国のセールスランキング13位を獲得！)



- ・今冬にクリユニ海外言語版の配信を予定！

海外Development

- ・韓国、フランスの2拠点にて地産地消タイトルを開発中
今期中の配信を目指す

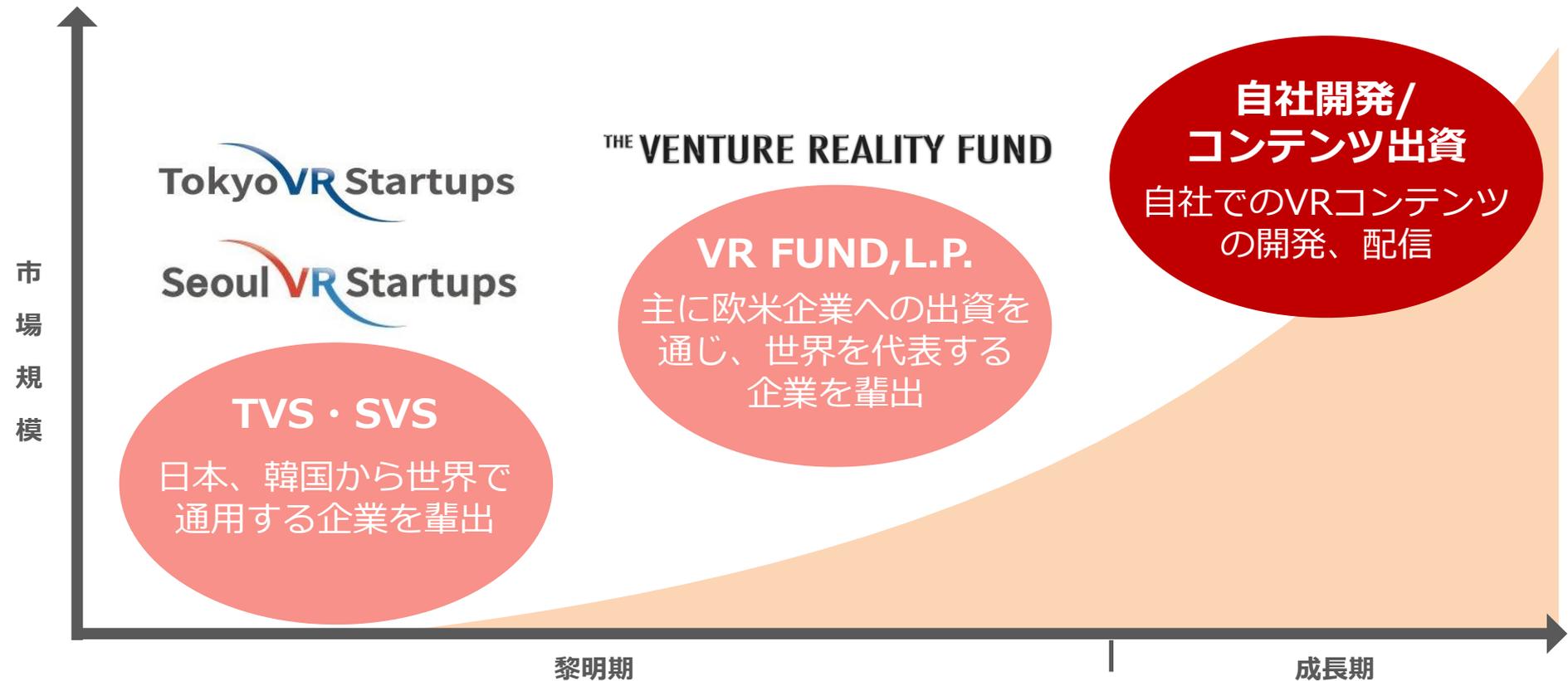
©2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

(※)ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営を当社/エイリムが担当

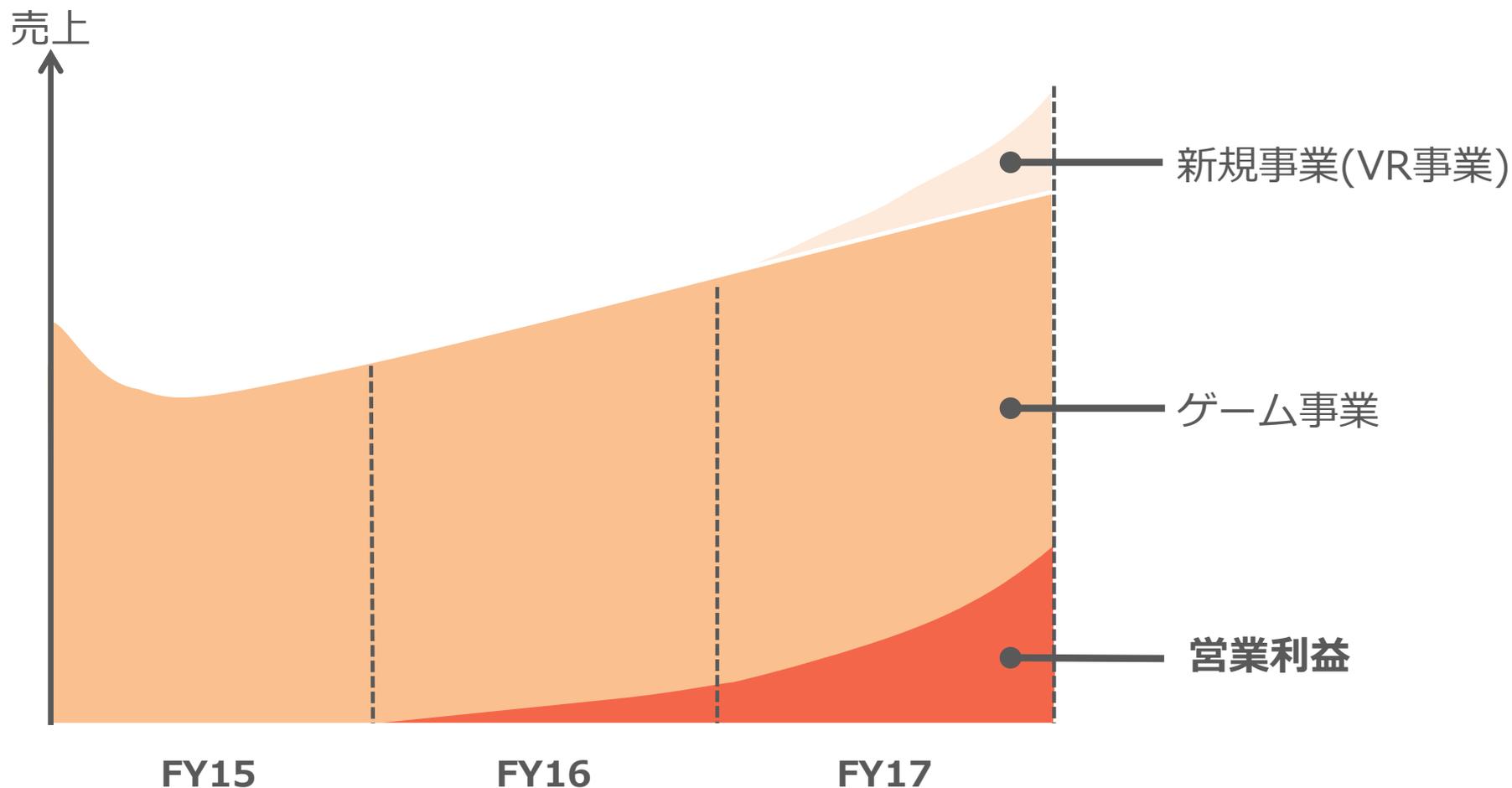
売上拡大と収益力の更なる強化

- 引き続き、国内外において戦略的投資を継続



VR市場の拡大を牽引し、将来の収益機会を確保

中長期に目指すべき姿



**ゲーム事業における安定した収益の創出及び
新規事業(VR事業)を通じた将来の収益機会の確保**

2. 連結決算について

①FY16Q2決算（連結）

2. FY16Q2決算（連結）ハイライト

業績 （連結）

- 売上高： 5,945百万円 QonQ： +612百万円
- 営業利益： 310百万円 QonQ： +57百万円
- 経常利益： 364百万円 QonQ： +118百万円

ネイティブ

- 『ブレフロ日本語版』は、3周年イベントの終了に伴い、ARPMUAが低下、MAUも若干の減少となり、QonQで減収に。『ブレフロ海外言語版』は、配信開始後の期間経過に伴いMAUは減少、ARPMUAも若干低下し、QonQで減収に
- 『ファンキル』は、2周年イベントの実施等に伴いMAUは増加、また新ユニットの投入等に伴いARPMUAも上昇し、QonQで増収に
- 『ドラジェネ』は、MAUは増加したもののARPMUAが低下し、QonQで減収に
- 『SAO（※1）』は、引き続き安定したランキングを維持
- 『FFBE（※2）』は、1周年イベントの実施や新キャラクターの参戦等により、引き続き好調に推移。『FFBE海外言語版』は、新たな進化軸の追加等により好調に推移
- 『タガタメ』は、コラボ施策等が奏功しMAUが増加。ARPMUAも上昇し、QonQで大幅な増収に
- 『クリユニ』は、ARPMUAは上昇したものの、限定的なプロモーションによりMAUが減少し、QonQで減収に
- 『シノビナ』は、KPI改善に向けた大幅アップデートを実施し、今後の売上増加を図る
- FY16Q2に『ブレオデ』を配信開始

MAU: Monthly Active Users（月次アクティブユーザー数）

ARPMUA: Average Revenue Per Monthly Active Users（月次アクティブユーザー1人当たりの月平均売上高）

（※1）ソードアート・オンライン コード・レジスタ（販売/配信元：バンダイナムコエンターテインメント）の開発運営を当社が担当

（※2）ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス（販売/配信元：スクウェア・エニックス）の開発運営を当社/エイリムが担当

2. FY16Q2決算（連結）損益計算書

- ファンキル、タガタメ、FFBE海外言語版等の増収及びブレオデの配信開始により、QonQで増収に
- 投資有価証券の売却に伴い、263百万円の特別利益を計上

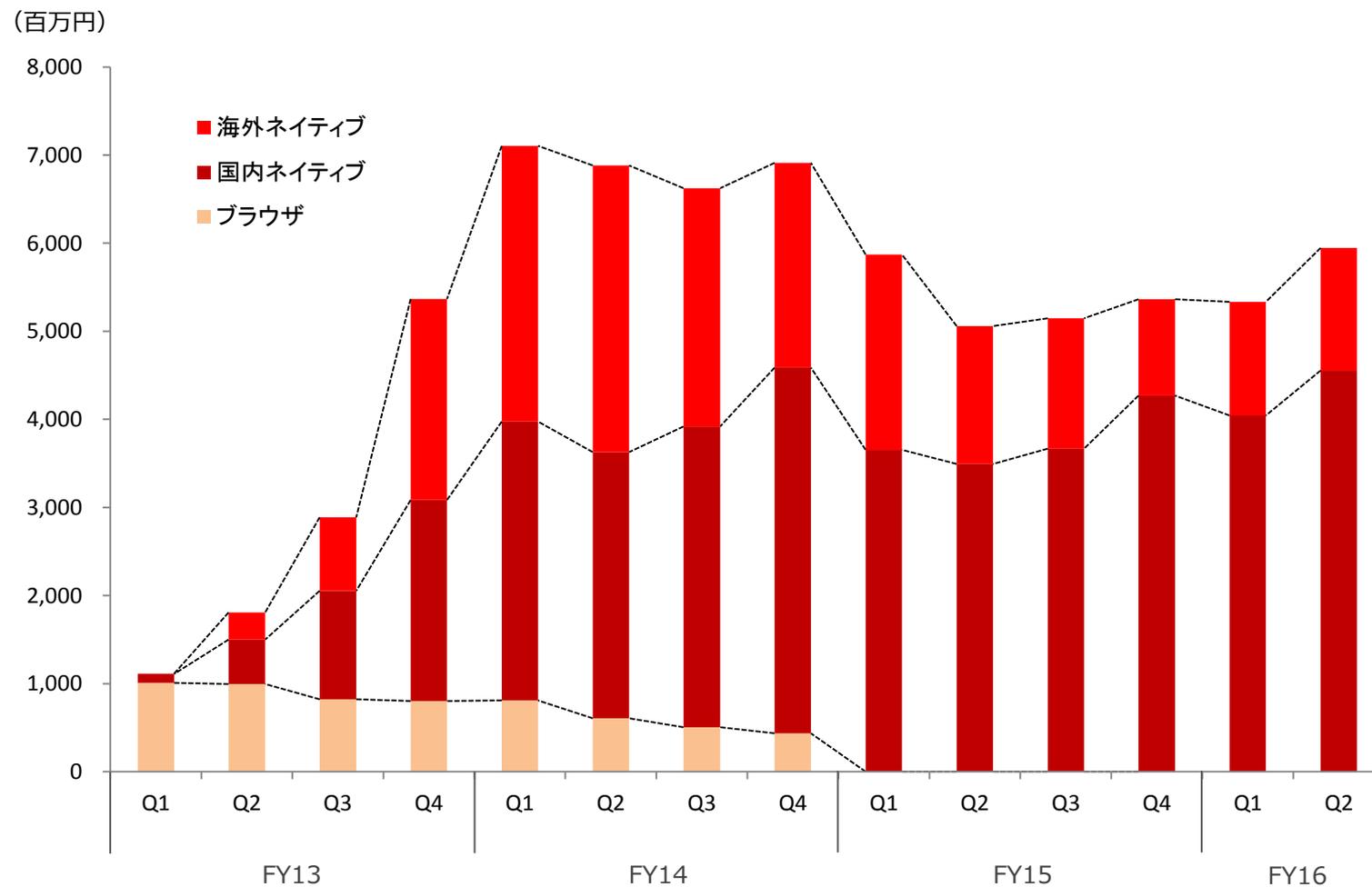
損益計算書

(百万円)	2017年4月期Q2 (2016年8月 ～2016年10月)	2016年4月期Q2 (2015年8月 ～2015年10月)	前年同期比	2017年4月期Q1 (2016年5月 ～2016年7月)	前四半期比 (QonQ)
売上高	5,945	5,056	+889	5,333	+612
売上原価	4,486	4,308	+178	3,800	+686
販管費	1,148	1,716	△568	1,280	△132
営業利益	310	△968	+1,278	253	+57
経常利益	364	△1,065	+1,429	246	+118
特別利益	263	332	△69	-	+263
特別損失	0	△385	△385	152	△152
税前利益	627	△1,118	+1,745	93	+534
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	509	△1,139	+1,648	33	+476

2. FY16Q2決算（連結）サービス別売上高の内訳

- 国内ネイティブ、海外ネイティブ共にQonQで増収に

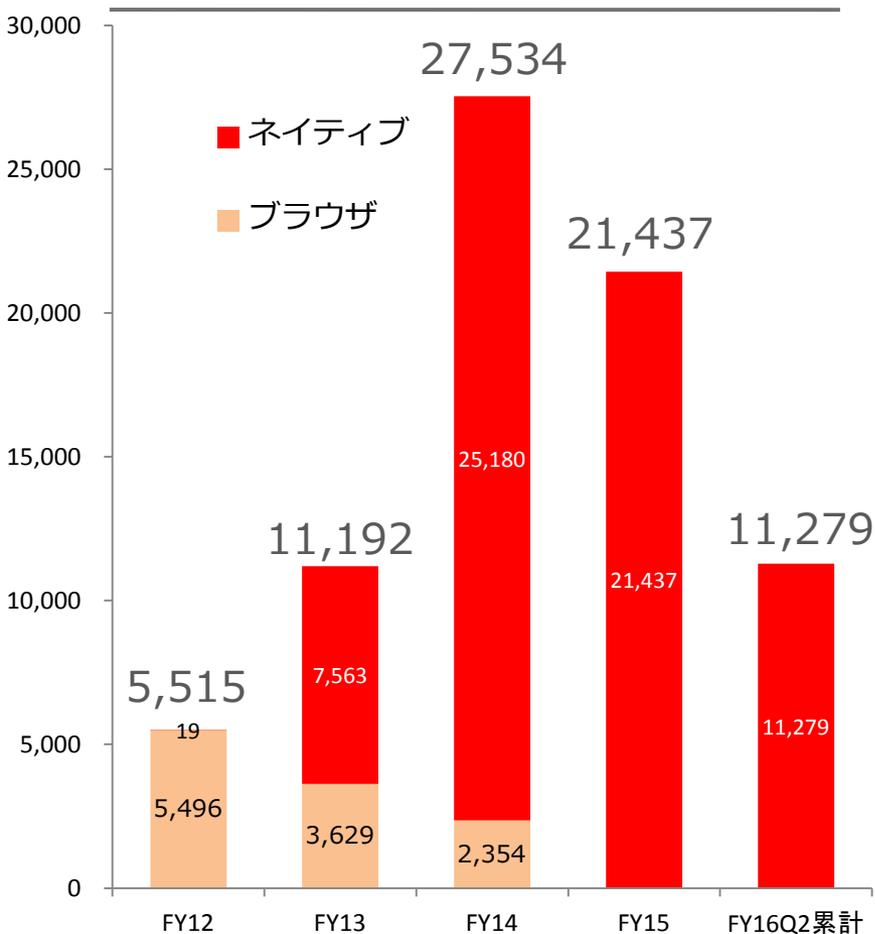
サービス別売上高推移



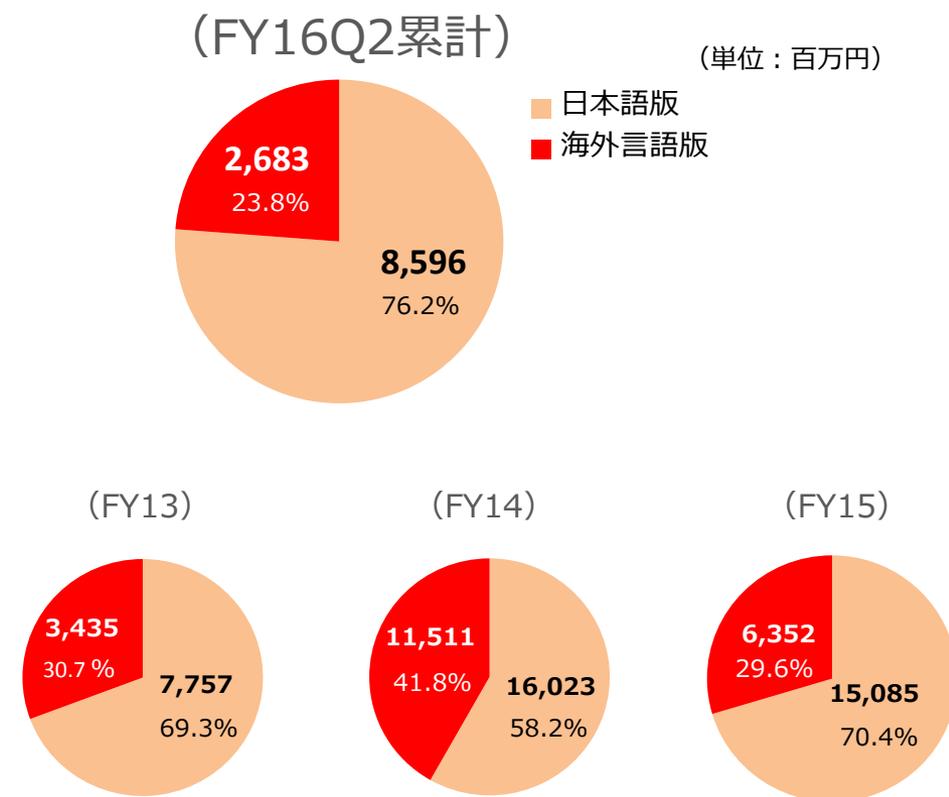
2. FY16Q2決算（連結）サービス別 / 言語別 売上高

- 海外言語版比率は23.8%と、FY15と比して5.8ポイント低下
- 引き続き、自社開発タイトルの早期の海外展開及び地産地消タイトルの早期配信により海外売上高の拡大を目指す

(百万円) サービス別売上高



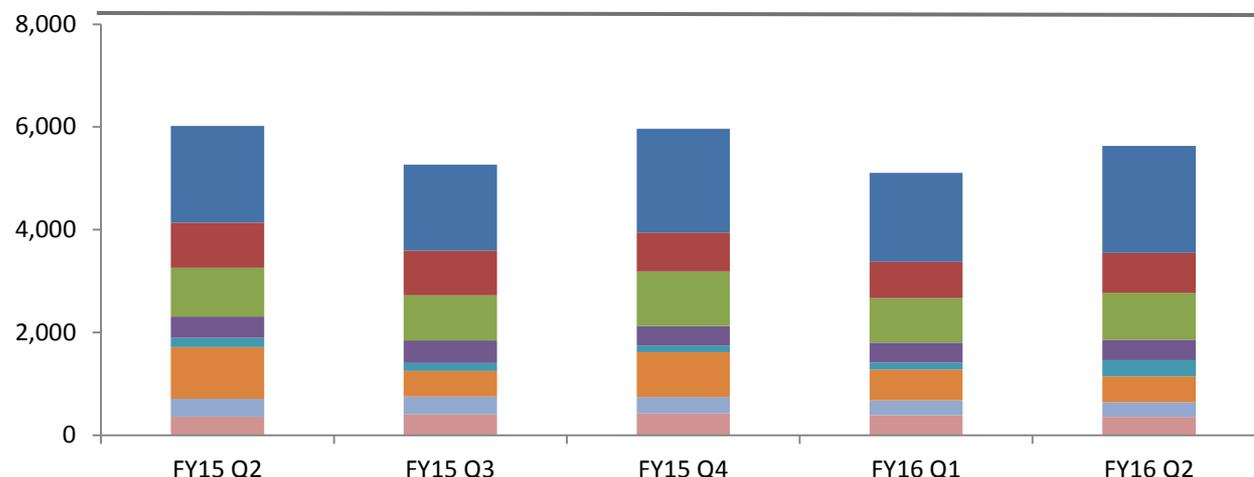
言語別売上高



2. FY16Q2決算（連結）費用推移

- 開発費及び運営費の抑制と効果的なプロモーションの実施により、コストの適正化を図る
- Q3はクリユニ、タガタメのCM実施等に伴い、QonQで広告宣伝費が約450百万円増加する見込み

(百万円) 売上原価/販管費推移



(百万円)		FY15 Q2	FY15 Q3	FY15 Q4	FY16 Q1	FY16 Q2
売上原価	■ 支払手数料	1,882	1,670	2,020	1,729	2,079
	■ 人件費 (※1)	879	872	758	710	777
	■ 外注費	953	876	1,061	868	916
	■ 通信費	409	439	376	389	393
	■ その他	183	153	134	101	319
	売上原価 合計	4,308	4,011	4,350	3,800	4,486
販管費	■ 広告宣伝費	1,004	503	867	599	504
	■ 人件費 (※2)	344	346	324	288	286
	■ その他	367	408	426	392	356
	販管費 合計	1,716	1,258	1,618	1,280	1,148
売上原価及び販管費合計		6,025	5,270	5,968	5,080	5,635

※1 売上原価の「人件費」：開発部門の従業員の給与

※2 販管費の「人件費」：開発部門以外の従業員の給与

2. FY16Q2決算（連結） QonQ 費用解説

- ・ 売上原価は、主に増収による支払手数料の増加に伴い増加（+686百万円）
- ・ 販管費は、主に費用対効果を重視した効果的なプロモーションの実施に伴う広告宣伝費の抑制により、QonQで減少（△131百万円）

費用解説

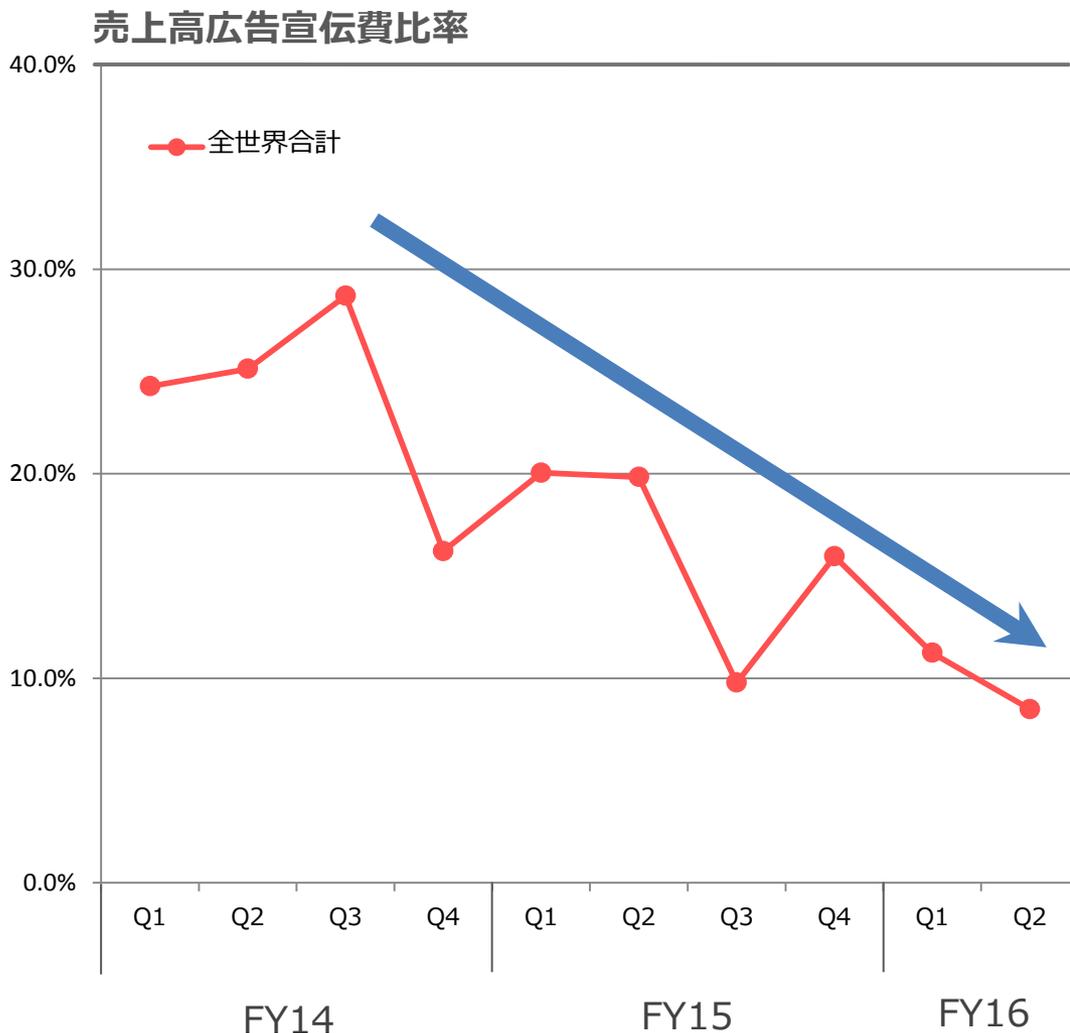
	2017年4月期 Q2 (2016年8月 ～2016年10月)	2016年4月期 Q2 (2015年8月 ～2015年10月)	前年同期比	2017年4月期 Q1 (2016年5月 ～2016年7月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
(百万円)						
売上原価						
支払手数料	2,079	1,882	+197	1,729	+350	・ 増収に伴う支払手数料等の増加
人件費（※1）	777	879	△102	710	+67	・ 賞与引当金等の増加
外注費	916	953	△37	868	+48	・ 仕掛中の新規タイトルの外注費の増加
通信費	393	409	△16	389	+4	
販管費						
広告宣伝費	504	1,004	△500	599	△95	・ 徹底的な効果検証による広告宣伝費の減少
人件費（※2）	286	344	△58	288	△2	

※1 売上原価の「人件費」：開発部門の従業員の給与

※2 販管費の「人件費」：開発部門以外の従業員の給与

2. FY16Q2決算（連結）広告宣伝費

- 徹底的な広告効果検証を継続し、FY16Q2の売上高広告宣伝費比率は8.5%に
- Q3はクリユニ、タガタメのTVCM実施に伴い広告宣伝費の増加(+約450百万円)を見込む



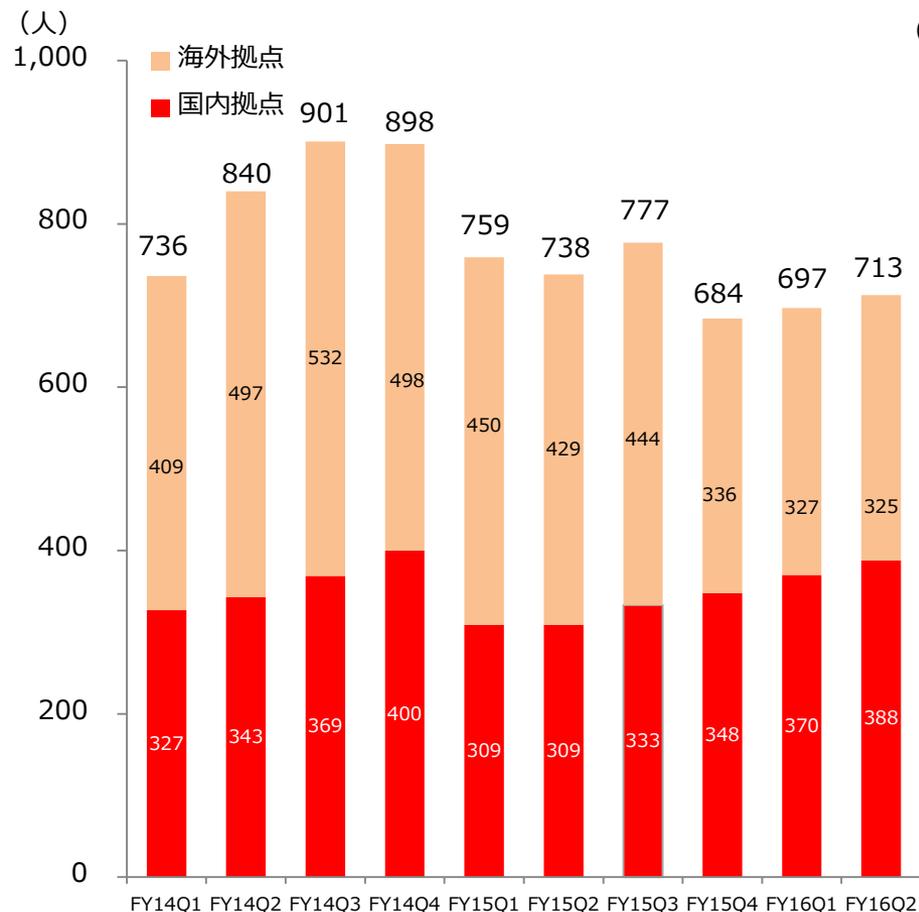
FY16Q2(累計)
売上高広告宣伝費率
9.8%

2. FY16Q2決算（連結）人員数、開発費

- 人員数は、FY16Q2末時点で国内人員数が若干増加するもほぼ横ばいで推移
- 開発費は、仕掛中の新規タイトルの開発強化により、QonQで増加

人員数推移

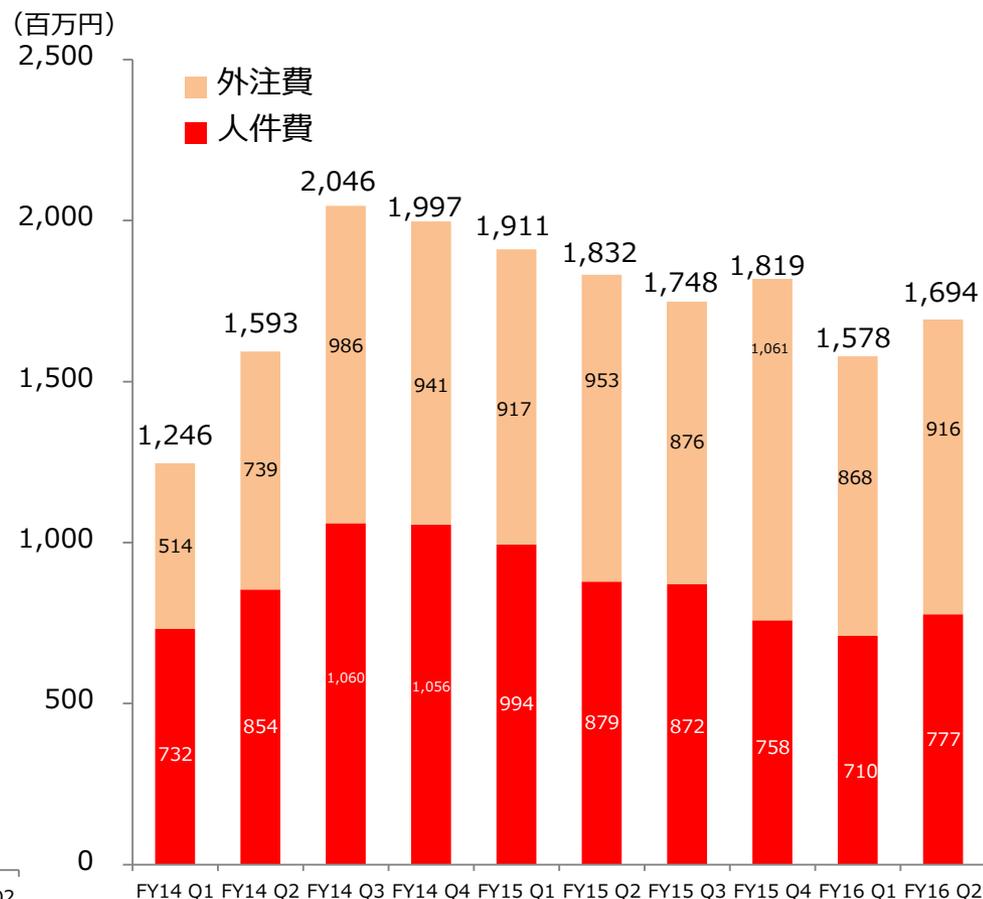
ほぼ横ばいで推移



※人員：正社員+契約社員（アルバイトを除く）

開発費推移

引き続き開発費の適正化を図る



※開発費 = 外注費 + 人件費

2. FY16Q2決算（連結）貸借対照表

- FY16Q2末における現預金は約113億円
- 純資産比率は約69%と引き続き堅固な財務基盤を維持

貸借対照表(連結)

(百万円)	2017年4月期 Q2 (2016年8月 ～2016年10月)	2017年4月期 Q1 (2016年5月 ～2016年7月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
流動資産	14,393	12,860	+1,533	現金及び預金の増加 (+1,309百万円) 売掛金の増加 (+271百万円)
うち現金及び預金	11,357	10,048	+1,309	長期借入金の増加(+418百万円) 1年以内返済予定の長期借入金の増加(+332百万円) 投資有価証券の一部売却 (+409百万円)
固定資産	4,317	4,408	△91	
総資産	18,711	17,269	+1,442	
流動負債	4,684	4,185	+499	1年以内返済予定の長期借入金の増加(+332百万円) 未払法人税等の増加(+151百万円)
固定負債	1,007	589	+418	長期借入金の増加(+418百万円)
純資産	13,019	12,494	+525	

②FY16Q3業績予想

2. FY16Q3業績予想（連結）

- Q3の売上高は、QonQで増収を見込む
- **クリユニ、タガタメのTVCMの実施等に伴う広告宣伝費の増加(+約450百万円)を見込むことから、Q3の営業利益、経常利益は、共にゼロを想定**

FY16Q3業績予想（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q2実績	2017年 4月期 Q3予想	増減	増減比
売上高	5,945	6,300	+355	+6.0%
営業利益	310	0	△310	—
経常利益	364	0	△364	—

**Q1、Q2に引き続き
Q3も黒字化を目指す**

2. FY16Q3業績予想（連結）

- 売上については、クリユニ、タガタメ等の増収を想定し、QonQで増収を見込む
- 費用については、クリユニ、タガタメのTVCM実施等に伴う広告費の増加、新規タイトルの開発強化に伴う外注費の増加等を想定し、QonQで増加を見込む

■ 主なタイトルの売上

● 既存タイトル

ブレフロ日本語版・海外言語版(QonQ売上高 ±0%) 

- QonQで概ね同水準の売上を見込む
(要因) 日本語版は、3周年イベントの終了に伴いMAUの減少を見込むものの、海外言語版は年末年始施策の実施等に伴いARPMUAが上昇すると想定

ファンキル(QonQ売上高 ±0%) 

- QonQで概ね同水準の売上を見込む
(要因) 引き続き好調に推移することを見込んでおり、MAU及びARPMUAは概ね同水準を想定

タガタメ(QonQ売上高 +10%) 

- QonQで増収を見込む
(要因) TVCMの実施によりMAUは増加することを見込むものの、Q3への売上寄与は限定的と想定

クリユニ(QonQ売上高 +35%) 

- QonQで増収を見込む
(要因) TVCMの実施によりMAUが増加することを想定

● その他タイトル

- 既存タイトルに関しては足元のKPIを鑑みた売上を採用
- 新規タイトルに関しては保守的な売上を採用

■ 主な費用

● 人件費

- QonQで概ね同水準を見込む
(要因) 国内・海外の人員適正化を継続していることから、QonQで概ね同水準を見込む

● 外注費

- QonQで増加を見込む
(要因) 仕掛中の新規タイトルの開発を強化することから、QonQで増加を見込む

● 広告宣伝費

- QonQで大幅な増加を見込む
(要因) クリユニ、タガタメのTVCM実施等に伴い、QonQで大幅な増加を見込む

3. 各タイトルの状況について

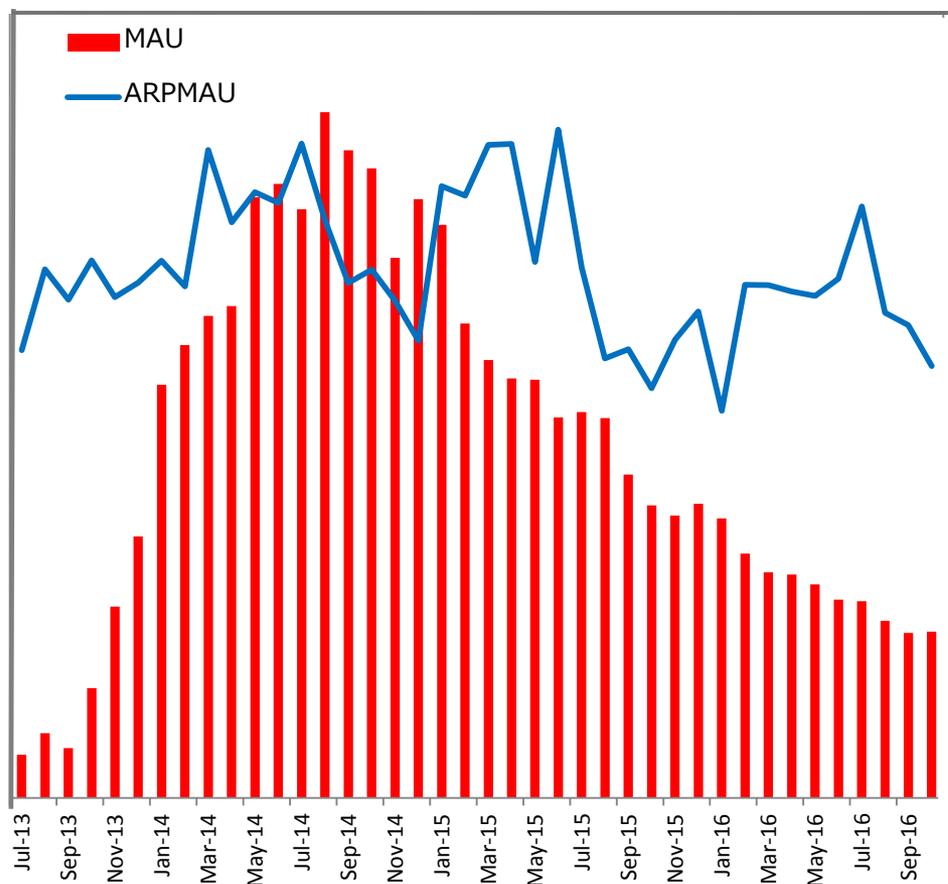
①既存タイトル

3. ①既存タイトル ブレイブフロンティア

オリジナル

- 日本語版は、近日マルチプレイを実装予定
- 海外言語版は、ギルドシステムの拡充やクリスマスイベントを開催予定

MAU/ARPMU推移 (日本語版・海外言語版)



配信後3年経過も
安定した売上を維持！



※ブレフロの全言語版で集計(中国版を除く)

3. ①既存タイトル ファントム オブ キル

オリジナル

- 10月の2周年イベントにより、ユーザーベースが大幅に拡大し、ギルド等の実装によりユーザーの継続率が向上
- 11月25日より「でんぱ組.inc」との新コラボイベントを開催
- 2017年にギルドの大型アップデートを予定



ユーザーベース 大幅に拡大！



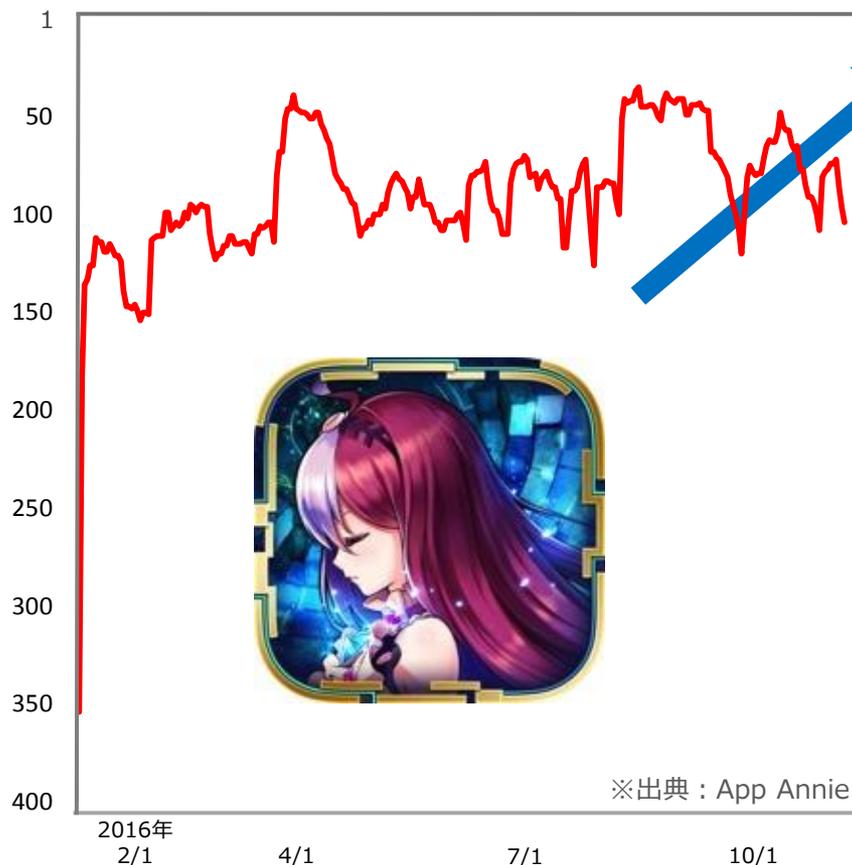
3. ①既存タイトル 誰ガ為のアルケミスト

オリジナル



- 8月はコラボ実施によりMAUが増加し、過去最高売上を達成！
その後もMAU、売上は好調に推移！
- 新イベントの実装により、新たなデッキ編成のニーズを開拓
- 12月よりTVCMを放映開始し、ユーザーベースの更なる拡大を図る
- 今後は有力IPとの大型コラボ、そして2017年1月の1周年には大型アップデートを実施予定！

(位) Google Play 売上高ランキング推移



12月よりTVCMを放映開始！



※出典：App Annie

オリジナル

- バトルシステムの改修、バランス調整等の大型アップデートを実施
- アップデート後に継続率が上昇、今後はプロモーションを強化し売上の拡大を図る



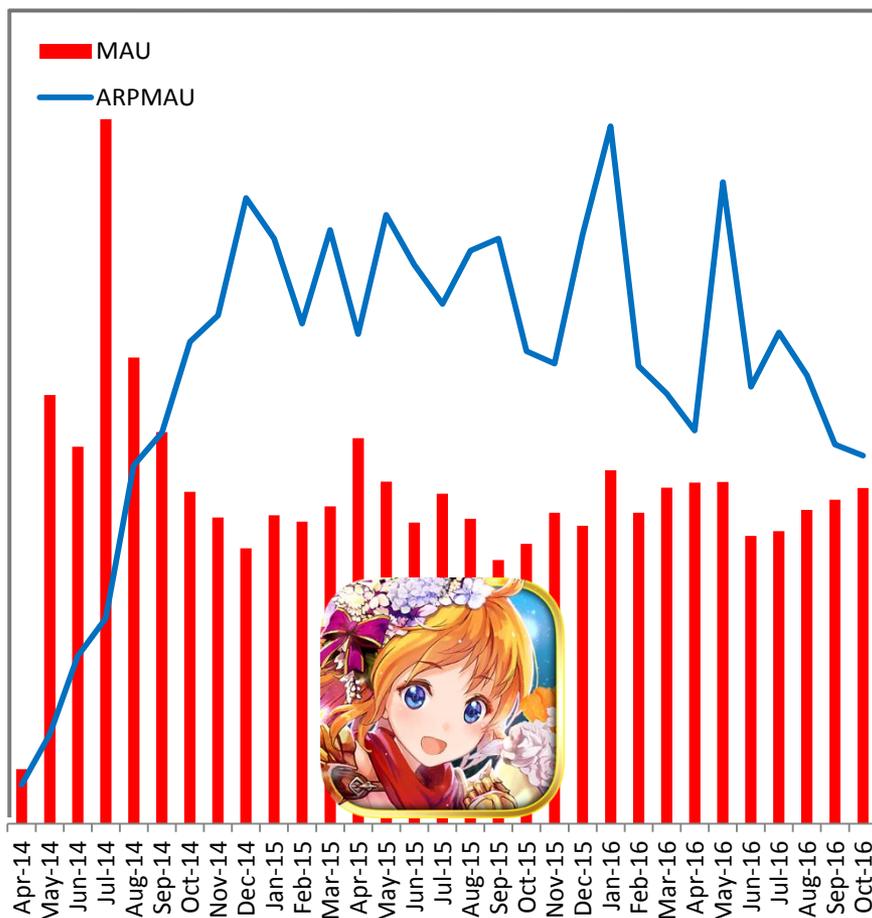
ユーザーベースの 拡大を図る



オリジナル

- 配信後2年半が経過するも、MAUは増加傾向に
- 11月に新イベントを開催する等、今後も新規コンテンツを積極的に追加予定
- キャラクター育成要素を新規開発中。ARPPU上昇を目指す

MAU/ARPPMAU推移 (ドラジェネ)



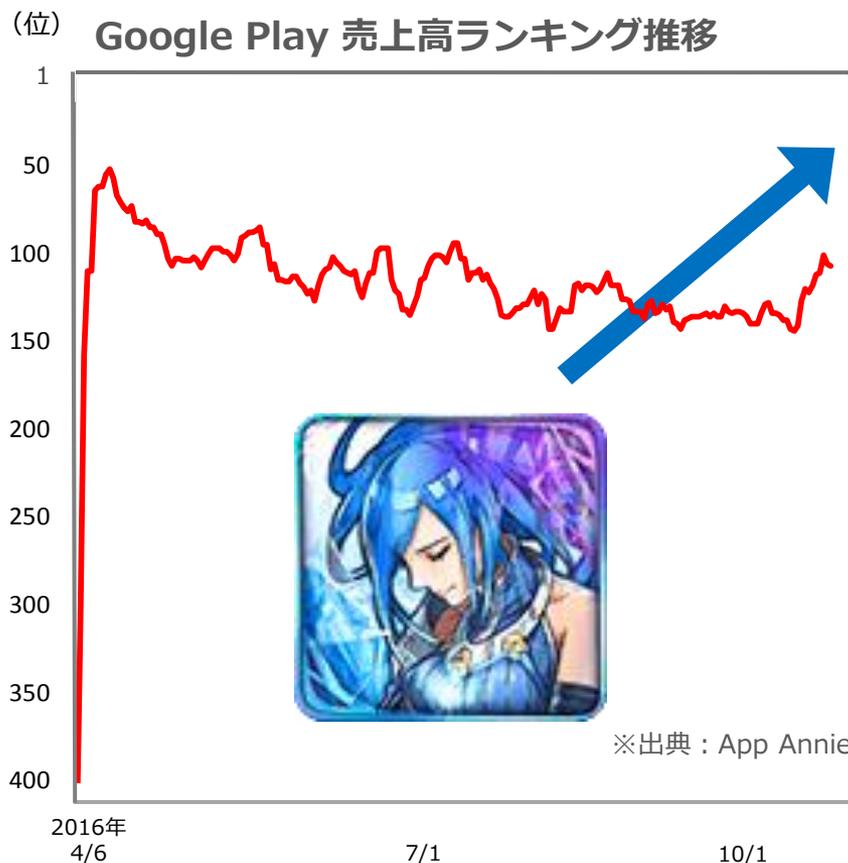
MAUは増加傾向
昨年同期比でもプラスに



3. ①既存タイトル クリスタル オブ リユニオン

オリジナル

- 4月6日に配信を開始し、50万ダウンロードを突破
- 11月よりTVCMを放映開始！
- 今後も様々な新規コンテンツを追加予定



イベント
『りゅうちえるの9つの秘宝』
大絶賛開催中！

今冬に海外言語版の
配信を予定！



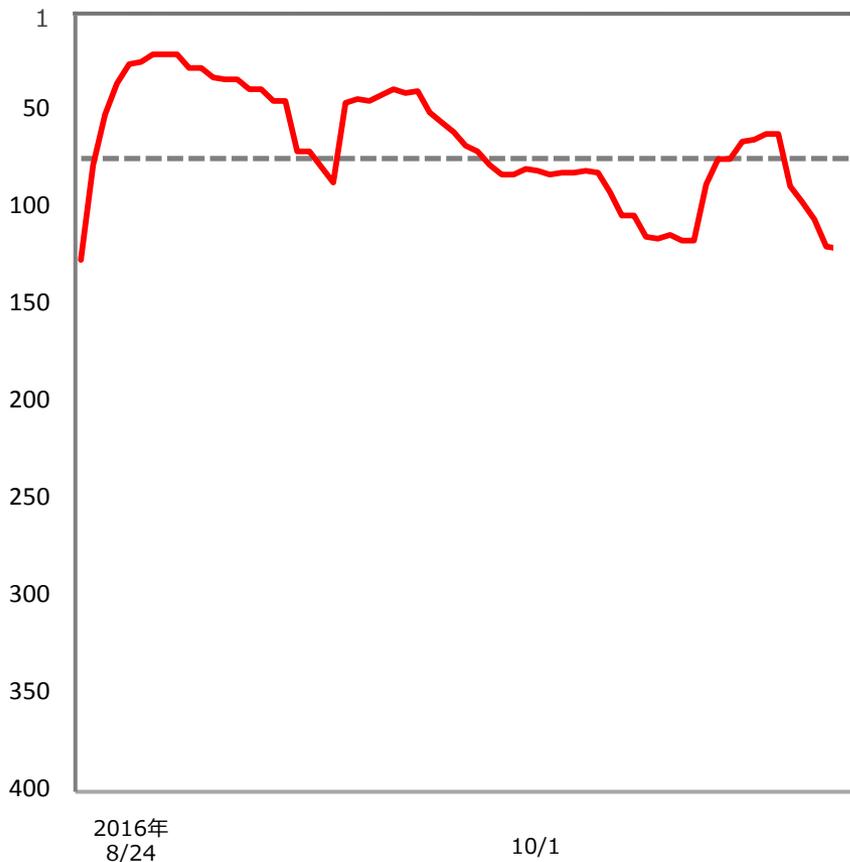
3. ①既存タイトル ブレイジング オデッセイ

オリジナル

- 8月24日に配信を開始し、60万ダウンロードを突破
- 継続的に有名IPタイトルとのコラボイベントを開催予定
- 『アリーナ』のリニューアル、新章追加を予定



(位) Google Play 売上高ランキング推移



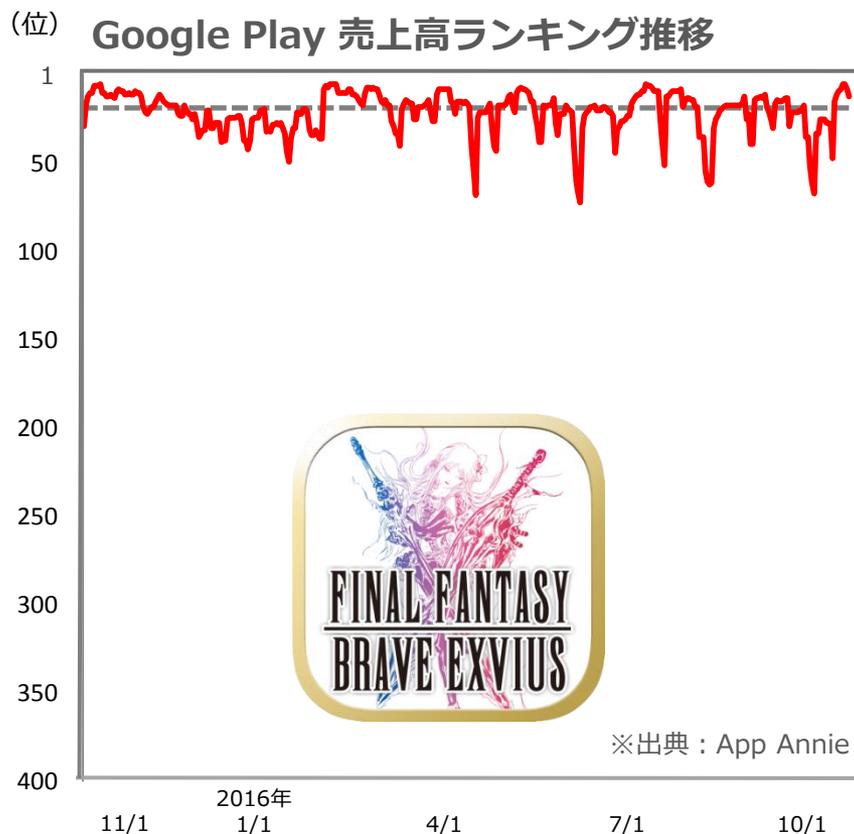
リリース後、安定して推移！



他社IP系

- 1周年イベントの実施等により、好調に推移
- 12月にFF15よりノクティスの参戦等を予定！合わせてTVCMを放映予定！

ランキング上位安定！



3. ①既存タイトル Phantom of the Kill (海外言語版)

オリジナル



- 5月18日に配信を開始し、80万ダウンロードを突破
- マルチ対戦などの新機能を追加予定
- 大型IPとのコラボを予定するなど、今後はプロモーションを強化し、売上拡大を図る



大型IPとのコラボを予定！

3. ①既存タイトル FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (海外言語版)

他社IP系

- 6月30日に配信を開始し、800万ダウンロードを突破
- 新たな進化軸の追加等により好調に推移
- 今後、FF15よりノクティスの参戦等を予定！



©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

Illustration/ ©2014,2015 YOSHITAKA AMANO

(※)ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元 : スクウェア・エニックス) の開発運営を当社が担当

世界各地で好調に推移！

②新規タイトル

オリジナル

『クリスタルオブ リユニオン (海外言語版)』

ジャンル：戦略MMOSLG

配信時期：今冬予定

- 今冬、アジア圏にて配信予定！



近日事前登録を開始予定！

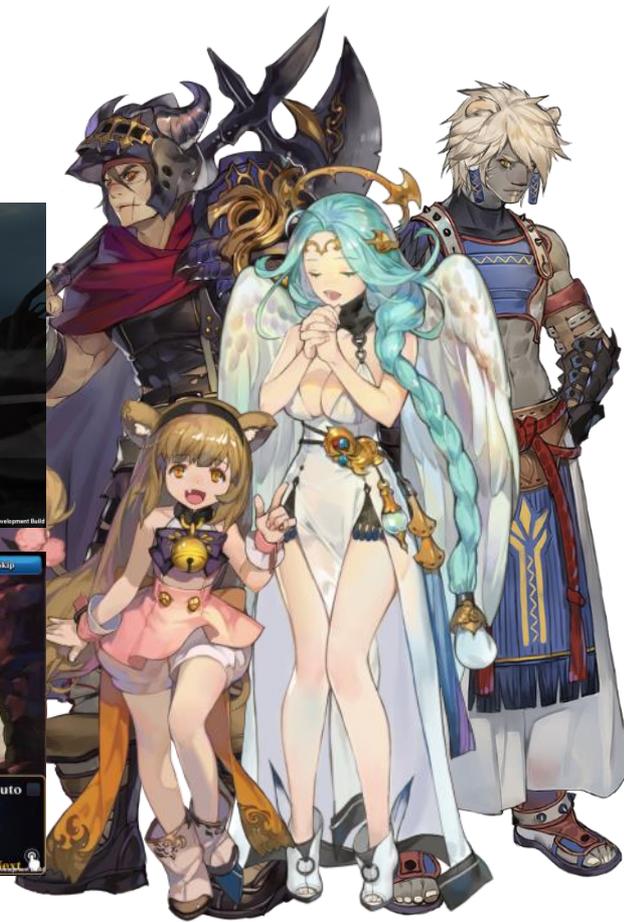
※現在開発中であり、今後内容や配信時期が変更になる可能性があります

オリジナル

新規タイトル

ジャンル：MMORPG

- 韓国にて開発中の新規タイトル！
- プレイヤーを魅了するアクションに加え、育成・カスタマイズが楽しめる新感覚のMMORPG！



鋭意開発中！

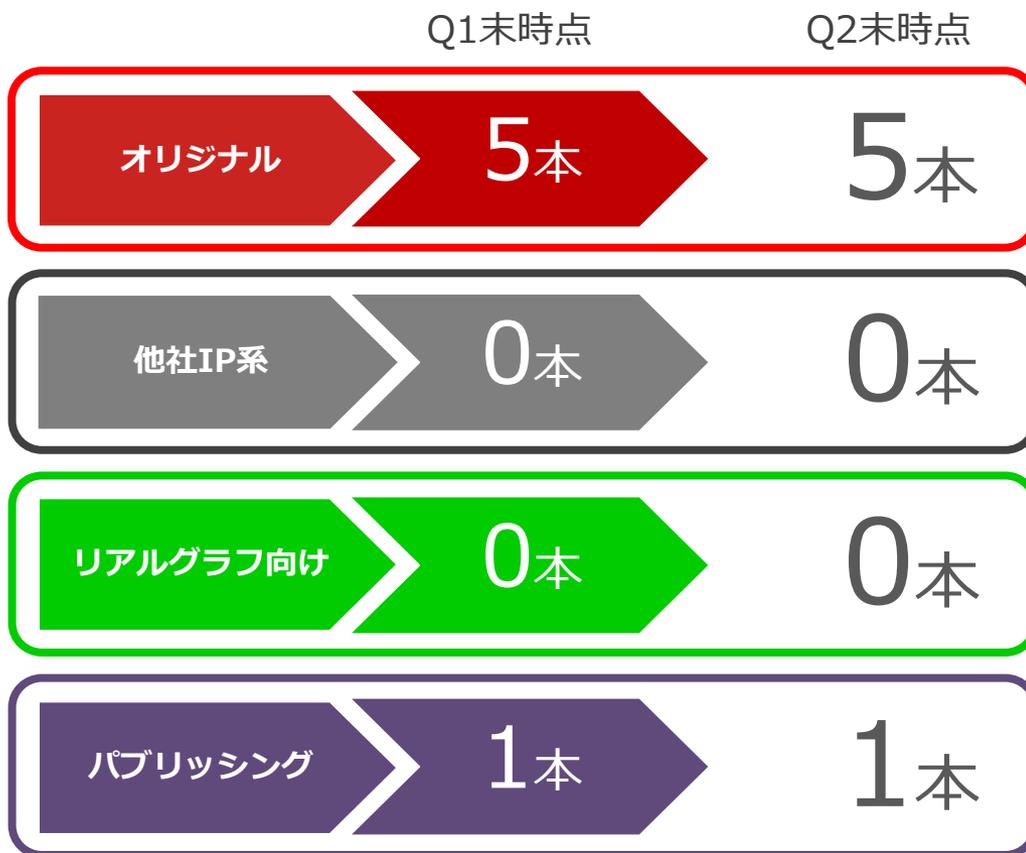
※現在開発中であり、今後内容や配信時期が変更になる可能性があります

③パイプライン

3. ③パイプライン

- Q2にブレオデを配信
- 新たな大型タイトル1本をパイプラインに追加

開発中のタイトル数



- ブレオデ：8月24日配信済み
- クリユニ（海外言語版）：今冬配信予定

- ※ 16年10月末時点で開発承認を受けた本数をカウント
- ※ 同一タイトルの海外言語版は、日本語版、海外言語版でそれぞれ1タイトルでカウント
- ※ 開発中タイトル数は、FY16以降に配信予定のタイトルを含む総数
- ※ 赤字タイトルはQ2末時点のパイプライン数に含まない

**情報革命時代を代表する
世界No.1
エンターテイメント企業になる**

本資料は、株式会社gumi（以下「当社」といいます。）並びにその子会社及び関連会社（以下、当社と併せて「当社グループ」と総称します。）の財務情報、経営情報等の提供を目的としたものです。

本資料に記載されている当社グループ以外の企業等に関わる情報及び当社グループ以外の第三者の作成に係る情報は、公開情報等から引用したものであり、当社は、かかる情報の正確性、完全性及び適切性等について何らの検証も行っておらず、また、これを保証するものではありません、

なお、本資料に含まれる全ての情報は、予告なしに変更される場合があります。

本資料は、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要な全ての情報が含まれているわけではありません。



gumi
One Step Beyond.