



2018年5月期
第3四半期決算説明資料

株式会社 GameWith
2018年3月29日

1 第3四半期決算概要

2 第3四半期のトピック

3 今後の事業戦略

4 業績予想の進捗

5 株主・投資家の皆様へ

6 補足説明資料



1

第3四半期決算概要

2018年5月期第3四半期（累計）の業績ハイライト



全ての主要損益が、前年同期実績を上回る結果で着地

(単位：百万円)	2017年5月期	2018年5月期		
	第3四半期 (累計)	第3四半期 (累計)	増減額	増減率
売上高	1,056	1,952	+895	+84.8%
営業利益	414	922	+507	+122.4%
経常利益	414	919	+505	+122.0%
当期純利益	285	656	+371	+130.1%

2018年5月期第3四半期の業績ハイライト



全ての主要損益が、前年同期実績を上回る結果で着地

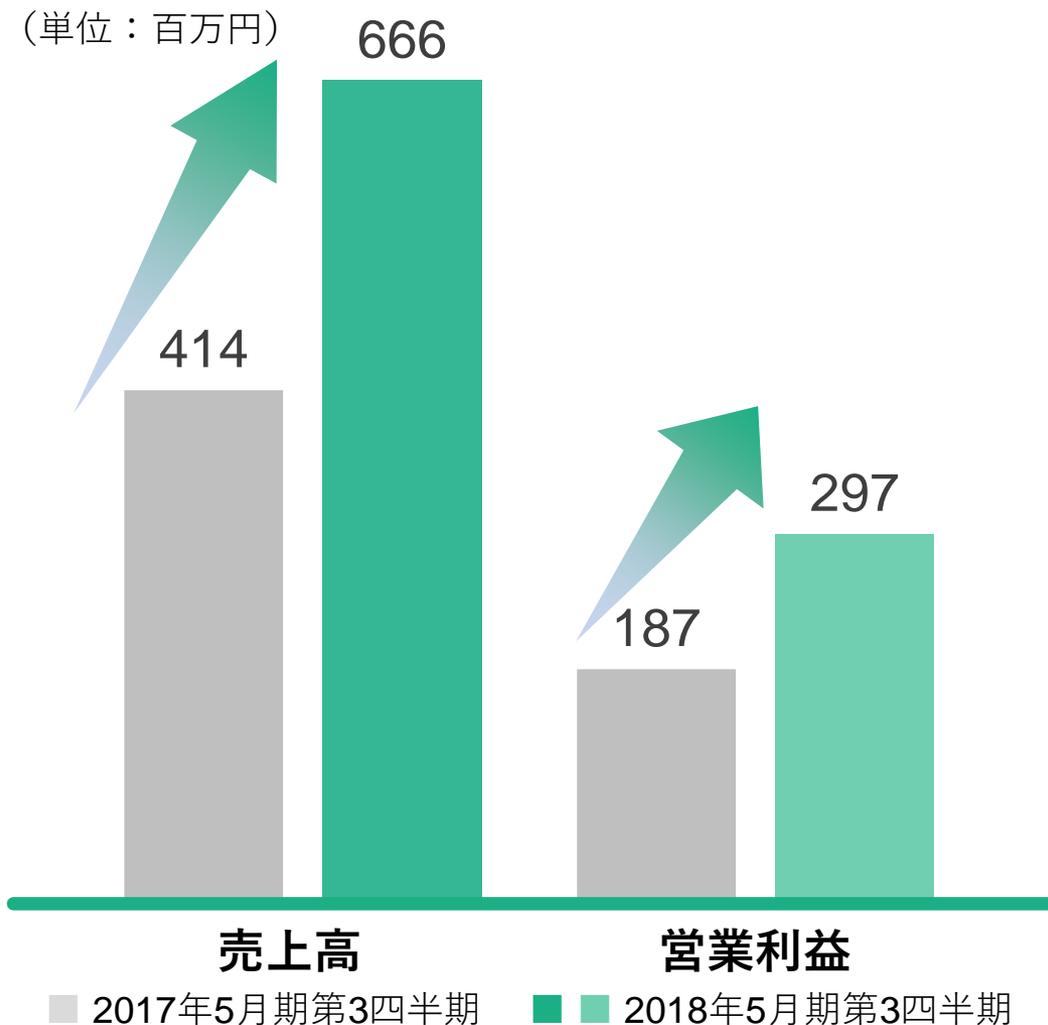
	2017年5月期	2018年5月期		
(単位：百万円)	第3四半期	第3四半期	増減額	増減率
売上高	414	666	+251	+60.7%
営業利益	187	297	+110	+58.8%
経常利益	187	297	+110	+58.8%
当期純利益	129	212	+83	+64.4%

2018年5月期第3四半期の業績



前年同期比で増収増益。タイヤアップ広告の受注が伸び、収益に寄与

(単位：百万円)



売上高 60.7%増

営業利益 58.8%増

売上高・営業利益の四半期推移

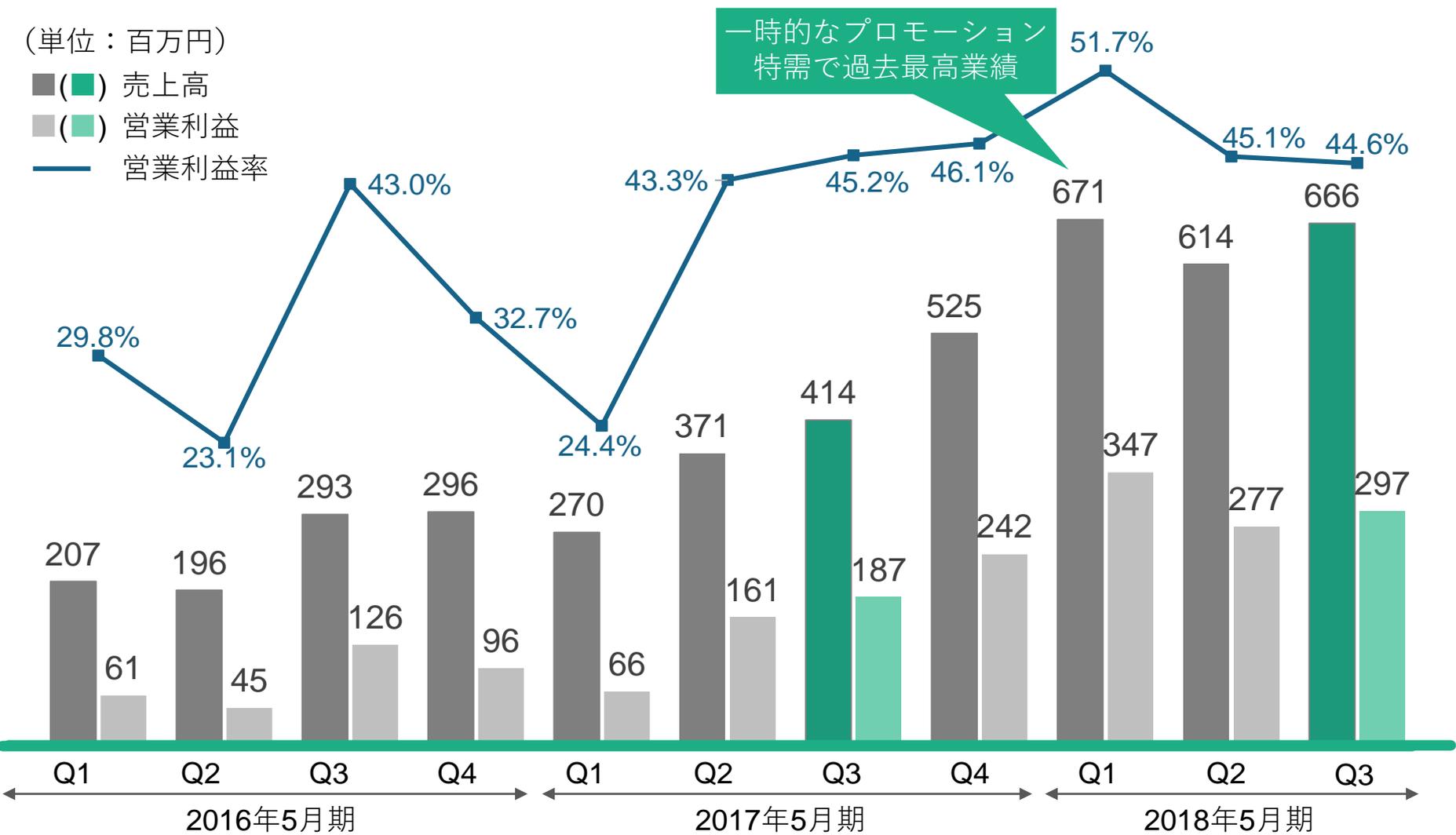


- ・第1四半期は、特定タイトルの一時的なプロモーション特需等の影響により、過去最高業績
- ・第3四半期業績は、引き続き堅調推移

(単位：百万円)

■(■) 売上高
■(■) 営業利益
— 営業利益率

一時的なプロモーション特需で過去最高業績

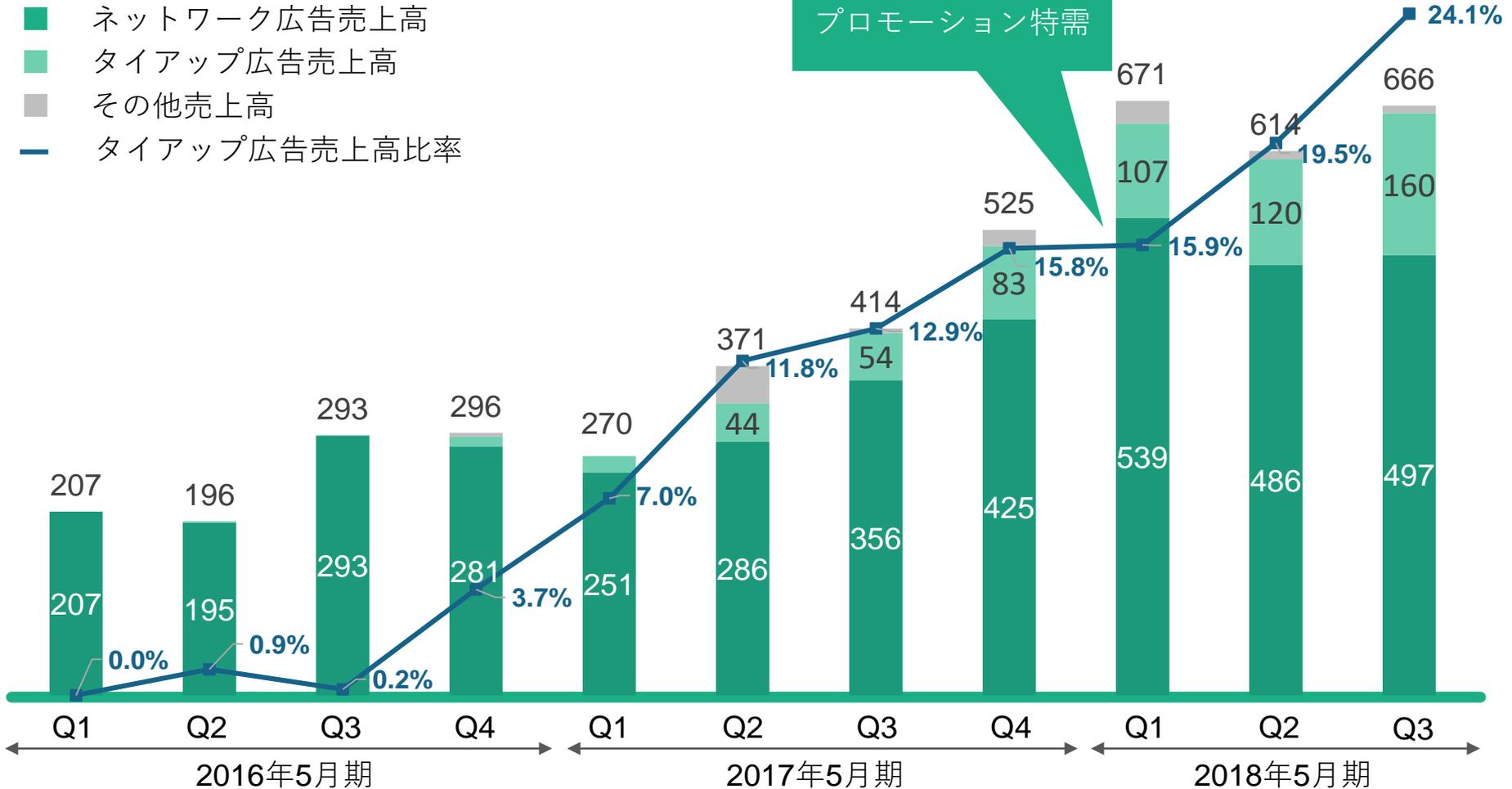


商材別売上高構成の推移



- ・ ネットワーク広告は、一過性のプロモーション特需があった第1四半期を除き過去最高
- ・ タイアップ広告は、堅調推移し過去最高を記録。需要は大きく、売上に占める比率も上昇

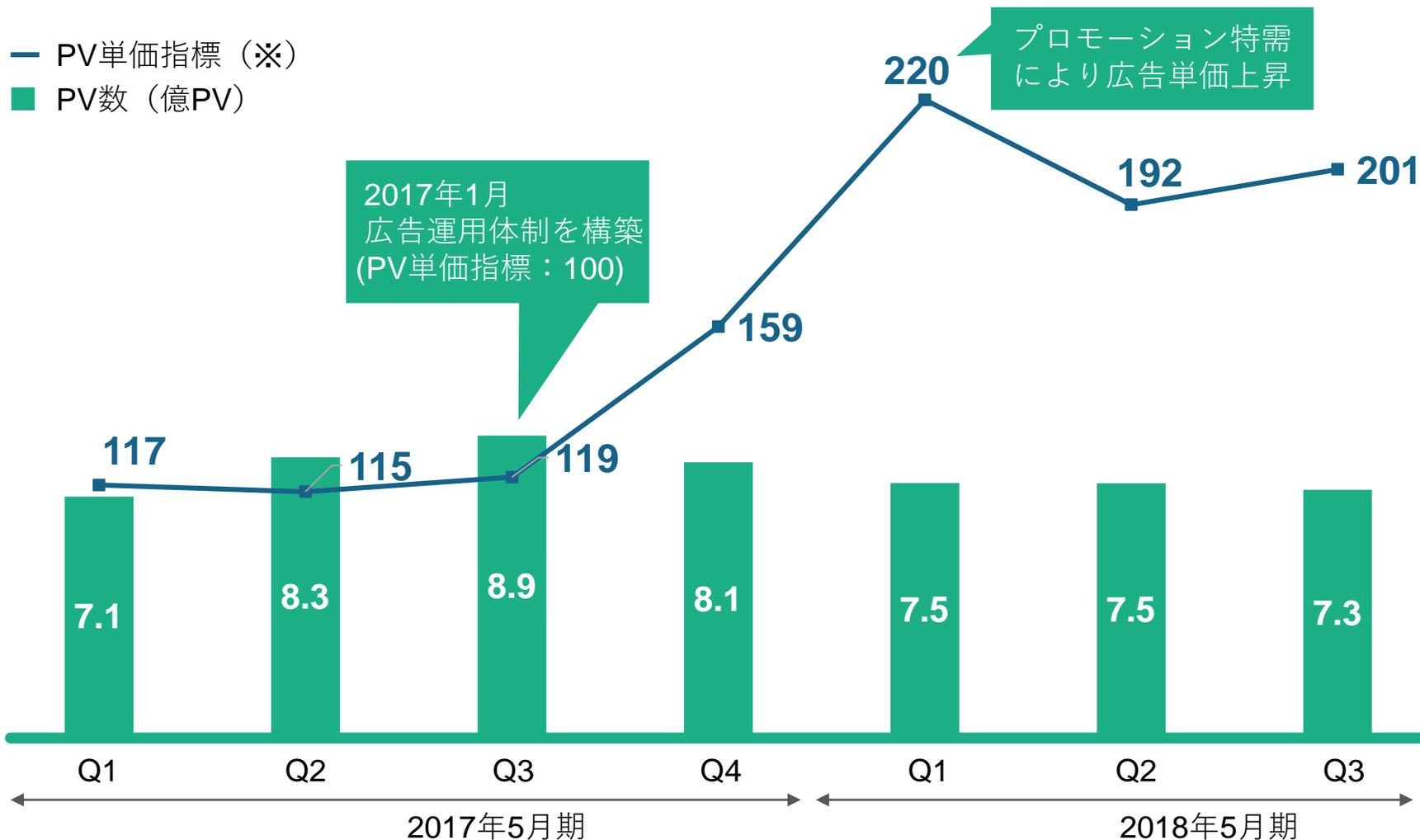
(単位：百万円)



PV単価指標・PV数の推移（四半期ベース）



- ・ 四半期毎の月間平均PV単価指標（※）は、一過性の影響があった第1四半期を除き過去最高
- ・ 四半期毎の月間平均PV数は、第1四半期と比べ概ね横ばい推移



※PV単価指標とは、広告運用体制を構築した2017年1月次の月間平均PV単価を基準値100とした場合のPV単価の変化

2018年5月期第3四半期の貸借対照表



収益性及び成長性を実現する一方で、自己資本比率は84.0%と引き続き安定性を確保

(単位：百万円)	2017年5月期 第3四半期	2018年5月期 第3四半期	増減額	増減率
流動資産	1,318	2,574	+1,255	+95.2%
現金及び預金	1,067	2,193	+1,125	+105.3%
固定資産	177	239	+61	+34.8%
総資産	1,496	2,814	+1,317	+88.0%
流動負債	223	422	+199	+89.0%
固定負債	27	26	▲0	▲3.5%
純資産	1,245	2,364	+1,119	+89.9%
自己資本比率	82.2%	84.0%	-	+1.8pts



2

第3四半期のトピック

- ・ゲームレビューに関する新商品（ゲーム会社向けの新しいタイアップ広告商品）をリリース
- ・新作ゲームに関心の高いユーザーに対して、特集記事と連携し事前登録を促すことが可能



商品名：GameWith事前登録ガチャ（ゲーム会社向けの新しいタイアップ広告商品）
特徴：「GameWith」を利用するゲームに関心の高いユーザーに訴求可能。
「GameWith」の新作情報メディアと連携し、高いユーザー転換率を実現



3

今後の事業戦略

事業戦略：①eスポーツプロチームを結成



- ・リアルタイム対戦型モバイルカードゲーム「クラッシュ・ロワイヤル」の公式eスポーツリーグ「クラロワリーグ」発足にあたり、プロチームを結成
- ・この取り組みを通じて得たノウハウを蓄積し、様々なeスポーツ事業を展開する予定



(注) クラッシュ・ロワイヤルは、Supercell Oyが提供するモバイルゲームのタイトルです。

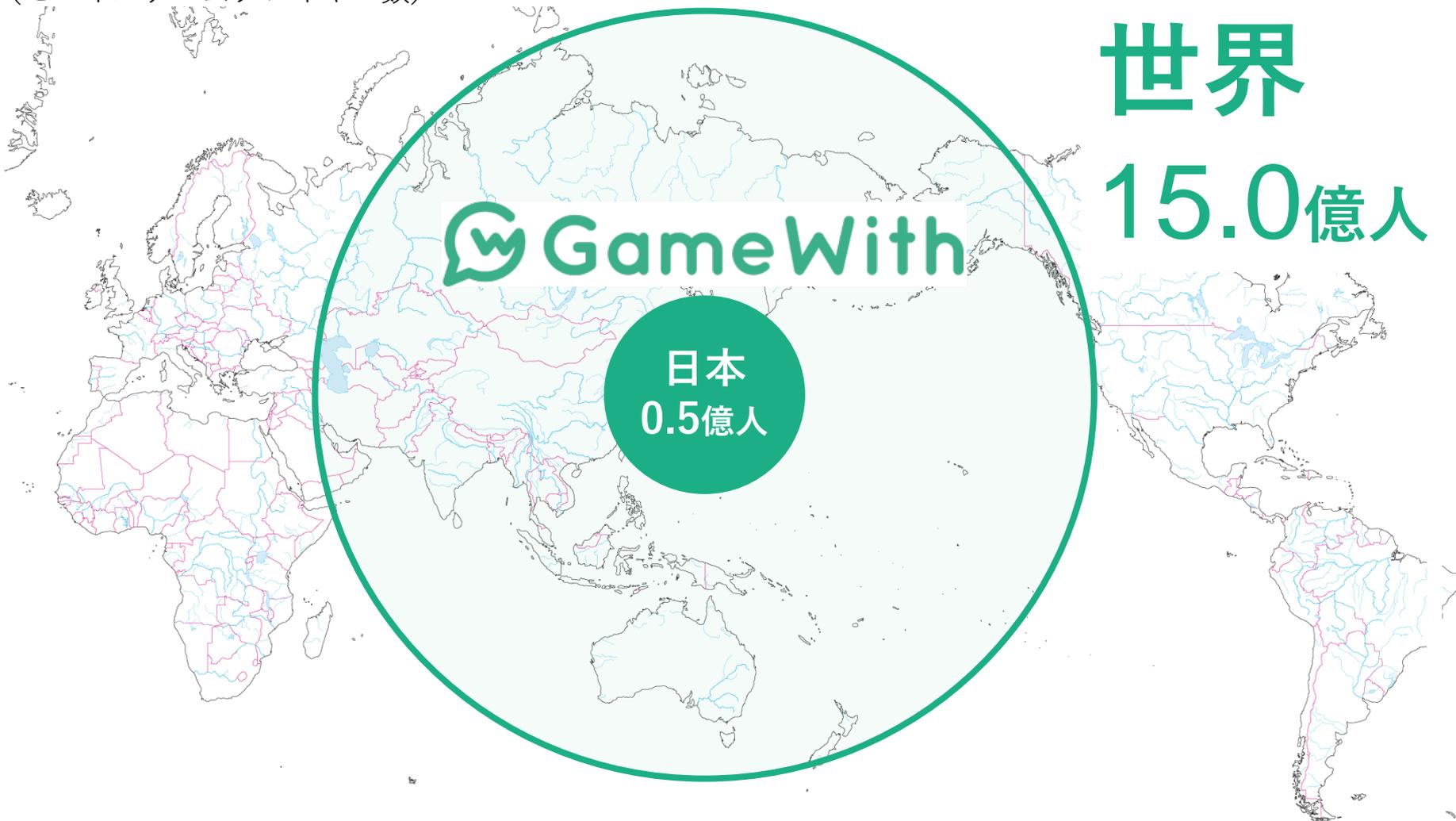
(注) eスポーツとは「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦を競技として捉える際の名称。プレイヤー同士が競い合い、その内容を様々なメディアを通じて観客は楽しむことができる観戦型エンターテインメント。eスポーツプロチーム結成の詳細については、当社ウェブサイト (<https://gamewith.co.jp/news>) をご参照ください。

事業戦略：②海外展開



- ・ 2017年12月に初の海外展開として開始した台湾版「GameWith」のオペレーション構築は順調
- ・ 今後は、英語圏展開も視野に入れて、海外展開のノウハウを蓄積していく

(モバイルゲームプレイヤー数)





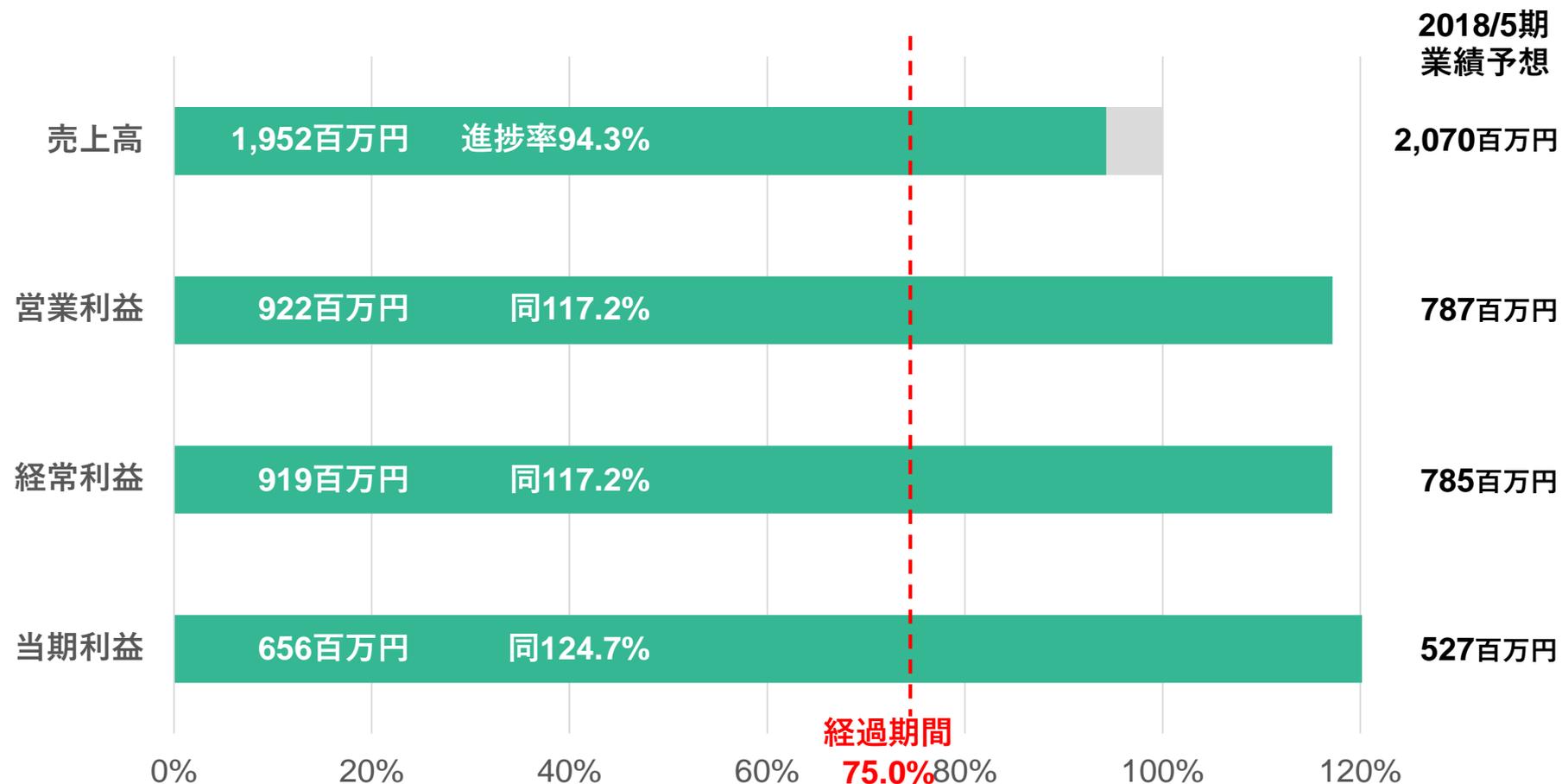
4

業績予想の進捗

2018年5月期の業績予想に対する進捗



- ・当第3四半期累計期間で、売上高及び各利益は通期業績予想を上回るペースで進捗
- ・最近の業績動向を踏まえ、2018年5月期通期業績予想を上方修正（次頁参照）



2018年5月期通期業績予想数値の修正



- ・当第3四半期累計期間で、通期業績予想を上回るペースで進捗したため、業績上方修正
- ・売上高：ネットワーク広告売上及びタイアップ広告売上ともに、好調推移
- ・利益：①広告宣伝費：当第3四半期及び第4四半期に積極投下することを視野に入れていたアプリ展開に係る広告宣伝費は、来期以降にバランスを取りながら実施する予定
②成長投資：来期以降の成長戦略の実現に向けて、引き続き第4四半期に積極的に実施する方針（人材獲得・育成等の人材投資、増床、投資及びその他成長投資等）

	売上高	営業利益	経常利益	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
前回発表予想（A）	2,070	787	785	527	31.64
今回修正予想（B）	2,544	1,055	1,052	747	44.83
増減額（B－A）	474	268	267	220	
増減率（％）	22.9%	34.1%	34.0%	41.7%	
（参考）前期実績 （平成29年5月期）	1,581	657	654	465	28.39

（注）上記の予想は、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。
 当社は、平成29年4月1日付で普通株式1株につき50株、平成30年2月1日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。
 そのため、平成29年5月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益金額を算定しております。



5

株主・投資家の皆様へ

■ 株主優待制度の新設

(1) 目的

株主の皆様の日頃のご支援に感謝するとともに、より多くの方々に当社株式を中長期的に保有して頂くため

(2) 概要

- ①対象となる株主様：毎年5月31日現在の株主名簿に記載または記録された当社株式100株（1単元）以上保有の株主様を対象
- ②株主優待の内容：対象の株主様に対し、一律にクオカード1,000円分贈呈
- ③贈呈の時期：毎年8月下旬の定時株主総会後の発送を予定



(注) 株主優待制度については、当社ウェブサイト (<https://gamewith.co.jp/ir>) をご参照ください。



6

補足説明資料

会社名	株式会社 GameWith （証券コード：6552）																																
所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号 六本木ヒルズ森タワー20階																																
事業内容	ゲーム情報等の提供を行うメディア事業																																
設立	2013年6月																																
役員構成	<table border="0"> <tr> <td>代表取締役社長</td> <td>今泉</td> <td>卓也</td> <td></td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>眞壁</td> <td>雅彦</td> <td></td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>東</td> <td>陽亮</td> <td></td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>村田</td> <td>祐介</td> <td>（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>取締役（社外）</td> <td>武市</td> <td>智行</td> <td>（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>常勤監査役（社外）</td> <td>半谷</td> <td>智之</td> <td></td> </tr> <tr> <td>監査役（社外）</td> <td>後藤</td> <td>勝也</td> <td>（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>監査役（社外）</td> <td>森田</td> <td>徹</td> <td>（非常勤）</td> </tr> </table>	代表取締役社長	今泉	卓也		取締役	眞壁	雅彦		取締役	東	陽亮		取締役	村田	祐介	（非常勤）	取締役（社外）	武市	智行	（非常勤）	常勤監査役（社外）	半谷	智之		監査役（社外）	後藤	勝也	（非常勤）	監査役（社外）	森田	徹	（非常勤）
代表取締役社長	今泉	卓也																															
取締役	眞壁	雅彦																															
取締役	東	陽亮																															
取締役	村田	祐介	（非常勤）																														
取締役（社外）	武市	智行	（非常勤）																														
常勤監査役（社外）	半谷	智之																															
監査役（社外）	後藤	勝也	（非常勤）																														
監査役（社外）	森田	徹	（非常勤）																														
資本金	481百万円（2018年2月末時点）																																



ゲームをより楽しめる世界を創る

“Create a more enjoyable gaming experience”



国内最大級のゲームメディアを運営

ゲーム攻略

ゲームを有利に進めるための
情報を提供



ゲームレビュー

ゲームを見つけるための
情報を提供



コミュニティ

ゲームユーザー同士で
交流できる機能を提供

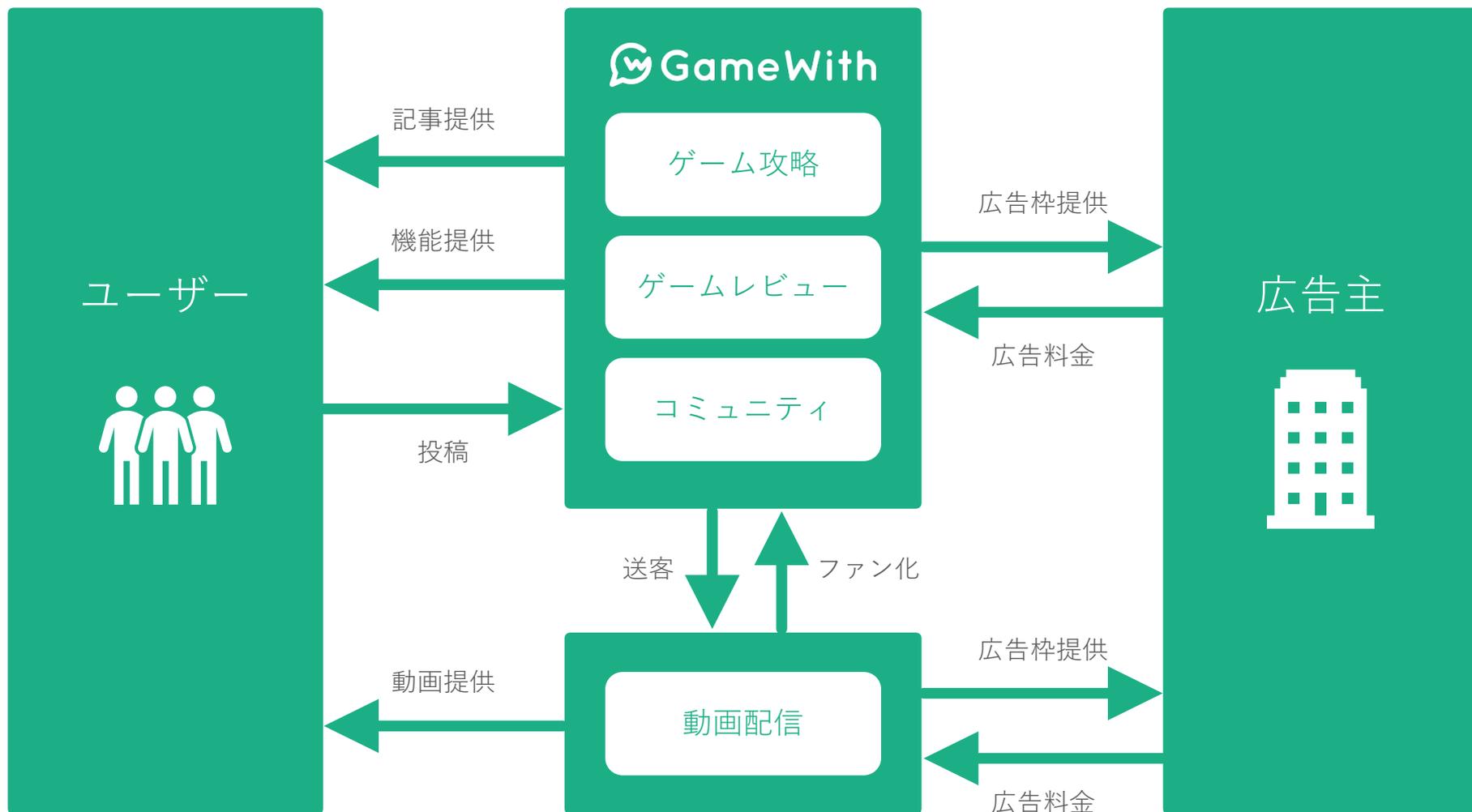


動画配信

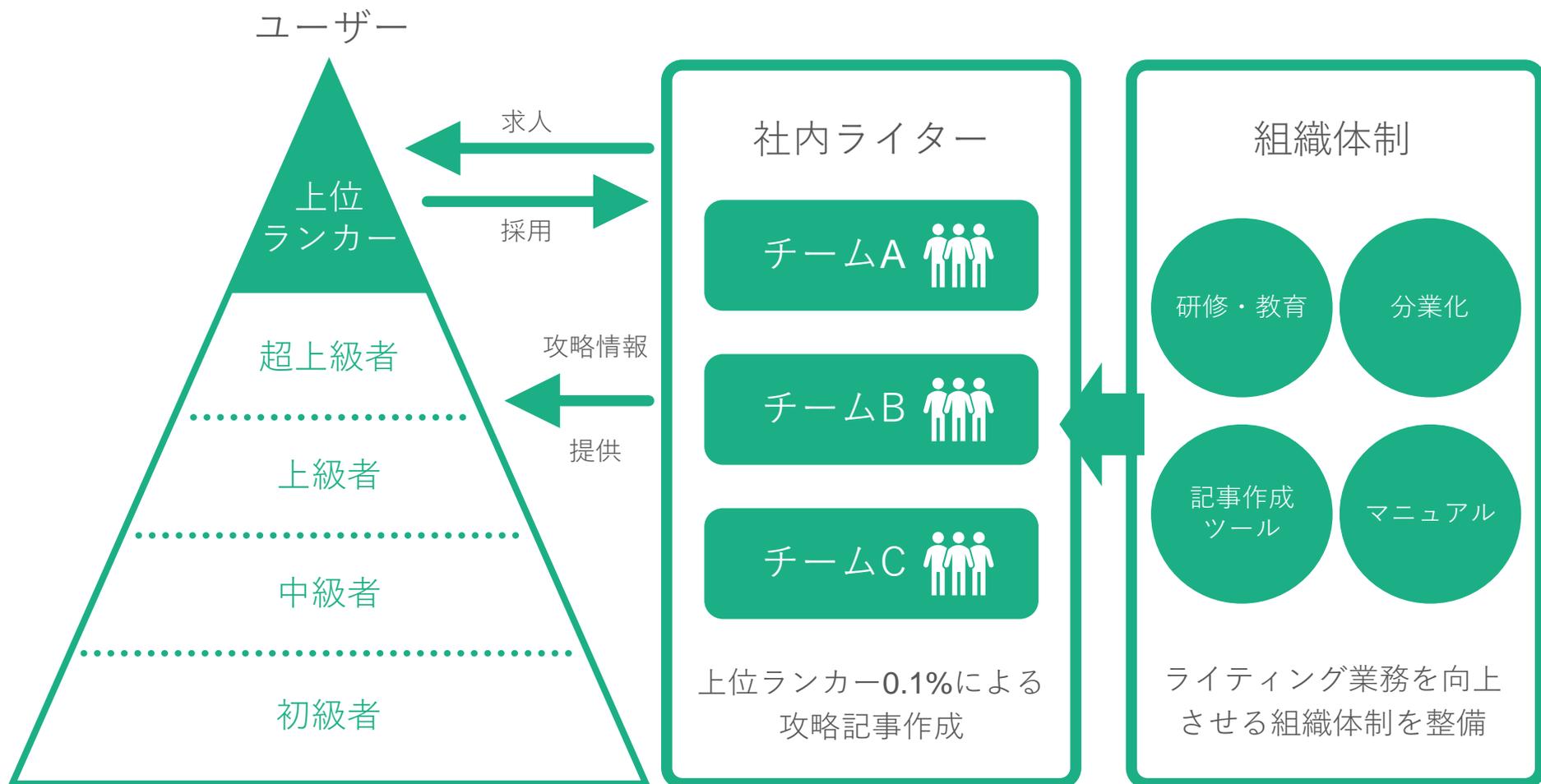
専属のゲームタレントが
YouTubeで動画を配信



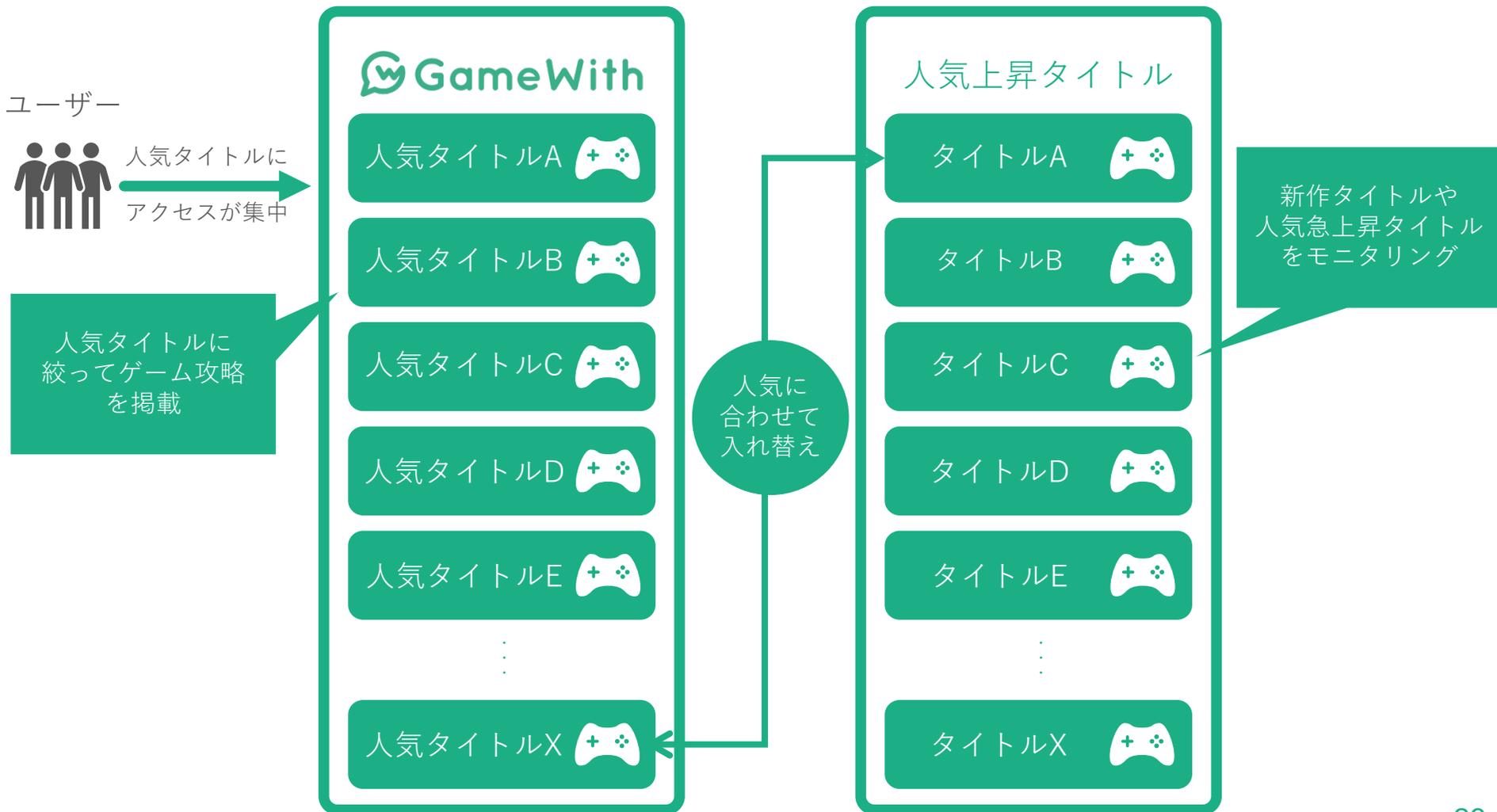
- ・ゲームに必要な記事や機能を提供することでユーザーを集客
- ・広告枠を広告主に提供することで収益化を実現



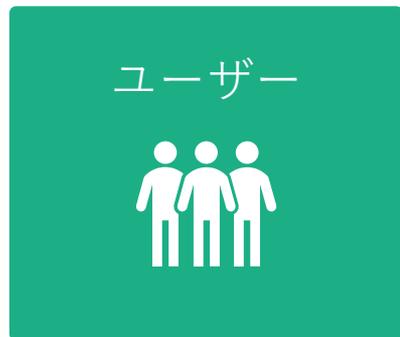
上位ランカーを採用し、組織的に記事作成を行うことで、イベントに素早く対応し、正確な記事を高頻度で更新する仕組みを構築



人気に合わせて取り扱いタイトルを入れ替えることで、安定して高いトラフィックを確保



アプリストアにはない付加価値を加えることで、GameWith上でゲームを探してもらう

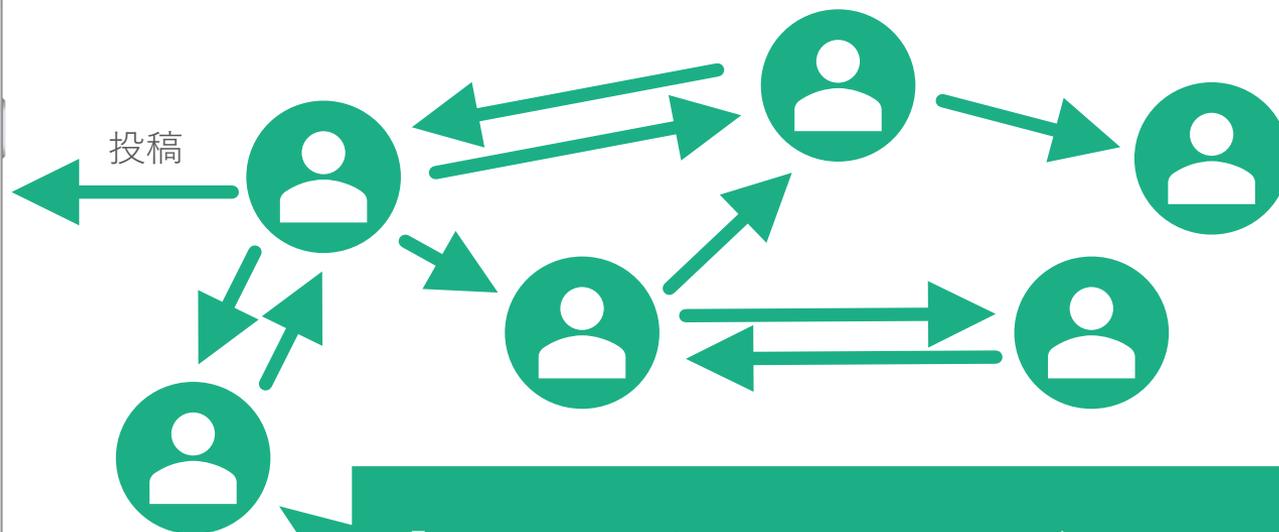


Q：プレイしたいゲームは自分で探して手に入れるか？

A：ヘビーゲーマーの91.0%、ミドルゲーマーの80.5%、ライトゲーマーの56.9%が肯定的な回答

※ 出所：株式会社KADOKAWA 「ファミ通ゲーム白書2017」

- ・ゲーマー同士で交流ができるコミュニティ機能を提供
- ・同ゲームのユーザーを繋げることでゲームへの熱量が向上



「周りがそのゲームをやっておらず話題にできないとゲームをやる気がなくなる」とヘビーゲーマーの65.6%が回答

※ 出所：株式会社KADOKAWA「ファミ通ゲーム白書2017」

- ・トラフィックを活かし自社でタレントを育成
- ・高確率で人気配信者にするメソッドも確立

攻略情報に動画を貼りタレント露出を高める

なうしろが道明寺あんこを初見で攻略

道明寺あんこ降臨クエストの基本情報

クエスト攻略の詳細	
攻略難易度	★5 降臨クエスト難易度一覧
クエストの難易度	激突極
雑魚の属性	間
ボスの属性	間
ボスの種族	亜人族

ウィッチを実況解説!

チャンネル登録

(テンボウィッチ)の評価と概要

ポケモンGOのゲーム画面から簡単な設定方法

- ・端末のBluetoothをオンにする
- ・ポケモンGOの設定でPokemonGOPlusをタップ

設定が完了するとGOPlusが震える

GOPlusのアイコンが表示されると設定完了

0から育成した GameWith所属タレント

なうしろ



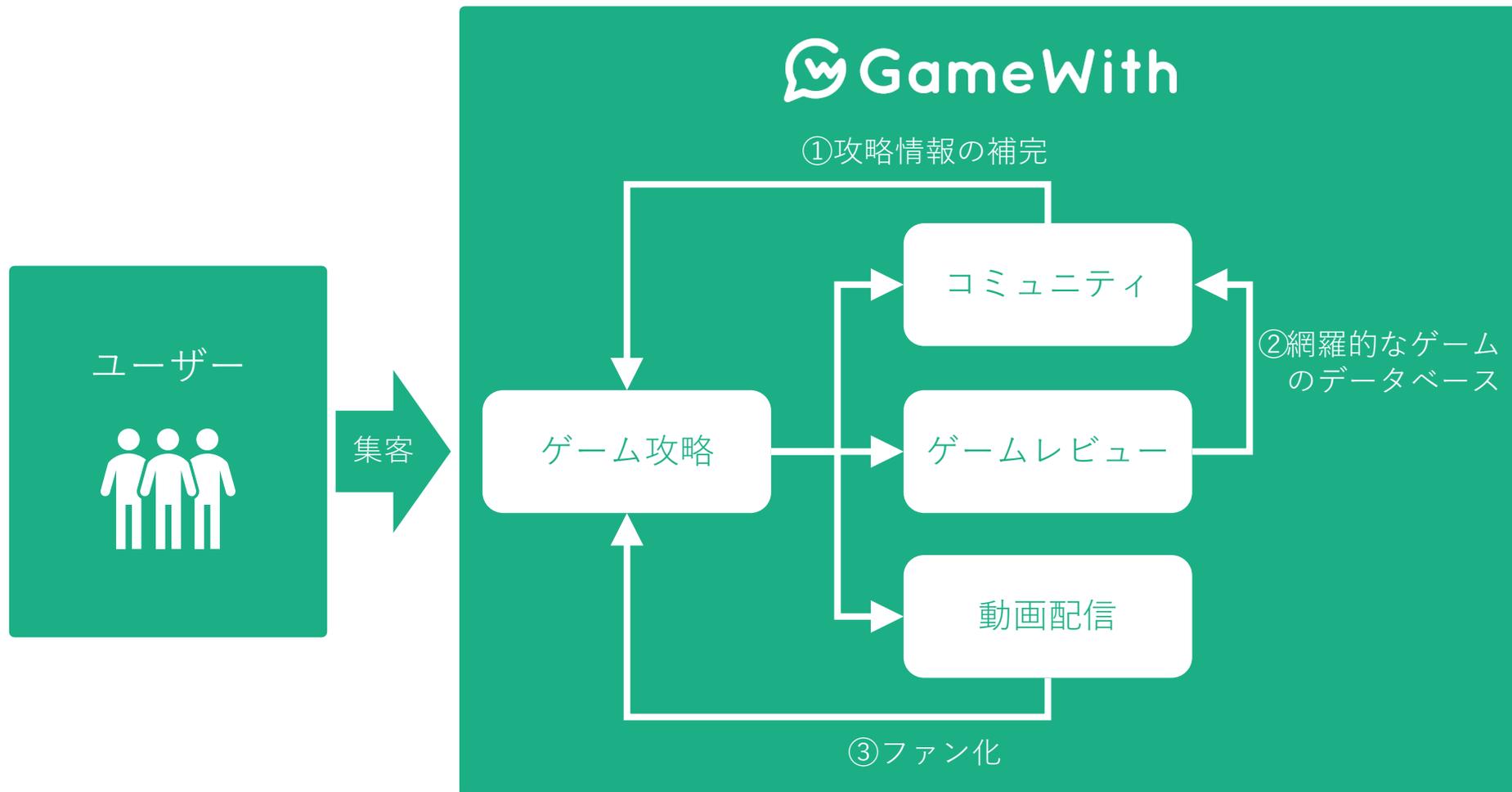
むじょくす



やまだ



ゲーム攻略情報で集客したユーザーをゲームレビューなどの各サービスへ循環させることで、相乗効果を生み出す





本資料に含まれている将来の見通しに関する記述は、本資料の発表日現在において入手可能な情報を基にした判断及び仮定に基づいて作成されたものであり、その正確性を保証するものではありません。

実際の業績は、これらの判断及び仮定に含まれる様々な不確定要素、リスク要因の変更や経済環境の変動などにより、見通しと大きく異なる可能性があります。