



**gumi**  
One Step Beyond.

2018年4月期  
通期及び第4四半期  
決算説明資料

株式会社gumi

2018年6月

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

●	業績の振り返り(連結)	01
●	業績予想	11
●	モバイルゲーム事業への取り組み	15
●	新規事業への取り組み	25

# Contents

# 業績の振り返り(連結)

# 決算概要

- Q4は季節要因等によりQonQで減収減益に。通期ではYonYで増収減益に
- モバイルゲーム事業は、主カタイトルは概ね好調に推移したものの、FY17に配信を開始した国内新規タイトルはいずれも苦戦
- VR/AR事業は、国内外の有力企業への投資を継続、VRゲームの開発のみならずバーチャルYouTuber（VTuber）等の新たなコンテンツの開発支援にも注力

## 連結決算概要

- ☑ Q4の売上高は60.5億円と業績予想を若干下回り着地  
営業利益は△1.5億円、経常利益は△0.7億円とQonQで減益に
- ☑ 通期の売上高は271.1億円、営業利益は9.9億円、経常利益は9.6億円とYonYで増収減益に
- ☑ 一部タイトルのサービス停止に伴い、Q4に2.1億円の特別損失を計上

## Q4 サービス状況

- ☑ 2月にブレフロ2、3月にドルオダの配信を開始
- ☑ ドラジェネ、カクプリのサービス停止を決定
- ☑ TXS第4期プログラムのエントリー受付を開始

## トピックス (5月以降)

- ☑ 5月9日よりニンスピの第1回クローズドβテストを開始
- ☑ 株式会社グラムスを新設し、複数のヒットタイトルの開発実績を有するメンバーを招聘
- ☑ gumi Cryptos匿名組合を組成し仮想通貨・ブロックチェーン事業に参入

# FY17Q4決算（連結）

# 四半期業績の推移

# 売上高・利益

## Q4 ハイライト

- ✓ 売上においては、季節要因等により既存タイトルが概ね減収となったことから、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、新規タイトルの配信に伴い広告宣伝費が大幅に増加したこと等に伴い、QonQで減益に

### 売上高

# 60.5億円

YonY  $\Delta$ 15.9% QonQ  $\Delta$ 14.5%

### 営業利益

# $\Delta$ 1.5億円

YonY - QonQ -

### 海外売上高比率

# 31.2%

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY17 Q4	FY16 Q4	前年同期比	FY17 Q3	前四半期比
売上高	6,058	7,206	$\Delta$ 15.9%	7,083	$\Delta$ 14.5%
売上原価	4,347	5,392	$\Delta$ 19.4%	4,846	$\Delta$ 10.3%
売上総利益	1,710	1,814	$\Delta$ 5.7%	2,237	$\Delta$ 23.5%
売上総利益率	28.2%	25.2%	-	31.6%	-
販売管理費	1,869	1,404	+33.1%	1,503	+24.3%
営業利益	$\Delta$ 158	409	-	733	-
営業利益率	$\Delta$ 2.6%	5.7%	-	10.4%	-
経常利益	$\Delta$ 73	382	-	683	-
四半期純利益	$\Delta$ 279	282	-	648	-

# 四半期業績の推移

## 費用

### Q4 ハイライト

- ✓ 開発費は、QonQで減少したものの、複数の大型タイトルの開発投資を継続
- ✓ 広告宣伝費は、新規タイトルの配信に伴う出稿の強化、有力IPとのタイアップ企画の実施等によりQonQで増加

開発費

**19.5億円**

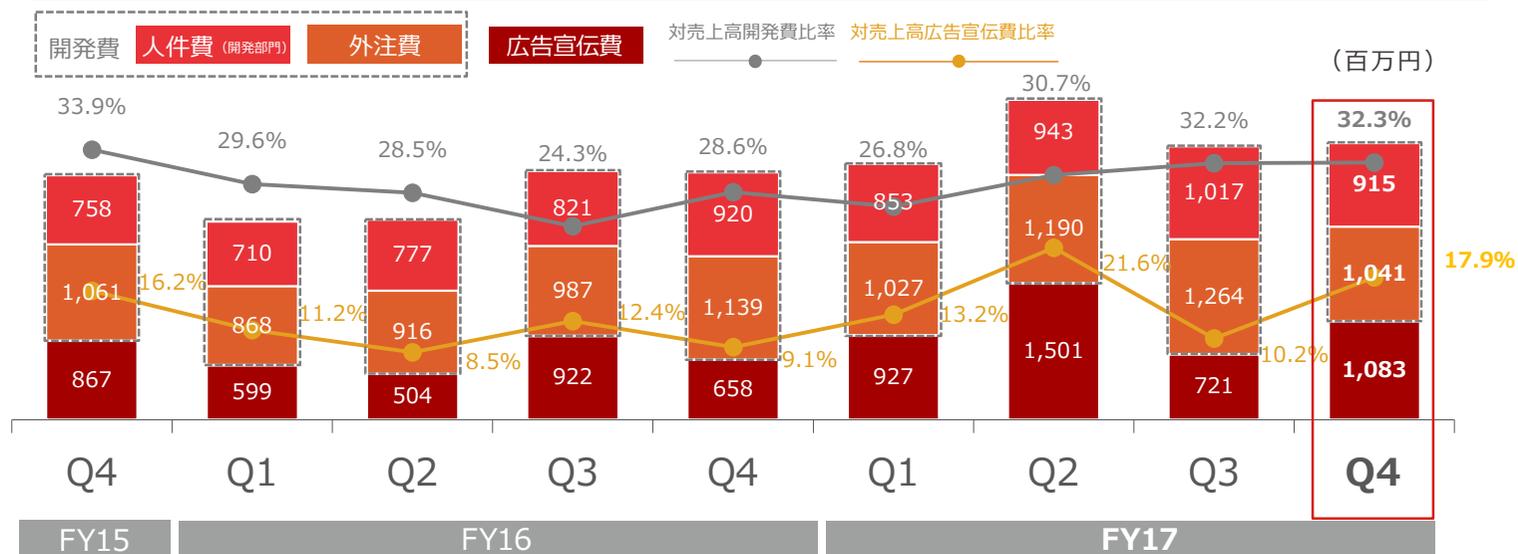
広告宣伝費

**10.8億円**

対売上高広告宣伝費比率

**17.9%**

### 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY17 Q4	FY16 Q4	前年同期比	FY17 Q3	前四半期比
売上原価	4,347	5,392	△19.4%	4,846	△10.3%
支払手数料	1,592	2,570	△38.0%	1,807	△11.9%
人件費	915	920	△0.5%	1,017	△10.1%
外注費	1,041	1,139	△8.6%	1,264	△17.6%
通信費	516	332	+55.2%	516	△0.1%
その他	281	429	△34.5%	241	+16.8%
販売管理費	1,869	1,404	+33.1%	1,503	+24.3%
広告宣伝費	1,083	658	+64.4%	721	+50.1%
人件費	355	329	+7.9%	345	+2.9%
その他	430	416	+3.4%	435	△1.3%

# 四半期業績の推移

# 人員数

## Q4 ハイライト

- ✓ 新規タイトルの開発ラインの増強に伴い、国内外共に人員数が若干増加

人員数（連結）

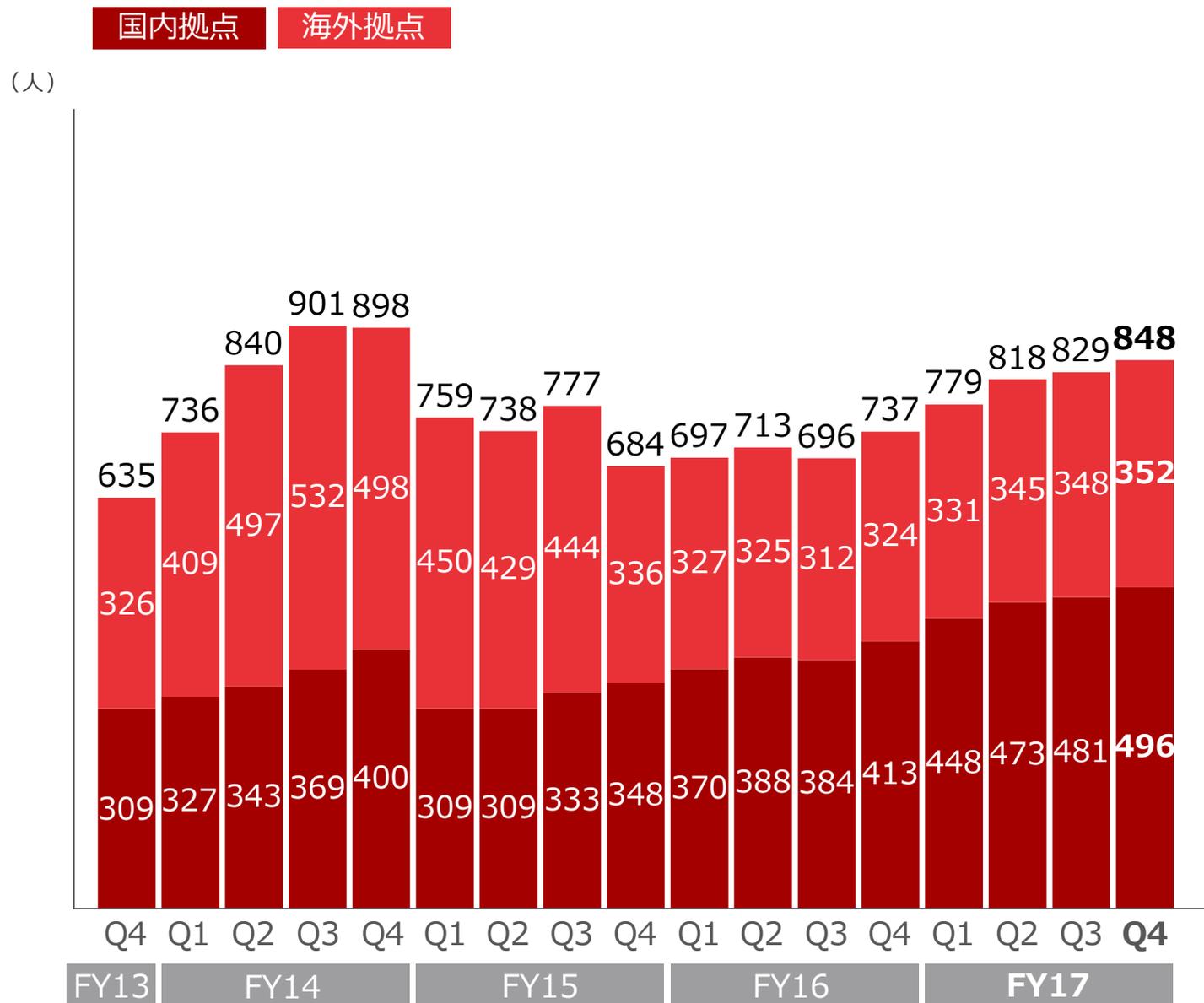
**848**人

国内人員

**496**人

海外人員

**352**人



# 四半期業績の推移

## B S

### Q4 ハイライト

- ✓ 現預金は130.1億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は60.7%と引き続き健全な水準を維持

現金及び預金

**130.1**億円

純資産比率

**60.7%**

### 現預金及び純資産比率



(百万円)	FY17 Q4	FY16 Q4	前年同期比	FY17 Q3	前四半期比
流動資産	17,467	15,552	+12.3%	18,267	△4.4%
現金及び預金	13,017	11,456	+13.6%	13,528	△3.8%
固定資産	5,600	4,107	+36.4%	5,335	+5.0%
総資産	23,067	19,659	+17.3%	23,603	△2.3%
流動負債	5,253	4,904	+7.1%	5,000	+5.0%
固定負債	3,823	1,813	+110.8%	4,538	△15.8%
純資産	13,990	12,941	+8.1%	14,063	△0.5%

# FY17通期決算（連結）

## 通期業績の推移

## 売上高・利益

## FY17 ハイライト

- ✓ 売上においては、タガタメ海外言語版の売上貢献等により海外売上高が増加したこと等から、YonYで増収に
- ✓ 営業利益においては、開発費及び広告宣伝費が大幅に増加したことから、YonYで減益に

売上高

271.1億円

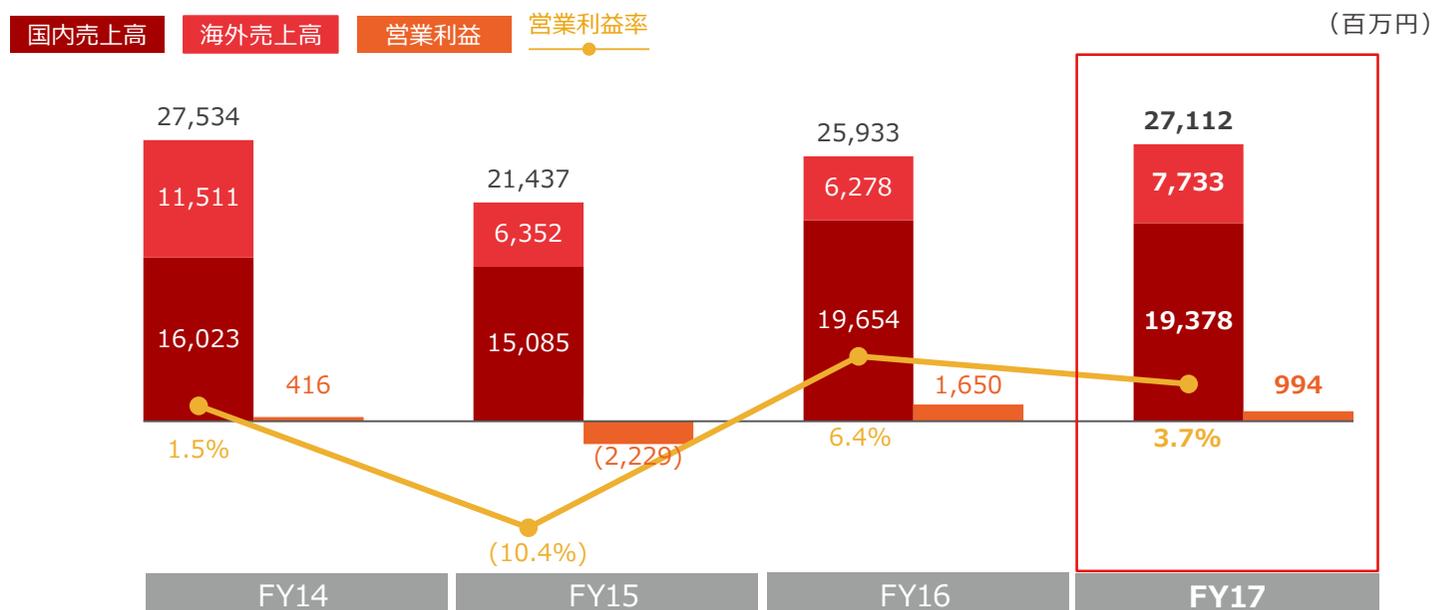
営業利益

9.9億円

海外売上高比率

28.5%

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY14	FY15	FY16	FY17
売上高	27,534	21,437	25,933	27,112
国内売上高	16,023	15,085	19,654	19,378
海外売上高	11,511	6,352	6,278	7,733
営業利益	416	△ 2,229	1,650	994
営業利益率	1.5%	△ 10.4%	6.4%	3.7%
経常利益	234	△ 2,256	1,734	962
当期純利益	191	△ 3,299	1,383	552

# 通期業績の推移

## 費用

### FY17 ハイライト

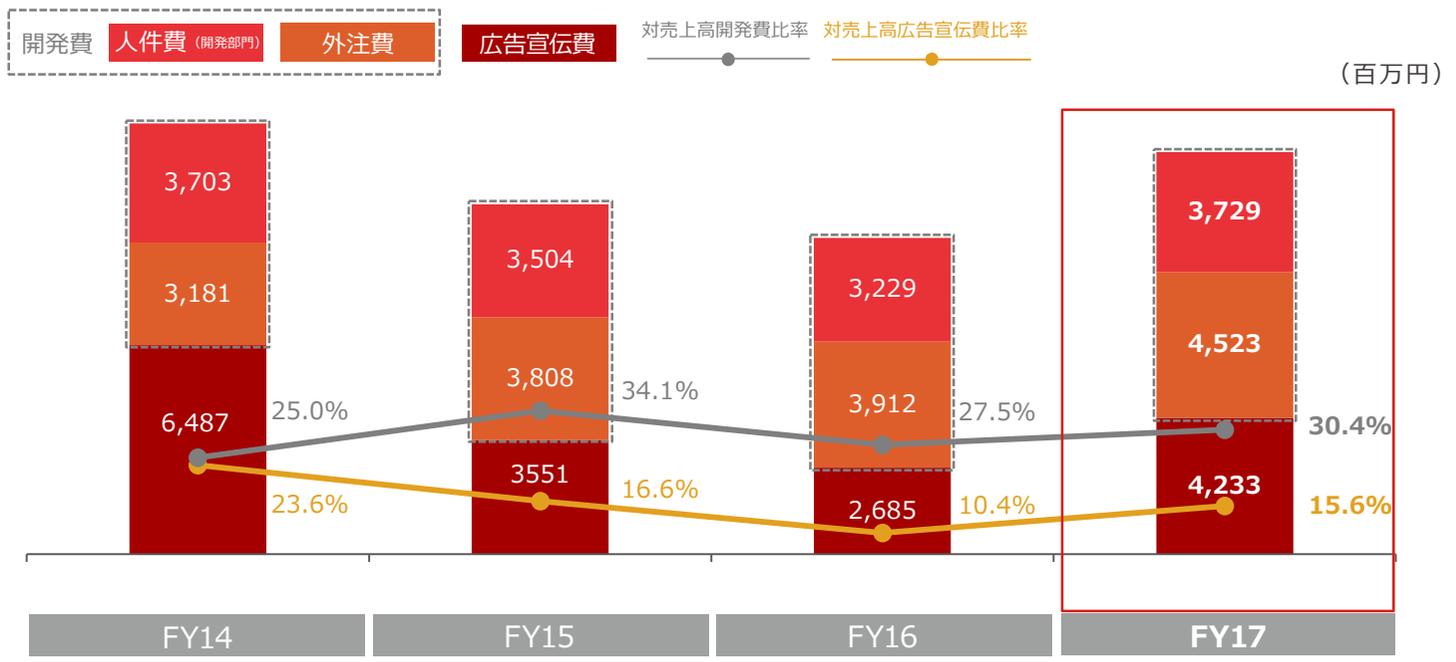
- ✓ 開発費は、大ヒットタイトルの創出に向けた開発投資の強化に伴い、YonYで大幅に増加
- ✓ 広告宣伝費は、自社主カタイトルへの積極投資及び新規カタイトルの初期プロモーション等によりYonYで大幅に増加

開発費  
**82.5億円**

広告宣伝費  
**42.3億円**

対売上高広告宣伝費比率  
**15.6%**

### 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY14	FY15	FY16	FY17
開発費	6,885	7,312	7,142	<b>8,253</b>
人件費 (開発部門)	3,703	3,504	3,229	<b>3,729</b>
外注費	3,181	3,808	3,912	<b>4,523</b>
広告宣伝費	6,487	3,551	2,685	<b>4,233</b>
対売上高開発費比率	25.0%	34.1%	27.5%	<b>30.4%</b>
対売上高広告宣伝費比率	23.6%	16.6%	10.4%	<b>15.6%</b>

# 業績予想

# FY18の位置付け

## モバイルゲーム事業

- FY17配信の国内新規タイトルはいずれも苦戦。FY18は、ファンキル、タガタメ、クリユニ、FFBE<sup>(※)</sup>等既存の主力タイトル（海外言語版を含む）に経営資源を集中し、売上の維持・拡大を図る
- 成熟化したモバイルオンラインゲーム市場の状況に鑑み、ヒットタイトルの開発実績を有するスタジオに経営資源を集中するほか、既存のヒットタイトルのエンジンを活用し、複数の超有力IPを用いた新規タイトルの開発にも注力



モバイルゲーム事業は、  
大ヒットタイトルの創出に向けた投資先行の年に

(※)ファイナルファンタジー/FINAL FANTASY は、日本およびその他の国における株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスの商標または登録商標です。

(※)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

## FY18の位置付け

### 新規事業

- モバイル動画事業においては、既存の投資先のExit等による収益化を図る
- VR/AR事業においては、国内外の有力な企業への投資を継続すると共に、既存の投資先のExit、VRゲームのリリース等による収益化を図る。また、VTuber等の新たなコンテンツの開発支援にも注力
- 仮想通貨・ブロックチェーン事業へ新たに参入。gumi Cryptos匿名組合を組成し、国内外の有力企業への投資を実行するほか、自社におけるコンテンツ開発にも注力し、将来の収益機会の創出を目指す



新規事業は、  
投資回収等に伴う収益貢献の年に

## Q1業績予想

- 売上に関しては、主カタイトルは安定的な売上貢献を見込むものの、FY17に配信した新規タイトルの売上貢献は限定的と想定し、QonQで減収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、開発費の増加等を想定し、QonQで減益を見込む

### Q1業績予想

#### 売上

- ☑ 主カタイトルは安定的な売上を見込む。FY17配信の国内新規タイトルは苦戦。売上貢献は限定的と想定
- ☑ 新規タイトルは、Q1での配信は想定せず

#### 費用

- ☑ 開発費は、新規タイトルの開発体制の強化に伴いQonQで増加を想定
- ☑ 広告宣伝費は、主カタイトルへ経営資源を集中。QonQで減少を想定

(百万円)	FY17 Q4予想	FY17 Q4実績	FY18 Q1予想	増減 (Q1予想 - Q4実績)
売上高	6,200	6,058	<b>5,800</b>	△258
営業利益	△500	△158	△ <b>500</b>	△342
経常利益	△500	△73	△ <b>500</b>	△427

# モバイルゲーム事業への 取り組み

# パイプライン

- ニンスピ他、複数本のオリジナルタイトルの開発及び自社ヒットタイトルのIP化に注力
- 他社IPを活用した新規タイトルの開発も順調に進捗

## 開発中のタイトル数

オリジナル

5 本

他社IP系

2 本

パブリッシング

0 本

## 主なタイトル

- ・ 3月28日にドルオダを配信開始
- ・ 5月9日よりニンスピの第1回CBTを実施
- ・ 新たにオリジナルタイトル2本をパイプラインに追加
- ・ 新たに超有力IPを活用したタイトルを1本パイプラインに追加
- ・ 引き続き複数の有力IPホルダーとの協議を継続
- ・ 複数の協業先との取り組みを検討中

※18年6月8日時点で開発承認を受けた本数をカウント

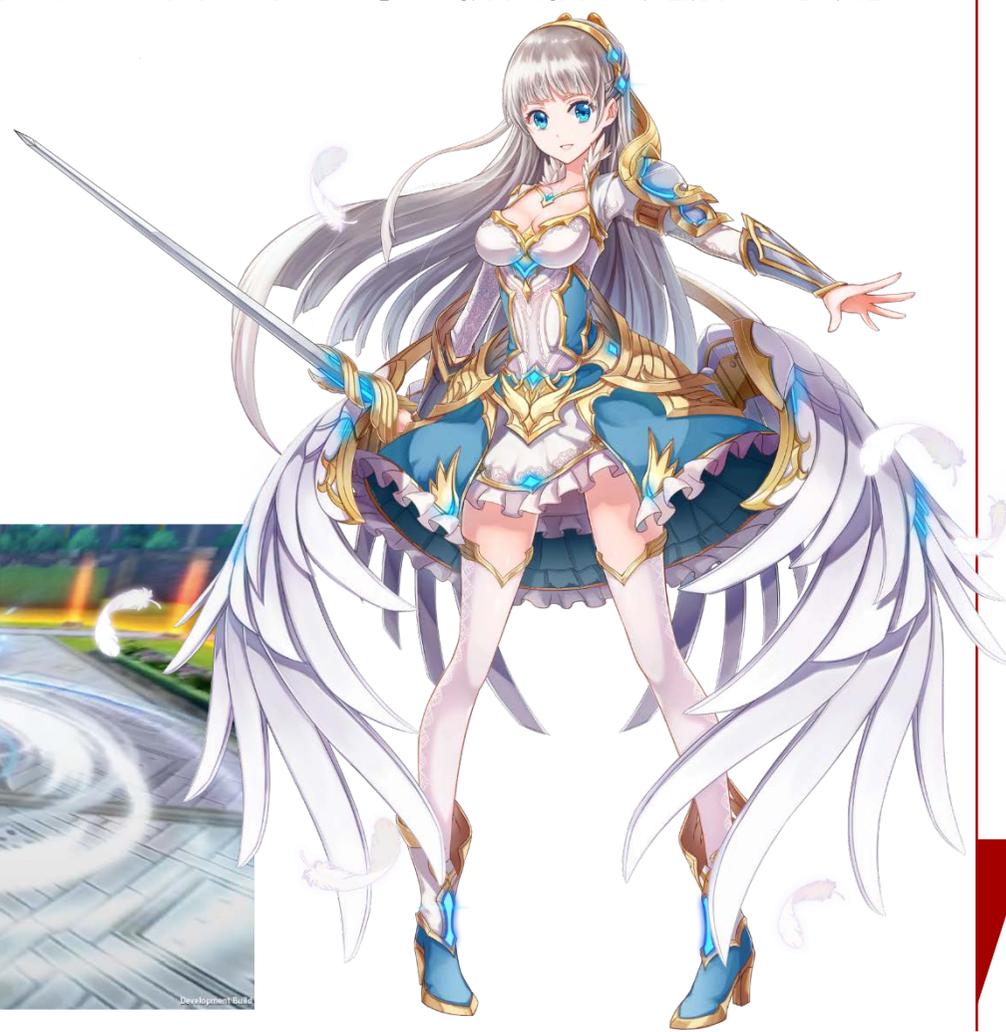
同一タイトルの海外言語版は、日本語版、海外言語版でそれぞれ1タイトルでカウント

# 新規配信タイトル



『ドールズオーダー』 2018年3月28日配信

- ✓ スマホゲームの枠を超えた2on2ハイスピードアクションバトル
- ✓ 各種イベントに加え、共闘バトル等の新機能の追加を予定



# 開発中タイトル

## 『超激闘 ニンジャカスピリッツ』



- ✓ 最大4人対戦が可能な「ブツ飛ばし」乱闘バトル
- ✓ 大人気格闘ゲーム「サムライスピリッツ」を生み出した、元SNKスタッフが手がける本格アクションゲーム
- ✓ 多数の豪華ゲストクリエイター/キャストが集結

**エニックス** **COMBO!**

and more !



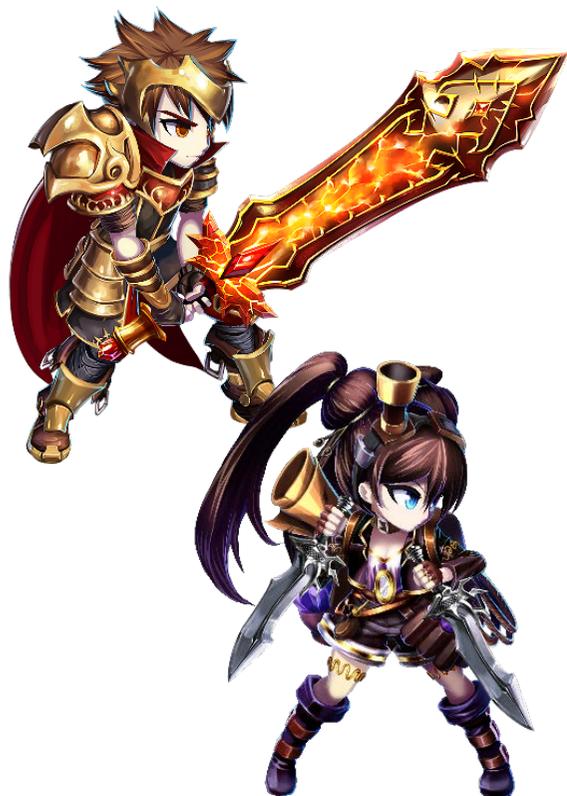
今夏配信予定！

# 開発中タイトル



## 『BRAVE FRONTIER : THE LAST SUMMONER』

- ✓ gumi Europeにて開発中のタイトル。海外にて先行配信を予定
- ✓ 海外でも大ヒットした「ブレイブ フロンティア」のspinオフタイトル
- ✓ 25vs25のユニットによる戦略性の高いバトルが可能



今夏配信予定！

## 各タイトルの状況

## 国内

FY14  
配信

ファンキル

- ✓ 『カードキャプターさくら クリアカード編』とのコラボ等により安定的なユーザーベースを維持。また、ユニットやガチャの仕様改善等によりユーザー満足度の向上を実現
- ✓ 500万DLキャンペーン、リアルイベントの開催、TVCMの放映等ユーザーのエンゲージメント向上に注力すると共に、新キャラクターや新イベントの投入等により売上の維持・拡大に注力

FY15  
配信

FFBE(※)

- ✓ TVCMの放映等により新規・復帰ユーザーを獲得し、売上及びユーザーベースは好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、引き続き売上の拡大を目指す

## 各タイトルの状況

## 国内

FY15  
配信

タガタメ

- ✓ 2周年施策及び初のリアルイベントの開催等によりユーザーベースの維持に注力し、売上は好調に推移。新たな育成機能「真理念装」の実装等によりコンテンツの活性化に成功
- ✓ ファンキルとの合同イベント開催、ストーリー第二部の追加、新たな対戦機能「ドラフトマッチ」の実装等、コンテンツ、機能の拡充により売上の維持・拡大を図る



クリュニ

- ✓ 4月のリリース2周年に合わせ有力IPとのコラボ及び有名アーティストとのタイアップを実施し、ユーザーベースの拡大と売上の最大化に成功
- ✓ ファンキル、タガタメとのコラボの実施等により、引き続き売上及びユーザーベースの維持・拡大を図る

## 各タイトルの状況

## 国内

FY17  
配信

スママジ

- ✓ 『七つの大罪 戒めの復活』とのコラボや対戦型コンテンツの投入、機能の追加・改修等により高い継続率を維持しユーザーベースも堅調に推移
- ✓ 新規コンテンツや新キャラクターの追加等により売上及びユーザーベースの拡大を図る



ブレフロ2

- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、初期ユーザーの獲得に成功
- ✓ 新システム実装や有力IPとのコラボ等により、引き続き売上の拡大を図る

## 各タイトルの状況

## 海外

FY13  
配信

ブレフロ海外言語版

- ✓ 2月から3月にかけて実施した『初音ミク』とのコラボ及び海外独自ユニットの投入等により安定した売上を維持
- ✓ 海外オリジナルシステムの拡張・改修を実施し、コンテンツの拡充により売上及びユーザーベースの維持を図る

FY16  
配信

FFBE海外言語版 (※)

- ✓ 全世界累計3,000万ダウンロード達成キャンペーンの実施等により売上及びユーザーベースは好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、引き続き売上の拡大を目指す



クリユニ海外言語版

- ✓ 旧正月イベントを実施し、アジアマーケットに向けたキャラクターの販売を実施
- ✓ ファンキル、タガタメとのコラボを実施し、引き続き売上及びユーザーベースの維持・拡大を図る

FY17  
配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 4月に『Fate/stay night - Unlimited Blade Works』とのコラボを実施し、過去最高の売上を達成
- ✓ 国内外累計500万ダウンロード記念施策や有力IPとのコラボの実施等により、売上及びユーザーベースの拡大を図る

## 新規事業への取り組み

※新規事業への取り組みの詳細は添付資料をご参照ください

# モバイル動画事業

---

# モバイル動画事業への取り組み

- 「モバイルならではの高品質な動画」を制作可能な企業に対し積極的に投資を  
実行
- モバイル動画事業における投資倍率<sup>(※)</sup>は、約3倍と順調に進捗

## 主な投資実績



### 株式会社Candee :

- モバイル動画市場におけるリーディングカンパニー。ソーシャルライブコマース『Live Shop!』を2017年5月に配信
- 約41.5億円の資金調達を実施



### dely株式会社 :

- 2016年5月に料理レシピ動画アプリ『クラシル』を配信し、1,000万DLを達成（国内最大級）
- 約70億円の資金調達を実施

TABI LABO

### 株式会社TABILABO :

- 情報感度の高いミレニアル世代に最先端のトピックを届けるライフスタイルメディアと、スマートフォンを軸にリアルとデジタルを融合したトータルプロモーションを企画・実施する「BRAND STUDIO」を運営
- 約5.6億円の資金調達を実施



### 株式会社3ミニッツ :

- ファッション領域に特化した高品質な動画を企画・制作。国内最大級のInstagrammerを擁する
- 2017年2月にグリー株式会社が43億円で買収



### BREAKER株式会社 :

- YouTubeで国内初のドラマシリーズをヒットさせた実績を有するデジタル領域に特化した映像制作スタジオ



### lute株式会社 :

- Instagramを中心にSNS等で最先端の音楽やカルチャー情報を発信するモバイル動画メディア「lute」を運営

(※) 当社の連結子会社gumi ventures2号投資事業有限責任組合（以下、ファンド）の投資実績をもとに算出  
 投資倍率は（ファンドの実現利益+ファンドの未実現利益+ファンドの投資総額）÷（ファンドの投資総額）にて算出  
 実現利益は、（投資先のExitに伴うファンドの回収額）-（当該投資先へのファンドからの投資額）にて算出  
 未実現利益は、（現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額×ファンドの持分比率）-（当該投資先へのファンドからの出資額）にて算出

株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません

# VR/AR事業

---

---

# VR/AR事業への取り組み

Tokyo XR Startups  
Seoul XR Startups  
Nordic XR Startups

インキュ  
ベーション事業

グローバル  
投資事業

VR/AR事業

コンテンツ  
開発事業

THE VENTURE REALITY FUND

- ✓ 2016年2月にVR FUNDへ共同事業者（GP）として参画し、合計21社に投資を  
実行
- ✓ 引き続き有力企業への投資を  
実行

- ✓ 計29社に投資し24社が追加の  
資金調達を実施
- ✓ TXS第3期までの累計における  
投資倍率<sup>(※)</sup>は、約4倍と順調  
に進捗

(※) 当社の連結子会社TXSの第3期インキュベーションプログラムまでの投資実績をもとに算出

投資倍率は、 $(\text{TXSの実現利益} + \text{TXSの未実現利益} + \text{TXSの投資総額}) \div (\text{TXSの投資総額})$ にて算出

実現利益は、 $(\text{投資先のExitに伴うTXSの回収額} - \text{当該投資先へのTXSからの投資額})$ にて算出

未実現利益は、 $(\text{現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額} \times \text{TXSの持分比率}) - (\text{当該投資先へのTXSからの出資額})$ にて算出

株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません



- ✓ 有力企業への投資を通じたVRゲームの開発は順調に進捗。リリースに伴う収益化を図る
- ✓ VTuber等新規コンテンツの開発支援にも注力

# 仮想通貨・ブロックチェーン事業

---

## 仮想通貨・ブロックチェーン事業への参入について

- ▶ gumi Cryptos匿名組合を組成し、仮想通貨・ブロックチェーン事業へ参入。ファンドを通じてブロックチェーン技術を用いたサービス等を提供する企業への投資を実行
- ▶ 市場が急速に拡大している仮想通貨・ブロックチェーン領域において、国内外の有力企業への投資及びコンテンツの自社開発により、将来の収益機会の創出を目指す

### gumi Cryptos匿名組合の概要

1. 形態 商法上の匿名組合契約
2. ファンド総額 最大30百万米ドル
3. 存続期間 約3年間（営業者の裁量により最大2年間の延長あり）
4. 営業者の概要

商号	合同会社gumi Cryptos
所在地	東京都新宿区西新宿4丁目34-7
事業内容	仮想通貨及びブロックチェーン技術を用いたサービス等を提供する企業への投資 等
設立日	2018年2月1日
業務執行社員	株式会社gumi ventures Miko Matsumura

## 免責事項

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.