



**2016年4月期
通期及び第4四半期決算説明会資料**

株式会社gumi

2016年6月

1. 今後の取組について	P.2
2. 連結決算について	P.12
- FY15Q4決算（連結）	P.13
- FY15通期決算（連結）	P.22
- FY16Q1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

- FY15Q4は、売上、利益ともに業績予想を上回り着地
- QonQでは、215百万円の増収を達成
- 一方、ファンキルの大規模プロモーションの実施に伴い、営業利益、経常利益はQonQでマイナスに

FY15Q4実績（連結）

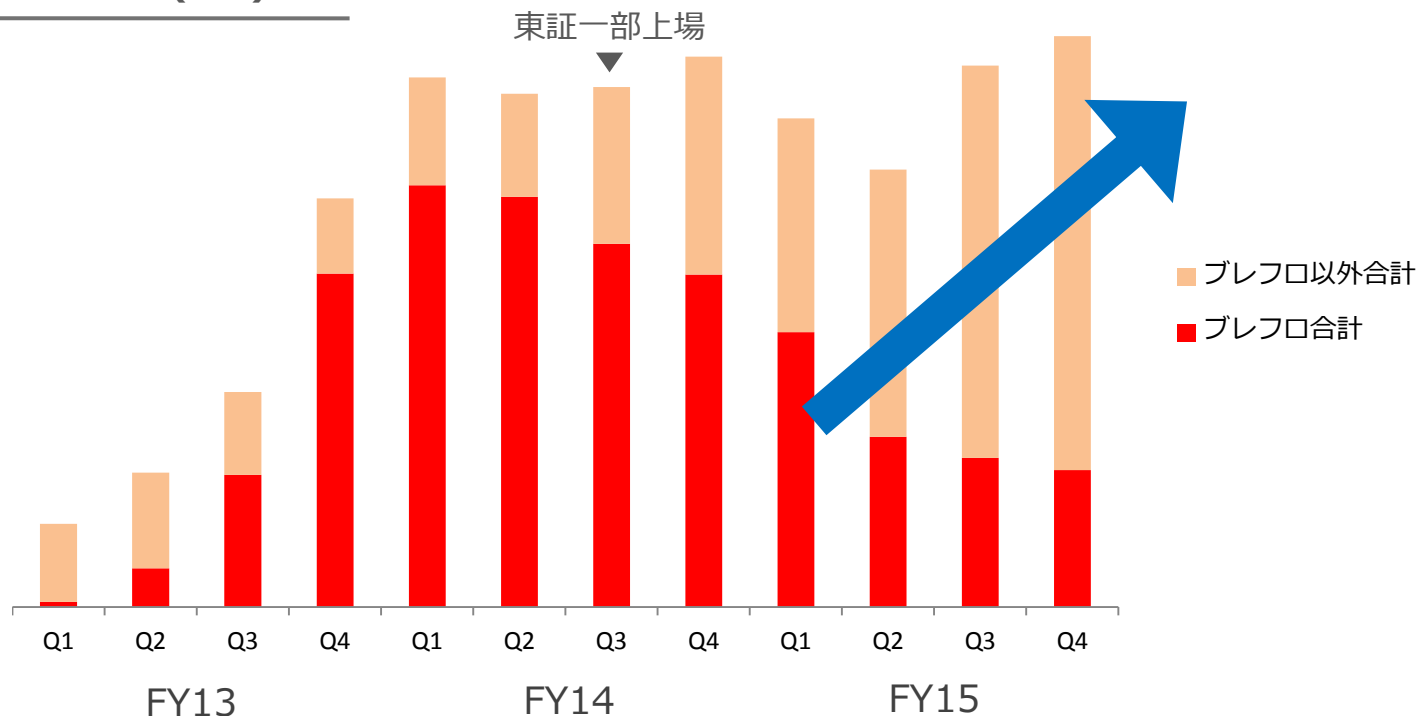
(百万円)	2016年 4月期 Q4実績	(16年3月11日公表) 2016年 4月期 Q4予想	増減 (業績予想対比)	2016年 4月期 Q3実績	増減 (QonQ)
売上高	5,362	5,200	+162	5,147	+215
営業利益	△606	△700	+94	△122	△484
経常利益	△589	△800	+211	△104	△485

**Q4業績予想に対し
売上・利益ともに上回り着地**

1.①業績の振り返り

- FY15Q4はグロス売上(※1)が過去最高に
- FY14以降に配信した複数の新規タイトルの売上が寄与し、ブレフロ(日本語版・海外言語版合計)の売上高比率(※2)もピーク時(約80%)から約25%に低下

グロス売上高(※1)推移



(※1) 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)

(※2) グロス売上をベースに算出

FY15Q4は、過去最高のグロス売上を達成！

②今後の取組について

1.②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

【新規事業（VR事業）】

- ・成長市場へ早期参入し、将来の収益基盤を構築

【海外Development】

- ・地産地消タイトルの今期中の配信を目指す

【海外Publishing】

- ・主に自社開発の有カタイトルのPublishingに注力
- ・FFBEの今夏海外配信が決定

【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、更なるヒットタイトルの創出を目指す



(※2)



(※1)



(※2)

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

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

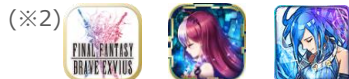
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

(※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

国内Development

- ・ 配信中タイトル
セールスランキング
Top100に最大7タイトル



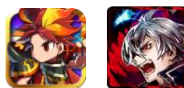
- ・ 新規タイトル
2本の大型タイトルが
配信間近！



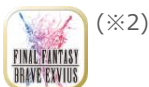
- ・ 広告費の適正化及び開発
内製化により収益力を強化

海外Publishing

- ・ ブレフロ海外言語版に加え
ファンキル海外言語版の
配信を開始



- ・ (株)スクウェア・エニックス
と連携のもと、FFBE海外
言語版の今夏配信が決定！



- ・ 引き続き、自社開発の有力
タイトルを中心にグローバル
展開を推進

海外Development

- ・ フランス、韓国**の2拠点に**
経営資源を集中
- ・ 地産地消タイトルの今期中
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.

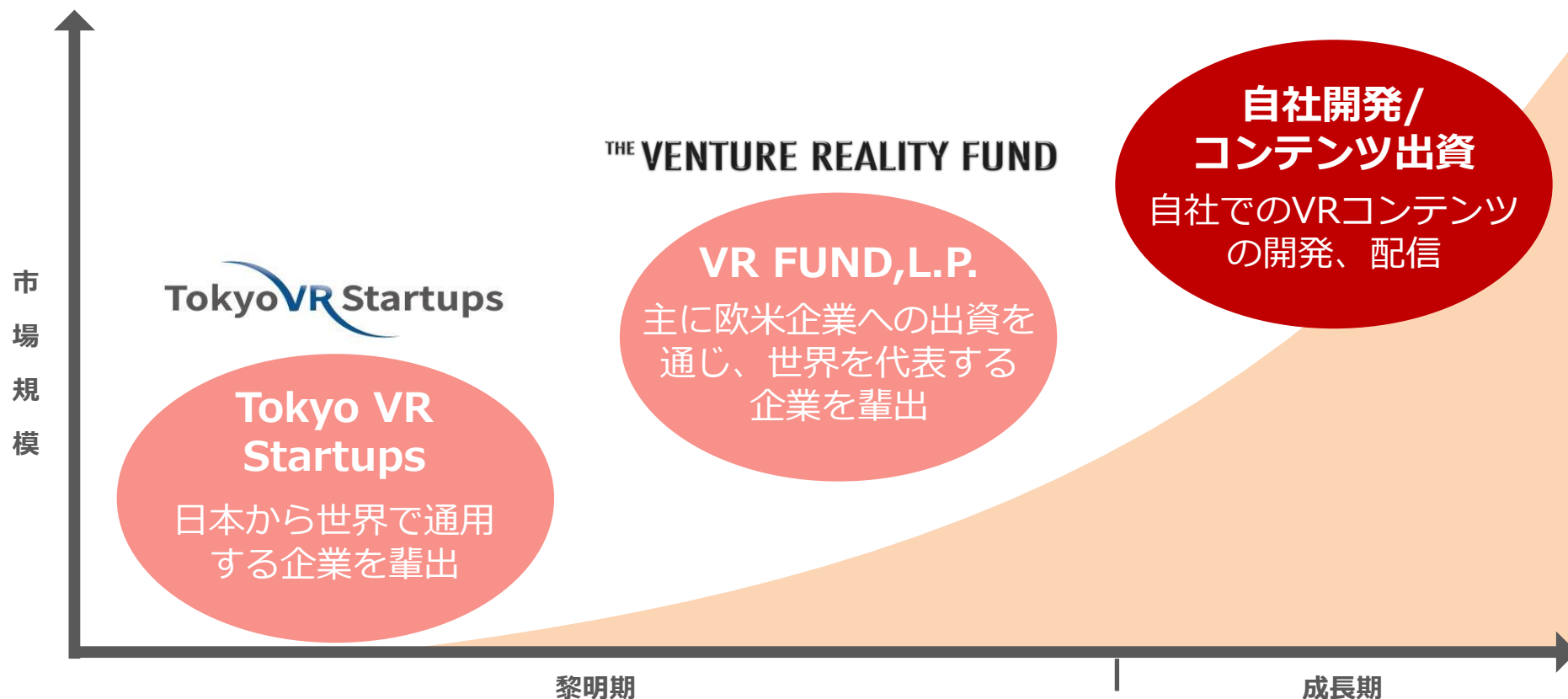
(※1)ソードアート・オンライン コード・レジスタ (販売/配信元：バンダイナムコエンターテインメント) の開発運営を当社が担当

(※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

売上拡大と収益力の更なる強化

1.②今後の取組について VR事業

- 市場全体の立ち上がりを見極め、投資を実行
- 黎明期は、国内、海外にて主に出資を通じた成長支援を実施
- 成長期は、コンテンツ開発に主体的に取り組み、収益化を加速



VR市場の拡大を牽引し、将来の収益機会を確保

1.②今後の取組について

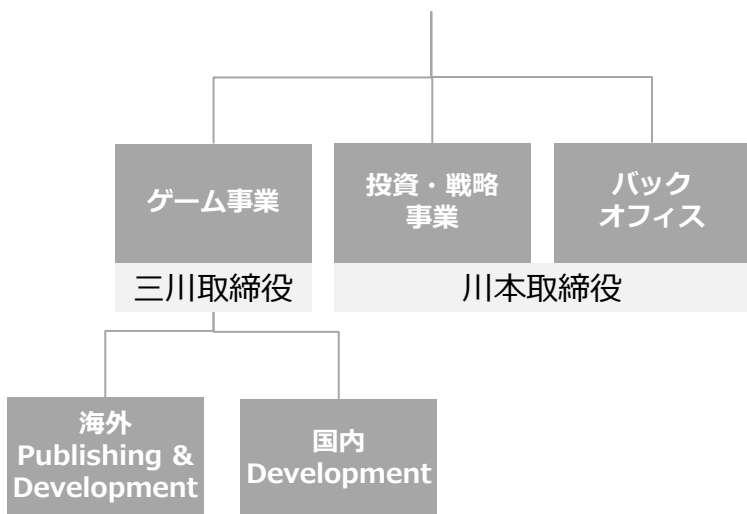
- 2016年3月11日より両代表制を導入
- 選択と集中の徹底による早期のゲーム事業の黒字化及び新規事業(VR事業)を通じたgumiグループの更なる事業拡大を図る
- 三川取締役は、CSO and Head of Global Businessとして、引き続き海外及びPublishing & Developmentを主に管掌

現 状



gumi
One Step Beyond.

國光
代表取締役
社長

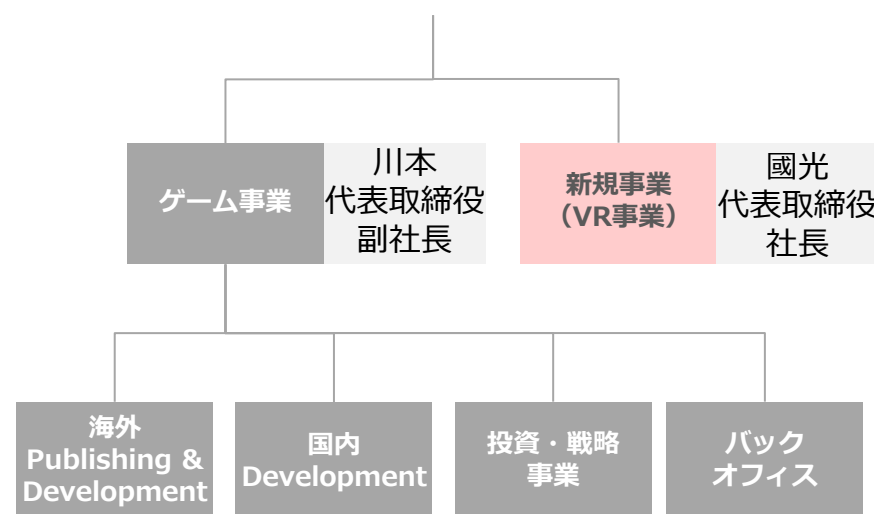


今 後

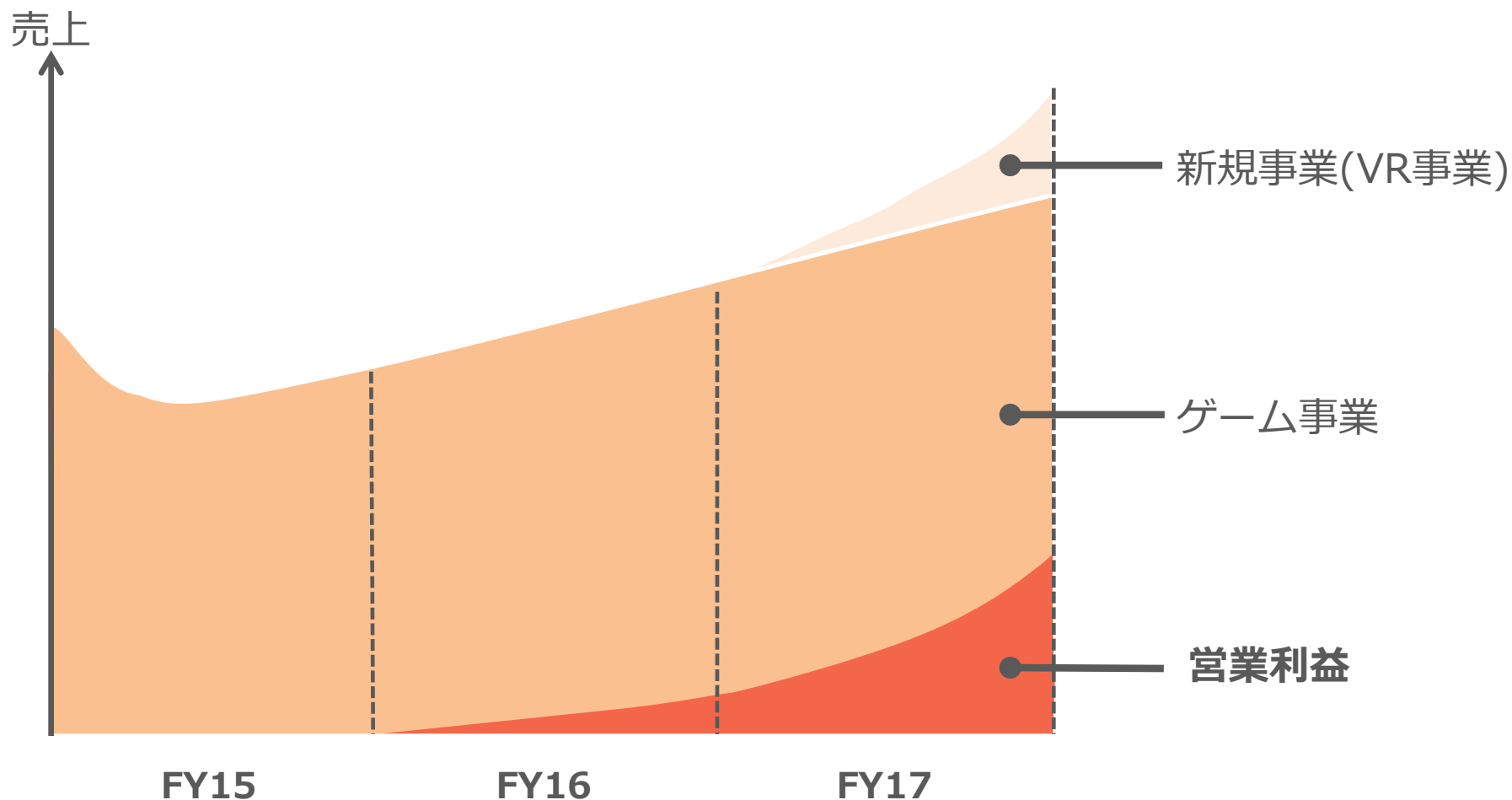


gumi
One Step Beyond.

國光
代表取締役
社長



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

①FY15Q4決算（連結）

業績 (連結)

- 売上高： 5,362百万円 QonQ： +215百万円
- 営業利益： △606百万円 QonQ： △484百万円
- 経常利益： △589百万円 QonQ： △485百万円

ネイティブ

- 『ブレイブ フロンティア（以下、ブレフロ）日本語版』は、MAUは減少したもののARPMUAUが上昇し、QonQで増収に。『ブレフロ海外言語版』は、ARPMUAUは概ね同水準で推移したものの、MAUが減少し、QonQで減収に
- 『ファントム オブ キル（以下、ファンキル）』は、4月に実施した大規模プロモーションに伴い、MAUは増加したもののARPMUAUが低下し、QonQで概ね同水準の売上に
- 『ドラゴンジェネシス（以下、ドラジェネ）』は、MAUは概ね同水準で推移したものの、ARPMUAUが減少し、QonQで減収に
- 『ソードアート・オンライン コード・レジスタ（以下、「SAO」）』は、引き続き安定した売上ランキングを維持
- 『ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス（以下、FFBE）』は、新キャラクターの登場や各種施策の実施により、QonQで増収に
- 『誰が為のアルケミスト（以下、タガタメ）』は、1月28日の配信開始後、好調に推移。また、『クリスタル オブ リユニオン（以下、クリユニ）』を、4月6日に配信開始し、好調に推移

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

ARPMUAU: 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）

(※) 従来のパブリッシングサービスの売上は、FY15Q3より海外ネイティブの売上として計上

2. FY15Q4決算（連結）損益計算書

- 主にブレフロ日本語版、タガタメ、FFBE及びクリユニ等の増収に伴い、QonQで215百万円の増収に
- 海外拠点の再編等に伴う約615百万円の特別損失を計上

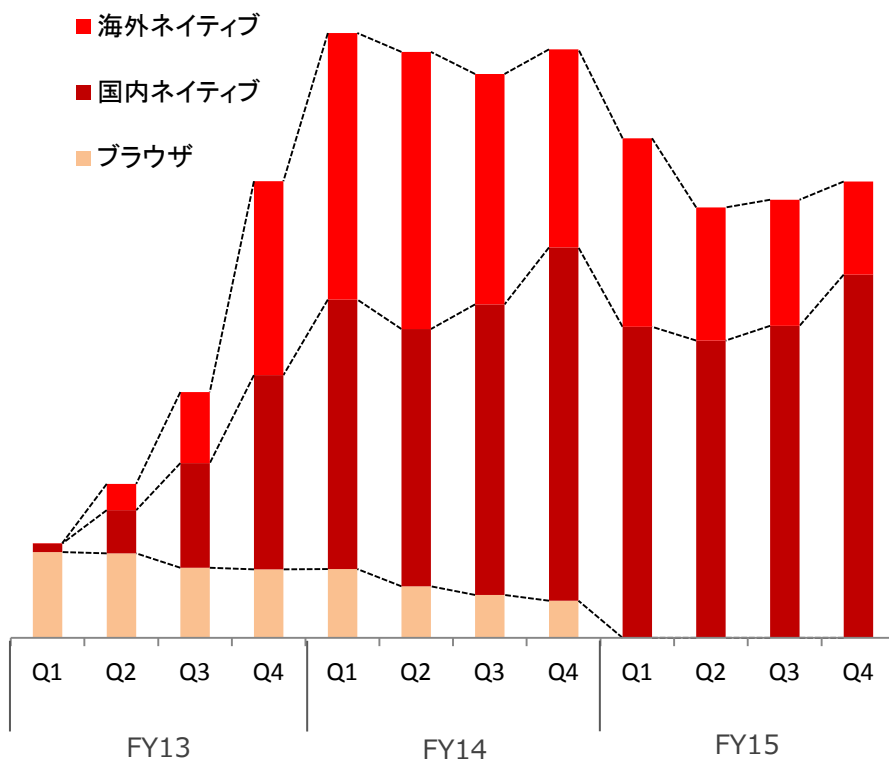
損益計算書

(百万円)	2016年4月期Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	2015年4月期Q4 (2015年2月 ～2015年4月)	前年同期比	2016年4月期Q3 (2015年11月 ～2016年1月)	前四半期比 (QonQ)
売上高	5,362	6,913	△1,551	5,147	+215
売上原価	4,350	5,216	△866	4,011	+339
販管費	1,618	1,701	△83	1,258	+360
営業利益	△606	△4	△602	△122	△484
経常利益	△589	△58	△531	△104	△485
特別利益	21	120	△99	10	+11
特別損失	615	101	+514	221	+394
税前利益	△1,184	△39	△1,145	△315	△869
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	△1,166	416	△1,582	△367	△799

2. FY15Q4決算（連結）サービス別売上高の内訳

- 国内ネイティブは、ブレフロ日本語版、FFBE、タガタメ及びクリユニがQonQで増収。ファンキルは、QonQで概ね同水準に着地
- 海外ネイティブは、ブレフロ海外言語版がQonQで減収

サービス別売上高推移



FY15Q4 QonQ売上高分析

■ 国内ネイティブ

- ブレフロ日本語版：
配信後の期間経過に伴いMAUは減少したものの、新たな進化軸「幻想進化」の追加やコラボキャンペーンの実施によりARPMUが上昇し、QonQで増収に
- ファンキル：
大規模プロモーションの実施によりMAUは増加したものの、ARPMUが低下し、QonQでは概ね同水準の売上に
- ドラジェネ：
有力IPとのコラボ等によりMAUは概ね同水準で推移したものの、Q3に比して安定した運用施策を実施したため、ARPMUが低下し、QonQで減収に
- SAO
ギルド機能等の新機能の追加により、引き続き安定したランキングを維持
- FFBE：
新キャラクターの登場や各種施策の実施により好調に推移し、QonQで増収に
- タガタメ：
1月28日に配信開始。売上は拡大傾向に
- クリユニ：
4月6日に配信開始。配信直後より売上ランキング100位圏内を維持するなど、順調に推移

■ 海外ネイティブ

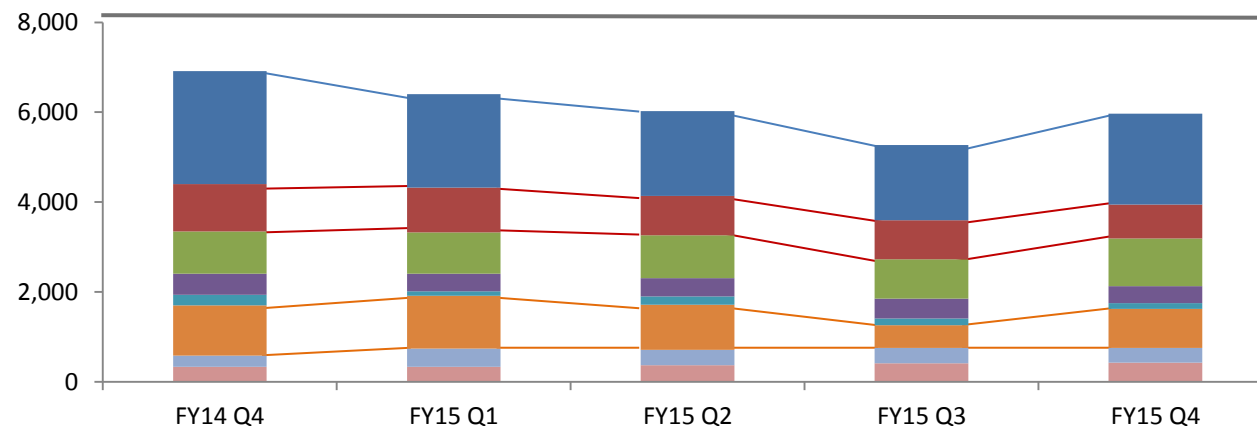
- ブレフロ海外言語版：
ARPMUはほぼ横ばいで推移したものの、配信開始後の期間経過に伴いMAUが減少し、QonQで減収に

(※) 従来のパブリッシングサービスの売上は、FY15Q3より海外ネイティブの売上として計上

2. FY15Q4決算（連結）費用推移

- 新規タイトルの開発強化や大規模プロモーションの実施に伴い、外注費・広告宣伝費がQonQで増加するも、FY16は引き続きコスト管理を徹底

(百万円) 売上原価/販管費推移



(百万円)		FY14 Q4	FY15 Q1	FY15 Q2	FY15 Q3	FY15 Q4
売上原価	■ 支払手数料	2,518	2,083	1,882	1,670	2,020
	■ 人件費 (※1)	1,056	994	879	872	758
	■ 外注費	941	917	953	876	1,061
	■ 通信費	464	394	409	439	376
	■ その他	237	96	183	153	134
	売上原価 合計	5,216	4,484	4,308	4,011	4,350
販管費	■ 広告宣伝費	1,119	1,176	1,004	503	867
	■ 人件費 (※2)	250	410	344	346	324
	■ その他	332	331	367	408	426
	販管費 合計	1,701	1,917	1,716	1,258	1,618
売上原価及び販管費合計		6,917	6,402	6,025	5,270	5,968

※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. FY15Q4決算（連結） QonQ 費用解説

- ・ 売上原価は、主に支払手数料率の高いタイトルが増収となったこと等に伴い、QonQで増加（+339百万円）
- ・ 販管費は、主にファンキルの大規模プロモーションの実施に伴う広告宣伝費の増加により、QonQで増加（+360百万円）

費用解説

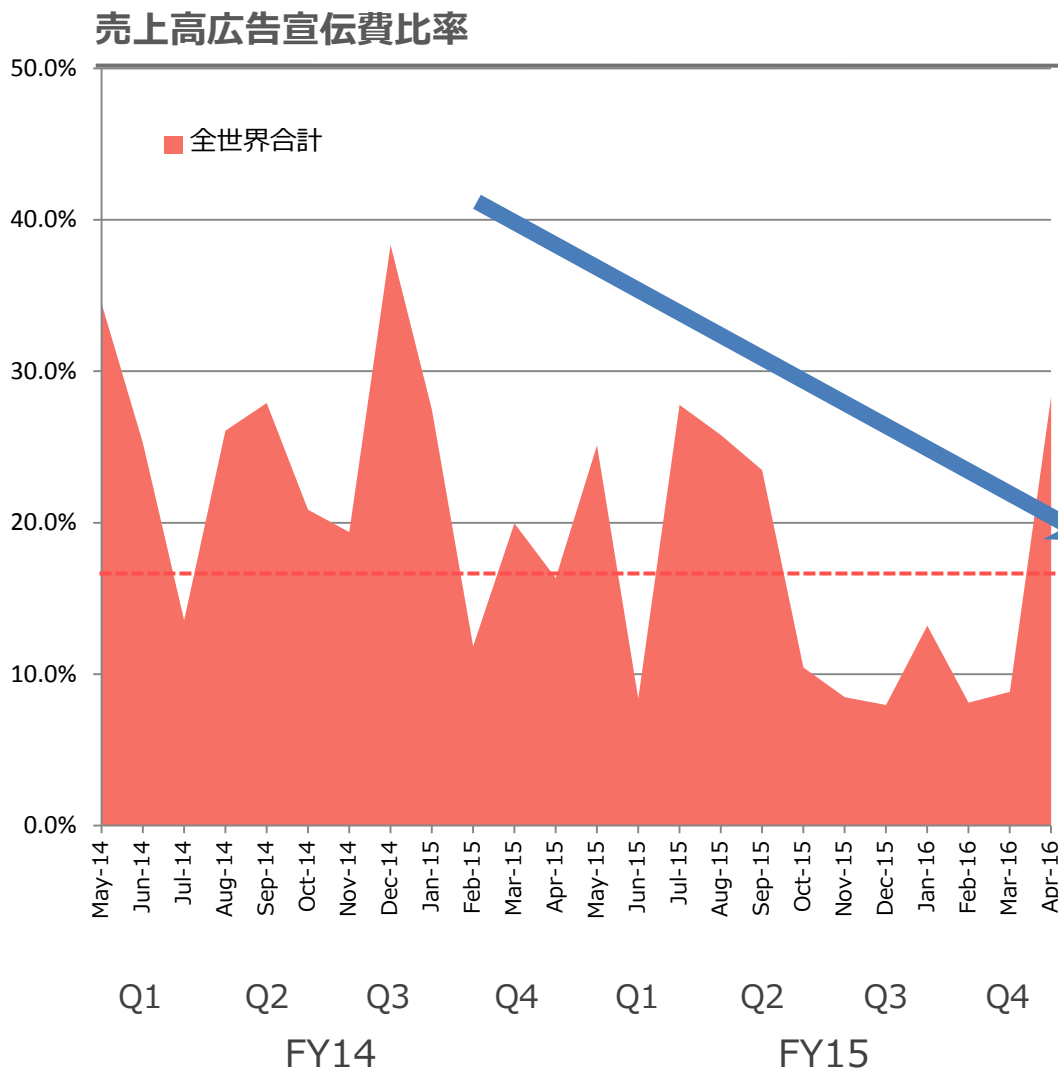
(百万円)	2016年4月期 Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	2015年4月期 Q4 (2015年2月 ～2015年4月)	前年同期比	2016年4月期 Q3 (2015年11月 ～2016年1月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)	
売上原価	支払手数料	2,020	2,518	△498	1,670	+350	・ 支払手数料率の高いタイトルの増収や、他社IPとのコラボ手数料の支払い等により増加
	人件費（※1）	758	1,056	△298	872	△114	・ 海外拠点の再編等により減少
	外注費	1,061	941	+120	876	+185	・ 新規タイトルの開発強化に伴い増加
	通信費	376	464	△88	439	△63	・ サーバー構築の適正化により減少
販管費	広告宣伝費	867	1,119	△252	503	+364	・ 主にファンキルの大規模プロモーションの実施に伴い増加
	人件費（※2）	324	250	+74	346	△22	

※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. FY15Q4決算（連結）広告宣伝費

- ファンキルの大規模プロモーション実施に伴い4月度の広告宣伝費が増加し、Q4の売上高広告宣伝費比率は16.1%に
- FY16以降も効果検証を徹底のうえ、効率的なプロモーションを実施



FY16
売上高広告宣伝費率
15%未満に

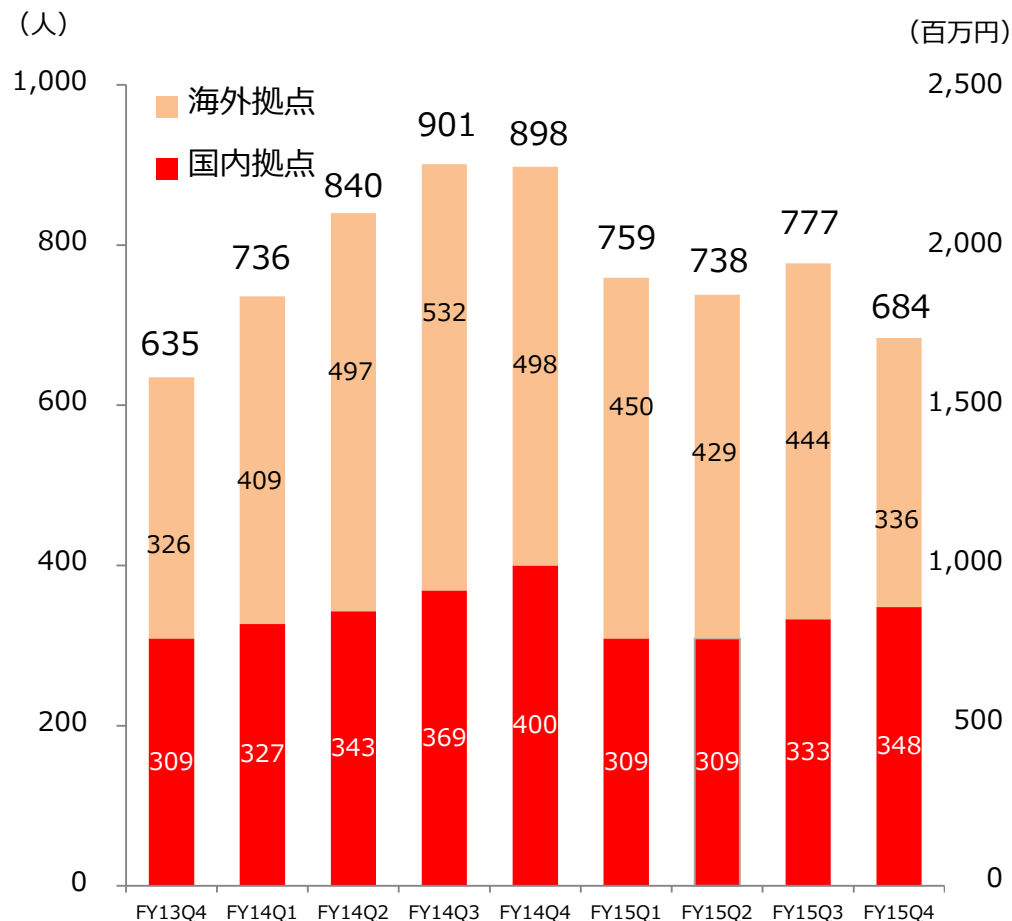
16.5% : FY15（累計）全世界合計

2. FY15Q4決算（連結）人員数、開発費

- 海外拠点再編に伴い、Q4末時点で海外人員数が大幅に減少
- 有力タイトルへの経営資源の集中により、今後開発費は減少する見込み

人員数推移

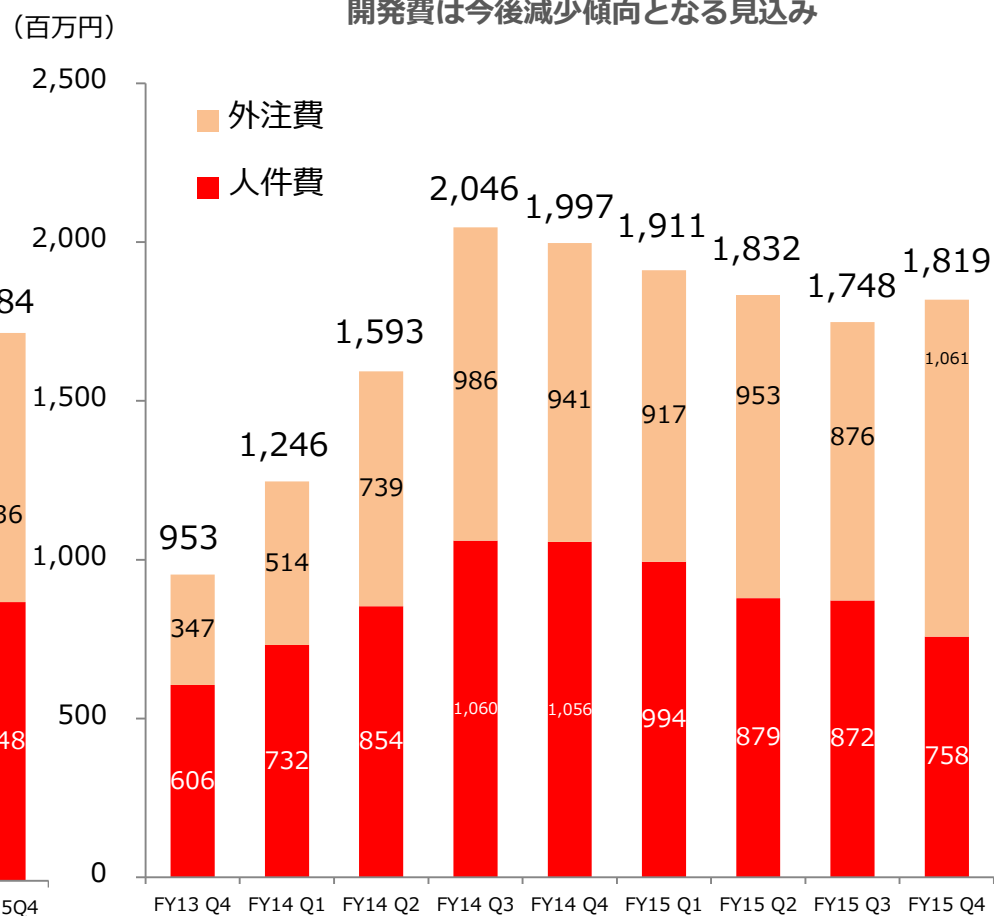
海外拠点の再編に伴い人員数が減少



※人員：正社員+契約社員（アルバイトを除く）

開発費推移

外注費は配信間近のタイトルの増加に伴いQonQで増加
開発費は今後減少傾向となる見込み



※開発費 = 外注費 + 人件費

2. FY15Q4決算（連結）貸借対照表

- FY15Q4末における現預金は約116億円
- 純資産比率は約67%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)	2016年4月期 Q4	2016年4月期 Q3	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
流動資産	14,380	15,406	△1,026	現金及び預金の減少（△1,533百万円） 売掛金の増加（+237百万円） 未収入金の増加（+226百万円）
うち現金及び預金	11,563	13,096	△1,533	売掛金の増加（△237百万円） 長期借入金の返済（△250百万円）
固定資産	4,307	3,712	+595	長期前払費用の増加(431百万円) 無形固定資産の増加（+97百万円）
総資産	18,688	19,119	△431	
流動負債	5,336	4,236	+1,100	未払金の増加（+725百万円） 未払費用の増加（+65百万円） 未払法人税、未払消費税の増加（+187百万円）
固定負債	836	1,092	△256	長期借入金の減少（△250百万円）
純資産	12,515	13,790	△1,275	

②FY15通期決算（連結）

2. FY15通期決算（連結）損益計算書

- ファンキルやFFBE等のFY14、FY15の配信タイトルの売上は好調に推移したものの、主にブレフロ日本語版・海外言語版の減収や、ブラウザゲーム事業からの撤退等の影響により、前年同期比で約6,000百万円の減収に

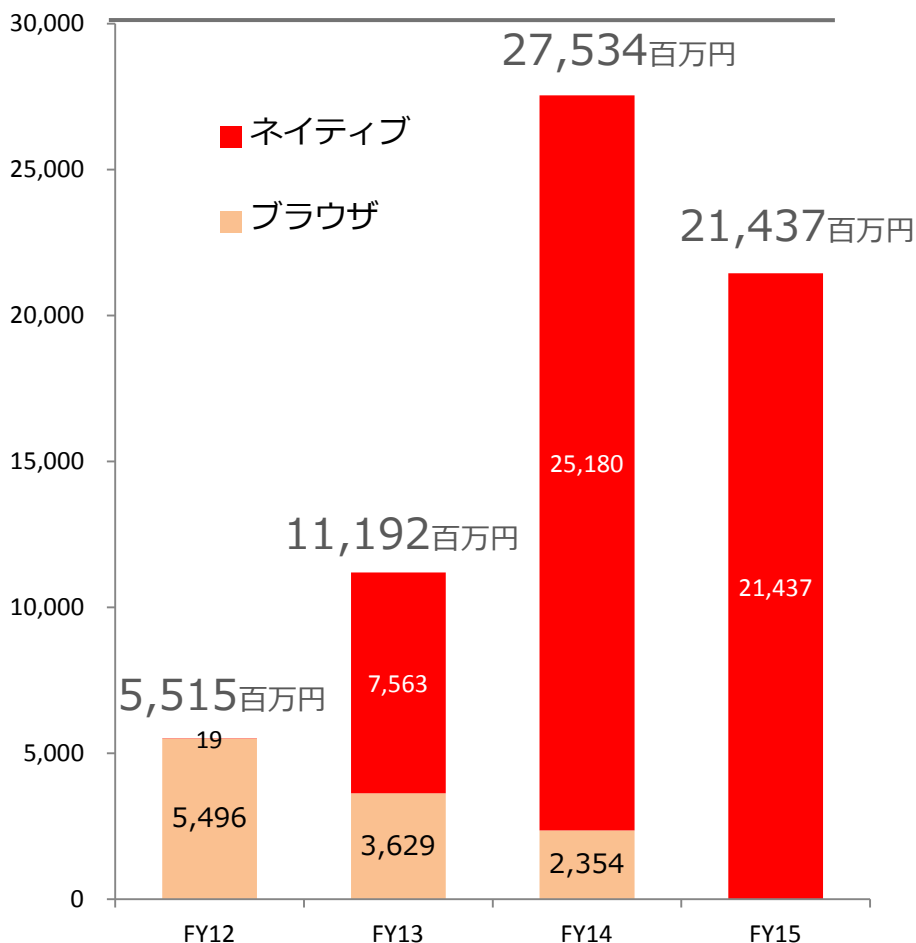
損益計算書

(百万円)	2016年4月期 (2015年5月 ～2016年4月)	2015年4月期 (2014年5月 ～2015年4月)	前年同期比	備考
売上高	21,437	27,534	△6,097	主にブレフロ日本語版、海外言語版の売上減少に伴い減収
売上原価	17,155	18,543	△1,388	減収に伴うPF手数料の減少等
販管費	6,511	8,574	△2,063	広告宣伝費の減少等
営業利益	△2,229	416	△2,646	
経常利益	△2,256	234	△2,490	
特別利益	368	120	+248	Fuji&gumi Gamesに対するタガタメ、シノビの譲渡等
特別損失	1,223	101	+1,121	海外拠点再編、投資有価証券評価損等
税前利益	△3,111	252	△3,364	
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	△3,299	191	△3,490	

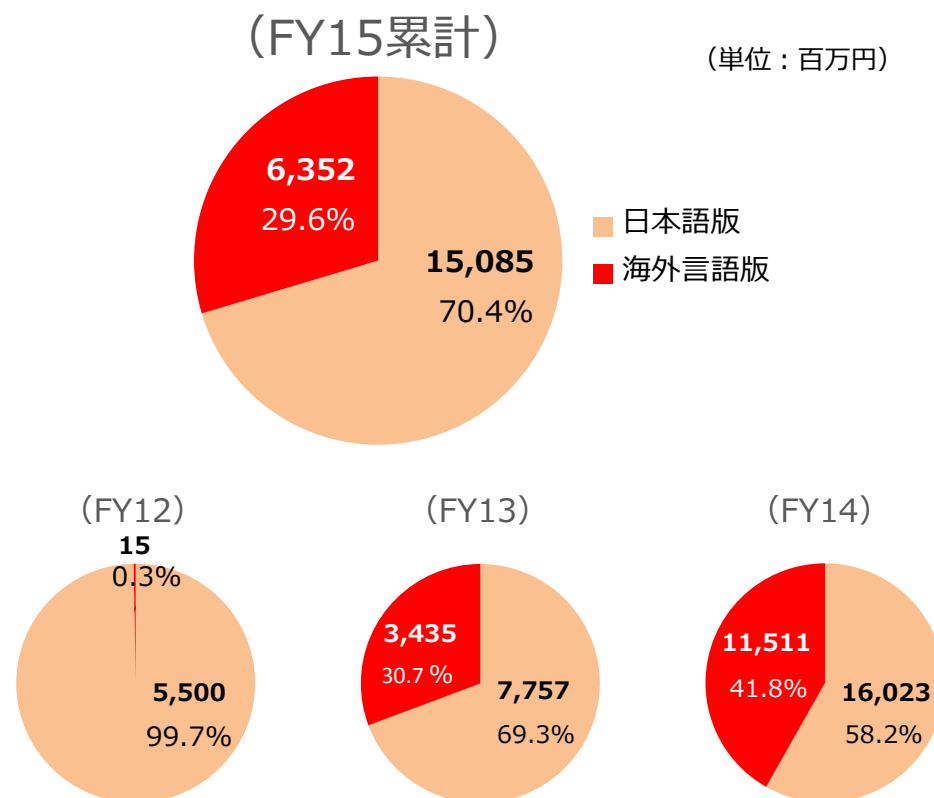
2. FY15通期決算（連結）サービス別 / 言語別 売上高

- 海外言語版比率は29.6%とFY14と比して12.2ポイント低下
- FY16は主に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る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



(※) 従来のパブリッシングサービスの売上は、FY15Q3より海外ネイティブの売上として計上

③FY16Q1業績予想

2. FY16Q1業績予想（連結）

- Q1の売上高は、QonQで若干の増収を見込む
- Q1の営業利益、経常利益は、海外拠点の再編に伴う開発費の減少及び広告費の適正化に伴い、QonQで増益となる見込み

FY16Q1業績予想（連結）





(百万円)	2016年 4月期 Q4実績	2017年 4月期 Q1予想	増減	増減比
売上高	5,362	5,500	+138	+2.5%
営業利益	△606	0	+606	—
経常利益	△589	0	+589	—

FY16は通期での黒字化を目指す




2. FY16Q1業績予想（連結）

- 売上については、主にFY15の後半に配信を開始したタイトルの増収を想定し、QonQで増収を見込む
- 費用については、有力タイトルへの経営資源の集中を実施することから、QonQで減少を見込む

■ 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 △10%) 
 - QonQで若干の減収を見込む
(要因) 配信開始後の期間経過に伴いMAUは若干減少、ARPMAUも若干低下することを想定
- ファンキル(QonQ売上高 △30%) 
 - QonQで減収を見込む
(要因) ユーザーベース拡張に向けた大規模プロモーションを実施したものの、配信開始後の期間経過を考慮し、MAU、ARPMAU共に保守的な水準を採用
- タガタメ(QonQ売上高 +15%) 
 - QonQで増収を見込む
(要因) プロモーションが限定的であることからMAUは減少することを見込むものの、コラボ施策や新たなシナリオの追加等によりARPMAUが上昇することを想定
- クリユニ(QonQ売上高 +250%) 
 - QonQで増収を見込む
(要因) Q4での売上寄与が限定的であったため、QonQでの大幅な増収を見込む
- 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・海外の人員適正化が一巡したことからQonQで概ね同水準を見込む
- 外注費 
 - QonQで若干の減少を見込む
(要因) 有力タイトルへの経営資源の集中に伴い、QonQで若干の減少を見込む
- 広告宣伝費 
 - QonQで減少を見込む
(要因) 各タイトルの売上状況に応じた適切なプロモーションを実施予定であることからQonQで減少を見込む

3. 各タイトルの状況について

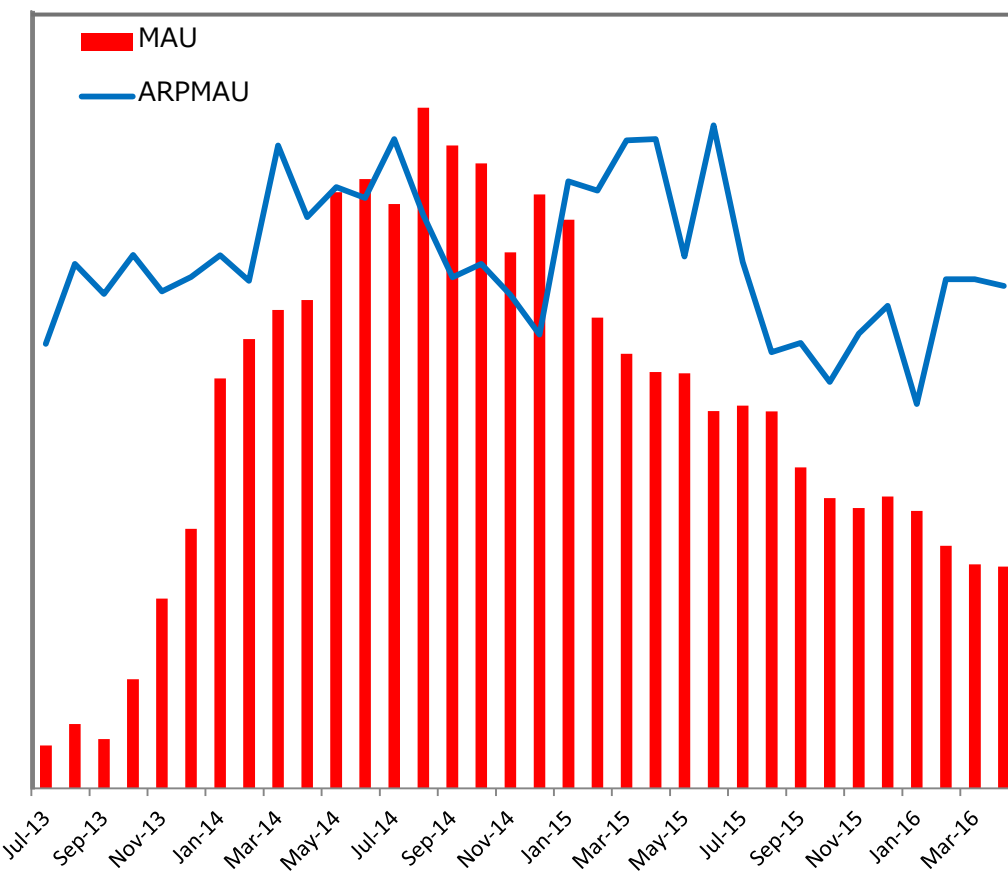
①既存タイトル

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、マルチプレイ要素等の新機能の実装等、新たな遊びの軸を追加予定
- 海外言語版は、ハイレベルユーザー向けのエリートダンジョンの導入やギルドシステム等の追加に加え、引き続き積極的なコラボを展開予定

MAU/ARPMU推移 (日本語版・海外言語版)



日本語版 QonQで売上増加！

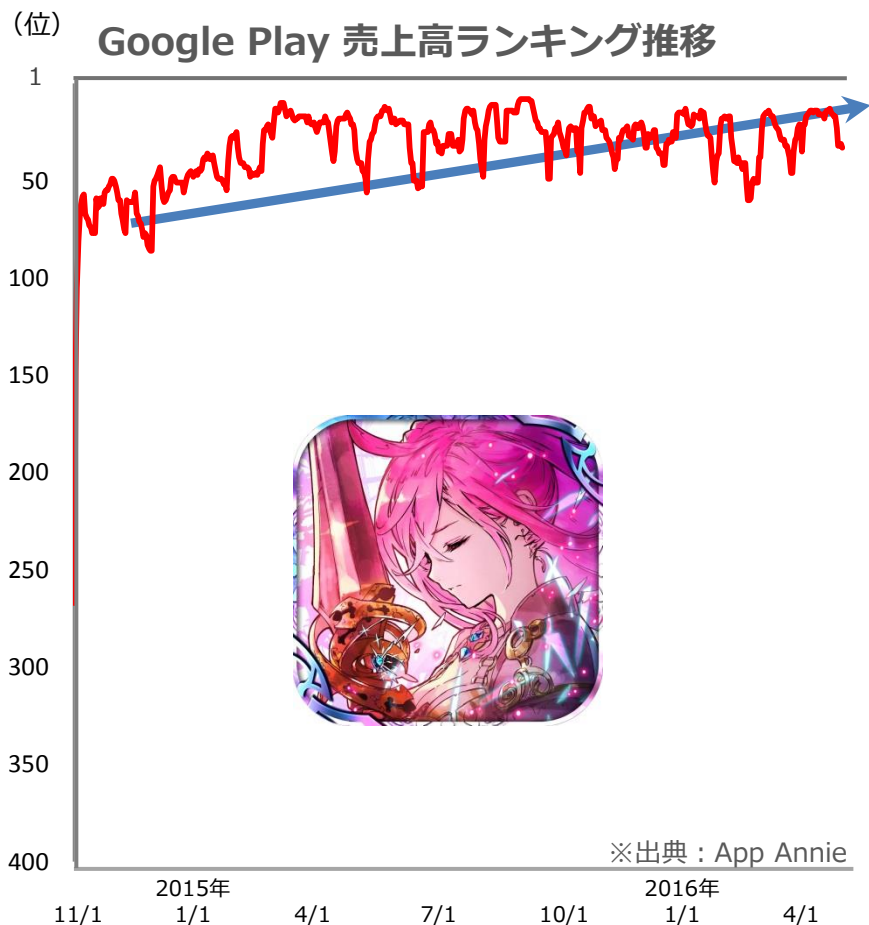


※ブレフロの全言語版で集計(中国版を除く)

3. ①既存タイトル ファントム オブ キル

オリジナル

- 3月末から4月にかけて大規模プロモーションを実施
- 4月28日に350万ダウンロードを突破
- ギルド機能等の新たなコンテンツを導入予定



大規模プロモにより ユーザー数が増大！



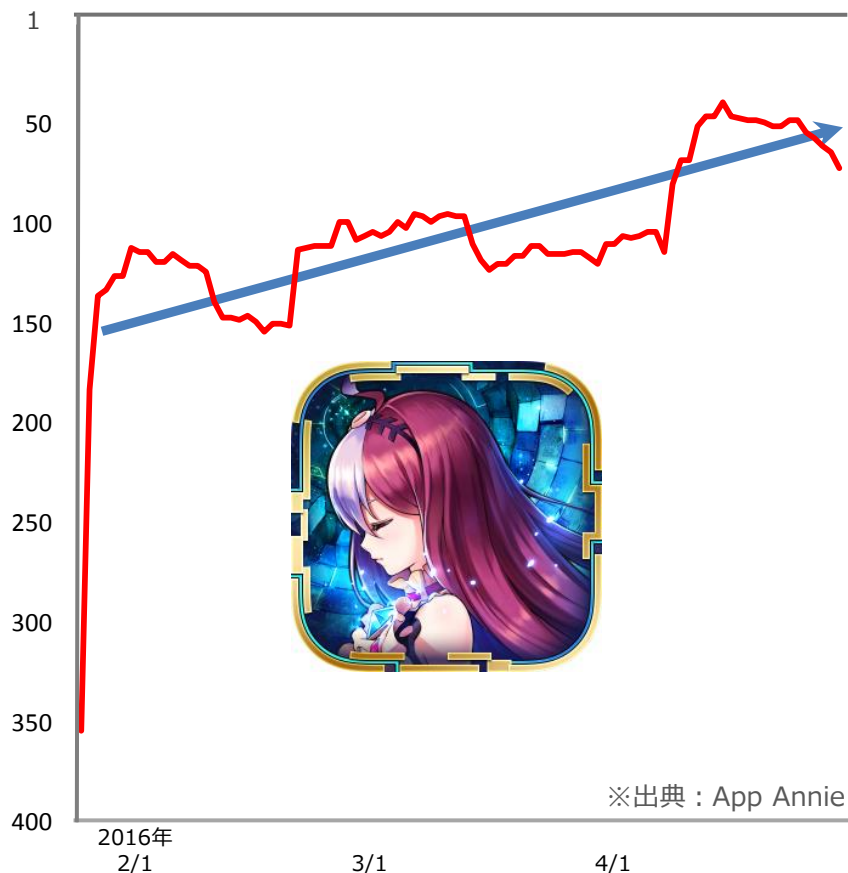
オリジナル

- 5月18日に70万ダウンロードを突破
- 新機能『キャラストーリー』を近日配信予定
- 6月下旬にドラジェネとのコラボを実施予定



売上高ランキング 好調に推移

(位) Google Play 売上高ランキング推移



3. ①既存タイトル ドラゴンジェネシス、ソードアート・オンライン

オリジナル

『ドラジェネ』

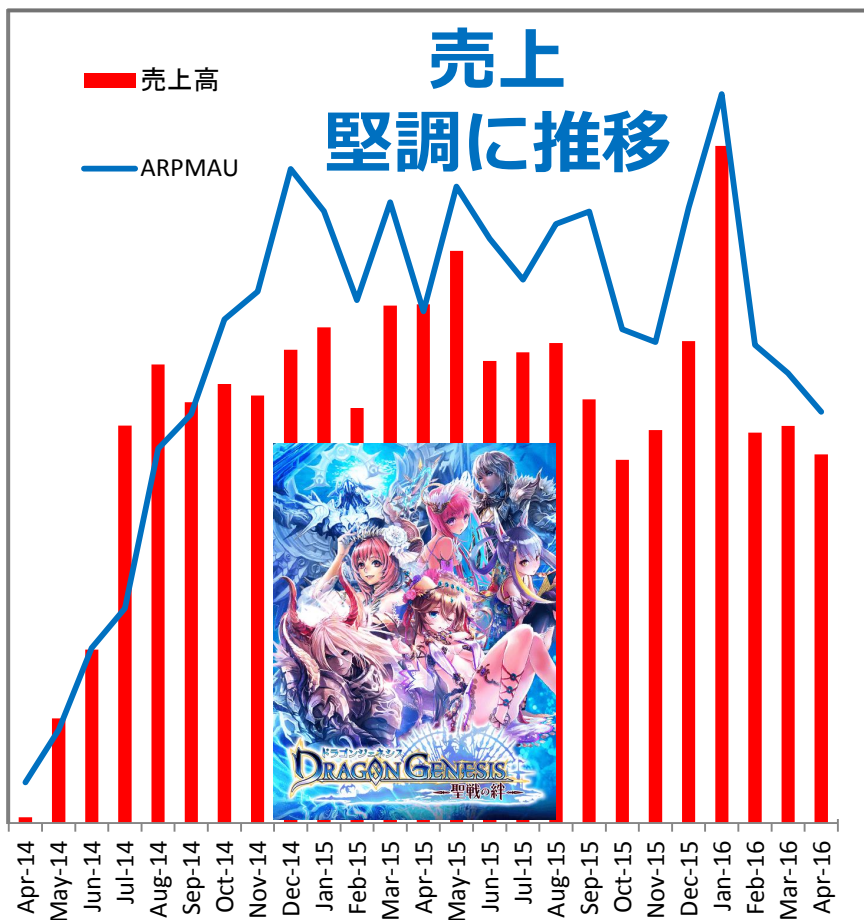
- ユーザーの嗜好を捉えた各種施策を積極投入
- 6月下旬にタガタメとのコラボを実施予定

他社IP系

『SAO』

- 6月に新レアリティを解放
- 今後も新規コンテンツを追加予定

売上高/ARPMUA推移 (ドラジェネ)



(位) Google Play 売上高ランキング推移 (SAO)



※出典：App Annie

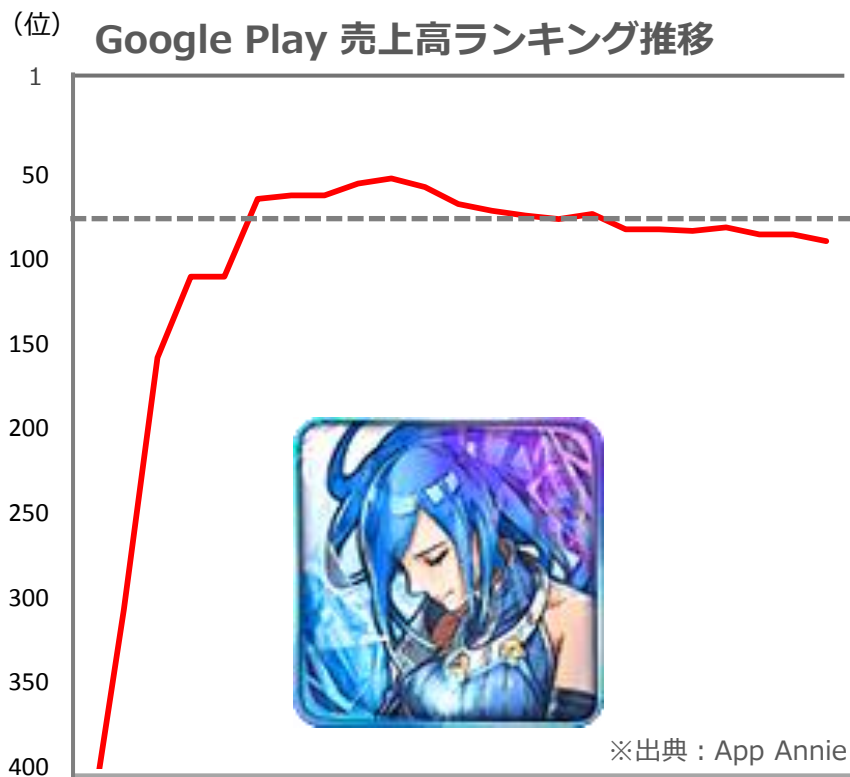
※ソードアート・オンライン コード・レジスタ
(販売/配信元：バンダイナムコエンターテインメント)
の開発運営を当社が担当

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。5月6日に20万ダウンロードを突破
- 6月に集結攻撃や防御兵器などの新規コンテンツを追加予定
- ユーザーの嗜好を捉えた、新規機能の追加等の大型アップデートを実施予定

配信以降 好調に推移



2016年
4/6

4/30



他社IP系

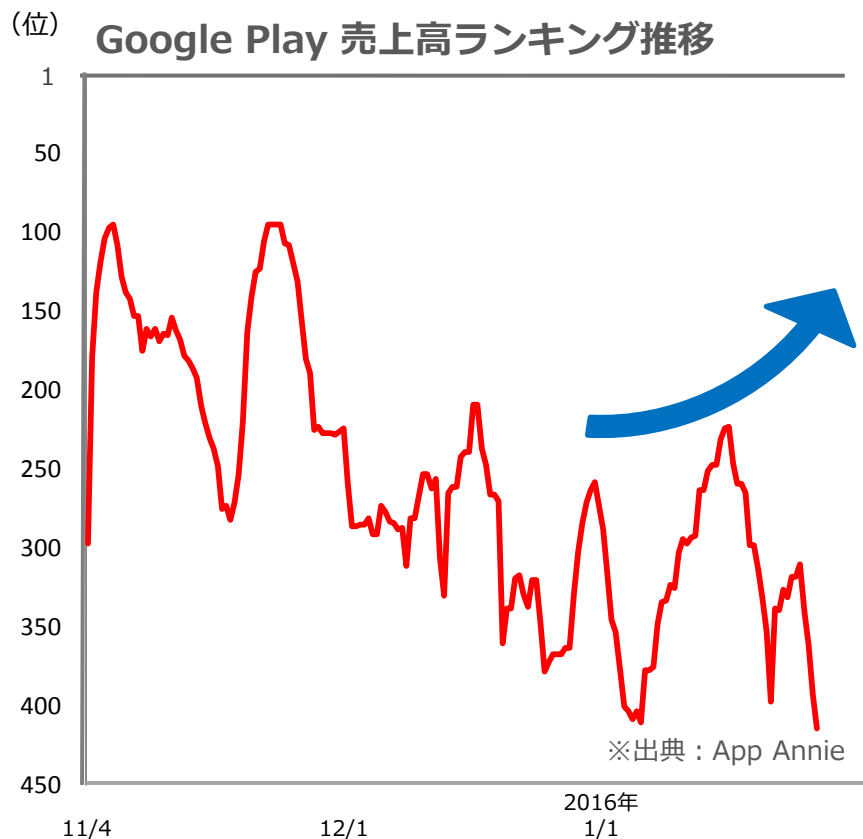
- 積極的なゲーム内施策の追加や有力IPとのコラボを実施予定

ランキング 上位安定



リアルグラフ
向け

- 有名IP等とのコラボ施策を積極的に展開予定
- Q1での売上拡大を目指す



新施策と新機能の投入で KPIの改善を図る



3. ①既存タイトル Phantom of the Kill



『Phantom of the Kill』

ジャンル：シミュレーションRPG

配信地域：北米・欧州・シンガポール

- 5月18日に配信開始し、好調に推移
- 7月に『Anime Expo』に出展予定



国内有カタイトルの海外展開が始動！

②新規タイトル

オリジナル

『シノビナイトメア』

ジャンル：ダンジョン探索型”大河”RPG

配信時期：6月下旬予定



- 多彩な仕掛けやシンボルエンカウントの強敵が待ち受ける3Dダンジョン
- 久石譲氏を始め、超豪華クリエイターが集結

開発
FgG×gumi

プロデューサー
今泉潤

メインテーマ
久石譲

OPアニメーション監督
元永慶太郎

キャラクターPV制作
KOO-KI

主題歌・キャラクターソング制作
Elements Garden

事前登録者数
50万人突破！



オリジナル

『ブレイジング オデッセイ』

ジャンル：アドレナリン全開アクションRPG

配信時期：初夏予定

期待の**超大作**、初夏にリリース！

テーマは究極の「2D」

アドレナリン全開アクションRPG

開発

Fenris（100%子会社）

プロモーションプロデュース

安藤武博

プロモーション協力

株式会社イルカ



他社IP系

- 5月16日に事前登録を開始
- 英語、ドイツ語、フランス語、スペイン語、中国語（繁体字）、韓国語の6言語にて配信予定



©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

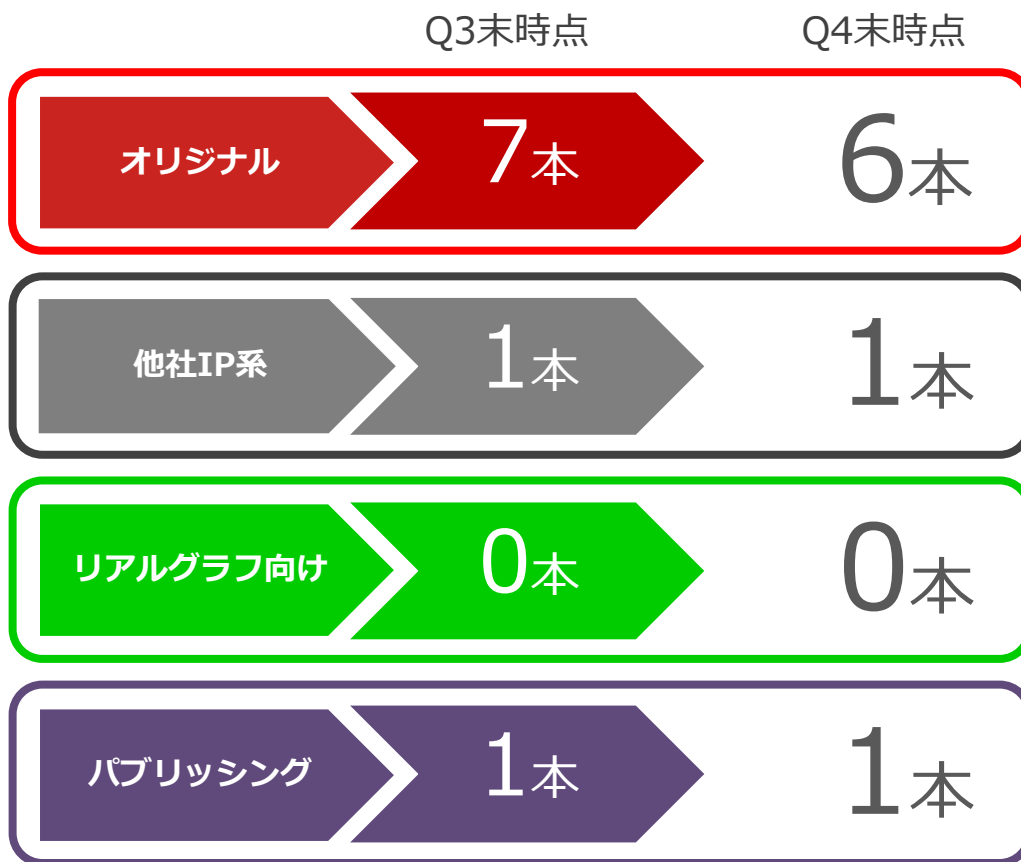
今夏、グローバル配信を開始!

③パイプライン

3. ③パイプライン

- 引き続き、**8本**の大型タイトルを開発中

開発中のタイトル数



- ・ **クリスタル オブ リユニオン**：4月6日配信済み
- ・ Phantom of the Kill：5月18日配信済み
- ・ シノビナイトメア：6月下旬配信予定
- ・ ブレイジング オデッセイ：初夏配信予定

- ・ FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS（海外言語版）
：今夏配信予定

- ※ 16年4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Q4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.