



**2017年4月期
第1四半期決算説明会資料**

株式会社gumi

2016年9月

1. 今後の取組について	P.2
2. 連結決算について	P.15
- FY16Q1決算（連結）	P.16
- FY16Q2業績予想	P.26
3. 各タイトルの状況について	P.29

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

- 売上は業績予想を若干下回ったものの、営業利益、経常利益は業績予想を大幅に上回り着地
- QonQでは営業利益、経常利益ともに大幅に増益し、黒字化を達成

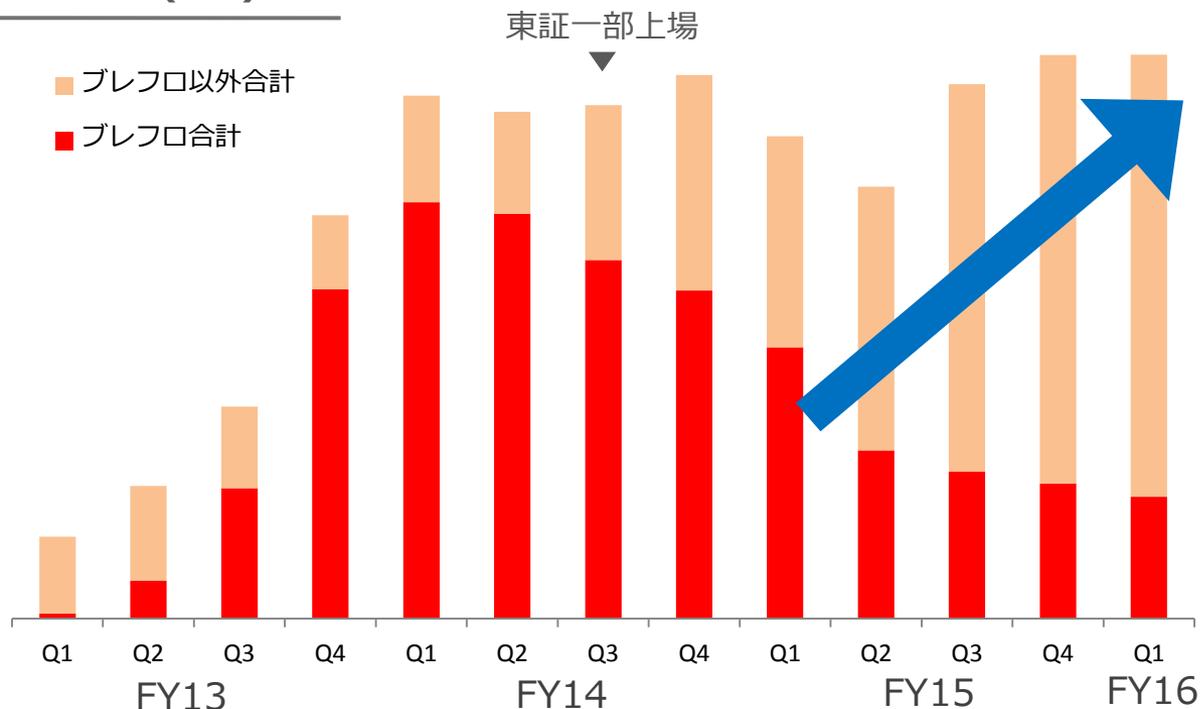
FY16Q1実績（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q1実績	(16年6月10日公表) 2017年 4月期 Q1予想	増減 (業績予想対比)	2016年 4月期 Q4実績	増減 (QonQ)
売上高	5,333	5,500	△167	5,362	△29
営業利益	253	0	+253	△606	+859
経常利益	246	0	+246	△589	+835

FY16Q1は黒字化を達成！

- グロス売上(※1)は引き続き順調に推移し、過去最高を更新

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

グロス売上は過去最高を更新！

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

【国内Development】

- ・配信中タイトルの更なる売上拡大と収益力強化
- ・6月にシノビナ、8月にブレオデを配信開始
- ・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】

- ・(株)スクウェア・エニックスと連携のもと、6月にFFBE海外言語版を配信開始
- ・主に自社開発の有力タイトルのPublishingに注力



【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）】

- ・TVSにおける、インキュベーションプログラムの第2期実施が決定
- ・韓国におけるVRスタートアップを支援する、SVSの設立を発表

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
 - 売上ランキングTop100に最大8タイトルがランクイン！
 - 6月にシノビナ、8月にブレオデの配信を開始

Android売上ランキング
シノビナ 最高39位！
ブレオデ 最高22位！



- ・新規タイトル
今期中に更なる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により収益力を強化

©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

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



- ・(株)スクウェア・エニックスと連携のもと、6月にFFBE海外言語版を配信開始！
米国Android売上ランキング29位を獲得するなど、好調に推移！



- ・今期中にクリユニの海外展開を予定！

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
- ・地産地消タイトルの今期中の配信を目指す

売上拡大と収益力の更なる強化

• Tokyo VR Startupsの運営

- 日本初のVRに特化したインキュベーションプログラムを運営
- 第1期プログラムでは6月29日にDemo Dayを実施し、その後の資金調達等も順調に進捗

第1期 参加チームとプロダクト

1.(株)IcARus

- セルフィードローン「ELFLY」



2.(株)桜花一門

- 物理演算を活用したVRホラーゲーム「Chain Man」



3.InstaVR (株)

- VRコンテンツ制作・配信プラットフォーム「INSTA VR」



4.(株)ハシラス

- 出張型VR遊園地



5.(株)よむネコ

- VR脱出ゲーム「エニグマスフィア～透明球の謎」



TokyoVR Startups

第2期の実施が決定！9月28日に開所式を開催

• 2016年8月にSeoul VR Startupsの設立に関する基本合意書を締結

- 韓国大手ゲームパブリッシング企業であるYJM Games Co., Ltd. (※) との連携により、韓国においてバーチャルリアリティ（以下、「VR」）技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップに対し、全般的な支援を提供



名称	Seoul VR Startups Co., Ltd.
資本金	9億ウォン（予定）
事業内容	主に韓国において、VR技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップへの支援等を実施
設立予定日	平成28年9月（予定）
持株比率	YJM Games Co., Ltd. : 66% 当社 : 34%



- プラットフォーム、コンテンツ等の様々な領域の企業に投資を実行（計13社）

THE VENTURE REALITY FUND

主な投資実績

VRで活用される高精度な
位置情報把握技術の提供



EONITE™
PERCEPTION

VR向けアニメーション動画作成・
共有プラットフォーム



VISIONARY

VR向けアドネットワーク



immersv

VR向けAIベースの対話式
キャラクター作成プラットフォーム



LIMITLESS
LIMITED

主にAAAタイトルのVRコンテンツ
専門のゲームスタジオ



THE ROGUE INITIATIVE

VR/AR向けコンテンツ
パブリッシングプラットフォーム



SPACES

様々なVRデバイスに対応する
オリジナルゲームの開発



Owlchemy
Labs

VRで音楽の製作やライブパフォーマンス
が可能になるマルチプラットフォーム



TheWaveVR

- 主にテレビ局・制作会社向けのVRソリューション「GuruVR Media Pro」等を開発運営する株式会社ジョリーグッドに戦略的出資を実行
- エンターテインメント領域やコンテンツ制作等に関する知見を有する同社との戦略的な連携を図ることで、VR領域における事業展開を加速

株式会社ジョリーグッドの事業展開例

1. 東海テレビと共同で「SKE48 VR」を発表

東海テレビ（愛知県名古屋市）と共同で、360度の全天球映像で、SKE48のライブステージやヴァーチャルデートが楽しめるVRコンテンツの配信を開始

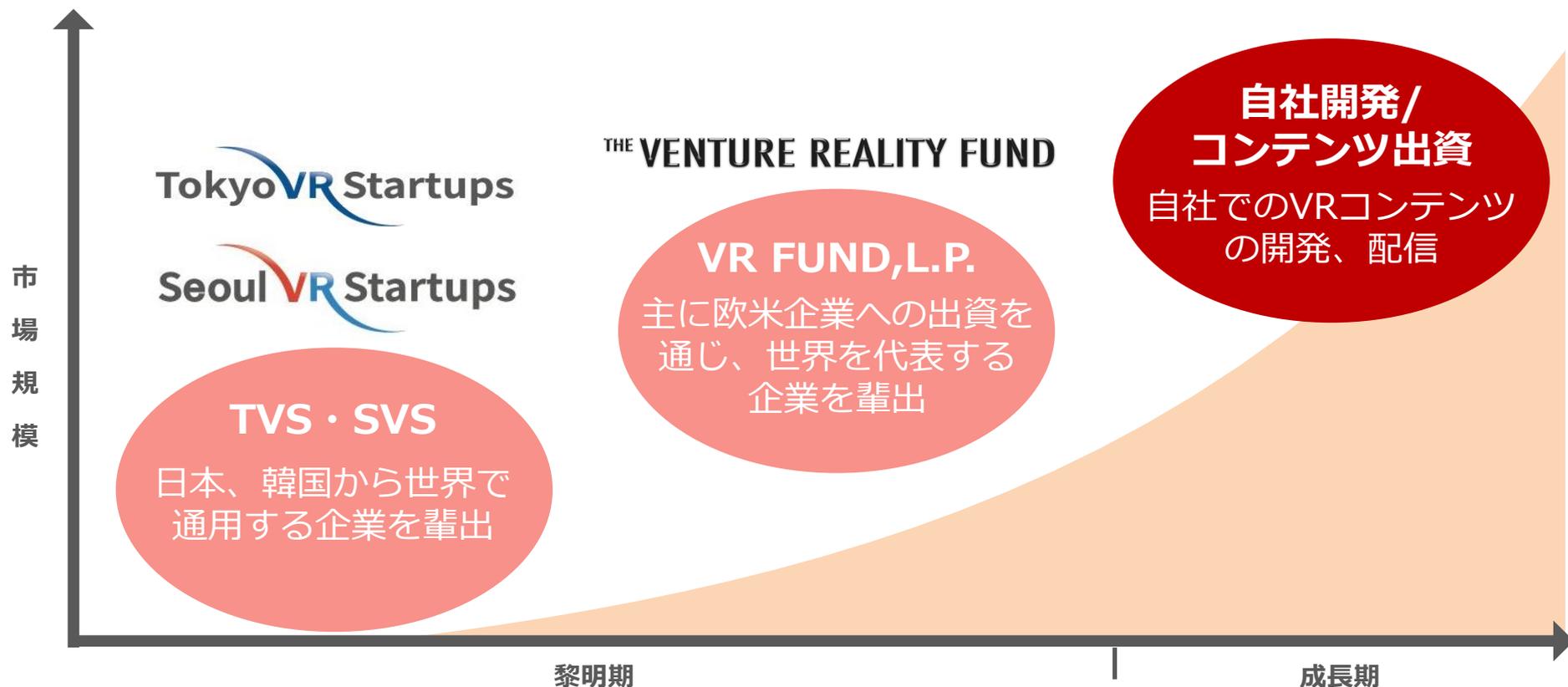


2. 北海道放送が「HBC VR」を発表

HBC北海道放送は「Guru VR Media Pro」を使った新サービス「HBC VR」の配信を発表

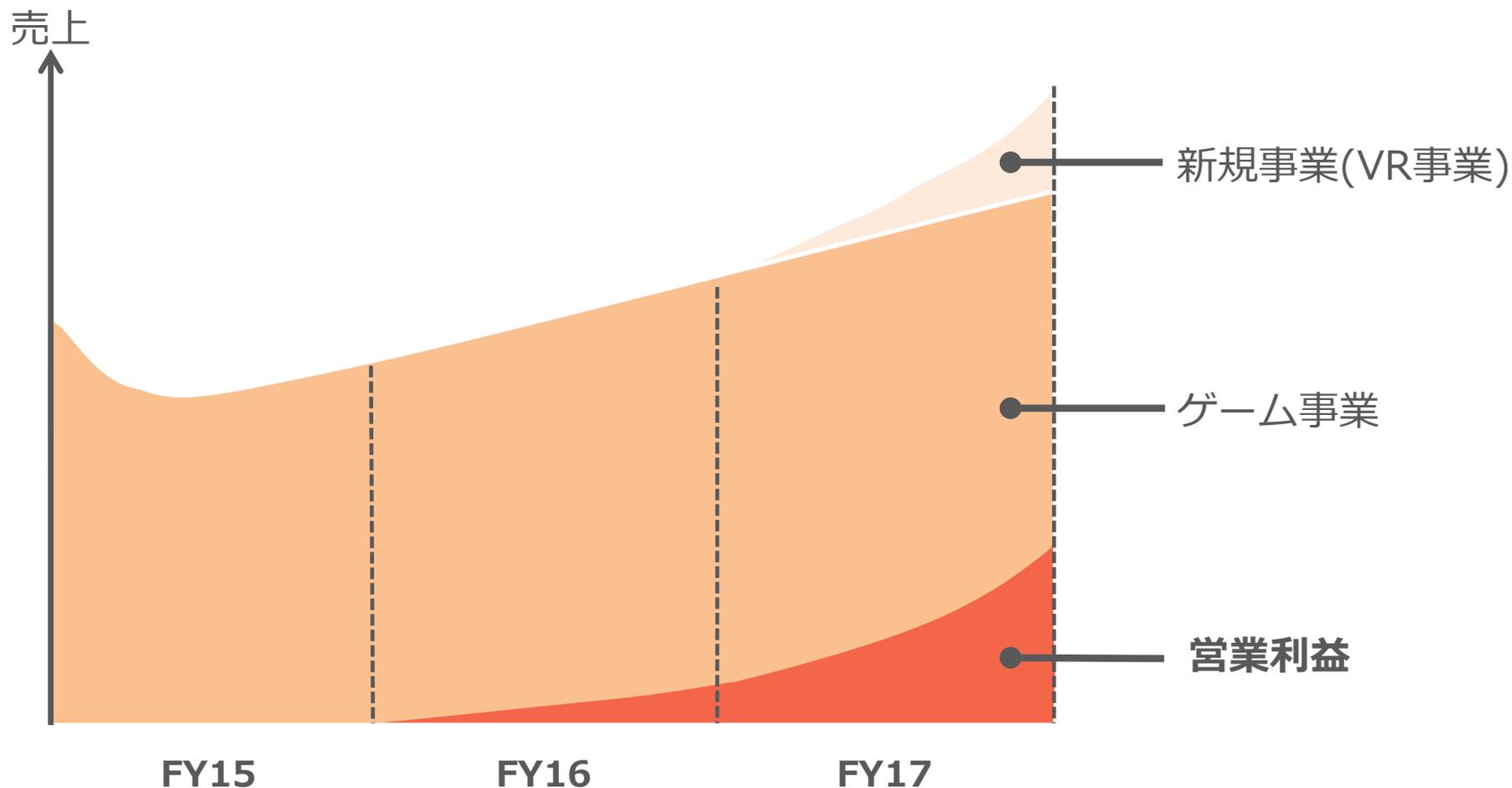


- 市場全体の立ち上がりを見極め、投資を実行
- 黎明期は、国内、海外にて主に出資を通じた成長支援を実施
- 成長期は、コンテンツ開発に主体的に取り組み、収益化を加速



VR市場の拡大を牽引し、将来の収益機会を確保

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

①FY16Q1決算（連結）

2. FY16Q1決算（連結）ハイライト

業績 （連結）

- 売上高： 5,333百万円 QonQ： △29百万円
- 営業利益： 253百万円 QonQ： +859百万円
- 経常利益： 246百万円 QonQ： +835百万円

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、ARPMUAが上昇したもののMAUが減少し、QonQで減収に。『ブレフロ海外言語版』は、ARPMUA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、ARPMUAが上昇したもののMAUが減少し、QonQで減収に
- 『ドラゴンジェネシス（以下、ドラジェネ）』は、MAUは減少したもののARPMUAが上昇し、QonQで増収に
- 『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有力IPとのコラボ実施により、引き続き好調に推移
- 『誰が為のアルケミスト（以下、タガタメ）』は、MAUが減少したもののARPMUAが大幅に上昇し、QonQで増収に
- 『クリスタル オブ リユニオン（以下、クリユニ）』は、4月の配信開始後、好調に推移し、QonQで増収に
- FY16Q1は、国内では『シノビナイトメア（以下、シノビナ）』、海外では『ファンキル海外言語版』『FFBE海外言語版』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）

(※)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

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. FY16Q1決算（連結）損益計算書

- 主にブレフロ、ファンキルの売上が減少したものの、ドラジェネ、タガタメ、クリユニ等の増収に加え、FFBE海外言語版の配信開始等に伴い、QonQではほぼ同水準の売上高に
- 投資有価証券の評価損に伴う約152百万円の特別損失を計上

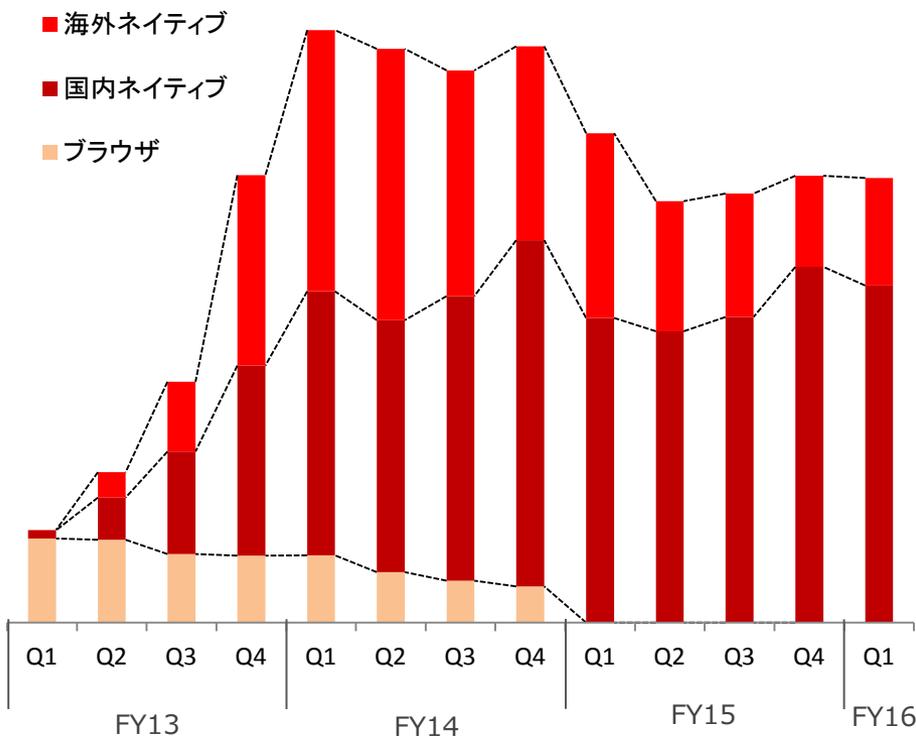
損益計算書

(百万円)	2017年4月期Q1 (2016年5月 ～2016年7月)	2016年4月期Q1 (2015年5月 ～2015年7月)	前年同期比	2016年4月期Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	前四半期比 (QonQ)
売上高	5,333	5,870	△537	5,362	△29
売上原価	3,800	4,484	△684	4,350	△550
販管費	1,280	1,917	△637	1,618	△338
営業利益	253	△532	+785	△606	+859
経常利益	246	△495	+741	△589	+835
特別利益	-	3	△3	21	△21
特別損失	152	-	+152	615	△463
税前利益	93	△492	+585	△1,184	+1,277
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	33	△626	+659	△1,166	+1,199

2. FY16Q1決算（連結）サービス別売上高の内訳

- 海外ネイティブは、FFBE海外言語版の配信開始によりQonQで増収に

サービス別売上高推移



FY16Q1 QonQ売上高分析

■ 国内ネイティブ

- ・ブレフロ日本語版：
3周年イベントの実施等に伴いARPMUAは堅調に推移したものの、配信後の期間経過に伴いMAUは減少し、QonQで減収に
- ・ファンキル：
期間限定ユニットの投入等によりARPMUAは上昇したものの、配信後の期間経過に伴いMAUが減少し、QonQで減収に
- ・ドラジェネ：
配信後の期間経過に伴いMAUは減少したものの、新たな幻獣の追加等によりARPMUAが上昇し、QonQで増収に
- ・SAO (※)
新キャラクターの追加や各種施策の実施により、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有力IPとのコラボ実施により、引き続き好調に推移
- ・タガタメ：
新規流入ユーザーの減少によりMAUは減少したものの、水着スキンの実装等によりARPMUAが上昇し、QonQで増収に
- ・クリユニ：
4月6日に配信開始後、好調に推移し、QonQで増収に

■ 海外ネイティブ

- ・ブレフロ海外言語版：
海外言語版のオリジナルキャラクターの追加等によりARPMUA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

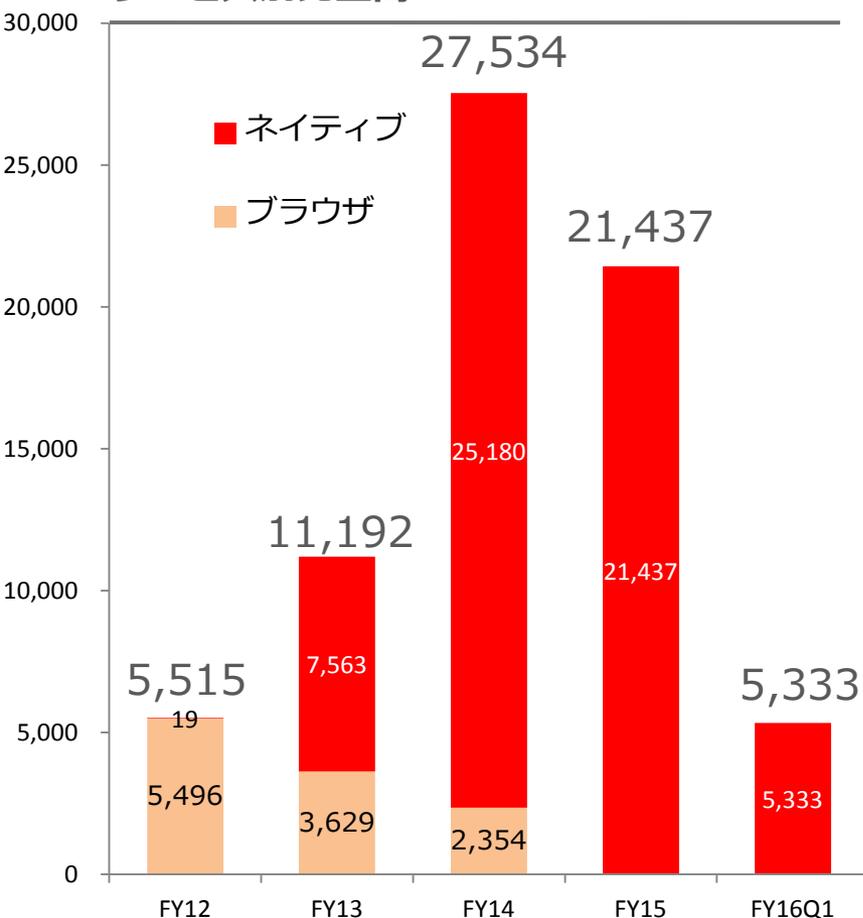
(※)ソードアート・オンライン コード・レジスタ（販売/配信元：バンダイナムコエンターテインメント）の開発運営を当社が担当

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

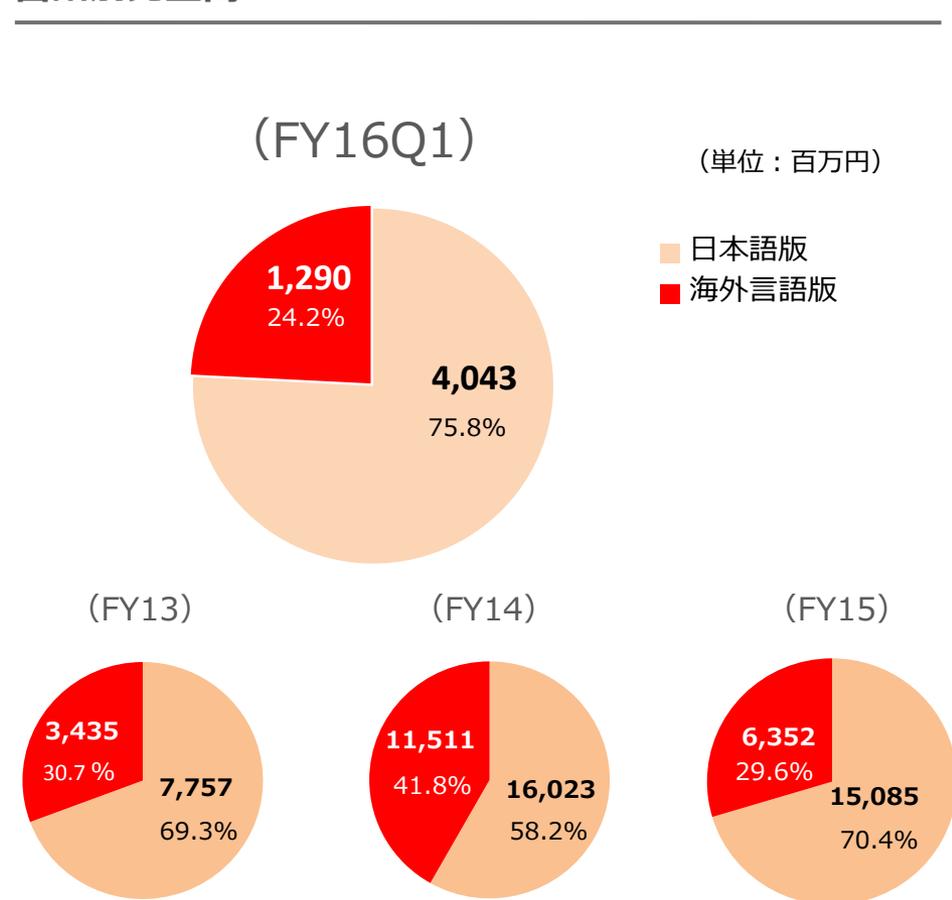
2. FY16Q1決算（連結）サービス別 / 言語別 売上高

- 海外言語版比率は24.2%とFY15と比して5.4ポイント低下するも、QonQでは上昇
- 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



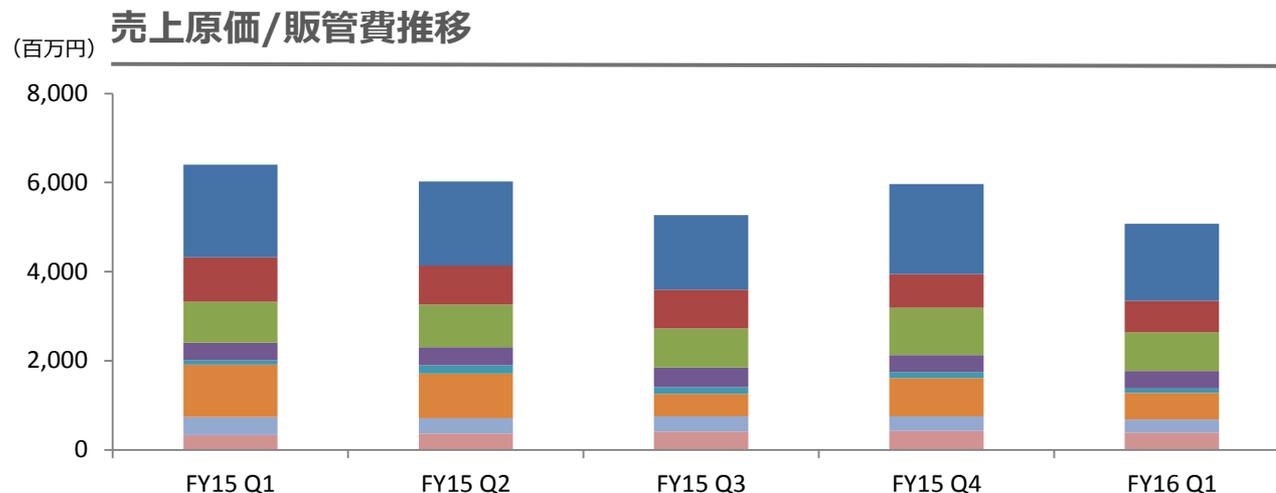
言語別売上高



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. FY16Q1決算（連結）費用推移

- 引き続き、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



(百万円)		FY15 Q1	FY15 Q2	FY15 Q3	FY15 Q4	FY16 Q1
売上原価	■ 支払手数料	2,083	1,882	1,670	2,020	1,729
	■ 人件費 (※1)	994	879	872	758	710
	■ 外注費	917	953	876	1,061	868
	■ 通信費	394	409	439	376	389
	■ その他	96	183	153	134	101
	売上原価 合計	4,484	4,308	4,011	4,350	3,800
販管費	■ 広告宣伝費	1,176	1,004	503	867	599
	■ 人件費 (※2)	410	344	346	324	288
	■ その他	331	367	408	426	392
	販管費 合計	1,917	1,716	1,258	1,618	1,280
売上原価及び販管費合計		6,402	6,025	5,270	5,968	5,080

※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. FY16Q1決算（連結） QonQ 費用解説

- ・売上原価は、主に支払手数料率の低いタイトルの増収及び外注費の減少に伴い、QonQで減少（△550百万円）
- ・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減少により、QonQで減少（△338百万円）

費用解説

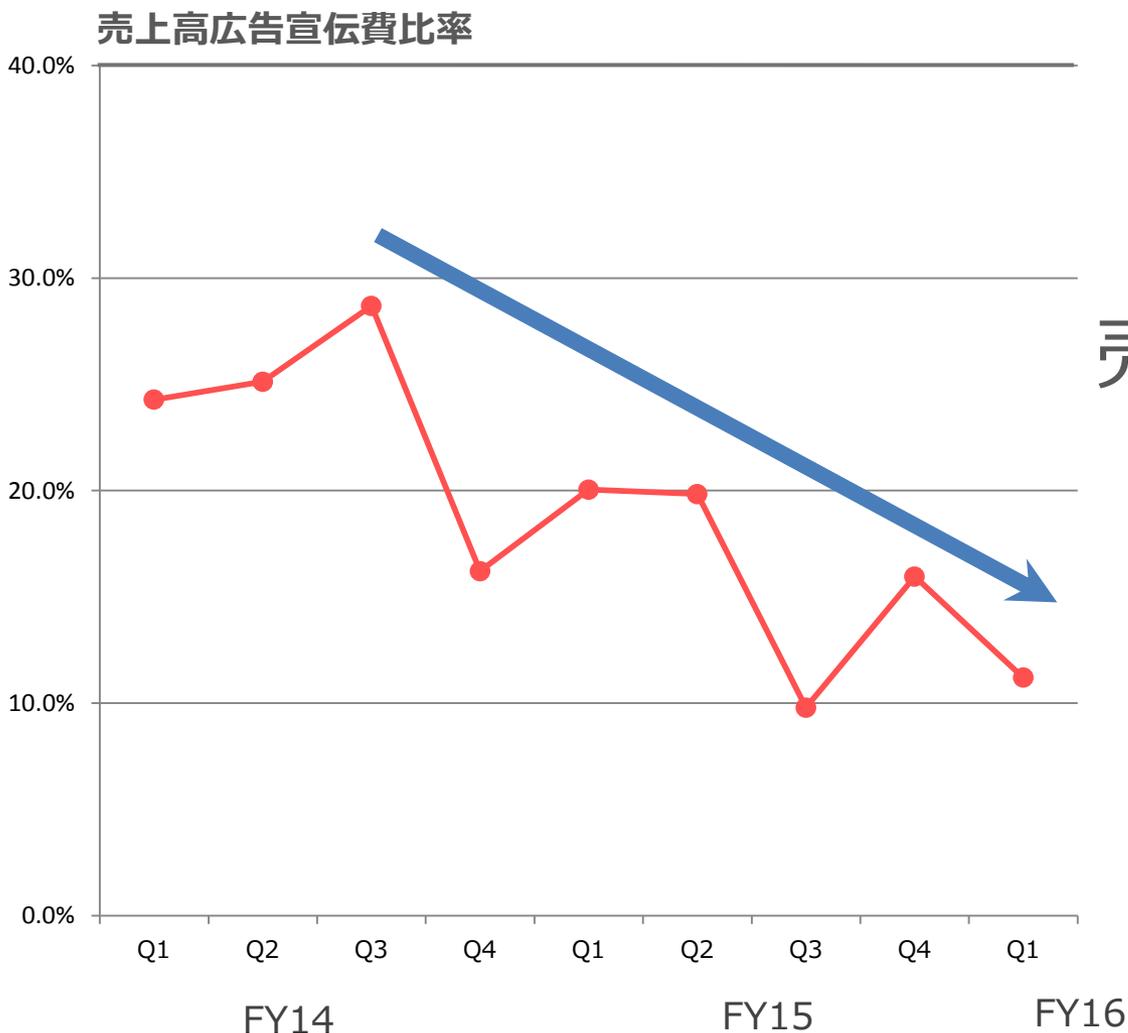
(百万円)	2017年4月期 Q1 (2016年5月 ～2016年7月)	2016年4月期 Q1 (2015年5月 ～2015年7月)	前年同期比	2016年4月期 Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
売上原価	支払手数料	1,729	2,083	△354	2,020	△291 ・支払手数料の低いタイトルの増収等に伴い減少
	人件費（※1）	710	994	△284	758	△48 ・海外子会社の再編の影響等により減少
	外注費	868	917	△49	1,061	△193 ・クオリティ精査によるパイプラインの絞込等により減少
	通信費	389	394	△5	376	+13
販管費	広告宣伝費	599	1,176	△577	867	△268 ・費用対効果を重視したプロモーションにより減少
	人件費（※2）	288	410	△122	324	△36 ・海外子会社の再編の影響等により減少

※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. FY16Q1決算（連結）広告宣伝費

- FY16Q1の売上高広告宣伝費比率は11.2%に
- 引き続き、効果検証を徹底のうえ、効率的なプロモーションを実施

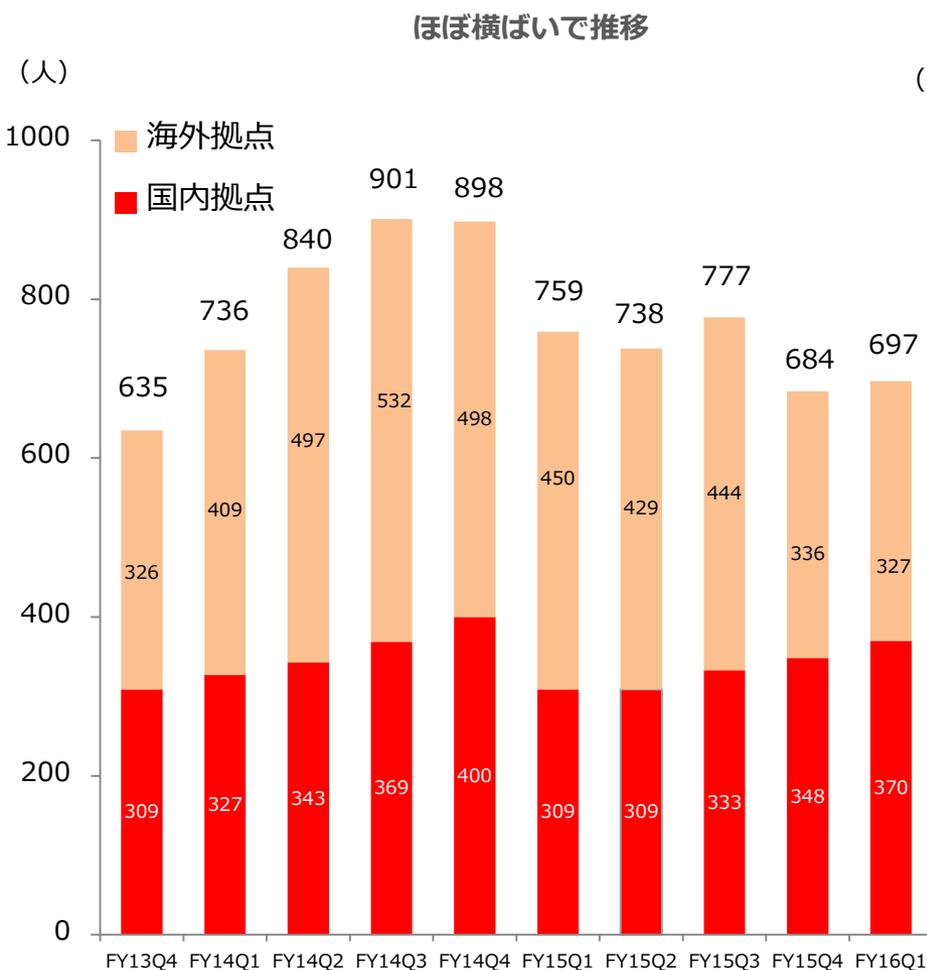


FY16Q1
売上高広告宣伝費率
11.2%

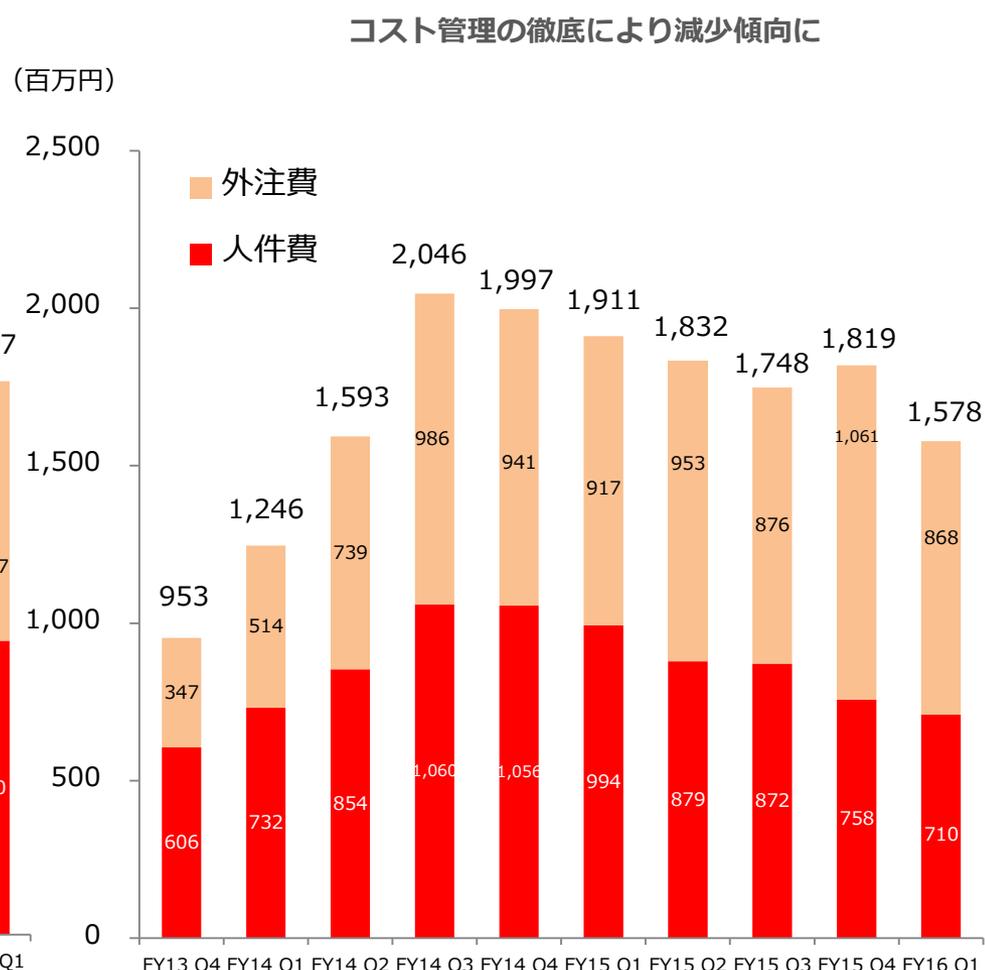
2. FY16Q1決算（連結）人員数、開発費

- 人員数は、FY16Q1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、コスト管理の徹底により、人件費、外注費ともに減少傾向に

人員数推移



開発費推移



2. FY16Q1決算（連結）貸借対照表

- FY16Q1末における現預金は約100億円
- 純資産比率は約72%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 Q1	2016年4月期 Q4	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
流動資産	12,860	14,380	△1,520	現金及び預金の減少 (△1,515百万円) 未収入金の減少 (△149百万円) 前払費用の増加 (+177百万円)
うち現金及び預金	10,048	11,563	△1,515	流動負債の減少 (△1,151百万円) 長期借入金の減少 (△250百万円) 売掛金の増加 (△57百万円)
固定資産	4,408	4,307	+101	無形固定資産の増加 (+127百万円) 投資その他資産の減少 (△11百万円)
総資産	17,269	18,688	△1,419	
流動負債	4,185	5,336	△1,151	未払金の減少 (△802百万円) 未払法人税等の減少 (△102百万円) 未払費用の減少 (△100百万円)
固定負債	589	836	△247	長期借入金の減少 (△250百万円)
純資産	12,494	12,515	△21	

②FY16Q2業績予想

2. FY16Q2業績予想（連結）

- Q2の売上高は、QonQで大幅な増収を見込む
- Q2の営業利益、経常利益は、各種費用の増加を想定し、QonQで減益を見込む

FY16Q2業績予想（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q1実績	2017年 4月期 Q2予想	増減	増減比
売上高	5,333	6,000	+667	+12.5%
営業利益	253	0	△253	—
経常利益	246	0	△246	—

FY16は通期での黒字化を目指す

2. FY16Q2業績予想（連結）

- 売上については、主にファンキル、タガタメ、FFBE海外言語版等の増収を想定し、QonQで増収を見込む
- 費用については、新規タイトルの開発強化に伴う外注費の増加、配信タイトルの増加に伴う広告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 Δ 20%)
➢ QonQで減収を見込む
(要因) 配信開始後の期間経過を考慮しMAUは若干減少、ARPMAUも低下することを想定 
- ファンキル(QonQ売上高 +10%)
➢ QonQで増収を見込む
(要因) 配信開始後の期間経過を考慮しMAUは若干減少することを見込むものの、2周年イベント等によりARPMAUが上昇することを想定 
- タガタメ(QonQ売上高 +90%)
➢ QonQで増収を見込む
(要因) コラボ施策の実施等によりMAUは大幅に増加することを見込む。ARPMAUも上昇することを想定 
- クリユニ(QonQ売上高 Δ 25%)
➢ QonQで減収を見込む
(要因) ARPMAUは概ね同水準を見込むものの、プロモーションが限定的であることからMAUが減少することを見込む 
- 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で増加を見込む
(要因) 仕掛中の新規タイトルの開発が本格化すること等から、QonQで大幅な増加を見込む
- 広告宣伝費 
➢ QonQで増加を見込む
(要因) 配信中のタイトル数の増加に伴い、QonQで増加を見込む

3. 各タイトルの状況について

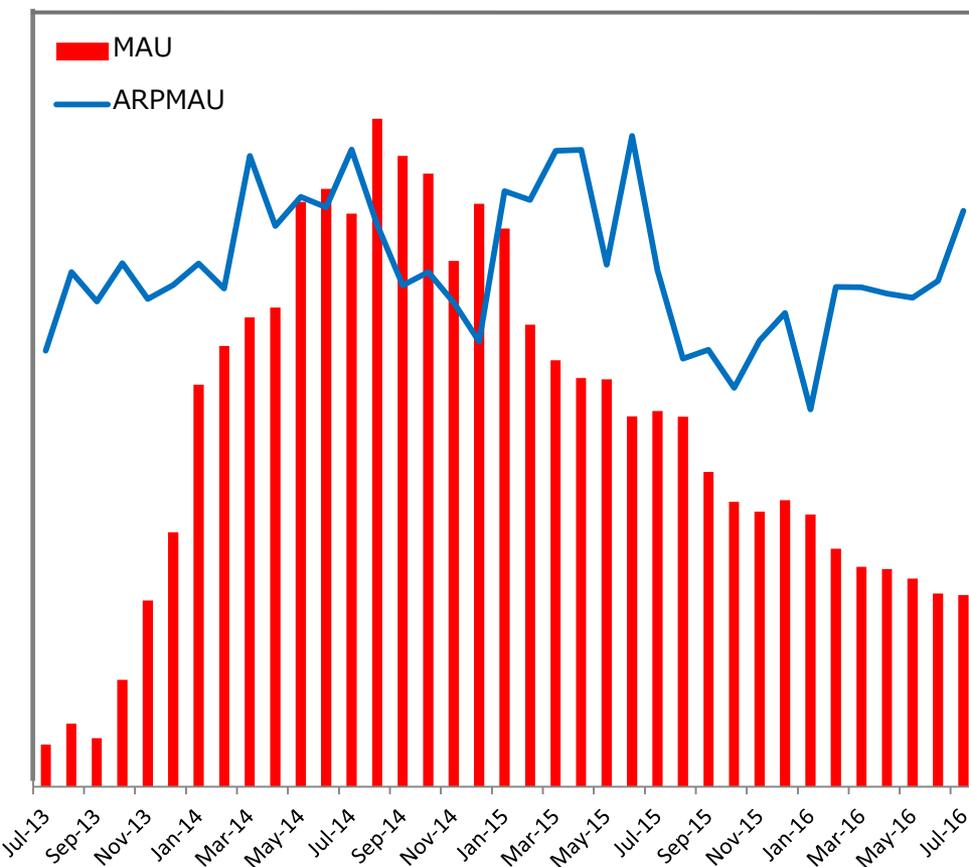
①既存タイトル

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、マルチプレイ要素等の新機能を追加予定
- 海外言語版は、ギルドシステムの更なる機能追加に加え、3周年に向けた大型コラボを展開予定

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！

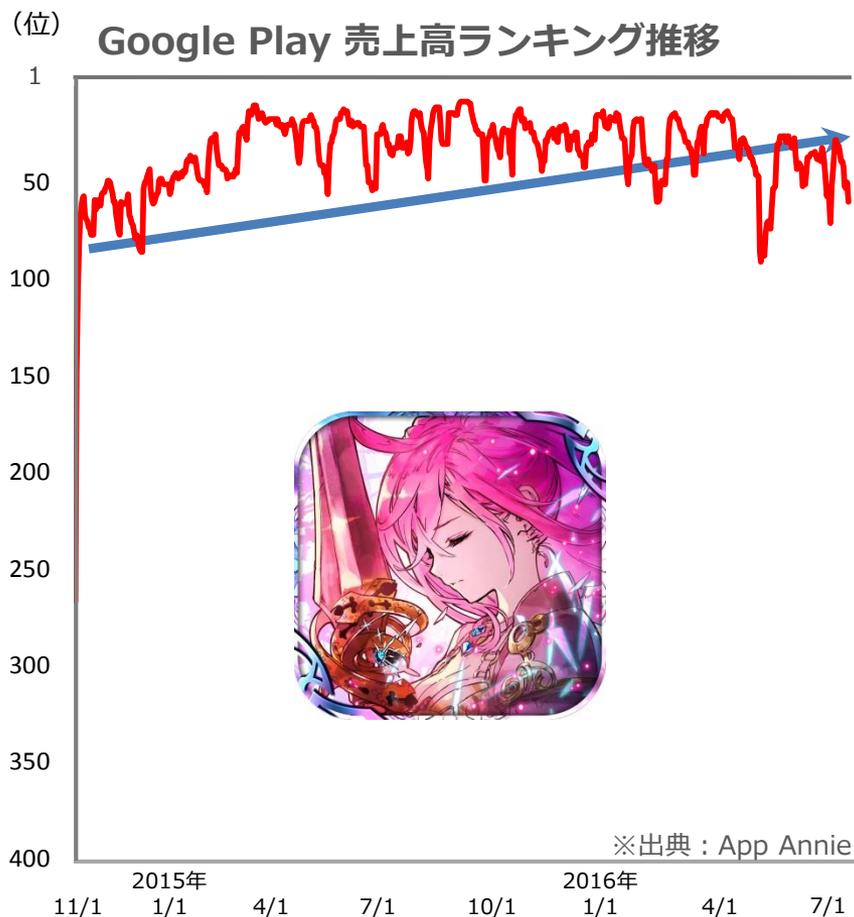


※ブレフロの全言語版で集計(中国版を除く)

3. ①既存タイトル ファントム オブ キル

オリジナル

- 8月に「でんぱ組.inc」および「タガタメ」コラボが復刻
- 8月31日より「魔法少女まどか☆マギカ」コラボも復刻し、9月にコラボCMを放映
- また、2周年を記念した大型イベントを開催予定!



「魔法少女まどか☆マギカ」 コラボCM放映中!



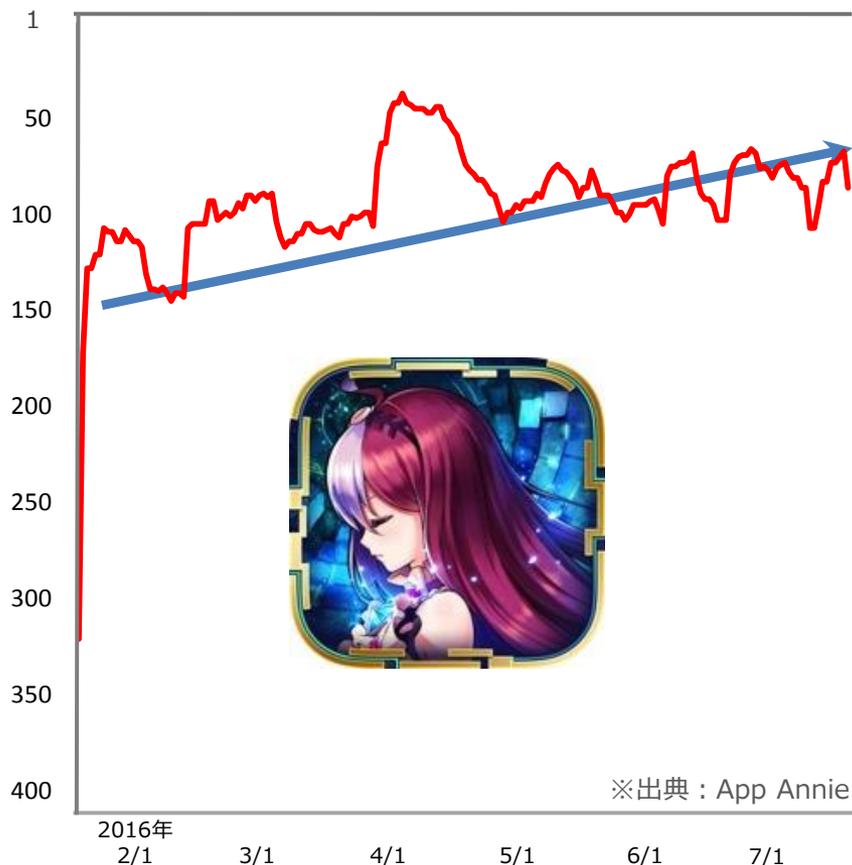
3. ①既存タイトル 誰ガ為のアルケミスト

オリジナル

- 8月は株式会社アトラスより発売中の3DS専用RPG「世界樹の迷宮V 長き神話の果て」とのコラボによりユーザーベース拡大
- 8月下旬より「ファンキル」コラボを実施
- 8月の売上は過去最高を更新！
- 9月には新機能を実装予定！



(位) Google Play 売上高ランキング推移



ユーザーベース
順調に拡大！



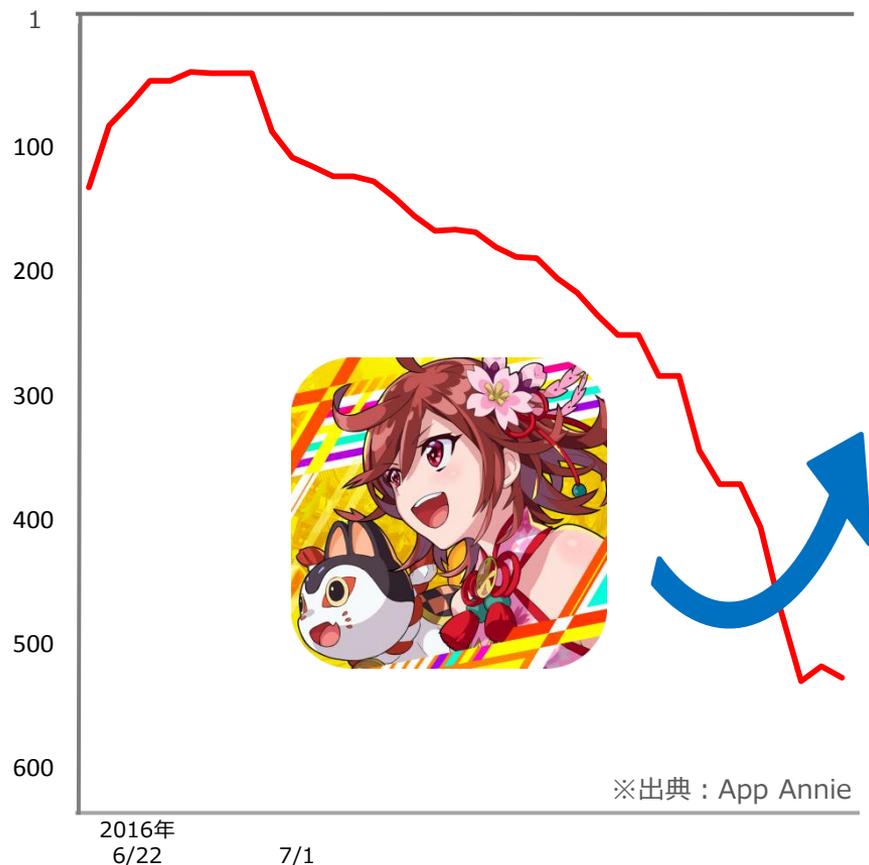
3. ①既存タイトル シノビナイトメア

オリジナル

- 6月24日に配信を開始し、40万ダウンロードを突破
- 初動でAndroid売上高ランキング39位を達成するも、今後KPIの改善を目的とした大型アップデートを予定



(位) Google Play 売上高ランキング推移



今後
大型アップデートを予定

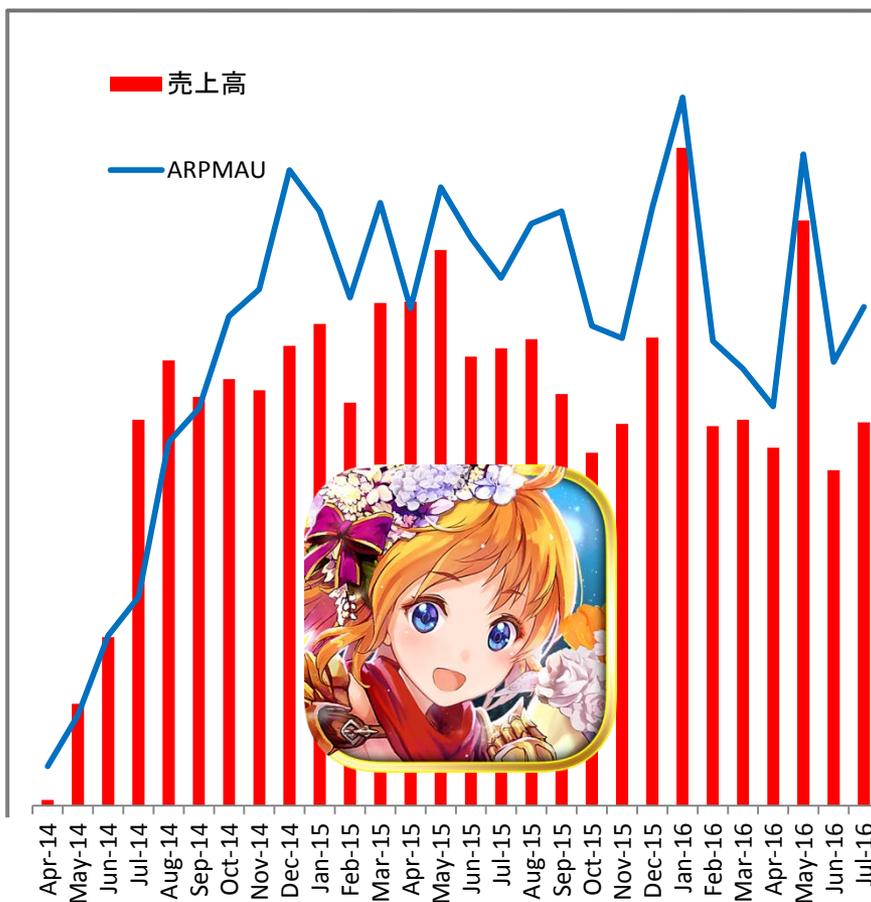


3. ①既存タイトル ドラゴンジェネシス

オリジナル

- 8月に新機能「転生」を導入
- 9月以降もストーリー新章や新ジョブなど新規コンテンツを積極的に追加予定

売上高/ARPMUA推移 (ドラジェネ)

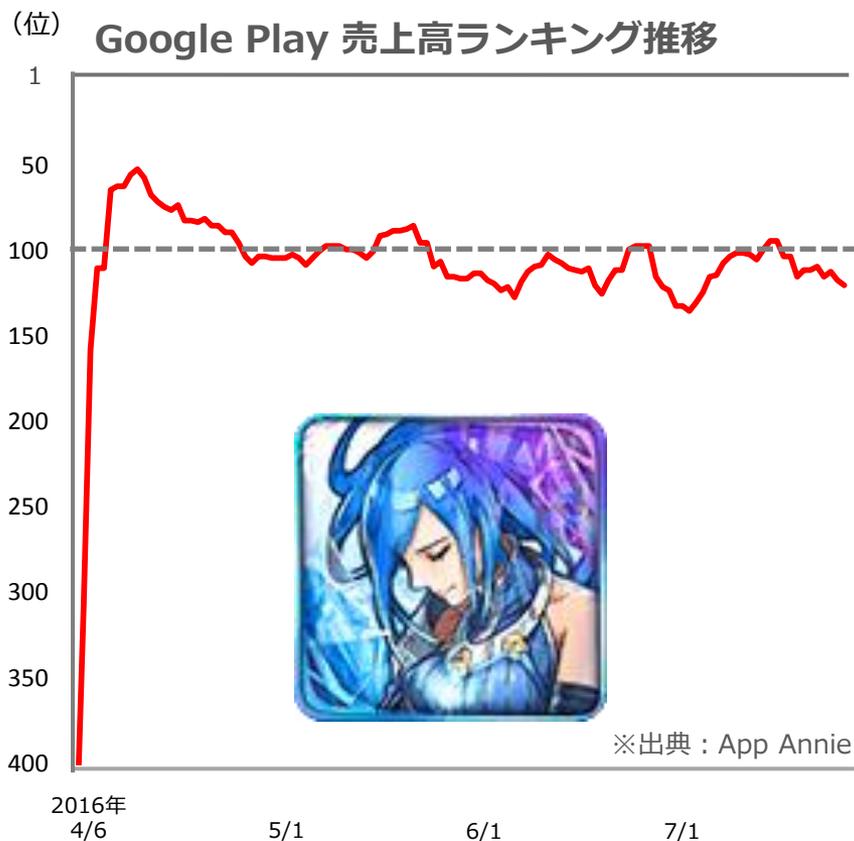


引き続き
堅調に推移



オリジナル

- 4月6日に配信を開始し、30万ダウンロードを突破
- ワールド対抗戦、同盟ミッション等の新規コンテンツを追加予定



近日 大型アップデートを予定



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、約2週間で30万ダウンロードを突破
- 今後、大型タイトルとのコラボイベントを開催予定
- 新機能『アリーナ』のグランドオープンを予定

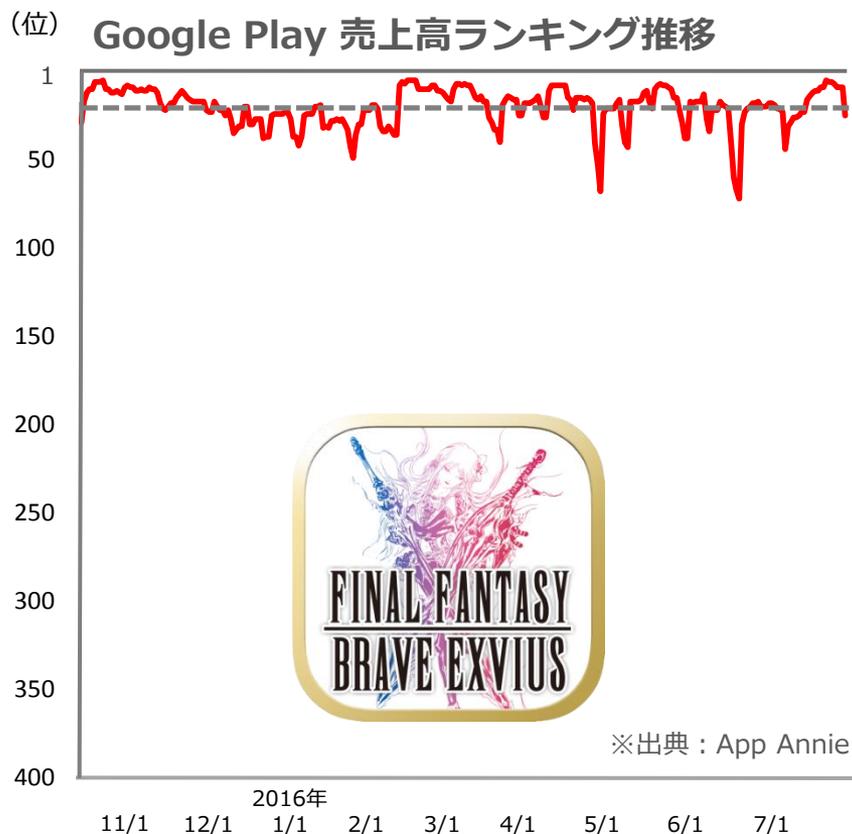


リリース後、好調に推移！

他社IP系

- 引き続き、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

引き続き 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

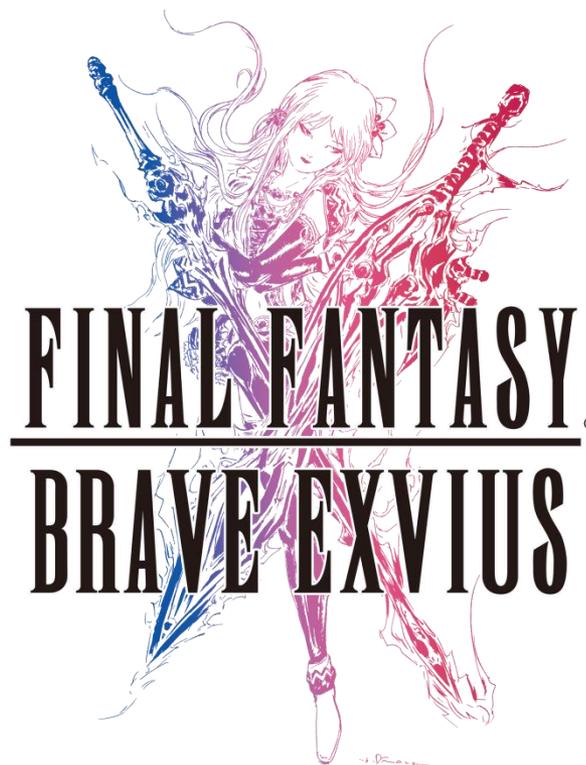
- 5月18日に配信を開始し、65万ダウンロードを突破
- 大型IPとのコラボを予定するなど、今後はプロモーションを強化し、売上拡大を図る



大型IPとのコラボを予定！

他社IP系

- 6月30日に配信を開始し、既に600万ダウンロードを突破
- 世界各地で売上ランキング上位を獲得
- 新機能の追加や有力キャラクターの投入を予定



©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

- アジア圏への展開を予定！
- 今冬の配信に向け開発中



国内有力タイトルの海外展開！

※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：アクションRPG

- 韓国にて開発中の地産地消タイトル
- 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RPG！



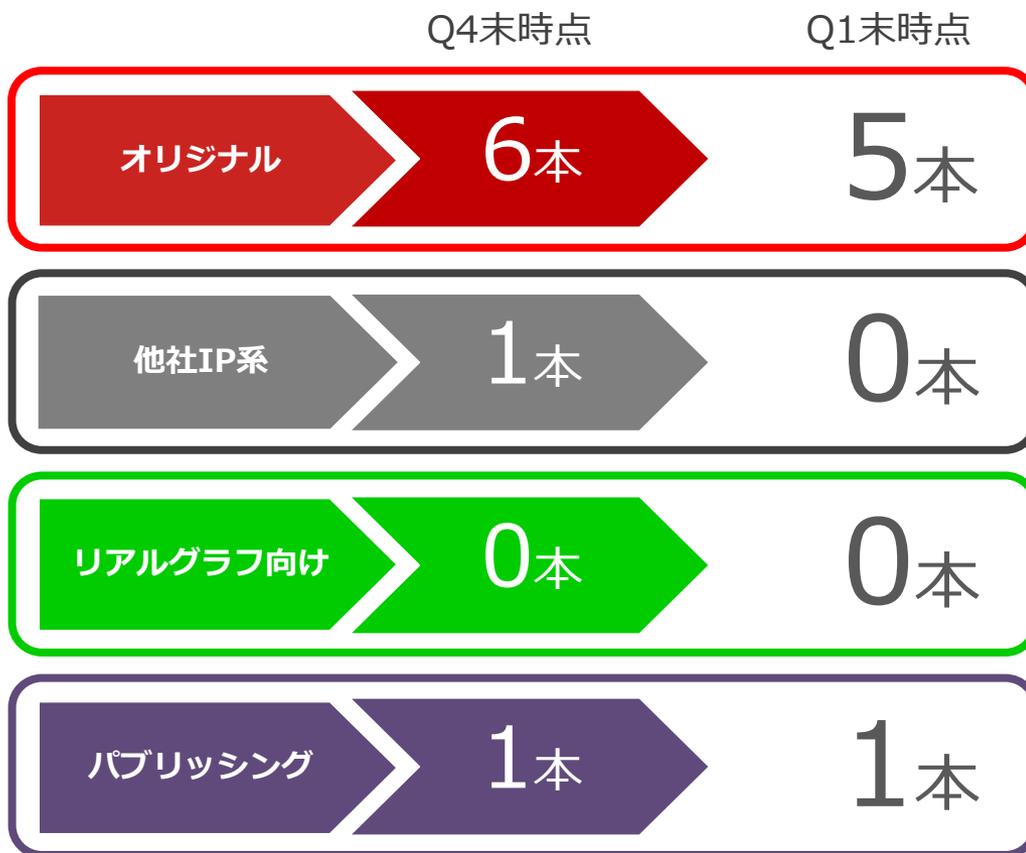
鋭意開発中！

③パイプライン

3. ③パイプライン

・引き続き、**6本**の大型タイトルを開発中

開発中のタイトル数



- ・ Phantom of the Kill : 5月18日配信済み
- ・ シノビナイトメア : 6月22日配信済み
- ・ ブレイジング オデッセイ : 8月24日配信済み
- ・ クリスタル オブ リユニオン (海外言語版)
: 今冬配信予定

- ・ FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (海外言語版)
: 6月30日配信済み

- ※ 16年7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Q1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.