



**gumi**  
One Step Beyond.

2018年4月期  
第1四半期決算説明資料

株式会社gumi

2017年9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	07
●	各タイトルの状況	09
●	VR/AR事業への取り組み	21
●	モバイル動画事業への取り組み	26

# Contents

# 業績の振り返り(連結)

# 決算概要

- ▶ モバイルゲーム事業においては、既存タイトルは堅調に推移。Q1に複数の新規タイトルを配信したことにより、ポートフォリオの拡充を実現
- ▶ VR/AR事業においては、主にファンドを通じ、国内外の有力企業への投資を実行。また、戦略的投資を通じた高品質なコンテンツの開発にも着手

## Q1 連結決算概要

- ✓ 売上高は70.2億円と業績予想を若干下回るも、営業利益は2.1億円、経常利益は2.0億円と引き続き黒字を継続

## Q1 サービス状況

- ✓ 5月～6月にかけてタガタメのTVCMを放映
- ✓ 7月にスママジ、カクプリを配信開始
- ✓ VR/AR事業において、inXileとの戦略的提携を実現

## トピックス (8月以降)

- ✓ 8月にセレサガを配信開始
- ✓ FFBE<sup>(※)</sup>は、日本語版においては9月1日より『FINAL FANTASY VII』の人気キャラクターであるセフィロスが参戦、海外言語版においては8月に過去最高の売上を記録

# 四半期業績の推移

# 売上高・利益

## Q1 ハイライト

- ✓ 売上においてはファンキル、クリユニは増収するもプレフロ(日本語版)、タガタメが減収し、QonQで若干の減収に
- ✓ 営業利益においてはタガタメのTVCMの放映等により販管費が増加し、QonQで減益に

売上高

**70.2 億円**

YoY 131.7% QonQ 97.5%

営業利益

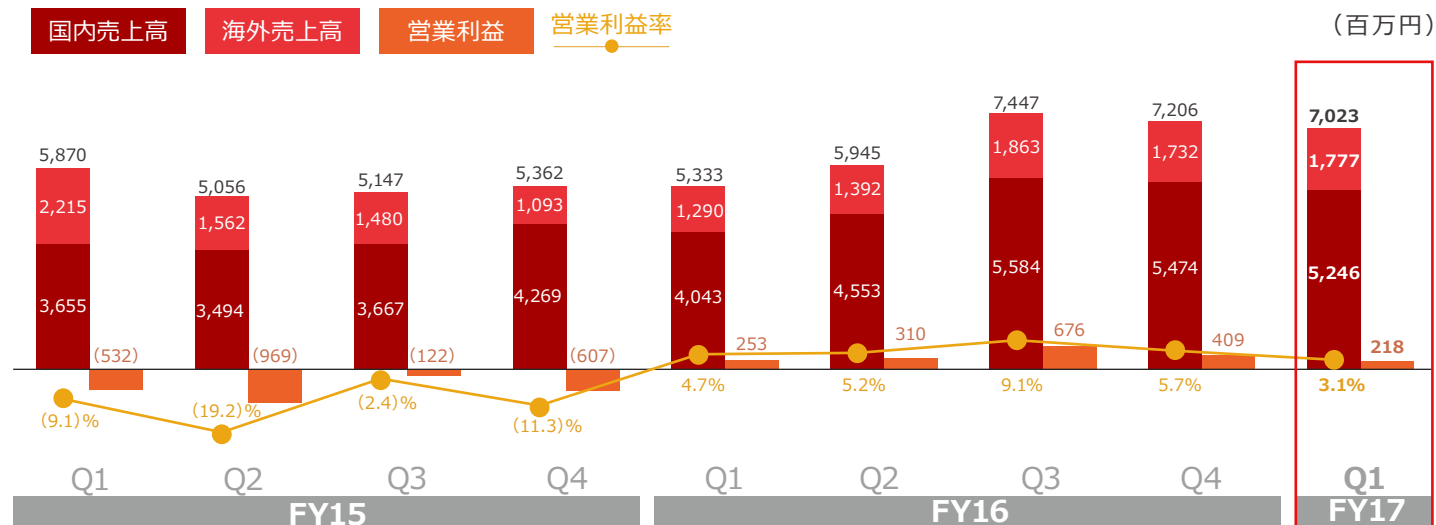
**2.1 億円**

YoY 86.3% QonQ 53.3%

海外売上高比率

**25.3%**

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY17 Q1	FY16 Q1	前年同期比	FY16 Q4	前四半期比
売上高	<b>7,023</b>	5,333	131.7%	7,206	97.5%
売上原価	<b>5,152</b>	3,800	135.6%	5,392	95.6%
売上総利益	<b>1,871</b>	1,533	122.0%	1,814	103.1%
売上総利益率	<b>26.6%</b>	28.7%	—	25.2%	—
販売管理費	<b>1,652</b>	1,280	129.1%	1,404	117.7%
営業利益	<b>218</b>	253	86.3%	409	53.3%
営業利益率	<b>3.1%</b>	4.7%	—	5.7%	—
経常利益	<b>205</b>	246	83.7%	382	53.8%
四半期純利益	<b>95</b>	33	287.8%	282	33.7%

# 四半期業績の推移

## 費用

### Q1 ハイライト

- 大型タイトルの開発が進捗していることから、開発費は高止まりの状況
- タガタメのTVCM放映、複数本の新規タイトルの配信による広告出稿の強化等に伴い、QonQで広告宣伝費が増加

#### 開発費

18.8億円

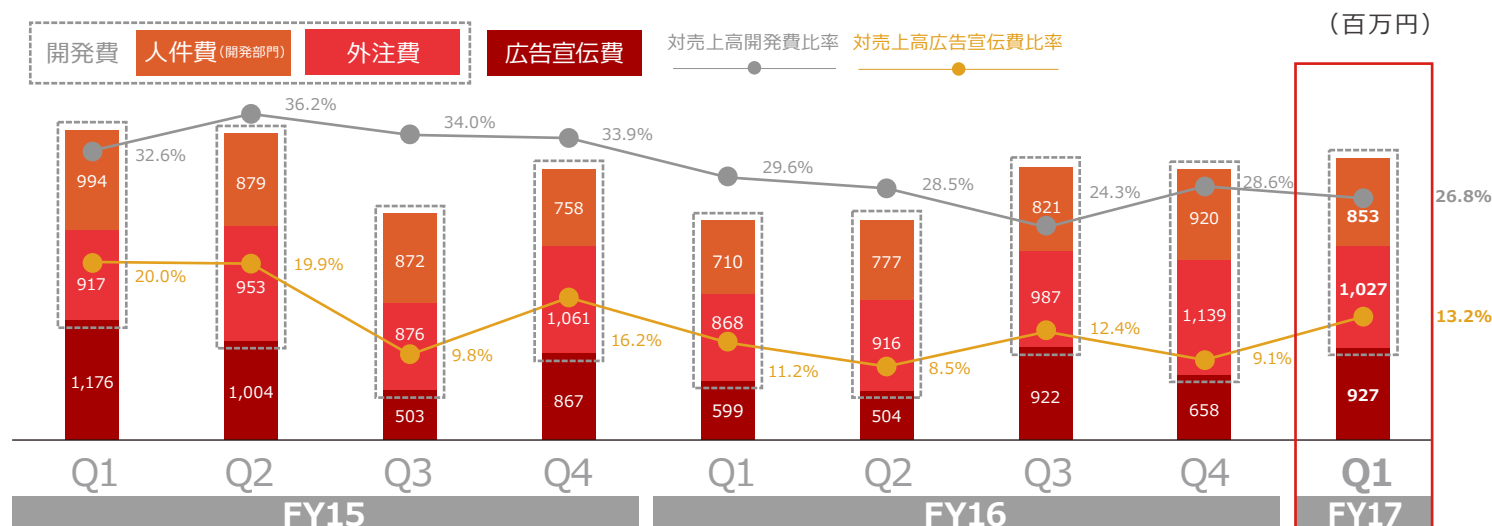
#### 広告宣伝費

9.2億円

#### 対売上高広告宣伝費比率

13.2%

### 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY17 Q1	FY16 Q1	前年同期比	FY16 Q4	前四半期比
売上原価	5,152	3,800	135.6%	5,392	95.6%
支払手数料	2,450	1,729	141.7%	2,570	95.3%
人件費	853	710	120.0%	920	92.7%
外注費	1,027	868	118.3%	1,139	90.2%
通信費	453	389	116.4%	332	136.2%
その他	368	101	361.9%	429	85.8%
販売管理費	1,652	1,280	129.1%	1,404	117.7%
広告宣伝費	927	599	154.7%	658	140.7%
人件費	325	288	113.0%	329	98.7%
その他	399	392	101.9%	416	96.1%

# 四半期業績の推移

# 人員数

## Q1 ハイライト

- ✓ 新規タイトルの開発ラインの増強に伴い、国内外ともに人員数が若干増加するも、引き続き適正水準を維持

人員数(連結)

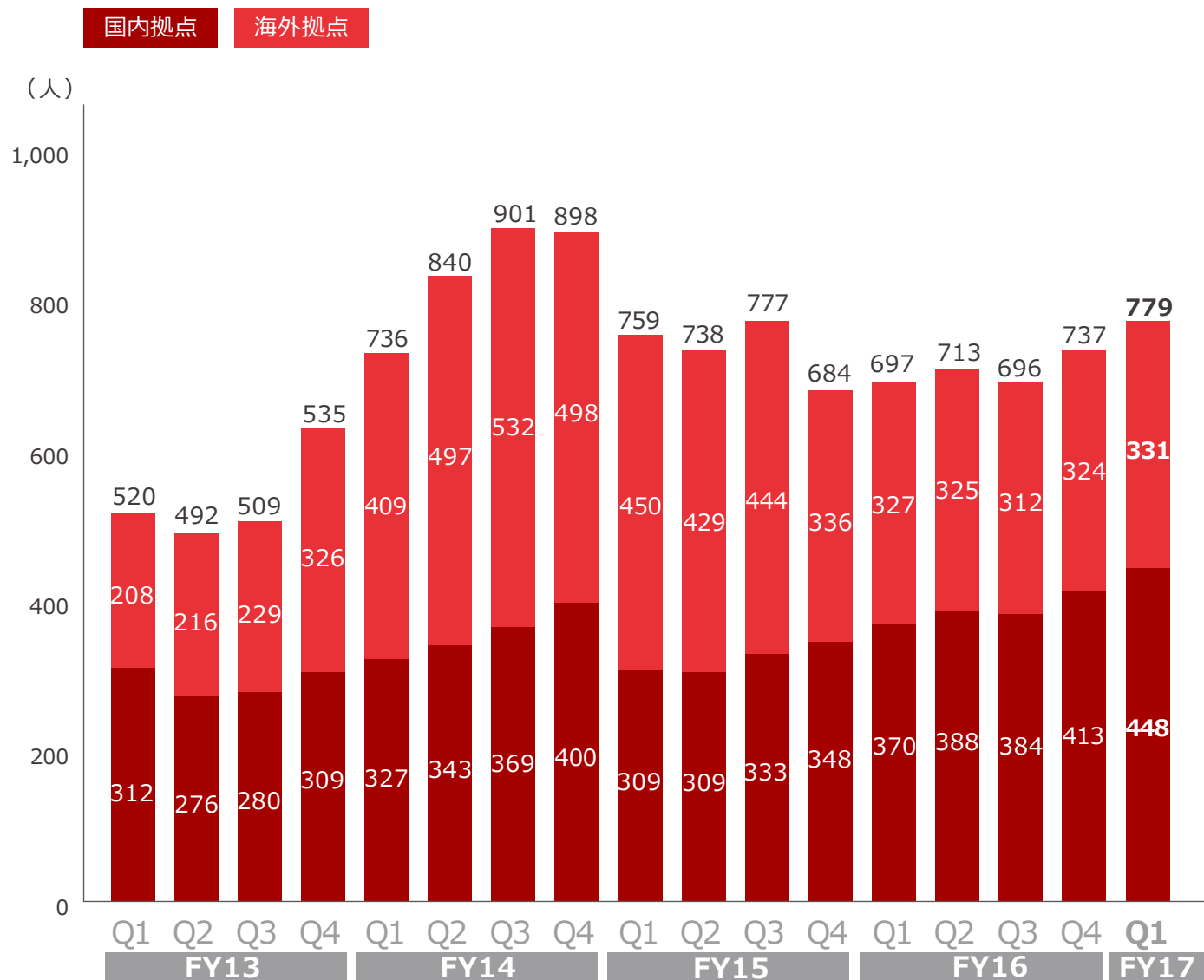
**779**人

国内人員

**448**人

海外人員

**331**人





# 四半期業績の推移

## BS

### Q1 ハイライト

- ✓ 現預金は117億円と高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は引き続き健全な水準を維持

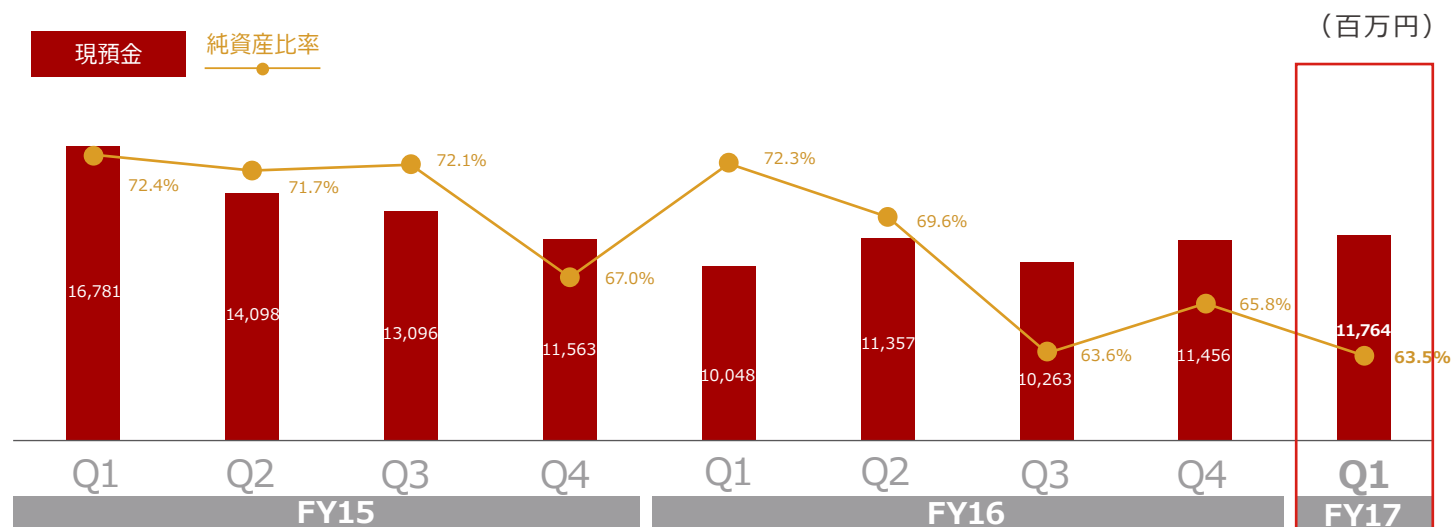
現金及び預金

**117.6**億円

純資産比率

**63.5%**

### 現預金及び純資産比率



(百万円)	FY17 Q1	FY16 Q1	前年同期比	FY16 Q4	前四半期比
流動資産	<b>15,969</b>	12,860	124.2%	15,552	102.7%
現金及び預金	<b>11,764</b>	10,048	117.1%	11,456	102.7%
固定資産	<b>4,804</b>	4,408	109.0%	4,107	117.0%
総資産	<b>20,773</b>	17,269	120.3%	19,659	105.7%
流動負債	<b>5,677</b>	4,185	135.6%	4,904	115.8%
固定負債	<b>1,896</b>	589	321.6%	1,813	104.6%
純資産	<b>13,198</b>	12,494	105.6%	12,941	102.0%

# 業績予想

## Q2 業績予想

- 新規タイトルの売上貢献等により増収を見込む
- 開発費及び広告宣伝費の増加を想定し、営業利益は1.5億円、経常利益は1億円を見込む

### Q2 業績予想

#### 売上

- ☑スママジ、カクプリ、セレサガの売上貢献等により、増収を見込む

#### 費用

- ☑開発費は、大型タイトルの開発が進捗していることから、大幅な増加を見込む
- ☑広告宣伝費は、ファンキルのTVCM放映及びスママジ、カクプリ、セレサガ等の広告出稿強化に伴い大幅な増加を見込む

(百万円)	FY17 Q1実績	FY17 Q2予想	増減
売上高	7,023	<b>7,500</b>	+477
営業利益	218	<b>150</b>	△68
経常利益	205	<b>100</b>	△105

# 各タイトルの状況

## 各タイトルの状況

## 国内

FY13  
配信

ブレフロ

- ✓ 期間経過に伴い売上は減少傾向にあるものの、4周年イベントの実施等により安定したユーザーベースを維持
- ✓ 既存ユーザーの嗜好に合わせたコンテンツの追加等により売上の維持を目指す

FY14  
配信

ドラジェネ

- ✓ 3周年イベントの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 新規コンテンツ「マルチプレイ」の実装等、様々なアップデートを予定



ファンキル

- ✓ 「海上編」の実装及びTVCMの放映等大型プロモーションが奏功し、売上は好調に推移
- ✓ 10月の3周年に向け、記念イベントや新展開を予定。リアルイベントの開催等によりユーザーエンゲージメントを強化し、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

## 各タイトルの状況

## 国内

FY15  
配信

FFBE(※)

- ✓ 有力キャラクターの参戦により好調に推移
- ✓ 2周年イベントの実施等によりユーザーベース及び売上の更なる拡大を目指す



タガタメ

- ✓ 『FINAL FANTASY XV』とのコラボの実施及びTVCMの放映等により、引き続き好調な売上を維持
- ✓ ユーザビリティ向上を目指しメジャーアップデートに加え大型プロジェクトを展開予定。ユーザーベースの更なる拡大を目指す



クリュニ

- ✓ 『ベルセルク』とのコラボの実施等により、QonQで売上が拡大。また、7月にPC版の配信を開始
- ✓ 100万ダウンロード記念イベントの実施に合わせプロモーションを強化し、ユーザーベースの更なる拡大を目指す

## 各タイトルの状況

## 国内

FY16  
配信

シノビナ

- ✓ 1周年イベント及びFgG3タイトルコラボの実施等によりユーザーベースが拡大
- ✓ 新たなストーリーの追加等により、コンテンツの活性化を目指す



ブレオデ

- ✓ 大型アップデート及び1周年イベントの実施等により、KPIは改善傾向に
- ✓ 新章や新規コンテンツの追加等によりユーザーベースの拡大を図る

## 各タイトルの状況

## 海外

FY13  
配信

ブレフロ海外言語版

- ✓ 海外オリジナルユニットの投入等により、安定した売上を維持
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により売上の維持を図る

FY16  
配信

ファンキル海外言語版

- ✓ 1周年イベントの開催等によりユーザーベースが拡大
- ✓ 日本語版の人気イベントの開催等により売上の拡大を図る



FFBE海外言語版(※)

- ✓ 有力キャラクターの参戦により好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボを実施した結果、8月は過去最高の売上を記録



クリユニ海外言語版

- ✓ 『ベルセルク』コラボ等により、安定した売上を維持
- ✓ 9月に英語版(東南アジア及びオセアニア圏)の配信を予定、売上の更なる拡大を図る



## 各タイトルの状況

## 新規タイトル



## 『スマッシュ&amp;マジック』

2017年7月19日配信

ジャンル:アクションRPG

- ✓ フリックひとつで爽快なバトルを楽しむことができる、超快感アクションRPG
- ✓ 配信後約1ヶ月で早くも1,000万ダウンロード(※)を達成!
- ✓ 更なる機能改善やコンテンツ追加を実施しユーザーベースの拡大を目指す



(※)本ダウンロード数には特定のユーザーが複数回ダウンロードを行った数値も含まれています

## 各タイトルの状況

## 新規タイトル



## 『カクテル王子(プリンス)』

2017年7月24日配信

ジャンル:女性向けアドベンチャー

- ✓ ギークス社が開発し、当社が配信している女性向けゲーム
- ✓ 配信後約1ヶ月で30万ダウンロード(※)を達成!
- ✓ リアルイベント及びゲームコンテンツのアップデート等を実施し、ユーザーベースの拡大を目指す



(※)本ダウンロード数には特定のユーザーが複数回ダウンロードを行った数値も含まれています

## 各タイトルの状況

## 新規タイトル



## 『セレンシアサーガ:ドラゴンネスト』

2017年8月16日配信  
ジャンル:アクションRPG

- ✓ 全世界2億人がプレイした有力IP『ドラゴンネスト』が日本で初めてのスマートフォン版として登場!
- ✓ 配信後約2週間で50万ダウンロード<sup>(※)</sup>を達成!
- ✓ ハロウィンイベントやコラボの実施等により売上の拡大を図る



(※)本ダウンロード数には特定のユーザーが複数回ダウンロードを行った数値も含まれています

# パイプライン

- ブレフロ2他、複数本のオリジナルタイトルの開発に注力
- 新規IPプロジェクト1本をパイプラインに追加

## 開発中のタイトル数

オリジナル

5本

他社IP系

1本

パブリッシング

0本

## 主なタイトル

- ・ブレフロ2 : 今冬配信予定
- ・ドールズオーダー : 鋭意開発中
- ・タガタメ(海外言語版) : 鋭意開発中 他
- ・超有力IPを活用した新規タイトルの開発に着手
- ・複数の協業先との取組みを検討中

※17年9月11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

## パイプライン詳細

### 『ブレイブ フロンティア 2』

- ✓ 全世界で3,300万DLを達成した大ヒットタイトル『ブレイブ フロンティア』の正統進化
- ✓ キャラ2体の合体技XBB(クロスブレイブバースト)など新たなバトルシステムを導入！



今冬配信予定！

(※)現在開発中であり、今後内容等が変更となる可能性があります

# パイプライン詳細

## 『ドールズオーダー』



- ✓ フル3Dで描かれる2on2のハイスピード対戦アクション
- ✓ 豪華クリエイター/キャストが集結したオリジナルタイトル

世界観監修/アニメーション監督

水島精二

メインテーマ

甲田 雅人 and more !



今冬事前登録  
開始予定！

(※)現在開発中であり、今後内容等が変更となる可能性があります

# 各タイトルの状況 新規タイトル



## 『誰ガ為のアルケミスト(海外言語版)』

- ✓ 海外言語版の開発は順調に進捗、今秋配信予定
- ✓ 繁体字版に関しては、株式会社ディー・エヌ・エーとの協業により6月に配信済み



鋭意開発中！

(※)現在開発中であり、今後内容等が変更となる可能性がございます

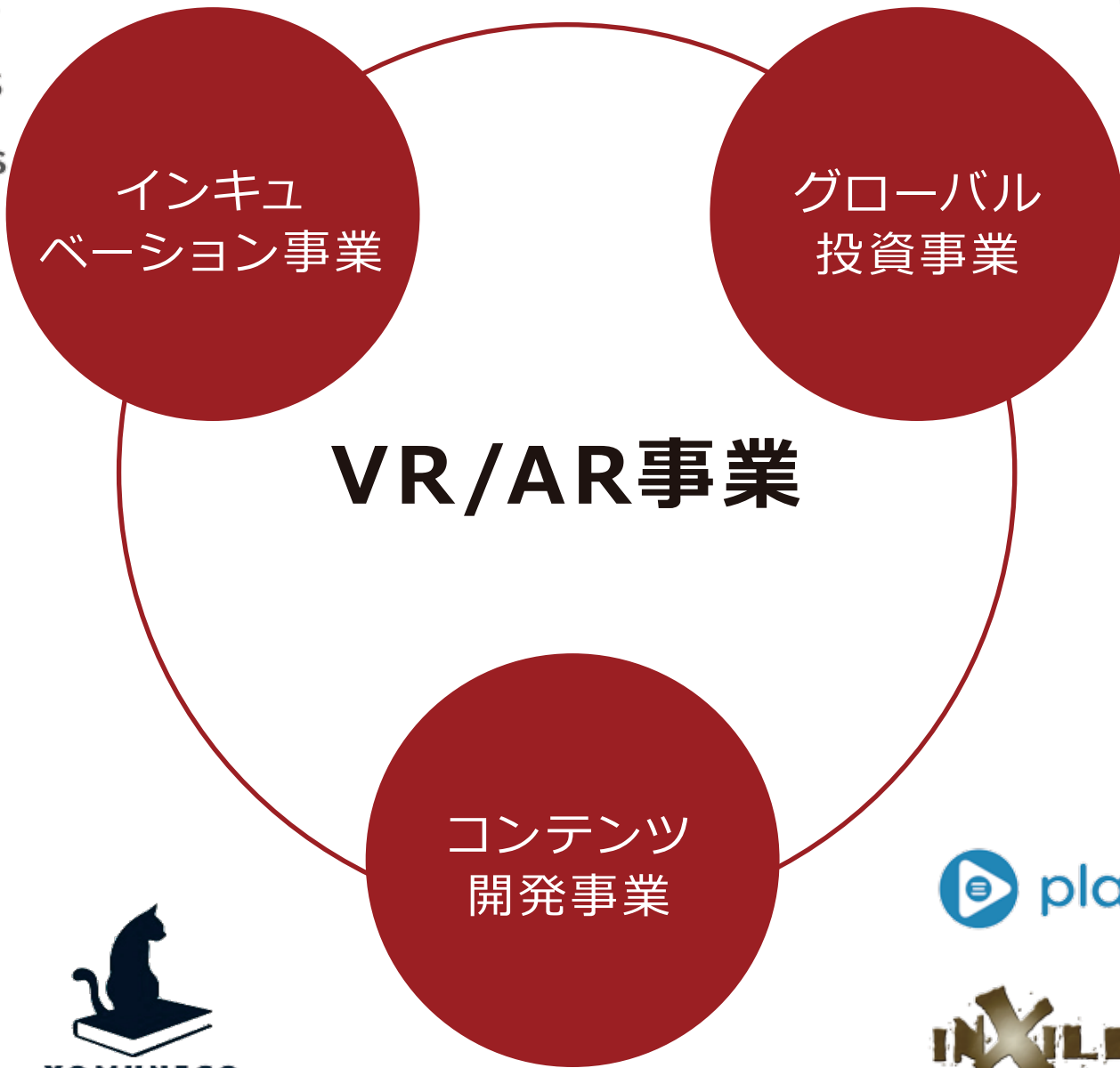
# VR/AR事業への取り組み



# VR/AR事業への取り組み

Tokyo VR Startups  
Seoul VR Startups  
Nordic VR Startups

THE VENTURE REALITY FUND



## インキュベーション事業

- ▶ 国内外のVR/AR市場におけるスタートアップ企業に対し様々な支援を提供
- ▶ インキュベーションプログラムを通じ、世界を代表する企業の育成と輩出を目指す

Tokyo VR Startups

- ✓ 第1期及び第2期プログラム参加チーム9社のうち8社が資金調達を完了するなど、順調に進捗
- ✓ 6月より第3期プログラムを開始、12月にDemodayを実施予定

Seoul VR Startups

- ✓ 第1期プログラム参加チーム4社のうち3社が資金調達を完了するなど、順調に進捗
- ✓ 7月より第2期プログラムを開始、12月にDemodayを実施予定

Nordic VR Startups

- ✓ 2017年5月設立
- ✓ 7月より第1期プログラムを開始、12月にDemodayを実施予定

- ▶当社がジェネラル・パートナーとして参画し、計19社への投資を実行
- ▶有力な技術・コンテンツ・人材を保有する企業との戦略的な連携を図る

## 主な投資先



様々なVRデバイスに適應する  
オリジナルゲームの開発  
2017年5月、Googleが買収



VRでEDMパフォーマンスが可能  
になるマルチプラットフォームの  
開発



VR空間内でアニメーション  
動画の作成・共有ができる  
プラットフォームの開発



VR空間で複数人が同時に遊べ  
るスポーツ競技ゲームの開発



VRを活用した斜視・  
弱視治療システムの開発



VR空間でE-Sportsの観戦が  
できるプラットフォームの開発



VRと360度カメラ向けの  
アドネットワークの構築



大規模なアーケード向けの  
VR/ARコンテンツの開発

## コンテンツ開発事業

- ▶ 国内外において、有力企業・開発スタジオへの戦略的投資を実行
- ▶ 新規タイトルの配信権の獲得等を通じ、VR/AR事業の早期の収益化を図る



YOMUNECO

- ✓ 臨場感とマルチプレイ機能を兼ね備えたVRゲーム『エニグマスフィア』を開発
- ✓ VRならではの没入感を体験することができるRPGを開発中



- ✓ 10M USDの売上を達成した『Robinson: The Journey』他、『The Climb』等大ヒットVRゲームの開発経験を有するメンバーが在籍
- ✓ ハイエンドのマルチオンライン型のハンティングゲーム『Spirit Hunter』を開発中



- ✓ VRゲーム『The Mage's Tale』がOculus Storeセールスランキングで首位を獲得
- ✓ 同社が開発している新作VRタイトルの配信権を獲得

# モバイル動画事業への 取り組み

# モバイル動画事業への取り組み

- 市場の拡大が見込まれるモバイル動画領域において、有力企業に対し積極的な投資を実行し、将来の収益機会の創出を目指す

## 主な投資先



### 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5月に配信  
約16億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、数百万DLを達成。国内最大の料理レシピ動画アプリ  
約37億円の資金調達を実施



### 株式会社TABILABO

情報感度の高いユーザー層に向けたライフスタイルに関するメディアを運営。デジタルクリエイティブに特化したブランドスタジオを抱える  
約5億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を抱える。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



### 株式会社メタップス

データ分析を通じてアプリケーションの収益化プラットフォームを運用している決済サービス「SPIKE」を提供  
2015年8月東証マザーズに上場

(※) 上記資金調達額は、当社グループ以外からの資金調達額を含む総額

## 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.