



**gumi**  
One Step Beyond.

2018年4月期  
第3四半期決算説明資料

株式会社gumi  
2018年3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	18
●	モバイル動画事業への取り組み	24

# Contents

# 業績の振り返り(連結)

# 決算概要

- QonQで増収増益となり、過去最高水準の利益を達成
- モバイルゲーム事業は、2周年イベントを実施したタガタメ日本語版、有力IPとのコラボを実施したクリユニ日本語版、2017年11月に配信を開始したタガタメ海外言語版等が好調に推移
- VR/AR事業においては、引き続き国内外の有力企業への投資を実行  
VRならではの体験が可能な高品質なコンテンツの開発も順調に進捗

## Q3 連結決算概要

- ☑ 売上高は70.8億円と業績予想を上回り着地  
営業利益は7.3億円、経常利益は6.8億円と過去最高水準の利益を達成
- ☑ 当社持分法適用会社の第三者割当増資に伴う1.3億円の特別利益及び一部タイトルのサービス停止に伴う2.4億円の特別損失を計上

## Q3 サービス状況

- ☑ 11月にタガタメ海外言語版の配信を開始、2月に200万ダウンロードを突破
- ☑ ブレオデ、セレサガ、ファンキル海外言語版のサービス停止を決定
- ☑ よむネコが開発中のVRタイトル『ガルガンチュア』の開発が順調に進捗

## トピックス (2月以降)

- ☑ 2月15日にドルオダの事前登録を開始、登録者数20万人を突破
- ☑ 2月22日にブレフロ2を配信開始、配信後1週間で50万ダウンロードを突破

# 四半期業績の推移

# 売上高・利益

## Q3 ハイライト

- ✓ 売上においては、タガタメ日本語版、クリユニ日本語版等既存タイトルが好調に推移したこと及びタガタメ海外言語版の売上貢献等によりQonQで増収に
- ✓ 営業利益においては、開発費が増加したものの、広告宣伝費が大幅に減少し、QonQで大幅な増益に

売上高

**70.8億円**

YoY 95.1% QonQ 102.0%

営業利益

**7.3億円**

YoY 108.4% QonQ 366.3%

海外売上高比率

**31.2%**

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY17 Q3	FY16 Q3	前年同期比	FY17 Q2	前四半期比
売上高	<b>7,083</b>	7,447	95.1%	6,946	102.0%
売上原価	<b>4,846</b>	5,198	93.2%	4,560	106.3%
売上総利益	<b>2,237</b>	2,248	99.5%	2,385	93.8%
売上総利益率	<b>31.6%</b>	30.2%	—	34.3%	—
販売管理費	<b>1,503</b>	1,571	95.6%	2,184	68.8%
営業利益	<b>733</b>	676	108.4%	200	366.3%
営業利益率	<b>10.4%</b>	9.1%	—	2.9%	—
経常利益	<b>683</b>	741	92.1%	146	465.7%
四半期純利益	<b>648</b>	557	116.3%	88	734.6%

# 四半期業績の推移

## 費用

### Q3 ハイライト

- ✓ 開発費は、複数の大型タイトルの開発を継続していることからQonQで増加
- ✓ 広告宣伝費は、TVCM等の大型プロモーションを実施しなかったことからQonQで大幅に減少

開発費

**22.8**億円

広告宣伝費

**7.2**億円

対売上高広告宣伝費比率

**10.2%**

(Q3累計期間)

**15.0%**

### 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY17 Q3	FY16 Q3	前年同期比	FY17 Q2	前四半期比
売上原価	4,846	5,198	93.2%	4,560	106.3%
支払手数料	1,807	2,586	69.9%	1,563	115.6%
人件費	1,017	821	123.9%	943	107.8%
外注費	1,264	987	128.0%	1,190	106.2%
通信費	516	416	123.9%	499	103.4%
その他	241	386	62.4%	363	66.2%
販売管理費	1,503	1,571	95.6%	2,184	68.8%
広告宣伝費	721	922	78.2%	1,501	48.1%
人件費	345	293	117.7%	312	110.6%
その他	435	355	122.6%	370	117.6%

# 四半期業績の推移

# 人員数

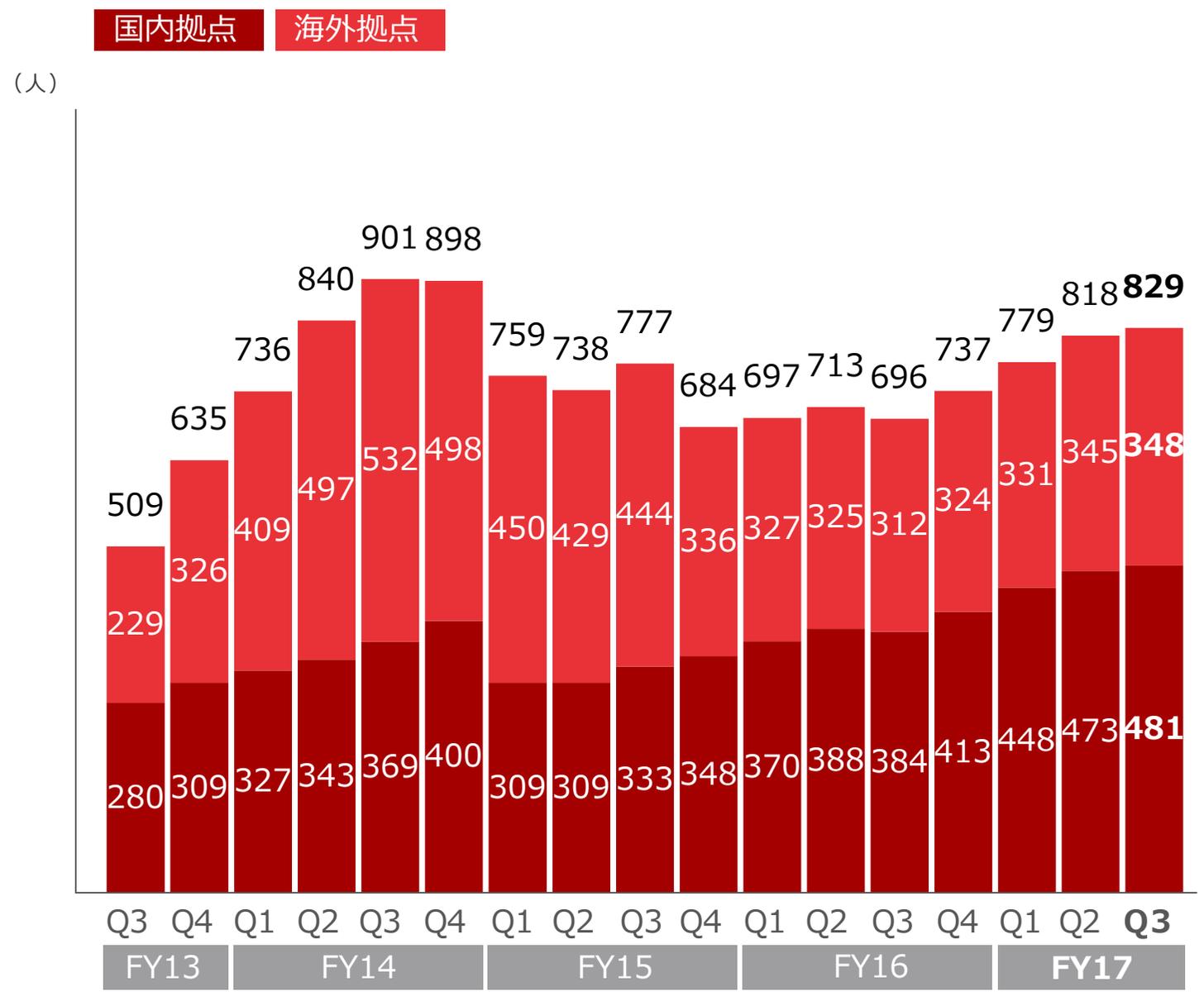
**Q3 ハイライト**

☑ 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

人員数（連結）  
**829**人

国内人員  
**481**人

海外人員  
**348**人



# 四半期業績の推移

## BS

### Q3 ハイライト

- ✓ 現預金は135億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は59%と引き続き健全な水準を維持

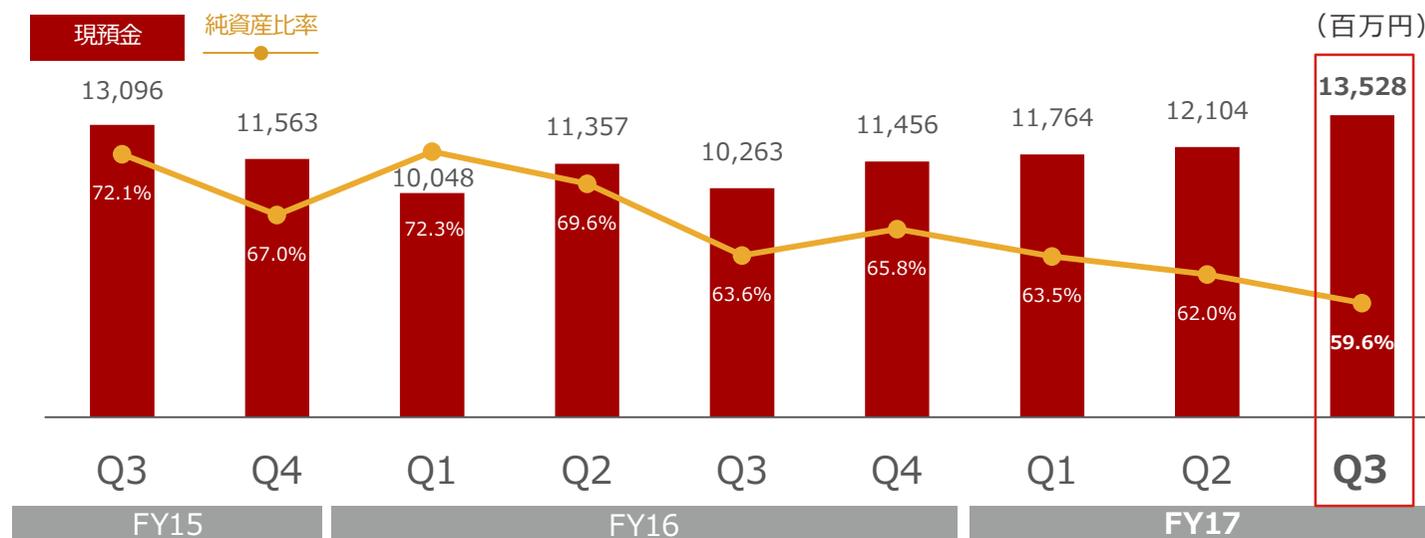
現金及び預金

**135.2億円**

純資産比率

**59.6%**

### 現預金及び純資産比率



(百万円)	FY17 Q3	FY16 Q3	前年同期比	FY17 Q2	前四半期比
流動資産	18,267	14,855	123.0%	16,499	110.7%
現金及び預金	13,528	10,263	131.8%	12,104	111.8%
固定資産	5,335	5,093	104.8%	5,060	105.4%
総資産	23,603	19,948	118.3%	21,560	109.5%
流動負債	5,000	5,209	96.0%	5,409	92.4%
固定負債	4,538	2,057	220.6%	2,783	163.1%
純資産	14,063	12,681	110.9%	13,367	105.2%

# 業績予想

# Q4及び通期業績予想

## Q4

- 売上は、2月に配信を開始したブレフロ2の売上寄与を見込むものの、季節要因等による既存タイトルの減収を想定し、QonQで減収を見込む。営業利益、経常利益は、複数の新規タイトルの配信に伴うプロモーションの実施等による広告宣伝費の大幅な増加等を想定し、QonQで減益を見込む

## 通期

- 売上は、既存タイトルが好調に推移したことに加え、新規タイトルの売上貢献によりYonYで増収を見込む。営業利益、経常利益は、新規タイトルの開発強化に伴う開発費の増加及び運用タイトルの増加に伴う広告宣伝費の増加を想定し、YonYで減益を見込む

### Q4業績予想

#### 売上

- ☑ ブレフロ2は一定の売上貢献
- ☑ 既存タイトルは季節要因等によりQonQで減収

#### 費用

- ☑ 開発費は、複数の大型タイトルの開発を継続しているため、QonQで概ね同水準
- ☑ 広告宣伝費は、ブレフロ2等新規タイトルのプロモーションを強化するため、QonQで大幅な増加

(百万円)	FY17 Q3実績	FY17 Q4予想	増減
売上高	7,083	<b>6,200</b>	△883
営業利益	733	△ <b>500</b>	△1,233
経常利益	683	△ <b>500</b>	△1,183

(百万円)	FY16 通期実績	FY17 通期予想	増減
売上高	25,933	<b>27,253</b>	+1,320
営業利益	1,650	<b>652</b>	△998
経常利益	1,734	<b>535</b>	△1,199

# 各タイトルの状況

## 各タイトルの状況

## 国内

FY14  
配信

ドラジェネ

- ✓ 新たな聖戦の実装に加え、クリスマス・正月イベントの実施等により売上が伸長
- ✓ ユーザー目線に立った運用に取り組み、ユーザビリティを向上させる機能を順次追加予定



ファンキル

- ✓ 3周年施策及び新章『ロストラグナロク』の実装により売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施及び新機能追加・ロード時間の短縮化等ユーザビリティを向上させる機能の実装により、更なるユーザーベースの拡大を図る

## 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と上位レアリティの解放により、売上が好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、更なる売上の拡大を図る



タガタメ

- ✓ 2周年イベントの実施等により売上は好調に推移。自社タイトル、有力IPとのコラボの実施及び新機能・新成長要素の導入等により、ゲーム内の活性化に成功
- ✓ 初のリアルイベント開催や新ストーリーの実装等によりユーザーエンゲージメントを向上させることで、売上の安定化を図る



クリユニ

- ✓ 12月より有力IP『七つの大罪』とのコラボを実施し、ユーザーベースの拡大と売上の最大化に成功
- ✓ 4月のリリース2周年に向け、有名アーティストとのタイアップ及び初のリアルイベントを始めとした各種施策を実施予定

## 各タイトルの状況

## 国内

FY17  
配信

スママジ

- ✓ 新イベントや機能の追加・改修により、高い継続率を維持しユーザーベースも堅調に推移
- ✓ 大型アップデートを3月末に実施予定。新規コンテンツや対戦型コンテンツ等の新機能の追加によりユーザーベース及び売上の拡大を図る



カクプリ

- ✓ AGF（アニメイトガールズフェスティバル）イベントへの出展でリテンションの向上を実現
- ✓ 1月に『KING OF PRISM』との初のコラボを実施、引き続き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

ブレイブフロンティア海外言語版

- ✓ 4周年に合わせ大型キャンペーンを実施  
ユーザーの復帰を促し安定した売上を維持
- ✓ 海外オリジナルユニットの投下、有力IPとのコラボの実施  
によりユーザーベースの拡大と売上の安定化を図る

FY16  
配信

FFBE海外言語版 (※)

- ✓ FFXIIIの主人公であるクラウドの参戦等により、売上は  
引き続き好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボやコンテンツの追加等により、ユーザー  
ベースの更なる拡大を図る



クリコニ海外言語版

- ✓ 12月に実施した有力IP『七つの大罪』とのコラボ等により、  
売上は堅調に推移
- ✓ 旧正月を題材にした春節イベントの実施により、ユーザー  
ベースの更なる拡大を図る

FY17  
配信

タガタメ海外言語版

- ✓ 2月に200万ダウンロードを突破<sup>(※)</sup>。自社タイトルとのコラボの実施等により売上が好調に推移
- ✓ 日本語版の人気コンテンツの投入等により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

## 新規タイトル



『ブレイブ フロンティア 2』 2018年2月22日配信

- ✓ 全世界3,300万ダウンロード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
- ✓ 配信後1週間で50万ダウンロードを突破
- ✓ ガチャシステムを廃止し、新たな課金手法を導入
- ✓ ブレフロ1のサービスも継続し、ユーザーの相互流入を図る



# パイプライン

- ドルオダ他、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 1 本

パブリッシング 0 本

## 主なタイトル

- ・ 2月22日にブレフロ2を配信開始
- ・ 2月15日にドルオダの事前登録を開始  
引き続き大型タイトルの開発が進捗
- ・ 超有力IPを活用した新規タイトルの開発は  
順調に進捗
- ・ 引き続き有力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3月9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



事前登録

20万人突破!!

## 『ドールズオーダー』

- ✓ クローズドβテストのフィードバックをもとに、リリースに向けブラッシュアップ中！
- ✓ バーチャルYouTuber『キズナアイ』とのコラボ動画を近日公開予定！



# VR/AR事業への取り組み

# VR/AR事業への取り組み

Tokyo XR Startups  
Seoul VR Startups  
Nordic VR Startups

THE VENTURE REALITY FUND



## VR/AR事業



## 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図る



- ✓ 1月に社名を『Tokyo XR Startups』に変更。VRのみならずAR、MR技術を活用する企業への支援にも注力
- ✓ 第4期参加チームの募集を開始、6月よりプログラムを開始予定



- ✓ 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
- ✓ 2017年7月より第2期プログラムを開始、12月14日にDemoDayを実施



- ✓ 2017年5月設立
- ✓ 2017年7月より第1期プログラムを開始、11月30日にDemoDayを実施

- 当社がジェネラル・パートナーとして参画し、計21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



**Owlchemy Labs:**  
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



**The Wave VR:**  
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



**mindshow:**  
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



**AGAINST GRAVITY:**  
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



**Vivid Vision:**  
VRを活用した斜視・  
弱視治療システムの開発



**SLIVER.tv:**  
VR空間でE-Sportsの観戦が  
できるプラットフォームの開発  
20M USDのICOを実施



**IMMERSIVE VR:**  
VRと360度カメラ向けの  
アドネットワークの構築



**SPACES:**  
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MORPG『ガルガンチュア』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



- ✓ 同社が開発している新作VRタイトルのグローバル配信権を獲得
- ✓ 世界最大規模のゲーム会社であるテンセントが4M USDの出資を実行

# コンテンツ開発事業



## 『ガルガンチュア』

- ✓ VRならではの没入感が体験できるVRマルチプレイヤーRPG
- ✓ Oculus RiftなどのVRデバイスに対応予定
- ✓ 2018年内の正式リリースを目指し  
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あります

# 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5月に配信  
約40.5億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、数百万DLを達成。国内最大の料理レシピ動画アプリ  
約70億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5.6億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す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.