



gumi
One Step Beyond.

2019年4月期

第1四半期決算説明資料

株式会社gumi

2018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
■ パイプライン • FY18の位置付け	09
■ 事業状況 • モバイルオンラインゲーム事業 • 新規事業	12



業績の振り返り(連結)

決算概要

- Q1は主カタイトルが好調に推移したことによりQonQで同水準の売上となったものの、新規タイトルへの開発投資の強化に伴い売上原価が増加したこと等によりQonQで減益に
- モバイルオンラインゲーム事業は、ファンキル、タガタメ、クリユ二等の主カタイトルは好調に推移したものの、FY17配信タイトルの貢献は限定的に
- 新規事業は、国内外の有力企業への投資を継続。VTuber、ブロックチェーン等の新たな技術、コンテンツへの投資にも注力

連結決算概要

- ✓ 売上高は60.1億円、営業利益は△2.5億円、経常利益は△0.4億円と、いずれも平成30年6月8日開示の業績予想を上回り着地
- ✓ 一部タイトルの減損に伴い3.5億円の特別損失を計上。また、一部投資有価証券の売却に伴い3.0億円の営業外収益、5.3億円の特別利益を計上したこと等により、四半期純利益においては0.7億円の黒字にて着地

Q1 サービス状況

- ✓ Q1においては新規タイトルのリリースはゼロ
- ✓ 6月にTXS第4期プログラムを開始、6社がプログラムに参加

トピックス (8月以降)

- ✓ 8月5日に『BRAVE FRONTIER : THE LAST SUMMONER』のソフトローンチを開始。近日配信開始予定
- ✓ 8月30日に『ブレイドスマッシュ』（旧『超激闘ニンジャカスピリッツ』）の事前登録を開始。近日配信開始予定
- ✓ 株式会社エイリムが開発する『ミストギア』のクローズドβテストを実施
- ✓ キズナアイ等のバーチャルタレントを支援するActiv8株式会社に出資を実行し、戦略的連携を強化

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、タガタメ、クリユニ等の主カタイトルが好調に推移したものの、FY17配信タイトルの貢献が限定的であったこと等からQonQで概ね同水準に
- ✓ 営業利益においては、新規タイトルへの開発投資の強化に伴い売上原価が増加したこと等からQonQで減益に

売上高

60.1億円

YonY Δ 14.4% QonQ Δ 0.7%

営業利益

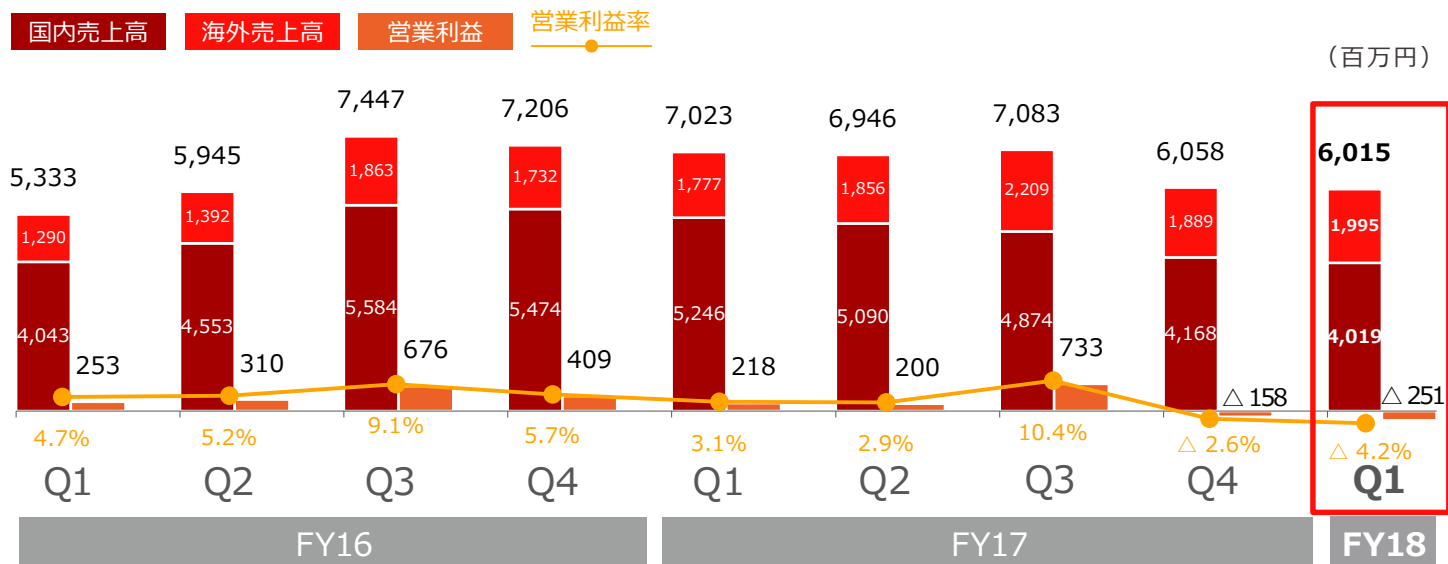
Δ 2.5億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

33.2%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY18 Q1	FY17 Q1	前年同期比	FY17 Q4	前四半期比
売上高	6,015	7,023	Δ 14.4%	6,058	Δ 0.7%
売上原価	4,692	5,152	Δ 8.9%	4,347	+7.9%
売上総利益	1,323	1,871	Δ 29.3%	1,710	Δ 22.6%
売上総利益率	22.0%	26.6%	-	28.2%	-
販売管理費	1,574	1,652	Δ 4.7%	1,869	Δ 15.7%
営業利益	Δ 251	218	-	Δ 158	-
営業利益率	Δ 4.2%	3.1%	-	Δ 2.6%	-
経常利益	Δ 43	205	-	Δ 73	-
四半期純利益	74	95	Δ 22.3%	Δ 279	-

四半期業績の推移/費用

Q1 ハイライト

- ✓ 開発費は、大型タイトルへの開発投資を強化したこと等によりQonQで増加
- ✓ 広告宣伝費は、大型プロモーションの実施が限定的であったこと等によりQonQで減少

開発費

22.0億円

YonY +17.1% QonQ+12.5%

広告宣伝費

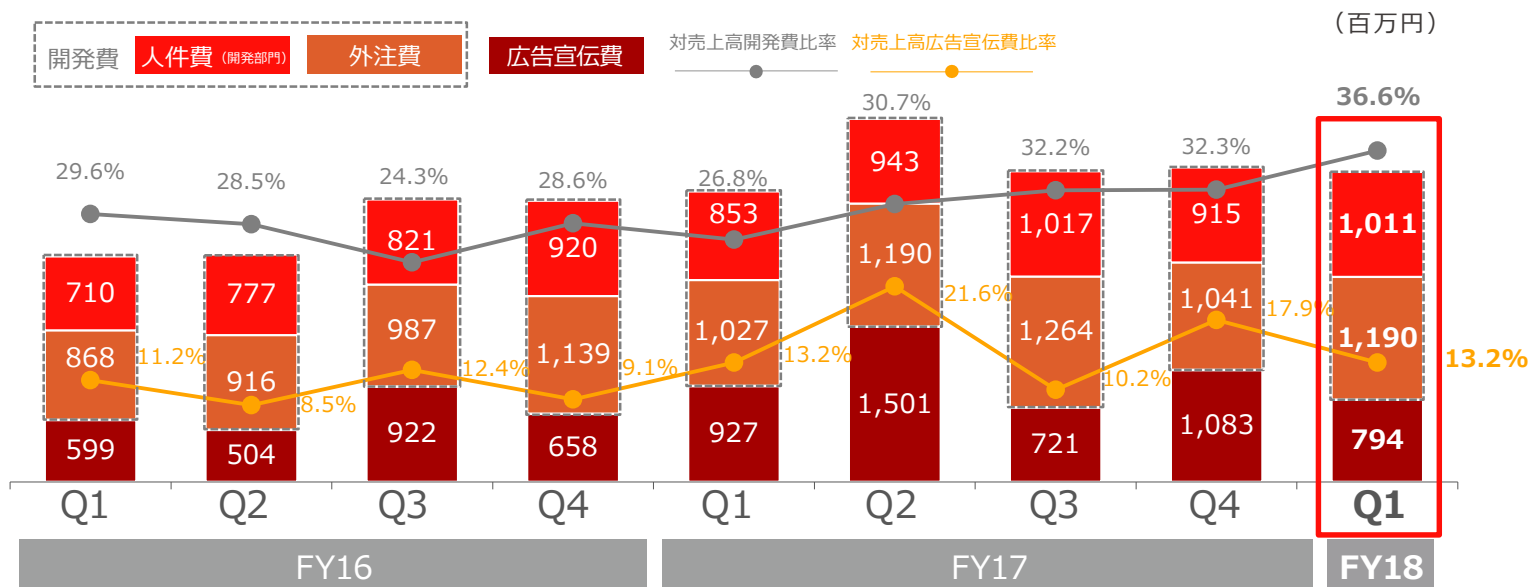
7.9億円

YonY △14.3% QonQ△26.7%

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)	FY18 Q1	FY17 Q1	前年同期比	FY17 Q4	前四半期比
売上原価	4,692	5,152	△8.9%	4,347	+7.9%
支払手数料	1,840	2,450	△24.9%	1,592	+15.5%
人件費	1,011	853	+18.5%	915	+10.5%
外注費	1,190	1,027	+15.9%	1,041	+14.3%
通信費	495	453	+9.3%	516	△4.1%
その他	154	368	△58.0%	281	△44.9%
販売管理費	1,574	1,652	△4.7%	1,869	△15.7%
広告宣伝費	794	927	△14.3%	1,083	△26.7%
人件費	343	325	+5.3%	355	△3.6%
その他	437	399	+9.4%	430	+1.7%

四半期業績の推移/人員数

Q1 ハイライト

- ✓ 一部子会社の再編等に伴い海外人員数は減少したものの、株式会社グラムスを設立したこと等により国内人員数は増加
- ✓ 開発体制においては選択と集中を促進し、主カスタジオにリソースを投下

人員数（連結）

850人

国内人員

515人

海外人員

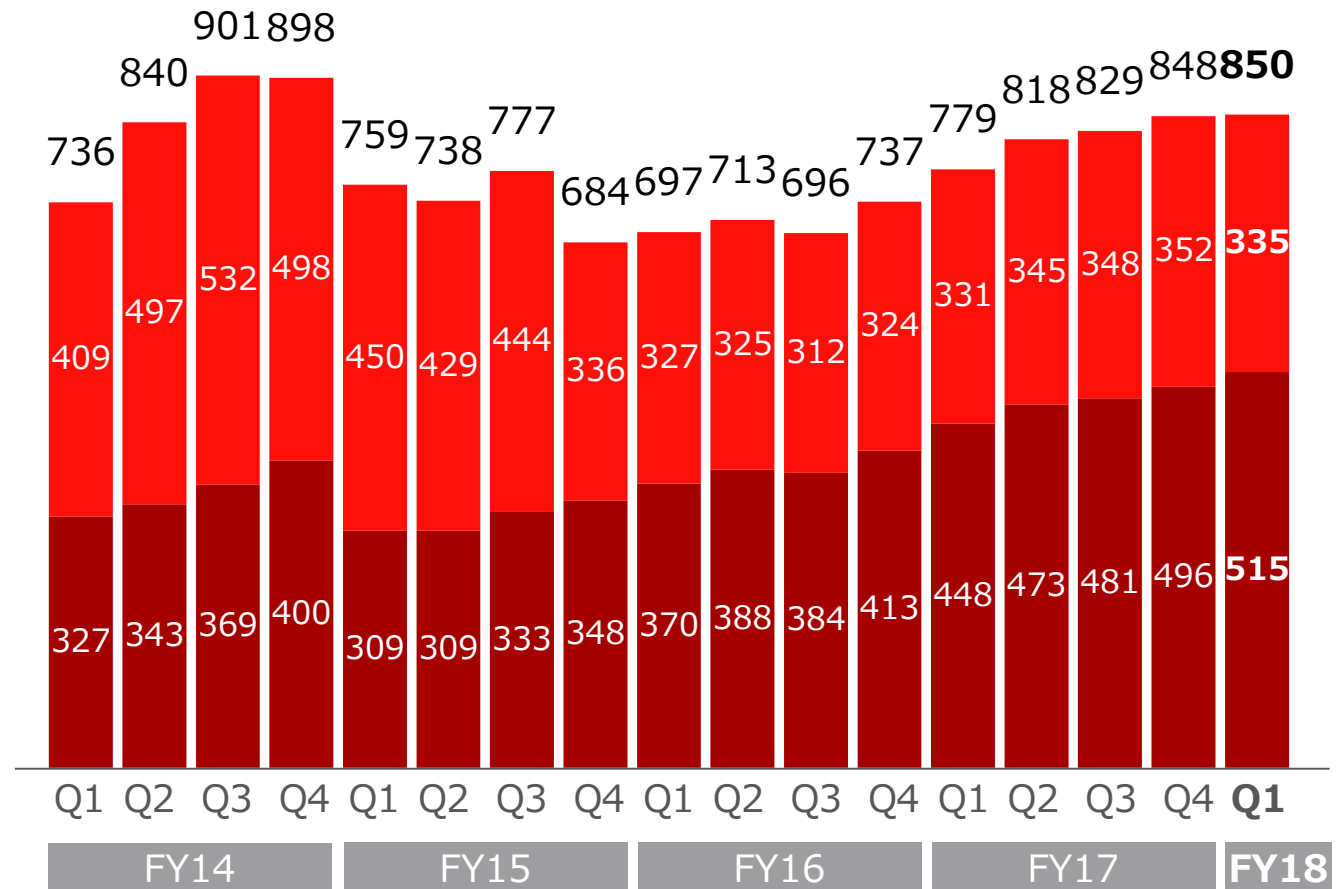
335人

人員数（連結）

国内拠点

海外拠点

(人)

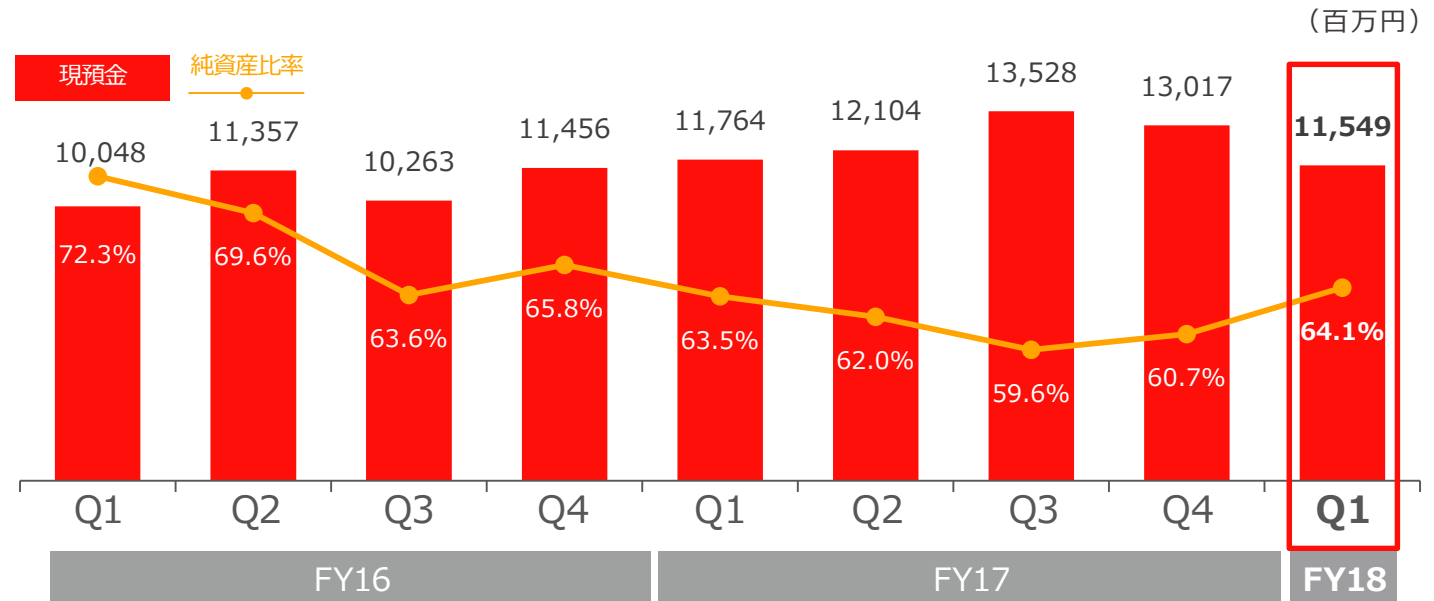


四半期業績の推移/BS

Q1 ハイライト

- ✓ 現預金は借入金の返済等により若干減少したものの、115.4億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は64.1%とQonQで3.4ポイント改善

現預金及び純資産比率



現金及び預金

115.4億円

YonY Δ 1.8% QonQ Δ 11.3%

純資産比率

64.1%

(百万円)	FY18 Q1	FY17 Q1	前年同期比	FY17 Q4	前四半期比
流動資産	15,895	15,969	Δ 0.5%	17,467	Δ 9.0%
現金及び預金	11,549	11,764	Δ 1.8%	13,017	Δ 11.3%
固定資産	6,139	4,804	+27.8%	5,600	+9.6%
総資産	22,035	20,773	+6.1%	23,067	Δ 4.5%
流動負債	4,803	5,677	Δ 15.4%	5,253	Δ 8.6%
固定負債	3,099	1,896	+63.4%	3,823	Δ 18.9%
純資産	14,132	13,198	+7.1%	13,990	+1.0%



業績予想

Q2業績予想

- 売上に関しては、主カタイトルは安定的な売上を見込むものの、Q2配信の新規タイトルの売上は保守的に設定。QonQで概ね同水準を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、広告宣伝費の大幅な増加等を想定し、QonQで減益を見込む

Q2業績予想

売上

- ✓ 主カタイトルは、引き続き安定的な売上貢献を見込む
- ✓ Q2に新規タイトル複数本の配信を予定するものの、売上は保守的に設定

費用

- ✓ 開発費は、新規タイトルの開発進捗に伴い外注費が増加することを見込み、QonQで増加を想定
- ✓ 広告宣伝費は、タガタメ日本語版におけるTVCMの放映、ファンキルの4周年施策に合わせた大型プロモーションの実施、新規タイトルの配信に伴うプロモーションの実施等を見込み、QonQで大幅な増加を想定

(百万円)	FY18 Q1予想 <small>(平成30年6月8日開示)</small>	FY18 Q1実績	FY18 Q2予想	増減 <small>(Q2予想-Q1実績)</small>
売上高	5,800	6,015	6,100	+85
営業利益	△500	△251	△ 500	△249
経常利益	△500	△43	△ 500	△457



パイプライン

パイプライン

- 現在プロトタイプを含め十数本のタイトルを開発中。β版以降の開発フェーズに差し掛かったタイトルは7本に
- 今後、他社IPを活用したタイトルの比率を半数程度まで高める方針

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

オリジナル

- 8月5日に『BRAVE FRONTIER : THE LAST SUMMONER』のソフトローンチを開始。近日配信開始予定
- 8月30日に『ブレイドスマッシュ』（旧『超激闘ニンジャカスピリッツ』）の事前登録を開始。近日配信開始予定
- 『ミストギア』のクローズドβテストを開始

他社IP系

- 超有力IPを活用したタイトルの開発は順調に進捗
- 引き続き複数の有力IPホルダーとの協議を継続

パブリッシング

- 複数の協業先との取り組みを検討中

FY18の位置付け

モバイルオンラインゲーム事業：大ヒットタイトルの創出に向けた投資先行の年に

- 既存タイトルにおいては、主カタイトルであるファンキル、タガタメ、クリユニ、FFBE^(※)（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
- 新規タイトルにおいては、オリジナルタイトルの開発はヒットタイトルの開発実績を有するスタジオに集中。IPタイトルの開発は既存のヒットタイトルのエンジンを活用し、他社との協業に長けたスタジオにて実施

新規事業：投資回収等に伴う収益貢献の年に

- VR/AR事業においては、VTuber等の新たなコンテンツの開発支援にも注力
- ブロックチェーン事業においては、gumi Cryptos匿名組合を通じた国内外の有力企業への投資及び投資先等との協業を通じたコンテンツ開発に注力

(※)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



事業状況

モバイルオンラインゲーム事業

パイプライン詳細

『ブレイドスマッシュ』

(旧『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



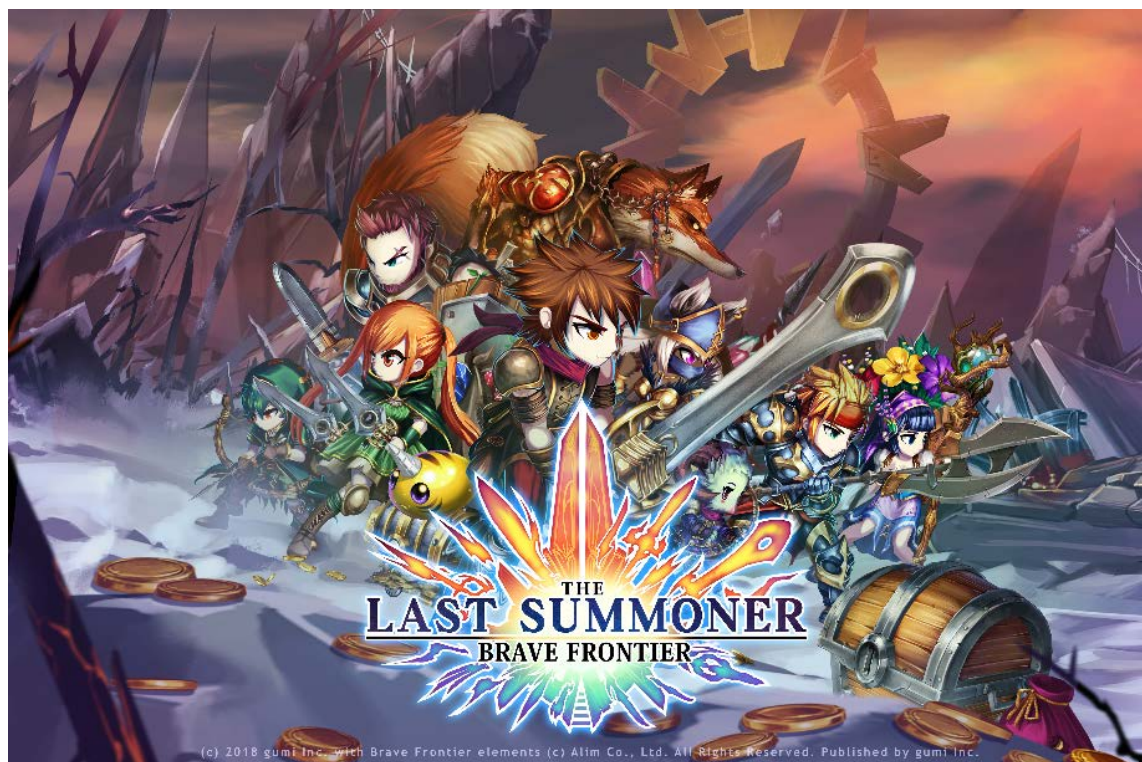
8月30日事前登録開始！近日配信予定！

※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

『BRAVE FRONTIER : THE LAST SUMMONER』

- ✓ 『Brave Frontier』のスピノフタイトルとしてgumi Europeにて開発中
- ✓ 8月5日より4カ国にてソフトローンチを実施中



近日グローバル^(※)にて配信予定！

※一部地域を除く

※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

『ミストギア』

- ✓ エイリム×トライエース×集英社キャラクタービジネス室による合同プロジェクト
- ✓ ゲーム、マンガ、小説のクロスメディアにて展開
- ✓ 3Dマップ×環境シュミレーターが織りなすエンバイロメントRPG



各タイトルの状況（国内）

FY14配信



ファンキル

- ✓ 500万DLキャンペーンの実施及び新キャラ「ディスラプターズ」の投入、覚醒キャラ追加等のゲーム内施策の実施と併せて、TVCMの放映、リアルイベントの開催等により、復帰ユーザーの獲得と売上の拡大を実現
- ✓ 人気アニメとのコラボの実施及び海上編の復刻、新コンテンツの追加等により、継続率を高め10月の4周年イベントでの売上最大化を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ TVCMの放映等により新規・復帰ユーザーを獲得し、ユーザーベースは好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボやFFBEオリジナルキャラの訴求力向上等により、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

- ✓ リアルイベントの開催、全世界600万DL記念イベント等、既存ユーザーのエンゲージメント強化施策の実施によりユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 過去に実施したIPコラボの復刻や新ストーリーの追加、8月の新規コラボ実施に併せたTVCMの放映等により更なるユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 『ファンキル』『タガタメ』とのコラボの実施によりユーザーベース及び売上は好調に推移。コラボカフェの開催、公式設定資料集の販売等ユーザーエンゲージメントの向上に注力
- ✓ 『世界樹の迷宮X（クロス）』とのコラボの実施等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

各タイトルの状況（国内）

FY17配信



ブレフロ2

- ✓ システムの改修、ゲーム内施策の実施等によりユーザーベースの維持に注力
- ✓ 有力IPとのコラボを実施し、新規・復帰ユーザーの獲得及び定着を図るとともに、新システム実装や改善等を進め、ユーザーベース及び売上の維持に注力



ドルオダ

- ✓ 2018年3月に正式リリース。水着ユニットの投入等により7月は売上の最大化に成功
- ✓ 機能追加、新イベントの実施や有力IPとのコラボの実施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（海外）

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 海外オリジナルシステムの拡張、改修実施にあわせ7月後半にアニメ『僕のヒーローアカデミア』コラボを実施し、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 季節をテーマにした大規模イベントの実施等によりユーザーベース及び売上の維持を図る

FY16配信



FFBE海外言語版 (※)

- ✓ 2周年記念イベントにより大型キャンペーンを実施したほか、新機能の追加等により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（海外）

FY16配信



クリユニ海外言語版

- ✓ 『ファンキル』『タガタメ』 コラボの実施等によりユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 『世界樹の迷宮X（クロス）』とのコラボの実施等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY17配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 海外独自ユニットの投入や7月実施の『FINAL FANTASY XV』とのコラボの実施等により売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施及び継続的なコンテンツ投入により引き続き新規ユーザーの流入拡大を図る

| 新規事業

モバイル動画事業

- 「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な投資を実行
- 2018年7月、ヤフー株式会社が当社子会社の投資先であるdely株式会社を連結子会社化

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、1,300万DLを達成（国内最大級）
- 約70億円の資金調達を実施
- 2018年7月、ヤフー株式会社が連結子会社化

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月にグリーン株式会社が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



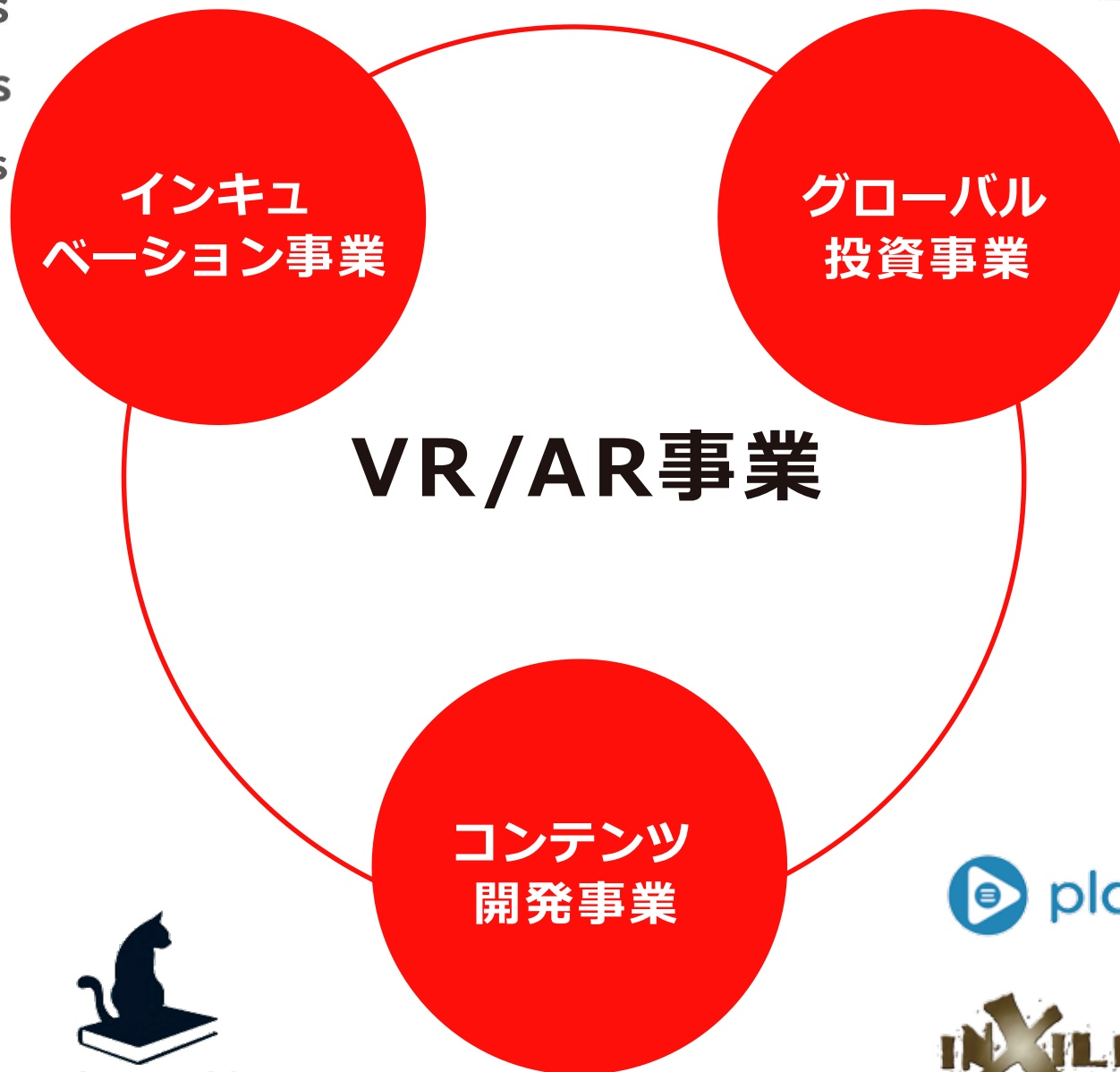
lute株式会社 :

- 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
- 約2億円の資金調達を実施

VR/AR事業

Tokyo XR Startups
Seoul XR Startups
Nordic XR Startups

THE VENTURE REALITY FUND



VR/AR事業（インキュベーション事業）

- TXS、SXS、NXS合計で41社に投資を実行
- 2018年6月よりTXS第4期プログラムを開始。6社がプログラムに参加

参加チームとプロダクト（TXS第4期）



株式会社ファボ：

- YouTube版タートルトークを目指し、バラエティ系のVTuberをメインにプロデュースする「ワラシベ興業」を運営

No Image

株式会社ゆにクリエイト：

- VTuberの新キャラクターを開発



ユニゾンライブ株式会社：

- アニメのように深い世界観のある音楽系VTuberを開発



株式会社ジオクリエイツ：

- VRによる視線のトラッキング、脳波測定を活用した建築設計ツールの開発



株式会社Healthy VR：

- Apple WatchとARを活用した最先端ヘルスケアアプリの開発



株式会社エドガ：

- VRを活用した企業向け研修サービスの開発

VR/AR事業（グローバル投資事業）

- 2016年2月にベンチャーキャピタルファンド「VR FUND,L.P.」へ共同事業者（GP）として参画し、合計26社に投資を実行

主な投資実績



8th WALL :

- モバイルARアプリ開発ツールの開発



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
- 200万米ドルのICOを実施



VIRTUALITICS :

- VR/ARデータのビジュアライゼーションツールの開発



SPACES :

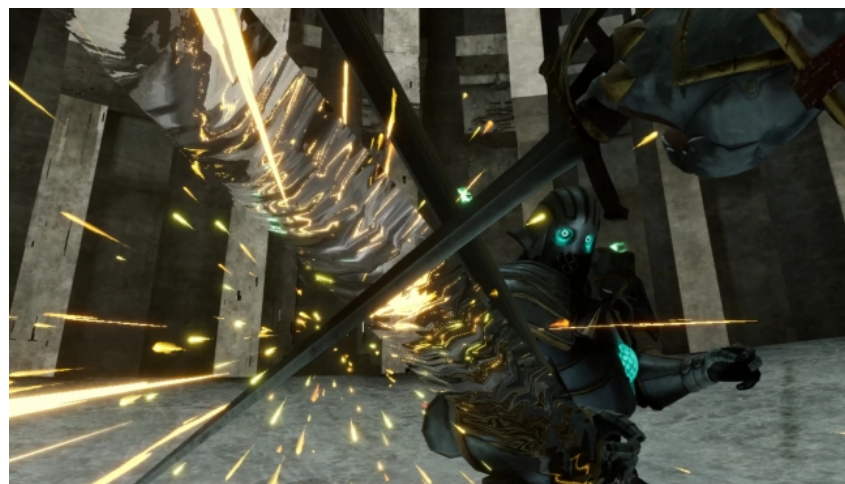
- 大規模なアーケード向けのVR/ARコンテンツの開発

VR/AR事業（コンテンツ開発事業）



『ソード・オブ・ガルガンチュア』

- VRならではの没入感が体験できる、マルチプレイヤー剣戟アクションRPG
- Oculus Rift、HTC VIVE、Windows Mixed Reality等のVRデバイスに対応予定
- 2018年内の正式リリースに向けて鋭意開発中



VR/AR事業（コンテンツ開発事業）

- 今後市場の拡大が見込まれるVTuber領域において計11社の有力企業に投資を実行
- 投資先のActiv8株式会社が当社からの出資を含め約6億円の追加資金調達を実施

主なVTuber関連の投資実績



Activ8株式会社：

- YouTubeチャンネル登録者数延べ300万人を超え、訪日旅行促進親善大使を務めるトップバーチャルタレント、キズナアイも参加するプロジェクト「upd8」を展開。50組以上の多様なタレントが参加



カバー株式会社：

- VTuber登録者数ランキング10位の「ときのそら」を初め、多くの実力派タレントを抱えるネットワーク「ホロライブ」を運営



株式会社ZIG：

- 17Liveで週間売上VTuber部門1位を獲得した「結心愛（むすびここあ）」を擁するVTuberグループ「流星群」を展開



株式会社mikai：

- 歌唱に特化したVTuberをプロデュースする「Kagayaki Stars」を運営
- 既に10体以上のVTuberをリリース



株式会社ファボ：

- YouTube版タートルトークを目指し、バラエティ系のVTuberをメインにプロデュースする「ワラシベ興業」を運営

ブロックチェーン事業

- gumi Cryptos匿名組合より新たに3社への投資を実行
- 投資先のUnicon Pte. Ltd.にてブロックチェーンプロジェクト「Financie」の開発に着手。現在クローズドβテストを実施中（日本国内非対応）

主な投資実績



Basis :

- 価格変動を極小化できるアルゴリズム等を用いたボラティリティが低い仮想通貨の開発



ORIGIN Protocol :

- 仲介なしで車や住居等のシェアが可能なプラットフォームの開発



Wificoin :

- 世界初のブロックチェーンを使ったグローバルWiFiネットワークの開発



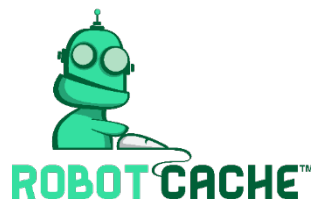
Spacemesh :

- 高い効率性とスケーラビリティを実現する次世代型スマートコントラクトのプロトコルの開発



Pryze :

- 懸賞を自動的に、低コストかつ公平に実行できるプロトコルの開発



ROBOT CACHE :

- ダウンロード版ゲームの販売・再販ができる分散型プラットフォームの開発



sagewise :

- 世界初のスマートコントラクトによる紛争解決ツールの開発



Theta :

- 動画配信を高速かつ低コストで行うことができる分散型ネットワークの開発

※gumi venturesから投資を実行

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.