



**gumi**  
One Step Beyond.

2019年4月期

## 第2四半期決算説明資料

株式会社gumi

2018年12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

# 目次

■ 業績の振り返り（連結）	01
■ 業績予想	08
■ パイプライン	10
■ 事業状況	14
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	



# 業績の振り返り(連結)

# 決算概要

- Q2は主カタイトルは堅調に推移したものの、FY17配信タイトルの苦戦に伴いQonQで減収に。また、タカダメのTVCM放映及び新規タイトルのプロモーションの実施等により広告宣伝費が増加し、QonQで減益に
- モバイルオンラインゲーム事業は、9月に配信を開始した『BRAVE FRONTIER：THE LAST SUMMONER』及び『ブレイドスマッシュ』の立ち上がりは苦戦
- 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

## Q2 連結決算概要

- ✓ 売上高は57.3億円、営業利益は△3.5億円、経常利益は△4.7億円にて着地
- ✓ 10月に当社の常勤取締役を割当先とした5.1億円の第三者割当増資を実施

## Q2 サービス状況

- ✓ 9月に『BRAVE FRONTIER：THE LAST SUMMONER』及び『ブレイドスマッシュ』の配信を開始
- ✓ 10月にTXS第4期Demodayを実施

## トピックス (11月以降)

- ✓ 『乃木坂46』等のメンバーが出演する『ザンビプロジェクト』の一環として、『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の開発を発表
- ✓ 『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』<sup>(※)</sup> (スクウェア・エニックス配信) の共同開発を発表
- ✓ MicrosoftがinXileを買収したことに伴い、当社グループが保有している株式を売却し、0.9億円の特別利益をQ3に計上

(※) 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。

(※) WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

## 第三者割当増資について

- 10月に当社の常勤取締役3名を割当先とした第三者割当増資を実施
- 高品質なモバイルオンラインゲームの開発に向けた資金確保を行うとともに、当社常勤取締役が自己資金を払込のうえ株式を保有することで株主の皆様との更なる価値共有を図り、当社の中長期的な業績及び株式価値の向上を図る

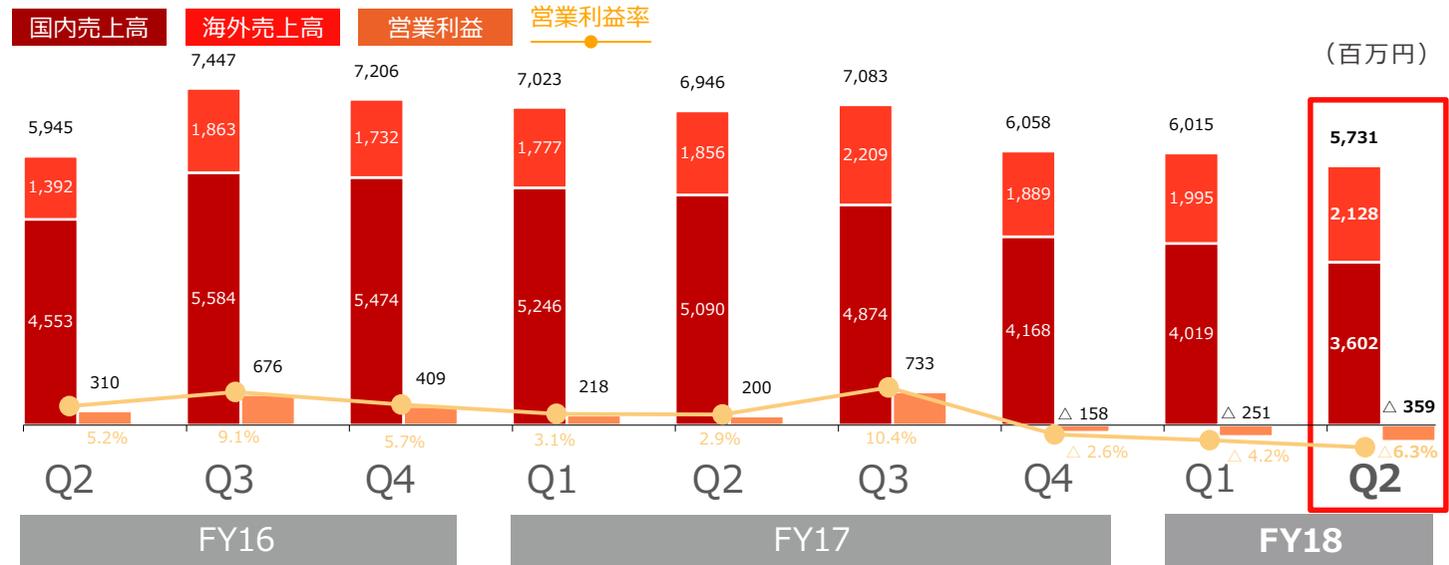
第三者割当増資の概要			
発行新株式数	790,000 株		
発行価額	1株につき651円		
調達資金の総額	514,290,000円 (内訳)	増加資本金額	257,145,000 円
		増加資本準備金額	257,145,000 円
割当先	代表取締役会長	國光 宏尚	390,000 株
	代表取締役社長	川本 寛之	200,000 株
	取締役	本吉 誠	200,000 株

# 四半期業績の推移 (売上高・利益)

## Q2 ハイライト

- ✓ 売上においては、ファンキル、タガタメ等の主カタイトルは堅調に推移したものの、FY17配信タイトルの苦戦に伴い、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、広告宣伝費の増加等に伴い販管費が増加し、QonQで減益に

## 売上高及び営業利益



### 売上高

**57.3億円**

YonY  $\Delta$ 17.5% QonQ  $\Delta$ 4.7%

### 営業利益

**$\Delta$ 3.5億円**

YonY - QonQ -

### 海外売上高比率

**37.1%**

(百万円)	FY18 Q2	FY17 Q2	前年同期比	FY18 Q1	前四半期比
売上高	<b>5,731</b>	6,946	$\Delta$ 17.5%	6,015	$\Delta$ 4.7%
売上原価	<b>4,130</b>	4,560	$\Delta$ 9.4%	4,692	$\Delta$ 12.0%
売上総利益	<b>1,600</b>	2,385	$\Delta$ 32.9%	1,323	+20.9%
売上総利益率	<b>27.9%</b>	34.3%	-	22.0%	-
販売管理費	<b>1,959</b>	2,184	$\Delta$ 10.3%	1,574	+24.4%
営業利益	<b><math>\Delta</math>359</b>	200	-	$\Delta$ 251	-
営業利益率	<b><math>\Delta</math>6.3%</b>	2.9%	-	$\Delta$ 4.2%	-
経常利益	<b><math>\Delta</math>476</b>	146	-	$\Delta$ 43	-
四半期純利益	<b><math>\Delta</math>495</b>	88	-	74	-

# 四半期業績の推移 (費用)

## Q2 ハイライト

- ✓ 開発費は、大型タイトルの開発が進捗していることから、引き続き高止まりの状況
- ✓ 広告宣伝費は、タガタメのTVCM放映や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り、QonQで大幅に増加

### 開発費

**21.7億円**

YonY +2.0% QonQ △1.1%

### 広告宣伝費

**12.2億円**

YonY △18.4% QonQ +54.2%

### 対売上高広告宣伝費比率

**21.4%**

(Q2累計期間)

**17.2%**

## 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY18 Q2	FY17 Q2	前年同期比	FY18 Q1	前四半期比
売上原価	4,130	4,560	△9.4%	4,692	△12.0%
支払手数料	1,436	1,563	△8.1%	1,840	△22.0%
人件費	996	943	+5.6%	1,011	△1.5%
外注費	1,180	1,190	△0.8%	1,190	△0.8%
通信費	435	499	△12.8%	495	△12.0%
その他	81	363	△77.6%	154	△47.4%
販売管理費	1,959	2,184	△10.3%	1,574	+24.4%
広告宣伝費	1,225	1,501	△18.4%	794	+54.2%
人件費	341	312	+9.1%	343	△0.5%
その他	393	370	+6.0%	437	△10.2%

# 四半期業績の推移（人員数）

## Q2 ハイライト

- ✓ 人員数はQonQで横ばい
- ✓ 開発体制においては選択と集中を推進し、主カスタジオにリソースを投下
- ✓ 今期中を目途に人員配置の最適化を実施し、コストの適性化を図る

人員数（連結）

**850**人

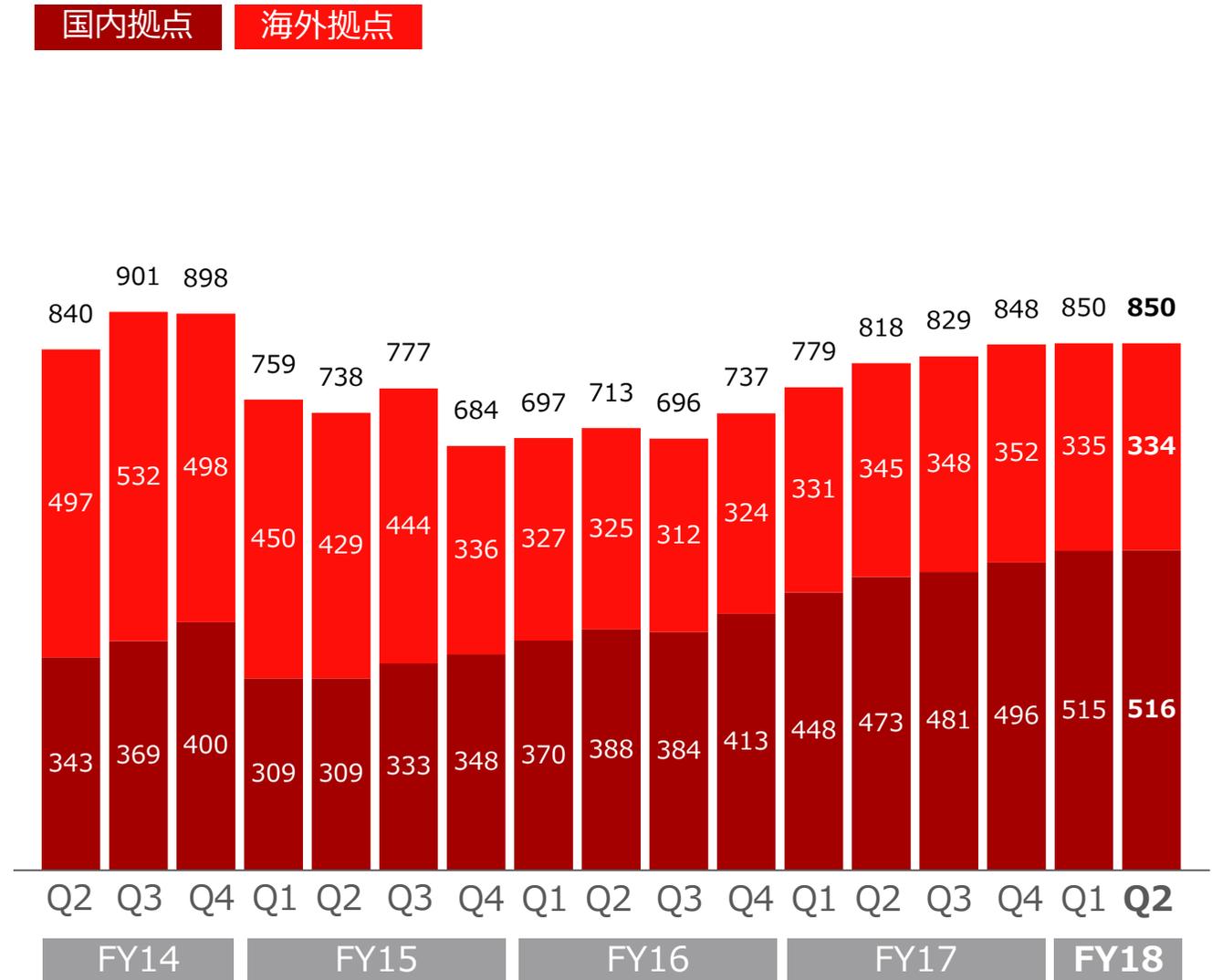
国内人員

**516**人

海外人員

**334**人

人員数（連結）

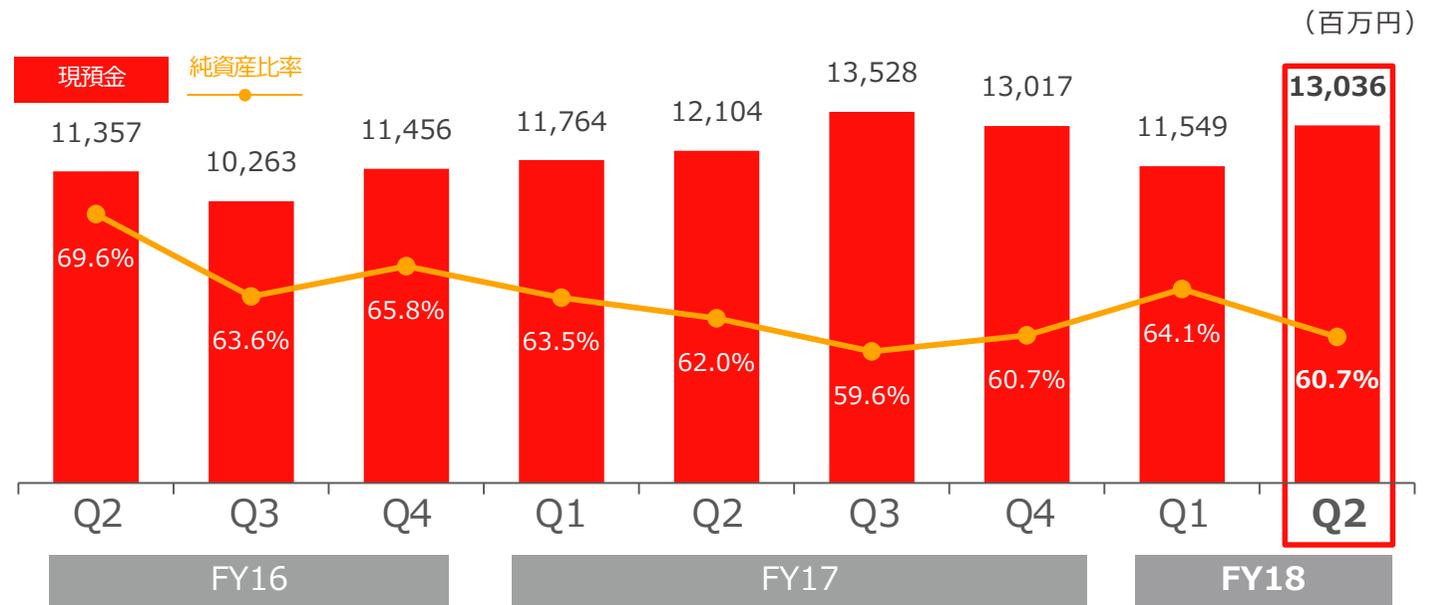


# 四半期業績の推移 (BS)

## Q2 ハイライト

- ✓ 現預金は130.3億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は60.7%と健全な水準を維持

現預金及び純資産比率



### 現金及び預金

**130.3億円**

YonY +7.7% QonQ+12.9%

### 純資産比率

**60.7%**

(百万円)	FY18 Q2	FY17 Q2	前年同期比	FY18 Q1	前四半期比
流動資産	17,477	16,499	+5.9%	15,895	+10.0%
現金及び預金	13,036	12,104	+7.7%	11,549	+12.9%
固定資産	6,447	5,060	+27.4%	6,139	+5.0%
総資産	23,924	21,560	+11.0%	22,035	+8.6%
流動負債	5,342	5,409	△1.2%	4,803	+11.2%
固定負債	4,048	2,783	+45.5%	3,099	+30.6%
純資産	14,533	13,367	+8.7%	14,132	+2.8%



# 業績予想

# Q3業績予想

- 売上に関しては、主カタイトルは引き続き安定的な売上を見込むものの、FY17、FY18配信タイトルの売上貢献は限定的と想定し、QonQで減収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、引き続き赤字予想ながら、開発費及び広告宣伝費の減少を想定し、QonQで増益を見込む

## Q3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
- ✓ FY17配信タイトル及び直近に配信を開始したBRAVE FRONTIER：THE LAST SUMMONER、ブレスマ、ミストギアの売上貢献は限定的と想定

### 費用

- ✓ 開発費は、開発投資の継続により引き続き高止まりの状況も、QonQでは減少を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、TVCM等の大型プロモーションの実施予定がないことから、QonQで減少を見込む

(百万円)	FY18 Q2予想	FY18 Q2実績	FY18 Q3予想	増減 (Q3予想-Q2実績)
売上高	6,100	5,731	<b>5,300</b>	△431
営業利益	△500	△359	△ <b>250</b>	+109
経常利益	△500	△476	△ <b>300</b>	+176



# パイプライン

# パイプライン

- ▶ 新たなオリジナルIPを創出すべく、新規タイトル『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の開発を発表
- ▶ 『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』<sup>(※)</sup> (スクウェア・エニックス配信) の共同開発を発表
- ▶ 今後も経営資源の選択と集中を推進し、大ヒットタイトルの早期創出を目指す

## 開発中のタイトル数

オリジナル

3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

- 『BRAVE FRONTIER : THE LAST SUMMONER』を9月17日に配信開始
- 『ブレイドスマッシュ』を9月27日に配信開始
- 『ミストギア』を11月26日に配信開始
- 『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』を新たにパイプラインに追加。2019年に配信予定

### 他社IP系

- 『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』<sup>(※)</sup>を2019年に配信予定
- 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

※ 2018年12月7日時点でβ版開発フェーズ以降の本数をカウント  
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

(※) 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。

(※) WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争 (販売/配信元: スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

# パイプライン

## 『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』

- ▶ 超人気アイドルグループ『乃木坂46』等が出演する『ザンビプロジェクト』の一環として開発するドラマチックRPG
- ▶ ゲームのみならず、舞台、ドラマ等の多様なチャンネルにて展開



**2019年配信予定！**

# パイプライン

## 『WAR OF THE VISIONS

ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』<sup>(※)</sup>  
(スクウェア・エニックス配信)

▶ 2018年12月3日にスクウェア・エニックスより公式ティザーサイトを公開



2019年配信予定！

※現在開発中であり、今後配信時期や内容等が変更となる可能性がございます

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

LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

IMAGE ILLUSTRATION: ISAMU KAMIKOKURYO

(※) 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。

(※) WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当



# 事業状況

# モバイルオンラインゲーム事業

---

# 各タイトルの状況（国内）

## FY14配信



ファンキル

- ✓ 4周年を契機としたゲーム内施策の実施及びリアルイベントの開催等により、ユーザーベースの拡大に成功。UI改修やクラスチェンジ機能の追加等により、ユーザー満足度の向上を実現
- ✓ 有力IPとのコラボ実施に加え、有名タレントを起用した全国規模のTVCMの放映等、顧客セグメントに合わせた最適な施策の実施により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

## FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 夏のキャンペーンの実施やTVCMの放映等により、売上及びユーザーベースは好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上の更なる拡大を図る

# 各タイトルの状況（国内）

## FY15配信



タガタメ

- ✓ 有力IPとのコラボに合わせたTVCM放映により、新規ユーザーの獲得に成功。リアルイベントの開催や配信1000日キャンペーン等により、既存ユーザーのエンゲージメント向上を実現
- ✓ 新ストーリーの投入等によるゲーム内コンテンツの強化に加え、復刻コラボの実施等により、ユーザーベースの更なる拡大を図る



クリユニ

- ✓ 『世界樹の迷宮X（クロス）』とのコラボ実施や新イベントの開催等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 『ブレイブ フロンティア』、『ドールズオーダー』等の自社タイトルとのコラボを実施予定。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）

## FY17配信



ブレフロ2

- ✓ 有力IPとのコラボやリアルイベントの実施等により、ユーザーベースは堅調に推移
- ✓ 新イベントの実装やユーザービリティの向上等を通じ既存ユーザーの満足度向上を図り、ユーザーベースの維持を目指す



ドルオダ

- ✓ 水着ユニットの投入、ハーフアニバーサリー記念イベントの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 新機能の追加によりユーザービリティの向上を目指すとともに、有力IPとのコラボ実施等により、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）

### FY18配信

---



ブレイドスマッシュ

- ✓ 2018年9月27日より配信を開始したものの、ユーザーベースの確保に苦戦
- ✓ ギルド機能の拡充、全国ランキング等の新機能実装により、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

- ✓ TVアニメ『僕のヒーローアカデミア』とのコラボ実施やハロウィンイベントの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 『FAIRY TAIL』とのコラボ実施に加え、5周年記念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<sup>(※)</sup>

- ✓ 有力キャラクターの参戦及び上位レアリティの解放等により、売上は好調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、売上の更なる拡大を図る

# 各タイトルの状況（海外）

## FY16配信

---



クリユニ海外言語版

- ✓ 『世界樹の迷宮X（クロス）』とのコラボ実施や新イベントの開催等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 『ブレイブ フロンティア』、『ドールズオーダー』等の自社タイトルとのコラボを実施予定。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

- ✓ 海外オリジナルユニットの投入や有力IPとのコラボ実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ App Store、Google Play以外の海外ローカルプラットフォームへの配信により、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）

## FY18配信

---

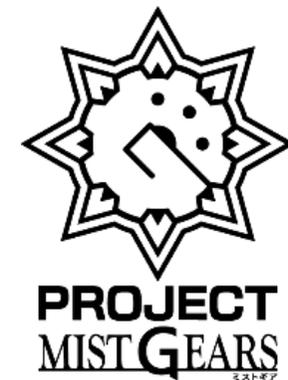


BRAVE FRONTIER :  
THE LAST SUMMONER

- ✓ 2018年9月17日に5言語対応で全世界配信を開始（※）も、立ち上がりは苦戦
- ✓ ランキングイベントやPvP機能等のコンテンツ追加に加え、ホリデーイベントの実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

（※）日本、中国本土、台湾、香港、マカオ、韓国を除く

# 新規配信タイトル



『ミストギア』 2018年11月26日配信開始

- ✓ 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、漫画、小説のクロスメディアにて展開
- ✓ 10月29日に連載開始した漫画『ミストギア・ブラスト』は閲覧数・いいジャン!数(※)ともにランキング上位を獲得(※)「いいジャン!」とは、読者が作品を評価するボタンです。

## 小説



## ゲーム



## 漫画



## **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
- luteが1.3億円の追加資金調達を実施

## 主な投資実績



### 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
- 41.5億円の資金調達を実施



### dely :

- 2016年5月に料理レシピ動画アプリ『クラシル』を配信し、1,400万DLを達成（国内最大級）
- 70億円の資金調達を実施
- 2018年7月にヤフーが連結子会社化

TABI LABO

### 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
- 5.6億円の資金調達を実施



### 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月にグリーンが43億円で買収



### BREAKER :

- 海外インフルエンサーのマネジメント事業及びYouTubeの動画やSNSの解析に基づく海外向けPR戦略の企画・製作



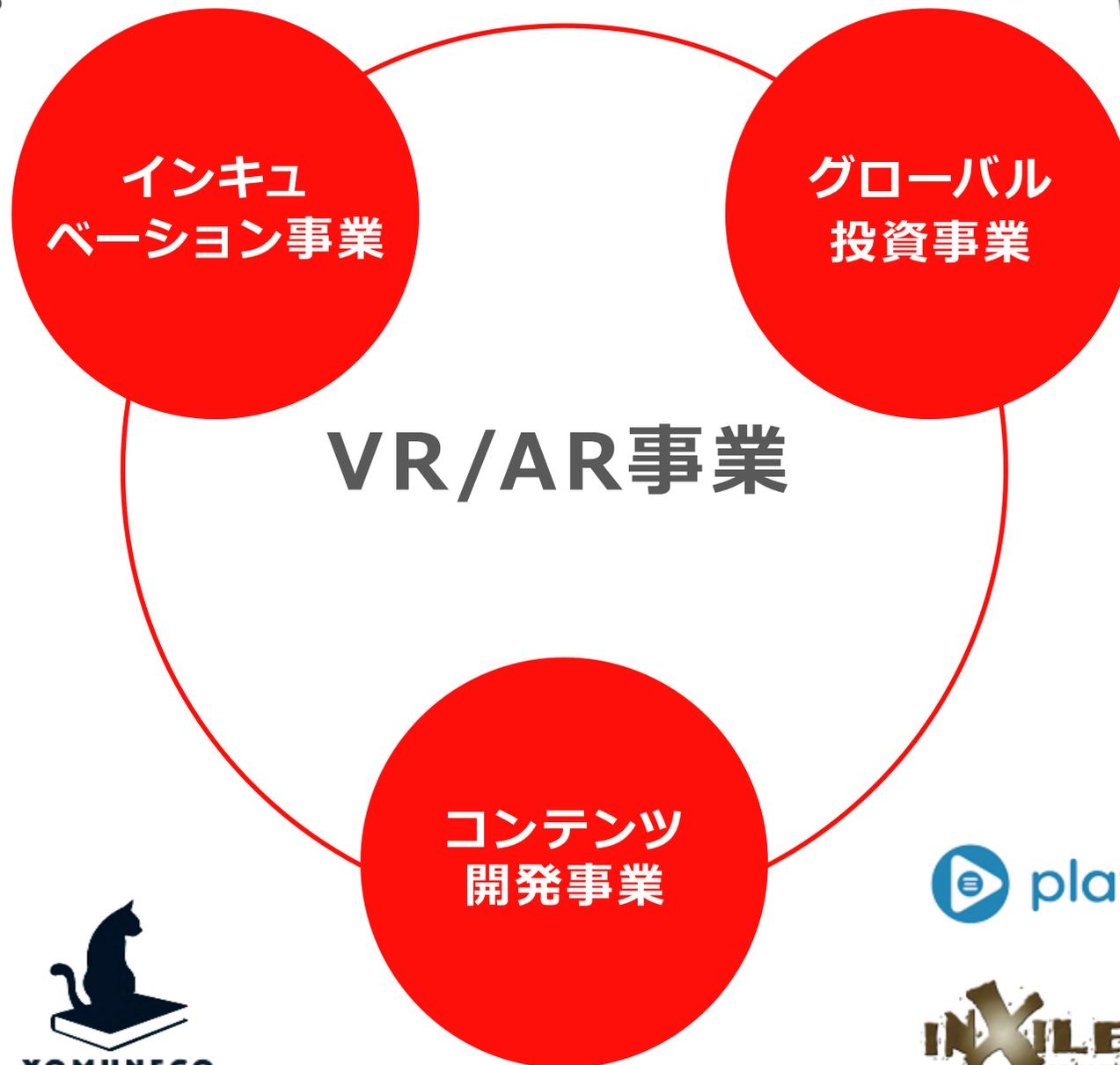
### lute :

- 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
- 2.6億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）

- 2018年10月に第4期のDemodayを実施
- 2018年11月より第5期プログラムの募集を開始

## 参加チームとプロダクト（第4期）



### ファボ：

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

### ゆにクリエイト：

VTuberの新キャラクターの開発



### ユニゾンライブ：

アニメのように深い世界観のある音楽系VTuberの開発



### ジオクリエイツ：

VRにてユーザーの視線や脳波を測定・推定する技術の開発及び当技術を活用した建築設計・小売業界向けツールの開発



### エドガ：

VRを活用した企業向け研修サービスの開発

- 第3期プログラムへの参加企業2社中1社が追加資金調達を完了
- 2019年1月に第4期プログラムの募集を開始予定

## 参加チームとプロダクト（第3期）



### Comix V :

VRとARを既存のWeb漫画に統合し、180°~360°の空間にて連続的な画像や音声を表現することができるコンテンツの開発

追加資金調達  
完了



### Fingereyes :

OptiTrack、VIVE PRO、Windows MR 等、全てのVRデバイスと互換性のあるフリーローミング系VRシューティングゲームの開発

- 2018年5月より第2期プログラムを開始し、合計4社が参加
- 2018年12月4日にヘルシンキにてDemodayを実施

## 参加チームとプロダクト（第2期）

# OSGENIC

**Osgenic :**  
VRによる外科医のトレーニング  
シミュレータの開発



# Mantisbite

**Mantisbite :**  
コアゲーマーをターゲットとした  
ハイエンドなVR向けファーストパーソン  
シューティングゲームの開発



# ARGH!

AR Games Helsinki

**AR Games Helsinki :**  
ソーシャルシェアリングが可能な、  
モバイルARバーチャルペットゲームの  
開発



# mimerse

**Mimerse :**  
リラクゼーションや恐怖症の緩和等、  
メンタルヘルスを目的としたVR  
コンテンツの開発

# VR/AR事業（グローバル投資事業）

- 2016年2月にVR FUNDへ共同事業者（GP）として参画し、合計28社に投資を実行

## 主な投資先



**Varjo :**  
人間の目に匹敵する明瞭性を有する超高解像度のVRヘッドセットの開発



**The Wave VR :**  
VRにてEDMパフォーマンスを可能にするマルチプラットフォームの開発



**Mindshow :**  
VR空間でアニメーション制作・共有ができるプラットフォームの開発



**AGAINST GRAVITY :**  
『Rec Room』がVRゲームでのMAUレコード1位を獲得



**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  
20百万米ドルの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

## Exit実績



**Owlchemy Labs :**  
『Job Simulator』が2017年にVRゲームランキング1位を記録。  
同年5月にGoogleが買収

# 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、剣戟をテーマとしたマルチプレイ可能なアクションRPG
- Oculus Rift、HTC VIVE、Windows MR等の様々なVRデバイスに対応予定
- 今冬の正式配信に向けて鋭意開発中

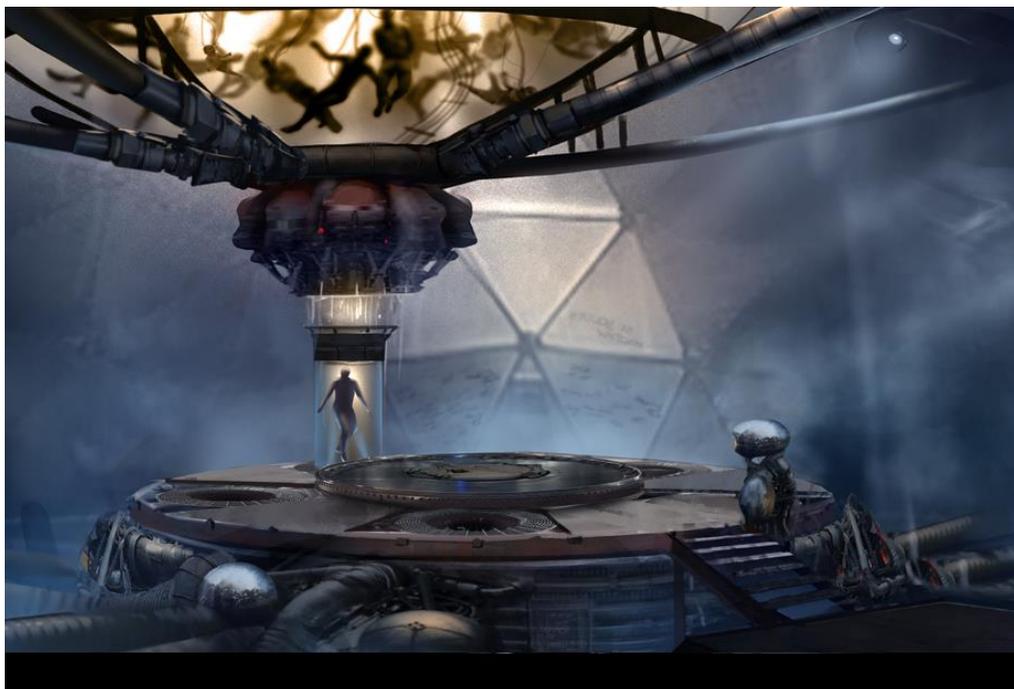


## VR/AR事業（コンテンツ開発事業）



### 『Wasteland : Frost Point』

- ▶ inXileが開発中のVR向けオープンワールドサバイバルゲーム
- ▶ MicrosoftがinXileを買収したことに伴い、当社グループが保有している株式を売却し、0.9億円の特別利益をQ3に計上
- ▶ 同タイトルのグローバル配信権は引き続き当社が保有。2019年に配信予定



# 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

## 主な投資先



### Activ8 :

YouTubeチャンネル登録者数延べ350万人を超え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



ZIG inc.

### ZIG :

17Liveで週間売上VTuber 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』等のVTuberプロダクションを展開



UNISONLIVE

### UNISONLIVE :

高品質な歌ってみた系VTuber『音羽ララ』の開発及び運営。YouTubeにおける最多再生回数27万回を突破



UNREAL

### アンビリアル :

スマートフォンで自身のアバター作成から配信までを行えるライブSNS型プラットフォーム『トピア』を開発・運営



*mikai inc.*

### mikai :

歌唱に特化したVTuberをプロデュースする『Re:AcT』を運営。既に20体以上のVTuberを配信



fav inc.

### ファボ :

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



ActEvolve

### ActEvolve :

VTuber特化型VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2018年11月29日配信開始



BUZZCAST

### BUZZCAST :

インフルエンサーマーケティングサービス『BUZZCAST』の運営及びYouTubeで月間最多再生回数500万回を超えるオリジナル2次元チャンネルの運営

# ブロックチェーン事業

- gumi Cryptos匿名組合より、新たに1社の有力企業に投資を実行
- 投資先であるUniconが開発しているブロックチェーンプロジェクト『Financie』の開発は順調に進捗。2019年初頭にサービス開始予定

## 主な投資先



**Basis :**  
価格変動を極小化できるアルゴリズム等を用いた仮想通貨の開発



**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



**Wifecoin :**  
ブロックチェーンを用いたグローバルWiFiネットワークの開発



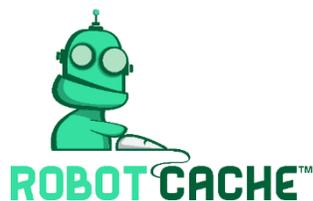
**Spacemesh :**  
高い効率性とスケーラビリティを実現する次世代型スマート・コントラクトのプロトコルの開発



**Archon Cloud :**  
低コストかつセキュリティ性の高い分散型クラウドストレージの開発



**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 :**  
世界初の契約関連の紛争を解決するスマート・コントラクトツールの開発



**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.