



gumi
One Step Beyond.

2019年4月期

第3四半期決算説明資料

株式会社gumi

2019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

目次

■ 業績の振り返り（連結）	01
■ 業績予想	07
■ サービス状況	10
■ 事業状況	15
・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

- Q3はQonQでは若干の減収も、広告宣伝費等のコストの適正化により、黒字にて着地
- モバイルオンラインゲーム事業は、新規配信タイトルは苦戦も、主カタイトルが堅調に推移
- 新規事業は、VR/AR領域及びブロックチェーン領域において、国内外の有力企業への投資を継続

Q3 連結決算概要

- ✓ 売上高は54億円、営業利益は0.6億円、経常利益は0.3億円にて着地
- ✓ 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計上

Q3 サービス状況

- ✓ 主カタイトルは、周年イベントや年末年始施策の実施等により堅調に推移
- ✓ 12月20日に大人気ブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』を開発したdouble jump.tokyoと資本業務提携を締結

トピックス (2月以降)

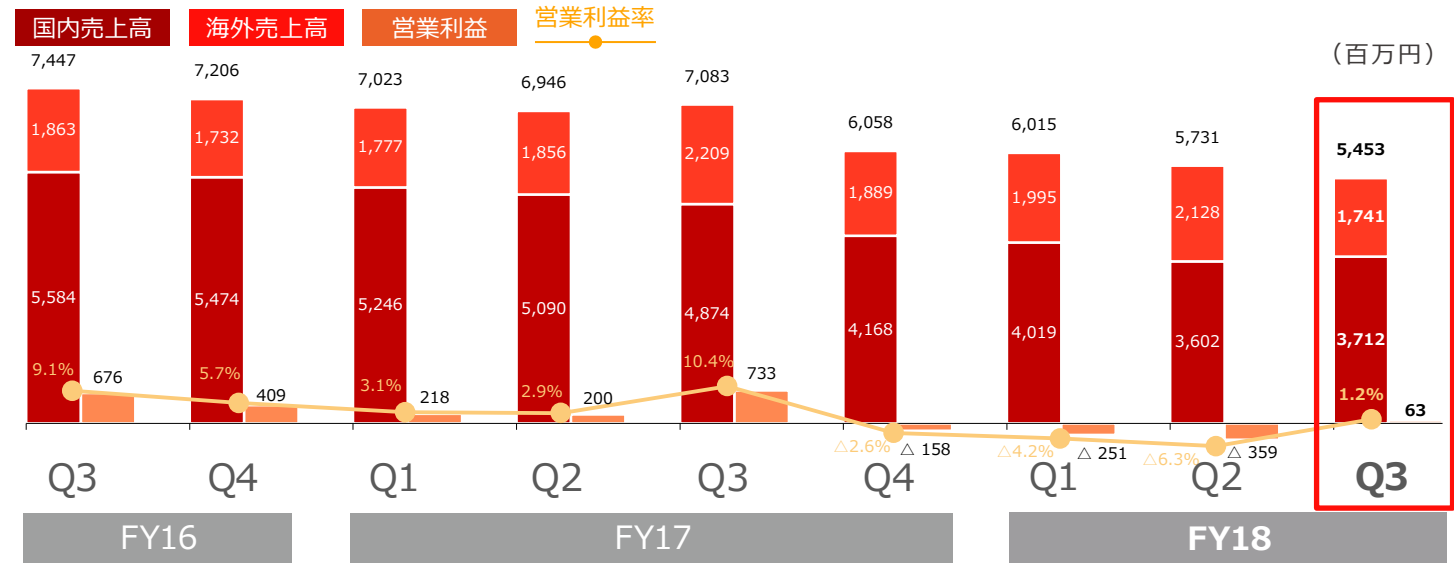
- ✓ 2月15日によむネコが開発しているVRゲーム『ソード・オブ・ガルガンチュア』のクローズβテストを開始
- ✓ 2月15日に『ドールズオーダー』の配信権をマイネットゲームスに譲渡スタジオの統廃合や不採算タイトルの整理等を推進し、コストの適正化を図る
- ✓ 3月7日に出資先であるフィナンシェがブロックチェーン技術を活用したドリーム・シェアリング・サービス『Financie』のオープンβ版をリリース
- ✓ 3月12日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の事前登録を開始予定

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、国内主カタイトルは堅調に推移したものの、海外売上の減少により、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、広告宣伝費の減少等に伴い販管費が減少。QonQで増益し、黒字にて着地

売上高及び営業利益



売上高

54.5億円

YonY Δ 23.0% QonQ Δ 4.8%

営業利益

0.6億円

YonY Δ 91.3% QonQ -

海外売上高比率

31.9%

(百万円)	FY18 Q3	FY17 Q3	前年同期比	FY18 Q2	前四半期比
売上高	5,453	7,083	Δ 23.0%	5,731	Δ 4.8%
売上原価	3,807	4,846	Δ 21.4%	4,130	Δ 7.8%
売上総利益	1,646	2,237	Δ 26.4%	1,600	+2.9%
売上総利益率	30.2%	31.6%	-	27.9%	-
販売管理費	1,582	1,503	+5.3%	1,959	Δ 19.2%
営業利益	63	733	Δ 91.3%	Δ 359	-
営業利益率	1.2%	10.4%	-	Δ 6.3%	-
経常利益	38	683	Δ 94.4%	Δ 476	-
四半期純利益	93	648	Δ 85.6%	Δ 495	-

四半期業績の推移（費用）

Q3 ハイライト

- ✓ 開発費は、QonQで減少も、複数の新規タイトルの開発に伴い引き続き高止まりの状況
- ✓ 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から、QonQで大幅に減少

開発費

19.3億円

YonY Δ 15.2% QonQ Δ 11.1%

広告宣伝費

7.6億円

YonY +6.0% QonQ Δ 37.6%

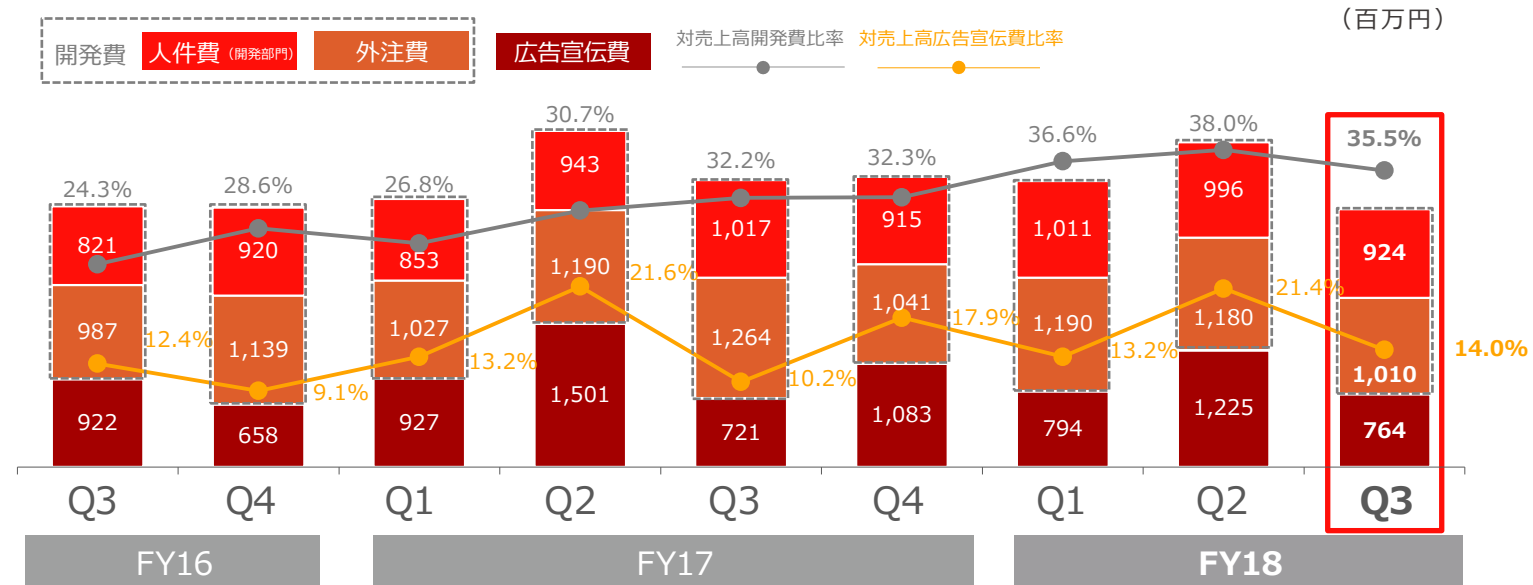
対売上高広告宣伝費比率

14.0%

(Q3累計期間)

16.2%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY18 Q3	FY17 Q3	前年同期比	FY18 Q2	前四半期比
売上原価	3,807	4,846	Δ 21.4%	4,130	Δ 7.8%
支払手数料	1,530	1,807	Δ 15.3%	1,436	+6.6%
人件費	924	1,017	Δ 9.1%	996	Δ 7.2%
外注費	1,010	1,264	Δ 20.1%	1,180	Δ 14.4%
通信費	388	516	Δ 24.7%	435	Δ 10.8%
その他	Δ 47	241	-	81	-
販売管理費	1,582	1,503	+5.3%	1,959	Δ 19.2%
広告宣伝費	764	721	+6.0%	1,225	Δ 37.6%
人件費	345	345	+0.0%	341	+1.3%
その他	471	435	+8.3%	393	+20.1%

四半期業績の推移（人員数）

Q3 ハイライト

- ✓ 人員数は、新規タイトルの開発進捗に伴い、国内外ともに若干増加
- ✓ スタジオの統廃合や不採算タイトルの早期撤退等を実行し、人員数の適正化を図る

人員数（連結）

879人

国内人員

527人

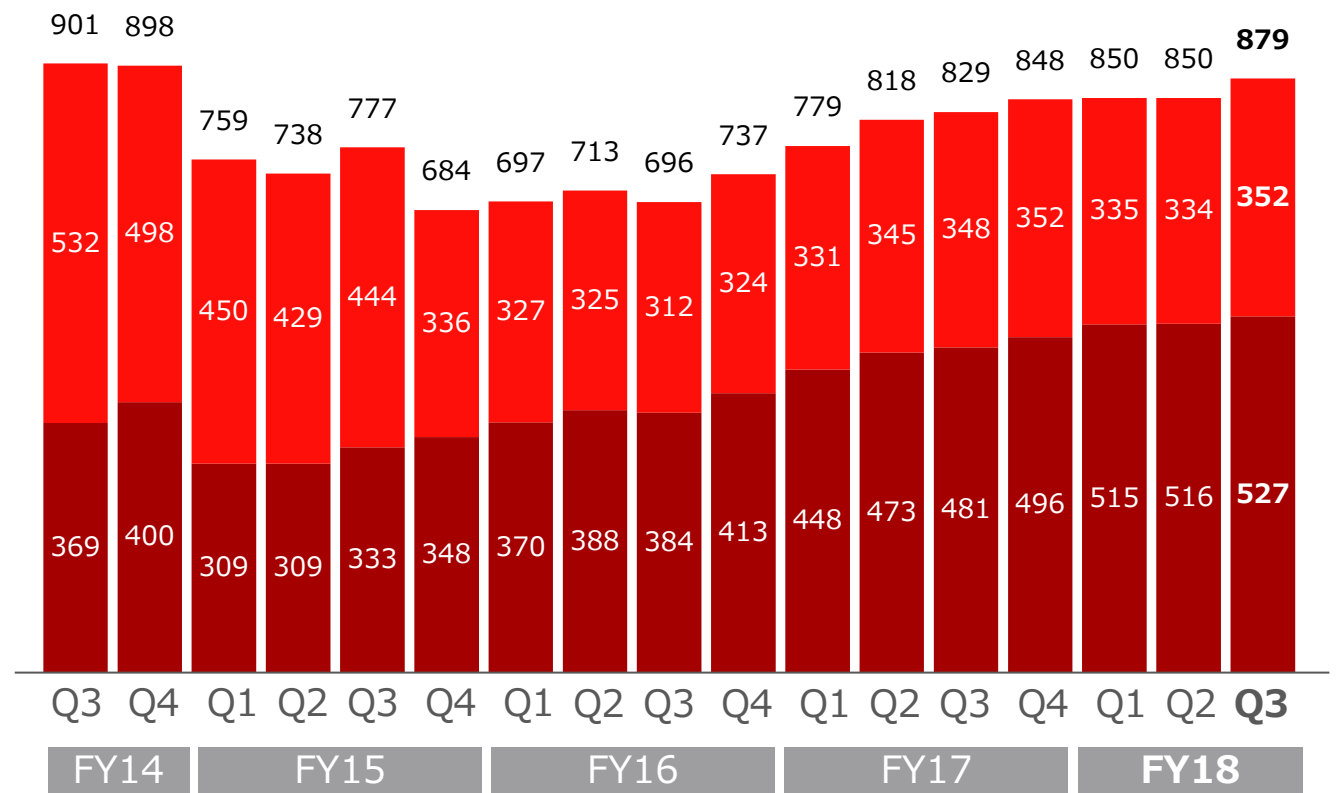
海外人員

352人

人員数（連結）

国内拠点

海外拠点

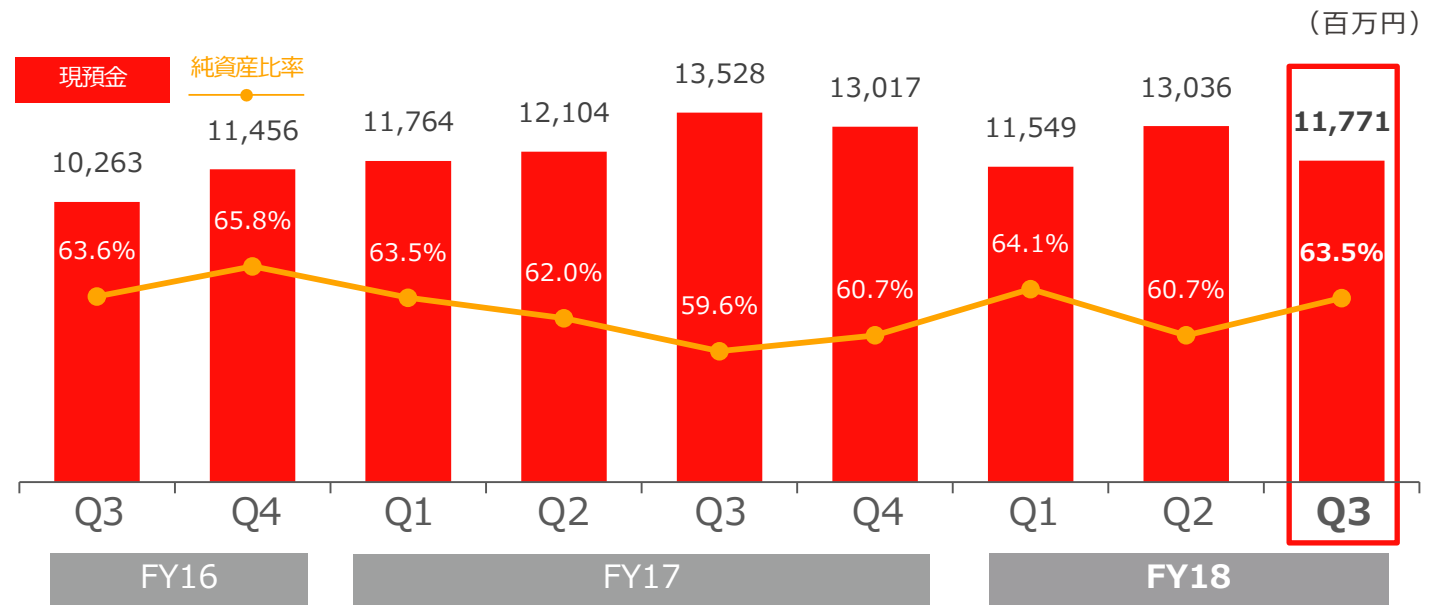


四半期業績の推移 (BS)

Q3 ハイライト

- ✓ 現預金は、117.7億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は、63.5%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

117.7億円

YonY Δ 13.0% QonQ Δ 9.7%

純資産比率

63.5%

(百万円)	FY18 Q3	FY17 Q3	前年同期比	FY18 Q2	前四半期比
流動資産	16,200	18,267	Δ 11.3%	17,477	Δ 7.3%
現金及び預金	11,771	13,528	Δ 13.0%	13,036	Δ 9.7%
固定資産	7,135	5,335	+33.7%	6,447	+10.7%
総資産	23,336	23,603	Δ 1.1%	23,924	Δ 2.5%
流動負債	6,778	5,000	+35.6%	5,342	+26.9%
固定負債	1,743	4,538	Δ 61.6%	4,048	Δ 56.9%
純資産	14,813	14,063	+5.3%	14,533	+1.9%



業績予想

業績予想

- 売上に関しては、主カタイトルの周年施策の終了や季節要因による減収に加え、ドルオダの配信権譲渡に伴う売上の減少等を想定し、QonQで大幅な減収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、劇場版タガタメの制作費（約5億円）の計上に伴う広告宣伝費の増加を想定し、QonQで大幅な減益を見込む

Q4業績予想

売上

- ✓ 主カタイトルは、季節要因による減収を想定
- ✓ ドールズオーダーの配信権譲渡に伴い、Q4以降当該タイトルの売上計上はせず
- ✓ FY17及びFY18に配信を開始したタイトルの売上貢献は限定的と想定

費用

- ✓ 開発費は、新規タイトルへの開発投資は継続しているものの、国内外の人員適正化を継続していることから、QonQで減少を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、劇場版タガタメの制作費（約5億円）を計上予定であることから、QonQで大幅な増加を見込む

(百万円)	FY18 Q3予想	FY18 Q3実績	FY18 Q4予想	増減 (Q4予想-Q3実績)	FY18 通期予想
売上高	5,300	5,453	4,000	△1,453	21,199
営業利益	△250	63	△ 900	△963	△1,447
経常利益	△300	38	△ 950	△988	△1,432

今後の見通し

- 現在の売上水準にて利益を創出できる強固な財務体質の構築を図るべく、国内外全拠点にてコスト構造の見直しを実施
- 加えて、新規タイトルの配信や新規事業の収益貢献等のアップサイドにより、収益力の更なる強化を目指す

FY18 Q4

FY19 Q1

FY19 Q2 ~

Step 1 : 国内外全拠点のコスト構造見直しに向けた取組み

- ・不採算タイトルの早期撤退
- ・スタジオの統廃合による人員の適正配置
- ・人員採用の抑制 等

Step 2 : 収益力の更なる強化に向けた取組み

【モバイルオンラインゲーム事業】

- ・開発中の大型タイトルの早期配信
- ・既存の主力タイトルへの経営資源集中による長期的な収益貢献

【新規事業】

- ・VRゲーム『ソード・オブ・ガルガンチュア』、『Wasteland : Frost Point』の配信
- ・ブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』、ブロックチェーンサービス『Financie』の収益貢献 等

来期第1四半期は黒字化を見込む



サービス状況

パイプライン

- ▶ オリジナルタイトルにおいては、『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』を含め3本の大型タイトルの開発を継続
- ▶ 他社IP系タイトルにおいては、『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』（スクウェア・エニックス配信）^(※)、他1本を開発中
- ▶ 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

- 3月12日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の事前登録を開始予定、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』^(※)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

※ 2019年3月8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

新規タイトル

『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』等が出演するファンイベント『ザンビプロジェクト』の一環として開発
- 舞台、ドラマの世界観を踏襲したドラマチックRPGとして、2019年に配信予定

3月12日より事前登録を開始予定！



新規タイトル

『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』^(※)
(スクウェア・エニックス配信)

- ▶ 『ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス』の世界観を受け継いだ、タクティカルRPG



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: © 2019 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

自社タイトルのIP化に向けた取り組み

『劇場版 誰ガ為のアルケミスト』

- ▶ 数々のヒット作品を手掛けた河森正治氏が総監督を務め、2019年6月に劇場公開を予定
- ▶ 2019年3月24日に、日本最大級のアニメイベント『Anime Japan 2019』にてステージイベントを開催予定
- ▶ モバイルオンラインゲームのみならず多様なチャンネルへの展開により、既存ユーザーのエンゲージメント強化を図るとともに、自社有力タイトルのIP化を目指す





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周年施策として有名タレントを起用した全国規模のTVCMの放映や人気アニメとのコラボ等を実施し、ユーザーベース及び売上の拡大に成功。新機能の追加やUI改修等のコンテンツ強化により、ユーザー満足度の向上を実現
- ✓ 新シリーズのユニット投入やストーリーの追加に加え、集客施策の実施により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 全世界3500万DLキャンペーン施策や年末年始施策の実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 国内1200万DLキャンペーン施策の実施等により、売上の更なる拡大を図る

各タイトルの状況（国内）

FY15配信



タガタメ

- ✓ リアルイベントの開催等、既存ユーザーのエンゲージメント強化に注力するとともに、3周年を契機としたコラボの実施や開眼スキル等の新機能追加により、ユーザーベース及び売上の拡大に成功
- ✓ 3周年施策の継続や新ストーリーの追加等、ゲーム内施策の充実により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 『ブレフロ』、『ドルオダ』等の自社タイトルとのコラボの実施に加え、1000日記念キャンペーンの開催等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 3周年施策の展開や有力IPとのコラボ実施等により、売上の最大化を目指す

各タイトルの状況（国内）

FY17配信



ブレフロ2

- ✓ 旧ブレフロの人気ユニット投入や新システムの実装等により、ユーザーベースは堅調に推移
- ✓ ストーリーの完結により、2月末を以って更新を終了。
3月以降は既存ユーザー向けに、過去に実施したイベントの復刻等を予定

FY18配信



ミストギア

- ✓ 2018年11月26日に配信開始も、ユーザーベースの確保に苦戦
- ✓ 単行本発売に合わせたゲーム内施策の実施に加え、新章公開等のコンテンツ投入や機能改修等により、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（海外）

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 有力IP『FAIRY TAIL』とのコラボ実施に加え、5周年記念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
- ✓ 新規コンテンツの追加、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^(※)

- ✓ 有力IPとのコラボ実施に加え、新機能追加等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 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（海外）

FY16配信



クリユニ海外言語版

- ✓ 『ブレフロ』、『ドルオダ』等の自社タイトルとのコラボの実施に加え、1000日記念キャンペーンの開催等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 3周年施策の展開や有力IPとのコラボ実施等により、売上の最大化を目指す

FY17配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 海外独自ユニットの投入や1周年記念イベントの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 新機能の実装及び有力IPとのコラボ実施等により、引き続き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

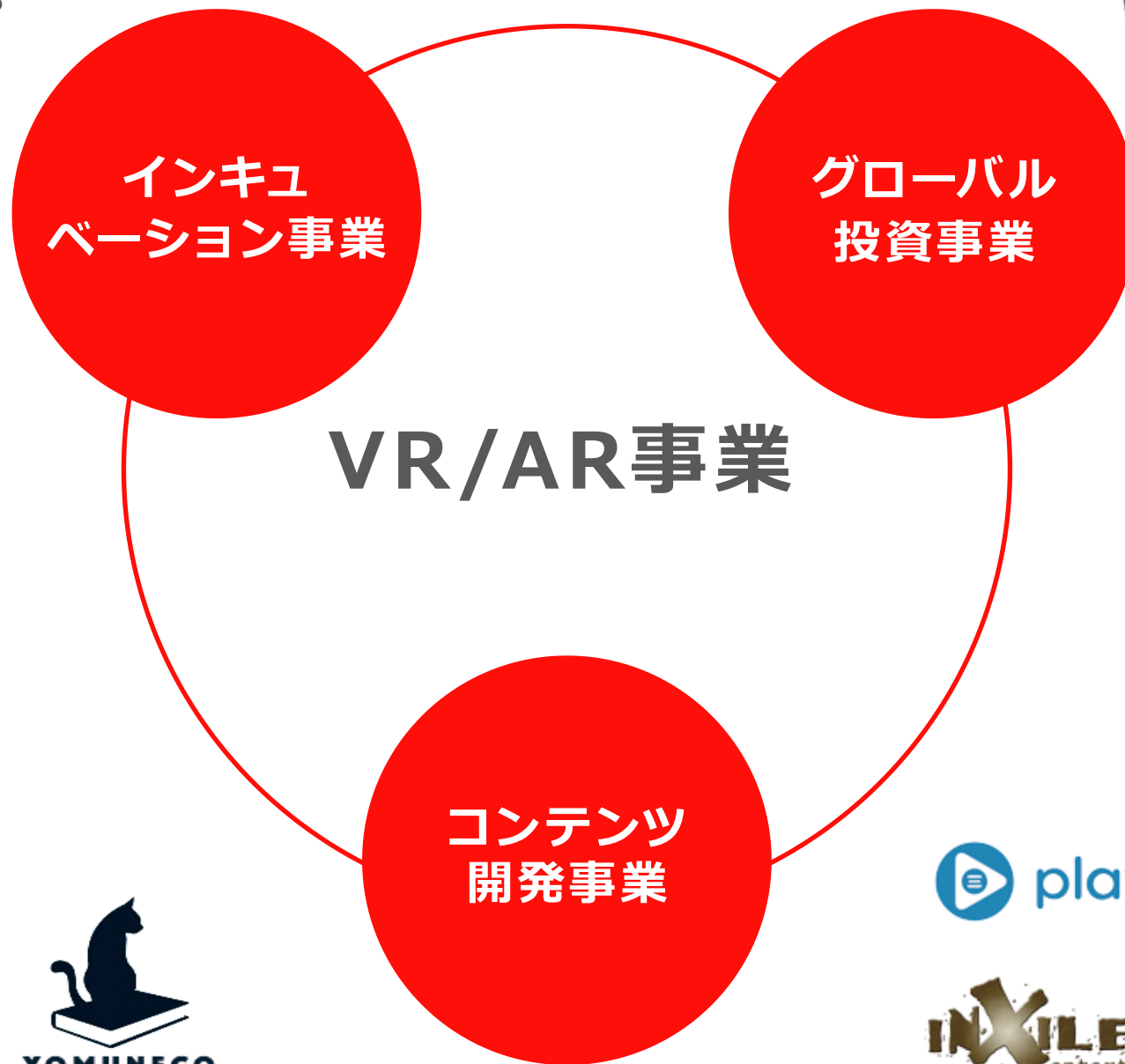
- ✓ PvP機能等のコンテンツ追加及び季節イベントの実施等によりユーザーベースの拡大を図るも苦戦
- ✓ バレンタインイベントの開催及び機能改修等により、ユーザーベースの維持を図る

| 新規事業

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）

- 東京、韓国、北欧の有力企業に対し、積極的な投資を実行
- インキュベーションプログラムを終了した36社中、30社が追加の資金調達を完了

Tokyo XR Startups

- ☑ 第4期までの参加企業21社中18社が追加の資金調達を実施
- ☑ 2019年1月から第5期のプログラムを開始

Seoul XR Startups

- ☑ 第3期までの参加企業9社中6社が追加の資金調達を実施
- ☑ 2019年1月から第4期のプログラムを開始

Nordic XR Startups

- ☑ 第1期参加企業6社全てが追加の資金調達を実施
- ☑ 2018年12月4日にヘルシンキにて、第2期のDemodayを実施

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30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



PLNAR :
スマートフォンで部屋の間取りを計測することのできるARアプリの開発



PHIAR :
進行方向を見たまま利用できるARカーナビゲーションアプリの開発



Beat Games :
大人気VRリズムゲーム『Beat Saber』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



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



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

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
- 2019年2月15日よりクローズドβテストを実施

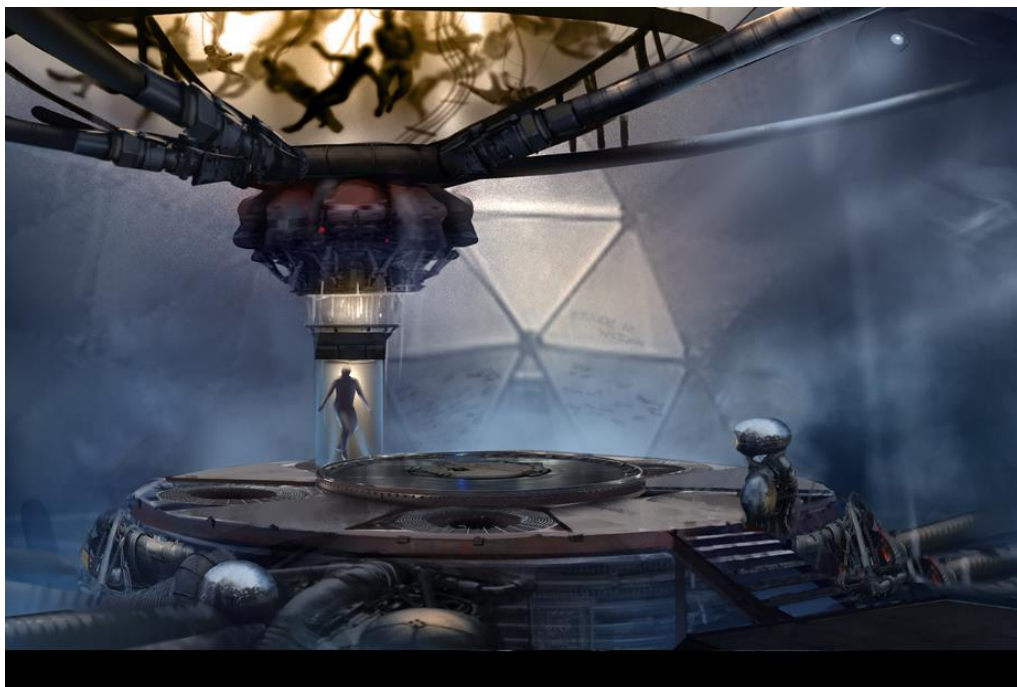


VR/AR事業（コンテンツ開発事業）



『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12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 :

VTuber専用ライブ配信サービス『Colon;』をメインに活動中のV-Liverの運営。2018年8月に10百万円の資金調達を実施



ActEvolve

ActEvolve :

VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2018年12月24日に初の大型VRライブを実施



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匿名組合及びgumi VRより、新たに2社の有力企業に投資を実行

主な投資先



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より投資を実行



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



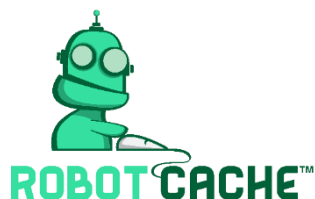
Spacemesh :
高い効率性とスケーラビリティを実現する次世代型スマート・コントラクトのプロトコルの開発



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



double jump.tokyo :
世界最大のMAUを有する日本初本格的ブロックチェーンゲーム「My Crypto Heroes」の開発
※gumi VRより投資を実行



ABE :
様々な資産をトークン化し、売買するプラットフォームを提供

ブロックチェーン事業



- ブロックチェーン技術を活用したゲームを開発するdouble jump.tokyoの株式を親会社であるディー・エル・イーより譲り受け、同社と資本業務提携を締結
- 当社グループの有するグローバルにおけるマーケティングノウハウを同社に提供するとともに、両社の保有するIPを活用した新規ブロックチェーンコンテンツの開発も検討
- 譲受先であるディー・エル・イーとの間においても、今後VTuber事業等の様々な業務領域にて戦略的提携を検討

『My Crypto Heroes』 ※2018年11月30日配信 ※double jump.tokyo 開発



プレセール：

開始後24時間のイーサリアム取引量でDAppsゲーム^(※1)世界一を達成^(※2)

バトルβテスト：

DAppsゲームで世界一のDAUを達成^(※3)

レコード(3月8日現在)：

DAU及び一週間のイーサリアム取引量でDApps^(※1)ゲーム世界一を達成^(※2)

(※1) DAppsゲームはDecentralized Applications Gameの略称であり、ブロックチェーンプラットフォーム上で稼働する、分散型アプリケーションを基盤としたゲームのことを指します

(※2) 出典：Blockchain Game Info

(※3) 出典：DappRadar

ブロックチェーン事業

- 2019年3月7日に当社投資先のフィナンシェがブロックチェーン技術を活用したドリーム・シェアリング・サービス『Financie』のオープンβ版をリリース
- ヒーロー（被支援者）が個人カードを発行し、ファン（支援者）に購入してもらうことで、活動資金等の様々な支援を得ることが可能
- 世界中の誰もが自由に自分の価値を提供でき、また誰もが自由に他人の夢や目標を応援できる社会の実現を目指す



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.