

# 株式会社gumi

2020年4月期  
第1四半期決算説明資料

2019年9月

The logo for gumi, featuring the word "gumi" in a bold, lowercase, sans-serif font. A red line starts from the left, goes down, then right, and then up to form a partial frame around the text.

# 目次

■ 業績の振り返り（連結）	03
■ 業績予想	09
■ サービス状況	11
■ 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）

- Q1はQonQで増収増益となり、営業黒字にて着地
- モバイルオンラインゲーム事業は、ファンキル、タガタメ、クリユニ等の主カタイトルが好調に推移。5月に配信を開始した『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』は、立ち上がりは好調も、継続率等に課題。今後、大型アップデートを実施予定
- 新規事業は、XR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

## 連結決算概要

- ✓ Q1の売上高は48.1億円、営業利益は1.2億円、経常利益は0.4億円にて着地
- ✓ 5月に公表済のgumi Europeの事業撤退に伴い、Q1に特別損失2億円を計上

## Q1 サービス状況

- ✓ 5月15日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の配信を開始
- ✓ 6月10日に『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）(※)国内版の事前登録を開始
- ✓ 6月に『劇場版 誰ガ為のアルケミスト』、『誰ガ為のアルケミスト 舞台版 「聖石の追憶」』を公開
- ✓ 6月7日にVRゲーム『ソード・オブ・ガルガンチュア』の配信を開始

## トピックス (8月以降)

- ✓ 9月5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』を本リリース

## Q1 ハイライト

- ✓ 売上においては、ファンキル、タガタメの増収に加え、乙女神楽の配信開始に伴う売上の増加等に伴い、QonQで増収に
- ✓ 営業利益においては、売上の増加に加え、広告宣伝費の減少等に伴い販管費が減少し、QonQで大幅な増益に

売上高

**48.1億円**

YonY  $\Delta$ 20.0% QonQ 18.7%

営業利益

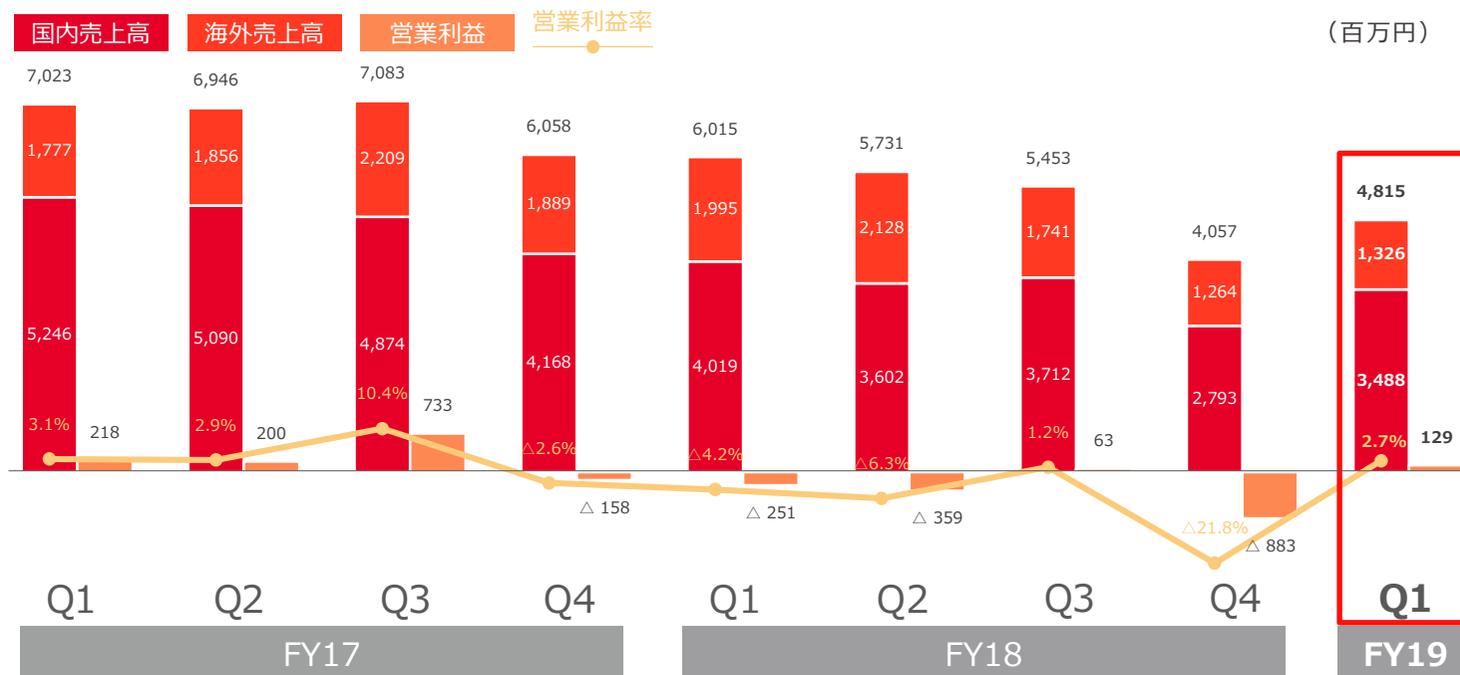
**1.2億円**

YonY - QonQ -

海外売上高比率

**27.5%**

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY19 Q1	FY18 Q1	前年同期比	FY18 Q4	前四半期比
売上高	<b>4,815</b>	6,015	$\Delta$ 20.0%	4,057	+18.7%
売上原価	<b>3,347</b>	4,692	$\Delta$ 28.7%	3,241	+3.3%
売上総利益	<b>1,468</b>	1,323	+10.9%	816	+79.8%
売上総利益率	<b>30.5%</b>	22.0%	-	20.1%	-
販売管理費	<b>1,338</b>	1,574	$\Delta$ 15.0%	1,699	$\Delta$ 21.3%
営業利益	<b>129</b>	$\Delta$ 251	-	$\Delta$ 883	-
営業利益率	<b>2.7%</b>	$\Delta$ 4.2%	-	$\Delta$ 21.8%	-
経常利益	<b>41</b>	$\Delta$ 43	-	$\Delta$ 1,179	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	$\Delta$ <b>171</b>	74	-	$\Delta$ 1,367	-

## Q1 ハイライト

- ✓ 開発費は、新規タイトルへの開発投資を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等により、QonQでは横ばい
- ✓ 広告宣伝費は、一部タイトルにおいて大型のプロモーションを行ったものの、QonQでは大幅に減少

### 開発費

**17.4億円**

YonY  $\Delta$ 20.5% QonQ  $\Delta$ 2.8%

### 広告宣伝費

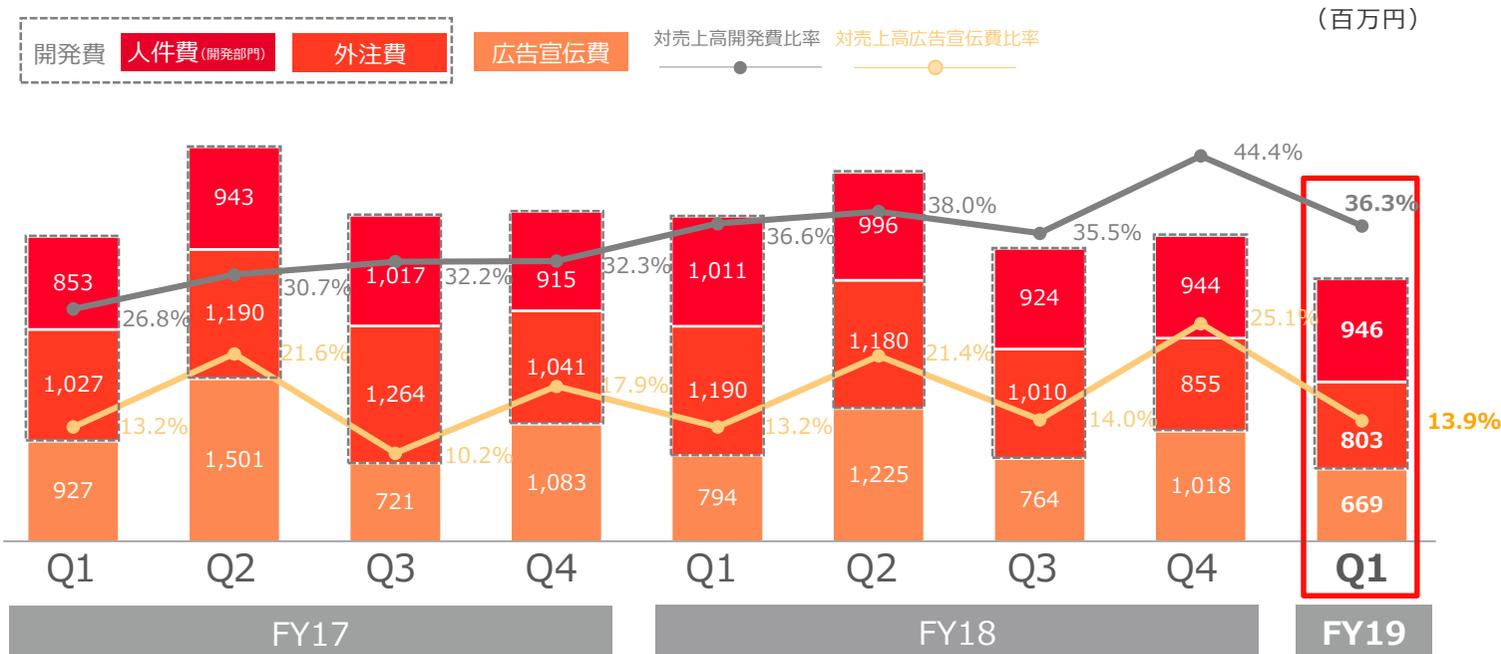
**6.6億円**

YonY  $\Delta$ 15.7% QonQ  $\Delta$ 34.2%

### 対売上高広告宣伝費比率

**13.9%**

## 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY19 Q1	FY18 Q1	前年同期比	FY18 Q4	前四半期比
売上原価	3,347	4,692	$\Delta$ 28.7%	3,241	+3.3%
支払手数料	1,550	1,840	$\Delta$ 15.8%	1,269	+22.1%
人件費	946	1,011	$\Delta$ 6.4%	944	+0.2%
外注費	803	1,190	$\Delta$ 32.5%	855	$\Delta$ 6.1%
通信費	326	495	$\Delta$ 34.1%	333	$\Delta$ 2.3%
その他	$\Delta$ 278	154	-	$\Delta$ 162	-
販売管理費	1,338	1,574	$\Delta$ 15.0%	1,699	$\Delta$ 21.3%
広告宣伝費	669	794	$\Delta$ 15.7%	1,018	$\Delta$ 34.2%
人件費	292	343	$\Delta$ 14.7%	322	$\Delta$ 9.2%
その他	375	437	$\Delta$ 14.1%	359	+4.6%

## Q1 ハイライト

- ✓ 人員数は、gumi Europeの事業撤退等に伴い、QonQで減少
- ✓ 引き続き経営資源の選択と集中を推進し、人員の適正化を継続

人員数 (連結)

**831**人

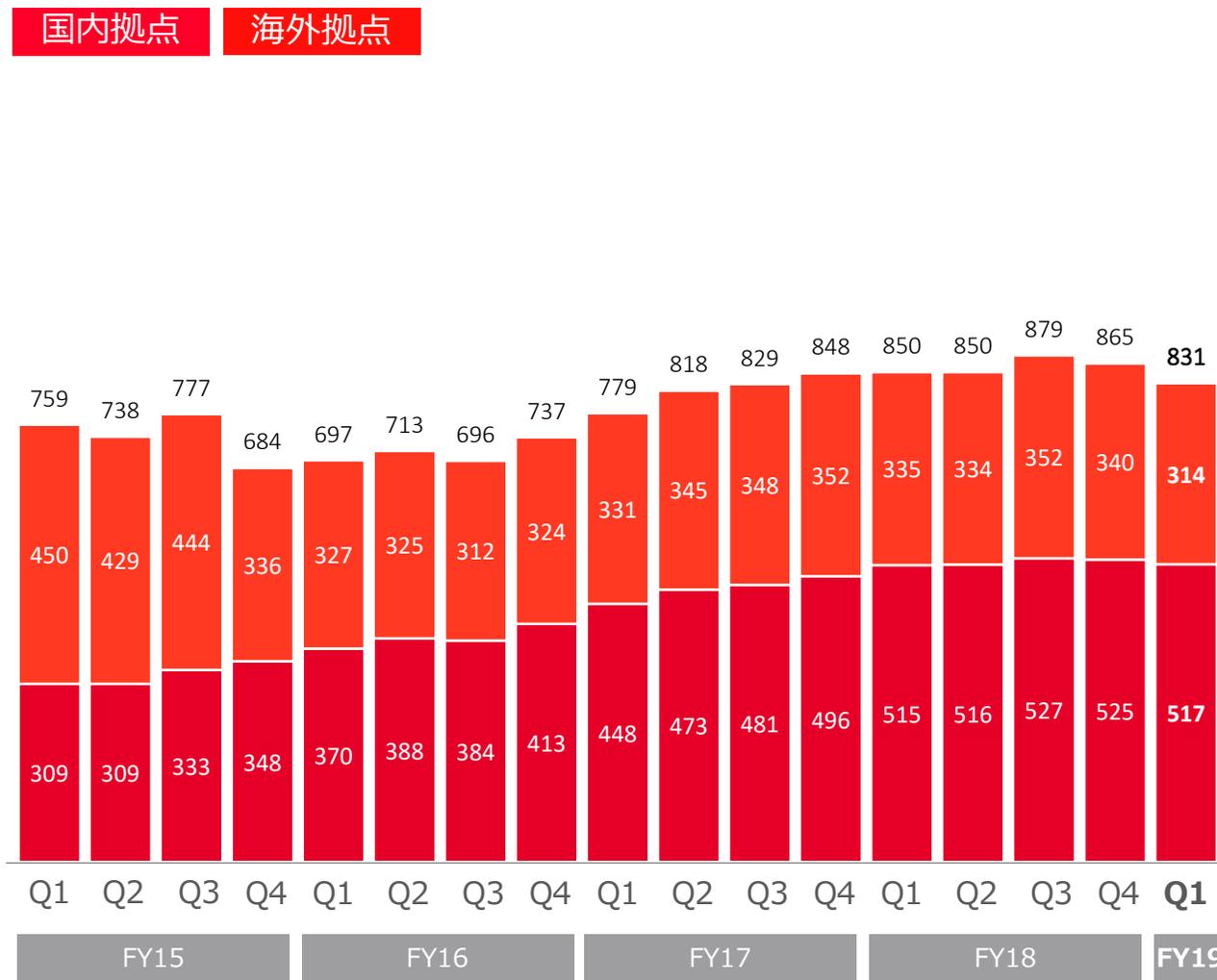
国内人員

**517**人

海外人員

**314**人

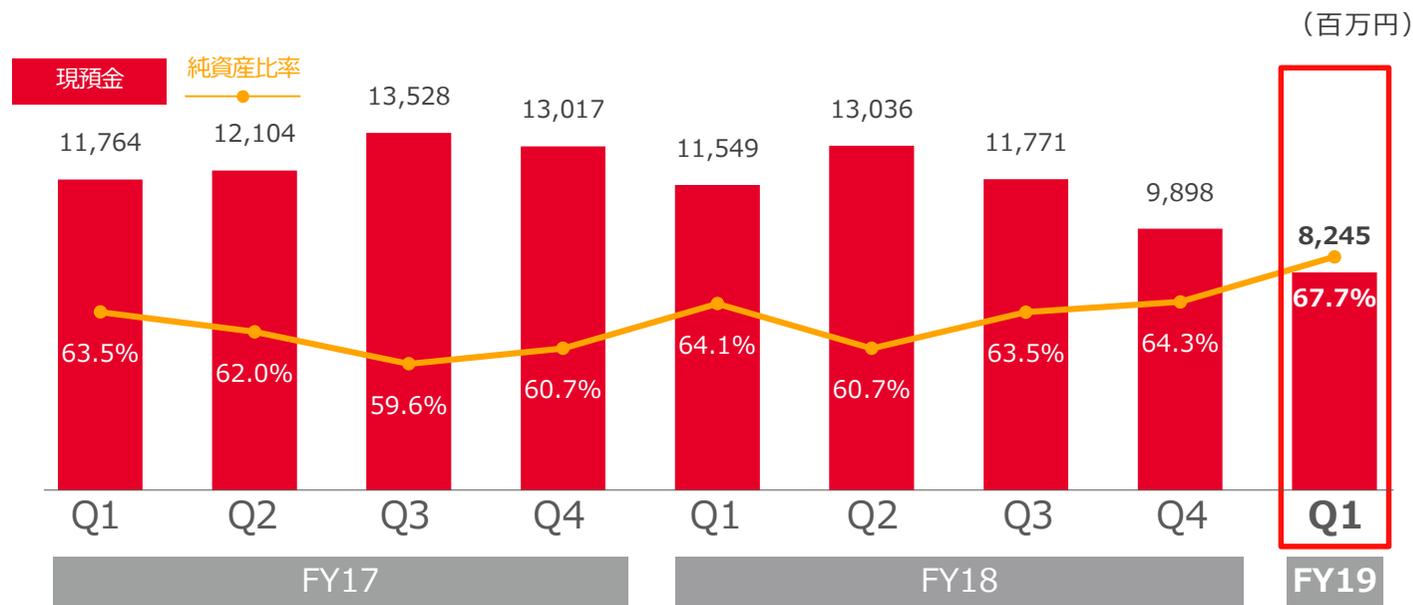
人員数 (連結)



## Q1 ハイライト

- ✓ 現預金は、銀行借入の返済等によりQonQで減少するも、82.4億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は、67.7%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

**82.4億円**

YonY  $\Delta$ 28.6% QonQ  $\Delta$ 16.7%

### 純資産比率

**67.7%**

(百万円)	FY19 Q1	FY18 Q1	前年同期比	FY18 Q4	前四半期比
流動資産	11,692	15,895	$\Delta$ 26.4%	13,736	$\Delta$ 14.9%
現金及び預金	8,245	11,549	$\Delta$ 28.6%	9,898	$\Delta$ 16.7%
固定資産	8,150	6,139	+32.8%	7,411	+10.0%
総資産	19,842	22,035	$\Delta$ 9.9%	21,148	$\Delta$ 6.2%
流動負債	5,463	4,803	+13.7%	6,207	$\Delta$ 12.0%
固定負債	952	3,099	$\Delta$ 69.3%	1,347	$\Delta$ 29.3%
純資産	13,427	14,132	$\Delta$ 5.0%	13,593	$\Delta$ 1.2%

# 業績予想

- 売上に関しては、一部主カタイトルの減収を想定し、QonQで減収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、減収するも、広告宣伝費等のコスト減少を想定し、QonQで概ね同水準を見込む

## Q2 業績予想

### 売上

- ✓ ファンキルは、5周年施策を実施も、Q2への売上寄与は限定的と想定し、減収を見込む
- ✓ タガタメ国内版は、劇場版公開に合わせた大型プロモーションの効果が一巡することを想定し、減収を見込む
- ✓ その他主カタイトルは、堅調に推移することを想定
- ✓ Q2に新規タイトルの配信を予定

### 費用

- ✓ 開発費は、国内外の人員適正化を継続しているものの、新規タイトルの開発進捗に伴う外注費の増加を想定し、QonQで増加を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、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)	FY19 Q1予想	FY19 Q1実績	FY19 Q2予想	増減 (Q2予想-Q1実績)
売上高	5,000	4,815	<b>4,200</b>	△615
営業利益	0	129	<b>100</b>	△29
経常利益	0	41	<b>50</b>	+9

# サービス状況

- 他社IP系タイトルに、『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）(※)海外言語版を追加
- 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

3本

## 主なタイトル

### オリジナル

- 引き続き、複数の大型タイトルの開発を継続

### 他社IP系

- 6月10日に『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』国内版の事前登録を開始
- 『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』海外言語版をパイプラインに追加
- 引き続き複数の有力IPホルダーとの協議を継続

※ 2019年9月6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

(※) 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

## 『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
- 国内版は6月10日に事前登録を開始。年内に配信予定
- 海外言語版に関しても、早期の配信を目指す



### 事前登録40万人突破！

※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あります

© 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.

LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

IMAGE ILLUSTRATION: ISAMU KAMIKOKURYO

(※) 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

## FY14配信



ファンキル

- ✓ 人気アニメとの復刻コラボに加え、小説版とのゲーム内連動施策の実施等により、ユーザーエンゲージメント強化及び売上の拡大に成功
- ✓ 海上編施策や5周年施策の実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を目指す

## FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 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は好調に推移
- ✓ 全世界4000万DLキャンペーン施策や有力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更なる拡大を図る

## FY15配信



タガタメ

- ✓ 有力IPとのコラボに加え、映画、舞台及び小説版とのゲーム内連動施策の実施等により、ユーザーエンゲージメント強化及び売上の最大化に成功
- ✓ 映画及び舞台の追加公演や人気アニメとの復刻コラボの実施により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を目指す



クリユニ

- ✓ 人気アニメとのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上の維持、拡大を目指す

## FY19配信

---



乙女神楽

- ✓ リリース後 1 週間で100万DLを達成する等、立ち上がりは好調も、継続率等に課題
- ✓ リリース100日キャンペーンの実施やゲーム内コンテンツの大型アップデート等により、ユーザーベース及び売上の拡大を目指す

## FY13配信

---



ブレフロ海外言語版

- ✓ 新機能実装や有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 大型の季節イベントを中心としたゲーム内施策の実施により、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(※)

- ✓ 3周年記念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
- ✓ 全世界4000万DLキャンペーン施策や有力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更なる拡大を図る

## FY16配信

---



クリユニ海外言語版

- ✓ 人気アニメとのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等に加え、今後配信地域の拡大を実施し、売上の維持、拡大を目指す

## FY17配信

---



タガタメ海外言語版

- ✓ 新機能の導入や有力IPとのコラボ実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 海外オリジナルユニットの投入や自社IPとのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

# 新規事業

Tokyo XR Startups  
Seoul XR Startups  
Nordic XR Startups

THE VENTURE REALITY FUND

インキュ  
ベーション事業

グローバル  
投資事業

 **gumi X Reality**

コンテンツ  
開発事業



- 東京、韓国、北欧累計で46社に出資。インキュベーションプログラムを終了した40社の内、35社が追加の資金調達を完了
- TXS第4期までの累計における投資倍率<sup>(※)</sup>は、約4.3倍と順調に進捗

## Tokyo XR Startups

- ✓ 第4期までの参加企業21社全てが追加の資金調達を完了
- ✓ 2019年7月に第5期のプログラムが完了、第6期の募集を開始

## Seoul XR Startups

- ✓ 第4期までの参加企業9社の内、7社が資金調達を完了
- ✓ 第1期参加チームのAtticfabが、2018大韓民国IMPACT-echにおいて大賞を受賞

## Nordic XR Startups

- ✓ 第1期及び第2期プログラムを終了した10社の内、7社が追加の資金調達を完了
- ✓ 2019年に第2期プログラムへの参加企業を新たに2社採択

(※) 当社の連結子会社TXSの第4期インキュベーションプログラムまでの投資実績をもとに算出  
投資倍率は、(TXSの実現利益+TXSの未実現利益+TXSの投資総額)÷(TXSの投資総額)にて算出  
実現利益は、(投資先のExitに伴うTXSの回収額-当該投資先へのTXSからの投資額)にて算出  
未実現利益は、(現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額×TXSの持分比率)- (当該投資先へのTXSからの出資額)にて算出  
株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません



## 『ソード・オブ・ガルガンチュア』 2019年6月7日 リリース

- VRならではの没入感が体験できる、剣戟をテーマとしたVRオンラインアクションゲーム
- 発売開始後、早々にSteam売上ランキング1位を獲得
- 8月23日に追加アップデートを実施。今後様々な機能を追加予定



➤ 今後市場の拡大が見込まれるVTuber領域において計13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



**Plott :**  
リリース半年後で月間20百万再生を突破した、YouTubeショートアニメーションプロジェクト「テイコウペンギン」の運営。2019年7月に30百万円の資金調達を実施



**ActEvolve :**  
VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2019年8月24日~25日に国内最大級のVRライブ『Vサマ』を実施



**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 :**  
チャンネル登録者数15万人の『花鋏キョウ』を有する歌唱に特化したVTuberプロダクション『Re:AcT』を運営。既に20体以上のVTuberを配信



**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



**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プロダクション『OPEN BATE』を展開



**UNISONLIVE :**  
高品質な歌ってみた系VTuber『ウタゴエ放送部プロジェクト』の開発及び運営。YouTubeにおける最多再生回数27万回を突破

- 「株式会社gumi Cryptos」を設立し、ブロックチェーンに係る事業を吸収分割により承継
- 有力企業への出資及びコンテンツの開発を通じ、将来の収益基盤の構築を図る

## gumi Cryptos

投資事業

コンテンツ  
開発事業

gumi  
Cryptos

FINANCiE  
フィナンシェ

 double jump  
.tokyo

- 複数の海外有力企業との戦略的提携を実施。当該企業の日本進出に際し、マーケティング支援等の様々なサポートを実施
- 韓国におけるKlaytnガバナンス協議会に日本代表としてgumi Cryptosが参画

## 戦略的提携先



## 日本市場進出に向けた戦略的パートナーシップ契約の締結



## 韓国のブロックチェーンガバナンス協議会に参画

➤ 主にgumi Cryptos及びgumi Cryptos Capitalを通じ、15社の有力企業への投資を実行

## 主な投資先



**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



**Agoric :**

オープンなJavaScriptベースの  
オブジェクト機能（ocap）プロ  
グラミング層を開発し、安全な  
スマートコントラクトを実現



**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



**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



**Evercoin :**

取引所に組み込まれた  
モバイル暗号通貨ウォレット  
の提供



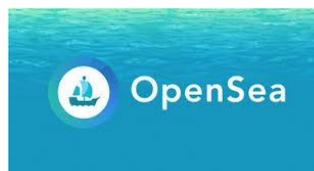
**Origin :**

仲介なしで車や住居等の掲載  
やシェアが可能なマーケット  
プレイスを作成できるプロト  
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



**OpenSea :**

ブロックチェーンゲームの  
アイテムなどを売買できる  
取引所の開発



**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

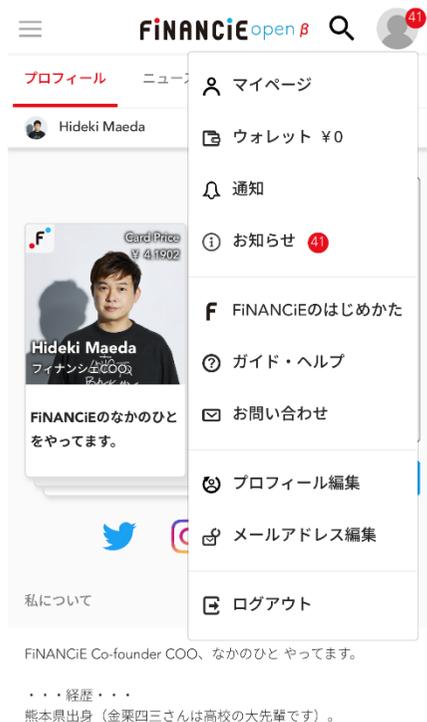


**Theta :**

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。2019  
年3月メインネットローンチ  
※gumi venturesより投資を実行

## 『FiNANCIe』 2019年9月5日 本リリース

- 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』を本リリース
- オーナー（被支援者）が個人カードを発行し、サポーター（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



**DREAM Dream DREAM DREAM Dream DREAM DREAM**

あなたの夢が、みんなの財産になる。

FiNANCIe は、夢がみんなの共有財産になる、ドリーム・シェアリング・サービスです。

夢を持つ人（オーナー）と夢を支援する人（サポーター）が出会い、その実現に向けて、一緒に進むためのコミュニティ。

夢を支援する人も、夢を叶える人も、夢をみんなの共有財産として一緒に豊かになっていける、ファン・エコノミー時代のまったくあたらしいプラットフォームです。

ドリーム・シェアリング・サービス

**FiNANCIe**  
フィナンシェ

**DREAM DREAM DREAM DREAM DREAM DREAM DREAM**

# 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。

*Wow the World!* **gumi**