

株式会社gumi

2020年4月期
第3四半期決算説明資料

2020年3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	10
■ サービス状況	12
■ 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）

- Q3は、売上、利益ともに12月6日に公表した業績予想を大幅に上回り、四半期ベースで過去最高の営業利益、経常利益を達成
- モバイルオンラインゲーム事業は、主カタイトルが好調に推移したことに加え、11月に配信を開始した『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）^(※)の大ヒットにより、QonQで大幅な増収増益を達成
- 新規事業は、XR領域及びブロックチェーン領域において、出資先を通じたコンテンツの新規配信等を実施

連結決算概要

- ✓ Q3の売上高は56.7億円、営業利益は9.8億円、経常利益は10億円にて着地
- ✓ 新規事業領域において、よむネコ及びその他一部投資先の減損を行ったことに伴い、特別損失5.9億円を計上

Q3 サービス状況

- ✓ 11月14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）^(※)国内版の配信を開始
- ✓ 1月29日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』大型リニューアルを実施。ゲームタイトルを『乃木坂46・櫻坂46・日向坂46 公認RPG ザンビ THE GAME』に変更し、これに合わせて多数の新キャストが参戦
- ✓ 1月30日に投資先のdouble jump.tokyoが、当社グループの人気タイトル『ブレイブ フロンティア』のIPを活用した新しいブロックチェーンゲーム『ブレイブ フロンティア ヒーローズ』の配信を開始

トピックス (2月以降)

- ✓ 2月20日に『WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS』（スクウェア・エニックス配信）^(※)海外言語版の事前登録を開始

超有力IPを活用したゲームタイトルの配信

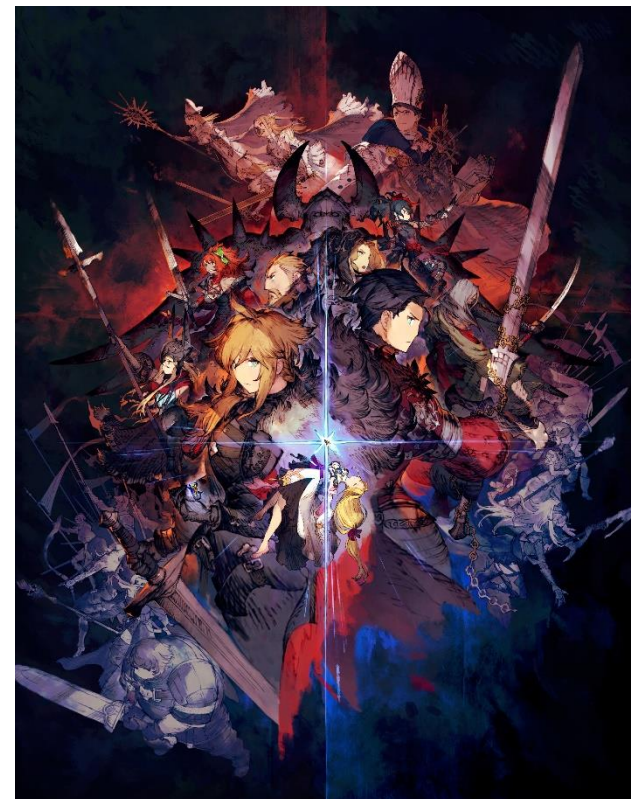
『WAR OF THE VISIONS

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11月14日の配信開始以降、継続して売上ランキング上位を獲得。大ヒットタイトルの創出に成功
- 2020年2月20日に海外言語版の事前登録を開始。今期中の配信を予定

国内版は、配信後約3ヶ月で
1000万ダウンロードを突破！



Q3 ハイライト

- ✓ 売上においては、FFBE幻影戦争(※)の大ヒット等に伴い、QonQで大幅な増収に
- ✓ 営業利益においては、増収に伴いQonQで大幅な増益に

売上高

56.7億円

YonY +4.2% QonQ +39.5%

営業利益

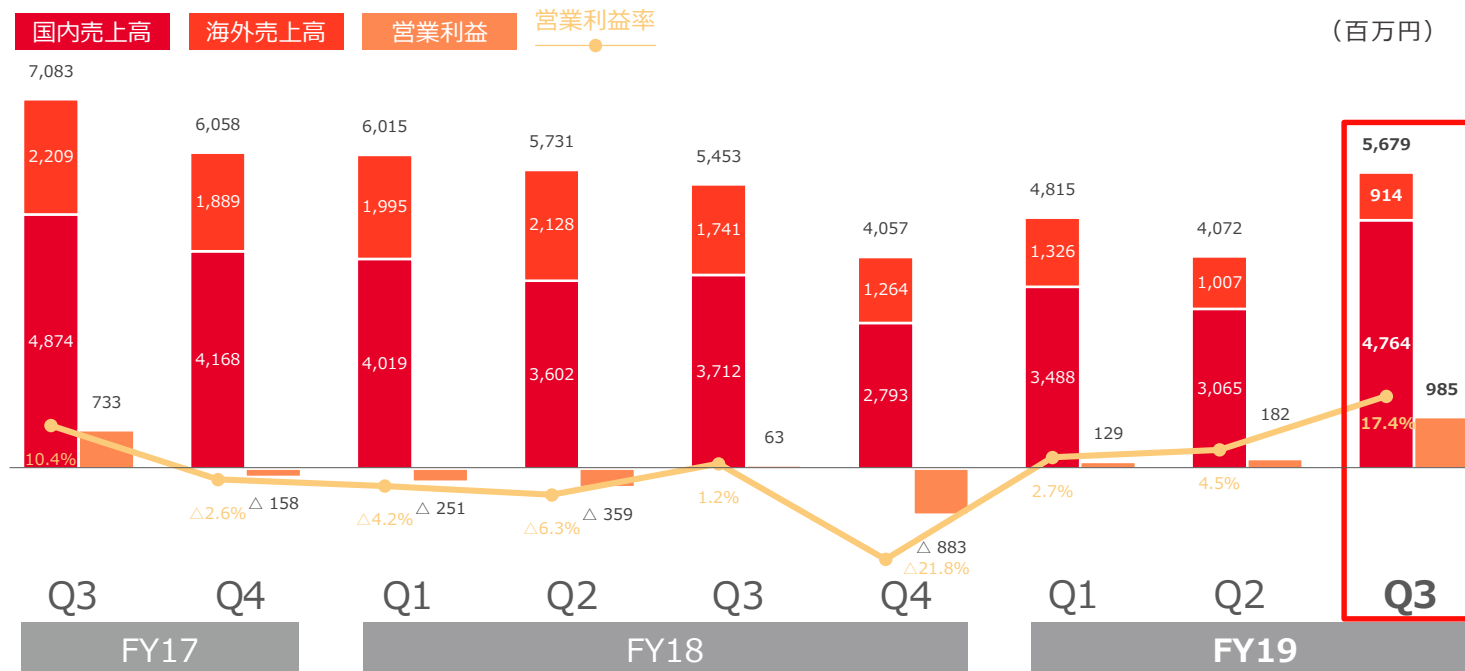
9.8億円

YonY +1,450.9% QonQ +440.0%

海外売上高比率

16.1%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY19 Q3	FY18 Q3	前年同期比	FY19 Q2	前四半期比
売上高	5,679	5,453	+4.2%	4,072	+39.5%
売上原価	3,668	3,807	△3.6%	2,972	+23.4%
売上総利益	2,011	1,646	+22.2%	1,099	+82.9%
売上総利益率	35.4%	30.2%	-	27.0%	-
販売管理費	1,025	1,582	△35.2%	917	+11.8%
営業利益	985	63	+1,450.9%	182	+440.0%
営業利益率	17.4%	1.2%	-	4.5%	-
経常利益	1,006	38	+2,529.3%	170	+490.2%
親会社株主に帰属する四半期純利益	462	93	+394.4%	138	+233.6%

Q3 ハイライト

- ✓ 開発費は、乙女神楽の大型アップデートに伴う一時的な外注費の増加等に伴い、QonQで増加
- ✓ 広告宣伝費は、ファンキルの5周年に伴う大型プロモーションの実施等により、QonQで増加

開発費

21.4億円

YonY +11.1% QonQ +7.4%

広告宣伝費

4.2億円

YonY Δ 44.2% QonQ +38.4%

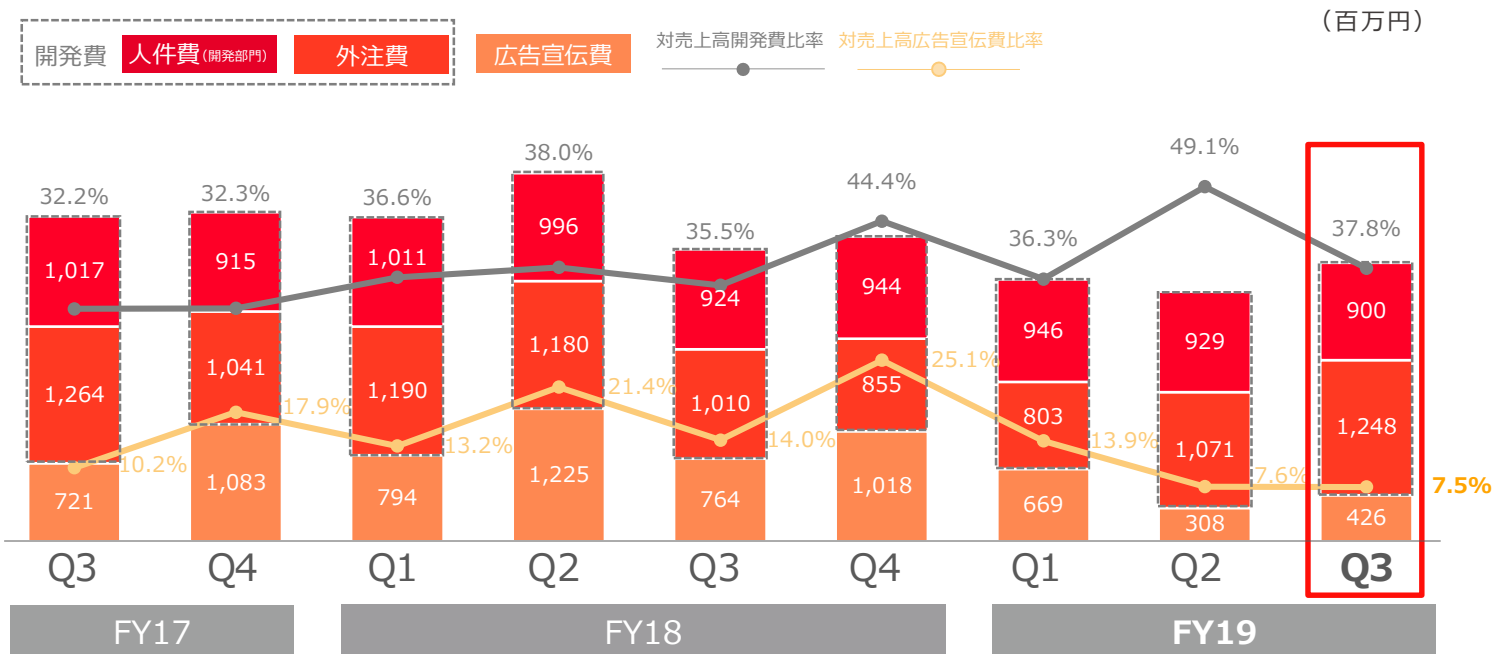
対売上高広告宣伝費比率

7.5%

(Q3累計期間)

9.6%

開発費及び広告宣伝費

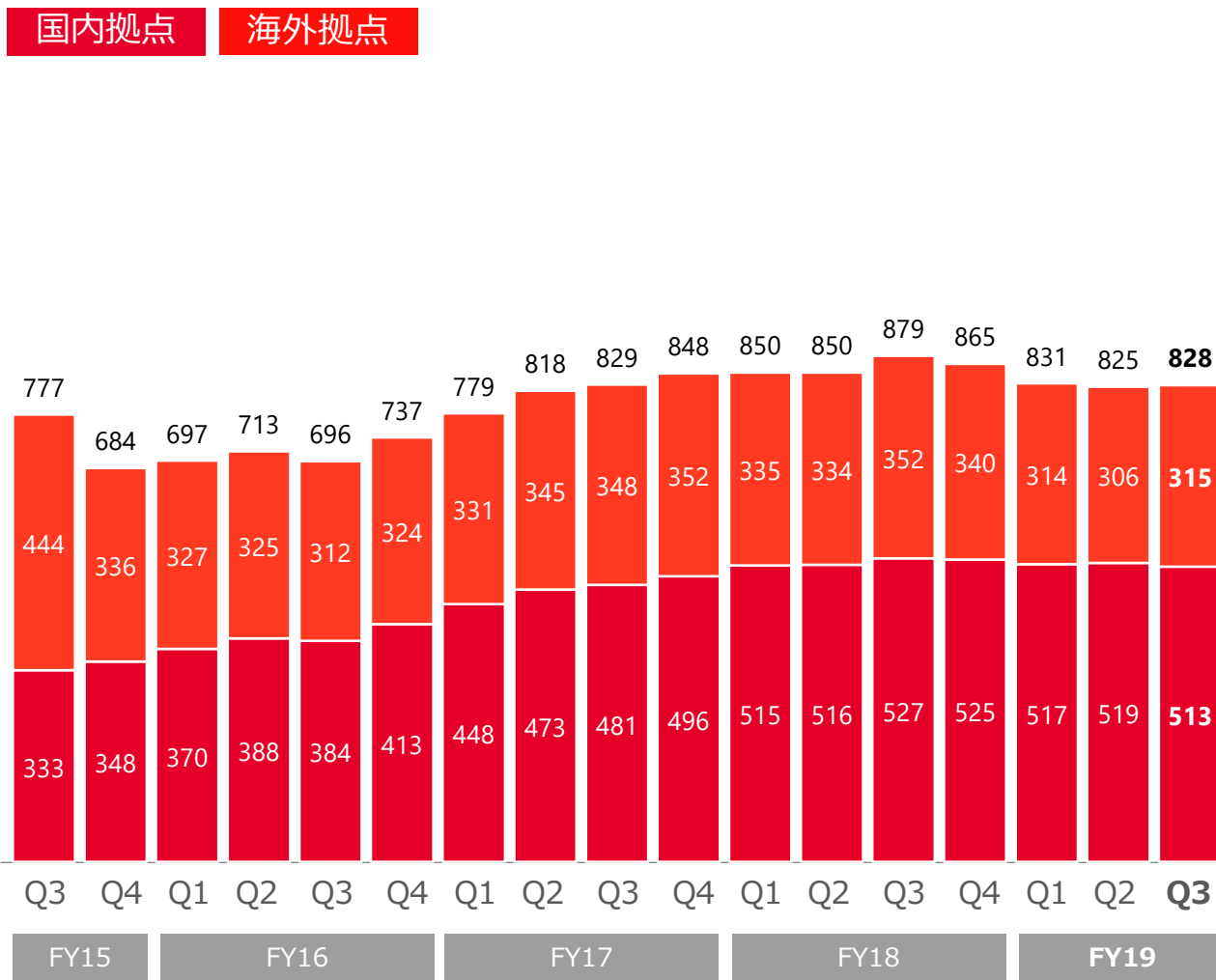


(百万円)	FY19 Q3	FY18 Q3	前年同期比	FY19 Q2	前四半期比
売上原価	3,668	3,807	Δ 3.6%	2,972	+23.4%
支払手数料	1,207	1,530	Δ 21.1%	1,188	+1.7%
人件費	900	924	Δ 2.6%	929	Δ 3.1%
外注費	1,248	1,010	+23.6%	1,071	+16.5%
通信費	444	388	+14.4%	346	+28.3%
その他	Δ 133	Δ 47	-	Δ 563	-
販売管理費	1,025	1,582	Δ 35.2%	917	+11.8%
広告宣伝費	426	764	Δ 44.2%	308	+38.4%
人件費	268	345	Δ 22.3%	269	Δ 0.3%
その他	330	471	Δ 29.9%	339	Δ 2.7%

Q3 ハイライト

- ✓ 人員数は、QonQで概ね横ばい
- ✓ 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)



人員数 (連結)

828人

国内人員

513人

海外人員

315人

Q3 ハイライト

- ✓ 現預金は、売掛金の増加及び銀行借入の返済等によりQonQで減少し、57.0億円に
- ✓ 純資産比率は、73.3%と健全な水準を維持

現金及び預金

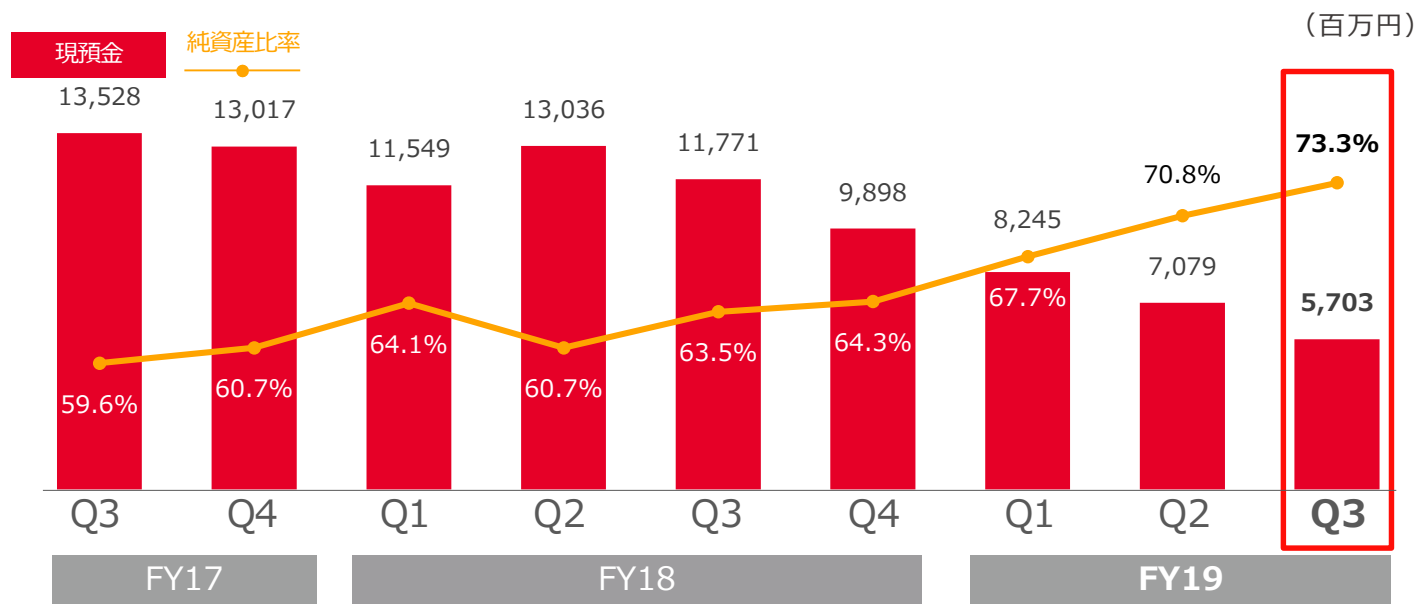
57.0億円

YoY Δ 51.5% QonQ Δ 19.4%

純資産比率

73.3%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY19 Q3	FY18 Q3	前年同期比	FY19 Q2	前四半期比
流動資産	9,403	16,200	Δ 42.0%	9,857	Δ 4.6%
現金及び預金	5,703	11,771	Δ 51.5%	7,079	Δ 19.4%
固定資産	9,757	7,135	+36.7%	9,435	+3.4%
総資産	19,161	23,336	Δ 17.9%	19,293	Δ 0.7%
流動負債	4,226	6,778	Δ 37.6%	5,040	Δ 16.1%
固定負債	893	1,743	Δ 48.8%	601	+48.5%
純資産	14,040	14,813	Δ 5.2%	13,650	+2.9%

業績予想

- Q4は、主カタイトルは季節要因等により、QonQで減収を見込む。一方、通期では『FFBE幻影戦争^(※)』国内版の大ヒットに加え、不採算タイトルの整理、スタジオの統廃合、並びに広告宣伝費の適正化等に伴うコスト削減により、YonYで大幅に増益し、黒字転換を見込む。なお、モバイルオンラインゲーム事業における通期営業利益は20億円を超える見通し

Q4 業績予想

売上

- ✓ 主カタイトルは、季節要因等により、減収を見込む
- ✓ FFBE幻影戦争^(※)国内版は、引き続き高水準の売上を見込むものの、配信直後の新規ユーザー流入や課金動向が落ち着くことを想定
- ✓ Q4にFFBE幻影戦争^(※)海外言語版の配信を予定

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ことから、QonQで概ね同水準を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、一部主カタイトルの周年施策に伴う費用増加を見込むものの、QonQでは概ね同水準を見込む

(百万円)	FY19 Q3予想	FY19 Q3実績	FY19 Q4予想	増減 (Q4予想-Q3実績)	FY18 通期実績	FY19 通期予想	増減 (FY19予想-FY18実績)
売上高	5,000	5,679	4,900	△779	21,257	19,467	△1,790
営業利益	400	985	400	△585	△1,430	1,697	+3,127
経常利益	350	1,006	350	△656	△1,661	1,567	+3,228

サービス状況

- 開発中期のβ版フェーズ以降に差し掛かったタイトルは、現在6本に
- 今後は年間3～4本のタイトルを継続的に配信し、大ヒットタイトルの創出を目指す

開発中のタイトル数

オリジナル

3本

他社IP系

2本

開発受託

1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

- 『WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS』(※)海外言語版を今期中に配信予定
- 引き続き、複数の有力IPホルダーとの協議を継続

開発受託

- 『ファンタジア・リビルド』を2020年に配信予定

※ 2020年3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

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

- ✓ 5周年施策や有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移。合わせて、UIや機能改修等により、ユーザビリティの向上を実現
- ✓ 有力IPとのコラボ実施に加え、TVCM等の様々な大型プロモーションの実施により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 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
- ✓ 人気キャラクターの参戦等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



タガタメ

- ✓ 年末年始施策の実施や新章追加及び機能改修等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ リアルイベントの開催やTVCMの放映等の4周年施策を実施し、ユーザーエンゲージメントの強化及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 人気アニメ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
- ✓ 4周年施策や有力IPとのコラボ実施等により、売上の維持、拡大を図る

FY19配信



ザンビ THE GAME

- ✓ ハーフアニバーサリー施策やゲーム内大型リニューアルの実施等により、ユーザーベースの拡大に成功
- ✓ リアルイベント施策の強化等により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 6周年を契機とした新規コンテンツの追加や有力IPとのコラボ実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 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を図る

FY16配信



FFBE海外言語版(※)

- ✓ 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
- ✓ 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維持、拡大を図る

FY17配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 2周年記念に合わせた大型アップデートや海外オリジナルユニットの投入等により、売上は堅調に推移
- ✓ 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

新規事業

- インキュベーション、グローバル投資、コンテンツ開発の3事業にて、引き続きXR事業の早期収益化に注力

Tokyo XR Startups
Seoul XR Startups
Nordic XR Startups

インキュ
ベーション事業

グローバル
投資事業

THE VENTURE REALITY FUND

 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^(※)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10月に第6期のプレプログラムを開始

Seoul XR Startups

- ✓ 第4期までの参加企業9社の内、7社が追加の資金調達を完了
- ✓ 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、 $(\text{TXSの実現利益} + \text{TXSの未実現利益} + \text{TXSの投資総額}) \div (\text{TXSの投資総額})$ にて算出
実現利益は、 $(\text{投資先のExitに伴うTXSの回収額} - \text{当該投資先へのTXSからの投資額})$ にて算出
未実現利益は、 $(\text{現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額} \times \text{TXSの持分比率}) - (\text{当該投資先へのTXSからの出資額})$ 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

- 2016年2月にVR FUNDへ共同事業者（GP）として参画し、合計35社に投資を実行
- 投資有価証券の一部を売却したことに伴い、投資事業組合運用益として営業外収益を計上

主な投資先

THE VENTURE REALITY FUND



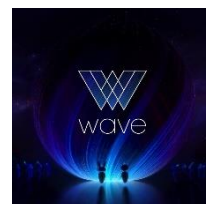
Against Gravity

マルチプレイでミニゲームを遊べるVRアプリ「Rec Room」の開発



Artie

ARでユーザーと対話することができるアバターを制作するツールの開発



Wave

VR内でミュージックライブ体験ができるマルチプラットフォームの開発



InstaVR

全世界50,000社以上に導入されているVRアプリ作成ツール。不動産/旅行/教育などのVRアプリを素早く簡単に作成



Mindshow

モーションキャプチャーで演技を記録し、作ったストーリーを全世界に共有するVR演劇アプリ「Mindshow」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



Theta 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



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



Virtualitics

データ分析をVRで可視化することができるプラットフォームの開発



YUR

VRゲームでのユーザー進捗を記録するVRフィットネストラッキングツールの開発

『Wasteland : Frost Point』



- グローバルで人気を誇る『Wasteland』シリーズを創出したinXileが開発中のチームベースFPS
- 同タイトルのグローバル配信権は当社が保有。2020年に配信予定



➤ 今後市場の拡大が見込まれるVTuber領域において、14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 :
リリース半年で月間2000万再生を突破した、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3000万円の資金調達を実施



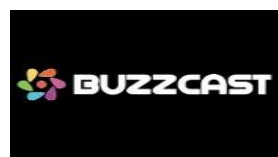
ActEvolve :
VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2019年8月24日、25日に国内最大級のVRライブ『Vサマ』を実施



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18.7万人の『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。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 :
VTuberのファンコミュニティ『MeChu』（みーちゅー）を開発・運営。VTuber55名が所属するプロダクション『OPEN BETA』を展開



ゆにクリエイト :
バーチャルYouTuberを中心としたキャラクターマネジメント事業やスタジオレンタル事業を展開

- 「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

➤ 主にgumi Cryptos及びgumi Cryptos Capitalを通じ、17社の有力企業への投資を実行

主な投資先

VEGA

Vega Protocol :

分散ネットワーク上でデリバティブ取引を可能とするプロトコルの開発



Tassat :

シームレスに金融資産の譲渡と決済が可能なブロックチェーンプラットフォームの開発



ZenLedger :

暗号通貨取引を行う投資家向け収益計算・税金計算ソフトウェアの開発



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



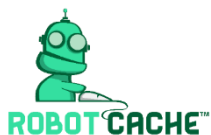
Evercoin :

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

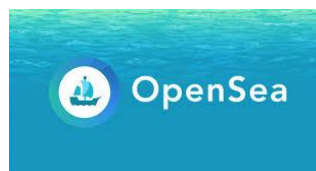
Origin :

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

『ブレイブ フロンティア ヒーローズ』 2020年1月30日 本リリース

- 当社グループの投資先であるdouble jump.tokyoが配信を行っている「My Crypto Heroes」のゲームシステムを活用し、当社グループが有するブレイブ フロンティアのIP（ゲームキャラクター等）を掛け合わせた、新しいブロックチェーンゲーム
- 配信はdouble jump.tokyoが行い、当社は収益の一部を法定通貨にて受領
- 配信後1週間のイーサリアム累計取引量が2,850ETH (※)を突破し、国内タイトル歴代首位を獲得



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**