

株式会社gumi

2020年4月期
通期及び第4四半期決算説明資料

2020年6月

The logo for the company 'gumi' is located in the bottom right corner. It consists of the word 'gumi' in a bold, lowercase, sans-serif font. A red horizontal line is positioned above the text, starting from the left edge of the page and ending with a small red tick mark that points towards the 'i' in 'gumi'.

目次

■ 決算概要（連結）	03
■ 今期の見通し	09
■ パイプライン	13
■ 業績の推移	15
■ 事業状況	22
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	

決算概要（連結）

Q4は売上、利益ともに3月6日に公表した業績予想を大幅に上回り着地

- ✓ 主カタイトルが好調に推移したことに加え、3月に配信を開始した『WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS』海外言語版（スクウェア・エニックス配信）^(※) が収益に大きく寄与

(百万円)	FY19 Q4実績	FY19 Q4予想 (3月6日公表)	増減 (Q4実績-Q4予想)
売上高	5,259	4,900	+359
営業利益	927	400	+527
経常利益	906	350	+556
親会社株主に帰属する当期純利益	1,328	-	-

通期では過去最高の利益を達成し、前期より大幅なV字回復を実現

- ✓ 『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）^(※1)の国内外における大ヒットに加え、広告宣伝費等のコスト適正化が利益増に大きく寄与

(百万円)	FY19 実績	FY18 実績	増減 (FY19実績-FY18実績)
売上高	19,827	21,257	△1,429
営業利益 ^(※2)	2,225	△ 1,430	+3,656
経常利益	2,124	△ 1,661	+3,786
親会社株主に帰属する当期純利益	1,757	△ 1,695	+3,453

- (※2) セグメント別営業利益
- ✓ モバイルオンラインゲーム事業 2,783百万円
 - ✓ XR事業（VR、AR、MR等） △402百万円
 - ✓ ブロックチェーン事業 △155百万円

前期の業績に鑑み、上場来初配当を決定^(※)

- ✓ 今後も、経営成績や配当性向等を総合的に勘案しつつ、安定的かつ継続的な配当を行う方針

<配当詳細>

2020年4月期

中間配当金	0.00円
期末配当金	5.00円
合計	5.00円
配当金の総額	150百万円
配当基準日	2020年4月30日

取締役会の監督機能の強化によるコーポレート・ガバナンスの充実を図るため、監査役会設置会社から監査等委員会設置会社へ移行することを決定^(※)

<役員構成（予定）>

代表取締役社長	川本 寛之
取締役会長	國光 宏尚
取締役	本吉 誠
社外取締役 監査等委員	高橋 信太郎（現 社外取締役）
社外取締役 監査等委員	長南 伸明（現 社外取締役）
社外取締役 監査等委員	梅田 裕一（現 社外監査役）
社外取締役 監査等委員	清水 健次（新任）

<新任予定の社外取締役 監査等委員の略歴>

清水 健次（シミズ ケンジ）
公認会計士・弁護士



1995年11月 太田昭和監査法人（現 EY新日本有限責任監査法人）入所
2002年10月 小沢・秋山法律事務所 入所
2013年 8月 株式会社Gunosy 社外監査役（現任）
2015年 1月 武市法律事務所 入所
2016年 3月 清水法律事務所設立（現任）
2016年 3月 日本テクノ株式会社 社外監査役（現任）
2016年 7月 株式会社長越 代表取締役（現任）
2019年10月 株式会社アクシージア 社外監査役（現任）

当社グループにおいては新型コロナウイルスによる業績への影響は出ておらず、今後の業績に与える影響も軽微であると判断

✓ モバイルオンラインゲーム事業

- 足元の業績において、コロナウイルス感染症拡大による影響はなし

✓ 新規事業

- 現状において、コロナウイルス感染症拡大による大きな影響はなし
- 事態が長期化した場合、投資事業において出資先の資金繰りが悪化する等のリスクが考えられるものの、当該リスクが顕在化した場合も業績への影響は軽微と予測

今期の見通し

今期の業績予想は、非開示とする方針

<理由>

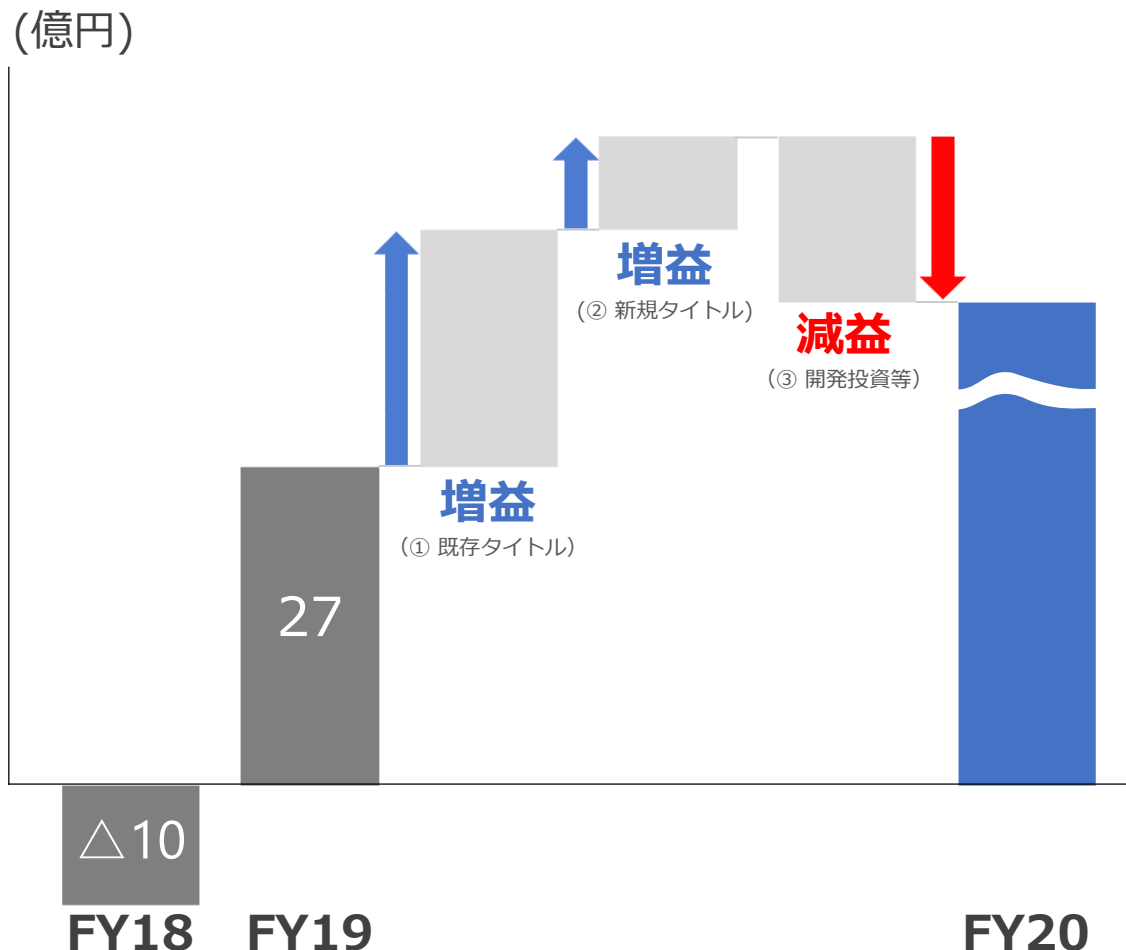
✓ 既存タイトル：配信期間が短いタイトルの売上比率の増加

配信期間が短いタイトルの売上シェアが大きくなったことにより、短期的な売上変動を合理的に見積もることが困難であること

✓ 新規タイトル：配信時期及び売上予測が困難

クオリティの向上を図るべく想定以上に開発期間が長期化する可能性があることに加えて、配信後の合理的な売上予測が困難であること

モバイルオンラインゲーム事業 営業利益推移 イメージ



※当ページは社内計画に基づいたイメージです。状況により計画が大きく変動する可能性があります

① 既存タイトル

主カタイトルの安定運用

『FFBE幻影戦争』^(※)の通年売上寄与

② 新規タイトル

IPタイトルを含む

2～3本を今期配信予定

③ 開発投資等

ヒット実績を有するスタジオにて
開発投資を継続

FY19を大幅に上回る
過去最高の利益
を目指す

XR事業

ブロックチェーン事業

投資領域 (※)

- ✓ 組成済みのファンドからの投資は継続も、その他新規案件への投資は原則行わない方針
- ✓ 既存投資案件の売却等を通じた投資回収を推進

コンテンツ 開発領域

- ✓ 当社及び他社IPを活用したコンテンツ開発を検討
- ✓ 有力なVTuberを有する投資先との協業を推進
- ✓ 『ブレフロヒーローズ』に次ぐブロックチェーンコンテンツの開発を検討

投資回収や協業等により**早期の収益化**を目指す

パイプライン

企画・初期開発段階を含め、現在のパイプラインは8本

オリジナル

4本

- ✓ 自社オリジナル3本を開発中
- ✓ 大手パブリッシャーとの協業案件を開発中

他社IP系

2本

- ✓ 新たに有力IPホルダーとの新企画が始動

開発受託

2本

- ✓ 『ファンタジアリビルド』、他1本を開発中

業績の推移

Q4 ハイライト

- ✓ 売上においては、季節要因等により、QonQで若干の減収に
- ✓ 営業利益においては、QonQでは若干の減益もQ3に続き高い水準を維持

売上高

52.5億円

YonY +29.6% QonQ Δ 7.4%

営業利益

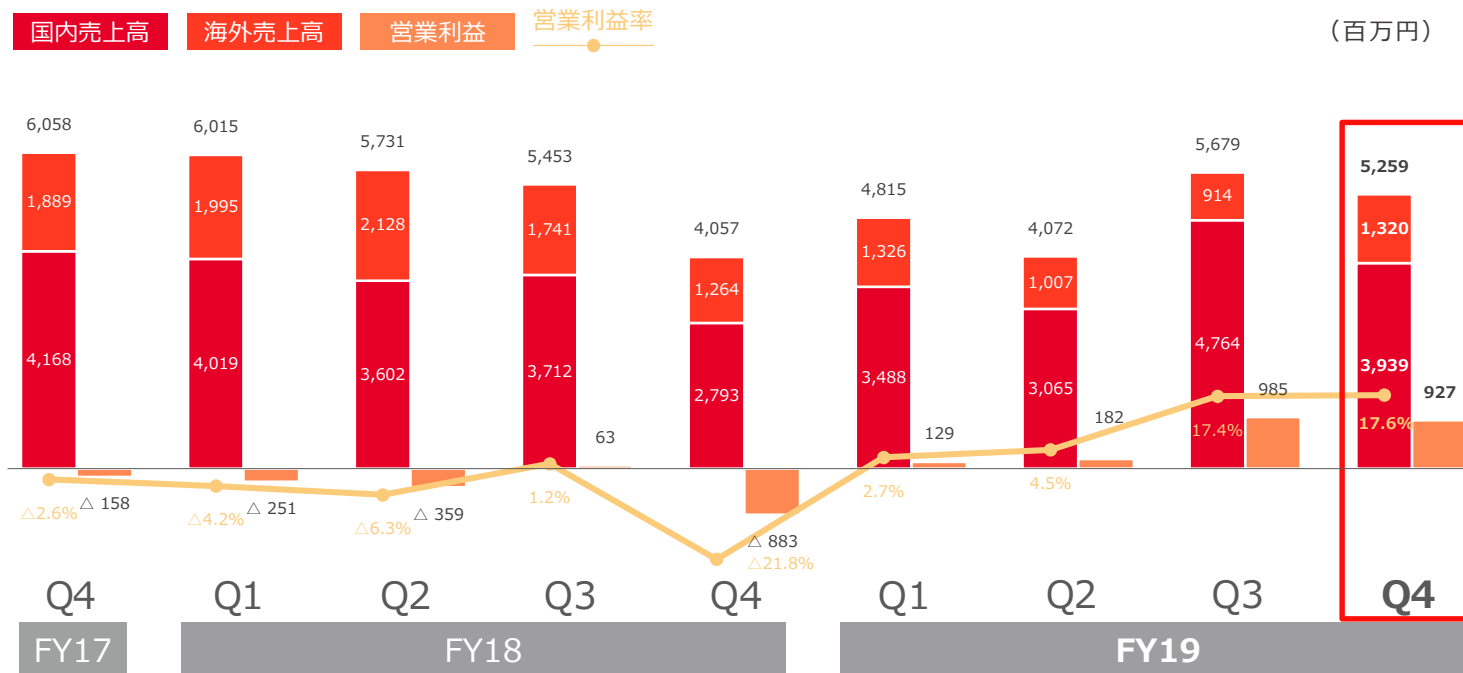
9.2億円

YonY - QonQ Δ 5.9%

海外売上高比率

25.1%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY19 Q4	FY18 Q4	前年同期比	FY19 Q3	前四半期比
売上高	5,259	4,057	+29.6%	5,679	Δ 7.4%
売上原価	3,410	3,241	+5.2%	3,668	Δ 7.0%
売上総利益	1,848	816	+126.5%	2,011	Δ 8.1%
売上総利益率	35.2%	20.1%	-	35.4%	-
販売管理費	921	1,699	Δ 45.8%	1,025	Δ 10.2%
営業利益	927	Δ 883	-	985	Δ 5.9%
営業利益率	17.6%	Δ 21.8%	-	17.4%	-
経常利益	906	Δ 1,179	-	1,006	Δ 9.8%
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,328	Δ 1,367	-	462	+187.4%

Q4 ハイライト

- ✓ 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等から、QonQで概ね横ばい
- ✓ 広告宣伝費は、主カタイトルの周年施策に伴うプロモーションを実施したものの、QonQでは若干の減少

開発費

21.7億円

YoY +21.0% QonQ +1.3%

広告宣伝費

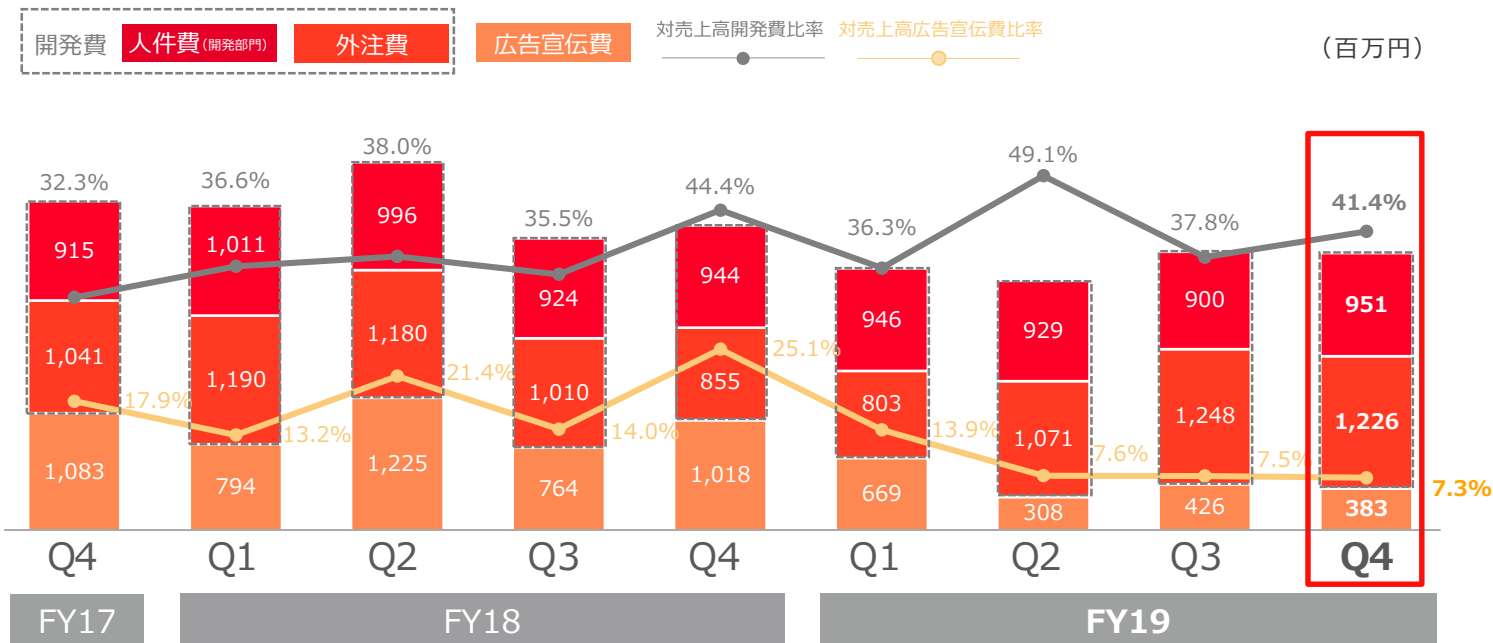
3.8億円

YoY △62.4% QonQ △10.2%

対売上高広告宣伝費比率

7.3%

開発費及び広告宣伝費

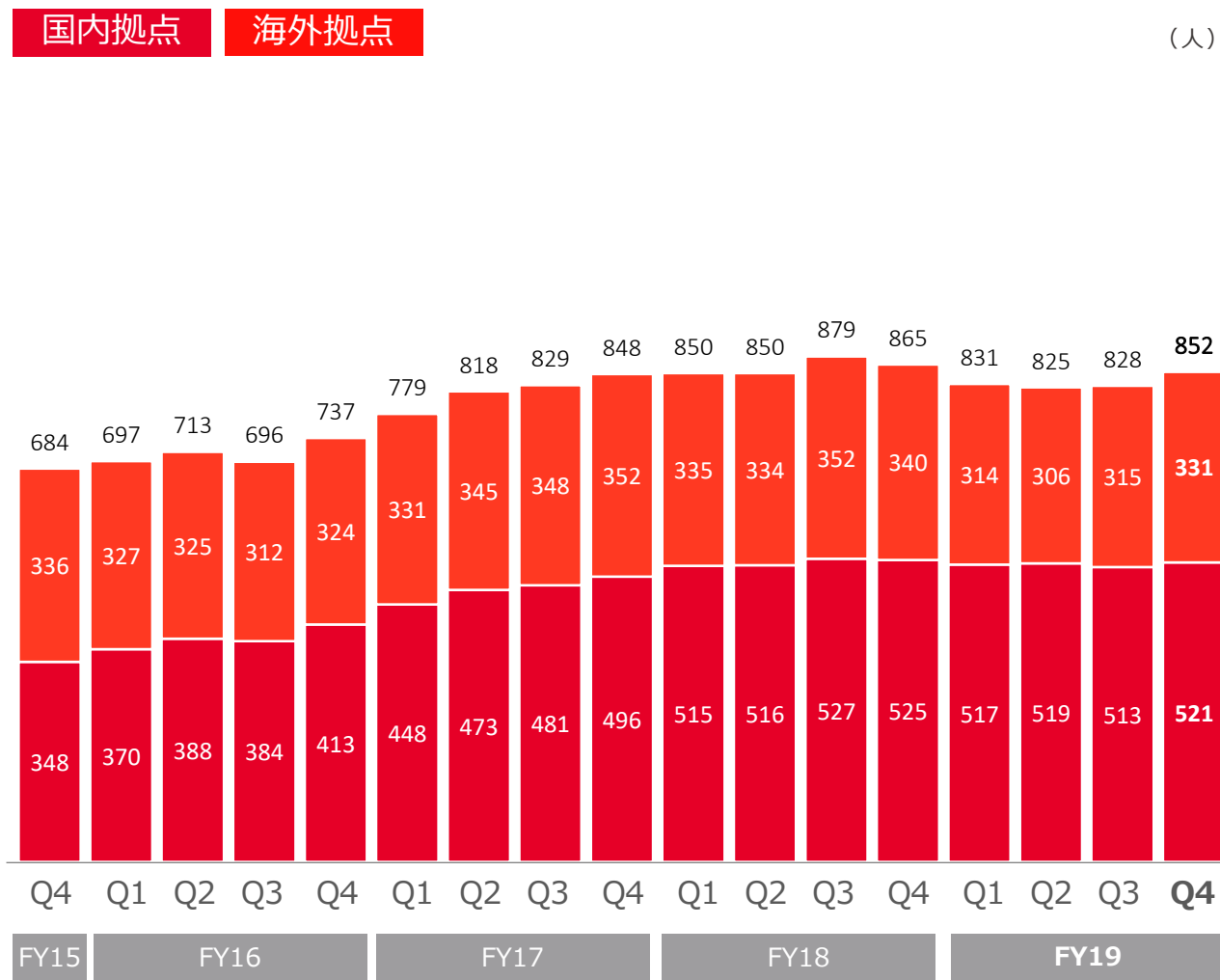


(百万円)	FY19 Q4	FY18 Q4	前年同期比	FY19 Q3	前四半期比
売上原価	3,410	3,241	+5.2%	3,668	△7.0%
支払手数料	1,064	1,269	△16.1%	1,207	△11.8%
人件費	951	944	+0.8%	900	+5.6%
外注費	1,226	855	+43.3%	1,248	△1.8%
通信費	386	333	+15.6%	444	△13.2%
その他	△218	△162	-	△133	-
販売管理費	921	1,699	△45.8%	1,025	△10.2%
広告宣伝費	383	1,018	△62.4%	426	△10.2%
人件費	233	322	△27.5%	268	△13.1%
その他	304	359	△15.3%	330	△7.9%

Q4 ハイライト

- ✓ 人員数は、新規タイトルの開発進捗等に伴い、QonQで若干増加
- ✓ 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)

852人

国内人員

521人

海外人員

331人

Q4 ハイライト

- ✓ 現預金は、銀行借入を返済も収益力の強化により、QonQで若干の増加
- ✓ 純資産比率は、75.8%と健全な水準を維持

現金及び預金

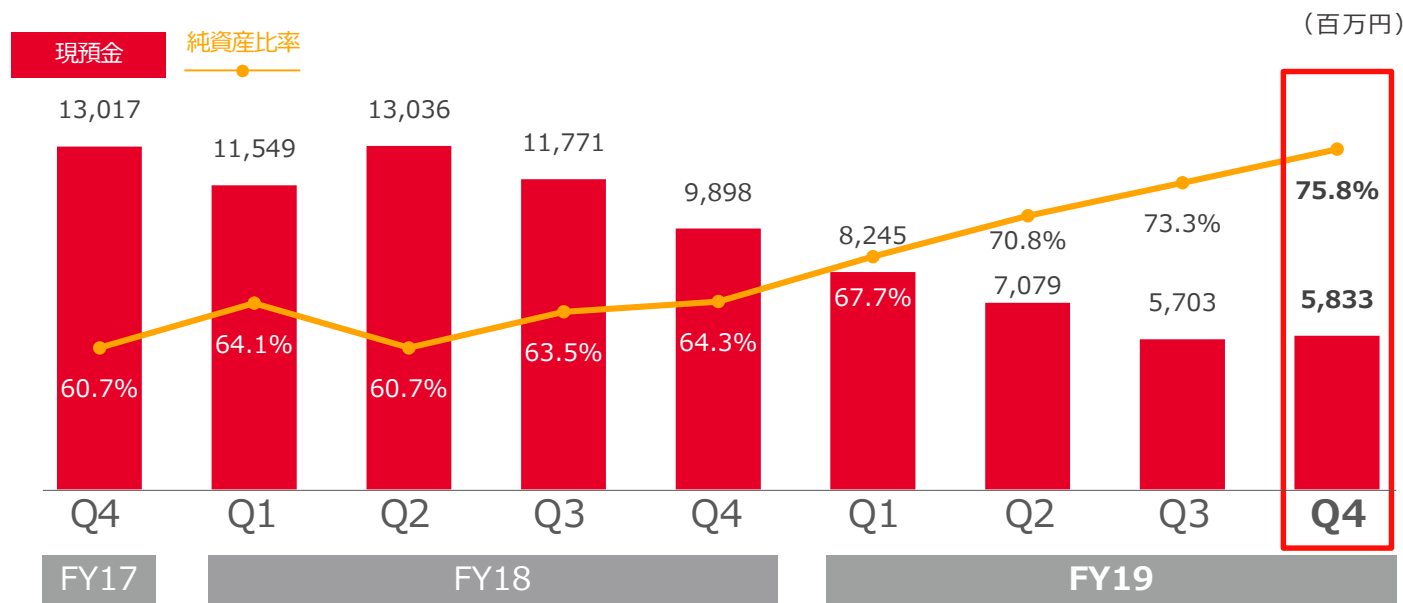
58.3億円

YoY Δ 41.1% QonQ +2.3%

純資産比率

75.8%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY19 Q4	FY18 Q4	前年同期比	FY19 Q3	前四半期比
流動資産	9,624	13,736	Δ 29.9%	9,403	+2.4%
現金及び預金	5,833	9,898	Δ 41.1%	5,703	+2.3%
固定資産	10,382	7,411	+40.1%	9,757	+6.4%
総資産	20,006	21,148	Δ 5.4%	19,161	+4.4%
流動負債	4,278	6,207	Δ 31.1%	4,226	+1.2%
固定負債	558	1,347	Δ 58.5%	893	Δ 37.5%
純資産	15,169	13,593	+11.6%	14,040	+8.0%

FY19 ハイライト

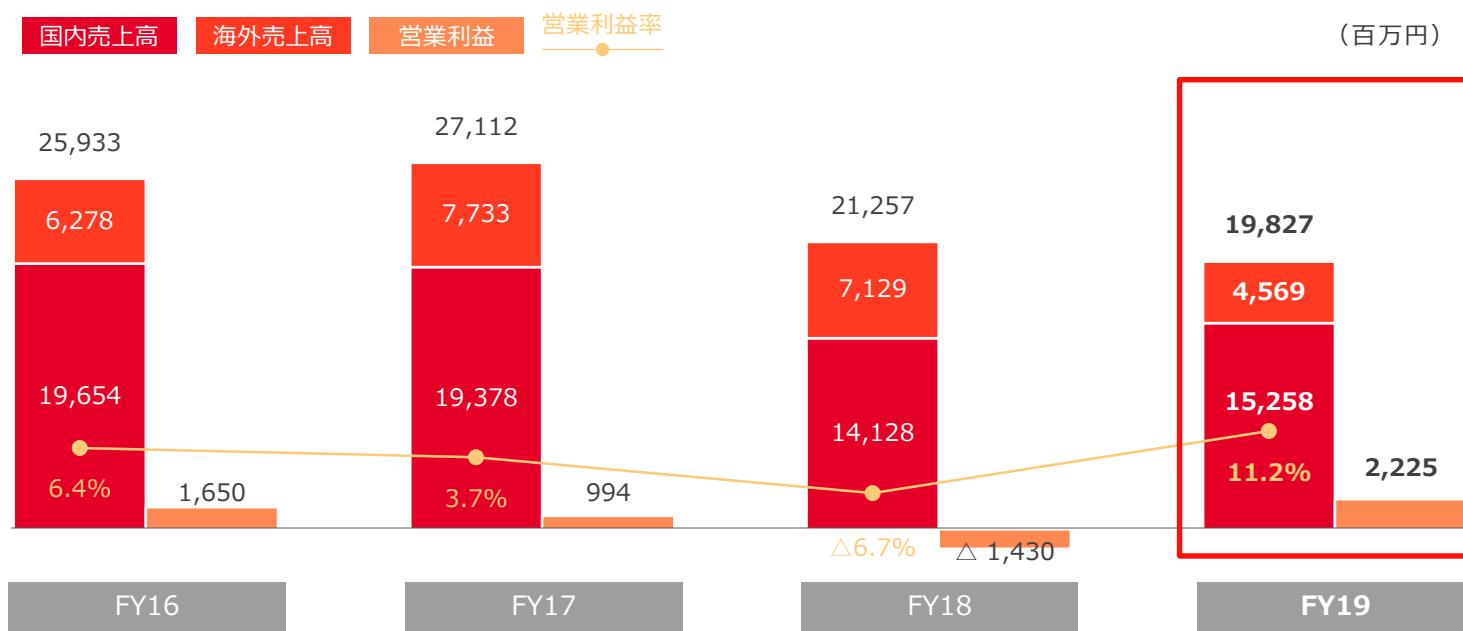
- ✓ 売上においては、一部主力タイトルの配信期間経過による売上減少等に伴い、YonYで減収に
- ✓ 営業利益においては、広告宣伝費の大幅な減少等に伴い、YonYで大幅な増益に

売上高
198.2億円

営業利益
22.2億円

海外売上高比率
23.0%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY16	FY17	FY18	FY19
売上高	25,933	27,112	21,257	19,827
国内売上高	19,654	19,378	14,128	15,258
海外売上高	6,278	7,733	7,129	4,569
営業利益	1,650	994	△ 1,430	2,225
営業利益率	6.4%	3.7%	△ 6.7%	11.2%
経常利益	1,734	962	△ 1,661	2,124
親会社株主に帰属する当期純利益	1,383	552	△ 1,695	1,757

FY19 ハイライト

- ✓ 開発費は、大型タイトルの開発を継続していること等から、YonYで概ね同水準に
- ✓ 広告宣伝費は、大型プロモーションの実施を抑制し効率的な広告出稿を行ったこと等により、YonYで大幅に減少

開発費

80.7億円

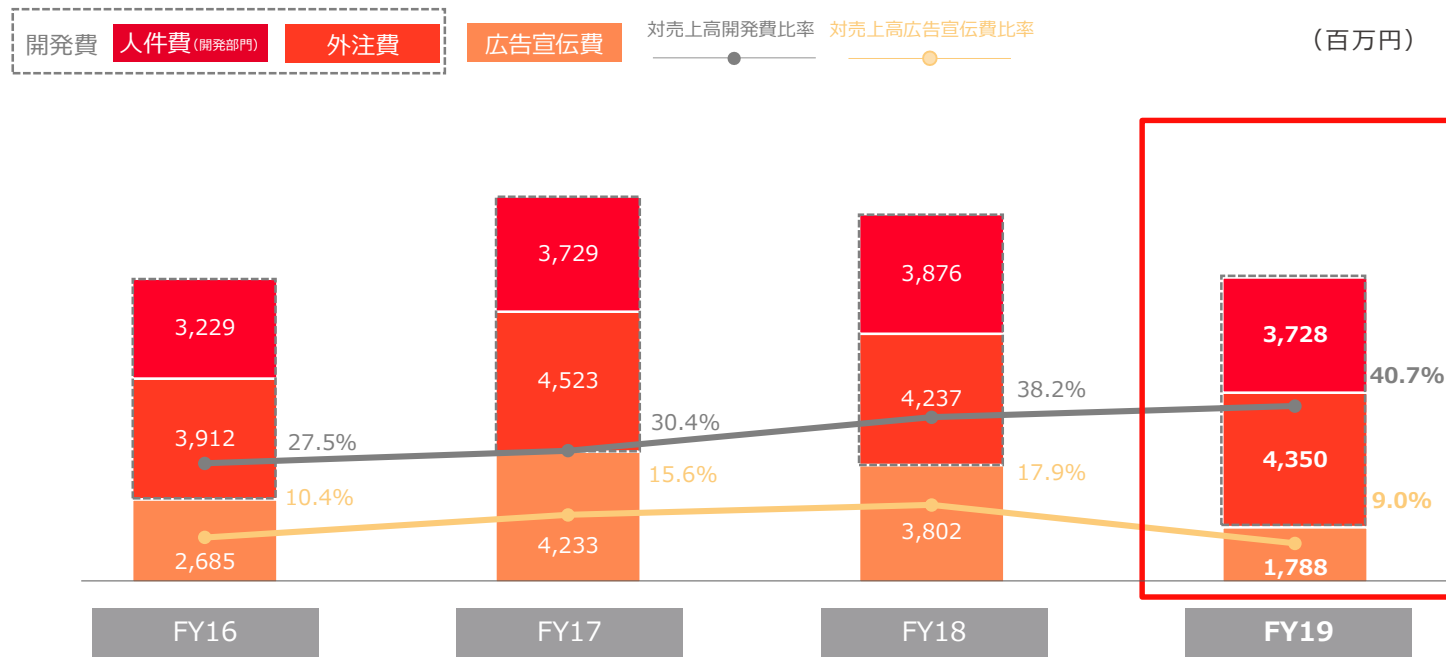
広告宣伝費

17.8億円

対売上高広告宣伝費比率

9.0%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY16	FY17	FY18	FY19
開発費	7,142	8,253	8,114	8,079
人件費 (開発部門)	3,229	3,729	3,876	3,728
外注費	3,912	4,523	4,237	4,350
広告宣伝費	2,685	4,233	3,802	1,788
対売上高開発費比率	27.5%	30.4%	38.2%	40.7%
対売上高広告宣伝費比率	10.4%	15.6%	17.9%	9.0%

事業状況

モバイルオンラインゲーム事業

FY14配信



- ✓ 人気アニメとのコラボ実施やリリース2,000日記念の大型キャンペーンの開催、ラジオや生配信番組の実施等により、ユーザーエンゲージメントを強化
- ✓ 季節イベントの開催やオンラインコミュニケーション施策等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



- ✓ 新レアリティの解放、4.5周年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、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

- ✓ リアルイベントの開催や4周年施策に合わせた大型プロモーションの実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大に成功
- ✓ 1,100万ダウンロード記念キャンペーン等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 4周年施策や人気ゲームとの相互コラボの実施等により、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、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY19配信



ザンビ THE GAME

- ✓ 季節イベント施策の実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 1周年記念施策の実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る



FFBE幻影戦争（※）

- ✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトル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
- ✓ ハーフアニバーサリー施策の実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 人気漫画とのコラボ実施や海外版オリジナルコンテンツの実装により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 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』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を図る

FY16配信



FFBE海外言語版(※)

- ✓ 新規コンテンツの実装等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 4周年施策等により、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

- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 1,100万ダウンロード記念キャンペーンの実施や新クエストの追加等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY19配信



FFBE幻影戦争
海外言語版（※）

- ✓ 2020年3月26日に、グローバル配信を開始（6言語に対応）
- ✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトル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

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、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53社に出資。インキュベーションプログラムを終了した43社の内、36社が追加の資金調達を完了

Tokyo XR Startups

- ✓ 第5期までの参加企業24社中22社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3期参加チームのMammo6が、韓国最大のインキュベーションプログラム“TIPS”に選定

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4社採択

✓ 2016年2月にVR FUNDへ共同事業者（GP）として参画し、36社へ投資を実行

主な投資先

THE VENTURE REALITY FUND



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



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



Proprio

外科医が正確に手術を行うためのサポートをするVRプラットフォームの開発



Recroom

バーチャル空間で一緒にゲームやスポーツのプレイが可能なB2Cソーシャル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



Phiar

進行方向を見たま利用できる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



Vivid Vision

VRを応用して斜視や視力の改善をするための視覚治療ツールの開発



YUR

VR内での運動量や消費カロリーを計測・共有できるツールの開発

✓ 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3,000万円の資金調達を実施



VARK

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

- ✓ 有力企業への出資及びコンテンツ開発を通じ、将来の収益基盤の構築を図る

gumi Cryptos



gumi
Cryptos

FINANCIE
フィナンシェ

 double jump
.tokyo

✓ 主にgumi Cryptos及びgumi Cryptos Capitalを通じ、18社の有力企業に投資を実行

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



Qredo

Qredo

デジタル資産の購入、販売、取引、保管ができる分散型プラットフォームの開発



zenledger

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

Agoric

JavaScriptベースでスマートコントラクト開発を実現できるプラットフォームの開発



evercoin


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

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

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

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

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日配信

- ✓ 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）を掛け合わせた新たなブロックチェーンゲーム
- ✓ 配信開始以降、ユーザー数ランキングにおいて継続的に3位内を維持する(※)等、好調に推移



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**