

# 株式会社gumi

2021年4月期  
第1四半期決算説明資料

2020年9月

The logo for株式会社gumi, featuring 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）	02
■ 業績の推移	05
■ パイプライン	10
■ 事業状況	12
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	

# 決算概要（連結）

## Q1は、売上、利益ともに QonQで概ね同水準にて着地

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、3月に配信を開始した『FFBE幻影戦争』<sup>(※)</sup>海外言語版の貢献に加え、その他主力タイトルも堅調に推移
- ✓ 新規事業は、ブロックチェーン領域における暗号資産評価益約1億円を営業外収益に計上

(百万円)	<b>FY20 Q1実績</b>	FY19 Q4実績	増減 (Q1実績-Q4実績)
売上高	<b>5,351</b>	5,259	+92
営業利益	<b>950</b>	927	+23
経常利益	<b>1,082</b>	906	+176
親会社株主に帰属する四半期純利益	<b>901</b>	1,328	△427

前期に続き、当社グループにおいて、新型コロナウイルスによる業績への影響は軽微  
8月1日より在宅勤務制度を正式導入するなど、柔軟な勤務体制を整備

## ✓ モバイルオンラインゲーム事業

- 足元の業績において、新型コロナウイルスによる影響はなし
- 今後も、業績に与える影響は軽微であると予測

## ✓ 新規事業

- 足元の業績において、新型コロナウイルス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

# 業績の推移

## ハイライト

- ✓ 売上においては、『FFBE幻影戦争』<sup>(※)</sup>海外言語版の貢献等により、QonQで概ね横ばい
- ✓ 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し、QonQで概ね横ばい

売上高

**53.5億円**

YonY +11.1% QonQ +1.7%

営業利益

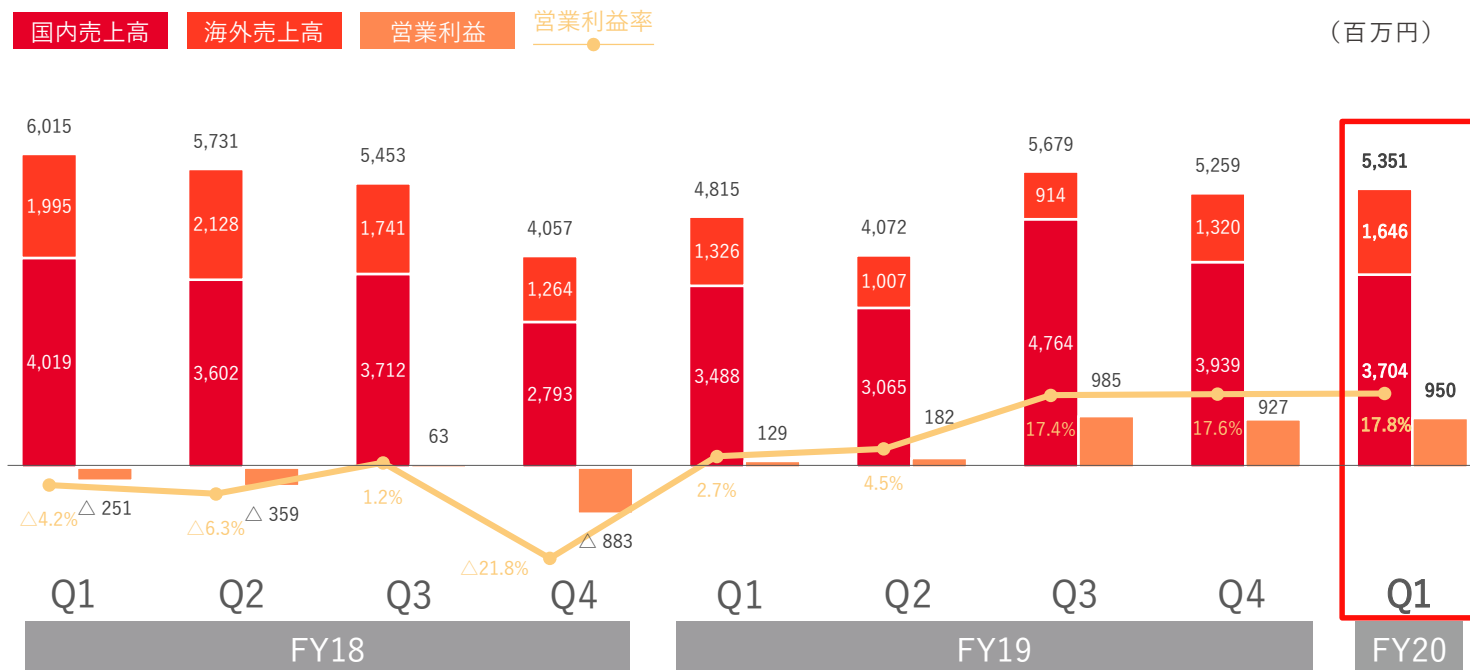
**9.5億円**

YonY +632.7% QonQ +2.5%

海外売上高比率

**30.8%**

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY20 Q1	FY19 Q1	前年同期比	FY19 Q4	前四半期比
売上高	5,351	4,815	+11.1%	5,259	+1.7%
売上原価	3,569	3,347	+6.6%	3,410	+4.7%
売上総利益	1,781	1,468	+21.4%	1,848	△3.6%
売上総利益率	33.3%	30.5%	-	35.2%	-
販売管理費	831	1,338	△37.9%	921	△9.7%
営業利益	950	129	+632.7%	927	+2.5%
営業利益率	17.8%	2.7%	-	17.6%	-
経常利益	1,082	41	+2,528.8%	906	+19.3%
親会社株主に帰属する四半期純利益	901	△171	-	1,328	△32.1%

## 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、費用対効果を重視した効率的なプロモーションを実施したため、QonQで減少

### 開発費

**20.8億円**

YonY +19.4% QonQ △4.1%

### 広告宣伝費

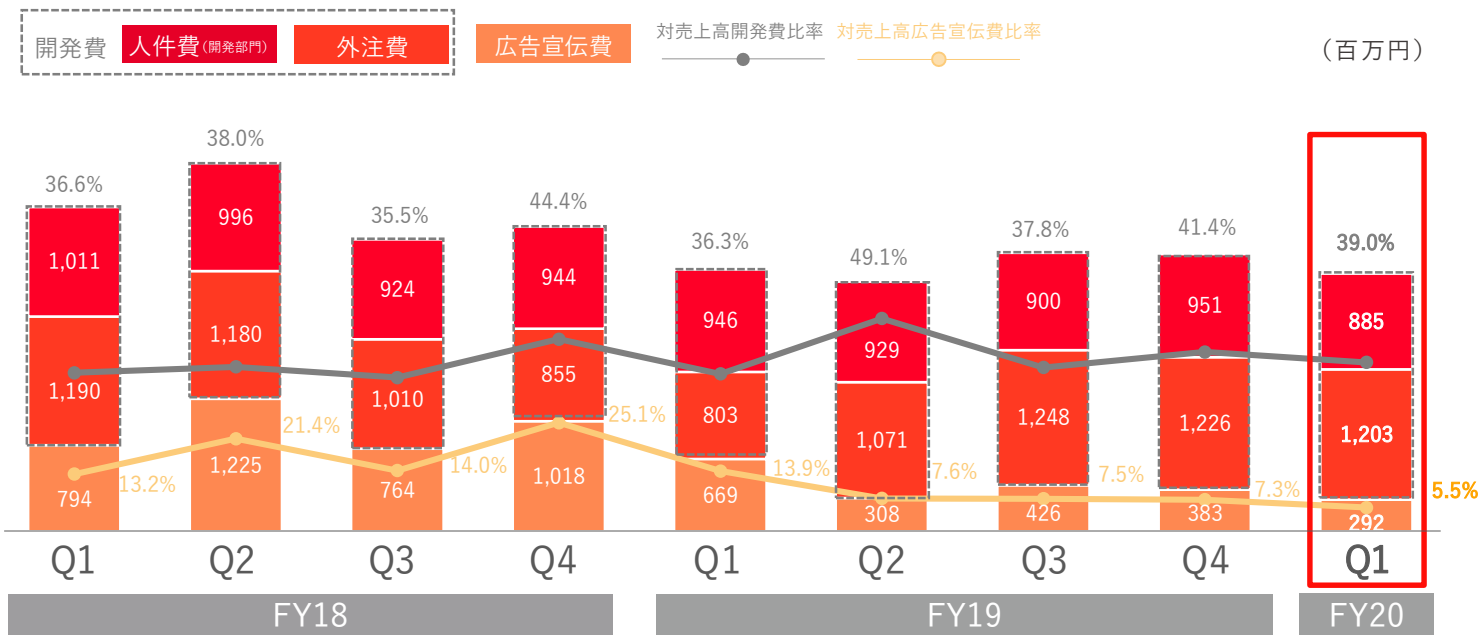
**2.9億円**

YonY △56.3% QonQ △23.7%

### 対売上高広告宣伝費比率

**5.5%**

## 開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY20 Q1	FY19 Q1	前年同期比	FY19 Q4	前四半期比
売上原価	3,569	3,347	+6.6%	3,410	+4.7%
支払手数料	1,101	1,550	△29.0%	1,064	+3.4%
人件費	885	946	△6.4%	951	△7.0%
外注費	1,203	803	+49.7%	1,226	△1.9%
通信費	403	326	+23.8%	386	+4.5%
その他	△23	△278	-	△218	-
販売管理費	831	1,338	△37.9%	921	△9.7%
広告宣伝費	292	669	△56.3%	383	△23.7%
人件費	215	292	△26.2%	233	△7.5%
その他	323	375	△14.0%	304	+6.2%



## 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）

**866**人

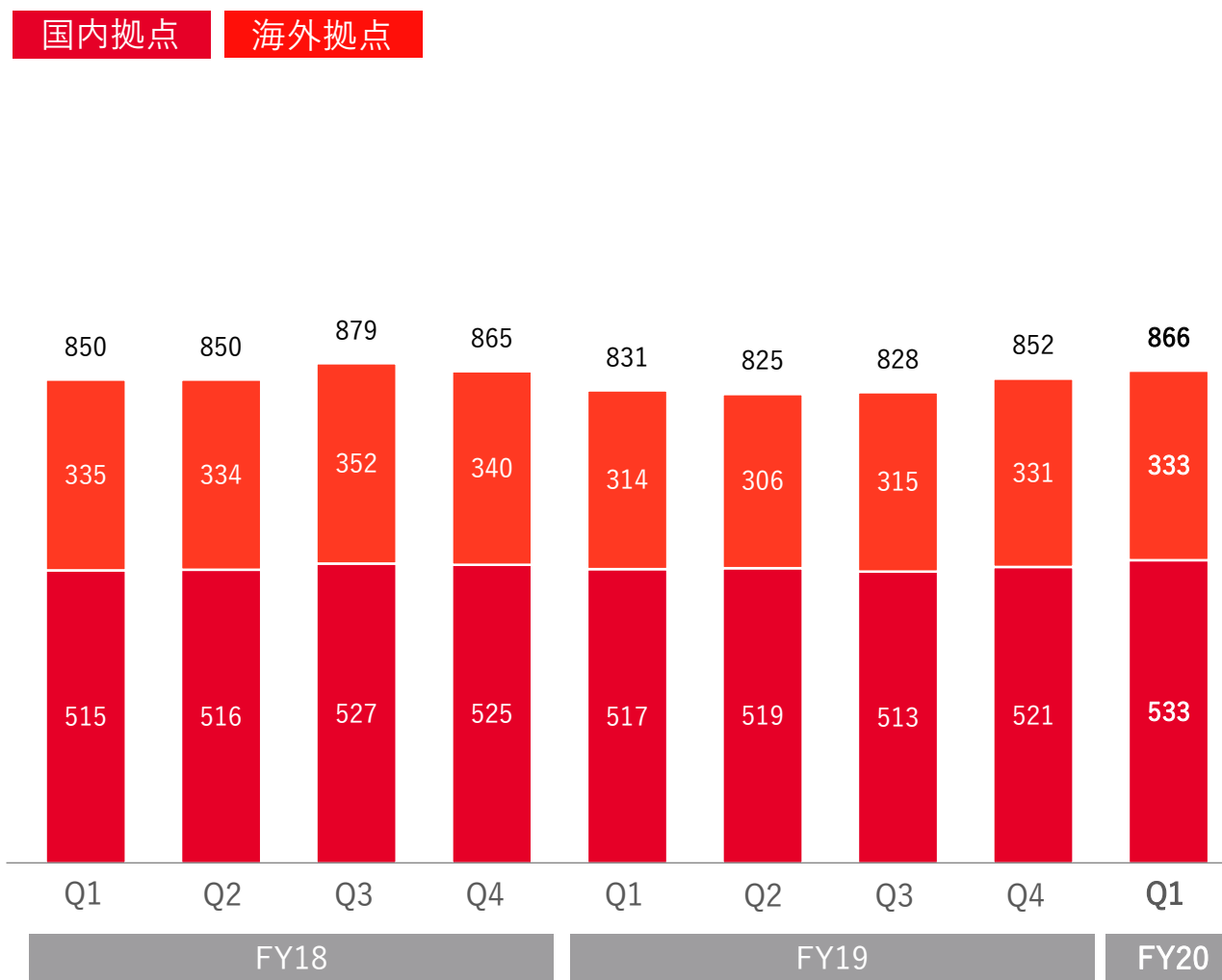
国内人員

**533**人

海外人員

**333**人

人員数（連結）



## ハイライト

- ✓ 現預金は、銀行借入等により QonQで増加
- ✓ 純資産比率は、72.2%と健全な水準を維持

### 現金及び預金

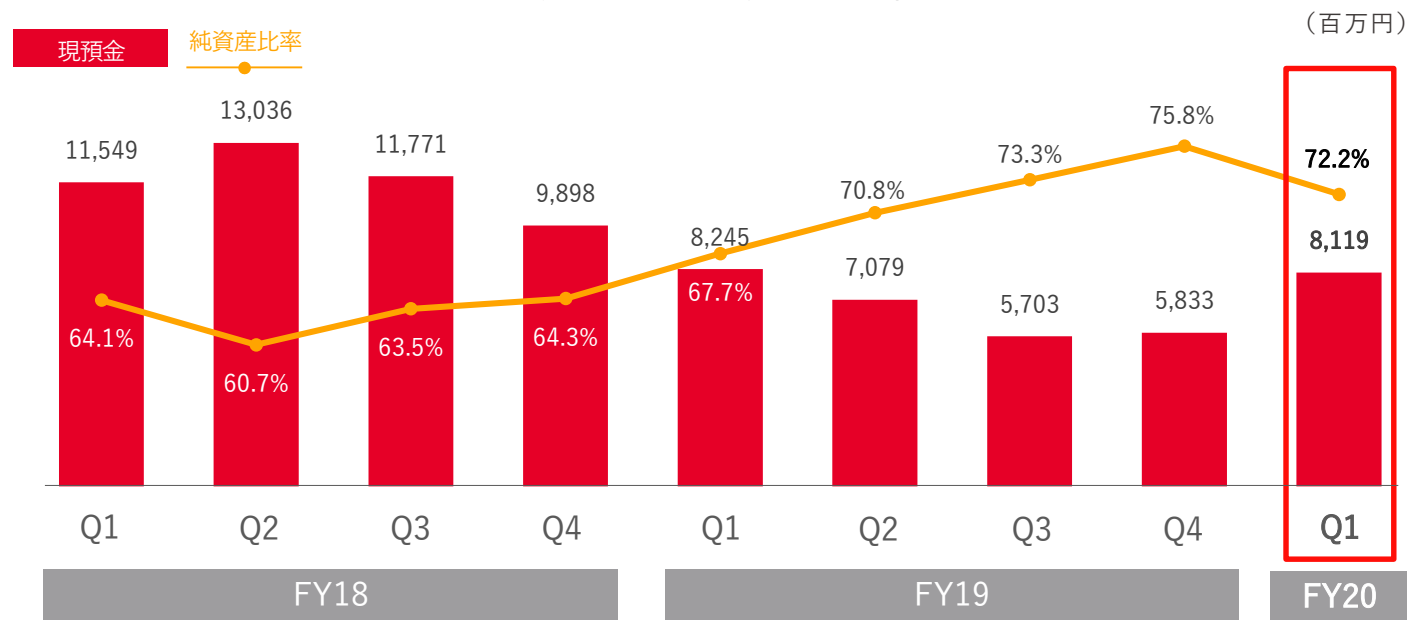
**81.1億円**

YonY  $\Delta$ 1.5% QonQ +39.2%

### 純資産比率

**72.2%**

## 現預金及び純資産比率



(百万円)	FY20 Q1	FY19 Q1	前年同期比	FY19 Q4	前四半期比
流動資産	11,492	11,692	$\Delta$ 1.7%	9,624	+19.4%
現金及び預金	8,119	8,245	$\Delta$ 1.5%	5,833	+39.2%
固定資産	10,510	8,150	+29.0%	10,382	+1.2%
総資産	22,003	19,842	+10.9%	20,006	+10.0%
流動負債	3,900	5,463	$\Delta$ 28.6%	4,278	$\Delta$ 8.8%
固定負債	2,224	952	+133.6%	558	+298.2%
純資産	15,879	13,427	+18.3%	15,169	+4.7%

パイプライン

引き続き 8 本を鋭意開発中。今期中にIPタイトルを含む複数本の配信を目指す

オリジナル

4 本

- ✓ 『ブレイブ フロンティア』シリーズ最新作『code:BFX』の開発を公表
- ✓ その他自社オリジナル 2 本を開発中
- ✓ 大手パブリッシャーとの協業案件 1 本を開発中

他社IP系

2 本

- ✓ 今期中に 1 本の新規タイトルの配信を予定
- ✓ 有力IPホルダーとの新企画も順調に進捗

開発受託

2 本

- ✓ 『ファンタジアリビルド』、他 1 本を開発中

(※) 一部タイトルにおいて契約締結前のプロジェクトも含むため、リリース本数をコミットするものではありません

# 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

- ✓ 人気アニメとのコラボの実施や季節イベントに加え、555万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は堅調に推移
- ✓ 季節イベントの開催や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

---



FFBE (※)

- ✓ 新レアリティの解放や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堅調に推移
- ✓ 5周年施策等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

## FY15配信



タガタメ

- ✓ 人気アニメとのコラボの実施や全世界1100万人突破記念キャンペーン等により、ユーザーベース及び売上の拡大に成功
- ✓ 有力IPとのコラボの実施や劇場版のBlu-ray販売、舞台公演によるユーザーエンゲージメント強化等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 新規イベントや人気アニメとの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

- ✓ 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は堅調に推移
- ✓ リアルと連動したゲーム内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



FFBE幻影戦争 (※)

- ✓ 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は好調に推移
- ✓ 1周年に向けたゲーム内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

- ✓ 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』とのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 季節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(※)

- ✓ 『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堅調に推移
- ✓ 新規コンテンツの実装等により、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

- ✓ 全世界1100万人突破記念キャンペーンの実施や新クエストの追加等により、売上は堅調に推移
- ✓ 新機能の追加等により、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 (※)

- ✓ 『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

# 新規事業

- ✓ 短期的には既存の投資先のExit等による投資収益の創出を目指すとともに、市場の成長に応じてコンテンツ開発や協業等を推進し、早期の収益化を図る
- ✓ ブロックチェーン事業において、Q1に暗号資産評価益1億円の営業外収益を計上

## 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

# 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。

*Wow the World!* **gumi**