

株式会社gumi

2021年4月期
第2四半期決算説明資料

2020年12月

The logo for 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）

Q2は、QonQで減収減益にて着地

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、一部の主力タイトルにおいて、周年前の運用施策の谷間に差し掛かったこと等により、減収減益にて着地。Q3は主力タイトルの周年施策及び年末年始施策等の実施により巻き返しを図る
- ✓ 新規事業は、ブロックチェーン領域において営業外収益約2億円（暗号資産評価益）及び特別損失約2.8億円（投資有価証券評価損）を計上

(百万円)	FY20 Q2実績	FY20 Q1実績	増減 (Q2実績-Q1実績)
売上高	4,481	5,351	△870
営業利益	369	950	△581
経常利益	650	1,082	△432
親会社株主に帰属する四半期純利益	103	901	△798

Q1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

✓ 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、一部主力タイトルが減収し、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、主に減収に伴い、QonQで減益に

売上高

44.8億円

YonY +10.0% QonQ Δ 16.3%

営業利益

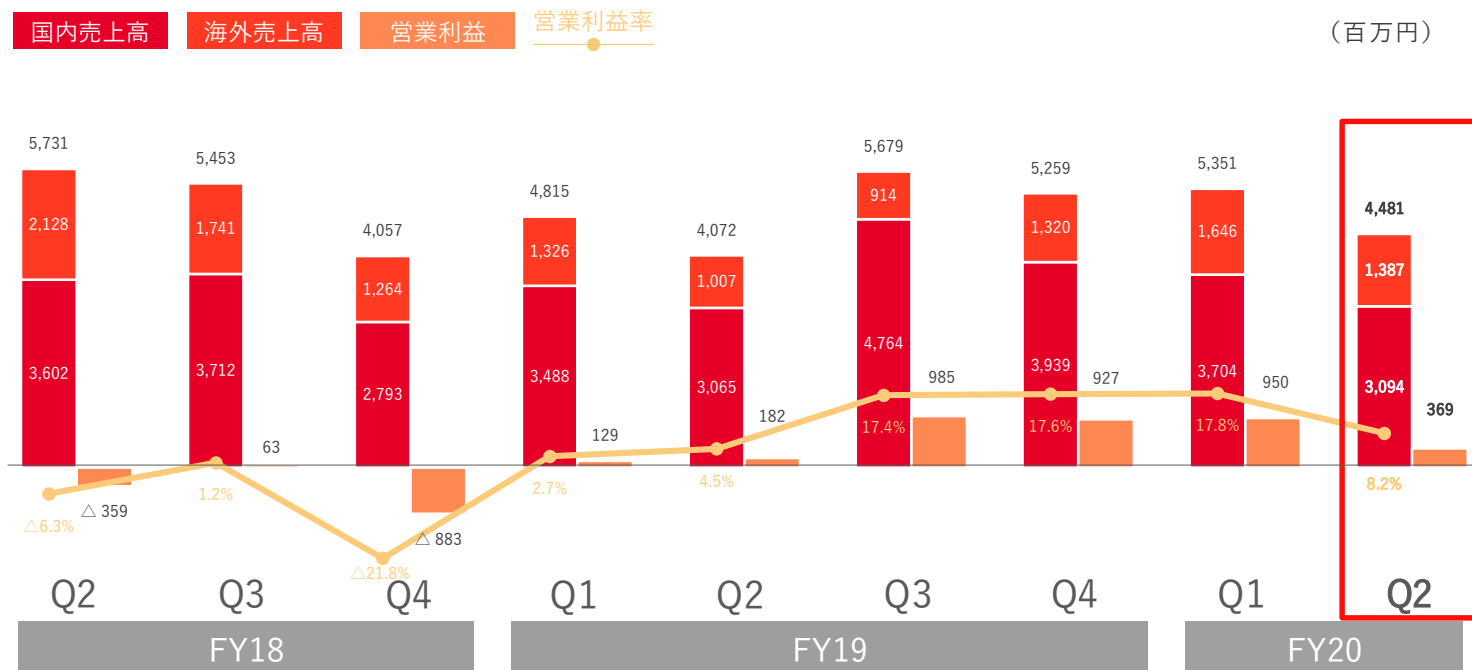
3.6億円

YonY +102.3% QonQ Δ 61.2%

海外売上高比率

31.0%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY20 Q2	FY19 Q2	前年同期比	FY20 Q1	前四半期比
売上高	4,481	4,072	+10.0%	5,351	Δ 16.3%
売上原価	3,286	2,972	+10.6%	3,569	Δ 7.9%
売上総利益	1,194	1,099	+8.6%	1,781	Δ 32.9%
売上総利益率	26.7%	27.0%	-	33.3%	-
販売管理費	825	917	Δ 10.0%	831	Δ 0.7%
営業利益	369	182	+102.3%	950	Δ 61.2%
営業利益率	8.2%	4.5%	-	17.8%	-
経常利益	650	170	+281.5%	1,082	Δ 39.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益	103	138	Δ 25.4%	901	Δ 88.5%

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、一部主力タイトルにてプロモーションを強化したことから、QonQで若干増加

開発費

20.2億円

YonY +1.2% QonQ △3.1%

広告宣伝費

3.5億円

YonY +15.2% QonQ +21.5%

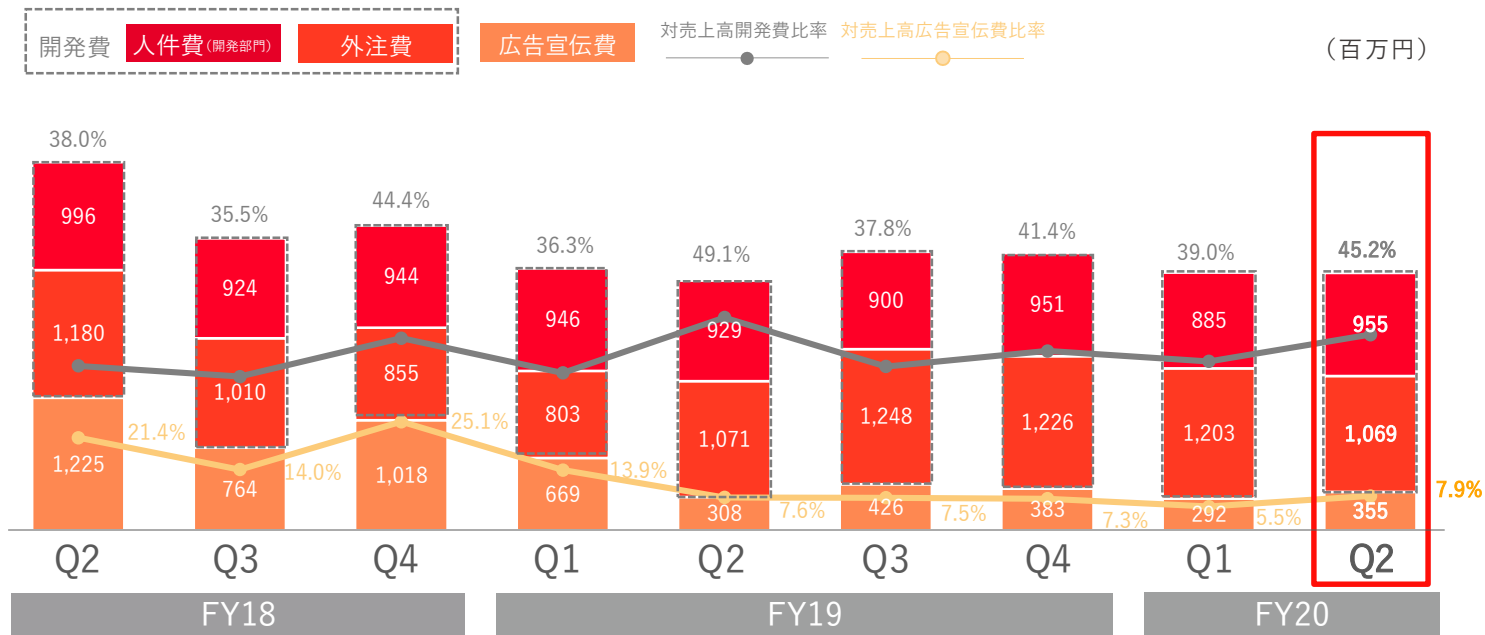
対売上高広告宣伝費比率

7.9%

(Q2累計期間)

6.6%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY20 Q2	FY19 Q2	前年同期比	FY20 Q1	前四半期比
売上原価	3,286	2,972	+10.6%	3,569	△7.9%
支払手数料	852	1,188	△28.3%	1,101	△22.6%
人件費	955	929	+2.7%	885	+7.9%
外注費	1,069	1,071	△0.2%	1,203	△11.1%
通信費	421	346	+21.7%	403	+4.5%
その他	△11	△563	-	△23	-
販売管理費	825	917	△10.0%	831	△0.7%
広告宣伝費	355	308	+15.2%	292	+21.5%
人件費	227	269	△15.5%	215	+5.5%
その他	242	339	△28.5%	323	△24.8%

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、67.0%と健全な水準を維持

現金及び預金

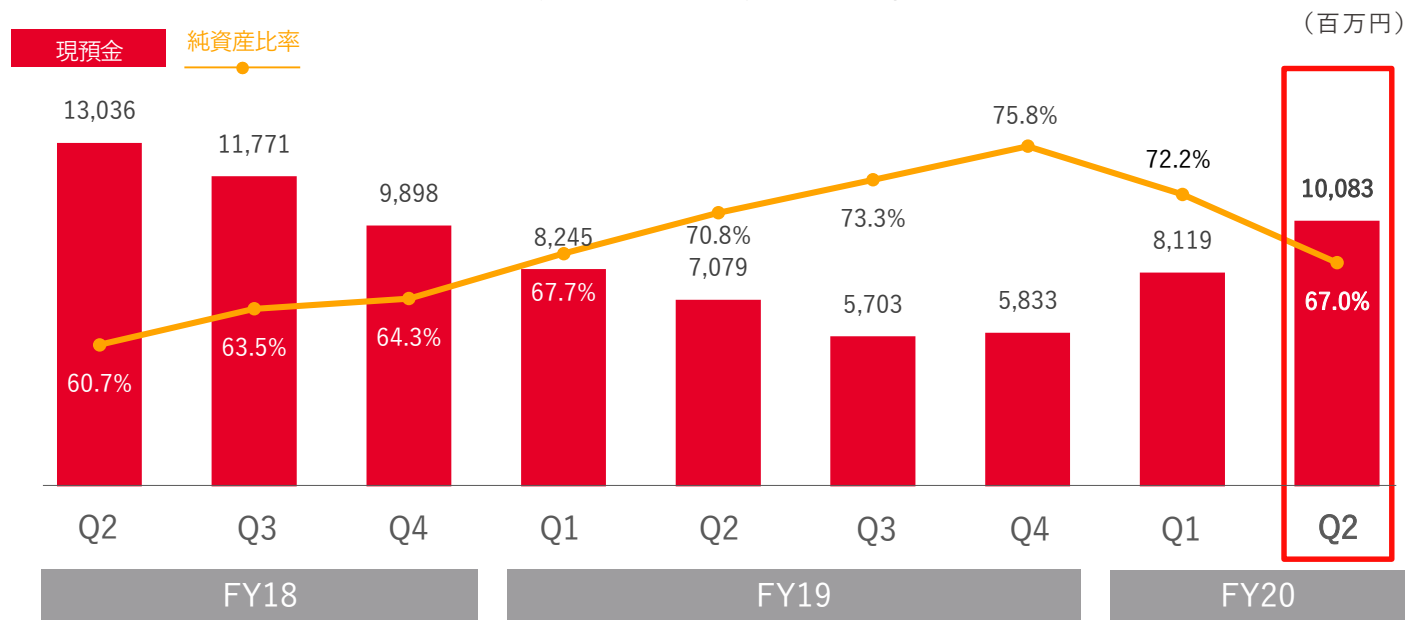
100.8億円

YonY +42.4% QonQ +24.2%

純資産比率

67.0%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY20 Q2	FY19 Q2	前年同期比	FY20 Q1	前四半期比
流動資産	13,542	9,857	+37.4%	11,492	+17.8%
現金及び預金	10,083	7,079	+42.4%	8,119	+24.2%
固定資産	10,410	9,435	+10.3%	10,510	△1.0%
総資産	23,953	19,293	+24.2%	22,003	+8.9%
流動負債	4,375	5,040	△13.2%	3,900	+12.2%
固定負債	3,529	601	+486.6%	2,224	+58.7%
純資産	16,049	13,650	+17.6%	15,879	+1.1%

ハイライト

- ✓ 人員数は、QonQで若干減少
- ✓ 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）

843人

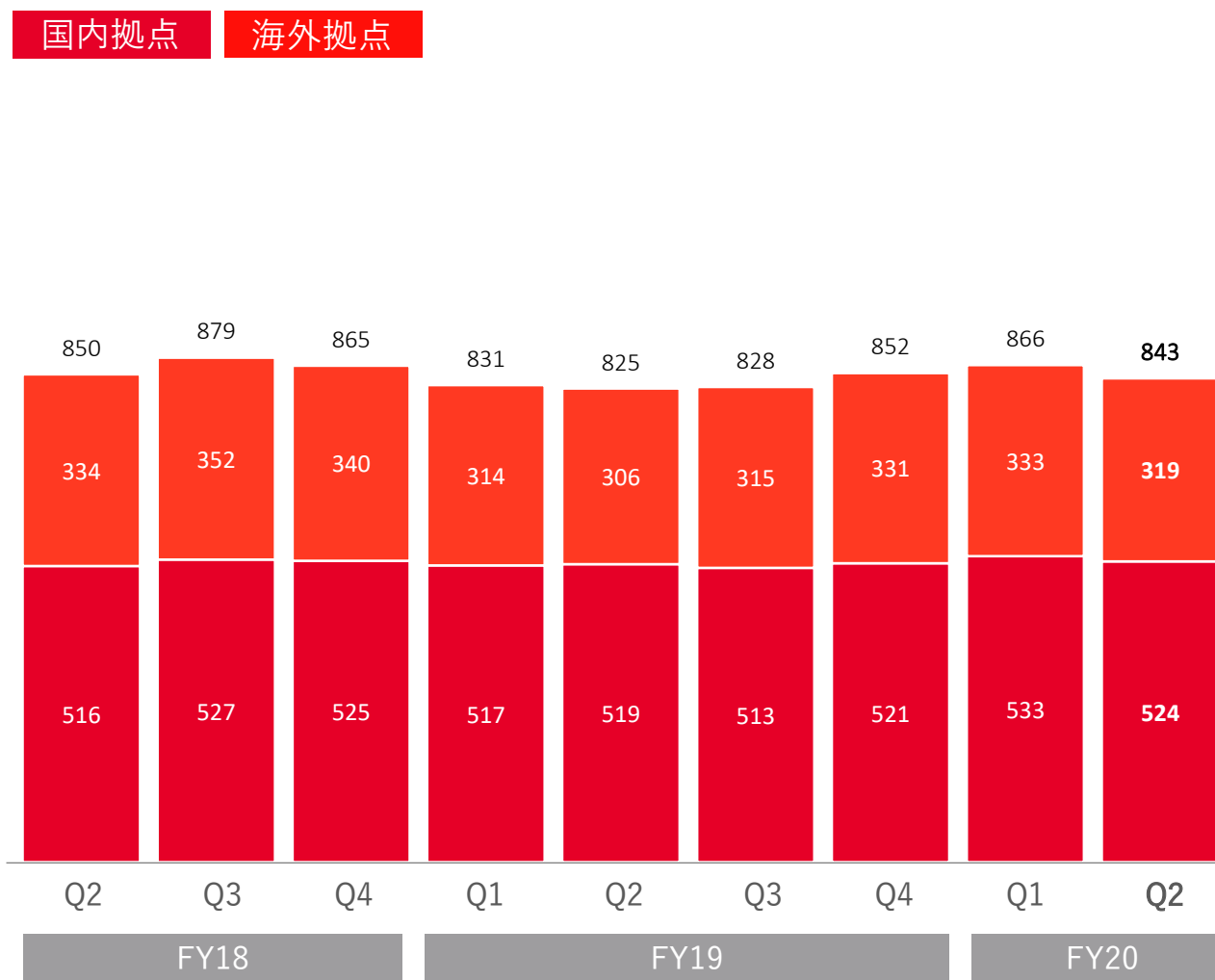
国内人員

524人

海外人員

319人

人員数（連結）



パイプライン

『ファンタジア・リビルド』の配信日が12月17日に決定。
あわせて、今期中にIPタイトル1本の配信を予定

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:AFX』を開発中
- ✓ 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』を2020年12月17日に配信予定

(※) 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

- ✓ 6周年施策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
- ✓ ファンイベント開催や有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 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
- ✓ 年末年始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

FY15配信



タガタメ

- ✓ 人気アニメとの新規、復刻コラボの実施等により、ユーザーベースは堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボや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、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 人気アニメとのコラボの実施等により、ユーザーベースは堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY19配信



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
- ✓ 年末年始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

- ✓ 季節イベントの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 年末年始施策の実施等により、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(※)

- ✓ 新レアリティの解放等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 年末年始施策の実施や海外オリジナルユニットの投入等により、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

- ✓ 周年前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
- ✓ 有力IPとのコラボの実施等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY19配信



FFBE幻影戦争
海外言語版 (※)

- ✓ 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
- ✓ 『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、Q2に暗号資産評価益約2億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**