

株式会社gumi

2021年4月期
第3四半期決算説明資料

2021年3月

The logo for the company 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 just before the "gumi" text.

目次

■ 決算概要（連結）	02
■ 業績の推移	06
■ パイプライン	11
■ 事業状況	13
• モバイルオンラインゲーム事業	
• 新規事業	

決算概要（連結）

Q3会計期間及びQ3累計期間ともに、新規事業の収益化実現により過去最高の経常利益を記録

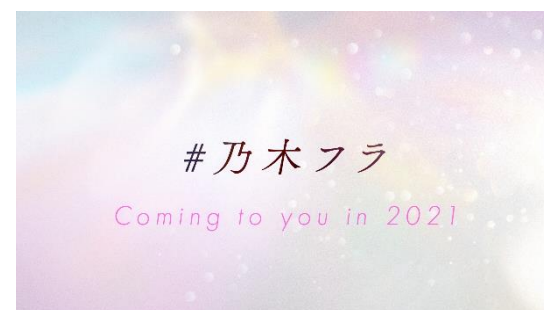
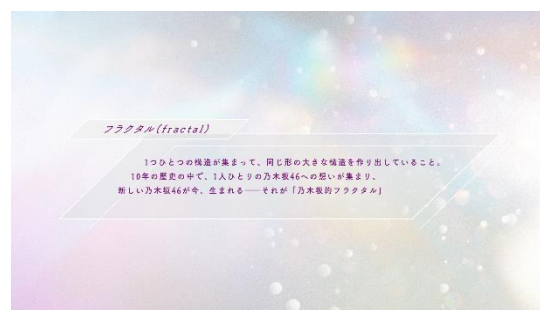
- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、主力タイトルの周年施策及び年末年始施策の実施等により、増収増益にて着地
- ✓ 新規事業は、保有する暗号資産の時価上昇及び当該暗号資産の一部売却等に伴い、Q3に営業外収益約6.1億円を計上

(百万円)	FY20 Q3実績	FY20 Q2実績	増減 (Q3実績-Q2実績)
売上高	5,011	4,481	+530
営業利益	534	369	+165
経常利益	1,105	650	+455
親会社株主に帰属する四半期純利益	593	103	+490

乃木坂46[公式]プロデュースアプリ『乃木坂的フラクタル』の開発を本日発表。 今春の配信を予定

“アナタだけの乃木坂46をプロデュースできる”をコンセプトに
「女性アイドルグループ『乃木坂46』」を題材とした育成シミュレーションゲーム

46 乃木坂46
新スマホゲームプロジェクト始動



(※) 現在開発中であり、今後配信時期や内容等は変更となる可能性がございます

Q2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、主力タイトルの周年施策や年末年始施策の実施等により、QonQで増収に
- ✓ 営業利益においては、主に増収に伴い、QonQで増益に

売上高

50.1億円

YonY Δ 11.8% QonQ +11.8%

営業利益

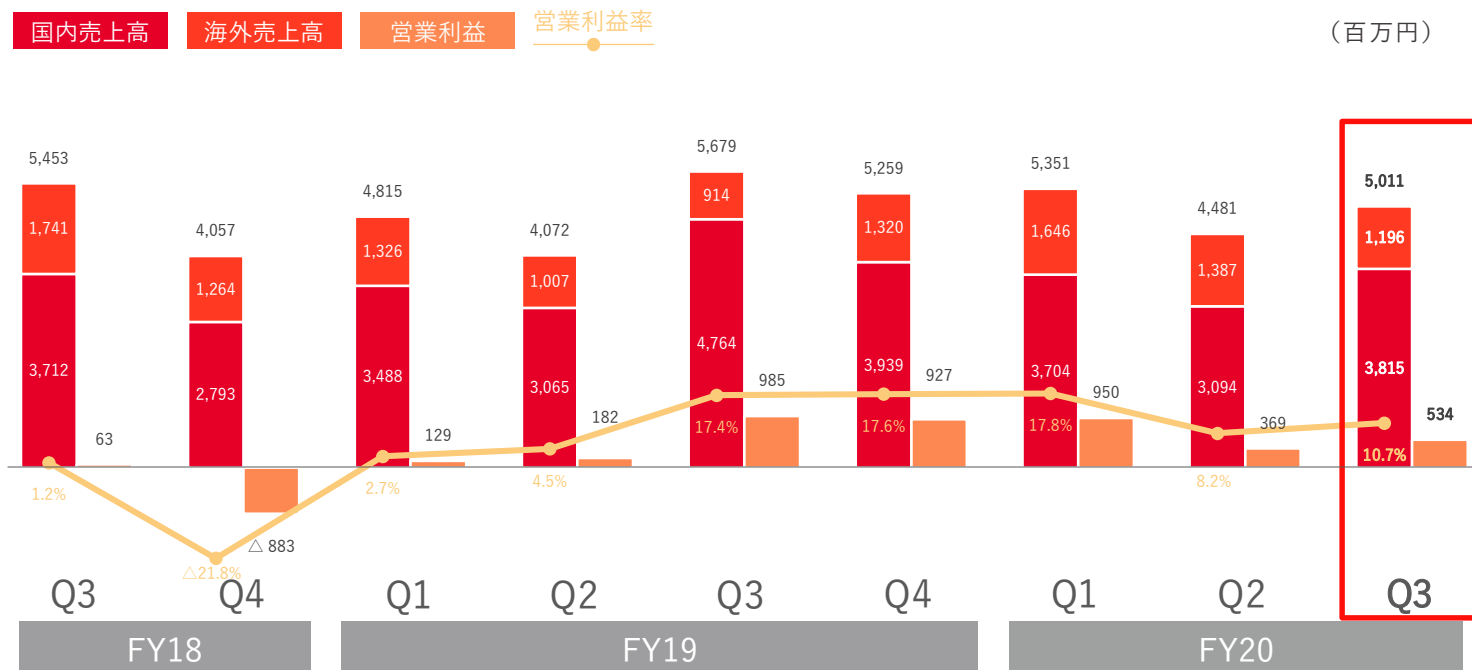
5.3億円

YonY Δ 45.7% QonQ +44.9%

海外売上高比率

23.9%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY20 Q3	FY19 Q3	前年同期比	FY20 Q2	前四半期比
売上高	5,011	5,679	Δ 11.8%	4,481	+11.8%
売上原価	3,566	3,668	Δ 2.8%	3,286	+8.5%
売上総利益	1,445	2,011	Δ 28.1%	1,194	+21.0%
売上総利益率	28.8%	35.4%	-	26.7%	-
販売管理費	910	1,025	Δ 11.2%	825	+10.3%
営業利益	534	985	Δ 45.7%	369	+44.9%
営業利益率	10.7%	17.4%	-	8.2%	-
経常利益	1,105	1,006	+9.8%	650	+69.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益	593	462	+28.4%	103	+474.8%

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で増加
- ✓ 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

24.2億円

YonY +12.8% QonQ +19.8%

広告宣伝費

3.9億円

YonY △7.2% QonQ +11.4%

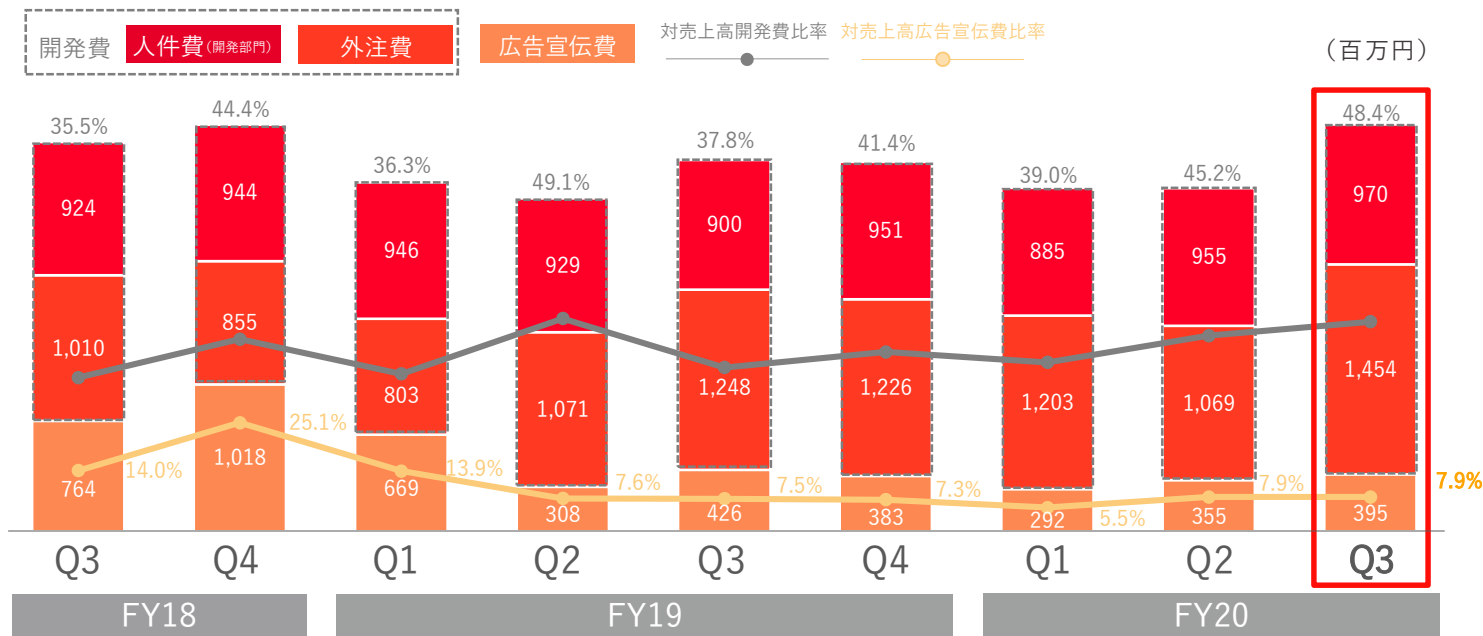
対売上高広告宣伝費比率

7.9%

(Q3累計期間)

7.0%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY20 Q3	FY19 Q3	前年同期比	FY20 Q2	前四半期比
売上原価	3,566	3,668	△2.8%	3,286	+8.5%
支払手数料	896	1,207	△25.8%	852	+5.2%
人件費	970	900	+7.8%	955	+1.6%
外注費	1,454	1,248	+16.5%	1,069	+36.0%
通信費	481	444	+8.2%	421	+14.0%
その他	△237	△133	-	△11	-
販売管理費	910	1,025	△11.2%	825	+10.3%
広告宣伝費	395	426	△7.2%	355	+11.4%
人件費	232	268	△13.6%	227	+1.9%
その他	282	330	△14.4%	242	+16.5%

ハイライト

- ✓ 現預金は、銀行借入の返済等によりQonQで減少
- ✓ 純資産比率は、69.5%と健全な水準を維持

現金及び預金

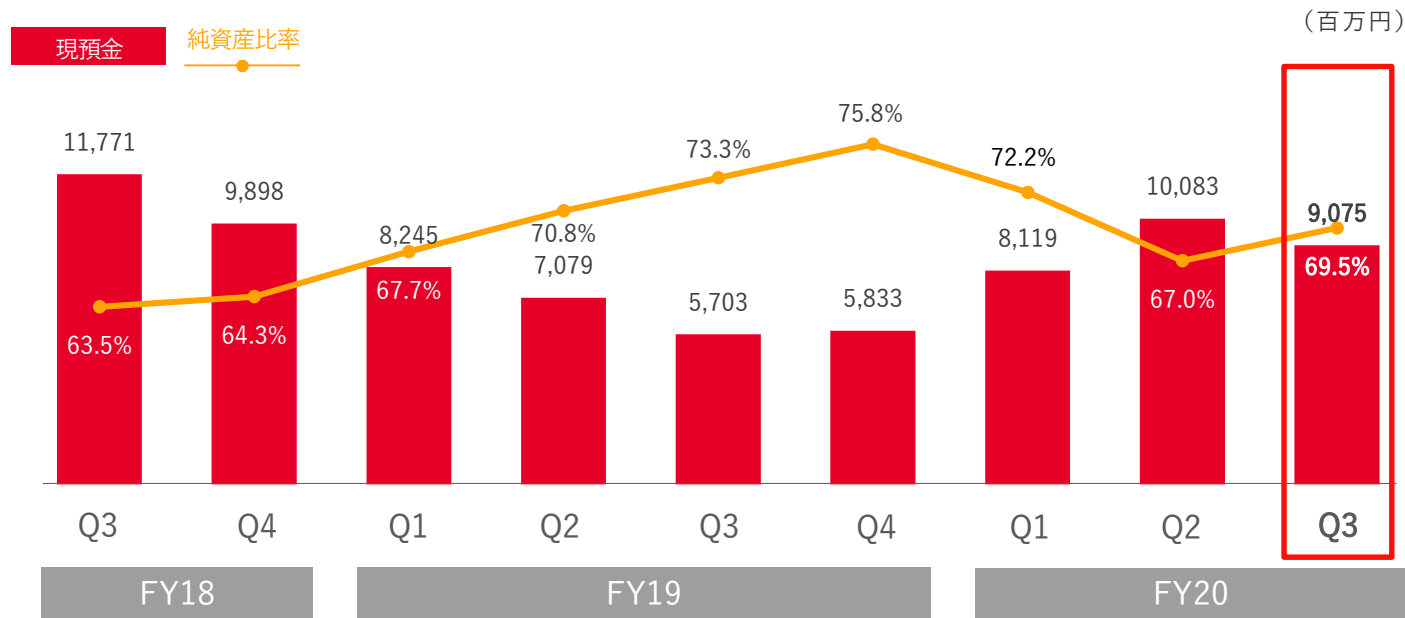
90.7億円

YonY +59.1% QonQ △10.0%

純資産比率

69.5%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY20 Q3	FY19 Q3	前年同期比	FY20 Q2	前四半期比
流動資産	13,151	9,403	+39.9%	13,542	△2.9%
現金及び預金	9,075	5,703	+59.1%	10,083	△10.0%
固定資産	10,898	9,757	+11.7%	10,410	+4.7%
総資産	24,050	19,161	+25.5%	23,953	+0.4%
流動負債	4,263	4,226	+0.9%	4,375	△2.6%
固定負債	3,075	893	+244.2%	3,529	△12.9%
純資産	16,711	14,040	+19.0%	16,049	+4.1%

ハイライト

- ✓ 人員数は、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）

857人

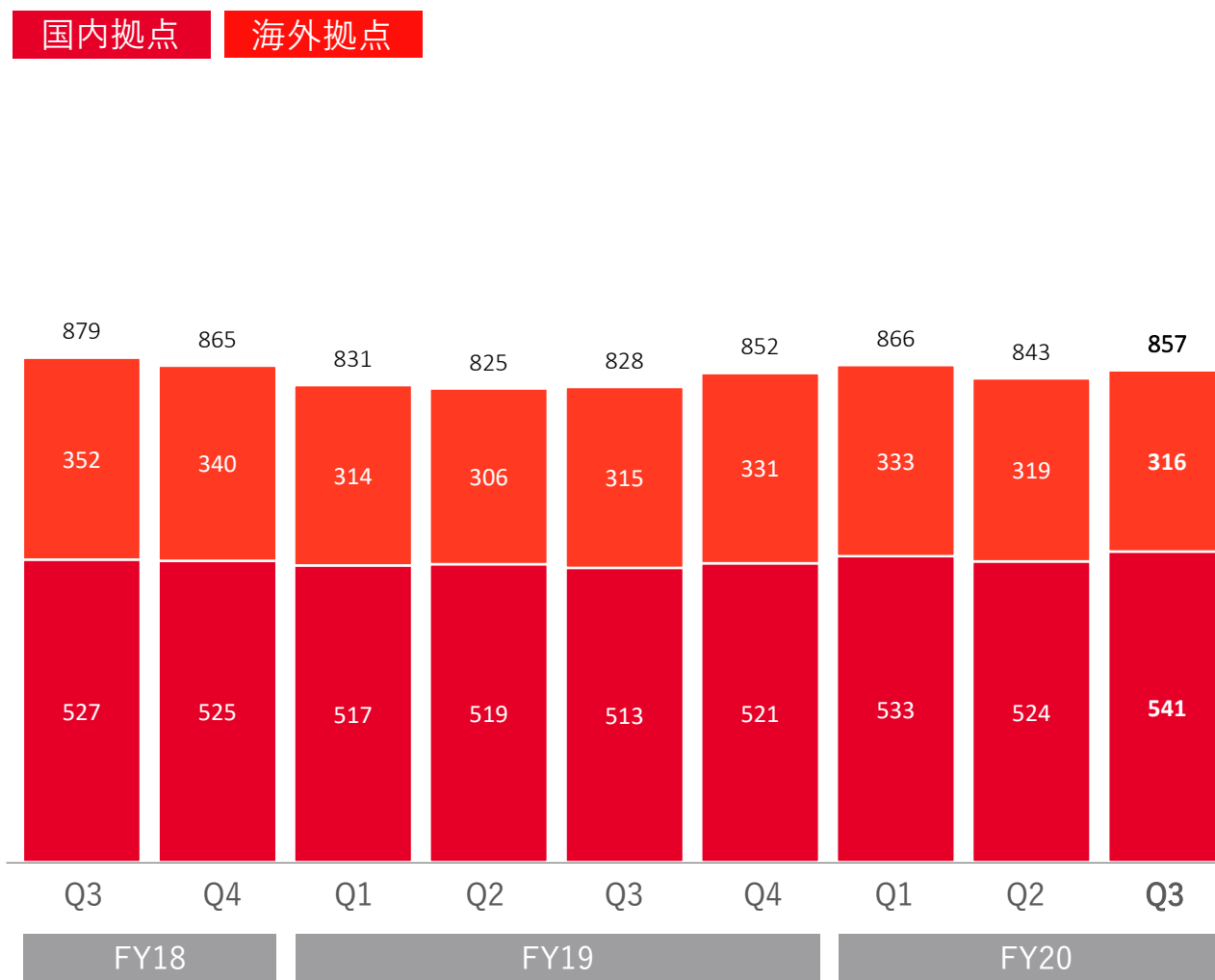
国内人員

541人

海外人員

316人

人員数（連結）



パイプライン

乃木坂46[公式]プロデュースアプリ『乃木坂的フラクタル』の開発を 3月12日に発表

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』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

- ✓ 『乃木坂的フラクタル』を開発中。今春の配信を予定
- ✓ 有力IPホルダーとの新企画も順調に進捗

開発受託

1本

- ✓ 『ファンタジア・リビルド』を12月17日に配信開始
- ✓ その他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

- ✓ 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は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施や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、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堅調に推移
- ✓ 5.5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

FY15配信



タガタメ

- ✓ 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
- ✓ 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



クリュニ

- ✓ アイドルグループ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
- ✓ 人気アニメとのコラボや5周年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、拡大を図る

FY19配信



FFBE幻影戦争 (※)

- ✓ 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
- ✓ 『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

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 年末年始施策の実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ 季節イベントの実施等により、ユーザーベースの維持を図る

FY16配信



FFBE海外言語版(※)

- ✓ ブラックフライデーや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堅調に推移
- ✓ 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

- ✓ 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は堅調に推移
- ✓ 劇場版の海外配信開始に関連したイベントの実施等により、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 (※)

- ✓ 『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
- ✓ 1周年記念イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

新規事業

- ✓ 新規事業は投資領域にて収益化を実現
- ✓ 既存投資先のExit等による継続的な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

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

- ✓ 2016年2月よりVR FUNDへ共同事業者 (GP) として参画し、主に海外の有力企業への投資を実行
- ✓ VR FUNDの投資先の時価が上昇したことを主因として、Q3に持分法による投資利益約2.1億円を計上

主な投資先



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®

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 

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

- ✓ ブロックチェーン事業への投資や提携先支援等により暗号資産を受領
- ✓ 保有している暗号資産の時価が上昇したことに加え、当該暗号資産の一部売却に伴い、Q3に暗号資産評価益約2.5億円、暗号資産売却益約1.4億円を計上
- ✓ 今後も、継続的に保有する暗号資産の一部売却を行う方針

主な投資先



1inch Exchange

流動性、価格及び取引コストを全て最適化できる分散型取引所 (DEX)アグリゲーターの開発



Idle Finance

アルゴリズムでユーザー資産を自動的に分散型金融(DeFi)プールに分配するリバランスプロトコルの開発

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



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

※gumi venturesより投資を実行

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**