

株式会社gumi

2021年4月期
通期及び第4四半期決算説明資料

2021年6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）	03
■ 業績予想	08
■ 今後の取組み	10
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	
■ 業績の推移	17
■ 事業状況	24
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	
■ 中期経営戦略の進捗と今後の方針	32
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	

- gumiグループ創業者であり新規事業管掌の取締役会長 國光 宏尚が、本年7月の第14回定時株主総会の終結の時をもって取締役を退任
- 引き続きモバイルオンラインゲーム事業並びに新規事業は、代表取締役社長 川本 寛之が統括

<新経営体制（予定）> (※)

代表取締役社長

川本 寛之

取締役

本吉 誠

社外取締役 監査等委員

高橋 信太郎

社外取締役 監査等委員

長南 伸明

社外取締役 監査等委員

梅田 裕一

社外取締役 監査等委員

清水 健次

決算概要（連結）

Q4は、QonQで減収。営業赤字となるも、過去最高の経常利益を達成

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、季節要因による減収等により営業赤字に。また、一部の開発中タイトルの減損等によりQ4に特別損失約18億円を計上
- ✓ 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、Q4に営業外収益約35億円を計上し、経常利益ベースでの増益に大きく寄与

(百万円)	FY20 Q4実績	FY20 Q3実績	増減 (Q4実績-Q3実績)
売上高	3,783	5,011	△1,228
営業利益	△340	534	△874
経常利益	3,233	1,105	+2,128
親会社株主に帰属する四半期純利益	237	593	△356

通期は、YonYで減収も、新規事業の収益化に伴い過去最高の経常利益及び当期純利益を達成

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、主力タイトルの配信長期化や新規タイトルの配信遅延等により減収、営業利益ベースで減益にて着地
- ✓ 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、通期で営業外収益約46億円を計上し、経常利益ベースでの増益に大きく寄与

(百万円)	FY20 実績	FY19 実績	増減 (FY20実績-FY19実績)
売上高	18,628	19,827	△1,199
営業利益	1,514	2,225	△711
経常利益	6,071	2,124	+ 3,947
親会社株主に帰属する当期純利益	1,835	1,757	+ 78

前期の業績に鑑み、2期連続の配当を決定 (※)

- ✓ 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

	2021年4月期	2020年4月期
中間配当金	0.00円	0.00円
期末配当金	5.00円	5.00円
合計	5.00円	5.00円
配当金の総額	151百万円	150百万円
配当基準日	2021年4月30日	2020年4月30日

Q3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

業績予想

前期に引き続き、今期の業績予想は非開示とする方針

今後も事業構造上、大きな変化がない限りは非開示の方針を継続予定

<主な理由>

- ✓ 新規タイトルの品質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り、配信時期の予測が困難であること
- ✓ 今期中に配信を予定している新規タイトルの合理的な売上予測が困難であること
- ✓ 保有している暗号資産価値のボラティリティが高く、暗号資産価値の変動に伴う営業外損益の合理的な予測が困難であること

今後の取組み

モバイルオンラインゲーム事業

今夏に2本、今期中に2本のタイトルを配信予定

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:BFX』を開発中。今夏配信を予定
- ✓ その他自社オリジナル2本を開発中。うち1本を今期配信予定
- ✓ 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。今夏配信を予定

開発受託

1本

- ✓ コンソール向けに開発中。今期配信を予定

(※) 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

『ブレイブ フロンティア』シリーズ最新作『code:BFX(タイトル仮)』 今夏の配信を予定

ブレフロの召喚術バトルを3Dで体感！

女神を失い、滅びゆく世界—

ただ一つの救いを求めて“仮想迷宮”の深淵を目指す、新たな召喚師の物語



乃木坂46[公式]プロデュースゲームアプリ『乃木坂的フラクタル』 今夏の配信を予定

“アナタだけの乃木坂46をプロデュース”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



乃木坂的フラクタル
Nogizaka 46's Fractal

(※) 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あります

©乃木坂46LLC/Y&N Brothers Inc. ©gumi

新規事業

XR事業

ブロックチェーン事業

投資領域

(※)

- ✓ 保有している暗号資産の時価変動等により、短期的には大幅な損益の変動が見込まれるものの、既存投資先のExit等により継続的に投資収益を創出

コンテンツ 開発領域

- ✓ VR/ARなどを活用した自社ゲームコンテンツの開発

- ✓ ブロックチェーンコンテンツのリーディングカンパニー double jump.tokyoとの連携強化
- ✓ 自社コンテンツのNFT化を含む新規コンテンツの開発

業績の推移

ハイライト

- ✓ 売上においては、季節要因等により、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

37.8億円

YonY Δ 28.1% QonQ Δ 24.5%

営業利益

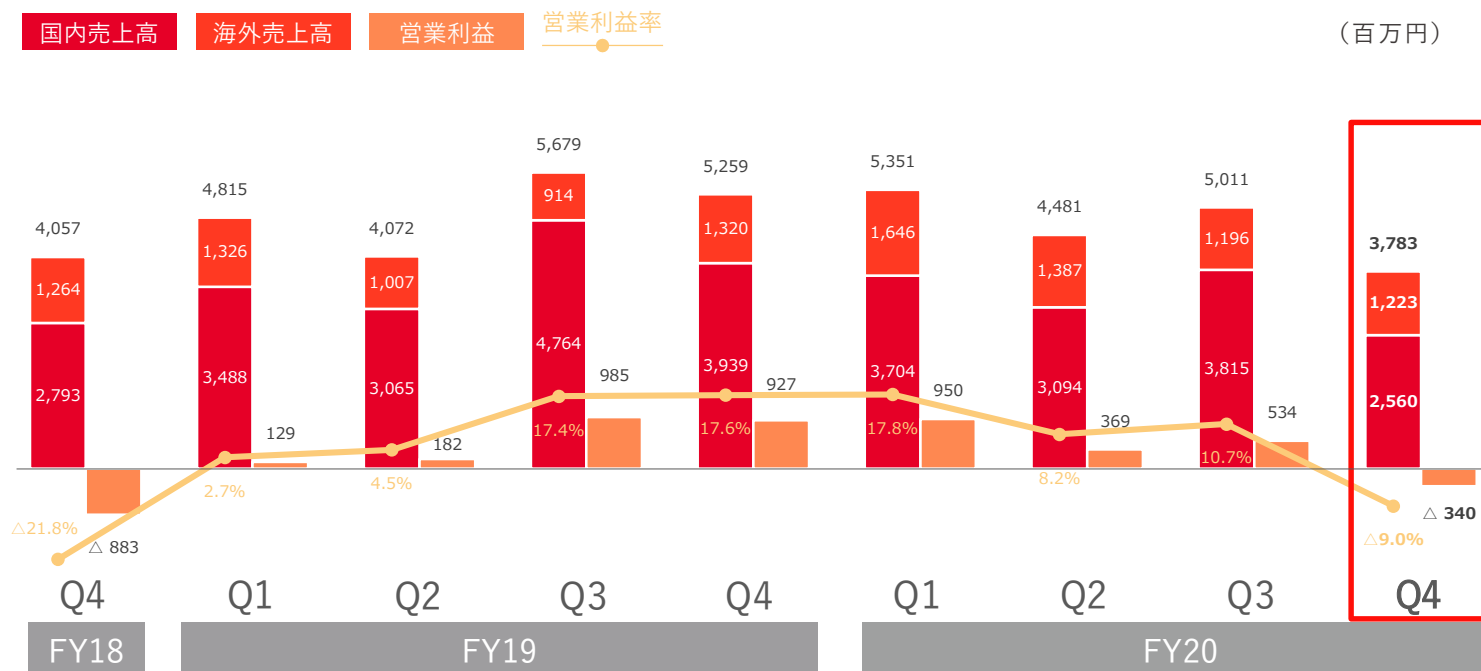
Δ 3.4億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

32.3%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY20 Q4	FY19 Q4	前年同期比	FY20 Q3	前四半期比
売上高	3,783	5,259	Δ 28.1%	5,011	Δ 24.5%
売上原価	3,210	3,410	Δ 5.9%	3,566	Δ 10.0%
売上総利益	572	1,848	Δ 69.0%	1,445	Δ 60.4%
売上総利益率	15.1%	35.2%	-	28.8%	-
販売管理費	913	921	Δ 0.9%	910	+0.3%
営業利益	Δ 340	927	-	534	-
営業利益率	Δ 9.0%	17.6%	-	10.7%	-
経常利益	3,233	906	+256.5%	1,105	+192.6%
親会社株主に帰属する四半期純利益	237	1,328	Δ 82.1%	593	Δ 60.1%

ハイライト

- ✓ 開発費は、複数の大型タイトルの開発は継続も、QonQで減少
- ✓ 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

22.0億円

YonY +1.4% QonQ △8.9%

広告宣伝費

4.4億円

YonY +17.2% QonQ +13.5%

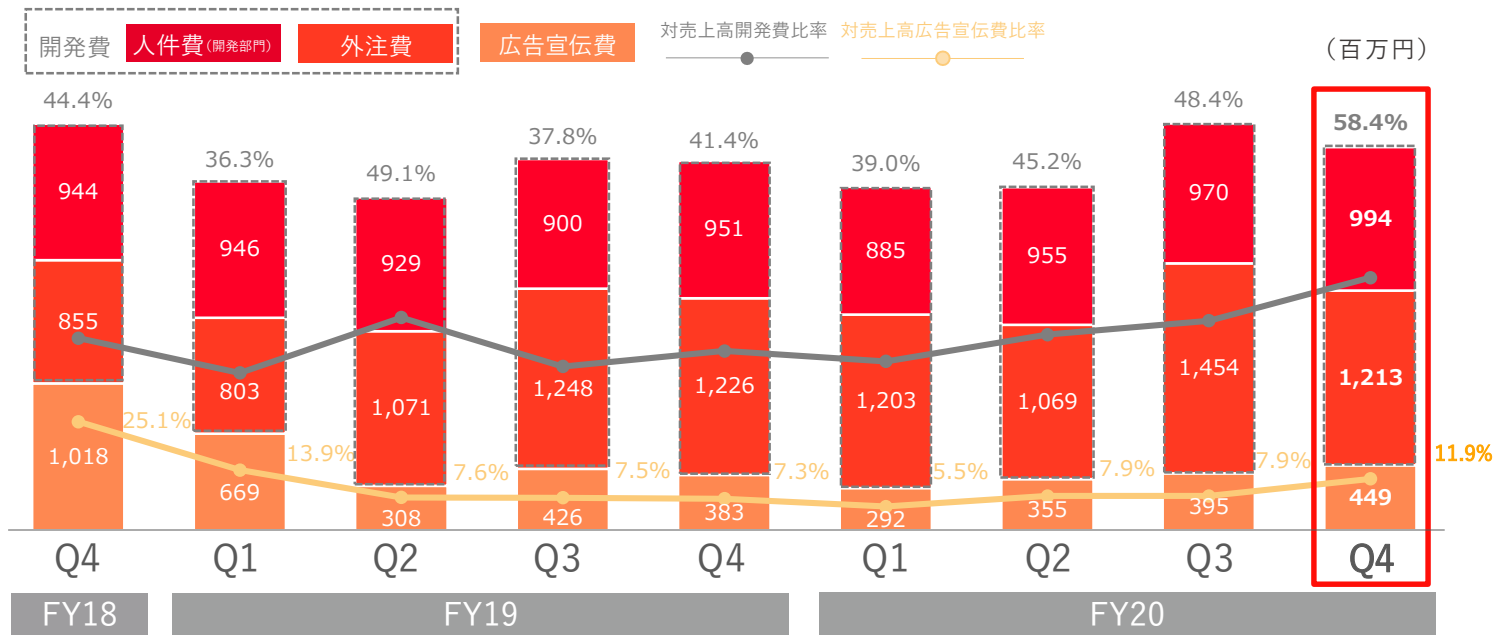
対売上高広告宣伝費比率

11.9%

(Q4累計期間)

8.0%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY20 Q4	FY19 Q4	前年同期比	FY20 Q3	前四半期比
売上原価	3,210	3,410	△5.9%	3,566	△10.0%
支払手数料	822	1,064	△22.7%	896	△8.2%
人件費	994	951	+4.5%	970	+2.4%
外注費	1,213	1,226	△1.0%	1,454	△16.5%
通信費	425	386	+10.2%	481	△11.6%
その他	△246	△218	-	△237	-
販売管理費	913	921	△0.9%	910	+0.3%
広告宣伝費	449	383	+17.2%	395	+13.5%
人件費	224	233	△3.8%	232	△3.2%
その他	239	304	△21.4%	282	△15.5%

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、68.7%と健全な水準を維持

現金及び預金

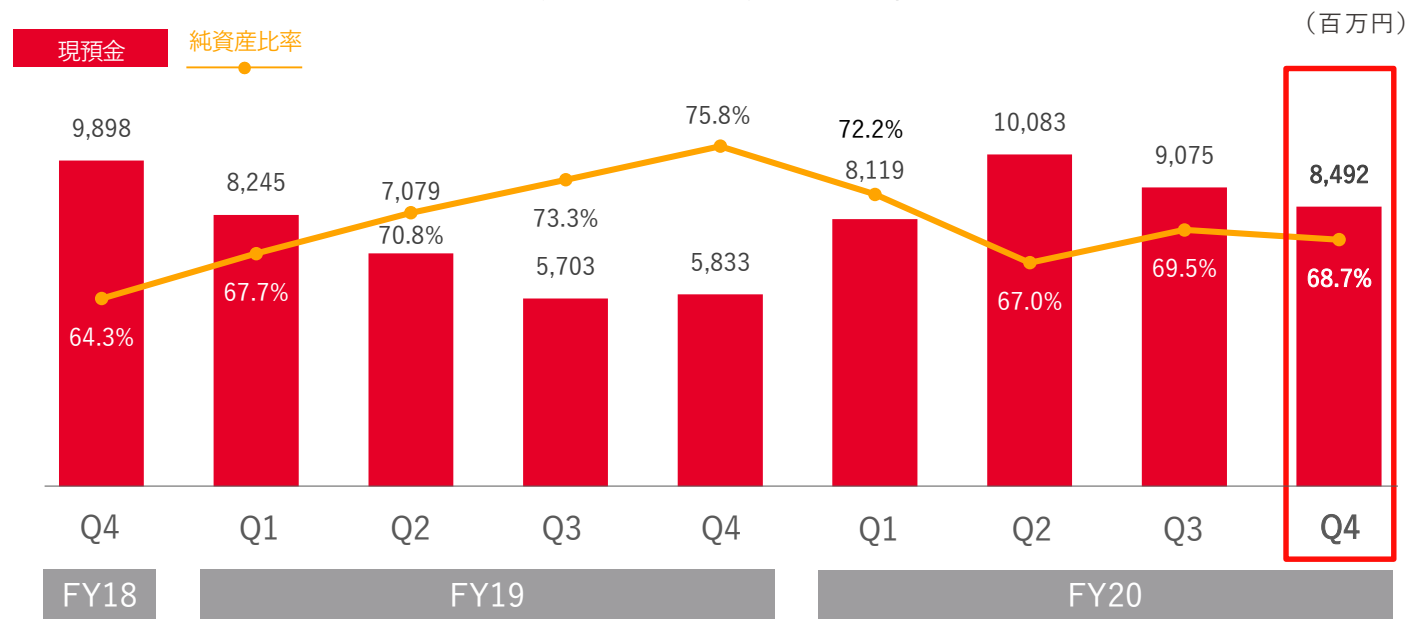
84.9億円

YonY +45.6% QonQ △6.4%

純資産比率

68.7%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY20 Q4	FY19 Q4	前年同期比	FY20 Q3	前四半期比
流動資産	13,584	9,624	+41.1%	13,151	+3.3%
現金及び預金	8,492	5,833	+45.6%	9,075	△6.4%
固定資産	11,427	10,382	+10.1%	10,898	+4.9%
総資産	25,012	20,006	+25.0%	24,050	+4.0%
流動負債	4,576	4,278	+7.0%	4,263	+7.3%
固定負債	3,245	558	+481.1%	3,075	+5.5%
純資産	17,190	15,169	+13.3%	16,711	+2.9%

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）

866人

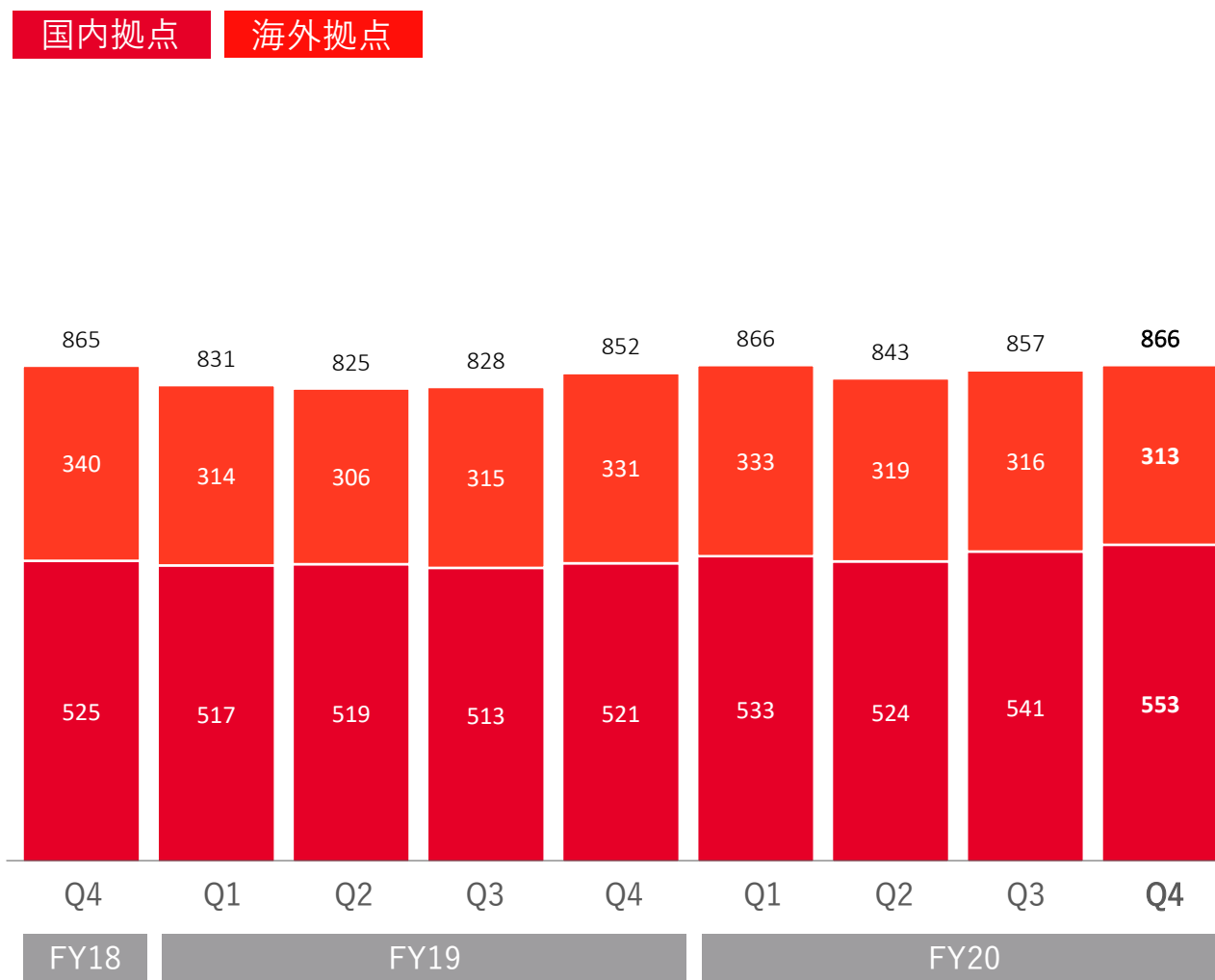
国内人員

553人

海外人員

313人

人員数（連結）



ハイライト

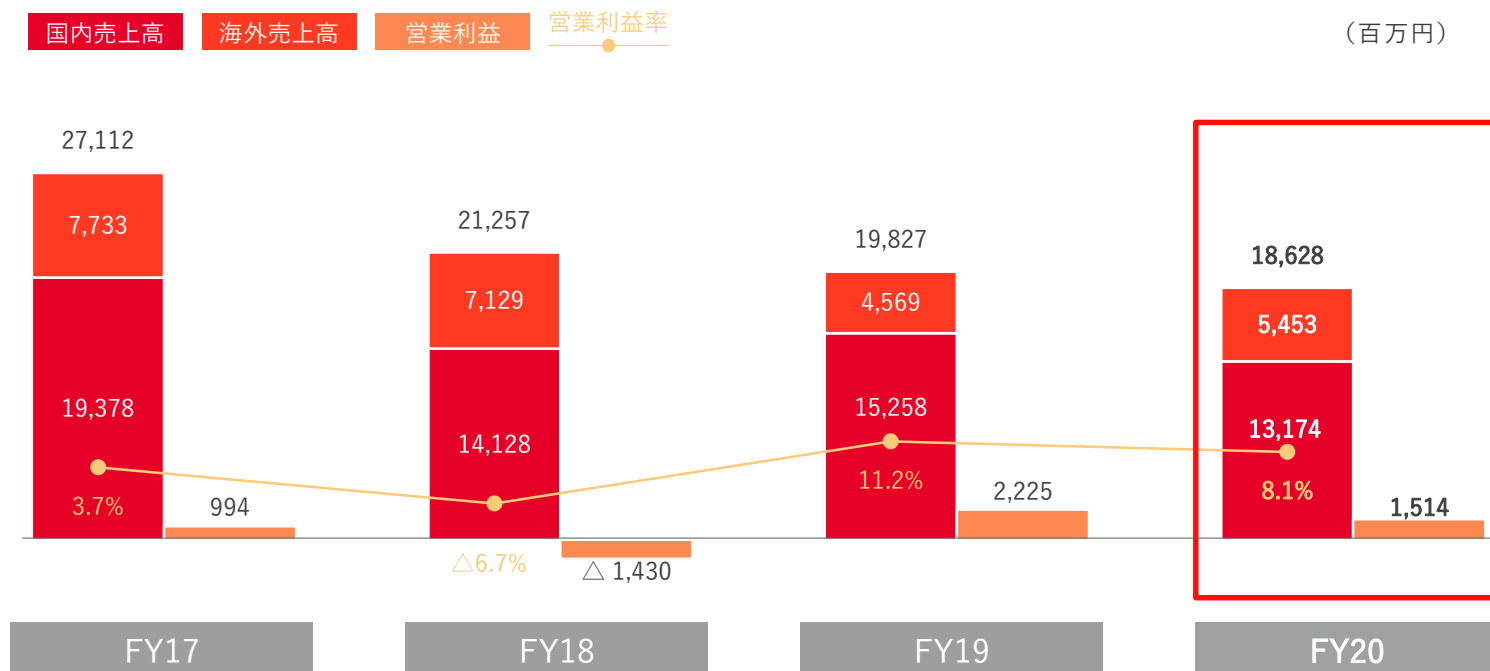
- ✓ 売上においては、一部主力タイトルの配信期間経過による売上減少等に伴い、YonYで減収に
- ✓ 営業利益においては、主に減収に伴い、YonYで減益に

売上高
186.2億円

営業利益
15.1億円

海外売上高比率
29.3%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY17	FY18	FY19	FY20
売上高	27,112	21,257	19,827	18,628
国内売上高	19,378	14,128	15,258	13,174
海外売上高	7,733	7,129	4,569	5,453
営業利益	994	△1,430	2,225	1,514
営業利益率	3.7%	△6.7%	11.2%	8.1%
経常利益	962	△1,661	2,124	6,071
親会社株主に帰属する当期純利益	552	△1,695	1,757	1,835

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、YonYで増加
- ✓ 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で減少

開発費

87.4億円

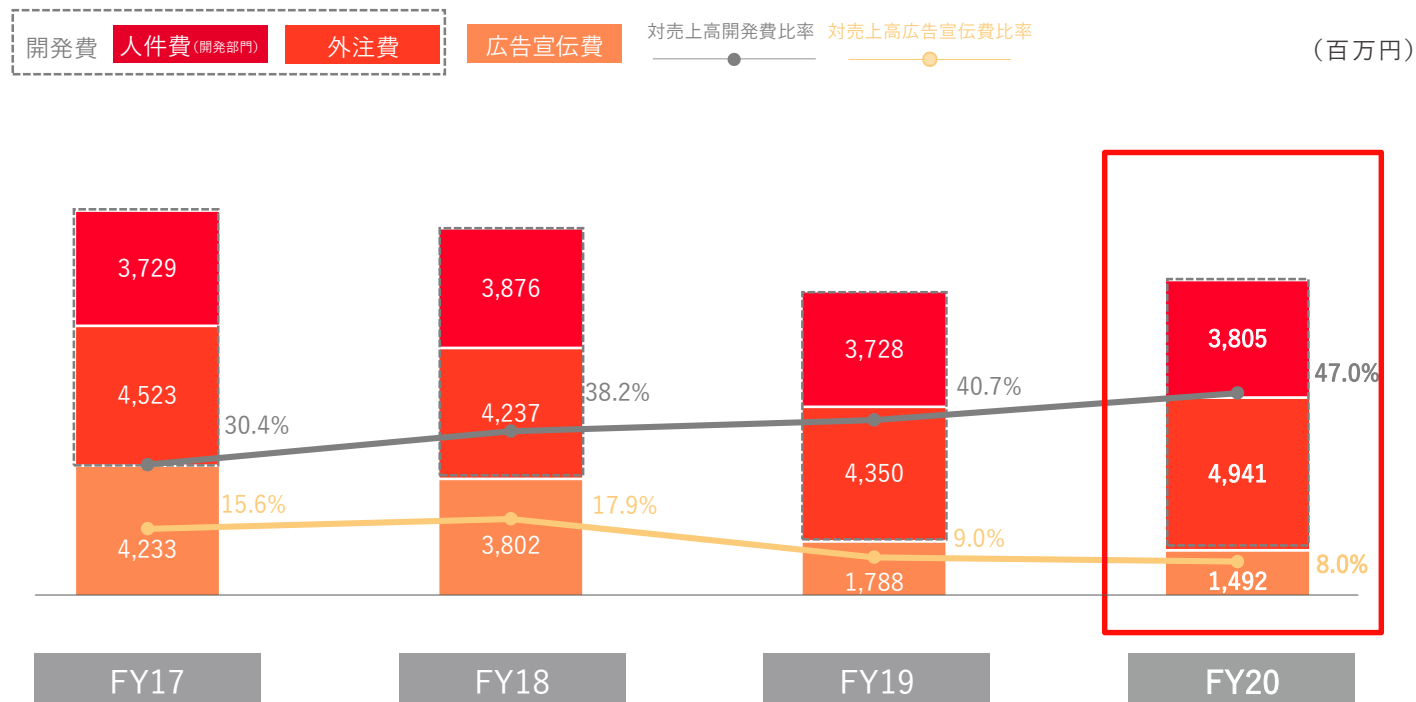
広告宣伝費

14.9億円

対売上高広告宣伝費比率

8.0%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY17	FY18	FY19	FY20
開発費	8,253	8,114	8,079	8,746
人件費(開発部門)	3,729	3,876	3,728	3,805
外注費	4,523	4,237	4,350	4,941
広告宣伝費	4,233	3,802	1,788	1,492
対売上高開発費比率	30.4%	38.2%	40.7%	47.0%
対売上高広告宣伝費比率	15.6%	17.9%	9.0%	8.0%

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

- ✓ 有力IPとのコラボや6.5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
- ✓ ウェディングイベントや海上編イベントの実施等を予定



FFBE (※1)

- ✓ 5.5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

FY15
配信



タガタメ

- ✓ 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
- ✓ 有力IPとの復刻コラボや季節イベントの実施等を予定



クリュニ

- ✓ 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は堅調に推移
- ✓ 季節イベントや新規イベントの実施等を予定

FY19
配信



FFBE
幻影戦争 (※2)

- ✓ メインストーリー新章の開始や新イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移

FY16
配信



FFBE

海外言語版 (※1)

- ✓ 海外オリジナルユニットの投入等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 海外オリジナルイベントや5周年施策の実施等を予定

FY17
配信



タガタメ

海外言語版

- ✓ 劇場版の海外配信に関連したイベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボや季節イベントの実施等を予定

FY19
配信



FFBE

幻影戦争

海外言語版 (※2)

- ✓ 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は好調に推移
- ✓ 海外オリジナルユニットの投入等を予定

新規事業

- ✓ VR FUNDの投資先の時価が上昇したことを主因として、通期で持分法による投資利益約23億円を計上
- ✓ 上記の持分法による投資利益は、2021年3月末時点において、VR FUNDが保有している投資先の時価を基準にしており、今後も大幅な資産価値の変動の可能性はある

主な投資先



Recroom

バーチャル空間で一緒にゲーム等が可能なB2Cソーシャルプラットフォームの開発。企業評価額が12.5億ドルに達し、VR企業で世界初のユニコーンに



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



Epic Games

全世界で3.5億以上のアカウントを持ち、世界最大級のゲームのひとつである『フォートナイト』の運営及びUnreal Engine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

- ✓ 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、通期で暗号資産評価益 約11億円、暗号資産売却益 約9億円を計上
- ✓ 上記の暗号資産評価益は、2021年4月末時点において、gumi Cryptosが保有している暗号資産の時価を基準にしており、今後も大幅な資産価値の変動の可能性がある
- ✓ 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



Krayton

Kakao傘下のグローバルなパブリックブロックチェーンプロジェクト。エンタープライズサービス中心のプラットフォームの開発

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



Opensea

世界初で最大のNFTマーケットプレイス。アート、音楽、ゲームアイテム、バーチャルコレクティブル等、様々なNFTを販売



Celsius

コミュニティの総資産が200億ドルを超える、クリプト資産管理Cefiプラットフォームの開発

投資先：double jump.tokyo株式会社



- ✓ 資本業務提携先であるブロックチェーンコンテンツ領域のリーディングカンパニー
- ✓ 大手IPホルダーや国内外のブロックチェーン関連企業等と協業や業務提携を行う
- ✓ 6月10日付でgumi Cryptosより追加出資を実施。当社グループとの更なる事業連携を図る

事業内容

- ブロックチェーンゲームの開発及び運営



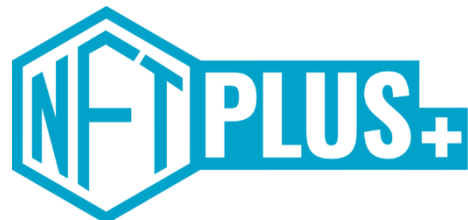
(※)



- ブロックチェーンゲーム開発支援プログラム『MCH+』の提供



- NFT事業支援サービス「NFTPLUS」の提供



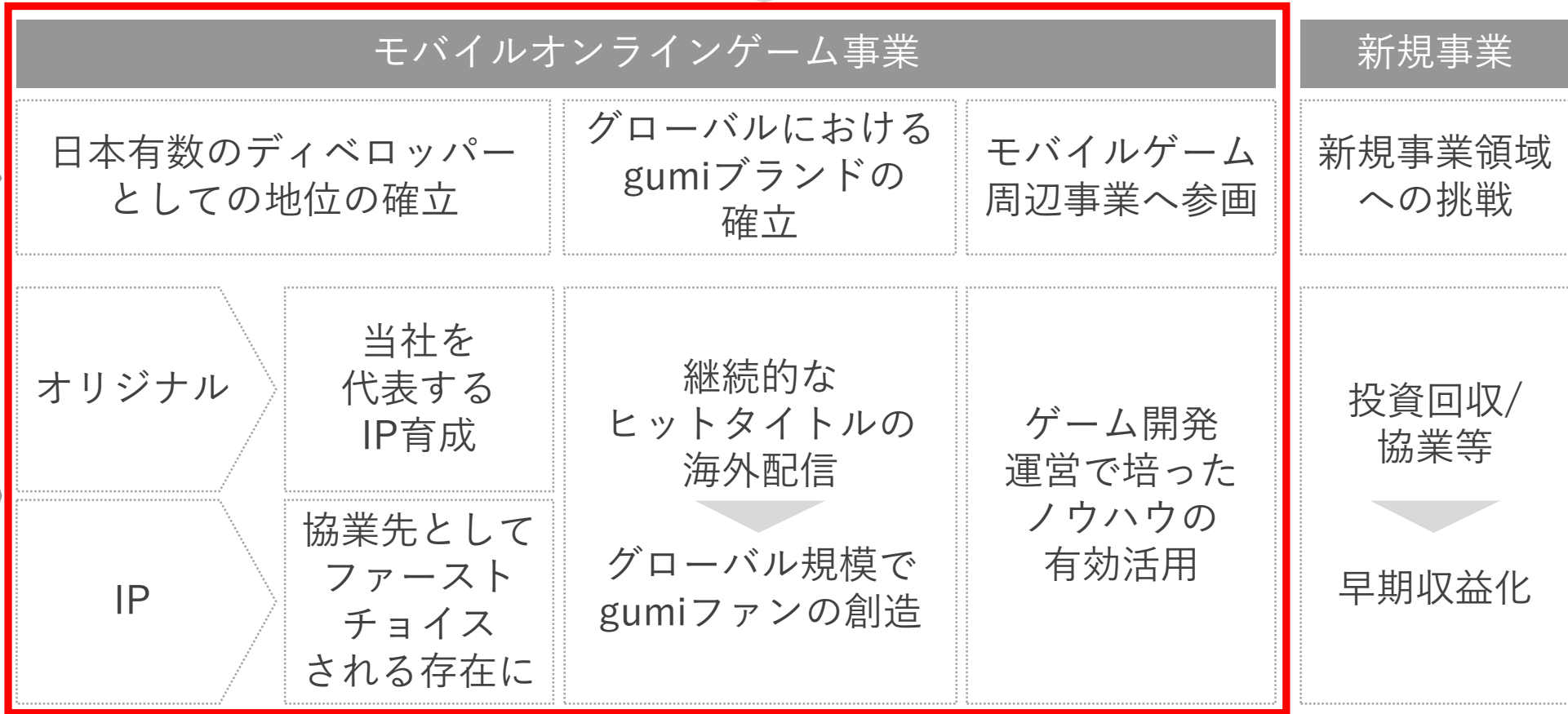
中期経営戦略の進捗と今後の方針

モバイルオンラインゲーム事業

目指す
会社像

世界を代表する自社IPを創出し、
国内・海外に向け最高のコンテンツを提供する世界有数のゲーム企業

基本戦略



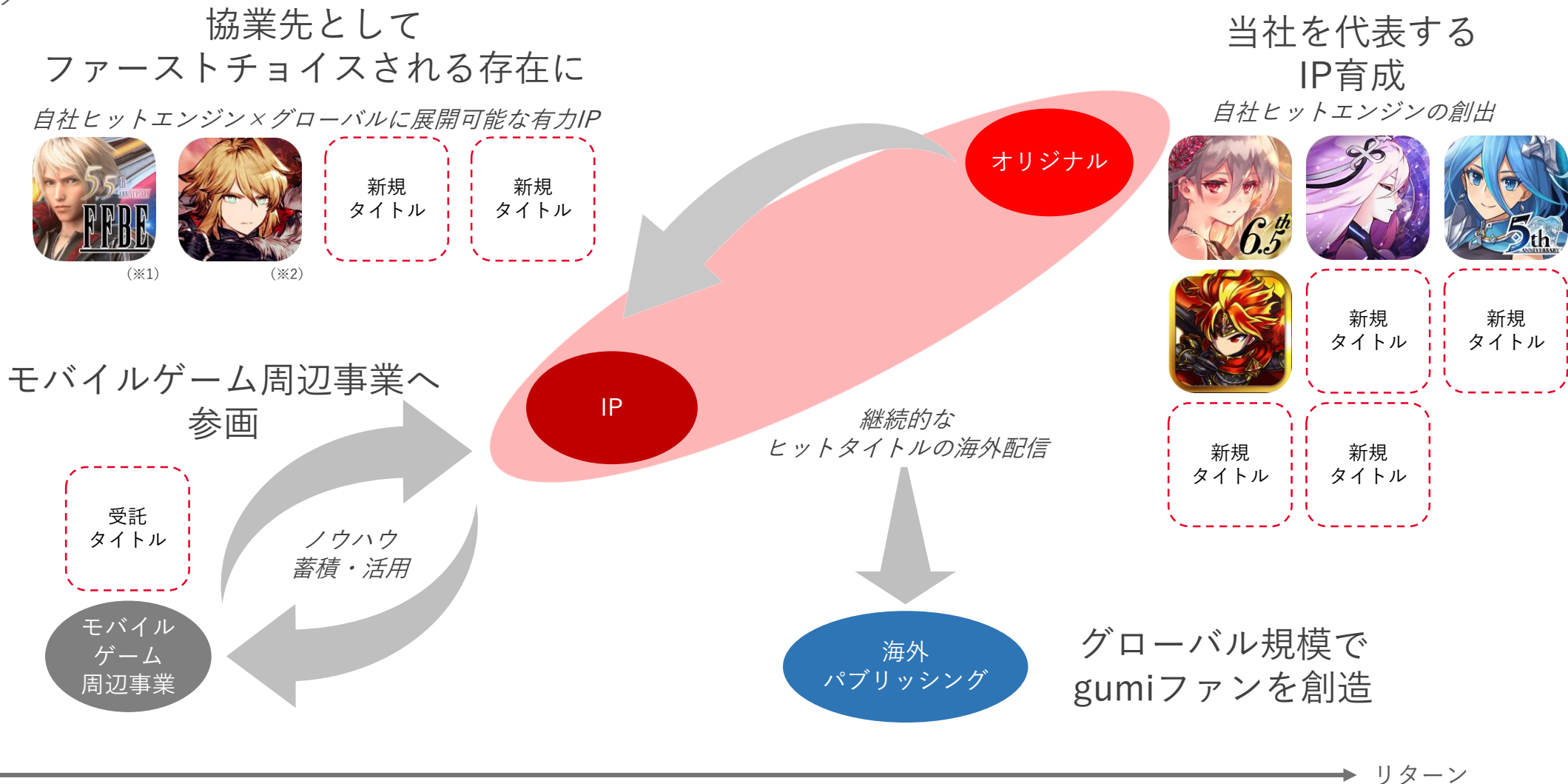
戦略アプローチ

数値目標

全社業績目標として、FY22に営業利益100億円を創出

これまでに蓄積したノウハウを最大限に活用したビジネスの拡大により、
売上と利益の最大化を図る

リスク



FY20 進捗状況

前期（FY20）中に、『中期経営戦略』で掲げた「30～50億円以上の営業利益水準」の達成を目指すも、新規タイトル『乃木坂的フラクタル』の配信時期の延期等により、**営業利益目標は未達**

FY21以降 方針

今期（FY21）は、『乃木坂的フラクタル』に加え、新規タイトル3本を配信し、前期末達の「30～50億円以上の営業利益水準」の達成を目指すとともに、来期（FY22）の**営業利益目標100億円達成**の足掛かりとする

基本戦略

日本有数のディベロッパーとしての地位の確立

戦略 アプローチ

オリジナル：当社を代表するIPを育成
IP：協業先としてファーストチョイスされる存在に

FY20 進捗状況

- ✓ **オリジナル**
自社タイトルのIP化に向け、ナンバリングタイトルの開発が本格化
- ✓ **IP**
『FFBE』に続き、FY19に配信を開始した『FFBE幻影戦争』の安定運用に成功。スクウェア・エニックスとのリレーションを強固に

FY21以降 方針

- ✓ **オリジナル**
大手パブリッシャーとの協業によるメガヒットタイトルの開発に注力し、来期（FY22）の配信を目指す
- ✓ **IP**
今夏（FY21）配信予定の『乃木坂的フラクタル』を成功させ、有力IP獲得に繋がる自社ゲームエンジンのラインナップ充実を図る。その他、大型タイトル1本を開発中

基本戦略の進捗状況と今後の方針 ②

基本戦略

グローバルにおけるgumiブランドの確立

戦略 アプローチ

継続的なヒットタイトルの海外配信を通じ、
グローバル規模でgumiファンを創造

FY20 進捗状況

- ✓ 『FFBE幻影戦争』 海外言語版の安定運用を実現
- ✓ 長期運用タイトル『FFBE』『タガタメ』 海外言語版の売上は堅調に推移

FY21以降 方針

- ✓ 今期（FY21）配信予定の国内タイトルの海外展開を早期に実現し、
グローバルにおけるgumiブランドの確立を着実に目指す
- ✓ 主力海外展開拠点であるgumi Asiaの機能と規模の最適化を図る

基本戦略

モバイルゲーム周辺事業へ参画

戦略
アプローチ

ゲーム開発運営で培ったノウハウの有効活用

FY20
進捗状況

- ✓ タガタメ舞台版のLIVE配信、ファンキルの小説刊行、キャラクターソング制作、ゲーム内ポイントで購入可能なFgGショップの立ち上げ等、自社ゲームコンテンツのIP化を念頭に、様々な周辺事業に挑戦

FY21以降
方針

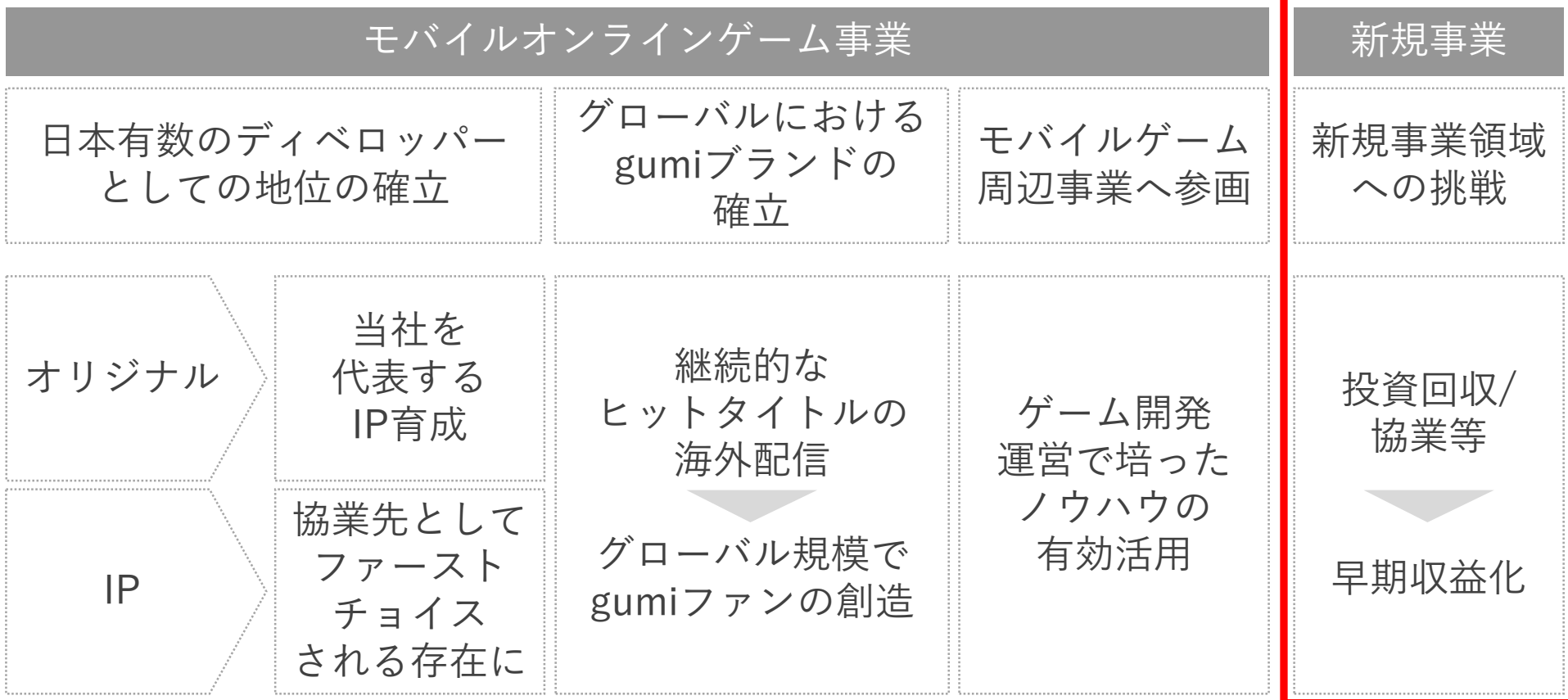
- ✓ タガタメ舞台版やグッズ販売等の収益化を目指す
- ✓ 家庭用ゲームやVRなど、デバイスの垣根を超えた自社ゲームコンテンツを展開し、ゲーム会社としての事業多角化を推進

新規事業

目指す
会社像

世界を代表する自社IPを創出し、
国内・海外に向け最高のコンテンツを提供する世界有数のゲーム企業

基本戦略



数値目標

全社業績目標として、FY22までに営業利益100億円を創出

	XR事業	ブロックチェーン事業
投資領域 (※)	<ul style="list-style-type: none">✓ 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	<ul style="list-style-type: none">✓ 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	<ul style="list-style-type: none">✓ 『ブレフロヒーローズ』の収益最大化✓ 『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

FY20 進捗状況

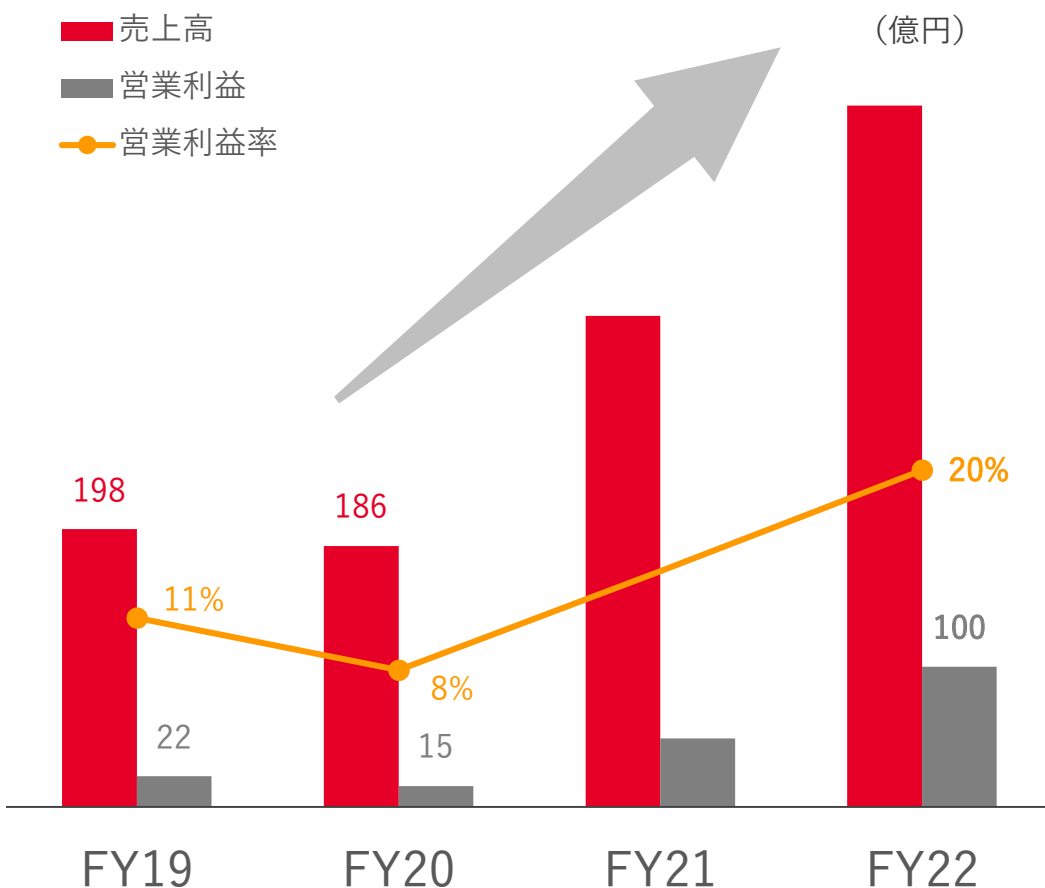
- ✓ **投資領域**
 - XR事業において、VR FUNDの投資先の時価が上昇したことを主因として、**通期にて約23億円の利益を創出**
 - ブロックチェーン事業において、保有する暗号資産の時価上昇や暗号資産の一部売却等を通じ、**通期にて約20億円の利益創出に成功**
- ✓ **コンテンツ開発領域**
 - 『ブレフロヒーローズ』による収益貢献は限定的

FY21以降 方針

- ✓ **投資領域**
 - 保有している暗号資産の時価変動等により、短期的には大幅な損益の変動が見込まれるものの、引き続き**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
- ✓ **コンテンツ開発領域**
 - **市場の成長に応じたコンテンツ開発**により、収益機会の創出を目指す

『中期経営戦略』における成長イメージ

今期に新規タイトル4本、来期に大手パブリッシャーとの協業案件を含むタイトルの配信を実現させ、営業利益100億円と公募価格の奪還を目指す！



中期数値目標

対売上高営業利益率 **20%**

営業利益 **100**億円

(※) 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。

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**