



gumi
One Step Beyond.

2018年4月期
第2四半期決算説明資料

株式会社gumi
2017年12月

情報革命時代を代表する

世界No.1

エンターテイメント企業になる

●	業績の振り返り(連結)	01
●	業績予想	07
●	各タイトルの状況	09
●	VR/AR事業への取り組み	18
●	モバイル動画事業への取り組み	26

Contents

業績の振り返り(連結)

決算概要

- モバイルゲーム事業においては、既存タイトルはいずれも堅調に推移
7月、8月配信のスママジ、カクプリ、セレスガは苦戦を強いられるも、
11月配信のタガタメ海外言語版は好調な滑り出し
- VR/AR事業においては、引き続き国内外の有力企業への投資を実行
戦略的投資を通じた高品質なコンテンツの開発も順調に進捗

Q2 連結決算概要

- ☑ 売上高は69.4億円と業績予想を下回るも、
営業利益は2.0億円、経常利益は1.4億円と引き続き黒字を継続

Q2 サービス状況

- ☑ 8月にセレスガの配信を開始
- ☑ 10月にクリユニ英語版（東南アジア及びオセアニア圏）の配信を開始
- ☑ 10月末に株式会社Fuji&gumi Gamesよりファンキル、タガタメ、シノビナの著作権及びその他一切の権利等を取得。当社が保有していたFuji&gumi Games株式を同社に譲渡

トピックス (11月以降)

- ☑ 11月にタガタメ海外言語版を配信開始、配信後約2週間で売上1億円を突破
- ☑ 11月30日にNVS、12月7日にTVSのDemoDayを実施
12月14日にSVSのDemoDayを実施予定

四半期業績の推移

売上高・利益

Q2 ハイライト

- ✓ 売上においては、新規タイトルの売上寄与はあったものの、タガタメ等一部既存タイトルが減収し、QonQで若干の減収に
- ✓ 営業利益においては、プロモーションの強化により販管費が大幅に増加し、QonQで若干の減益に

売上高

69.4 億円

YonY 116.8% QonQ 98.9%

営業利益

2.0 億円

YonY 64.6% QonQ 91.7%

海外売上高比率

26.7%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY17 Q2	FY16 Q2	前年同期比	FY17 Q1	前四半期比
売上高	6,946	5,945	116.8%	7,023	98.9%
売上原価	4,560	4,486	101.7%	5,152	88.5%
売上総利益	2,385	1,459	163.5%	1,871	127.5%
売上総利益率	34.3%	24.5%	—	26.6%	—
販売管理費	2,184	1,148	190.2%	1,652	132.2%
営業利益	200	310	64.6%	218	91.7%
営業利益率	2.9%	5.2%	—	3.1%	—
経常利益	146	364	40.3%	205	71.2%
四半期純利益	88	509	17.3%	95	92.6%

四半期業績の推移

費用

Q2 ハイライト

- ✓ 開発費は、パイプラインの増強に伴い、QonQで増加
- ✓ 広告宣伝費は、ファンキルのTVCMの放映及び新規タイトルのプロモーション等に伴い、QonQで増加

開発費

21.3億円

広告宣伝費

15.0億円

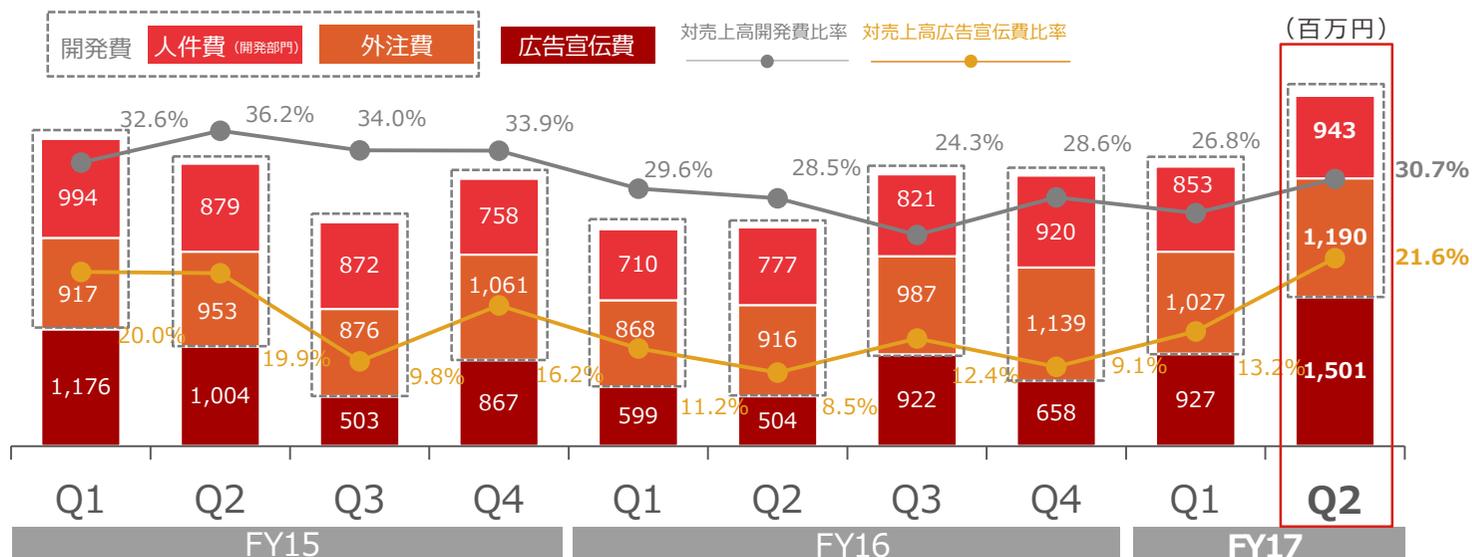
対売上高広告宣伝費比率

21.6%

(Q2累計期間)

17.4%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY17 Q2	FY16 Q2	前年同期比	FY17 Q1	前四半期比
売上原価	4,560	4,486	101.7%	5,152	88.5%
支払手数料	1,563	2,079	75.2%	2,450	63.8%
人件費	943	777	121.4%	853	110.6%
外注費	1,190	916	129.8%	1,027	115.8%
通信費	499	393	127.0%	453	110.3%
その他	363	319	113.8%	368	98.7%
販売管理費	2,184	1,148	190.2%	1,652	132.2%
広告宣伝費	1,501	504	297.4%	927	161.9%
人件費	312	286	109.0%	325	96.0%
その他	370	356	103.8%	399	92.7%

四半期業績の推移

人員数

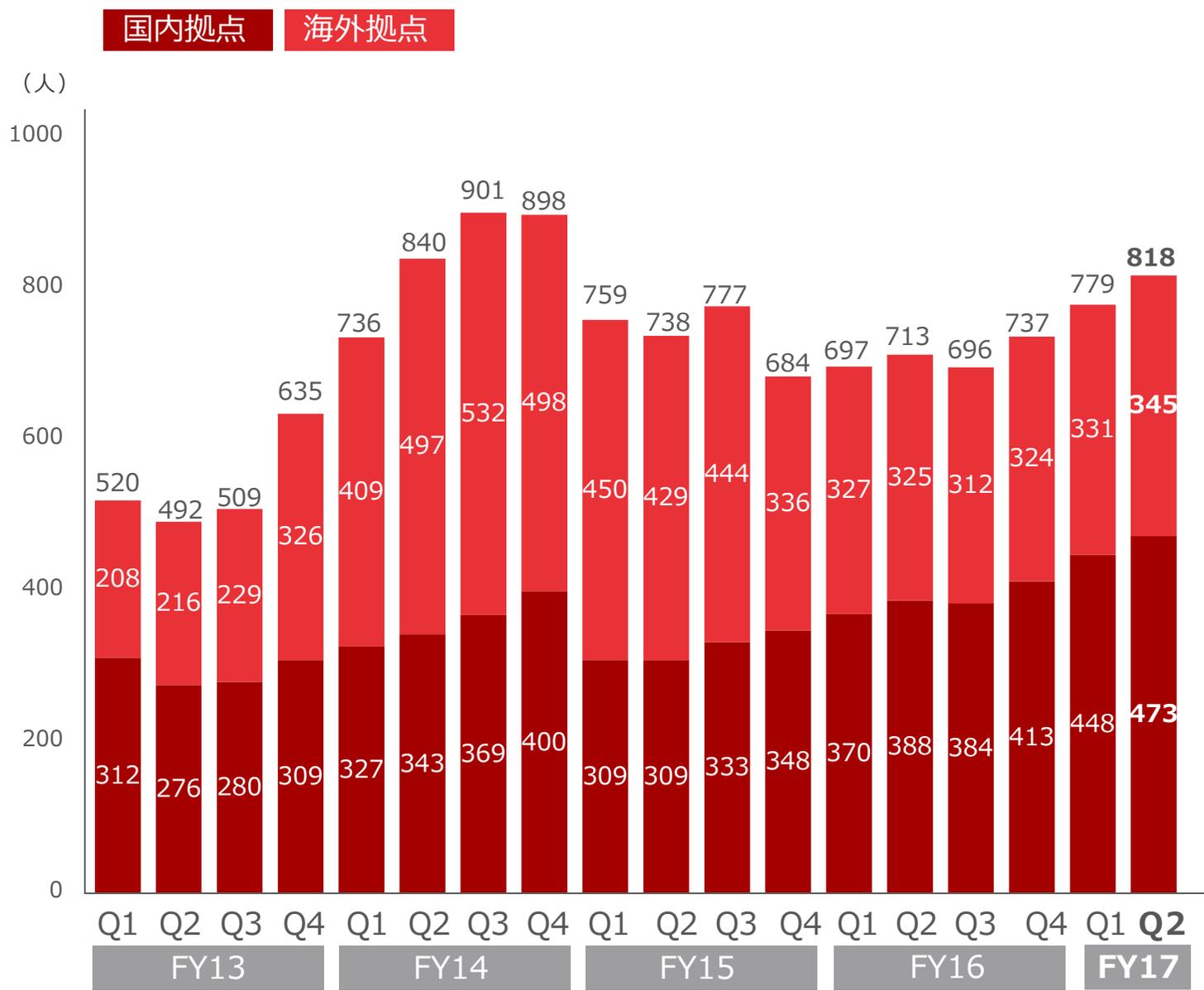
Q2 ハイライト

☑ 新規タイトルの開発ラインの増強に伴い、国内外ともに人員数が若干増加するも、引き続き適正水準を維持

人員数（連結）
818人

国内人員
473人

海外人員
345人



四半期業績の推移

BS

Q2 ハイライト

- ✓ 現預金は121億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は62%と引き続き健全な水準を維持

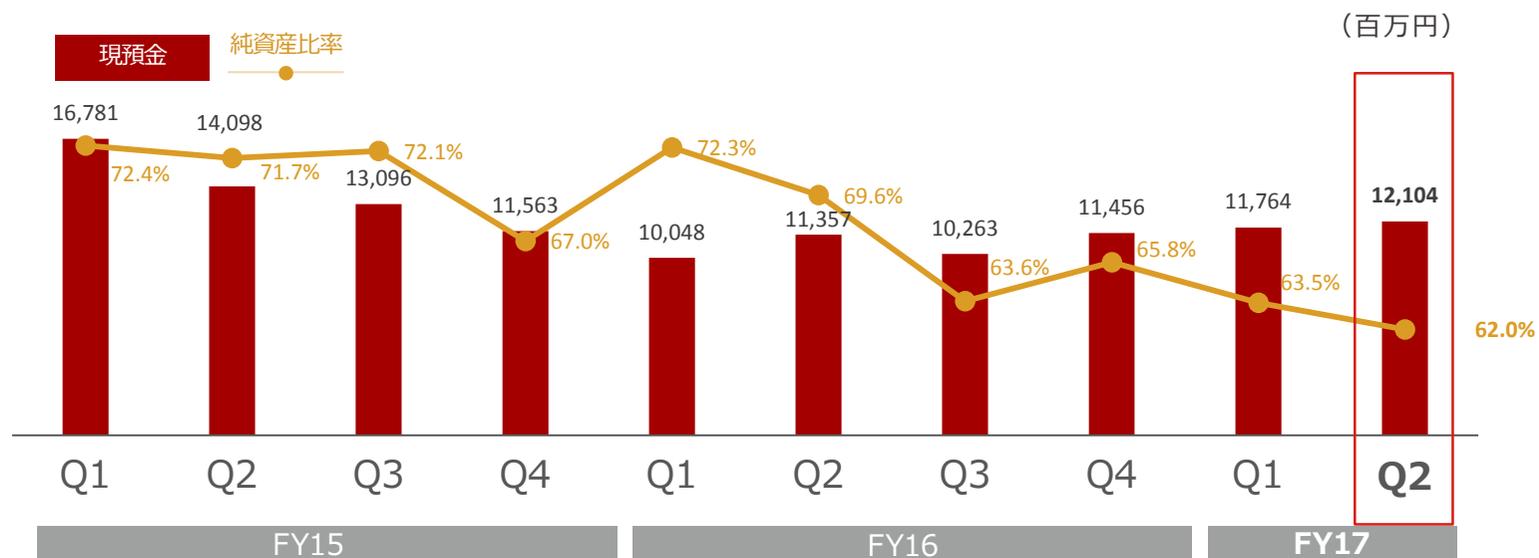
現金及び預金

121.0億円

純資産比率

62.0%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY17 Q2	FY16 Q2	前年同期比	FY17 Q1	前四半期比
流動資産	16,499	14,393	114.6%	15,969	103.3%
現金及び預金	12,104	11,357	106.6%	11,764	102.9%
固定資産	5,060	4,317	117.2%	4,804	105.3%
総資産	21,560	18,711	115.2%	20,773	103.8%
流動負債	5,409	4,684	115.5%	5,677	95.3%
固定負債	2,783	1,007	276.3%	1,896	146.7%
純資産	13,367	13,019	102.7%	13,198	101.3%

業績予想

Q3業績予想

- 売上は、7月、8月に配信を開始した3タイトルの寄与が限定的となることを想定し、QonQで減収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、広告宣伝費は大幅な減少を見込むものの、パイプラインの増強による開発費の大幅な増加等を想定し、ゼロを見込む

Q3 業績予想

売上

- ☑ タガタメ海外言語版の売上寄与を見込むものの、スママジ、カクプリ、セレサガの売上寄与が限定的であることを想定し減収を見込む

費用

- ☑ 開発費は、パイプラインの増強に伴い大幅な増加を見込む
- ☑ 広告宣伝費は、TVCM等の大規模プロモーションの実施予定がないことから、大幅な減少を見込む

(百万円)	FY17 Q2実績	FY17 Q3予想	増減
売上高	6,946	6,600	△346
営業利益	200	0	△200
経常利益	146	0	△146

各タイトルの状況

各タイトルの状況

国内

FY13
配信

ブレフロ

- ✓ 期間経過に伴い売上は減少傾向に
- ✓ 年末年始施策の実施等により、引き続きユーザーベースの維持に注力

FY14
配信

ドラジェネ

- ✓ 新規コンテンツ実装等のアップデートを行い、安定的な売上を維持
- ✓ 新たな聖戦イベント及びユーザビリティ向上機能を順次追加予定



ファンキル

- ✓ 「海上編」の実装及びTVCM放映等大型プロモーションの実施により売上は好調に推移。リアルイベントを積極的に実施し、ユーザーのエンゲージメントを強化
- ✓ 10月23日に3周年を迎え機能改修や大型キャンペーンを実施しユーザーベースが拡大。1月の新章追加により更なる売上拡大を図る

各タイトルの状況

国内

FY15
配信

FFBE(※)

- ✓ 有力キャラクターの参戦により売上が好調に推移
- ✓ 2周年イベントの実施等によりユーザーベースが拡大、更なる売上の拡大を図る



タガタメ

- ✓ 有力IP『鋼の錬金術師』とのコラボ実施により新規ユーザーの流入を促進し、売上は堅調に推移
- ✓ 新機能追加やバランス調整によるゲーム性の強化と2周年に向けた大型キャンペーンを実施予定、売上の更なる拡大を目指す



クリュニ

- ✓ 100万ダウンロード記念イベントの実施及びPC版の配信開始により安定した売上を維持
- ✓ 12月より有力IP『七つの大罪』とのコラボを実施し、ユーザーベースの更なる拡大を目指す

各タイトルの状況

国内

FY16
配信

ブレオデ

- ✓ 大型アップデート以降も継続的に改善を実施し、売上は増加傾向に
- ✓ プレイヤー間の協力、競争を促進する機能及び新規コンテンツの追加により売上、ユーザーベースの拡大を図る

FY17
配信

スママジ

- ✓ ブレフロコラボの実施等により、売上は堅調に推移
- ✓ ユーザーの嗜好に合わせた新規コンテンツの投入により、さらなるユーザーベースの拡大を目指す



カクプリ

- ✓ ゲームバランスの改善により課金率や継続率が向上し、売上は増加傾向に
- ✓ 11月のAGF（アニメイトガールズフェスティバル）を皮切りに露出を強化、IP力の向上を図る



セレスガ

- ✓ バランス調整及び新クラスの追加、コラボレーションイベントの実施等により継続率が改善傾向に
- ✓ 新キャラクター、最上位グレード装備の実装と新章の追加により売上の拡大を目指す

各タイトルの状況

海外

FY13
配信

ブレフロ海外言語版

- ✓ 海外オリジナルユニットの投入、有力アニメIPとのコラボの実施等により安定した売上を維持
- ✓ 4周年に合わせ大型キャンペーンを実施。ユーザーの復帰を促進しユーザーベースの拡大を図る

FY16
配信

ファンキル海外言語版

- ✓ ブラックキラーズやファンキル学園など国内の人気コンテンツを投入し、継続率の向上とユーザーベースの維持を実現
- ✓ 定期的な施策投入と売上の維持に注力



FFBE海外言語版 (※)

- ✓ 有力IPとのコラボ等が奏功し、8月に過去最高売上を達成
- ✓ 1周年に伴い海外主要5カ国でリアルイベントを開催する等、ユーザーベースの更なる拡大に注力



クリコ海外言語版

- ✓ 10月に29ヶ国（東南アジア、オセアニア圏）に英語版の配信を開始
- ✓ 12月より有力IP『七つの大罪』とのコラボを実施し、ユーザーベースの更なる拡大を目指す

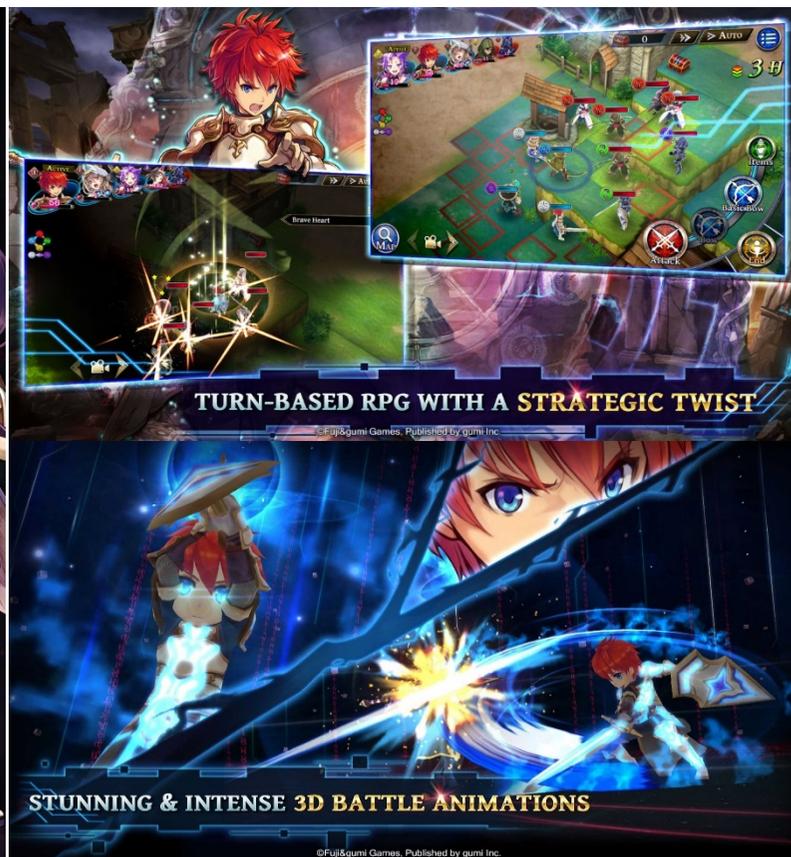
各タイトルの状況

新規タイトル



『THE ALCHEMIST CODE』 2017年11月14日配信

- ✓ 『誰ガ為のアルケミスト』 海外言語版を4言語対応で全世界配信開始 (※1)
- ✓ 配信後約3週間で100万ダウンロード (※2) を突破、好調な滑り出し
- ✓ ブレフロ海外言語版、FFBE海外言語版に続く海外における第3の大ヒットタイトルを目指す



(※1)日本、中国本土、台湾、香港、マカオ、韓国を除く (※2)本ダウンロード数には特定のユーザーが複数回ダウンロードを行った数値も含まれています

パイプライン

- 引き続きパイプラインを増強し、ブレフロ2他、複数本のオリジナルタイトルの開発に注力。また、新規IPタイトルの創出にも尽力

開発中のタイトル数

オリジナル 6本

他社IP系 1本

パブリッシング 0本

主なタイトル

- ・ 11月にタガタメ海外言語版を配信開始
- ・ ブレフロ2：今冬配信開始予定
- ・ ドールズオーダー：今冬事前登録開始予定
- 他、新たに2タイトルをパイプラインに追加
- ・ 超有力IPを活用した新規タイトルを開発中
- ・ 引き続き有力IPホルダーと協議中
- ・ 複数の協業先との取り組みを検討中

※17年12月8日時点で開発承認を受けた本数をカウント

同一タイトルの海外言語版は、日本語版、海外言語版でそれぞれ1タイトルでカウント

パイプライン詳細

『ブレイブ フロンティア 2』

- ✓ 全世界で3,300万DLを達成した大ヒットタイトル『ブレイブ フロンティア』の正統進化
- ✓ ユニット達の合体技XBB（クロスブレイブバースト）など新たなバトルシステムを導入！



今冬配信予定！

パイプライン詳細

『ドールズオーダー』



- ✓ フル3Dで描かれる2on2のハイスピード対戦アクション
- ✓ 豪華クリエイター/キャストが集結したオリジナルタイトル

今冬事前登録
開始予定！

世界観監修/アニメーション監督
水島精二

メインテーマ
甲田 雅人 and more !



※現在開発中であり、今後内容等が変更となる可能性がございます

VR/AR事業への取り組み

VR/AR事業への取り組み

Tokyo VR Startups
Seoul VR Startups
Nordic VR Startups

THE VENTURE REALITY FUND



VR/AR事業



インキュベーション事業

- 国内外のVR/AR市場におけるスタートアップ企業に対し様々な支援を提供
- インキュベーションプログラムを通じ、世界を代表する企業の育成と輩出を目指す

Tokyo VR Startups

- ✓ 第1期及び第2期プログラム参加チーム9社のうち8社が資金調達を完了するなど、順調に進捗
- ✓ 6月より第3期プログラムを開始、12月7日にDemoDayを実施

Seoul VR Startups

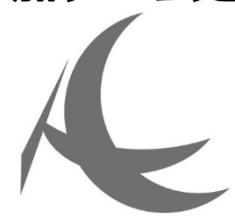
- ✓ 第1期プログラム参加チーム4社のうち3社が資金調達を完了するなど、順調に進捗
- ✓ 7月より第2期プログラムを開始、12月14日にDemoDayを実施予定

Nordic VR Startups

- ✓ 2017年5月設立
- ✓ 7月より第1期プログラムを開始、11月30日にDemoDayを実施

- ▶ 12月7日に第3期のDemoDayを実施
- ▶ 第1期、第2期参加チーム9社中8社が資金調達を完了
- ▶ 第4期よりプログラム名称を「Tokyo XR Startups」に変更

参加チームとプロダクト（第3期）



ActEvolve

株式会社ActEvolve :
 VRを利用した全く新しい
 e-Sports「BRITZ FREAK」
 を開発



Activ8株式会社 :
 バーチャルYoutuber
 「キズナアイ」を開発



株式会社EXPVR :
 VRマンガヒーローアクション
 ゲーム「BE THE HERO」を
 開発



株式会社Graffity :
 AR落書き動画コミュニティ
 「graffity」を開発



株式会社mikai :
 魔法のようなAR体験が
 出来るARカメラアプリ
 「MARGIC」を開発



MyDearest株式会社 :
 VR小説、VR漫画「FullDive
 novel&FullDive MANGA」
 の制作及び誰でもVRノベル
 を制作できるツールを開発



プレティア株式会社 :
 AI技術を駆使したソー
 シャルARアプリを開発

- ▶ 12月17日に第2期のDemoDayを実施予定
- ▶ 第1期参加チーム4社中3社が資金調達を完了

参加チームとプロダクト（第2期）



INSQUARE :

「VR Magic Flying Dragon」等多くのVRタイトル及びVRハードウェアを開発



MAMMO6 :

「Virtual Ninja VR」などアーケードVRアクションゲームを開発



Ntonic Games :

3Dゲームのプロモーション動画、テレビアニメや映画等を制作

▶ 11月30日に第1期のDemoDayを実施

参加チームとプロダクト（第1期）



Advrty :
VR/AR/MR空間の風景上に
広告を表示するプラット
フォームの開発



STEP INTO WONDER

CATLAND :
VRのバーテンダーシミュレーター、
インディ・ジョーンズに着想を得た
アドベンチャーゲームを開発



EVOCAT GAMES :
VR格闘ゲーム賞を受賞した
『Nemesis Perspective』
の続編を開発

Hip Fire Games

Hip Fire Games :
ファーストパーソンシューティング
とリアルタイムストラテジーの要素
を組み合わせたマルチプレイヤー
VRゲームを開発

IMMERSAL®

Immersal :
ARを用いたイベントや展示会
のナビゲート、広告掲載等
を行うシステムを開発、運営

PIKSELI



PIKSELI :
北欧初のVRアーケードゲーム
及びプラットフォームを開発

- 当社がジェネラル・パートナーとして参画し、計21社への投資を実行
- 有力な技術・コンテンツ・人材を保有する企業との戦略的な連携を図るx

主な投資先



Owlchemy Labs:
 様々なVRデバイスに適應する
 オリジナルゲームの開発
 2017年5月、Googleが買収



The Wave VR:
 VRでEDMパフォーマンスが可能
 になるマルチプラットフォームの
 開発



mindshow:
 VR空間内でアニメーション
 動画の作成・共有ができる
 プラットフォームの開発



AGAINST GRAVITY:
 VR空間で複数人が同時に遊べる
 スポーツ競技ゲームの開発



Vivid Vision:
 VRを活用した斜視・
 弱視治療システムの開発



SLIVER.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



IMMERSIVE VR:
 VRと360度カメラ向けの
 アドネットワークの構築



SPACES:
 大規模なアーケード向けの
 VR/ARコンテンツの開発

コンテンツ開発事業

- 国内外において、有力企業・開発スタジオへの戦略的投資を実行
- 新規タイトルの配信権の獲得等を通じ、VR/AR事業の早期の収益化を図る



YOMUNECO

- ✓ 臨場感とマルチプレイ機能を兼ね備えたVRゲーム『エニグマスフィア』を開発
- ✓ VRならではの没入感を体験することができるMORPGを開発中



- ✓ 10M USDの売上を達成した『Robinson: The Journey』他、『The Climb』等大ヒットVRゲームの開発経験を有するメンバーが在籍
- ✓ ハイエンドのマルチオンライン型のハンティングゲーム『Spirit Hunter』を開発中



- ✓ VRゲーム『The Mage's Tale』がOculus Storeセールスランキングで首位を獲得
- ✓ 同社が開発している新作VRタイトルのグローバル配信権を獲得

モバイル動画事業への 取り組み

モバイル動画事業への取り組み

- ▶ 市場の拡大が見込まれるモバイル動画領域において、
有力企業に対し積極的な投資を実行し、将来の収益機会の創出を目指す

主な投資先



株式会社Candee:

モバイル動画市場におけるリーディングカンパニー。ソーシャルライブコマース「Live Shop!」を5月に配信
約16億円の資金調達を実施



dely株式会社:

2016年5月に料理レシピ動画アプリ「クラシル」を配信し、数百万DLを達成。国内最大の料理レシピ動画アプリ
約37億円の資金調達を実施



株式会社TABILABO:

情報感度の高いユーザー層に向けたライフスタイルに関するメディアを運営。デジタルクリエイティブに特化したブランドスタジオを抱える
約5億円の資金調達を実施



株式会社3ミニッツ:

ファッション領域に特化した高品質な動画を企画・制作。国内最大級のInstagrammerを抱える。2017年2月にグリー株式会社が
43億円で買収



BREAKER株式会社:

YouTubeで国内初のドラマシリーズをヒットさせた実績を有するデジタル領域に特化した映像制作スタジオ



株式会社メタップス:

データ分析を通じてアプリケーションの収益化プラットフォームを運用している決済サービス「SPIKE」を提供
2015年8月東証マザーズに上場

(※) 上記資金調達額は、当社グループ以外からの資金調達額を含む総額

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。



gumi
One Step Beyond.