



2018年5月期第1四半期 決算説明資料

株式会社 GameWith

2017年9月28日

# AGENDA



1 第1四半期決算概要

---

2 業績予想の進捗

---

3 第1四半期のトピック

---

4 補足説明資料

---



1

## 第1四半期決算概要

---

## 2018年5月期第1四半期の業績ハイライト



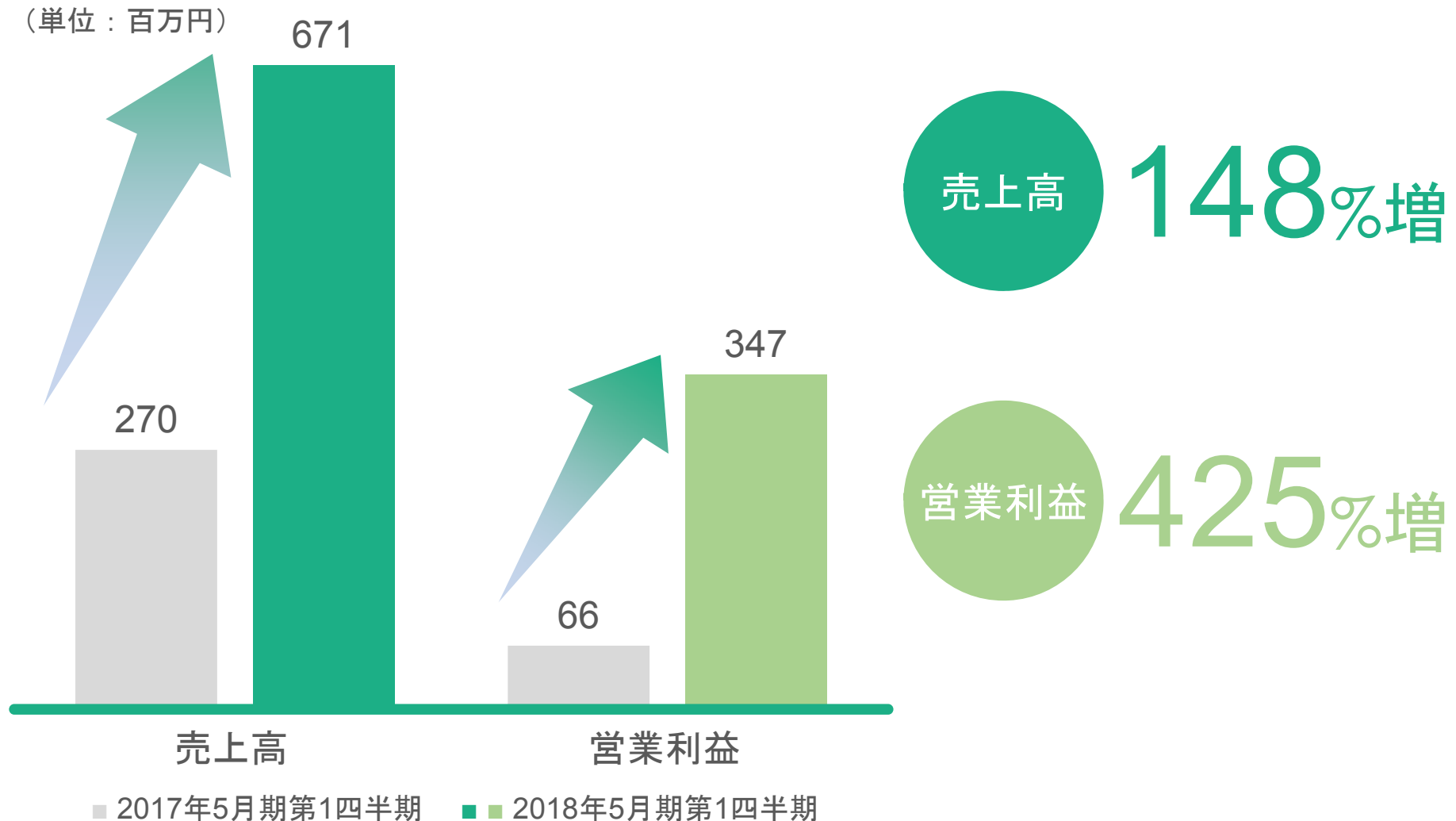
全ての主要損益が前年同期実績を上回る結果で着地

(単位:百万円)	2017年5月期 第1四半期	2018年5月期 第1四半期	増減額	増減率
売上高	270	671	+401	+148%
営業利益	66	347	+281	+425%
経常利益	66	345	+279	+422%
当期純利益	45	246	+201	+442%

## 2018年5月期第1四半期の業績

前期から取り組んできた広告運用体制の構築による成果に加え、  
広告主による大型プロモーションの特需により、前年同期比で大幅増収増益を実現

(単位：百万円)



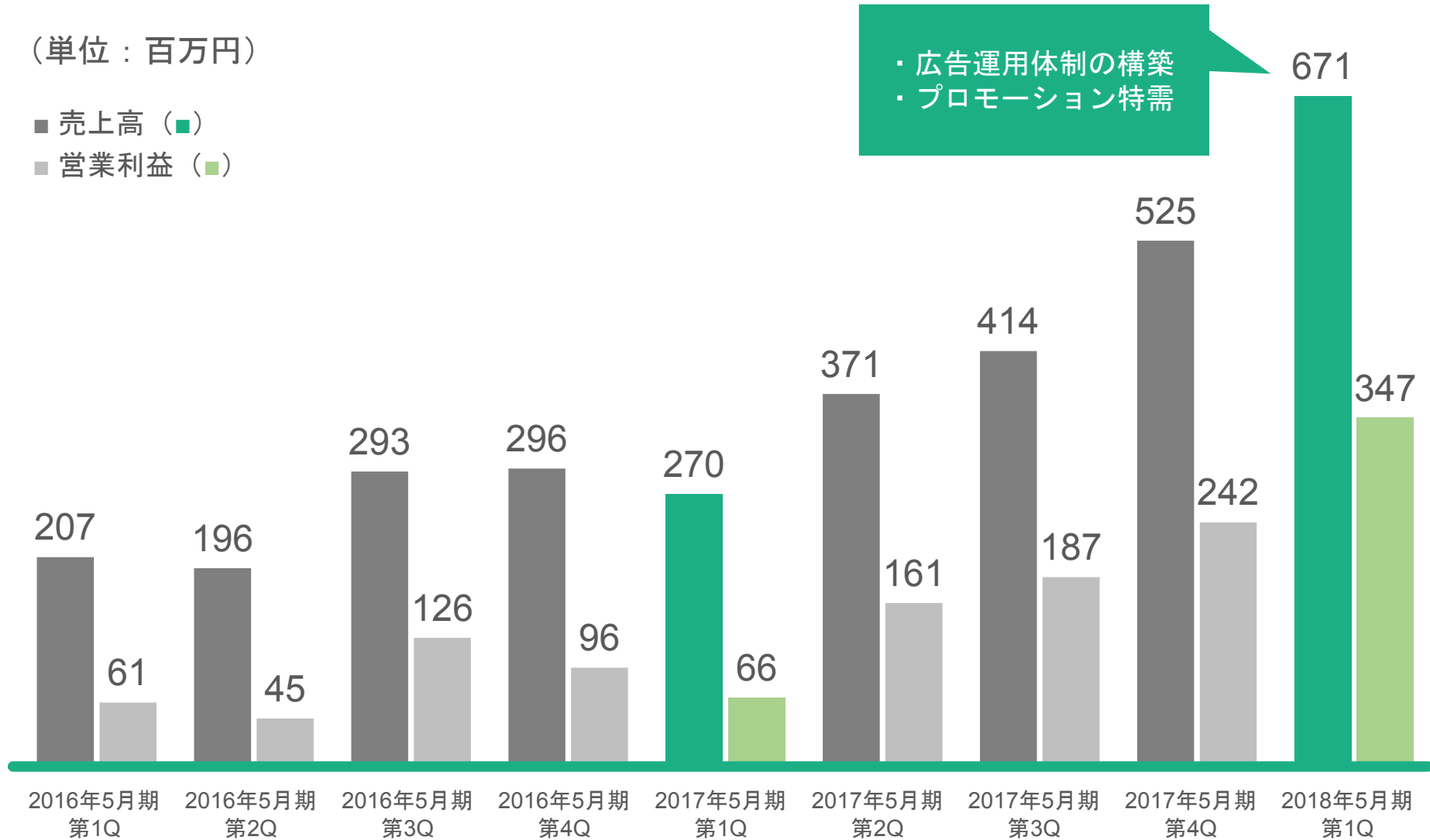
# 売上高・営業利益の四半期推移

四半期毎の売上高・営業利益は、2017年5月期第1Q以降で着実に成長

(単位：百万円)

■ 売上高 (■)  
■ 営業利益 (■)

- ・ 広告運用体制の構築
- ・ プロモーション特需





2

業績予想の進捗

---

## 2018年5月期の業績予想に対する進捗

第1四半期は売上・利益ともに予想を大きく上回るペースで推移するも、一過性の要因や今後の季節変動要因も見込まれるため、業績予想は据え置き

(単位:百万円)	2018年5月期 第1四半期	2018年5月期 業績予想	進捗率
売上高	671	2,070	32.4%
営業利益	347	787	44.1%
経常利益	345	785	44.0%
当期純利益	246	527	46.7%





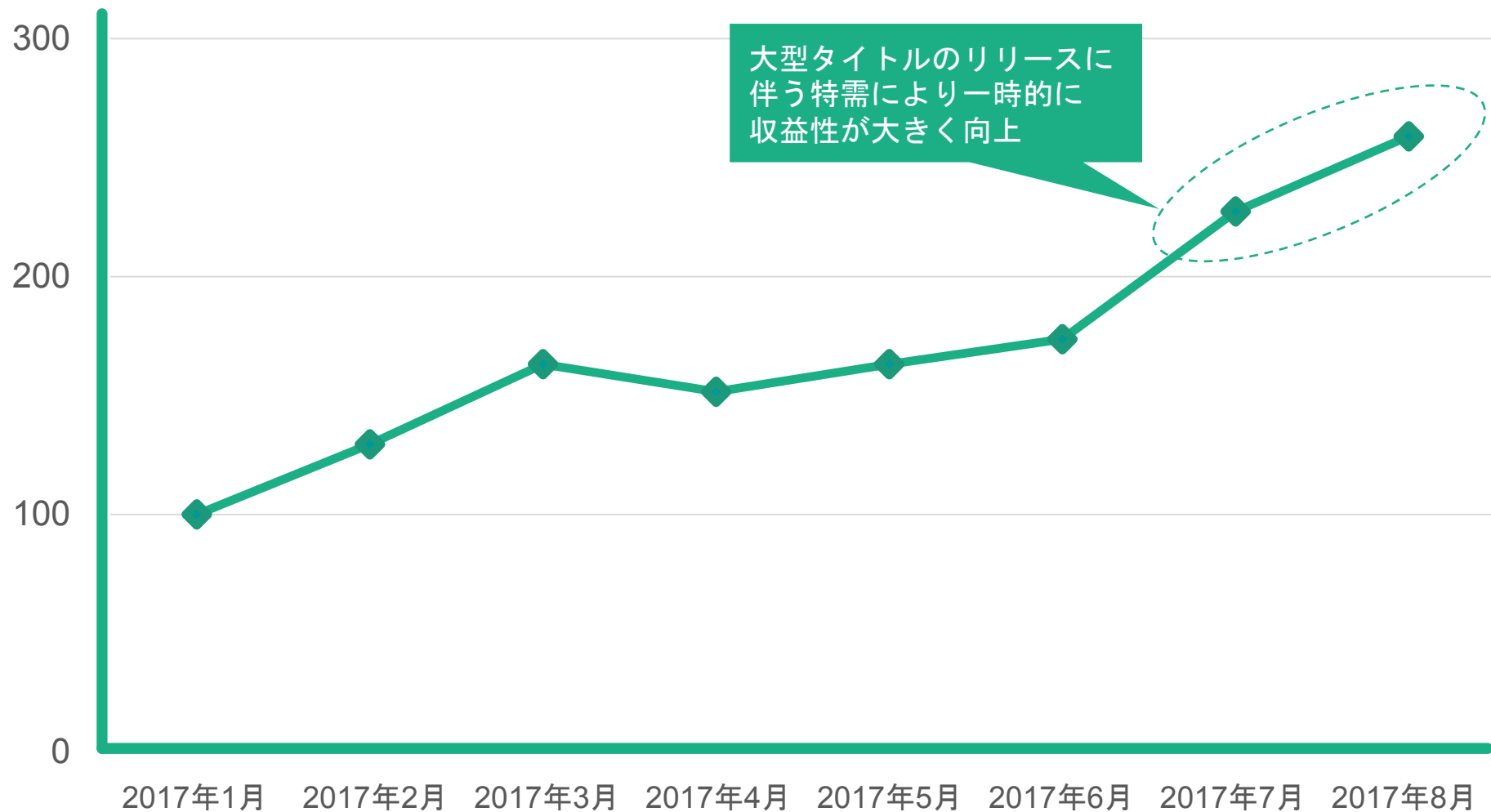
3

第1四半期のトピック

---

## トピック①：PV単価の推移

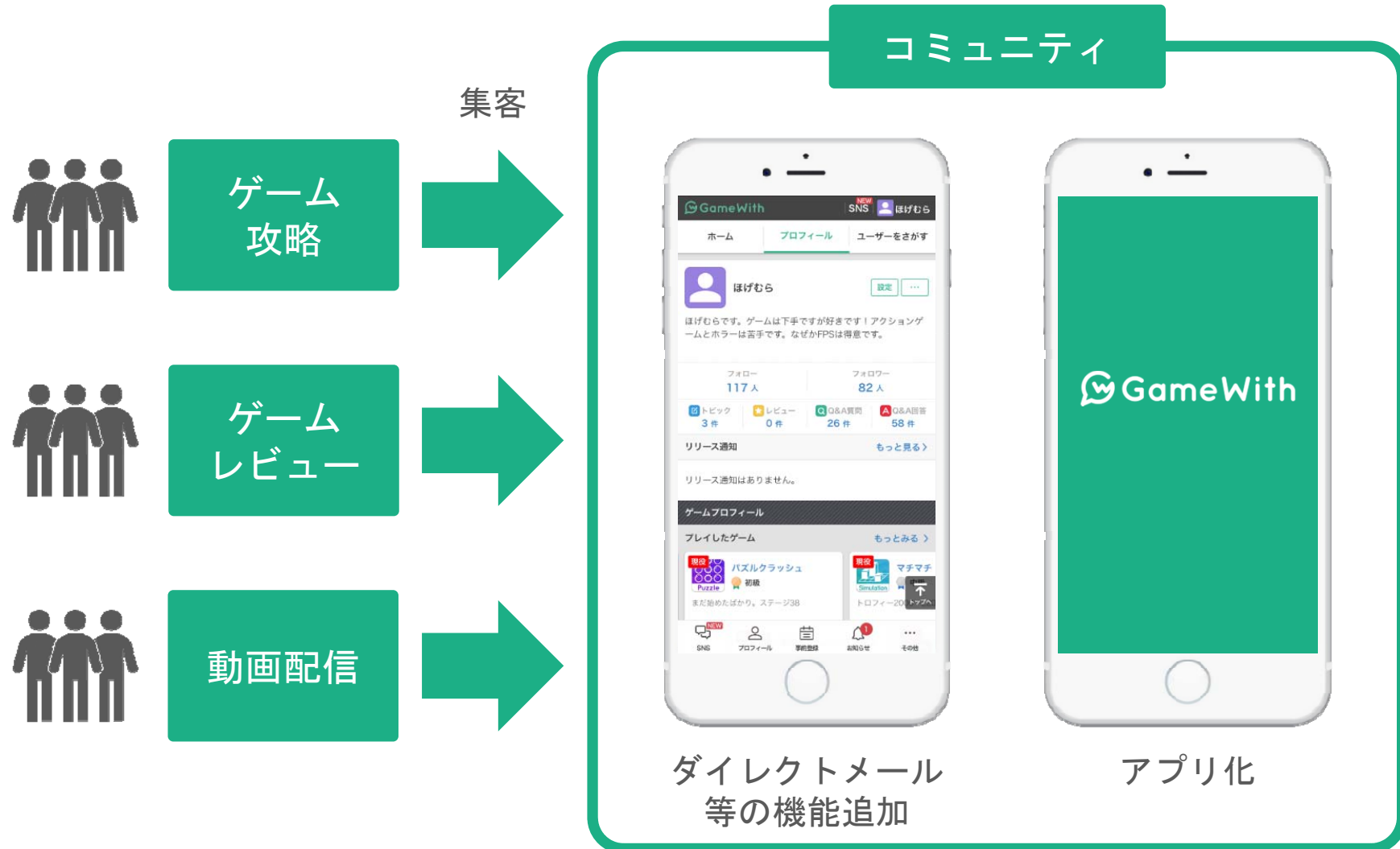
- PV単価※は、前期から取り組んできた広告運用体制の構築による成果が寄与
- 7～8月にかけて、広告主が大規模プロモーションを実施



※ 基準日（2017年1月次）を100とした場合のPV単価の変化を表しています

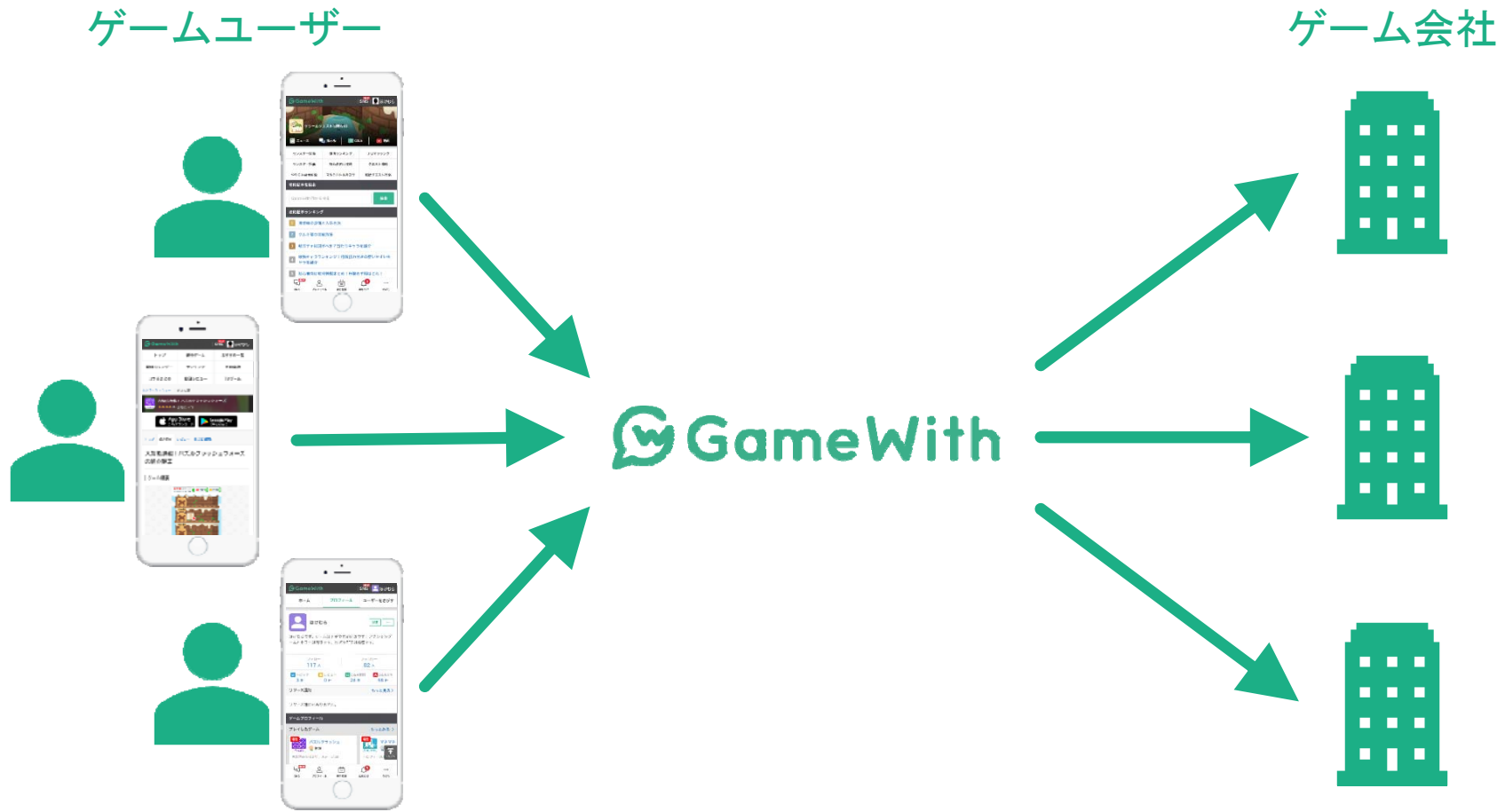
## トピック②：コミュニティの進捗

アクティブユーザー数の進捗は当初計画を下回っており、アプリ化や機能追加等の改善により利用率や操作性を向上させる方針



### トピック③：事業領域の拡大

GameWithの顧客基盤を活かし、ゲーム会社の開発・運用に役立つサービスの事業化を検討中。ゲーム業界において、不可欠な存在を目指す





4

補足説明資料

---

# 会社概要



会社名	株式会社 GameWith（証券コード：6552）
所在地	東京都港区六本木六丁目10番1号 六本木ヒルズ森タワー20階
事業内容	ゲーム情報等の提供を行うメディア事業
設立	2013年6月
役員構成	代表取締役社長 今泉 卓也 取締役 眞壁 雅彦 取締役 東 陽亮 取締役 村田 祐介（非常勤） 取締役（社外） 武市 智行（非常勤） 常勤監査役（社外） 半谷 智之 監査役（社外） 後藤 勝也（非常勤） 監査役（社外） 森田 徹（非常勤）
資本金	481百万円（2017年8月末時点）

## 2018年5月期第1四半期の貸借対照表

2017年6月に上場し、財務体力を強化

(単位:百万円)	2017年5月期	2018年5月期 第1四半期	増減額	増減率
流動資産	1,629	2,079	+450	+27.6%
現金及び預金	1,335	1,611	+275	+20.6%
固定資産	186	194	+7	+4.1%
総資産	1,815	2,274	+458	+25.2%
流動負債	363	293	▲70	▲19.3%
固定負債	26	26	▲0	▲1.0%
純資産	1,425	1,954	+529	+37.1%
自己資本比率	78.5%	85.9%	-	+9.4%

## 国内最大級のゲームメディアを運営

### ゲーム攻略

ゲームを有利に進めるための  
情報を提供



### ゲームレビュー

ゲームを見つけるための  
情報を提供



### コミュニティ

ゲームユーザー同士で  
交流できる機能を提供



### 動画配信

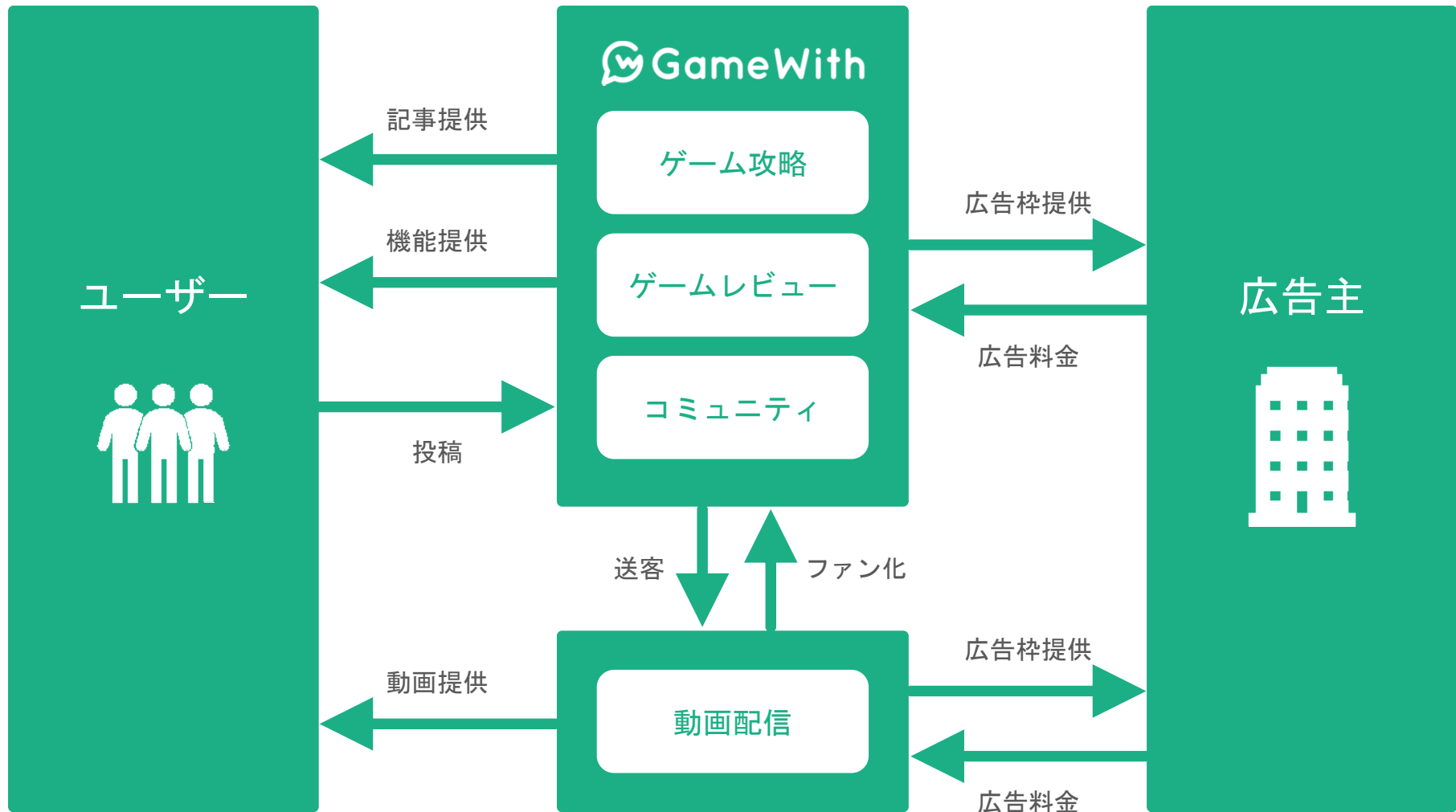
専属のゲームタレントが  
YouTubeで動画を配信





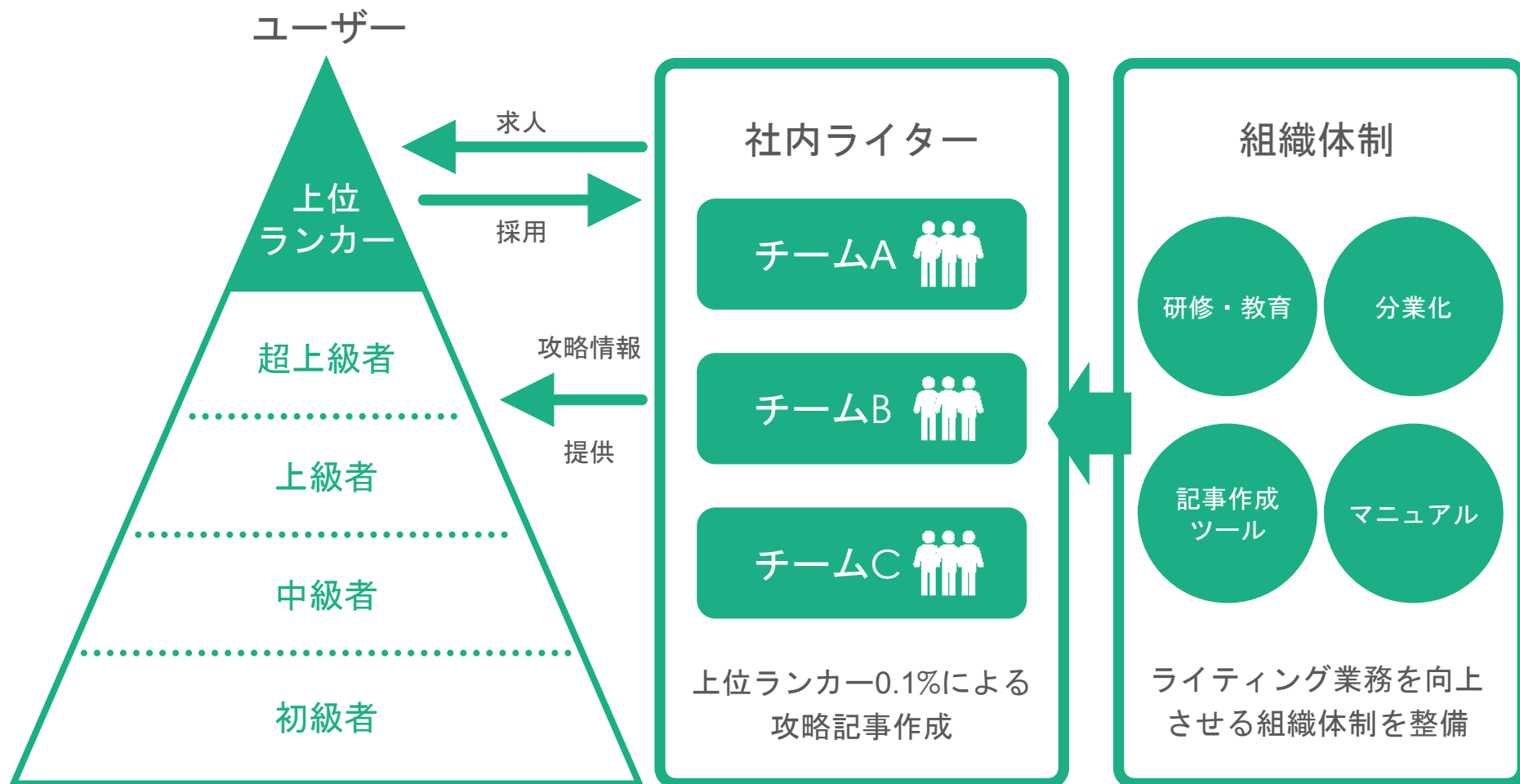
# ビジネスモデル

- ・ゲームに必要な記事や機能を提供することで、ユーザーを集客
- ・広告枠を広告主に提供することで収益化を実現



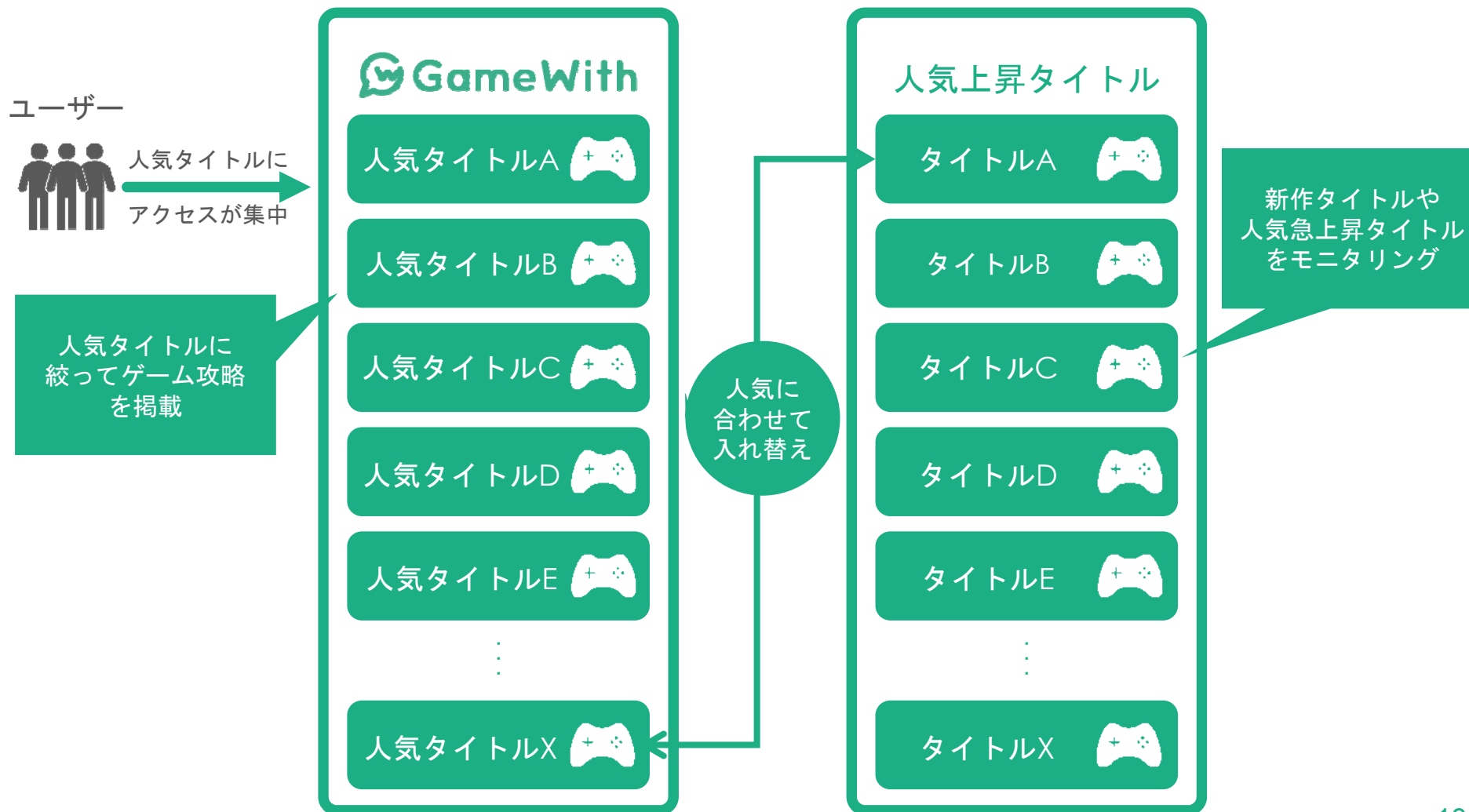
# ゲーム攻略①

上位ランカーを採用し、組織的に記事作成を行うことで、イベントに素早く対応し、正確な記事を高頻度で更新する仕組みを構築



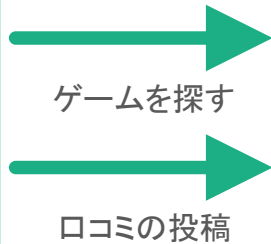
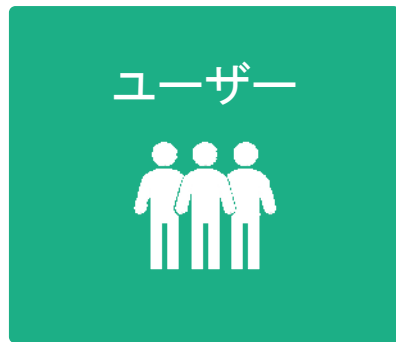
## ゲーム攻略②

人気に合わせて取り扱いタイトルを入れ替えることで、安定して高いトラフィックを確保



# ゲームレビュー

アプリストアにはない付加価値を加えることで、GameWith上でゲームを探してもらう



付加価値

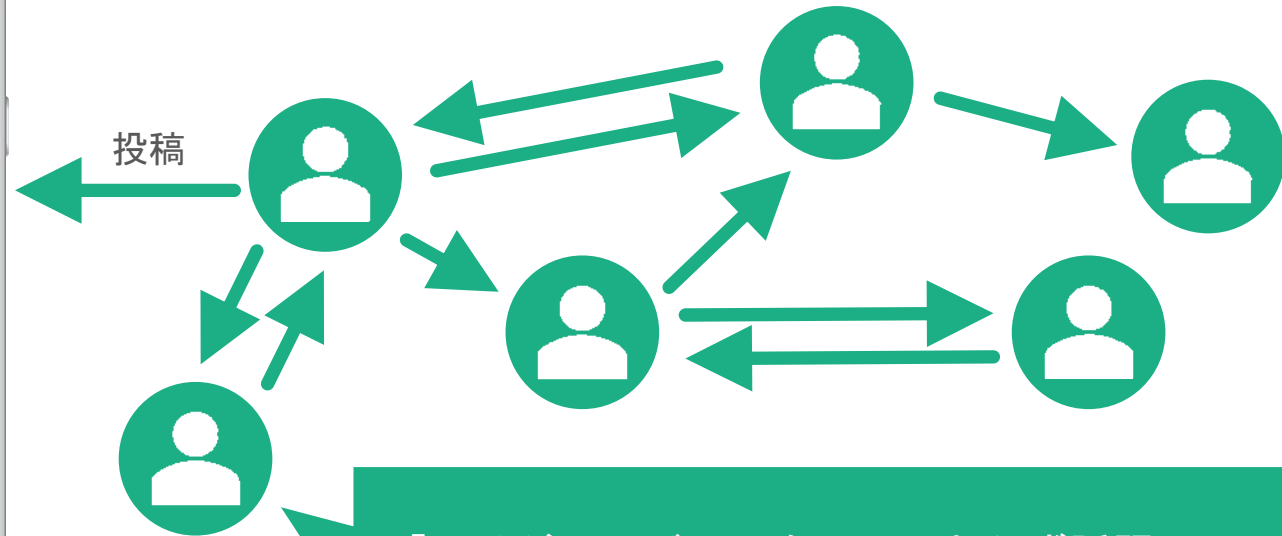
- 独自のランキング
- ゲームの紹介記事
- 速報性
- 網羅的なゲームのデータベース

Q: プレイしたいゲームは自分で探して手に入れるか？  
A: ヘビーゲーマーの91.0%、ミドルゲーマーの80.5%、ライトゲーマーの56.9%が肯定的な回答

※ 出所: 株式会社KADOKAWA 「ファミ通ゲーム白書2017」

# コミュニティ

- ・ ゲーマー同士で交流ができるコミュニティ機能を提供
- ・ 同ゲームのユーザーを繋げることでゲームへの熱量が向上



「周りがそのゲームをやっておらず話題にできないとゲームをやる気がなくなる」とヘビーゲーマーの65.6%が回答

※ 出所：株式会社KADOKAWA「ファミ通ゲーム白書2017」

- ・トラフィックを活かし自社でタレントを育成
- ・高確率で人気配信者にするメソッドも確立

## 攻略情報に動画を貼りタレント露出を高める

なうしろが道明寺あんこを初見で攻略

道明寺あんこ降臨クエストの基本情報

クエスト攻略の詳細	
攻略難易度	★5 降臨クエスト難易度一覧
クエストの難易度	激突極
雑魚の属性	間
ボスの属性	間
敵の種族	亜人族

なうしろ

むじょくす

やまだ

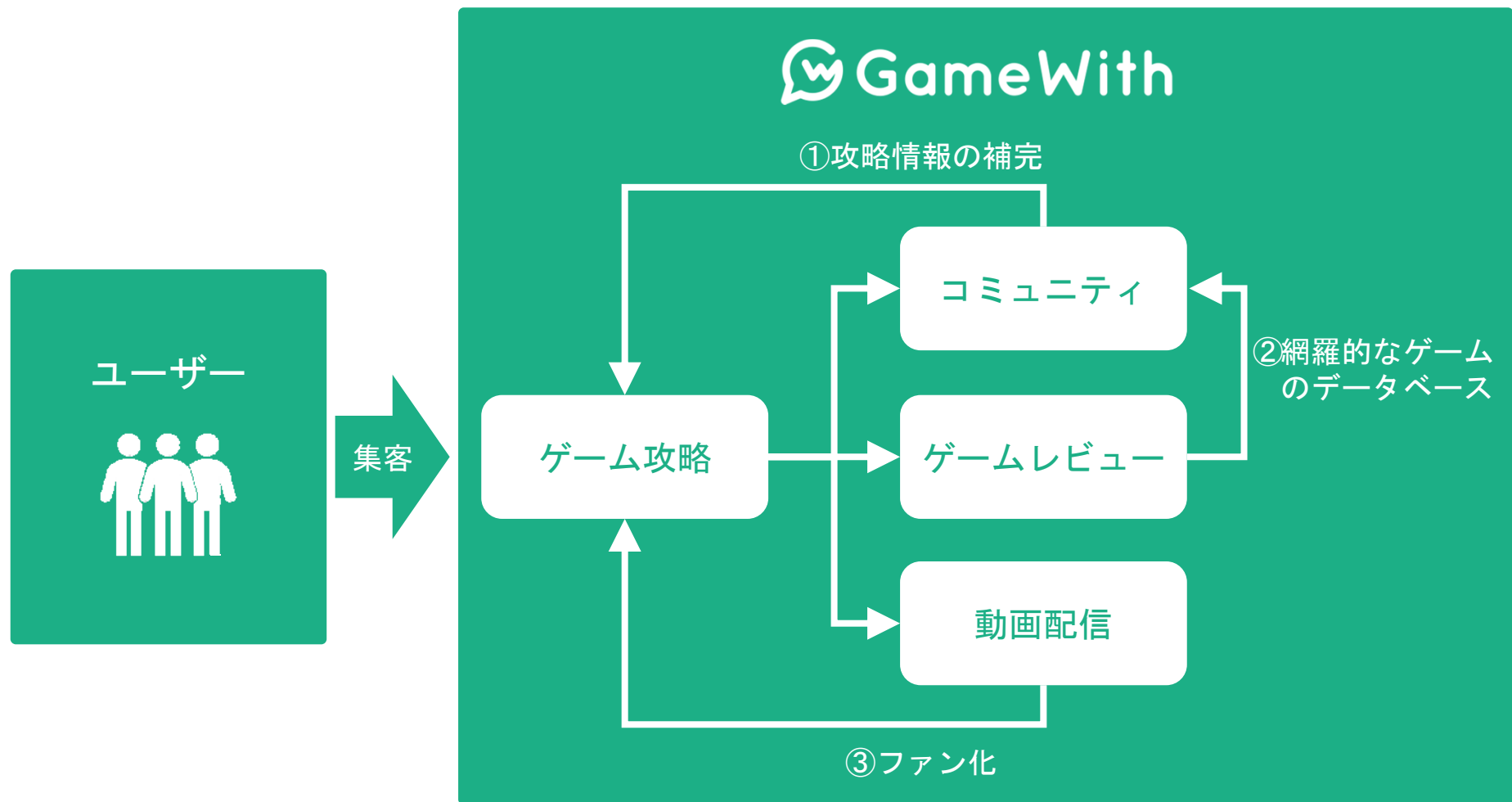
## 0から育成した GameWith所属タレント



# GameWithの強み



ゲーム攻略情報で集客したユーザーをゲームレビューなどの各サービスへ循環させることで、相乗効果を生み出す



本資料に含まれている将来の見通しに関する記述は、本資料の発表日現在において入手可能な情報を基にした判断及び仮定に基づいて作成されたものであり、その正確性を保証するものではありません。

実際の業績は、これらの判断及び仮定に含まれる様々な不確定要素、リスク要因の変更や経済環境の変動などにより、見通しと大きく異なる可能性があります。