



2020年5月期第1四半期 決算説明資料

株式会社 GameWith
証券コード: 6552 (東証1部)

2019年9月26日

1. 第1四半期決算総括
2. 各事業領域の概況
3. 中期事業戦略の進捗
4. 株主・投資家の皆様へ
5. Appendix（会社概要）



1. 第1四半期決算総括

- 前年同期比でゲーム攻略売上高は下回るが、PV数下落が一服し売上高も前四半期から回復
- 前年同期比でゲーム紹介・動画配信売上高が10%以上伸長

合計※2

売上高は前年同期比1.7%減。営業利益は前年同期比で減少

売上高	: 748百万円	前年同期比	: ▲ 12百万円 (▲ 1.7%)
営業利益	: 133百万円	前年同期比	: ▲110百万円 (▲45.4%)

ゲーム攻略

前年同期比で微減、底堅く推移

売上高	: 496百万円	前年同期比	: ▲46百万円 (▲8.6%)
-----	----------	-------	------------------

ゲーム紹介

前年同期比で12.8%増加し、売上を牽引

売上高	: 164百万円	前年同期比	: +18百万円 (+12.8%)
-----	----------	-------	-------------------

動画配信

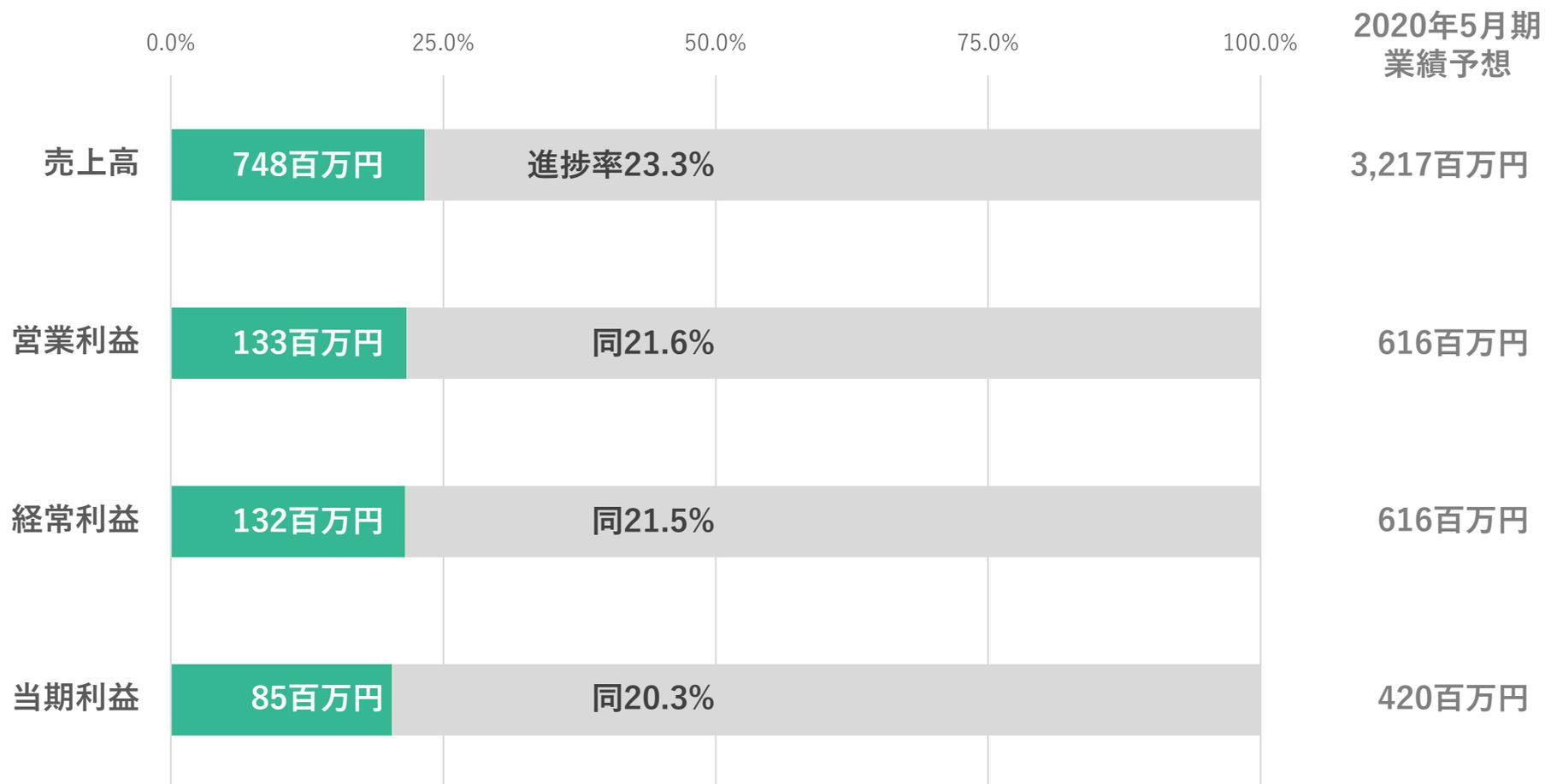
前年同期比18.3%増と、収益多様化に貢献

売上高	: 72百万円	前年同期比	: +11百万円 (+18.0%)
-----	---------	-------	-------------------

※ 合計にはその他売上を含む

第1四半期までの業績進捗状況

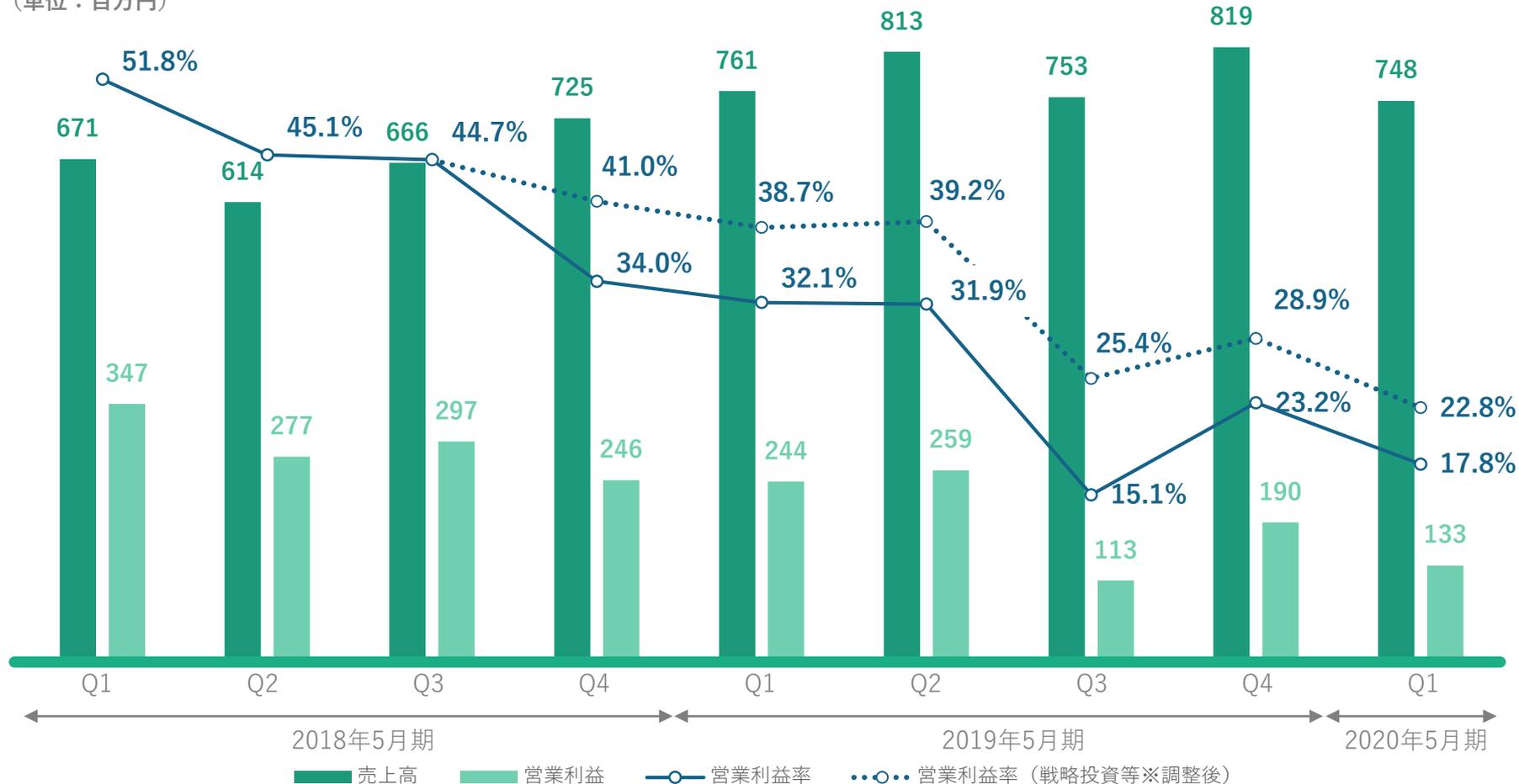
- 下期にかけて売上高・利益を伸ばしていく計画であり、順調に推移



売上高・営業利益の四半期推移

- 第1四半期売上高は7.4億円となり、前年同期比では1.7%減
- 第1四半期の営業利益率は17.8%

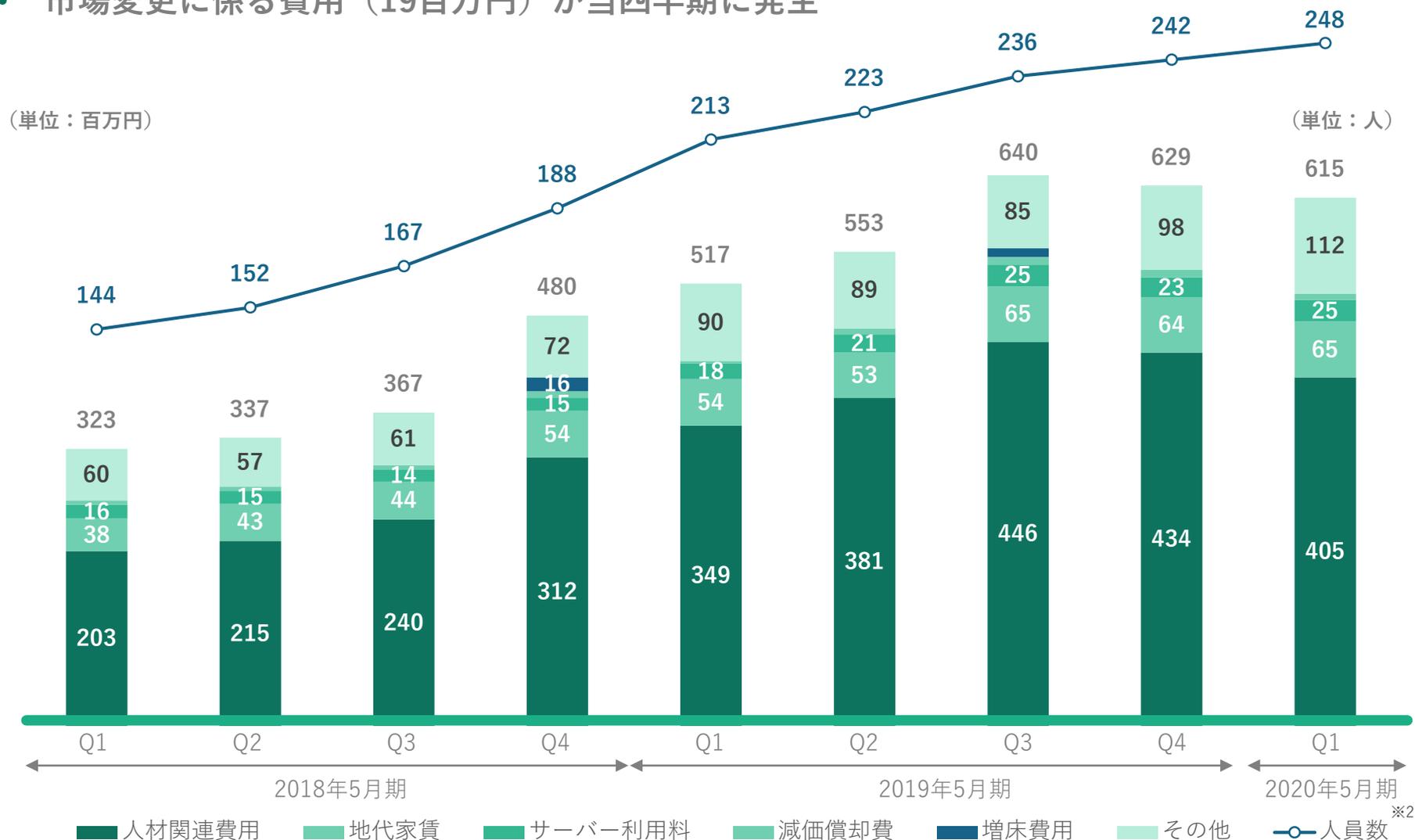
(単位：百万円)



※ 2018年5月期第4四半期以降に計上された増床等に係わる一過性コスト、株主優待費用及び中期事業戦略に基づき投下する戦略投資（新規事業、海外展開及び組織・人材戦略に係る総費用）

コスト構造の四半期推移

- 人材関連費用※1を中心にコストの見直しを行い、効率化を図る
- 市場変更に係る費用（19百万円）が当四半期に発生

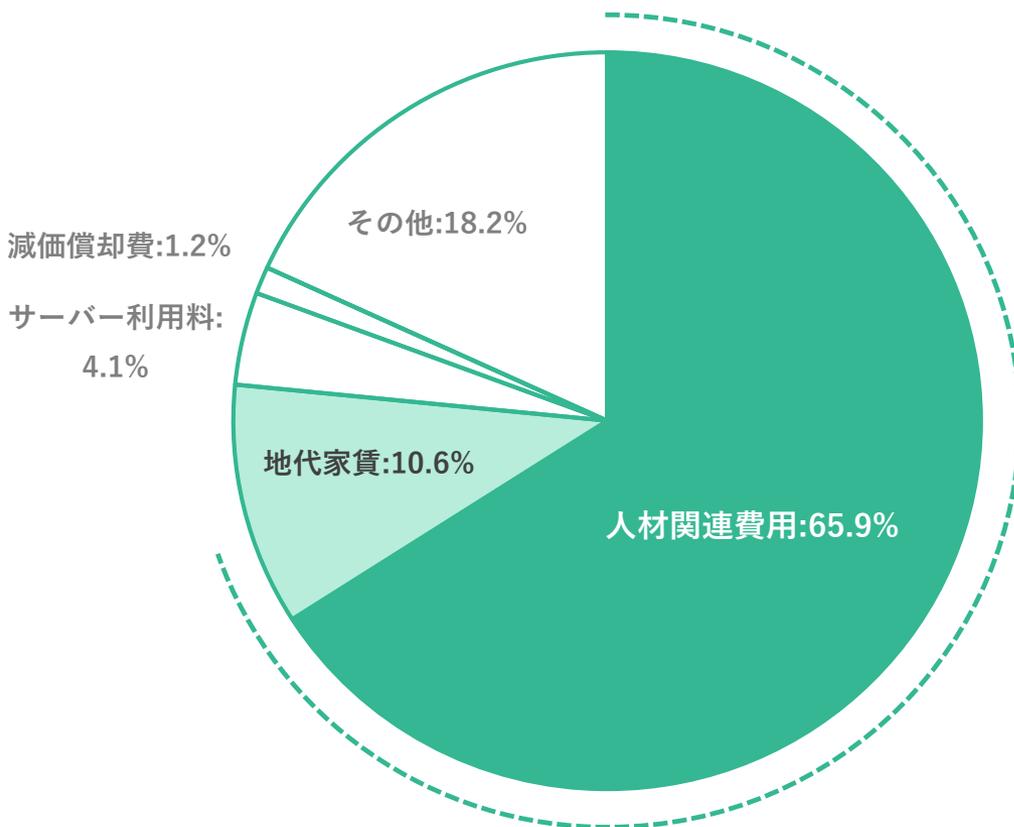


※1 人材関連費用とは、売上原価及び販売費及び一般管理費に計上される役員報酬、給与手当、賞与及び賞与引当金繰入、法定福利費、株式報酬費用、外注費、人材採用費及び人材育成費の合計

※2 人員数は、役員及び従業員（含む臨時従業員）の合計（月中での在籍ベース）

- コスト全体における人材関連費用※の割合は65.9%と大部分を占める

人材関連費用: 65.9%



2020年5月期第1四半期

人材関連費用	: 405百万円
地代家賃	: 65百万円
サーバー利用料	: 25百万円
減価償却費	: 7百万円
その他	: 112百万円
売上原価・販売費及び一般管理費合計	: 615百万円

※ 人材関連費用とは、売上原価及び販売費及び一般管理費に計上される役員報酬、給与手当、賞与及び賞与引当金繰入、法定福利費、株式報酬費用、外注費、人材採用費及び人材育成費の合計



2. 各事業領域の概況

- 国内最大級のゲームメディア「GameWith」を運営
- 主要3事業領域を中心に幅広くゲーム関連事業を展開

ゲーム攻略

ゲームを有利に進めるためのゲーム攻略



ゲーム紹介

ゲームを探すためのゲーム紹介



動画配信

ゲームタレントによるゲーム実況動画配信

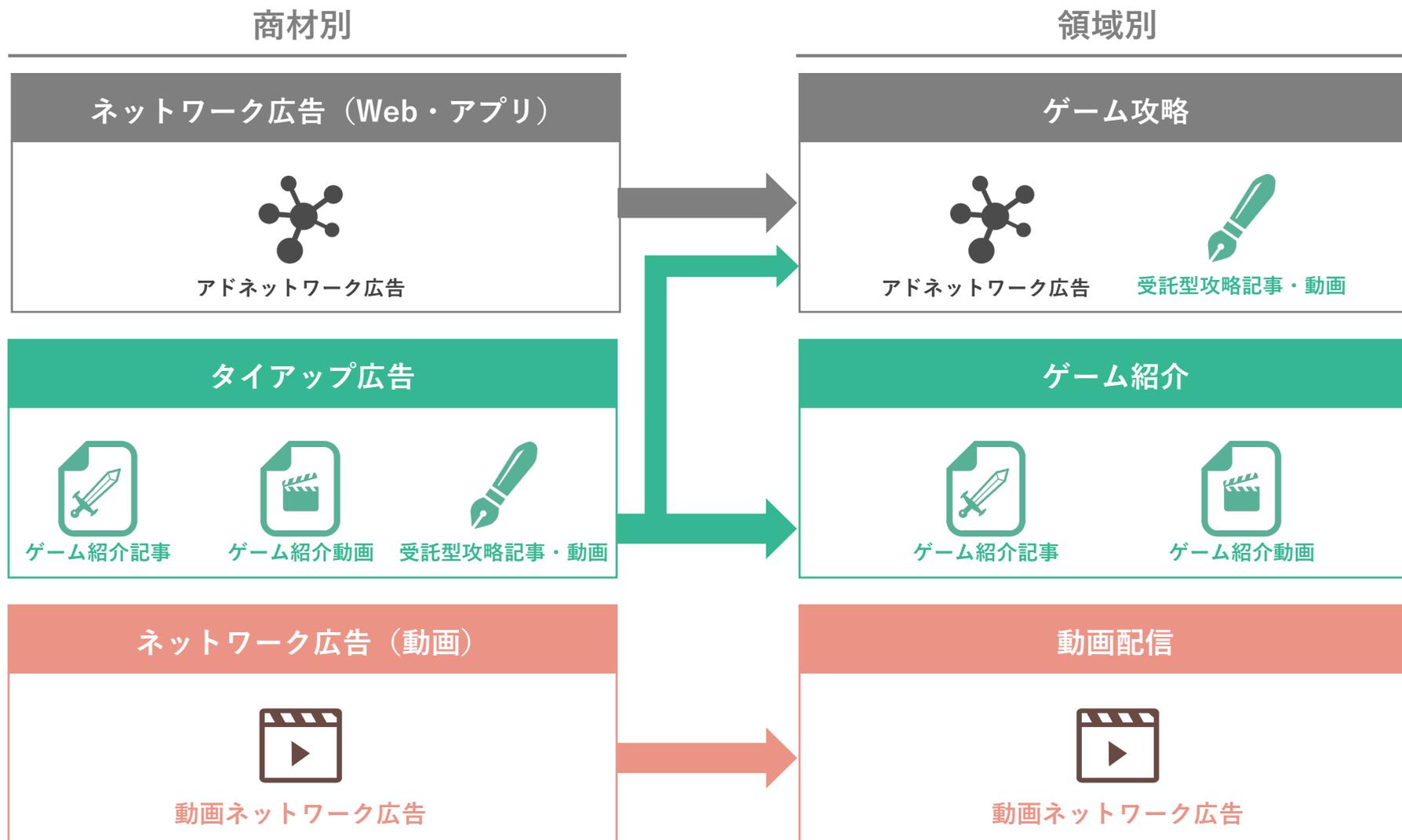


新規事業

Missionを体現するための様々な新規事業を展開



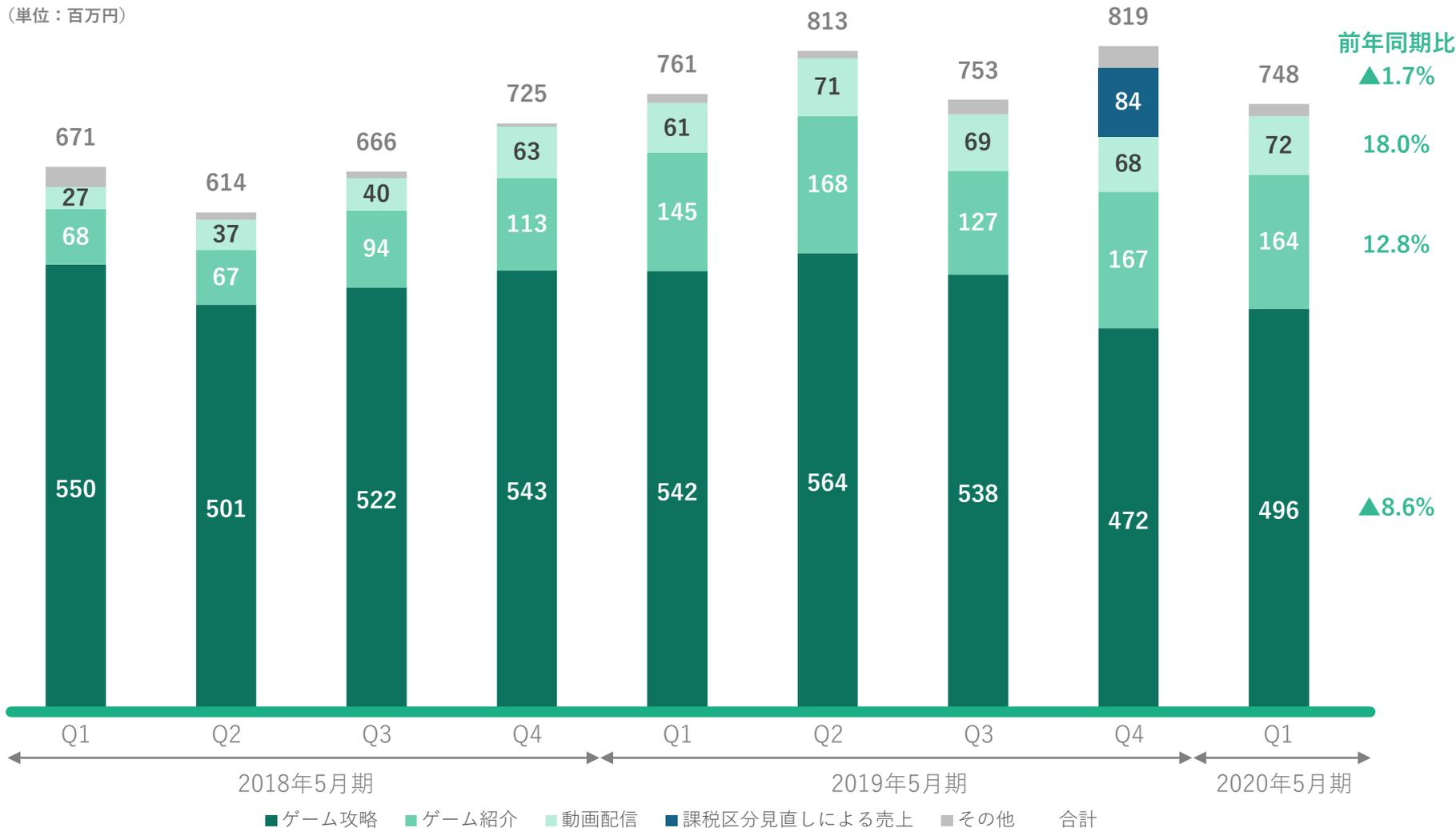
- 従来の商材別からより事業の実態に近い領域別に説明区分を変更



領域別売上高の四半期推移

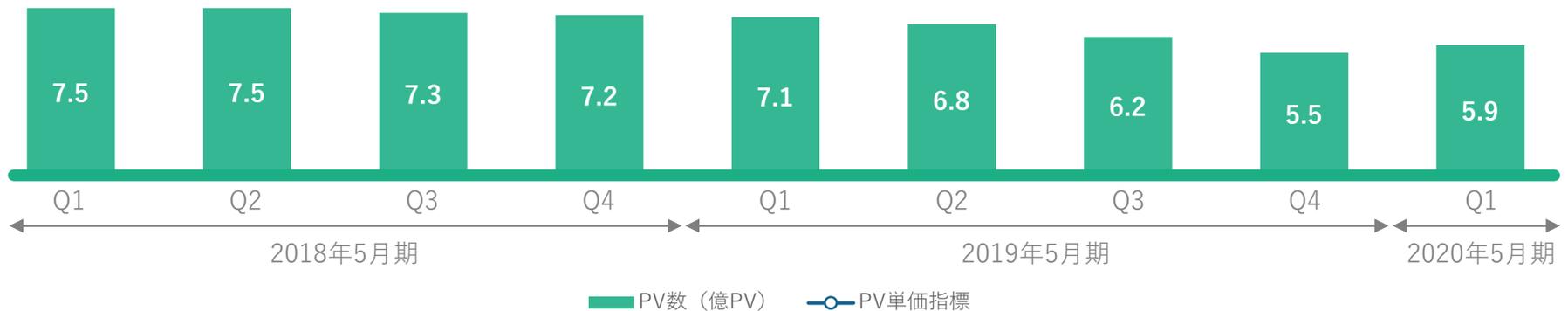
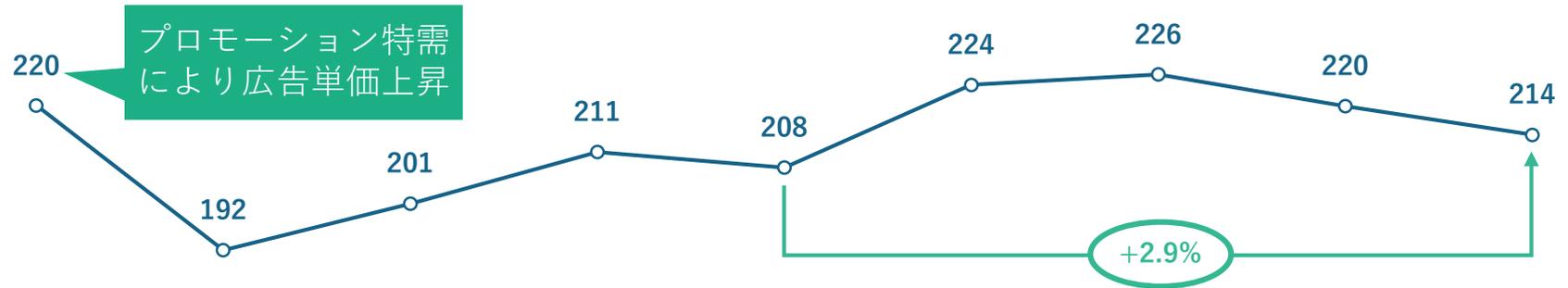
- 前四半期比ではゲーム攻略がPV数が回復基調にあり（P.12参照）、売上高も伸長
- 前年同期比でゲーム紹介の売上高が12.8%伸長し、四半期推移でも堅調に推移

（単位：百万円）



※ 2019年5月期第4四半期に消費税の課税区分見直しによる売上高84百万円を計上
 ※ その他に含まれていた売上高の一部を動画配信売上高に区分変更

- 四半期毎月間平均PV数※¹（ページビュー数）は5.9億PVとなり、前四半期比で若干回復
- 四半期毎月間平均PV単価指標※²は、2019年5月期第3四半期から下落傾向が見られるものの、対前年同期比で伸長



※¹ 各四半期の月間平均PV数を算出して掲載

※² 広告運用体制を構築した2017年1月次の月間平均PV単価を基準値100として相対値を算出

※ 2019年5月期第2四半期から海外分をPV数とPV単価指標に算入



3. 中期事業戦略



3-1. 中期事業戦略の概要

ゲームをより楽しめる世界を創る

“Create a more enjoyable gaming experience”

ゲームに熱中し、ゲームで繋がり、ゲームを仕事にして誇れる。
そんな「ゲームをより楽しめる世界」を、私たちGameWithが創り出していく。

ゲームをプレイするユーザーにとっても、ゲームを開発するメーカーにとっても、GameWithがいなければ提供できない体験や価値を提供し、ゲームを楽しむことに関わる全ての人たちのインフラのような存在になっていく。メディア事業にとどまることなく、ゲームをより楽しむための、あらゆる事業領域に進出していく。



2013
to
2018

国内メディア事業の売上創出・収益化

ゲーム攻略・ゲーム紹介・動画配信など
メディア事業を軸にビジネスモデルを確立



2019
to
2021

① 既存事業での収益拡大

既存のゲーム攻略に次ぐ、第二の柱の創造にむけてゲーム紹介に注力

② 海外展開の加速

英語圏を中心に海外展開を加速

③ 新規事業領域への挑戦

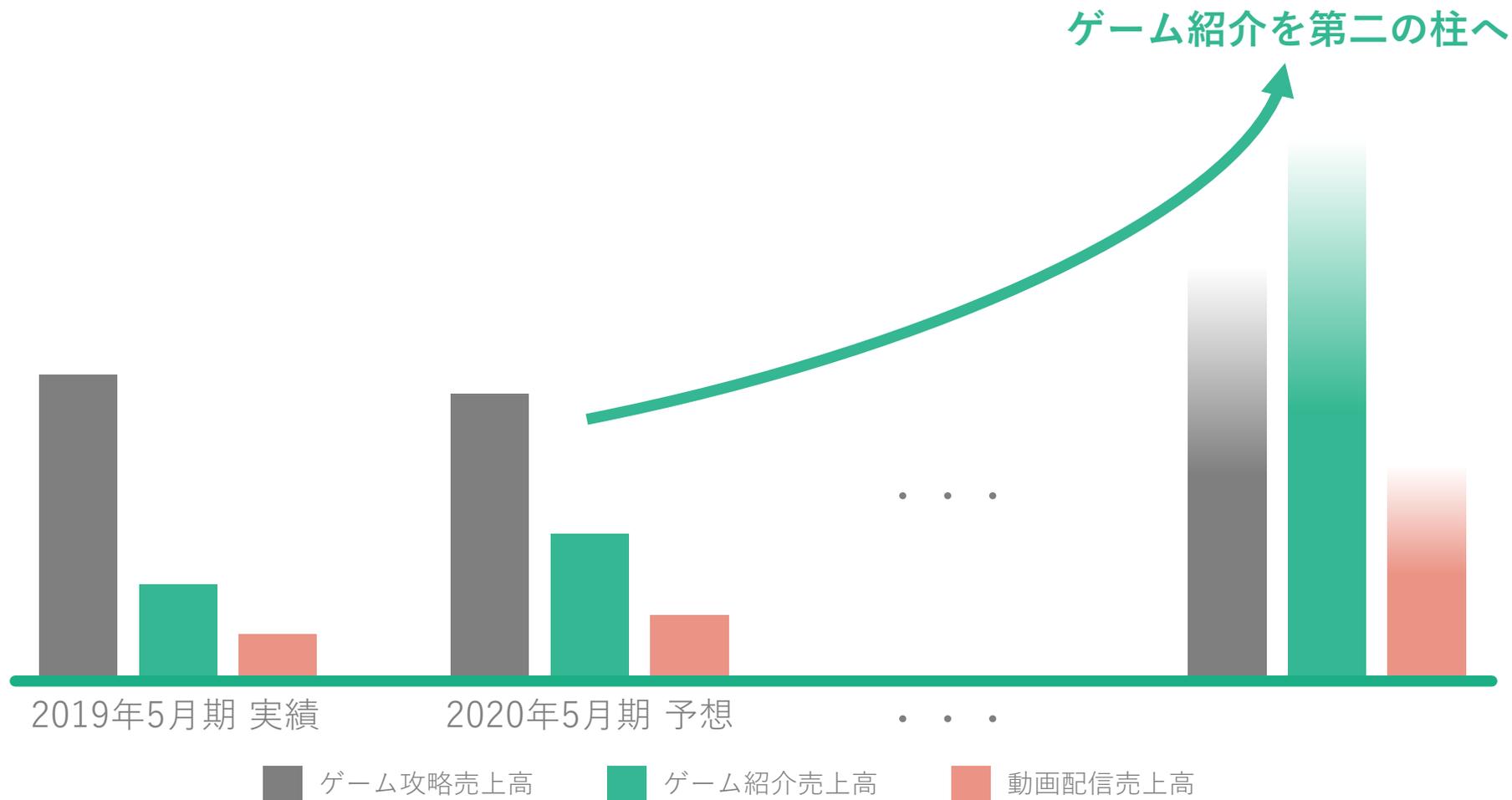
既存事業以外の、様々なゲーム関連領域に展開



3-2. 中期事業戦略の進捗・トピック

①既存：ゲーム紹介 第二の柱の創造

- 「ゲームを始めるきっかけを作る」ことを提供価値としたゲーム紹介領域は、既存事業拡大戦略の中核として成長を牽引
- ゲーム紹介を、ゲーム攻略を超える第二の収益の柱として育成



①既存：ゲーム紹介 アプリ戦略の展開

- 従来のWeb上でのゲーム紹介に加え、今期以降はアプリ戦略に注力しゲームを探す際の第一想起の獲得を目指す
- 今期に広告宣伝費を一部投下し、効果を検証予定

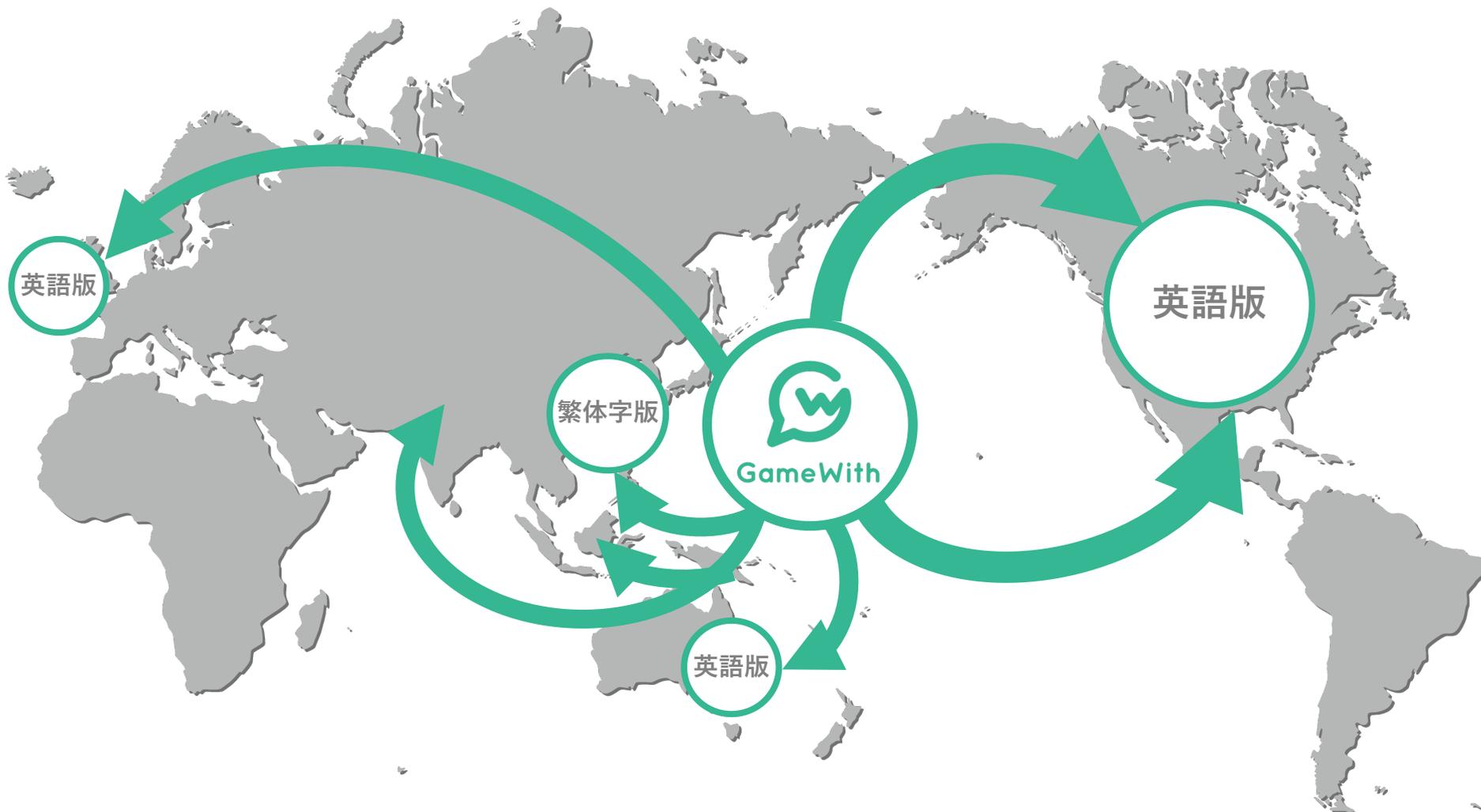
アプリでゲームを探す際の 第一想起を獲得



投下した広告宣伝費に対する収益性を今期に検証予定

②海外：海外展開の加速

- 英語版GameWithは、リリースから1年で月間1,400万PV※を達成
- 海外企業への投資・提携も今後はより積極的に推進



※ 2020年5月期第1四半期累計ページビュー数を基に算出

③新規：eスポーツチーム運営1

- 昨年に引き続きクラッシュ・ロワイヤル※のeスポーツチームを運営
- 7月に中国・西安で開催された国際的なeスポーツ競技大会「World Cyber Games」にてアジア代表チームの一員として準優勝

クラッシュ・ロワイヤル部門 所属選手



所属選手一覧（左から順に記載）

- ロラポロン選手
- ブロッサム選手
- KK選手
- ユイヒイロ選手
- 焼き鳥選手

クラロワリーグ アジア2019に出場



- 2019年4月から6月、8月から11月で韓国・ソウルで開催
- レギュラーシーズンをグループ首位で通過し、6月末に行われたプレイオフで準優勝
- 今年7月に中国・西安で開催された国際的なeスポーツ競技大会「World Cyber Games」で準優勝

※ 「クラッシュ・ロワイヤル」は、Supercell Oy社が提供するリアルタイム対戦型モバイルカードゲーム

③新規：eスポーツチーム運営2

- FORTNITE※部門では、実況動画が好調に推移し視聴者数が増加傾向
- コンシューマー格闘ゲーム部門では、世界的な格闘ゲーム大会のEVOへ出場しベスト8入り

FORTNITE部門



Nephrite (ネフライト) 選手

- 動画配信サイトにて実況プレイ動画を配信中
- 動画配信サイトにおけるチャンネル登録者数は約14.9万人

コンシューマー格闘ゲーム部門



Zackray (ザクレイ) 選手

- 米国・オークランドで2月に開催された世界的な格闘ゲーム大会「Genesis6」で世界ベスト5入賞
- 8月に米国・ラスベガスで開催された世界的な格闘ゲーム大会「EVO CHAMPIONSHIP SERIES」で世界ベスト8入賞



※ 「FORTNITE」は、Epic Games社が提供するバトルロイヤルゲーム

③新規：イベント制作

- Shadowverse※のeスポーツキャスターオーディションを実施し、3名のキャスターを選出
- オンラインだけでなく、リアルの間でも「ゲームをより楽しめる世界を創る」というMission実現を目指す

The image is a promotional poster for an e-sports casting audition. It features a background of a crowd with their hands raised in the air, suggesting a live event or concert. The text 'e-sports CASTER AUDITION' is prominently displayed in a large, bold, sans-serif font. Below this, it says 'Supported by Cygames, Inc.' in a smaller font. The logos for 'SHADOWVERSE' and 'GameWith' are also visible. At the bottom, there is a white box with a blue border containing the text 'esportsキャスター Shadowverse部門' and a green splatter graphic with the text '募集開始' (Recruitment Start).

© Cygames, Inc.
© CyberZ, Inc.

※ 「Shadowverse」 は、Cygames社が開発・運営をおこなう本格スマホeスポーツ

③新規：ブロックチェーンゲーム EGGRYPTO

- 自社初のブロックチェーンゲーム「EGGCRYPTO」（エグリプト）を他社と共同開発中
- 2019年内リリースを予定

開発画面イメージ



※ 画像は開発中のものです。実際のゲーム画面とは異なる場合があります
※ 詳細については、当社HP (<https://gamewith.co.jp/2580>) をご参照ください



4. 株主・投資家の皆様へ

- 8月16日に東京証券取引所市場第一部への市場変更を実施
- 新たに取締役1名と社外取締役1名を加え、5名での経営体制へ移行



- 経営環境の変化に応じた機動的な資本政策を遂行するため、自己株式取得を実施

1. 取得した株式の種類

当社普通株式

2. 取得株数

251,100株

3. 取得価格の総額

199,936,600円

4. 取得期間（約定日ベース）

2019年8月22日（木）～9月2日（月）

5. 取得方法

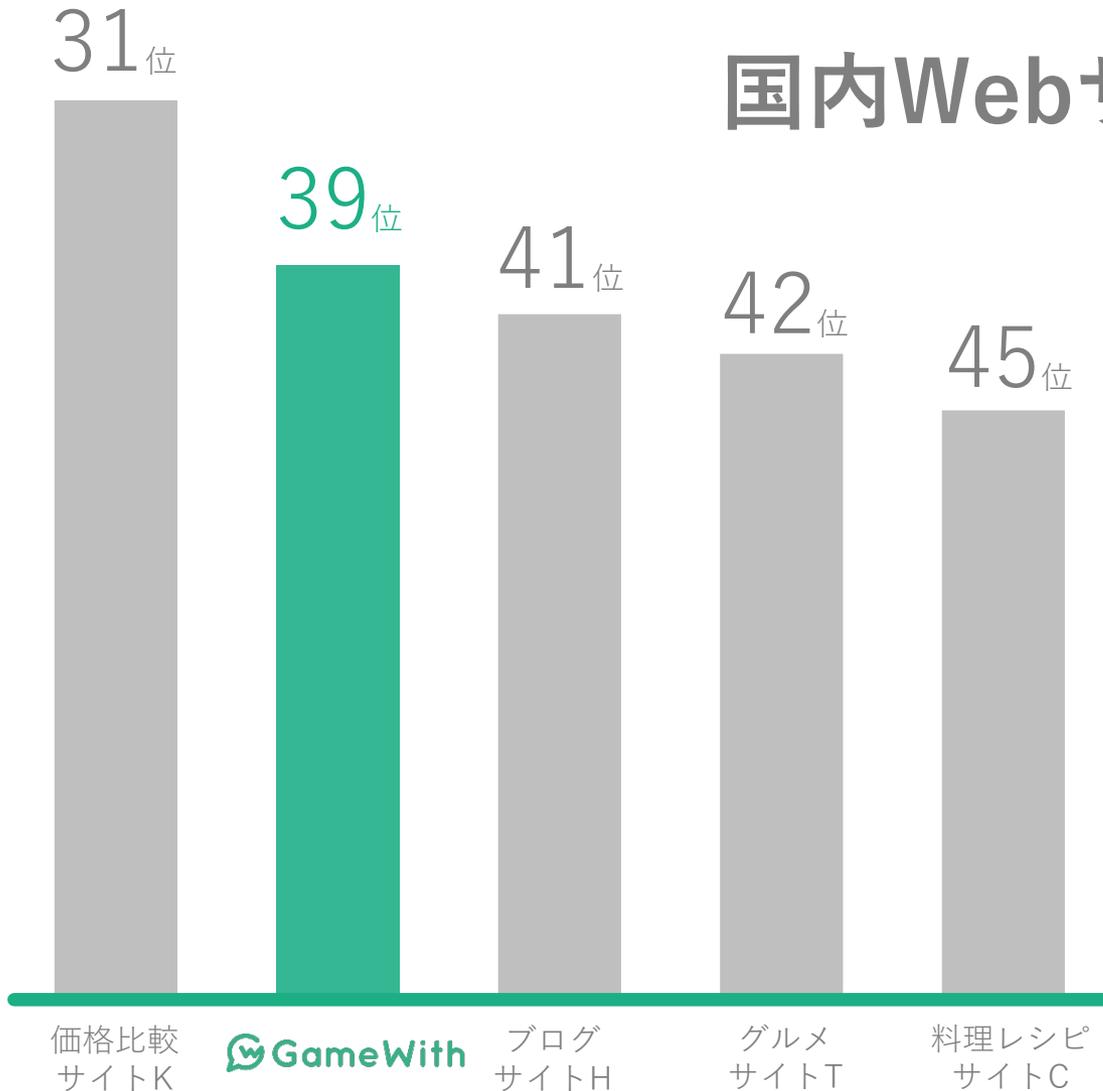
東京証券取引所における市場買付



5. Appendix (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	
経営体制	代表取締役社長	今泉 卓也
	取締役	伊藤 修次郎
	取締役	村田 祐介
	取締役（社外）	武市 智行
	取締役（社外）	濱村 弘一
	常勤監査役（社外）	半谷 智之
	監査役（社外）	後藤 勝也
	監査役（社外）	森田 徹
資本金	533百万円（2019年8月末時点）	

国内Webサイト合計訪問数



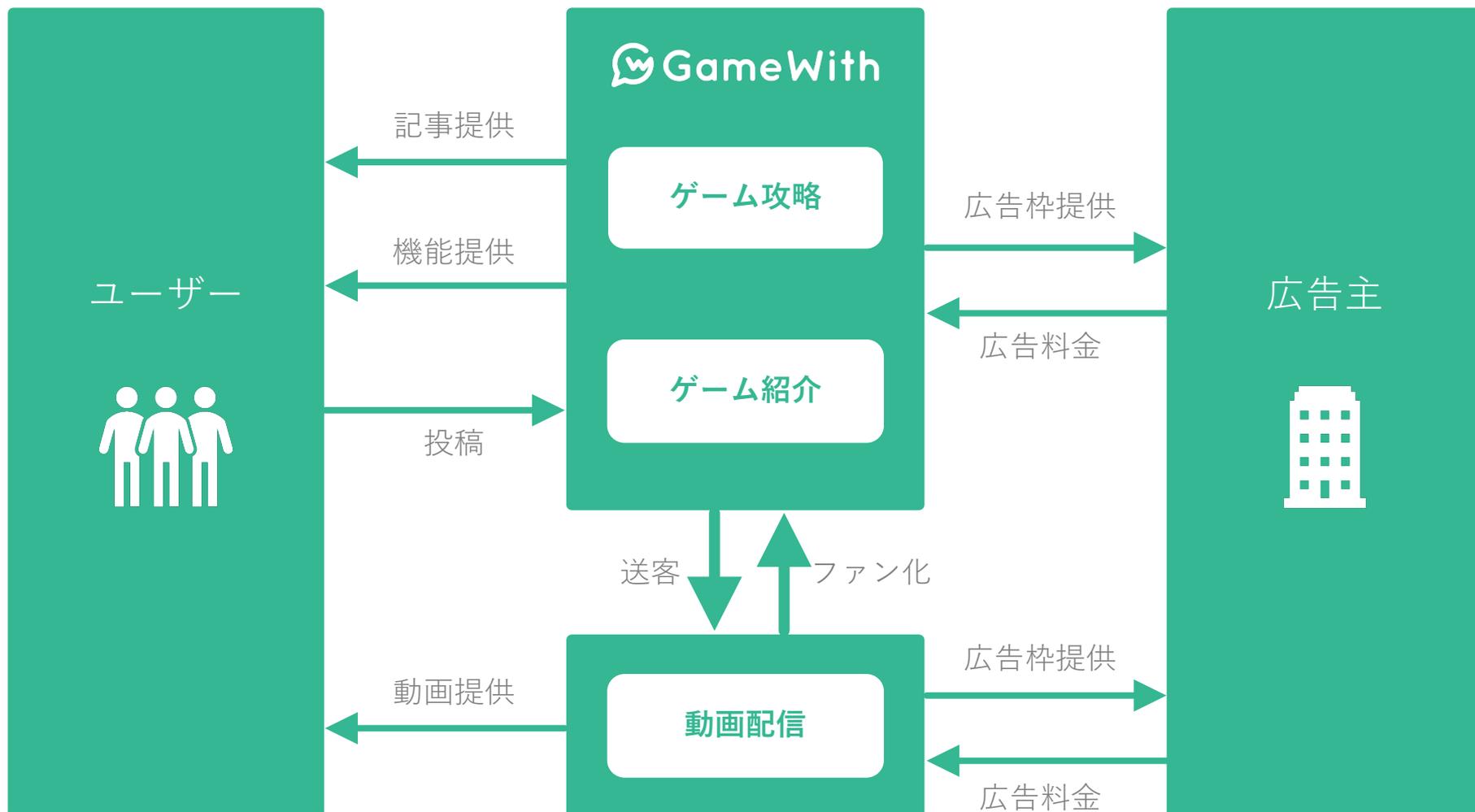
国内**39**位

国内1位：検索サイトG
国内2位：ポータルサイトY
国内4位：動画サイトY

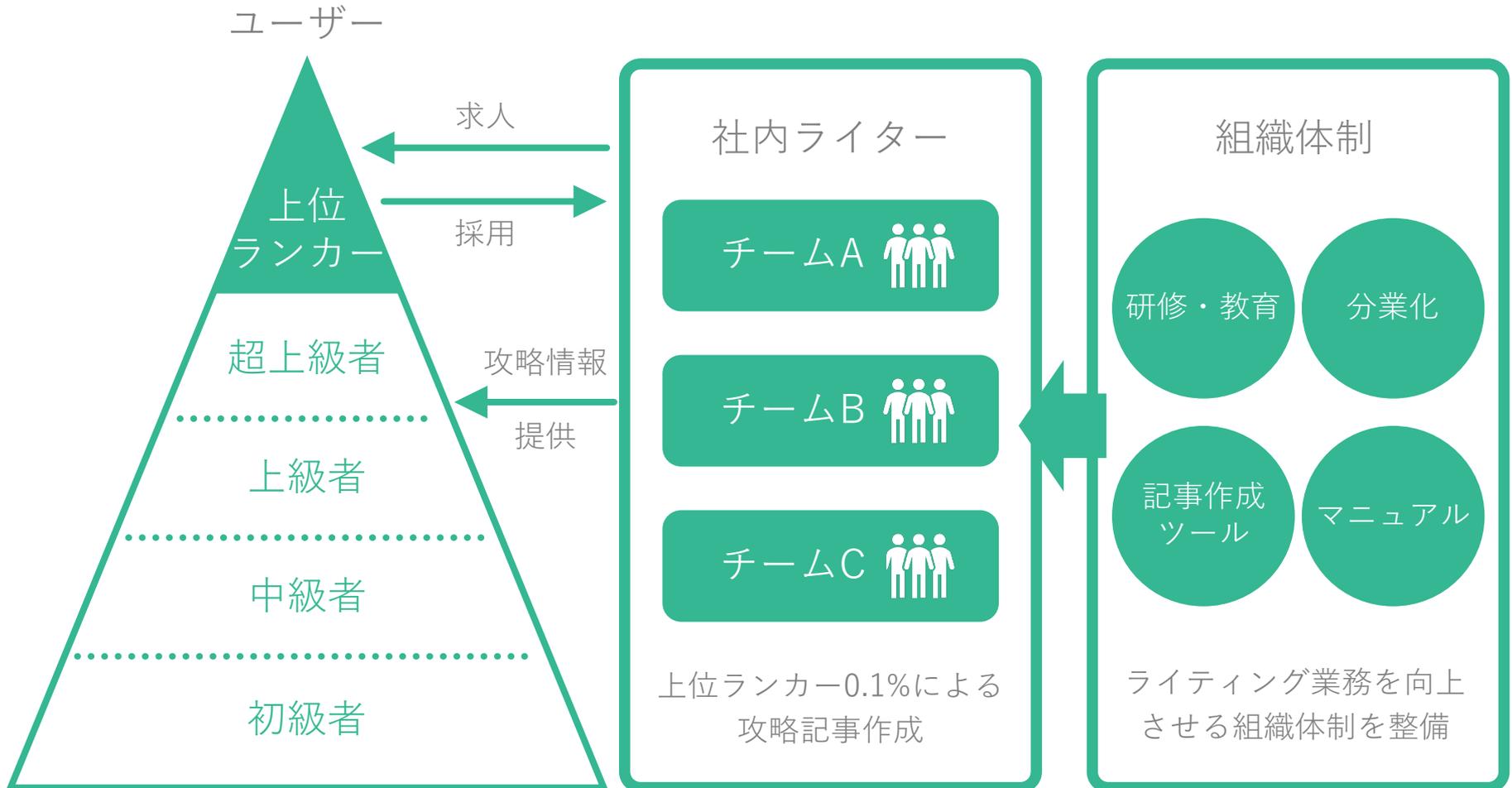
ゲームメディア

国内**1**位

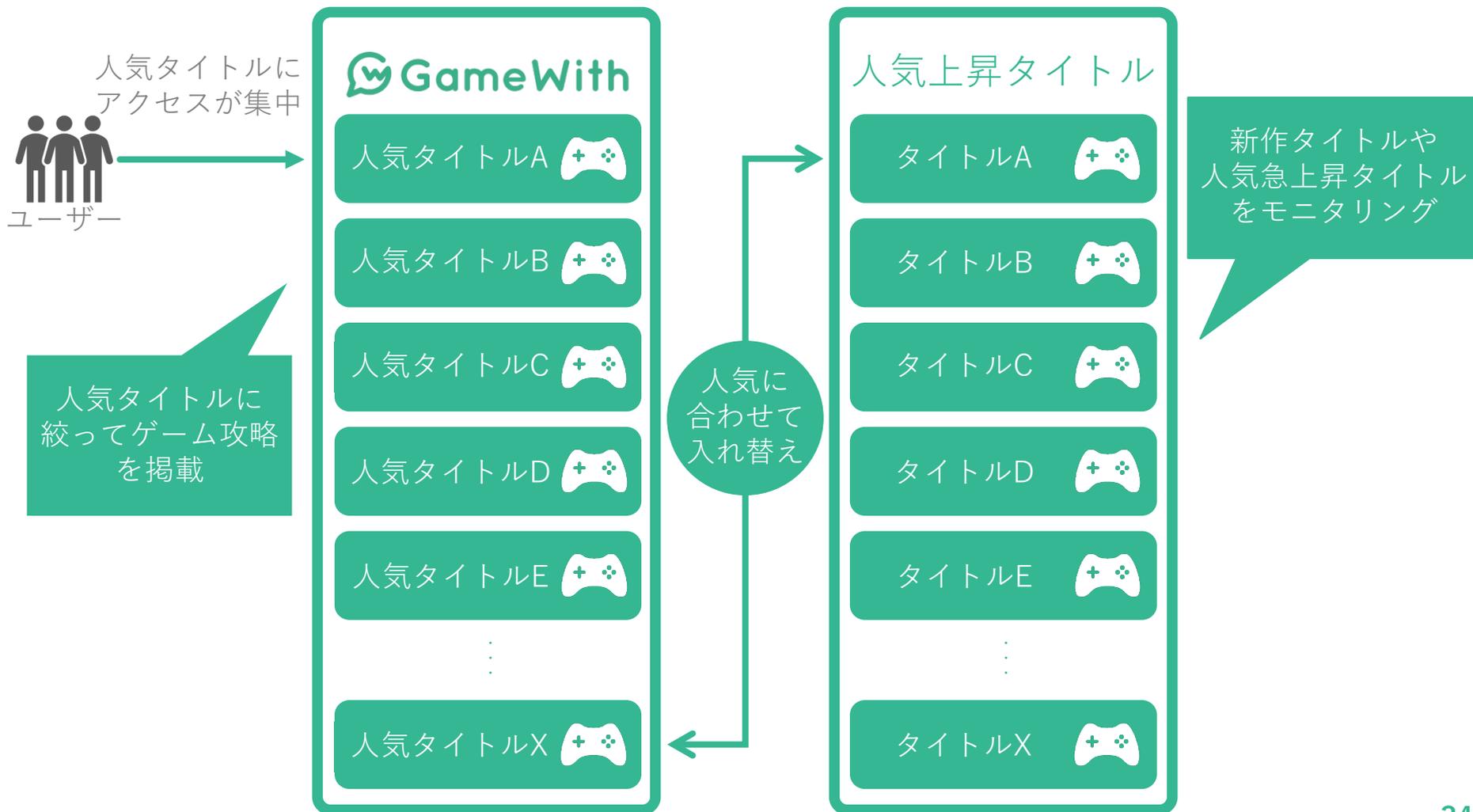
- ゲームに必要な記事や機能を提供することで、ユーザーを集客
- 広告枠を広告主に提供することで収益化を実現



- 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



- 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



- 網羅的な国内最大級のゲームデータベースを構築
- 社員が実際にゲームをプレイし、質の高いゲーム紹介記事・動画を掲載



ゲームを探す
口コミの投稿



送客



- クリエイターの力を最大化するため様々な面からサポート
- 自社から人気配信者を輩出した実績もあり、チャンネル成長のノウハウを社内に蓄積

サポート内容



クリエイター



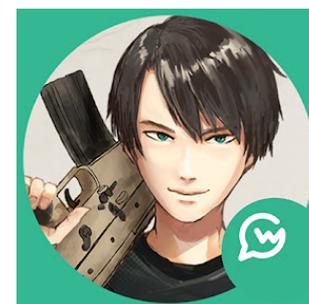
なうしろ



むじょっくす

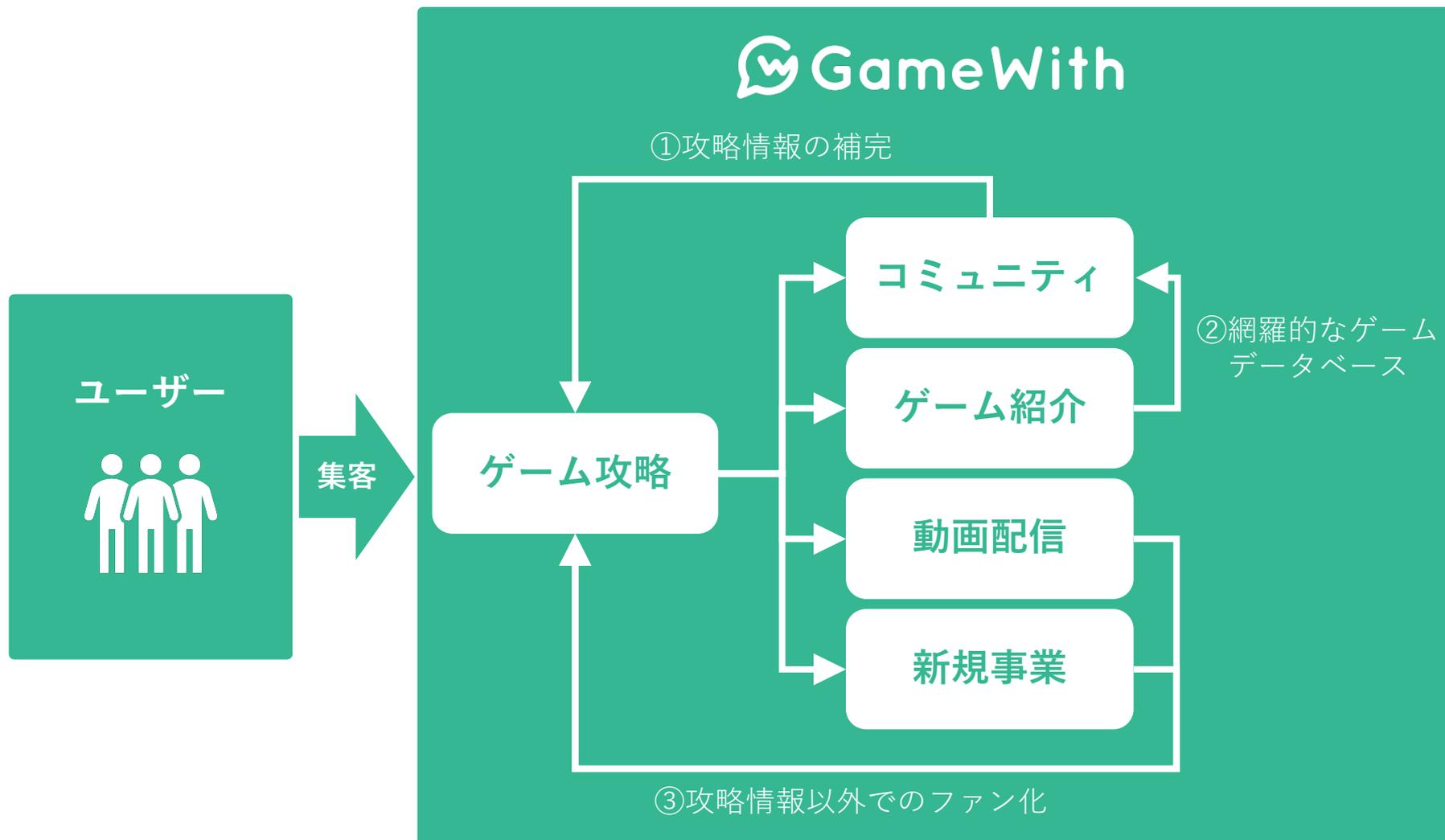


やまだ



Nephrite
(プロスポーツ選手)

- ゲーム攻略情報で集客したユーザーをゲーム紹介などの各サービスへ送客
- ゲーム攻略と各サービス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。

 GameWith