



# 2017年5月期 決算説明会

株式会社 GameWith

2017年7月18日

# AGENDA

 会社概要

---

 2017年5月期の業績

---

 2018年5月期の業績予想

---

 補足説明資料

---



## 会社概要

---

# 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

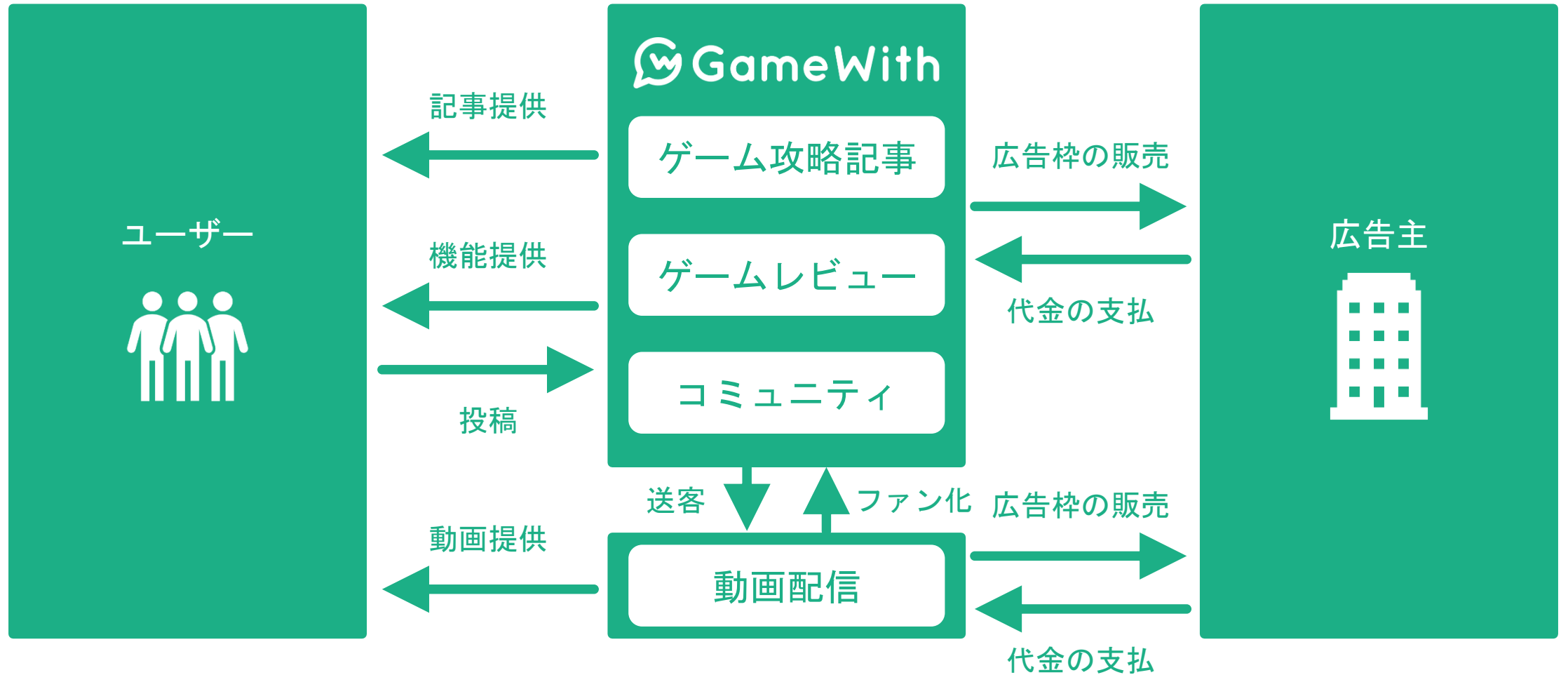


## 動画配信

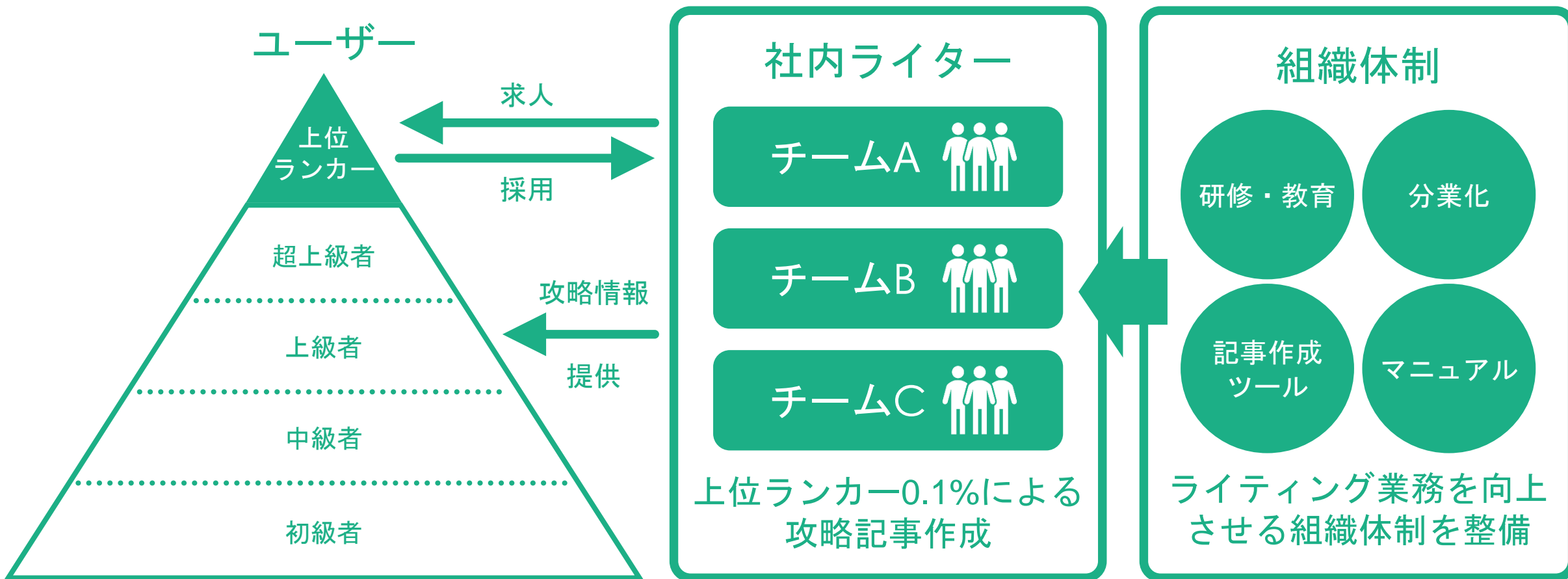
専属のゲームタレントが  
YouTubeで動画を配信



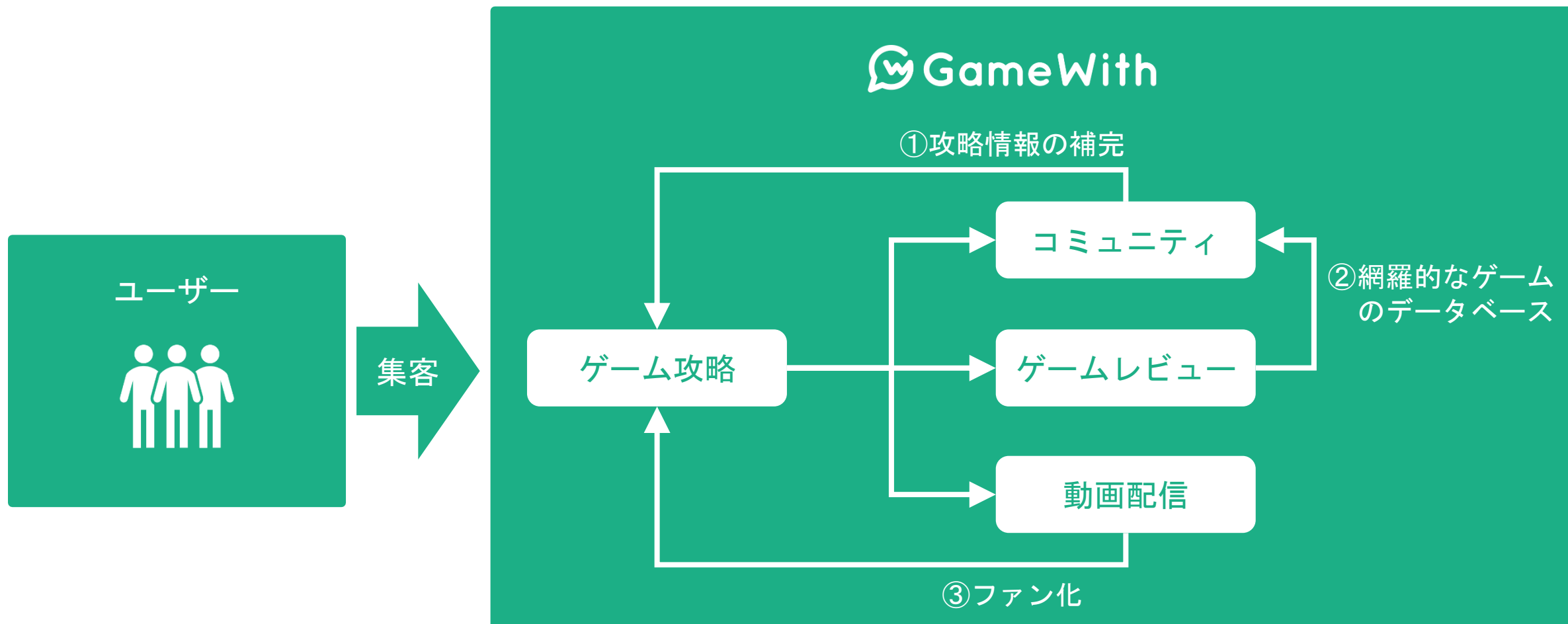
ゲームに必要な記事や機能を提供することで、ユーザーを集客  
広告枠を広告主に提供することでマネタイズ



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





# 2017年5月期の実績

---



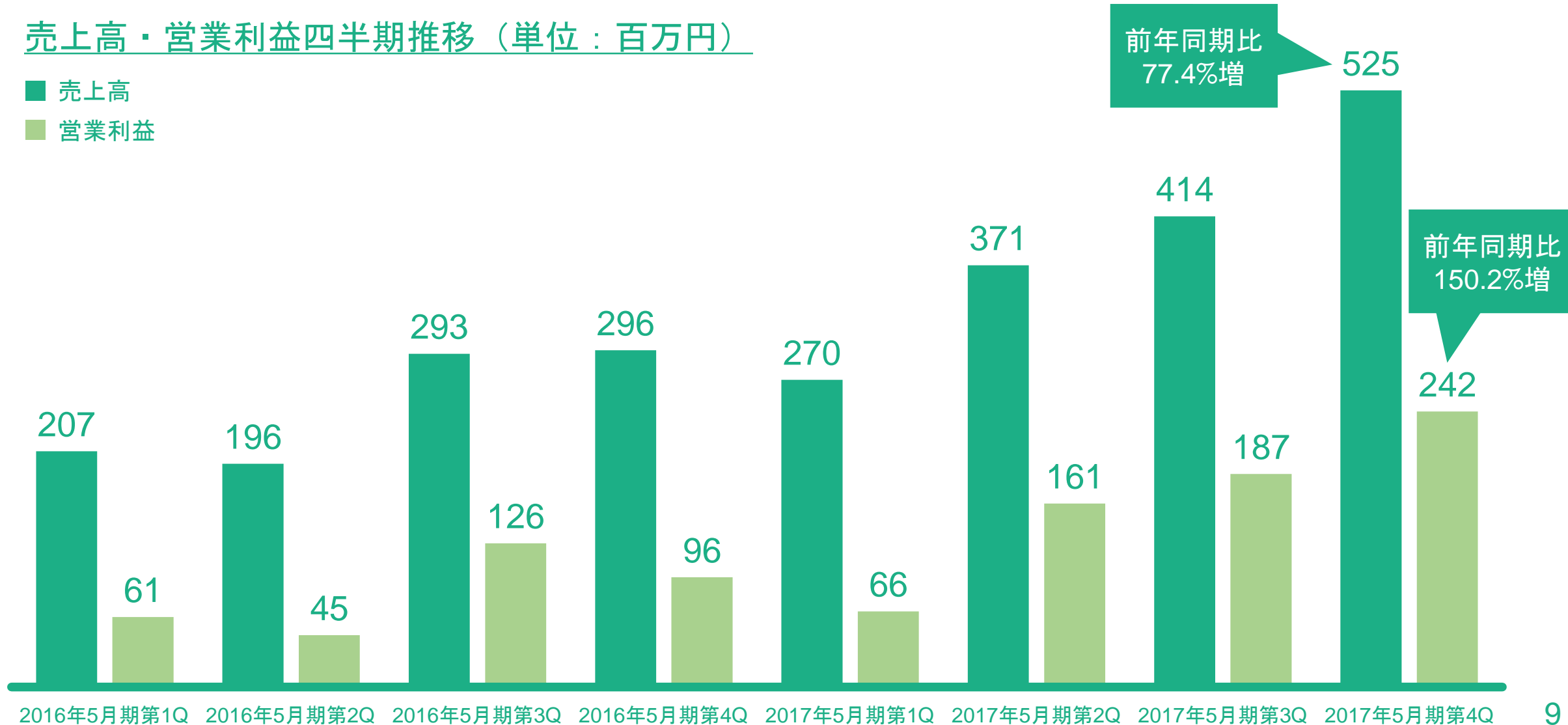
全ての主要損益が業績予想を上回る結果で着地  
特に当期純利益に関しては予算対比112.0%を達成



## 2017年5月期は四半期の売上高・営業利益が右肩上がりに成長

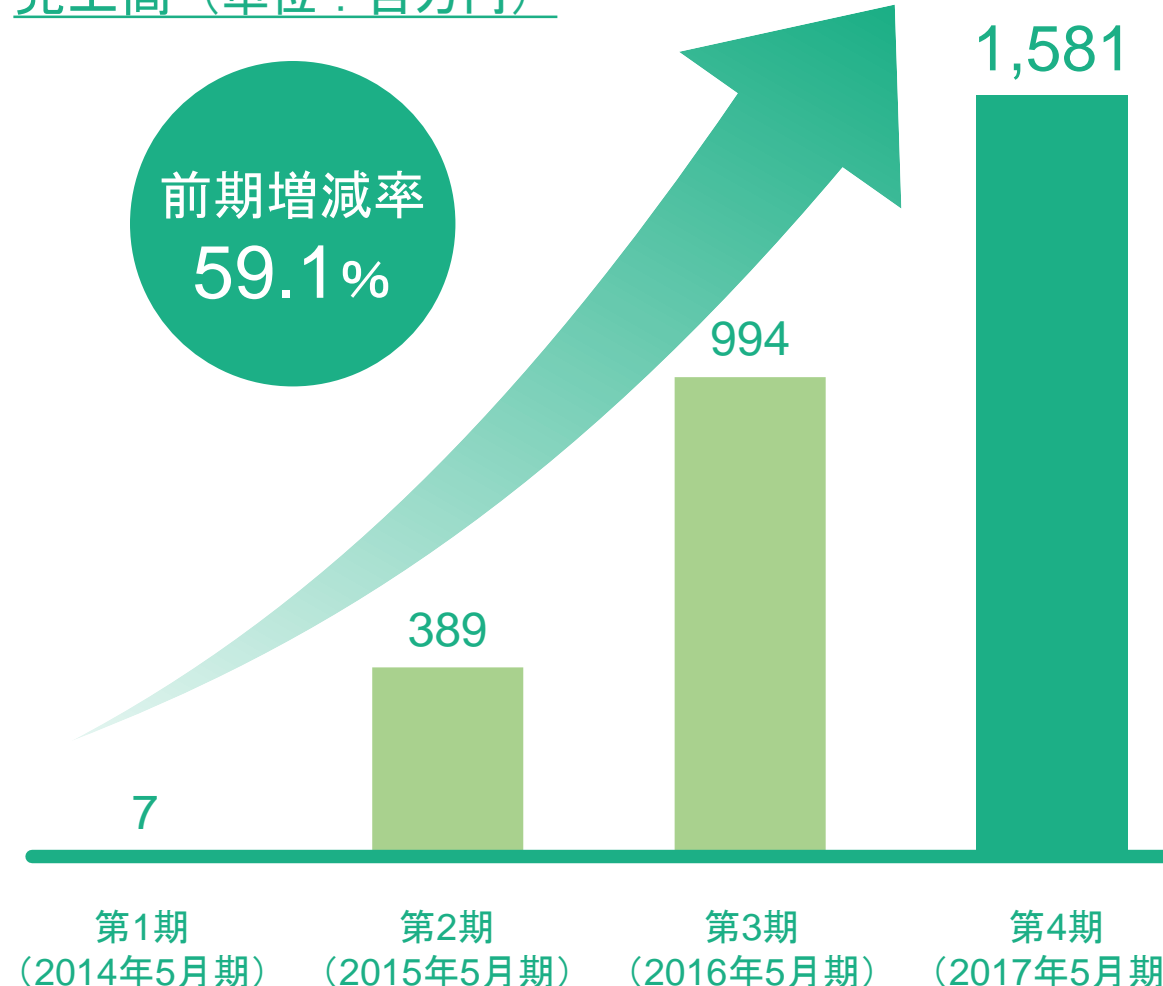
売上高・営業利益四半期推移（単位：百万円）

■ 売上高  
■ 営業利益

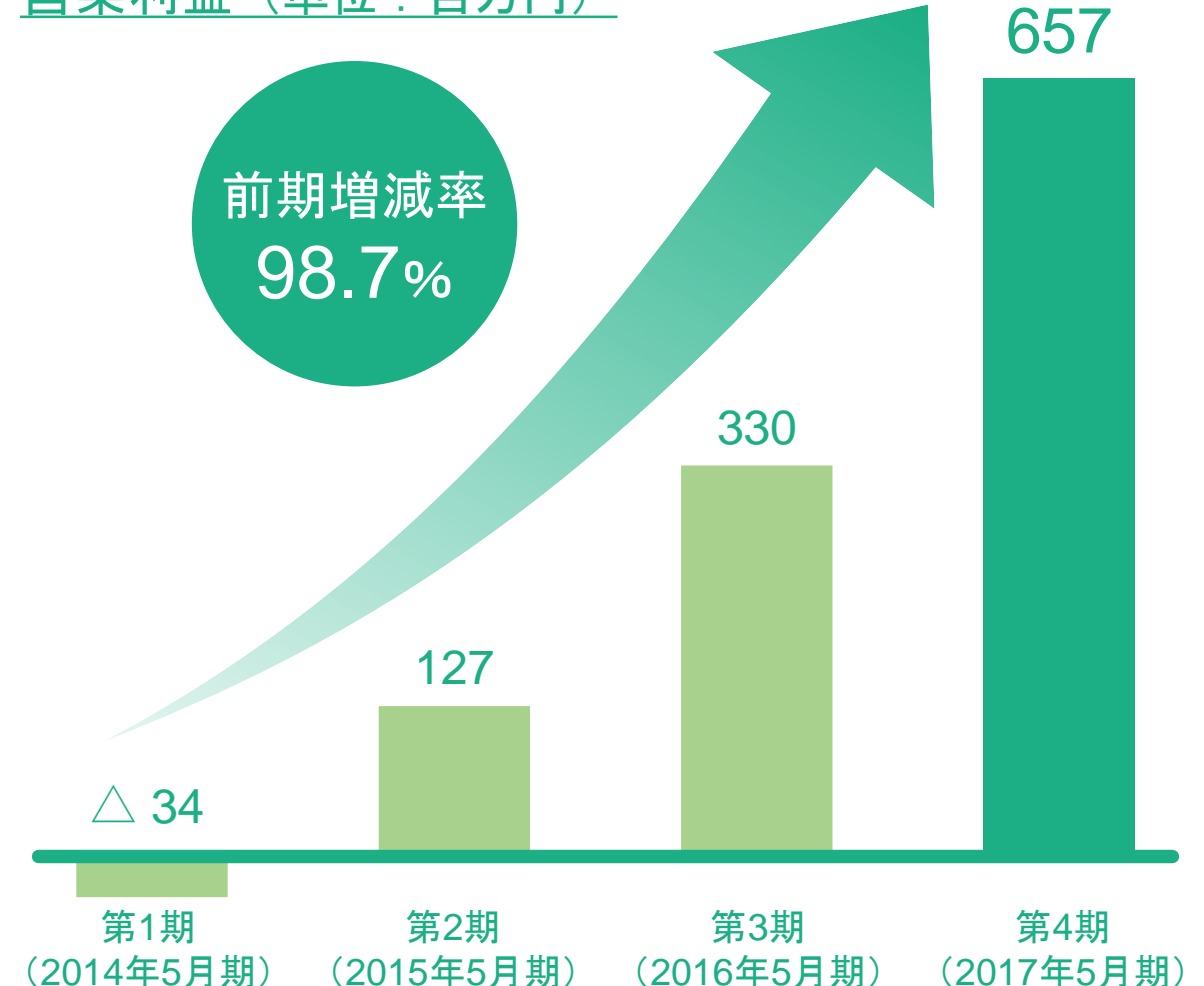


## 通期でも売上高・営業利益ともに高い成長率を達成

売上高（単位：百万円）



営業利益（単位：百万円）



※ 第1期の売上高には消費税等は含まれておりますが、第2期から第4期の売上高には、消費税等は含まれておりません



# 2018年5月期の業績予想

---

## 2018年5月期も引き続き増収・増益を計画

(単位:百万円)	2017年5月期 業績予想	2017年5月期 実績	2018年5月期 業績予想	増減率 (※)
売上高	1,552	1,581	2,070	30.9%(33.4%)
営業利益	611	657	787	20.1%(28.8%)
経常利益	607	654	785	20.3%(29.3%)
当期純利益	415	465	527	13.5%(27.0%)

※ ( )内は2018年5月期業績予想、2017年5月期業績予想に対する増減率となります

※ 2017年5月期は、雇用促進税制が適用されています

※ 2018年5月期の法人税率は、32.8%を用いています

1 PV単価の改善

2 コミュニティの収益化

## PVあたりの広告収益を向上させることで売上を伸ばしていく

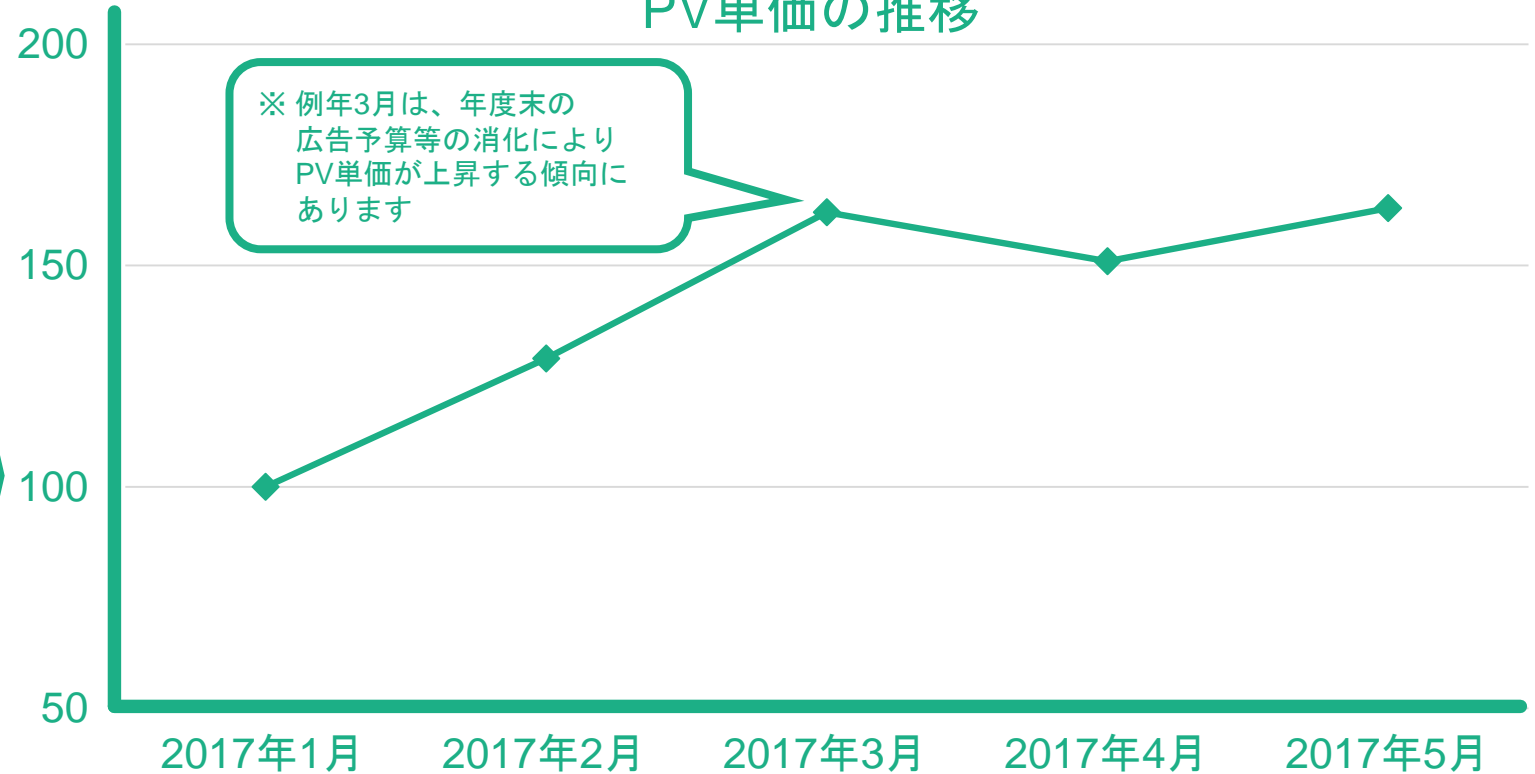
### PV単価向上施策

広告運用体制の強化

広告枠の増枠

表示方法の最適化

### PV単価の推移<sup>※</sup>



各種施策を実施したことで、2017年5月期のPV単価が向上  
引き続き、施策を講じることで、今後もPV単価を向上させる

※ 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

コミュニティのユーザー数を今後も増加させ、広告によるマネタイズを開始することで、コミュニティの収益化を図る

ゲーム攻略等から、  
コミュニティへの集客を強化



ゲーム  
攻略



ゲーム  
レビュー



動画配信



コミュニティ



ダイレクトメッセージ  
等の機能を追加



アプリ化することで  
利用率や操作性を向上

コミュニティの収益化

ユーザー数の増加

アプリ化、機能追加、  
集客強化



広告の掲載

広告によるマネタイズの  
開始





補足説明資料

---

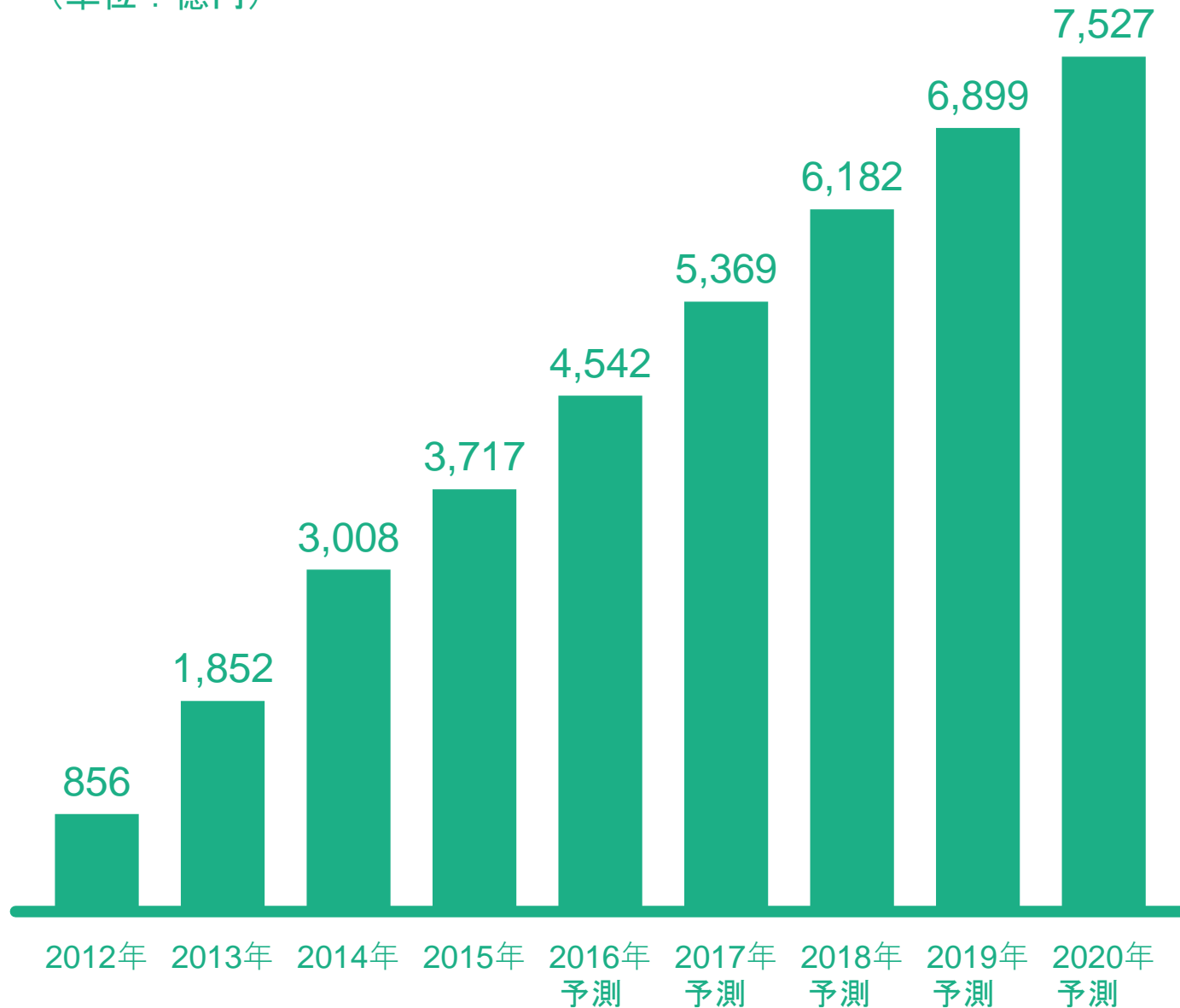
## ゲームをより楽しめる世界を創る

ゲームユーザーとゲーム業界にとって何が必要かを考え、  
ゲームをより楽しめる世界を創っていくことが私たちの企業理念です。



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	<table border="0"> <tr> <td>代表取締役社長</td> <td>今泉</td> <td>卓也</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>眞壁</td> <td>雅彦</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>東</td> <td>陽亮</td> </tr> <tr> <td>取締役</td> <td>村田</td> <td>祐介（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>取締役（社外）</td> <td>武市</td> <td>智行（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>常勤監査役（社外）</td> <td>半谷</td> <td>智之</td> </tr> <tr> <td>監査役（社外）</td> <td>後藤</td> <td>勝也（非常勤）</td> </tr> <tr> <td>監査役（社外）</td> <td>森田</td> <td>徹（非常勤）</td> </tr> </table>	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）
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	384,661千円（2017年6月末時点）																								
従業員数	108名（2017年5月末時点）																								

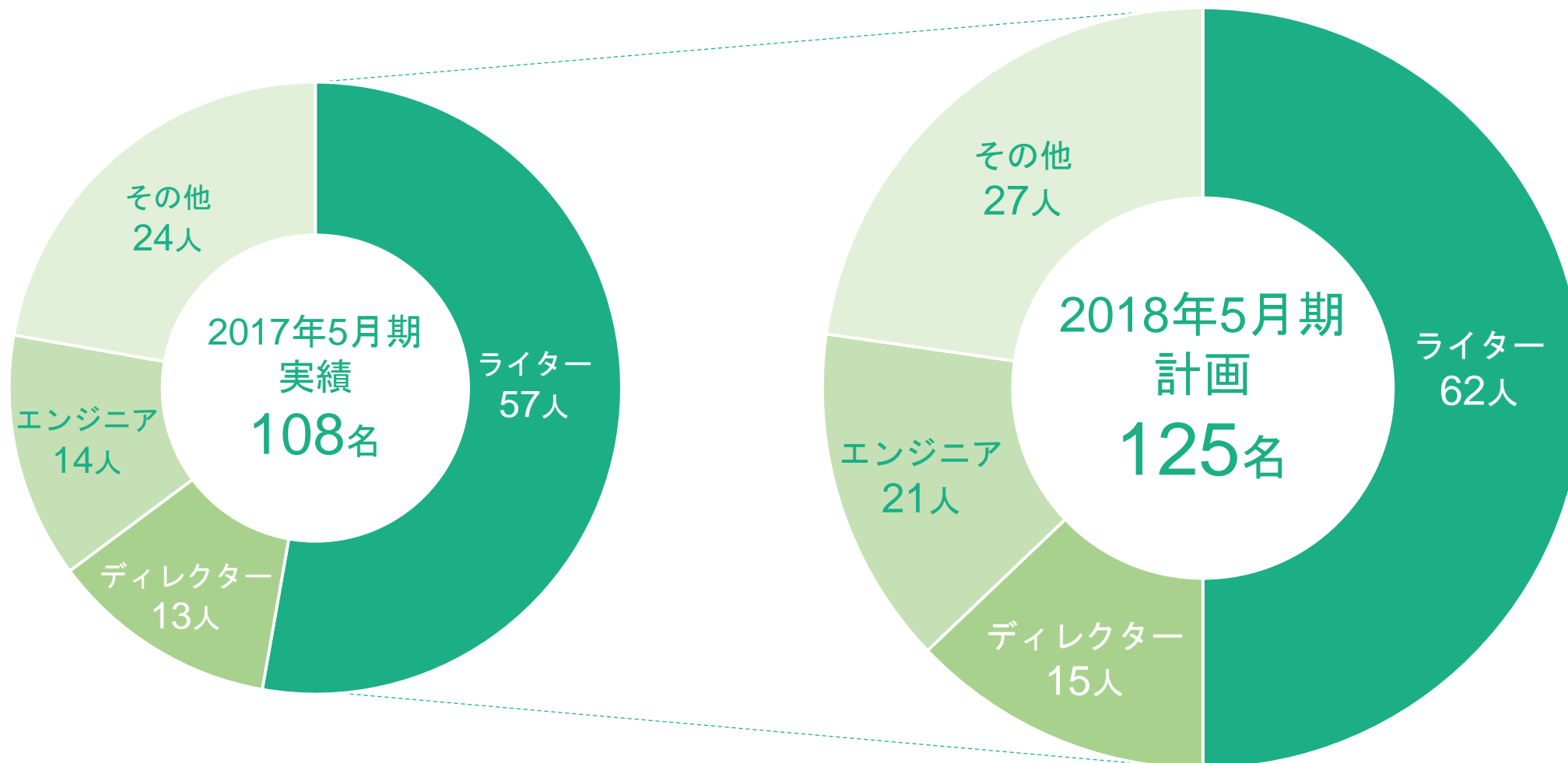
(単位：億円)



スマートフォン広告市場は  
今後成長していく見通し

※出所：株式会社CyberZ  
「2016年版スマートフォン広告市場動向調査」

今後、事業を拡大していくうえで、ゲーム攻略記事を作成するライターやサービス開発に係るエンジニア等の優秀な人材を確保していく



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。