

株式会社gumi

2023年4月期
第1四半期決算説明資料

2022年9月

The logo for株式会社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）	02
■ 業績の推移	04
■ 各事業の取り組み	09
■ Appendix	20

決算概要（連結）

コスト構造の改善により月次ベースで安定的に利益を創出し、営業黒字への転換を実現

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、現状の売上水準においても営業利益を創出し得る体制を構築。引き続き、開発・運用体制の見直し等によるコスト適正化への取り組みを継続
- ✓ メタバース事業は、引き続きブロックチェーン領域に対する事業展開を積極的に推進。Q1においては、暗号資産マーケットの下落等により持分法による投資損失約3.6億円及び暗号資産評価損約3.4億円を計上
- ✓ Q2以降も引き続き営業黒字の見通し、メタバース事業における投資回収等も含め利益拡大を図る

(百万円)	FY22 Q1実績	FY21 Q4実績	増減 (Q1実績-Q4実績)
売上高	4,280	4,813	△533
営業利益	163	△340	+503
経常利益	△618	△711	+93
親会社株主に帰属する四半期純利益	△570	△1,143	+573

業績の推移

ハイライト

- ✓ 売上においては、一部既存タイトルの売上減衰により、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、モバイルオンラインゲーム事業におけるコスト適正化の取り組みを継続したことにより、QonQで増益し営業黒字転換

売上高

42.8億円

YonY +17.3% QonQ Δ 11.1%

営業利益

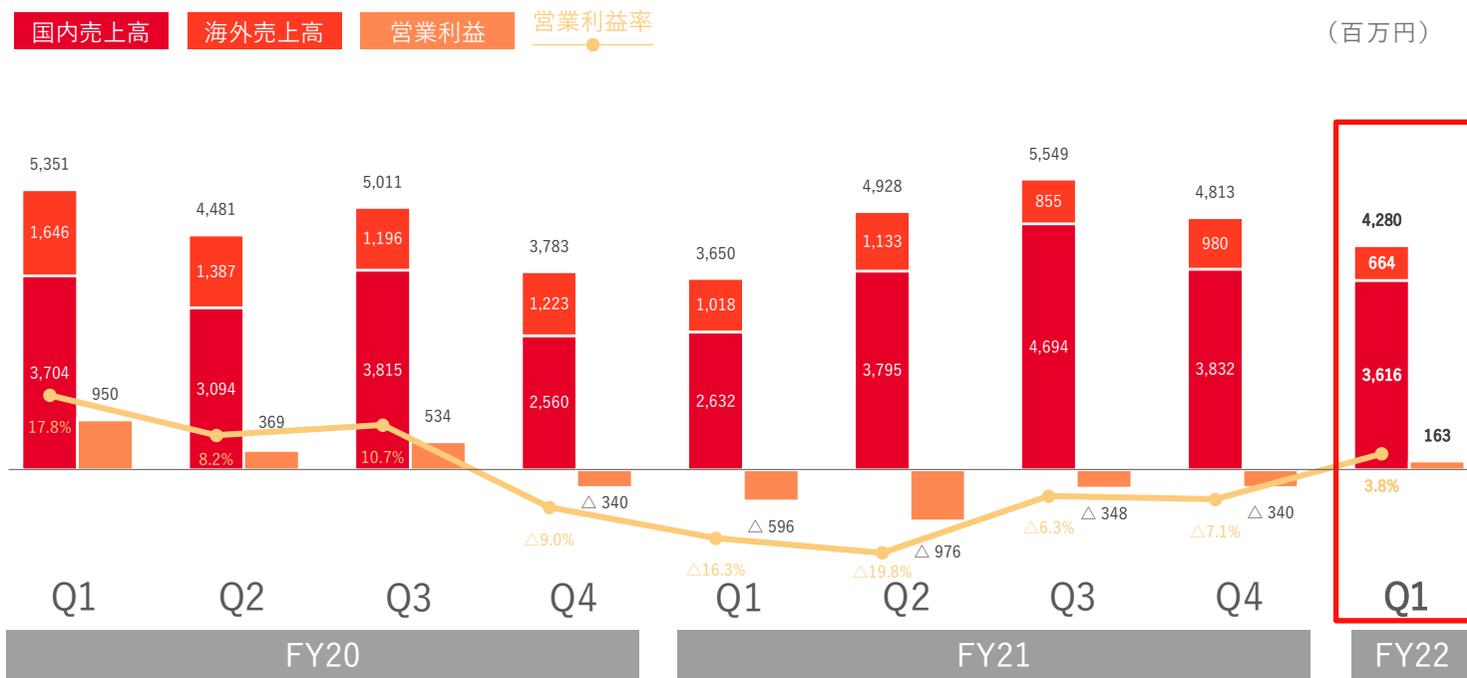
1.6億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

15.5%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY22 Q1	FY21 Q1	前年同期比	FY21 Q4	前四半期比
売上高	4,280	3,650	+17.3%	4,813	Δ 11.1%
売上原価	3,378	3,471	Δ 2.7%	4,155	Δ 18.7%
売上総利益	902	179	+404.0%	657	+37.2%
売上総利益率	21.1%	4.9%	-	13.7%	-
販売管理費	739	775	Δ 4.7%	998	Δ 25.9%
営業利益	163	Δ 596	-	Δ 340	-
営業利益率	3.8%	Δ 16.3%	-	Δ 7.1%	-
経常利益	Δ 618	Δ 1,808	-	Δ 711	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	Δ 570	Δ 1,593	-	Δ 1,143	-

ハイライト

- ✓ 開発費は、不採算タイトルの撤退や運用費の適正化等、各種取り組みの実施により、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、費用対効果を重視したプロモーションの実施により、QonQで減少

開発費

17.7億円

YonY Δ 24.8% QonQ Δ 16.0%

広告宣伝費

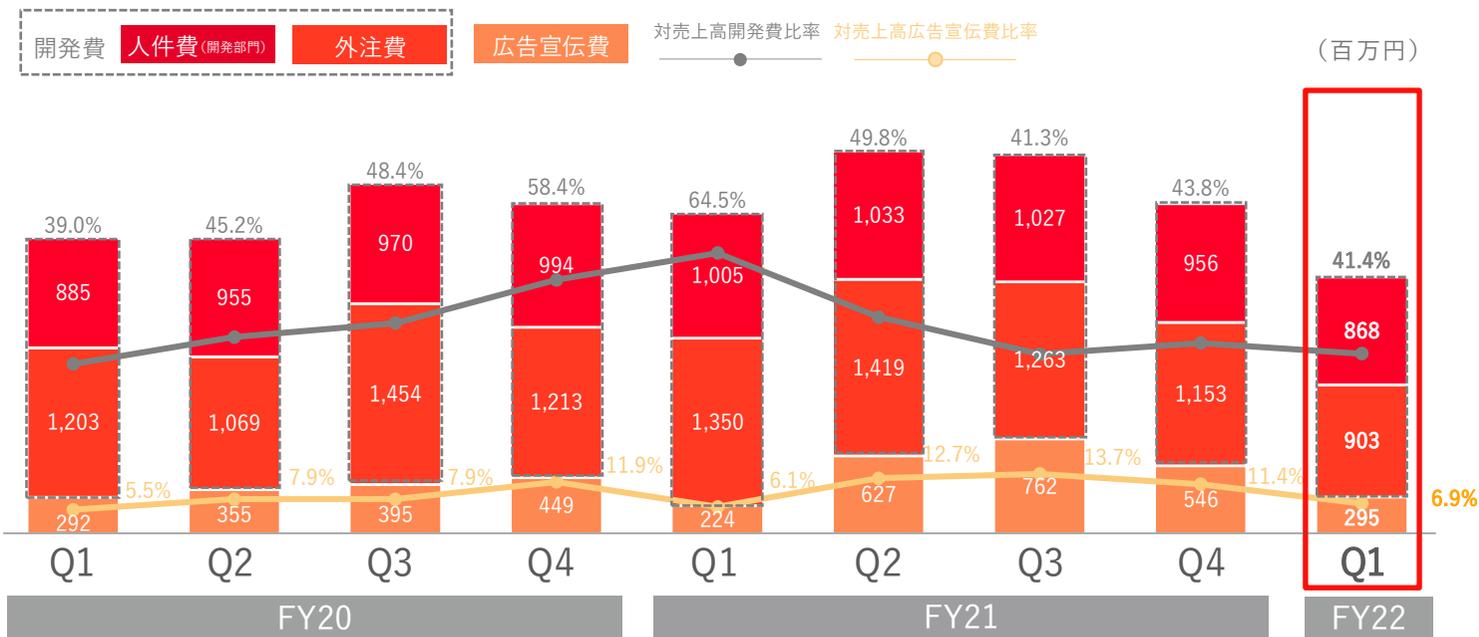
2.9億円

YonY +31.9% QonQ Δ 45.9%

対売上高広告宣伝費比率

6.9%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY22 Q1	FY21 Q1	前年同期比	FY21 Q4	前四半期比
売上原価	3,378	3,471	Δ 2.7%	4,155	Δ 18.7%
支払手数料	1,331	640	+107.9%	1,657	Δ 19.7%
人件費	868	1,005	Δ 13.6%	956	Δ 9.2%
外注費	903	1,350	Δ 33.1%	1,153	Δ 21.6%
通信費	354	446	Δ 20.6%	428	Δ 17.1%
その他	Δ 79	28	-	Δ 39	-
販売管理費	739	775	Δ 4.7%	998	Δ 25.9%
広告宣伝費	295	224	+31.9%	546	Δ 45.9%
人件費	178	256	Δ 30.3%	206	Δ 13.6%
その他	264	295	Δ 10.2%	244	+8.2%

ハイライト

- ✓ 現預金は、QonQで横ばい
- ✓ 純資産比率は、53.4%と健全な水準を維持

現金及び預金

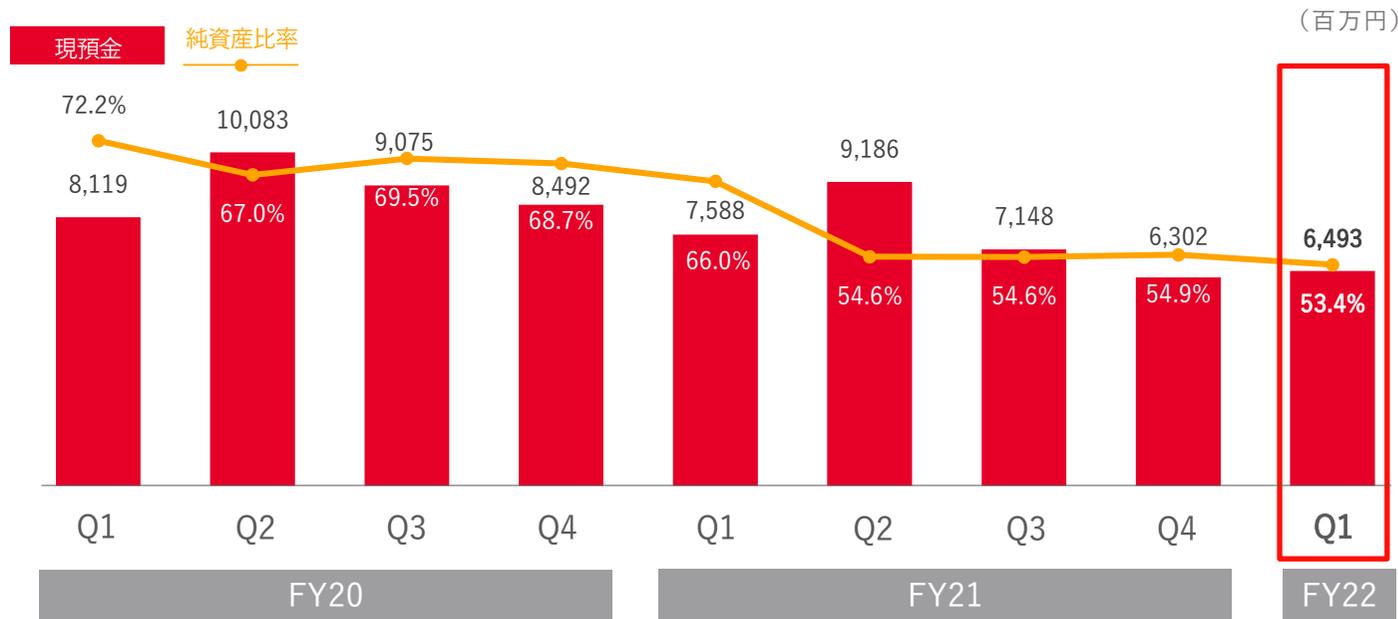
64.9億円

YonY Δ 14.4% QonQ +3.0%

純資産比率

53.4%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY22 Q1	FY21 Q1	前年同期比	FY21 Q4	前四半期比
流動資産	9,594	10,579	Δ 9.3%	10,012	Δ 4.2%
現金及び預金	6,493	7,588	Δ 14.4%	6,302	+3.0%
固定資産	8,336	11,085	Δ 24.8%	8,350	Δ 0.2%
総資産	17,931	21,665	Δ 17.2%	18,362	Δ 2.3%
流動負債	5,690	3,784	+50.4%	5,742	Δ 0.9%
固定負債	2,665	3,577	Δ 25.5%	2,535	+5.1%
純資産	9,575	14,304	Δ 33.1%	10,084	Δ 5.0%

ハイライト

- ✓ 人員数は、海外人員の最適化等により、QonQで減少
- ✓ 今後も体制の見直しを継続し、コストの最適化を図る

人員数（連結）

809人

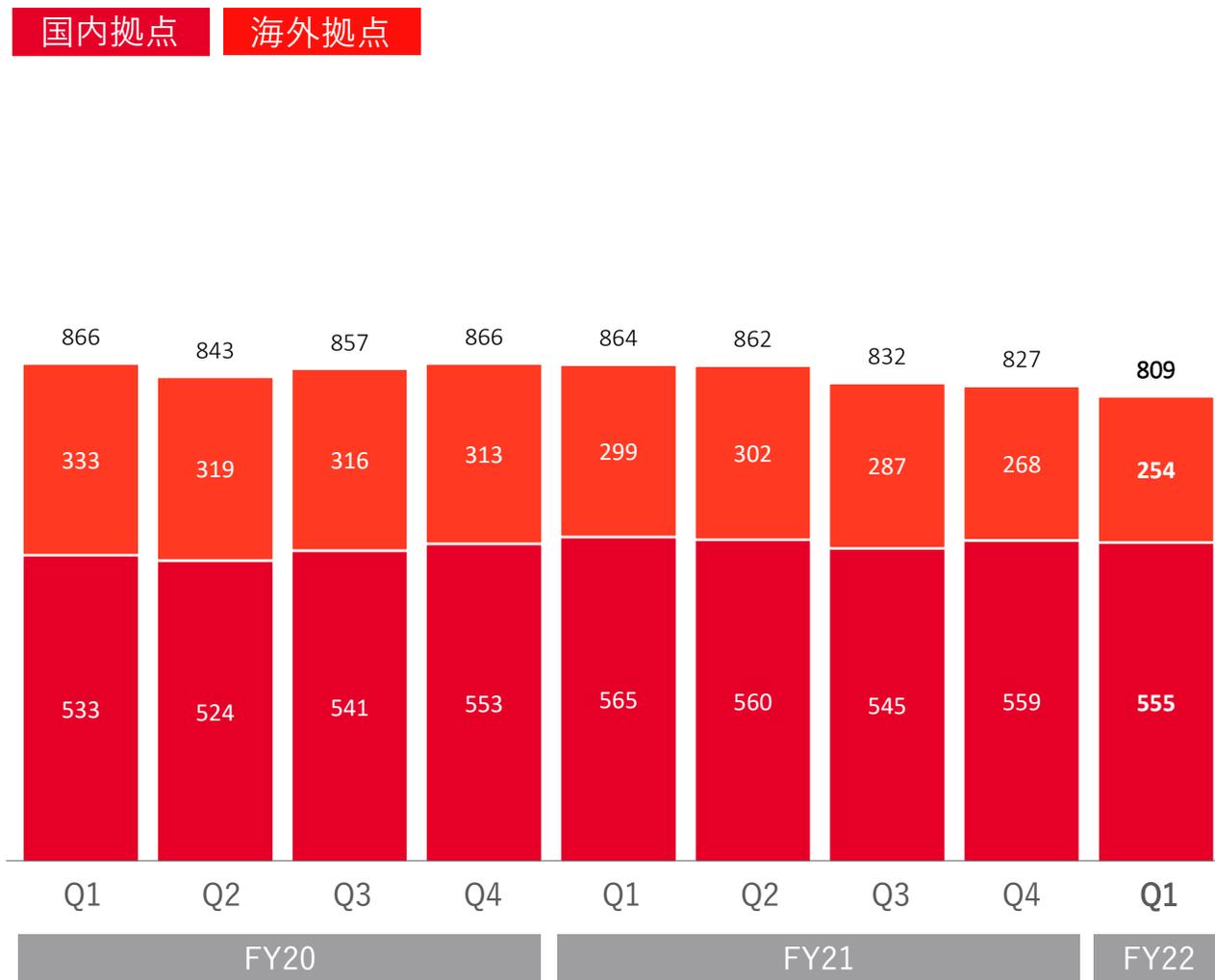
国内人員

555人

海外人員

254人

人員数（連結）



各事業の取り組み

- モバイルオンラインゲーム事業

- ✓ Studio FgGが手掛けるオリジナルタイトル
- ✓ 今冬の配信を目指し、鋭意開発中



- ✓ 特にアジア圏でのゲーム配信の知見を有する有力企業との事業連携のもと、グローバルにて配信を予定
- ✓ 今冬から繁体字版、英語版及び韓国語版を順次配信予定



- ✓ エイリムにて新たに開発受託タイトルを1件獲得
- ✓ 今期は『ラグナドール』海外言語版に加え、FgGが開発を手掛けるオリジナルタイトルの計2本を配信予定

オリジナル

3本

- ✓ 『ラグナドール』海外言語版を今冬配信予定
- ✓ FgG開発のオリジナルタイトルを今冬配信予定
- ✓ その他、大手パブリッシャーとの協業タイトルを開発中

他社IP系

1本

- ✓ 引き続き、大型IPを活用したタイトル1本を開発中

開発受託

4本

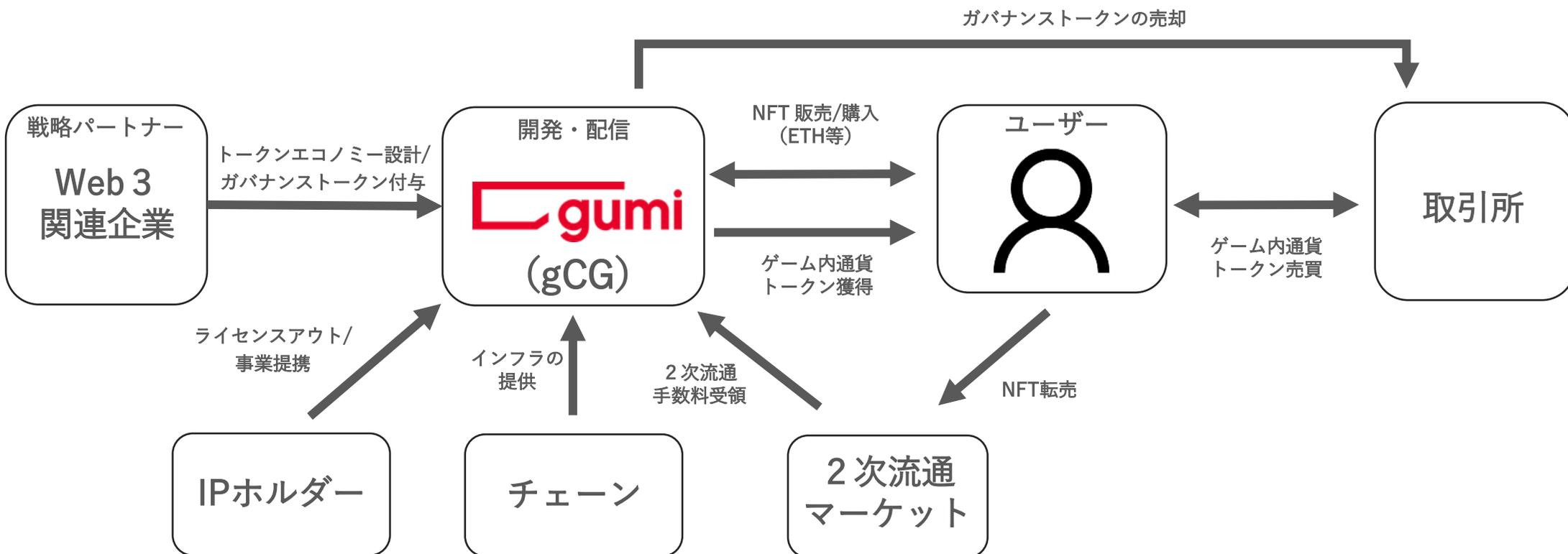
- ✓ 新たに1本をパイプラインに追加

各事業の取り組み

- メタバース事業

- ✓ Web 3 関連に知見を有する企業との事業連携のもと、当社を中心として、ブロックチェーンゲームの開発・配信からトークン発行に至るまでをワンストップで展開し、最適なトークンエコノミーを形成
- ✓ ゲーム領域のみに留まらず、親和性のある様々なIPホルダーとの協業を推進

<エコシステム (一例)>



パイプライン

- ✓ ゲームは、企画段階も合わせ10本 (※) の案件が進行中。今期末～来期にかけて有力IPを用いたブロックチェーンゲームを含む5本程度を配信予定
- ✓ NFTは、他社IPとの協業を中心に年間3～5本程度を提供予定
- ✓ その他、将来成長が見込まれるリアルエンターテイメント領域にも出資を通じ参画

ブロックチェーン ゲーム

開発中 **5** 本
企画 **5** 本

- ✓ IPホルダーと協業のもと、数億円規模のブロックチェーンゲームを開発中
- ✓ 世界に通じるIPを活用したタイトルやオリジナルタイトルを今期末より順次配信予定

NFT

開発中 **2** 本
企画 **2** 本

- ✓ 『マイクリプトヒーローズ』内にて、『COBRA THE SPACE PIRATE』のヒーローNFTの販売を予定

その他

1 本

- ✓ オーバース社への出資を通じ、メタバースとリアルエンターテイメントを融合したアイドルグループ創出プロジェクトを支援

(※) ブロックチェーンゲーム及びNFTのパイプラインは、主要投資先からの配信／提供も含む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

- ✓ 暗号資産マーケットの一時的な下落により、gCC1号ファンドの投資倍率は現在11.7^(※)倍（うち当社への帰属分約80億円）に。一定期間を経てマーケットは回復すると予測。投資先のうち合計11件がトークン上場済み
- ✓ gCC2号ファンド（ファンド規模:約130億円）より、2022年8月末時点において19銘柄への投資を実行済
- ✓ Decimaファンド（ファンド規模:約40～65億円）については、ファンド組成完了に向けた資金調達等が順調に進捗

【主な投資先】

gumi
Cryptos
Fund I



gumi
Cryptos
Fund II



(※) 2022年8月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出
 投資倍率は、（gcc1号の実現利益 + gcc1号の未実現利益 + gcc1号の投資総額）÷（gcc1号の投資総額）にて算出
 実現利益は、（投資先の売却に伴う gcc1号の回収額 - 当該投資先への gcc1号からの投資額）にて算出
 未実現利益は、（現在保有している投資先の直近の評価額 × gcc1号の持分比率） - （当該投資先への gcc1号からの出資額）にて算出
 評価額に関しては現時点において算出した企業価値・トークンの評価額であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません

- ✓ Web3領域で起業を目指す学生や若手起業家向けの支援制度
- ✓ 8月31日に第一期の募集を締切。相当数の応募の中から、10月中旬に一期生を決定予定
- ✓ 世界を席巻する日本の若手起業家の育成と輩出を目指しつつ、日本の更なる経済発展に貢献するとともに、Web3領域における当社グループの更なるプレゼンス向上を図る



・必要に応じ、当社やdouble jump.tokyo社にてインターンとして受入（給与支給）

インターン

・学費や事業の立ち上げに対する支援金の給付（最大1,000万円）
・Web3に係る情報やネットワークの提供
・プロダクトの事業化に向けたアドバイスの提供

起業準備

・事業化に成功した際の追加資金提供の検討（当社、Decimaファンド、double jump.tokyo社等からの出資を想定）

起業（出資検討）

- ✓ 2022年9月9日付にて、新たにSpacemeshのノード運営への参画が決定
- ✓ 今後も有力チェーンとの連携を積極的に推進し、獲得したノウハウを今後のブロックチェーンコンテンツの提供等に活用

<新規参画>

Spacemesh

The logo for Spacemesh, featuring a stylized 'S' icon followed by the word 'spacemesh' in a lowercase, sans-serif font.

世界中でスマートコントラクトが身近に活用できる環境の実現、PoST（Proof of SpaceTime）という新しいプロトコルを用いた分散型プラットフォーム

<参画済>



- ✓ 現状においては新規投資を抑制。引き続きVR FUND等からの投資回収を推進
- ✓ 今後の市場成長を見極めつつ、有力投資先との事業連携を随時検討



Activ8

YouTubeチャンネル登録者数延べ300万人を超え、訪日旅行促進親善大使も務めたトップバーチャルタレント「キズナアイ」を運営



JollyGood

医療福祉に特化したVR総合プラットフォーム「JOLLYGOOD+」等の法人向けVRサービスの開発・運営



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35億ドルに達するVR初のユニコーン企業



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



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

Appendix（各タイトルの状況）

FY14
配信



ファンキル

- ✓ Vtuberとのコラボ等を実施
- ✓ 10月のリリース8周年に合わせた記念施策等を予定



FFBE (※)

- ✓ 季節イベントや有力IPとのコラボ等を実施

FY15
配信



タガタメ

- ✓ 6.5周年記念施策や有力IPとのコラボ等を実施
- ✓ メインストーリーの更新や有力IPとのコラボ等を予定



クリュニ

- ✓ 有力IPとのコラボや季節イベント等を実施
- ✓ ハロウィン施策等のイベントを予定

FY19
配信



FFBE
幻影戦争 (※)

- ✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトルとのコラボ等を実施



乃木フラ

- ✓ リアルイベントへの招待イベント「キミプロライブ」等を実施
- ✓ 新機能追加による新しい形式のイベント等を予定

FY21
配信



ラグナド

- ✓ ハーフアニバーサリー記念施策及び自社IPコラボ等を実施
- ✓ 10月に1周年に合わせた大型施策等を予定

FY16
配信



FFBE
海外言語版 (※1)

- ✓ 有力IPとのコラボや6周年記念施策等を実施

FY17
配信



タガタメ
海外言語版

- ✓ ウェディングイベントや水着イベント等を実施
- ✓ 自社IPとのコラボや季節イベント等を予定

FY19
配信



FFBE
幻影戦争
海外言語版 (※2)

- ✓ 『ファイナルファンタジー』シリーズタイトルとの復刻コラボ等を実施

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**