

# 株式会社gumi

2023年4月期  
第2四半期決算説明資料

2022年12月

The logo for gumi, featuring the word "gumi" in a bold, lowercase, sans-serif font. A red checkmark-like shape is positioned to the left of the letter "i".

# 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	21

# 決算概要（連結）

Q1に続き安定的な営業利益を創出。営業外収益の計上により経常利益、四半期純利益ともに大幅増益

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、売上は減収もコスト構造の適正化によりQ1に続き安定的な営業利益を創出
- ✓ メタバース事業は、VR FUNDにおいて投資先のExit等により4.9億円の持分法による投資利益を計上

(百万円)	FY22 Q2実績	FY22 Q1実績	増減 (Q2実績-Q1実績)
売上高	4,027	4,280	△253
営業利益	260	163	+97
経常利益	581	△618	+1,199
親会社株主に帰属する四半期純利益	514	△570	+1,084

# 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
- ✓ 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いてコスト適正化の取り組みを継続した結果、QonQで増益

売上高

**40.2億円**

YonY  $\Delta$ 18.3% QonQ  $\Delta$ 5.9%

営業利益

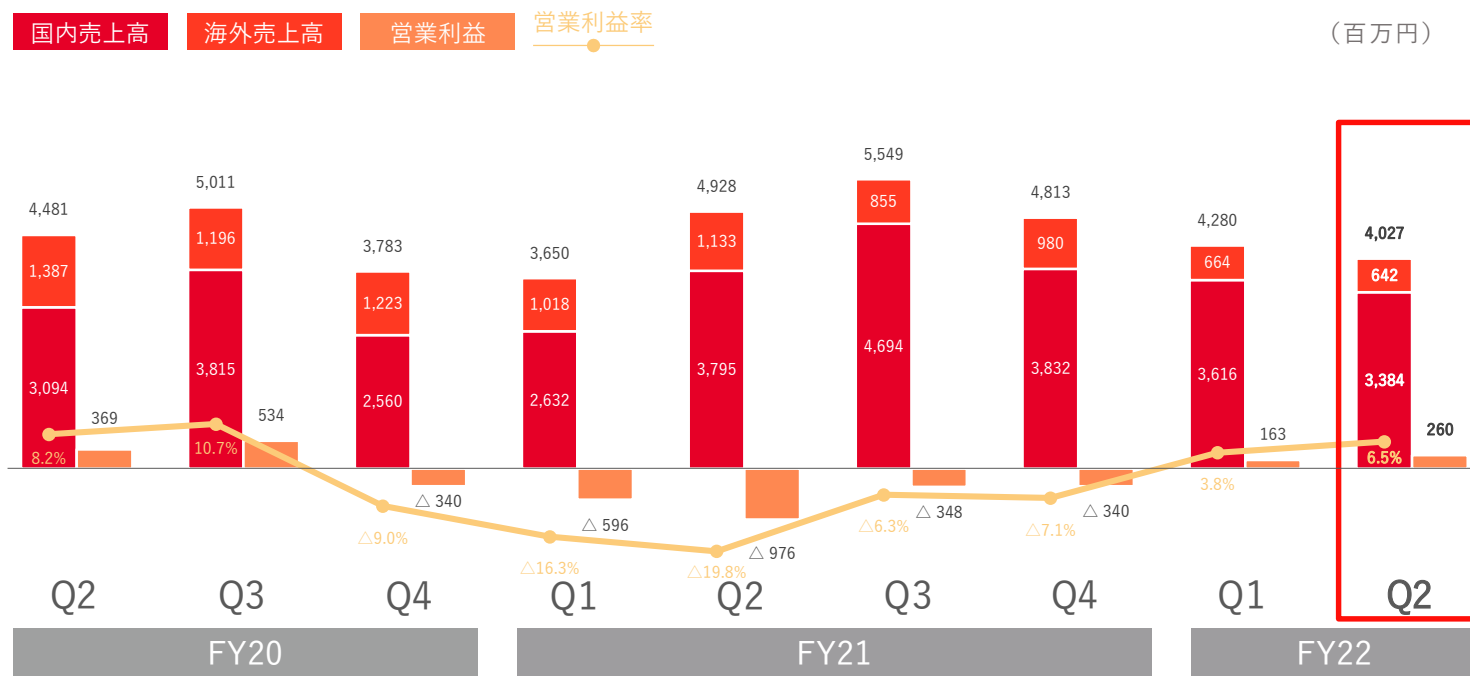
**2.6億円**

YonY - QonQ +59.5%

海外売上高比率

**16.0%**

## 売上高及び営業利益



(百万円)	FY22 Q2	FY21 Q2	前年同期比	FY22 Q1	前四半期比
売上高	4,027	4,928	△18.3%	4,280	△5.9%
売上原価	2,927	4,768	△38.6%	3,378	△13.3%
売上総利益	1,099	159	+587.5%	902	+21.9%
売上総利益率	27.3%	3.2%	-	21.1%	-
販売管理費	839	1,136	△26.2%	739	+13.6%
営業利益	260	△976	-	163	+59.5%
営業利益率	6.5%	△19.8%	-	3.8%	-
経常利益	581	△1,052	-	△618	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	514	△2,765	-	△570	-

## ハイライト

- ✓ 開発費は、一部タイトルにおける外注費の減少等により、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、主力タイトルの周年に合わせたプロモーション施策の強化等により、QonQで増加

### 開発費

**13.7億円**

YonY  $\Delta$ 44.0% QonQ  $\Delta$ 22.4%

### 広告宣伝費

**4.2億円**

YonY  $\Delta$ 33.1% QonQ +41.9%

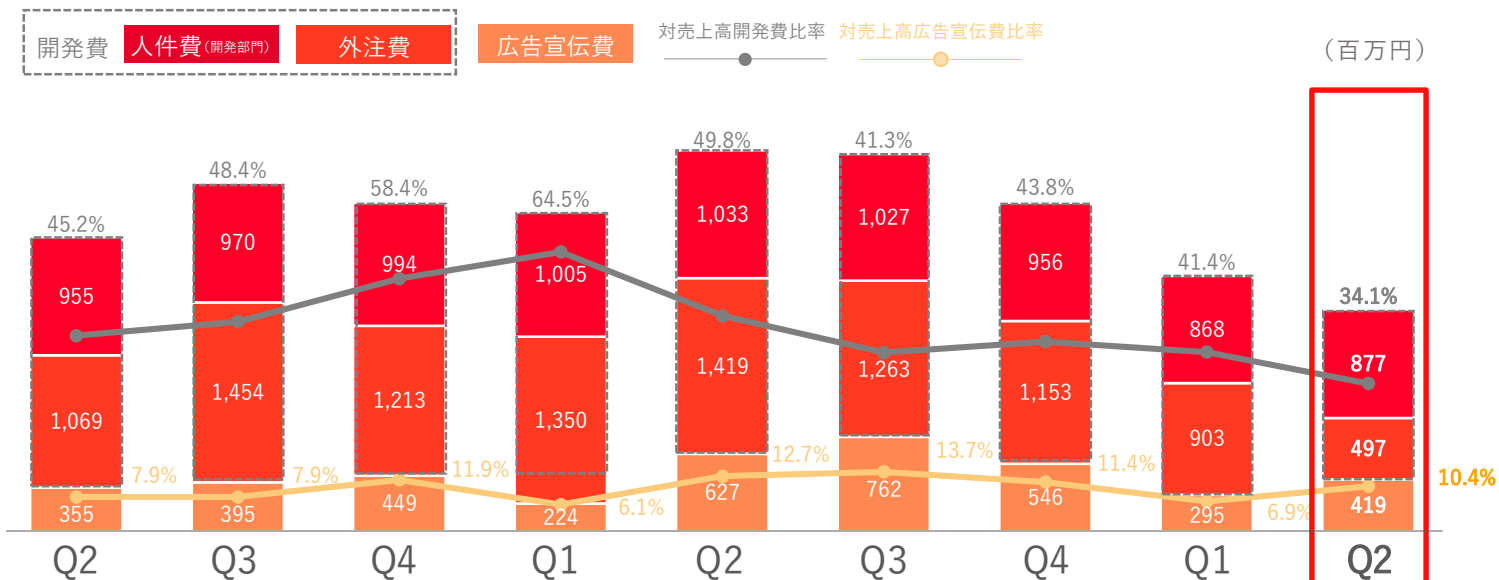
### 対売上高広告宣伝費比率

**10.4%**

(Q2累計期間)

**8.6%**

## 開発費及び広告宣伝費



	FY20	FY21	FY22
(百万円)			
売上原価	2,927	4,768	3,378
支払手数料	1,377	1,570	1,331
人件費	877	1,033	868
外注費	497	1,419	903
通信費	364	517	354
その他	$\Delta$ 188	226	$\Delta$ 79
販売管理費	839	1,136	739
広告宣伝費	419	627	295
人件費	180	229	178
その他	238	280	264

(百万円)	FY22 Q2	FY21 Q2	前年同期比	FY22 Q1	前四半期比
売上原価	2,927	4,768	$\Delta$ 38.6%	3,378	$\Delta$ 13.3%
支払手数料	1,377	1,570	$\Delta$ 12.3%	1,331	+3.5%
人件費	877	1,033	$\Delta$ 15.1%	868	+1.0%
外注費	497	1,419	$\Delta$ 65.0%	903	$\Delta$ 45.0%
通信費	364	517	$\Delta$ 29.6%	354	+2.7%
その他	$\Delta$ 188	226	-	$\Delta$ 79	-
販売管理費	839	1,136	$\Delta$ 26.2%	739	+13.6%
広告宣伝費	419	627	$\Delta$ 33.1%	295	+41.9%
人件費	180	229	$\Delta$ 21.3%	178	+1.3%
その他	238	280	$\Delta$ 14.8%	264	$\Delta$ 9.9%

## ハイライト

- ✓ 現預金は、新規借入により QonQで増加
- ✓ 純資産比率は、52.9%と健全な水準を維持

### 現金及び預金

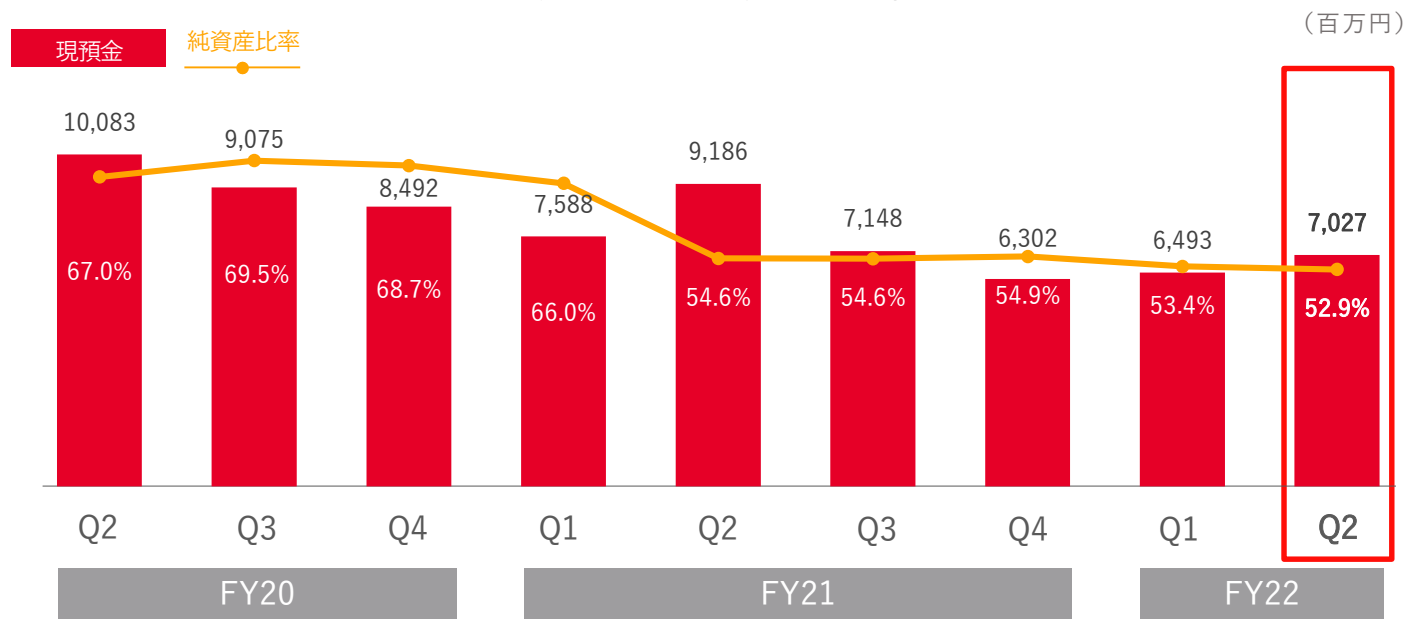
**70.2億円**

YonY  $\Delta$ 23.5% QonQ +8.2%

### 純資産比率

**52.9%**

## 現預金及び純資産比率



(百万円)	FY22 Q2	FY21 Q2	前年同期比	FY22 Q1	前四半期比
流動資産	10,554	13,358	$\Delta$ 21.0%	9,594	+10.0%
現金及び預金	7,027	9,186	$\Delta$ 23.5%	6,493	+8.2%
固定資産	9,264	8,086	+14.6%	8,336	+11.1%
総資産	19,818	21,444	$\Delta$ 7.6%	17,931	+10.5%
流動負債	5,030	5,072	$\Delta$ 0.8%	5,690	$\Delta$ 11.6%
固定負債	4,295	4,658	$\Delta$ 7.8%	2,665	+61.2%
純資産	10,492	11,714	$\Delta$ 10.4%	9,575	+9.6%



## 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）

**789**人

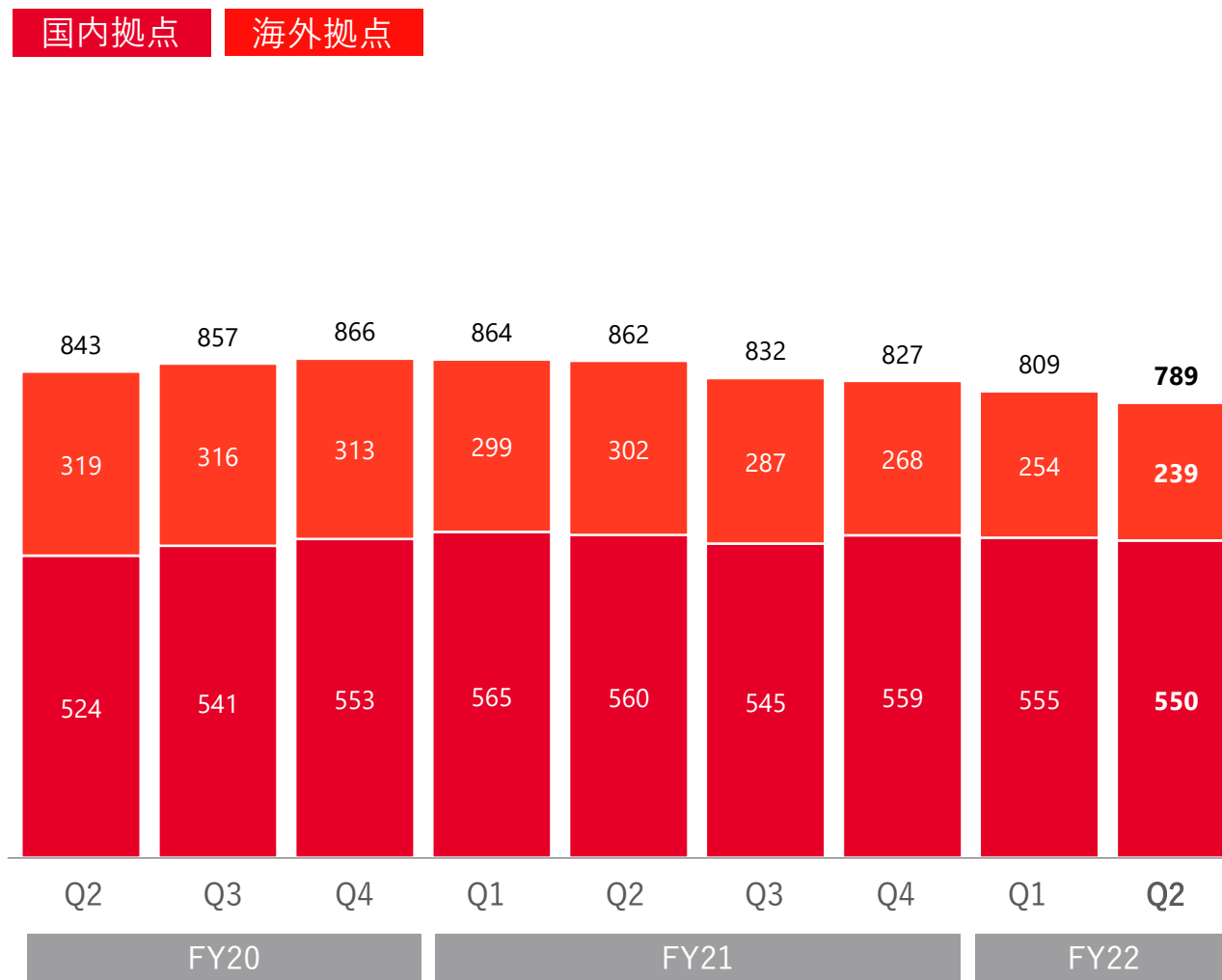
国内人員

**550**人

海外人員

**239**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

- ✓ 今期は『ラグナドール』海外言語版に加え、オリジナルタイトル『アスタータタリクス』の計2本を配信予定
- ✓ 引き続き、リスクリターンのバランスを踏まえた最適なポートフォリオの構築を推進

オリジナル

3本

- ✓ 『ラグナドール』繁体字版を2023年1月に配信予定。英語版、韓国語版も順次配信予定
- ✓ FgG開発タイトル『アスタータタリクス』を2023年に配信予定
- ✓ 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

- ✓ エイリムにて3本、FgGにて1本を開発中

- ✓ 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
- ✓ 2023年1月に繁体字版をリリース予定、英語版及び韓国語版も順次配信を予定



(※) 現在開発中であり、今後配信時期や内容等が変更となる可能性があります



- ✓ Studio FgGが手掛けるシミュレーションRPGプロジェクト
- ✓ スマートフォンゲーム史上“最大級”のシナリオ量、ドラマティックなストーリーを展開
- ✓ 2023年の配信に向けて鋭意開発中



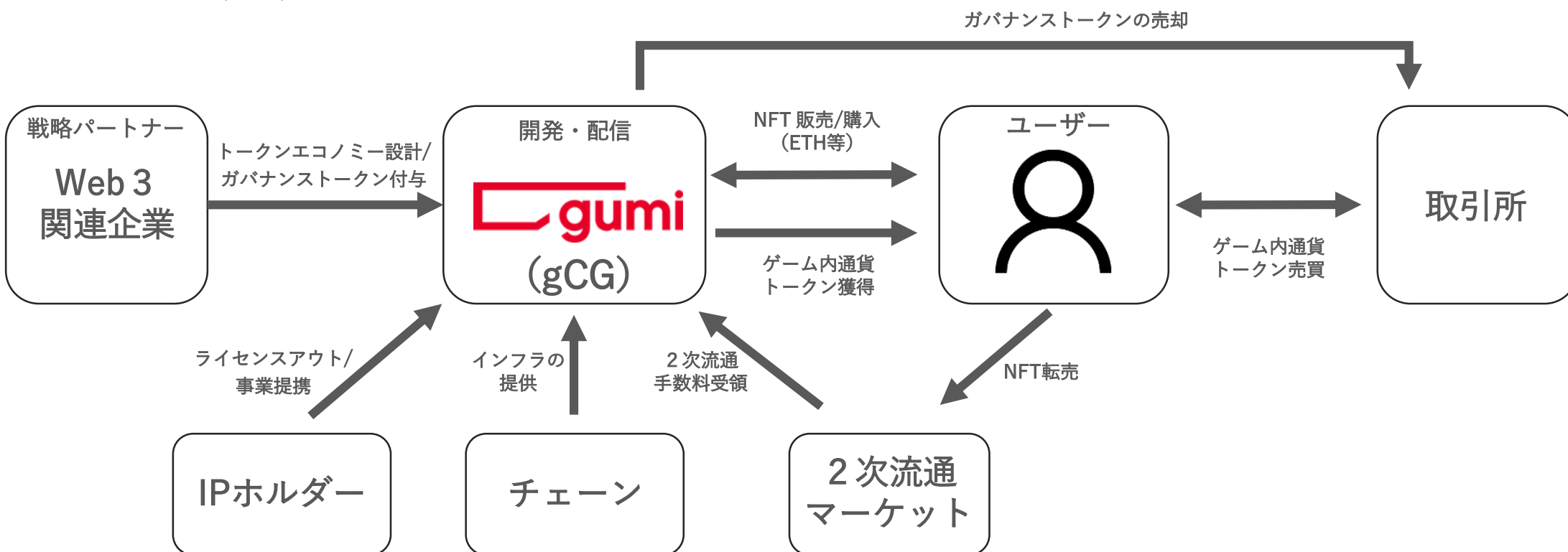
(※) 現在開発中であり、今後配信時期や内容等が変更となる可能性があります

# 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) >



- ✓ 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
- ✓ 将来の事業シナジーを見据え、デジタルコミック（webtoon）開発会社に対し新たに出資を決定する等、新規IPの創出に向けた取り組みを推進

## ブロックチェーン ゲーム

開発中 **5** 本  
企画 **5** 本

- ✓ 国内大手ゲーム会社との協業のもと、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 **1** 本  
企画 **2** 本

- ✓ 10月中旬より『マイクリプトヒーローズ』内にて、『COBRA THE SPACE PIRATE』のヒーローNFTの販売を実施
- ✓ その他、有力IPを活用した、将来のゲーム化を見据えたNFT企画が進行中

## その他

**2** 本

- ✓ 秋元康氏が総合プロデューサーを務める新規アイドルグループ創出プロジェクトを手掛けるオーバース社に出資
- ✓ デジタルコミック（webtoon）開発会社に対し出資を決定

(※) 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



- ✓ 当社グループが有するIPである『ファントム オブ キル』と『Brave Frontier』を用いたブロックチェーンゲーム等、複数のオリジナルタイトルを鋭意開発中
- ✓ 他社有力IPを活用したタイトルも複数の企画・開発が進行中。2023年より順次配信を予定

## ファントム オブ キル

- ✓ 豊富なコンテンツでゲームを楽しみながら唯一無二のキル姫を育成



## Brave Frontier

- ✓ PvPをメインとしたブロックチェーンゲーム
- ✓ NFTに加え、バトルにて獲得したトークンを資産として保有



## 他社有力IP

- ✓ 大手ゲーム会社との協業のもと、有力IPを用いたブロックチェーンゲームを開発
- ✓ 2023年の配信を予定
- ✓ ゲーム配信にあたり、Oasysチェーンの活用も想定

gumi



有力IP



- ✓ gCC1号ファンドの投資倍率は11.4倍<sup>(※1)</sup>、うち当社への帰属分は約80億円に。  
投資先のうち合計12件がトークン上場済み
- ✓ gCC2号ファンドより、2022年11月末時点において29の有力銘柄への投資を実行しており、投資活動が順調に進捗
- ✓ Decimaファンドについては、今冬にファーストクローズを予定

## 【主な投資先】



- ・ JavaScriptにてスマートコントラクトを実装できるプラットフォームの独自ブロックチェーン
- ・ 当社はAgoricチェーンの上位バリデーターとしてノード運営に参加
- ・ 完全希薄化後の時価総額は約45億円<sup>(※2)</sup>



- ・ 世界初で最大のNFTマーケットプレイス
- ・ 2022年1月に3億米ドルの資金調達を完了
- ・ 調達後の企業価値評価額は133億米ドル



- ・ 法定通貨と仮想通貨の換金サービスを提供
- ・ 2022年11月に4,100万米ドルの資金調達を完了



- ・ CeFiやDeFiの領域で強固な暗号資産管理（カストディ）や即時決済等を実現するプロトコルを提供
- ・ 2022年2月にSeries Aで8,000万米ドルの資金調達を完了
- ・ 完全希薄化後の時価総額は約323億円<sup>(※2)</sup>

(※1) 2022年11月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出  
 投資倍率は、 $(gcc1号の実現利益 + gcc1号の未実現利益 + gcc1号の投資総額) \div (gcc1号の投資総額)$ 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、 $(現在保有している投資先の直近の評価額 \times gcc1号の持分比率) - (当該投資先への gcc1号からの出資額)$ 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

(※2) 2022年11月末時点coinmarketcapにて調査

- ✓ 10月にメインネットが稼働した『Oasys』が、12月12日にパブリックローンチされ、同時にOASトークンが複数の暗号資産取引所にて上場する予定。今後、当社グループにて開発するゲームタイトルにおいてもOasysの活用を検討
- ✓ 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



・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



・Kakao傘下のグローバルなパブリックブロックチェーンプロジェクト。エンタープライズサービス中心のプラットフォームの開発



- ・JavaScriptにてスマートコントラクトを実装できるプラットフォームの独自ブロックチェーン
- ・当社はAgoricチェーンの上位バリデーターとしてノード運営に参加
- ・完全希薄化後の時価総額は約45億円



- ・ゲームに特化したEVM互換(※)パブリックブロックチェーン
- ・国内大手ゲーム会社を中心に複数の企業がチェーンの運営に参加



- ・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

- ✓ 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
- ✓ 多数の応募の中から、最終的に4組が一期生として決定



## <制度の概要>

・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）

・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

・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）

インターン

起業準備

起業（出資検討）

## <一期生のプロダクト>

1

Web3の仕組みを活用した、安全かつ透明性のあるオンラインゲームプラットフォームの構築

2

トークン価格のボラティリティを安定させ、クリエイターの持続的な資金調達をサポートできるプロトコル『Standom』の開発

3

お店で食べてレビューを行うことでトークンを獲得することができる、ソーシャルグルメアプリ『Veroo』の開発

4

違法ダウンロードを防止し、クリエイターが正当な対価を得られるためのサービスの提供

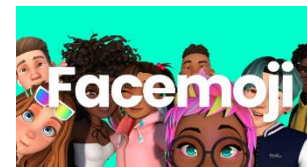
- ✓ VR FUNDが保有しているPhiar社及びAlter社の株式売却等により、4.9億円の持分法による投資利益を創出
- ✓ 引き続き投資回収を推進しつつ、今後の市場成長に応じて有力投資先との事業連携を随時検討

### <VR FUNDのExit>



#### Phiar

ARカーナビゲーション会社であり、日産自動車などの大手自動車メーカーや地図・ナビゲーションベンダーと連携。  
2022年9月に売却済み



#### Alter (Facemoji)

人工知能を利用し、自分の顔にアバターを重ねる「plug-and-play」技術を活用したプラットフォームをアプリ開発者に提供。  
2022年10月に売却済み

### <その他国内有力投資先（一例）>



#### 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



#### COVER

世界最大級のVTuber事務所「ホロライブプロダクション」を運営及びバーチャルプラットフォーム等の開発・提供



#### VARK

VTuber特化型VRライブ配信プラットフォーム「VARK」の開発・運営

# Appendix (各タイトルの状況)



FY14  
配信



ファンキル

- ✓ 8周年記念施策や有力IPとのコラボ等を実施
- ✓ クリスマス施策等を予定



FFBE (※)

- ✓ リリース2500日記念施策や7周年記念施策等を実施

FY15  
配信



タガタメ

- ✓ メインストーリーの更新や有力IPとのコラボ等を実施
- ✓ 7周年記念施策等を予定



クリュニ

- ✓ 有力IPとのコラボや季節イベント等を実施
- ✓ 年末年始施策や施設レベルの上限解放等を予定

FY19  
配信



FFBE  
幻影戦争 (※)

- ✓ 有力IPとのコラボやハロウィンイベント等を実施



乃木フラ

- ✓ 8月に1周年記念施策等を実施
- ✓ リアルグッズがもらえるゲーム内イベントの実施等を予定

FY21  
配信



ラグナド

- ✓ 10月に有力IPとのコラボや1周年記念施策等を実施
- ✓ クリスマス施策等を予定



FY16  
配信



FFBE  
海外言語版 (※1)

- ✓ 『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

FY17  
配信



タガタメ  
海外言語版

- ✓ 自社IPとのコラボや季節イベント等を実施
- ✓ クリスマス施策等を予定

FY19  
配信



FFBE  
幻影戦争  
海外言語版 (※2)

- ✓ 2.5周年記念施策や有力IPとのコラボ等を実施

# 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**