

# 2024年4月期 決算説明資料

第3四半期決算説明資料



株式会社gumi  
(3903)

# 目次

■ 決算概要（連結）	P 2
■ 業績回復への施策一覧	P13
■ 各事業の取り組み	P30
■ 業績の推移	P44
■ Appendix	P49



## 決算概要（連結）

# エグゼクティブサマリー

業績：営業利益は赤字幅縮小、親会社株主に帰属する四半期純利益は黒字

## モバイルオンラインゲーム事業

- ・ 既存タイトルは年末年始や周年施策により  
大幅に黒字拡大、コスト適正化も継続的に実施



FFBE (※1)



タガタメ



クリュニ



FFBE  
幻影戦争 (※2)



乃木フラ



ラグナド

- ・ 『アスタタ』はコスト適正化により  
黒字化を目指す



- ・ 『ジョジョの奇妙な冒険』の国内配信権を獲得、  
早期配信を目指し開発中



© SQUARE ENIX

(※1) ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をエイリムが担当

© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.

(※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 (販売/配信元：スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

© 荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険THE ANIMATION PROJECT

# エグゼクティブサマリー

## ブロックチェーン等事業

- ・ OSHIトークンを2023年12月より売上計上開始  
2月には国内大手取引所BITPOINTへ上場
- ・ OSHI 3 第1弾タイトルとして『ファンキル  
オルタナ』を3月5日にリリース
- ・ 国内ゲーム売上で14位(※1)、ブロックチェーン  
ゲームとしては国内最高水準の売上を記録、  
OSHIトークンの価格も順調に上昇中



- ・ ノード運営は運用資産規模が3.2倍(※2)の  
31.6億円となり、収益も順調に拡大



- ・ 3ファンド200億円以上を運用中、gCC1号の  
当社への帰属分は約60億円に



(※1) 3月5日時点における iOS のゲームカテゴリーにおけるランキングになります

(※2) 運用資産については、2023年10月1日時点と2024年2月29日時点と比較しています

# ハイライト：2024年4月期第3四半期

2024年4月期  
Q3

- ・モバイルオンラインゲーム事業は、**既存タイトルの黒字幅が拡大**も、『アスタタ』の収益が引き続き想定を下回り着地
- ・ブロックチェーン等事業は、『ファンキルオルタナ』の配信に先立ち、**OSHIトークンの受領により売上計上を開始**
- ・また、暗号資産マーケットの価格上昇から、保有トークンの価値が増加し、**暗号資産評価益3.5億円を営業外収益に計上**
- ・カバー株式売却により11.4億円の投資有価証券売却益を特別利益に計上、**親会社株主に帰属する四半期純利益は3.2億円**

(Q3)

- 売上高	28.1億円	営業利益	△10.5億円
経常利益	△5.8億円	親会社株主に帰属する四半期純利益	3.2億円

(Q3累計)

- 売上高	86.6億円	営業利益	△30.2億円
経常利益	△27.1億円	親会社株主に帰属する四半期純利益	△11.0億円

事業の状況

- ・ **モバイルオンラインゲーム事業**
  - 既存タイトルについては、売上維持施策に加え運用コストの適正化を行ったことにより黒字幅拡大
  - 2023年12月より『アスタタ』DMM版を配信開始し、3月14日より『鬼滅の刃』コラボを実施予定。運用コストの適正化も継続
- ・ **ブロックチェーン等事業**
  - ゲーム領域については『OSHI活構想(OSHI3)』を立上げ、ティザーサイトを発表
  - OSHIトークンが複数の海外取引所に上場、2月27日には国内大手取引所BITPOINTに上場
  - OSHI3第1弾タイトル『ファンキルオルタナ』を3月5日に配信開始
  - アセットマネジメント領域においては、ノード運営報酬の受領及び暗号資産マーケットの価格上昇により運用資産が3.2倍に(※)

(※) 『アスタタ』はアスタータタリクスを指します

『ファンキルオルタナ』はファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション- を指します

(※) 運用資産については、2023年10月1日時点と2024年2月29日時点と比較しています

# 決算概要：2024年4月期 第3四半期（PL）

## QonQでの営業損失については赤字幅が縮小

暗号資産マーケットの価格上昇により保有暗号資産の評価益及びカバー株式売却により特別利益を計上し、親会社株主に帰属する四半期純利益が大幅に増益し黒字化を達成

- ✓ 『アスタタ』において想定を下回る売上やブロックチェーンゲーム事業への継続的開発投資を行うも、既存タイトルが堅調に推移したことから、QonQで営業損失が縮小
- ✓ 暗号資産評価益3.5億円を営業外収益に計上、また2023年11月に実施したカバー株式売却により、親会社株主に帰属する四半期純利益が黒字化

	2024年4月期					2023年4月期				(百万円)
	Q1	Q2	Q3	QonQ	Q3累計	Q3	YonY	Q3累計	YonY	
売上高	2,689	3,158	2,818	△340	8,667	4,005	△1,187	12,314	△3,647	
営業利益	△642	△1,328	△1,057	+271	△3,029	77	△1,134	501	△3,530	
経常利益	△612	△1,514	△589	+925	△2,716	55	△644	18	△2,734	
親会社株主に 帰属する 四半期純利益	△765	△664	326	+990	△1,103	277	+49	222	△1,325	

(参考) Q3における減価償却費 517百万円

# 決算概要：セグメント別業績（PL）

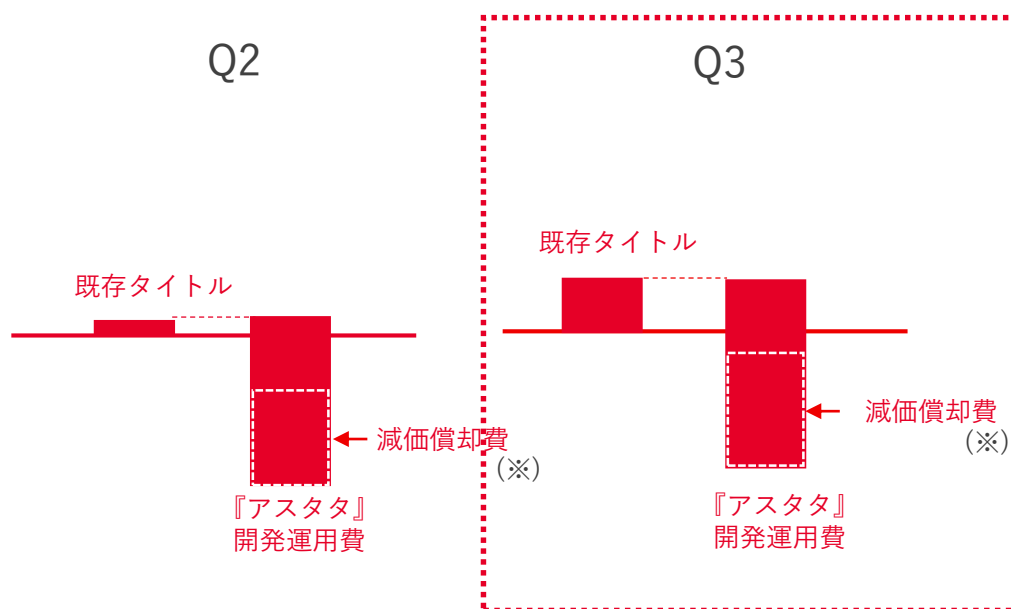
## 両セグメントにおいて赤字幅は縮小

### ブロックチェーン等事業では、OSHIトークンの受領に伴う売上計上を開始

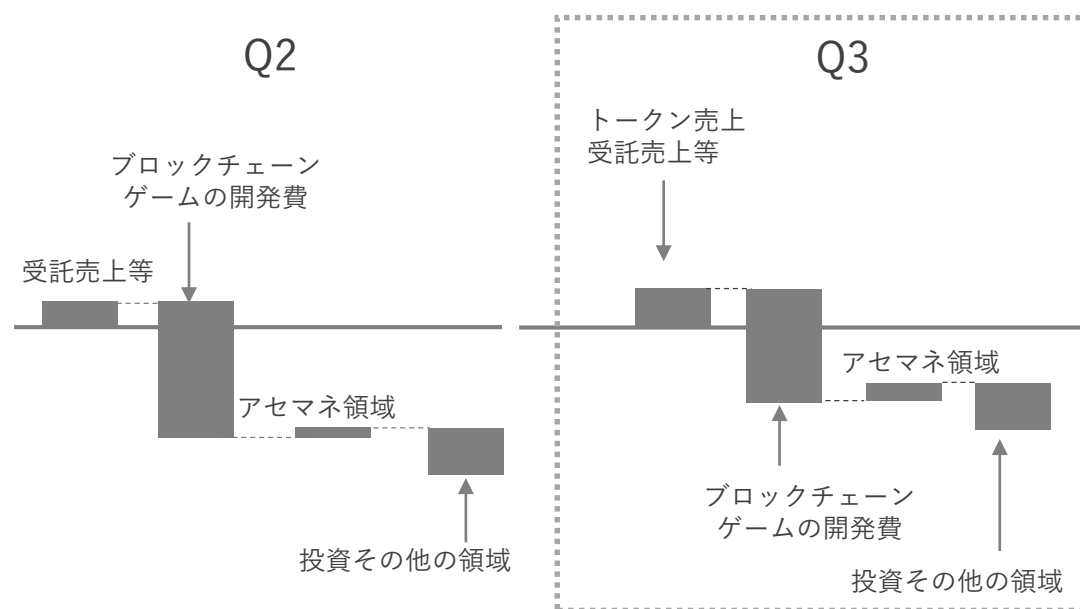
- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、『アスタタ』の運用コスト削減を実施するも、売上未達及び減価償却費の増加(※)により赤字拡大。一方、既存タイトルについては年末年始施策や一部主力タイトルの周年施策の影響により大幅な黒字を計上
- ✓ ブロックチェーン等事業は、OSHIトークンの売上計上等も寄与し、赤字幅が縮小  
今後、3月5日リリースの『ファンキルオルタナ』の売上貢献及びアセットマネジメント領域による収益貢献等により早期の黒字化を目指す

損益イメージ

モバイルオンラインゲーム事業



ブロックチェーン等事業



(※)Q2の途中から配信を開始したため、Q2は減価償却費が2カ月強分が計上されていますが、Q3は3カ月分が計上されています

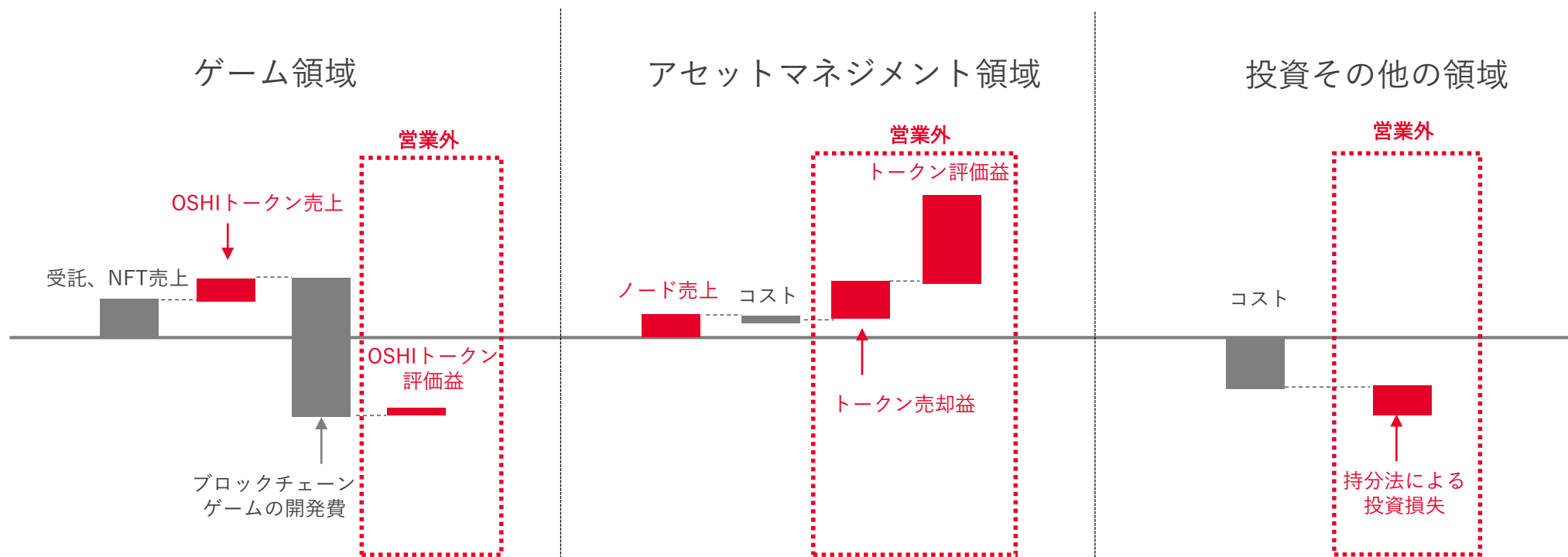


# 決算概要：ブロックチェーン等事業の利益に関する補足説明

ブロックチェーン領域においては、営業赤字の縮小に加え、  
トークンの時価上昇にかかる営業外収益が大きく貢献

- ✓ ゲーム領域は、Q3よりOSHIトークンにかかる売上を計上開始。Q4以降は『ファンキルオルタナ』の売上も貢献予定
- ✓ アセットマネジメント領域は、最適なポートフォリオの構築及びトークンの時価上昇に伴い大きく営業外収益を創出。今後も収益最大化を図る
- ✓ 投資その他領域は、gCC1号は投資倍率8.2倍と順調な推移、gCC2号とDecimaファンドでの優良案件への投資実行による更なる収益拡大を目指す

ブロックチェーン等事業の損益イメージ (Q3)



# トピックス：モバイルオンラインゲーム事業 『鬼滅の刃』 コラボ実施

- ✓ 『アスタタ』において『鬼滅の刃』 コラボを、3月14日～4月30日に開催



# トピックス：モバイルオンラインゲーム事業 新規開発『ジョジョの奇妙な冒険』

- ✓ 有力アニメIPである『ジョジョの奇妙な冒険』のモバイルオンラインゲームの国内配信権を獲得
- ✓ 2025年中の配信を目指して開発中



# トピックス：ブロックチェーン等事業

## OSHI活構想（OSHI 3）の立上げ

- ✓ 新たなトークン経済圏を構築するための推し活構想（OSHI 3）を立上げ
- ✓ OSHI 3 第1弾コンテンツとして、『ファンキルオルタナ』を配信開始。今後もトークン価値を向上させるべく、様々な企業やコンテンツ等との事業連携を推進
- ✓ OSHIトークンが海外取引所に上場し、2023年12月からトークン受領による売上を計上
- ✓ 2月27日には国内大手取引所であるBITPOINTへ上場



OSHIトークン受領による当社への想定売上寄与(試算)  
(単位：億円)

時価総額 (※1)	20	50	100	300
当社帰属分 (25%)	5	12.5	25	75
四半期売上 (※2)	0.32	0.8	1.6	4.7

オフィシャルサイト：  
<https://oshi.connect.gc-games.co.jp/>

(※1)BITPOINT上場当初の時価総額は約20億円となり、3月7日終値の時価総額は約54億円となります

(※2) 売上計上額はOSHIトークンの毎月末の時価等によって、変動します。  
また、OSHIトークンの流動性が著しく減少した場合、売上計上が出来ない可能性があります

## トピックス：ブロックチェーン等事業

### OSHI 3 第1弾タイトル『ファンキルオルタナ』の配信

- ✓ OSHI 3 第1弾タイトルとして自社オリジナルIP『ファントム オブ キル』を用いたブロックチェーンゲームを3月5日に配信
- ✓ 国内ゲーム売上で14位(※)、ブロックチェーンゲームとしては国内最高水準の売上が記録
- ✓ 様々なIPやコンテンツ等とのコラボを続々予定



公式サイト：  
<https://alterna.phantom-of-the-kill.com/>

(※)3月5日時点におけるiOSのゲームカテゴリーにおけるランキングになります



# 業績回復への施策一覧

# 業績回復への施策一覧

## 『アスタタ』の収益改善、『ファンキルオルタナ』の配信に伴う 収益貢献により早期の黒字化を目指す

モバイル オンライン ゲーム 事業	アスタタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ギルドコンテンツの実装等ゲーム内の機能改善を推進</li> <li>・運用コストの最適化を実施(5月以降は黒字運営(『アスタタ』に係る減価償却費を除く)を目指す)</li> </ul>
	既存タイトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コスト適正化を継続し、黒字運用を維持</li> </ul>
	受託タイトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・引き続き安定収益源として、受託案件を拡大</li> </ul>
	IPタイトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・『ジョジョの奇妙な冒険』をはじめとした新作の早期配信</li> </ul>
ブロック チェーン 等事業	ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・OSHI 3 第1弾タイトル『ファンキルオルタナ』を3月5日に配信開始</li> <li>・OSHI 3 第2弾タイトル『ブレフロバーサス(※)』の早期配信</li> <li>・OSHIトークンの受領及びトークン価値向上による収益貢献(協業先との事業連携によるコンテンツ配信等も含め、多岐に亘るユーティリティを構築)</li> </ul>
	アセット マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最適なポートフォリオの構築による利益最大化</li> </ul>
	投資	<ul style="list-style-type: none"> <li>・gCC1号からの投資回収を推進(当社帰属分は約60億円)</li> <li>・gCC2号及びDecimaファンドからの新規投資を通じた継続的なリターンの創出(gCC2号は44件の投資を実行済、Decimaファンドは45億円調達完了)</li> </ul>

(※)『ブレフロバーサス』はブレイブフロンティアバーサスを指します

# 『アスタタ』の今後の施策

## 5月以降黒字運営を目指し、様々な取り組みを実施

- ✓ ギルドコンテンツの実装等ゲーム内の機能改善を推進
- ✓ 運用コストの最適化を継続し、5月以降は黒字運営を目指す(『アスタタ』に係る減価償却費を除く)

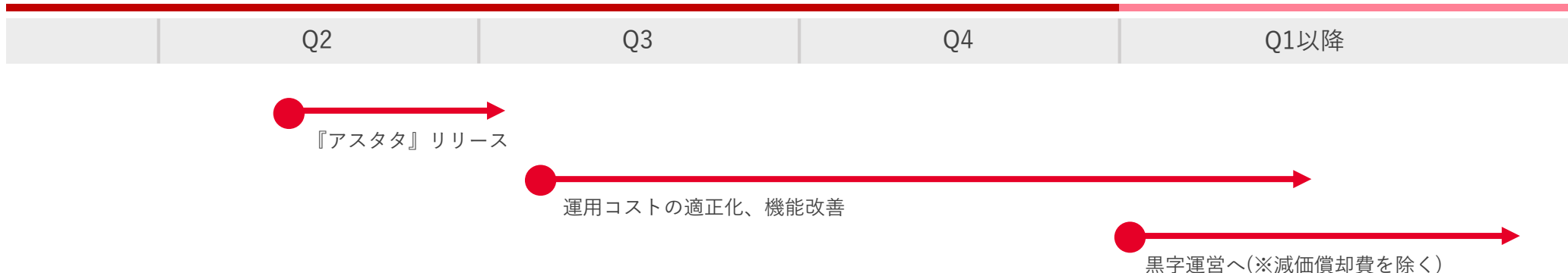
KPI	内容	時期	施策
ユーザー数	初期流入ユーザー数が当社他タイトルと比較して大きく下回る水準	Q4	ハーフアニバーサリーによるアップデート他、様々な施策を実施
課金率	当社他タイトルと比較して同水準	Q3~Q4	ランキングイベントは実装済 ギルドコンテンツの実装は4月末~5月を予定
ARPPU			

施策	時期	内容
コスト改革	Q3~Q4	リリース後、継続的に運用コストの最適化を実施、4月までに適切な水準に

※売上 = (ユーザー数) × (課金率) × (ARPPU)

2024年4月期

2025年4月期



(※)ARPPUとは、課金者一人あたりの平均課金額を表す指標になります



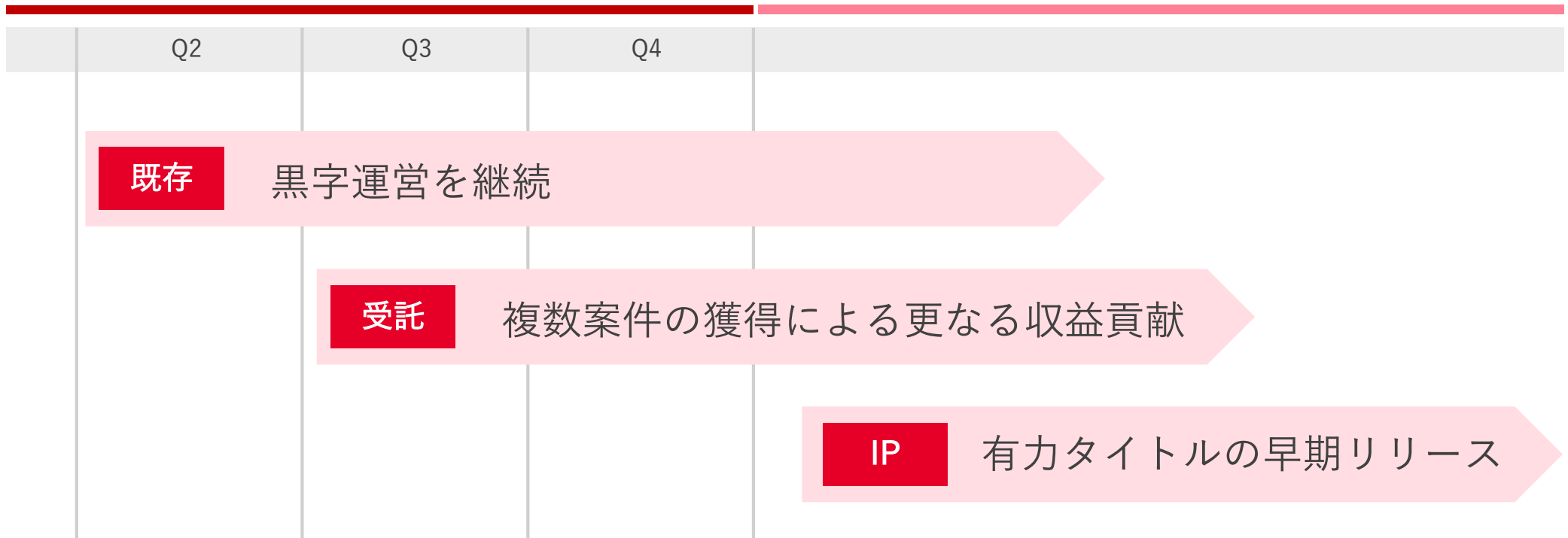
# その他モバイルゲームタイトルの今後の施策

既存タイトルの安定運用、受託案件の獲得により安定的な利益を積み上げ  
IPタイトルの早期配信で利益拡大を図る

- ✓ 既存タイトル 黒字運用を維持し、安定的に利益を創出
- ✓ 受託案件 継続的に案件を獲得。今後も利益率の高い案件の獲得を目指す
- ✓ IP案件 『ジョジョの奇妙な冒険』の早期リリースを目指すとともに、現在複数のIPホルダーとの間で具体的な開発案件を協議中

2024年4月期

2025年4月期以降



ブロックチェーン事業の中核となる新たなトークン経済圏を立上げ（OSHI 3）

## OSHI 3 とは

ブロックチェーン技術  
×  
コンテンツプラットフォーム

既存の“**押し活**”を  
デジタル領域にまで拡張  
新たなトークン経済圏を構築

## OSHI 3 のMISSION・VISION

### —MISSION—

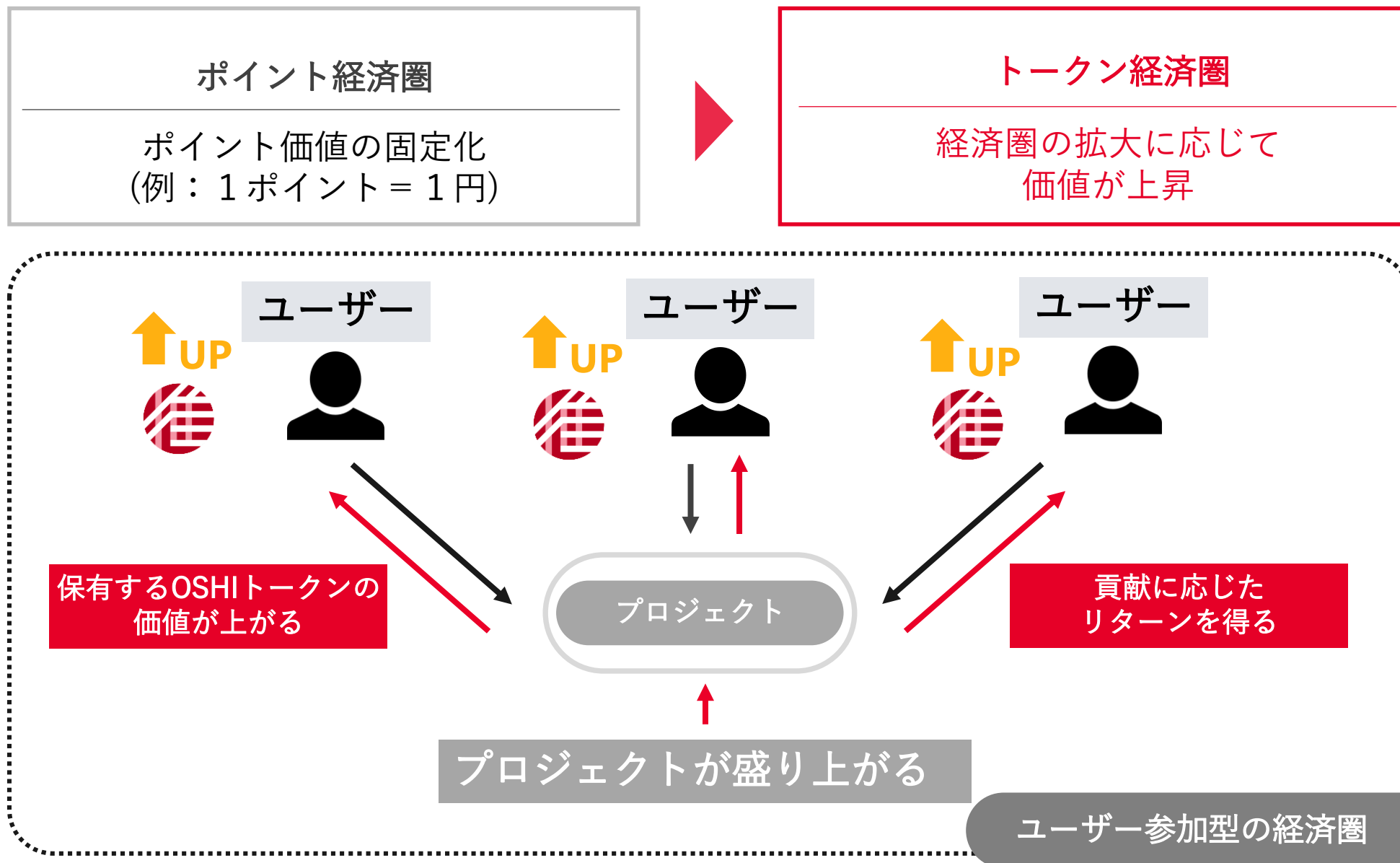
世界中のファンが『**一歩先の推し活体験**』を共有できる  
ボーダーレスなプラットフォーム経済圏を構築します

### —VISION—

最先端のテクノロジーを駆使して  
デジタル領域での推し活を新たな次元に進化させ、  
ファンがもっと夢中になれる  
独自のエンターテイメント空間を生み出すことで、  
**至極のトキメキ**を届けます

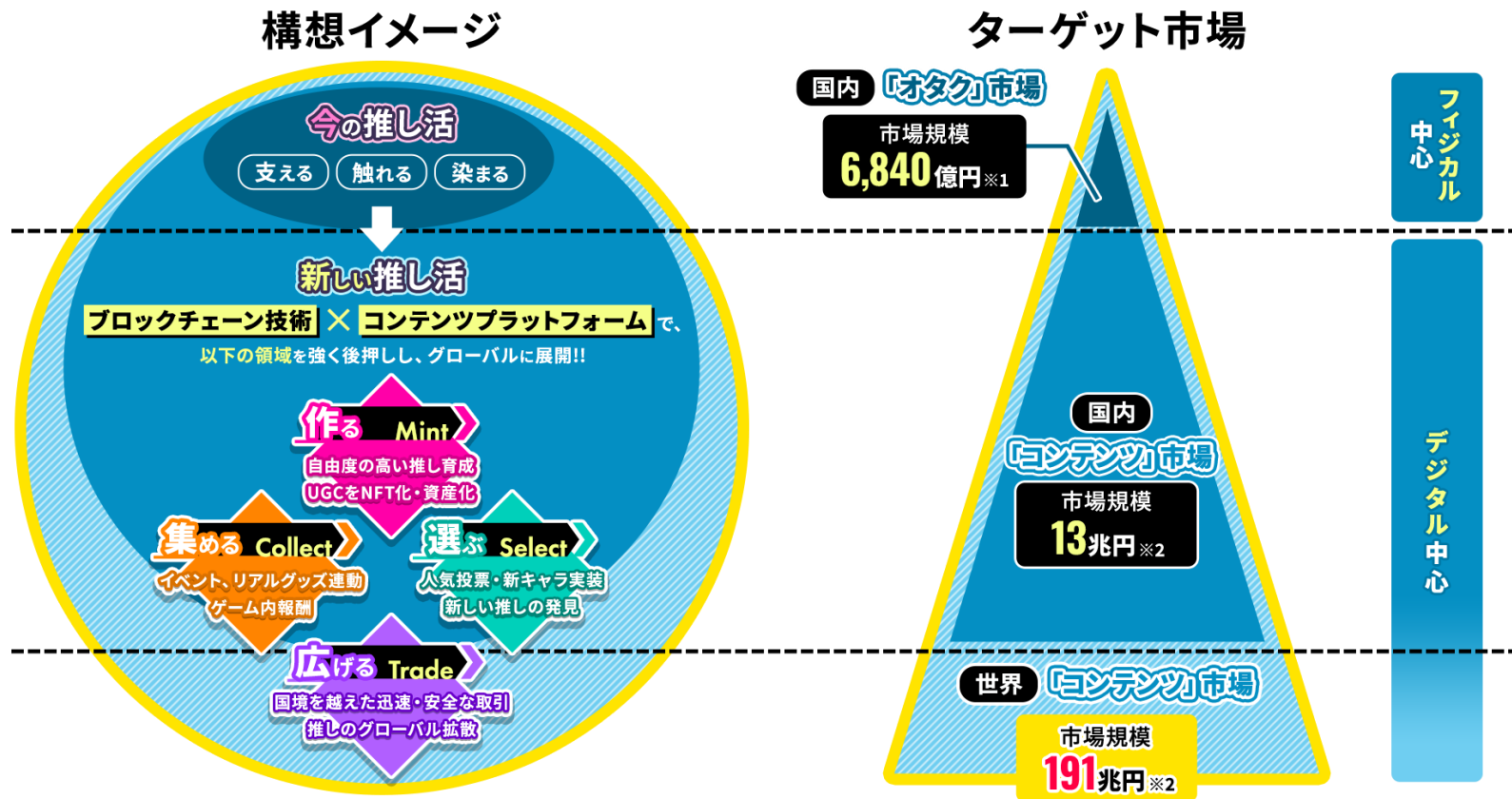
# ブロックチェーン等事業の今後の施策

これまでのポイント経済圏から、トークン経済圏に広げていく



# 推し活市場の可能性

ターゲットであるオタク市場は6,840億円だが、推し活をグローバルなデジタル領域へ広げることで、世界のコンテンツ市場191兆円をターゲットにすることができる



※1：矢野経済研究所、「オタク」市場に関する調査（2021年）

※2：一般社団法人日本経済団体連合会、「Entertainment Contents ∞ 2023 -Last chance to change- 参考資料集」（2023年）



1 コンテンツに依存しない

ゲームに限定しない、  
様々なデジタルコンテンツに対応

有力企業とのコンソーシアム

# OSHI 3 で使用されるトークンの役割

これまでにない新しいユーザー体験、次世代の推し活を提供

今の推し活

支える

- ・FC加入
- ・グッズ購入

触れる

- ・ライブ
- ・イベント
- ・聖地巡礼

染まる

- ・推し色グッズ
- ・ファッション/メイク
- ・インテリア

よりアクティブな推し活へ

これからの推し活

作る



自分好みに育てて所有

選ぶ



人気投票、新キャラ実装  
(透明性の高い推し選抜)

集める



イベント等での入手、  
他ユーザーとの交換

広げる



推しのグローバル拡散

# トークンの価値向上施策

## OSHIトークンの価値向上

①ユーティリティの増加 × ②流通量の増加/流動性向上

自社ゲームコンテンツをラインナップに



ゲームコンテンツのみならず、様々な企業とコンテンツ・IPその他機能連携も推進

既に4つの大手取引所に上場



流動性を高めるため、更に海外大手取引所への上場も視野に



# OSHI 3 の具体的施策

## ①ユーティリティの増加

- ✓ OSHI 3 の第1弾タイトルとして『ファンキルオルタナ』、第2弾タイトル『ブレフロ バーサス』を投入
- ✓ ゲームコンテンツのみならず、様々な企業とコンテンツ、IPその他機能連携を推進(コンソーシアム化へ)
- ✓ 提携パートナーと新たなサービスコンテンツを開発し、OSHIトークンの価値の向上を図る

### 第1弾 ファンキルオルタナ

キャラ押しゲーム



ゲームを通して  
キャラ/声優/絵師を推す

トークンのユーティリティ  
・ゲーム内消費  
・NFT購入  
・キャラ育成  
・投票等

### 第2弾 ブレフロ バーサス

プレイヤー押しゲーム



ゲームを通して  
プレイヤーを推す

トークンのユーティリティ  
現在ホワイトペーパー作成中

### コンソーシアムのイメージ



# OSHI 3 の具体的施策

## ②流通量の増加/流動性の向上

- ✓ OSHIトークンが2月27日に国内大手取引所であるBITPOINTに上場
- ✓ 海外大手取引所への上場も視野に入れ、トークンの価値向上に向けて推進(※)

### 上場済み国内大手取引所

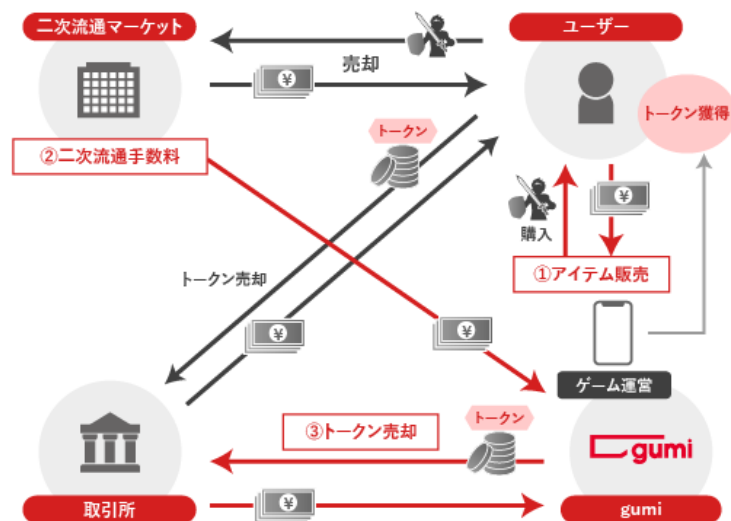


### 上場済み海外大手取引所



# トークン経済圏の収益帰属イメージ

## トークン価値向上に伴う収益最大化



### ゲーム収益

ブロックチェーンゲームであっても  
モバイルオンラインゲームと同様に  
アイテム販売収益がある

ブロックチェーンゲーム特有の売上として  
2次販売手数料も発生

### 日本のゲームトークンの 時価総額水準

日本のブロックチェーンゲームの  
時価総額水準は概ね100～300億円

当該水準の時価総額を達成し

# 25～75億円

の収益帰属を目指す (※)

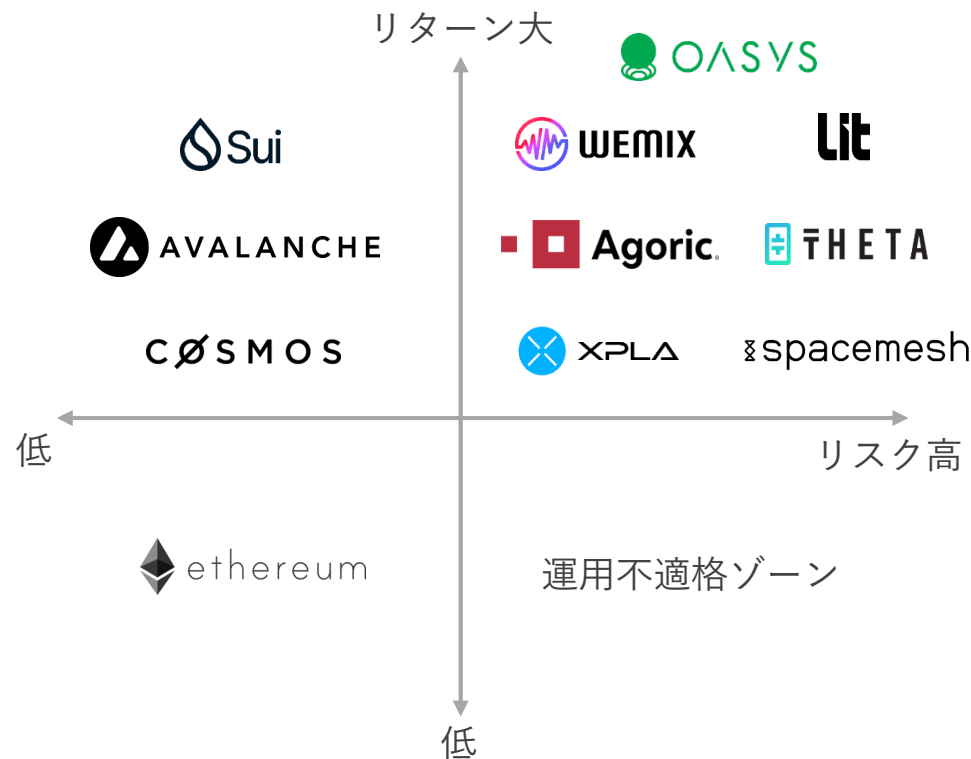
(※)当該トークンは4年間にわたり毎月付与を受け、その都度売上に計上されます。また、計上時の時価で計上されます。  
なお、売上に計上できるのは、当該トークンに流動性があると認められた場合に限りです。流動性がないと判断された場合には、売上に計上せず、トークンを売却する都度、営業外損益として計上します

# アセットマネジメント領域の施策について

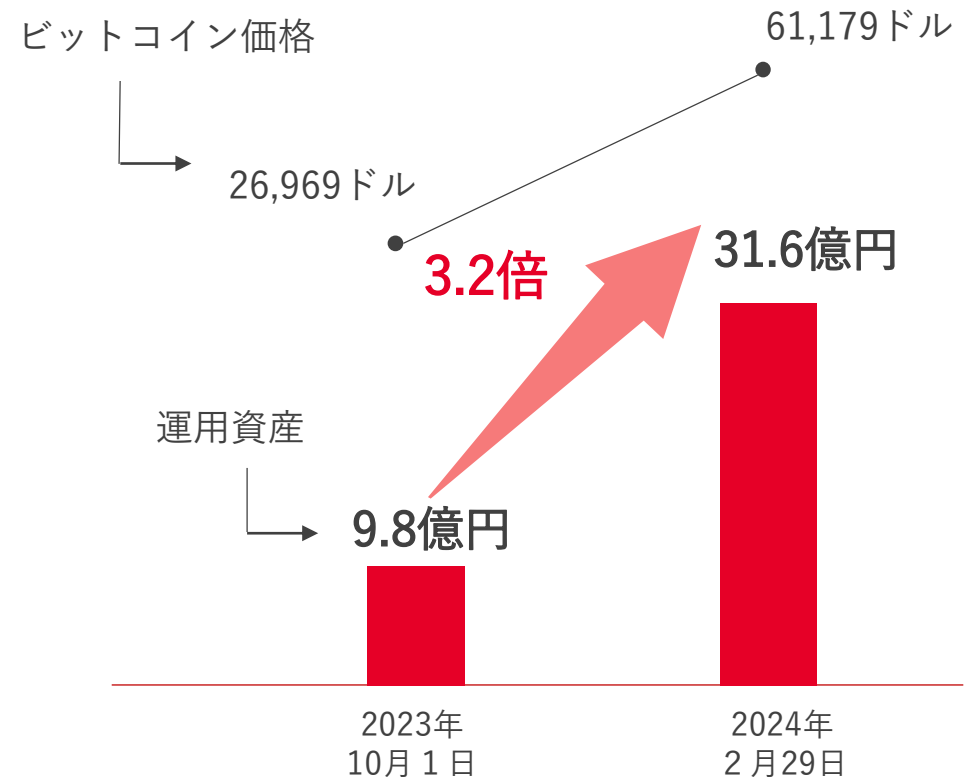
## 分散ポートフォリオを組むことで安定収益を創出し 今後、運用資産の拡大を図る

- ✓ 暗号資産を分散ポートフォリオにて運用し、ステーキング報酬と時価上昇の両面から利益の最大化
- ✓ 暗号資産マーケットの伸張に伴い、運用資産についても大幅に増大
- ✓ 自社資本のみならず、他社資本の組込みを検討することで、リターンの最大化を図る

### ポートフォリオ分散の一例



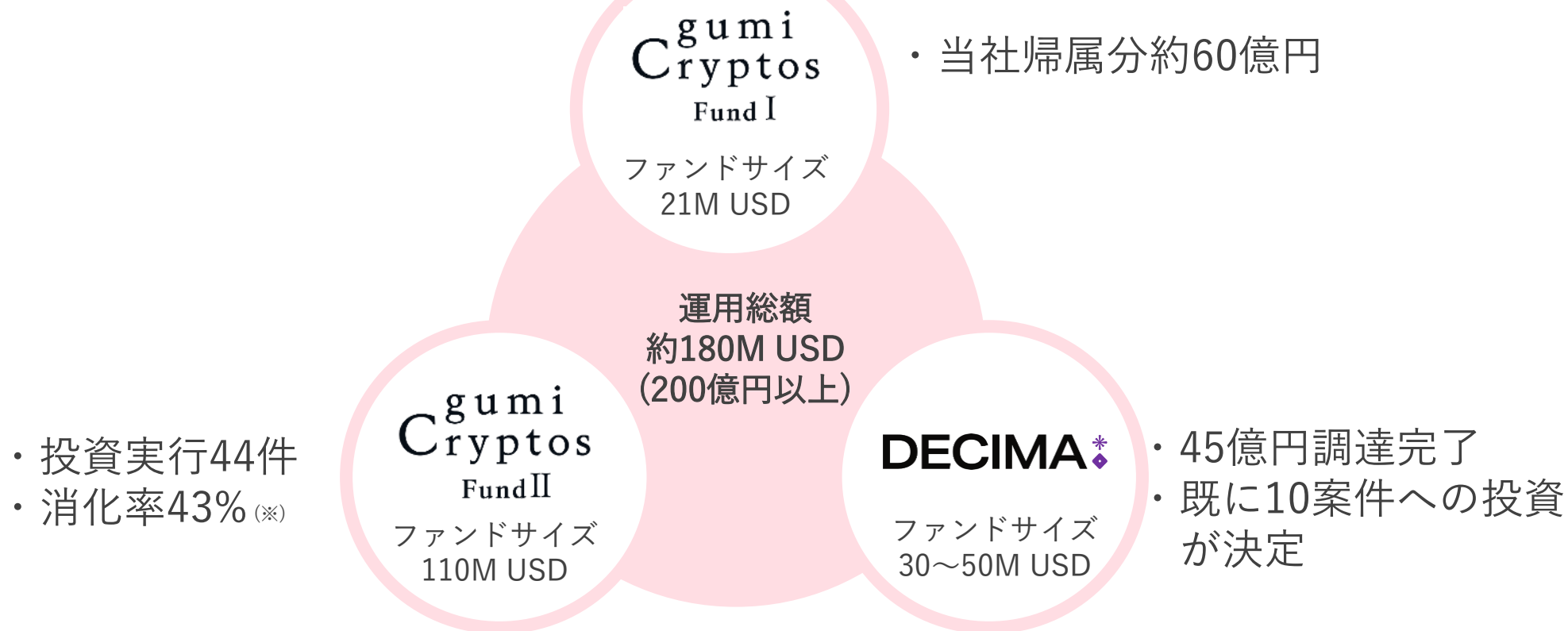
### 運用資産残高の推移



# 投資領域の施策について

## 200億円以上のファンド運用に加え、豊富な投資経験を活用し、リターンの最大化を狙う

- ✓ 暗号資産に特化した当社運用ファンドであるgCC1号、gCC2号及びDecimaファンドは運用総額200億円以上。当社への帰属分が約60億円あるgCC1号を中心に更なるリターンを創出
- ✓ 子会社のTokyo XR Startupsの投資先であるカバー株式を2023年11月に売却したことにより、Q3では11.4億円を特別利益に計上。カバーとは引き続き事業連携を継続
- ✓ 引き続き事業連携が見込める企業に対して、本体投資を継続し、投資リターンのみならず、事業連携を通じて収益の機会を模索



(※)gCC2号ファンドの消化率は純粋な投資案件のみを考慮しております。管理費用や弁護士費用等のコストは考慮していません。

# 業績回復の見通しイメージ

モバイルオンラインゲーム事業については既存タイトルを黒字維持、  
『アスタタ』黒字化により、安定収益源に

ブロックチェーン等事業については『ファンキルオルタナ』と  
暗号資産の収益寄与を拡大し、今後の成長事業に

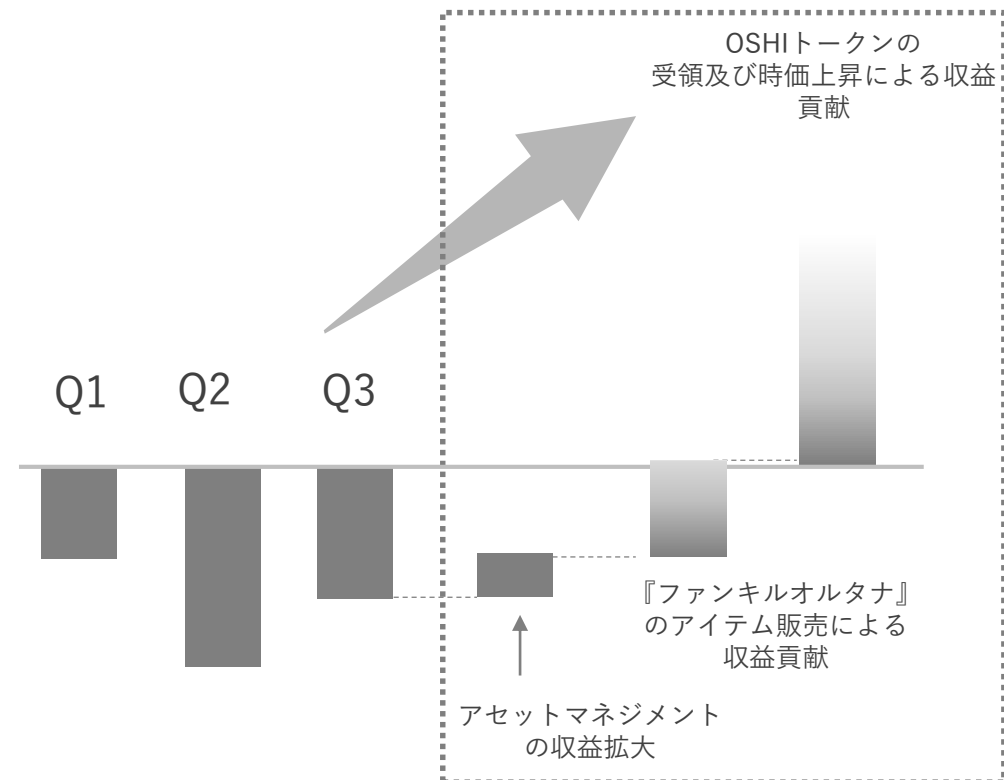
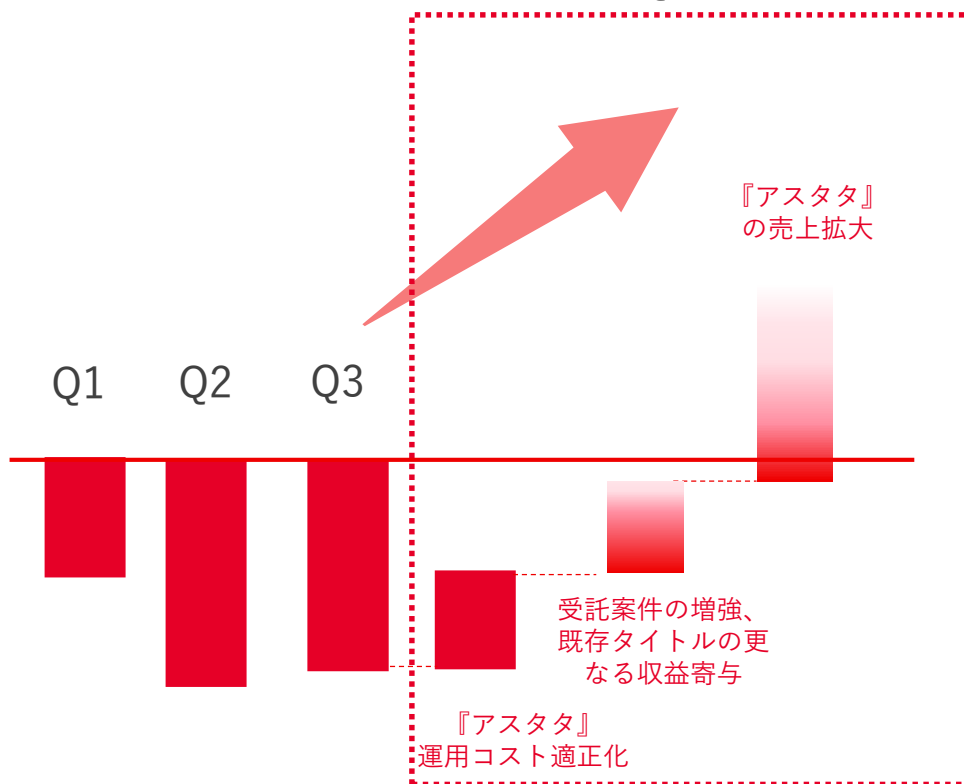
損益イメージ


モバイルオンラインゲーム事業

ブロックチェーン等事業

Q4～

Q4～





# 各事業の取り組み (モバイルオンラインゲーム事業)

# パイプライン

- ✓ 『ジョジョの奇妙な冒険』の国内配信権を獲得
- ✓ 今後はパイプラインをより厳選し、年2～3本程度（開発受託含む）の新作を配信する方針

オリジナル

2本<sub>(±0)</sub>

- ✓ 『アスタタ』海外言語版はリリース計画の見直しを行い、来期のリリースを目指す
- ✓ 大手パブリッシャーとの協業タイトルについては、2024年以降に配信予定

他社IP系

2本<sub>(±0)</sub>

- ✓ 『ジョジョの奇妙な冒険』の早期配信を目指す
- ✓ 他1本については、スケジュールは大幅に遅延も開発を継続

開発受託


3本<sub>(+0)</sub>

- ✓ 現在当社グループにて3本を鋭意開発

(※)変更点は赤字

(※) 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





# 各事業の取り組み (ブロックチェーン等事業)

# パイプライン

- ✓ 『ファンキルオルタナ』をリリース、引き続き開発本数7本という豊富なラインアップ
- ✓ CAPCOM Taiwanと協業し、大人気IP『ロックマン X DiVE』のNFTを12月12日に販売
- ✓ WHITE SCORPIONが2023年12月にデビュー、「Web3.0」を活用したアイドル活動を展開

## ブロックチェーン ゲーム

開発中 **7** 本<sub>(-1)</sub>

企画 **3** 本<sub>(±0)</sub>

- ✓ 自社オリジナルIPは順調に開発が進捗
- ✓ 世界に通じるIPを含む、複数本のIPタイトルを企画・開発中

## NFT

開発中 **0** 本<sub>(-1)</sub>

企画 **1** 本<sub>(±0)</sub>

- ✓ 『ロックマン X DiVE』を12月12日に販売

## その他

**3** 本<sub>(±0)</sub>

- ✓ CROOZ Blockchain Labが手掛ける『XENO』へ出資を実行

PROJECT  
**XENO**

- ✓ 出資先のオーバースが手掛ける、IDOL3.0 PROJECTを支援



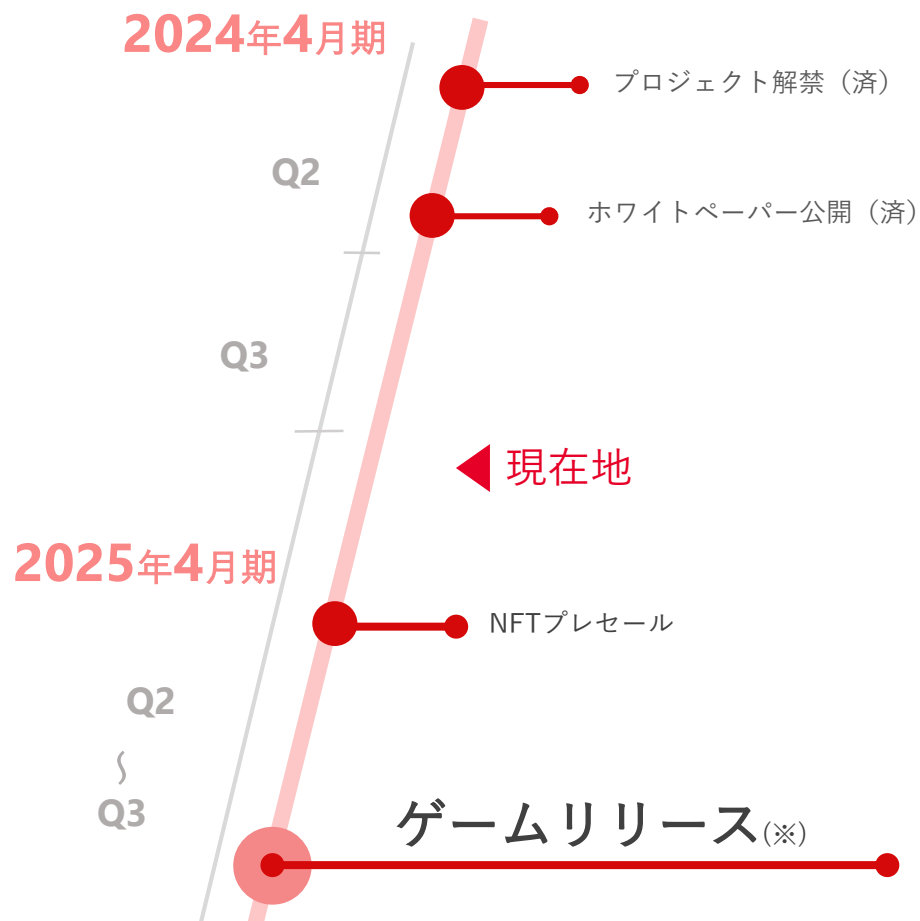
- ✓ デジタルコミック (webtoon) 開発会社に対し出資を実行

(※)変更点は赤文字

(※) 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

# 開発タイトルの紹介：ブレイブ フロンティア バーサス

- ✓ 全世界で3,800万ダウンロードを突破した『ブレイブ フロンティア』シリーズの新作として、開発中
- ✓ OSHI 3 第2弾タイトルとして投入決定。トレーディングカードゲームの楽しみを全て網羅。ゲームプレイヤーを推すe-Sportsゲームとして開発中



ブレフロ バーサスでは新たな世界観で新規ユニットも続々登場予定！  
公式サイト：  
<https://bravefrontierversus.com/ja>

# 開発タイトルの紹介：エルゴスム

- ✓ CROOZ Blockchain Labと連携し、当社が開発パートナーとして参画
- ✓ 「Free to Play」と「Play and Earn」を融合させたスマートフォン向けRPGゲーム

2024年4月期

Q2

ホワイトペーパー公開(済)

2025年4月期

Q2

取引所上場

NFTプレセール

ゲームリリース

gumi

×

CROOZ  
Blockchain Lab

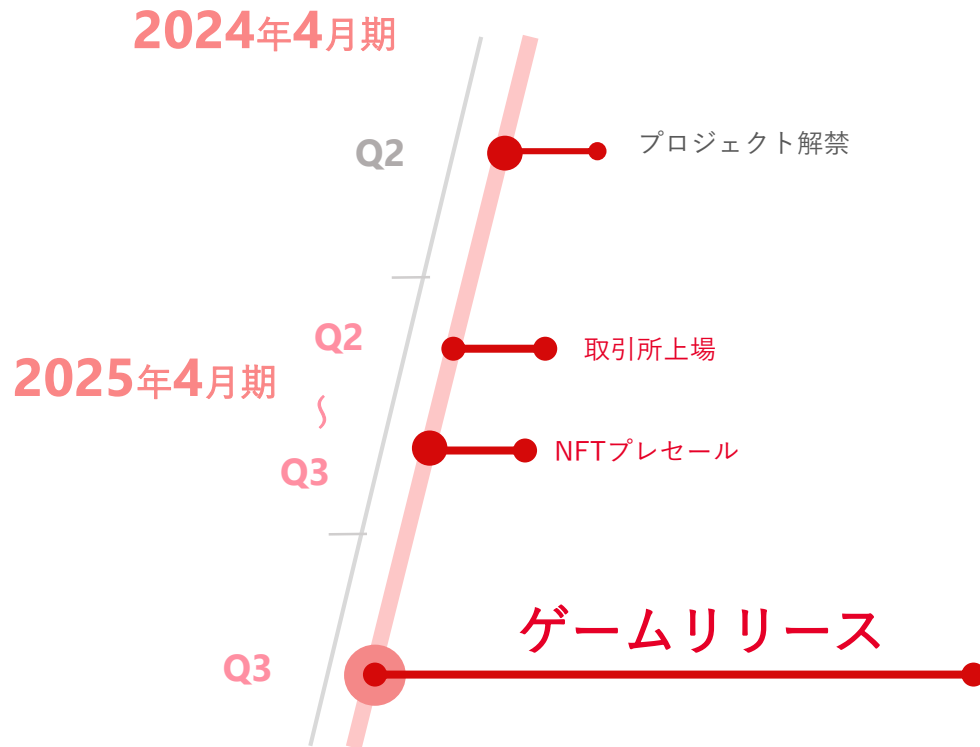


オフィシャルサイト:  
<https://ergosum-game.com/>

(※)変更点は赤文字

# 開発タイトルの紹介（協業プロジェクト①）：TOKYO BEAST

- ✓ 国内外のWeb3著名企業等が共同で展開するクリプトエンターテインメントプロジェクト
- ✓ 出資先のCA GameFiより譲受した関連資産に加え、同社の知見等も活用のうえ当社が開発中
- ✓ 2024年にコンテンツリリース予定



公式サイト：  
<http://tokyo-beast.com/>  
プロモーションムービー：  
<https://youtu.be/0-QvJeYJ6ds>

(※)変更点は赤文字

# 開発タイトルの紹介（協業、IPタイトル）



×

国内  
有力企業

## 協業プロジェクト②

- ✓ 国内大手パブリッシャーとの協業タイトル
- ✓ 子会社のエイリムにて開発を実施
- ✓ 2024年秋以降の配信を予定

## 協業プロジェクト③

- ✓ 既にブロックチェーンゲームの配信実績を有する開発会社との共同開発タイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定



×

有力IP

## 他社有力IP①

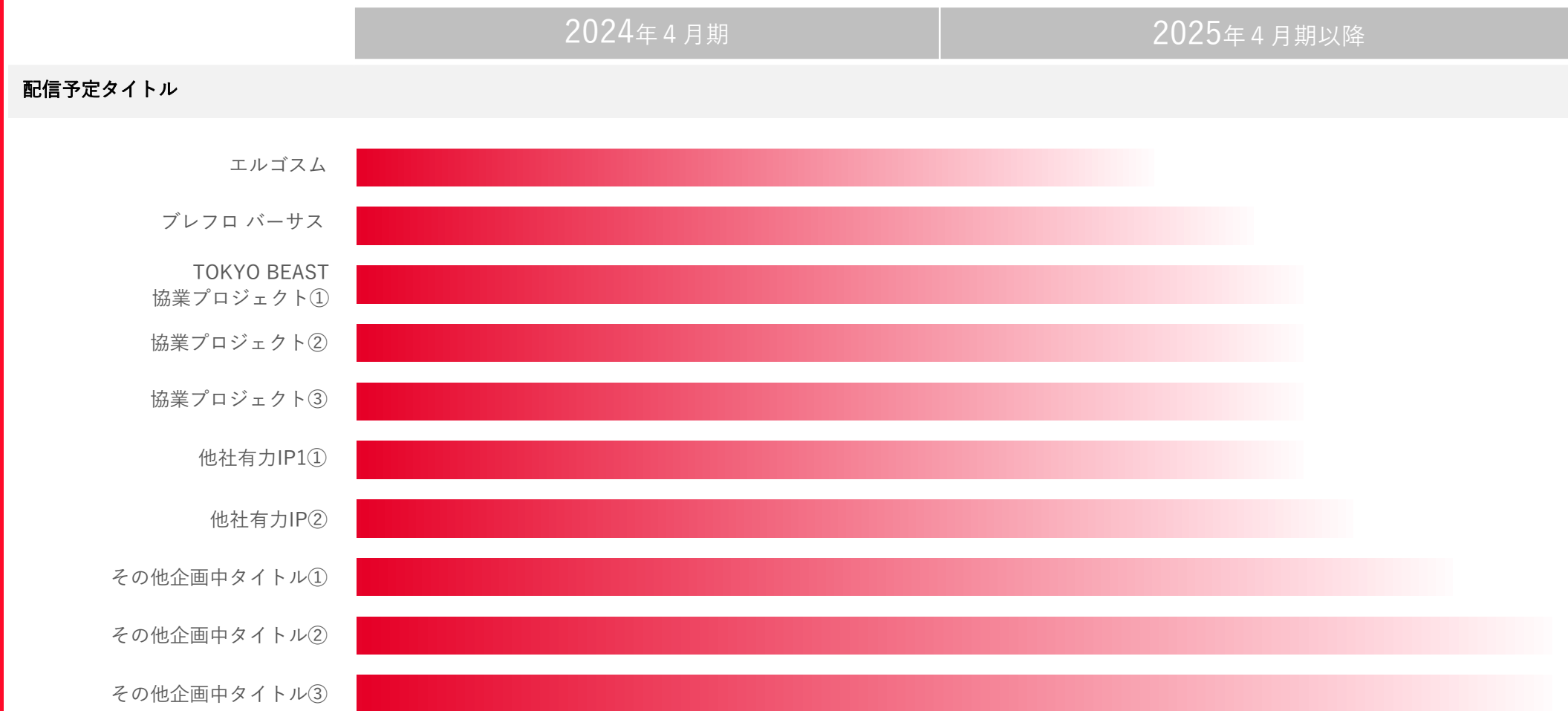
- ✓ 大手企業との協業による、有力IPを活用したタイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定

## 他社有力IP②

- ✓ 世界に通じるIPを活用したタイトル
- ✓ 2025年以降の配信を予定

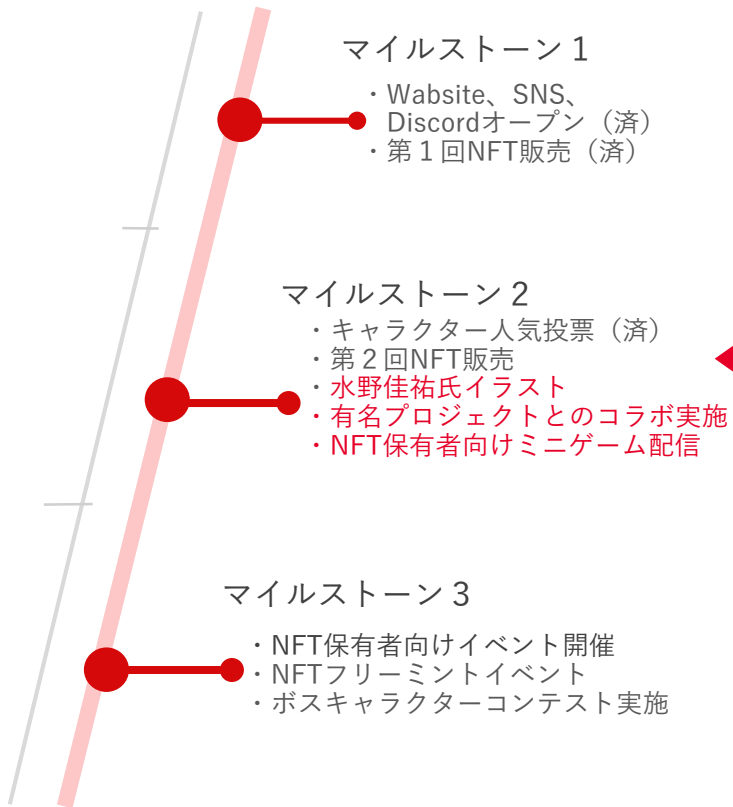
# 配信スケジュール

- ✓ 『ファンキルオルタナ』は3月5日にリリース
- ✓ その他タイトルは大型IPを含めて、2025年4月期以降に順次リリース

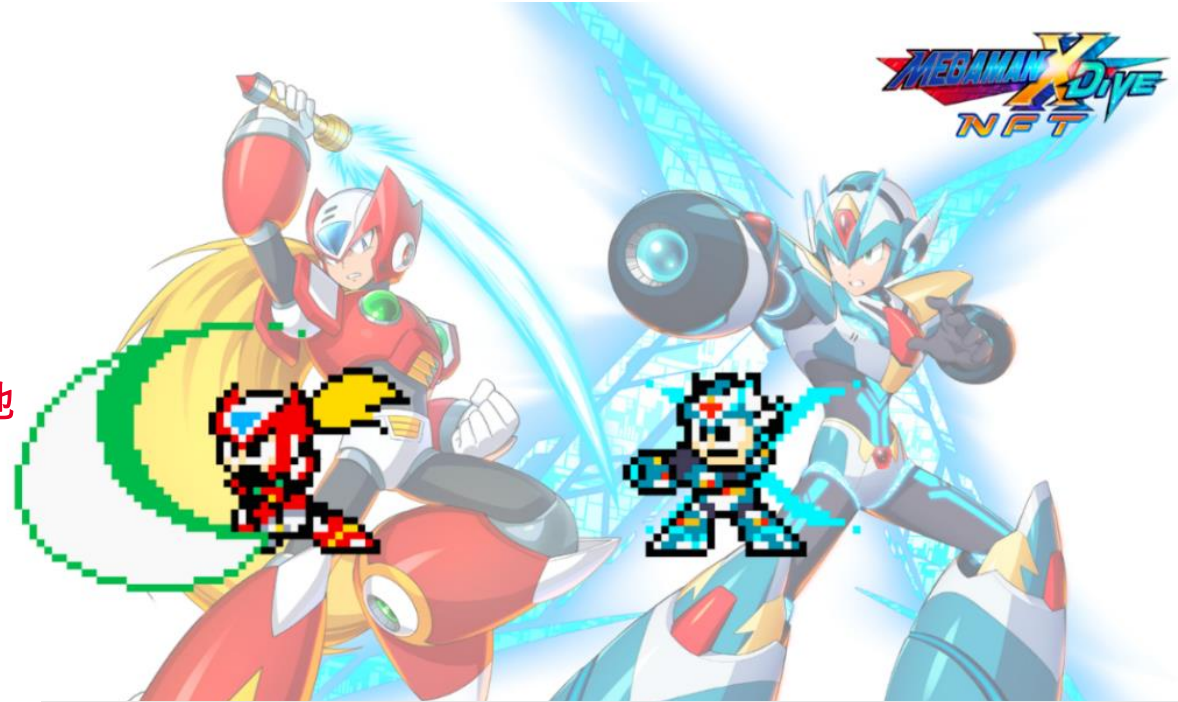


# 新作の紹介 (NFT)

- ✓ 世界的大人気IP「ロックマン X DiVE」の第1回NFT販売（12月12日）を完了
- ✓ NFTを活用したカジュアルゲームを2024年春に配信予定



◀ 現在地



オフィシャルサイト:  
<https://megamanxdivenft.com/>

- ※日本地域は対象外です
- ※パブリッシャーはgumiになります
- ※対応言語は英語及び繁体字となります
- ※『ロックマンX DiVE オフライン』では、『ロックマンX DiVE NFT』のNFTはご利用いただけません

(※)変更点は赤文字

※書き下ろしイラストNFT画像は開発中の為、予告なく変更する可能性がございます



# WHITE SCORPION (IDOL3.0 PROJECT)

- ✓ 秋元康氏が総合プロデューサーを務めるWHITE SCORPIONが2023年12月にデビュー
- ✓ 今までのアイドルグループ活動に加えて、メタバースでの活動や新しいデジタルグッズであるNFTの展開など、「Web3.0」の技術を活用したアイドル活動領域を広げていくプロジェクト
- ✓ 2023年3月～4月に実施されたIEO時より、トークン価格が約7.6倍(※)に上昇

デビューを果たしたWHITE SCORPION

3rdデジタル配信シングルを2月7日リリース



公式サイト：<https://whitescorpion.jp/>  
メタバース社公式サイト：<https://overse.co.jp/>



(※) 『IDOL3.0 PROJECT』で利用されるトークン (NIDT) の価格は2024年2月29日を参照

# 金融領域（アセットマネジメント）

- ✓ ノードポートフォリオの効率的な運用体制の基盤構築を順調に実施
- ✓ 平均運用利回りはAPR 8-10%という高水準を維持
- ✓ 現在、31.6億円<sup>(※)</sup>の資産を運用しており、引き続き運用規模を拡大

## 主な参画チェーン



(※) ノード運用については、取得及び売却等を通じて各暗号資産の保有量が変化しております。また、運用残高は2月29日のレートにて算出しております。

# 金融領域（投資）

- ✓ ブロックチェーン領域においては、gCC1号、gCC2号及びDecimaファンドにて総額180M USD（200億円以上）のファンド運営を継続
- ✓ 投資時期の分散により、安定的かつ継続的な投資収益の創出に向けた基盤を実現

gumi  
Cryptos  
Fund I

回収  
フェーズ

ファンド規模：21M USD  
投資倍率：**8.2倍**  
当社への帰属分：**約60億円**

gumi  
Cryptos  
Fund II

投資  
フェーズ

ファンド規模：110M USD  
投資件数：**44件**  
投資先：Jiritsu Network、Panoptic  
Solv Finance、IPOR 等

DECIMA\*

ファン  
ドレイ  
ズ  
フェーズ

【ジェネラルパートナー】

gumi

SBI  
GROUP



MZ Cryptos

animoca  
BRANDS

ファンド規模：30M～50M USD  
(予定)

**45億円調達完了**  
**Finalクローズ 2024年6月予定**

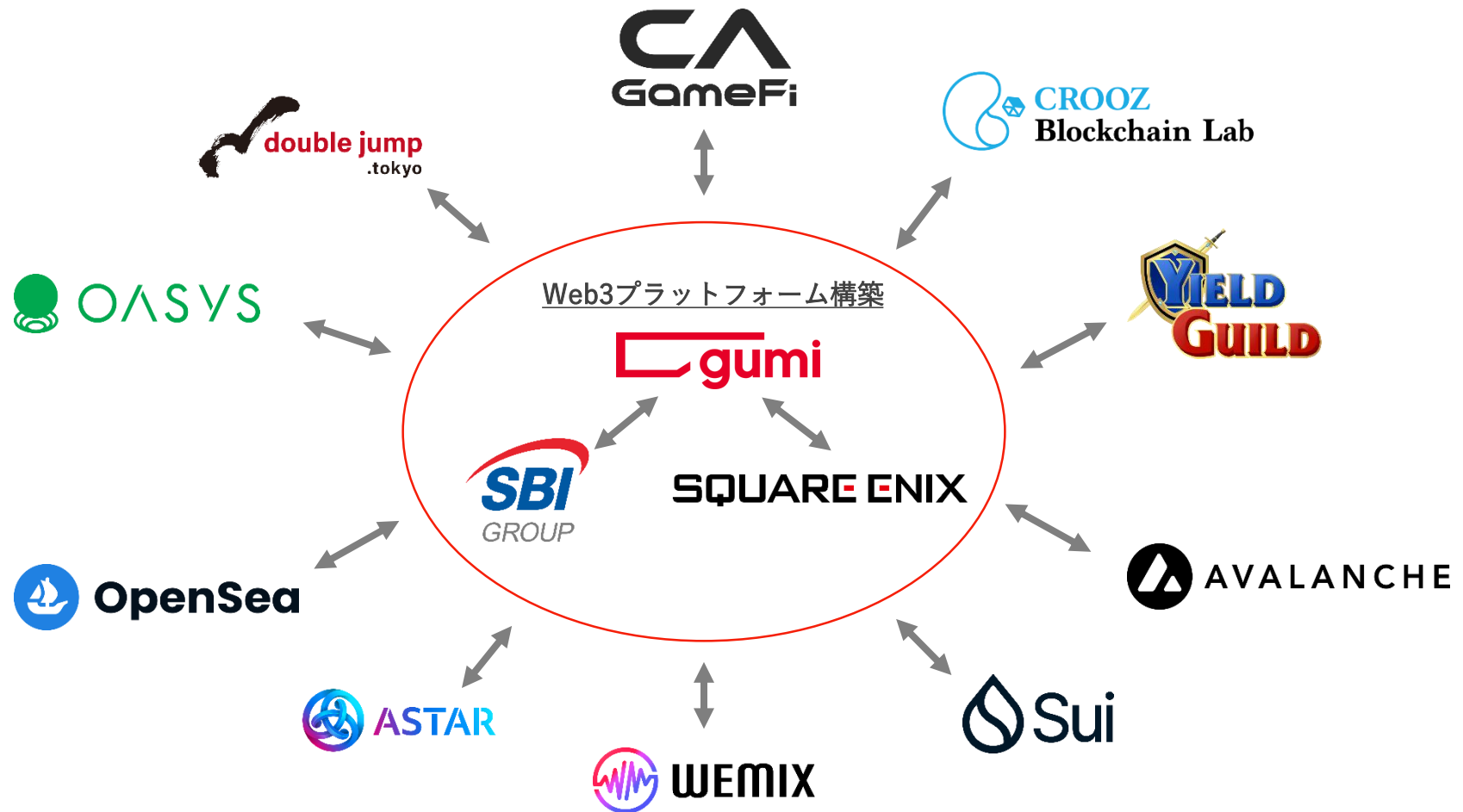
※変更点は赤字

(※) 2024年2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

# 金融領域（プラットフォーム）

- ✓ SBI及びスクウェア・エニックスとの事業連携のもと、Web3市場の成長に向け、ブロックチェーンサービスをシームレスに提供できるプラットフォームの構築を検討（ゲームやノードに加え、事業シナジーが見込まれる様々な事業領域での展開を検討）

<有力パートナー>





# 業績の推移

# 四半期業績の推移 (売上高・利益)

## 売上高及び営業利益

### ハイライト

- ✓ 売上は、QonQで減収ながらも、Q1と同水準
- ✓ 営業利益は、『アスタタ』の想定を下回る売上やブロックチェーン領域への継続投資にもかかわらず、既存タイトルの堅調さによりQonQで赤字幅縮小

売上高

**28.1億円**

YonY  $\Delta 29.6\%$  QonQ  $\Delta 10.8\%$

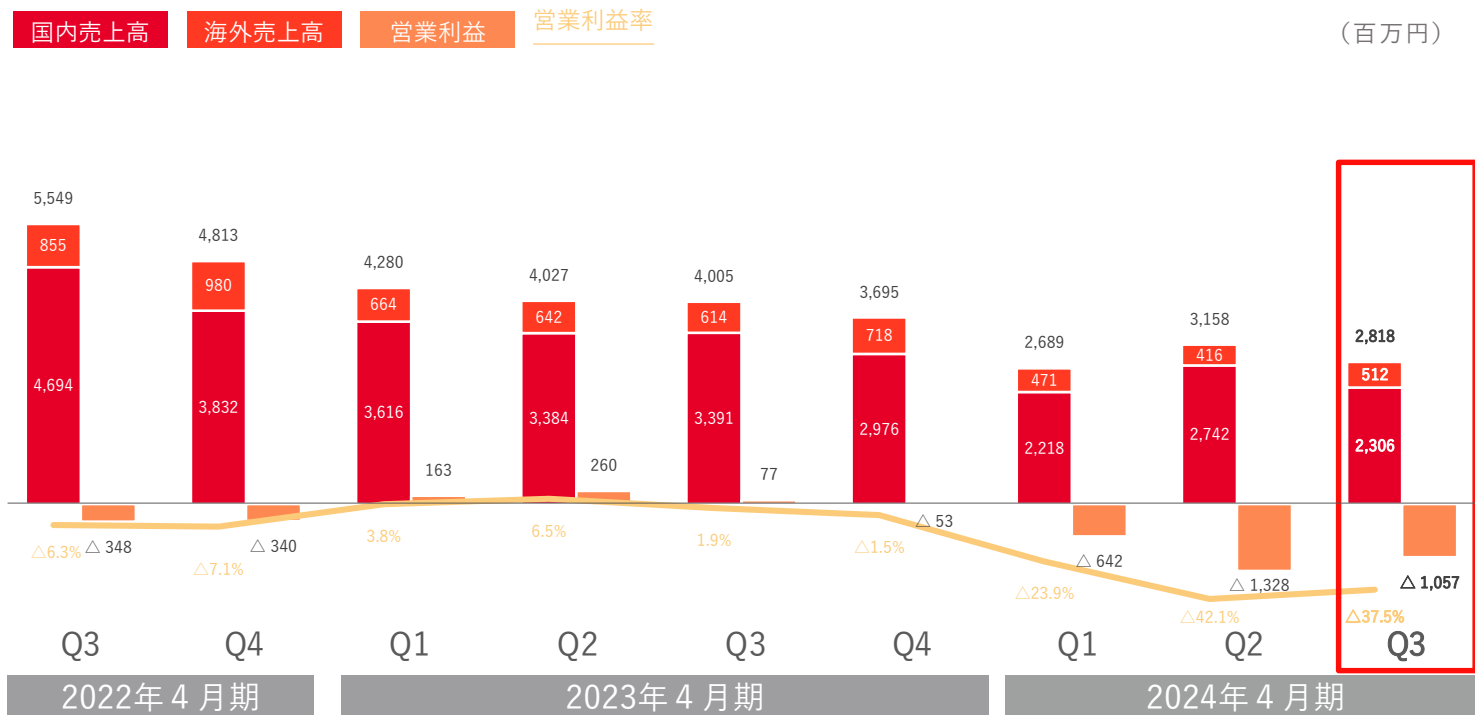
営業利益

**$\Delta 10.5$ 億円**

YonY - QonQ -

海外売上高比率

**18.2%**



(百万円)	2024年4月期 Q3	2023年4月期 Q3	前年同期比	2024年4月期 Q2	前四半期比
売上高	2,818	4,005	$\Delta 29.6\%$	3,158	$\Delta 10.8\%$
売上原価	3,152	3,133	+0.6%	3,459	$\Delta 8.9\%$
売上総利益	$\Delta 333$	872	-	$\Delta 301$	-
売上総利益率	$\Delta 11.8\%$	21.8%	-	$\Delta 9.5\%$	-
販売管理費	724	794	$\Delta 8.9\%$	1,027	$\Delta 29.5\%$
営業利益	$\Delta 1,057$	77	-	$\Delta 1,328$	-
営業利益率	$\Delta 37.5\%$	1.9%	-	$\Delta 42.1\%$	-
経常利益	$\Delta 589$	55	-	$\Delta 1,514$	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	326	277	+17.7%	$\Delta 664$	-

# 四半期業績の推移（費用）

## ハイライト

- ✓ 開発費は、ブロックチェーンゲームの開発で増加するも、既存タイトルで圧縮し、QonQで若干減少
- ✓ 広告宣伝費は、ゲームリリースや、イベント出展がなかったため、QonQで減少

### 開発費

**16.0億円**

YonY  $\Delta$ 5.0% QonQ  $\Delta$ 7.4%

### 広告宣伝費

**2.7億円**

YonY  $\Delta$ 20.5% QonQ  $\Delta$ 51.9%

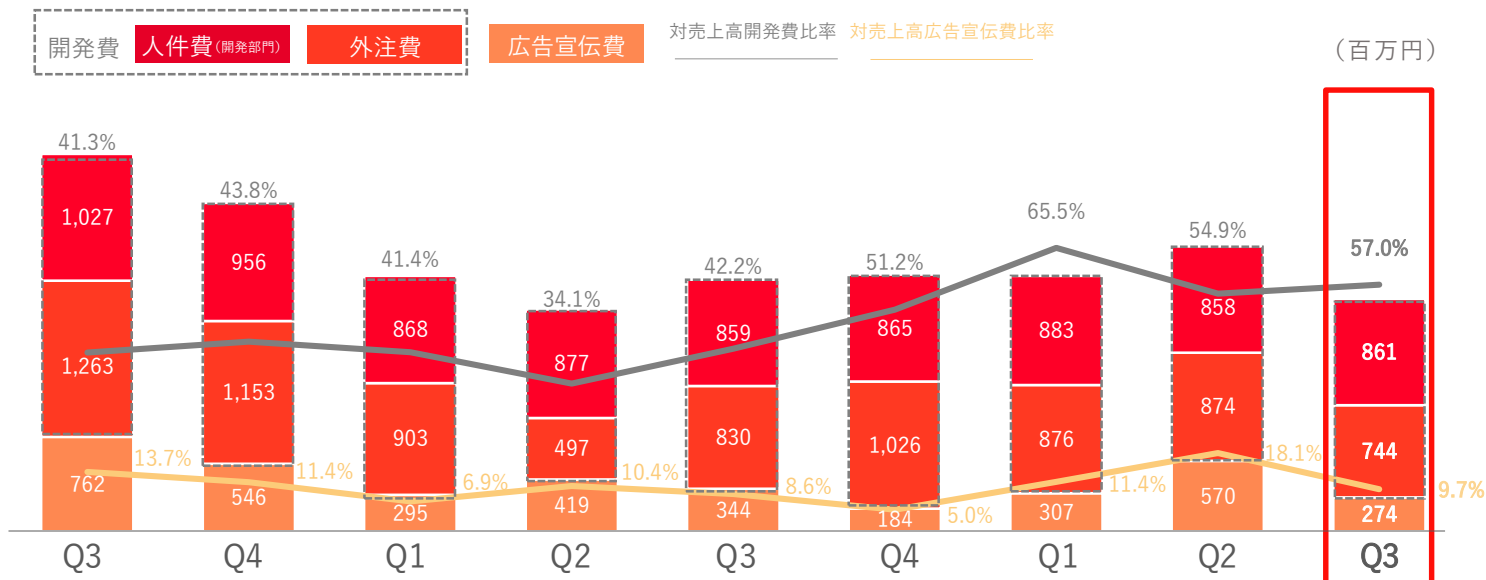
### 対売上高広告宣伝費比率

**9.7%**

(Q3累計期間)

**13.3%**

## 開発費及び広告宣伝費



2022年4月期

2023年4月期

2024年4月期

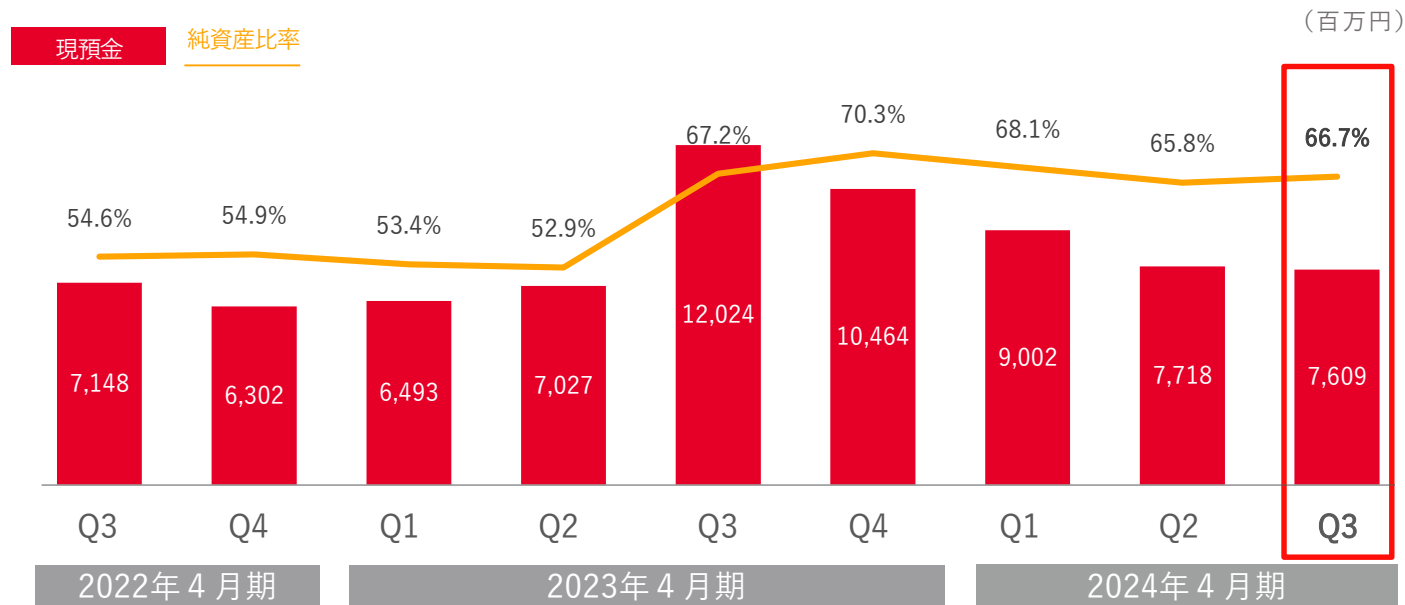
(百万円)	2024年4月期 Q3	2023年4月期 Q3	前年同期比	2024年4月期 Q2	前四半期比
売上原価	3,152	3,133	+0.6%	3,459	$\Delta$ 8.9%
支払手数料	822	1,242	$\Delta$ 33.8%	1,289	$\Delta$ 36.2%
人件費	861	859	+0.2%	858	+0.3%
外注費	744	830	$\Delta$ 10.4%	874	$\Delta$ 14.9%
通信費	248	336	$\Delta$ 26.2%	270	$\Delta$ 8.0%
その他	476	$\Delta$ 135	-	166	+186.1%
販売管理費	724	794	$\Delta$ 8.9%	1,027	$\Delta$ 29.5%
広告宣伝費	274	344	$\Delta$ 20.5%	570	$\Delta$ 51.9%
人件費	214	182	+17.2%	189	+12.8%
その他	235	266	$\Delta$ 11.6%	267	$\Delta$ 11.7%

# 四半期業績の推移 (BS)

## ハイライト

- ✓ 現預金は、カバーの株式売却代金の受領によりQ2と同水準
- ✓ 純資産比率は、66.7%と健全な水準を維持

## 現預金及び純資産比率



### 現金及び預金

**76.0億円**

YonY  $\Delta$ 36.7% QonQ  $\Delta$ 1.4%

### 純資産比率

**66.7%**

(百万円)	2024年 4 月期 Q3	2023年 4 月期 Q3	前年同期比	2024年 4 月期 Q2	前四半期比
流動資産	14,710	16,136	$\Delta$ 8.8%	14,531	+1.2%
現金及び預金	7,609	12,024	$\Delta$ 36.7%	7,718	$\Delta$ 1.4%
固定資産	10,546	9,660	+9.2%	11,650	$\Delta$ 9.5%
総資産	25,256	25,797	$\Delta$ 2.1%	26,182	$\Delta$ 3.5%
流動負債	6,059	4,666	+29.8%	6,563	$\Delta$ 7.7%
固定負債	2,345	3,804	$\Delta$ 38.4%	2,390	$\Delta$ 1.9%
純資産	16,851	17,326	$\Delta$ 2.7%	17,228	$\Delta$ 2.2%



# 四半期業績の推移（人員数）

## ハイライト

- ✓ 人員数については、海外人員数を最適化したことにより減少。今後必要に応じて体制の見直しを行い、コストの最適化を図る

人員数（連結）

**709**人

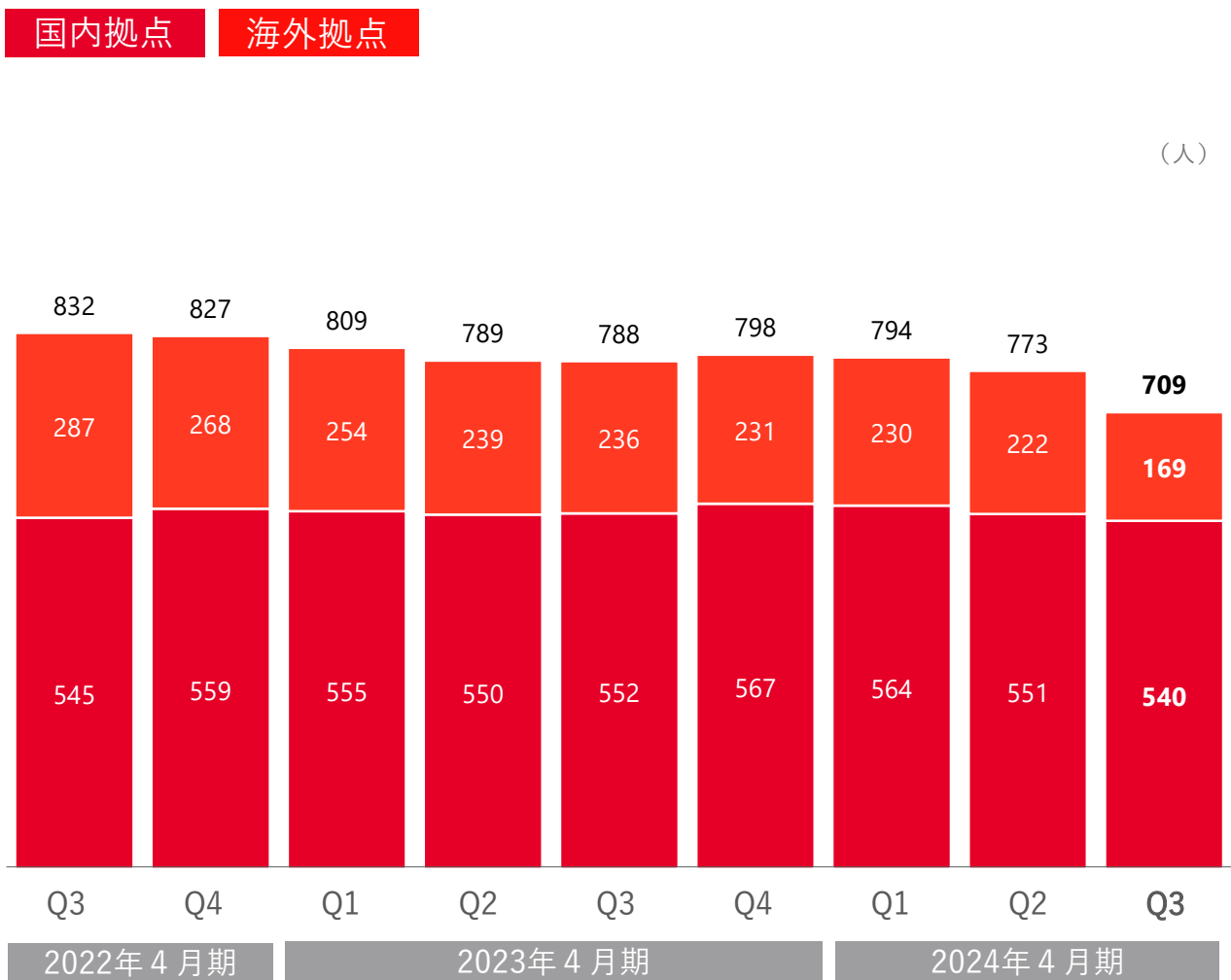
国内人員

**540**人

海外人員

**169**人

人員数（連結）





# Appendix

# 運営タイトルの状況

地域	タイトル名	配信時期	サービス状況
国内	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (※1)	2015年10月	✓ 有力IPとのコラボや『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
	誰が為のアルケミスト	2016年1月	✓ サイドストーリーの完結や季節イベント等を実施 ✓ 8周年施策や自社IPコラボ等を予定
	クリスタル オブ リユニオン	2016年4月	✓ 年末年始記念施策等を実施 ✓ 季節イベントや有力IPとのコラボ等を予定
	WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争 (※2)	2019年11月	✓ 4周年記念施策や『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
	乃木坂的フラクタル	2021年8月	✓ リアルグッズがもらえるゲーム内イベント等を実施 ✓ 2.5周年記念施策等を予定
	ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫	2021年10月	✓ 季節イベント等を実施 ✓ 2.5周年記念施策等を予定
	アスタータタリクス	2023年8月	✓ DMM GAMESへの配信を開始 ✓ Q4に『鬼滅の刃』コラボを予定
海外	FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 海外言語版 (※3)	2016年6月	✓ 有力IPとのコラボ等を実施
	WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争 海外言語版 (※4)	2020年3月	✓ ブラックフライデー施策や『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

© SQUARE ENIX

(※1) ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス (販売/配信元: スクウェア・エニックス) の開発運営をエイリムが担当

© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.

(※2) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 (販売/配信元: スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当


©乃木坂46LLC/Y&N Brothers Inc. ©gumi

© SQUARE ENIX Developed by gumi Inc.

(※3) ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 海外言語版 (販売/配信元: スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当

© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.

(※4) WAR OF THE VISIONS FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS 幻影戦争 海外言語版 (販売/配信元: スクウェア・エニックス) の開発運営をgumiが担当



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!

～すべての人々に感動を～