

株式会社gumi

2022年4月期
第2四半期決算説明資料

2021年12月

The logo for gumi, featuring the word "gumi" in a bold, lowercase, sans-serif font. A red line starts from the left, goes down, then right, and then up to form a partial frame around the text.

目次

■ 決算概要（連結）	02
■ 今後の取り組み	07
■ 業績の推移	19
■ Appendix	24

決算概要（連結）

Q2はQonQで増収も、新規タイトルへの先行投資により営業利益は減益に

- ✓ Q2に配信開始した新規タイトル複数本の売上寄与により増収も、主に新規タイトルにおける大型プロモーションの実施による広告宣伝費の増加に伴い減益に
- ✓ モバイルオンラインゲーム事業において、運用中のタイトルにおけるソフトウェア資産の回収可能性を保守的に検討した結果、約19億円の減損損失を計上
- ✓ Q3以降に関しては、後述の収益改善に向けた取組みを実行し、恒常的な黒字を目指す

(百万円)	FY21 Q2実績	FY21 Q1実績	増減 (Q2実績-Q1実績)
売上高	4,928	3,650	+1,278
営業利益	△976	△596	△380
経常利益	△1,052	△1,808	+756
親会社株主に帰属する四半期純利益	△2,765	△1,593	△1,172

『ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫』

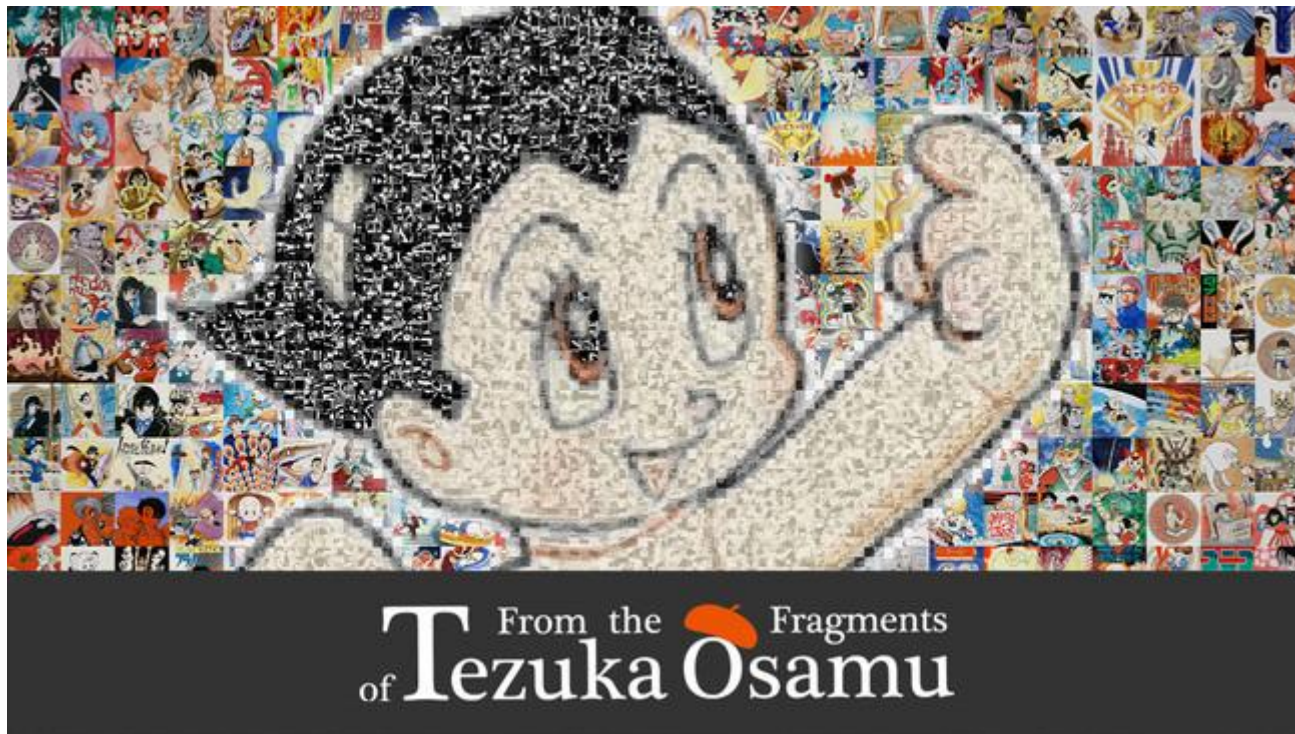
- ✓ 連結子会社グラムスが配信する、マルチデバイス対応の協力型オンラインRPG
- ✓ 2021年10月21日配信開始以降、1ヶ月でプレイヤー数が500万人を突破！売上も好調に推移
- ✓ 来期に海外言語版の配信を予定



double jump.tokyo



- ✓ 重要投資先であるdouble jump.tokyoが複数の有力IPを用いたNFT販売を開始
- ✓ 手塚プロダクションによる公式NFTプロジェクト第一弾として「鉄腕アトム」のデジタルアート NFTのチャリティー販売・オークション販売を2021年12月に予定



引き続き、当社グループにおいて新型コロナウイルスによる業績への影響は軽微

✓ モバイルオンラインゲーム事業

- 足元の業績において、新型コロナウイルスによる影響はなし
- 今後も、業績に与える影響は軽微であると予測

✓ 新規事業

- 足元の業績において、新型コロナウイルスによる大きな影響はなし
- 事態が長期化した場合、投資事業において出資先の資金繰りが悪化する等のリスクが考えられるものの、当該リスクが顕在化した場合も業績への影響は軽微と予測

今後の取り組み

今後の取り組み

- モバイルオンラインゲーム事業

モバイルオンラインゲーム事業の厳しい状況を受け、利益創出に向けた取り組みを実行

運用中タイトル

タイトルベースでの利益創出

- 不採算タイトルの撤退
- 開発拠点の規模の適正化
- 開発中タイトルへの人員移管並びに内製化の推進

開発中タイトル

ヒットの蓋然性が高いタイトルに開発リソースを集中

- パイプラインの厳選
- 内製化等、効率的な開発を推進
- 状況により開発延期、中止等も検討

運用中タイトルのみで開発タイトルのコストを吸収し、
黒字化できる体制を構築

パイプライン

- ✓ 今年度リリース予定であった3本のタイトルは全てリリース済。
『乃木フラ』 『ラグナドール』 2本のヒットを創出
- ✓ 来年度以降は、継続的に年間1～2本のタイトルを配信する方針

オリジナル

3本

- ✓ 『ラグナドール』の海外言語版をパイプラインに追加
- ✓ 大手パブリッシャーとの協業案件の開発は順調に進捗
- ✓ その他1本を開発中

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

1本

- ✓ エイリムが開発協力した『Voice of Cards ドラゴンの島』が10月28日に発売開始（スクウェア・エニックスより発売）^(※)
- ✓ 新たに1本をパイプラインに追加

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

今後の取り組み

- XR事業、ブロックチェーン事業

メタバース領域への取り組み



人々が自分の分身を作り、
現実世界や様々な
仮想空間を自由に往来し、
現実世界と同等の
コミュニケーションや
経済活動が行える世界

- ✓ XR事業及びブロックチェーン事業への早期参入を通じ、来るメタバース時代において主要となる事業基盤を構築済
- ✓ 将来的には両事業の融合に加え、モバイルオンラインゲーム事業にて培ったノウハウも活用し、新たな体験ができるエンターテインメントの創出を目指す

メタバースを構成する
主要な要素

XR
2015年参入

×

ブロックチェーン
2018年参入

当社が取り組んでいる
事業領域



これまでのNFT領域における知見を活かしつつ、
今後も有力IPを用いたNFT販売を推進



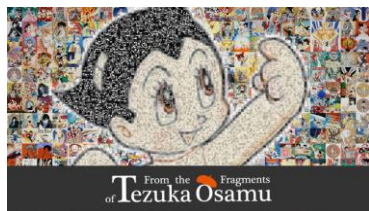
【これまでの取組み】

- ✓ 自社及び他社IPを活用した様々なNFTを発行し、市場を牽引

発行実績 (一例)



『ブレフロ』シリーズのドット絵
技術を活用したアートNFT



手塚プロダクション初の原稿
アート公式NFT
(2021年12月販売予定)

【今後の取組み】

- ✓ ユーティリティを拡充し、新たな付加価値を有したNFTを発行
- ✓ 有力IPとの協業による新企画が続々進行中。
随時市場への投入を予定



ブロックチェーンゲームの開発ノウハウと、最新のトレンドを踏まえたゲームシステムや有力IPの融合により、新たな体験ができるゲームコンテンツの開発を目指す



【これまでの取組み】

- ✓ 複数タイトルを配信し、グローバル規模でヒットコンテンツの創出に成功

開発実績（一例）



MyCryptoHeroes

My Crypto Heroes (※1)

世界No.1 DAU・ETH売上を達成 (※2)



Brave Frontier Heroes

世界No.2 DAU・ETH売上を達成 (※2)

【今後の取組み】

- ✓ Play-to-Earn型のゲーム等、新たなマネタイズを取り入れたゲーム開発を検討
- ✓ 他社有力IPの獲得戦略を推進し、早期の市場投入を目指す

gumi

double jump
.tokyo

×

有力IP

(※1) My Crypto Heroesは、double jump.tokyoが開発し、現在はMCH株式会社が運営

(※2) 出典：Blockchain Game Info、DappRadar

市場黎明期からの積極的な投資活動が実を結び、投資回収を実現。
今後も有力企業との連携を強化し、更なる事業展開を図る



【これまでの取組み】

- ✓ gCC1号を通じたファンド出資を実行。
既に投資元本を回収済みであり、投資倍率^(※)は約13倍と好調



- ✓ ノード事業を通じ有力企業との関係を強化。
加えて暗号資産の受領により既に数億円規模の収益を実現



【今後の取組み】

- ✓ 新たに約100億円規模のgCC2号ファンドを組成。将来の投資収益創出に向けた基盤構築を図るとともに、投資先との協業による事業展開を推進
- ✓ ノード事業を更に拡大すべく専属チームを組成。収益力を更に強化し、確固たるビジネス基盤の確立を図る

(※) 2021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Exit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、(現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額×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
株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、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

XR事業における先進的な技術を有する投資先を選別した上で、親和性の高い事業については協業等を通じたコンテンツ開発を検討



【これまでの取組み】

- ✓ 子会社やVR FUNDからの出資を通じ、グローバルの有力企業との連携を強化



【今後の取組み】

- ✓ 市場成長を見極めつつ、適切なタイミングでの事業化を検討
- ✓ 一方、当社と親和性の低い投資先については適切なタイミングで売却し投資収益の創出を目指す

業績の推移

ハイライト

- ✓ 売上においては、新規タイトルの売上寄与により、QonQで増収に
- ✓ 営業利益においては、主に広告宣伝費が大幅に増加したことにより、QonQで減益に

売上高

49.2億円

YonY +10.0% QonQ +35.0%

営業利益

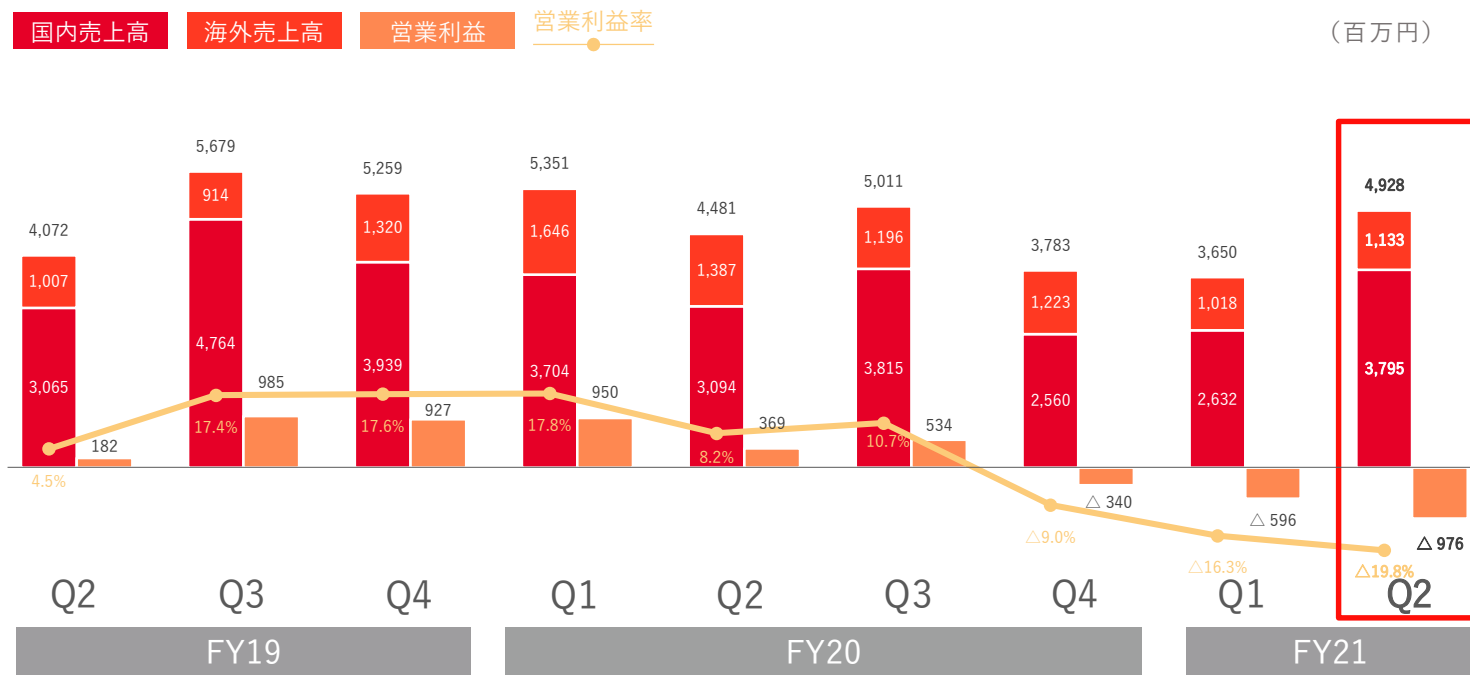
△9.7億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

23.0%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY21 Q2	FY20 Q2	前年同期比	FY21 Q1	前四半期比
売上高	4,928	4,481	+10.0%	3,650	+35.0%
売上原価	4,768	3,286	+45.1%	3,471	+37.4%
売上総利益	159	1,194	△86.6%	179	△10.7%
売上総利益率	3.2%	26.7%	-	4.9%	-
販売管理費	1,136	825	+37.7%	775	+46.6%
営業利益	△ 976	369	-	△ 596	-
営業利益率	△19.8%	8.2%	-	△16.3%	-
経常利益	△ 1,052	650	-	△ 1,808	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	△ 2,765	103	-	△ 1,593	-

ハイライト

- ✓ 開発費は、新規タイトルの開発に係る外注費の増加により、QonQで若干増加
- ✓ 広告宣伝費は、新規タイトルの配信に合わせた大型プロモーションの実施等により、QonQで大幅に増加

開発費

24.5億円

YonY +21.2% QonQ +4.1%

広告宣伝費

6.2億円

YonY +76.5% QonQ +179.7%

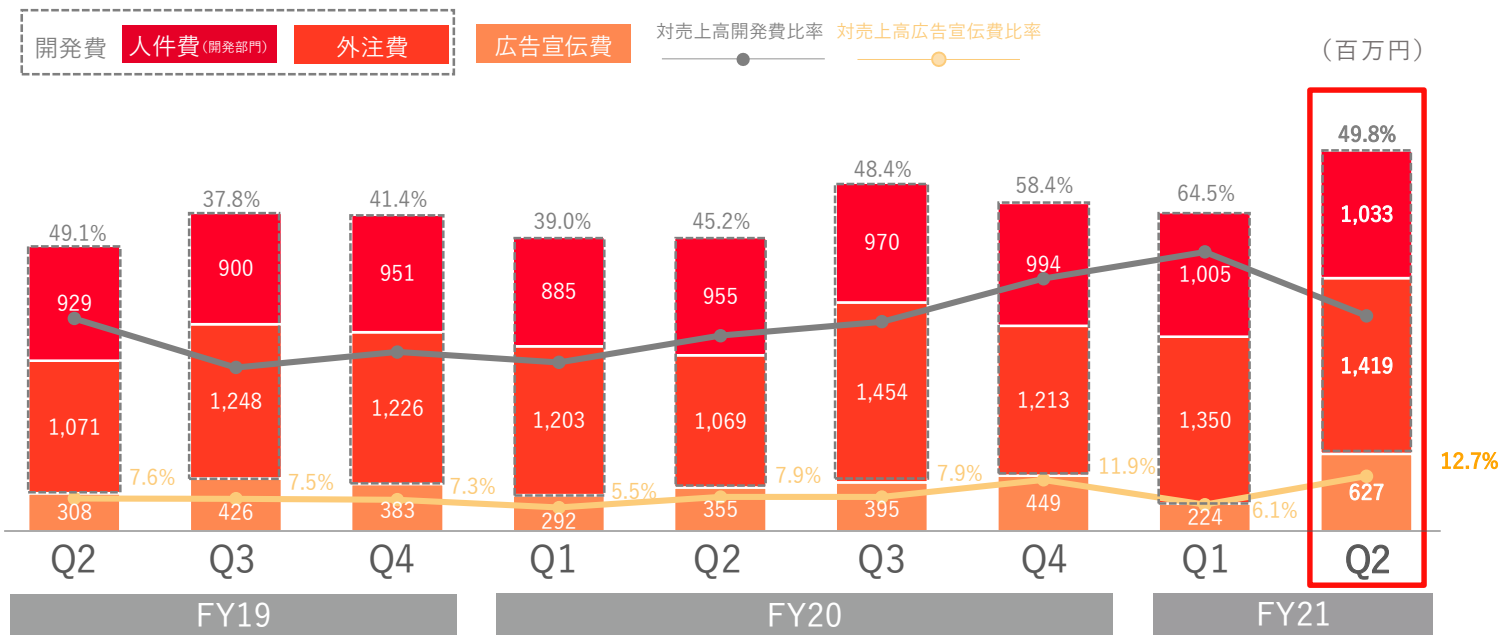
対売上高広告宣伝費比率

12.7%

(Q2累計期間)

9.9%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY21 Q2	FY20 Q2	前年同期比	FY21 Q1	前四半期比
売上原価	4,768	3,286	+45.1%	3,471	+37.4%
支払手数料	1,570	852	+84.4%	640	+145.3%
人件費	1,033	955	+8.2%	1,005	+2.8%
外注費	1,419	1,069	+32.8%	1,350	+5.1%
通信費	517	421	+22.7%	446	+15.9%
その他	226	△11	-	28	-
販売管理費	1,136	825	+37.7%	775	+46.6%
広告宣伝費	627	355	+76.5%	224	+179.7%
人件費	229	227	+0.8%	256	△10.4%
その他	280	242	+15.4%	295	△5.0%

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、54.6%と健全な水準を維持

現金及び預金

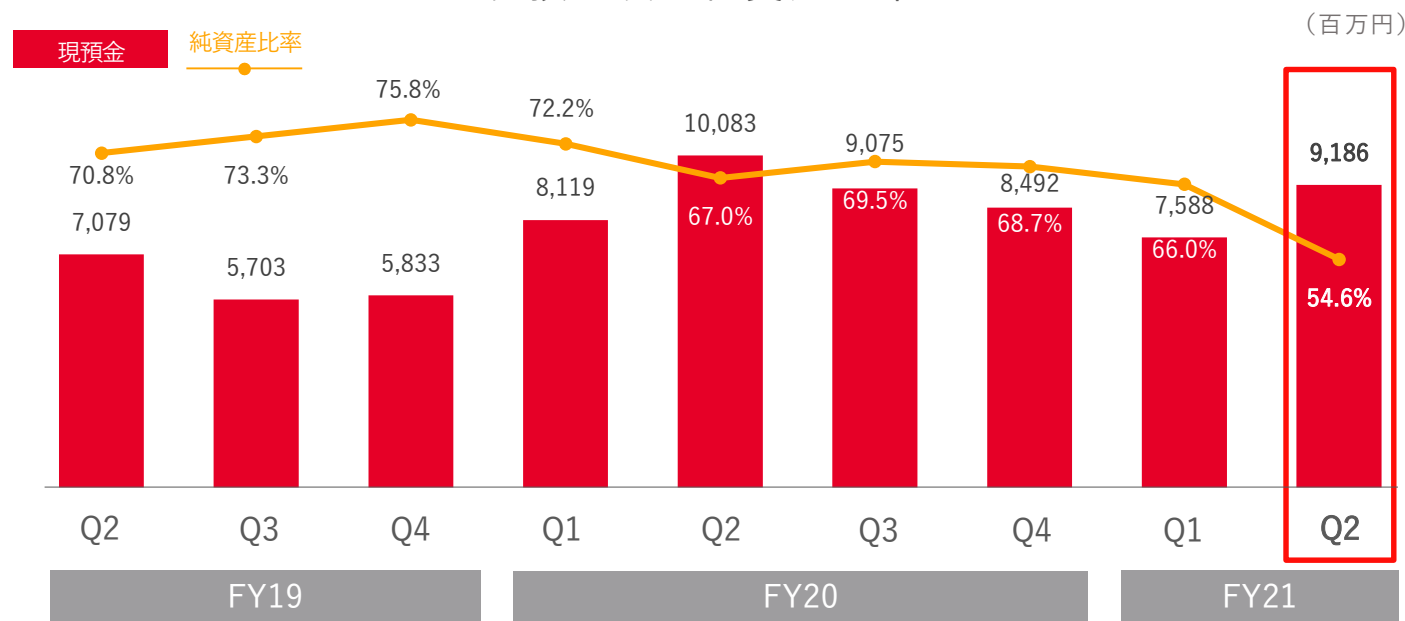
91.8億円

YonY Δ 8.9% QonQ +21.1%

純資産比率

54.6%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY21 Q2	FY20 Q2	前年同期比	FY21 Q1	前四半期比
流動資産	13,358	13,542	Δ 1.4%	10,579	+26.3%
現金及び預金	9,186	10,083	Δ 8.9%	7,588	+21.1%
固定資産	8,086	10,410	Δ 22.3%	11,085	Δ 27.1%
総資産	21,444	23,953	Δ 10.5%	21,665	Δ 1.0%
流動負債	5,072	4,375	+15.9%	3,784	+34.0%
固定負債	4,658	3,529	+32.0%	3,577	+30.2%
純資産	11,714	16,049	Δ 27.0%	14,304	Δ 18.1%

ハイライト

- ✓ 人員数は、QonQで横ばい
- ✓ 今期中を目途に開発運営体制を見直し、コストの適正化を図る

人員数（連結）

862人

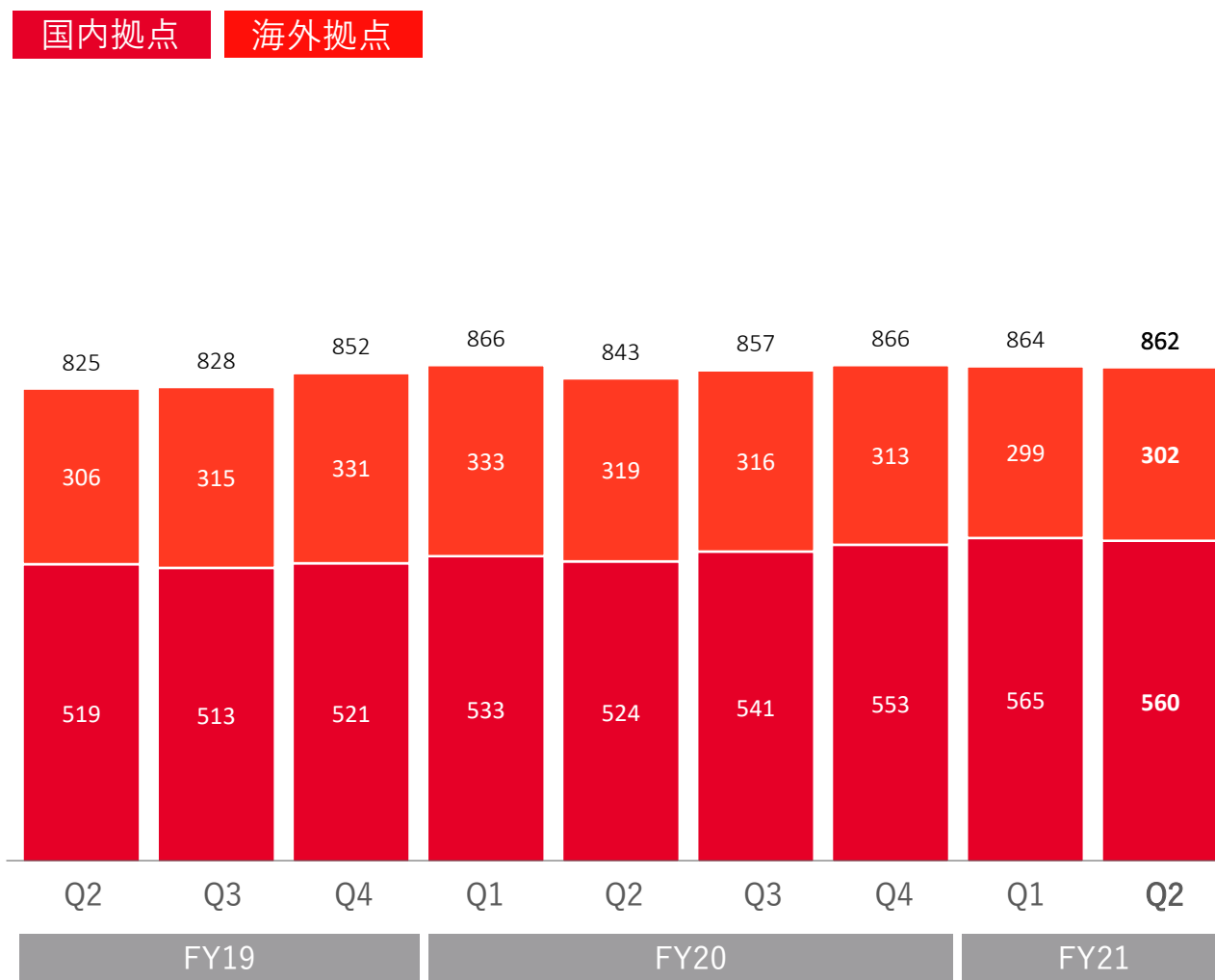
国内人員

560人

海外人員

302人

人員数（連結）



Appendix

モバイルオンラインゲーム事業

FY14
配信



ファンキル

- ✓ リリース2500日キャンペーンや周年イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等を予定



FFBE (※)

- ✓ 周年イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移

FY15
配信



タガタメ

- ✓ 有力IPとの新規、復刻コラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとの新規コラボや周年施策の実施等を予定



クリュニ

- ✓ リリース2000日記念キャンペーンの実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 年末年始施策や季節イベントの実施等を予定

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や周年前イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移



乃木フラ

- ✓ 2021年8月12日に配信を開始
- ✓ TVCMやリアルグッズイベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移

FY21
配信



ブレフロ
レゾナ

- ✓ 2021年9月15日に配信開始も、立ち上がりは苦戦
- ✓ 今後、新規コンテンツやマルチ機能等の追加を予定

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実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移

FY17
配信



タガタメ

海外言語版

- ✓ 季節イベントの実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 季節イベントや周年施策の実施等を予定

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コラボや有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移

新規事業

足元が好調なブロックチェーン事業においては、投資を更に強化する方針。
XR事業においては、既存投資先の選別を行いつつ、主にファンドを通じた投資回収を推進

XR事業

ブロックチェーン事業

投資領域

- 将来の事業化を見据えて既存投資先の選別を行いつつ、親和性の低い投資先の売却等を通じた投資回収を推進

- gcc1号及び9月に組成したgCC2号を通じた積極的な投資を実行。将来の投資収益創出に向けた基盤構築を図るとともに、投資先との協業による事業展開を推進
- ノード事業の収益力を更に強化し、確固たるビジネス基盤の確立を図る

コンテンツ開発

- 市場成長を見極めつつ、適切なタイミングにて、投資先との協業等を通じたコンテンツ開発を実施する等、事業化を検討

- 投資先のdouble jump.tokyoとの事業連携を更に強化し、ブロックチェーン技術を活用したNFT等のコンテンツ販売やゲーム開発等に注力



- ✓ VR FUNDの投資先の時価が一時的に下落（※）したこと等により、Q2に持分法による投資損失約3.5億円を計上

（※）2021年9月末時点の投資先の時価を基準に算出

主な投資先



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12.5億ドルに達し、VR企業で世界初のユニコーンに



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



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

- ✓ gumi Cryptosにて保有する暗号資産の時価が回復^(※1)し、Q2に暗号資産評価損が約3.3億円減少
(※1) 2021年10月末時点の暗号資産の時価を基準に算出
- ✓ gCC1号は既に投資元本を回収済。今後も継続的に売却を行い、投資回収を推進

主な投資先^(※2)



Opensea

世界初で最大のNFTマーケットプレイス。
アート、音楽、ゲームアイテム、バーチャル
コレクティブル等、様々なNFTを販売



YGG

ゲーミングNFTのDeFi：ブロックチェーン
ベースの経済圏でのプレイを通じて利回りを
生み出すプレイ・トゥ・アーンของเกมギルド
の開発と運営



Qredo

クロスチェーンのリクイディティ：2nd レイ
ヤーネットワークのパフォーマンス特性を備
えたマルチパーティー計算インフラの開発

VEGA

Vega Protocol

分散ネットワーク上でデリバティブ取引を
可能とするプロトコルの開発



1inch Exchange

流動性、価格及び取引コストを全て最適化
できる分散型取引所（DEX）アグリゲーター
の開発



Celsius

コミュニティの総資産が300億ドルを超える、
クリプト資産管理Cefiプラットフォームの
開発

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**