

# 2025年4月期 決算説明資料

第2四半期決算説明資料



株式会社gumi  
(3903)

# 目次

■ 決算概要（連結）	P 2
■ 業績回復の進捗	P15
■ パイプライン	P30
■ 業績の推移	P36
■ Appendix	P41



決算概要（連結）

# エグゼクティブサマリー

## Q2決算サマリー

- ・収益構造の改善により、Q1に続き **営業及び経常黒字を継続**
- ・モバイルオンラインゲーム事業は、採算が悪化したタイトルを配信停止。更なる収益安定化に向けて、組織再編を含めた取り組みを推進
- ・ブロックチェーン等事業におけるゲーム開発については昨今の市場動向に鑑み、**パイプラインを大幅に見直し。一方、金融領域については、ビットコインのステーキングを始めるなど一層強化**

## トピックス

### モバイル オンラインゲーム事業

- ・『アスタタ』は9月30日、『タガタメ』は11月28日にサービス終了
- ・『乃木フラ』について、長期的なサービスの提供を目的として、12月1日よりアピリッツとの共同運営体制に移行

### ブロック チェーン 等事業

#### エンター テイメント

#### ゲーム

- ・クルーズとの協業案件である『エルゴスム』が10月17日に配信開始
- ・協業先との協議のもと、一部協業プロジェクトの開発中断及び中止を決定

#### PF

- ・今月よりレイヤー1ブロックチェーン『Sui』のチェーン上にOSHI(※1)を順次移行させ、Sui Foundationとの連携を更に強化

#### 金融

#### アセマネ 投資

- ・ノード運営に参画するチェーンは順調に拡大。**新たにビットコイン等のステーキングを開始**
- ・アセットマネジメントを中心とする**金融領域の強化**に事業方針を変更

### 全社

- ・SPST(※2)とIPタイトル開発を含めた複数の新規企画が進行中
- ・成長事業であるAI領域への投資を継続、新たな事業創出を目指す

※1 OSHIとは、BOBGが発行するPolygonチェーン上のトークン。当社のOSHI3プロジェクトの中核をなす暗号資産

※2 SPSTはSUPER STATE HOLDINGS株式会社を指します

# 事業方針の一部見直し

## モバイルオンラインゲーム事業

- ✓ 安定収益基盤の強化を目的として、**制作委員会等への参画を推進**
- ✓ 事業方針を実現するために、今後も継続的な組織再編を執行予定

※赤文字は更新箇所

カテゴリー	内容
IPタイトル	複数本を早期にリリース
受託	受託本数を増加させ、安定収益を確保
カジュアル,PC向け,コンソール,Steam等	新たな取り組みとして、収益源の多角化を実施
IP創作	<b>制作委員会等への参画機会を推進</b>



## 堅実な開発体制を構築

再編前

再編後

スタジオ	役割	スタジオ	役割
(国内) FgG グラムス他子会社	スタジオ、子会社単位でオリジナル、IP、受託タイトルを開発	(国内) <b>事業部制</b> グラムス他子会社	事業部ごとに得意なゲームエンジンを保有し、IP及び受託タイトルの開発に特化
(海外) gumi Asia gumi Taiwan	海外タイトルの運営 イラスト部門	(海外) gumi Asia gumi Taiwan	海外運営を国内に移管し、大幅に人員規模を縮小 イラスト部門

# 事業方針の一部見直し

## ブロックチェーン等事業

- ✓ ゲーム開発については昨今の市場動向に鑑み、パイプラインを大幅に見直し
- ✓ 一方、金融事業については、**ビットコインのステーキングを始めるなど一層強化**

※赤文字は更新箇所

	カテゴリー	内容
エンター テイメント	ゲーム	パイプラインを全体的に見直し、開発本数を縮小 ・ IPタイトルは、版元が市場動向を見定めた動きへ方針を変更したことに伴い、一部タイトルについては当面開発を中断 ・ 自社開発は『ブレフロバーサス』の大ヒット創出に注力 ・ 協業タイトルは原則開発継続するも、一部開発を中断
	プラットフォーム	OSHI3の拡張によるトークンの価値向上
金融	アセット マネジメント	これまで以上に運用資産を拡大（来年度からの外部資本による運営開始に向けて、具体的スキーム構築中→確定後、速やかにIR開示予定）
	投資	引き続き3ファンドを運用し、投資回収を進める

# 決算概要：2025年4月期 第2四半期（PL）

- ✓ QonQでは一部タイトルのサービス終了により減収も、Q1で実施した収益構造の改善、及びOSHIの継続受領により、**営業利益は増益**
- ✓ 『エルゴスム』のFCTトークンの継続受領、及びOSHIも含めたトークンの価格上昇等により、営業外収益を計上し、**経常利益は大幅に増益**

2025年4月期

2024年4月期

(百万円)

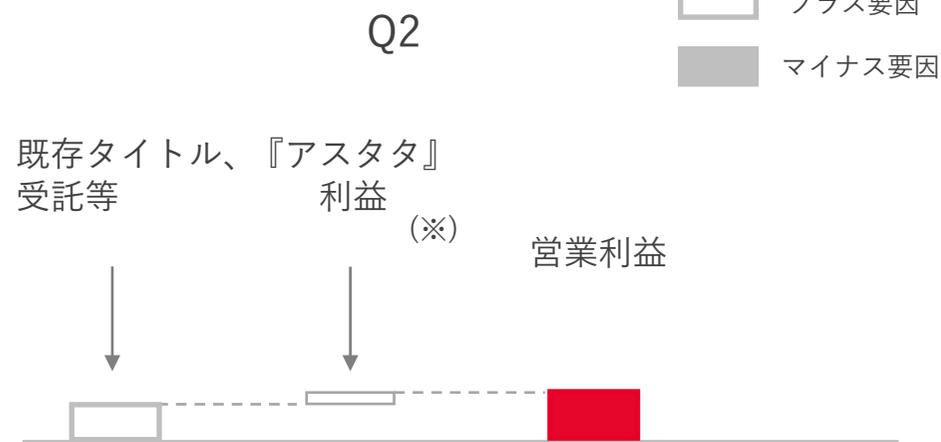
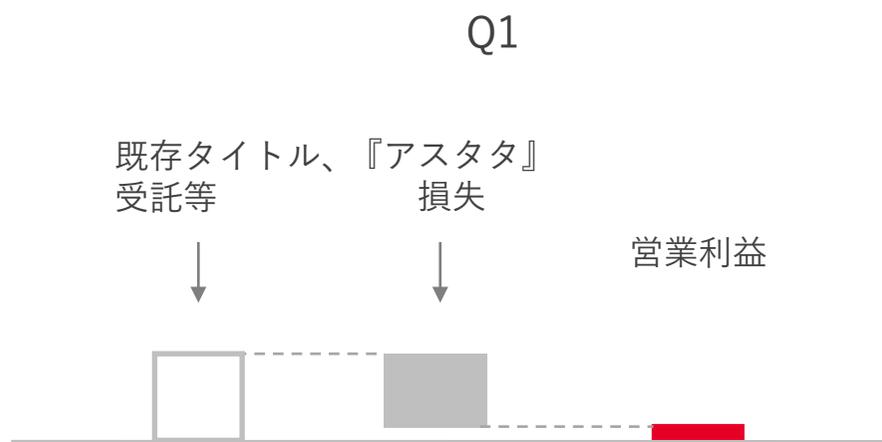
	2025年4月期				2024年4月期			
	Q1	Q2	QonQ	Q2累計	Q2	YonY	Q2累計	YonY
売上高	2,848	2,645	△203	5,494	3,158	△513	5,848	△354
営業利益	65	114	+49	179	△1,328	+1,442	△1,971	+2,150
経常利益	262	728	+466	990	△1,514	+2,242	△2,127	+3,117
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△167	767	+934	599	△664	+1,431	△1,430	+2,029

# 決算概要：セグメント別業績（PL）

## モバイルオンラインゲーム事業において**増益**

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、Q1で実施した収益構造の改善により、**営業黒字にて着地**
- ✓ 『アスタタ』は9月30日、『誰が為のアルケミスト』は11月28日（8年10カ月運用）をもってサービスを終了

営業損益イメージ



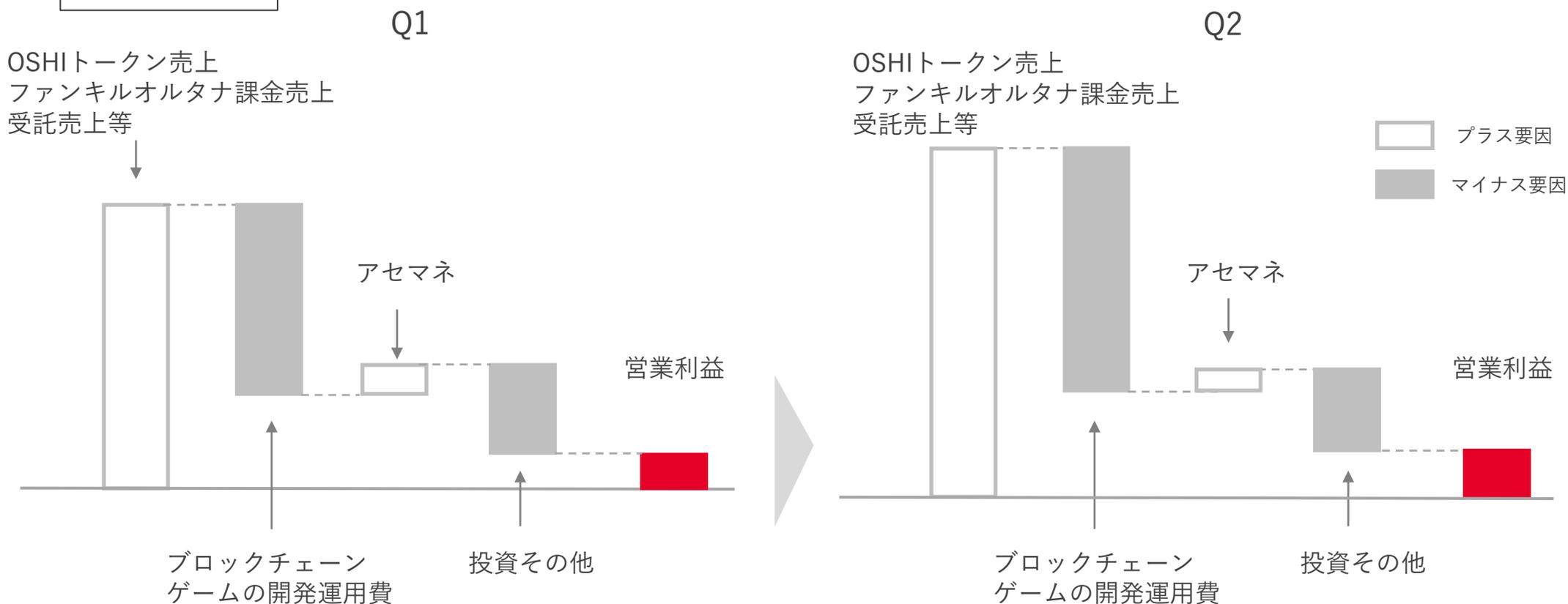
※サービス終了に伴う一過性の収益を計上

# 決算概要：セグメント別業績（PL）

## ブロックチェーン等事業において**増益**

- ✓ ブロックチェーン等事業は、協業先との協議により一部タイトルの開発中止があったものの、OSHIトークンの収益貢献により**営業黒字を継続**

営業損益イメージ



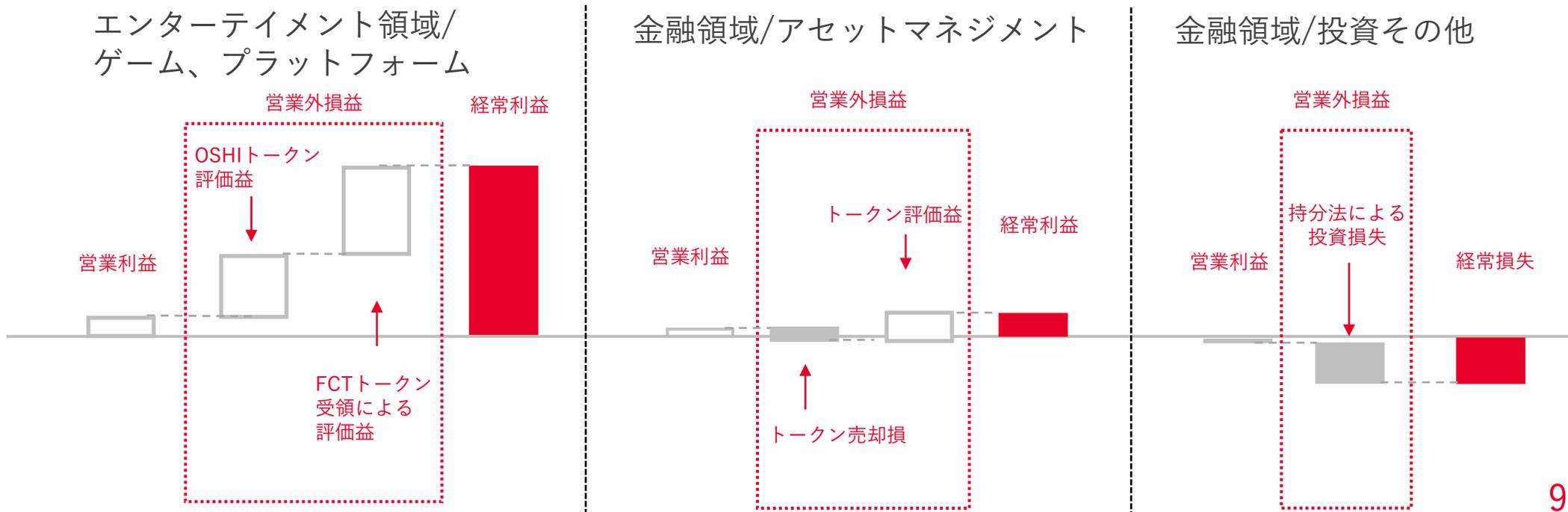
# 決算概要：ブロックチェーン等事業の利益に関する補足説明

## FCTトークンの継続受領及び保有暗号資産の価格上昇に伴い Q1に引き続き経常黒字

- ✓ エンターテインメント領域は、『エルゴスム』のFCTトークンの継続受領、及びOSHIトークンの価格が上昇したことにより大幅に増益し、経常黒字を継続
- ✓ アセットマネジメント領域は、Q1で下落した一部主要銘柄が価格を戻した結果、評価益を計上し経常黒字へ転換。引き続きポートフォリオ分散並びに運用資産の拡大を図ることにより、長期目線で運用を継続
- ✓ 投資その他領域は、Q1において、gCC2号が保有する暗号資産の価格上昇を主因とした持分法による投資利益393百万円を計上するも、Q2では同保有暗号資産の価格下落が主因となり、持分法による投資損失を340百万円計上（Q2累計では+52百万円）

ブロックチェーン等事業の営業外損益イメージ（Q2）

□ プラス要因  
■ マイナス要因



# トピックス：『乃木フラ』の共同運営体制への移行

- ✓ 長期的なサービスの提供を目的として、12月1日よりアプリッツとの共同運営体制に移行

gumi

Appirits

46  
乃木坂

キミだけの  
乃木坂46を  
プロデュース。

乃木坂的フラクタル  
*nozakiaka 46's Fractal*



## トピックス：『エルゴスム』を10月17日に配信

- ✓ クルーズとの協業案件である『エルゴスム』が10月17日に配信
- ✓ 当該ゲームに関わるFCTトークンを今後も継続して受領



# トピックス： Sui Foundationとの連携強化

- ✓ 今月より『Sui』のブロックチェーン上にOSHIを順次移行
- ✓ 引き続き、ノード運営を強化するとともに、『ブレフロバーサス』についても、大ヒットに向けて着実に開発を進行



OSHIの大半を  
PolygonからSuiに移行



OSHIの流動性向上を目的としたSuiエコシステムとの連携



ブレフロバーサスの共同開発



# トピックス：SPSTとの事業連携の進捗について

※赤文字は更新箇所

- ✓ SPSTとの事業連携について、モバイルオンラインゲーム事業及びブロックチェーン等事業ともに順調に進捗中

## ① オリジナルIP x ゲーム

- ✓ SPSTグループが保有するIPタイトルを活用したカジュアルゲームをLINE等のアプリにて配信することを検討中
- ✓ 当社が持つゲームノウハウや知見をインディーゲームクリエイターに提供し、高品質なゲーム作品を提供するプラットフォーム構想を検討中  
SPSTグループのアーティストとも連携を模索

**SUPER  
STATE**  
HOLDINGS

**gumi**

## ② IP x メタバース(XR) x OSHI3

- ✓ クリエイターとファンの新たな楽しみや交流を実現できる仮想世界、バーチャルファンダム空間(※)の実現可能性検討
- ✓ 仮想空間における通貨/報酬としてのOSHIトークンの活用性模索
- ✓ クリエイターの活用等、SPSTグループとの戦略的連携によりOSHIトークンの価値向上及び持続的成長を目指す

  
**OSHI3**



## ③ 両社が持つネットワークの相互連携による共同投資の推進

- ✓ 両社が有する業界知見や豊富な経験を駆使し、戦略的投資を推進することで、両社の企業価値向上を図る



(※)バーチャルファンダム空間とは、次世代に向けた仮想空間上の新たなファンコミュニティの空間を指します  
(※)上記施策は現段階のものであり、変更する可能性があります

# トピックス：AI領域への投資について

- ✓ カリフォルニア大学バークレー校のAIインキュベーションプログラム『AIEB』とのパートナーシップ締結に加え、その他複数の有力企業に対し投資を実行
- ✓ シリコンバレーの有力スタートアップ企業への投資を通じ、AI領域におけるプレゼンスの向上のみならず、新規事業領域における新たな事業の創出を目指す

## 投資先（一例）

※以下企業はいずれも、Y Combinatorの出身者が経営

投資先	事業内容
Toma社 	自動車ディーラー向けに開発されたAI電話自動化ツールを開発。会話型AIを使用して、受付対応を自動化し、アポイントの予約や進捗状況の確認、サービスに関する基本的な情報提供を、人手を介さずに行うことが可能。
DragonEye社 	様々な業界向けにコンピュータービジョンモデルを自動で構築するプラットフォームを開発。データの収集・ラベル付け、モデルのトレーニングやデプロイを自動化し、開発者が簡単にモデルを活用することが可能。
Piramidal社 	脳波（EEG）データを活用してAIモデルをトレーニングし、脳の理解を深めることができるツールを開発。神経科学とAIを融合させた技術を基盤に、医療や商用アプリ向けAIツールを効率的にすることができ、てんかん診断の自動化により、時間及びコストを大幅に削減することが可能。
ReactWise社 	化学プロセスを最適化するためのAIコパイロットを開発。同社独自のFoundational AIモデルを専用データでトレーニングし、データを活用した最適化や実験をロボットで自動実行することが可能。



# 業績回復の進捗

# モバイルオンラインゲーム事業の事業方針（一部変更）

※赤文字は変更箇所

## 事業方針

モバイルオンライン  
ゲーム事業

- ・『当社ゲームエンジン×IP』を軸とした収益性の高いタイトル開発を推進し、継続的な安定収益を創出
- ・一方、オリジナルタイトルは原則開発を中止
- ・カジュアルゲーム、PC向け、コンソール、Steam等の領域にも注力
- ・制作委員会等への参画機会も推進し、有力IPの獲得及びIPホルダーとしてのポジションを目指す

当社ゲームエンジン

×

IP

+

受託

=

安定利益の創出

放置ジャンル

(乃木フラ、ファンキルオルタナ)

SRPGジャンル

(幻影戦争)

王道RPGジャンル

(FFBE)

GvGジャンル

(ラグナド)

SUPER  
STATE  
HOLDINGS

ジョジョの  
奇妙な冒険  
The Animation

# モバイルオンラインゲーム事業の進捗

『ジョジョの奇妙な冒険』は順調に開発中  
 既存タイトルは、コスト適正化により引き続き増益

		2025年4月期（目標）	2025年4月期 Q2（実績）	
オンラインゲーム事業 モバイル	アスタタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>5月以降、黒字化運営体制に移行 約23億円の営業赤字を削減 減損済みのため、約28億円は発生せず</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>9月30日にサービス終了</li> </ul>	
	既存タイトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き、黒字運営を維持</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>QonQで増益し、セグメント黒字をけん引</li> <li>タガタメは11月28日にサービス終了</li> </ul>	
	受託タイトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き、安定収益源として収益寄与</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>安定収益源として収益寄与</li> </ul>	
	開発	オリジナル	<ul style="list-style-type: none"> <li>開発方針の変更により、オリジナルタイトルは原則開発中止</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>原則開発中止</li> </ul>
		IP	<ul style="list-style-type: none"> <li>『ジョジョの奇妙な冒険』及び他有力IPタイトルを継続開発。IPタイトルの開発費は原則として資産計上することから、PLへの影響は軽微</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『ジョジョの奇妙な冒険』及び他有力IPタイトルを継続開発。IPタイトルの開発費は原則として資産計上することから、PLへの影響は軽微</li> </ul>
		その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>カジュアルゲーム、コンソール、Steam等の領域にも注力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Q1より低予算カジュアルゲームを鋭意企画中</li> </ul>

# ブロックチェーン等事業の事業方針（一部変更）

※赤文字は変更箇所

## 事業方針

### ブロックチェーン等 事業

当社の主力事業として、より一層の経営リソースを投入することで事業拡大を図る

- ・ゲーム開発については昨今の市場動向に鑑み、パイプラインを大幅に見直し
- ・一方、金融事業については、**ビットコインのステーキングを始めるなど一層強化**

エンター テイメント	ゲーム	<p>パイプラインを全体的に見直し、開発本数を縮小</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・IPタイトルは、版元が市場動向を見定めた動きへ方針を変更したことに伴い、一部タイトルについては当面開発を中断</li><li>・自社開発は『ブレフロバーサス』の大ヒット創出に注力</li><li>・協業タイトルは原則開発継続するも、一部開発を中断</li></ul>
	プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"><li>・OSHI3構想の拡張によるトークンの価値向上</li></ul>
金融	アセット マネジメント	<ul style="list-style-type: none"><li>・これまで以上に運用資産を拡大（来年度からの外部資本による運営開始に向けて、具体的スキーム構築中→確定後、速やかにIR開示予定）</li></ul>
	投資	<ul style="list-style-type: none"><li>・引き続き3ファンドを運用し、投資回収を進める</li></ul>

# ブロックチェーン等事業の進捗

引き続き、トークン（OSHI、FCT）の受領が収益に貢献  
 推し活プロジェクトOSHI3は様々な価値向上策を継続して実施  
 アセマネでは、ビットコイン等のステーキングも開始し、順調に運用資産が拡大

			2025年4月期（目標）	2025年4月期 Q2（実績）
ブロックチェーン等事業	エンターテイメント	ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>『ファンキルオルタナ』が通期収益寄与。協業先からのタイトルリリースに伴う売上及びトークン受領による収益貢献</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sui Foundationと『ブレフロバーサス』の共同開発継続</li> <li>協業先との協議により、一部協業プロジェクトの開発中止を決定したことに伴い<b>パイプラインの見直しを実施</b></li> <li>FCTトークンを継続受領し、営業外収益に計上</li> </ul>
		プラットフォーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>OSHIトークンを通期にわたり受領する為、収益が拡大する見込み</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OSHI3のアライアンスパートナーは順調に拡大</li> <li>OSHIトークンが順調に推移する中、更なる価値向上に向けて複数の施策を実施</li> <li>2024年内にレイヤー1ブロックチェーンの『Sui』のチェーン上にOSHIを順次移行させ、Sui Foundationとの連携を更に強化</li> </ul>
	金融	アセットマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き、運用元本の最大化を図る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>12月9日現在の運用資産は24億円に拡大</b></li> <li>ノード運営にて、<b>ビットコイン等でのステーキングを開始</b></li> </ul>
		投資	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き、既存ファンドは投資回収を推進</li> <li>新規ファンドについては、優良な案件に投資継続</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Q1で持分法による投資利益を計上するも、Q2では投資損失を計上（Q2累計+52百万円）</li> <li>新規ファンドについては、優良な案件に投資継続</li> </ul>

# プラットフォーム OSHI3の施策について（再掲）

- ✓ SBIグループとの事業連携にて、推し活構想プロジェクトである『OSHI3』が始動
- ✓ OSHIトークンの価値を向上させるため、「ユーティリティの増加」と「流動性の向上」の両面からアプローチ



(※) OSHI3については、P44以降にて説明しております

(※1)完全希薄化後ベースとなります

## ① 自社及び他社によるOSHI3のコンテンツ投入

- ✓ OSHI3の第1弾タイトル『ファンキルオルタナ』を投入、第2弾タイトル『ブレフロバーサス』を投入予定

### 当社ゲームコンテンツ

#### 第1弾 ファンキルオルタナ

キャラ推しゲーム



#### 第2弾 ブレフロバーサス

プレイヤー推しゲーム







レイヤー1ブロックチェーン  
『Sui』の開発元であるSui  
Foundationが、  
『ブレフロバーサス』の開発に  
参画

### 他社コンテンツ

TOPPANとの『推し活コンテンツ（ディスプレイアプリ）』を共同開発中  
今後もOSHI3と連携するコンテンツを順次発表予定

## ② アライアンスの拡充

- ✓ 有力企業との戦略的パートナーシップを構築し、コンテンツ創出（IP、機能含む）からマーケティング戦略に至るまで、多角的かつ持続的な連携を推進
- ✓ アライアンスパートナーは14社から**17社へ拡大**（LUDO・MCH・Sui）



ブレフロバーサス共同開発  
OSHIの一部を『Sui』のブロックチェーン  
上に移行



\$MCHC/\$OSHI  
流動性強化キャンペーン実施



「推し活コンテンツ」の共同開発



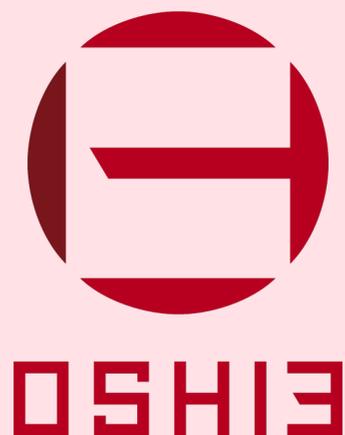
ファンキルオルタナが「αU wallet」  
との接続開始



マーケ支援

## ③ 大手暗号資産取引所への上場

- ✓ 国内外の大手暗号資産取引所への上場により流動性向上を図る<sup>(※)</sup>



### 国内



新たな大手暗号資産取引所



取引所 A



取引所 B



### 海外



新たな大手暗号資産取引所



取引所 C



取引所 D



## ④ イベント、DeFi施策等の実施

✓ OSHIの価値向上を目的とした様々なイベントを開催・参加



2月  
日本デジタル空間  
経済連盟イベント登壇



4月  
Hong Kong Web3  
Festival登壇



8月  
WebX side event主催



9月  
Tokyo Game Show  
出展及び登壇

# 2024

3月  
web3 Futures Meetupを  
主催



7月  
アイデアソン  
勉強会主催



9月  
Korea Blockchain  
Week 登壇



10月  
Tokyo SAKE Collection  
に出展



# プラットフォーム OSHI3の施策スケジュール

- ✓ OSHIの価値向上に向け、コンテンツ拡充やメタバース連携、DeFi等施策を推進  
これにより、エコシステムを強化し、OSHI 3の更なる拡大を目指す



(※) トークノミクスとは、トークンと経済 (Economics) の合成語であり、トークン (または暗号資産やステーブルコイン) を用いた経済圏のことを指します

# プラットフォーム OSHIトークンの価格推移

- ✓ BITPOINTに時価総額(※) 20億円で上場、一時は約100億円へ。10月末時点では約60億円
- ✓ 今後、OSHI3において、アライアンスの強化やコンテンツの拡充等を推進することで、OSHIトークンの更なる価値向上を図る



(※)完全希薄化後ベースとなります

# 金融/アセットマネジメント

- ✓ ノードポートフォリオの拡充や効率的な運用体制の基盤構築実施
- ✓ 新たにノード運営に参画するチェーンは4件と、順調に拡大  
( Babylon、Bera、Eigen Layer、Tabi )

## バリデータ参画チェーン



COSMOS



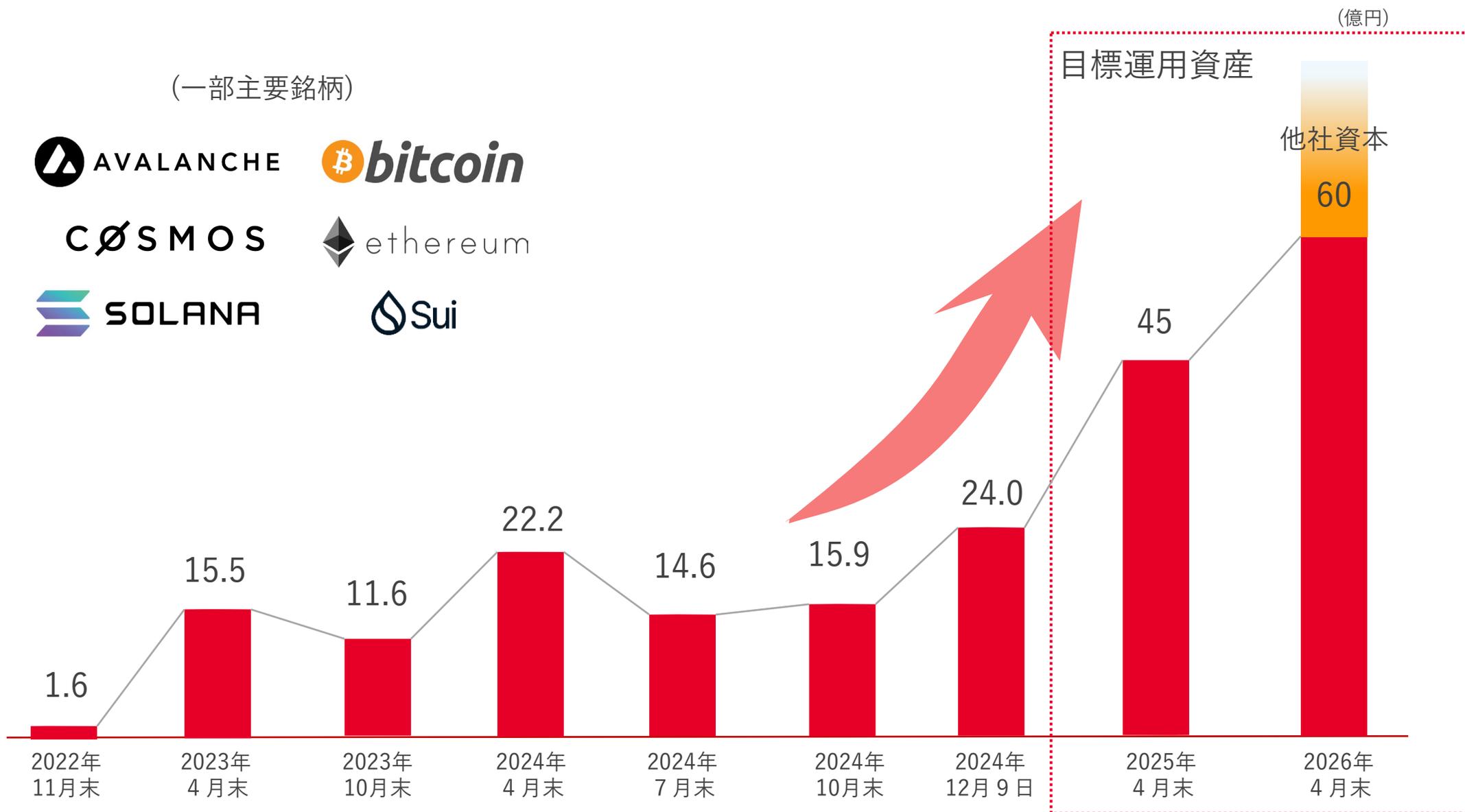
NEW



(※)アルファベット順

# 金融/アセットマネジメント

分散ポートフォリオを組むことで安定収益を創出し、  
他社資本の組込みも行うことで運用資産の拡大を図る



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

✓ 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

ファンド設立時期：2018年 5月  
ファンド規模：21M USD  
投資倍率：7.8倍  
当社への帰属分：約56億円

**gumi**  
**Cryptos**  
Fund II

投資  
フェーズ

ファンド設立時期：2022年 3月  
ファンド規模：110M USD  
投資件数：55件  
消化率：55%

**DECIMA** \*

投資  
フェーズ

【ジェネラルパートナー】



ファンド設立時期：2024年 3月  
ファンド規模：40M USD

45億円調達完了  
既に24件に投資  
(投資委員会決定済み未実行含む)

※変更点は赤字

(※) 2024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) ÷ (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

(※) 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



パイプライン

# パイプライン

- ✓ 昨今のブロックチェーンゲームの市場環境を踏まえ、パイプラインの見直しを実施  
開発プロジェクトを絞り、『ブレフロバーサス』を大ヒットさせることに経営資源を集中

## モバイルオンラインゲーム

Q1

他社 IP  
3 本



Q2

3 本

『ジョジョの奇妙な冒険』  
及び他社有力IP 2本  
(順次公表予定)

開発  
受託

3 本



2 本

リリースにより、1本減少

## ブロックチェーンゲーム

Q1

開発中  
7 本



Q2

4 本  
(※)

※パイプライン削除本数の理由及び内訳

リリース済み

1本

『エルゴスム』

開発中断

2本

『協業タイトル③』

『他社有力IP①』

## 開発タイトルの紹介：ジョジョの奇妙な冒険（再掲）

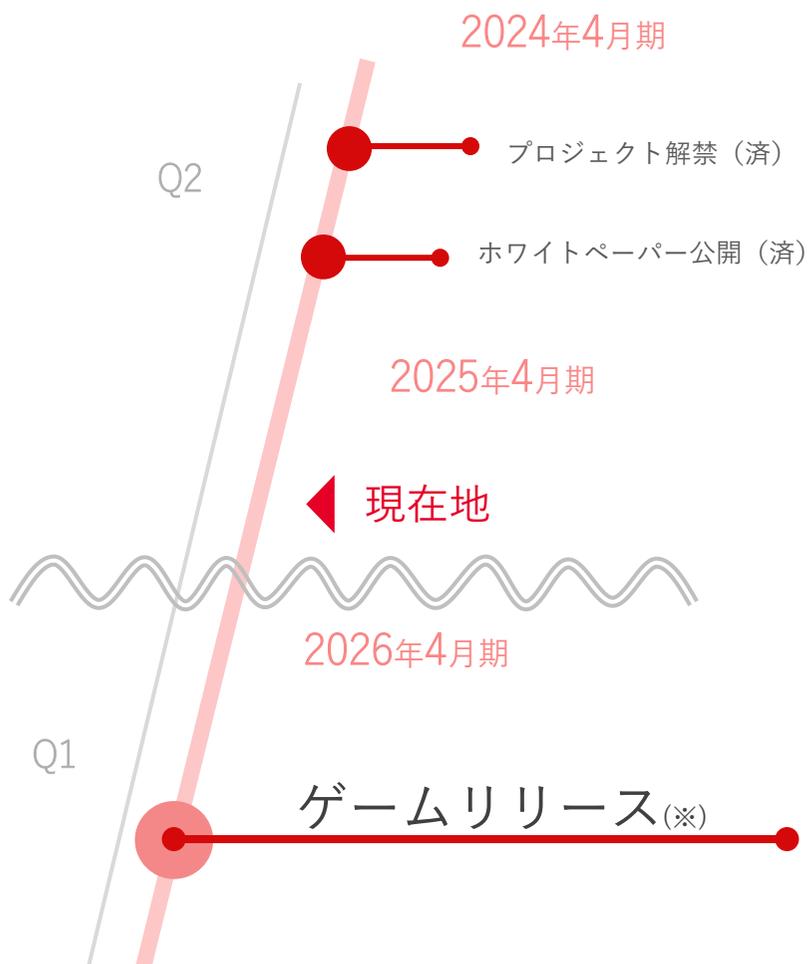
- ✓ 2026年4月期以降の配信を目指し、実績のある当社ゲームエンジンを活用し、最短スケジュールにて鋭意開発



実績のある当社ゲームエンジンを効率よく活用することで、  
開発コストを下げ、継続的な安定利益を創出

# 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
- ✓ OSHI3第2弾タイトルとして投入予定。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
- ✓ レイヤー1ブロックチェーン『Sui』の開発元であるSui Foundationと本作の共同開発継続



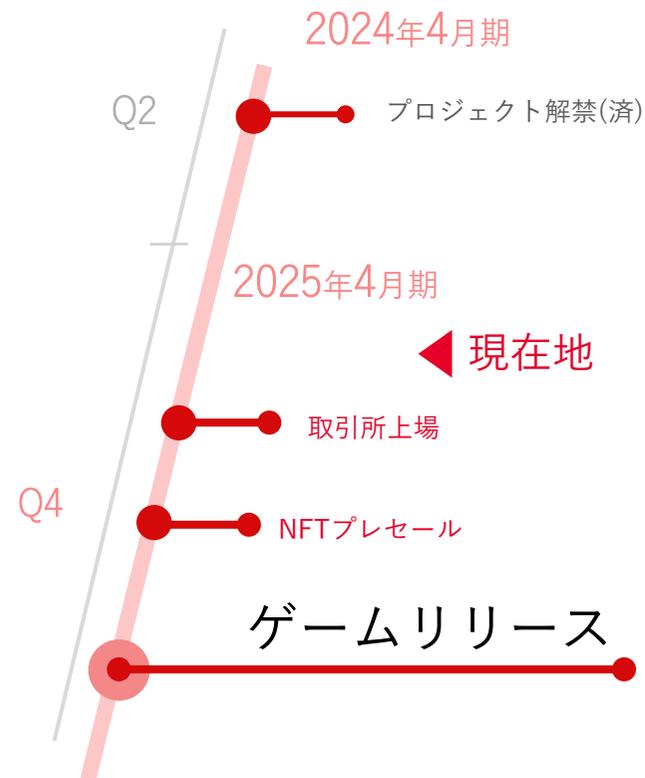
ブレフロ バーサスでは新たな世界観で新規ユニットも続々登場予定！

公式サイト:

<https://bravefrontiersversus.com/ja>

# 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TOKYO GameFi（旧 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
- ✓ OpenAI最高経営責任者であるサム・アルトマン氏が共同創業者兼会長を務めるWorldプロジェクトの主要企業であるTools for Humanityとパートナーシップを締結



(※)変更点は赤文字

世界的なweb3プロジェクトである『World』が提供するデジタルID『World ID』を使用することで、ユーザーが様々な特典を得られるプロモーションを実施予定



# 配信スケジュール

- ✓ 『エルゴスム』は10月17日に配信開始
- ✓ 『TOKYO BEAST』及び『ブレフロバーサス』は配信に向けて鋭意開発中

2025年4月期（2024年5月～2025年4月）

2026年4月期以降（2025年5月～）

配信予定タイトル

協業プロジェクト①  
TOKYO BEAST

協業プロジェクト②

ブレフロバーサス

他社有力IP②

エルゴスム

協業プロジェクト③

他社有力IP①

減少  
パイプ  
ライン

配信  
済み

開発  
中断

開発  
中断



# 業績の推移

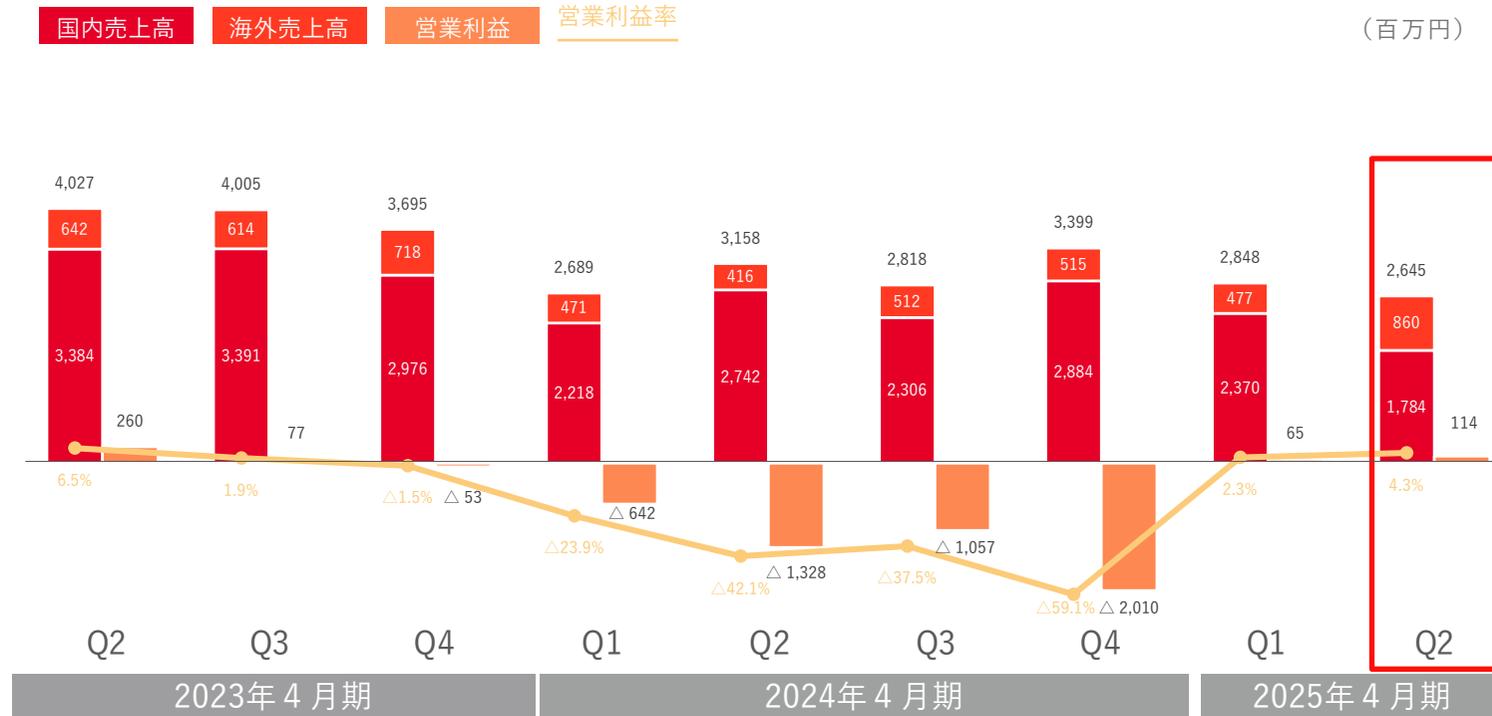
# 四半期業績の推移 (売上高・利益)

## 売上高及び営業利益

(百万円)

### ハイライト

- ✓ 売上高は、一部タイトルのサービス終了により減収
- ✓ 営業利益は、収益構造の改善、及びOSHIトークンの継続受領により増益



売上高

**26.4億円**

YonY  $\Delta$ 16.3% QonQ  $\Delta$ 7.1%

営業利益

**1.1億円**

YonY - QonQ +75.2%

海外売上高比率

**32.5%**

(百万円)	2025年4月期 Q2	2024年4月期 Q2	前年同期比	2025年4月期 Q1	前四半期比
売上高	2,645	3,158	$\Delta$ 16.3%	2,848	$\Delta$ 7.1%
売上原価	2,115	3,459	$\Delta$ 38.8%	2,292	$\Delta$ 7.7%
売上総利益	529	△301	-	556	$\Delta$ 4.9%
売上総利益率	20.0%	△9.5%	-	19.5%	-
販売管理費	414	1,027	$\Delta$ 59.6%	491	$\Delta$ 15.6%
営業利益	114	△1,328	-	65	+75.2%
営業利益率	4.3%	△42.1%	-	2.3%	-
経常利益	728	△1,514	-	262	+178.0%
親会社株主に帰属する四半期純利益	767	△664	-	△167	-

# 四半期業績の推移（費用）

## ハイライト

- ✓ 開発費は、既存タイトルのサービス終了に伴い、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、ファンキルオルタナのコストの見直し等に伴い、QonQで減少

開発費

**13.0億円**

YonY  $\Delta$ 24.5% QonQ  $\Delta$ 9.0%

広告宣伝費

**0.6億円**

YonY  $\Delta$ 88.4% QonQ  $\Delta$ 27.0%

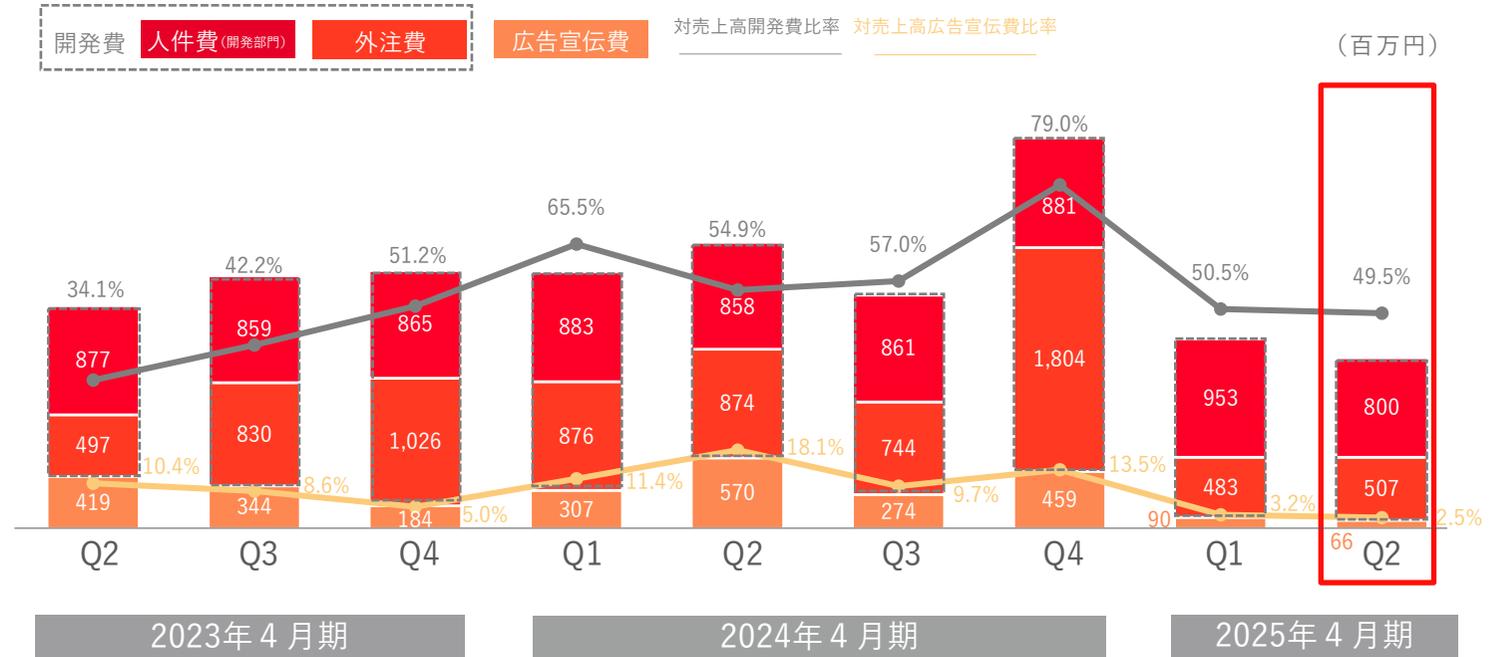
対売上高広告宣伝費比率

**2.5%**

(Q2累計期間)

**2.9%**

## 開発費及び広告宣伝費



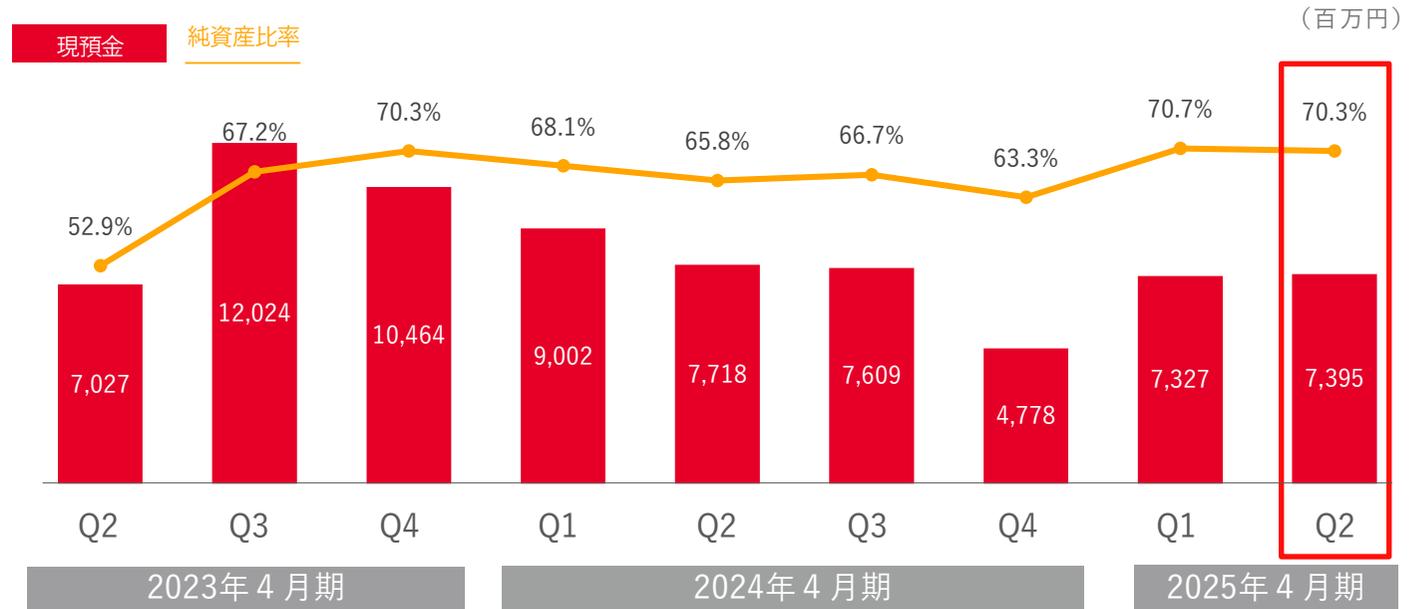
(百万円)	2025年4月期 Q2	2024年4月期 Q2	前年同期比	2025年4月期 Q1	前四半期比
売上原価	2,115	3,459	$\Delta$ 38.8%	2,292	$\Delta$ 7.7%
支払手数料	783	1,289	$\Delta$ 39.3%	872	$\Delta$ 10.2%
人件費	800	858	$\Delta$ 6.7%	953	$\Delta$ 16.1%
外注費	507	874	$\Delta$ 42.0%	483	+4.9%
通信費	206	270	$\Delta$ 23.5%	188	+9.6%
その他	$\Delta$ 182	166	-	$\Delta$ 206	-
販売管理費	414	1,027	$\Delta$ 59.6%	491	$\Delta$ 15.6%
広告宣伝費	66	570	$\Delta$ 88.4%	90	$\Delta$ 27.0%
人件費	143	189	$\Delta$ 24.7%	164	$\Delta$ 12.9%
その他	205	267	$\Delta$ 23.0%	236	$\Delta$ 13.0%

# 四半期業績の推移 (BS)

## ハイライト

- ✓ 現預金は、Q1と同水準を保持
- ✓ 純資産比率は70.3%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

**73.9億円**

YonY  $\Delta$ 4.2% QonQ +0.9%

純資産比率

**70.3%**

(百万円)	2025年 4月期 Q2	2024年 4月期 Q2	前年同期比	2025年 4月期 Q1	前四半期比
流動資産	14,165	14,531	$\Delta$ 2.5%	13,429	+5.5%
現金及び預金	7,395	7,718	$\Delta$ 4.2%	7,327	+0.9%
固定資産	8,546	11,650	$\Delta$ 26.6%	8,063	+6.0%
総資産	22,711	26,182	$\Delta$ 13.3%	21,492	+5.7%
流動負債	5,681	6,563	$\Delta$ 13.4%	4,651	+22.1%
固定負債	1,073	2,390	$\Delta$ 55.1%	1,648	$\Delta$ 34.9%
純資産	15,956	17,228	$\Delta$ 7.4%	15,192	+5.0%

# 四半期業績の推移（人員数）

## ハイライト

- ✓ 国内人員数は、希望退職の実施に伴い大幅に減少
- ✓ 海外人員数は、海外タイトルの運営を国内に移管したこと等により大幅に減少

人員数（連結）

504人

国内人員

451人

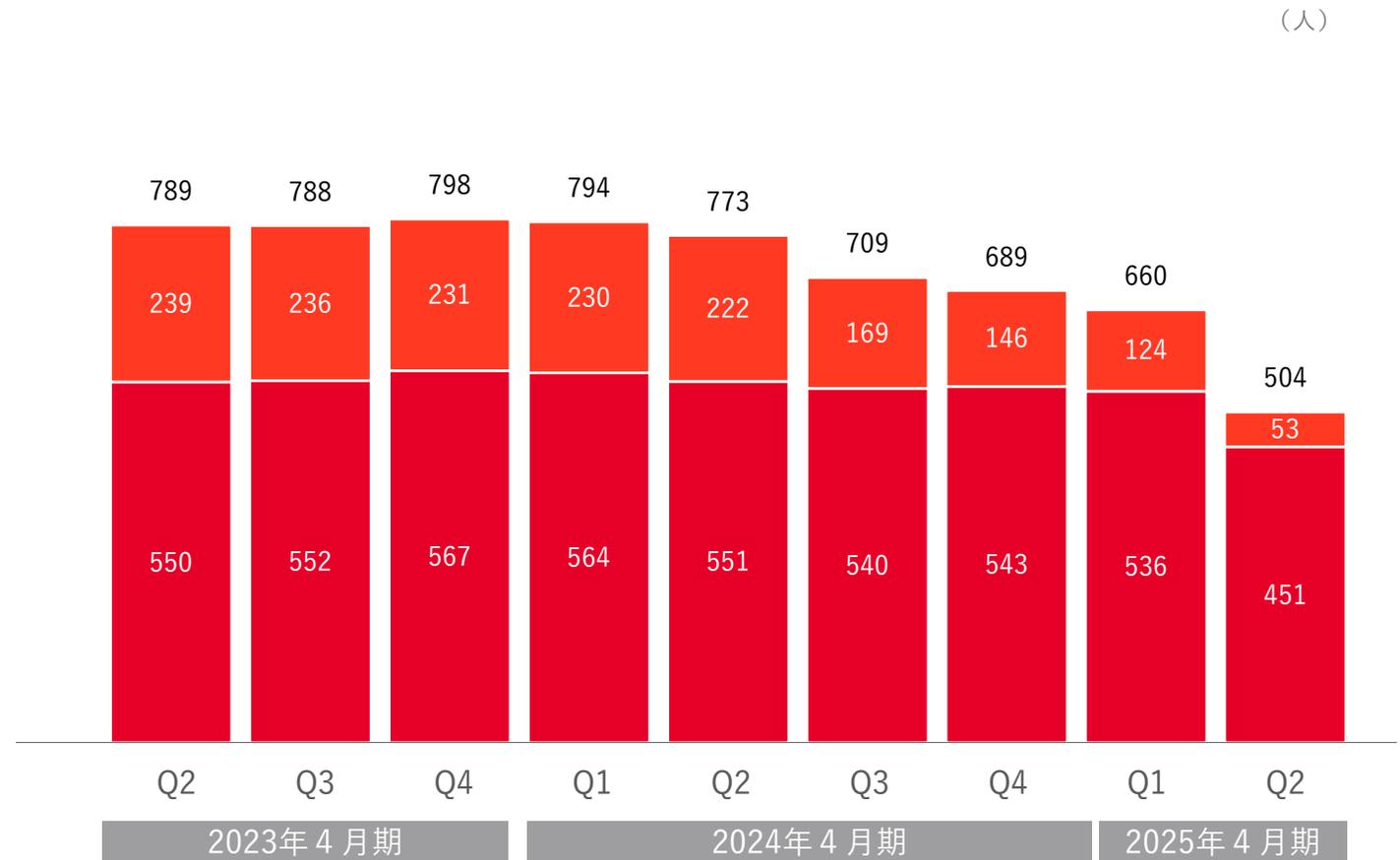
海外人員

53人

人員数（連結）

国内拠点

海外拠点

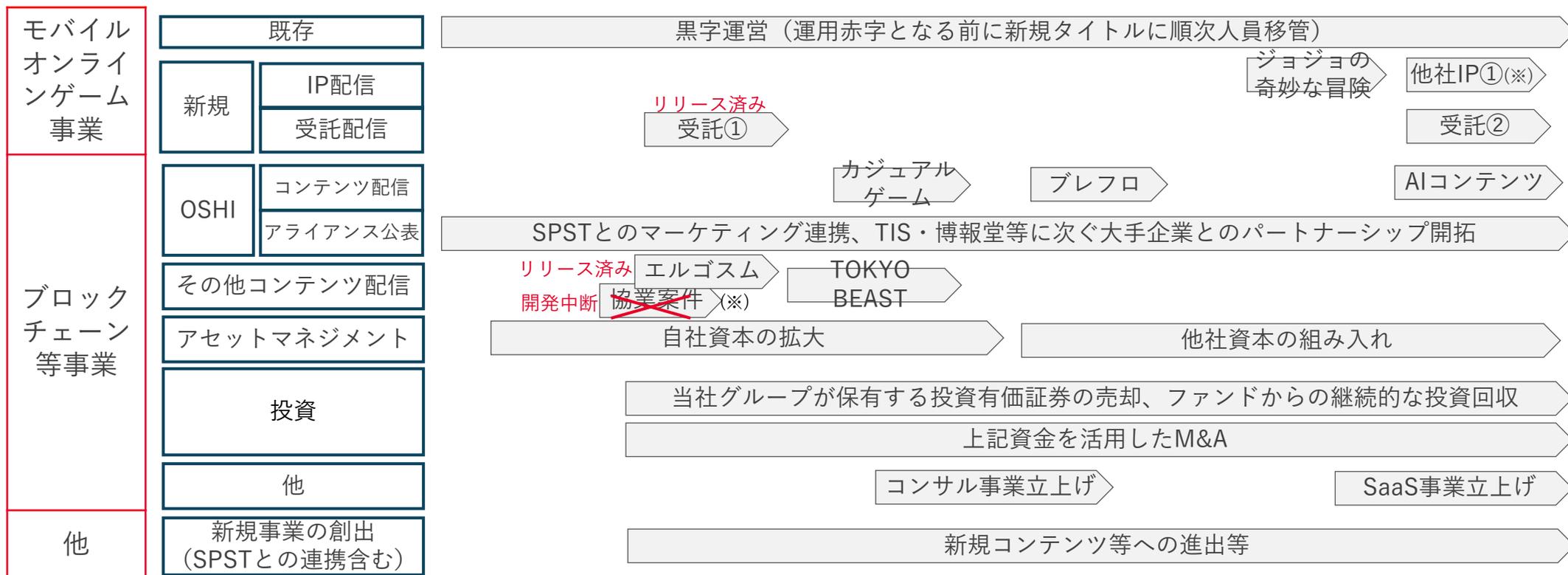




# Appendix

# 業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み（一部変更）

2025年4月期				2026年4月期			
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4



※ 他社IP①、協業案件は、決算説明資料のパイプラインにおいて含まれておりますが、タイトルは未公表となります

※ 上記スケジュール現時点の情報に基づいたイメージであり、状況により計画が大きく変動する可能性があります

# 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	✓ 9周年記念施策等を実施
	クリスタル オブ リユニオン	2016年4月	✓ 自社IPや有力IPとのコラボ等を実施 ✓ クリスマスイベント等を予定
	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	✓ 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
	乃木坂的フラクタル	2021年8月	✓ 3周年記念施策等を実施 ✓ 季節イベントや年末年始施策等を予定
	ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫	2021年10月	✓ 3周年記念施策や有力IP、自社IPとのコラボ等を実施 ✓ 季節イベント等を予定
	ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-	2024年3月	✓ 0.5周年記念施策や有力IP、自社IPとのコラボ等を実施 ✓ 自社IPとのコラボや年末年始施策等を予定
海外	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 (※3)	2020年3月	✓ 有力IP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 Co-Developed by gumi Inc.

(※3) 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

ブロックチェーン等事業の中核となる新たなトークン経済圏を立上げ（OSHI3）

# OSHI3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“**推し活**”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

## OSHI3のMISSION・VISION

### —MISSION—

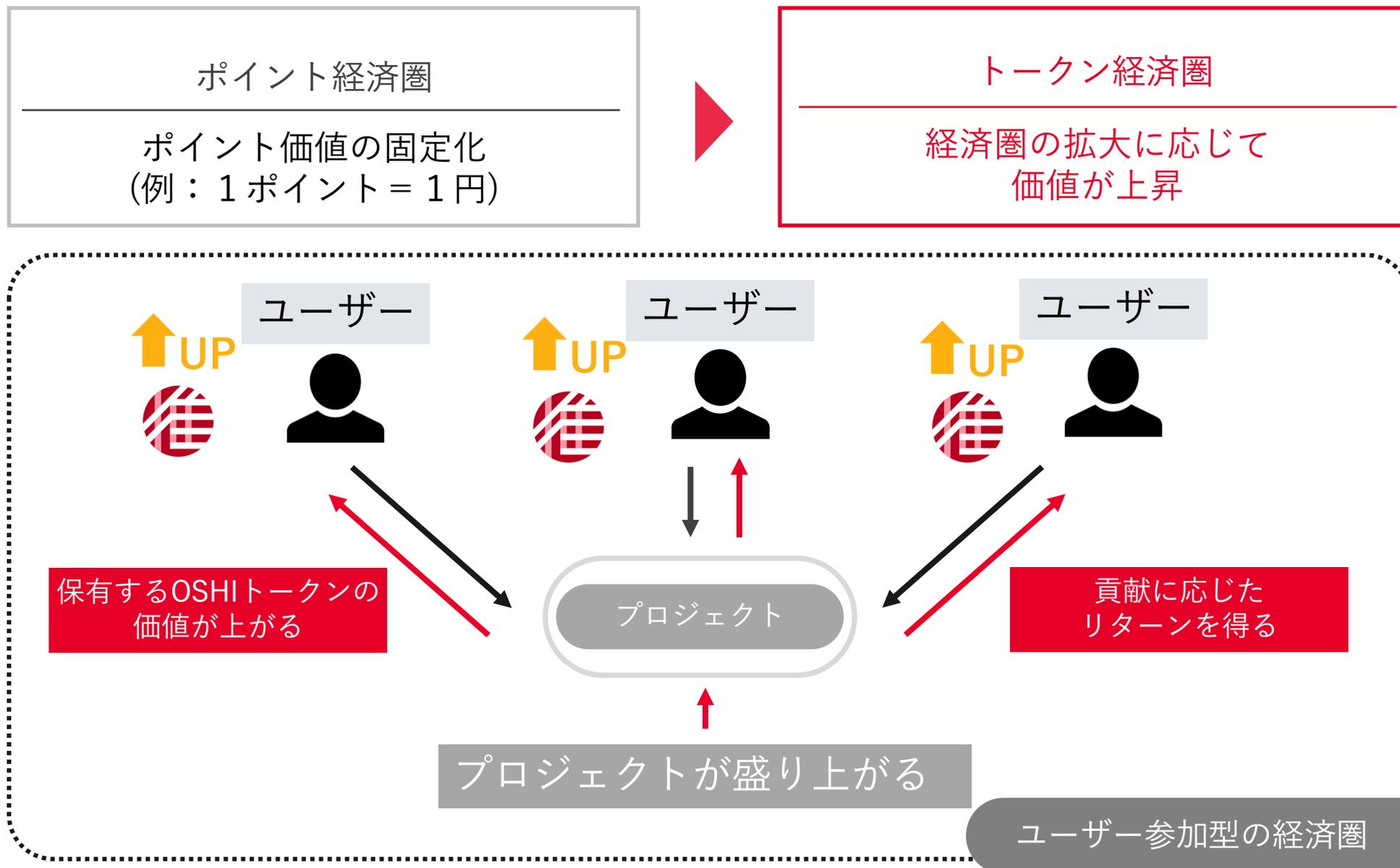
世界中のファンが『**一步先の推し活体験**』を共有できる  
ボーダーレスなプラットフォーム経済圏を構築します

### —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

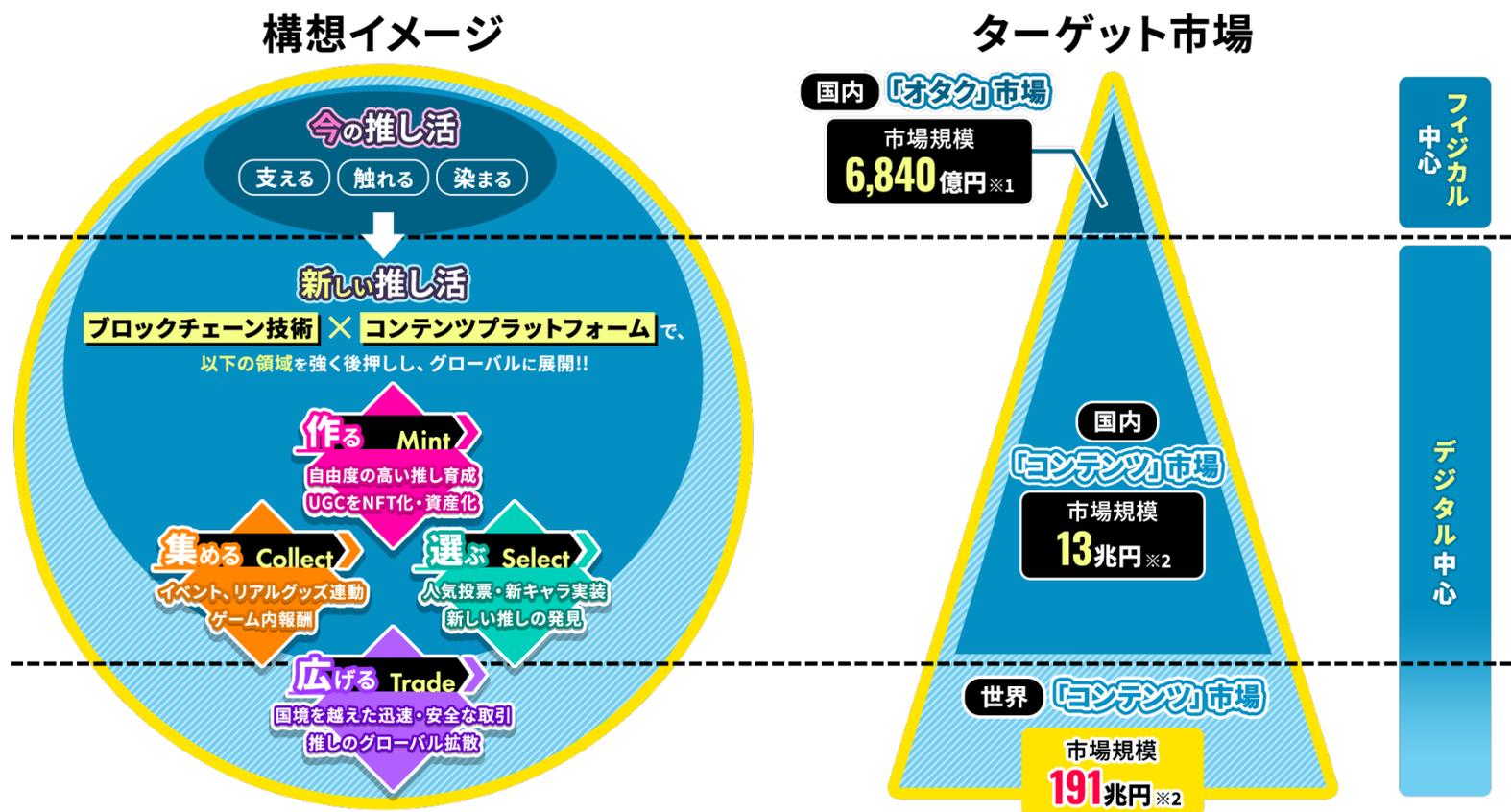
# OSHI3とは トークン経済圏（再掲）

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



# OSHI3とは 市場規模（再掲）

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

# OSHI3とは トークンの役割 (再掲)

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



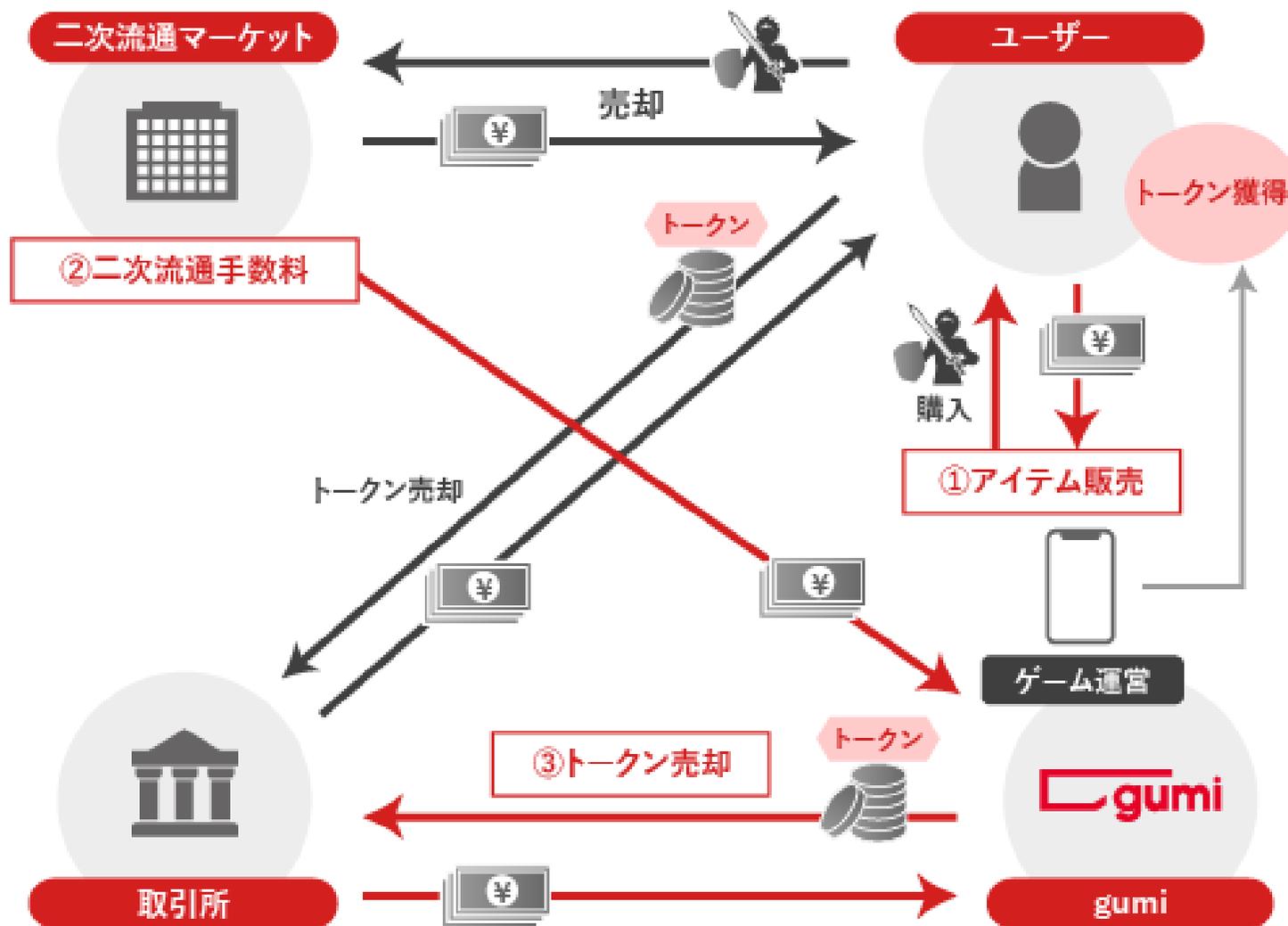
イベント等での入手、  
他ユーザーとの交換

広げる



推しのグローバル拡散

# OSHI3とは トークン経済圏における当社の収益帰属イメージ (再掲)



# OSHI3とは トークン経済圏における当社の収益帰属（再掲）

## 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

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

(※1)BITPOINT上場当初の時価総額は約20億円となり、10月31日終値の時価総額は約60億円となります

(※2) OSHIトークン受領による売上計上額は4年間にわたって毎月付与を受け、計上額は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

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～