

2024年4月期 決算説明資料

通期及び第4四半期決算説明資料



株式会社gumi
(3903)

目次

■ 決算概要（連結）	P 2
■ 業績回復へのプラン	P10
■ パイプライン	P26
■ 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（モバイルオンラインゲーム事業）

2024年4月期Q4は『アスタタ』の不振により、大幅な赤字を計上

- ・ Q4は既存タイトルが引き続き黒字維持
コスト適正化も継続的に実施



FFBE (※1)



タガタメ



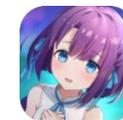
クリユニ



FFBE
幻影戦争 (※2)



乃木フラ



ラグナド

- ・ 『アスタタ』はソフトウェア約28億円を減損損失として
特別損失に計上するも、5月以降はゲーム単位での黒字運用



- ・ 開発中のオリジナルタイトルについて、市場動向及びゲーム性を考慮し、大手パブリッシャーとの協議により開発中止を決定（開発中止に伴い約10億円を売上原価に計上）
- ・ 今後については、オリジナルタイトルの開発は行わず、『当社ゲームエンジン×IP』及び開発受託を中心とした戦略に変更
- ・ 開発パイプラインとして、新たに有力IPを獲得。また、その他複数のIPタイトルを交渉中
- ・ 余剰人員について、人員整理を実施（約80名）。詳細はP8参照

エグゼクティブサマリー（ブロックチェーン等事業）

セグメント別営業利益は4月単月黒字達成済

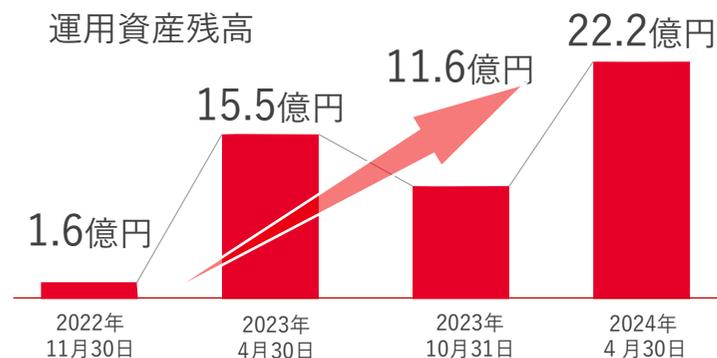
- OSHI3の アライアンス先を複数発表
- OSHIトークンの価格も 一時時価総額約100億円(※1)に迫るなど順調に推移
- OSHI3第1弾タイトルとして『ファンキルオルタナ』が好調なスタート

(OSHI3のアライアンス先)

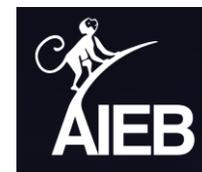


- クルーズとの協業案件である『エルゴスム』のトークン（FCT）が5月24日に暗号資産取引所「MEXC Global」に上場。トークン受領による収益を見込む

- アセットマネジメント事業は 運用資産規模が22.2億円(※2)となり、収益も順調に拡大



- 3ファンド約200億円を運用中。
gCC1号の 当社への帰属分は約63億円に
- AI分野への投資も開始



(※1) 4月3日の価格となり、完全希薄化後ベースとなります
(※2) 運用資産については、2024年4月30日時点に記載しております

決算概要：2024年4月期 第4四半期（PL）

QonQでは『ファンキルオルタナ』の配信により増収
一方、新作の開発中止に伴う費用約10億円を売上原価に計上したことにより、営業損失は拡大
また、『アスタタ』の減損損失約28億円により、親会社に帰属する四半期純損失は拡大

	2024年4月期				QonQ	通期
	Q1	Q2	Q3	Q4		
売上高	2,689	3,158	2,818	3,399	+580	12,066
営業利益	△642	△1,328	△1,057	△2,010	△952	△5,040
経常利益	△612	△1,514	△589	△1,797	△1,207	△4,514
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△765	△664	326	△4,830	△5,157	△5,934

決算概要：セグメント別業績（PL）

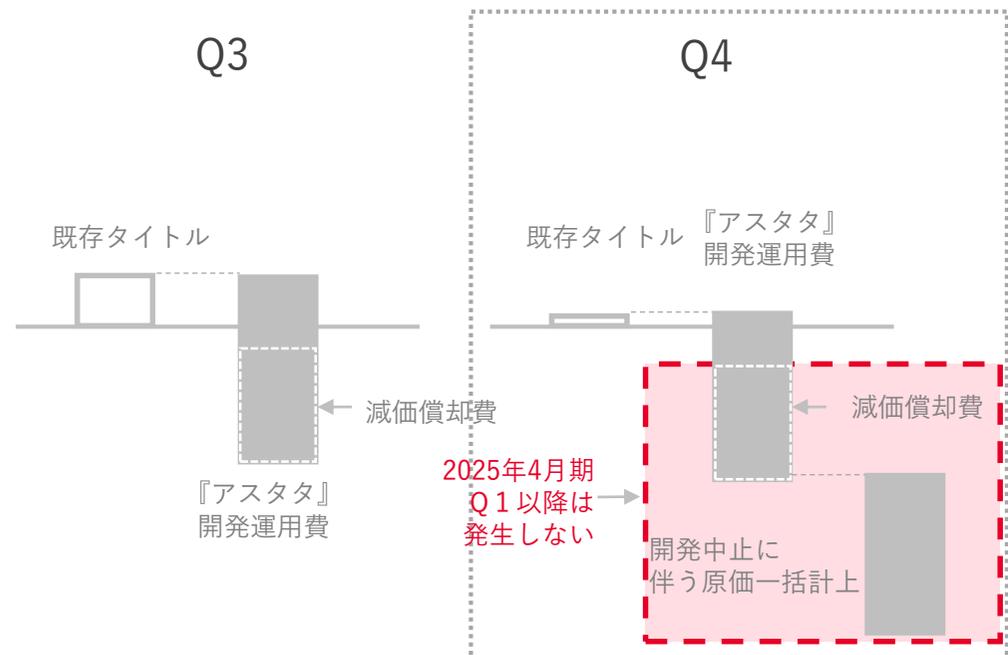
モバイルオンラインゲーム事業では新作の開発中止に伴う費用計上により赤字幅拡大
 ブロックチェーン等事業では赤字幅縮小

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、既存タイトルについてはQ3と比べて減益するも黒字を維持。一方、『アスタタ』の運用コスト削減を実施するも、オリジナルタイトルが開発中止になったことに伴い、約10億円を売上原価に計上したことから赤字幅が拡大
- ✓ ブロックチェーン等事業は、『ファンキルオルタナ』の売上が好調であり、さらにOSHIトークンの売上計上等も寄与し、Q3と比べて大幅に赤字幅が縮小

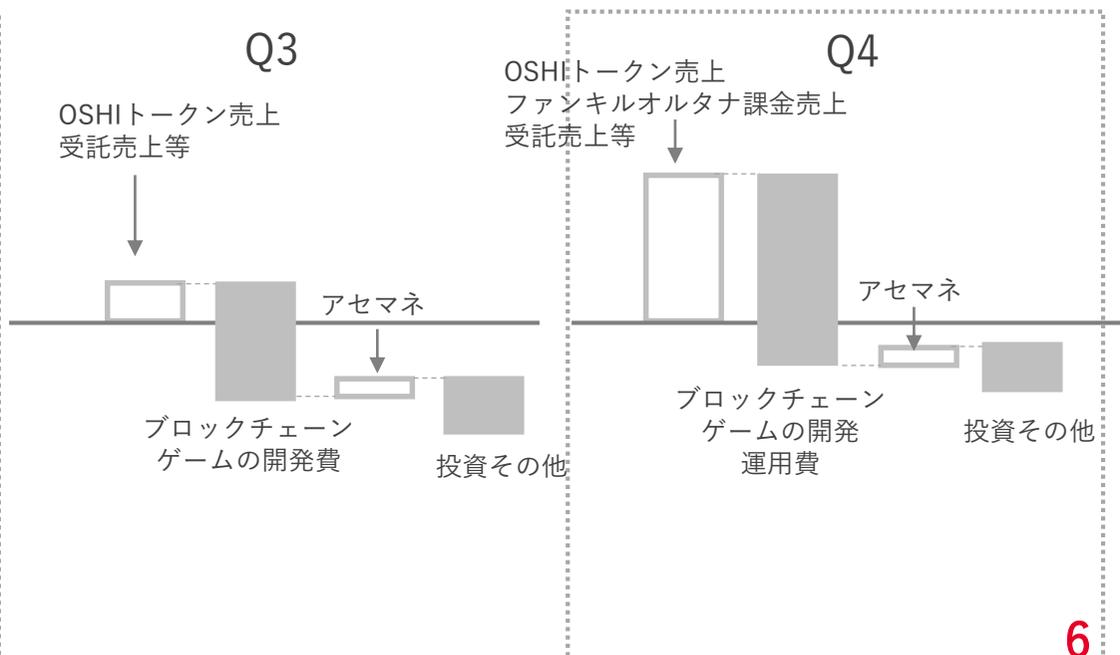
□ プラス要因
 ■ マイナス要因

営業損益イメージ

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



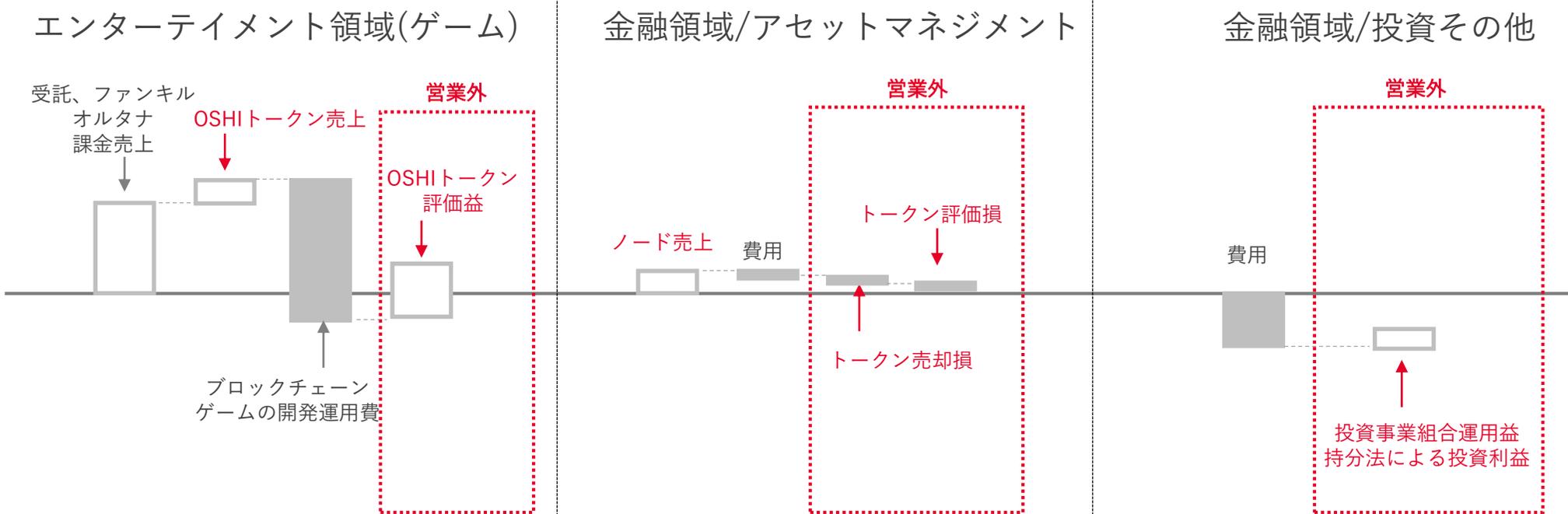
決算概要：ブロックチェーン等事業の利益に関する補足説明

セグメント別営業赤字が大幅に縮小し、かつ営業外損益についても収益貢献

- ✓ エンターテインメント領域は、『ファンキルオルタナ』の課金売上及びOSHIトークンの受領による売上だけでなく、OSHIトークンの時価上昇に伴う評価益も収益貢献
- ✓ アセットマネジメント領域は、一部主要銘柄において評価損が発生したことから営業外費用を計上するも、引き続きポートフォリオ分散化並びに運用資産の拡大を図ることにより、長期の目線で運用を行う
- ✓ 投資その他領域は、gCC 1号は投資倍率8.2倍と順調に推移しており、引き続き適切なタイミングで投資回収を図る。gCC 2号及びDecimaファンドは優良案件への投資実行による投資リターンの最大化を目指す

ブロックチェーン等事業の損益イメージ (Q4)

□ プラス要因
■ マイナス要因



トピックス：人員の合理化について

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業は、厳しい市場環境に対応するべく『当社ゲームエンジン×IP』及び開発受託を推進するための開発体制へ刷新
- ✓ ブロックチェーン等事業についても、株式会社gC Labsを中心とした体制に移行
- ✓ これらの組織再編に伴い、人員の適正化及び効率性向上を目的として2024年6月に希望退職を実施

希望退職の実施に伴う特別損失：約1億円（2025年4月期Q1に計上予定）

- ・希望退職者募集予定人数：約80名（人員削減効果約4億円/年）

※現時点での見込みであり、今後変動する可能性があります

トピックス：経営責任の明確化

本日開示した2024年4月期における連結業績及び配当の無配、並びに希望退職者募集を実施することを真摯に受け止め、この経営責任を明確化するために、以下のとおり、役員報酬の減額を実施することを、本日の取締役会にて決議

対象：代表取締役及び取締役（計2名、監査等委員である取締役は除く）
内容：役員報酬を100%減額
期間：2024年6月から8月までの3カ月間



業績回復へのプラン

事業方針の変更

事業方針の修正理由

2024年4月期において、『アスタタ』の売上が会社想定を大きく下回り約51億円の損失を計上した結果、モバイルオンラインゲーム事業において大幅な損失を計上したため

事業方針の修正

モバイルオンライン
ゲーム事業

開発体制の大幅刷新及び開発方針の見直し

- スタジオFgGを解体のうえ、事業部制に変更。それぞれの事業部にて有する『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当面開発を中止
- カジュアルゲーム、コンソールゲーム、Steam等の領域にも注力

ブロックチェーン等
事業

原則として事業方針に大きな変更はなし

- 『ファンキルオルタナ』が好調なことに加え、OSHIトークンの価値も向上しているため、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
- 株式会社gC Labsに経営判断を委譲し、迅速な意思決定を実現

モバイルオンラインゲーム事業の事業方針

事業方針の変更

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開発を中止。カジュアルゲーム、コンソール、Steam等の領域にも注力

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、タガタメ)

王道RPGジャンル

(FFBE)

GvGジャンル

(ラグナド)



モバイルオンラインゲーム事業 業績回復へのプラン（2024年4月期 vs 2025年4月期）

		2024年4月期（実績）	2025年4月期（目標）	
オンライン モバイル ゲーム 事業	アスタタ	約51億円の赤字（約23億円の営業損失に加えて、約28億円の減損損失を計上）	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	
	既存タイトル	Q2以降、黒字運営	引き続き、黒字運営を維持	
	受託タイトル	安定収益源	引き続き、安定収益源として収益寄与	
	開発	オリジナル	開発中止により約10億円の赤字	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
		IP	『ジョジョの奇妙な冒険』を開発開始。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	『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



上記プランにより

Q1以降モバイルオンラインゲーム事業における早期黒字転換を図る

ブロックチェーン等事業の事業方針

事業方針

ブロックチェーン等 事業

『ファンキルオルタナ』が好調なことに加え、OSHIトークンの価値も向上しているため、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

エンターテインメント (ゲーム)

- ・ 当社及び協業先から複数タイトルを配信

エンターテインメント (プラットフォーム)

- ・ OSHI3構想を拡張し、トークンの価値向上を図る

アセットマネジメント

- ・ 他社資本を含めた運用資産の拡大

投資

- ・ 3ファンド約200億円の運用を強化し、リターンを最大化

経営リソースを一層投入し、今期中に主力事業として
収益基盤を確立する

ブロックチェーン等事業 業績回復へのプラン（2024年4月期 vs 2025年4月期）

		2024年4月期（実績）	2025年4月期（目標）
ブロックチェーン等 事業	エンターテインメント （ゲーム）	『ファンキルオルタナ』のリリースが遅れたことにより約 13億円 の損失	『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
	エンターテインメント （プラットフォーム）	OSHIトークンが約1.5億円の利益を創出するも、OSHI3の立上げ関連コストにより若干の損失	OSHIトークンを通期にわたり受領するため、収益が拡大する見込み
	金融領域/ アセットマネジメント	年間約2億円の利益創出	引き続き、運用元本の最大化を図る
	金融領域/ 投資その他	投資株式の売却等により、約 21億円 の利益創出	引き続き、既存ファンドは投資回収を推進 新規ファンドについては、優良な案件に投資継続



『ファンキルオルタナ』及びOSHIトークンの通期収益寄与により継続的な収益創出を図る

プラットフォーム OSHI3の施策について

- ✓ 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、P42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

プラットフォーム OSHI3の施策について

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
- ✓ 『ファンキルオルタナ』については、無料Appランキング1位、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を記録
- ✓ 第2弾タイトル『ブレフロ バーサス』も早期の市場投入を図るべく鋭意開発中

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



他社コンテンツ

今後もOSHI3と連携するコンテンツを順次発表予定

プラットフォーム OSHI3の施策について

② アライアンスの拡充

- ✓ 「推し活×Web3」で実現するOSHIトークン関連プロジェクト『OSHI3』の構築が順調に進捗
- ✓ 多様な有力企業とアライアンスを組み、コンテンツ面（IP・機能含む）やマーケティング面で連携を開始

ユーティリティの
増加



コン
テン
ツ
面

ΔiHUB

BOGG

CA
GameFi

Tomorrow, Together

KDDI

Pinyokio

TOPPAN

認知度向上



マ
ー
ケ
テ
ィ
ン
グ
面

DeFimans

HashHub **HASHKEY**
DX

OneKey

Pacific Meta



OSHI3

gumi × **SBI**
GROUP

プラットフォーム OSHI3の施策について

③ 大手暗号資産取引所への上場

- ✓ 更に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(※)



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

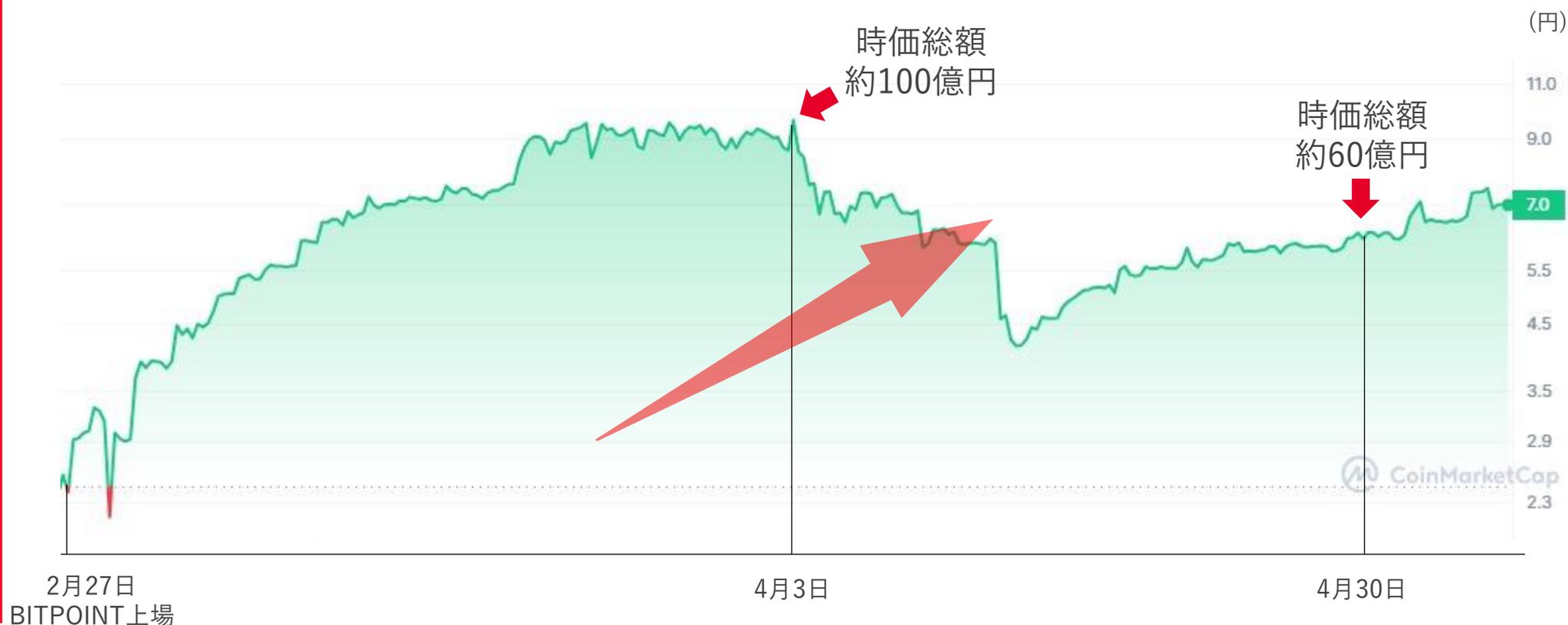


プラットフォーム OSHI3の施策について

- ✓ BITPOINTに時価総額**20**億円(※)で上場、一時は約**100**億円へ。4月末時点では約**60**億円
- ✓ 今後、OSHI3に伴うアライアンスの強化、及びOSHIトークンの国内外の大手暗号資産取引所への上場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



OSHIトークン 単価チャート



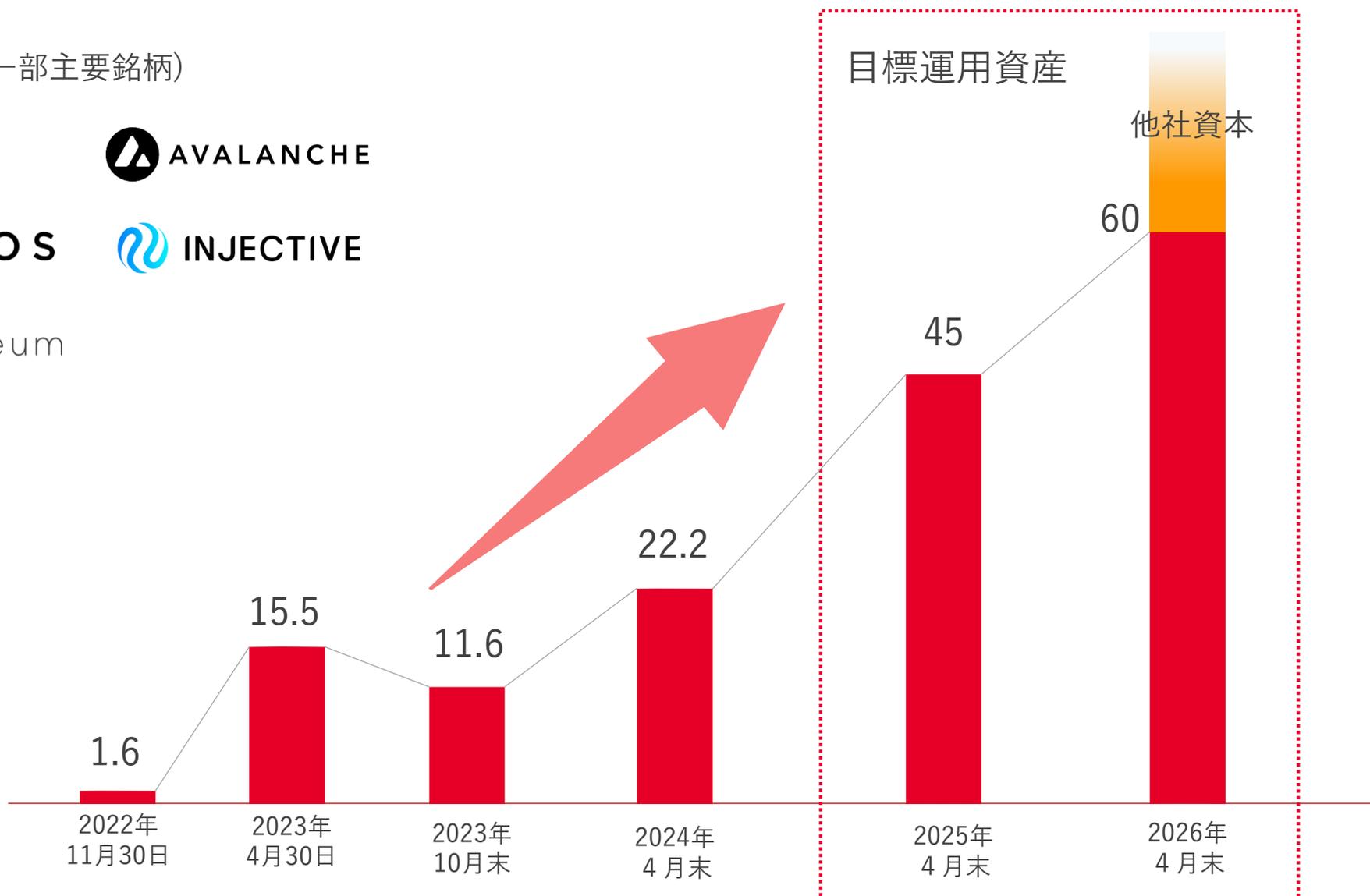
(※)完全希薄化後ベースとなります。

金融領域（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

(単位：億円)

(一部主要銘柄)



金融領域（投資）

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：**8.2倍**
当社への帰属分：約**63億円**

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：**47件**
消化率：**44.5%**

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：**30～50M USD**（予定）

45億円調達完了
既に17件の投資

（投資委員会決定済み未実行含む）

※変更点は赤字

(※) 2024年5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

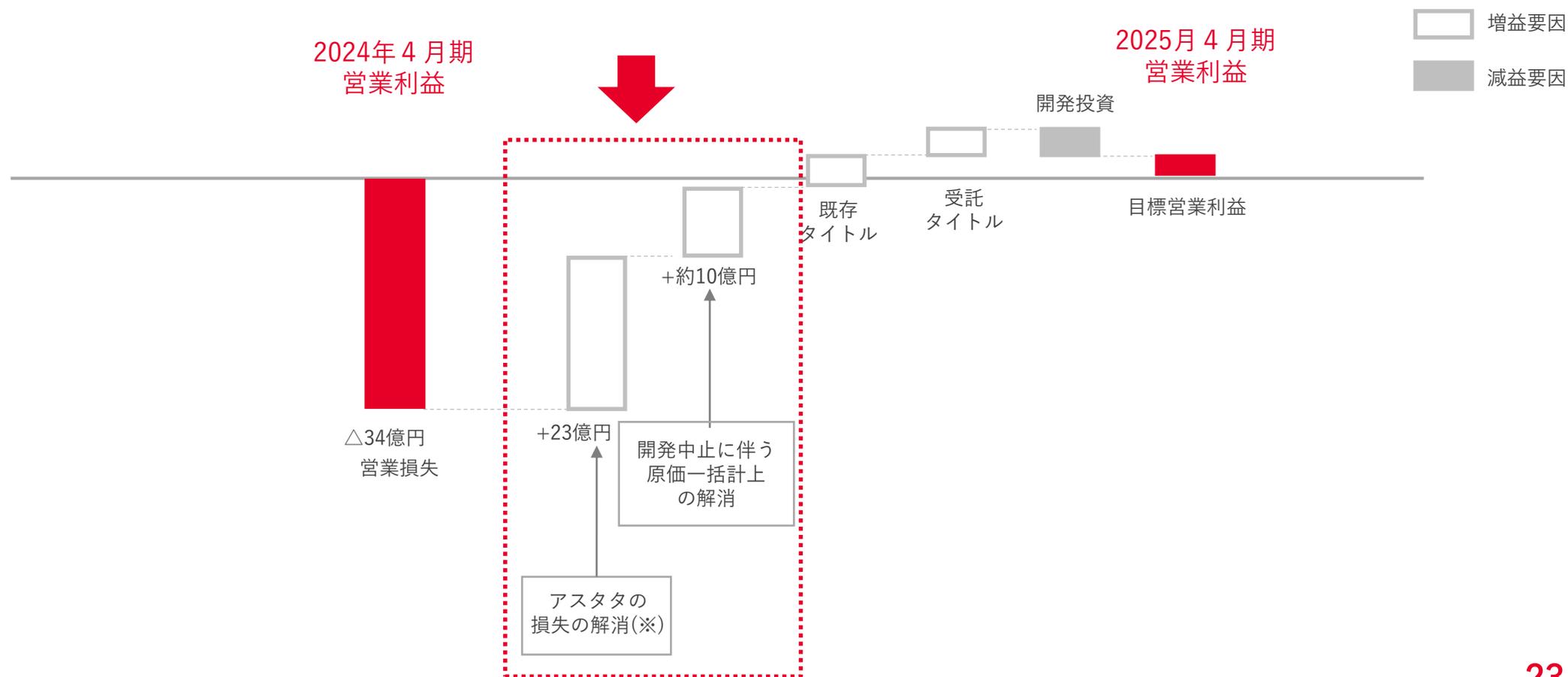
(※)gcc2号ファンドの消化率は純粋な投資案件のみを考慮しております。管理費用や弁護士費用等のコストは考慮していません

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）

- ✓ 運用中のタイトルについては、損益を重視した運用を行うことに加え、今般の人員整理に伴う一定のコスト削減効果により、早期の黒字転換を図る

営業損益イメージ

モバイルオンラインゲーム事業（増減分析）



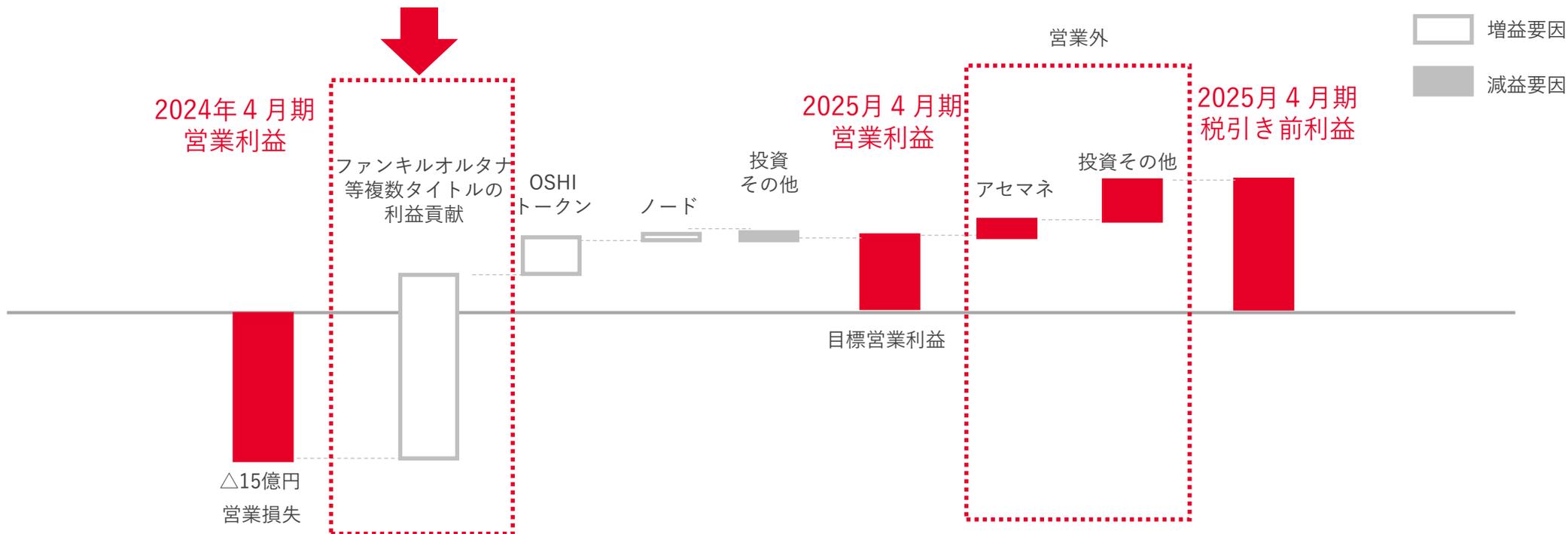
(※)『アスタタ』の減損損失は含まれていません

業績回復の見通しイメージ（ブロックチェーン等事業）

- ✓ 『ファンキルオルタナ』及びOSHIトークンの通期収益寄与により大幅な増益を目指す
- ✓ 営業外損益についても、暗号資産マーケットの上昇を見込み、増益を目指す

営業損益イメージ

ブロックチェーン等事業（増減分析）



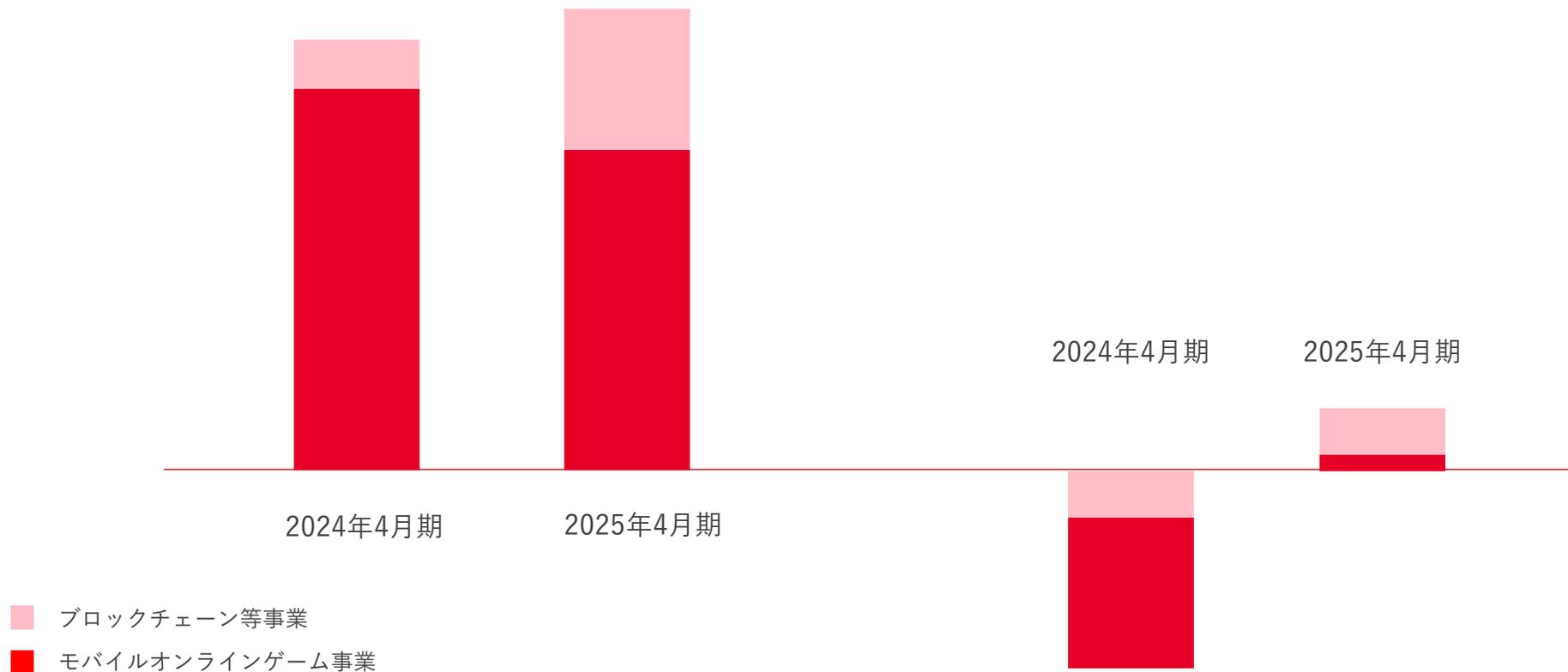
業績回復の見通しイメージ

- ✓ モバイルオンラインゲーム事業においては、新作タイトルの配信がないことから減収となるも、損益を重視した運用を行い、黒字転換を目指す
- ✓ ブロックチェーン等事業においては、『ファンキルオルタナ』やOSHIトークン受領の通期収益寄与により大幅な増益を目指す

営業損益イメージ

売上

営業利益





パイプライン (モバイルオンラインゲーム事業)

パイプライン

- ✓ オリジナルは開発中止を決定（パイプラインから削除）
- ✓ 今後については『当社ゲームエンジン×IP』及び開発受託を中心とした戦略に変更

他社IP

3本₍₊₁₎

- ✓ 獲得した有力IPの早期配信を目指す
- ✓ 『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_(±0)

- ✓ 現在当社グループにて3本を鋭意開発

(※) 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：ジョジョの奇妙な冒険

- ✓ 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

The logo for Gumi, featuring a stylized red square icon followed by the word "gumi" in a bold, lowercase sans-serif font.

×

The logo for "JoJo's Bizarre Adventure The Animation". It features the title in a stylized, colorful font with a pink-to-white gradient, and the subtitle "The Animation" in a blue serif font below it.



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



パイプライン
(ブロックチェーン等事業)

パイプライン

- ✓ 引き続き開発本数7本という豊富なラインアップ
- ✓ 2025年4月期においては、複数タイトルを配信予定

ブロックチェーン ゲーム

開発中 **7** 本(±0)

企画 **3** 本(±0)

- ✓ 『ブレフロ バーサス』は配信予定を2026年4月期Q1へ変更
- ✓ 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(±0)

企画 **1** 本(±0)

その他

3 件(±0)

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



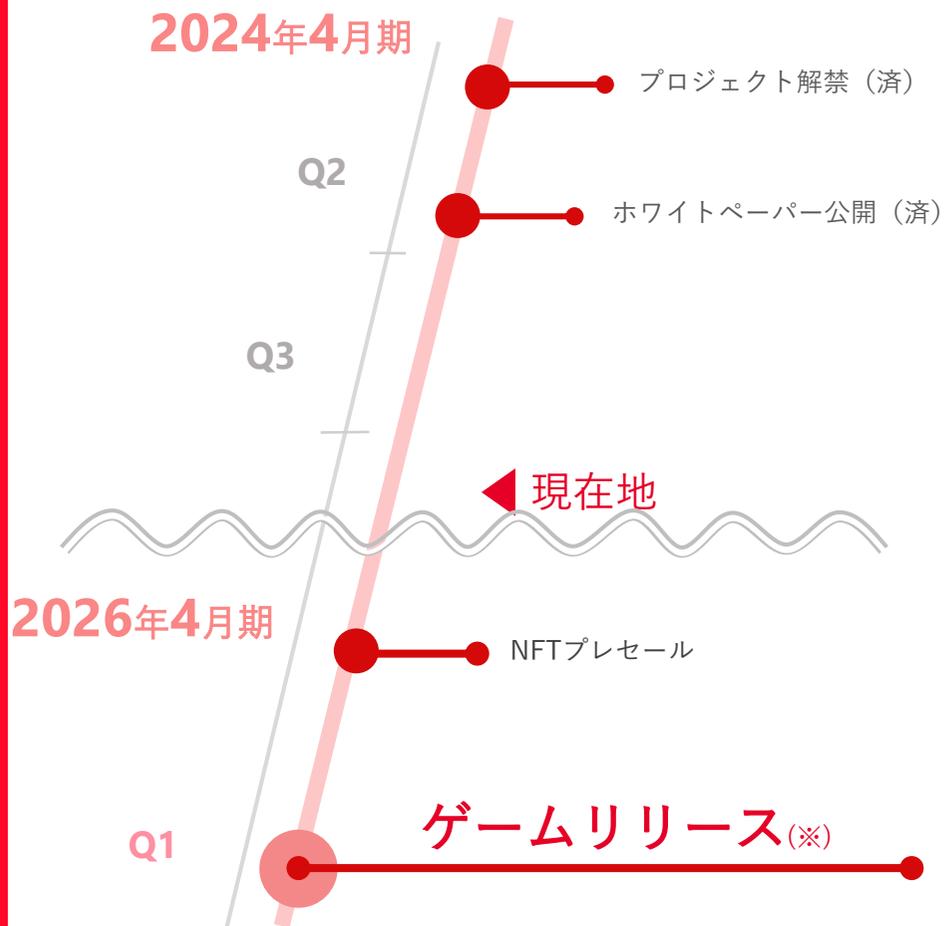
- ✓ 出資先のオーバースが手掛ける、IDOL3.0 PROJECTを支援



- ✓ デジタルコミック (webtoon) 開発会社に対し出資を実行

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



(※)変更点は赤文字



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！

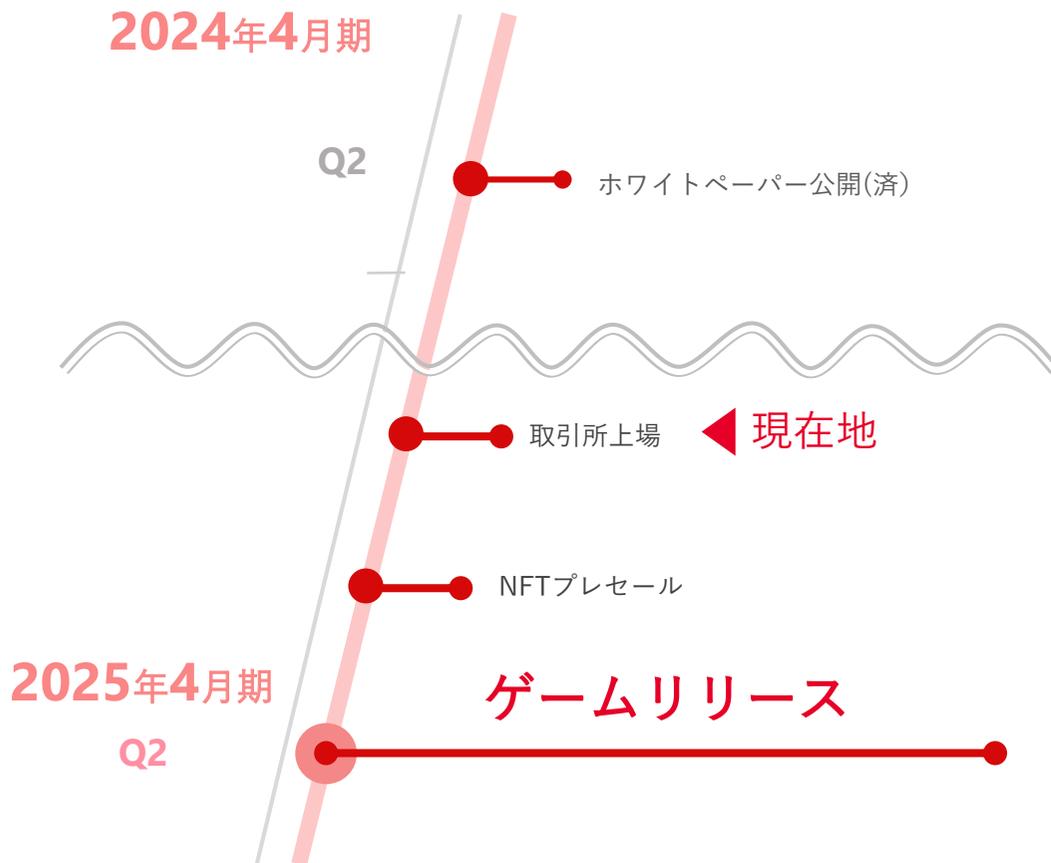
公式サイト:

<https://bravefrontiers.com/ja>

(※) 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

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
- ✓ 『エルゴスム』のトークン（FCT）が2024年5月24日に暗号資産取引所「MEXC Global」に上場。トークン受領による収益を見込む



gumi

×

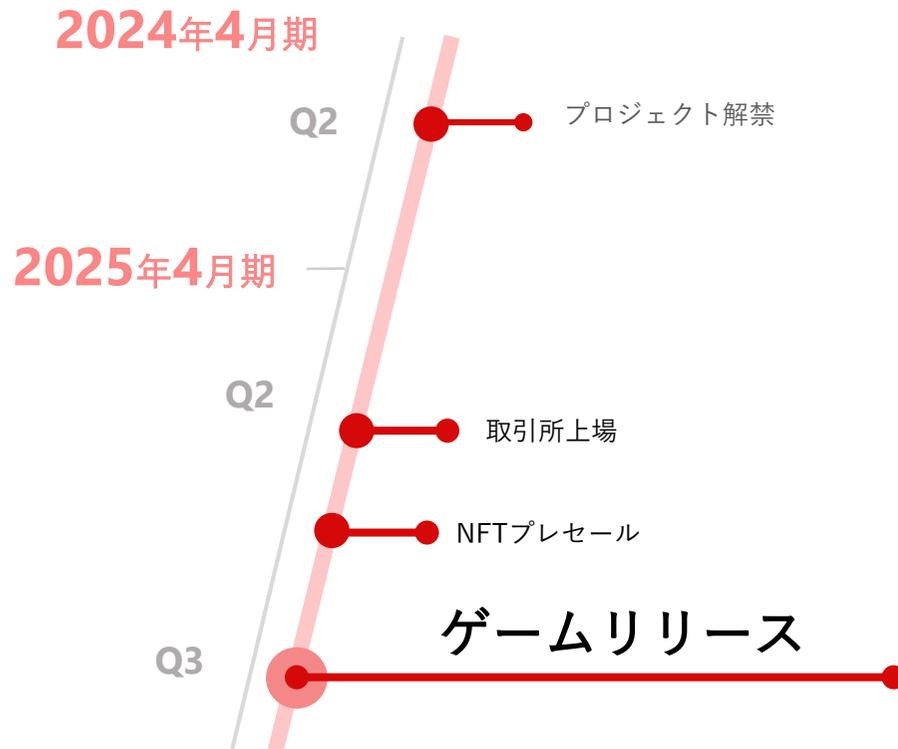
CROOZ
Blockchain Lab



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

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年中にコンテンツリリース予定



TOKYO BEAST
CREATION CONTEST
THE GRAND PRIZE IS TB MYSTERY TICKET **DIAMOND!**

PLEASE EXPLAIN YOUR CONCEPT	WERE YOU ABLE TO FREELY EXPRESS YOUR IDEAS?
WRITE A COMMENT	YES NO
	PLEASE RATE YOUR OWN SUBMISSION
	1 / 2 / 3 / 4 / 5

APPLICATION PERIOD: 2024-5-10 → 2024-6-30 (EST)

POST YOUR WORKS ON X WITH: #TOKYOBEAST_ART

TOKYO BEASTでは公式Xのフォロワーが20万人達成。これまでサポートしてくださった方々への感謝と、これから更に応援してくださる方を募るため、ALPHA MEMBERS CAMPAIGNを開催。その一環として、様々なTOKYO BEASTに関する作品を制作しXにポストして、TOKYO BEASTを応援していただく、TOKYO BEAST Creation Contestを開催中。

オフィシャルサイト：
<http://tokyo-beast.com/>

作品投稿期間：2024年5月10日～6月30日

公式X：https://twitter.com/TOKYOBEAST_EN

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

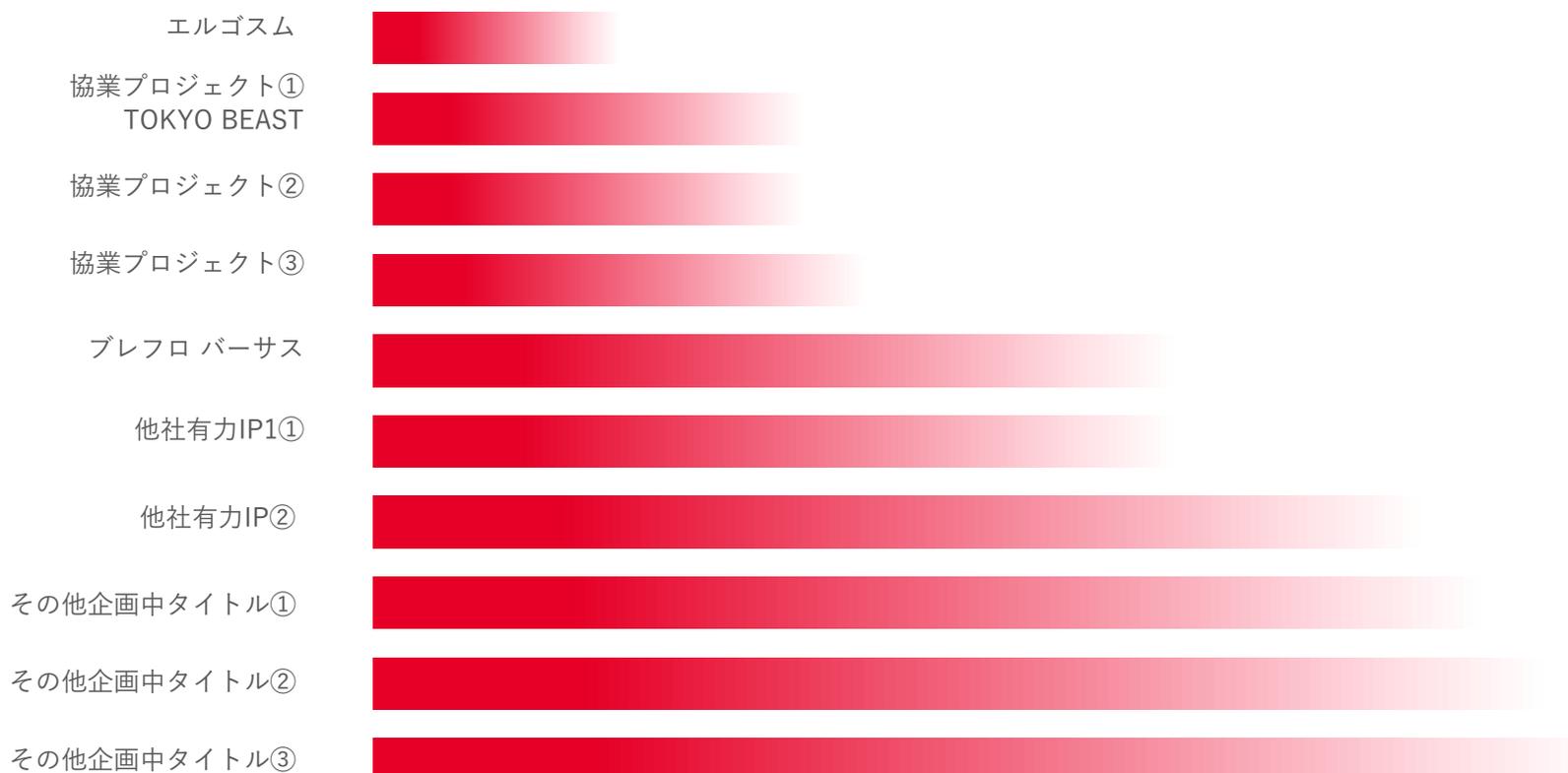
配信スケジュール

- ✓ 『ファンキルオルタナ』は3月5日に配信済
- ✓ 『エルゴスム』『TOKYO BEAST』は2024年中に配信予定。協業プロジェクト②③も2025年4月期の配信を目指す

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





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

- ✓ 売上高は、『ファンキルオルタナ』の配信により増収
- ✓ 営業利益は、『アスタタ』の想定を下回る売上に加え、オリジナルタイトルの開発中止に伴う費用約10億円を売上原価に計上したことからQonQで赤字幅が拡大

売上高

33.9億円

YonY Δ 8.0% QonQ +20.6%

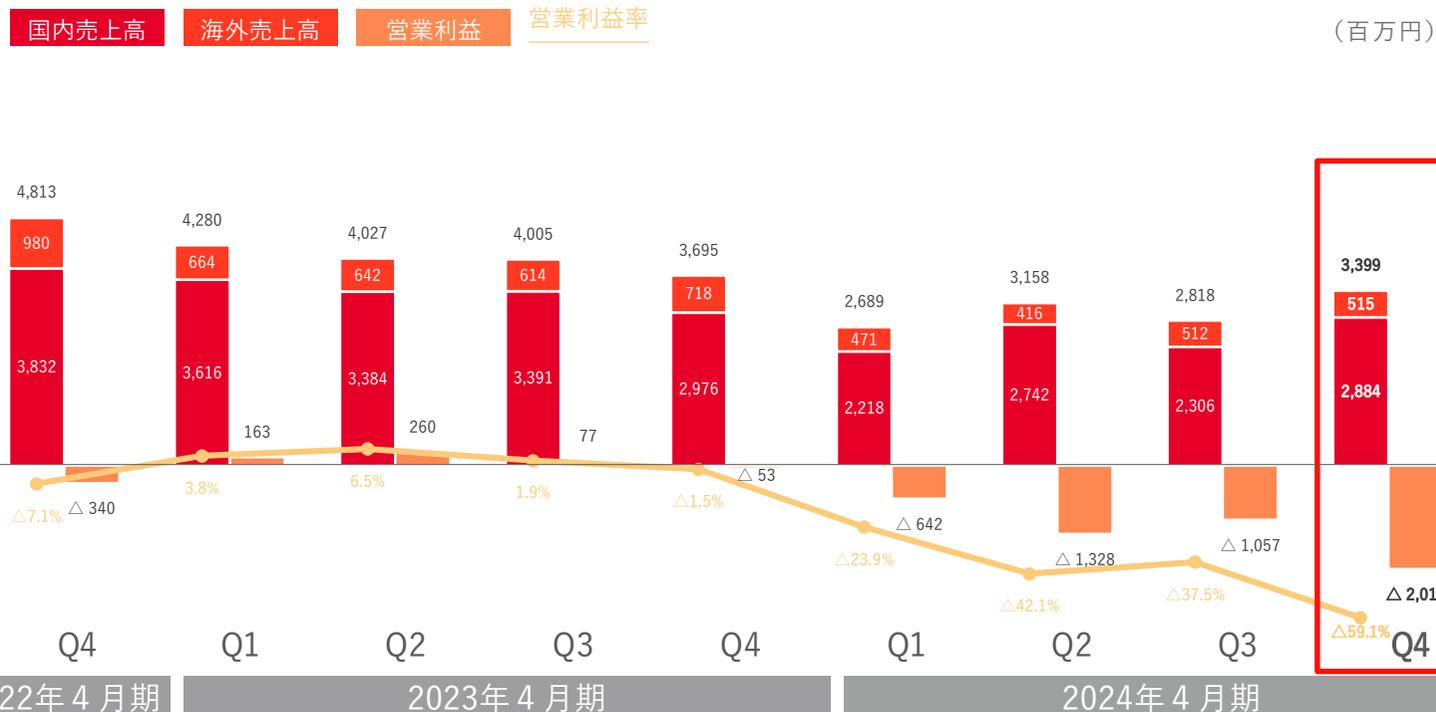
営業利益

Δ 20.1億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

15.2%



(百万円)	2024年4月期 Q4	2023年4月期 Q4	前年同期比	2024年4月期 Q3	前四半期比
売上高	3,399	3,695	Δ 8.0%	2,818	+20.6%
売上原価	4,474	3,136	+42.7%	3,152	+41.9%
売上総利益	Δ 1,075	559	-	Δ 333	-
売上総利益率	Δ 31.6%	15.1%	-	Δ 11.8%	-
販売管理費	935	613	+52.6%	724	+29.1%
営業利益	Δ 2,010	Δ 53	-	Δ 1,057	-
営業利益率	Δ 59.1%	Δ 1.5%	-	Δ 37.5%	-
経常利益	Δ 1,797	Δ 37	-	Δ 589	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	Δ 4,830	223	-	326	-

四半期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、オリジナルタイトルの開発中止に伴い約10億円を売上原価に計上し、QonQで大幅に増加
- ✓ 広告宣伝費は、『ファンキルオルタナ』の配信に伴う初期広告費用の増加によりQonQで増加

開発費

26.8億円

YonY +42.0% QonQ +67.3%

広告宣伝費

4.5億円

YonY +149.3% QonQ +67.7%

対売上高広告宣伝費比率

13.5%

(Q4累計期間)

13.4%

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

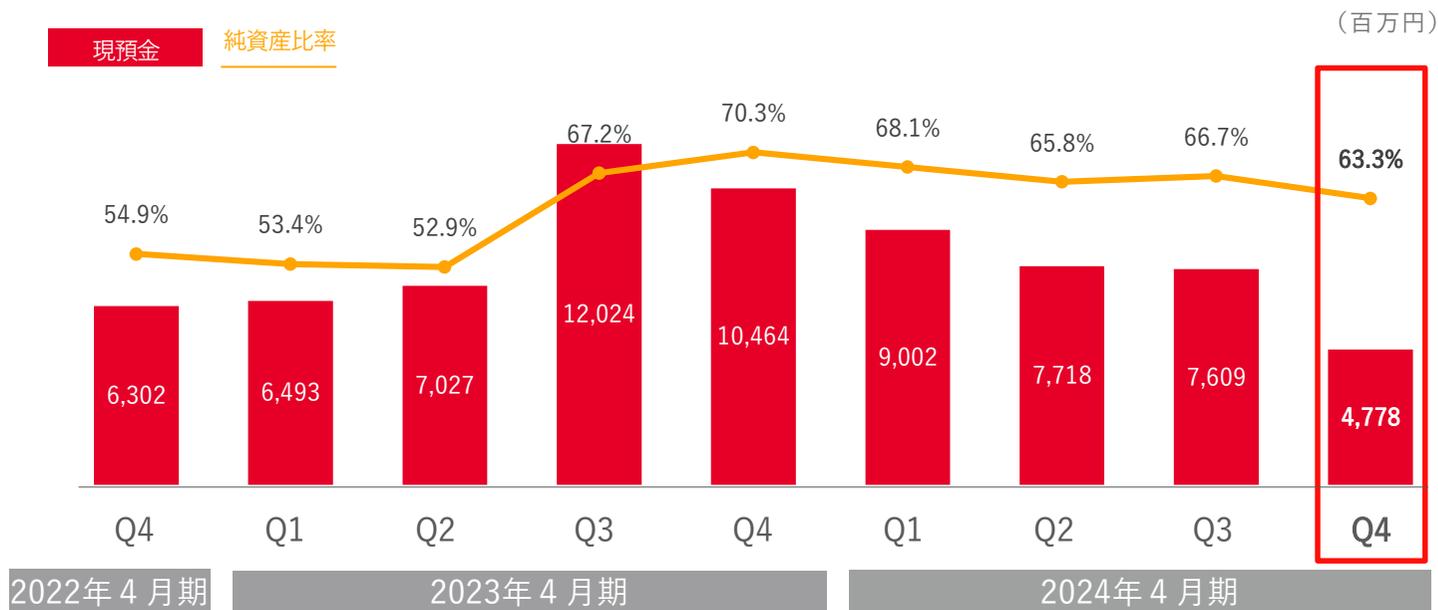
(百万円)	2024年4月期 Q4	2023年4月期 Q4	前年同期比	2024年4月期 Q3	前四半期比
売上原価	4,474	3,136	+42.7%	3,152	+41.9%
支払手数料	1,041	1,236	△15.8%	822	+26.6%
人件費	881	865	+1.9%	861	+2.4%
外注費	1,804	1,026	+75.9%	744	+142.5%
通信費	274	311	△11.8%	248	+10.6%
その他	472	△302	-	476	△0.8%
販売管理費	935	613	+52.6%	724	+29.1%
広告宣伝費	459	184	+149.3%	274	+67.7%
人件費	211	192	+9.9%	214	△1.3%
その他	264	236	+11.8%	235	+11.9%

四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ 現預金は、Q4の営業損失並びに借入金の返済が進んだことから減少
- ✓ 純資産比率は、63.3%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

47.7億円

YonY Δ 54.3% QonQ Δ 37.2%

純資産比率

63.3%

(百万円)	2024年4月期 Q4	2023年4月期 Q4	前年同期比	2024年4月期 Q3	前四半期比
流動資産	11,945	15,400	Δ 22.4%	14,710	Δ 18.8%
現金及び預金	4,778	10,464	Δ 54.3%	7,609	Δ 37.2%
固定資産	7,387	11,150	Δ 33.7%	10,546	Δ 30.0%
総資産	19,332	26,550	Δ 27.2%	25,256	Δ 23.5%
流動負債	5,321	4,928	+8.0%	6,059	Δ 12.2%
固定負債	1,768	2,957	Δ 40.2%	2,345	Δ 24.6%
純資産	12,242	18,664	Δ 34.4%	16,851	Δ 27.4%

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。希望退職の募集により、更に減少する見通し

人員数（連結）

689人

国内人員

543人

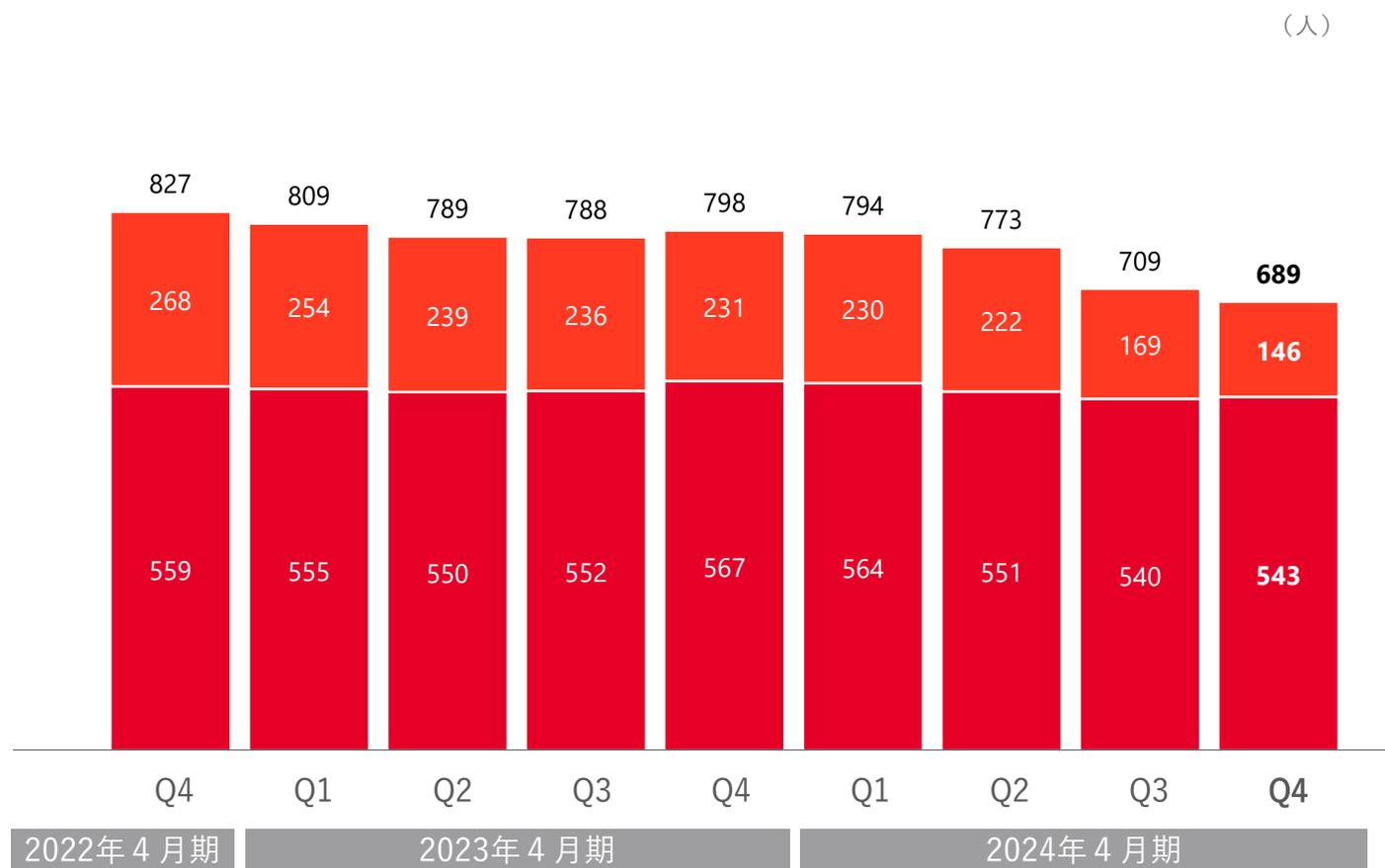
海外人員

146人

人員数（連結）

国内拠点

海外拠点



通期業績の推移（売上高・利益）

ハイライト

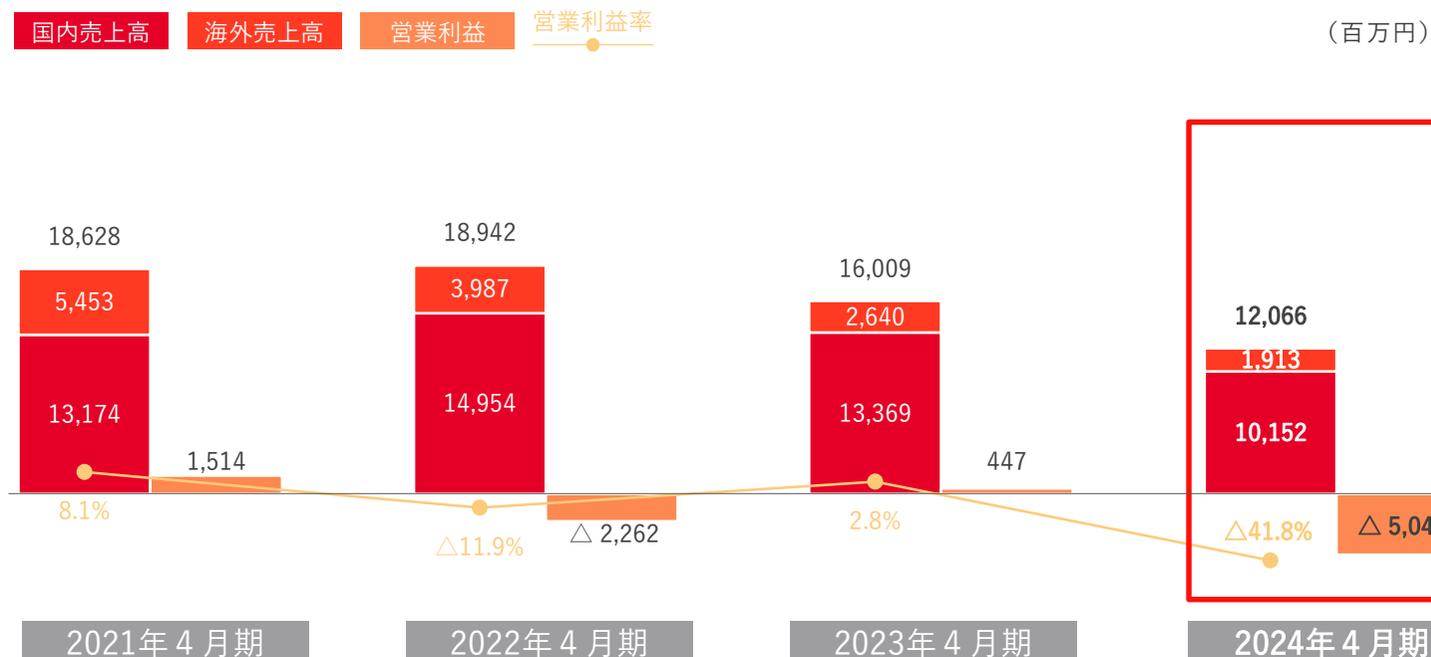
- ✓ 売上高においては、モバイルオンラインゲーム事業における既存タイトルの売上が減少したため、YonYで減収
- ✓ 営業利益においては、『アスタタ』の運用損失や、オリジナルタイトルの開発中止に伴う約10億円の計上により、YonYで大幅に減益

売上高
120.6億円

営業利益
△50.4億円

海外売上高比率
15.9%

売上高及び営業利益



(百万円)	2021年4月期	2022年4月期	2023年4月期	2024年4月期
売上高	18,628	18,942	16,009	12,066
国内売上高	13,174	14,954	13,369	10,152
海外売上高	5,453	3,987	2,640	1,913
営業利益	1,514	△2,262	447	△5,040
営業利益率	8.1%	△11.9%	2.8%	△41.8%
経常利益	6,071	△3,890	△19	△4,514
親会社株主に帰属する当期純利益	1,835	△6,273	445	△5,934

通期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、オリジナルタイトルの開発中止に伴い、約10億円を売上原価に計上したことにより、YonYで増加
- ✓ 広告宣伝費は、『ファンキルオルタナ』の配信に伴う初期広告費用の増加によりYonYで増加

開発費

77.8億円

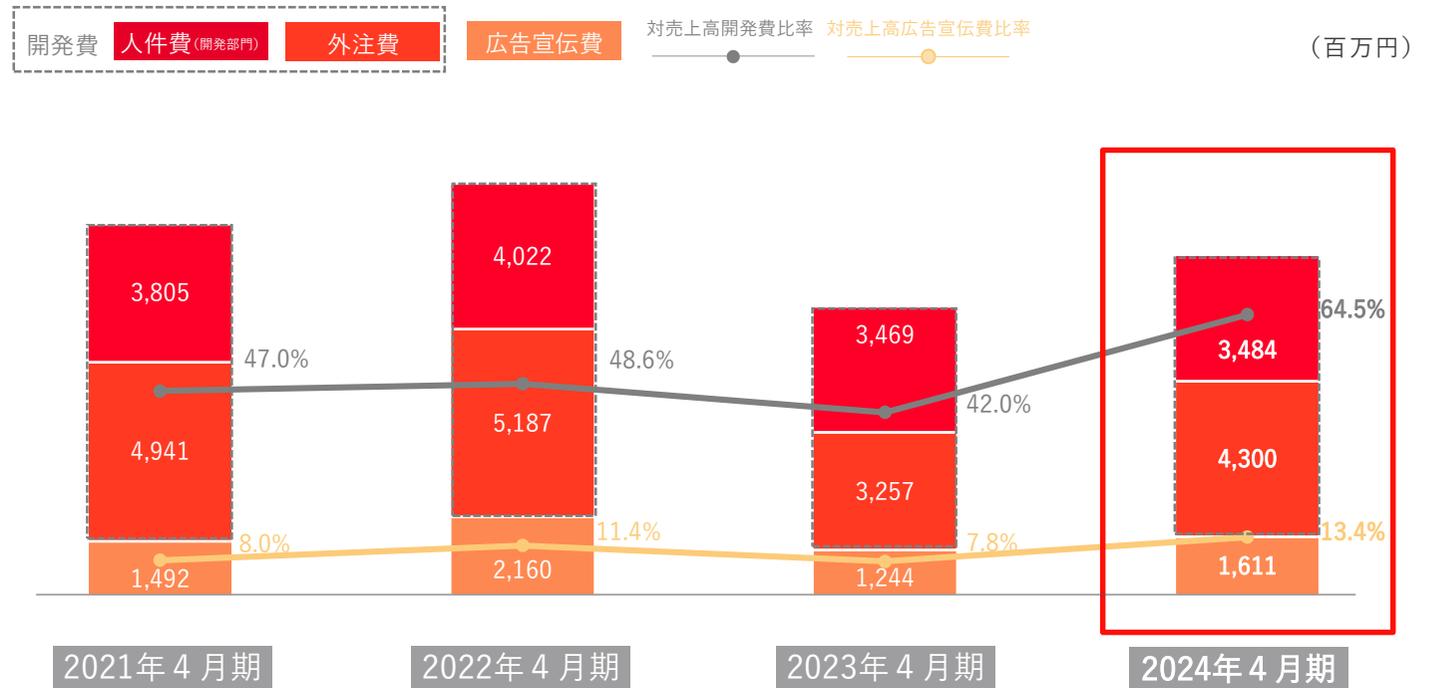
広告宣伝費

16.1億円

対売上高広告宣伝費比率

13.4%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	2021年4月期	2022年4月期	2023年4月期	2024年4月期
開発費	8,746	9,209	6,727	7,785
人件費(開発部門)	3,805	4,022	3,469	3,484
外注費	4,941	5,187	3,257	4,300
広告宣伝費	1,492	2,160	1,244	1,611
対売上高開発費比率	47.0%	48.6%	42.0%	64.5%
対売上高広告宣伝費比率	8.0%	11.4%	7.8%	13.4%



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	✓ 8.5周年施策等を実施
	誰ガ為のアルケミスト	2016年1月	✓ 8周年施策やリリース3000日記念イベント等を実施 ✓ メインストーリーの更新等を予定
	クリスタル オブ リユニオン	2016年4月	✓ 8周年施策や有力IPとのコラボ等を実施 ✓ 季節イベントや自社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	✓ 『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	✓ 2.5周年記念施策等を実施 ✓ 季節イベント等を予定
	ラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫	2021年10月	✓ 2.5周年記念施策等を実施 ✓ 季節イベントや有力IPとのコラボ等を予定
	アスタータタリクス	2023年8月	✓ 有力IPとのコラボやメインストーリーの更新等を実施 ✓ 季節イベント等を予定
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
	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	✓ 4周年施策や『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

OSHI3とは（再掲）

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—

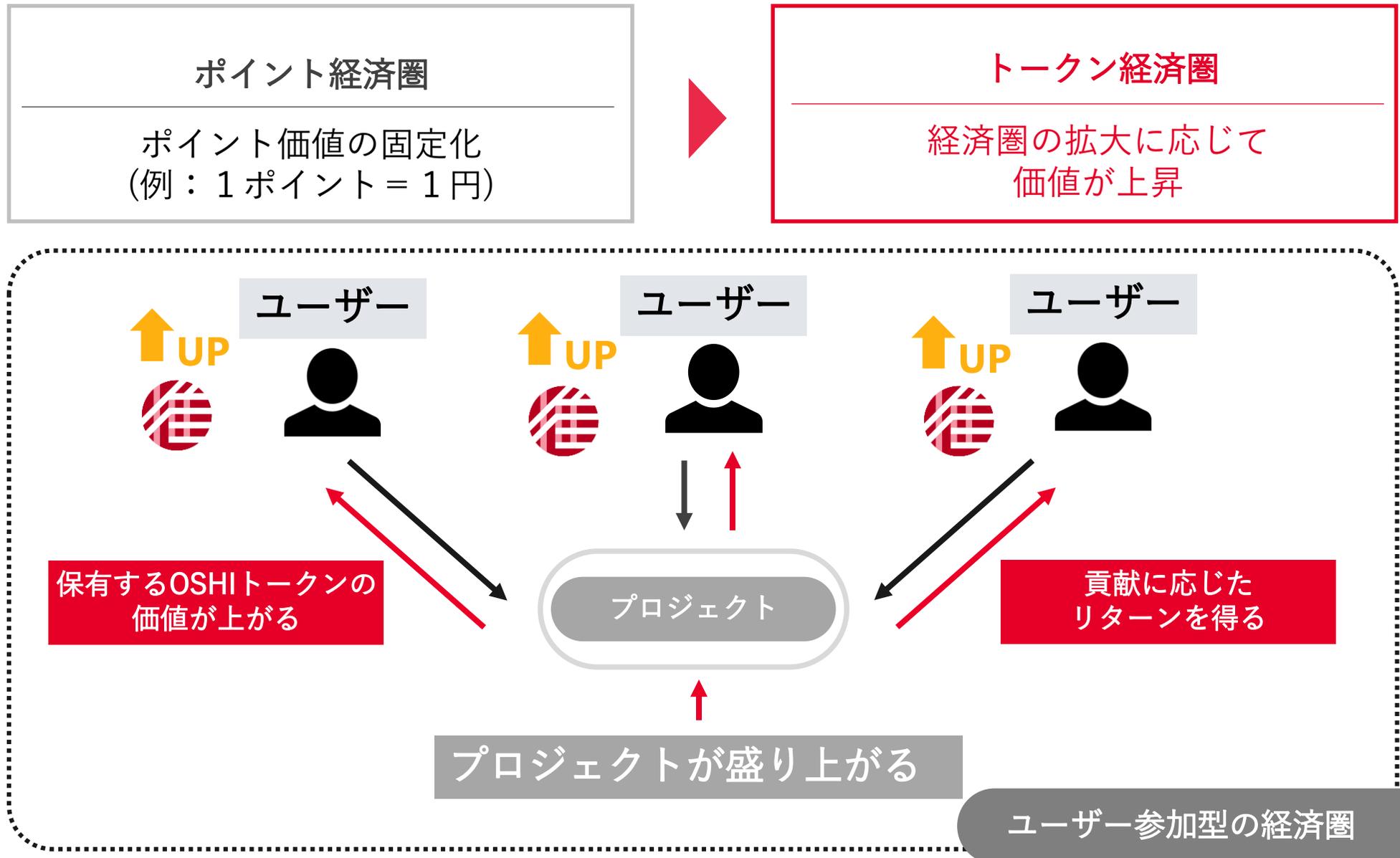
世界中のファンが『**一步先の推し活体験**』を共有できる
ボーダーレスなプラットフォーム経済圏を構築します

—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

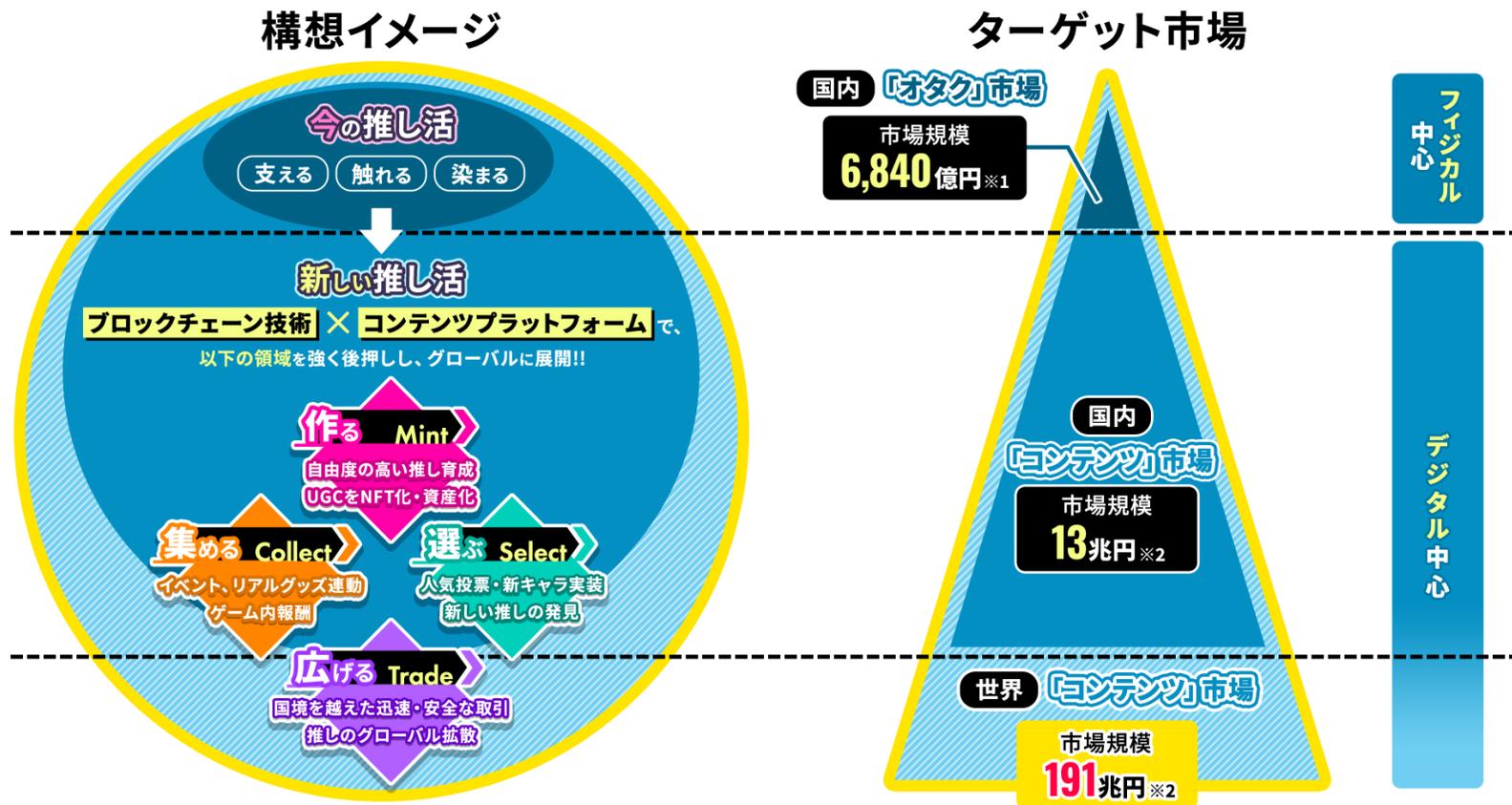
OSHI3とは トークン経済圏（再掲）

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



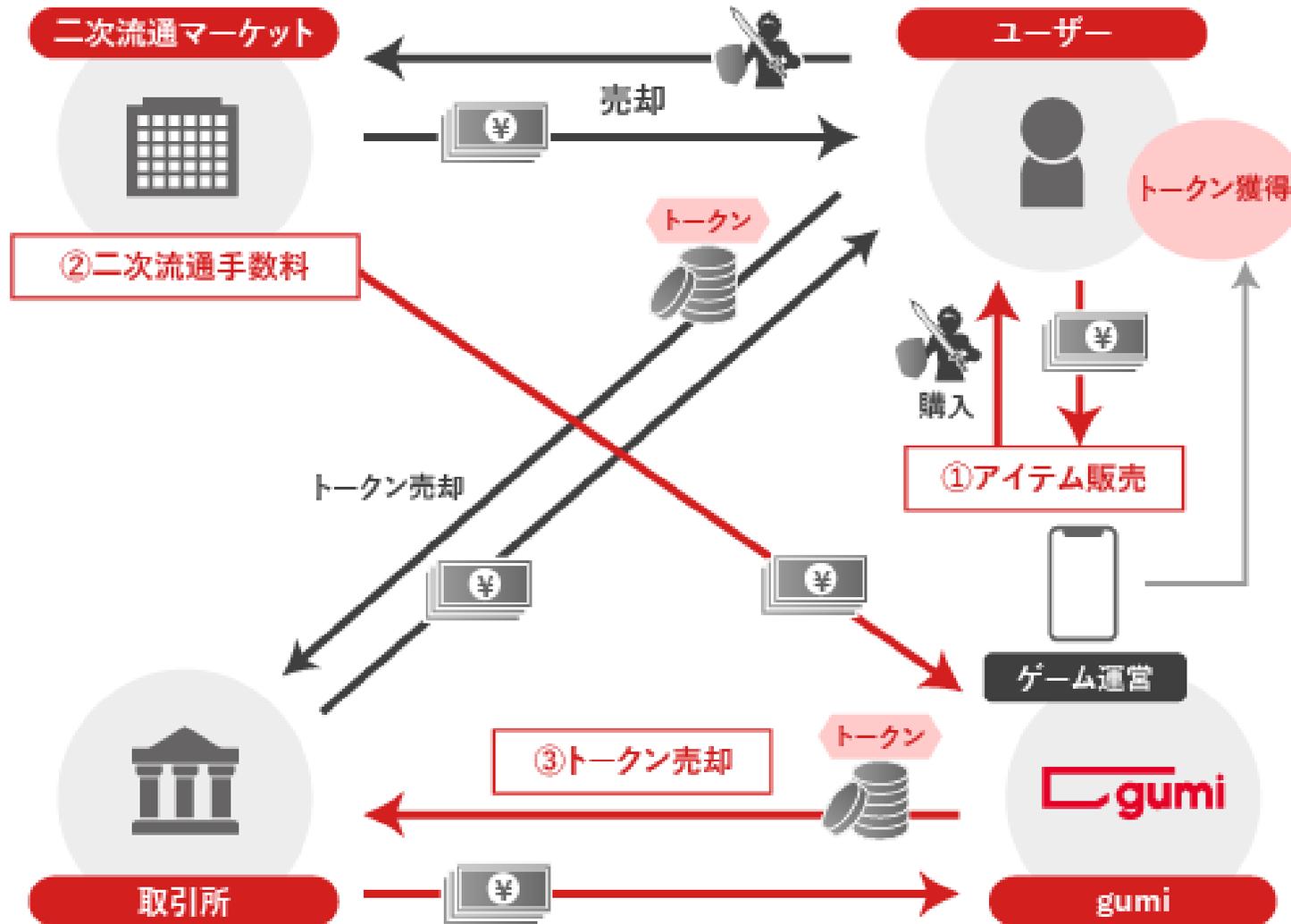
イベント等での入手、
他ユーザーとの交換

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、6月6日終値の時価総額は約42億円となります

(※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～