



2019年4月期

通期及び第4四半期決算説明資料

株式会社gumi

2019年6月

■ 業績の振り返り（連結）	02
■ 今期の見通し	12
■ 業績予想	16
■ サービス状況	18
■ 事業状況	22
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	

業績の振り返り(連結)

決算概要

- Q4は季節要因やドルオダの配信権譲渡等により売上が減少。また、劇場版タガタメ制作費の計上等により広告宣伝費が増加し、QonQで減収減益に。通期ではYonYで減収減益に
- モバイルオンラインゲーム事業は、ファンキル、タガタメ、クリユ二等の主力タイトルは堅調に推移したものの、FY17及びFY18配信タイトルは苦戦
- 新規事業は、VR/AR領域及びブロックチェーン領域において、国内外の有力企業への投資を継続

連結決算概要

- ✓ Q4の売上高は40.5億円、営業利益は△8.8億円、経常利益は△11.7億円にて着地。持分法による投資損失3.4億円を営業外費用として計上
- ✓ 通期の売上高は212.5億円、営業利益は△14.3億円、経常利益は△16.6億円と、YonYで減収減益に

Q4 サービス状況

- ✓ 2月15日に『ドールズオーダー』の配信権をマイネットゲームスに譲渡
- ✓ 3月7日に出資先であるフィナンシェがブロックチェーン技術を活用したドリーム・シェアリング・サービス『FiNANCiE』のオープンβ版をリリース

トピックス (5月以降)

- ✓ 5月7日に企業理念及び企業ロゴを一新
- ✓ 5月7日に「株式会社gumi Cryptos」を設立し、ブロックチェーンに係る事業を吸収分割により承継。2020年4月期より事業セグメントにブロックチェーン事業を追加
- ✓ 5月15日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の配信を開始
- ✓ 5月28日にgumi Europeの事業撤退を決定。開発・運用体制の選択と集中を継続。本事業撤退に伴い、FY19Q1に特別損失2.5億円を計上予定
- ✓ 6月7日にVRゲーム『ソード・オブ・ガルガンチュア』の配信を開始

企業理念及び企業ロゴの一新

- 事業が多角化する中で、グループ全体として目指すべき方向性を再定義
- 当社が起点となり世界中にWow! (“Wow!”, “和を”, “輪を”) を提供することを明示

新企業理念

- Mission : Wow the World! すべての人々に感動を
- Mind : One Step Beyond
First to Try, First to Fail, First to Recover
- Value : Keep on Trying 果敢に挑戦を
Stay Positive 常に前向きな姿勢で
Unite as One 団結して更なる高みへ

新企業ロゴ

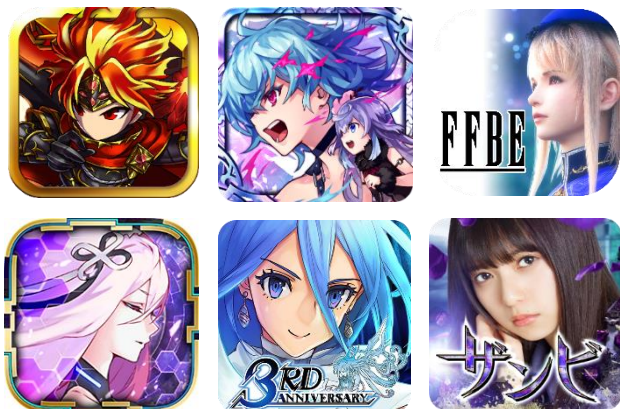


全社グループの組織体制

- 経営責任の明確化、経営判断の迅速化及び投資効率の最大化を実現し、当社グループの更なる企業価値の向上を図るため、今期より、事業セグメントに「ブロックチェーン事業」を追加し、ブロックチェーン事業を統括する「株式会社gumi Cryptos」を設立
- 「VR/AR事業」に関して、現状の投資領域に鑑み「XR事業（VR、AR、MR等）」へ名称を変更し、「株式会社gumi VR」を「株式会社gumi X Reality」へ商号を変更

モバイルオンライン
ゲーム事業

 gumi



XR事業
(VR、AR、MR等)

 gumi X Reality



ブロックチェーン事業

 gumi Cryptos



(※)主要なモバイルゲームのタイトル及び新規事業領域における関連会社、投資先を記載

©2015-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

(※)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）の開発運営を当社/エイリムが担当

©zambi project/ ©乃木坂46LLC/ ©Seed&Flower LLC/ ©Y&N Brothers Inc./ ©2018 gumi Inc.

四半期業績の推移 (売上高・利益)

Q4 ハイライト

- ✓ 売上においては、季節要因による減収に加え、ドルオダの配信権譲渡に伴う売上の減少等に伴い、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、広告宣伝費の増加等に伴い販管費が増加。QonQで減益に

売上高

40.5億円

YonY Δ 33.0% QonQ Δ 25.6%

営業利益

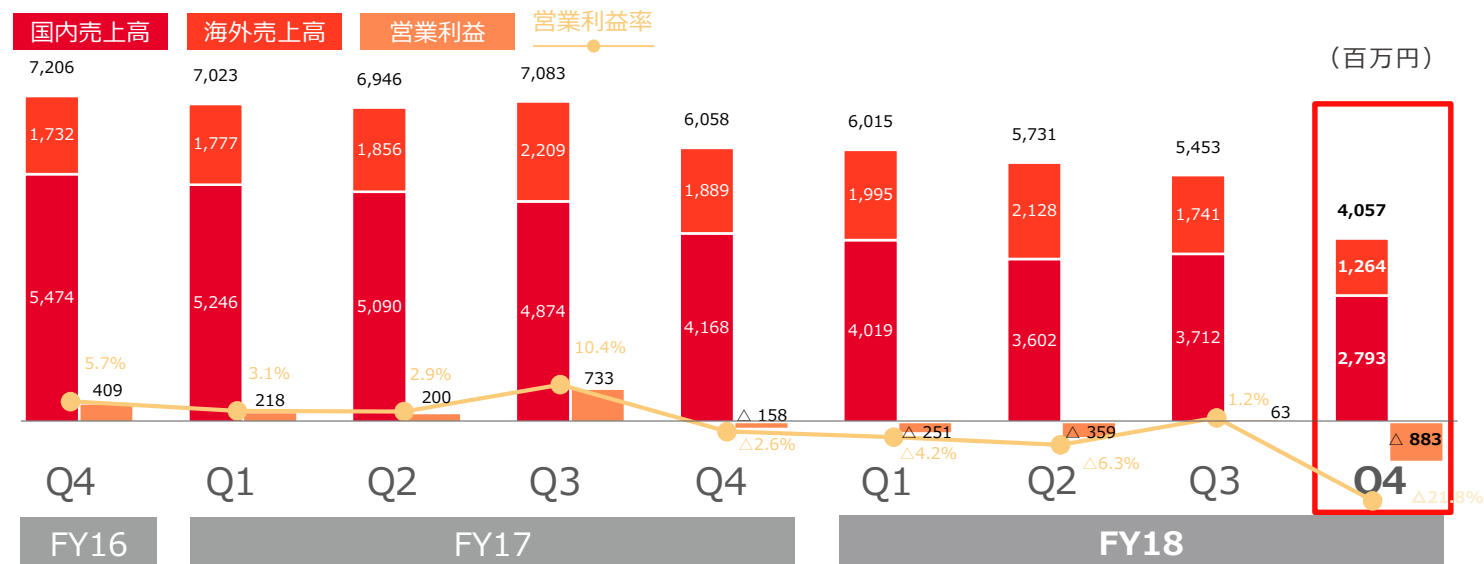
Δ 8.8億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

31.2%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY18 Q4	FY17 Q4	前年同期比	FY18 Q3	前四半期比
売上高	4,057	6,058	Δ 33.0%	5,453	Δ 25.6%
売上原価	3,241	4,347	Δ 25.4%	3,807	Δ 14.9%
売上総利益	816	1,710	Δ 52.3%	1,646	Δ 50.4%
売上総利益率	20.1%	28.2%	-	30.2%	-
販売管理費	1,699	1,869	Δ 9.1%	1,582	+7.4%
営業利益	Δ 883	Δ 158	-	63	-
営業利益率	Δ 21.8%	Δ 2.6%	-	1.2%	-
経常利益	Δ 1,179	Δ 73	-	38	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	Δ 1,367	Δ 279	-	93	-

四半期業績の推移（費用）

Q4 ハイライト

- ✓ 開発費は、不採算タイトルの早期撤退を実行したこと等により、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、劇場版タガタメの制作費計上等により、QonQで大幅に増加

開発費

18.0億円

YoY Δ 8.0% QonQ Δ 7.0%

広告宣伝費

10.1億円

YoY Δ 6.0% QonQ +33.1%

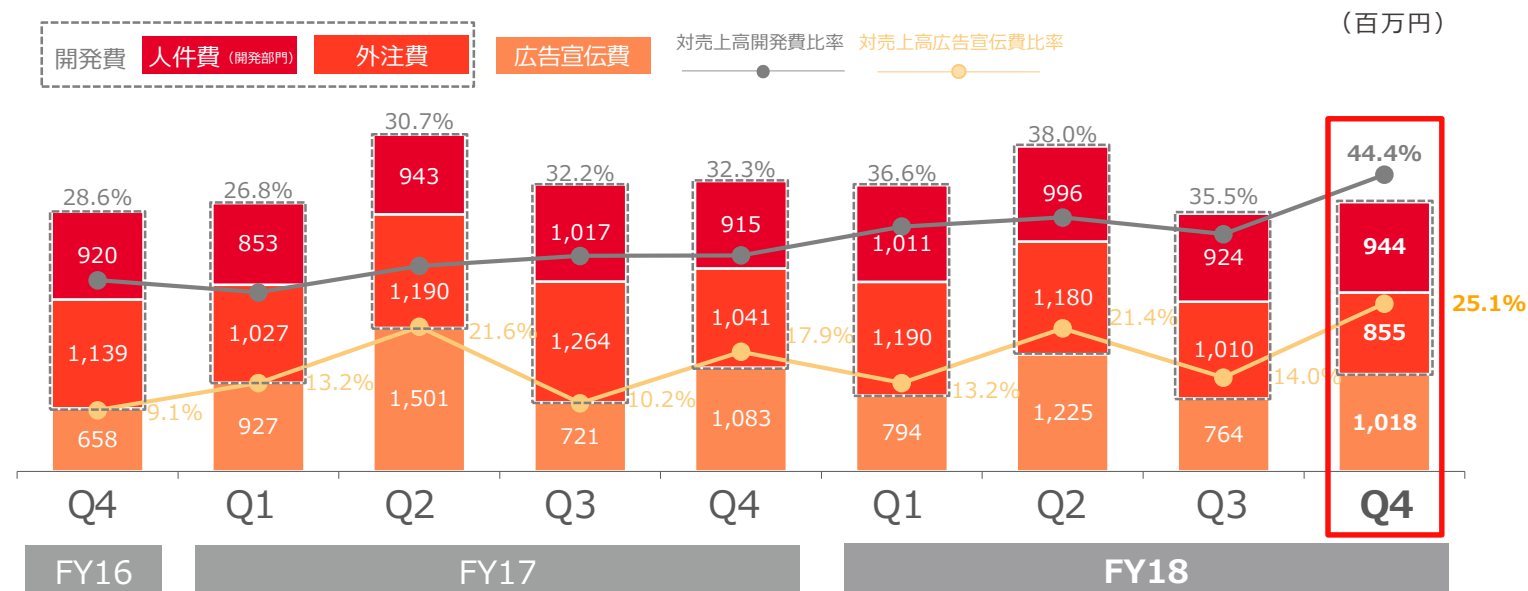
対売上高広告宣伝費比率

25.1%

(Q4累計期間)

17.9%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY18 Q4	FY17 Q4	前年同期比	FY18 Q3	前四半期比
売上原価	3,241	4,347	Δ 25.4%	3,807	Δ 14.9%
支払手数料	1,269	1,592	Δ 20.3%	1,530	Δ 17.1%
人件費	944	915	+3.2%	924	+2.1%
外注費	855	1,041	Δ 17.8%	1,010	Δ 15.3%
通信費	333	516	Δ 35.3%	388	Δ 14.2%
その他	Δ 162	281	-	Δ 47	-
販売管理費	1,699	1,869	Δ 9.1%	1,582	+7.4%
広告宣伝費	1,018	1,083	Δ 6.0%	764	+33.1%
人件費	322	355	Δ 9.4%	345	Δ 6.8%
その他	359	430	Δ 16.4%	471	Δ 23.9%

四半期業績の推移（人員数）

Q4 ハイライト

- ✓ 人員数は、QonQで若干減少
- ✓ gumi Europeの事業撤退に伴い、FY19Q1末においては海外人員数が減少する見通し

人員数（連結）

865人

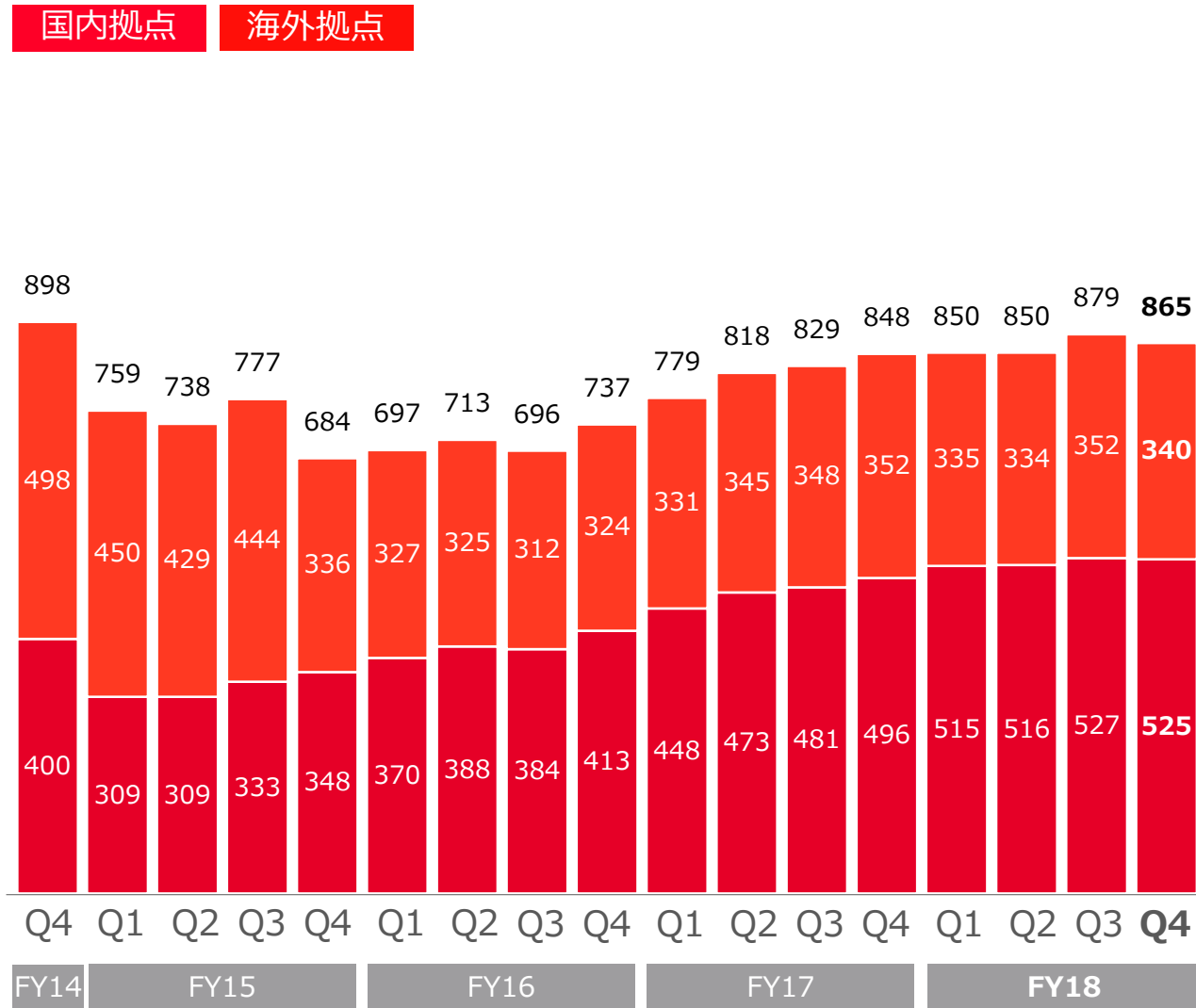
国内人員

525人

海外人員

340人

人員数（連結）

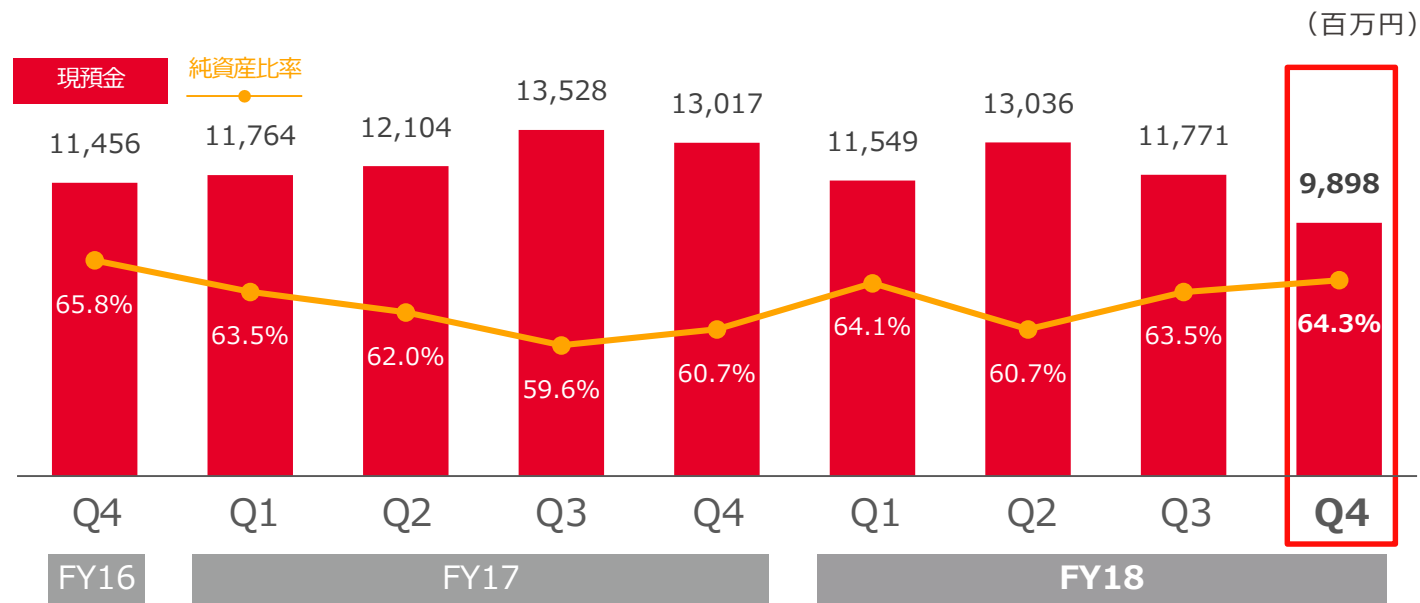


四半期業績の推移 (BS)

Q4 ハイライト

- ✓ 現預金は、98.9億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は、64.3%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

98.9億円

YonY Δ 24.0% QonQ Δ 15.9%

純資産比率

64.3%

(百万円)	FY18 Q4	FY17 Q4	前年同期比	FY18 Q3	前四半期比
流動資産	13,736	17,272	Δ 20.5%	16,200	Δ 15.2%
現金及び預金	9,898	13,017	Δ 24.0%	11,771	Δ 15.9%
固定資産	7,411	5,795	+27.9%	7,135	+3.9%
総資産	21,148	23,067	Δ 8.3%	23,336	Δ 9.4%
流動負債	6,207	5,250	+18.2%	6,778	Δ 8.4%
固定負債	1,347	3,826	Δ 64.8%	1,743	Δ 22.7%
純資産	13,593	13,990	Δ 2.8%	14,813	Δ 8.2%

通期業績の推移 (売上高・利益)

FY18 ハイライト

- ✓ 売上においては、一部タイトルのクローズ及びFY17、FY18配信の新規タイトルの苦戦等により、YonYで減収に
- ✓ 営業利益においては、開発費及び広告費は減少も、減収に伴いYonYで減益に

売上高

212.5億円

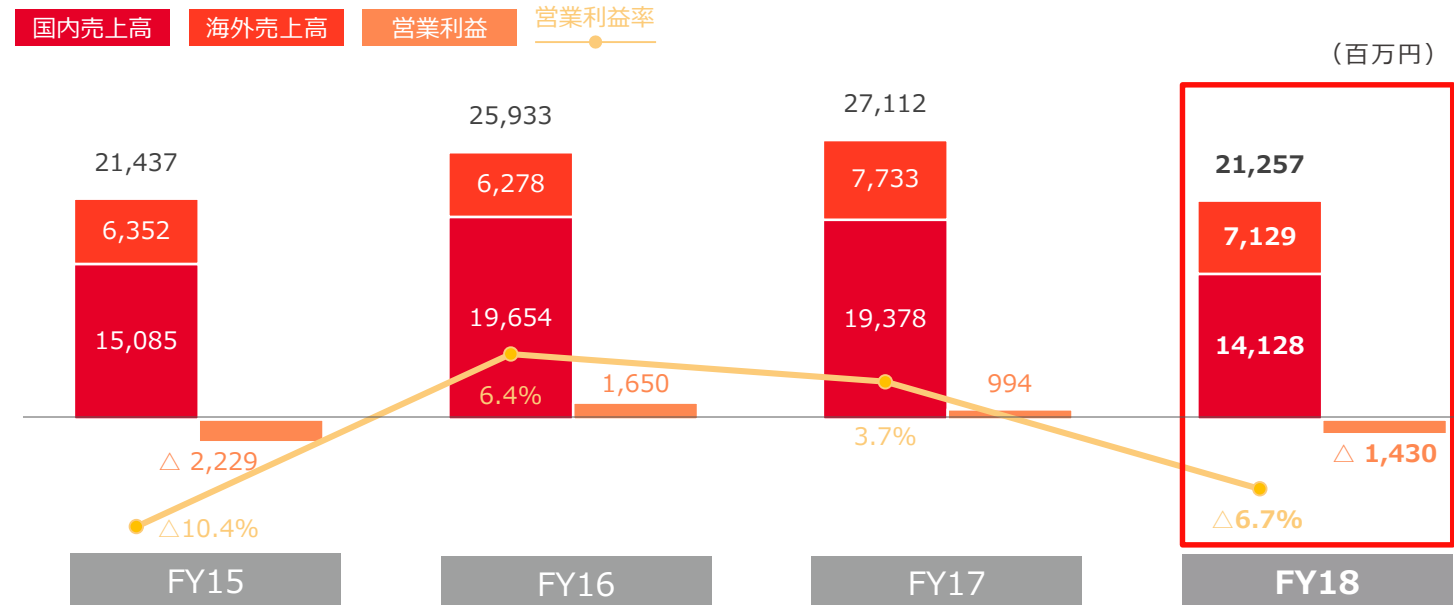
営業利益

△14.3億円

海外売上高比率

33.5%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY15	FY16	FY17	FY18
売上高	21,437	25,933	27,112	21,257
国内売上高	15,085	19,654	19,378	14,128
海外売上高	6,352	6,278	7,733	7,129
営業利益	△ 2,229	1,650	994	△ 1,430
営業利益率	△10.4%	6.4%	3.7%	△ 6.7%
経常利益	△ 2,256	1,734	962	△ 1,661
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 3,299	1,383	552	△ 1,695

通期業績の推移（費用）

FY18 ハイライト

- ✓ 開発費は、経営資源の選択と集中によりYonYでは減少も、大ヒットタイトルの創出に向けた開発投資は継続
- ✓ 広告宣伝費は、YonYでは減少も、TVCMの放映や映画制作等、主カタイトルに対する積極的な投資を実行

開発費

81.1億円

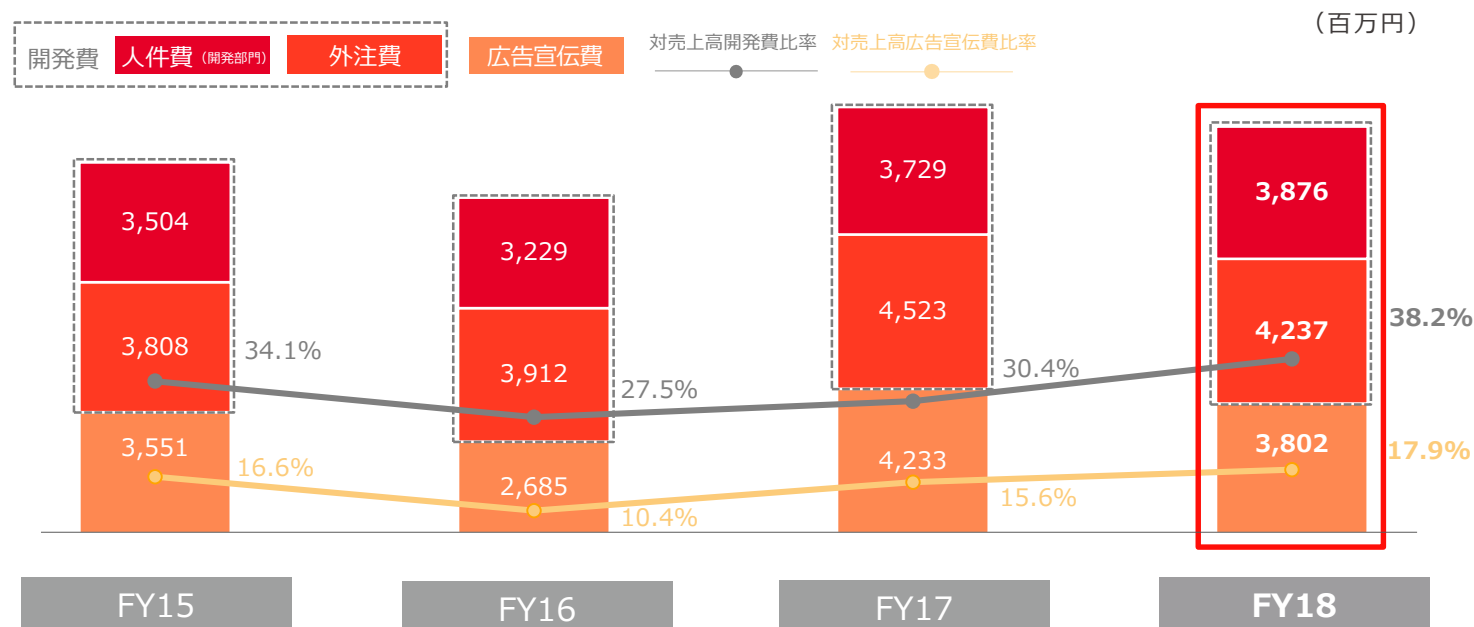
広告宣伝費

38.0億円

対売上高広告宣伝費比率

17.9%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	FY15	FY16	FY17	FY18
開発費	7,312	7,142	8,253	8,114
人件費 (開発部門)	3,504	3,229	3,729	3,876
外注費	3,808	3,912	4,523	4,237
広告宣伝費	3,551	2,685	4,233	3,802
対売上高開発費比率	34.1%	27.5%	30.4%	38.2%
対売上高広告宣伝費比率	16.6%	10.4%	15.6%	17.9%

今期の見通し

今期の見通し（モバイルオンラインゲーム事業）

コスト構造見直し

- ・ gumi Europeの事業撤退を以って、前期中に不採算拠点及び不採算タイトルの撤退を完了
- ・ 引き続き、人員の適正配置等のコスト最適化を継続

売上の更なる拡大

- ・ 新規タイトルは、『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』、『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』（スクウェア・エニックス配信）^(※)を含む3～4本の大型タイトルを配信予定



(2019年配信予定)



- ・ 既存タイトルは、主カタイトルへの経営資源の集中により、年間を通じて売上の維持・拡大を図る



V字回復を果たし 大幅な黒字転換を目指す

©2015-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

(※)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

© 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.

LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

(※) 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（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

©zambi project/ ©乃木坂46LLC/ ©Seed&Flower LLC/ ©Y&N Brothers Inc./ ©2018 gumi Inc.

海外拠点の状況

- gumi Europeの事業撤退を以って、不採算拠点の整理を完了
- 今後は、gumi Asia (Primus、Taiwanを含む) を中心とした自社有力タイトルの海外展開に注力し、引き続き黒字運営を継続

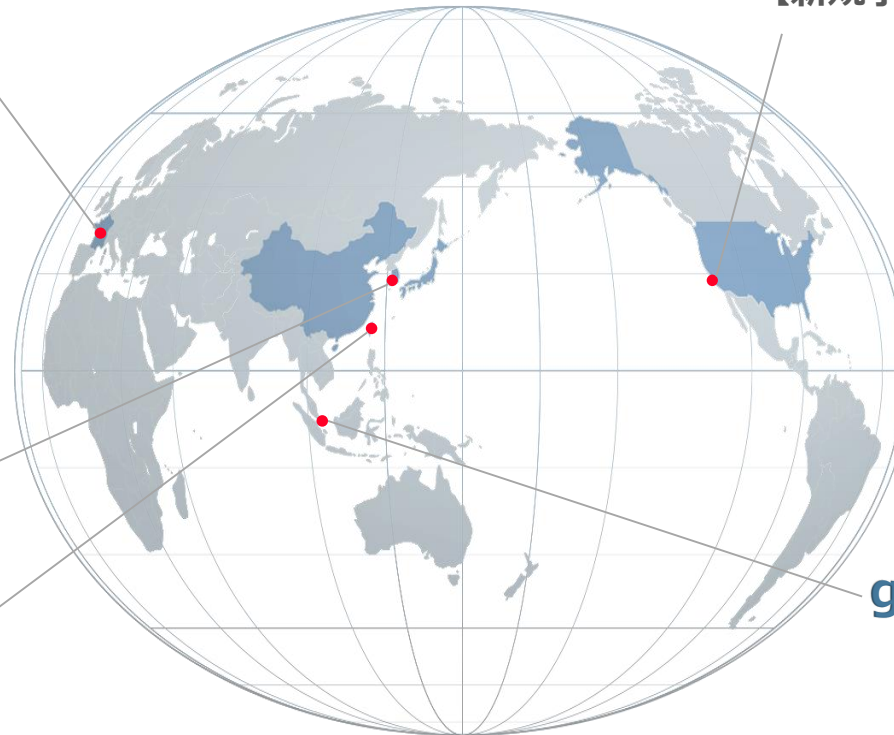
gumi Europe  パリ
【地産地消タイトルの開発】 41人



事業撤退決定済

gumi Primus  ソウル
【ローカライズサポート】 7人

gumi Taiwan  台北
【アートスタジオ】 38人



gumi America  サンフランシスコ
【新規事業担当(XR・ブロックチェーン)】 3人

gumi Asia  シンガポール
【自社有力タイトルの海外展開】 251人

収益力の更なる拡大を図る

今期の見通し（新規事業）

XR事業：引き続き投資は継続も、上期から収益貢献を実現

- ・ 『ソード・オブ・ガルガンチュア』、 『Wasteland：Frost Point』 のグローバル配信
- ・ 既存の投資先のExit等による投資収益の創出
- ・ 引き続き、国内外の有力企業への投資を継続

ブロックチェーン事業：成長市場への早期参入により、将来の収益機会の創出

- ・ ブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』の海外進出
- ・ ブロックチェーンサービス『FiNANCiE』の本リリースによる収益貢献

**新規事業は、
投資フェーズから収益化へ**

業績予想

業績予想

- 売上に関しては、ファンキル、タガタメの増収に加え、5月に配信を開始した『乙女神楽 ~ザンビへの鎮魂歌~』の収益貢献等を想定し、QonQで大幅な増収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、売上の増加に加え、広告宣伝費の減少を想定し、QonQで大幅な増益を見込む

Q1業績予想

売上

- ✓ ファンキルは、GW施策や有力IPとのコラボ等により増収を見込む
- ✓ タガタメ国内版は、劇場版公開に合わせたゲーム内施策の展開等により、増収を見込む。海外版は、有力IPとのコラボ等により増収を見込む
- ✓ その他主力タイトルは、堅調に推移することを想定
- ✓ 『乙女神楽 ~ザンビへの鎮魂歌~』は、足元のKPIを鑑み、収益貢献を想定

費用

- ✓ 開発費は、新規タイトルへの開発投資を継続しているものの、国内外の人員適正化を継続していることから、QonQでは概ね同水準を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、一部タイトルにおいて大型プロモーションを実施予定も、QonQでは減少を見込む

(百万円)	FY18 Q4予想	FY18 Q4実績	FY19 Q1予想	増減 (Q1予想-Q4実績)
売上高	4,000	4,057	5,000	+943
営業利益	△900	△883	0	+883
経常利益	△950	△1,179	0	+1,179

サービス状況

パイプライン

- ▶ オリジナルタイトルにおいて、新たにパイプライン1本を追加
- ▶ 他社IP系タイトルにおいては、『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』（スクウェア・エニックス配信）^(※)、他1本を開発中
- ▶ 今後も経営資源の選択と集中を推進し、大ヒットタイトルの早期創出を目指す

開発中のタイトル数

オリジナル

3本

他社IP系

2本

主なタイトル

オリジナル

- 5月15日に『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』の配信を開始
- 新たにパイプライン1本を追加

他社IP系

- 『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』^(※)の開発は順調に進捗
- 引き続き複数の有力IPホルダーとの協議を継続

※ 2019年6月7日時点でβ版開発フェーズ以降の本数をカウント
同一タイトルの海外言語版は、日本語版、海外言語版でそれぞれ1タイトルでカウント

(※) 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（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

新規タイトル

『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』 (スクウェア・エニックス配信) (※)

- ▶ 『ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス』の世界観を受け継いだ、タクティカルRPG



2019年配信予定

※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

© 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.

LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

IMAGE ILLUSTRATION: ISAMU KAMIKOKURYO

(※) 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 (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

自社タイトルのIP化に向けた取組み

『劇場版 誰ガ為のアルケミスト』



- モバイルオンラインゲームのみならず多様なチャンネルへの展開により、既存ユーザーのエンゲージメント強化を図るとともに、自社有力タイトルのIP化を目指す
- 数々のヒット作品を手掛けた河森正治氏が総監督を務める
- 5月24日に、完成披露プレミアム上映会を実施



6月14日 ロードショー！

事業状況

モバイルオンラインゲーム事業

新規タイトル

『乙女神楽 ～ザンビへの鎮魂歌～』

- 超人気アイドルグループ『乃木坂46』等が出演する『ザンビプロジェクト』の第3弾として、5月15日に配信開始
- iOS無料ランキング1位、AndroidフィーチャーTOPを獲得する等、好調な立ち上がり



配信開始1週間で
100万ダウンロード突破！



※本ダウンロード数には特定のユーザが複数回ダウンロードを行った数値も含まれています

©zambi project/ ©乃木坂46LLC/ ©Seed&Flower LLC/ ©Y&N Brothers Inc./ ©2018 gumi Inc.

各タイトルの状況（国内）

FY14配信



ファンキル

- ✓ 新シリーズのユニット投入やストーリーの追加に加え、人気アニメとの復刻コラボの実施により、売上は好調に推移
- ✓ 新元号及びGW施策、人気アニメとの復刻コラボの実施により、ユーザーベース及び売上の更なる拡大を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 国内1200万DLキャンペーン施策や有力IPコラボ施策の実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 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の更なる拡大を図る

各タイトルの状況（国内）

FY15配信



タガタメ

- ✓ 3周年施策の継続や全世界ユーザー数900万人突破記念キャンペーン、人気アニメとのコラボの実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大に成功
- ✓ 自社IP創出の一環として、劇場版、舞台版、小説版とゲームが連動する施策「PROJECT タガタメイヤー」を開始し、売上及び利益の最大化を図る



クリユニ

- ✓ 3周年記念キャンペーンの開催や人気アニメ「鋼の錬金術師FA」とのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上の更なる拡大を目指す

各タイトルの状況（海外）

FY13配信



ブレブルー海外言語版

- ✓ 新規コンテンツの追加、季節をテーマにした大規模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
- ✓ 株式会社SNKの有力IP「THE KING OF FIGHTERS」シリーズとのコラボ実施及び新機能の追加によりユーザーベース及び売上の維持を図る

FY16配信



FFBE海外言語版(※)

- ✓ 有力IPとのコラボ実施に加え、新機能追加等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 3周年施策の実施等により、売上の更なる拡大を図る

各タイトルの状況（海外）

FY16配信



クリユニ海外言語版

- ✓ 3周年記念キャンペーンの開催や人気アニメ「鋼の錬金術師FA」とのコラボ実施により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上の更なる拡大を目指す

FY17配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 新機能・新成長要素の導入や有力IPとのコラボ実施等により売上は堅調に推移
- ✓ 海外オリジナルユニットの投入や継続的な有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

新規事業

XR事業

Tokyo XR Startups
Seoul XR Startups
Nordic XR Startups

インキュ
ベーション事業

- ・TXSにおいては、インキュベーションプログラムを終了した21社中19社が追加の資金調達を完了
- ・TXS第3期までの累計における投資倍率^(※)は、約4.6倍と順調に進捗

(※) 当社の連結子会社TXSの第3期インキュベーションプログラムまでの投資実績をもとに算出

投資倍率は、(TXSの実現利益+TXSの未実現利益+TXSの投資総額) ÷ (TXSの投資総額) にて算出

実現利益は、(投資先のExitに伴うTXSの回収額-当該投資先へのTXS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×TXSの持分比率) - (当該投資先へのTXS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

gumi X Reality

コンテンツ
開発事業



YOMUNECO



THE VENTURE REALITY FUND

グローバル
投資事業

- ・2016年2月にVR FUNDへ共同事業者(GP)として参画し、計30社に投資を実行
- ・引き続き有力企業への投資を継続

- ・6月7日に「ソード・オブ・ガルガンチュア」の配信を開始
- ・「Wasteland : Frost Point」を2019年に配信予定
- ・VTuber領域においても有力企業への投資を継続。計13社に投資を実行

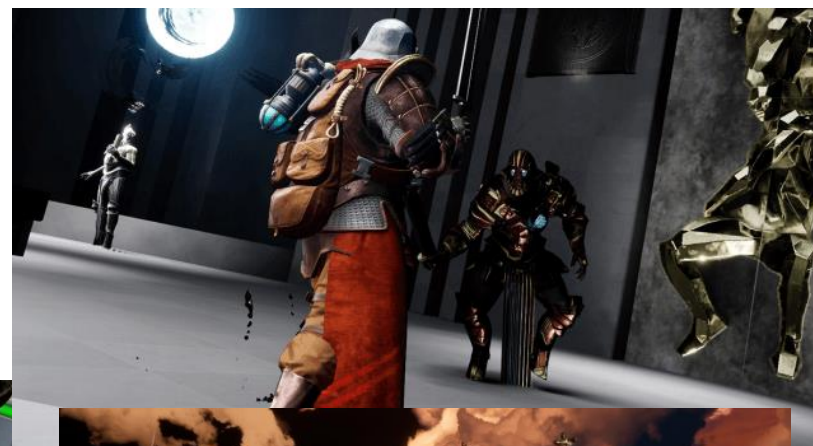
XR事業（コンテンツ開発事業）



『ソード・オブ・ガルガンチュア』

- VRならではの没入感が体験できる、剣戟をテーマとしたVRオンラインアクションゲーム
- Oculus Rift、HTC VIVE、Windows MR等の様々なVRデバイスに対応。日本初のマルチクロスプラットフォーム対応により、異なるVRデバイスでもマルチプレイが可能に
- 組織体制の更なる強化を目的として、2019年5月28日に國光が代表取締役社長に就任。開発責任者である新氏は取締役CSOとして、引き続き経営に参画

6月7日に配信開始！



XR事業（コンテンツ開発事業）

▶ 今後市場の拡大が見込まれるVTuber領域において計13社の有力企業に投資を実行

主な投資先



Activ8 :

YouTubeチャンネル登録者数延べ350万人を超えるトップバーチャルタレント『キズナアイ』も参加するプロジェクト『upd8』を展開。50組以上の多様なタレントが参加

ZIG inc.

ZIG :

17Liveで週間売上VTuber 1位を獲得した『結 心愛』（むすびここあ）を擁するVTuberグループ『流星群』等のVTuberプロダクションを展開

UNISONLIVE

UNISONLIVE :

高品質な歌ってみた系VTuber『音羽ララ』の開発及び運営。YouTubeにおける最多再生回数27万回を突破

UNBEREAL

アンビリアル :

スマートフォンで自身のアバター作成から配信までを行えるライブSNS型プラットフォーム『トピア』を開発・運営

mikai inc.

mikai :

歌唱に特化したVTuberをプロデュースする『Re:AcT』を運営。既に20体以上のVTuberを配信

fav Inc.

ファボ :

VTuber専用ライブ配信サービス『Colon;』をメインに活動中のV-Liverの運営。2018年8月に10百万円の資金調達を実施

ActEvolve

ActEvolve :

VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2018年12月24日に初の大型VRライブを実施

BUZZCAST

BUZZCAST :

インフルエンサーマーケティングサービス『BUZZCAST』の運営及びYouTubeで月間最多再生回数500万回を超えるオリジナル2次元チャンネルの運営

ブロックチェーン事業

- 「株式会社gumi Cryptos」を設立し、ブロックチェーンに係る事業を吸収分割により承継
- 有力企業への出資及びコンテンツの開発を通じ、将来の収益基盤の構築を図る

 **gumi Cryptos**

投資事業

コンテンツ
開発事業

gumi
Cryptos






FINANCIE
フィナンシェ

 **double jump**
.tokyo

ブロックチェーン事業（投資事業）

➤ 主にgumi Cryptos及びgumi Cryptos Capitalを通じ、13社の有力企業への投資を実行

主な投資先

 <p>ABE :</p> <p>様々な資産をトークン化し売買するプラットフォームの提供</p>	 <p>Agoric :</p> <p>安全かつセキュリティ性の高い、JavaScriptベースの分散型プラットフォーム「ocap」の開発</p>	 <p>Archon Cloud :</p> <p>低コストかつセキュリティ性の高い分散型クラウドストレージの開発</p>	 <p>Double jump.tokyo :</p> <p>Ethereumベース世界最大のMAUを有する本格的ブロックチェーンゲーム「My Crypto Heroes」の開発 ※gumi X Realityより投資を実行</p>	 <p>Evercoin :</p> <p>安全かつ簡単に仮想通貨の取引ができるモバイルアプリの提供</p>	 <p>Financie :</p> <p>ヒーローカードを発行し、応援するユーザーがそのヒーローカードを購入することができる次世代SNS。2019年3月にオープンβ版を配信</p>
 <p>Origin :</p> <p>仲介なしで車や住居等の掲載やシェアが可能なマーケットプレイスを作成できるプロトコルの開発</p>	 <p>Robot Cache :</p> <p>ダウンロード版ゲームの販売・再販ができる分散型プラットフォームの開発</p>	 <p>Sagewise :</p> <p>世界初の契約関連の紛争を解決するスマート・コントラクトツールの開発</p>	 <p>Spacemesh :</p> <p>高い効率性とスケーラビリティを実現する次世代型スマート・コントラクトのプロトコルの開発</p>	 <p>Theta :</p> <p>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。2019年3月メインネットローンチ ※gumi venturesより投資を実行</p>	 <p>Wificoin :</p> <p>ブロックチェーンを用いたグローバルWiFiネットワークの開発</p>

ブロックチェーン事業（コンテンツ開発事業）



『My Crypto Heroes』

- ブロックチェーン技術を用い、**ゲーム内キャラクターに資産性**を付与
- クラウドセール開始後に取引量・取引数・DAU全てにおいて**世界1位を記録**

アクティブユーザー数と取引量共に**NO.1**達成



DappRadar			
ETH DAPPS ▾ EOS D			
TOP 5 GAMES			
#	Name	Users 24h	Volume 24h
1	My Crypto Heroes	584	1.90
2	Blockchain Cuties	424	3.12
3	Etheremon	417	1.60
4	HyperDragons	373	22.70
5	CryptoKitties	353	136.59

総ユーザー数 40,000人
 DAU 6,000人
 プライムメンバー 2,500人

リリース後の総取引量
11,000ETH越え
 (約3.12億円) ※

ブロックチェーン事業（コンテンツ開発事業）

FINANCIE
フィナンシェ

『FINANCIE』

- 2019年3月7日に当社投資先のフィナンシェがブロックチェーン技術を活用したドリーム・シェアリング・サービス『FINANCIE』のオープンβ版をリリース
- ヒーロー（被支援者）が個人カードを発行し、ファン（支援者）に購入してもらうことで、活動資金等の様々な支援を得ることが可能
- 世界中の誰もが自由に自分の価値を提供でき、また誰もが自由に他人の夢や目標を応援できる社会の実現を目指す
- 2019年3月に、総額約3億円の資金調達を実施



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!

すべての人々に感動を

gumi