

2024年4月期 決算説明資料

第1四半期決算説明資料



株式会社gumi
(3903)

目次

■ 決算概要（連結）	02
■ 各事業の取り組み	08
■ 業績の推移	24
■ Appendix（モバイルオンラインゲームの状況）	29
■ 経営方針	33



決算概要（連結）

ハイライト：2024年4月期第1四半期

既存タイトルの落ち込みに加え、『アスタータタリクス(以下「アスタタ」)』及びブロックチェーンゲームへの先行投資により四半期赤字に

売上高	26.8億円	営業利益	△6.4億円	経常利益	△6.1億円
-----	--------	------	--------	------	--------

モバイルオンラインゲーム事業	売上高	25.5億円	営業利益	△3.5億円
----------------	-----	--------	------	--------

ブロックチェーン等事業	売上高	1.3億円	営業利益	△2.8億円
-------------	-----	-------	------	--------

✓ モバイルオンラインゲーム事業

既存タイトルの減収に加え、『アスタタ』の配信に向けた事前プロモーションの実施による広告費の増加により四半期赤字を計上

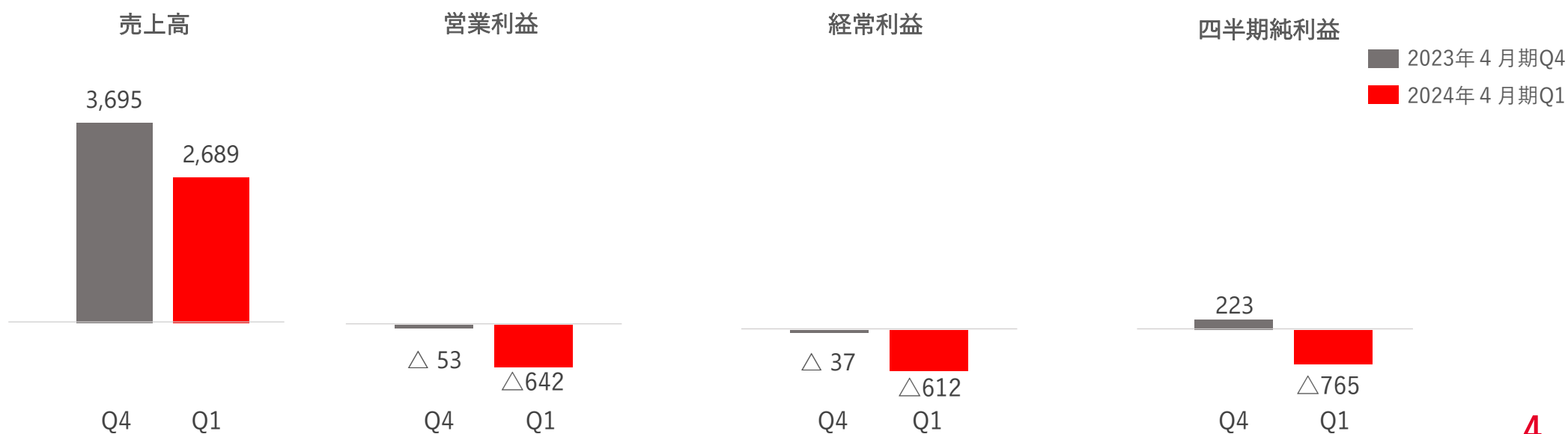
✓ ブロックチェーン等事業

複数のブロックチェーンゲームへの開発投資に加え、CA GameFi等の有力企業への投資を実行

決算概要：2024年4月期第1四半期（PL）

- ✓ QonQで赤字幅は拡大も、新規タイトルの配信に伴う収益貢献や既存タイトルのコスト構造を見直し、早期に収益の改善を図る

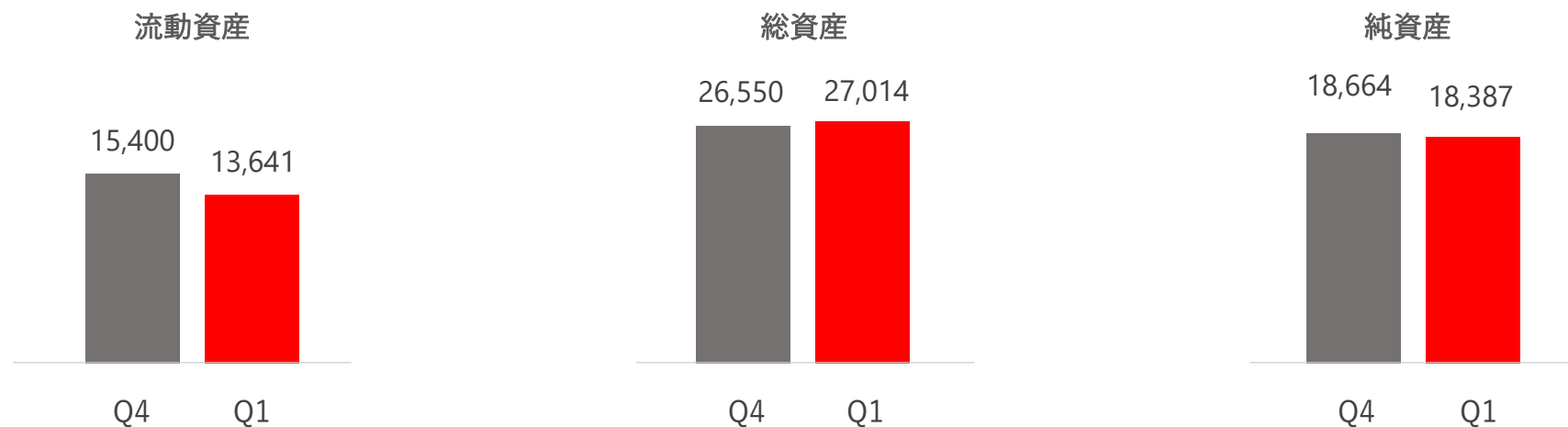
(百万円)	2024年4月期 Q1実績	2023年4月期 Q1実績	増減 (2024年4月期Q1実績- 2023年4月期Q1実績)	2023年4月期 Q4実績	増減 (Q1実績-Q4実績)
売上高	2,689	4,280	△1,591	3,695	△1,006
営業利益	△642	163	△805	△53	△589
経常利益	△612	△618	+6	△37	△575
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△765	△570	△195	223	△988



決算概要：2024年4月期第1四半期（BS）

✓ 新作の開発や戦略投資の実行により現預金が減少するも、引き続き潤沢な資金を確保

(百万円)	2024年4月期 Q1	2023年4月期 Q4	増減
流動資産	13,641	15,400	△1,759
現金及び預金	9,002	10,464	△1,462
総資産	27,014	26,550	+464
流動負債	6,034	4,928	+1,106
固定負債	2,592	2,957	△365
純資産	18,387	18,664	△277



■ 2023年4月期Q4
■ 2024年4月期Q1

トピックス：新作『アスタタ』の配信

- ✓ gumiとアニプレックスが共同で手掛けるシミュレーションRPGプロジェクト
- ✓ 2023年8月28日に配信、インストール数は想定を下回るものの、今後適切なプロモーションを実施し、売上の拡大を図る
- ✓ 年内に海外言語版の配信を予定




トピックス：東京ゲームショウ2023(以下「TGS2023」)への出展

- ✓ 日本最大級のゲームイベント「TGS2023」にCROOZ Blockchain Labと共同にて出展
- ✓ ブロックチェーン領域でのプレゼンス向上を図るべく、当社からは3タイトルを展示
- ✓ 当日はNFTのプレセール等の様々な施策を予定

TGS2023特設サイト

<https://tgs2023.crooz.gu3.co.jp>





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

- ✓ 8月28日に『アスタタ』、9月7日には『ラグナドール韓国語版』を配信
- ✓ 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_{(-1)^(※)}

- ✓ 『アスタタ』配信済み
海外言語版を新たに追加、早期配信を目指し鋭意開発中
- ✓ 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_(±0)


- ✓ 有力アニメIP 1本は早期の配信を目指す
- ✓ 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

2本_(±0)

- ✓ 現在、当社グループにて2本を鋭意開発中

(※) 『アスタータタリクス国内版』及び『ラグナドール韓国語版』をリリースし、『アスタータタリクス海外言語版』が追加されたことで(-1)カウントとなっております。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

- ✓ Q3以降のゲームリリースに向け、自社開発のみならず、出資や協業、共同開発等を積極的に推進
- ✓ CAPCOM Taiwanと協業し、大人気IP『ロックマン X DiVE』のNFTを今秋発売予定
- ✓ オーバースが手掛ける『IDOL3.0 PROJECT』が、アイドルのデビューに向け、オーディションの最終審査段階へ突入

ブロックチェーン ゲーム

開発中 **8** 本(±0)
企画 **3** 本(±0)

- ✓ 自社オリジナルIPは順調に開発が進捗。TGS2023に出展
- ✓ 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 **1** 本(±0)
企画 **1** 本(±0)

- ✓ ロックマン X DiVEを今秋発売（開発中）

その他

3 本(±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

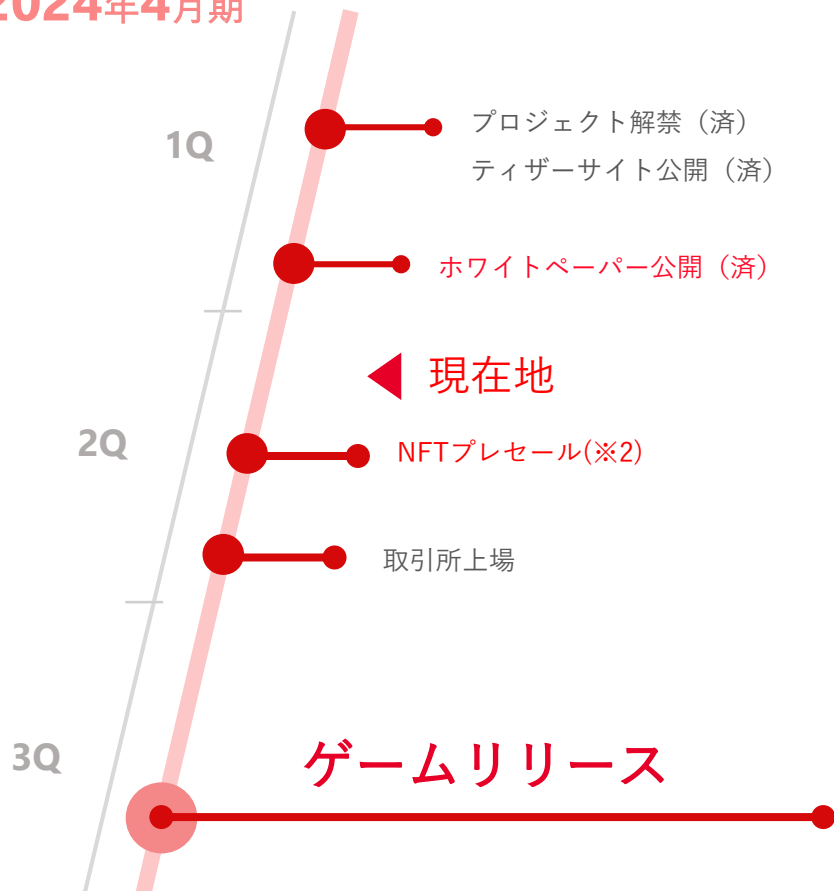


- ✓ デジタルコミック（webtoon）開発会社に対し出資を実行

新作の紹介：ファントム オブ キル -オルタナティブ・イミテーション-

- ✓ 自社オリジナルIP『ファントム オブ キル』を用いた、GameFi要素を備えているブロックチェーンゲーム
- ✓ 近日、ゲーム内で使用できるトークンをCEX^(※1)へ上場予定

2024年4月期



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

(※2)変更点は赤文字

ホワイトペーパー公開 2Q→1Qへ前倒し
NFTプレセール 3Q→2Qへ前倒し

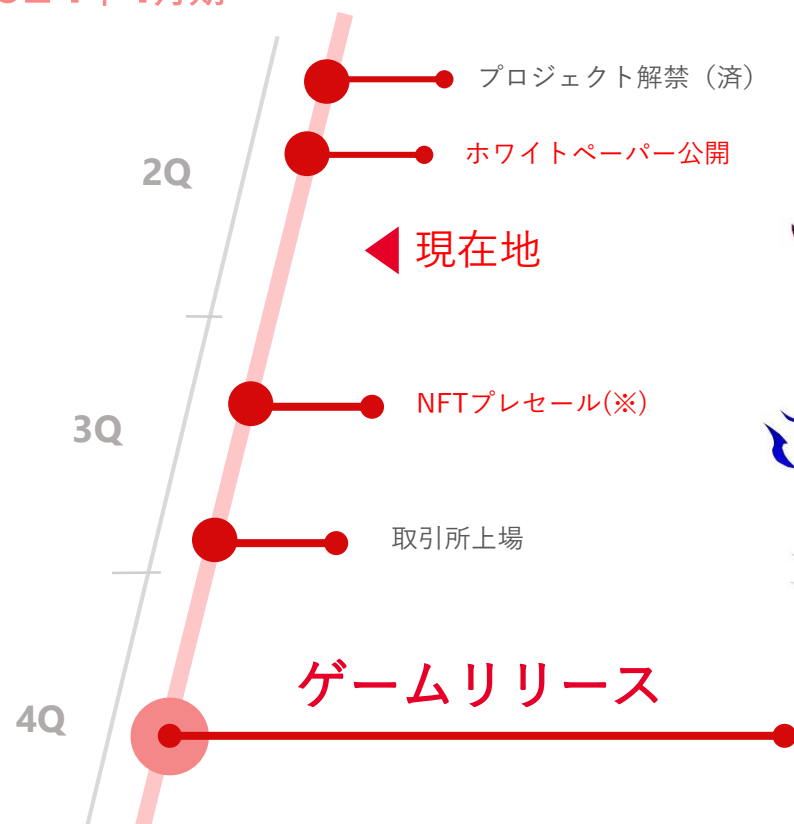
(※1) Centralized Exchangeの略称。従来の中央集権的な仮想通貨取引所を指し、日本ではビットポイントやコインチェックなどを指します

(※) 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

新作の紹介：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、新たな世界観にて展開
- ✓ バトルにて獲得したトークンを資産として保有可能
- ✓ eSportsへの展開も予定

2024年4月期



(※)変更点は赤字
ホワイトペーパー公開 3Q→2Qへ前倒し
NFTプレセール 4Q→3Qへ前倒し



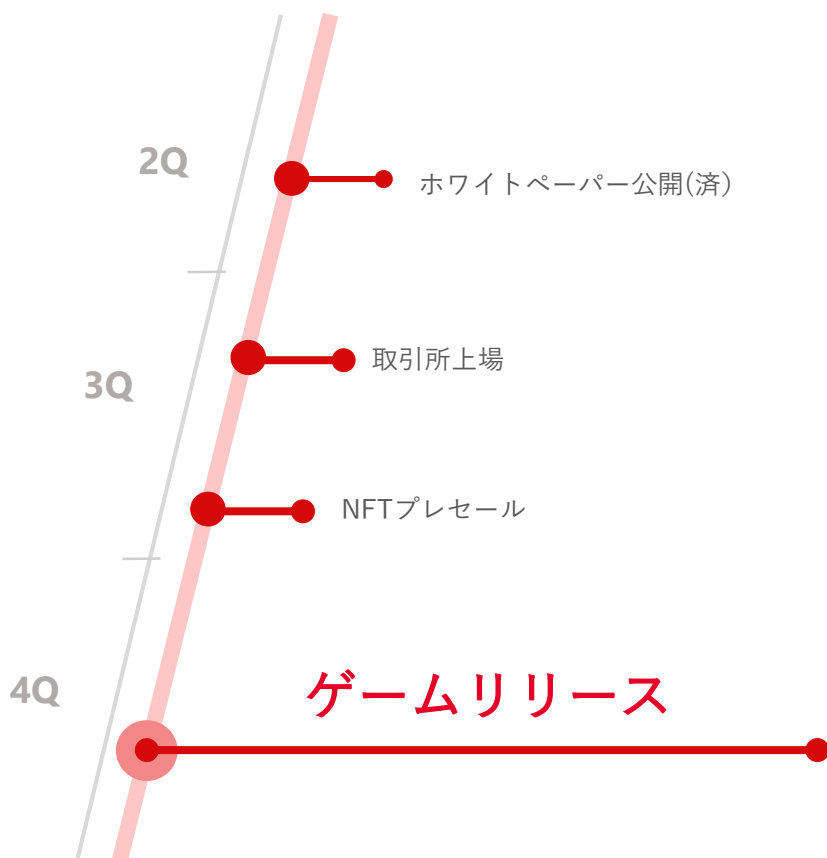
ブレフロバーサスでは新たな世界観で新規ユニットも続々登場予定！

公式サイト:
<https://bravefrontierversus.com/ja>

新作の紹介：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



gumi

×

CROOZ
Blockchain Lab



オフィシャルサイト:

<https://ergosum-game.com/>

新作の紹介（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



×



2024年4月期

2Q

プロジェクト解禁

2025年4月期

4Q

取引所上場

1Q

NFTプレセール

2Q

ゲームリリース

3Q



オフィシャルサイト：
<http://tokyo-beast.com/>
プロモーションムービー：
<https://youtu.be/0-QvJeYJ6ds>

新作の紹介（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

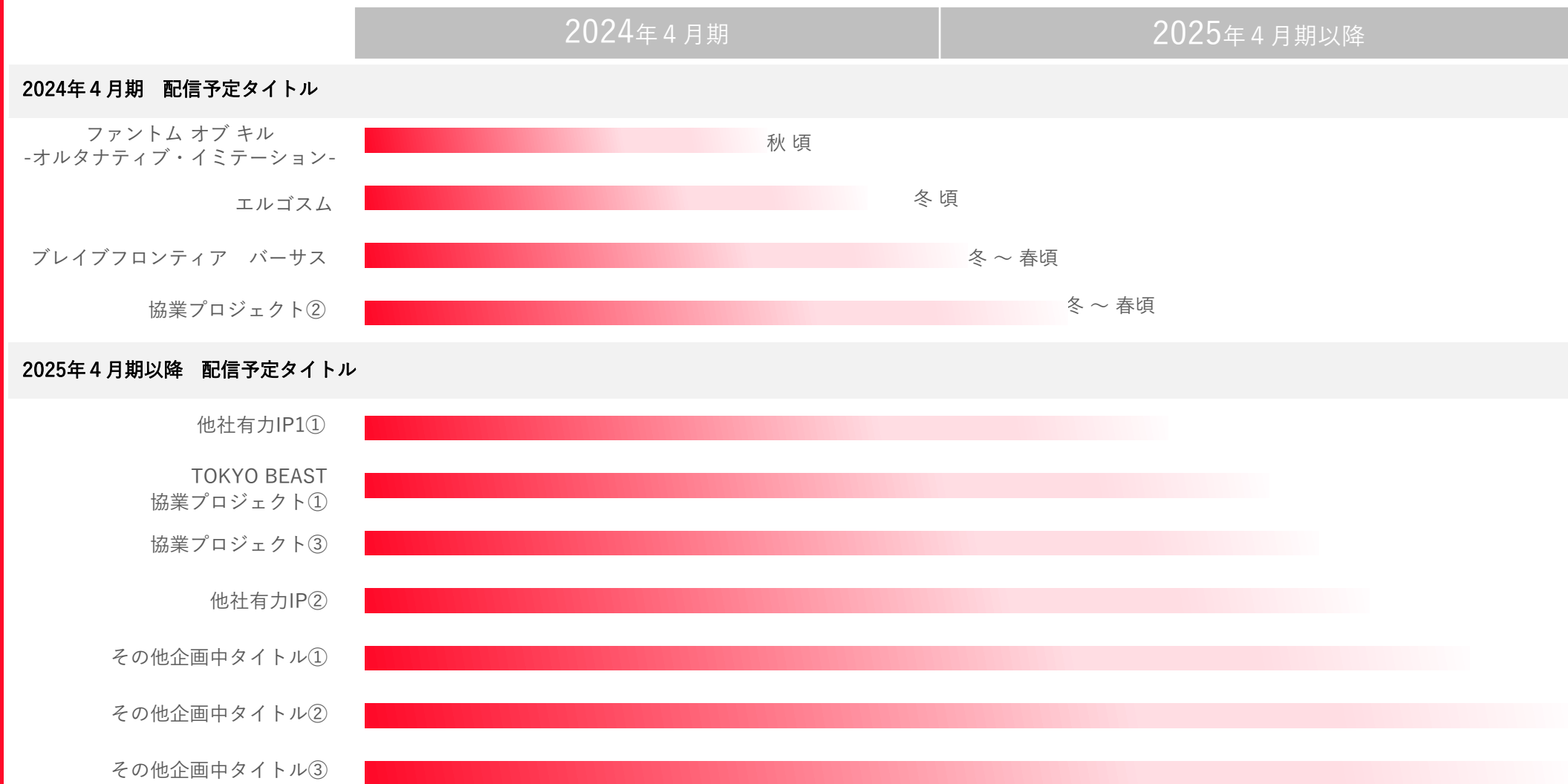
- ✓ 大手企業との協業による、有力IPを活用したタイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定

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

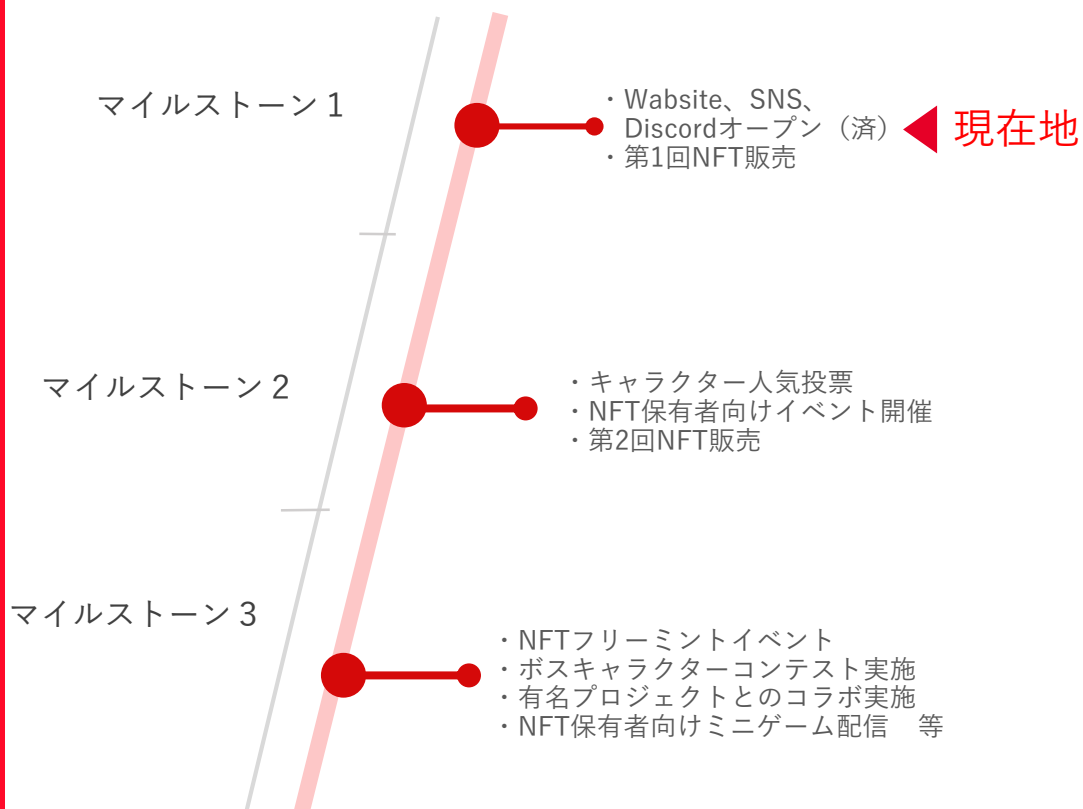
- ✓ 2024年4月期に配信予定のタイトルは概ねスケジュール通りに進捗するも、一部協業タイトルについては配信を延期
- ✓ 2025年4月期以降に大型IPを含めたタイトルを配信予定



(※) 配信時期は社内計画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

新作の紹介 (NFT)

- ✓ CAPCOM Taiwanと協業し、世界的大人気IP「ロックマン X DiVE」のNFTを今秋発売予定
- ✓ 引き続き、有名IPのNFT化を推進



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

IDOL3.0 PROJECT

- ✓ 秋元康氏が総合プロデューサーに就任し、アイドル像の固定観念を打ち破り、令和の時代に新たなブームを巻き起こすアイドルグループ創造のビッグプロジェクト
- ✓ 3月～4月に実施されたIEO時より、トークン価格が約3.5倍(※)に上昇
- ✓ ファイナルステージに突入し、10月初旬にはメンバーお披露目

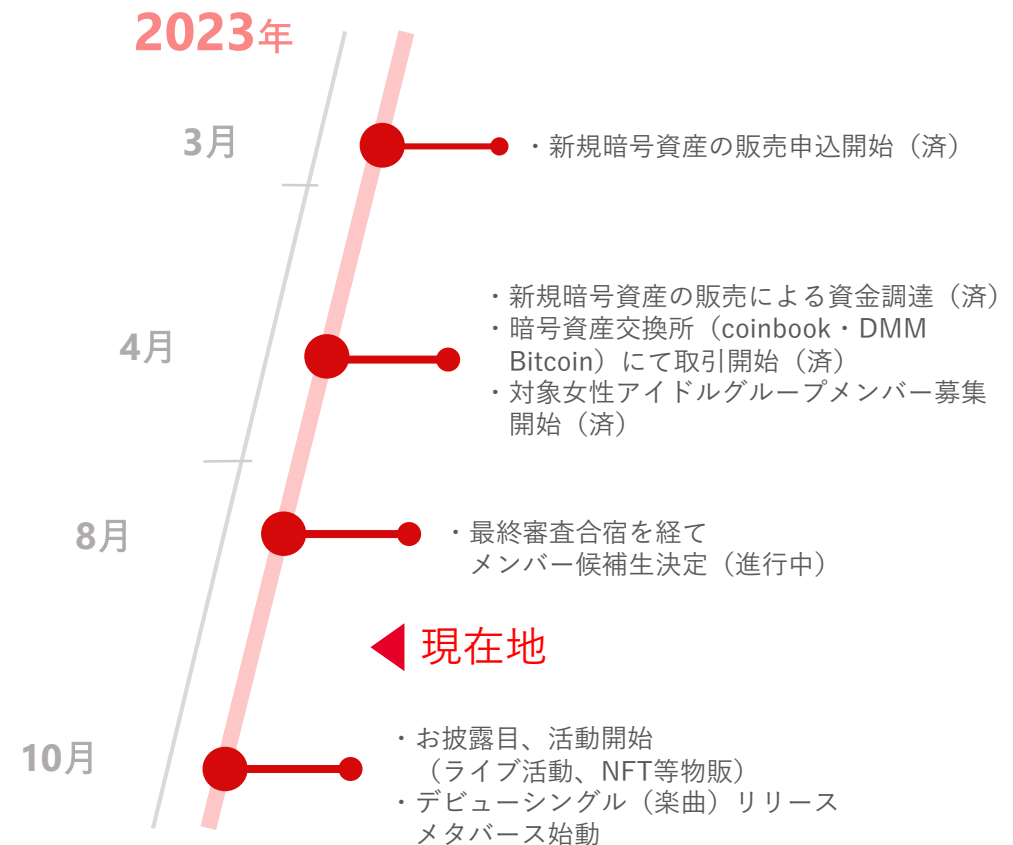
プロジェクトの特長

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」の技術を活用しながらアイドル活動領域を広げていくプロジェクト

オフィシャルサイト：<https://www.idol3-project.jp/>



8月5日開催のイベントの様子



(※) 『IDOL3.0 PROJECT』で利用されるトークン (NIDT) の価格は2023年8月31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拡充や効率的な運用体制の基盤構築を順調に実施し、新たに1件の有力チェーンのノード運営にバリデータとして参画
- ✓ ノード事業の平均運用利回りはAPR 8-10%という高水準を維持
更なる運用規模の拡大を目指す
- ✓ 現在、約12億円^(※)の資産を運用しており、引き続き運用規模を拡大

【新規運用チェーン】

COSMOS

Cosmos Hub

Interchain Foundationによって創設されたパブリックチェーンであり、クロスチェーン技術のデファクトスタンダードとして確立し、異なるブロックチェーン上に存在するアプリケーション同士の連携を実現

【運用中チェーン】



AVALANCHE



OASYS

spacemesh



Agoric



THETA



WEMIX



Sui

(※)戦略的なポートフォリオの見直しを行い、Klaytnは撤退

金融領域（投資）

- ✓ ブロックチェーン領域においては、gCC 1号、gCC 2号及びDecima Fund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：**8.6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：**39件**
投資先：**Panoptic、IPOR
Mangrove、Solv Finance 等**

DECIMA*

ファン
ドレイ
ズ
フェーズ

【ジェネラルパートナー】



ファンド規模：**30M～50M USD**
資金調達
(予定)

1stクローズ 9月
2ndクローズ 年内予定

※変更点は赤字

(※) 2023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（投資）

- ✓ 当社グループのTokyo XR Startupsの投資先であるカバーは2023年3月の上場後も株価が好調に推移
- ✓ XR領域においては、新規投資を行わずVR FundやTXSからの投資回収を優先

<投資先のカバーについて>



COVER

世界最大級のVTuber事務所「ホロライブプロダクション」の運営及びバーチャルプラットフォーム等の開発・提供

保有株式数

924,300株

時価評価(※)

約21.2億円

(※)2023年8月31日の株価参照

<その他国内外有力投資先（一例）>



Wave XR

VRでEDMパフォーマンスが可能になるマルチプラットフォームの開発



JollyGood

医療福祉に特化したVR総合プラットフォーム「JOLLYGOOD+」等の法人向けVRサービスの開発・運営



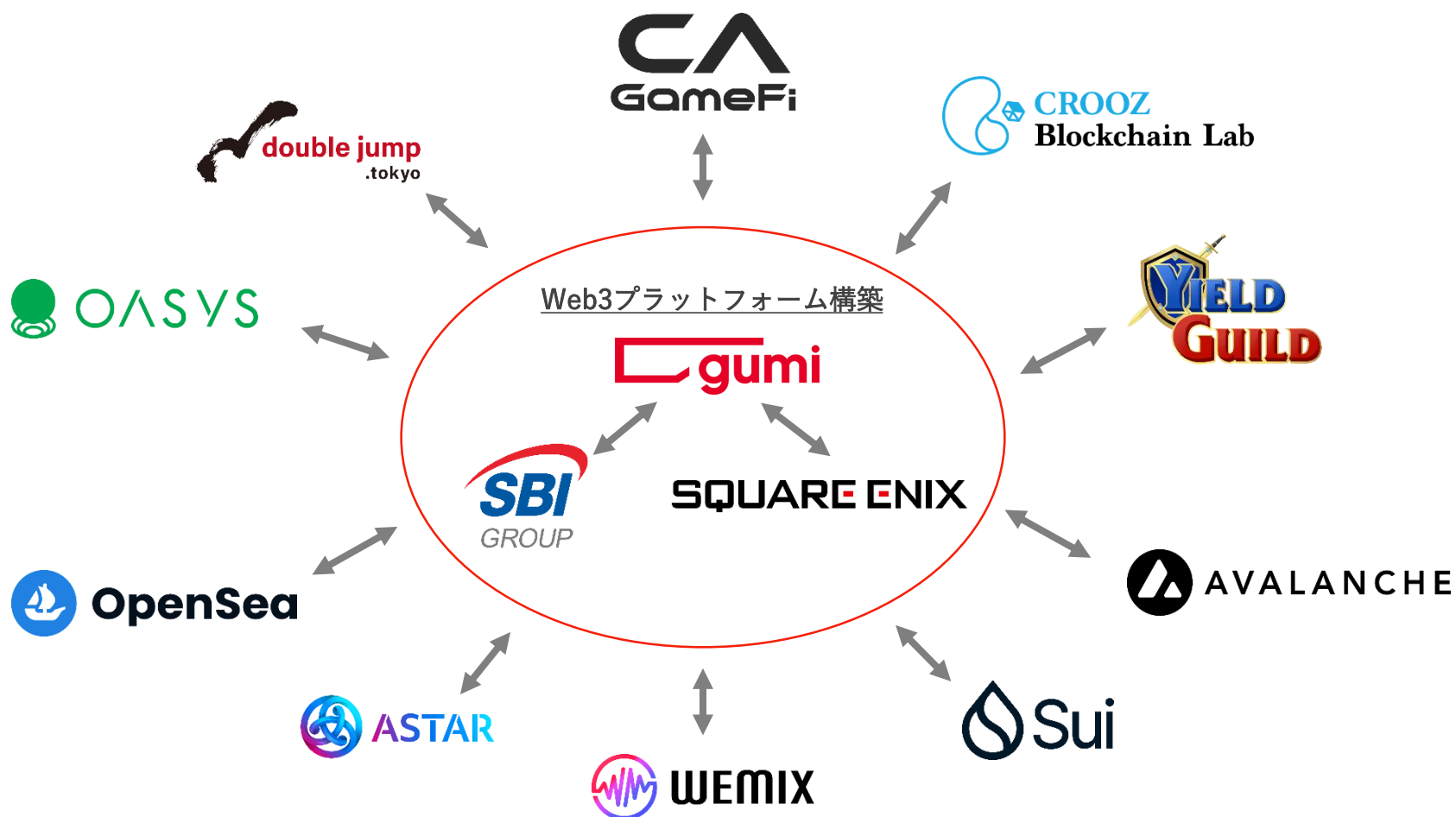
VARK

VTuber特化型VRライブ配信プラットフォーム「VARK」の開発・運営

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

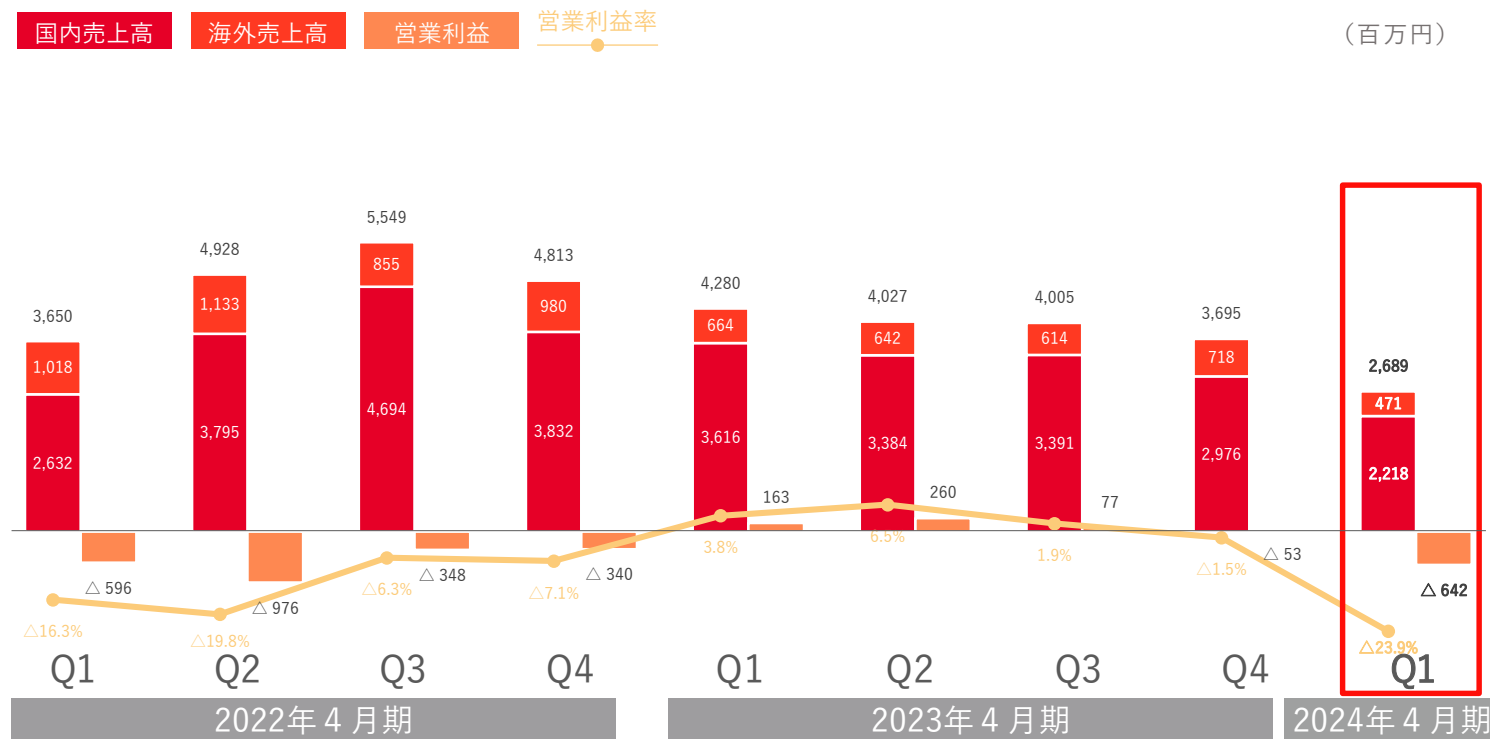
四半期業績の推移 (売上高・利益)

売上高及び営業利益

(百万円)

ハイライト

- ✓ 売上は、一部タイトルの落ち込みによりQonQで減少
- ✓ 営業利益は、減収に加え、販管費の増加によりQonQで減益



売上高

26.8億円

YonY Δ 37.2% QonQ Δ 27.2%

営業利益

Δ 6.4億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

17.5%

(百万円)	2024年4月期 Q1	2023年4月期 Q1	前年同期比	2023年4月期 Q4	前四半期比
売上高	2,689	4,280	Δ 37.2%	3,695	Δ 27.2%
売上原価	2,536	3,378	Δ 24.9%	3,136	Δ 19.1%
売上総利益	152	902	Δ 83.1%	559	Δ 72.6%
売上総利益率	5.7%	21.1%	-	15.1%	-
販売管理費	795	739	+7.7%	613	+29.8%
営業利益	Δ 642	163	-	Δ 53	-
営業利益率	Δ 23.9%	3.8%	-	Δ 1.5%	-
経常利益	Δ 612	Δ 618	-	Δ 37	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	Δ 765	Δ 570	-	223	-

四半期業績の推移 (費用)

ハイライト

- ✓ 開発費は、既存タイトルのコスト圧縮により外注費等が減少し、QonQで減少
- ✓ 広告宣伝費は、アスタタのリリース前広告等により、QonQで増加

開発費

17.6億円

YonY $\Delta 0.7\%$ QonQ $\Delta 6.9\%$

広告宣伝費

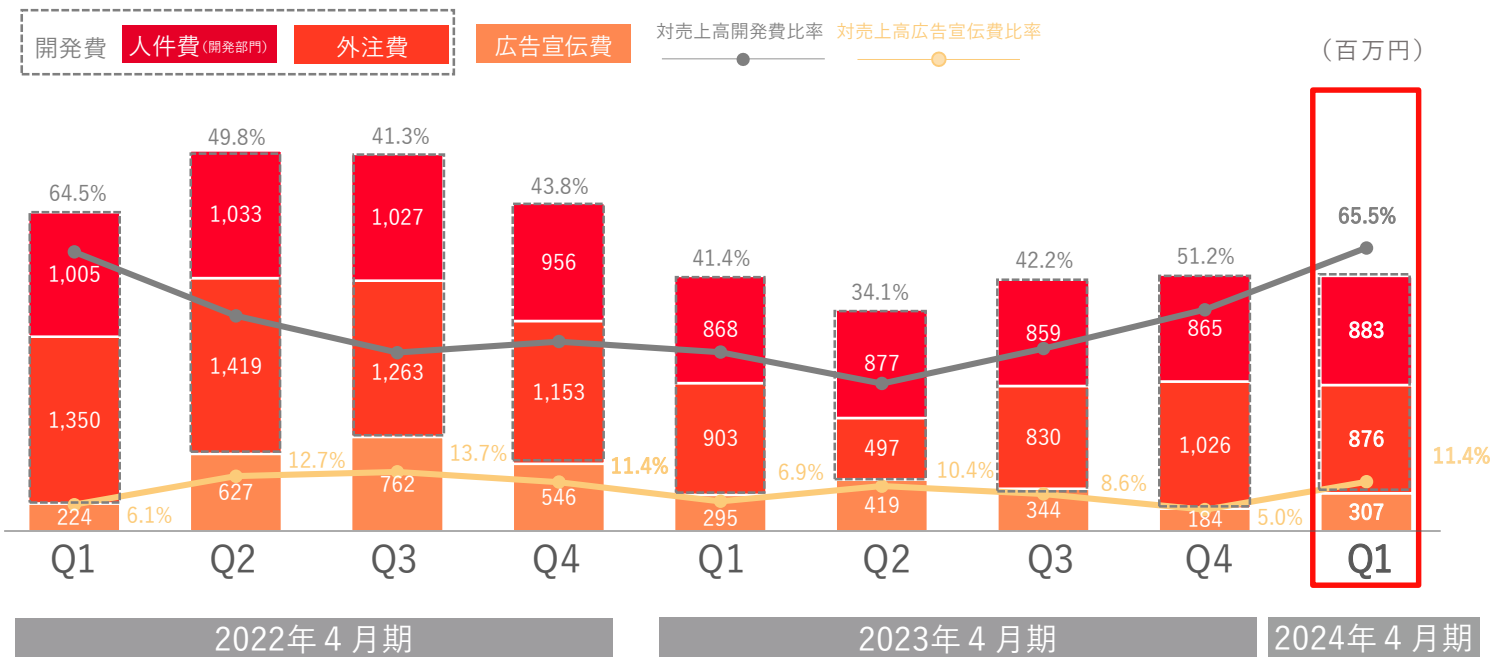
3.0億円

YonY $+4.0\%$ QonQ $+66.8\%$

対売上高広告宣伝費比率

11.4%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	2024年 4 月期 Q1	2023年 4 月期 Q1	前年同期比	2023年 4 月期 Q4	前四半期比
売上原価	2,536	3,378	$\Delta 24.9\%$	3,136	$\Delta 19.1\%$
支払手数料	860	1,331	$\Delta 35.4\%$	1,236	$\Delta 30.4\%$
人件費	883	868	$+1.7\%$	865	$+2.1\%$
外注費	876	903	$\Delta 3.0\%$	1,026	$\Delta 14.5\%$
通信費	282	354	$\Delta 20.4\%$	311	$\Delta 9.4\%$
その他	$\Delta 366$	$\Delta 79$	-	$\Delta 302$	-
販売管理費	795	739	$+7.7\%$	613	$+29.8\%$
広告宣伝費	307	295	$+4.0\%$	184	$+66.8\%$
人件費	191	178	$+7.3\%$	192	$\Delta 0.5\%$
その他	296	264	$+12.0\%$	236	$+25.7\%$

四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ 現預金は、CA GameFiへの出資等によりQonQで減少
- ✓ 純資産比率は、68.1%と健全な水準を維持

現金及び預金

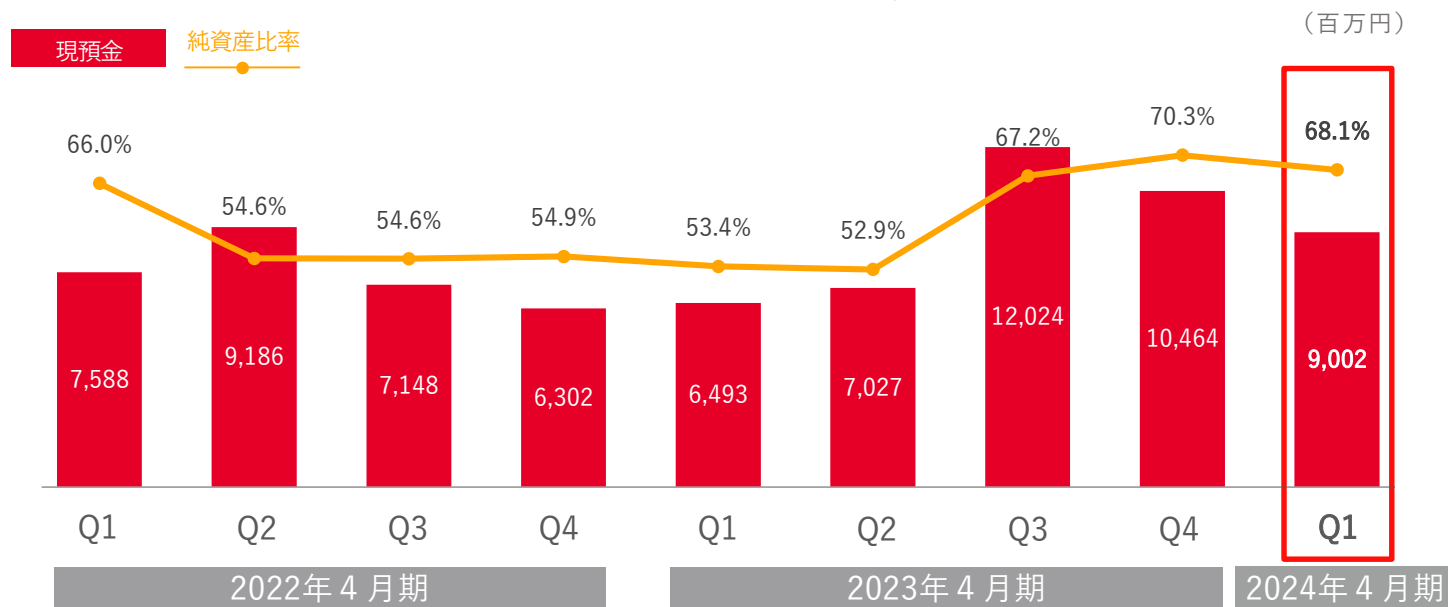
90.0億円

YonY +38.6% QonQ △14.0%

純資産比率

68.1%

現預金及び純資産比率



(百万円)	2024年 4月期 Q1	2023年 4月期 Q1	前年同期比	2023年 4月期 Q4	前四半期比
流動資産	13,641	9,594	+42.2%	15,400	△11.4%
現金及び預金	9,002	6,493	+38.6%	10,464	△14.0%
固定資産	13,372	8,336	+60.4%	11,150	+19.9%
総資産	27,014	17,931	+50.7%	26,550	+1.7%
流動負債	6,034	5,690	+6.1%	4,928	+22.4%
固定負債	2,592	2,665	△2.7%	2,957	△12.3%
純資産	18,387	9,575	+92.0%	18,664	△1.5%

四半期業績の推移（人員数）

ハイライト

- ✓ 人員数は概ね横ばいにて推移
- ✓ ブロックチェーン等事業における人員数は107人に
- ✓ 今後も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）

794人

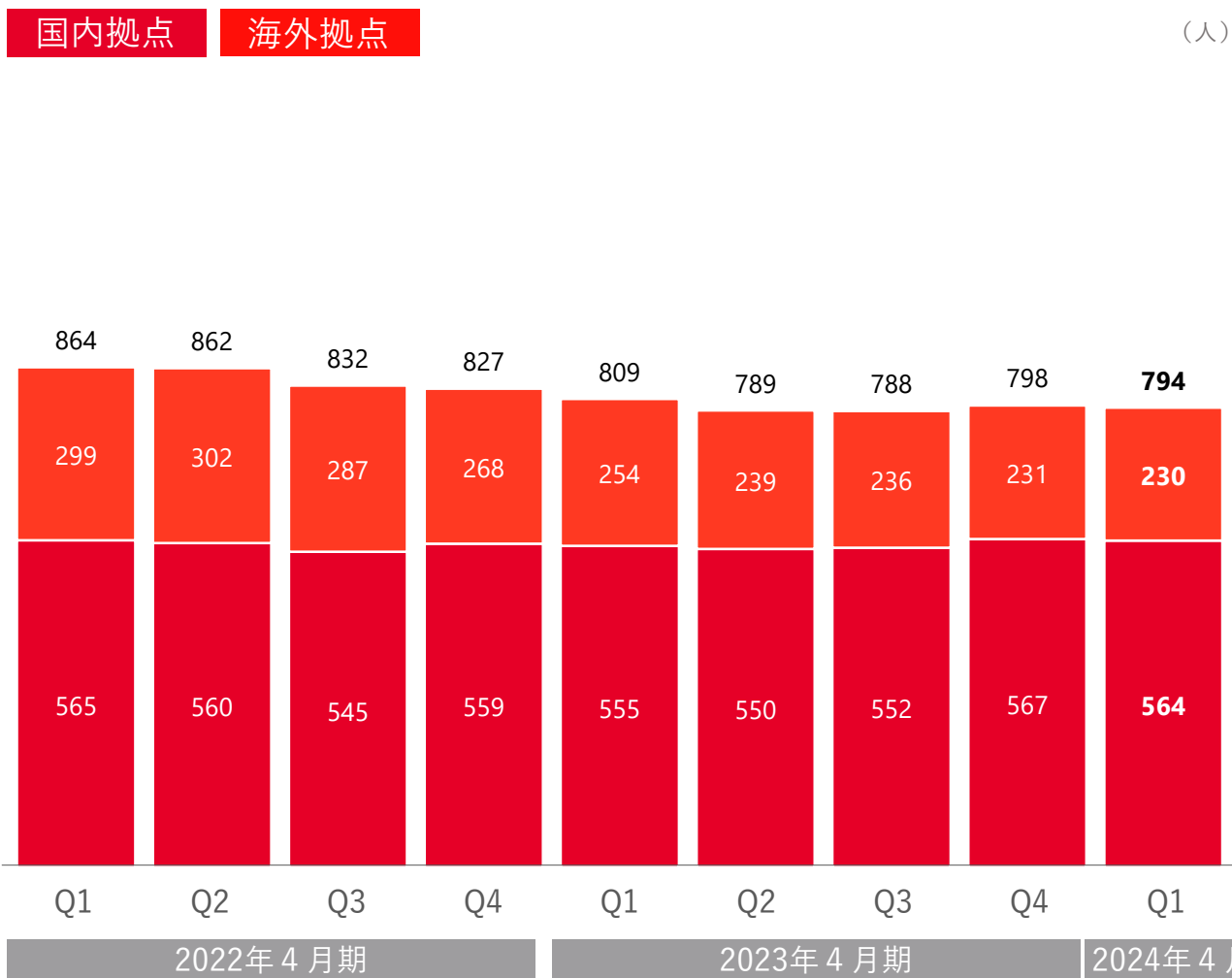
国内人員

564人

海外人員

230人

人員数（連結）





Appendix

(モバイルオンラインゲームの状況)

各タイトルの状況（国内）

2015年
4月期
配信



ファンキル

- ✓ 新ストーリーの追加や季節イベント等を実施
- ✓ 水着イベント等を予定



FFBE (※)

- ✓ 有力IPとのコラボや7.5周年記念施策等を実施

2016年
4月期
配信



タガタメ

- ✓ 劇場版イベントの復刻や7.5周年記念施策等を実施
- ✓ メインストーリーの追加等を予定



クリュニ

- ✓ ジューンブライドイベント等の季節イベントや施設の追加等を実施
- ✓ 新ワールドの追加や季節イベント等を予定

各タイトルの状況（国内）

2020年
4 月期
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3.5周年記念施策等を実施



乃木フラ

- ✓ リアルグッズがもらえるゲーム内イベント等を実施
- ✓ 季節イベント等を予定

2022年
4 月期
配信



ラグナド

- ✓ 有力IPとのコラボや新コンテンツの実装等を実施
- ✓ 季節イベントや有力IPとのコラボ等を予定

各タイトルの状況（海外）

2017年
4月期
配信



FFBE
海外言語版 (※1)

✓ 著名インフルエンサーとのコラボ等を実施

2020年
4月期
配信



FFBE
幻影戦争
海外言語版 (※2)

✓ 有力IP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



經營方針

市況及び当社の立ち位置

市況

gumiの強み

機会

モバイルオンラインゲーム

成熟

- ✓ グローバルマーケットは9兆円 (※1) と大きな規模を誇るも成長は一巡
- ✓ 開発費や運用費の高騰も続き、参入障壁がさらに上昇

×

自社独自のナレッジ

- ✓ 豊富なゲームジャンルのヒット実績 (SRPG、ストラテジー、GvG等)
- ✓ スクウェア・エニックス等のコンテンツプロバイダーやパブリッシャーとの連携
- ✓ 国内ヒットタイトルの海外展開ノウハウ

残存者利益を
獲得できる
チャンス

急成長

- ✓ 2022年の市場規模は106億ドル、2025年には697億ドルに達すると予測 (※2)
- ✓ ブロックチェーン技術を活用したビジネス構築を図るべく、多くの企業が市場参入

×

圧倒的な優位性

- <ゲーム>
- ✓ 開発運用やグローバル展開ノウハウ
- ✓ スクウェア・エニックスとの提携
- <金融>
- ✓ ファンド投資やノード運営を通じて培った知見
- ✓ SBIとの提携

大きな利益を
創出できる
チャンス

ブロックチェーン

経営方針

これまでのボラティリティの高い事業モデルから
アセットをベースとした安定的な事業モデルへの刷新を目指す

これまで

ゲームタイトルの
ヒット動向により
収益が大きく変動する
ボラティリティの高い
事業モデル

今後

ゲームの安定収益化に加え
良質なアセット(トークン等)を
積み上げたボラティリティの
低い事業モデル

経営方針に従った事業モデル確立の蓋然性

- ✓ これまでの知見を活用することで、ゲーム・非ゲーム/国内・海外を問わず良質なアセットを獲得できる体制を構築

当社が成し遂げられること

成し遂げられる理由

市場性

- ✓ 成熟したモバイルオンラインゲーム市場において安定した収益を創出
- ✓ ブロックチェーンゲームがトークン市場を爆発的に成長させるドライバとなり得るなか、ヒットタイトルのゲームトークンを多数獲得

- ✓ モバイルオンラインゲームで培った開発運用ノウハウの活用
- ✓ ブロックチェーンゲームにおいては、自社タイトル及び他社との協業タイトル、IPタイトルを市場に投下
- ✓ スクウェア・エニックス等の有力パートナーとの提携

目利き

- ✓ ゲーム領域のみにとどまらず、ブロックチェーン技術と親和性のある様々な事業領域において有力なトークンを獲得するとともに、EXITについても市況等を勘案し適切に推進

- ✓ 2018年から市場参入し、日本最大規模となる200億円以上のトークンファンドを運営中
- ✓ 早期の市場参入により築いたグローバルネットワーク
- ✓ 高い投資倍率を有するソーシング力

運用力

- ✓ 獲得したトークンのポートフォリオ化/効率的な運用によるトークン保有数の更なる増加

- ✓ 日本最大規模のバリデータとしての確固たる地位
- ✓ 年間数億円規模で収益を創出してきたノード運用の実績
- ✓ SBIとの強力なパートナーシップ

今後の具体的な経営戦略

- ✓ コンテンツ開発を主軸とした企業から大きく舵を切り、ブロックチェーン等事業においてはエンターテインメントと金融を両軸に事業展開

モバイルオンライン
ゲーム事業

エンターテインメント領域

金融領域

ブロックチェーン等事業

これまで

オリジナル主軸

- ✓ オリジナルタイトルを中心としたタイトル構成
- ✓ 自社単独での開発を推進

研究開発

- ✓ Brave Frontier Heroes等の低コスト型のタイトルを市場に投下
- ✓ 出資先を通じたチェーン開発（Oasys等）
- ✓ ゲーム化を見据えたNFTの企画販売の実施

投資メイン

- ✓ ファンド投資を通じた投資利益の創出
- ✓ 無償で行うことのできるノード運用が主体

今後

協業主軸

<年間2～3本程度を配信予定>

- ✓ IPタイトルを中心としたタイトル構成
- ✓ オリジナルは、コンソーシアムの形成によりリスク分散する体制を構築
- ✓ 開発受託への取り組みも更に強化

本格化

<3年間で10本程度を配信予定>

- ✓ 自社開発のみならず、有力企業を網羅した開発体制の構築
- ✓ IPを活用したタイトルの市場への投下

事業化

<新規ビジネスの創出>

- ✓ トークン資産の運用ノウハウを活用したアセットマネジメントビジネスの確立
- ✓ 投資事業の更なる強化
- ✓ ブロックチェーンサービス関連プラットフォームの構築

ブロックチェーン事業のサマリー

獲得

ゲーム/非ゲームを
問わずあらゆる
有力トークンを獲得

- ・自社でのトークンの生み出し
 - モバイルゲームのノウハウ活用による高品質なBCG配信



gumi × 有力IP

- ・他社有力トークンへの投資
 - ゲーム関連トークン



他有力
タイトル

- その他有力トークン



gumi
Cryptos **DECIMA**

上場

獲得したトークン
の価値向上を支援

- ・SBIグループとの連携による
取引所への上場支援

gumi

×

SBI
GROUP

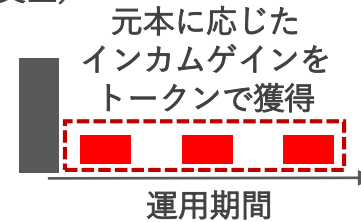
SBI VC Trade

BITPOINT

運用

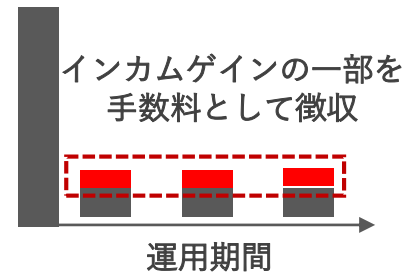
インカムゲイン及び
手数料獲得により
トークン量を最大化

- ・自社保有のトークン運用
運用元本
(自己資金)



- ・SBIとの事業連携による新たな
金融サービス提供 (検討中)

運用元本
(第三者資金)



売却

Exitにより
キャッシュを増大

- ・保有するトークンの現金化



あらゆる有力トークンを獲得し
爆発的に成長するトークン市場にのって
大きく企業成長を果たす

ブロックチェーンゲームについて

モバイルオンラインゲームとブロックチェーンゲームの主な違い

・ゲームユーザー体験の違い

ゲームプレイを通じユーザーがトークンやNFTを獲得し、ゲーム内外のマーケット等で交換・販売することが可能

	モバイルオンラインゲーム	ブロックチェーンゲーム
主流のゲームモデル	Free to Play	Play and Earn
資産価値	なし	あり
アイテムの交換・販売	不可	可能

・企業の収益モデルの違い

従来のアイテム販売による収益のみならず、運営会社が保有するゲームトークン等による収益創出が可能


	モバイルオンラインゲーム	ブロックチェーンゲーム
アイテム販売	あり	あり
トークン受領	なし	あり
二次流通手数料	なし	あり

ユーザーに対しこれまでにない新たなゲーム体験を届けることが可能
スマホ普及時にモバイルオンラインゲームが市場を大きく拡大させたことと同様に、
ブロックチェーンゲームがトークン市場を爆発的に成長させるドライバとなり得る



Wow the world!

～すべての人々に感動を～



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**