



**2017年4月期
通期及び第4四半期決算説明会資料**

株式会社gumi

2017年6月

1. 今後の取組について	P.2
2. 連結決算について	P.23
- FY16Q4決算	P.24
- FY16通期決算	P.33
- FY17Q1業績予想	P.36
3. 各タイトルの状況について	P.39

1. 今後の取組について

①業績の振り返り

1.①業績の振り返り

- 売上高、営業利益ともに業績予想を上回り着地！

FY16Q4実績（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q4実績	(17年3月10日公表) 2017年 4月期 Q4予想	増減 (業績予想対比)	2017年 4月期 Q3実績	増減 (QonQ)
売上高	7,206	7,000	+206	7,447	△241
営業利益	409	100	+309	676	△267
経常利益	382	100	+282	741	△359

Q3に引き続き高水準の売上、利益を維持！

- 前年対比において大幅な増収増益を達成！

FY16実績（連結 累計）

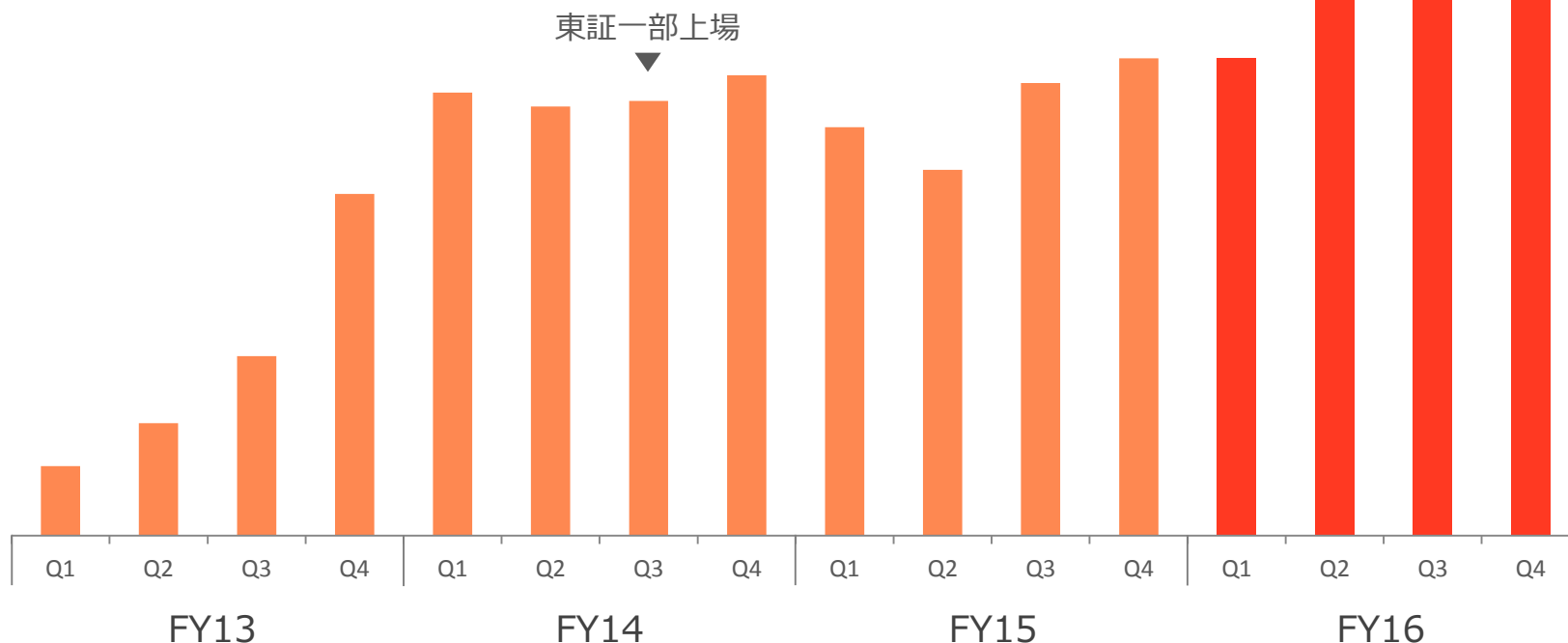
(百万円)	2017年 4月期 実績(累計)	2016年 4月期 実績(累計)	増減
売上高	25,933	21,437	+4,496
営業利益	1,650	△2,229	+3,879
経常利益	1,734	△2,256	+3,990
親会社株主に帰属 する当期純利益	1,383	△3,299	+4,682

**収益構造の改善により
大幅な黒字を達成！**

1.①業績の振り返り

- Q4は季節要因により若干の減収も、グロス売上（※）は高水準を維持

グロス売上高(※)推移



(※) ユーザーのコイン消費額 (当社の財務会計上の売上とは異なる)

オリジナルタイトル、IPタイトルともに 好調に推移

②Q1のトピックス

1.②Q1のトピックス

- 5月25日より、タガタメのTVCMを放映！
放映期間：5月25日～6月7日 FNS系列にて放送
- 併せて『FINAL FANTASY XV』とのコラボを実施中



© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

**TVCM×有力IPコラボにより
売上の更なる拡大を目指す**

新規タイトル情報



資本業務提携先である
アングー社との共同開発タイトル！



韓国子会社にて開発中の新規タイトル
有力IPを題材とした
圧倒的な世界観のアクションRPG！

今夏配信予定！

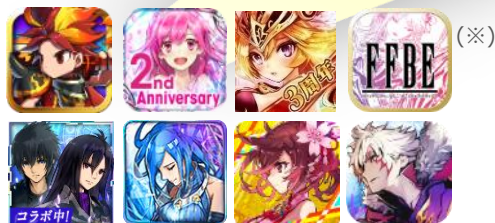
③今後の取組について

1.③今後の取組について

ゲーム事業 投資フェーズから 回収フェーズに

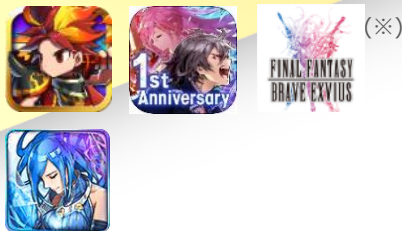
【国内Development】

- ・配信中タイトルの更なる売上拡大と収益力強化
- ・新規タイトルは、ヒットタイトルの更なる量産を目指す



【海外Publishing】

- ・主に自社開発の有力タイトルのPublishingに注力
- ・海外売上高の更なる拡大を目指す



【海外Development】

- ・海外2拠点にて地産地消タイトルの開発に注力
- ・今夏以降の配信を目指す

【新規事業（VR、動画事業）】

- ・VR事業及び動画事業において、ファンド等を通じ、国内外における投資を実行

新規事業（VR、動画事業） 成長市場における 将来の収益基盤の構築

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

©2015-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

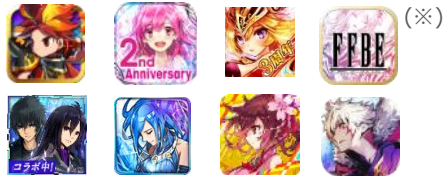
©2016,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

(※)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

③今後の取組について ゲーム事業

国内Development

- ・ 配信中タイトル
 - 5月にファンキルPC版の配信を開始。他プラットフォームへの展開により、売上の最大化を図る
 - タガタメはTVCM及びコラボ実施により売上拡大を目指す



- ・ 新規タイトル
 - 『スマッシュ&マジック』今夏配信予定！



- ・ 広告費の適正化及び開発内製化を継続し、収益力を強化

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

©2015-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

©2016,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

(※)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

海外Publishing

- ・ ブレフロ海外言語版及びファンキル海外言語版は引き続き堅調に推移



- ・ FFBE海外言語版は、新キャラクターの参戦等により好調に推移



- ・ クリユニ海外言語版(アジア圏)の配信を開始、各国にて売上ランキング上位を獲得！

最高順位 (iOS)

マカオ	: 2位	香港	: 7位
台湾	: 26位	韓国	: 88位



- ・ タガタメ海外言語版を開発中！

海外Development

- ・ 韓国子会社にて開発中の『セレンシアサーガ』を今夏配信予定！
- ・ フランスにおいても地産地消タイトルを開発中

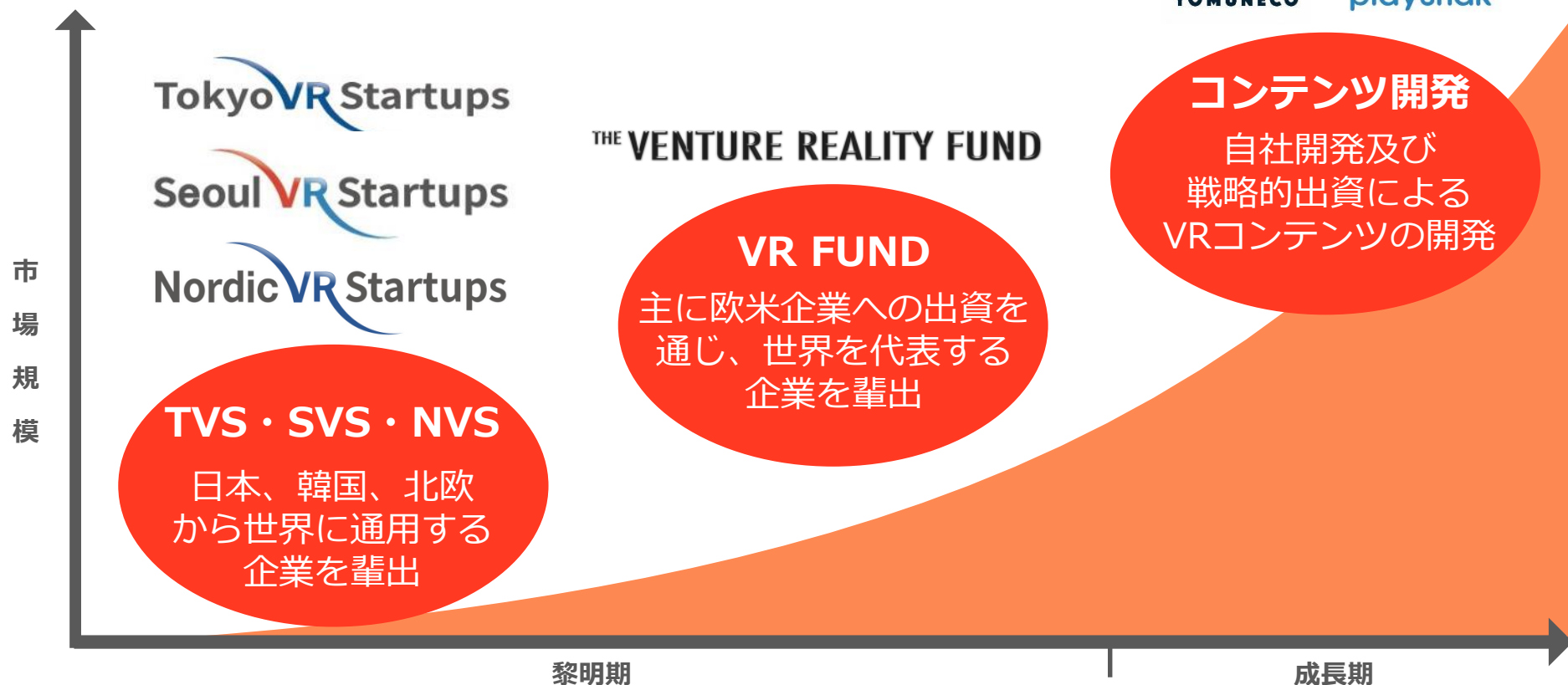


売上拡大と収益力の更なる強化

③今後の取組について 新規事業（VR）

1.③今後の取組について 新規事業 (VR)

- 引き続き国内外において戦略的投資を継続



VR市場の拡大を牽引し、将来の収益機会を確保

1.③今後の取組について 新規事業（VR） TVS

- 2017年3月29日、TVS第2期参加チームによるDemo Dayを開催
- マイクロソフトが展開する支援プログラム「Microsoft BizSpark」の導入及びHTCとの業務提携により、プログラムの強化を実施

TVS第2期 参加チームとプロダクト

- HoloEyes
 - 医療用VRアプリケーションの開発
- GATARI
 - 声の可視化ができるソーシャルVRアプリケーションの開発
- COVER
 - VRならではの臨場感、操作性を表現できるソーシャルVRサービスの開発
- JollyGood
 - VR導入ソリューション「GuruVR Media Pro」の開発

TokyoVR Startups



「Microsoft BizSpark」の導入が決定！

プログラム参加チームはサーバー、開発ツール等の無償利用に加えマイクロソフトのテクニカルエバンジェリストによる技術サポートを受けることが可能に！

Microsoft
BizSpark

HTCとの業務提携が決定！

HTC主催の「Global Demo Day」への出展等、海外の投資家やメディアとの更なるリレーションの強化が可能に！



1.③今後の取組について 新規事業（VR） SVS

- 2017年5月30日、SVS第1期参加チームによるDemo Dayを開催
- TVSと同様にマイクロソフトが展開する支援プログラム「Microsoft BizSpark」を導入し、プログラムの強化を実施

SVS第1期 参加チームとプロダクト

- **Hongbin Network Korea**
 - 体験型VRアトラクションの開発
- **Rooftop Inc.**
 - 歩く、走るなどのモーションを認識できる、VRコンテンツと同期ができる専用デバイスの開発
- **AtoJet Inc.**
 - VRコンテンツを容易に制作することができるツール及びVR映像コンテンツのオンライン・マーケットの開発
- **Dobermann Squad**
 - VRならではの没入感を体験できるFPSゲーム等の開発



1.③今後の取組について 新規事業（VR） NVS

• 2017年5月にNordic VR Startupsを設立



- 北欧地域最大の映画制作会社であるNordisk Filmとの連携により、モバイルゲーム市場を牽引するグローバルな企業が数多く存在する北欧地域において、VRインキュベーションプログラムを実施
- Tekes（フィンランド技術庁）及びFIVR（フィンランド最大のVRコミュニティ）がオフィシャルサポートパートナーとなりNVSをバックアップ

名称	Nordic VR Startups Oy
資本金	75万ユーロ
事業内容	フィンランドヘルシンキを拠点に、VR技術を活用したプロダクト開発を行うスタートアップへの支援等を実施
設立日	2017年5月
持株比率	当社 : 60% Nordisk Film : 40%



1.③今後の取組について 新規事業（VR） VR FUND

- プラットフォーム、コンテンツ等の様々な領域の企業に投資を実行（計18社）
- ヤフー・ジャパン及びHP Tech VenturesがLP出資者として新たにパートナーに参画

主な投資先

• Owlchemy Labs

VRに適したUI/UX及びVRゲームの開発。『Job Simulator』は2017年2月末時点においてSteam上で4M USD超の売上を達成
Googleが買収、VR FUND初のExitを達成！



• mindshow

VR空間でアニメーション動画の作成、共有ができるプラットフォームの開発



• AGAINST GRAVITY

VR空間で複数人が同時に遊べるスポーツ競技ゲームの開発



• SPACES

VRテーマパーク等のVR/MR向けコンテンツ作成ツールの開発及びソリューションの提供



• The Wave VR

VR空間でEDMのライブパフォーマンス及び鑑賞が可能になるマルチプラットフォームの開発



• SLIVER.tv

VR空間でE-Sportsのライブ中継を観戦できるプラットフォームの開発



• immersv

VR空間に広告を表示するアドネットワークツールの開発



1.③今後の取組について 新規事業（VR） コンテンツ開発

- クオリティの高いVRコンテンツの創出に向け、有力企業への出資を実行

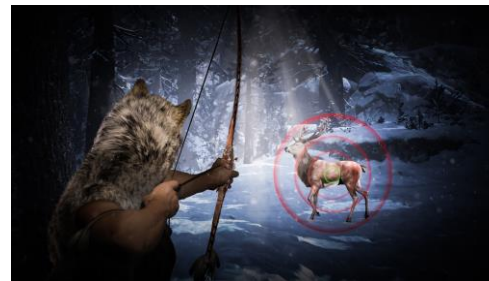
よむネコ

- 臨場感とマルチプレイ機能を兼ね揃えたVRゲーム『エニグマスフィア』を開発
- VRならではの没入感を体験することができるRPGを開発中



Playsnak

- 10M USDの売上を達成した『Robinson: The Journey』他、『The Climb』等大ヒットVRゲームの開発経験を有するメンバーが在籍
- ハイエンドのマルチオンライン型のハンティングゲーム『Spirit Hunter』を開発中



③今後の取組について 新規事業（動画）

1.③今後の取組について 新規事業（動画）

- ・ モバイルならではの高品質な動画を制作可能な企業に対し、引き続き積極的な投資を実行

主な投資先

・ 3ミニッツ

ファッション領域に特化した高品質な動画を制作
動画ファッションメディア「MINE BY 3M」の運営、
コマース事業にも進出

2017年2月、グリー株式会社が43億円で買収

3MINUTE

MAKE AN IMPACT to the WORLD in 3minute.



・ Candee

モバイル動画市場におけるリーディングカンパニー
ソーシャルビデオプラットフォーム構築の第一弾として、ソーシャル
ライブコマース「Live Shop!」を提供開始

総額約16億円の資金調達を実施



・ dely

2016年5月に料理レシピ動画アプリ「クラシル」をリリース
国内最大の料理レシピ動画アプリ

総額約37億円の資金調達を実施



・ TABILABO

記事、動画、イベント、VRなど様々なライフスタイルコンテンツを
提供

総額約5億円の資金調達を実施



(※)上記資金調達額は、当社グループ以外からの資金調達額を含む総額

2. 連結決算について

①FY16Q4決算（連結）

2. FY16Q4決算（連結）ハイライト

業績 (連結)

- 売上高： 7,206百万円 QonQ： △241百万円
- 営業利益： 409百万円 QonQ： △267百万円
- 経常利益： 382百万円 QonQ： △359百万円

ネイティブ

- 『ブレフロ日本語版』及び『ブレフロ海外言語版』は配信開始後の期間経過に伴いMAUが減少し、QonQで減収に
- 『ファンキル』は、TVCMの放映及びコラボ施策の実施等によりMAU、ARPMUAともに好調に推移し、QonQで概ね同水準の売上に
- 『ドラジェネ』はMAUが減少したことに伴い、QonQで減収に
- 『SAO（※1）』は、引き続き安定したランキングを維持
- 『FFBE（※2）』はTVCMの放映及び『FINAL FANTASY VII』のクラウドの参戦、『FFBE海外言語版』は『FINAL FANTASY TACTICS』のオルランドウの参戦等により好調に推移
- 『タガタメ』は、1周年イベント及びコラボ施策の実施等によりMAU、ARPMUAともに好調に推移し、QonQで概ね同水準の売上に
- 『クリユニ日本語版』は、新イベントの導入等によりARPMUAが上昇し、QonQで増収に。『クリユニ海外言語版（アジア圏）』は、各国においてランキング上位を獲得するなど好調に推移
- 『シノビナ』は、大規模アップデートの実施によりKPIが改善傾向にあり、QonQで増収に
- 『ブレオデ』は、KPIの改善に向けた大規模アップデートを実施中

MAU: Monthly Active Users (月次アクティブユーザー数)

ARPMUA: Average Revenue Per Monthly Active Users (月次アクティブユーザー1人当たりの月平均売上高)

(※1)ソードアート・オンライン コード・レジスタ (販売/配信元: パンダイナムコエンターテインメント) の開発運営を当社が担当

(※2)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

2. FY16Q4決算（連結）損益計算書

- 投資有価証券売却に伴う84百万円の特別利益及び投資有価証券評価損等に伴う237百万円の特別損失を計上

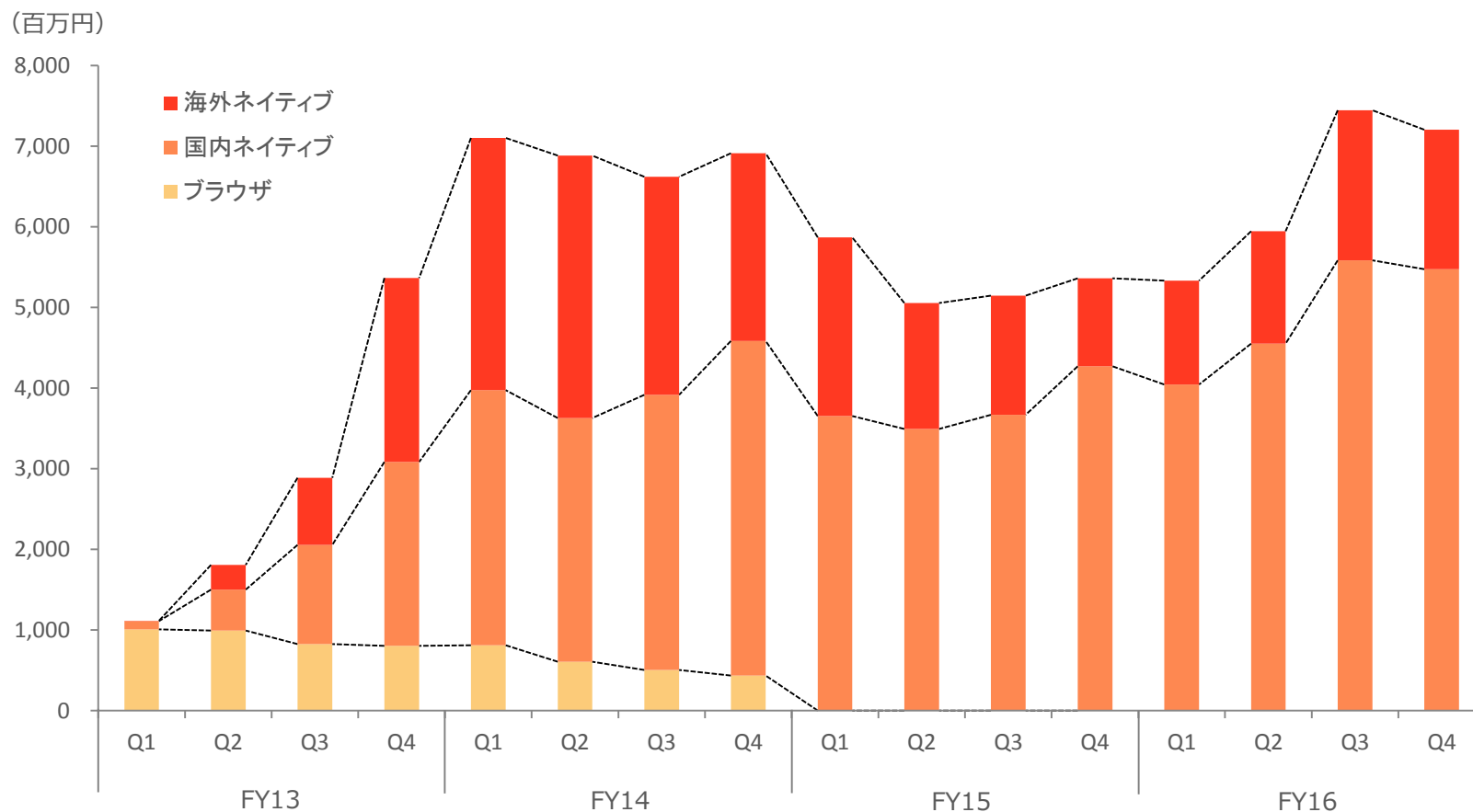
損益計算書

(百万円)	2017年4月期Q4 (2017年2月 ～2017年4月)	2016年4月期Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	前年同期比	2017年4月期Q3 (2016年11月 ～2017年1月)	前四半期比 (QonQ)
売上高	7,206	5,362	+1,844	7,447	△241
売上原価	5,392	4,350	+1,042	5,198	+194
販管費	1,404	1,618	△214	1,571	△167
営業利益	409	△606	+1,015	676	△267
経常利益	382	△589	+971	741	△359
特別利益	84	21	+63	48	+36
特別損失	237	615	△378	72	+165
税前利益	229	△1,184	+1,413	717	△488
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	282	△1,166	+1,448	557	△275

2. FY16Q4決算（連結）サービス別売上高の内訳

- 季節要因により国内、海外ともに若干の減収も過去最高水準の売上を維持

サービス別売上高推移

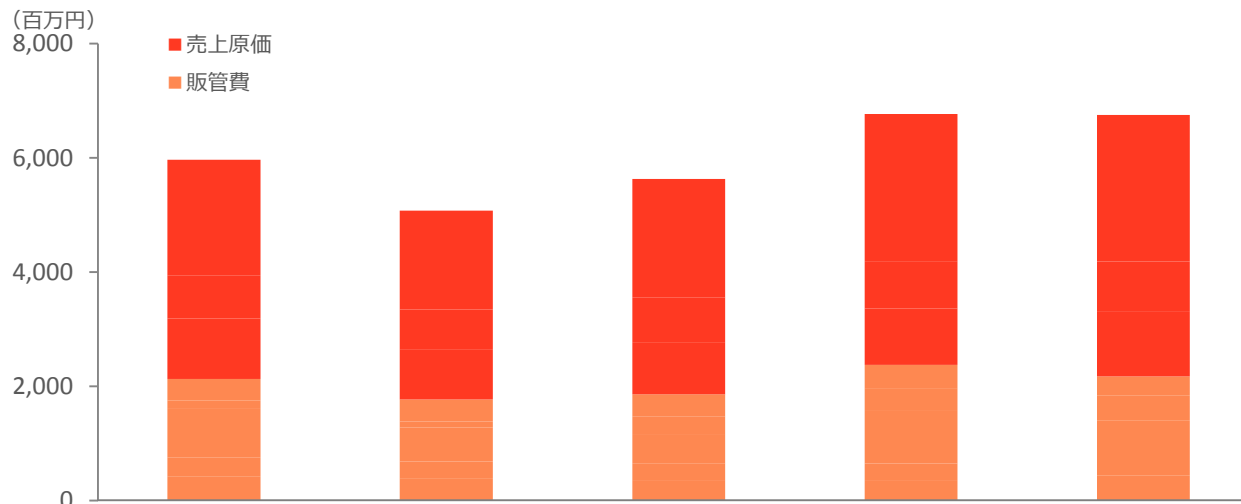


国内、海外ともに順調に推移

2. FY16Q4決算（連結）費用推移

- 運用中及び開発中のタイトルの増加によりコストは増加傾向に

売上原価/販管費推移



(百万円)		FY15 Q4	FY16 Q1	FY16 Q2	FY16 Q3	FY16 Q4
売上原価	支払手数料	2,020	1,729	2,079	2,586	2,570
	人件費 (※1)	758	710	777	821	920
	外注費	1,061	868	916	987	1,139
	通信費	376	389	393	416	332
	その他	134	101	319	386	429
	売上原価 合計	4,350	3,800	4,486	5,198	5,392
販管費	広告宣伝費	867	599	504	922	658
	人件費 (※2)	324	288	286	293	329
	その他	426	392	356	355	416
	販管費 合計	1,618	1,280	1,148	1,571	1,404
売上原価及び販管費合計		5,968	5,080	5,635	6,770	6,796

※1 売上原価の「人件費」：開発部門の従業員の給与

※2 販管費の「人件費」：開発部門以外の従業員の給与

2. FY16Q4決算（連結） QonQ 費用解説

- ・ 仕掛中の新規タイトルの開発強化等に伴い、人件費及び外注費が増加
- ・ TVCM等の大型プロモーションが限定的であったことに伴い、広告宣伝費が減少

費用解説

	(百万円)	2017年4月期 Q4 (2017年2月 ～2017年4月)	2016年4月期 Q4 (2016年2月 ～2016年4月)	前年同期比	2017年4月期 Q3 (2016年11月 ～2017年1月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
売上原価	支払手数料	2,570	2,020	+550	2,586	△16	
	人件費（※1）	920	758	+162	821	+99	・ 仕掛中の新規タイトルの開発強化及び期末賞与引当金の計上等に伴い増加
	外注費	1,139	1,061	+78	987	+152	・ 仕掛中の新規タイトルの開発強化に伴い増加
	通信費	332	376	△44	416	△84	・ サーバー費のディスカウント等により一時的に減少
販管費	広告宣伝費	658	867	△209	922	△264	・ TVCM等の大型プロモーションが限定的であったことに伴い減少
	人件費（※2）	329	324	+5	293	+36	

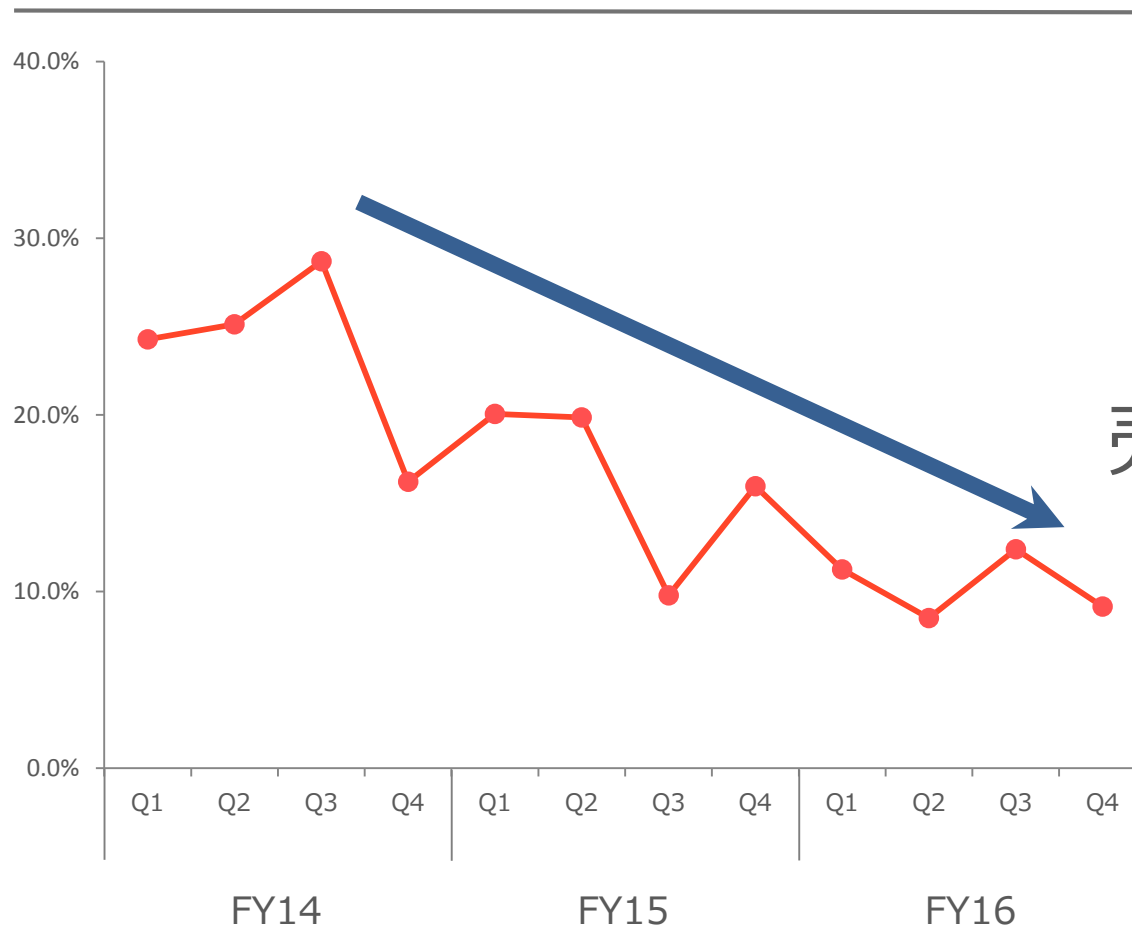
※1 売上原価の「人件費」：開発部門の従業員の給与

※2 販管費の「人件費」：開発部門以外の従業員の給与

2. FY16Q4決算（連結） 広告宣伝費

- 費用対効果の高いプロモーションの徹底により、FY16累計の売上高広告宣伝費比率は10.3%と前年対比で6.2ポイント減少

売上高広告宣伝費比率



FY15累計
売上高広告宣伝費率

16.5%



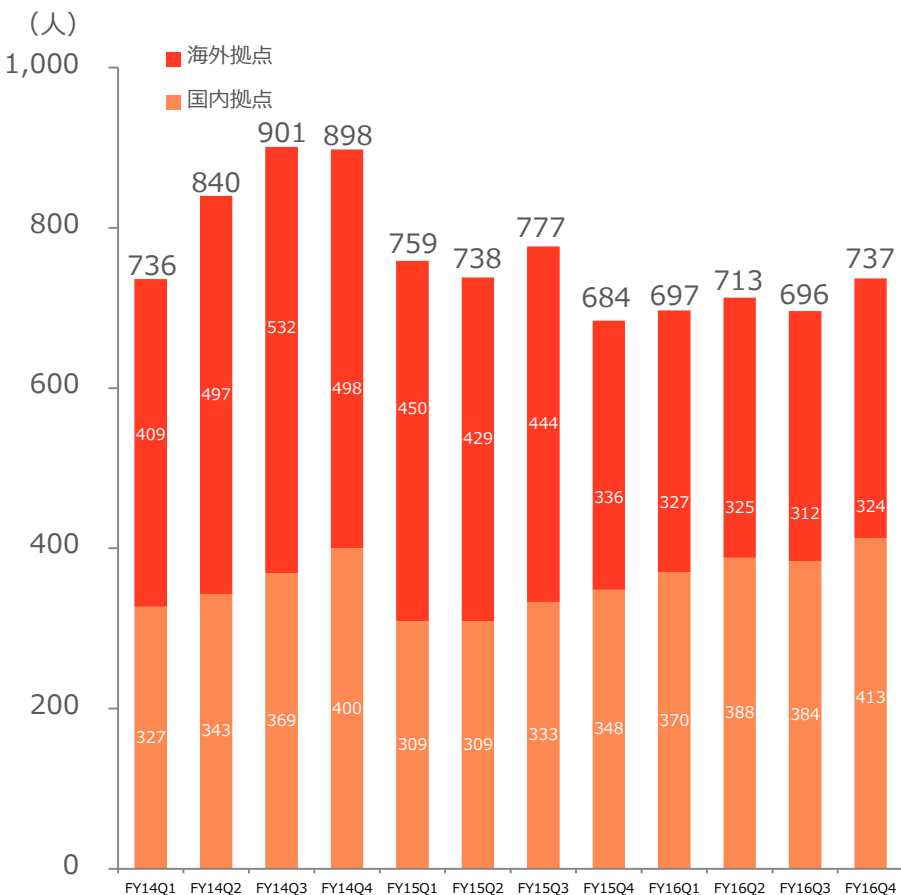
FY16累計
売上高広告宣伝費率

10.3%

2. FY16Q4決算（連結）人員数、開発費

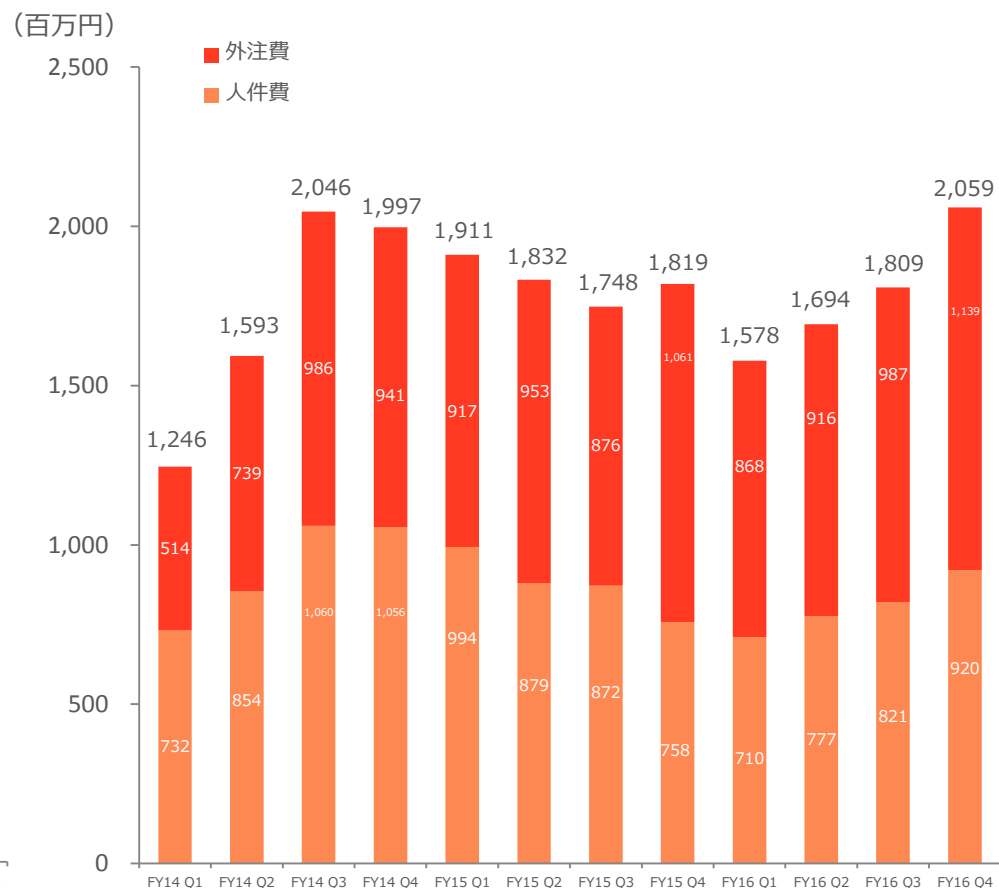
- 人員数は国内、海外ともに適正水準を維持
- 外注費は、仕掛中の新規タイトルの開発強化によりQonQで増加

人員数推移



※人員：正社員+契約社員（アルバイトを除く）

開発費推移



※開発費：外注費+人件費

2. FY16Q4決算（連結）貸借対照表

- FY16Q4末における現預金は約114億円
- 純資産比率は約66%と引き続き堅固な財務基盤を維持

貸借対照表(連結)

(百万円)	2017年4月期 Q4 (2017年4月末)	2017年4月期 Q3 (2017年1月末)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
流動資産	15,552	14,855	+697	現金及び預金の増加 (+1,193百万円) 売掛金の減少 (△176百万円) 前払費用の減少 (△365百万円)
うち現金及び預金	11,456	10,263	+1,193	営業キャッシュ・フローの増加 (+1,351百万円) 投資有価証券の売却等 (+561百万円) 借入金の減少 (△719百万円)
固定資産	4,107	5,093	△986	投資有価証券の売却及び評価損 (△1,003百万円)
総資産	19,659	19,948	△289	
流動負債	4,904	5,209	△305	借入金の減少 (△500百万円) 賞与引当金の増加 (+136百万円)
固定負債	1,813	2,057	△244	長期借入金の減少 (△250百万円)
純資産	12,941	12,681	+260	

②FY16通期決算（連結）

2. FY16通期決算（連結）損益計算書

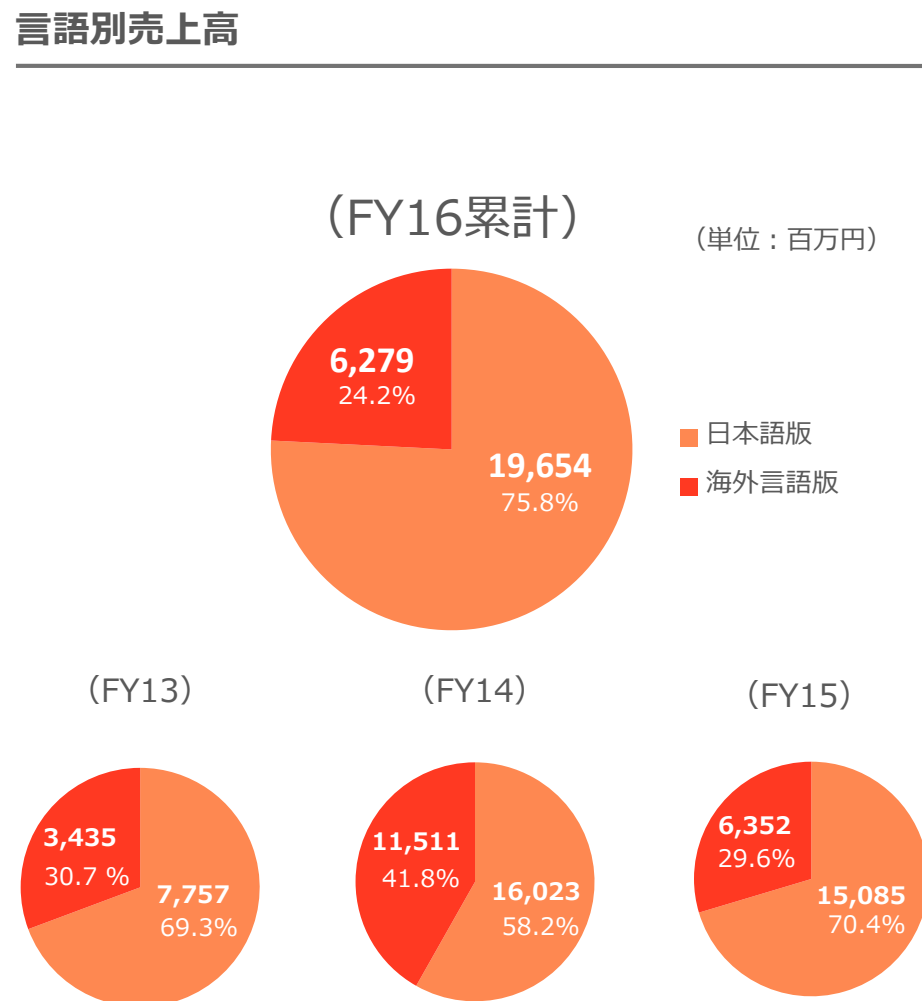
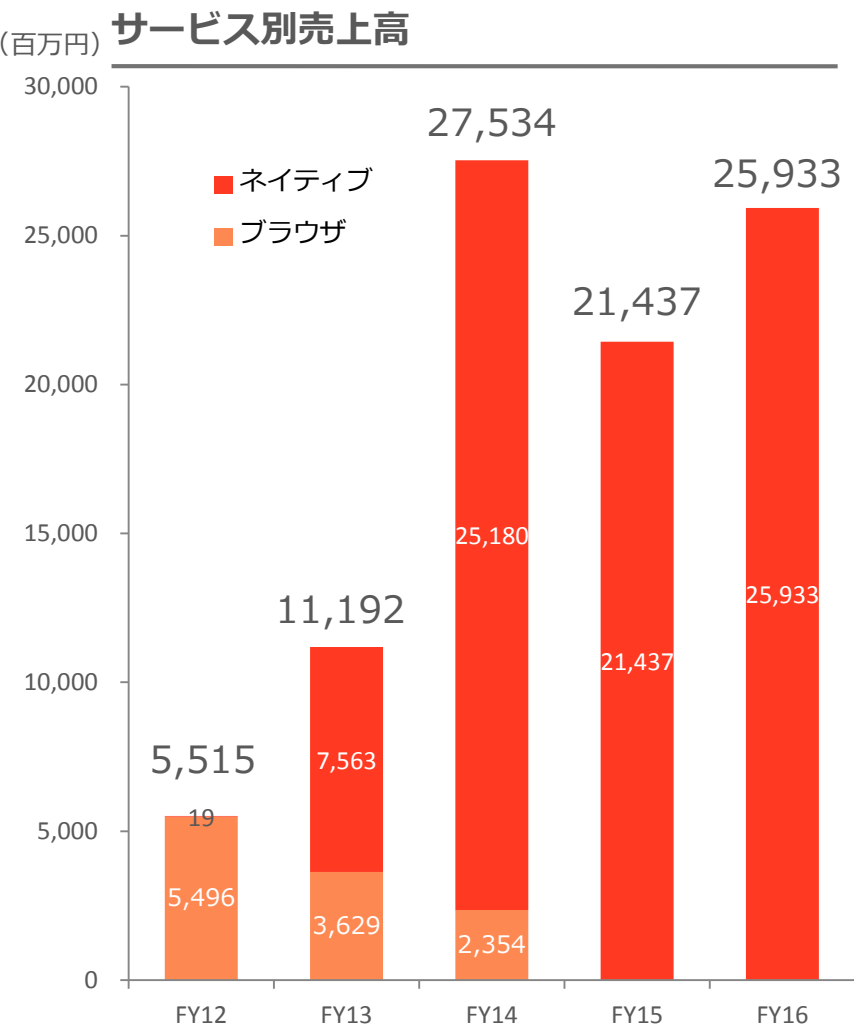
- ブレフロは配信後4年を迎え減収となるもタガタメ、クリユニ、FFBE等の増収により、前年対比で大幅に増収
- 広告宣伝費の適正化が増益に貢献

損益計算書

(百万円)	2017年4月期 (2016年5月 ～2017年4月)	2016年4月期 (2015年5月 ～2016年4月)	前年同期比	備考
売上高	25,933	21,437	+4,496	タガタメ、クリユニ、FFBE等の売上増加
売上原価	18,878	17,155	+1,723	売上増加に伴う支払手数料の増加等
販管費	5,405	6,511	△1,106	広告宣伝費の減少等
営業利益	1,650	△2,229	+3,879	
経常利益	1,734	△2,256	+3,990	
特別利益	395	368	+27	投資有価証券売却益
特別損失	462	1,223	△761	投資有価証券評価損等
税前利益	1,667	△3,111	+4,778	
親会社株主に 帰属する当期 純利益	1,383	△3,299	+4,682	

2. FY16通期決算（連結）サービス別 / 言語別 売上高

- 海外言語版比率は24.2%と、FY15と比して5.4ポイント低下
- 引き続き、自社開発タイトルの海外展開及び地産地消タイトルの配信により海外売上高の拡大を目指す



③FY17Q1業績予想

2. FY17Q1業績予想（連結）

- Q1の売上高は7,200百万円とQonQで概ね同水準を見込むも、外注費、広告宣伝費の増加に伴い営業利益、経常利益はゼロを想定

FY17Q1業績予想（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q4実績	2018年 4月期 Q1予想	増減
売上高	7,206	7,200	△6
営業利益	409	0	△409
経常利益	382	0	△382

2. FY17Q1業績予想（連結）

- 売上は、ブレフロ、ブレオデは減収を見込むも、クリユニの増収及び新規タイトルの売上寄与等を想定し、QonQでは概ね同水準を見込む
- 費用は、大型タイトルへの開発投資の継続に伴う外注費の増加、タガタメのTVCMの実施等に伴う広告宣伝費の大幅な増加を想定し、QonQで増加を見込む

■ 主なタイトルの売上

● 既存タイトル

- ブレフロ日本語版・海外言語版(QonQ売上高 △10%)
➢ QonQで減収を見込む
(要因) 日本語版はMAUの減少を想定し、減収を見込む
海外言語版は概ね同水準の売上高を見込む
- ファンキル(QonQ売上高 ±0%)
➢ QonQで概ね同水準の売上高を見込む
(要因) MAU、ARPMUともに引き続き好調に推移することを想定
- タガタメ(QonQ売上高 ±0%)
➢ QonQで概ね同水準の売上高を見込む
(要因) ARPMUは低下を見込むものの、TVCMの放映に伴いMAUが増加することを想定
- クリユニ日本語版・海外言語版(QonQ売上高 +30%)
➢ QonQで増収を見込む
(要因) ARPMUは概ね同水準を見込むものの、有力IPとのコラボの実施等によりMAUが増加することを想定
- シノビナ(QonQ売上高 ±0%)
➢ QonQで概ね同水準の売上高を見込む
(要因) 7月の一周年イベントに向けてMAUの増加に注力することから5月、6月は保守的な売上高を採用。QonQでは概ね同水準の売上高を見込む
- ブレオデ(QonQ売上高 △70%)
➢ QonQで減収を見込む
(要因) 今夏の大規模アップデートまで、一時的にKPIが低下することを想定

● その他タイトル

既存タイトルに関しては足元のKPIを鑑みた売上を採用
新規タイトルに関しては一定の貢献を見込む

■ 主な費用

● 人件費

- QonQで概ね同水準を見込む
(要因) 国内・海外の人員適正化を継続していることから、QonQで概ね同水準を見込む

● 外注費

- QonQで増加を見込む
(要因) 仕掛中の新規タイトルの開発を強化することから、QonQで増加を見込む

● 広告宣伝費

- QonQで大幅な増加を見込む
(要因) タガタメのTVCM、新規タイトルの配信に伴うプロモーションの実施等を想定し、QonQで大幅な増加を見込む

3. 各タイトルの状況について

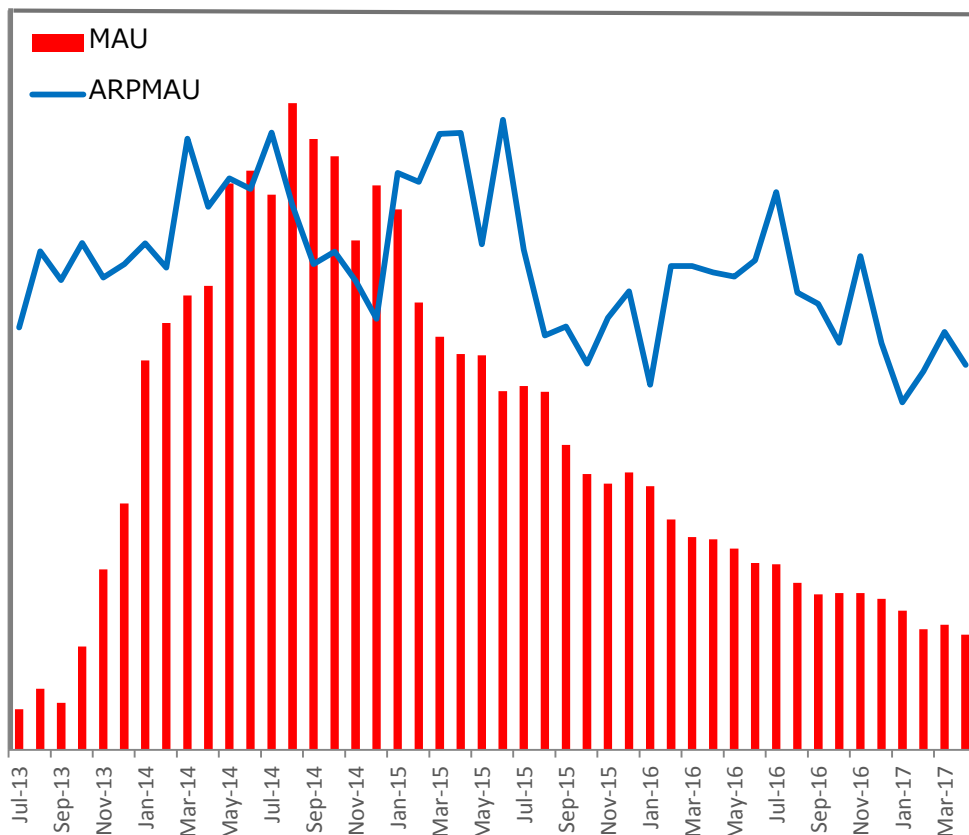
①既存タイトル

3. ①既存タイトル ブレイブフロンティア

オリジナル

- 期間経過に伴い売上は減少傾向にあるものの、安定したユーザーベースを維持
- 今夏ユーザー参加型のマルチプレイイベントを開催予定
- 海外言語版は、有力IPとのコラボを実施予定

MAU/ARPPMAU推移（日本語版・海外言語版）



安定した売上維持に注力！



3. ①既存タイトル ファントム オブ キル

オリジナル



- 人気テレビアニメとのコラボ及びTVCM放映により、4月に400万ダウンロードを達成するなどユーザーベースの底上げに成功
- 新シリーズ「エンシェントキラーズ」の投入、ギルドバトルの正式リリース及び機能改修等が奏功し、好調な売上进行を継続
- 5月にPC版の配信を開始。新規ユーザーの獲得及びプレイ環境の改善に成功
- 夏には大型アップデート及び大規模プロモーションを実施予定



積極的な施策の導入により
ユーザーベース、売上は
好調に推移



3. ①既存タイトル 誰ガ為のアルケミスト

オリジナル

- 『魔界戦記ディスガイア』とのコラボ、機能改修及び1周年キャンペーン等積極的な施策の投入により、ユーザーベース、売上ともに高水準で推移
- 5月～6月にかけて『FINAL FANTASY XV』コラボと併せてTVCMを放映
ユーザーベースの更なる拡大を目指す



(位) Google Play 売上高ランキング推移



大型コラボ×TVCMにより ユーザーベースを更に拡大！



オリジナル



- 新イベントや機能の追加、改修により、高い継続率を維持しユーザーベースも堅調に推移
- 1周年記念企画、新機能追加、FgGタイトルとの連携強化によりユーザーベースの拡大を図る

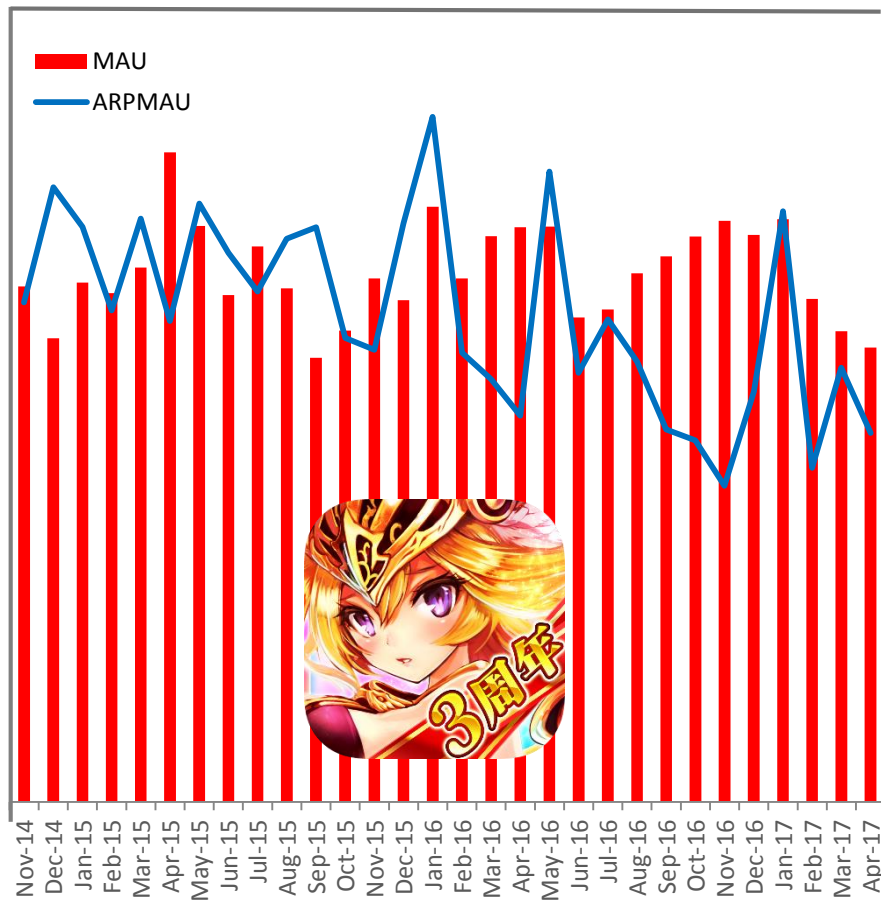
新機能の追加や育成システムの強化等 1周年を機に更なる売上の拡大を目指す！



オリジナル

- 5月の3周年イベントによりユーザーベース及び売上が大きく伸張
- 新コンテンツを秋頃に導入予定。その他にも順次アップデートを計画中

MAU/ARPMU推移 (ドラジェネ)



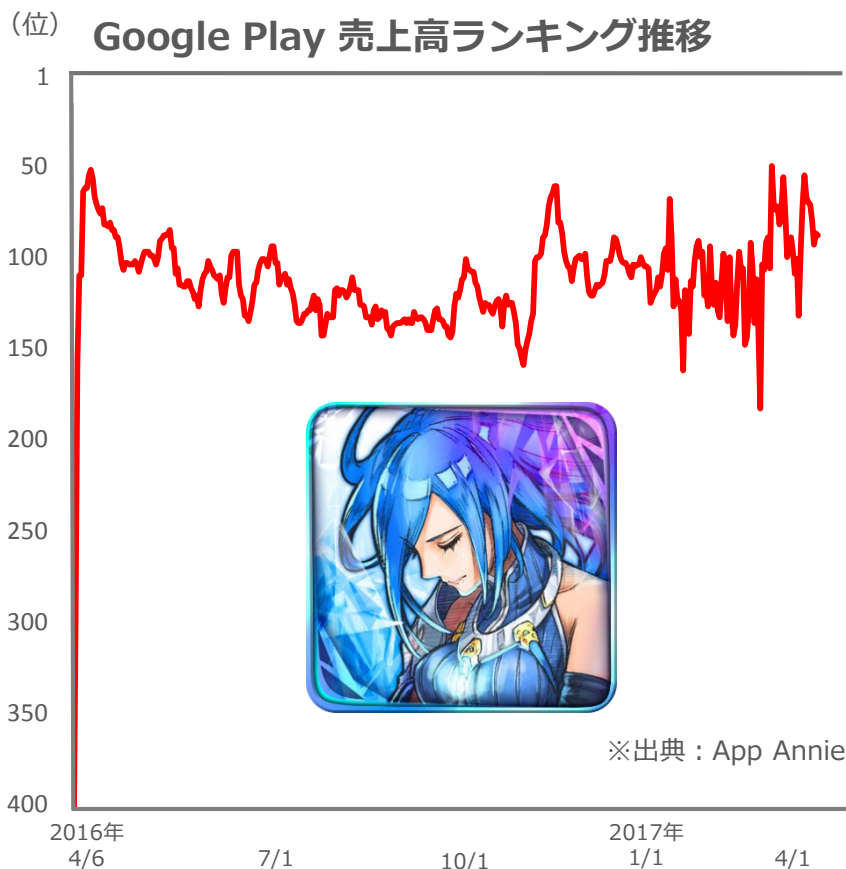
今後も更なる アップデートを予定



3. ①既存タイトル クリスタル オブ リユニオン

オリジナル

- 新機能「コロシウム」の投入等によりコンテンツの活性化に成功
- 5月、7月に有力IP『ベルセルク』とのコラボを実施し、新規ユーザーの流入を図る



主カタイトルへの成長を 目指す！



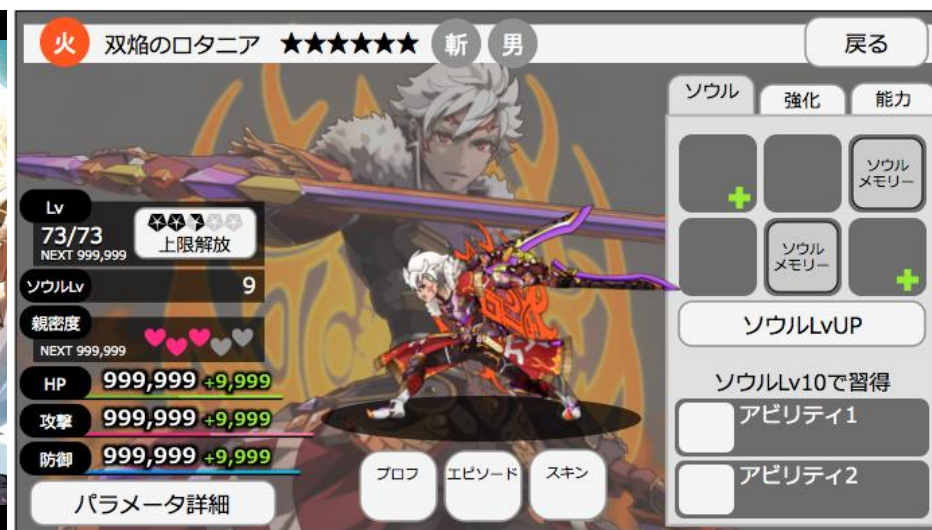
©三浦建太郎 (スタジオ我画) ・白泉社 / ベルセルク製作委員会

3. ①既存タイトル ブレイジング オデッセイ

オリジナル

- ユーザーニーズに応えるべく育成、バトルの改修、新たなエンドコンテンツの追加、バランス調整等の大型アップデートを実施中
- 新章追加、有力IPとのコラボ等の施策を実施予定

より多くのプレイヤーが気軽に楽しめるブレオデへ



※画面レイアウトや名称、数値情報は開発中のものです。

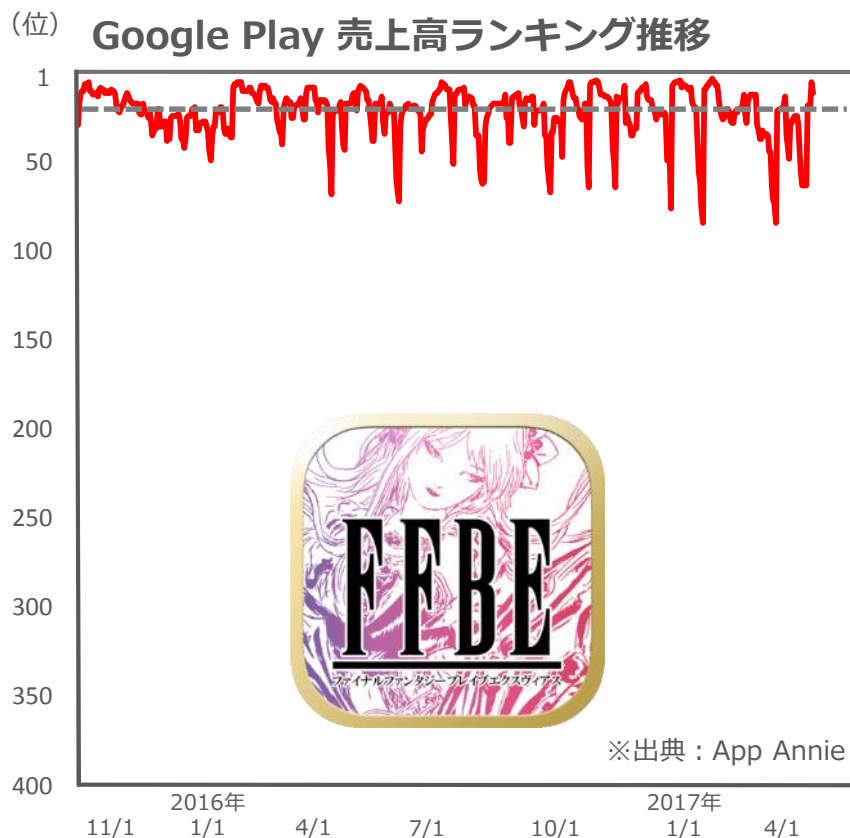
BLAZING ODYSSEY

ブレイジング オデッセイ

今夏、大規模アップデート実施！

他社IP系

- 2月にTVCMを放映したこと及び『FINAL FANTASY VII』のクラウドが参戦したこと等により好調に推移
- 今後も有力キャラクターの参戦や有力IPとのコラボを予定



ランキング上位安定！



オリジナル

- 人気アニメ等とのコラボ実施によりユーザーベースが堅調に推移
- 1周年記念で★6ユニットを実装。限定イベントの開催でユーザー数の更なる増加を図る



1周年を迎えユーザーベースが更に拡大！



3. ①既存タイトル クリスタル オブ リユニオン (海外言語版)

オリジナル

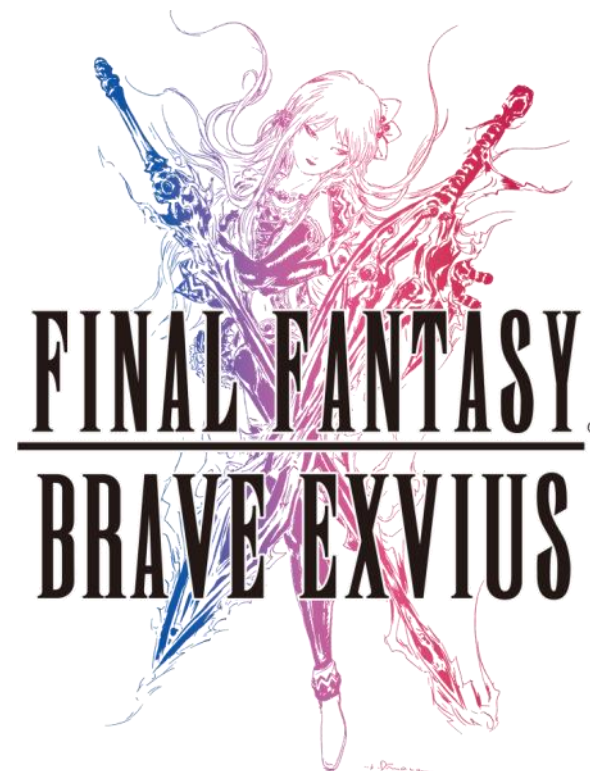
- 2月22日より韓国、台湾、香港、マカオにて配信開始
- 各国にて売上ランキング上位を獲得するなど好調に推移
- 今後配信地域の拡大を予定



配信地域の更なる拡大を予定!

他社IP系

- 3月に『FINAL FANTASY TACTICS』のオルランドウが参戦したこと等により好調に推移
- 今後も有力キャラクターの参戦や有力IPとのコラボを予定



©2016,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.

Illustration/ ©2014,2015 YOSHITAKA AMANO

(※)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) の開発運営を当社が担当

世界各地で好調に推移!

②新規タイトル

他社IP系

- 韓国子会社にて開発中の新規タイトル
- 有力IPを題材とした圧倒的な世界観のアクションRPG



今夏配信予定！

※現在開発中であり、今後内容や配信時期が変更になる可能性があります

オリジナル

- 国内有カタイトルの海外展開に向け、開発は順調に進捗



海外展開による収益の最大化を目指す！

※現在開発中であり、今後内容や配信時期が変更になる可能性があります

③パイプライン

3. ③パイプライン

- ・『スマッシュ&マジック』『セレンシアサーガ』新作2タイトルが近日情報解禁！
- ・『誰ガ為のアルケミスト』海外言語版を開発中！

開発中のタイトル数



- ※ 17年4月末時点で開発承認を受けた本数をカウント
- ※ 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
- ※ 開発中タイトル数は、FY17以降に配信予定のタイトルを含む総数

**情報革命時代を代表する
世界No.1
エンターテイメント企業になる**

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わ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。



gumi
One Step Beyond.