



**2017年4月期  
第3四半期決算説明会資料**

---

**株式会社gumi**

**2017年3月**

<b>1. 今後の取組について</b>	<b>P.2</b>
<b>2. 連結決算について</b>	<b>P.26</b>
- FY16Q3決算	<b>P.27</b>
- FY16Q4及び通期業績予想	<b>P.37</b>
<b>3. 各タイトルの状況について</b>	<b>P.40</b>

# 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、営業利益、経常利益ともに業績予想を大幅に上回り着地
- QonQでも増収増益となり、過去最高水準の売上、利益を記録

## FY16Q3実績（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q3実績	(16年12月9日公表) 2017年 4月期 Q3予想	増減 (業績予想対比)	2017年 4月期 Q2実績	増減 (QonQ)
売上高	7,447	6,300	+1,147	5,945	+1,502
営業利益	676	0	+676	310	+366
経常利益	741	0	+741	364	+377

**四半期ベースで売上、利益ともに  
過去最高水準を記録！**

- 前年同期との比較においても大幅な増収増益を達成

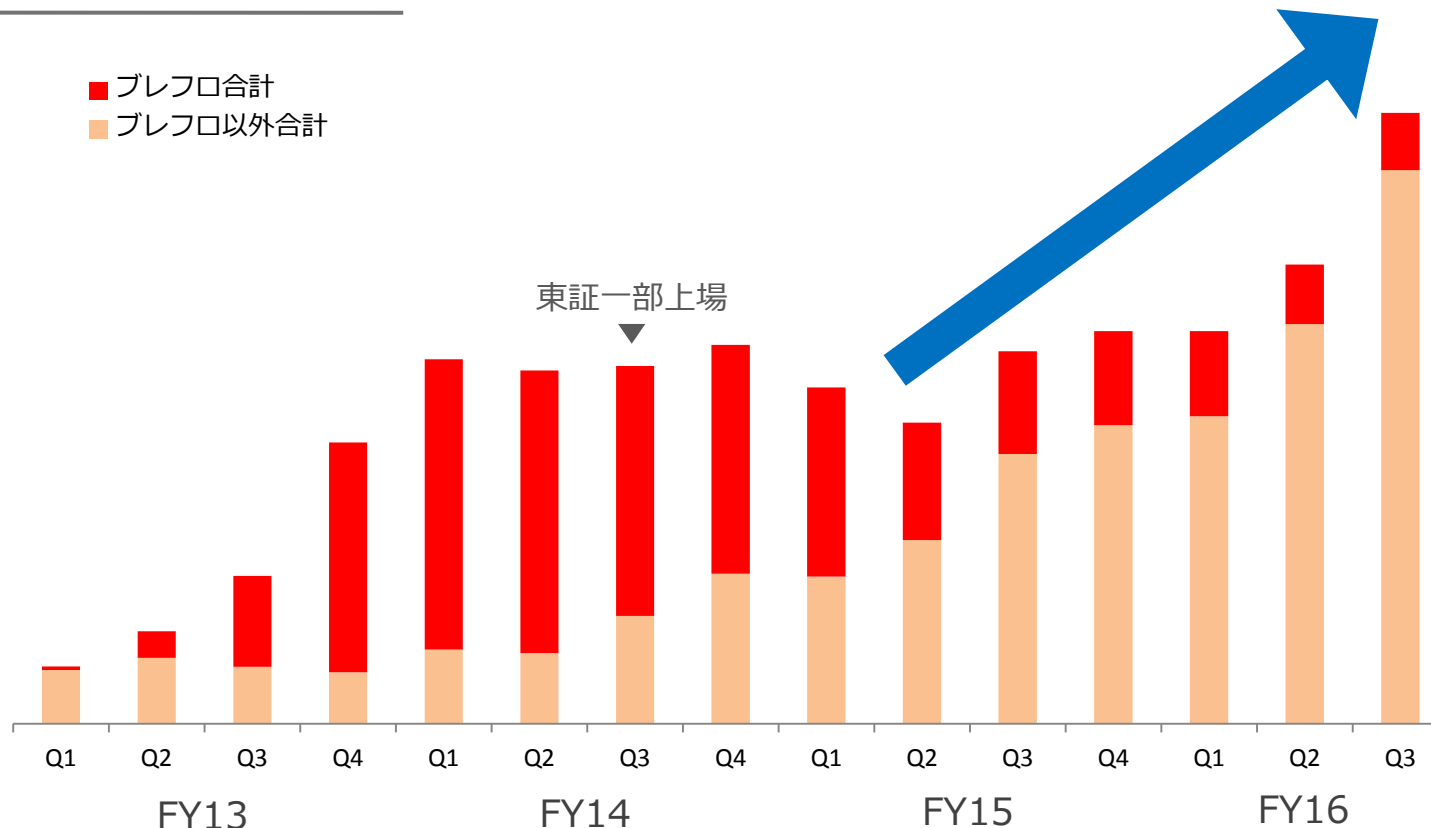
## FY16Q3実績（連結 累計）

(百万円)	2017年 4月期 Q3実績(累計)	2016年 4月期 Q3実績(累計)	増減
売上高	18,726	16,075	+2,651
営業利益	1,240	△1,623	+2,863
経常利益	1,351	△1,666	+3,017

**コスト構造の改善により  
強固な利益体質の構築を実現！**

- タガタメ、FFBE等が好調に推移したことから、グロス売上(※)も大躍進

## 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 大躍進！

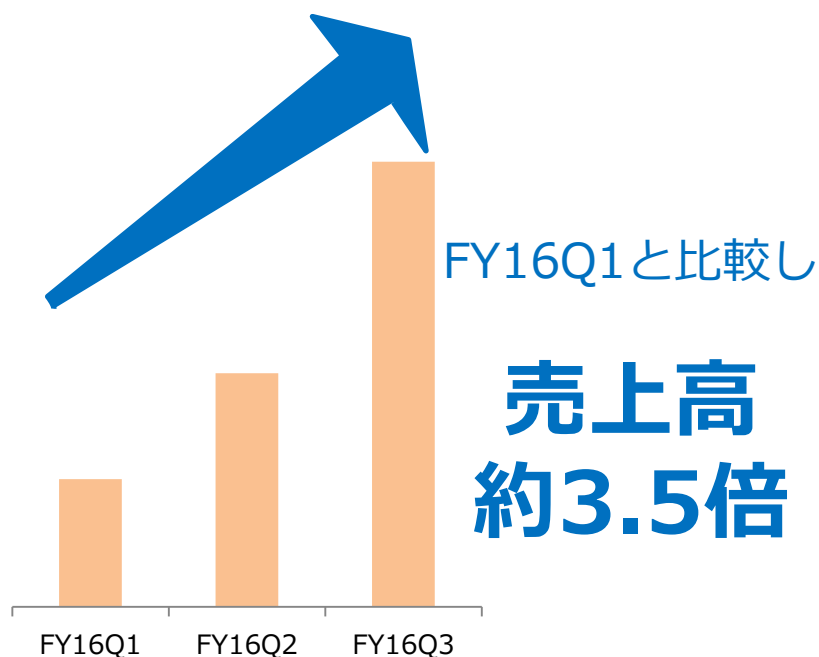
# 1.①業績の振り返り

- タガタメは、ユーザーのニーズを捉えた高い運用力を活かし、リリース当初より多様な機能追加やコンテンツの改善を継続的に実施
- 12月からのTVCMの実施及び有力IPとのコラボレーションによりユーザーベースが飛躍的に拡大し、Q3の売上増加に寄与



タガタメ 四半期売上高推移

タガタメ MAU推移



**ブレフロ、ファンキルに次ぐ主カタイトルに成長！  
海外言語版の配信も決定！**



# 1.①業績の振り返り

- FFBEは、国内版においては、FFXVの主人公「ノクティス」の参戦、海外言語版においては、「ノクティス」の参戦や米国の有名歌手アリアナ・グランデ氏とのコラボ等が奏功し、QonQで大幅な増収に



©2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

©2016 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

**国内版、海外言語版ともに、  
四半期ベースで最高売上を記録！**

## ②Q4のトピックス

---

# 1.②Q4のトピックス

- 3月1日より、ファンキルのTVCM第5弾「ファンキルでんぱ組.inc」を放映中！  
放映期間：3月1日(水)～3月31日(金)フジテレビにて放送
- また、TVCMに合わせて人気アニメ「この素晴らしい世界に祝福を！2」との  
コラボも実施中！  
コラボ期間：3月1日(水)～3月31日(金)



強固なブランディングの確立と  
ユーザーベースの拡大を目指す

# 1.②Q4のトピックス

- 2月22日にクリユニ海外言語版（アジア圏）を配信開始！
- 海外ユーザーの流入によりコンテンツの活性化を図り、グローバルタイトルへの成長を目指す



## 国内有力タイトルの海外展開が始動！

### ③今後の取組について

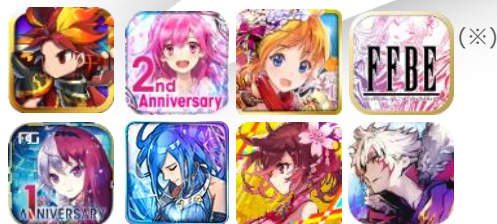
---

# 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



2月22日配信開始！

### 【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事業に加え、動画事業においてもファンド事業等を通じ、国内外における投資を実行

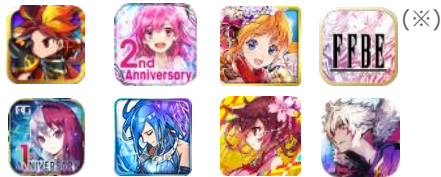
## 新規事業（VR、動画事業） 成長市場における 将来の収益基盤の 構築

### ③今後の取組について ゲーム事業

---

## 国内Development

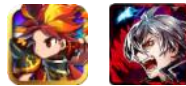
- ・配信中タイトル
  - タガタメはTVCM及びコラボ施策が奏功し、1月に過去最高売上を達成！
  - クリユニはTVCMの実施によりユーザーベースが拡大！



- ・新規タイトル
  - 今夏以降に、複数の新規タイトルの配信を予定！
- ・広告費の適正化及び開発内製化を継続し、収益力を強化

## 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、新キャラの参戦等によりQonQで大幅に増収



- ・2月22日よりクリユニ海外言語版(アジア圏)の配信を開始！



## 海外Development

- ・韓国、フランスの2拠点にて地産地消タイトルを開発中  
今夏以降の配信を目指す

©2015,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd.

©2016 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

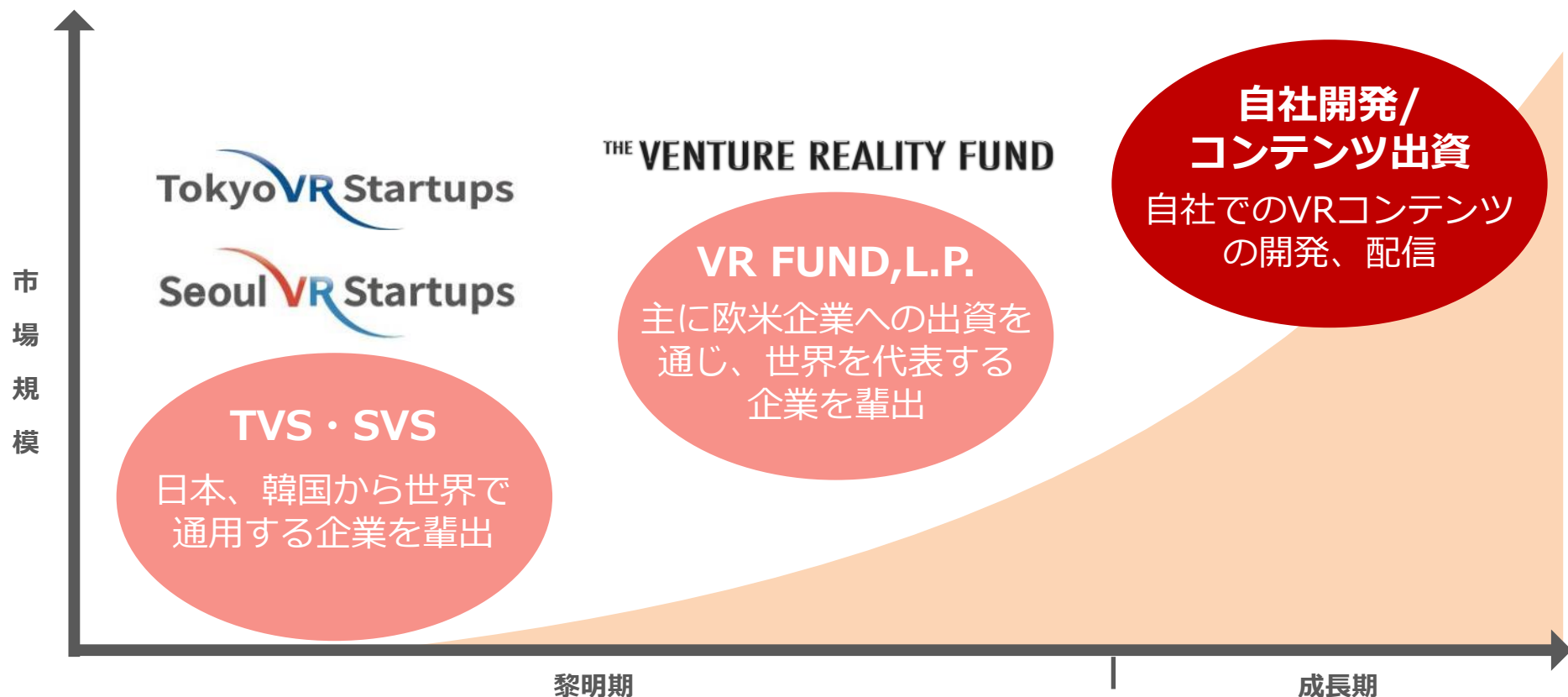
# 売上拡大と収益力の更なる強化



### ③今後の取組について 新規事業（VR）

---

- ・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

- 第1期プログラム参加企業5社のうち4社が資金調達を完了



## 第1期 参加チームとプロダクト

資金調達  
完了

- 1.(株)桜花一門  
- 物理演算を活用したVRホラーゲーム「Chain man」



資金調達  
完了

- 2.InstaVR (株)  
- VRコンテンツ制作・配信プラットフォーム「INSTA VR」



資金調達  
完了

- 3.(株)ハシラス  
- 出張型VR遊園地



資金調達  
完了

- 4.(株)よむネコ  
- VR脱出ゲーム「エニグマスフィア～透明球の謎」



- 5.(株)IcARus  
- セルフィードローン「ELFLY」



# 1.③今後の取組について 新規事業（VR） Tokyo VR Startups

- 2016年9月28日に第2期開所式を開催
- 第2期プログラムのDemo Dayを2017年3月29日に実施予定



## TVS第2期 参加チームとプロダクト

### 1. HoloEyes(株)

- 医療用VRアプリケーションの開発
- CTスキャンデータから作ったモデルの活用による新たな医療ヘルスケアサービスを提供



Holoeyes

### 2. (株)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
- 自分が発した声が音声認識によりVR空間上に具現化  
それを用いたコミュニケーションが可能となる



VR×コミュニケーション

### 3. カバー(株)

- ソーシャルVRサービスの開発
- VRならではの臨場感、操作性を表現できるバーチャル卓球ゲーム等を開発中



### 4. (株)ジョリーグッド

- テレビ局や制作会社が短期間で高品質なVR事業を始めることができるVR導入ソリューション「GuruVR Media Pro」の開発



# 1.③今後の取組について 新規事業 (VR) Seoul VR Startups

- 2016年11月に第1期開所式を開催
- 第1期プログラムのDemo Dayを2017年5月に実施予定



## SVS第1期 参加チームとプロダクト

### 1. Hongbin Network Korea

- 室内VRゲームセンター事業の展開及び運営
- 体験型VRアトラクションの開発

### 2. 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
- 当デバイスの活用により、室内等の狭い空間においてもVRコンテンツを楽しむことができる



### 3. AtoJet Inc.

- VRアプリ及びウェブを容易に制作できるツールの開発
- VR映像コンテンツを体験することができるオンラインプラットフォームの開発



### 4. Dobermann Squad

- VRならではの没入感を体験することのできるFPSゲーム等の開発



## 1.③今後の取組について 新規事業（VR） よむねこ社のグループ会社化

- 社内VRスタジオを立ち上げるべく、VRゲームの豊富な開発経験を有する優秀なゲームスタジオをグループ会社化

### よむネコ社の強み



- 先行性: ハイエンドVRにいち早く対応した技術開発
  - VR空間に没入することができる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。Oculus Touchの全30本のローンチタイトルの1本に選定
  - HTCやOculus等のプラットフォームとの強固なリレーションを構築



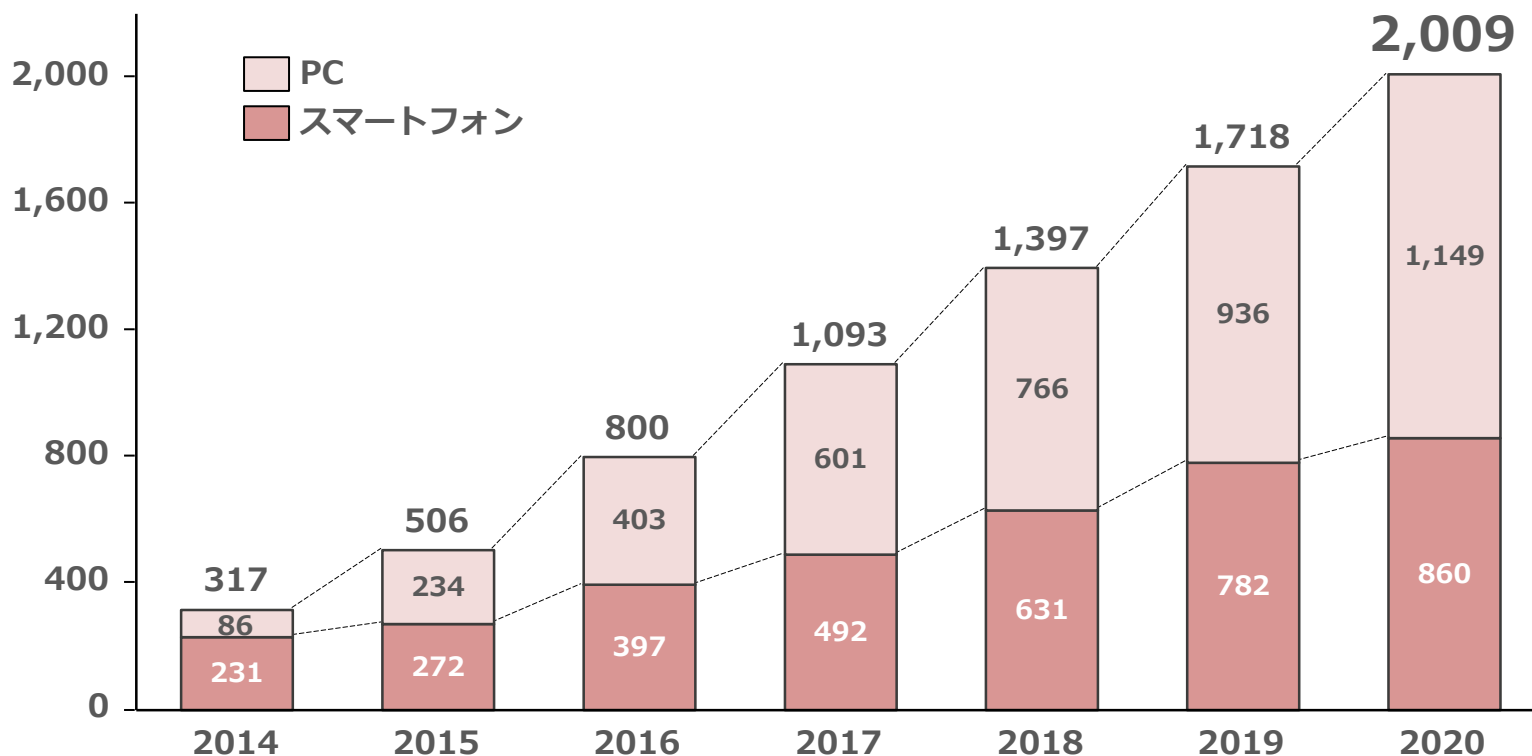
社内VRスタジオの立ち上げにより  
VRゲームの開発を本格化

### ③今後の取組について 新規事業（動画）

- モバイル動画広告市場は急速な拡大が見込まれ、2020年までに860億円規模まで成長する見通し

(単位：億円)

日本における動画広告市場規模予測



出所：オンラインビデオ総研/デジタルインファクト調査



## 1.③今後の取組について 新規事業（動画）

- モバイル動画領域においては、「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、積極的な投資を実行

### 主な投資先

#### (株) Candee

モバイル動画市場におけるリーディングカンパニー  
事業開始から約1年半で単月売上が1億円を超えるなど、急成長中  
2016年12月にgumiより投資を実行



#### (株) 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企画・制作し、国内最大級のインスタグラマーを有する。動画ファッションメディア「MINE」の運営に加え、コマース事業にも進出  
gumi venturesを通じ投資を実行し、2017年2月にGREE株式会社に売却



#### dely (株)

2016年5月に料理レシピ動画アプリ「KURASHIRU」をリリース  
国内最大の料理レシピ動画アプリ  
gumi venturesを通じ投資を実行



#### (株) TABILABO

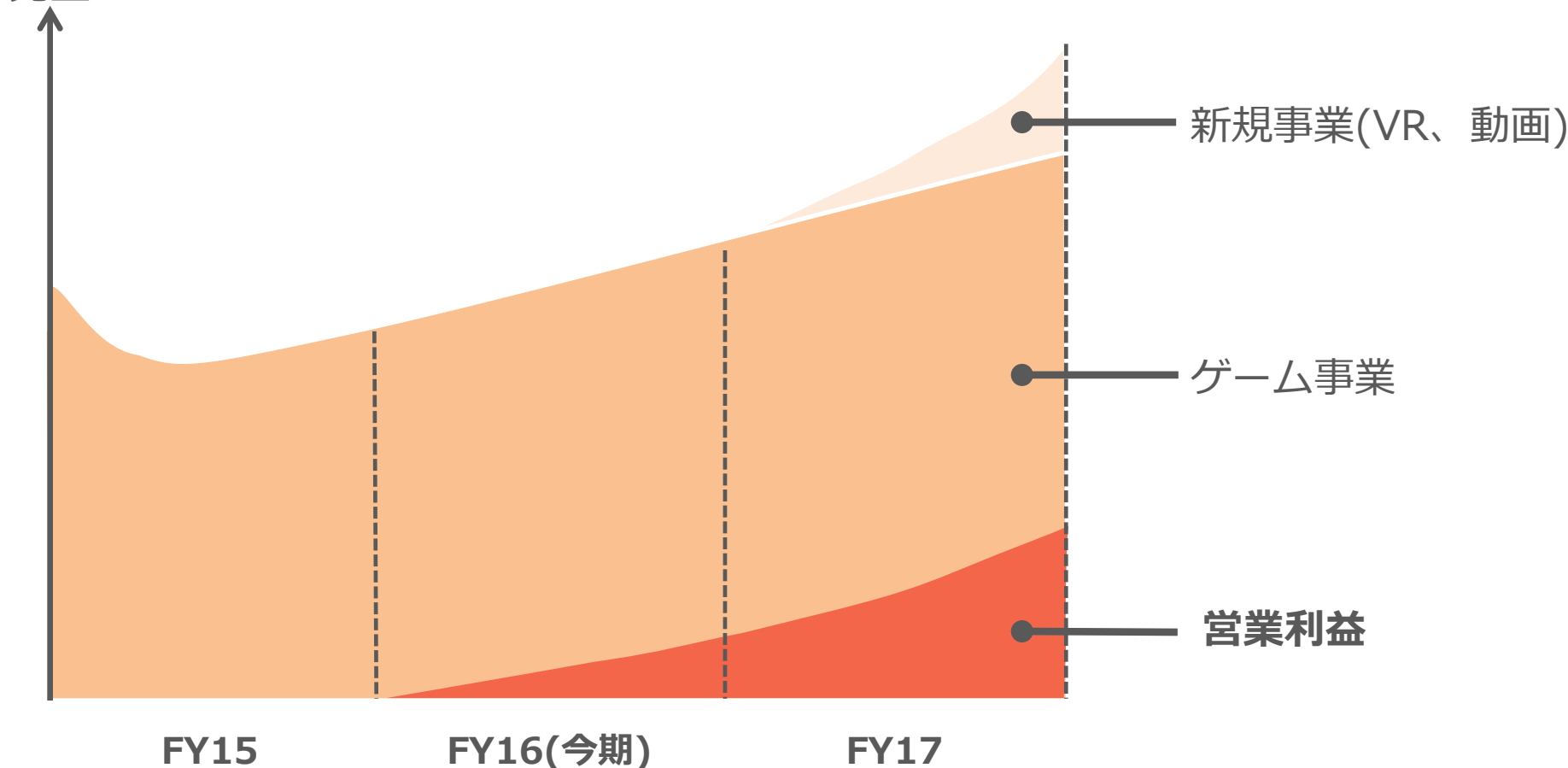
記事、動画、イベント、VRなど様々なライフスタイルコンテンツを提供  
gumi venturesを通じ投資を実行



# 成長領域への早期参入により 着実に成果を創出

## 中長期に目指すべき姿

売上



**ゲーム事業における安定した収益の創出及び  
新規事業を通じた将来の収益機会の確保**

## 2. 連結決算について

---

---

## ①FY16Q3決算（連結）

---

## 2. FY16Q3決算（連結）ハイライト

### 業績 (連結)

- 売上高： 7,447百万円 QonQ： +1,502百万円
- 営業利益： 676百万円 QonQ： +366百万円
- 経常利益： 741百万円 QonQ： +377百万円

### ネイティブ

- 『ブレフロ日本語版』は、配信開始後の期間経過に伴いMAUは減少、ARPMUAも低下し、QonQで減収に。『ブレフロ海外言語版』は、MAUは概ね同水準を維持、年末年始施策の実施等によりARPMUAが上昇し、QonQで増収に
- 『ファンキル』は、2周年イベントの実施等によりMAU、ARPMUAともに概ね同水準で推移し、QonQで概ね同水準の売上に
- 『ドラジェネ』は、年末年始に向けた施策の強化等によりMAUは増加、ARPMUAも上昇し、QonQで増収に
- 『SAO（※1）』は、引き続き安定したランキングを維持
- 『FFBE（※2）』及び『FFBE海外言語版』は、有力キャラクターの参戦等が奏功し、四半期ベースで最高売上を達成
- 『タガタメ』は、ゲームの完成度を高め、あわせてTVCMを実施したことに伴いMAUが大幅に増加し、またコラボ施策の実施等によりARPMUAも上昇し、QonQで大幅な増収に
- 『クリユニ』は、ARPMUAは低下したものの、TVCMの実施によりMAUが大幅に増加し、QonQで増収に
- 『シノビナ』は、大規模アップデートによりMAUが大幅に増加し、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予定

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: バ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. FY16Q3決算（連結）損益計算書

- タガタメ、クリユニ、シノビナ、FFBE、FFBE海外言語版等の増収により、QonQで大幅な増収増益を達成

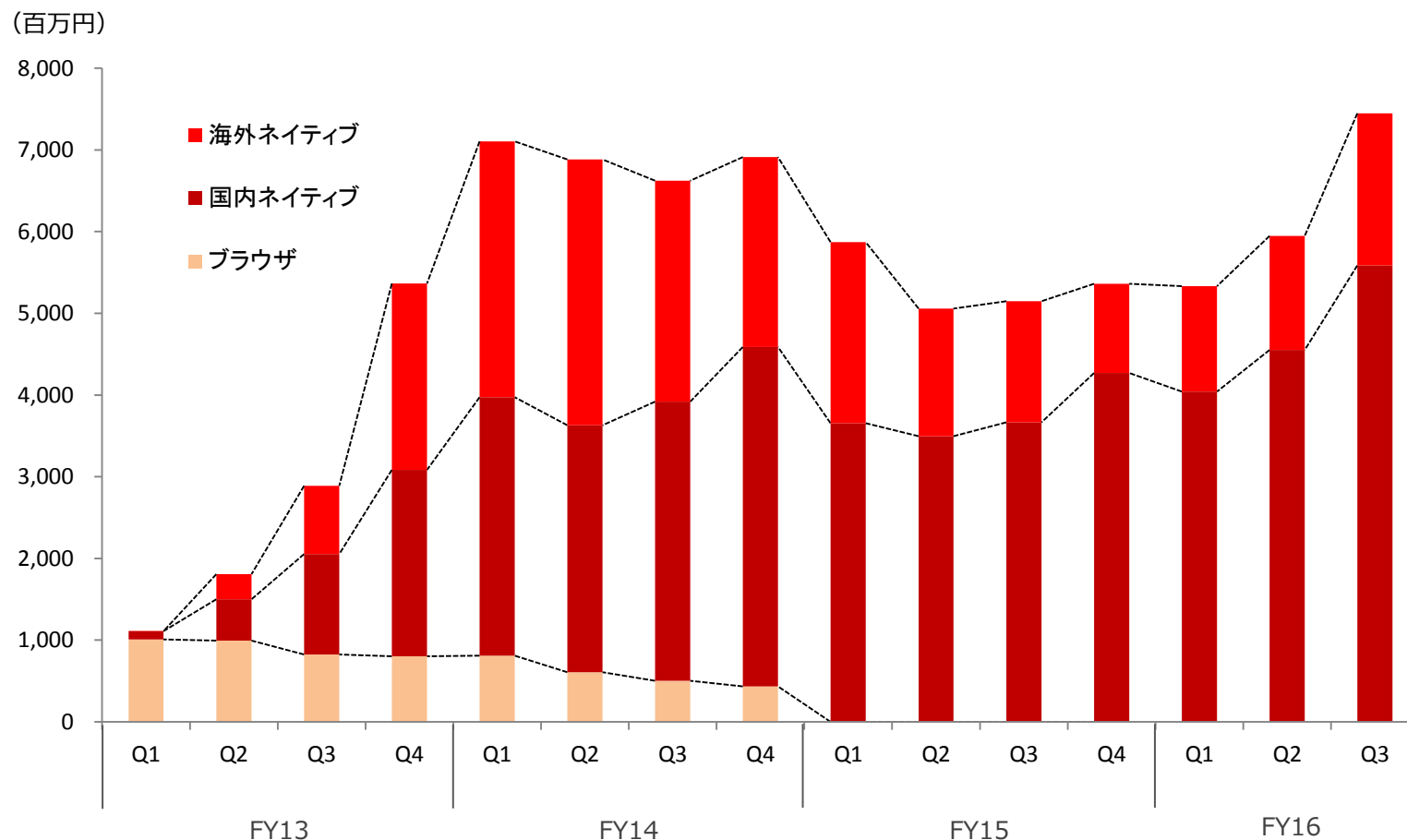
### 損益計算書

(百万円)	2017年4月期Q3 (2016年11月 ～2017年1月)	2016年4月期Q3 (2015年11月 ～2016年1月)	前年同期比	2017年4月期Q2 (2016年8月 ～2016年10月)	前四半期比 (QonQ)
売上高	7,447	5,147	+2,300	5,945	+1,502
売上原価	5,198	4,011	+1,187	4,486	+712
販管費	1,571	1,258	+313	1,148	+423
営業利益	676	△122	+798	310	+366
経常利益	741	△104	+845	364	+377
特別利益	48	10	+38	263	△215
特別損失	72	221	△149	0	+72
税前利益	717	△315	+1,032	627	+90
親会社株主に 帰属する四半 期純利益	557	△367	+924	509	+48

## 2. FY16Q3決算（連結）サービス別売上高の内訳

- 国内ネイティブ、海外ネイティブともにQonQで増収し、四半期ベースで過去最高の売上に

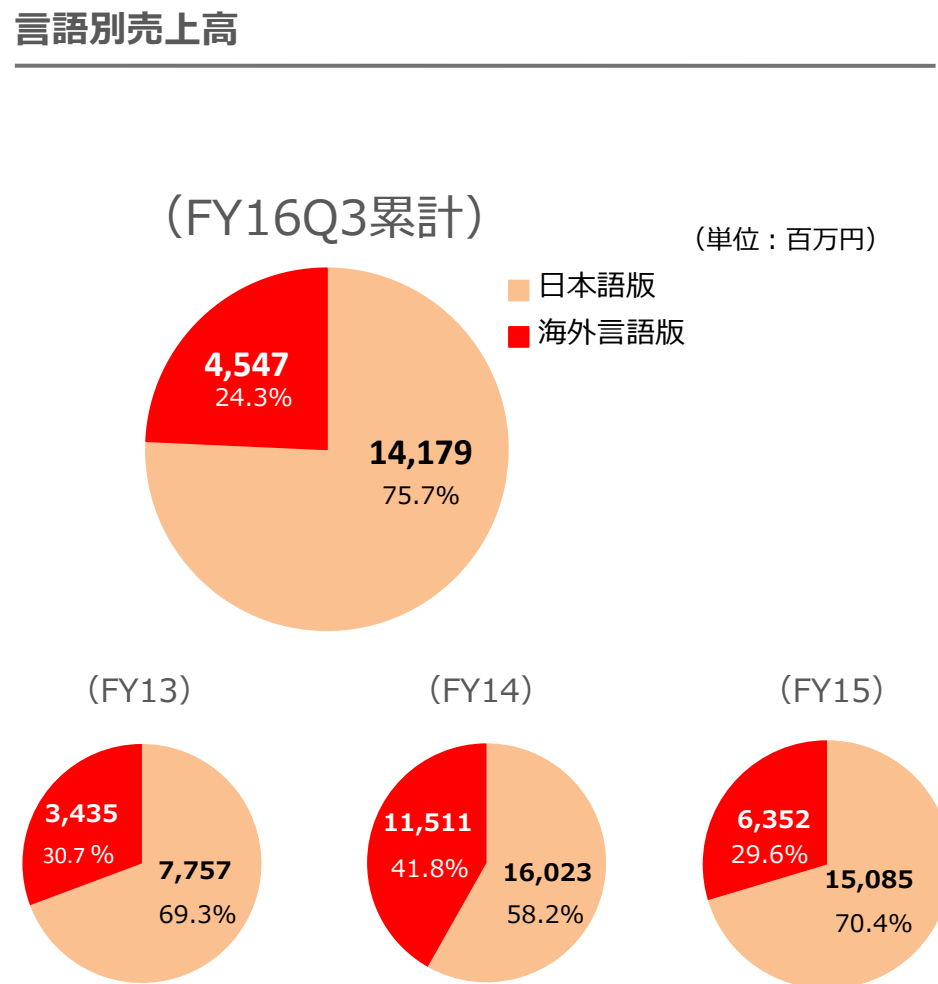
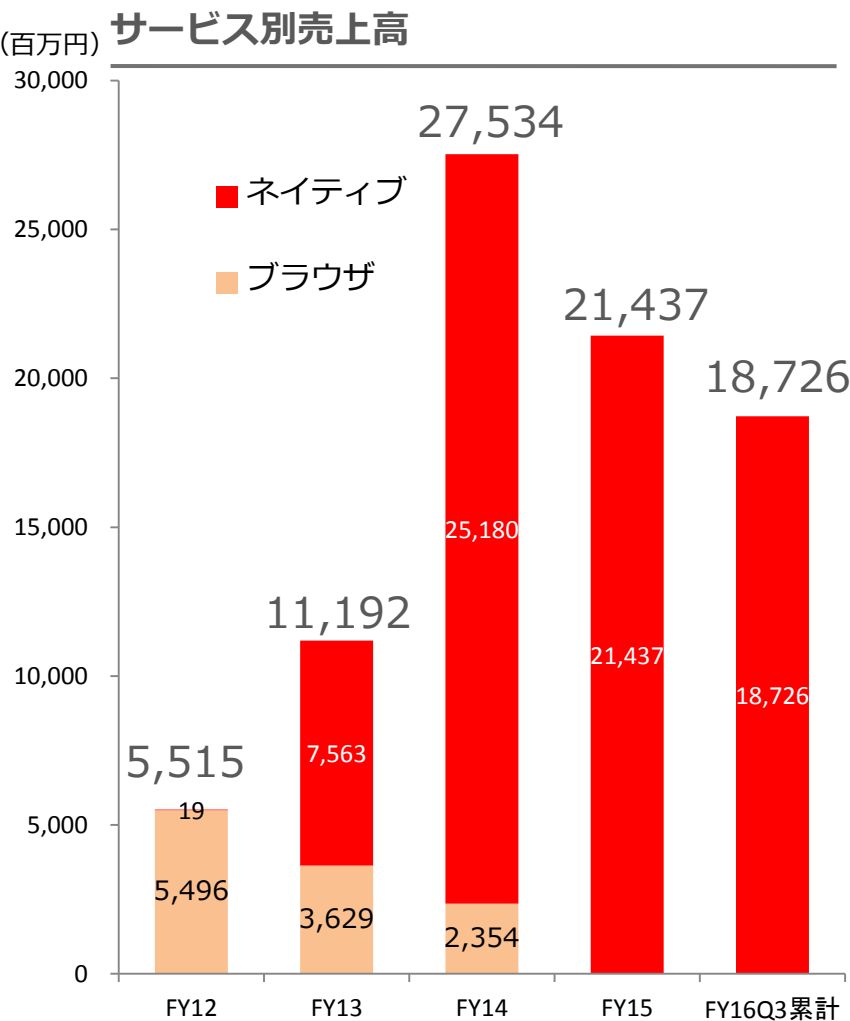
### サービス別売上高推移



**四半期ベースで過去最高の売上を達成！**

## 2. FY16Q3決算（連結）サービス別 / 言語別 売上高

- 海外言語版比率は24.3%と、FY15と比して5.3ポイント低下
- 引き続き、自社開発タイトルの早期の海外展開及び地産地消タイトルの早期配信により海外売上高の拡大を目指す

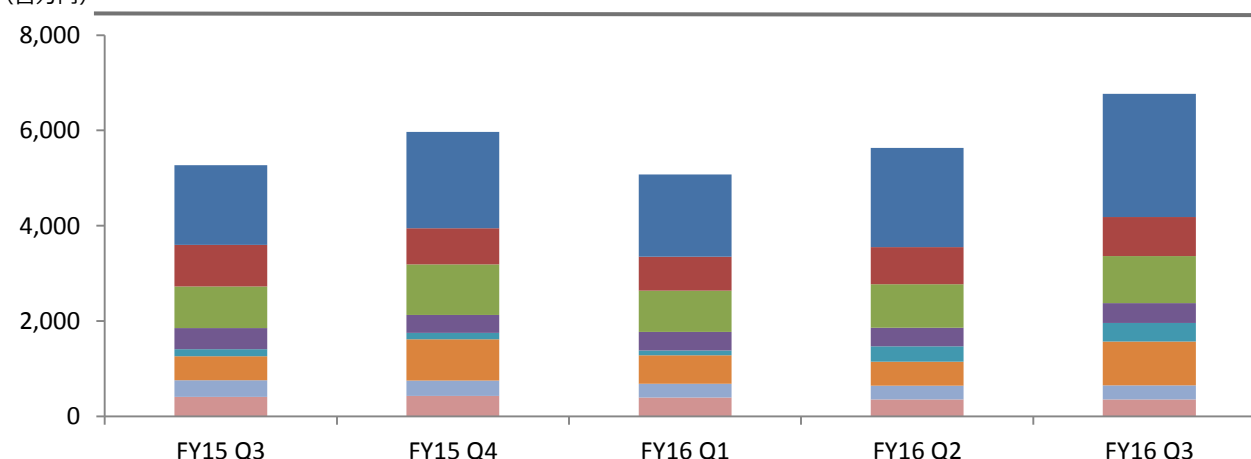




## 2. FY16Q3決算（連結）費用推移

- 増収に伴う支払手数料の増加等により、売上原価はQonQで増加(+712百万円)
- また、クリユニ、タガタメのTVCM実施等による広告宣伝費の増加により、販管費はQonQで増加(+423百万円)

(百万円) 売上原価/販管費推移



(百万円)		FY15 Q3	FY15 Q4	FY16 Q1	FY16 Q2	FY16 Q3
売上原価	■ 支払手数料	1,670	2,020	1,729	2,079	2,586
	■ 人件費 (※1)	872	758	710	777	821
	■ 外注費	876	1,061	868	916	987
	■ 通信費	439	376	389	393	416
	■ その他	153	134	101	319	386
	売上原価 合計	4,011	4,350	3,800	4,486	5,198
販管費	■ 広告宣伝費	503	867	599	504	922
	■ 人件費 (※2)	346	324	288	286	293
	■ その他	408	426	392	356	355
	販管費 合計	1,258	1,618	1,280	1,148	1,571
売上原価及び販管費合計		5,270	5,968	5,080	5,635	6,770

※ 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. FY16Q3決算（連結） QonQ 費用解説

- ・主にタガタメ、クリユニ、シノビナの増収に伴い支払手数料が増加（+507百万円）
- ・クリユニ、タガタメのTVCM実施に伴い広告宣伝費が増加（+418百万円）

### 費用解説

(百万円)	2017年4月期 Q3 (2016年11月 ~2017年1月)	2016年4月期 Q3 (2015年11月 ~2016年1月)	前年同期比	2017年4月期 Q2 (2016年8月 ~2016年10月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
売上原価	支払手数料	2,586	1,670	+916	2,079	+507 ・増収やコラボ等に伴う支払手数料等の増加
	人件費（※1）	821	872	△51	777	+44 ・賞与の支払等に伴い増加
	外注費	987	876	+111	916	+71 ・仕掛中の新規タイトルの開発強化に伴い増加
	通信費	416	439	△23	393	+23
販管費	広告宣伝費	922	503	+419	504	+418 ・クリユニ、タガタメのTVCM実施等に伴い増加
	人件費（※2）	293	346	△53	286	+7

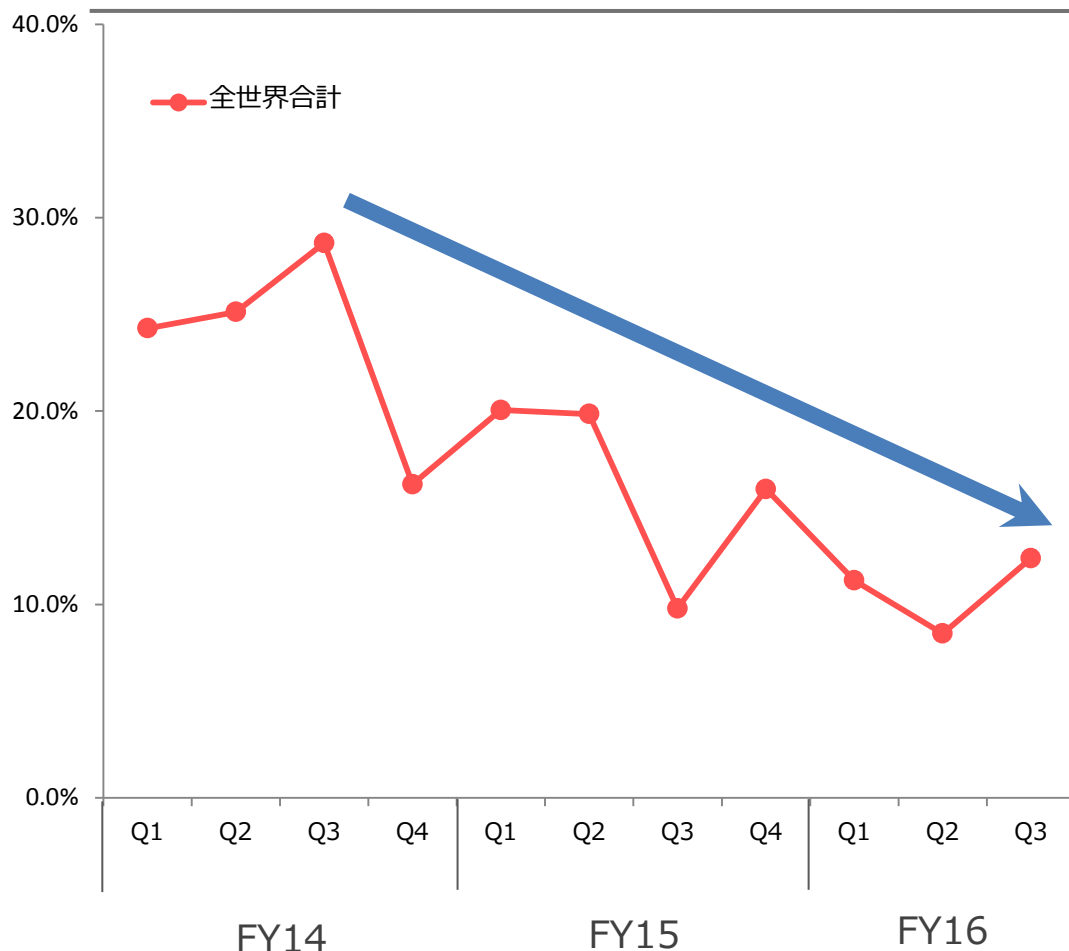
※1 売上原価の「人件費」：開発部門の従業員の給与

※2 販管費の「人件費」：開発部門以外の従業員の給与

## 2. FY16Q3決算（連結） 広告宣伝費

- TVCMの実施により広告宣伝費は増加したものの、売上が大幅に増加したことにより、FY16Q3の売上高広告宣伝費比率は12.4%に抑制
- 引き続き、徹底的な広告効果検証を継続

売上高広告宣伝費比率



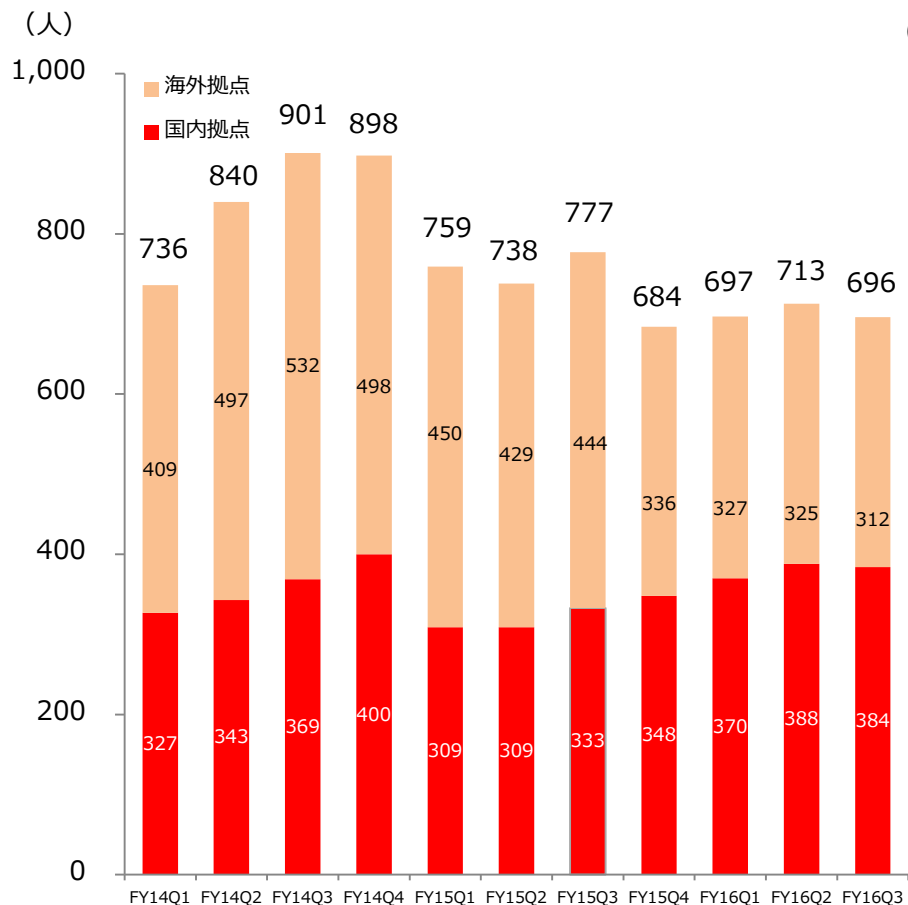
FY16Q3(累計)  
売上高広告宣伝費率  
**10.8%**

## 2. FY16Q3決算（連結） 人員数、開発費

- 人員数は、FY16Q3末時点で海外人員数が若干減少するもほぼ横ばいで推移
- 開発費は、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

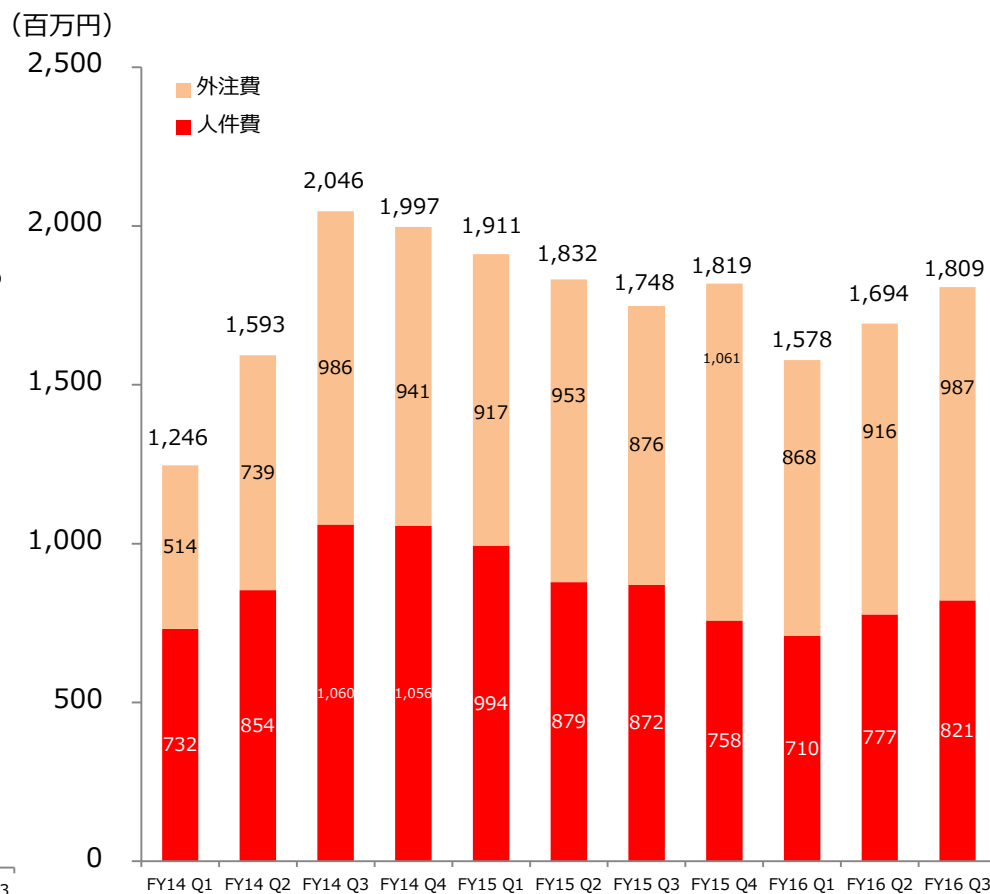
ほぼ横ばいで推移



※人員：正社員+契約社員（アルバイトを除く）

### 開発費推移

新規タイトルの配信に向け、開発体制を強化



※開発費 = 外注費 + 人件費

## 2. FY16Q3決算（連結）貸借対照表

- FY16Q3末における現預金は約102億円
- 純資産比率は約63%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 Q3 (2016年11月 ～2017年1月)	2017年4月期 Q2 (2016年8月 ～2016年10月)	前四半期比 (QonQ)	備考 (QonQ)
<b>流動資産</b>	<b>14,855</b>	<b>14,393</b>	+462	前払費用の増加 (+799百万円) 売掛金の増加 (+744百万円) 現金及び預金の減少 (△1,094百万円)
うち現金及び預金	<b>10,263</b>	<b>11,357</b>	△1,094	自己株式の取得 (△1,058百万円)
<b>固定資産</b>	<b>5,093</b>	<b>4,317</b>	+776	関係会社株式の増加 (+468百万円) 投資有価証券の増加 (+368百万円)
<b>総資産</b>	<b>19,948</b>	<b>18,711</b>	+1,237	
<b>流動負債</b>	<b>5,209</b>	<b>4,684</b>	+525	1年内返済予定の長期借入金の増加 (+669百万円) 未払金の増加 (+264百万円) 短期借入金の減少 (△500百万円)
<b>固定負債</b>	<b>2,057</b>	<b>1,007</b>	+1,050	長期借入金の増加 (+997百万円)
<b>純資産</b>	<b>12,681</b>	<b>13,019</b>	△338	

## ②FY16Q4及び通期業績予想

---

## 2. FY16Q4及び通期業績予想（連結）

- Q4の売上高は70億、営業利益及び経常利益はともに1億を想定
- 通期では大幅な増収増益を見込む

### FY16Q4業績予想（連結）

(百万円)	2017年 4月期 Q3実績	2017年 4月期 Q4予想	増減
売上高	7,447	7,000	△447
営業利益	676	100	△576
経常利益	741	100	△641

### FY16通期業績予想（連結）







(百万円)	2016年 4月期 通期実績	2017年 4月期 通期予想	増減
売上高	21,437	25,726	+4,289
営業利益	△2,229	1,340	+3,569
経常利益	△2,256	1,451	+3,707

**前期の大幅赤字から転換し  
通期での大幅な黒字を見込む**




## 2. FY16Q4及び通期業績予想（連結）

- 売上については、ブレフロ、ブレオデ等の減収を想定し、QonQでは減収を見込む
- 費用については、新規タイトルの開発強化に伴う外注費の大幅な増加を見込むものの、広告宣伝費の減少を想定し、QonQでは概ね同水準を見込む

### ■ 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  $\Delta$ 25%) 
  - QonQで減収を見込む  
(要因) 日本語版、海外言語版ともに、配信開始後の期間経過に伴いMAUの減少を見込む
- ファンキル(QonQ売上高 +10%) 
  - QonQで増収を見込む  
(要因) TVCMの実施によりMAUは増加することを見込むものの、Q4への売上寄与は限定的と想定
- タガタメ(QonQ売上高 $\pm$ 0%) 
  - QonQで概ね同水準の売上を見込む  
(要因) MAU、ARPMUともに引き続き好調に推移することを想定
- クリユニ(QonQ売上高 +15%) 
  - QonQで増収を見込む  
(要因) MAUは減少することを見込むものの、海外言語版の展開に伴うコンテンツの活性化によりARPMUが上昇することを想定
- シノビナ(QonQ売上高 +130%) 
  - QonQで大幅な増収を見込む  
(要因) 12月度に実施した大規模アップデートにより、MAU、ARPMUともに好調に推移すると想定
- ブレオデ(QonQ売上高  $\Delta$ 80%) 
  - QonQで減収を見込む  
(要因) 大規模アップデートを実施予定であることから、一時的にKPIが低下することを想定

### ■ 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で大幅な増加を見込む  
(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で大幅な増加を見込む
- 広告宣伝費 
  - QonQで大幅な減少を見込む  
(要因) 費用対効果を徹底したプロモーションを実施することから、QonQで大幅な減少を見込む



### 3. 各タイトルの状況について

---

---

## ①既存タイトル

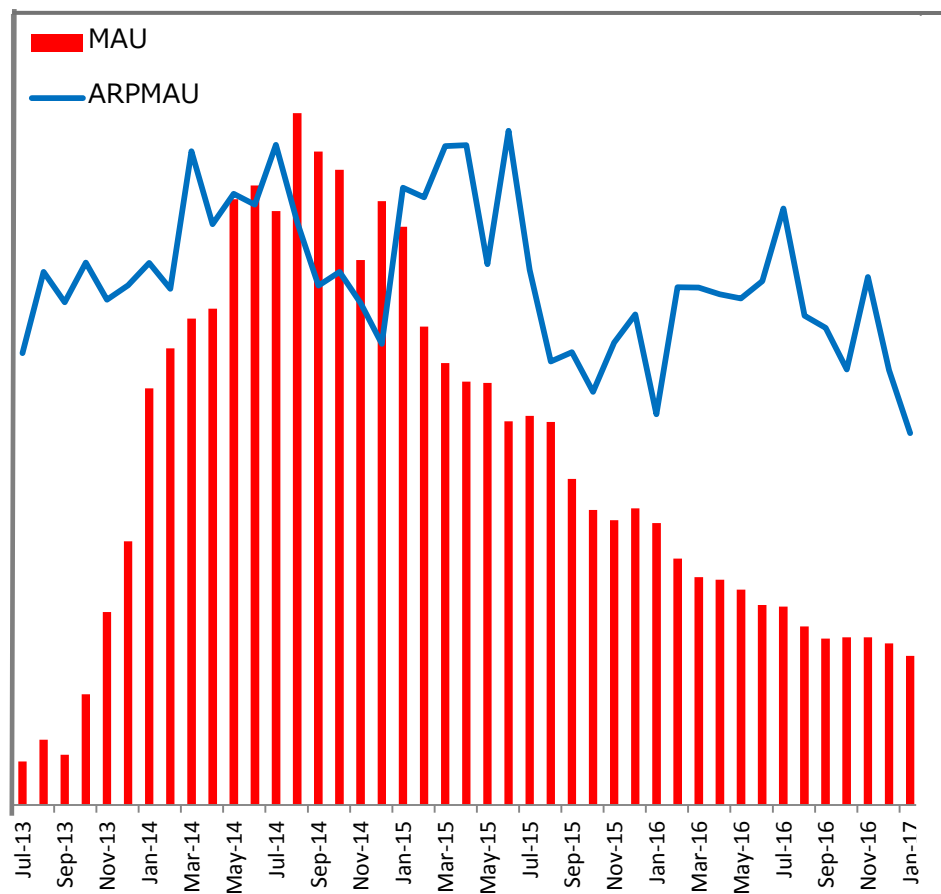
---

### 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
- 日本語版は、近日マルチプレイを実装予定
- 海外言語版は、ギルドシステムの改修や有力IPとのコラボを予定

MAU/ARPMU推移 (日本語版・海外言語版)



安定した売上維持に注力！



オリジナル



- 2周年ではリアルイベントや、ギルド導入・機能改善によりユーザーとのエンゲージメントを強化し、好調な売上を継続！
- 3月1日よりTVCM「ファンキルでんぱ組.inc」を放映中！合わせて人気アニメとのコラボを開催し、強固なブランドの確立と、ユーザー層の更なる拡大を目指す
- 新機能のギルドバトルを導入、今後やりこみ型のコンテンツ等を追加予定



TVCM、コラボにより  
ブランディングの強化と  
ユーザーベース拡大を図る



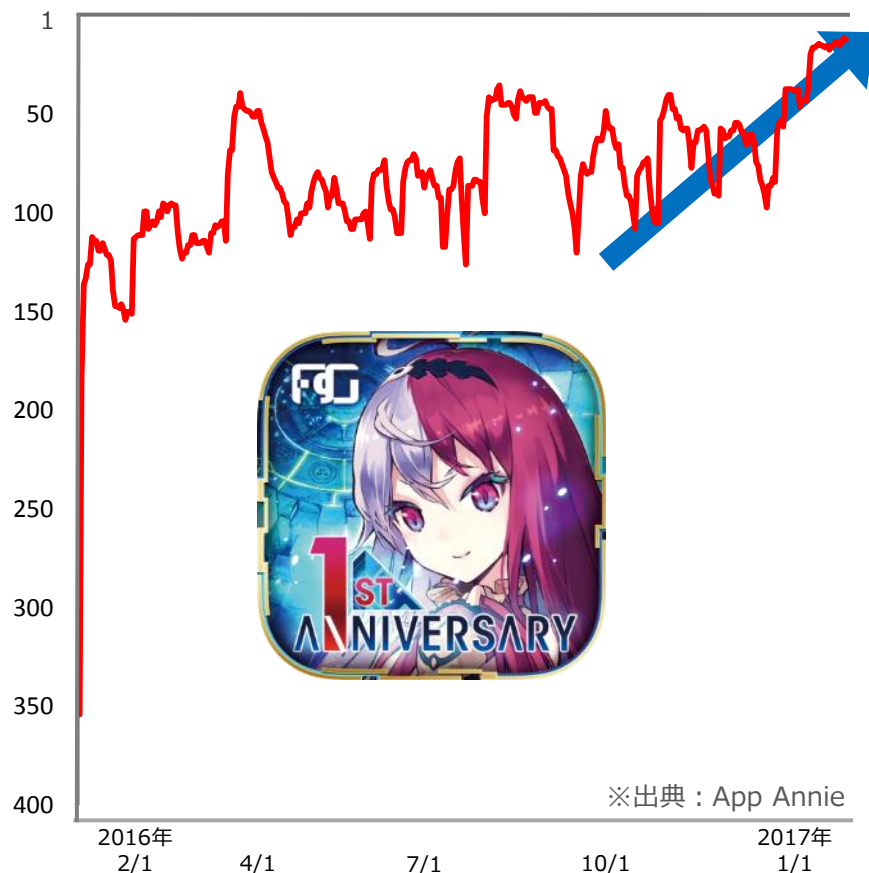
### 3. ①既存タイトル 誰ガ為のアルケミスト

オリジナル



- ゲーム自体の完成度を高めた上で人気IPとのコラボを実施した結果、売上・ランキングが急上昇！1月は過去最高売上を達成し、ランキングTOP10入りを果たす！1周年にて、ユーザーベースを更に拡大！
- 3月～4月にかけて有力IPとの大型コラボを実施予定！引き続きユーザーベースの拡大を狙う

(位) Google Play 売上高ランキング推移



完成度×コラボ×TVCMにより  
ユーザーベースが大幅に拡大！

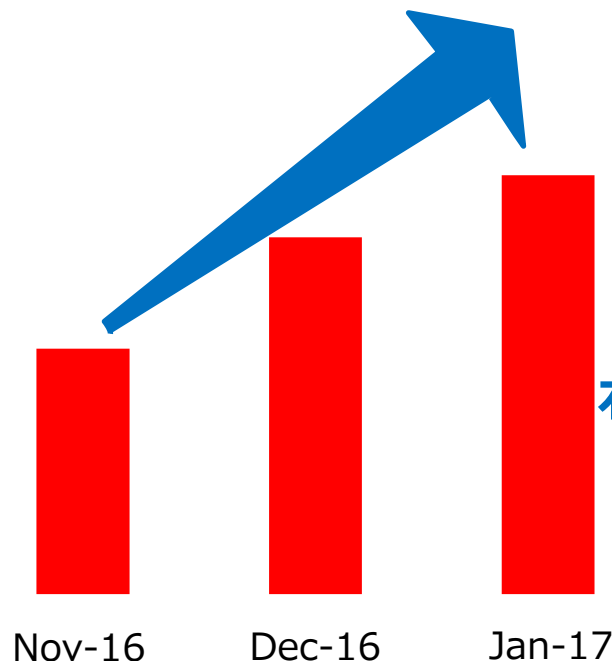


オリジナル



- バトルシステムの変更等、大型アップデートの実施により継続率が大幅に改善。あわせて広告展開も拡大し、ユーザー数も大幅に増加！
- 2月度のFgG3タイトルコラボの開催による、認知度の強化及び新規ユーザーの獲得に成功！
- マルチプレイ機能の追加、闘技場の改修・サブデッキの導入等、機能追加及び改善を実施し、売上の更なる拡大を図る

大型アップデートで、継続率・ユーザー数・売上が改善！  
売上ランキングも100位～150位にまで復活！

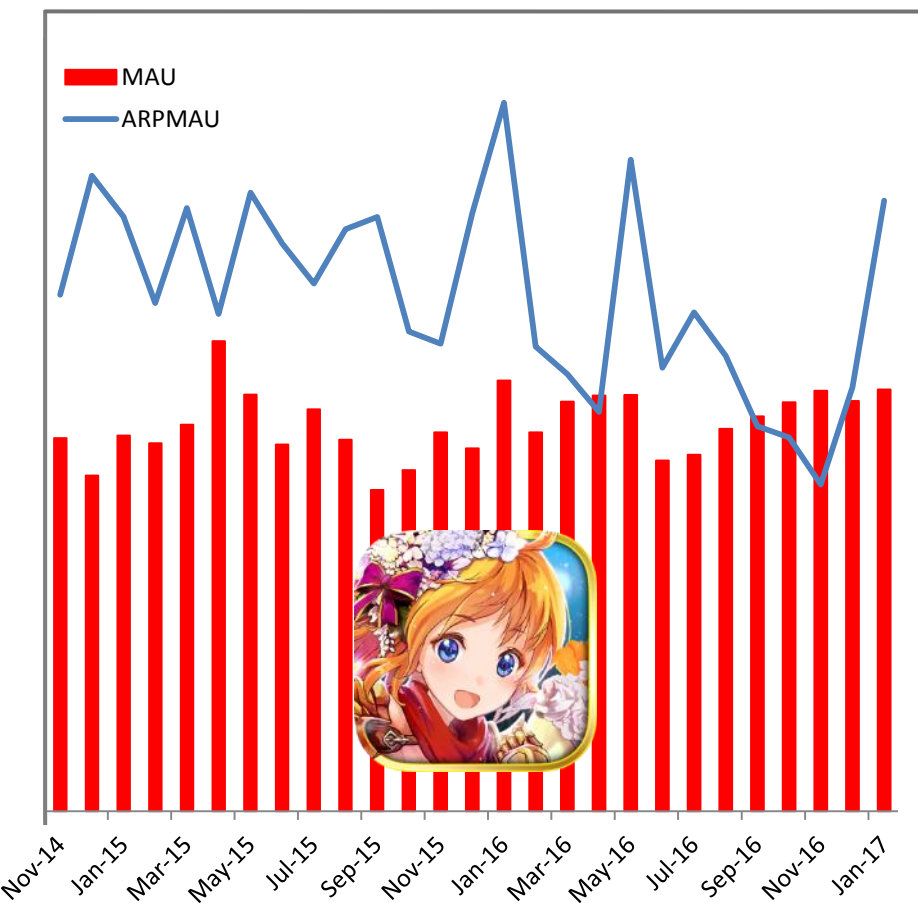


MAUも  
右肩上がりで推移！

オリジナル

- ・ 年末年始施策の効果により1月度の売上が大幅に伸長。MAUも引き続き安定推移
- ・ コラボ等の集客施策を積極展開し、ユーザー数拡大を目指す

MAU/ARPMU推移 (ドラジェネ)



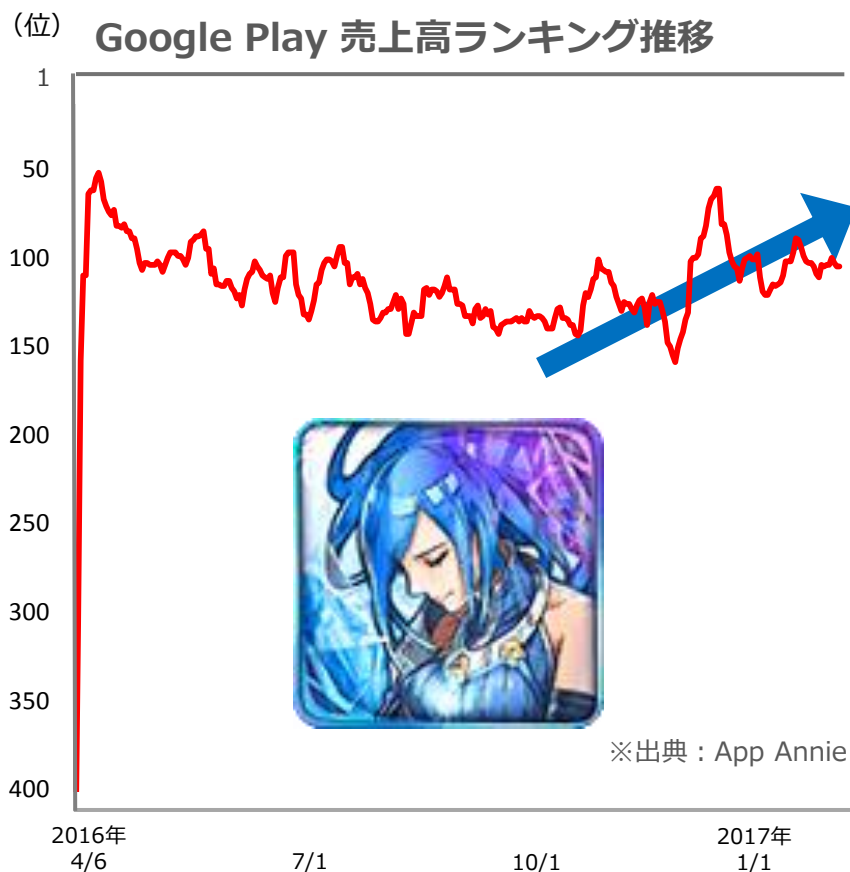
1月度は売上が大幅に伸長  
MAUも安定推移



### 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

- TVCMの実施によりユーザーベースが拡大し、売上の増加に寄与！
- 2月22日より海外言語版(アジア圏)を配信開始、ゲーム内の更なる活性化を図る
- 4月の1周年に向け、様々なアップデートを予定



海外言語版を  
配信開始！





オリジナル

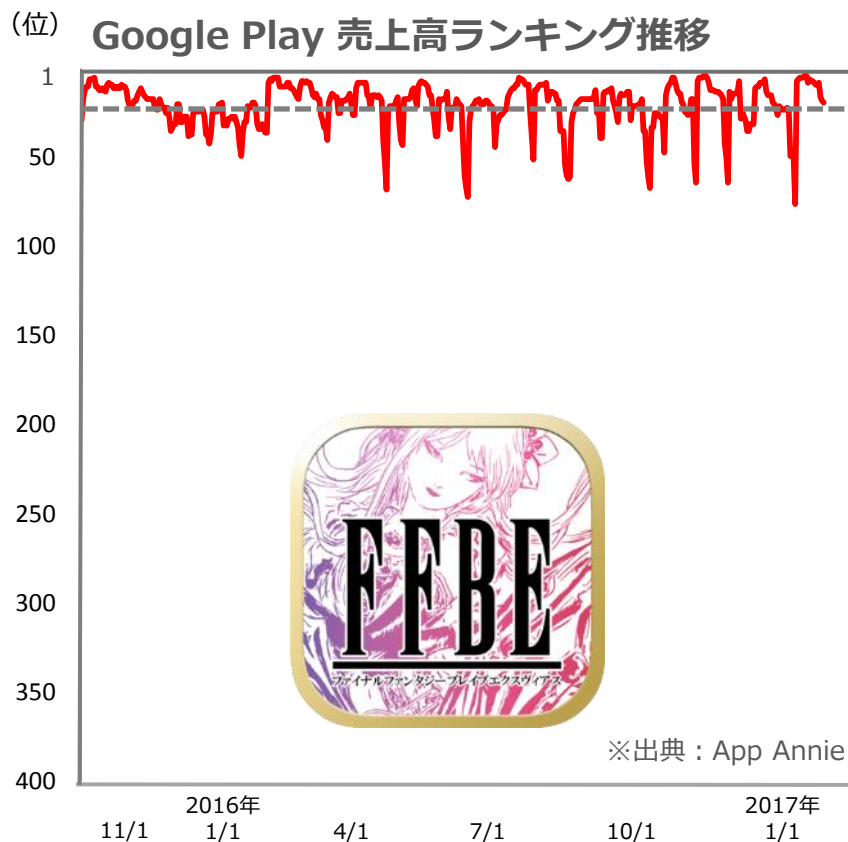
- 2016年8月24日に配信を開始し、70万ダウンロードを突破
- 2月末に新ストーリーと新たな対人コンテンツ『コロッセオ』を追加
- 今後大規模アップデートを予定



**大規模アップデートを予定！**

他社IP系

- 新キャラクターの参戦等により、引き続き好調に推移
- 2月6日にFFVIIより「クラウド」が参戦し、App store売上ランキング2位を獲得！



## ランキング上位安定！



### 3. ①既存タイトル Phantom of the Kill (海外言語版)

オリジナル

- 1月26日より『魔法少女まどか☆マギカ』とのコラボを実施中
- マルチ対戦を追加、さらにランキングやクラスマッチ機能の追加を予定



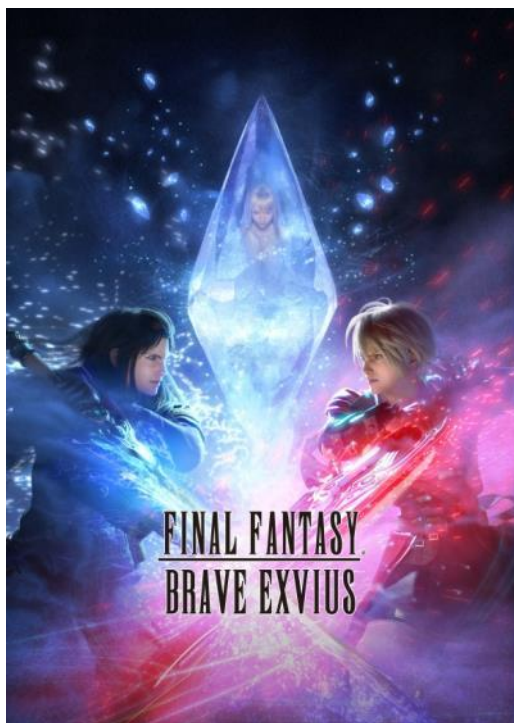
## コラボ効果でユーザーベースが拡大！



### 3. ①既存タイトル FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS (海外言語版)

他社IP系

- 2016年6月30日に配信を開始し、1,100万ダウンロードを突破
- 海外オリジナルユニットの参戦等により売上の更なる拡大を図る



©2016 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

---

オリジナル

## 『クリスタルオブ リユニオン (海外言語版)』

ジャンル：戦略MMOSLG

配信時期：2月22日

- 2月22日より、韓国、台湾、香港にて配信を開始！



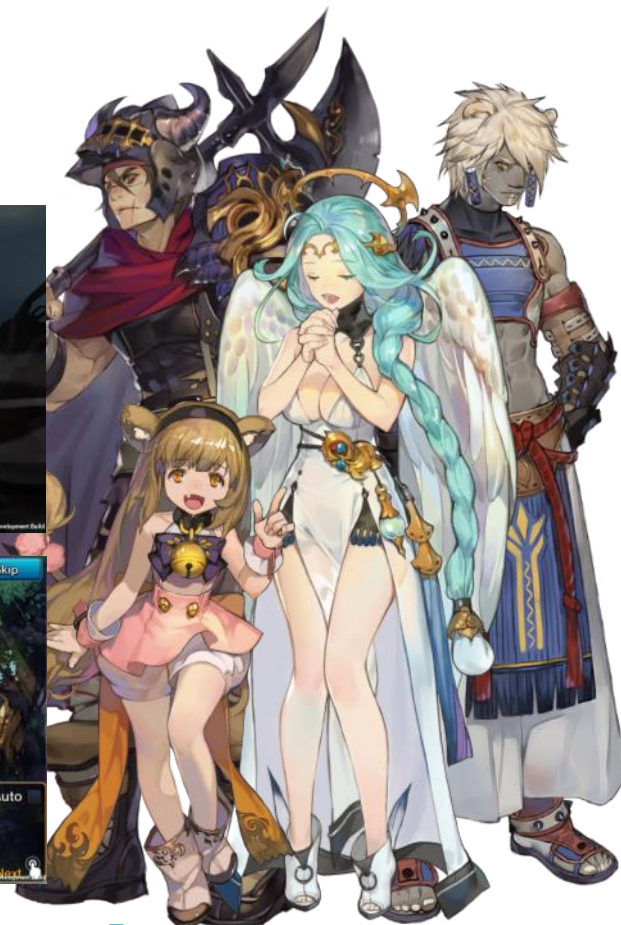
# 国内有力タイトルの海外展開が始動！

オリジナル

## 『セレンシアサーガ』

ジャンル：MMORPG

- 韓国子会社にて開発中の新規タイトル！
- プレイヤーを魅了するアクションに加え、育成・カスタマイズが楽しめる新感覚のMMORPG！



# 来期初夏の配信を予定！

※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

### ③パイプライン

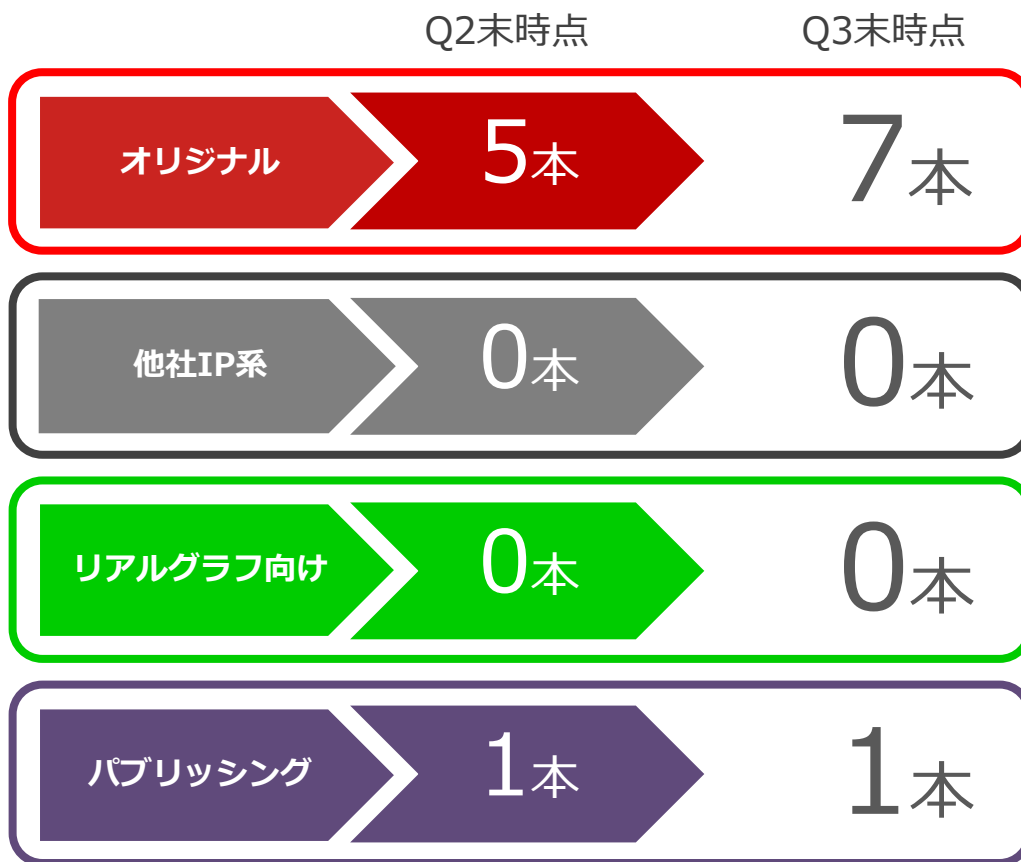
---



### 3. ③パイプライン

- ・ブレフロのナンバリングタイトルの開発を開始！
- ・タガタメの海外展開も決定！

#### 開発中のタイトル数



- ・クリユニ（海外言語版）：2月22日配信
- ・セレンシアサーガ：初夏配信予定
- ・アングー社との共同開発タイトル：初夏配信予定
- ・ブレフロ2：鋭意開発中
- ・タガタメ（海外言語版）：鋭意開発中

- ※ 17年1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、FY16以降に配信予定のタイトルを含む総数
- ※ 赤字タイトルはQ3末時点のパイプライン数に含まない

**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.