

The logo for Edia, featuring the word "Edia" in a stylized, italicized, dark red font. The letter "E" is unique, with a horizontal bar that curves upwards and then downwards, resembling a stylized "E" or a winged letter.

SMART MEDIA COMPANY

2019年2月期第2四半期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2018年10月12日

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

サービス状況

トピックス

今後の成長戦略

参考資料



2Q 連結決算概要

- 第2四半期連結：売上高512百万円(前四半期比+52%)、営業利益△93百万円(同+12百万円)
- 第2四半期連結累計：売上高849百万円(前年比+117%)、営業利益△199百万円(同△41百万円)

- ・ 既存サービスの拡大や新規サービスの展開、子会社業績の堅調な推移により、前期比および前年同期比ともに増収
- ・ 営業利益は前期比+12百万円と利益改善し赤字縮小
- ・ 単体売上高も406百万円と前期比+83%と増収

2Q サービス状況

■ 新規タイトルの配信、運営移管

- ・ 香港・台湾で人気の美少女×ロボットシミュレーションRPG『WarLocksZ』を8月に配信開始
- ・ 地域活性クロスメディアプロジェクトの新作位置情報ゲーム『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』を8月に配信開始
- ・ 海賊ファンタジーRPG『アイオライトリンク』を6月より運営移管

■ 有力IPを活用した新規コンテンツを投入

- ・ 『MAPLUS+ 声優ナビ』に「フレームアームズ・ガール」キャラチェンジセットシリーズを追加

■ 新作位置情報ゲームタイトルの事前登録を開始

- ・ 講談社参画を発表した新作位置情報ゲーム『マップラス+カノジョ』の事前登録を6月より開始

トピックス (9月以降)

■ 新規タイトルの配信ほか

- ・ 新作位置情報恋愛シミュレーションゲーム『マップラス+カノジョ』2018年秋配信予定
- ・ 本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』2018年配信予定
- ・ 株式会社ティームエンタテインメント 女性向ドラマCD新レーベル「MintLip (ミントリップ)」発足

目次

エグゼクティブサマリ

 連結決算概要

2Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

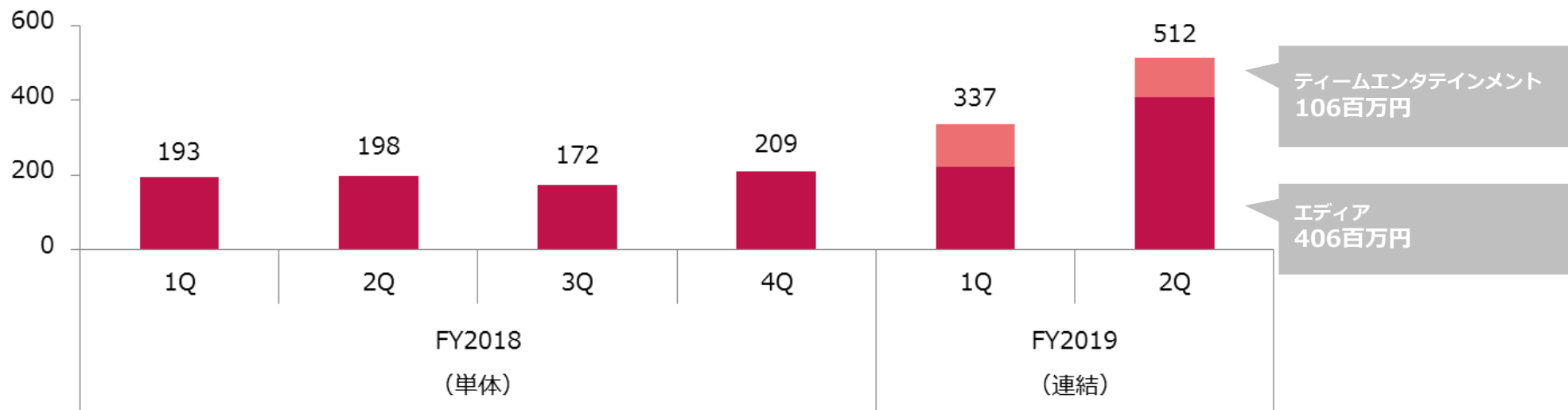
参考資料



売上高推移

- 新規タイトルの配信、既存サービスの拡大と運営タイトルの増加により、第2四半期連結売上高は512百万円と前期比+52%と増収
- 単体でも新規タイトルの配信、既存サービスの拡大等により、売上高406百万円と前期比+83%、前年同期比+106%
- 第2四半期連結累計売上高は849百万円

単位：百万円

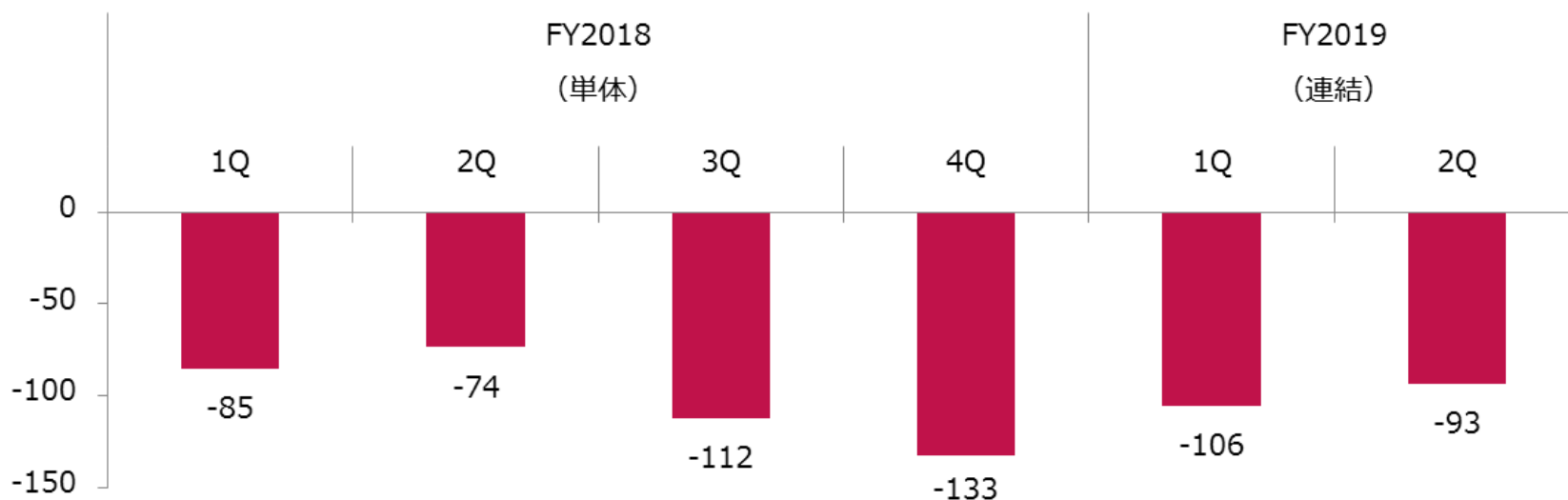




営業利益推移

- 新規タイトルの配信、既存サービスの拡大と運営タイトル増加により利益改善し、第2四半期連結営業損失は△93百万円となり前期比+13百万円と赤字縮小
- 引き続き新規案件への開発費や人材費用等への投資が先行
- 新規タイトルの配信に合わせ初期広告費を投入
- 第2四半期連結累計営業損失は△199百万円

単位：百万円



連結損益計算書 (2Q)

- 第2四半期連結売上高512百万円 (前期比+52%、前年同期比+159%)
- 第2四半期連結営業利益△93百万円 (前期比+12百万円、前年同期比△20百万円)

* 前年は単体決算となります

単位：百万円	2019年2月期2Q	2019年2月期1Q	前四半期比	2018年2月期2Q	前年同期比
売上高	512	336	+52%	197	+159%
売上原価	236	175	+34%	110	+113%
売上総利益	276	161	+71%	86	+218%
販売費及び一般管理費	369	267	+38%	160	+131%
営業利益	△ 93	△ 106	+12	△ 73	△ 20
経常利益	△ 94	△ 125	+30	△ 79	△ 15
税引前利益	△ 94	△ 125	+30	△ 79	△ 15
四半期純利益	△ 95	△ 126	+30	△ 80	△ 15

連結損益計算書 (累計)

- 第2四半期連結累計売上高849百万円 (前年比+117%)
- 第2四半期連結累計営業利益△199百万円 (前年比△41百万円)

* 前年は単体決算となります

単位：百万円	2019年2月期2Q累計	2018年2月期2Q累計	前年同期比
売上高	849	390	+117%
売上原価	412	229	+79%
売上総利益	437	160	+172%
販売費及び一般管理費	637	319	+99%
営業利益	△ 199	△ 158	△ 41
経常利益	△ 220	△ 165	△ 55
税引前利益	△ 220	△ 165	△ 55
四半期純利益	△ 221	△ 166	△ 55

連結貸借対照表

- 2019年2月期2Q末をみなし取得日として株式会社一二三書房をBSのみ連結。PL連結は3Qより

単位：百万円	2019年2月期2Q	2019年2月期1Q	前四半期比	2018年2月期2Q	前年同期比
流動資産	1,868	1,382	+35%	704	+165%
うち現金及び預金	1,125	1,064	+6%	520	+116%
固定資産	634	508	+25%	234	+171%
総資産	2,503	1,891	+32%	938	+167%
流動負債	1,080	777	+39%	248	+334%
固定負債	77	40	+91%	107	△ 28%
純資産	1,345	1,072	+25%	582	+131%
負債・純資産合計	2,503	1,891	+32%	938	+167%

資金調達

■ 新株予約権発行

- 4月にEVO FUNDを割当先とする第12回予約権を発行し、8月末までに総額748百万円を調達
- ソフトウェア開発費用並びに将来のM&A及び資本業務提携に係る資金を確保することが目的

当該新株予約権概要・行使状況 (2018年8月末時点)

第12回	発行株数	800,000株
-------------	-------------	-----------------

行使期間	行使数	調達金額
2019年2月期1Q	399,000株	380,787,000円
2019年2月期2Q	401,000株	367,413,000円
	800,000株	748,200,000円

主な資金使途

- ・ソフトウェア開発・IP取得
- ・クロスメディア展開を見据えた将来のM&A・資本業務提携

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

❖ 2Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

参考資料

香港・台湾で人気のRPG『魔法軍團WarLocksZ』の配信を8月に開始 累計20万ダウンロードを突破（9月末時点）

『WarLocksZ』

香港・台湾で人気の美少女×ロボットシミュレーションRPG『魔法軍團WarLocksZ』日本語版



3Dで描かれたオリジナルロボットたちが繰り広げる
迫力満点のバトルが特徴的なシミュレーションRPG

- 『魔法軍團WarLocksZ』は、香港内のApp Storeにおけるセールスランキング全体で38位、アドベンチャー部門では12位を獲得するなど、多くのユーザーから支持を得ている人気ゲームタイトル
- 日本語版「WarLocksZ」は日本人声優を起用したキャラクターたちが織り成すストーリー性豊かで豊富なクエストに加え、スマートフォン向けに最適化された臨場感溢れるシミュレーションゲーム

新作位置情報ゲーム『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』の配信を8月に開始 累計10万ダウンロードを突破（9月末時点）

『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』



- 『温泉むすめ』とは(株)エンバウンドが展開する、日本全国の温泉地をキャラクター化して、アニメーションや漫画、ゲームなどのメディア展開を行い、声優やキャラクターによるアイドル活動を通じて全国に"癒し"と"笑顔"を与え温泉の魅力を世界に発信していく地域活性クロスメディアプロジェクト
- 日本中の温泉地を巡りながら、100キャラ以上登場する温泉むすめたちを集めて、アイドル活動を通じ、ユーザーと温泉むすめ達との"絆をどんどん深めていく位置情報RPG"

海賊ファンタジーRPG『アイオライトリンク』を6月より運営移管

『アイオライトリンク』



- 歯ごたえのあるコマンドバトルシステムや、ユーザーのプレイングによってゲーム中のキャラの人気順位を決定する「賞金首ランキング」機能を搭載した、スマートフォンで遊べるRPG
- キャラクター、スキル、武器の組み合わせは多彩。バトル中のコマンド選択や、キャラクターの潜在能力を引き出す「リンク」機能によって戦況が大きく変わるなど、RPGとしてのゲーム性の高さにこだわった作品

有力IPを活用した新規コンテンツの投入や大型イベントを実施

『MAPLUS+ 声優ナビ』

お気に入りのキャラクターや声優ボイスで案内してくれるナビアプリ



第1弾「轟雷 (CV.佳穂成美)」
キャラチェンジセット

第2弾「ステイレット (CV.綾瀬有)」
キャラチェンジセット

- ・ 「フレームアームズ・ガール」キャラチェンジセットを追加
- ・ 今後も継続的に有力IPを活用したコンテンツを投入予定

『SHOW BY ROCK!!』

音楽ゲームアプリ



©'12,'18 SANRIO APPR.NO.S592708 SP#

- ・ 「SHOW BY ROCK!!」5周年を記念したイベントを開催
- ・ 累計DL数350万を突破

講談社との共同プロジェクト

新作位置情報ゲーム『マップラス+カノジョ』事前登録者20万人突破(9月末時点)

『マップラス+カノジョ』

講談社との共同プロジェクトによる位置情報恋愛シミュレーションゲーム



- エディアが持つ位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営のノウハウと、講談社が持つコンテンツ制作のノウハウを融合させた新作位置情報恋愛シミュレーションゲーム
- 数々の人気アニメを手掛けた堀口悠紀子氏デザイン原案の可愛いキャラクター「カノジョ」が順次多数登場し、逢田梨香子さん（小宮由花役）、佐倉綾音さん（句保詩乃役）、内田真礼さん（倉岡伊都役）をはじめとする豪華声優陣がキャラクターボイスを担当
- 本作は「江の島」や「鎌倉」などの海辺の街を舞台としており、江ノ島電鉄の協力の元、江ノ電の車両や駅がゲーム内の様々な場面で登場。ゲーム内にとどまらず、ゲームの舞台となった場所を訪れることでよりユーザー様にお楽しみ頂ける施策も予定

本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』 事前登録者15万人突破（9月末時点）

『BALDR ACE（バルドエース）』

人気ゲーム『BALDR』シリーズ初のスマートフォン/オンラインゲーム化



- BALDRシリーズの世界観やシステムを軸に展開される本格3DサイバーパンクRPGスマートフォン/オンラインゲーム
- 3Dで繰り広げられる迫力のバトルシーンに加え、メインシナリオにBALDRシリーズでもおなじみの卑影ムラサキ氏、楽曲にKOTOKO×Elements Gardenなど、豪華クリエイター陣を起用
- 事前登録者15万人突破

音楽レーベル：新譜CD 8タイトルをリリース
コラボレーションカフェ：人気タイトルとのコラボレーションを開催

音楽レーベル



- オトメイトレコード『おとどけカレシ -More Love-』シリーズ、織田かおり ベストアルバム『REPLAY』他、新譜CD8タイトルをリリース

コラボカフェ



- オトメイトガーデンでは女性向け人気ゲームソフト『Code : Realize ~祝福の未来~』、ミックスガーデンではスマートフォン向けパズル恋愛ゲーム「スタンドマイヒーローズ」他、話題作とのコラボレーションを開催

株式会社一二三書房の第三者割当増資の当社引受により子会社化

「出版事業」「書籍事業」「グッズ企画販売事業」などへ事業領域を拡大

「株式会社一二三書房」概要

アニメやゲーム関連の出版物及び各種グッズの企画・制作・販売を行うとともに、ゲームの素材制作受託やIPのプロモーション受託等のエンターテインメントコンテンツの制作受託事業を展開するなど、ビジネス領域を拡大中。

• 出版事業

出版事業では、ライトノベルを中心にオリジナルのIPを創出

• 書籍事業

ゲームやアニメのIPのライセンスアウトを受け、イラスト集等の書籍を委託製作・販売

• グッズ企画販売事業

ゲームやアニメのIPのライセンスアウトを受け、グッズを企画・委託製作・販売している。缶バッジ、アクリルキーホルダー等定番のアイテムの他、Tシャツ、カレンダー、立体マウスパッド、スーツケースなど幅広いバリエーションのアイテムを企画販売

• EC

ECサイト「一二三書房ストア」を運営し、一般販売商品（書籍、キャラクターグッズ、画集、ドラマCD付書籍等）の他、限定商品を販売

• エンターテインメントコンテンツの制作受託事業

ゲームの制作やIPのプロモーションを受託

• 法人向け事業

マニュアル、取扱説明書、チラシ・パンフレット、社内システムなどの企画・制作を受託

子会社化目的

- 新規ビジネスへの進出による収益基盤の拡大
- 対象会社のもつ出版事業、グッズ事業及びコンテンツ制作受託等の活用に加え、既にグループインしている株式会社ティームエンターテインメントの各事業も組み合わせることで当社が目指すクロスメディア展開およびIP創出に向けた取り組みをさらに強化
- 両社の持つコンテンツとノウハウの相互活用により、強いシナジーを創出する体制を整え、“**オタク市場にフォーカスした総合エンターテインメント企業**”を目指す



目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

2Qサービス状況

 **トピックス**

今後の成長戦略

参考資料

株式会社ティームエンタテインメント

女性向ドラマCD新レーベル「MintLip (ミントリップ)」発足



女性向けドラマCDやシチュエーションCDを中心とした新レーベル「MintLip (ミントリップ)」を発表。

"唇 (Lip) から紡ぎ出される素敵 (Mint) な世界へ旅 (Trip) をしよう" を本レーベルのコンセプトとし、数多くのゲームやアニメ関連の音楽・ドラマCDの企画・制作を手掛けてきたノウハウを活かした作品を展開してまいります。

第1弾は、2018年11月7日 (水) 発売を皮切りに『今、隣のキミに恋をする。』『オネエCD ~CHU~』『A's×Darling (アズダーリン)』の3シリーズを展開してまいります。

今、隣のキミに
ima, tonarino kimi ni koi wo suru.
恋をする。



A's×Darling アズダーリン



新規タイトルスケジュール



『マップラス+カノジョ』

講談社との共同プロジェクト。エディアが持つ位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営のノウハウと、講談社が持つコンテンツ制作のノウハウを融合させた新作位置情報恋愛シミュレーションゲーム

配信予定時期：2018年秋

人気ゲーム『BALDR』シリーズ初のスマートフォン/オンラインゲーム化

配信予定時期：2018年



『BALDR ACE』

ティームエンタテインメントとGMOインターネットとの共同プロジェクト。女性向けレーベル「オトメイトレコード」から発売されたキャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』のスマホゲームアプリ化



『和奇伝愛』

©IDEA FACTORY/axcell ©TEAM Entertainment, Inc.
©2018 GMO Internet, Inc. ©GMO GP, Inc.

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

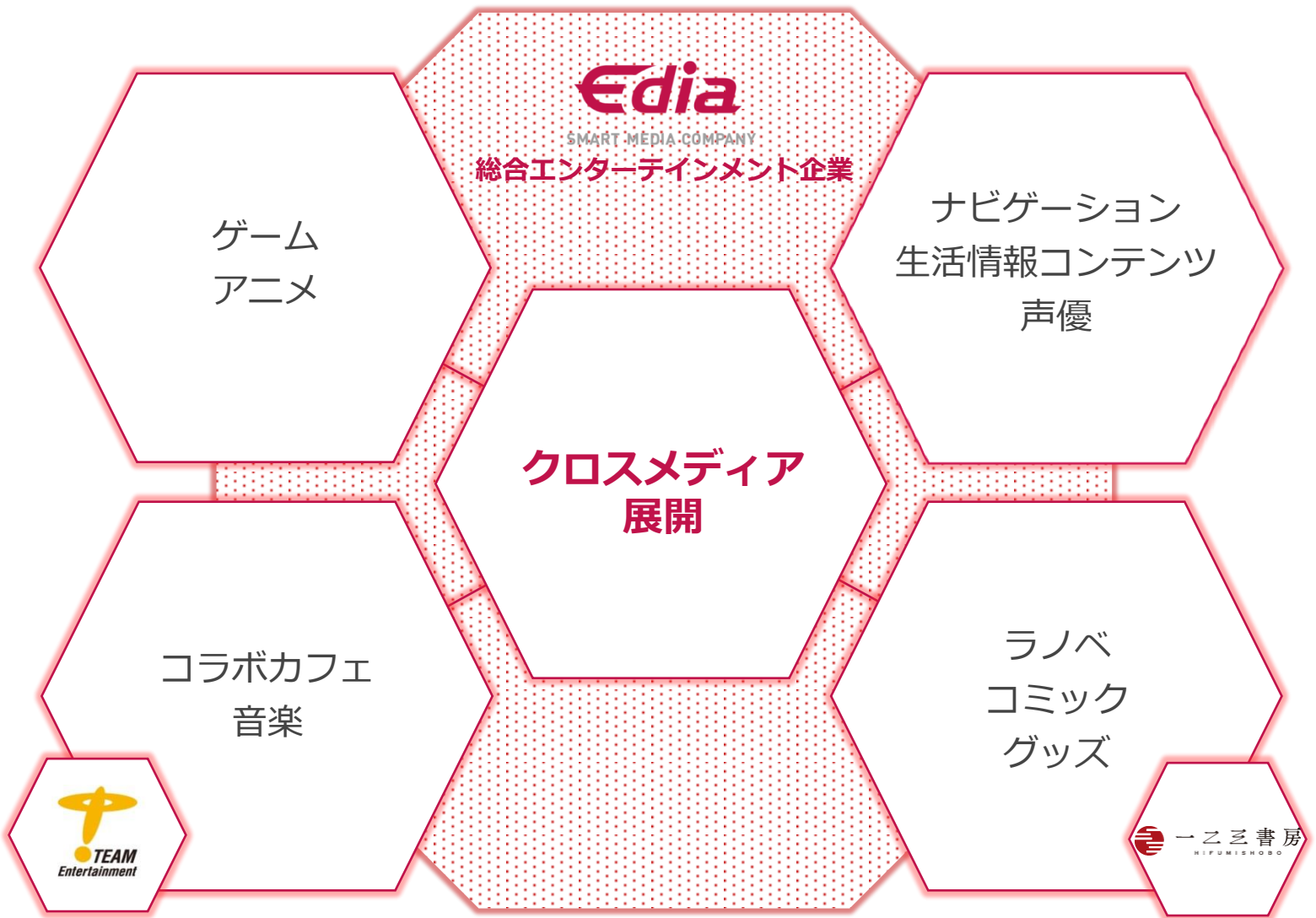
2Qサービス状況

トピックス

 今後の成長戦略

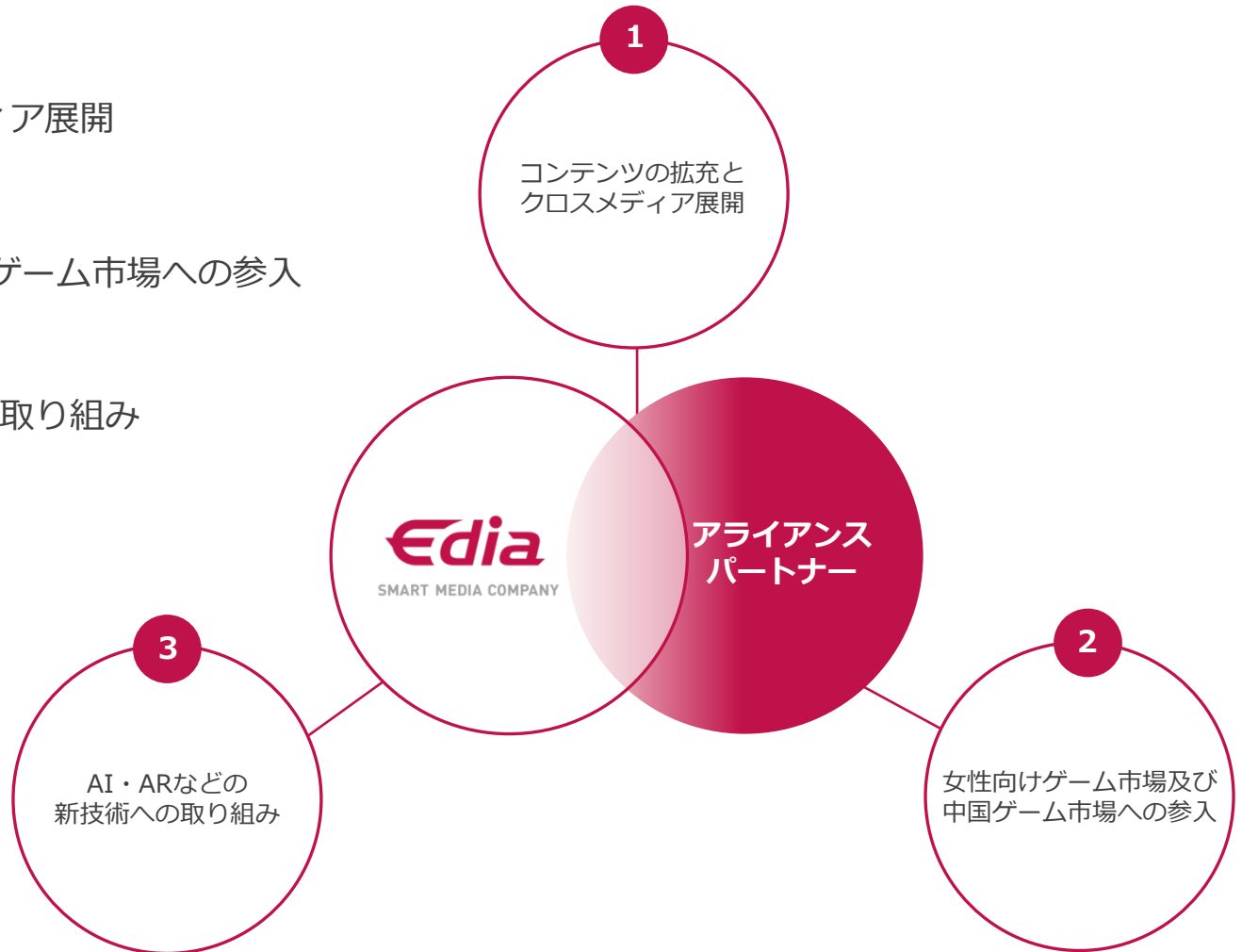
参考資料

オタク市場にフォーカスした総合エンターテインメント企業



中長期での重点施策

- 1 コンテンツの拡充とクロスメディア展開
- 2 女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場への参入
- 3 AI・ARなどの新技術への取り組み



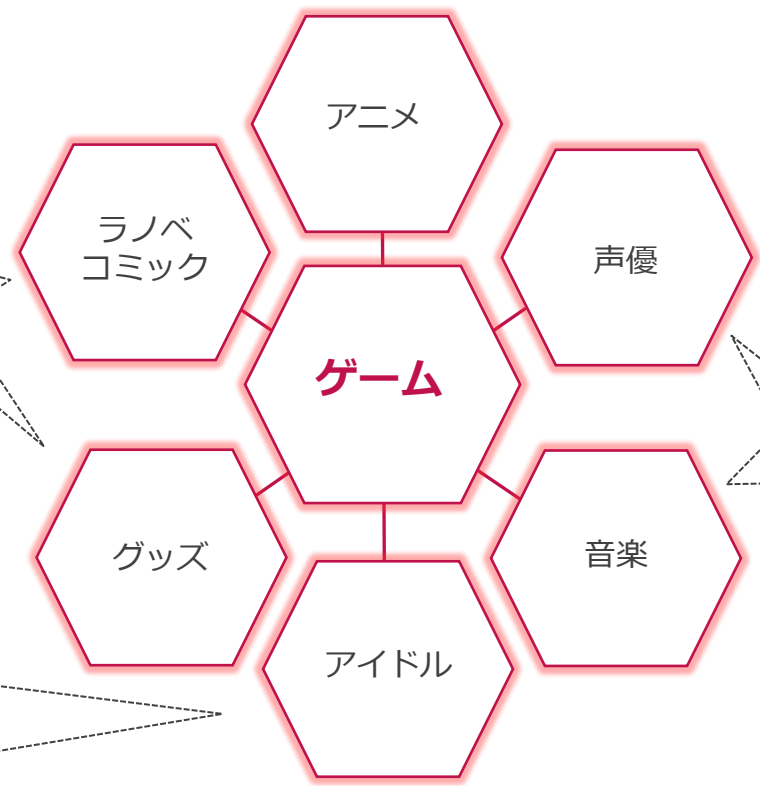
1 コンテンツの拡充とクロスメディア展開

- ゲームを中心にアニメ、コミック、声優、アイドル、音楽、グッズなどオタク市場に強みを持つコンテンツを取り揃えるとともに、オリジナルIP創出に向けた取り組みを強化するためクロスメディア展開及びアライアンス先を開拓

一二三書房
HIFUMISHOBO
厳選したWEB小説を紙書籍化/
サーガフォレスト
123@ストア
オリジナルIP創出

一二三書房を子会社化、ライトノベルを中心にオリジナルのIPを創出、ゲームやアニメのIPのイラスト集等の書籍を委託製作・販売
自社通販サイト「123ストア」でゲームやアニメのグッズ販売

『MAPLUS+ 声優ナビ』及び位置情報ゲーム『マップラス+カノジョ』とStand-Up!Records所属の声優アイドルユニット『ピュアリーモンスター』との共同プロジェクト



TEAM Entertainment Inc.
otomate garden

ティームエンタテインメントを子会社化、同社との共同事業「オトメイトガーデン」等女性向けコンテンツ「オトメイト」ブランドを展開するアイデアファクトリーと業務提携

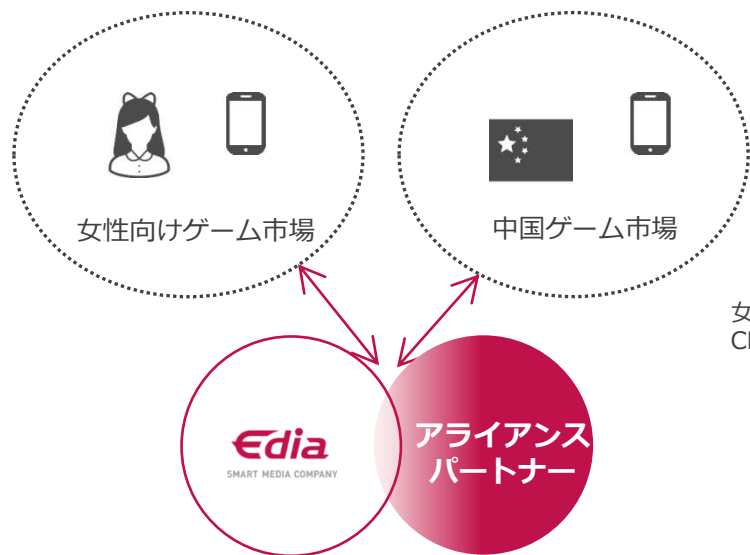
ゲームを中心としたクロスメディア展開

2

女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場への参入

- 近年急拡大している女性向けゲーム市場に革新的なサービスを創出し、多様化の進むスマートフォンゲーム市場における競争優位性を確保
- 日本のアニメやゲームに触発されたいわゆる「二次元コンテンツ市場」が急激な盛り上がりを見せており、日本のオタク市場を凌ぐ勢いとなっている中国ゲーム市場との連携

香港・台湾で人気のRPG『魔法軍団WarLocksZ』の日本国内独占配信権を獲得



女性向けレーベル「オトメイトレコード」から発売されたキャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』のスマホゲームアプリ化

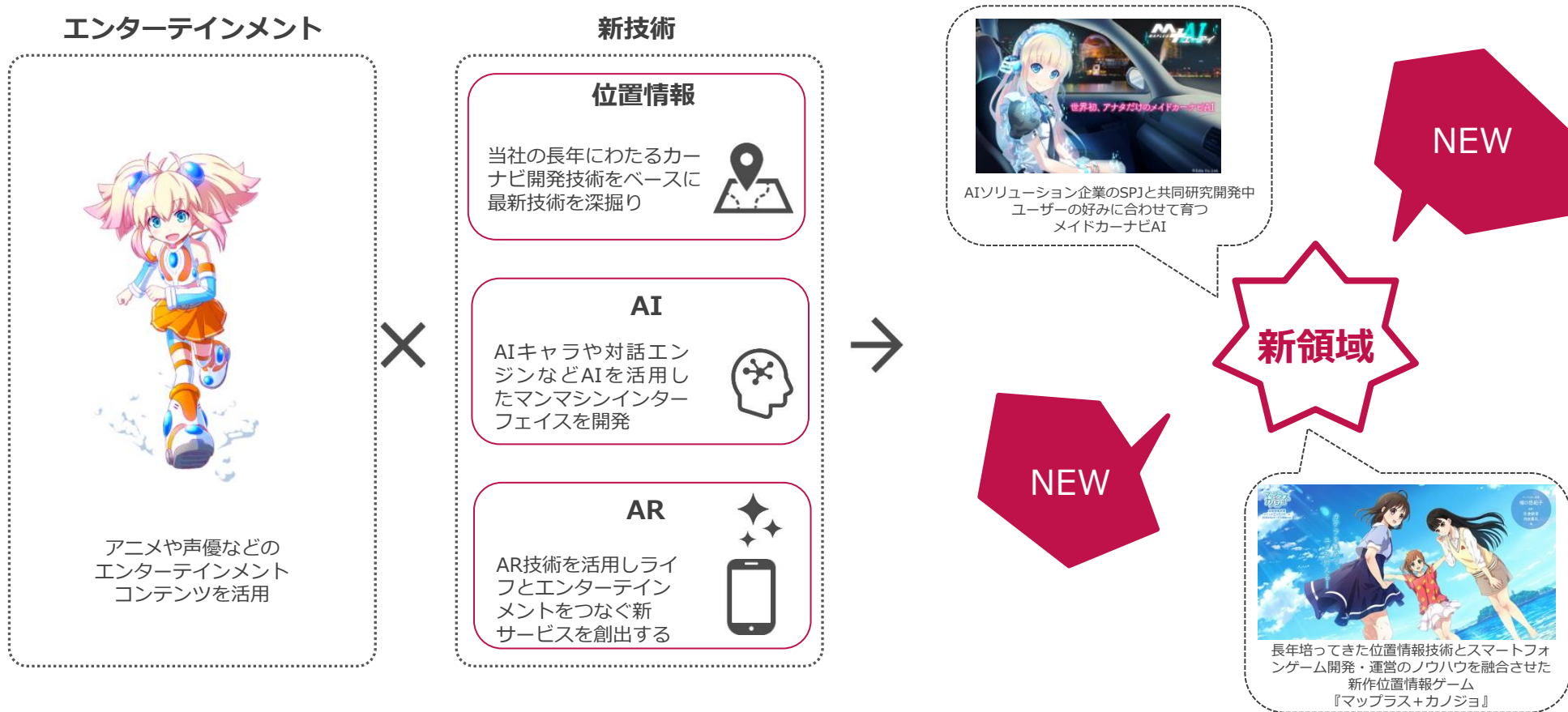


女性向けゲームやアニメ、アプリ等の人気作品とコラボレーションするカフェ



3 新技術への取り組み

- エンターテインメントと位置情報、AI、ARなど新技術を融合させることで 新たな商品価値を創造
- 位置情報、AI、ARなどの新技術開発を加速させ、ライフエンターテインメントやゲームなどの新商品に投入
- 他社との共同開発や技術提供も積極的に推進



目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

サービス状況

トピックス

今後の成長戦略

 参考資料

会社概要

会社名	株式会社エディア		
代表者	代表取締役社長CEO 原尾 正紀	取締役	代表取締役社長CEO 原尾正紀 取締役副社長COO 賀島義成 社外取締役 坂本剛 社外取締役常勤監査等委員 柏倉周郎 社外取締役監査等委員 河野幸久 社外取締役監査等委員 藤池智則
所在地	東京都千代田区一ツ橋2-4-3 光文恒産ビル		
設立	1999年4月	執行役員	ゲームサービス事業執行役員 山尾和浩 ライフエンターテインメント事業執行役員 波多紘幸 事業開発室執行役員 前田幸佑 管理部門執行役員 米山伸明
上場	2016年4月 東証マザーズ上場（証券コード：3935）		
事業内容	ゲームサービス事業 ライフエンターテインメントサービス事業	グループ会社	株式会社ティームエンタテインメント 株式会社一三書房
社員数	163名（2018年8月31日現在）		

サービス一例

■ 主にオタク市場向けのゲーム・サービスを開発・運営

MAPLUS+声優ナビ



PSPで一世を風靡したナビソフトMAPLUSのスマートフォンアプリ版です。お気に入りのアニメキャラや声優ボイスで案内してくれるナビアプリです。



- ジャンル： 地図・ナビゲーション
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2014年11月

SHOW BY ROCK!!



バンドをテーマとした株式会社サンリオのキャラクタープロジェクトの代表的なコンテンツとして、2018年1月よりエディアがライセンス許諾を受け、運営している音楽ゲームアプリです。



- ジャンル： リズムアクション+キャラクター育成ゲーム
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2013年7月

温泉むすめ ゆのはなこれくしょん



日本全国の温泉地を擬人化したキャラクター「温泉むすめ」のゲームです。有名イラストレーター原案の温泉むすめが多数登場し、豪華当声優陣によるキャラボイスも楽しめる位置情報連動RPGです。



- ジャンル： 絆を深める位置情報RPG
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2018年8月

WarLocksZ



香港・台湾で多くのユーザーから支持を得ている人気タイトル『魔法軍団 WarLocksZ』の日本語版です。3Dで描かれたオリジナルロボットたちが繰り広げる迫力満点のバトルが特徴的なシミュレーションRPGです。

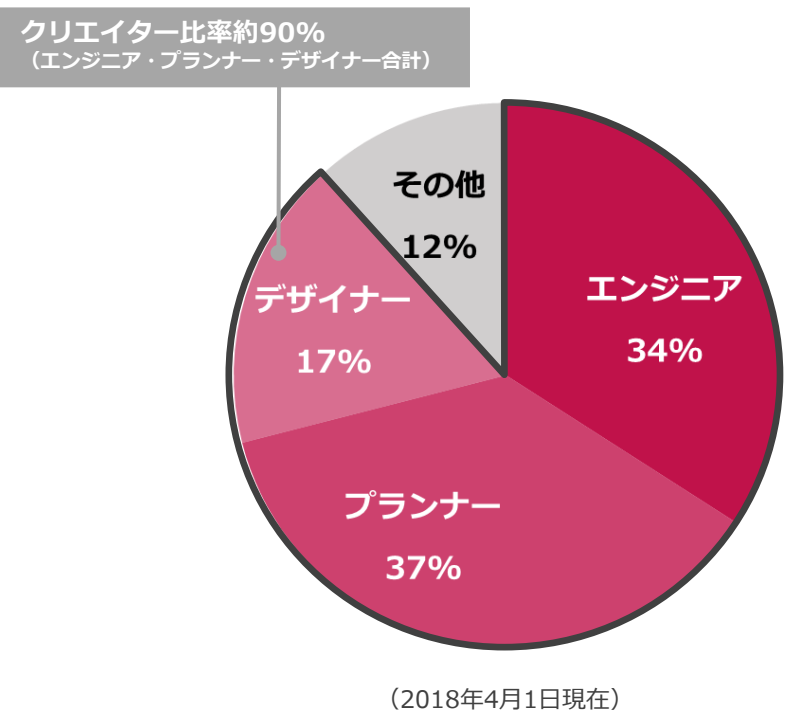


- ジャンル： 美少女×ロボットシミュレーションRPG
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2018年8月

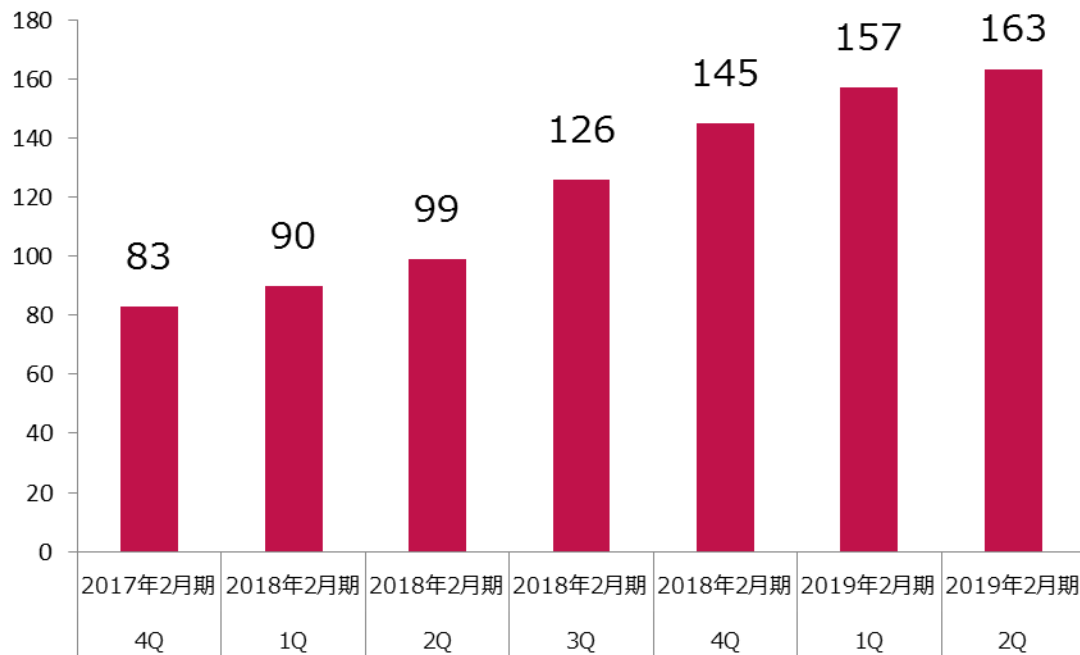
エディアの人材

- 社員の約90%をクリエイター人員で構成
- 開発タイトルの人員補強及び総合エンターテインメント企業を目指した事業多角化のための新規採用を強化中

社員構成

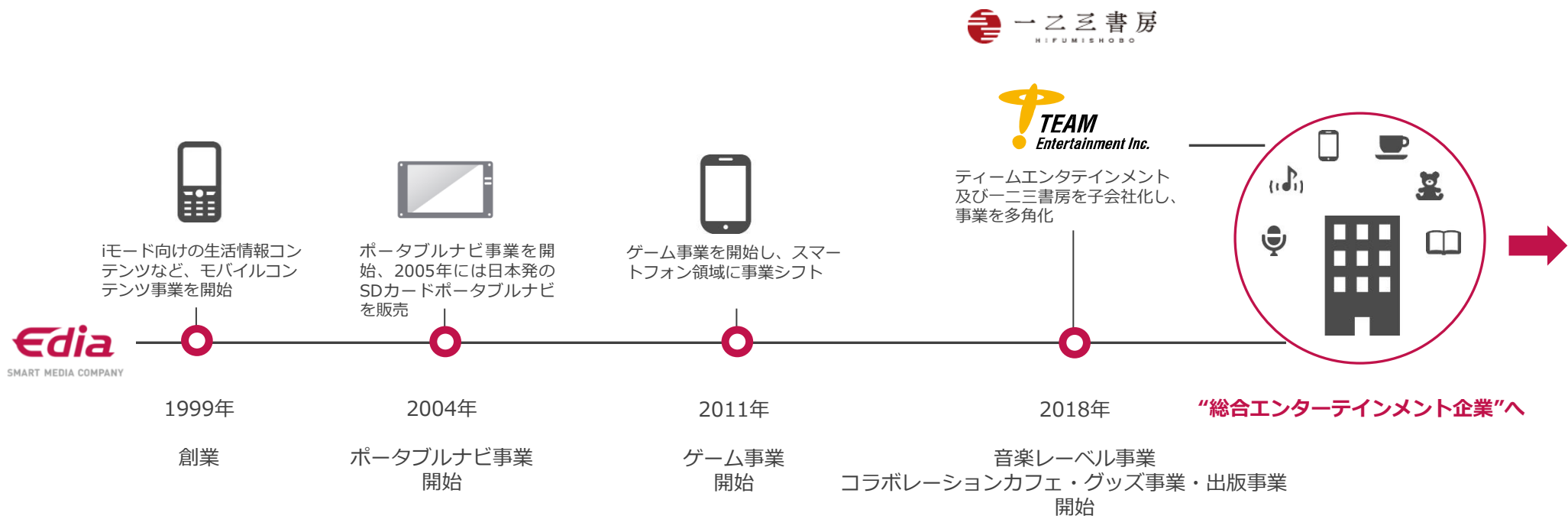


人員推移 (期間雇用者含む)



沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大



エディアの位置情報技術

■ 2004年にナビ事業を開始以来、様々なナビコンテンツを開発・運営し続け位置情報技術を蓄積

日本で初めてとなるSDカードポータブルナビを開発・販売
その後様々な新機能を搭載したポータブルナビを展開



日本初のSDカードポータブルナビ
PONTUS EN-3500

エディアが持つ位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営のノウハウと、
講談社が持つコンテンツ制作のノウハウを融合させた新作位置情報ゲーム



『マップラス+カノジョ』



2005年

2006年

2014年



PSPソフト
販売累計
25万本以上

「プレイステーション・ポータブル (PSP)」専用のナビゲーションソフト
『MAPLUS ポータブルナビ』



累計20万
ダウンロード
突破!

スマートフォン向けナビアプリ
『MAPLUS+声優ナビ』



ナビ機能に、案内音声・デザインを人気声優ボイスやアニメキャラに変更できる着替え機能などのエンタメ性を取り入れ、
ゲーム機など複数のプラットフォームに対応したナビゲーションエンジン『MAPLUS』を開発・運営

エディアの新技术（AI）

- 2018年3月よりAIソリューション企業の株式会社SPJとAIを活用した次世代カーナビ・ゲームの共同研究開発を開始

共同研究開発の概要

エディアが商品またはサービスの企画・学習データの収集を担当し、SPJがAI関連技術の支援を行うことで、主に以下2つのサービス開発を目指します。

① 徒歩・カーナビアプリ『MAPLUS+声優ナビ』の音声操作・対話エンジン

MAPLUS+独自のオタク・ネットスラング用語を用いた音声対話・音声操作を高精度で実現するための対話エンジン。

② 会話・行動を学習し、ユーザー固有の性格に育つメイドカーナビAI

ユーザーをナビゲートするメイドキャラクター（AI）がユーザーとの対話や行動、メイドキャラクターとの親密度、ユーザーの趣味・趣向を学習し、そのユーザー固有の性格に育つメイドカーナビAIを開発し、MAPLUS+に搭載予定。

➢ その他、以下サービスも順次着手予定

- ✓ MAPLUS+以外の商品・サービスへのAI適用
（ユーザーの現実世界およびサービス上の行動履歴、趣味・趣向をAIに学習させ、ユーザー毎に最適化した世界観・キャラクターの自動生成機能等）
- ✓ 各商品・サービスのユーザーの行動履歴等のビッグデータを学習・解析した、商品、サービス、ゲーム内アイテム等のリコメンドエンジン
- ✓ 各商品・サービスのグローバル展開（英語圏、中国語圏、スペイン語圏 等）



ユーザーの好みに合わせて育つメイドカーナビAI

エディアが注力するオタク市場

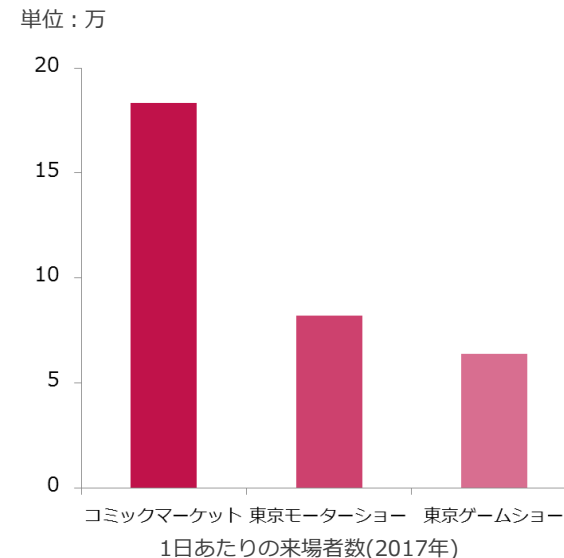
- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加傾向にあり、2017年冬には屋内イベントとしては国内最大規模の18.3万人/日以上、3日間合計で55万人が来場した
- ゲームショーやモーターショーと比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の拡大が見込まれる

オタク市場にフォーカスする主なメリット

- ARPU(客単価)が高いため少ないユーザー数のタイトルでも収益を生み出しやすい
- 特定のジャンルに集中することでファンを一括囲い込み集客効率を最大化できる
- 競合が少なく先行者メリットが利きやすいため安定的なポジションを確保できる



混雑する夏のコミックマーケット会場の様子



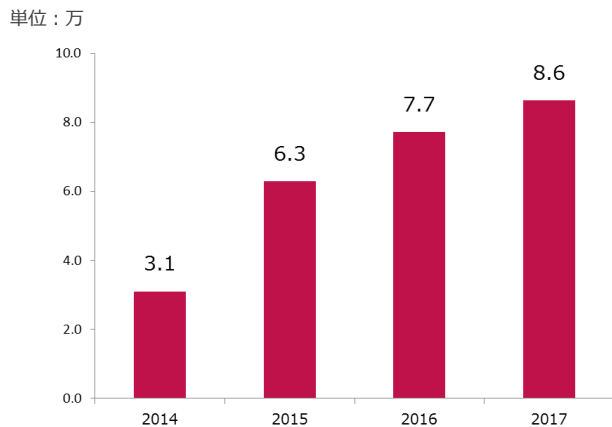
女性向けゲーム市場及び中国ゲーム市場動向

女性向けゲーム（コンテンツ） イベント

- 女性向けアニメ・ゲームなどの総合イベント「アニメイトガールズフェスティバル（AGF）」は年々規模を拡大し、2017年現在は池袋の街全体で様々なイベントを開催するなど、日本最大規模の女性向けコンテンツイベントとなっている



AGF2017メイン会場の様子



AGF2日間合計来場者数推移（会場外企画を含む）

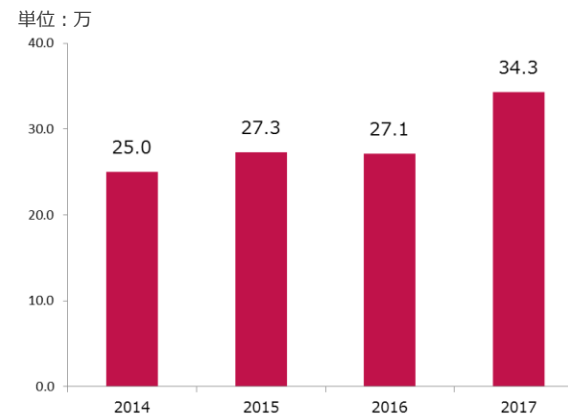
中国ゲームイベント

- 毎年上海で開催されるアジア最大規模のゲームイベント「ChinaJoy（チャイナジョイ）」の来場者数は年々増加傾向にあり、2017年には約8万人/日以上、4日間合計で約34万人が来場した



China Joy会場の様子

■ 写真出典
 Gamesindustry.biz (Published by 4Gamer.net)
 編集者：aueki 「ChinaJoy 2017総括」(最終閲覧日：2017年8月7日)
<http://jp.gamesindustry.biz/article/1708/17080401/>



ChinaJoy4日間合計来場者数推移

本資料は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらおよび戦略に関する記述等は、本資料作成時点における当社の予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらと異なる結果を招き得る不確実性がありますことを、予めご了承ください。

それらリスクや不確実性には、当社の関係する業界ならびに市場の状況、国内および海外の一般的な経済動向および市場環境、その他の要因が含まれます。

また、本資料に記載している情報に関して、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。

今後、新しい情報・将来の出来事があった場合でも、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。