

2023年4月期 決算説明資料

通期及び第4四半期決算説明資料



株式会社gumi
(3903)

目次

■ 決算概要（連結）	02
■ 今後の経営方針（新中期経営計画骨子）	08
■ 業績予想	14
■ 各事業の取り組み	16
■ 業績の推移	30
■ Appendix	37



決算概要（連結）

前年対比で大幅に業績が回復し、黒字化を実現

1) モバイルオンラインゲーム事業：既存タイトルのみで利益を創出

- 既存タイトルは配信期間経過により売上減少も、外注費削減等のコスト最適化により利益を創出
- 『アスタータタリクス』はマーケティングプランの再策定等に伴い当初想定より配信時期を延期。アニプレックス社との協業のもと今夏の配信を予定

2) メタバース事業：2024年4月期以降の収益創出に向けた先行投資を実施

- 2024年4月期以降のブロックチェーンゲーム配信に向け、自社開発に加え有力な他社との協業や出資等を推進
- ファンド投資やノード運用への取り組みを強化し、継続的な収益創出に向けた確固たる基盤を構築

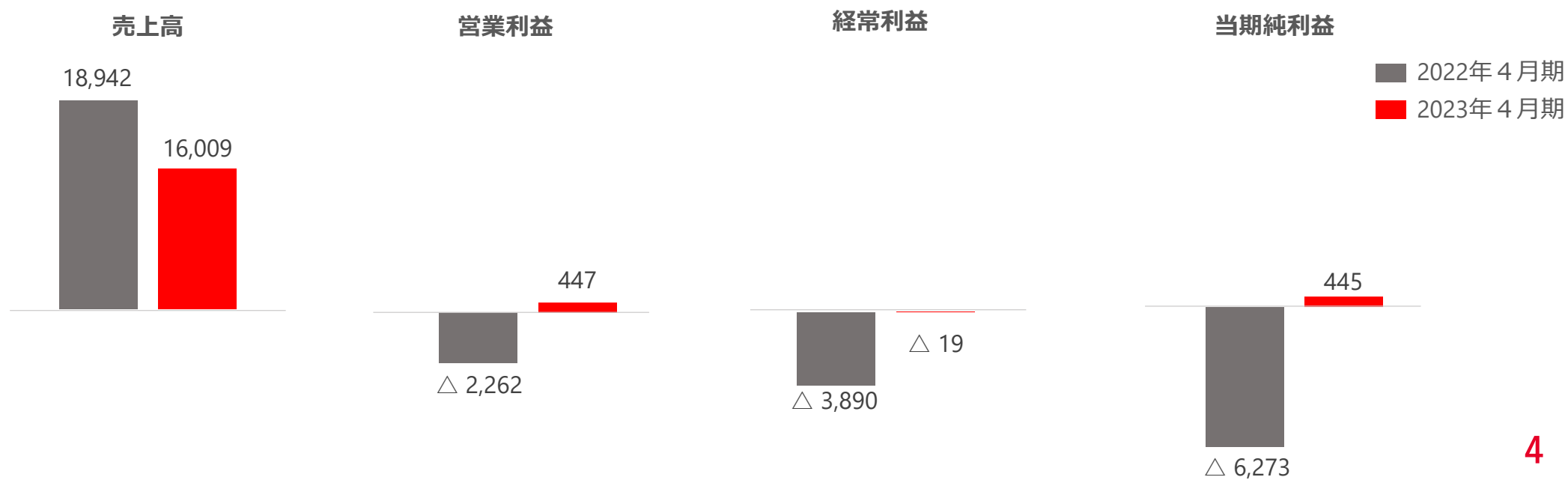
3) その他：強力なパートナーシップを実現

- SBIグループ（以下、SBI）及びスクウェア・エニックス・グループ（以下、スクウェア・エニックス）との資本業務提携を実施

決算概要：2023年4月期（通期）

営業利益、経常利益、当期純利益ともに前年対比で大幅に業績回復
トークン（暗号資産）マーケットの下落等に伴う営業外費用、カバーの保有株式の一部売出しに伴う特別利益を計上

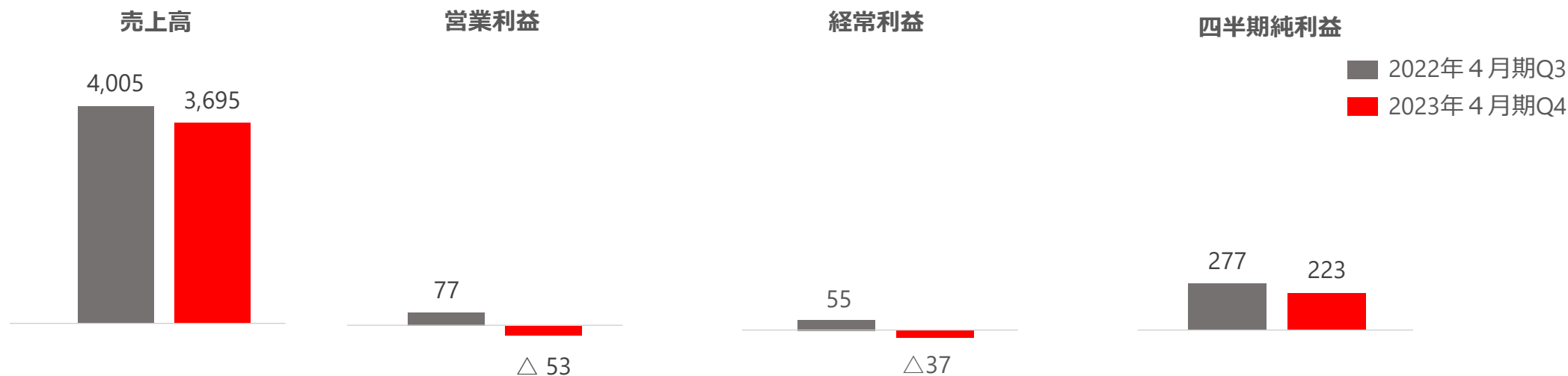
(百万円)	2023年4月期	2022年4月期	増減
売上高	16,009	18,942	△2,933
営業利益	447	△2,262	+2,709
経常利益	△19	△3,890	+3,871
親会社株主に帰属する当期純利益	445	△6,273	+6,718



決算概要：2023年4月期（Q4）

モバイルオンラインゲーム事業は黒字継続も、メタバース事業への先行投資により営業赤字を計上
カバーの保有株式の一部売出しに伴う特別利益の計上等により、四半期純利益は黒字を確保

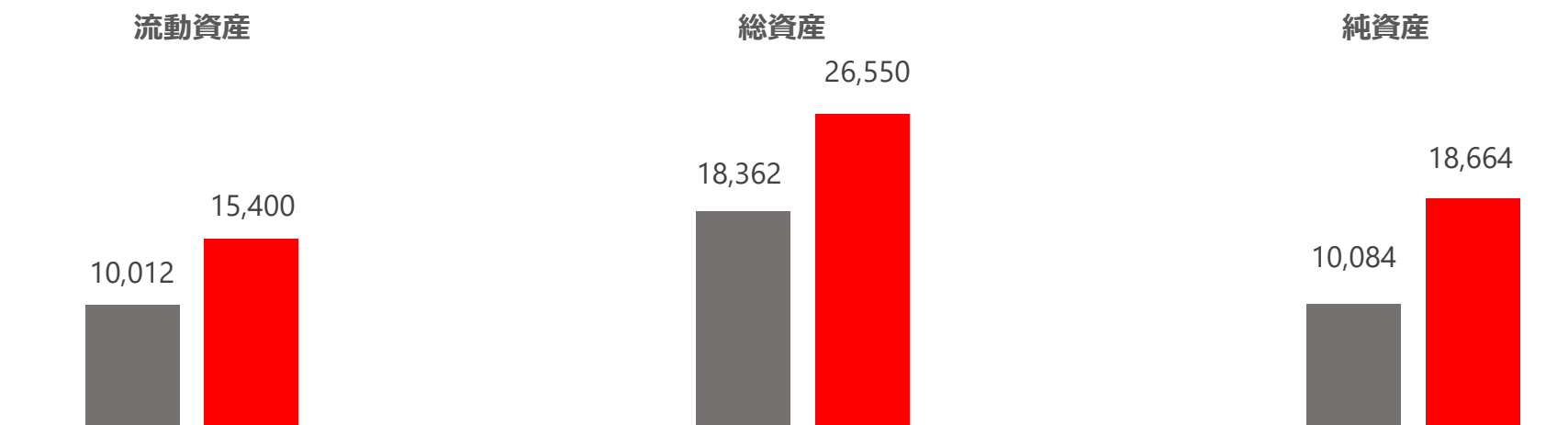
(百万円)	2023年4月期 Q4実績	2023年4月期 Q3実績	増減 (Q4実績-Q3実績)	2022年4月期 Q4実績	増減 (2023年4月期Q4実績- 2022年4月期Q4実績)
売上高	3,695	4,005	△310	4,813	△1,118
営業利益	△53	77	△130	△340	+287
経常利益	△37	55	△92	△711	+674
親会社株主に帰属する 四半期純利益	223	277	△54	△1,143	+1,366



決算概要：2023年4月期（BS）

SBI及びスクウェア・エニックスへの第三者割当増資により、現金及び預金が大幅に増加

(百万円)	2023年4月期	2022年4月期	増減
流動資産	15,400	10,012	+5,388
現金及び預金	10,464	6,302	+4,162
総資産	26,550	18,362	+8,188
流動負債	4,928	5,742	△814
固定負債	2,957	2,535	+422
純資産	18,664	10,084	+8,580



■ 2022年4月期
■ 2023年4月期


剰余金の配当

前期業績に鑑み、2023年4月30日を基準日とする剰余金の配当金額を5円に決定^(※)
今期以降も基本方針に従い、安定的かつ継続的な配当を行う方針

<配当詳細>

	2023年4月期	2022年4月期
配当金	5.00円	0円
合計	5.00円	0円
配当金の総額	197百万円	-
配当基準日	2023年4月30日	-
配当原資	資本剰余金	-

(※) 2023年7月26日の定時株主総会の承認をもって決定いたします



今後の経営方針 (新中期経営計画骨子)

エンターテインメントと金融を両軸とした
Web3時代を代表するリーディングカンパニー

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
- ✓ 投資倍率9.5倍^(※)の実績を有するソーシング力
(※) gCC1号の2023年5月末時点の投資倍率

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

ブロックチェーン等事業

金融領域

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

今後の経営方針

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

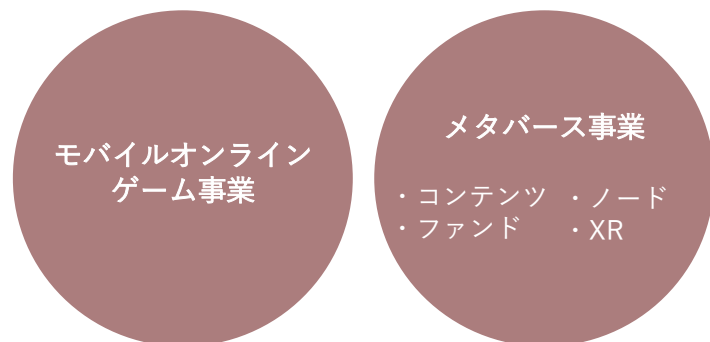
今後

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

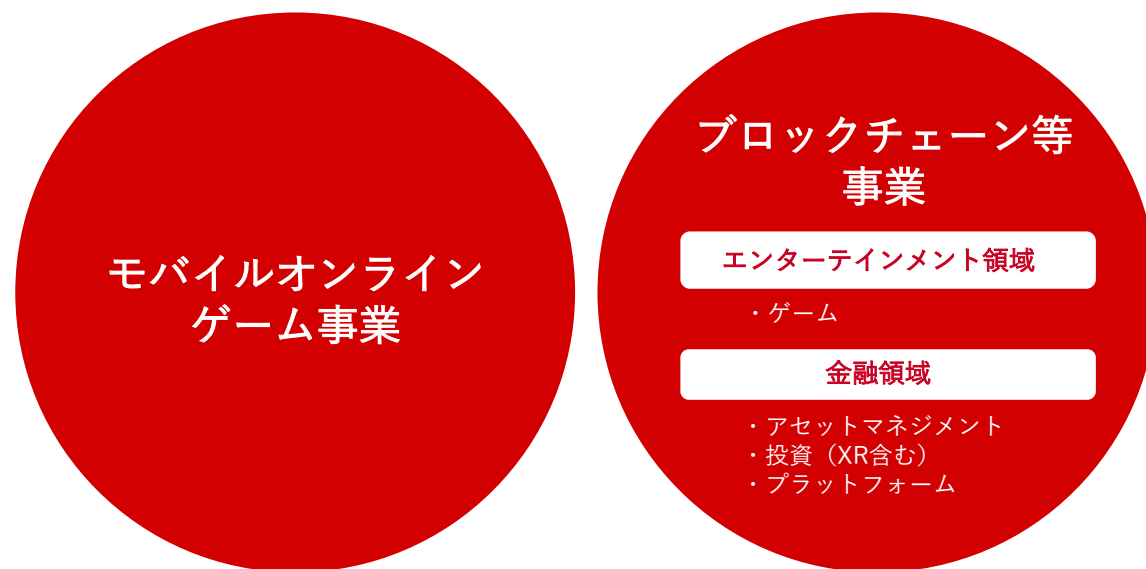
セグメント及び事業区分の変更

- ✓ 現状の事業状況に鑑み、2024年4月期より事業セグメント名称を『モバイルオンラインゲーム事業』及び『ブロックチェーン等事業』の2区分に変更
- ✓ 加えて、今後の事業展開を踏まえ、ブロックチェーン等事業における事業領域についても一部変更

これまで



今後






業績予想

前期に引き続き、今期の業績予想は非開示

<主な理由>

- ✓ 新規タイトル『アスタータタリクス』の売上動向により収益が大きく変動すること
- ✓ ブロックチェーンゲームのアイテム販売等については売上計上はされるものの、トークンに付随する収益に関して一部会計基準が不明瞭であること
- ✓ 当社やファンドにて保有しているトークン価値のボラティリティが高く、トークン価値の変動に伴う営業外損益の合理的な予測が困難であること

中期経営計画の進捗に伴い合理的な収益予測が可能となれば、積極的に開示を行う方針



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

- ✓ 4月に『アスタータタリクス』の事前登録を開始。2023年夏の配信を予定
- ✓ 他社IP系1本を新たにパイプラインに追加、早期の配信を目指し開発中
- ✓ 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）の新規タイトルを配信していく方針

オリジナル

3本

- ✓ 『アスタータタリクス』を今夏配信予定
- ✓ 『ラグナドール』韓国語版を今夏配信予定
- ✓ 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

- ✓ 1本目の開発はIPホルダーとの調整により開発が大幅に遅延
- ✓ 新たに有力アニメIP1本を追加、早期の配信を目指す

開発受託


2本

- ✓ エイリムが開発協力した『Voice of Cards』シリーズの3作セット版『Voice of Cards Trilogy』及びスマホ版を3月23日に発売開始（スクウェア・エニックスより発売）^(※)
- ✓ 引き続き、エイリムにて2本を開発中

新規タイトル：『アスタータタリクス』

- ✓ 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
- ✓ 今夏に国内版を配信予定、その後早期に海外版の配信も予定
- ✓ 北米最大級のアニメイベントである『Anime Expo® 2023』への出展を予定する等、グローバルにおける認知度向上に向けた積極的なプロモーションを実施





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（ブロックチェーン等事業）

- ✓ 自社でのオリジナルタイトルの開発に加え、出資や協業、共同開発等を積極的に推進し、有力なブロックチェーン企業との友好的なパートナーシップを構築
- ✓ 協業プロジェクト2本を新たに開発パイプラインに追加、IPタイトルについてはIPホルダーの意向等も踏まえ配信時期を一部変更。早期に配信が可能なタイトルの開発を優先し、順次市場への投下を予定

ブロックチェーン ゲーム

開発中 **8** 本
企画 **3** 本

- ✓ 自社オリジナルIPを活用した新規タイトル2本を開発中
- ✓ 新たにCA GameFiへの出資を実行。今後、同社とブロックチェーン領域における提携を検討
- ✓ 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
企画 **1** 本

- ✓ Oasys初のNFTプロジェクト『OASYX』において、NFT開発を支援

OASYX

- ✓ 有力IPを活用した、将来のゲーム化を見据えたNFTを開発中

その他

3 本

- ✓ CROOZ Blockchain Labが手掛ける『XENO』へ出資を実行

PROJECT XENO

- ✓ 出資先のオーバースが手掛ける、新規アイドルグループ創出プロジェクトを支援



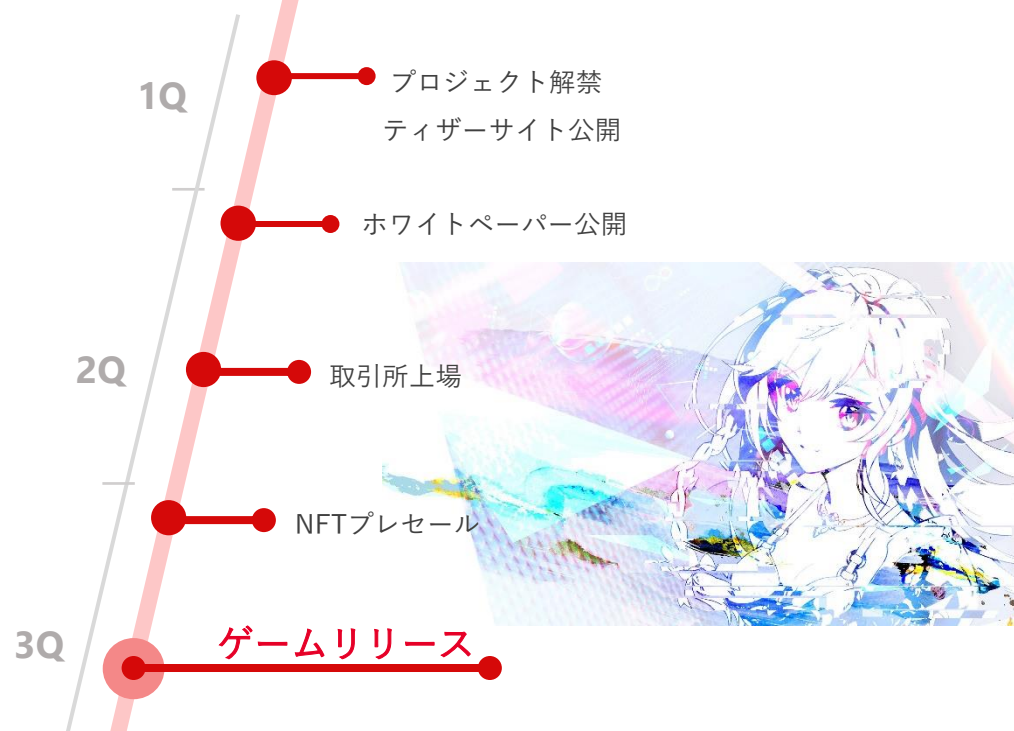
- ✓ デジタルコミック（webtoon）開発会社に対し出資を実行

新作の紹介（自社オリジナルタイトル）

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
- ✓ 6月9日にティザーサイト公開、今秋のゲームリリースに向けて鋭意開発中

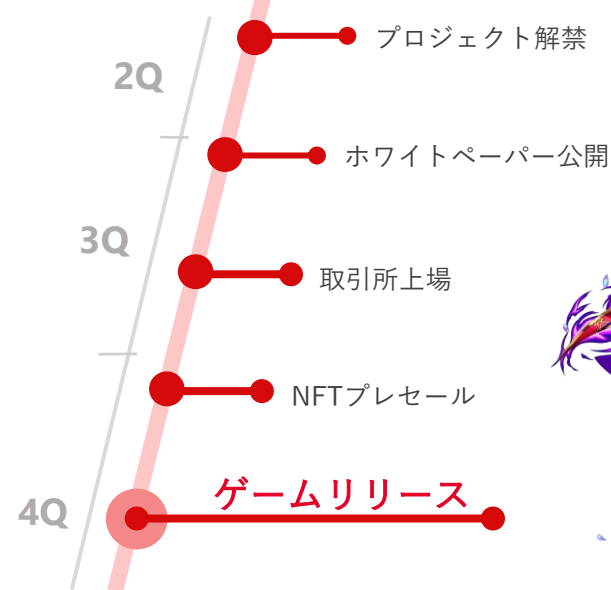
2024年4月期



Brave Frontier

- ✓ 自社オリジナルIP『Brave Frontier』を用いたブロックチェーンゲーム
- ✓ PvP要素を備え、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

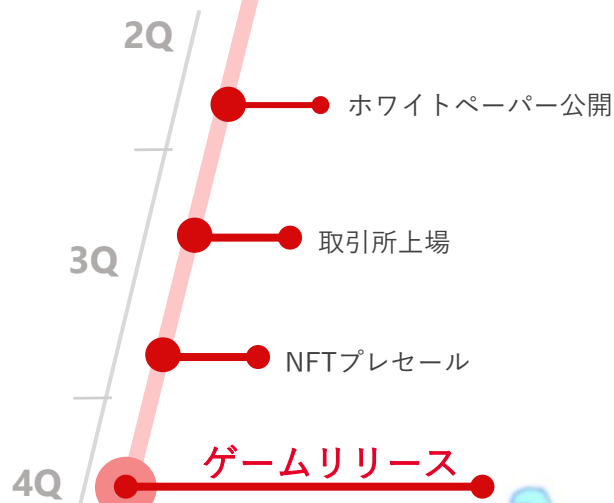


新作の紹介（協業タイトル）

エルゴスム

- ✓ CROOZ Blockchain Labとの共同開発タイトル
- ✓ ゲームをプレイしていない間も自動的にトークンを獲得することができる「Leave and Earn」システムが特徴
- ✓ アニメ化等のマルチメディア展開も検討中

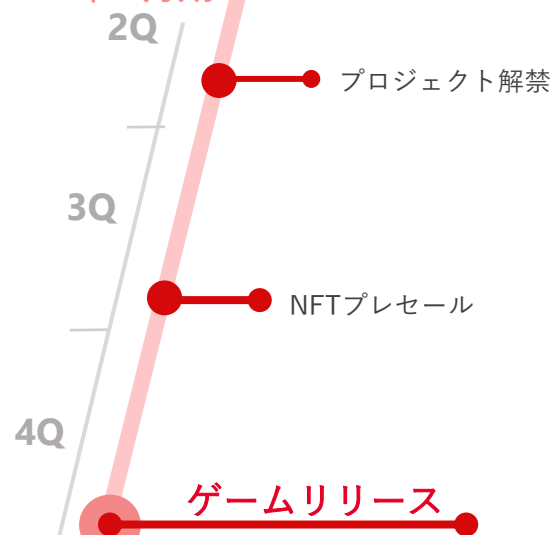
2024年4月期



協業プロジェクト①

- ✓ 国内大手ブロックチェーンゲーム開発会社との共同開発
- ✓ 開発規模10億円超を予定している大型タイトル
- ✓ PvPやトーナメントの開催により、参加者のみならず観戦者にもトークン報酬等を付与

2024年4月期



gumi

×

有カディベ
ロッパー

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

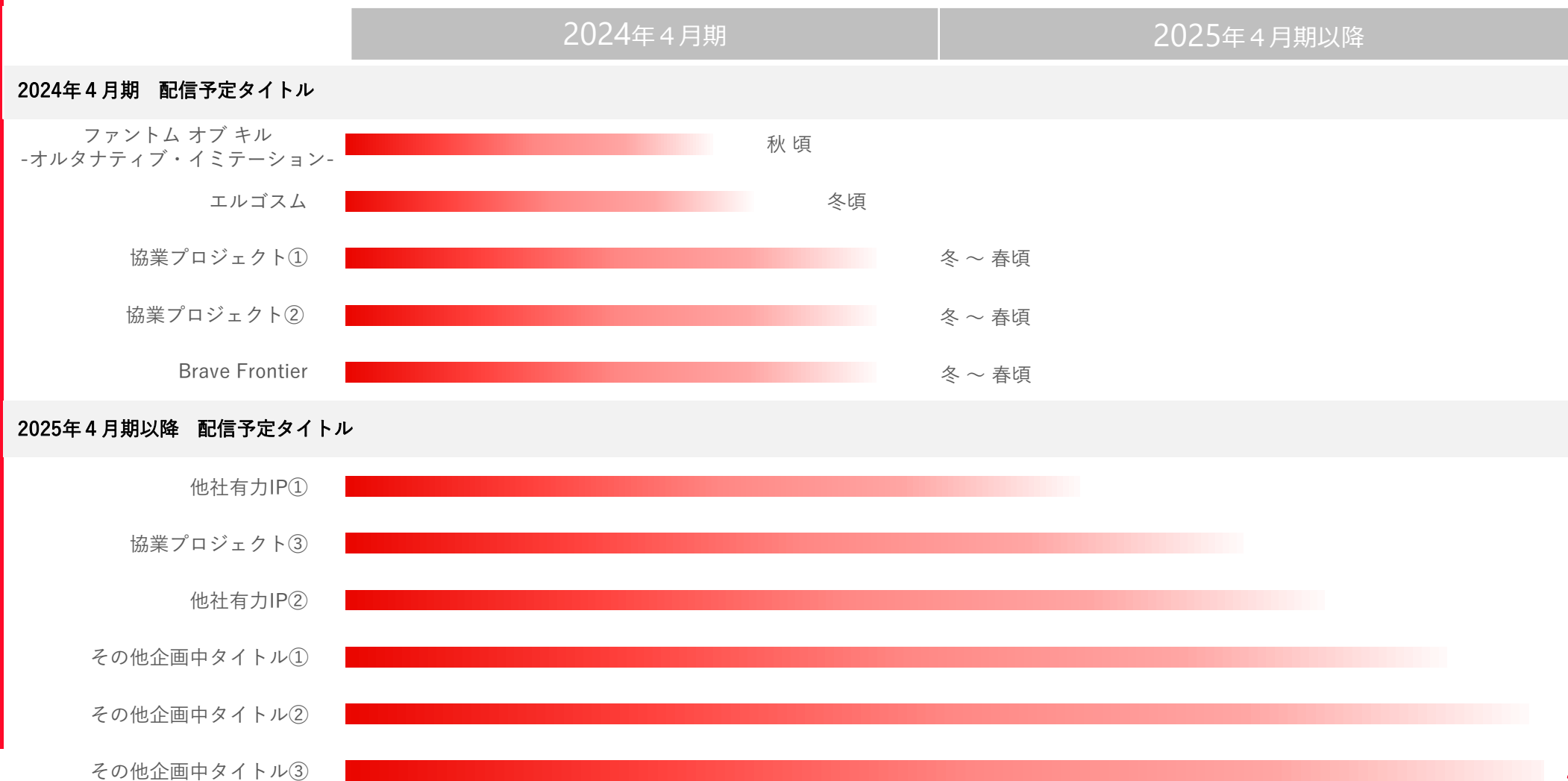
- ✓ 大手企業との協業による、有力IPを活用したタイトル
- ✓ 2024年以降の配信を予定

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

- ✓ 他社配信タイトルの動向等も踏まえ、アプリ版での配信を前提として開発スケジュールを再調整したことに伴い、一部タイトルにおいて配信時期を見直し
- ✓ 2024年4月期は秋以降に4～5本の新規タイトルを配信予定、2025年4月期以降に大型IPを含めたタイトルを配信していく方針



(※) 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

主要投資先情報 double jump.tokyo

コンテンツ開発領域

- ✓ IPホルダーとの連携により、ゲームやNFT等の様々なコンテンツを提供していく予定
- ✓ 当社グループとの戦略的提携についても、引き続き推進していく方針

【ブロックチェーンゲーム】

- 自社配信及び協業も含め、年間3本程度の新規タイトルの配信を予定
- 当社との連携タイトルも進行中

(開発実績)



マイクリプトヒーローズ



ブレイブフロンティア
ヒーローズ



マイクリプトサーガ

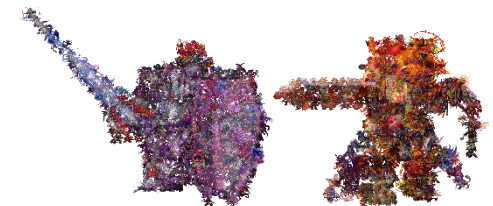
【NFT】

- ゲームユーティリティを有するNFTを中心に提供を予定
- NFT開発に係るプロデュース支援事業等も継続的に実施

(販売実績)



手塚プロダクション
公式NFT



ブレフロNFTアート
『The Brave Dotz』



OASYS

主要投資先情報 double jump.tokyo

その他事業領域

- ✓ Web3事業における様々な課題の解決に向けたtoB向けサービスの提供に加え、チェーン開発やプラットフォーム構築等の事業も推進する事で、コンテンツのみに依存しない収益基盤を構築

【サービス提供】



秘密鍵管理サービス
『N Suite』

- 2023年5月にAWS認定ソフトウェアに
- 現在の導入社数は数十社、来年までに200社規模まで拡大を目指す

ブロックチェーン
開発コンサルティング・
受託事業

- toB向けにブロックチェーンの構築支援に係るコンサルティングを実施
- Oasysチェーンを活用したゲーム作りに繋げることで、チェーンの価値最大化を図る

【基盤開発】



ゲーム特化型チェーン
『Oasys』

- double jump.tokyoが当チェーンの開発をリード
- 2022年5月末時点でグローバルで14社の取引所に上場済
- Oasysチェーンを活用したゲームを年数十本程度公表予定



Web3ゲーム
プラットフォーム
『HOME Verse』

- 2022年12月に正式稼働した日本発Web3ゲーミングプラットフォーム
- 2023年5月末時点にて当プラットフォームを利用するゲーム数は9本、今後も更なる拡大を目指す

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2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
- ✓ SBIとの事業連携のもと、ノード運営事業のノウハウを活用した新たなビジネスモデルの構築に向け協議中

【新たにノード参画した案件】



Sui

デジタルアセットの所有権を誰にでも速く、プライベートで安全にアクセス可能にするために設計されたパーミッションレスPoSレイヤー1ブロックチェーン



WEMIX

プラットフォーム駆動型かつサービス指向型のブロックチェーンエコシステムであり、dApps、ゲーム、NFT、DAO、DeFiなどのサービスをサポート

【参画済のチェーン】



⌘ spacemesh



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し、長期的な投資収益の創出に向けた基盤構築に加え、国内外問わず有力企業とのネットワーク形成にも注力
- ✓ 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

**gumi
Cryptos
Fund I**

ファンド規模：21M USD
投資倍率：9.5倍
当社への帰属分：約65億円

**gumi
Cryptos
Fund II**

ファンド規模：110M USD
投資件数：38件

DECIMA 

ファンド規模：30M～50M USD（予定）
資金調達は順調に進捗

【ジェネラルパートナー】









(※) 2023年5月末におけるgcc1号の投資実績をもとに算出

投資倍率は、 $(gcc1号の実現利益 + gcc1号の未実現利益 + gcc1号の投資総額) \div (gcc1号の投資総額)$ 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

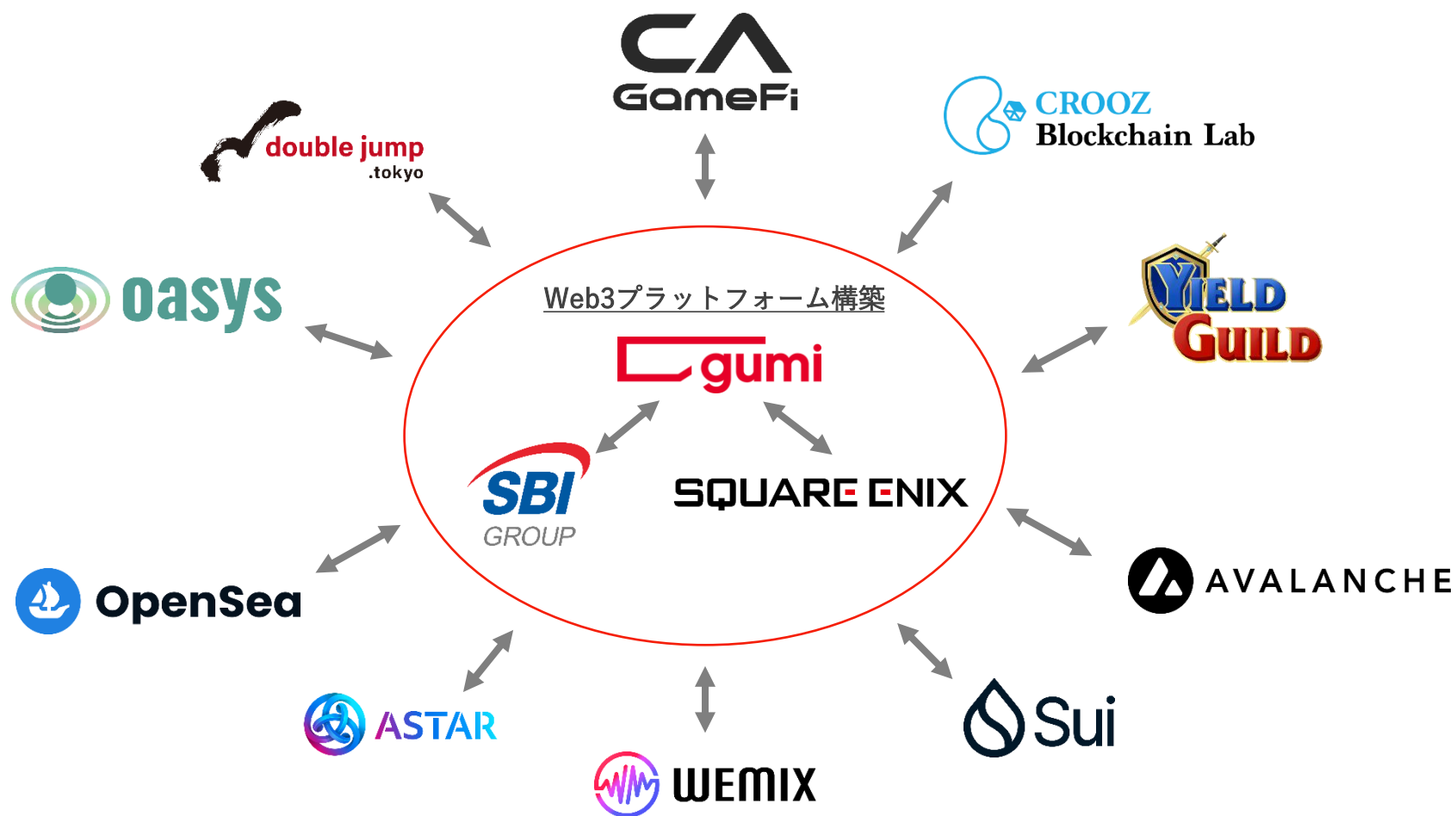
未実現利益は、 $(現在保有している投資先の直近の評価額 \times gcc1号の持分比率) - (当該投資先への gcc1号からの出資額)$ にて算出

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（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）

<有力パートナー先>





業績の推移

四半期業績の推移 (売上高・利益)

ハイライト

- ✓ 売上は、季節要因等によりQonQで減少
- ✓ 営業利益は、減収に加え外注費が増加したこと等によりQonQで減益し、若干の赤字にて着地

売上高

36.9億円

YonY Δ 23.2% QonQ Δ 7.7%

営業利益

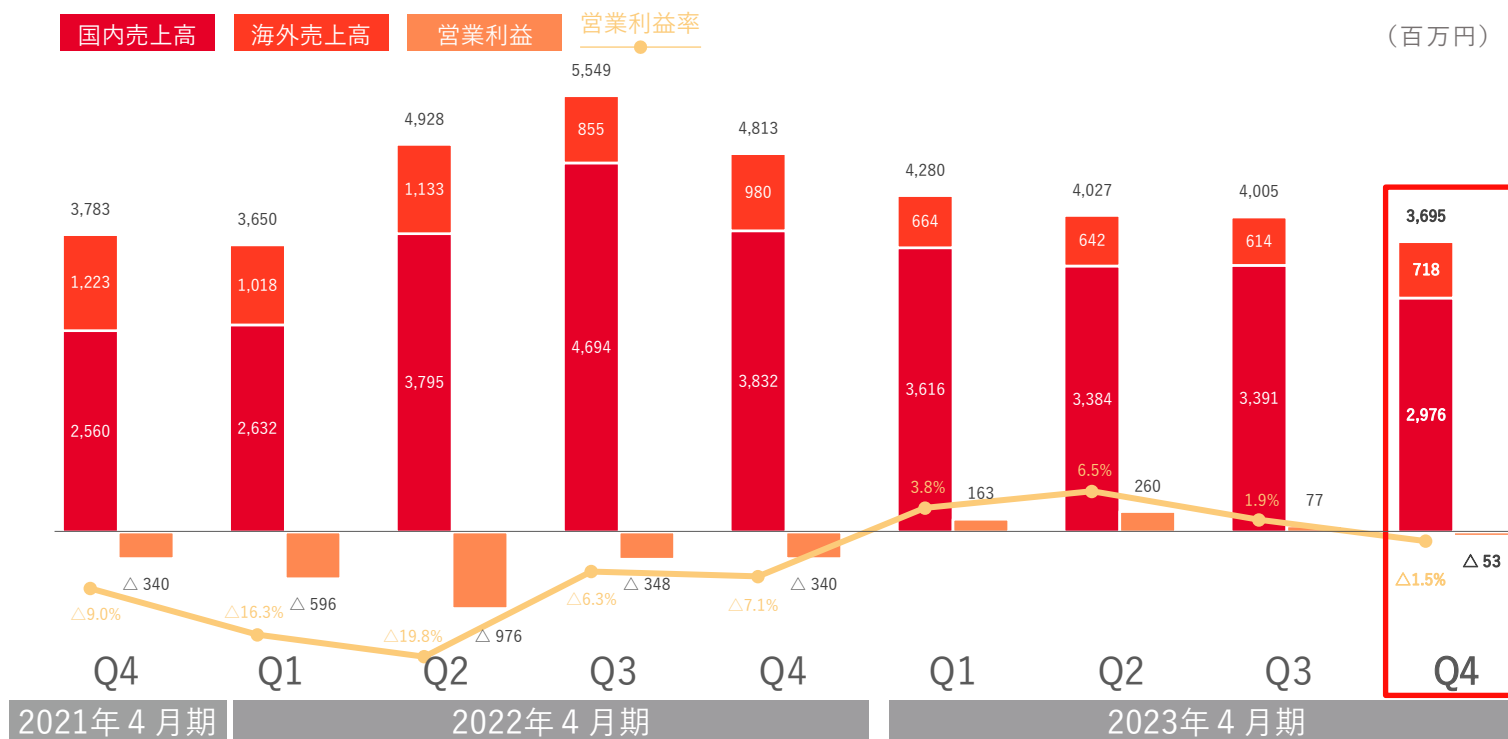
Δ 0.5億円

YonY - QonQ -

海外売上高比率

19.5%

売上高及び営業利益



(百万円)	2023年4月期 Q4	2022年4月期 Q4	前年同期比	2023年4月期 Q3	前四半期比
売上高	3,695	4,813	Δ 23.2%	4,005	Δ 7.7%
売上原価	3,136	4,155	Δ 24.5%	3,133	+0.1%
売上総利益	559	657	Δ 15.0%	872	Δ 35.9%
売上総利益率	15.1%	13.7%	-	21.8%	-
販売管理費	613	998	Δ 38.6%	794	Δ 22.9%
営業利益	Δ 53	Δ 340	-	77	-
営業利益率	Δ 1.5%	Δ 7.1%	-	1.9%	-
経常利益	Δ 37	Δ 711	-	55	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	223	Δ 1,143	-	277	Δ 19.4%

四半期業績の推移 (費用)

ハイライト

- ✓ 開発費は、両事業において新規タイトルの開発強化により外注費等が増加し、QonQで増加
- ✓ 広告宣伝費は、概ねの既存タイトルにて広告出稿を抑制したことにより、QonQで減少

開発費

18.9億円

YonY Δ 10.3% QonQ +11.9%

広告宣伝費

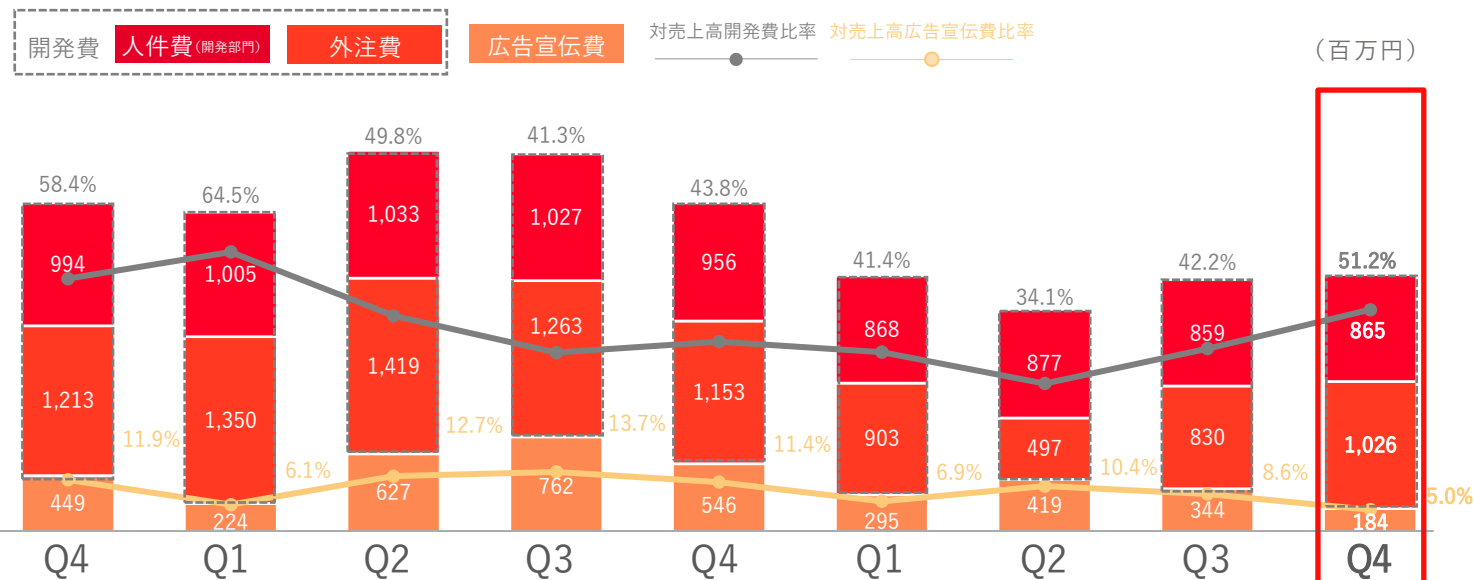
1.8億円

YonY Δ 66.3% QonQ Δ 46.5%

対売上高広告宣伝費比率

5.0%

開発費及び広告宣伝費



2021年4月期

2022年4月期

2023年4月期

(百万円)	2023年4月期 Q4	2022年4月期 Q4	前年同期比	2023年4月期 Q3	前四半期比
売上原価	3,136	4,155	Δ 24.5%	3,133	+0.1%
支払手数料	1,236	1,657	Δ 25.4%	1,242	Δ 0.5%
人件費	865	956	Δ 9.5%	859	+0.7%
外注費	1,026	1,153	Δ 11.0%	830	+23.5%
通信費	311	428	Δ 27.2%	336	Δ 7.5%
その他	Δ 302	Δ 39	-	Δ 135	-
販売管理費	613	998	Δ 38.6%	794	Δ 22.9%
広告宣伝費	184	546	Δ 66.3%	344	Δ 46.5%
人件費	192	206	Δ 6.8%	182	+5.2%
その他	236	244	Δ 3.6%	266	Δ 11.5%

四半期業績の推移 (BS)

ハイライト

- ✓ Q3に第三者割当増資を実施したことで、現金及び預金が大幅に増加
- ✓ 純資産比率は、70.3%と健全な水準を維持

現金及び預金

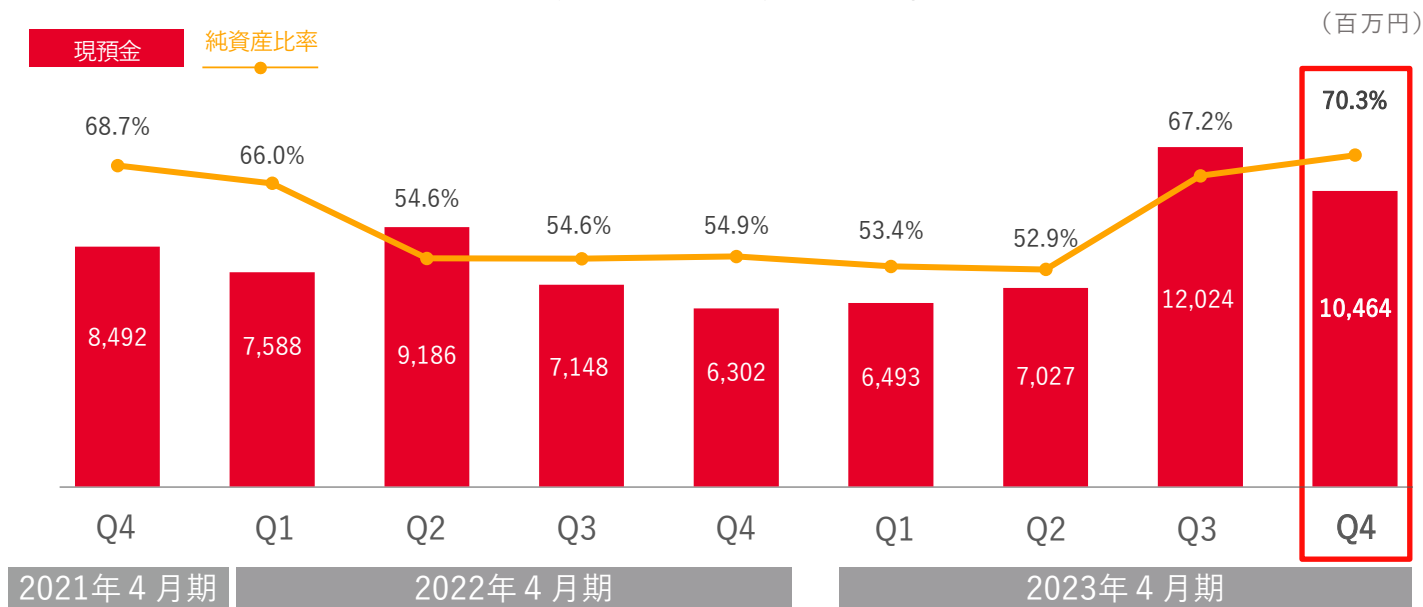
104.6億円

YonY +66.0% QonQ △13.0%

純資産比率

70.3%

現預金及び純資産比率



(百万円)	2023年4月期 Q4	2022年4月期 Q4	前年同期比	2023年4月期 Q3	前四半期比
流動資産	15,400	10,012	+53.8%	16,136	△4.6%
現金及び預金	10,464	6,302	+66.0%	12,024	△13.0%
固定資産	11,150	8,350	+33.5%	9,660	+15.4%
総資産	26,550	18,362	+44.6%	25,797	+2.9%
流動負債	4,928	5,742	△14.2%	4,666	+5.6%
固定負債	2,957	2,535	+16.6%	3,804	△22.3%
純資産	18,664	10,084	+85.1%	17,326	+7.7%

四半期業績の推移（人員数）

ハイライト

- ✓ 人員数は新卒の入社に伴い若干の増加
- ✓ 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）

798人

国内人員

567人

海外人員

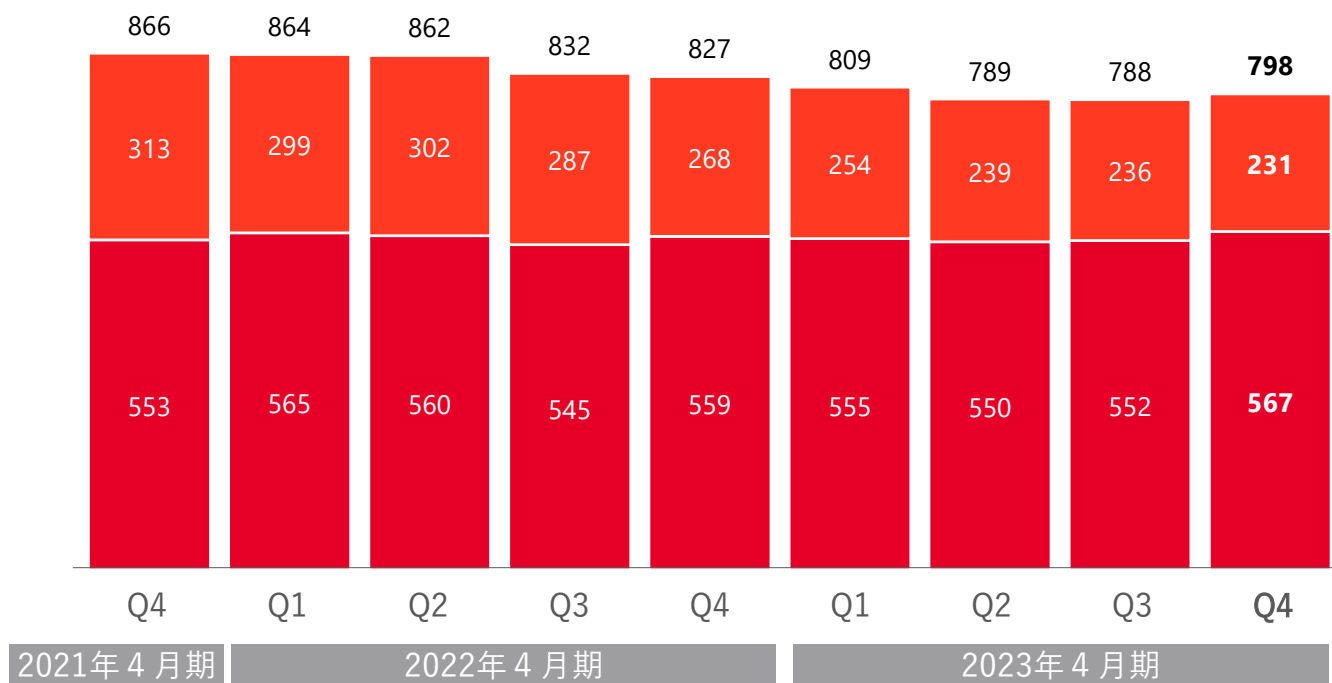
231人

人員数（連結）

国内拠点

海外拠点

（人）



通期業績の推移 (売上高・利益)

ハイライト

- ✓ 売上においては、昨年度に配信したタイトルを除く、既存タイトルの売上が減少したため、YonYで減収
- ✓ 営業利益においては、コスト適正化の取組みが奏功し、YonYで大幅に増益

売上高

160億円

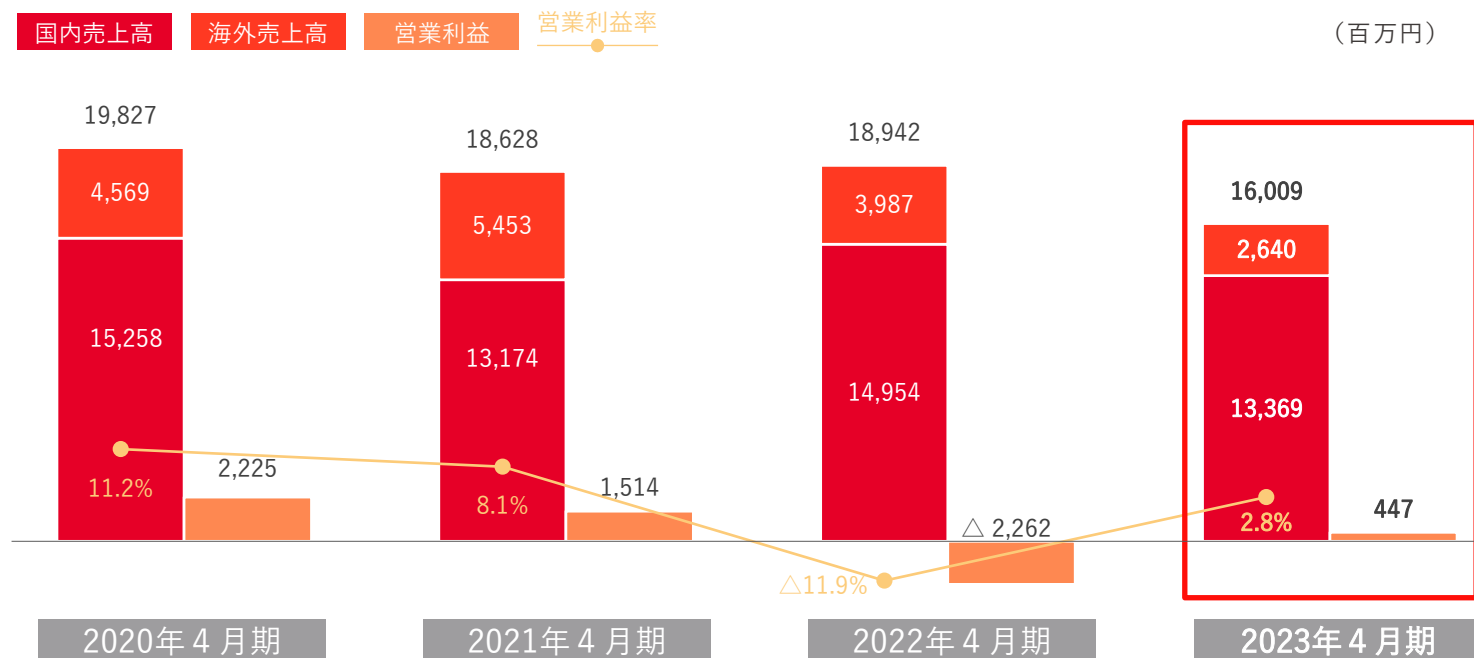
営業利益

4.4億円

海外売上高比率

16.5%

売上高及び営業利益



(百万円)	2020年4月期	2021年4月期	2022年4月期	2023年4月期
売上高	19,827	18,628	18,942	16,009
国内売上高	15,258	13,174	14,954	13,369
海外売上高	4,569	5,453	3,987	2,640
営業利益	2,225	1,514	△2,262	447
営業利益率	11.2%	8.1%	△11.9%	2.8%
経常利益	2,124	6,071	△3,890	△19
親会社株主に帰属する当期純利益	1,757	1,835	△6,273	445

通期業績の推移（費用）

ハイライト

- ✓ 開発費は、既存タイトルの運用体制の適正化や新規タイトルの開発ラインの厳選等により、YonYで減少
- ✓ 広告宣伝費は、既存タイトルのプロモーションコスト適正化に加え、新作配信がなかったこと等により、YonYで減少

開発費

67.2億円

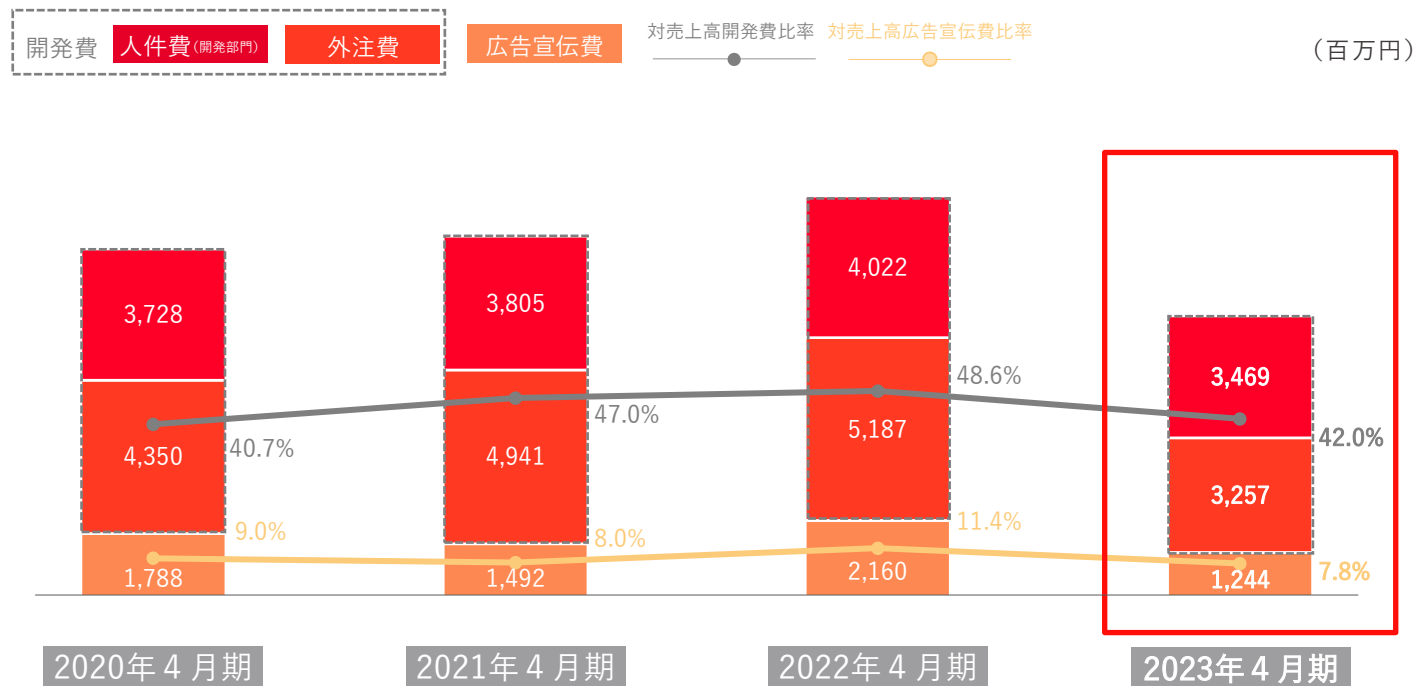
広告宣伝費

12.4億円

対売上高広告宣伝費比率

7.8%

開発費及び広告宣伝費



(百万円)	2020年4月期	2021年4月期	2022年4月期	2023年4月期
開発費	8,079	8,746	9,209	6,727
人件費(開発部門)	3,728	3,805	4,022	3,469
外注費	4,350	4,941	5,187	3,257
広告宣伝費	1,788	1,492	2,160	1,244
対売上高開発費比率	40.7%	47.0%	48.6%	42.0%
対売上高広告宣伝費比率	9.0%	8.0%	11.4%	7.8%



Appendix

(モバイルオンラインゲームの各タイトルの状況)

各タイトルの状況（国内）

2015年
4月期
配信



ファンキル

- ✓ 自社IPとのコラボや8.5周年記念施策等を実施
- ✓ 新ストーリーの追加や季節イベント等を予定



FFBE (※)

- ✓ FFBE幻影戦争とのコラボや7.5周年記念施策等を実施

2016年
4月期
配信



タガタメ

- ✓ 新機能の追加やエイプリルフールイベント等を実施
- ✓ 劇場版イベントの復刻や7.5周年記念施策等を予定



クリュニ

- ✓ 7周年記念施策等を実施
- ✓ ジューンブライドイベント等の季節イベントを予定

各タイトルの状況（国内）

2020年
4月期
配信



FFBE
幻影戦争 (※)

- ✓ ホワイトデーイベントや『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



乃木フラ

- ✓ 1.5周年記念施策等を実施
- ✓ リアルグッズがもらえるゲーム内イベント等を予定

2022年
4月期
配信



ラグナド

- ✓ 有力IPとのコラボや1.5周年記念施策等を実施
- ✓ 新コンテンツの実装等を予定

各タイトルの状況（海外）

2017年
4月期
配信



FFBE
海外言語版 (※1)


- ✓ 『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

2020年
4月期
配信



FFBE
幻影戦争
海外言語版 (※2)

- ✓ 3周年施策や有力IPとのコラボ等を実施



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**