

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

SMART MEDIA COMPANY

2019年2月期第1四半期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2018年7月13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

**1Q
連結決算概要**

■ **連結売上高337百万円、営業利益△106百万円**

- ・ 既存サービスの拡大と株式会社ティームエンタテインメント子会社化に伴い連結化したことにより、前期比および前年同期比ともに増収
- ・ 営業利益は前期比+27百万円と利益改善し赤字縮小
- ・ 単体売上も前期比+28百万円、前年同期比+13百万円と増収

**1Q
サービス状況**

■ **新規タイトル・新規サービスの開発が進捗**

- ・ 本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』の事前登録を開始
- ・ 香港・台湾で人気の美少女×ロボシミュレーションRPG『WarLocksZ』の事前登録を開始
- ・ AIソリューション企業株式会社SPJとAIを活用した次世代カーナビ・ゲーム共同研究開発を開始

■ **有力IPを活用した新規コンテンツを投入するなど、再成長に向けた施策を継続**

- ・ 『MAPLUS+ 声優ナビ』に「けものフレンズ」キャラチェンジセットシリーズを追加

■ **コラボカフェ事業にて3月より新店舗をオープン、有力IPタイトルとのコラボを開催**

- ・ 3月よりコラボレーションカフェ「mixx garden (ミックスガーデン)」を池袋に新規オープン

**トピックス
(6月以降)**

■ **新作位置情報ゲームタイトル2本の事前登録を開始**

- ・ 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
- ・ 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』の事前登録を6月より開始

目次

エグゼクティブサマリ

 連結決算概要

1Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

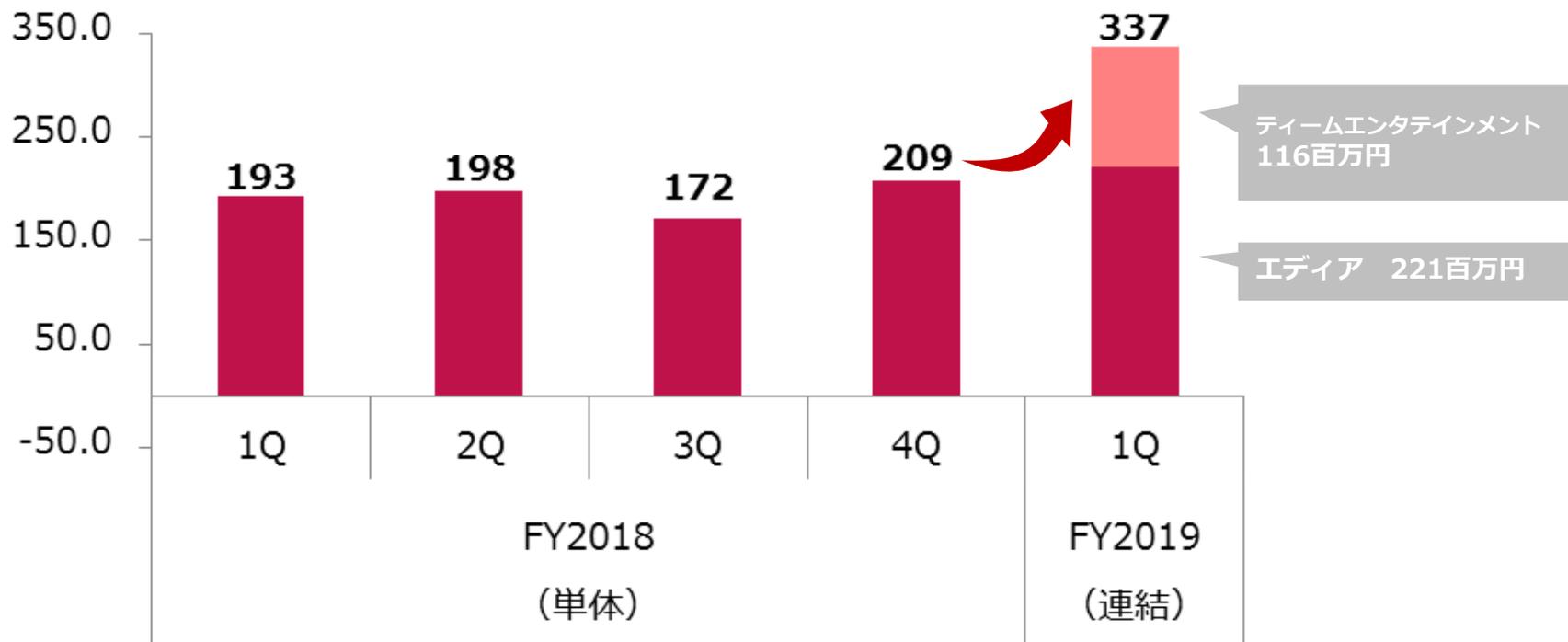
参考資料



売上高推移

- 株式会社チームエンタテインメントを連結化したことにより、連結売上高は337百万円と前期比および前年同期比ともに増収
- 単体でも既存サービスの拡大により、前期比+28百万円、前年同期比+13百万円と増収

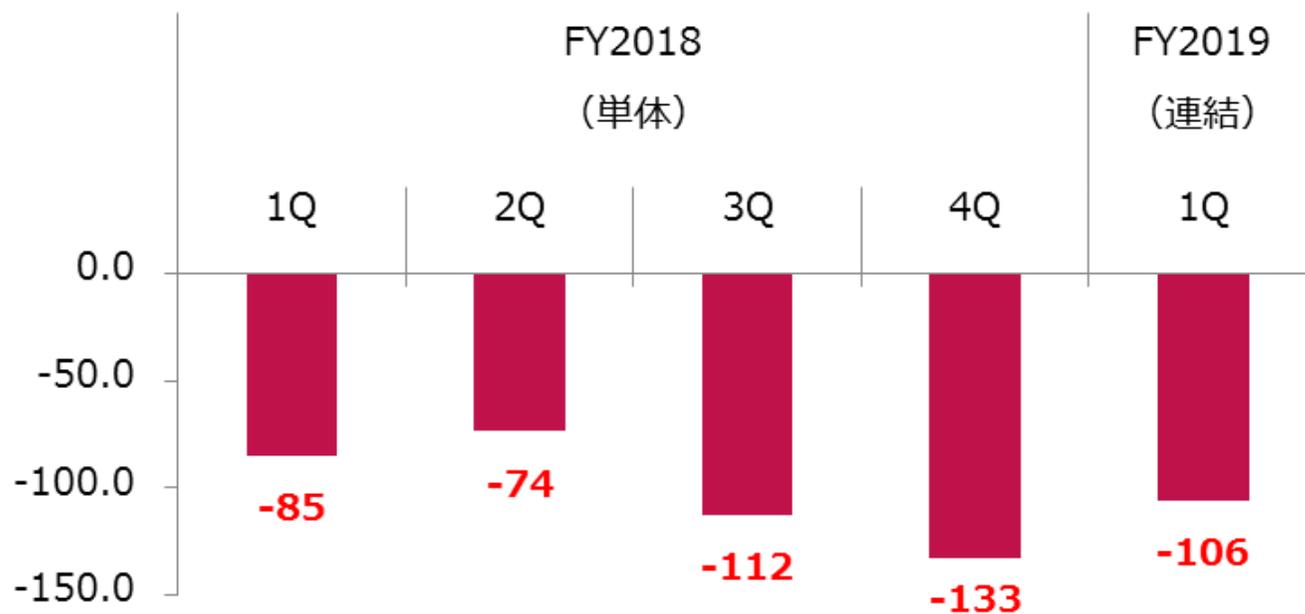
単位：百万円



営業利益推移

- 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
- 既存サービスの拡大と株式会社ティームエンタテインメントの連結化により利益が改善し赤字縮小

単位：百万円



連結損益計算書

- 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するも、既存サービスが拡大、株式会社ティームエンタテインメント子会社化に伴い連結化したことにより、売上高337百万円、営業利益△106百万円

単位：百万円	2019年2月期1Q
売上高	337
売上原価	176
売上総利益	161
販売費及び一般管理費	267
営業損失	△ 106
経常損失	△ 125
税引前損失	△ 125
四半期純損失	△ 126

連結貸借対照表

- ファイナンスの実施により現金及び預金、流動負債が増加

単位：百万円	2019年2月期1Q	
流動資産	1,383	ファイナンス等により 前期比+543百万円
うち現金及び預金	1,065	
固定資産	509	
総資産	1,891	
流動負債	778	借入金等が増加し 前期比+432百万円
固定負債	41	
純資産	1,073	ファイナンス等により 前期比+258百万円
負債・純資産合計	1,891	

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
- 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5月末時点)

	発行株数	行使数	調達金額	未行使数
第12回	800,000株	399,000株	380,787,000円	401,000株

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

 1Qサービス状況

トピックス

今後の成長戦略

参考資料

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 再成長に向けた施策を継続

『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「どうぶつビスケッツ」
キャラチェンジセット



第2弾「PPP」
キャラチェンジセット

『SHOW BY ROCK!!』

音楽ゲームアプリ



©'12,'18 SANRIO APPR.NO.S591187 SP#

- 「けものフレンズ」キャラチェンジセットシリーズを追加（計3セット）
- 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

- ゲーム内にてシリーズイベントを実施
- ニコニコ生放送「SHOWBY ROCK!!@ニコニヤマ～Live Musical「SHOW BY ROCK!!」公演まで待ちきれないスペシャル！！」を放送、出演タイアップアーティストによる特別企画やアプリ連動企画を開催するなど、ユーザーエンゲージメント施策を実施

4月より本格3DサイバーパンクRPG『BALDR ACE』の事前登録を開始 事前登録者10万人突破（6月時点）

『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10万人突破（6月時点）

香港・台湾で人気のRPG『魔法軍團WarLocksZ』の日本国内独占配信権を獲得 5月より日本語版『WarLocksZ』事前登録を開始、2018年夏配信予定

『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、香港国内の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を予定
- 事前登録者1万人突破（6月時点）

「オトメイトレコード」で展開中のキャラクターCDシリーズ 『和奇伝愛』のスマホゲームアプリ化が決定

『和奇伝愛』



- 女性向けゲームブランド「オトメイト」を手掛けるアイディアファクトリー株式会社とチームエンタテインメントが共同で発足させた女性向けレーベル「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
- キャラクターCDシリーズ『和奇伝愛』ストーリーを基軸に、原作では描ききれなかったストーリーを加えた、深みのある感動の和風恋愛アドベンチャーゲームを予定
- 2019年リリース予定

コラボカフェ事業で3月より新店舗をオープン

コラボカフェ 『mixx garden（ミックスガーデン）』



- オトメイトガーデンに続く2店舗目
- 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「mixx garden」を池袋に新規オープン
- 人気のスマホアプリ「スタンドマイヒーローズ」やTVアニメ「血界戦線 & BEYOND」、アニメ化もされたPS VITA向け人気ゲームソフト「ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑綺譚」とのコラボレーションを開催

目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

1Qサービス状況

 **トピックス**

今後の成長戦略

参考資料

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』の事前登録を6月より開始

『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
- 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、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

新作位置情報ゲーム『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』の事前登録を6月より開始

『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"

2018年6月よりゲームアプリ『アイオライトリンク』を運営移管

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



- ・リアルタイムで変動する人気でキャラクターが強くなるコマンドバトル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

新規リリーススケジュール



『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9月

当社が長年培ってきた位置情報技術やゲーム開発・運営ノウハウと、株式会社エンバウンドがプロデュースする地域共生・活性クロスメディアプロジェクト『温泉むすめ』のキャラクターを融合させた新作位置情報ゲーム

配信予定時期：2018年8月



『温泉むすめ ゆのはなこれくしょん』



『BALDR ACE』

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

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

配信予定時期：2018年夏



『WarLocksZ』

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化。

・ 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



厳選したWEB小説を続々書籍化! /

サーガフォレスト



目次

エグゼクティブサマリ

連結決算概要

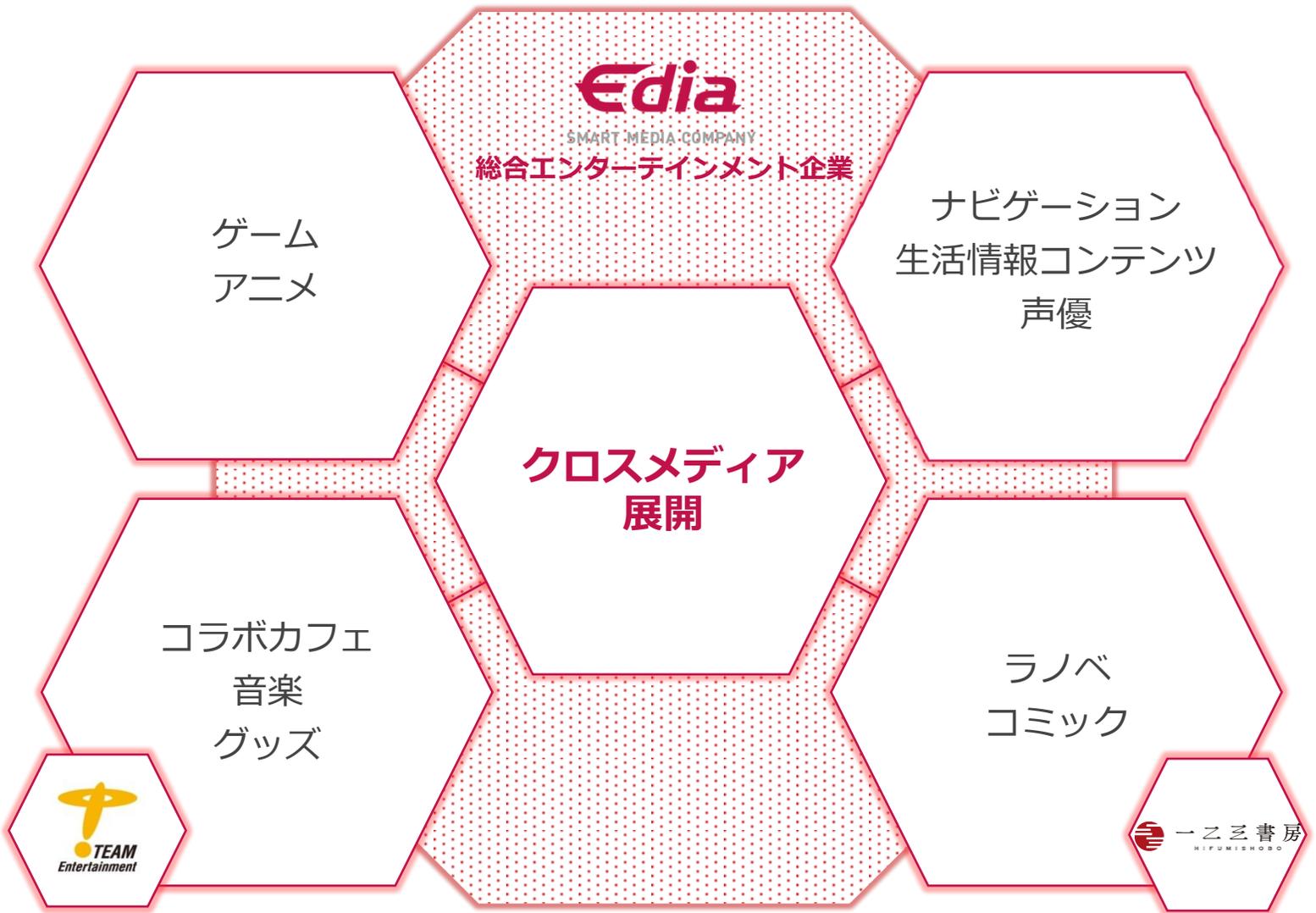
1Qサービス状況

トピックス

 今後の成長戦略

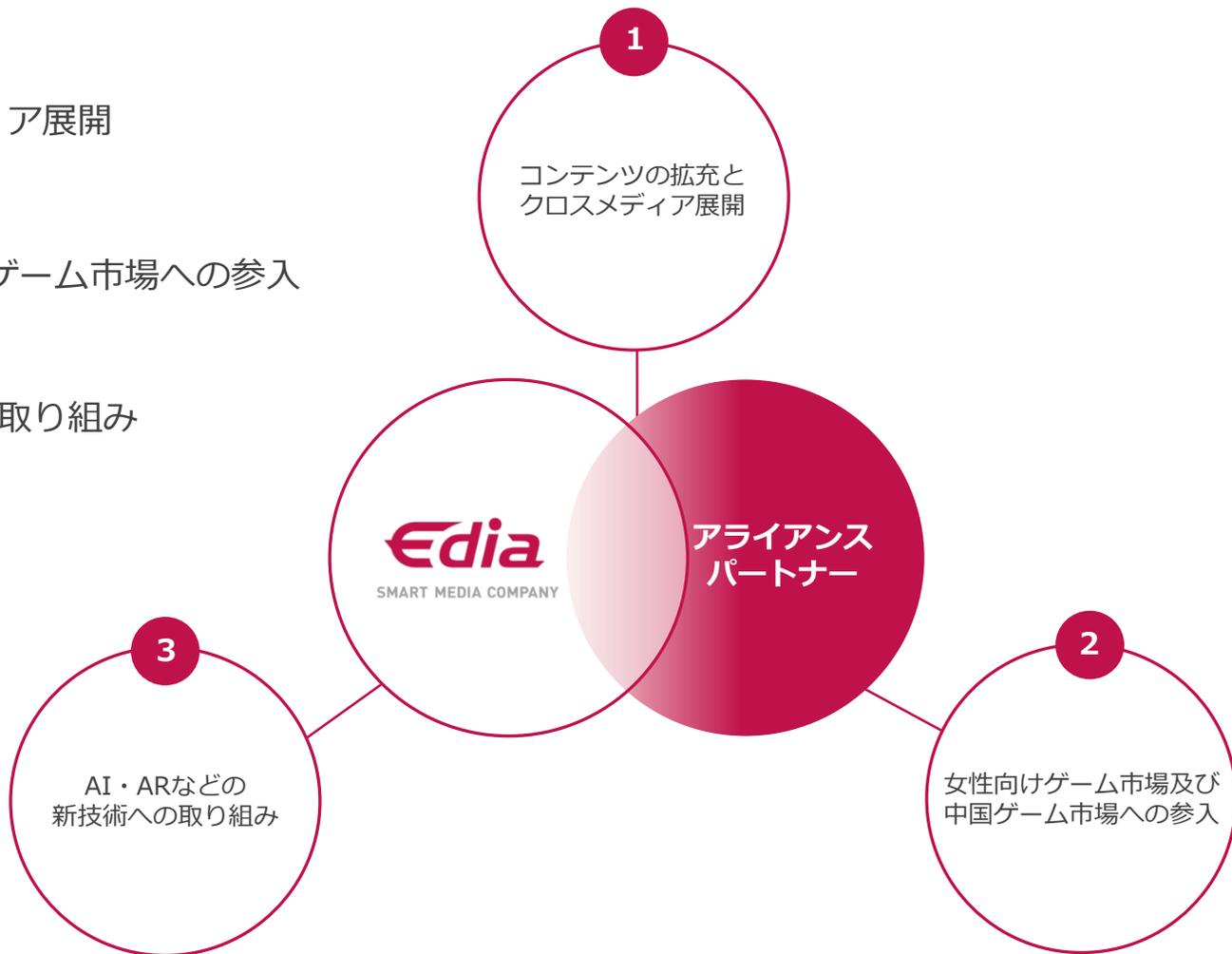
参考資料

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

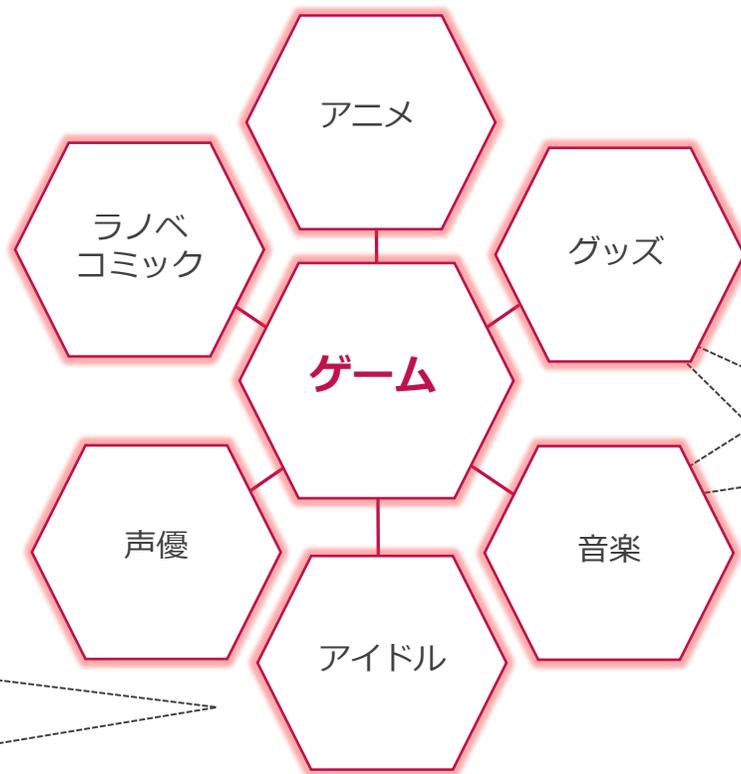
- ゲームを中心にアニメ、コミック、声優、アイドル、音楽、グッズなどオタク市場に強みを持つコンテンツを取り揃えるとともに、オリジナルIP創出に向けた取り組みを強化するためクロスメディア展開及びアライアンス先を開拓



一之三書房を子会社化、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



『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



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ィアファクトリーと業務提携

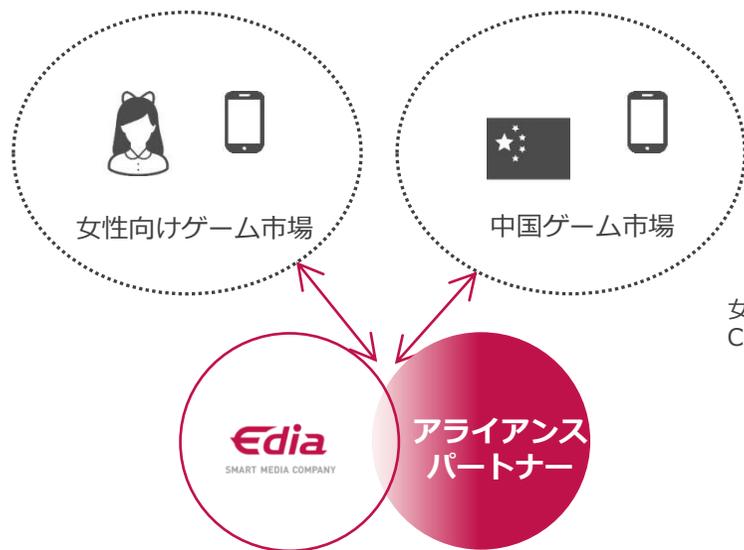
ゲームを中心としたクロスメディア展開

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『魔法軍團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

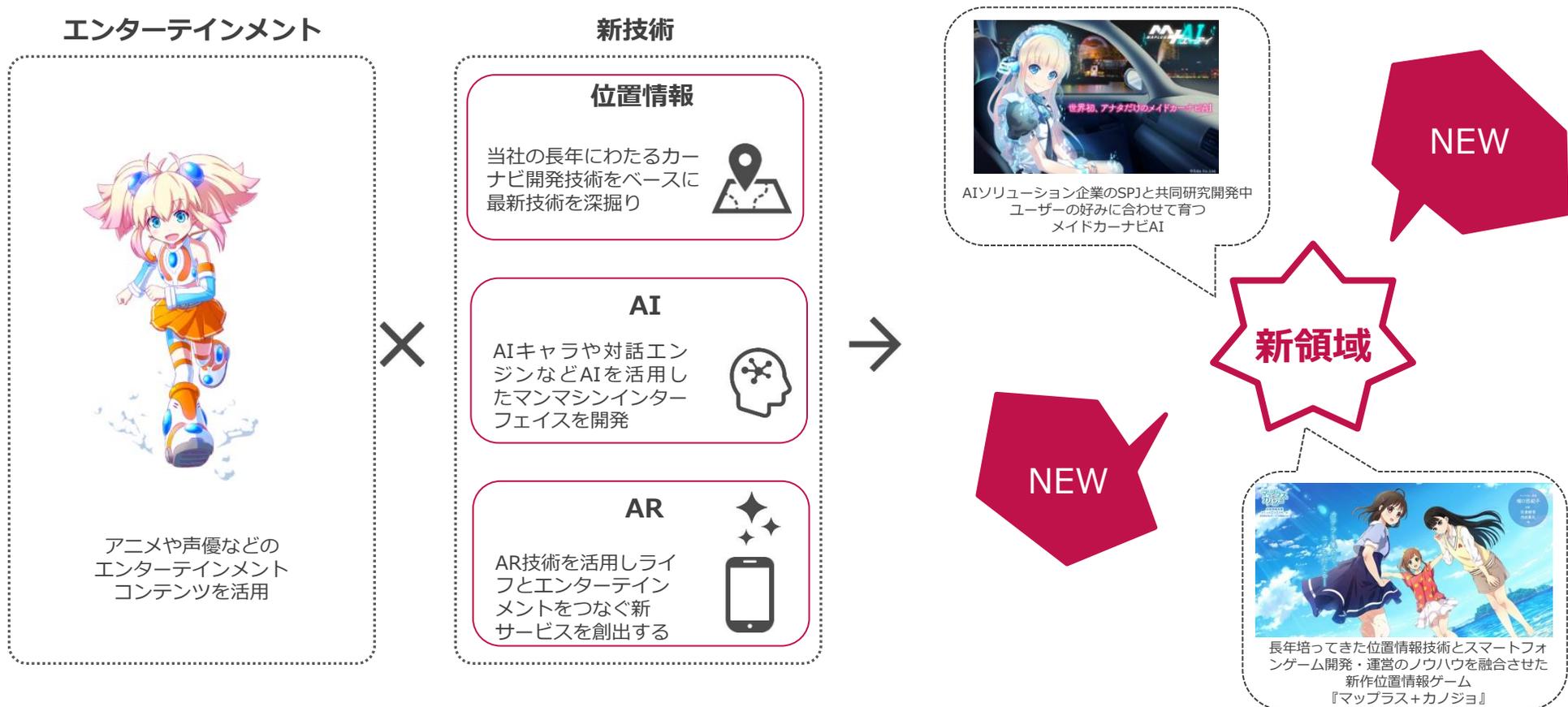


ゲームやアニメ、アプリ等の人気作品とコラボレーションするカフェ



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	157名（2018年5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

MAPPLUS+声優ナビ



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

ハローキティのドコカナアルカナ



ハローキティをはじめとしたサンリオキャラクターが勢ぞろいのさがしものゲームです。

日本国内の他、2018年3月より欧州・北米などの海外へも配信をしています。



- ジャンル： キャラクター探しゲーム
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2017年11月

麻雀ヴィーナスバトル



麻雀とカードバトルを融合した新感覚“麻雀RPG”ゲームです。

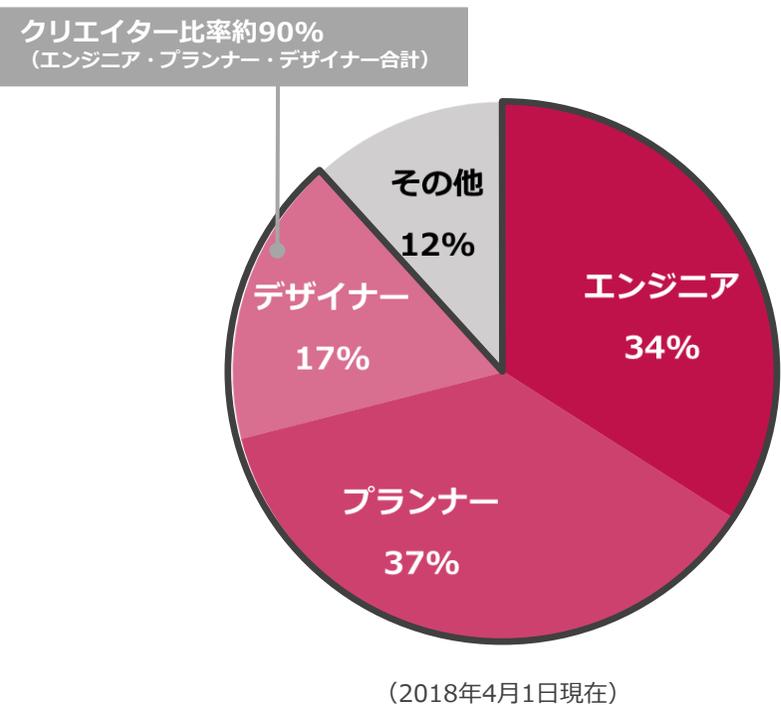


- ジャンル： RPG・カジノ
- 配信先： App Store・Google Play
- 配信開始日：2013年7月

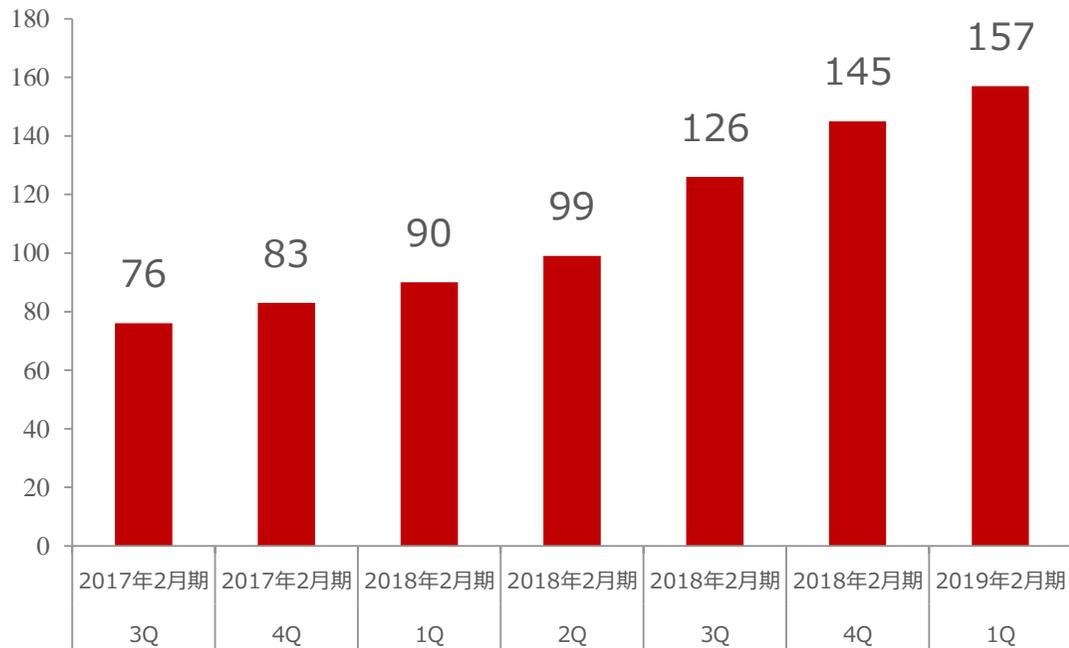
エディアの人材

- 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

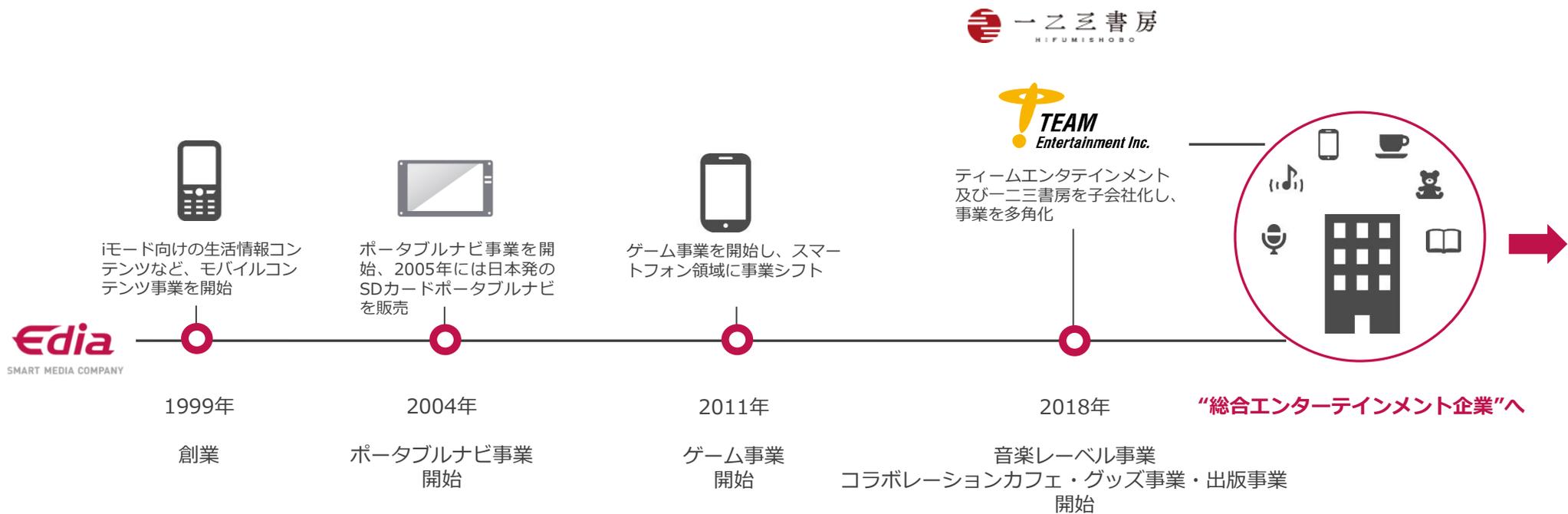


人員推移 (期間雇用者含む)



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

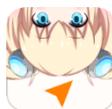
2006年

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。（リリース予定時期：2018年）

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。（リリース予定時期：2018年）

➢ 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）



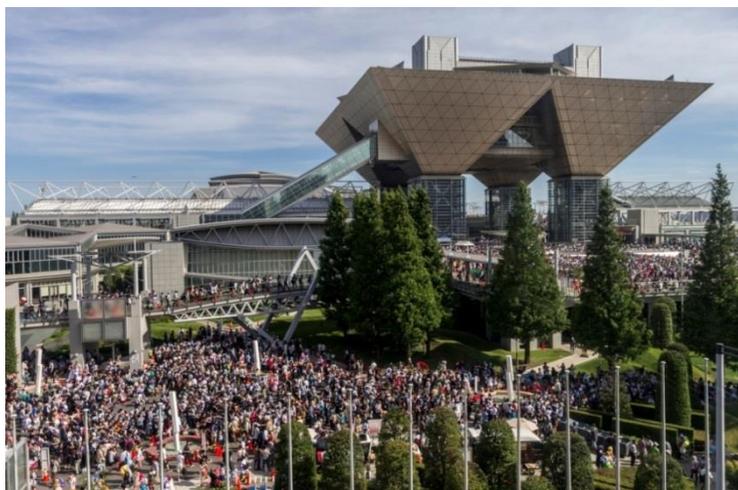
ユーザーの好みに合わせて育つメイドカーナビAI

エディアが注力するオタク市場

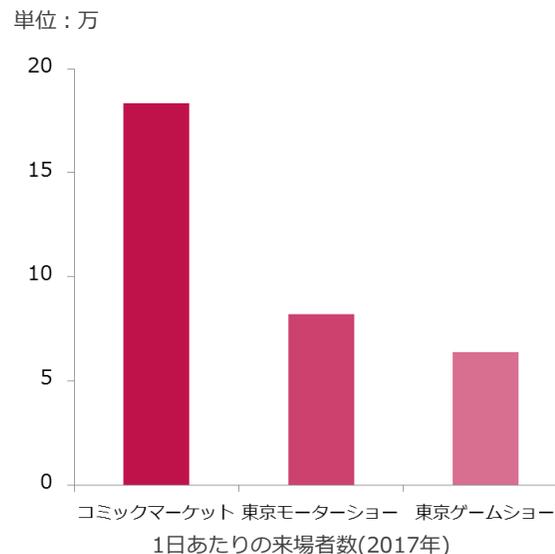
- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加傾向にあり、2017年冬には屋内イベントとしては国内最大規模の18.3万人/日以上、3日間合計で55万人が来場した
- ゲームショーやモーターショーと比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の拡大が見込まれる

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

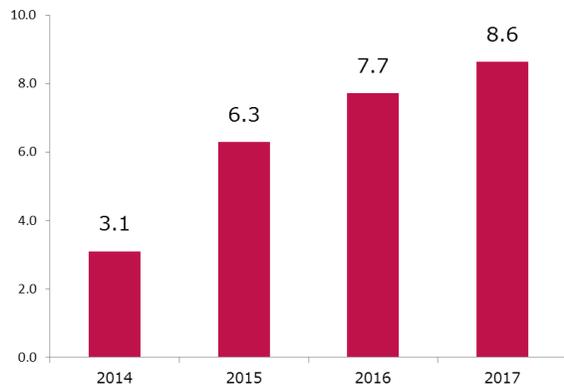
女性向けゲーム（コンテンツ） イベント

- 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

単位：万



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

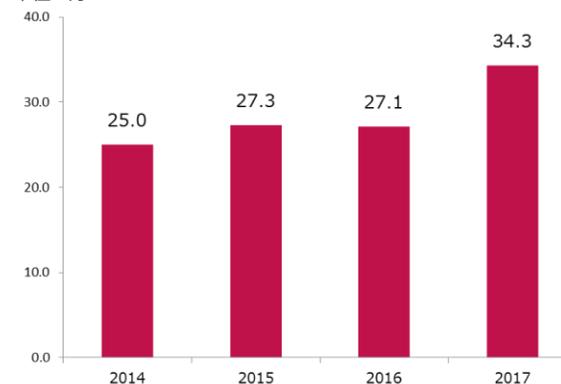


China Joy会場の様子

■ 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/>

単位：万



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。