



株式会社マイネット

証券コード：3928

2016年12月期 第1四半期
決算説明会資料

2016/5/12

今四半期は . . .

綺麗な成長

1. 決算概要及びトピックス

2. 通期計画の進捗

3. 今後の方針

四半期ハイライト

総括

売上高は前四半期比で25%成長。昨年度に続き攻めのスタンスを継続。上半期に更に積極投資を推し進めることにより下半期の営業利益率の向上を図る

リビルド

新たに「神界のヴァルキリー」、「三国志乱舞」などの大型3タイトルの買取を行う。
買収型タイトル数は前四半期末の8から11タイトルに増加

CroPro (クロプロ)

ネットワーク参加社数は前四半期末の67から80社にまで増加。名実ともに日本最大規模の相互送客ネットワークに成長

コーポレート ガバナンス

監査等委員会設置会社へ移行を実施。コーポレートガバナンスの強化を図る。今後の急成長に備えた強固な経営基盤構築を目指す

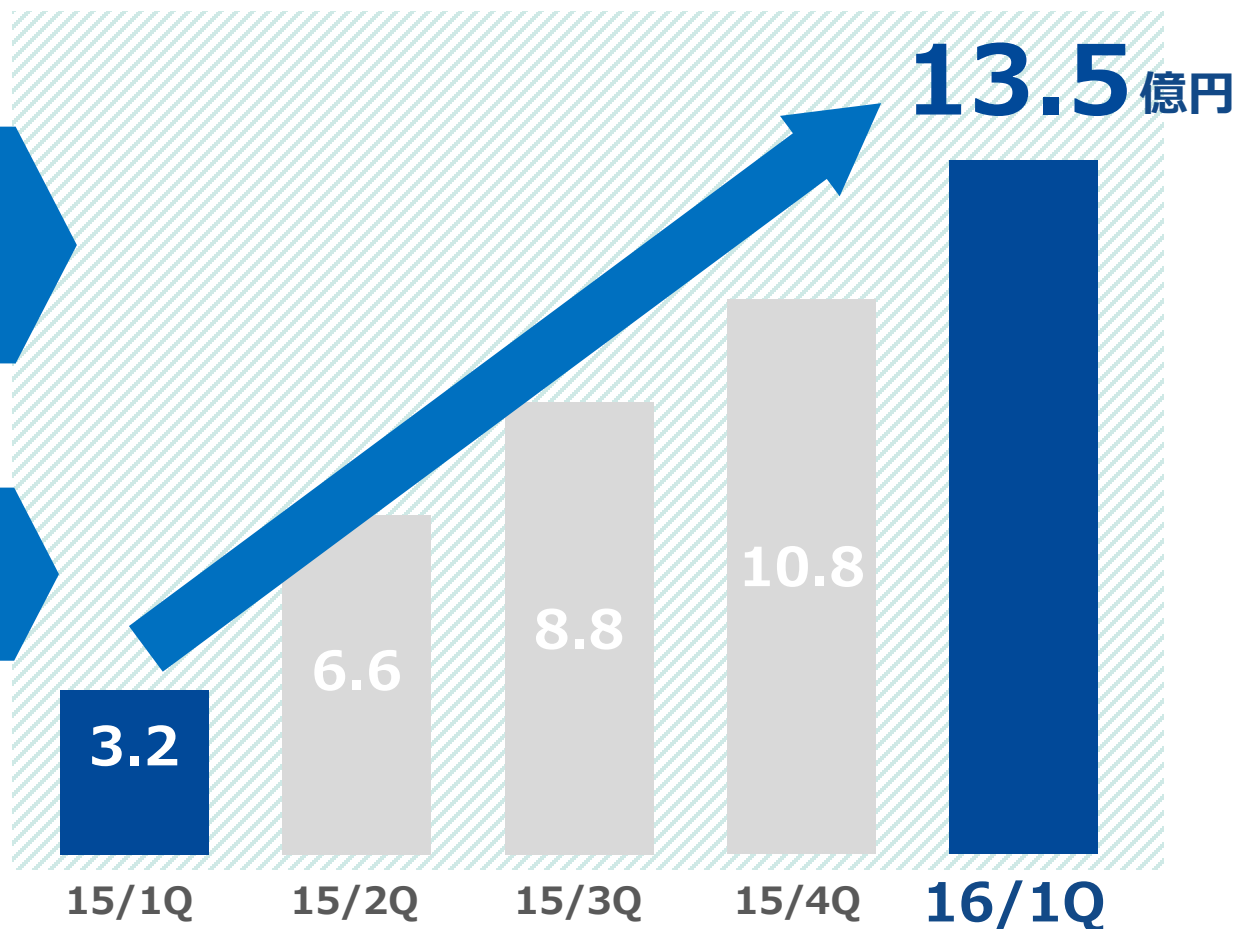
15年1Qから綺麗な成長トレンドを継続

前四半期比

+25%

前年同期比

+317%



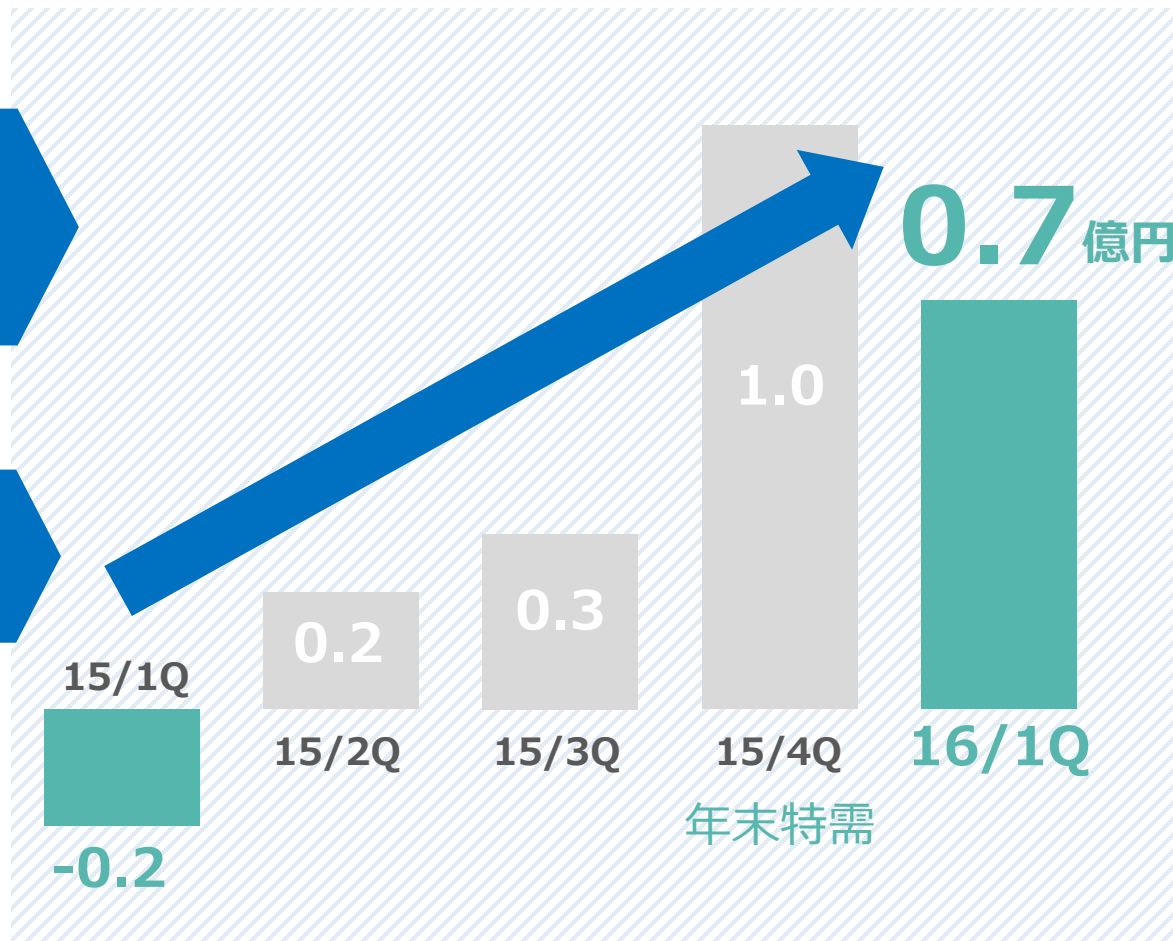
利益は想定どおりのトレンドを描く

営業利益率

5.2%

通期計画

5.0%



前年同期比で飛躍的な成長

単位：百万円	16/1Q	15/1Q	前年同期比	15/4Q	前四半期比
売上高	1,356	325	+317%	1,084	+25%
販売管理費	375	-	-	246	+52%
営業利益	71	-22	-	105	-32%
営業利益率	5.2%	-6.8%	+12.0pt	9.7%	-4.5pt
経常利益	67	-	-	96	-29%
四半期純利益	44	-	-	80	-44%

※2015年1Qは上場前のため財務数値は一部非開示となっております

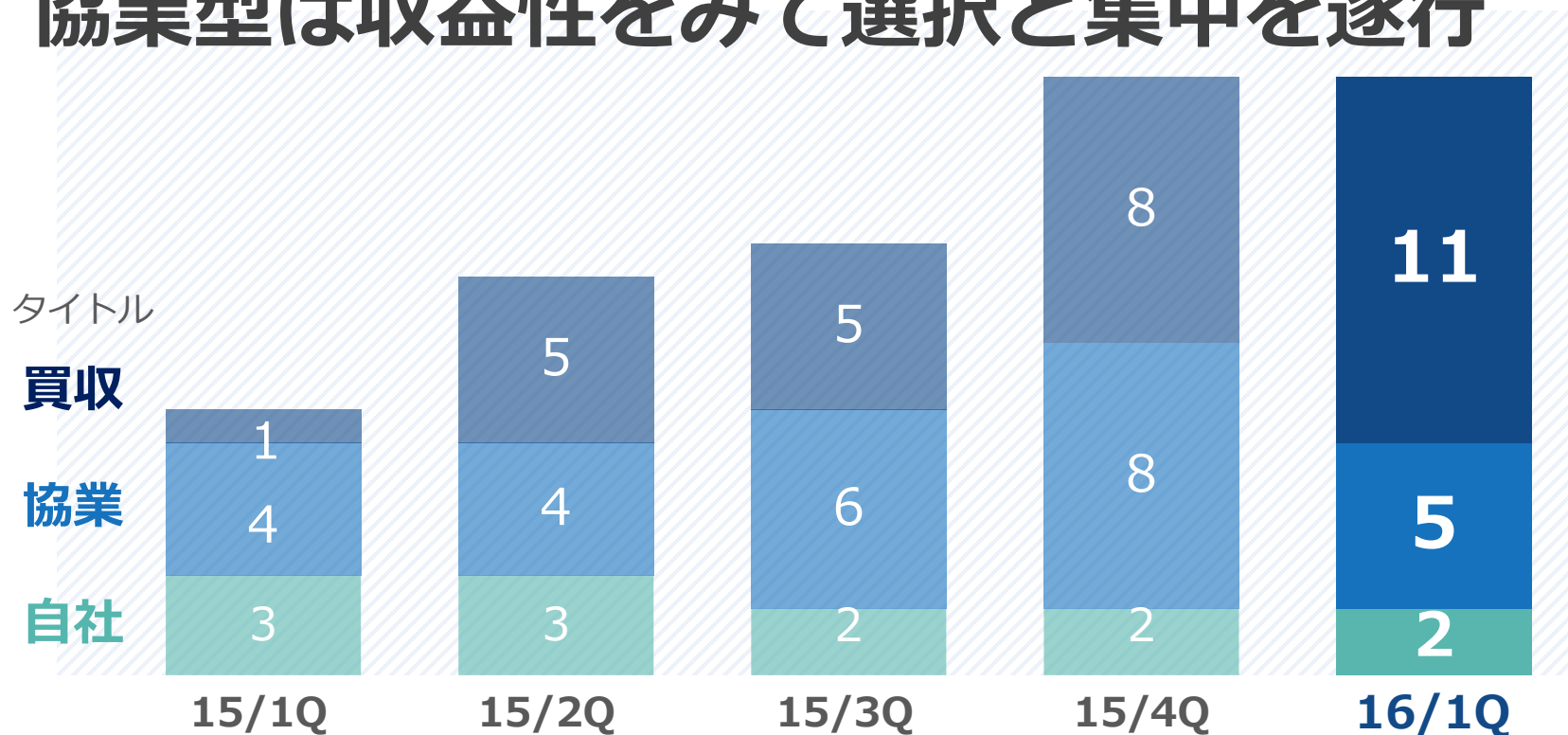
利益率向上への積極投資

2Qは更に積極投資を行い、下期利益率向上へ



タイトル獲得状況

収益性の高い買収型を増やし成長を牽引
 協業型は収益性をみて選択と集中を遂行



1Qのエンディング※ タイトル = 協業2タイトル

※「エンディング」とはゲームタイトルの終了を意味しております

CroPro(クロプロ)

独自の集客基盤として順調に拡大



参加社数

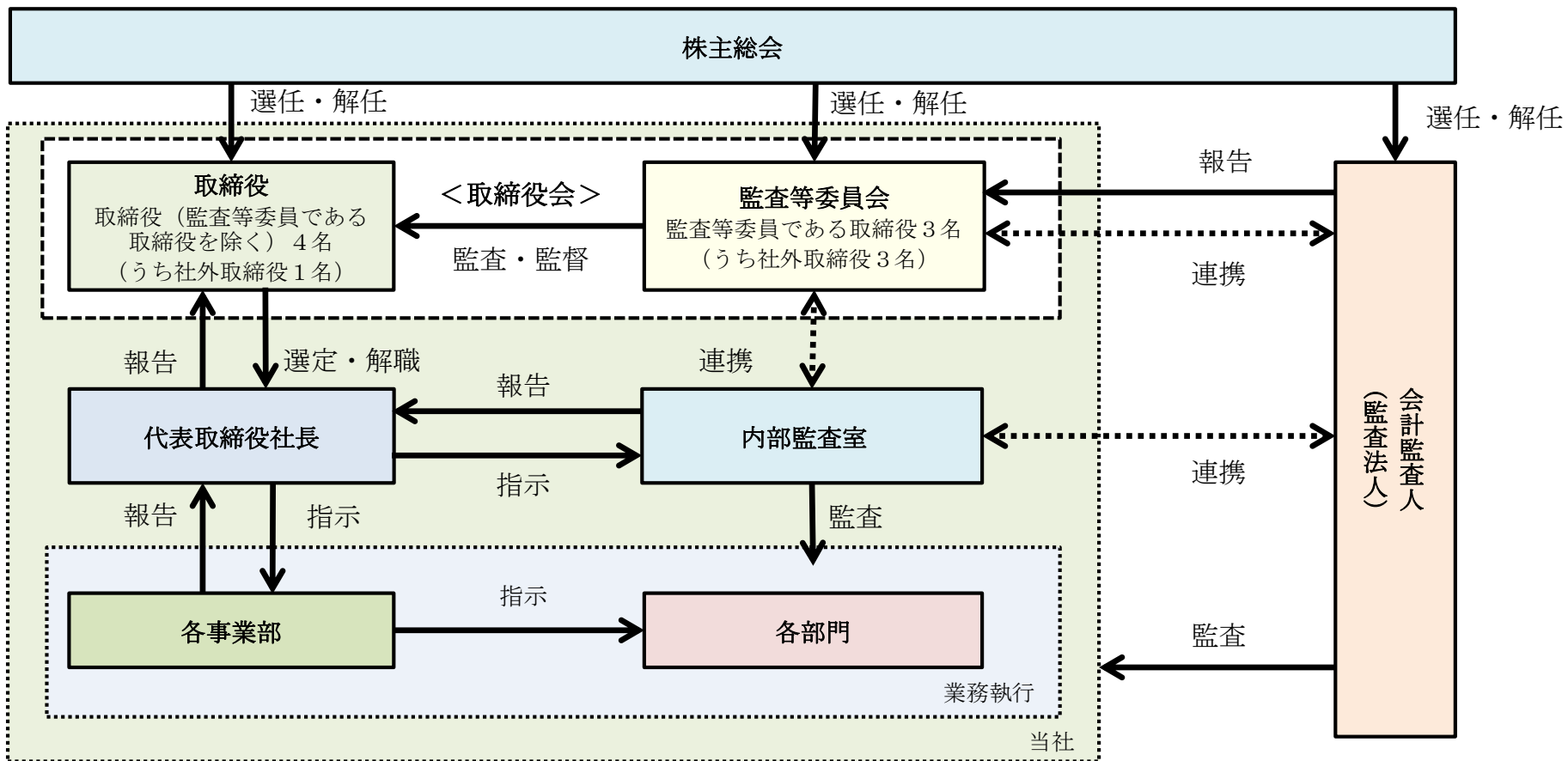
15/4Q
67社 ⇒ **80**社

広告宣伝効果

1.7 億円分

(2015年4月-2016年3月)
(当社1社での換算効果)

監査等委員会移行でガバナンス強化



タイトル買取による減価償却費増加 積極投資に向け人件費増加

単位：百万円 下段は売上比	16/1Q	15/4Q	前四半期比	備考
サーバー等費用	105 7.8%	83 7.6%	+26% +0.2pt	主にAWS
PF使用料	316 23.3%	232 21.5%	+36% +1.8pt	Google、Apple、GREE、d-game等 ネイティブを中心に増加
外注費	313 23.1%	276 25.5%	+13% -2.4pt	ゲームの制作にかかる費用 主に業務委託費、イラストデザイン費
人件費	296 21.8%	210 19.4%	+40% +2.4pt	順調に人員数拡大。法定福利費、通勤費、 福利厚生費の一部を含む
人材採用費	14 1.1%	10 1.0%	+31.6% +0.1pt	タイトル獲得の2ヶ月前から積極採用
減価償却費	109 8.1%	66 6.1%	+65% +2.0pt	買収案件増に伴いタイトル権利の償却費 も増加
オフィス費用	33 2.5%	29 2.7%	+15% -0.2pt	1月、3月に増床
広告宣伝費	16 1.2%	1 0.1%	+1,551% +1.1pt	「神界のヴァルキリー」獲得により増加も 引き続きCroPro活用で広告宣伝費を抑制

今四半期も積極的にタイトルを買取

単位：百万円	16/1Q	15/4Q	前年比
流動資産	1,955	2,442	-19%
現金及び預金	1,203	1,732	-30%
売掛金	626	557	+12%
固定資産	925	532	+73%
有形固定資産	87	75	+15%
無形固定資産	143	18	+672%
投資その他の資産	694	437	+58%
総資産	2,881	2,974	-3%
流動負債	422	550	-23%
固定負債	41	51	-18%
純資産	2,417	2,372	+1%
資本金	1,188	1,188	-

1. 決算概要及びトピックス

2. 通期計画の進捗

3. 今後の方針

通期計画達成に向けて着々

単位：億円	16年1Q	通期計画	進捗率
売上高	13.5	60.0	22%
営業利益	0.7	3.0	23%
営業利益率	5.2%	5.0%	-
当期(四半期) 純利益	0.4	2.0	20%

タイトル獲得の進捗

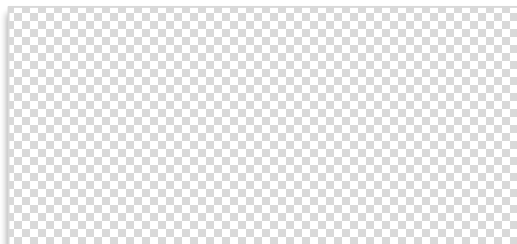
1Q獲得状況



1月

神界のヴァルキリー

獲得元：株式会社Nubee Tokyo



2月

獲得元との取り決めにより
非公開



3月

三国志乱舞

獲得元：
株式会社スクウェア・エニックス

2Q獲得状況



6月

三国インフィニティ

獲得元：株式会社ポケラボ



6月

戦乱のサムライキングダム

獲得元：株式会社ポケラボ

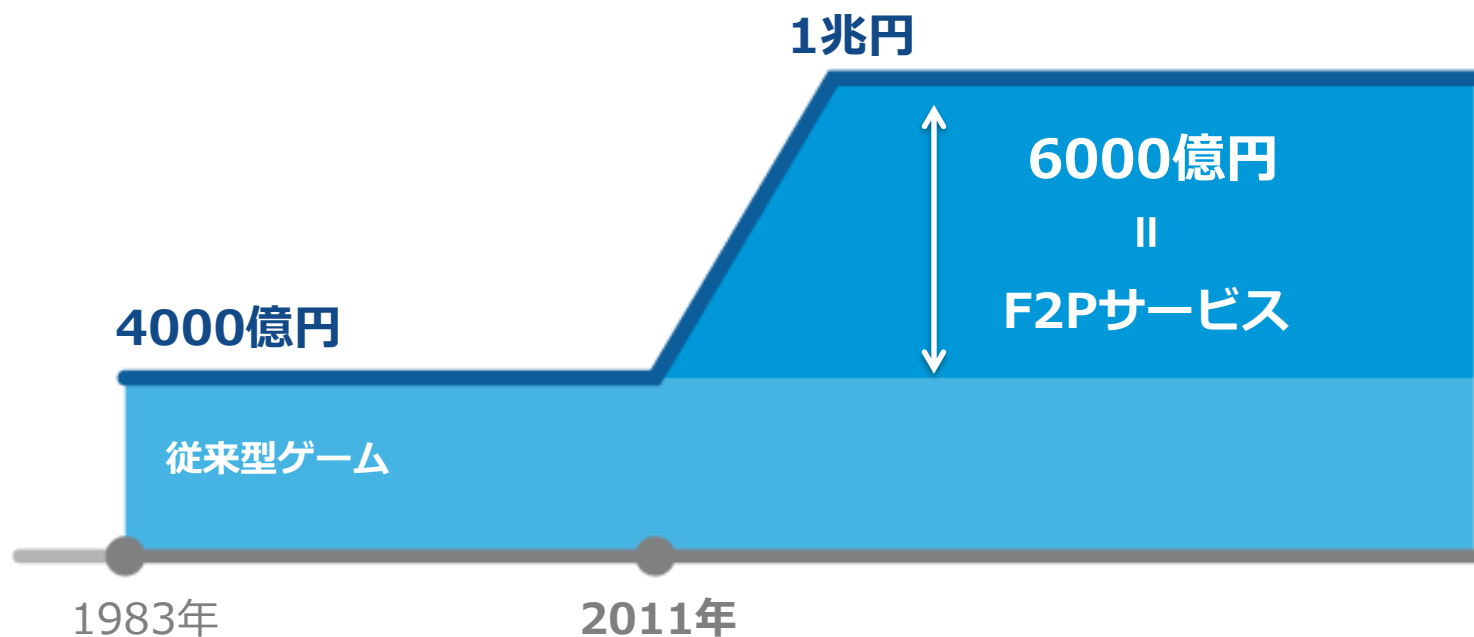
App Store
4月最高

34
位

1. 決算概要及びトピックス

2. 通期計画の進捗

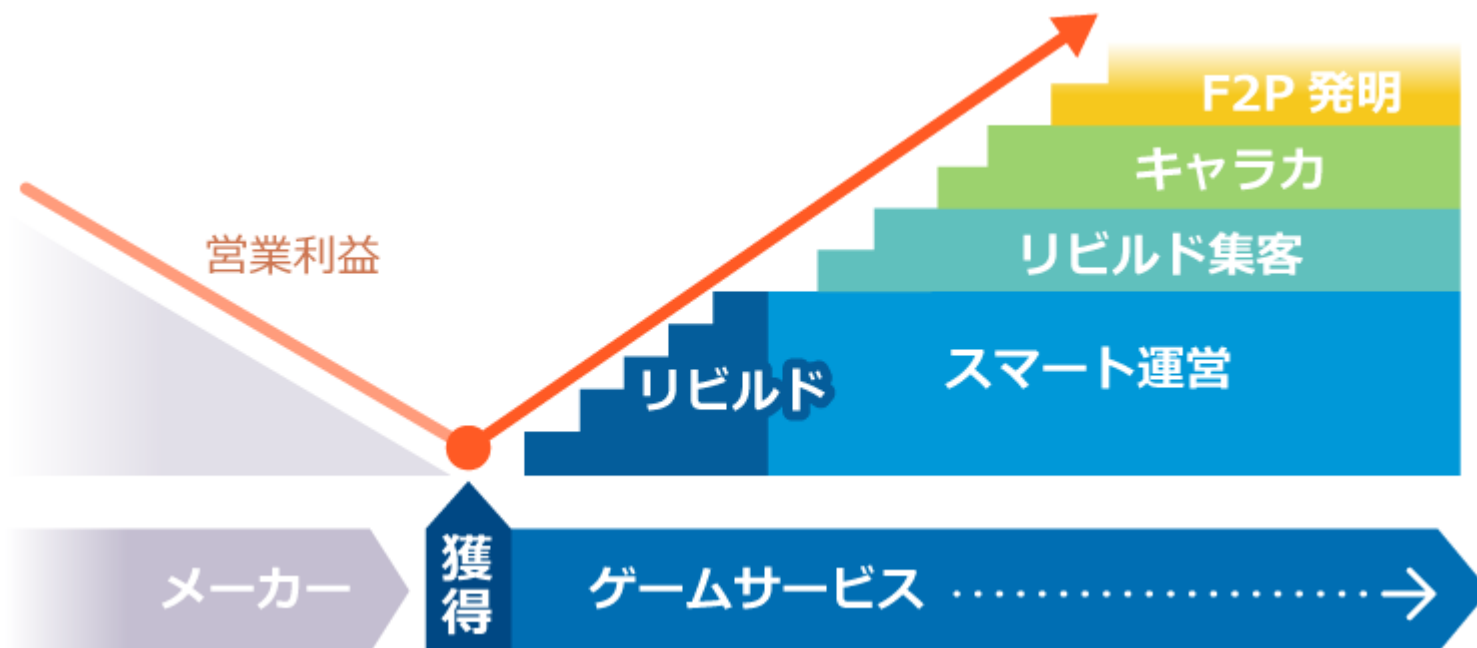
3. 今後の方針



**2011年より産業の市場規模は急拡大。
その大部分はF2P、サービスとしてのゲームの売上。
マイネットはゲームサービスに特化した事業者として、
ゲームサービス事業を確立する**

※「F2Pサービス」とはゲーム自体は無料で遊ぶことができ、特定のアイテムを取得するのに課金を必要とするサービス

ゲームサービス事業の構造



獲得ゲームタイトルを『リビルド』し継続的に利益が出る構造を構築。さらにゲームサービスに特化した付加価値を積み上げることで利益を伸ばす。ゲームサービスに特化したマイネットが運営することで獲得前よりも多くの利益を創出



マイネットはゲームサービスに特化し、
ゲームメーカーにはない付加価値の提供を行う。
ゲームサービス業をゲーム産業のインフラとして
確立し、根付かせる

マイネットは・・・

「セカンダリ市場 圧倒的NO.1企業」



ゲーム業界になくてもならない

産業のインフラへ





ご清聴ありがとうございました！

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません