



SMART MEDIA COMPANY

# 2017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

2016年7月14日

# 目次

---

- |          |     |
|----------|-----|
| 1. 決算概要  | P3  |
| 2. 今後の方針 | P15 |
| 3. 補足資料  | P23 |

# 1. 決算概要

## 四半期ハイライト

### 総括

売上高は前年同期比で+37.9%、前四半期比で+32.3%に成長。新規タイトル3本への積極投資を行い利益率悪化も、第2四半期以降の回収を図る。

### ゲーム

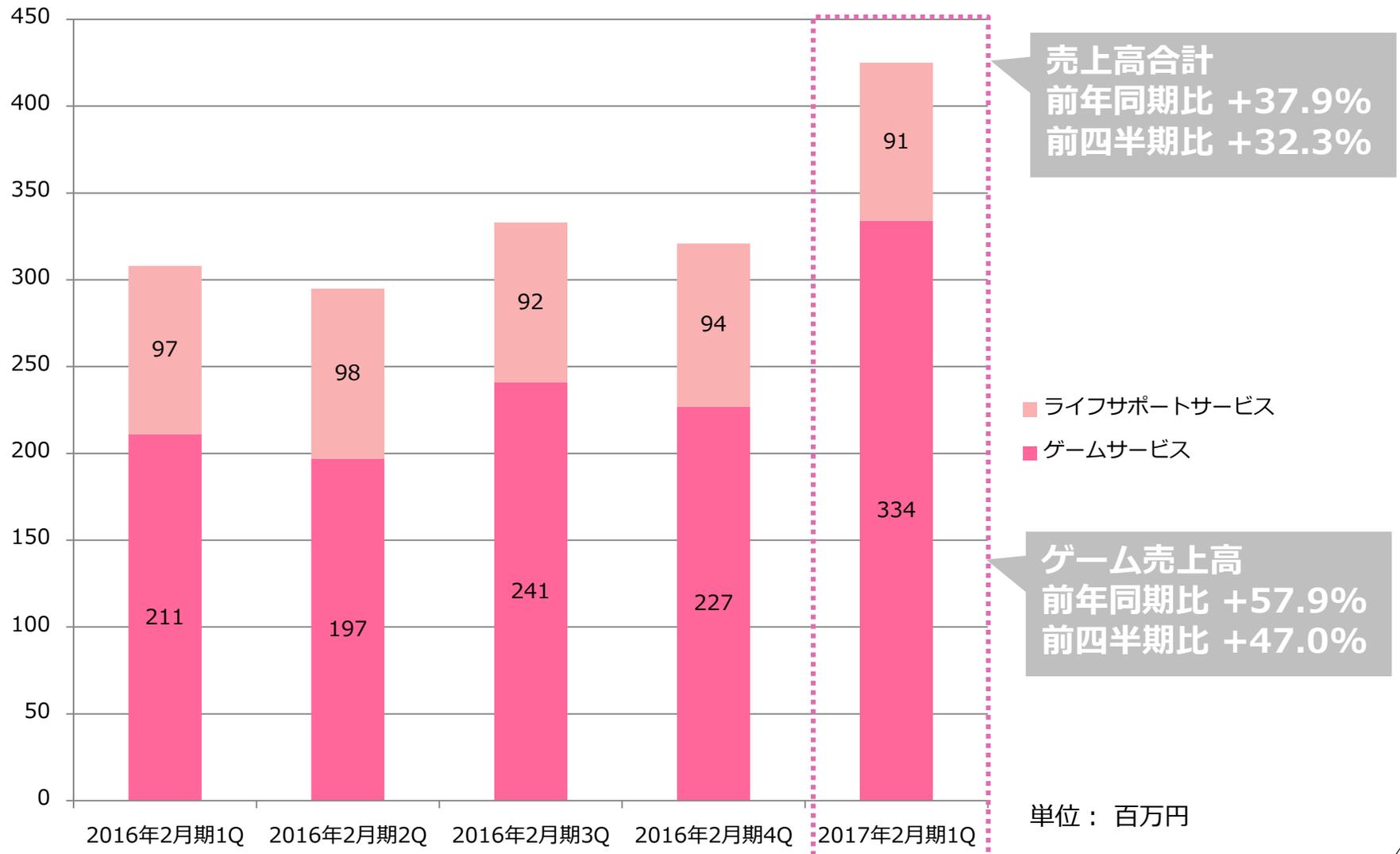
3月に株式会社藤商事とのアライアンスタイトル『マギアコネクト』をリリース。新作2タイトルを鋭意開発中。既存のタイトルは順調な売上を推移。

### ライフサポート

『MAPLUS+ 声優ナビ』が累計20万ダウンロード達成など、堅調に推移。

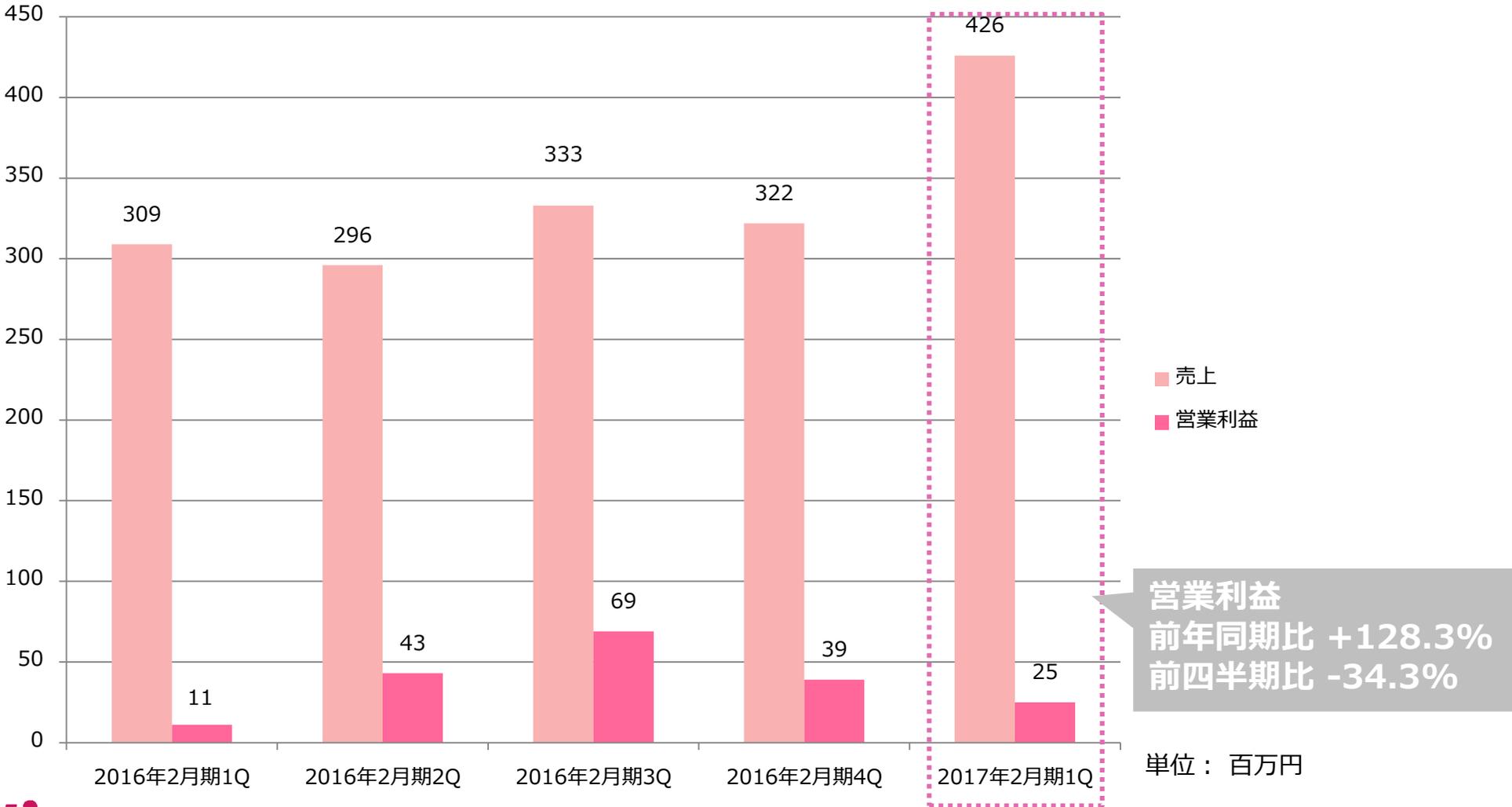
# 売上高推移

新タイトル『マジアコネクト』をリリースし、また既存ゲームタイトルが順調であることから、前年同期比 +37.9%（前四半期比 +32.3%）と大幅な増収



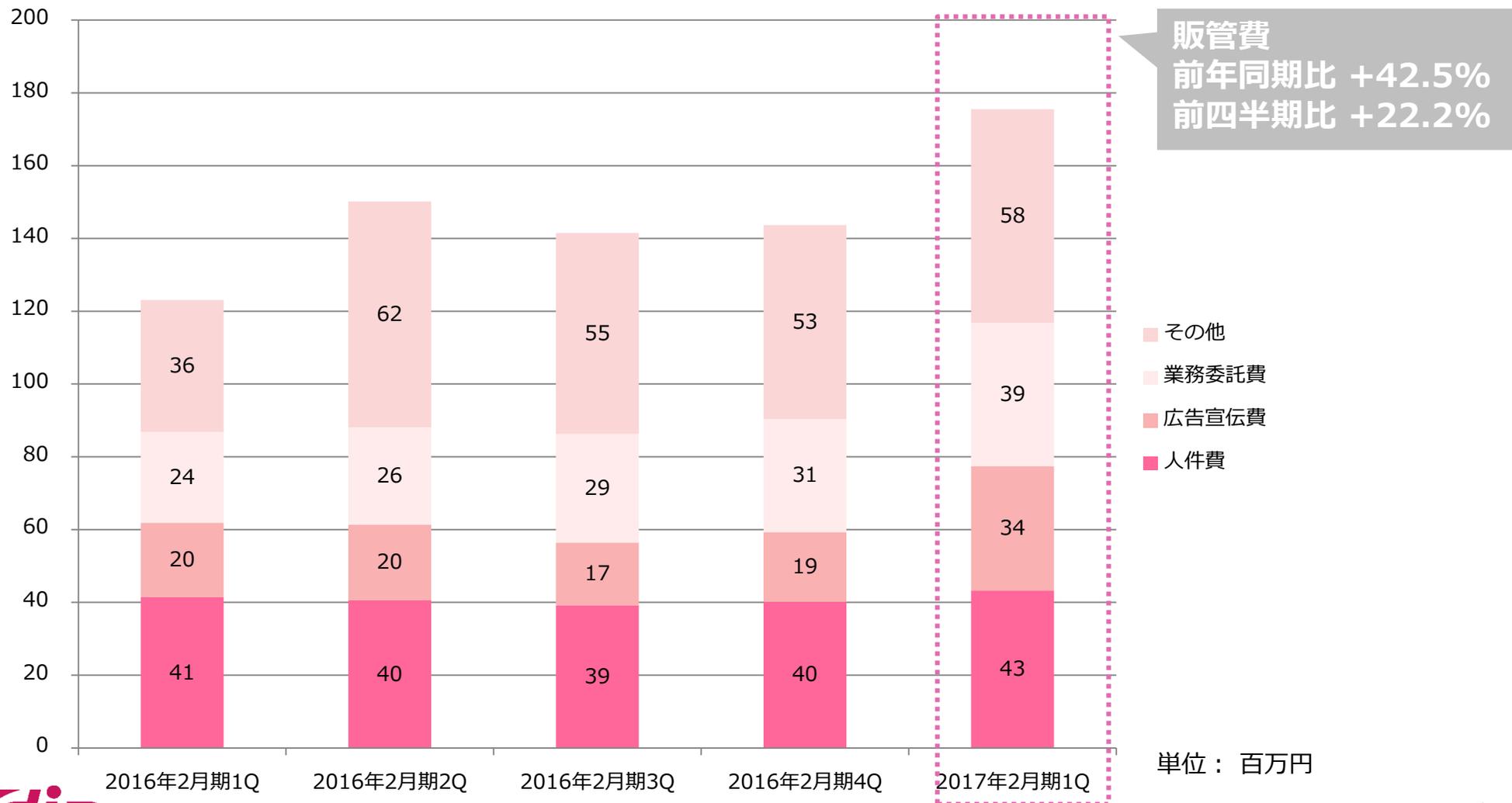
# 営業利益推移

売上の増加に伴い営業利益は前年同期比+128.3%と大幅に増加するも、2Qにリリース予定の新タイトルの開発投資増により前四半期比では-34.3%と減少



# 販管費の推移

3月リリースタイトルに絡む広告宣伝費の増加、および2Qにリリース予定のタイトルの業務委託費用増加により、前年同期比 +42.5% (前四半期比 +22.2%)の増加



# 第1四半期損益計算書

当期利益は新タイトルリリースの遅れから、開発投資が増加しており前四半期比で減少。第2四半期以降、新タイトルの売上が寄与し利益貢献が見込まれる

	2017年2月期1Q	2016年2月期1Q	前年同期比	2016年2月期4Q	前四半期比
売上高	426	309	+37.9%	322	+32.3%
売上原価	225	174	+28.9%	139	+61.5%
売上総利益	201	134	+49.7%	182	+10.0%
売上総利益率	47.1%	43.4%	-	56.6%	-
販売管理費	175	123	+42.5%	143	+22.2%
営業利益	25	11	+128.3%	39	△ 34.4%
営業利益率	6.0%	3.6%	-	12.1%	-
経常利益	12	10	+17.8%	35	△ 64.6%
税前利益	12	10	+17.8%	35	△ 64.6%
四半期純利益	10	9	+3.2%	46	△ 78.4%

単位：百万円

# 第1四半期貸借対照表

上場時の公募増資により、純資産は前四半期比+68.3%。今後積極的に新規タイトルのための投資資金、広告資金、人材採用に活用する見込み

	2017年2月期1Q	2016年2月期1Q	前四半期比
流動資産	858	619	+38.4%
うち現金及び預金	610	318	+91.8%
固定資産	145	130	+11.7%
<b>総資産</b>	<b>1,003</b>	<b>750</b>	<b>+33.8%</b>
流動負債	214	261	△ 18.1%
固定負債	27	36	△ 23.1%
<b>純資産</b>	<b>761</b>	<b>452</b>	<b>+68.3%</b>
<b>負債・純資産合計</b>	<b>1,003</b>	<b>750</b>	<b>+33.8%</b>

単位：百万円

# 第1四半期ゲームサービスのトピック

3月28日新作『マギアコネクト』をリリース



タイトル：マギアコネクト

ジャンル：君と少女たちが紡ぐRPG

配信日：平成28年3月

価格：基本無料（一部アプリ内課金有り）

対応OS：iOS8以降

Android OS 4.4以降（一部非推奨端末あり）

特徴：「魔法少女」をコンセプトにした、マルチプレイ対応のリアルタイムRPG。株式会社藤商事と共同開発。

- 豪華声優陣がキャラ音声にラインナップ
- 著名作家陣が書き下ろしたオリジナルストーリー

# 第1四半期ライフサポートサービスのトピック

4月21日『MAPPLUS+声優ナビ』 20万ダウンロード達成



タイトル：MAPPLUS+声優ナビ  
ジャンル：地図・ナビゲーション  
配信日：平成26年11月

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。

- 豪華声優が案内音声にラインナップ
- 人気アニメとのタイアップ

4月25日『MAPPLUS+声優ナビ』キャラチェンジセット提供開始



彼女たちとの  
新しい生活が  
はじまる

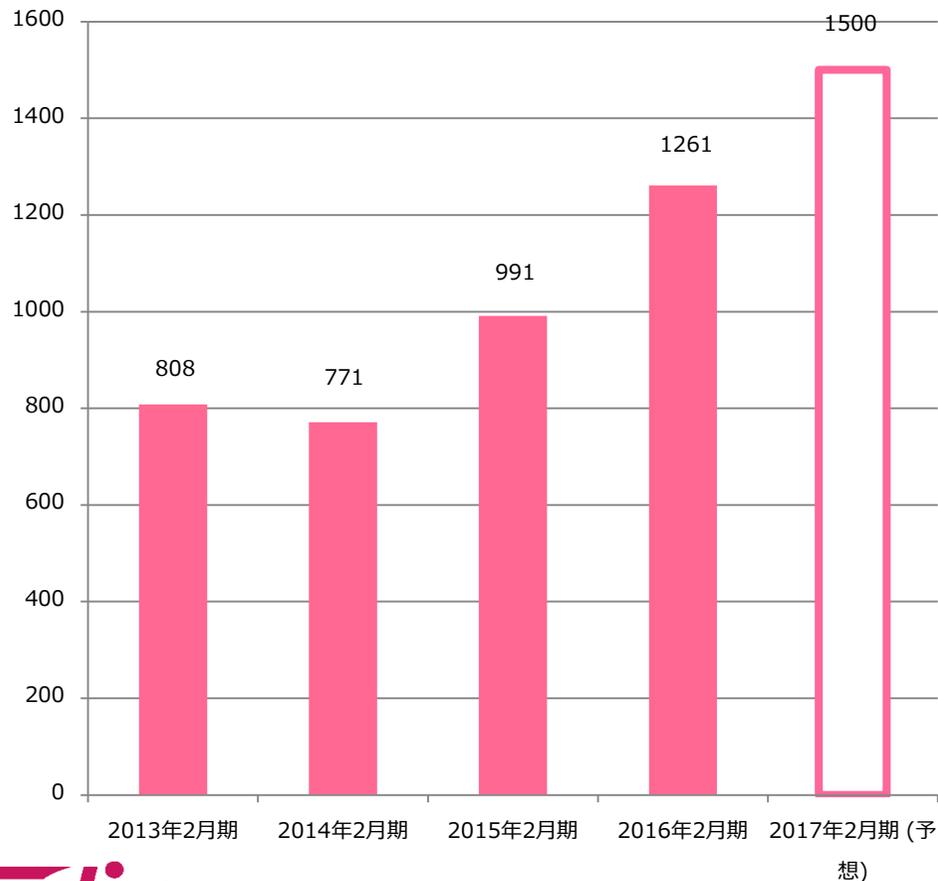
新キャラ「相乗永遠(CV.高森奈津美)」キャラチェンジセットの提供を平成28年4月25日に開始



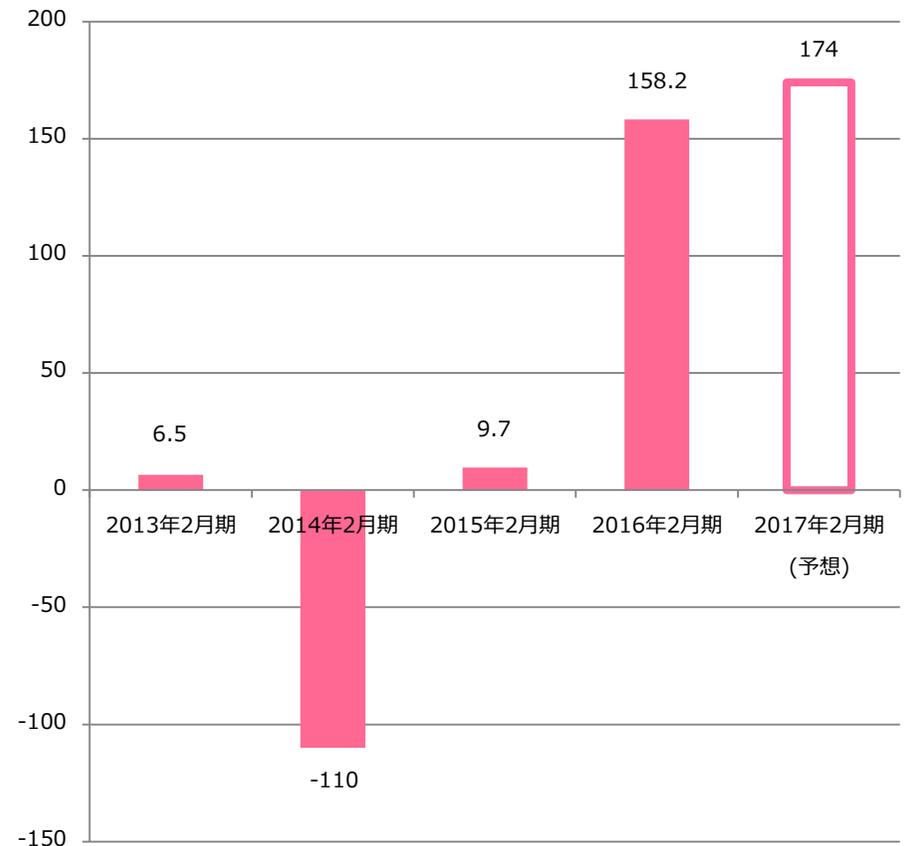
# 今期の業績予想

今期売上高予想15億円 (前年比 +18.9%)、当期利益 1.7億円 (前年比 +10.1%)の業績予想に変更なし。今期はアライアンスビジネスにおける新規3本のゲームタイトルリリースにより、売上高、利益共に寄与すると想定

売上高 (百万円)



当期利益推移 (百万円)



# 今後の新タイトルリリース予定①

『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』 平成28年 8月リリース予定



タイトル：蒼の彼方のフォーリズム -ETERNAL SKY-

ジャンル：カードバトル

配信日：平成28年8月予定

価格：基本無料（一部アプリ内課金有り）

対応機種：iPhone5以上(最新のiOS推奨)

Android4.1.1以上（一部非推奨端末有り）

ゲーム概要：

蒼の彼方のフォーリズム -ETERNAL SKY-は、今年の1月から3月までテレビ放映をしていました大人気アニメ『蒼の彼方のフォーリズム』のスマートフォンカードバトルゲーム

事前登録 10万人 突破!!

# 今後の新タイトルリリース予定②

『アドヴェントガール』 平成28年 夏頃リリース予定



タイトル：アドヴェントガール

ジャンル：麻雀RPG

配信日：平成28年夏頃予定

価格：基本無料（一部アプリ内課金有り）

対応OS：iOS8以降

Android OS 4.4以降（一部非推奨端末あり）

ゲーム概要：

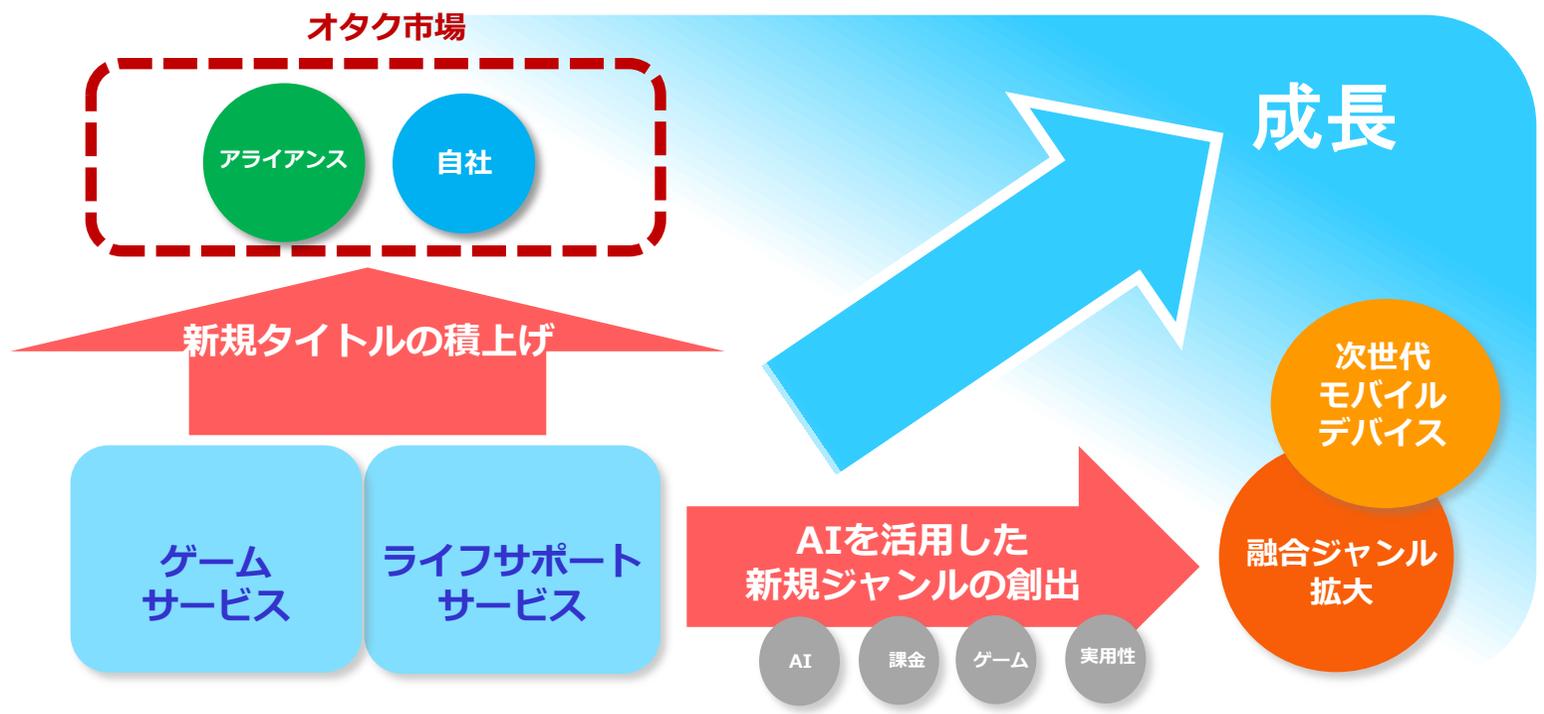
プレイヤーは学園の新任教师（軍師）となって、武将の末裔である可愛い少女たちを指揮し、麻雀バトルで学園の統一を目指す。藤商事と共同開発。

7月7日より事前登録開始!!

## 2. 今後の方針

# 成長戦略

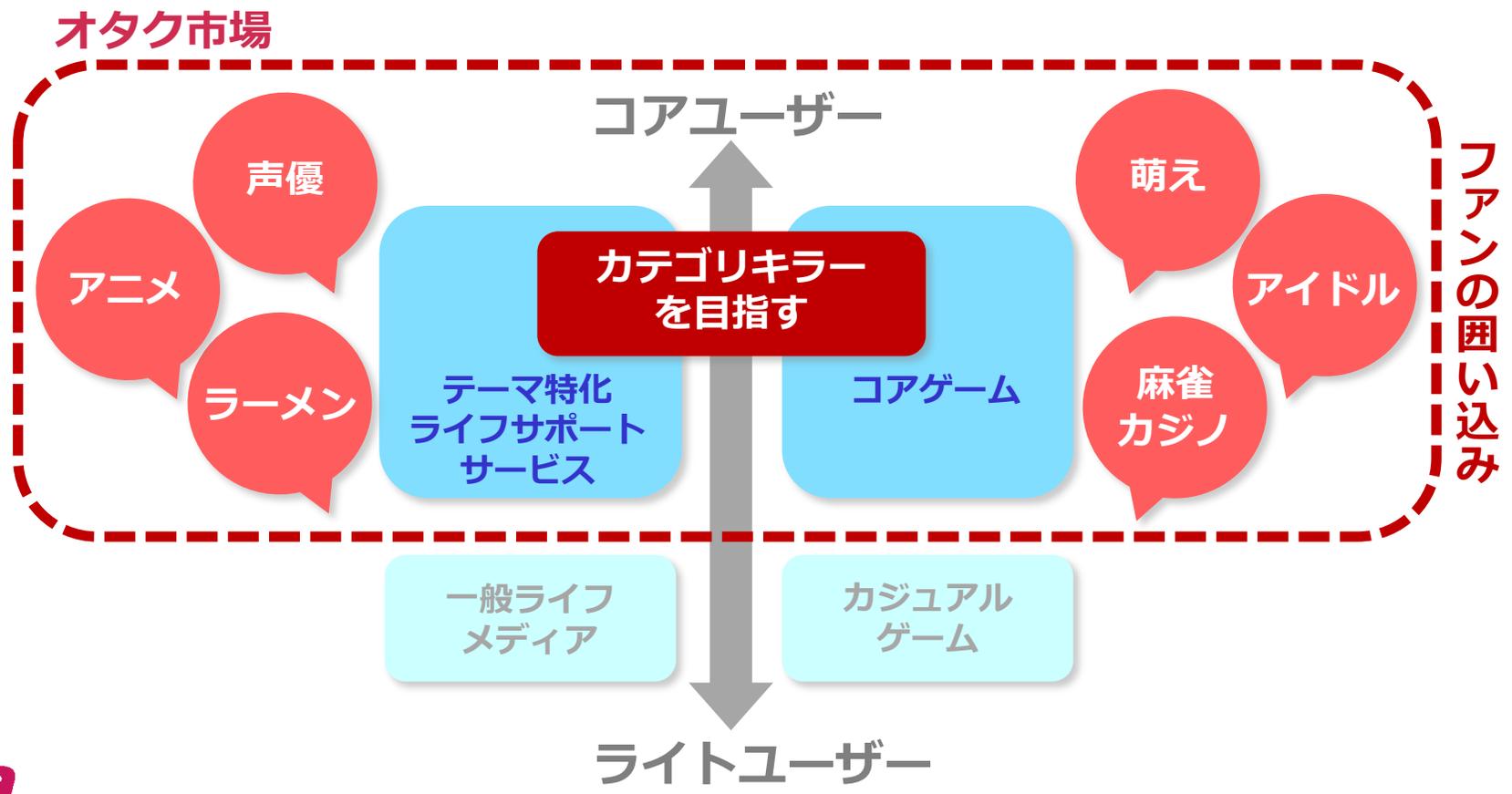
- 1 成長市場であるオタク市場へのフォーカス
- 2 アライアンスと自社、ゲームとライフサポートのバランスで新規タイトル増
- 3 AIを活用した独自新ジャンルの拡充
- 4 次世代モバイルデバイスで新規サービス展開



# 成長戦略① 成長市場であるオタク市場へのフォーカス

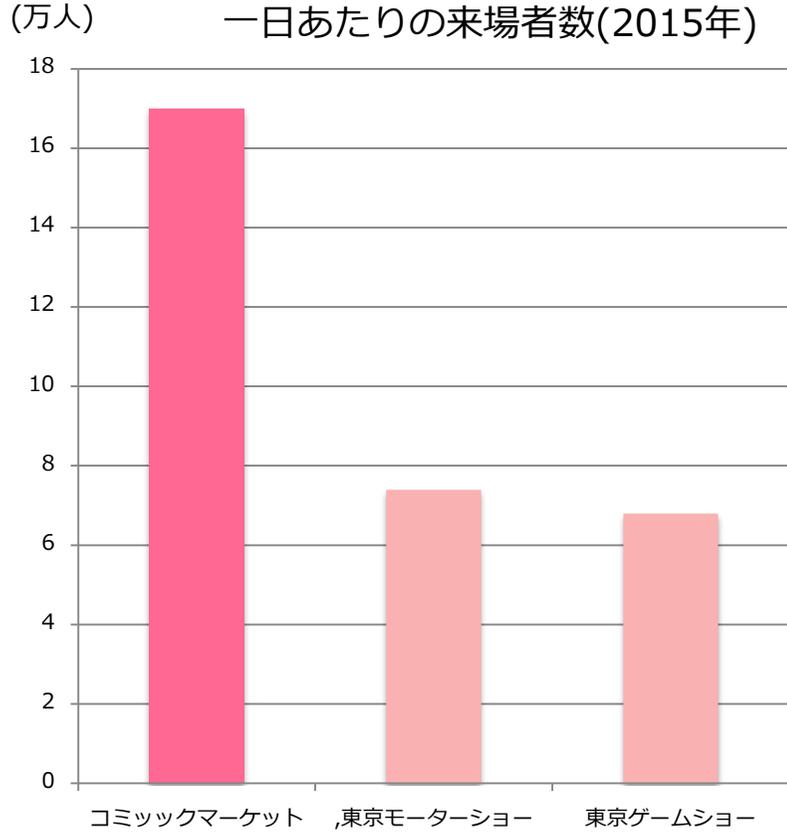
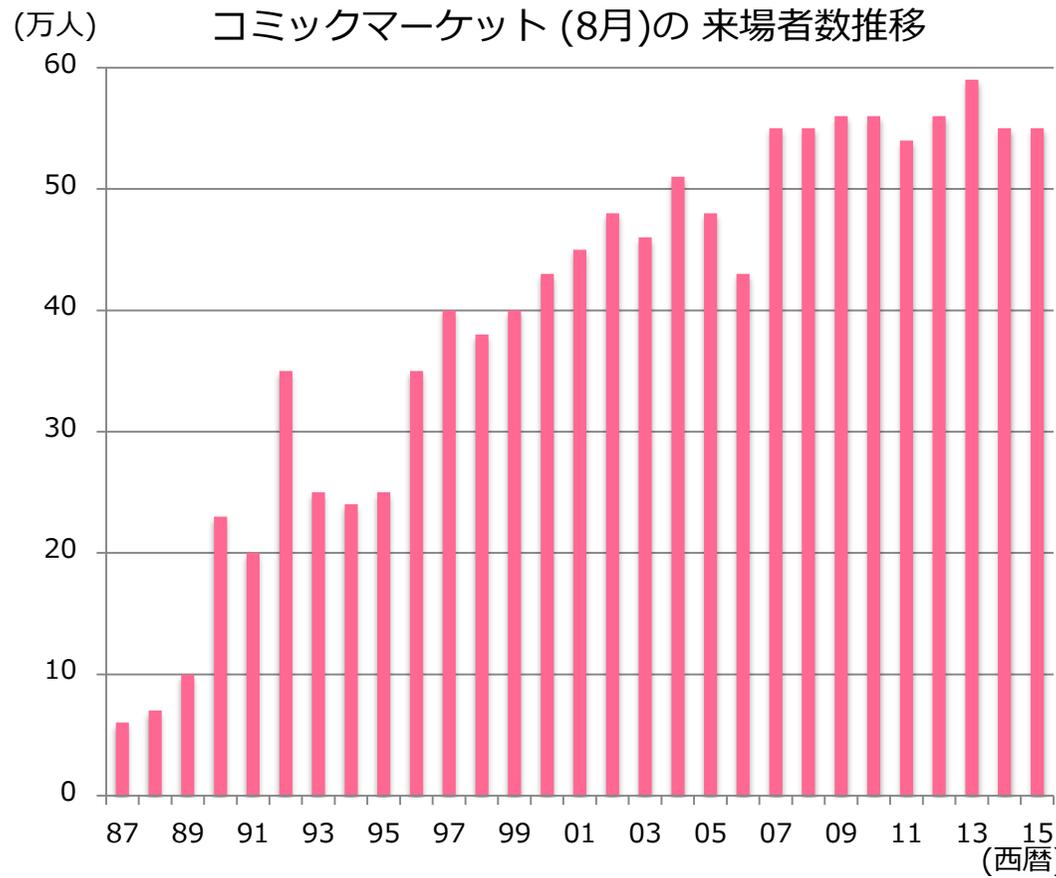
オタク市場向けサービスに特化し新規タイトルの成功確率を向上

- 客単価が高いため少ないユーザ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
- 競争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



# 成長戦略① 成長市場であるオタク市場へのフォーカス

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の一途をたどり、2015年には総来場者数57万人、17万人/日と国内最大級のイベントになっている。ゲームショーの6.8万人/日、モーターショーの7.4万人/日と比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の成長が見込まれる。



# 成長戦略② アライアンスと自社、ゲームとライフサポートのバランスで新規タイトル増

新規タイトルの拡大を自社開発及びアライアンスを活用しさらなる成長を目指す

- オタク市場に向けたゲーム、ライフサポートサービスの新規タイトル拡大
- アライアンス部隊の増強と新規アライアンス案件の拡充



# 成長戦略③ AIを活かした独自新ジャンルの開拓

実用性、ゲーム性、AIを融合した独自新ジャンルで新規サービスを拡大

- ナビのエージェントAIサービスである『MAPPLUS +声優ナビ』、麻雀AIエンジンを使った麻雀ゲームなどの開発実績を有す
- 実用サービスやゲームなどの分野で、AIを活用した独自新ジャンルを開拓

### 実用性

自動車・歩行者に向けたルートガイド機能付き高性能ナビゲーション

### エージェントAI

利用シーンに応じて有名声優の演じる萌えキャラクターがかわいらしく音声でナビゲート



『MAPPLUS+ 声優ナビ』

### ゲーム性

麻雀とカードバトルを融合した新感覚麻雀ゲーム



『麻雀ヴィーナズバトル』

### 麻雀AI

麻雀AIエンジンを活用したゲーム『麻雀ヴィーナズバトル』



# 成長戦略④ 次世代モバイルデバイスで新規サービス展開

スマートフォンに続く次世代モバイルデバイスで新規ジャンル展開

- 将来はスマートフォン技術の進化によりウェアラブルデバイスやコネクテッドカーなど新しいタイプの次世代モバイルデバイスが出現
- 当社の幅広いサービスポートフォリオと長年の技術蓄積を生かして次世代モバイルデバイスで新規サービスを展開

## ウェアラブルデバイス

腕時計や眼鏡型のスマートデバイス。コンテンツ次第で大きなビジネスチャンスが期待される。



## コネクテッドカー

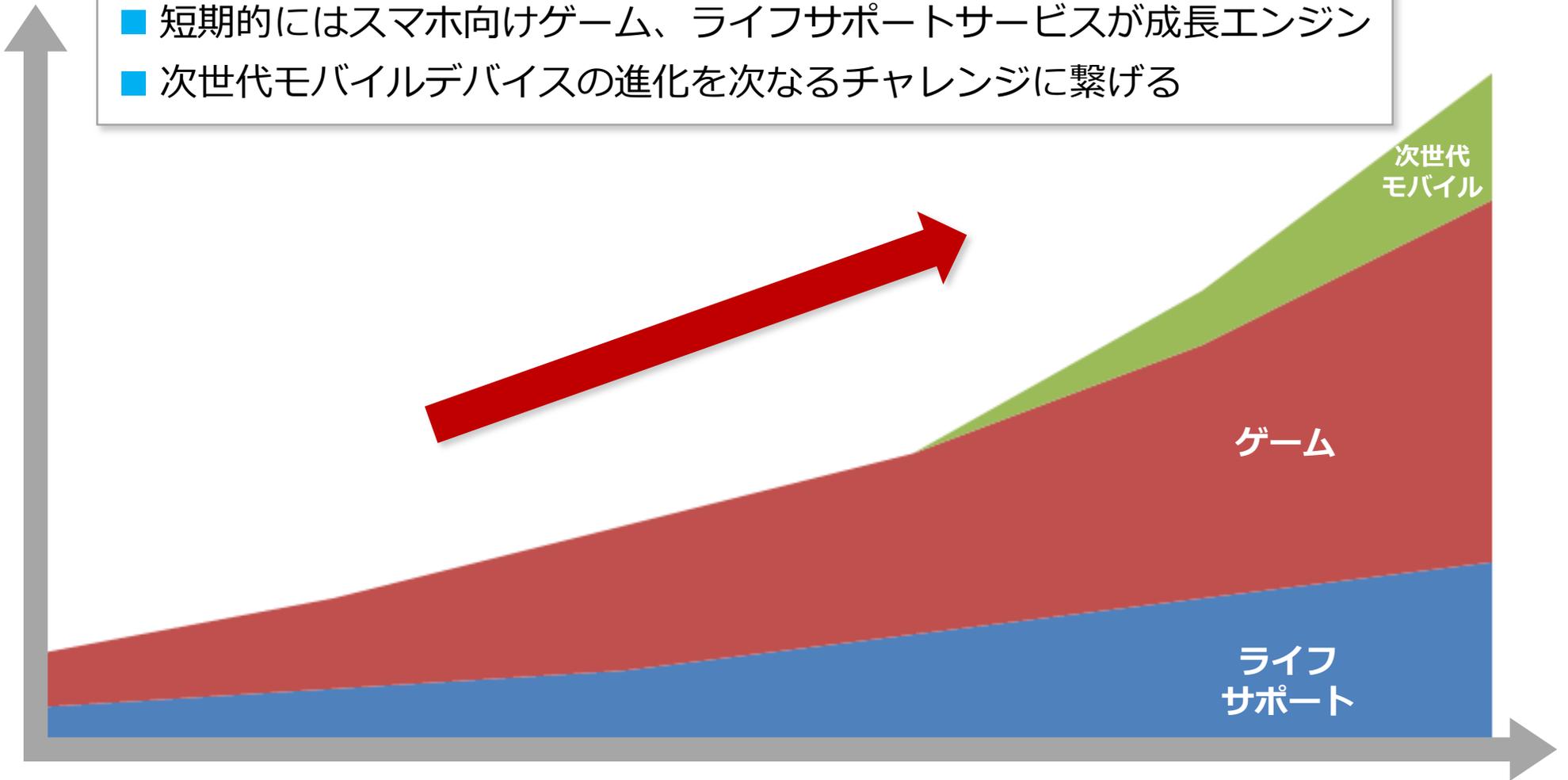
将来的に普及する無線インターネット通信を内蔵した自動車。大型ディスプレイへのコンテンツ提供などのビジネス拡大が期待される。



# 成長イメージ

モバイルサービスを深掘りした革新的サービスを生み出し続ける

- 短期的にはスマホ向けゲーム、ライフサポートサービスが成長エンジン
- 次世代モバイルデバイスの進化を次なるチャレンジに繋げる



※ 上記グラフは各サービスの将来イメージ図であり、会社が作成した事業計画に基づいたものではありません。

## 3. 補足資料

# 会社概要

## 概要

会社名：  
株式会社エディア

本店所在地：  
東京都千代田区一ツ橋2-4-3光文恒産ビル

設立年月日：  
1999年4月

事業内容：  
モバイルインターネットサービス事業

従業員数：  
64名（2016年3月1日現在）

## 経営陣



代表取締役社長 CEO 原尾正紀

九州大学工学部を卒業後、日産自動車に入社し自動車電話やナビゲーションなど自動車のIT分野の企画開発に従事する。1999年4月にモバイルコンテンツビジネスに大きな可能性を見出しエディアを創業。代表取締役就任。

1990年04月 日産自動車株式会社入社  
1999年04月 当社設立 代表取締役社長就任



取締役副社長 COO 田口 政実

筑波大学を卒業後、株式会社ナムコに入社しゲームマーケティングに従事。2002年5月にエディアに入社し、現在はCOOとして戦略立案やマネジメントを担当。

1997年04月 株式会社ナムコ(現株式会社バンダイナムコエンターテインメント)入社  
2002年05月 当社入社  
2007年05月 当社 取締役 事業本部長就任  
2012年05月 当社 取締役副社長就任



取締役 CFO 賀島 義成

上場企業にて単体決算・連結決算・開示資料作成・監査法人対応等の経理業務に従事。2007年4月にエディアに入社後、経理部長として決算早期化、IPO準備、内部統制構築、ERPシステム導入等を行う。

2002年04月 ニイウス コー株式会社入社  
2007年04月 当社入社 経理部長就任  
2011年05月 当社 取締役管理部長就任



社外取締役 坂本 剛

九州大学工学部を卒業後、リコーに入社し生産システム開発などを行う。その後九州大学知的財産本部、株式会社産学連携機構九州を経て大学発ベンチャー支援VCのQBキャピタルを立ち上げ代表に就任。九州大学客員教授。2016年5月よりエディア社外取締役に就任。

## モバイルメディアの進化と共に、私たちも成長し続けています

フィーチャーフォン全盛期  
(1999年～2009年)

ライフサポートサービスを基軸として強固な収益基盤を築く。

モバイル転換期  
(2010年～2013年)

新たにゲーム事業に参入すると同時にフィーチャーフォンからスマートフォンサービスへの事業転換。

スマートフォン成長期  
(2013年～)

独自のアライアンスビジネスモデルを構築し、スマートフォン向けゲームとライフサポートサービスで急成長。

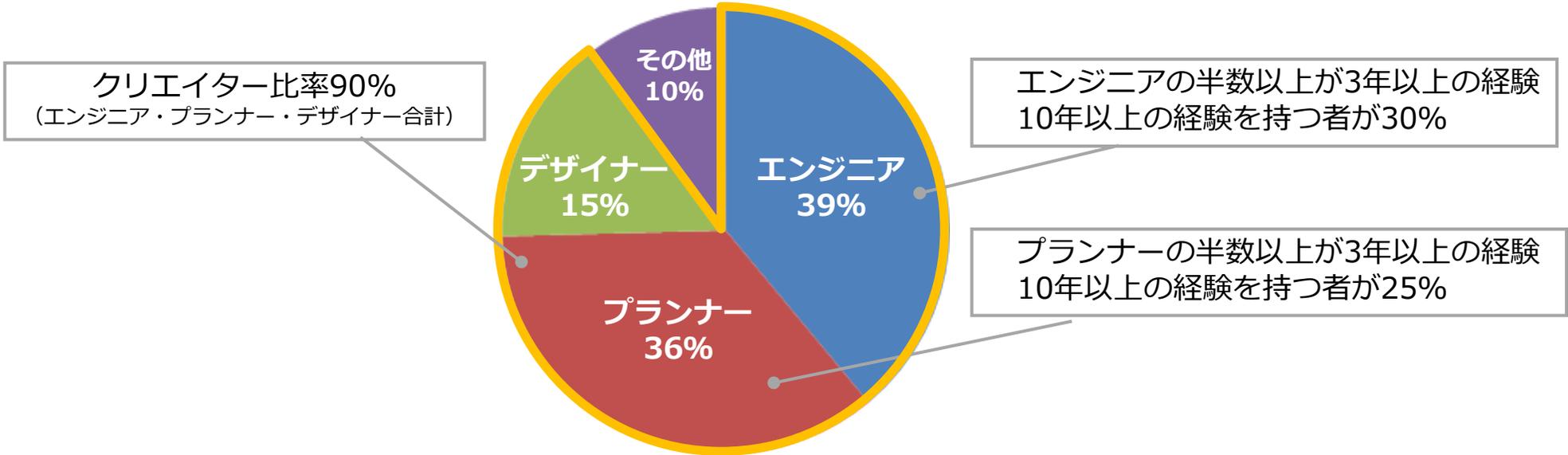


# 人材・技術資産

独自のサービス・技術を支える人材と技術資産を保有

■ 社員の90%以上がクリエイター

■ ベテラン社員が多数在籍



■ 豊富な技術資産を保有

- 麻雀ゲームエンジン
- リアルタイムマルチプレイゲームエンジン
- 声優ナビエンジン
- ナビゲーションエンジン
- KPI管理ツール
- 各種プラットフォーム課金モジュール
- モバイルコンテンツフレームワーク
- 地図データオーサリングツール

# ゲームサービス

麻雀、萌え系などオタク市場に向けたゲームを8タイトルラインナップ  
アライアンスと自社の2つのビジネスモデル

## ゲームサービス例

### アライアンス ビジネス



#### マジアコネクト

パートナー 藤商事

- ジャンル：RPG
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成28年3月リリース

「魔法少女」をコンセプトにした、マルチプレイ対応のリアルタイムRPGです。

- 豪華声優陣がキャラ音声にラインナップ
- 著名作家陣が書き下ろしたオリジナルストーリー



#### アドヴェントガール

パートナー 藤商事

- ジャンル：麻雀RPG
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成28年夏頃予定

孫権や曹操、劉備などの武将たちが、未裔である可愛い少女たちとして再来し、壮絶な麻雀バトルを繰り広げる！

- 麻雀初心者も玄人も楽しめる新感覚麻雀
- 人気声優陣が集結



### 自社 ビジネス



#### 魔雀ヴィーナスバトル

- ジャンル：RPG・カジノ
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成25年7月

麻雀とカードバトルを融合した新感覚「麻雀RPG」です。

- 育成したキャラクター牌で麻雀バトル
- 和了で攻撃力アップ



#### ヴィーナス+ブレイド

- ジャンル：RPG・カード
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay  
・GREE・dゲーム他
- 配信開始日：平成23年7月

武器を美少女で擬人化したカードバトルゲームです。

- キャラクター数は約1500体！
- 声優ボイス付カード



# ライフサポートサービス

ライフスタイルを楽しくするテーマ特化サービスを約30タイトルラインナップ  
 実用性にゲーム性をミックスした融合ジャンルで新規ジャンルを開拓  
 アライアンスと自社の2つのビジネスモデル

## アライアンス ビジネス

### 融合ジャンル例



**MAPPLUS+声優ナビ**  
 パートナー 各アニメ

- ジャンル：地図・ナビゲーション
- 配信先：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成26年11月

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。

- 豪華声優が案内音声にラインナップ
- 人気アニメとのタイアップ



よく聞け。あと100m先、左方向だ。一気に豊み掛ける!

### ライフサポート例



**超速ロトナンバーズ**  
 パートナー 主婦の友インフォス

- ジャンル：ファイナンス
- 配信先：auスマートパス・dmenu他
- 配信開始日：平成17年7月

ロト・ナンバーズの当選速報や予測数字の解析などの情報サイトです。

- 月刊誌「ロト・ナンバーズ超的魔法」と連動



### ソリューション例

**PRO MAPPLUS** 車両管理システム

ジャンル：車両管理システム  
 提供形態：スマホアプリ+管理用ウェブ



## 自社 ビジネス



**萌えテレ**

- ジャンル：天気
- 配信先：Appstore・Googleplay他
- 配信開始日：平成23年5月

萌えキャラが声優ボイスでお知らせしてくれる天気アプリです。

- 豪華声優が案内音声にラインナップ



こんにちは！今日の天気をお知らせしますね



**超らーめんナビ**

- ジャンル：グルメ
- 対応端末：ドコモスゴ得・dmenu他
- 配信開始日：平成12年11月

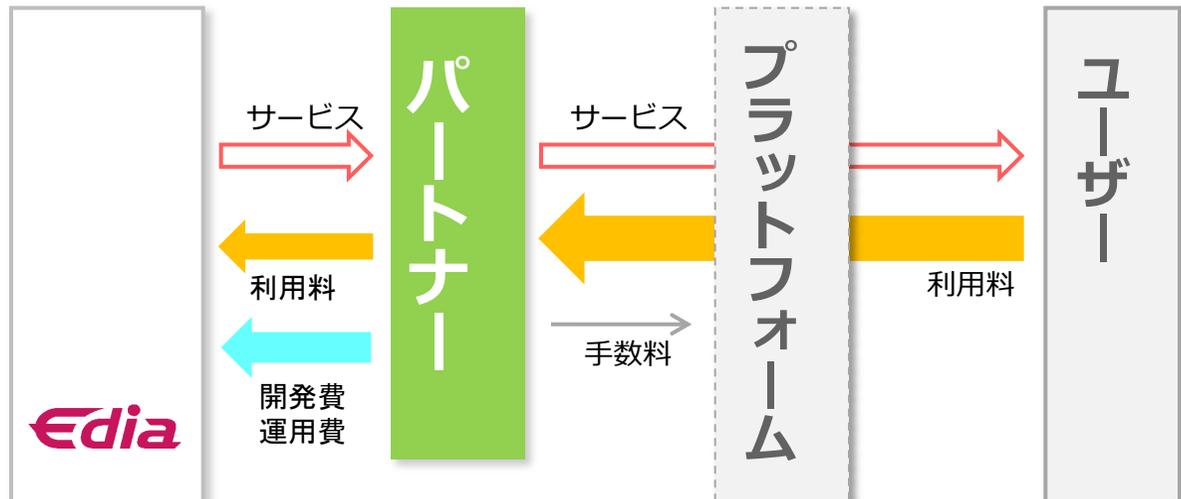
全国約3万件のラーメン店情報を集めた情報サイトです。

- 実食レビューや口コミ満載
- 16年目の老舗ラーメンサイト



## アライアンスビジネス

パートナーと開発費・運用費を供出し収益をレベニューシェアするビジネスモデル



## 自社ビジネス

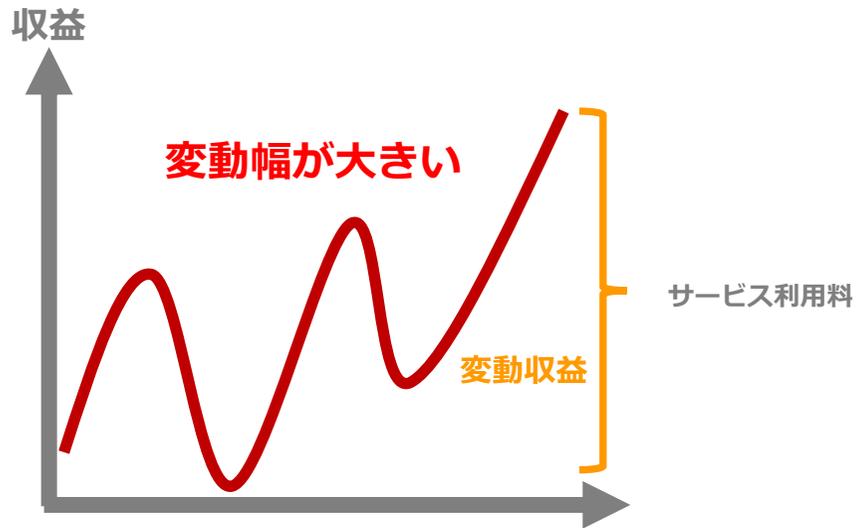
自社単独でサービス運営するビジネスモデル



# 事業構造 安定成長を生み出す仕組み

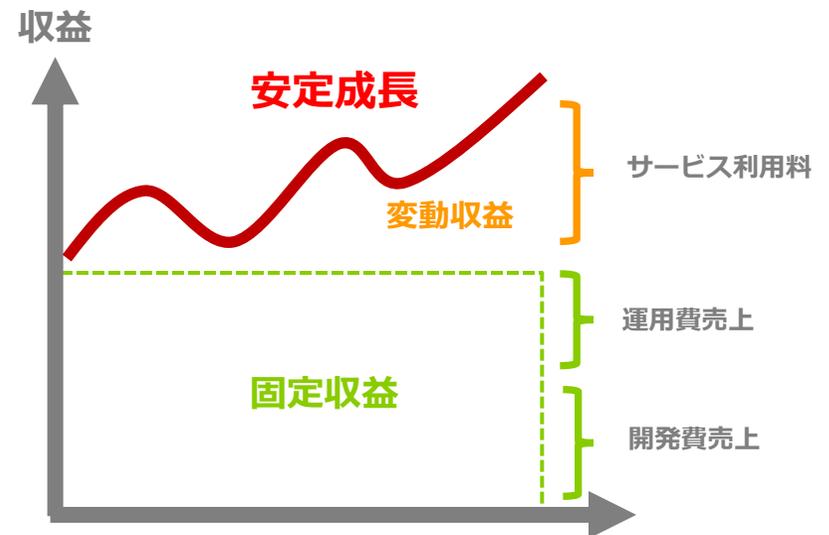
自社ビジネスとアライアンスビジネスの組み合わせにより、  
変動収益のみでなく固定収益も確保することで、  
盤石な収益基盤の上でさらなる成長を実現

自社のみの業績パターン



- タイトルの成否次第で大きく収益が変動する

自社+アライアンスの業績パターン



- タイトルの成否に収益が左右されづらい
- パートナーの強みを活かすことで成功確率を上げられる

# 本資料の取扱いについて

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。