



SMART MEDIA COMPANY

2017年2月期 第3四半期  
**決算説明資料**

**株式会社エディア**

証券コード：3935

2017年1月12日

# 1. エグゼクティブサマリ

## 2. 決算概要

## 3. サービス状況

## 4. 今後の方針

## 5. 補足資料

## 総 括

- 第3四半期売上 336百万円（前四半期比+7.9%、前年同期比+0.9%）
- 第3四半期営業利益 45百万円（前四半期比+52百万円、前年同期比△34.4%）
- 第3四半期累計売上1,075百万円（前年同期比+14.5%）
- 第3四半期累計営業利益63百万円（前年同期比△48.3%）
- 新規ゲームタイトルのリリースにより増収増益、前四半期に不採算ゲームタイトルを減損したことで売上原価が減少し、前四半期比で利益水準が改善

## ゲーム事業

- 10月に新規ゲームタイトル『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY -』をリリースし、累計100万ダウンロードを突破(2016年11月28日現在)

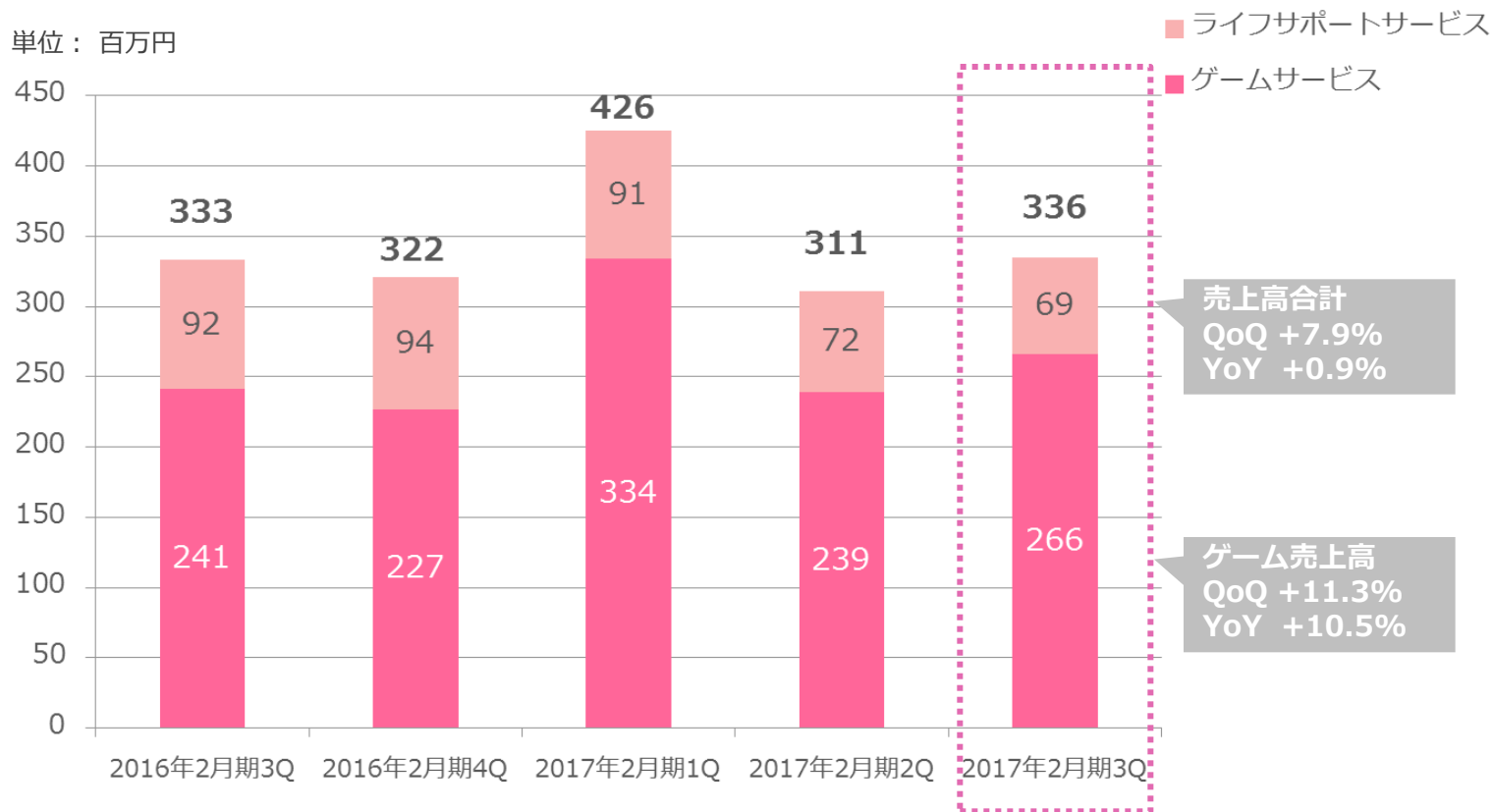
## ライフサポート事業

- 『MAPPLUS+ 声優ナビ』に新規コンテンツを投入
- 位置情報系新サービスの開発中、今後複数リリース予定

1. エグゼクティブサマリ
- 2. 決算概要**
3. サービス状況
4. 今後の方針
5. 補足資料

## 売上高推移

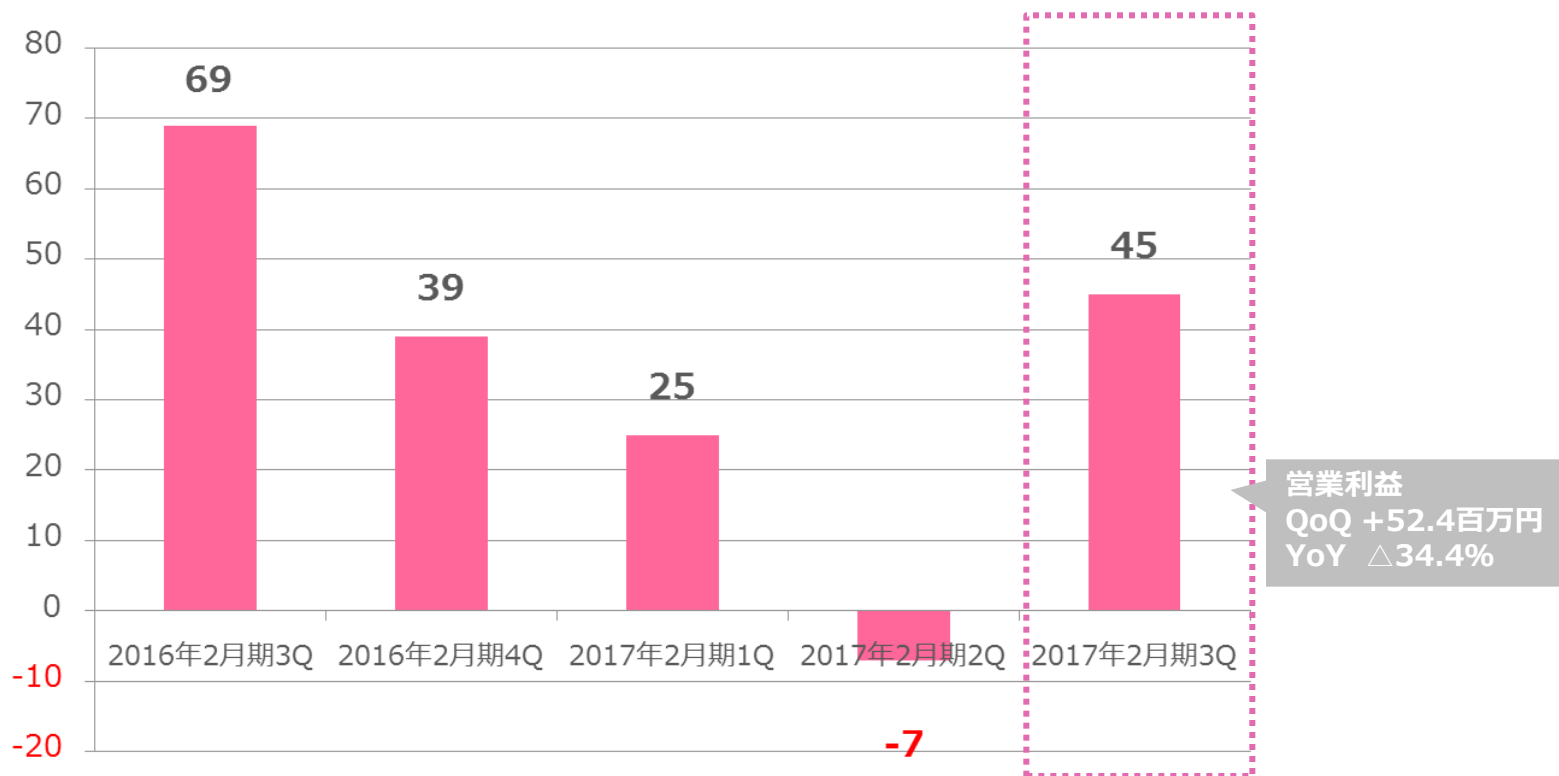
- 新規ゲームタイトル『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY -』を10月にリリースし、ゲームサービスは売上高266百万円（前四半期比+11.3%、前年同期比+10.5%）、全社は売上高336百万円（前四半期比+7.9%、前年同期比+0.9%）と増収



## 営業利益推移

- 新規ゲームタイトルが利益貢献し、前四半期比で52.4百万円の増益（前年同期比△34.4%）

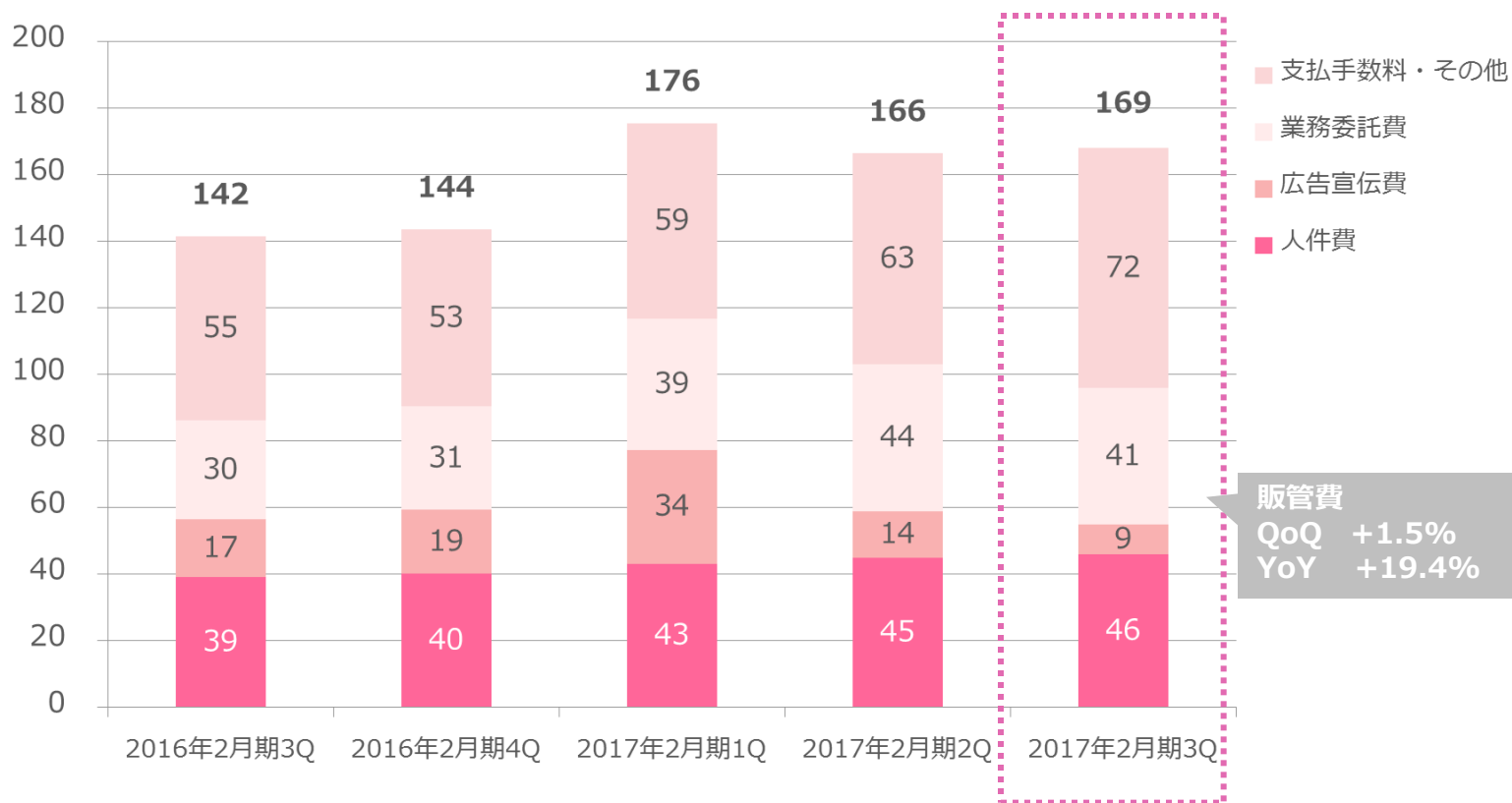
単位：百万円



## 販管費推移

- 新規ゲームタイトルのリリースによりプラットフォームへの支払手数料が増加するも、業務委託費と広告宣伝費を抑制しトータル169百万円と四半期比ではほぼ横ばい（前四半期比+1.5%、前年同期比+19.4%）

単位：百万円



## 第3四半期損益計算書

- 新規ゲームタイトルのリリースにより売上高336百万円（前四半期比＋7.9%）と増収、前四半期に不採算ゲームタイトルを減損したことで売上原価が121百万円（前四半期比△20.2%）と減少し、利益水準が改善

単位：百万円

	2017年2月期3Q	2017年2月期2Q	前四半期比	2016年2月期3Q	前年同期比
売上高	336	311	+7.9%	333	+0.9%
売上原価	121	152	△ 20.2%	122	△ 0.9%
売上総利益	214	159	+34.8%	210	+2.0%
売上総利益率	63.8%	51.1%	+24.9%	63.1%	+1.1%
販売管理費	169	166	+1.8%	141	+19.7%
営業利益	45	-7	-	69	△ 34.4%
営業利益率	+13.5%	-2.3%	-	20.7%	△ 34.8%
経常利益	43	-7	-	68	△ 36.0%
税前利益	43	-70	-	68	△ 36.0%
四半期純利益	38	-70	-	63	△ 38.7%



## 第3四半期貸借対照表

- 今後の成長を見据えた新規事業投資のため300百万円の借入を行い、総資産は1,221百万円（前四半期比+30.7%、前年同期+81.4%）と増加

単位：百万円

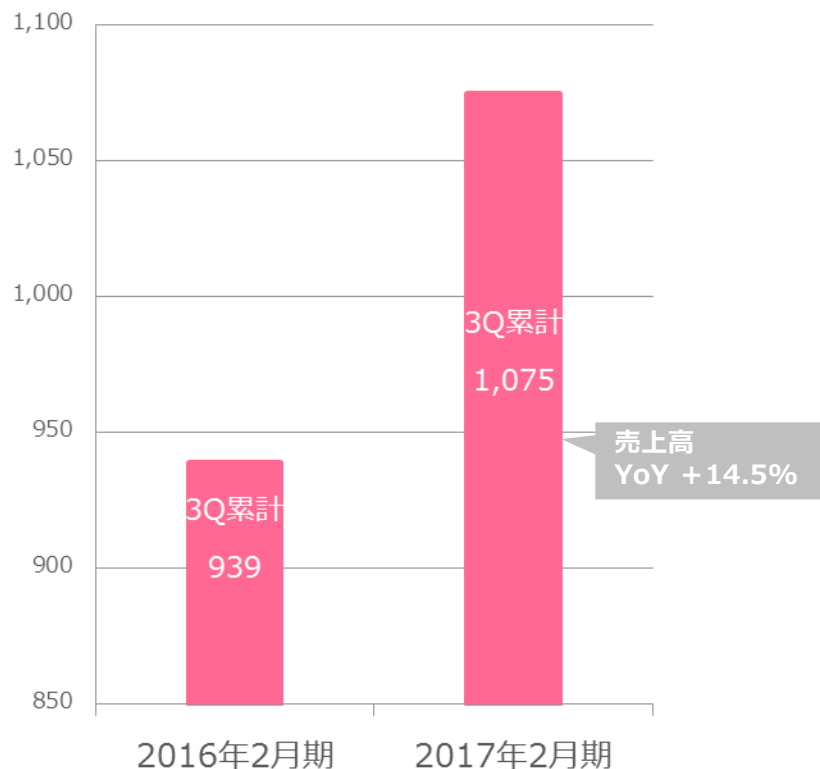
	2017年2月期3Q	2017年2月期2Q	前四半期比	2016年2月期3Q	前年同期比
流動資産	1,075	809	+32.9%	496	+116.7%
うち現金及び預金	826	549	+50.4%	275	+199.7%
固定資産	146	125	+16.4%	177	△ 17.5%
総資産	1,221	934	+30.7%	673	+81.4%
流動負債	295	224	+32.0%	217	+35.9%
固定負債	193	19	+896.4%	49	+290.2%
純資産	732	691	+5.9%	406	+80.3%
負債・純資産合計	1,221	934	+30.7%	673	+81.4%

## 第3四半期累計売上利益

- 当第3四半期累計期間の売上高は1,075百万円（前年同期比+14.5%）と増収も、同累計期間の営業利益は63百万円（前年同期比△48.3%）と減益

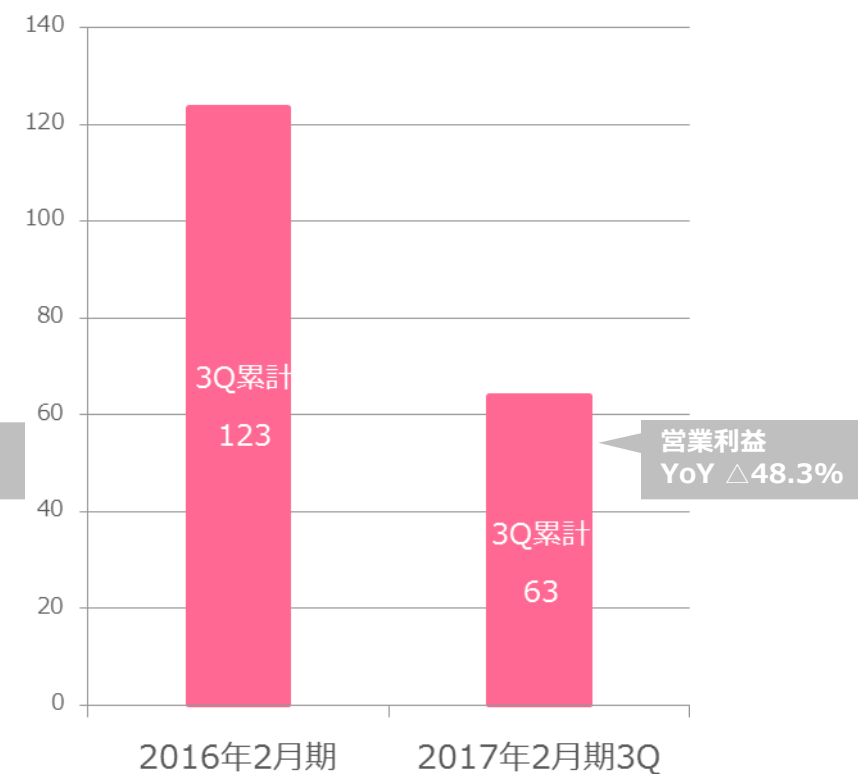
売上高推移

単位：百万円



営業利益推移

単位：百万円

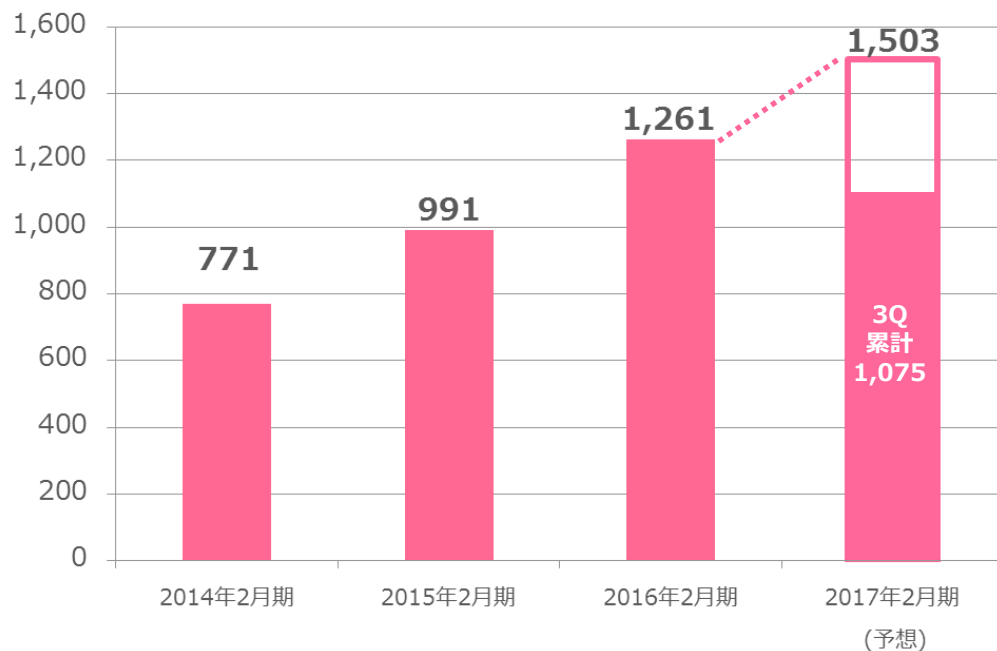


## 今期の業績予想

- 今期売上高予測1,503百万円（前年比+19.2%）は据え置き
- 営業利益は第3四半期累計で63百万円の実績も、第4四半期は新規案件への積極投資を行い、通期業績予想は据え置きの45百万円

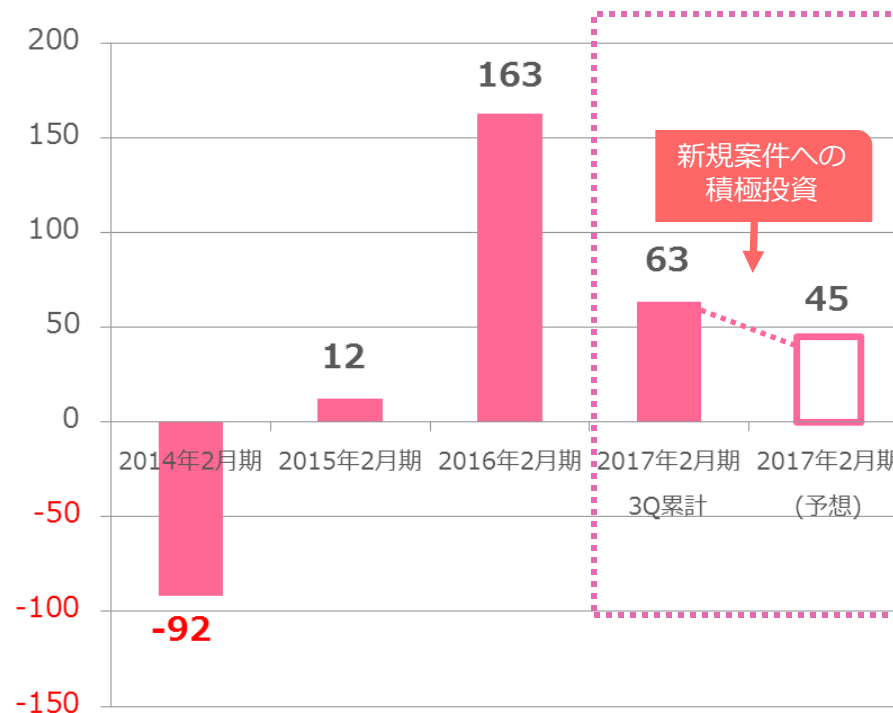
### 売上高推移

単位：百万円



### 営業利益推移

単位：百万円



1. エグゼクティブサマリ
2. 決算概要
- 3. サービス状況**
4. 今後の方針
5. 補足資料

## 新規タイトル

- 『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』 2016年10月5日リリース



累計100万ダウンロードを突破 (2016年11月28日現在)

## 新規タイトル

### ■ 『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY -』 ゲーム概要



- 2016年1月から3月までテレビ放映をしていた大人気アニメ『蒼の彼方のフォーリズム』のスマートフォン向けカードバトルゲーム
- 全国各地から集まる女の子達を育てて、自分だけのオリジナルチームを作ってクエストやユーザーバトルを行う
- 原作に登場するキャラクターはもちろん、本ゲームオリジナルのキャラクターも多数登場
- 原作にはないオリジナルのボイス付きシナリオがあり、キャラクターごとに新たな展開が発生

## 主カタイトル

### MAIN TOPICS

- 『ヴィーナス+ブレイド』
  - 累計会員数が80万人を突破（2016年11月25日現在）



- 『麻雀ヴィーナスバトル』
  - 継続的にイベントを施策するなど長期利用を目指した運営を行い、堅調に推移



## 主カサービス

### MAIN TOPICS

- 『MAPLUS+』 声優ナビ
  - 2016年9月23日に「ラブライブ！」の大人気声優・久保ユリカさんが演じる新キャラクター「キャサリン・ニューウェイ」キャラチェンジセットの提供
  - 『MAPLUS+』登場キャラクター「セナ」役の人気声優・徳井青空がパーソナリティを務めるニコニコ生放送番組「MAPLUS+生放送 徳井青空のそらまるナビ」にて連動企画を実施





## 新規サービス

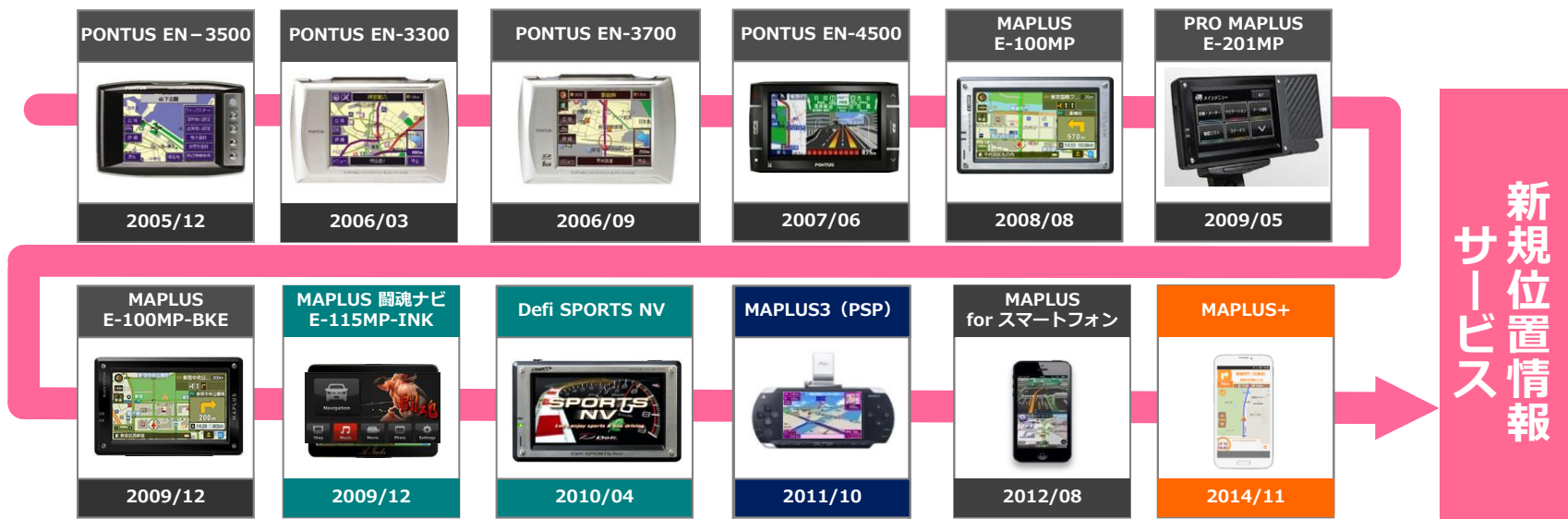
- 『位置情報系新サービス』 今後続々とリリース予定



- 『MAPLUS+』新プロジェクト始動
- 当社がカーナビ開発などで長年培ってきた位置情報技術を活用した新サービスを複数開発中
- 自社サービスとアライアンスサービスそれぞれで展開予定
- 今後継続的に新サービス創出に向けた積極投資を行う予定

## エディアの位置情報技術①

- 2005年、日本で初めてとなるSDカードポータブルナビをヒュンダイ・オートネット社と共同開発し販売
- その後様々な新機能を搭載したポータブルナビや、携帯電話、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」を展開
- 現在はスマートフォン向けにナビアプリを提供



## エディアの位置情報技術②

### ■ 「MAPLUSポータブルナビ」シリーズについて

- 2006年12月14日に「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」発売
- PSPソフトの教育・データベースソフトとしては異例のヒット作
- 一般的なカーナビとは異なり、案内の音声を切り替えが可能
- 自車アイコンやメニューなどをアニメーションのキャラクターに変更することができる独自のキャラチェンジ機能がユーザーに支持される



**PSPソフトシリーズ  
販売累計25万本以上!!**



**MAPLUS ポータブルナビ**  
発売日2006年12月14日  
希望小売価格：通常版7,140円

**MAPLUS ポータブルナビ2**  
発売日：2007年12月20日  
希望小売価格：7,900円

**MAPLUS ポータブルナビ3**  
発売日：2011年10月13日  
希望小売価格：7,800円

対応機種：プレイステーション・ポータブル  
ジャンル：ナビゲーション  
CERO：教育・データベース

### ▼声優ナビ・キセカ工実績



## エディアの位置情報技術③

### ■ スマートフォン向けナビアプリ「MAPPLUS+声優ナビ」について

- 2014年11月にリリース
- 最大の特徴はカーナビの案内音声とデザインを変更することが出来る「キャラチェンジ」機能
- ナビは基本無料で、好きなキャラを有料で購入する、ナビでは初のアイテム課金モデルを実現

#### ▼キャラクター一例



オリジナルキャラ セナ (思考AI) CV.徳井青空さん

- 主な出演作品
- ・ラブライブ! (矢澤にこ)
- ・ご注文はうさぎですか? (条河麻耶)
- ・探偵オペラ ミルキィホームズ (譲崎ネロ)



オリジナルキャラ ラティ (思考AI) CV.釘宮理恵さん

- 主な出演作品
- ・鋼の錬金術師 (アルフォンス・エルリック)
- ・銀魂 (神楽)
- ・灼眼のシャナ (シャナ)
- ・ゼロの使い魔 (ルイズ)



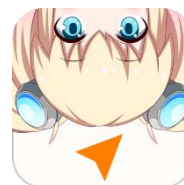
オリジナルキャラ 豊田恵 CV.南條愛乃さん

- 主な出演作品
- ・ラブライブ! (絢瀬絵里)
- ・バカとテストと召喚獣 (工藤愛子)
- ・みなみけ たいま (ミュキ)



オリジナルキャラ 本田唯 CV.上坂すみれさん

- 主な出演作品
- ・艦隊これくしょん -艦これ- (吹雪、蒼龍、飛龍)
- ・中二病でも恋がしたい!戀 (凸守早苗)
- ・パパのいうことを聞きなさい! (小鳥遊空)



累計20万  
ダウンロード  
突破!

# MAPPLUS+



キャラチェンジ

1. エグゼクティブサマリ
2. 決算概要
3. サービス状況
- 4. 今後の方針**
5. 補足資料

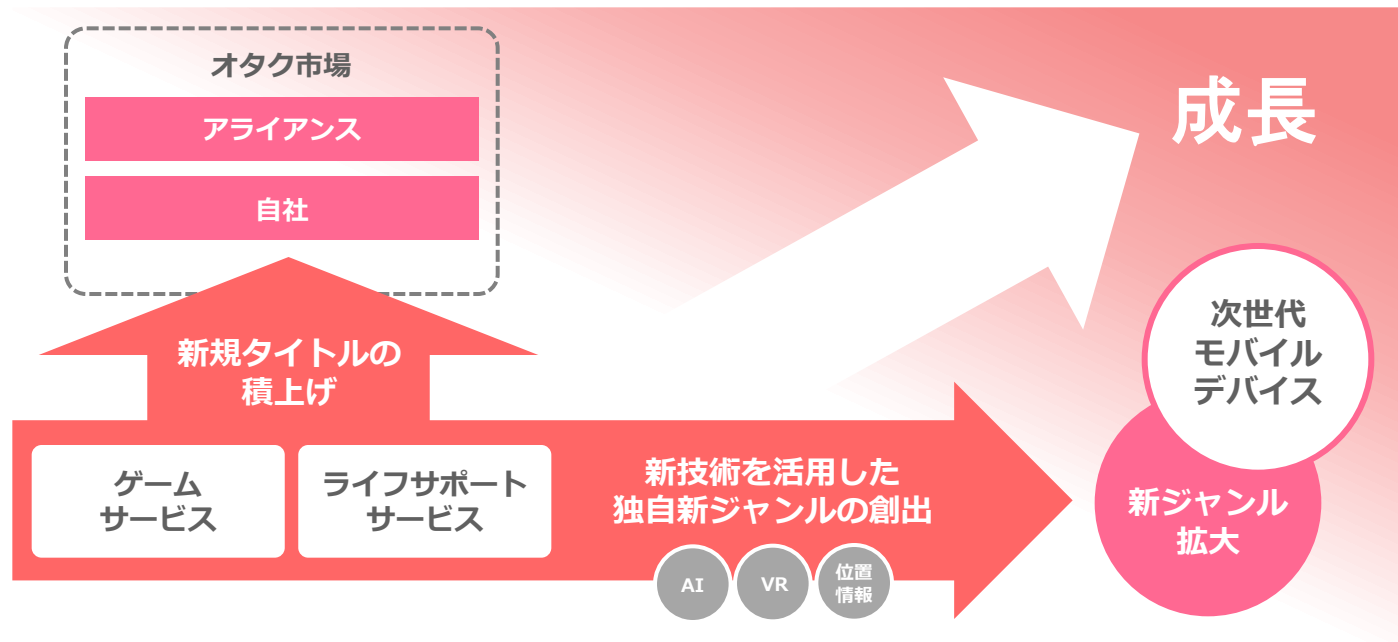
## 4つの施策

① 成長市場であるオタク市場へのフォーカス

③ 位置情報、AIなど新技術を活用した独自新ジャンルの拡充

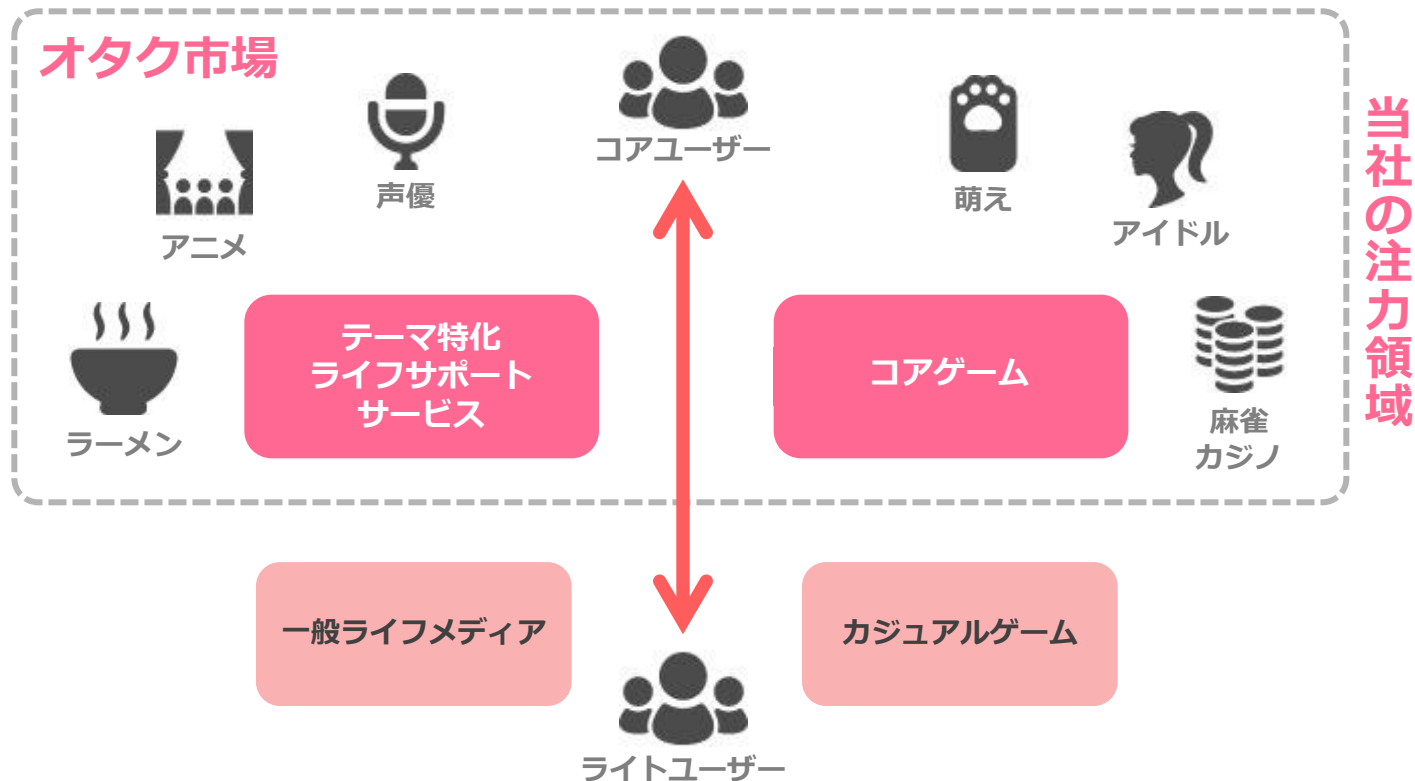
② アライアンスと自社、ゲームとライフサポートのバランスで新規タイトル増

④ 次世代モバイルデバイスで新規サービス展開



## 成長市場であるオタク市場へのフォーカス

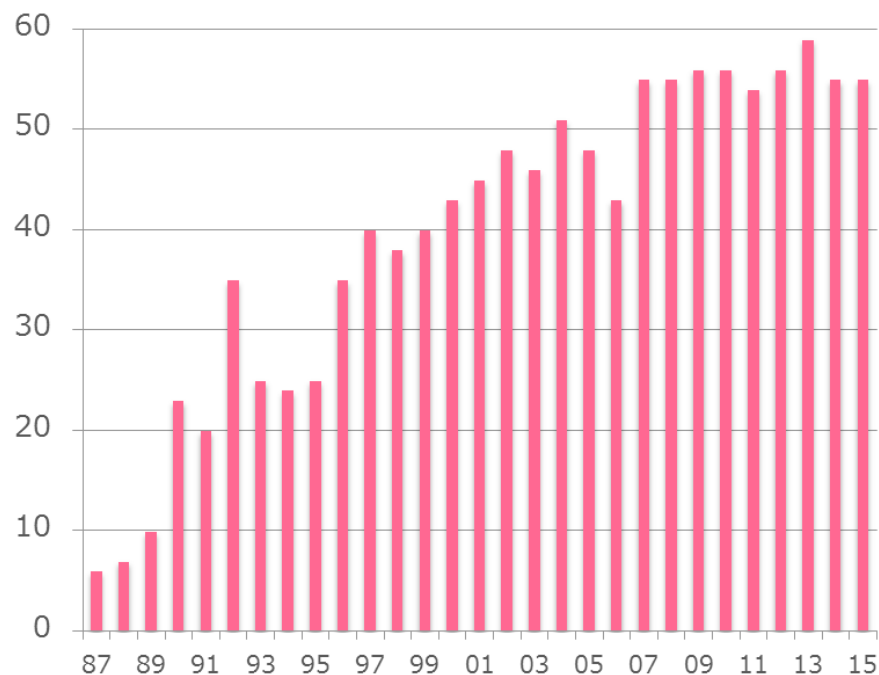
- オタク市場向けサービスに特化し新規タイトルの成功確率を向上
  - ARPU(客単価)が高いため少ないユーザー数のタイトルでも収益を生み出しやすい
  - 特定のジャンルに集中することでファンを一括囲い込み集客効率を最大化
  - 競合が少なく先行者メリットが利きやすいため安定的なポジションを確保



## 成長市場であるオタク市場へのフォーカス

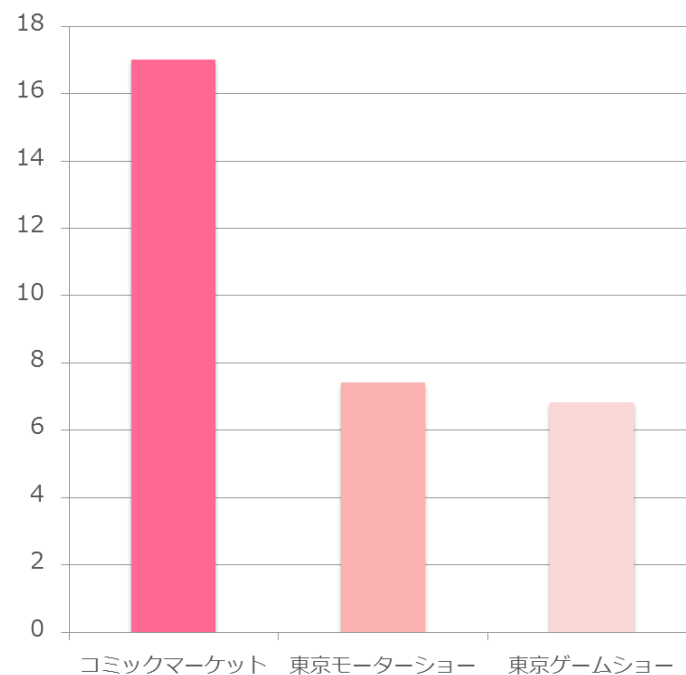
- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加の一途をたどり、2015年には総来場者数57万人、17万人/日と国内最大級のイベントになっている
- ゲームショーの6.8万人/日、モーターショーの7.4万人/日と比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の成長が見込まれる

(万人) コミックマーケット (8月)の 来場者数推移



(西暦)

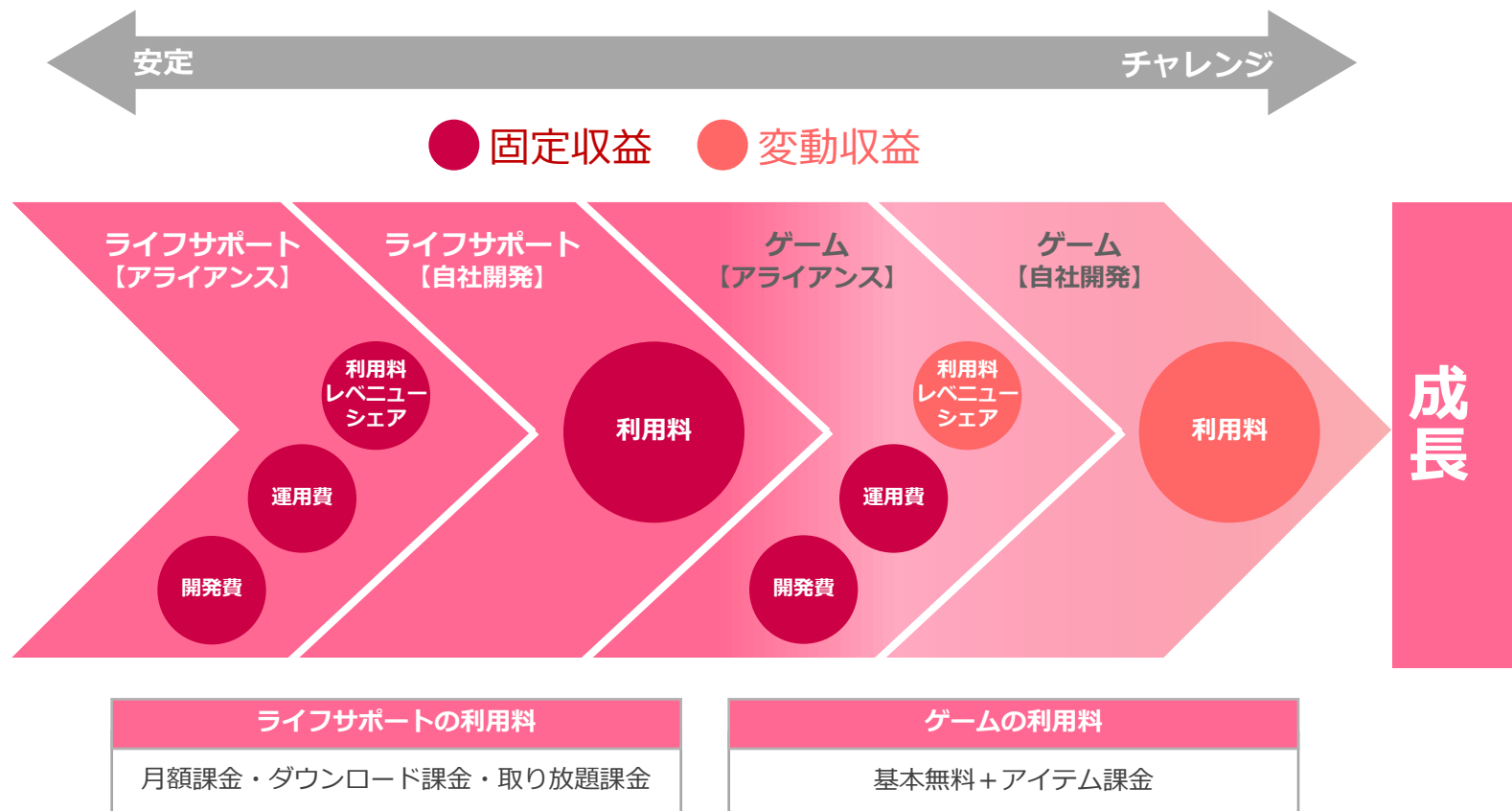
(万人) 一日あたりの来場者数(2015年)





## 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
  - 開発体制の増強と新規アライアンス案件の拡充



### 位置情報、AIなど新技術を活用した独自新ジャンルの拡充

- **新技術**とエンターティメントの融合でサービスを拡大
- 位置情報とエージェントAIサービスの融合『MAPLUS +声優ナビ』、麻雀AIエンジンを使った美少女麻雀ゲームなどの開発実績を有す
- ライフサポートやゲームなどの分野で、**位置情報、AIなどの新技術開発**を加速する



### 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サービス展開
- 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。



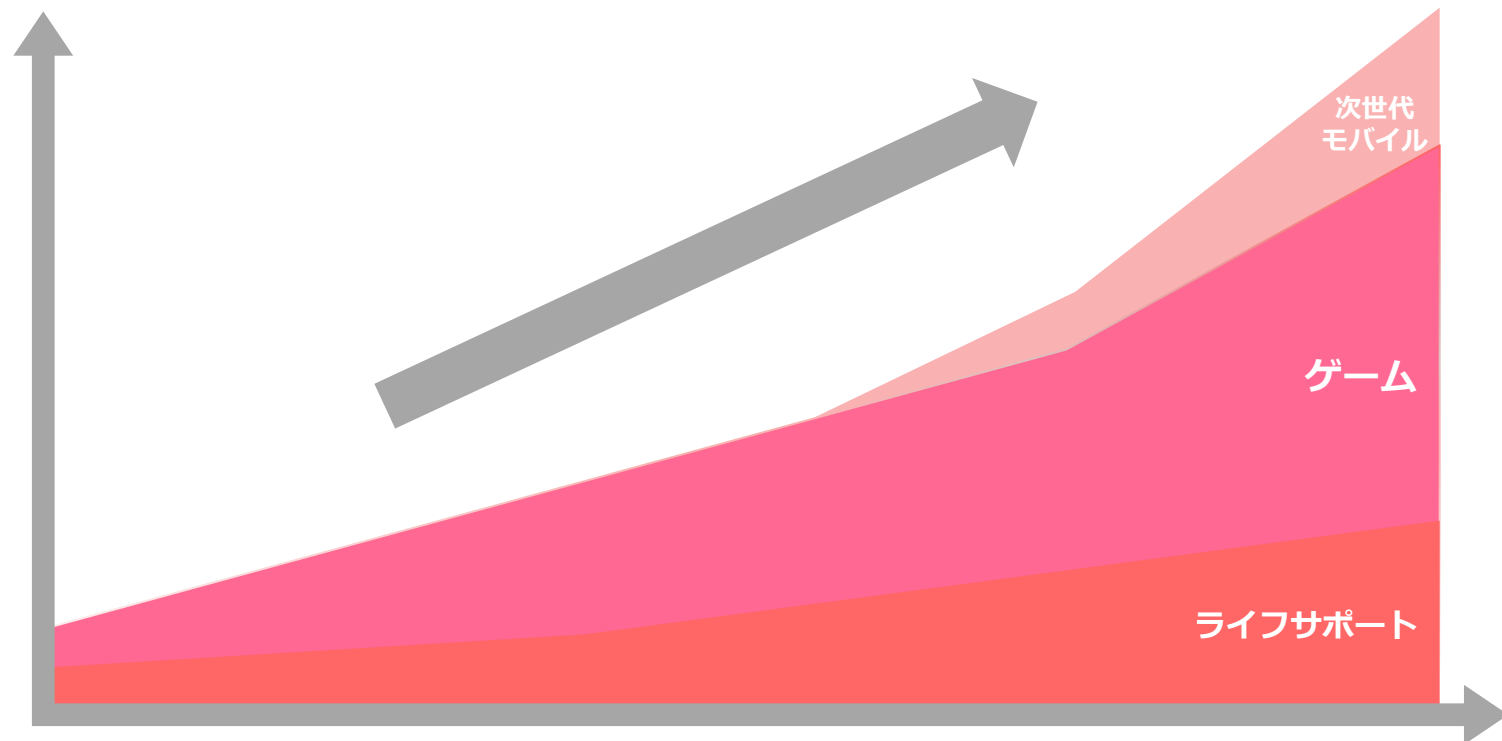
#### コネクテッドカー

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。

1. エグゼクティブサマリ
2. 決算概要
3. サービス状況
4. 今後の方針
- 5. 補足資料**

## 会社情報

### ■ 会社概要

- 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： ゲームサービス事業、ライフサポートサービス事業
- 従業員数： 76名（2016年11月末現在）

### ■ 役員紹介



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 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、CFOとしてIPO準備、内部統制構築、ERPシステム導入、経営企画等を行う。

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

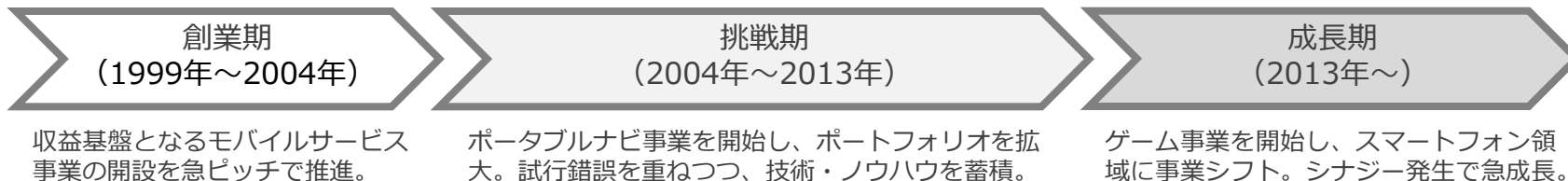


社外取締役 坂本 剛

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。その後株式会社産学連携機構九州の代表取締役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、同年九州大学客員教授に就任。2016年5月よりエディア社外取締役に就任。

## 沿革

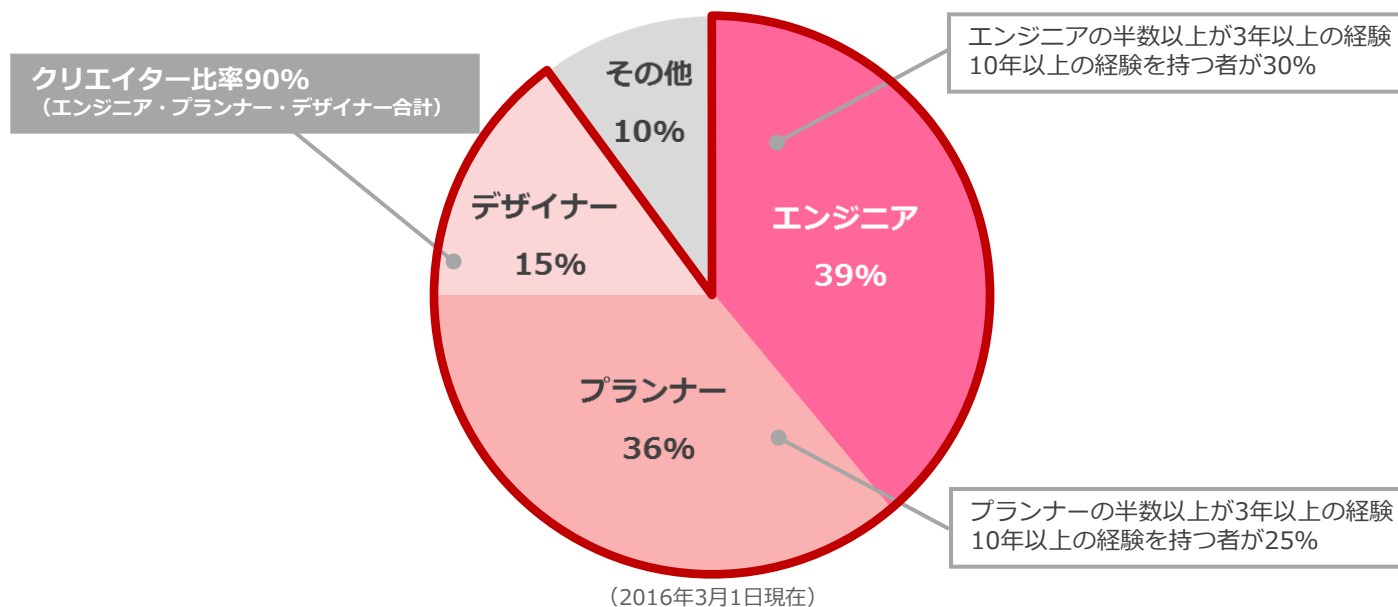
### ■ モバイルメディアの進化と共に、私たちも成長し続けています



## 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7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

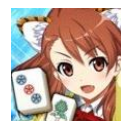
蒼の彼方のフォーリズム  
ETERNAL SKY

パートナー aokana-ES

- ジャンル：カードバトル アドベンチャー
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：2016年10月

大人気ゲーム・アニメ「蒼の彼方のフォーリズム」のスマートフォンゲームです。

- ・ フライングサーカスを再現した白熱のバトル
- ・ 豪華なキャラが繰り広げる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：2016年7月

三国志の武将たちが、可愛い少女となって再帰する麻雀バトルゲームです。

- ・ 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：2013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・カードバトル
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay  
・ GREE・dゲーム他
- 配信開始日：2011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

### ライフサポート例

### ナビゲーション例

アライアンスビジネス



#### 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・ナンバーズ超的中法」と連動



#### 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



#### 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



#### MAPLUS+声優ナビ

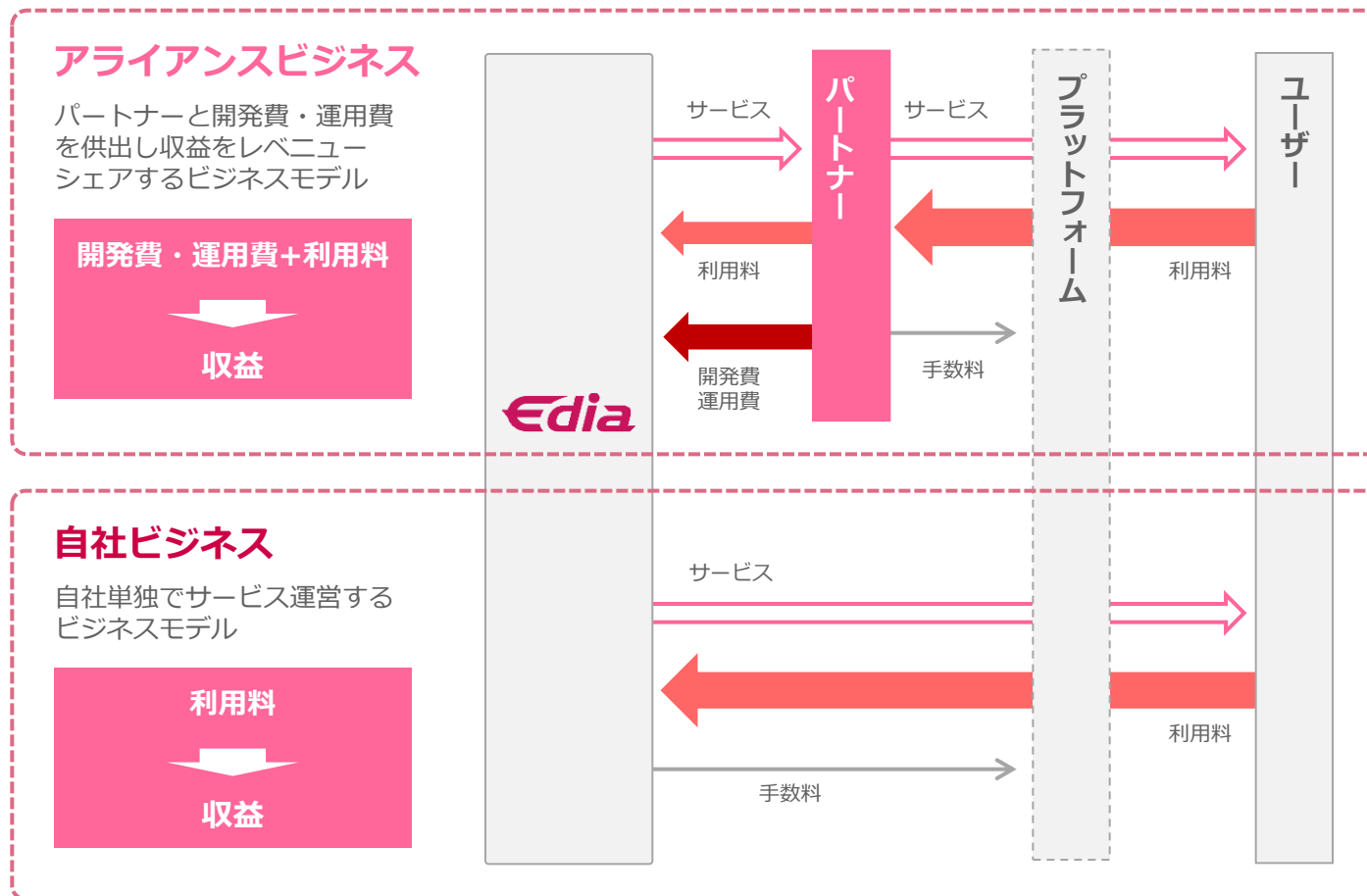
- ジャンル：地図・ナビゲーション
- 配信先：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成26年11月

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



## 事業構造（ビジネスモデル）



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。