

The logo for Edia, featuring the word "Edia" in a stylized, italicized red font. The letter "E" is unique, with a horizontal line extending from its top left corner.

SMART MEDIA COMPANY

2019年2月期通期 決算説明資料

株式会社エディア
証券コード：3935
2019年4月12日

2019年2月期トピックス

決算概要

今後の成長戦略

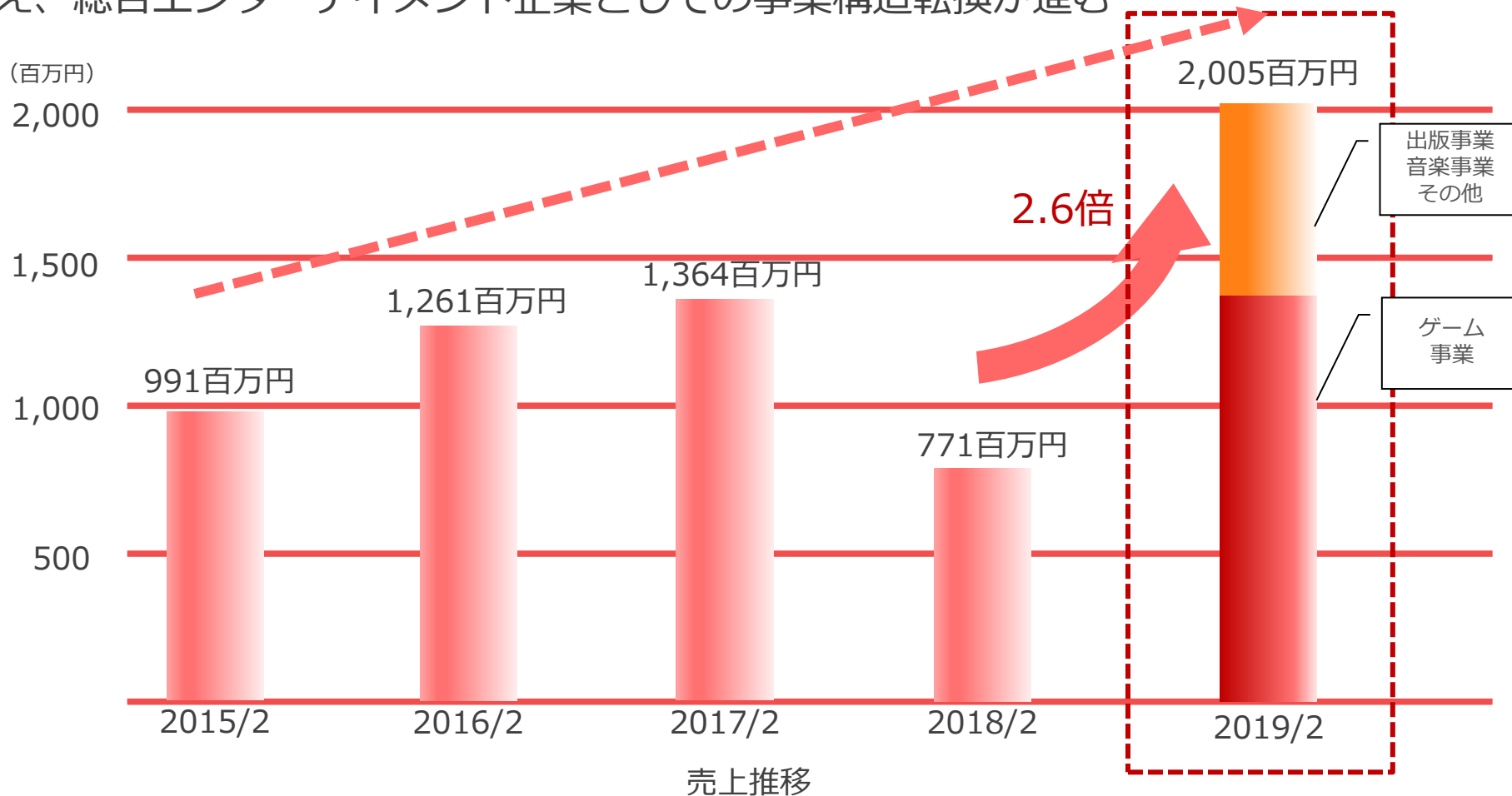
2020年2月期について

参考資料

2019年2月期トピックス

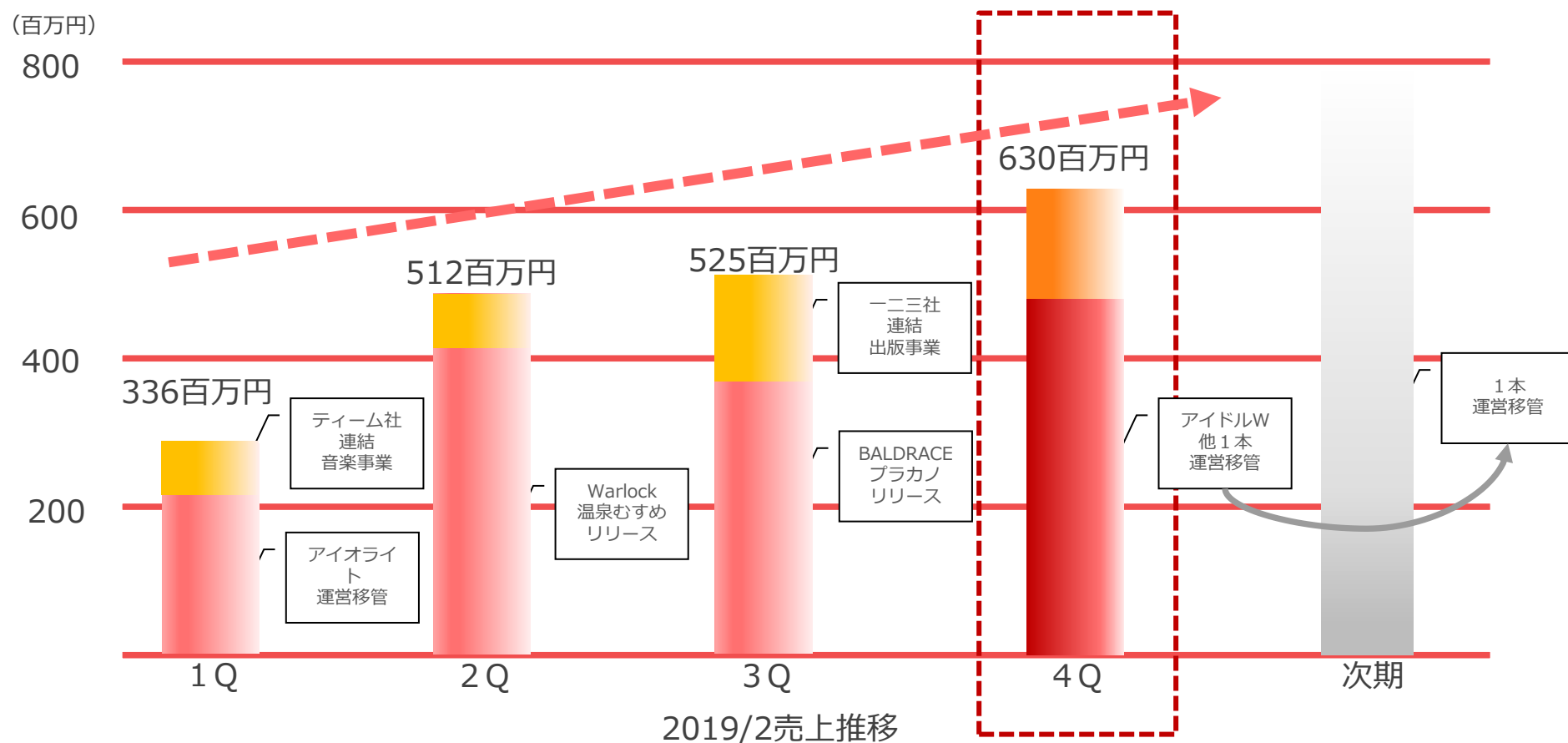
■ 通期売上

- 運営タイトル増加により昨年度の売上減少から回復し再度売上成長軌道に！
- 前期比2.6倍で過去最高売上を更新
- ティーム社、一三三社のM&Aにより、ゲーム以外の事業比率（音楽・出版等）も増え、総合エンターテインメント企業としての事業構造転換が進む



■ 4Q売上

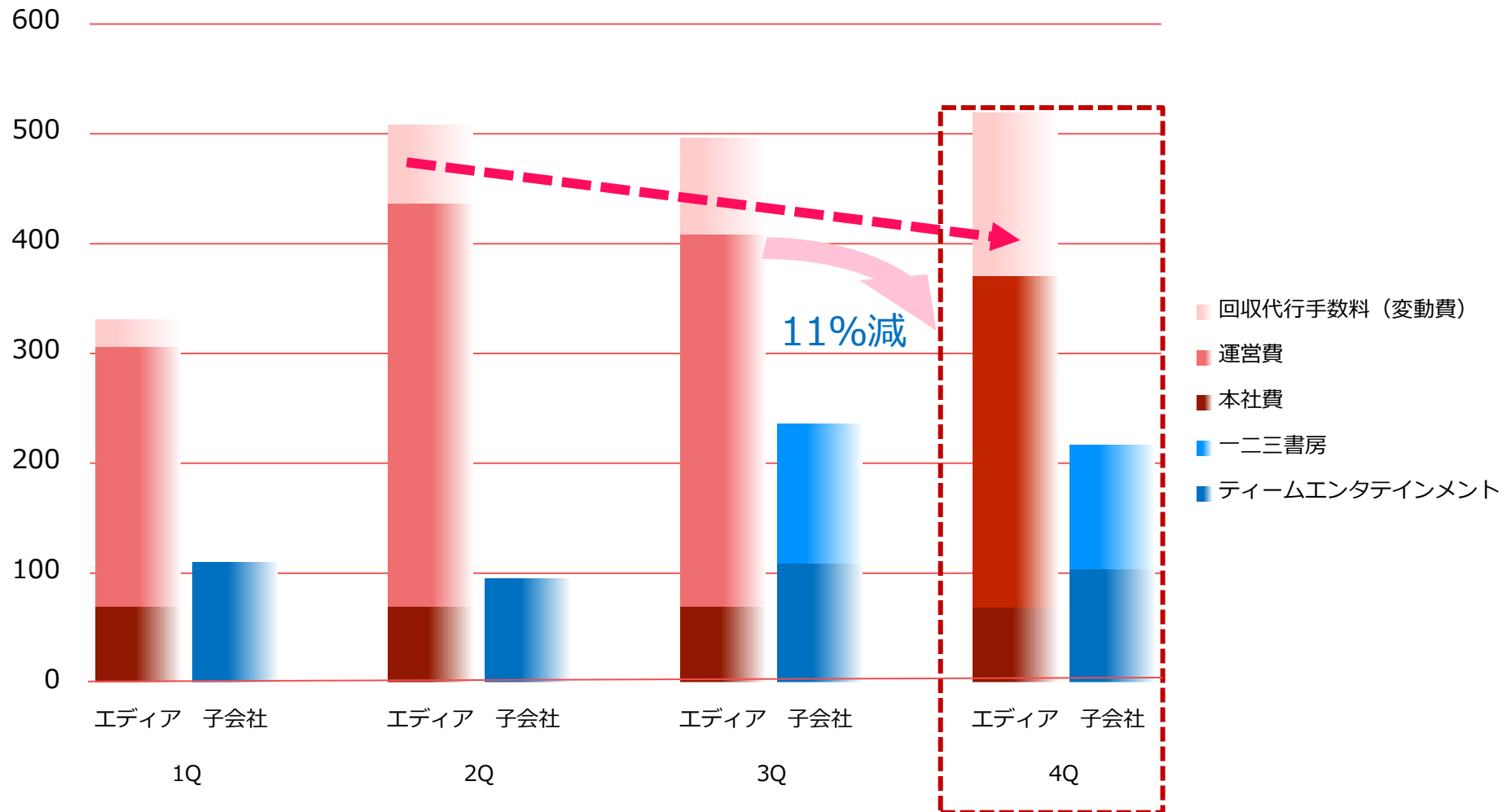
- 新規タイトル不振も1月1本、2月1本の他社タイトル運営移管を行いQonQで20%増収
- 当初運営移管予定3本のうち1本は来期1Qにずれるも修正後予算は達成
- 4半期売上では過去最高を更新（前年同四半期比3倍）



■ コスト

- 素材費や外注費などの抜本的な改善によりゲームタイトル運営費用がQonQ11%削減
- 運営タイトル数増加やタイトル移管による売上高増加に比例して回収代行手数料は増加

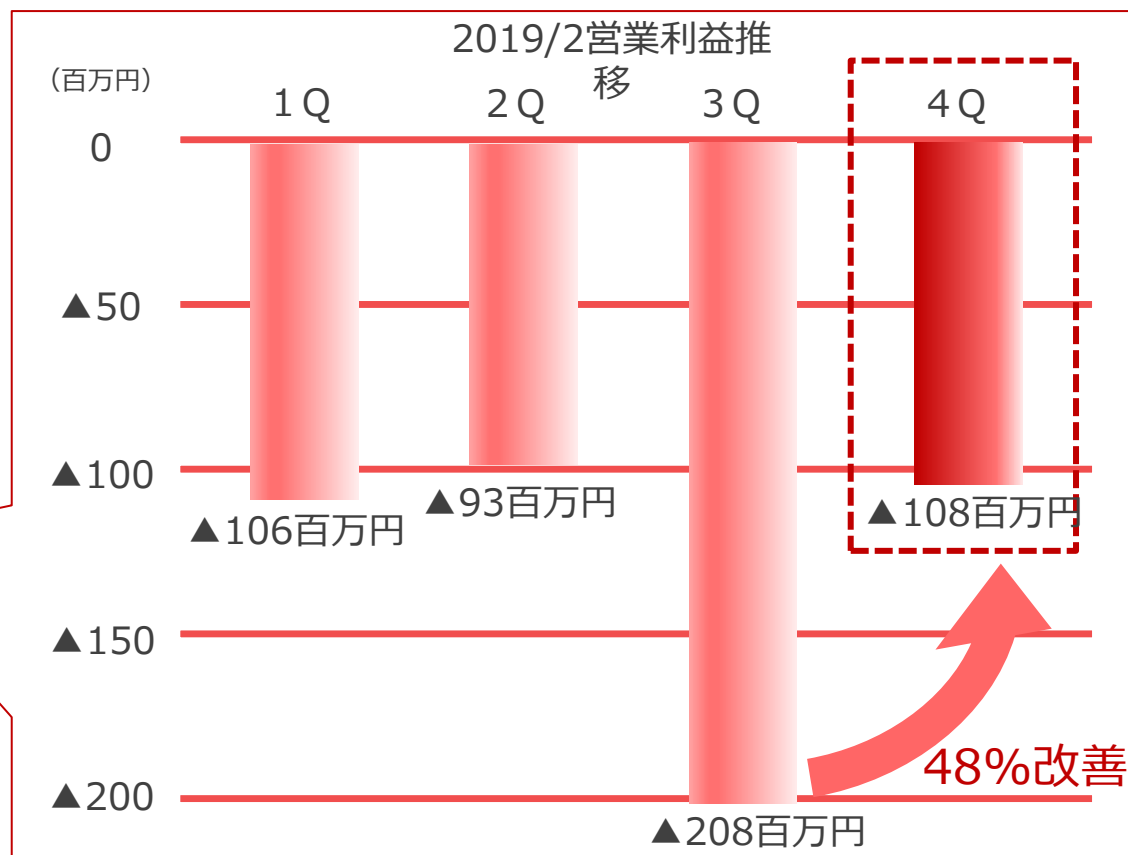
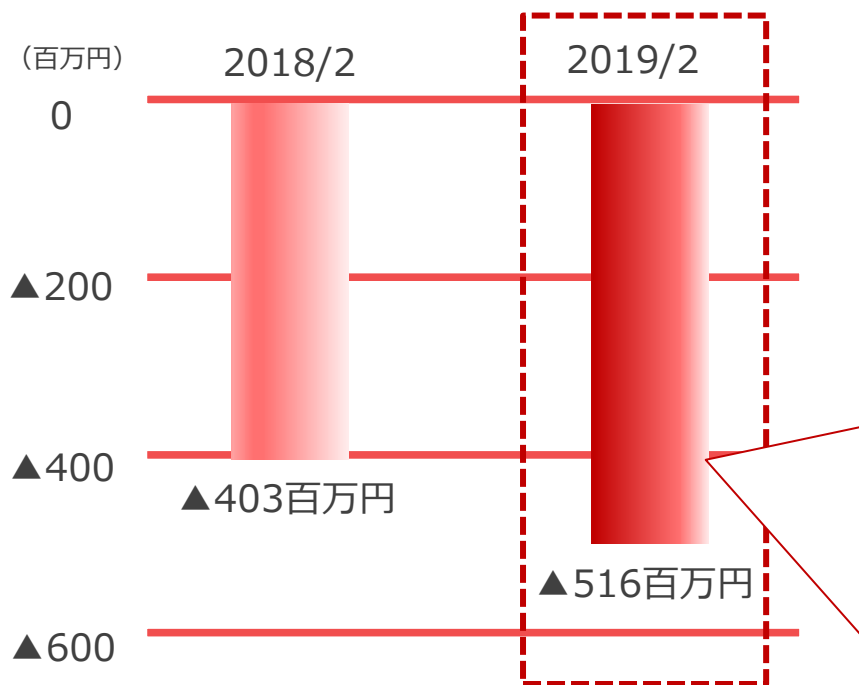
(百万円)



■ 営業利益

- 新規4タイトルの開発投資と3Qでの広告投資がかさみ通期前期比では赤字幅拡大も、新規タイトルと運営移管による売上増でQonQで48%利益改善
- 1月以降（4Q途中）から大幅なコスト削減を行っており今後も利益改善傾向
- 開発投資フェーズから投資回収フェーズへの転換が進む

通期営業利益前期比較



2019年2月期トピックス

決算概要

今後の成長戦略

2020年2月期について

参考資料

通期トピック詳細

トピック	詳細内容
新規ゲームの拡充	<p>【新規リリース】</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 2018年8月：「WarLocksZ」 ➢ 同年8月：「温泉むすめ ゆのはなこれくしょん」 ➢ 同年10月：「BALDR ACE」 ➢ 同年11月：「マップラス+カノジョ」 <p>【運営移管】</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 2018年6月「アイオライトリンク」 ➢ 2019年1月「アイドルうおーず」、他1タイトル
事業構造の変化	<p>前期まではゲームサービスの比重が高かったものの、当期より子会社2社取得により、出版、音楽、グッズ、カフェなどサービス領域が拡大</p>
資金調達	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 新株予約権行使による資金調達：748百万円 ⇒上記ゲームサービス拡充投資及び子会社投資に使用 ➢ 金融機関からの借入：450百万円 ➢ 期末現金残高853百万円
特別損失の計上	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 収益性悪化ゲームタイトル等に係る固定資産の減損損失512百万円 ➢ 特定ゲームタイトルの配信停止に係る事業整理損失35百万円 ➢ 評価ルール厳格化による棚卸資産（出版物等）評価損57百万円

通期連結業績ハイライト

- 売上高 + 160%に対して、売上原価 + 120%、販売費及び一般管理費 + 111%
(全て対前期比の増減率)
- コストの増加を抑えつつ、高い収益性を実現する体質へ改善

損益区分 単位：百万円	2018年2月期実績 (単体)	2019年2月期実績 (連結)	差額 (対前期比) <増加率>
売上高	771	2,005	+ 1,233 < + 160%>
売上原価	469	1,031	+ 562 < + 120%>
売上総利益	301	973	+ 671 < + 223%>
販売費及び 一般管理費	705	1,490	+ 784 < + 111%>
営業利益	△403	△516	△113
経常利益	△411	△542	△130
親会社株主に帰属する 当期純利益	△535	△1,117	△582

連結財政状態ハイライト

- 資金調達により現金及び預金確保 成長を加速させるため更なる資金も調達予定
- 固定資産を圧縮し筋肉質な財務体質へ

単位：百万円	2018年2月期	2019年2月期	前年同期比
流動資産	812	1,470	+658
うち 現金及び預金	521	853	+332
固定資産	405	307	△97
総資産	1,217	1,778	+560
流動負債	345	1,233	+887
固定負債	56	96	+39
純資産	815	449	△366
負債・純資産合計	1,217	1,778	+560

目次

2019年2月期トピックス

決算概要

 今後の成長戦略

2020年2月期について

参考資料

グループ成長戦略

■ 中長期経営ビジョン

オタク市場の総合エンターテインメント企業を目指す

■ 中期経営目標

ゲーム、コミック、グッズを中心にクロスメディア展開を加速させ、事業の多角化と収益力向上を狙う

I ゲーム、コミック、グッズを
中心としたクロスメディア展開

人々の生活に
笑顔をもたらす
サービスを。

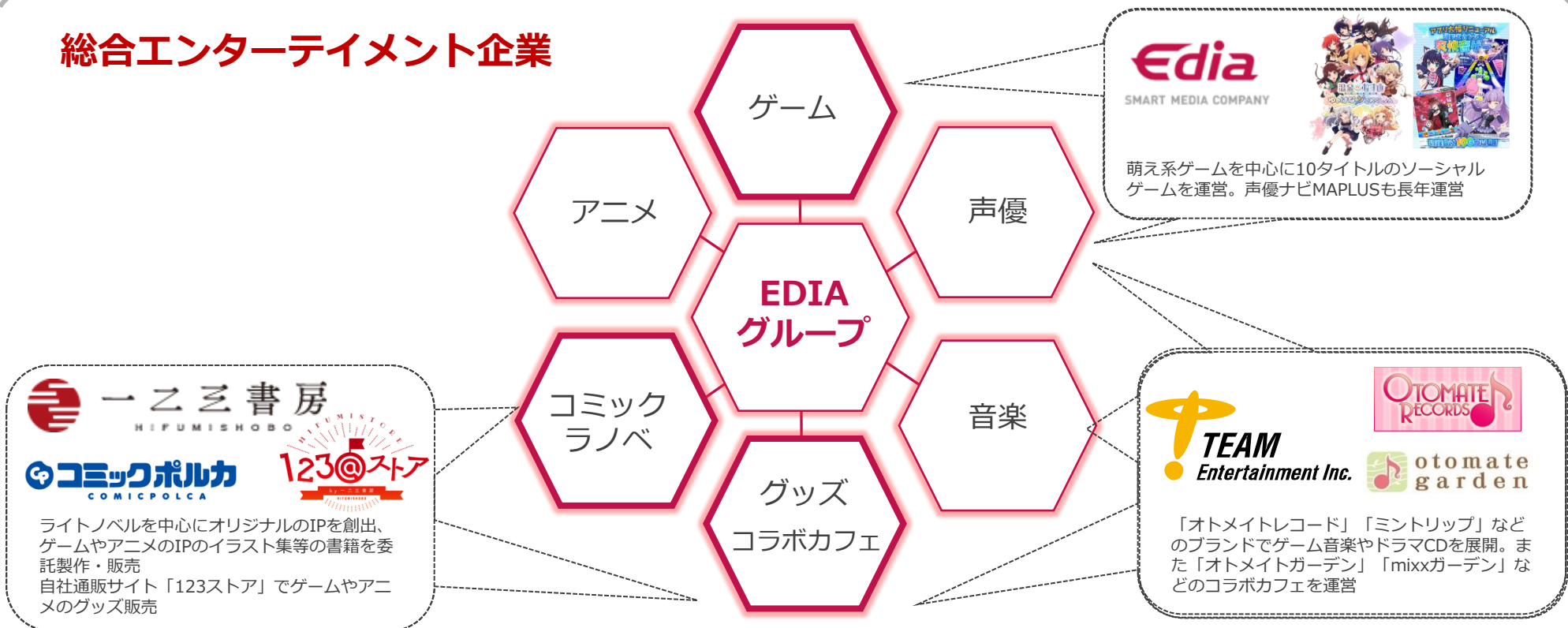
II 海外及び女性向け
コンテンツ市場への展開

III 位置情報・新技術への取組
みによる新サービス創造

I-1 クロスメディア展開

- ゲーム、コミック、グッズを中心として、コラボカフェ、声優、音楽、アニメなどのクロスメディア展開により、オタク市場における顧客接点を増やし売上高・利益を最大化

総合エンターテインメント企業

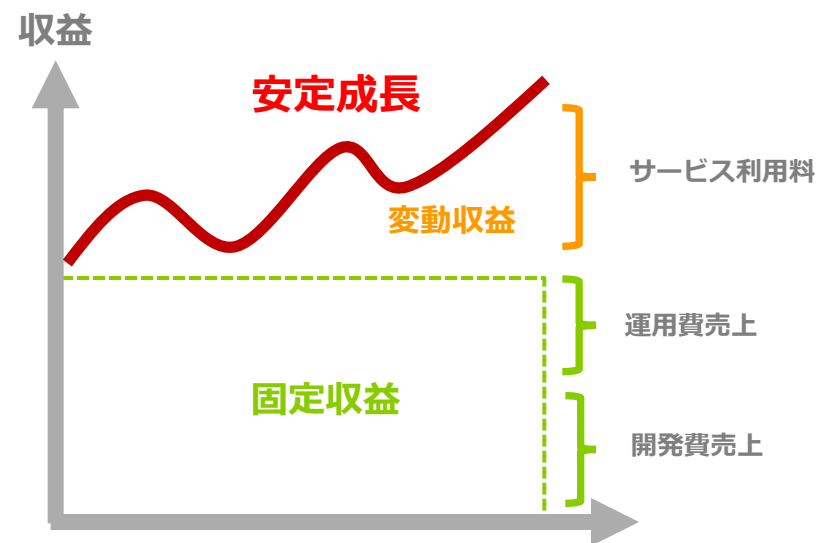


I-2 ゲーム事業方針

- アライアンスタイトルや運用移管タイトルなどでリスクを抑えて安定成長を目指す
- 運用に注力しタイトルをしっかりと育てることで、各タイトル黒字化し投資から回収フェーズへ



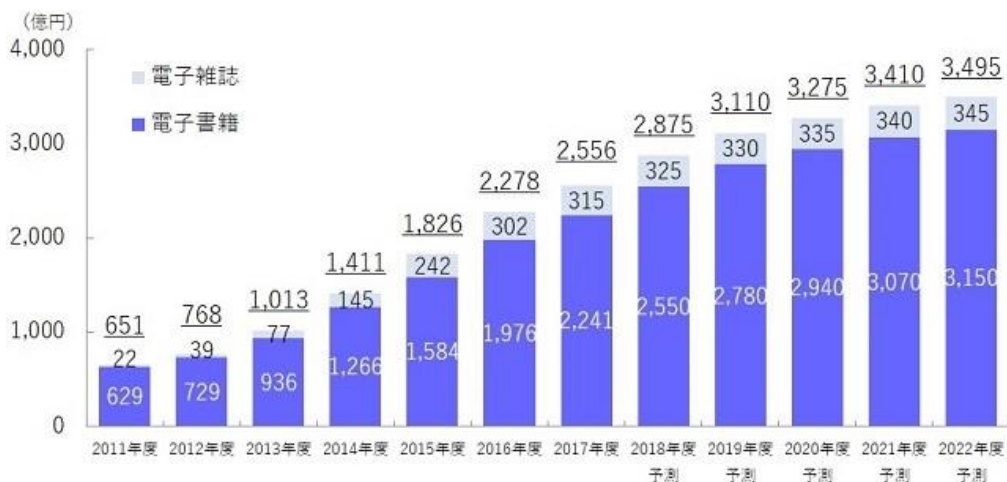
アライアンスタイトルの業績パターン



- 受託+レベニューの他社と共同開発ビジネスモデル
- パートナーの強みを生かすことで成功確率を上げられる

I-3 コミック事業方針

- 電子書籍（コミック・ラノベ）タイトル数を拡大
- 拡大する電子コミック市場に参入しさらなる事業拡大を目指す



「電子書籍ビジネス調査報告書2018」インプレス総合研究所

「電子書籍ビジネス調査報告書2018」インプレス総合研究所



I-4 グッズ事業方針

- ゲーム、アニメなどのグッズ販売の国内外市場展開を加速させ事業拡大
- 一三ストアを中心にEC事業の拡大

ゲームコンテンツ
グッズ

アニメ・コミック
グッズ



コラボカフェグッズ

ドラマCD
イラスト集

II 女性コンテンツ市場及び中国コンテンツ市場への展開

- 近年急拡大している女性コンテンツ市場に独創的なサービスを創出し、多様化の進むコンテンツ市場における競争優位性を確保
- 「二次元コンテンツ市場」が急激な盛り上がりを見せている中国コンテンツ市場との連携

女性向けキャラクターCDレーベル



女性向けゲームやアニメ、アプリ等の人気作品とコラボレーションするカフェ



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開発中



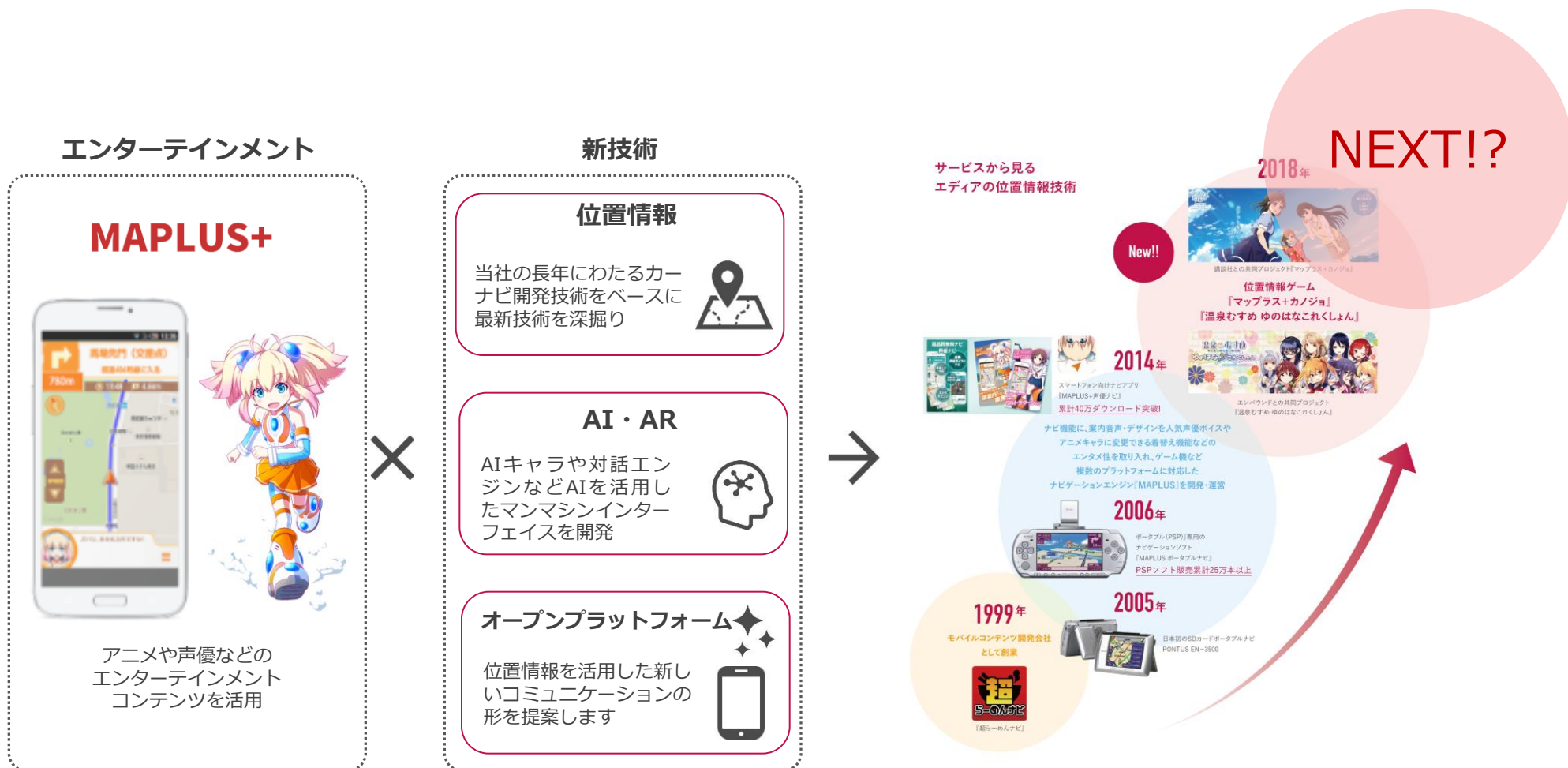
©IDEA FACTORY/axcell ©TEAM Entertainment, Inc.
©2018 GMO Internet, Inc. ©GMO GP, Inc.

香港・台湾で人気のRPG『魔法軍団WarLocksZ』の日本国内独占配信権を獲得



III 位置情報・新技術への取り組み

■ MAPLUSナビシリーズを技術ベースに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、新技術研究開発を推進するとともに新たなサービスを創出



目次

2019年2月期トピックス

決算概要

今後の成長戦略

 2020年2月期について

参考資料

1. 新規女性向けゲームタイトル『和奇伝愛』開発中
2. オンラインカードバトル（タイトル名非公開）3月1日より運営開始



- ティームエンタテインメントとGMOインターネットとの共同プロジェクト。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
- エディアグループ初の女性向けゲームタイトル
- 2019年リリース予定

©IDEA FACTORY/axcell ©TEAM Entertainment, Inc.
©2018 GMO Internet, Inc. ©GMO GP, Inc.

音楽事業

ドラマCDレーベル『MintLip (ミントリップ)』『オトメイトレコード』を中心に
新規シリーズや人気シリーズの続編を中心に編成
アーティスト作品は、CDだけでなくライブイベントも積極的に展開
2019年2月期と同規模の50タイトル超のリリースを予定



グッズ・コラボカフェ事業

コラボレーションカフェにて人気タイトルとのコラボレーションを継続開催
ゲーム、アニメなどのグッズ販売の国内外市場展開を加速させ事業拡大
一三三ストアを中心にEC事業の拡大



池袋にて、コラボカフェ2店舗を運営



- ・ オトメイトガーデンは女性向け人気ゲームブランド“オトメイト”の人気作品とコラボレーション、ミックスガーデンではTVアニメ、ゲームアプリ、ゲーム、コミック等幅広いジャンルとのコラボレーションを開催
- ・ 飲食事業が5年目を迎え、その間に蓄積したノウハウを活かし、他社飲食事業のコンサルティングや運営受託、カフェ以外のグッズ販売拡大に向けてチャレンジ



- ・ 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サイト「一三三書房ストア」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

ライフエンターテインメント事業

声優ナビ『MAPLUS+』はキャラクターの投入数を増加させ、
エンタメナビゲーションプラットフォームへと進化



MAPLUS+ 50万DL超！



目次

2019年2月期トピックス

決算概要

今後の成長戦略

2019年2月期について

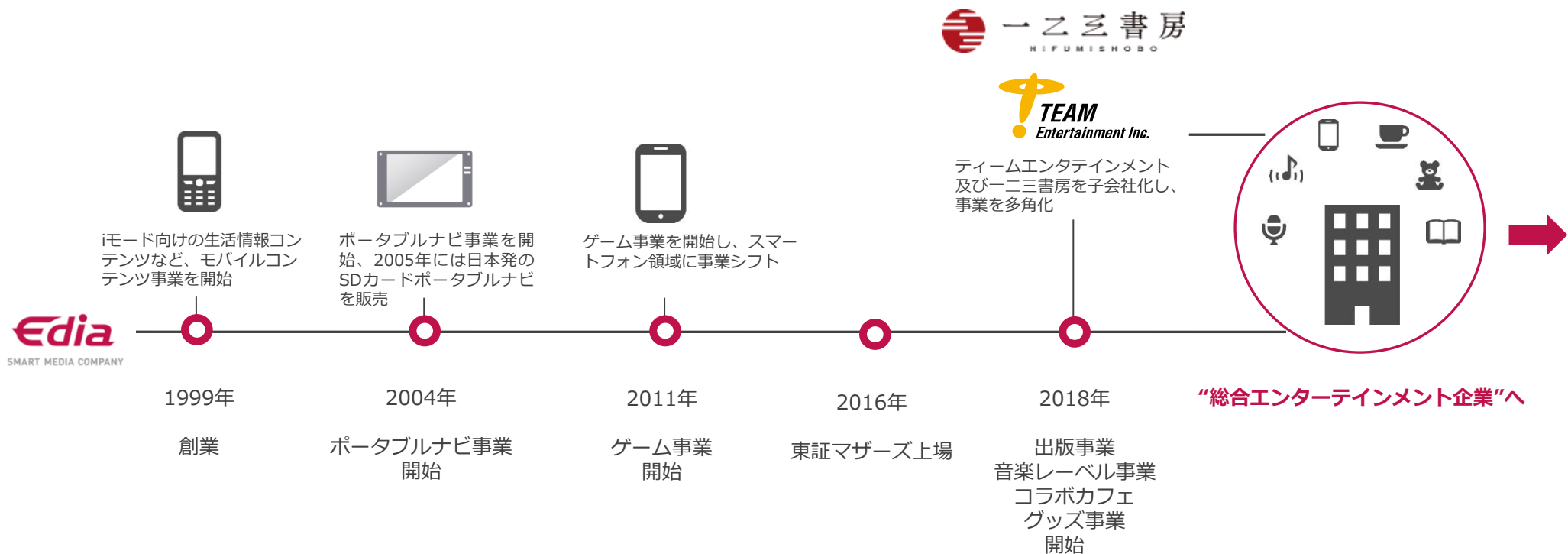
 参考資料

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
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
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 （音楽レーベル事業・コラボカフェ事業） 株式会社一二三書房 （出版事業・グッズ事業）

沿革

- 時代や市場の変遷にあわせて事業領域を拡大
- 2018年よりティームエンターテインメント社、一二三書房社が加わりグループ経営へ移行



①エディアの位置情報技術（沿革）

- 2005年に日本初のSDカードポータブルナビを開発以来、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

位置情報技術とスマートフォンゲーム開発・運営
のノウハウを融合させた位置情報ゲームを展開



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、
ナビゲーション『MAPLUSシリーズ』を展開

②エディアの位置情報技術（PSPナビ）

■ 『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



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



③エディアの位置情報技術（スマホナビ）

■ 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月にリリースし、2018年に累計50万ダウンロード突破
- 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
- Yahoo!カーナビへのコンテンツ・技術提供など他社への展開も推進

▼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（レイズ）



MAPPLUS+
彼女たちとの
新しい生活が
はじまる

累計50万
ダウンロード
突破!



④エディアの位置情報技術（位置情報ゲーム）

■ 2018年より位置情報技術とゲームのノウハウを活用した位置情報ゲームを続々リリース

- 恋愛シミュレーション+位置情報や、地域活性化+位置情報など新しいアプローチの位置情報ゲームを開発
- 位置情報ゲームプラットフォームとして他社への展開も可能



スマートフォン向け恋愛シミュレーション位置情報ゲーム
『MAPLUS+カノジョ』



スマートフォン向け地域活性化位置情報ゲーム
『温泉むすめゆのはなこれくしょん』

エディアが注力するオタク市場

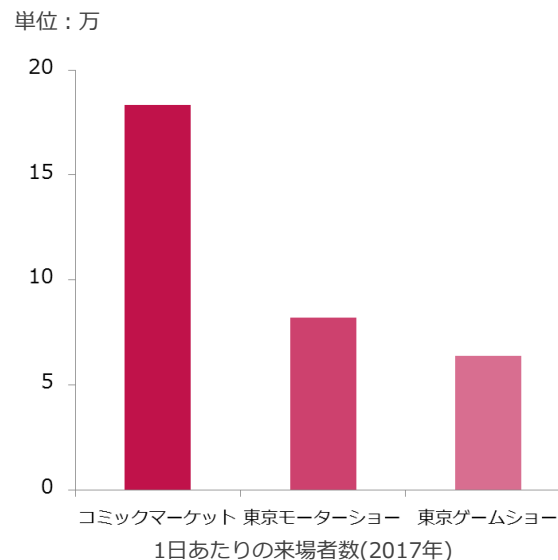
- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加傾向にあり、2017年冬には屋内イベントとしては国内最大規模の18.3万人/日以上、3日間合計で55万人が来場した
- ゲームショーやモーターショーと比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の拡大が見込まれる

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



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。