

Amazia

2020年9月期 第1四半期 決算説明資料

2020年2月6日

株式会社Amazia（証券コード：4424）

Main Contents



Contents.1...

業績概要

Contents.2...

業績予想

Contents.3...

Appendix

Amazia

Contents.1

業績概要

- 2020年9月期 第1四半期 業績概要
- 業績推移 売上高/営業利益
- 2019年9期 1Q比 営業利益増減分析

2020年9月期 第1四半期 業績概要

四半期業績として過去最高の売上高、営業利益を更新

単位：百万円

	2019年9月期 第1四半期累計期間		2020年9月期 第1四半期累計期間		前年同期比	
	金額	売上対比	金額	売上対比	増減金額	増減率
売上高	575	100.0%	1,641	100.0%	+1,066	+185.3%
売上総利益	235	40.9%	612	37.3%	+377	+160.5%
営業利益	76	13.2%	296	18.1%	+220	+289.3%
EBITDA	76	13.3%	297	18.1%	+221	+289.7%
経常利益	62	10.8%	293	17.9%	+231	+371.8%
四半期純利益	53	9.3%	200	12.2%	+146	+275.1%

当四半期の状況

【売上面】

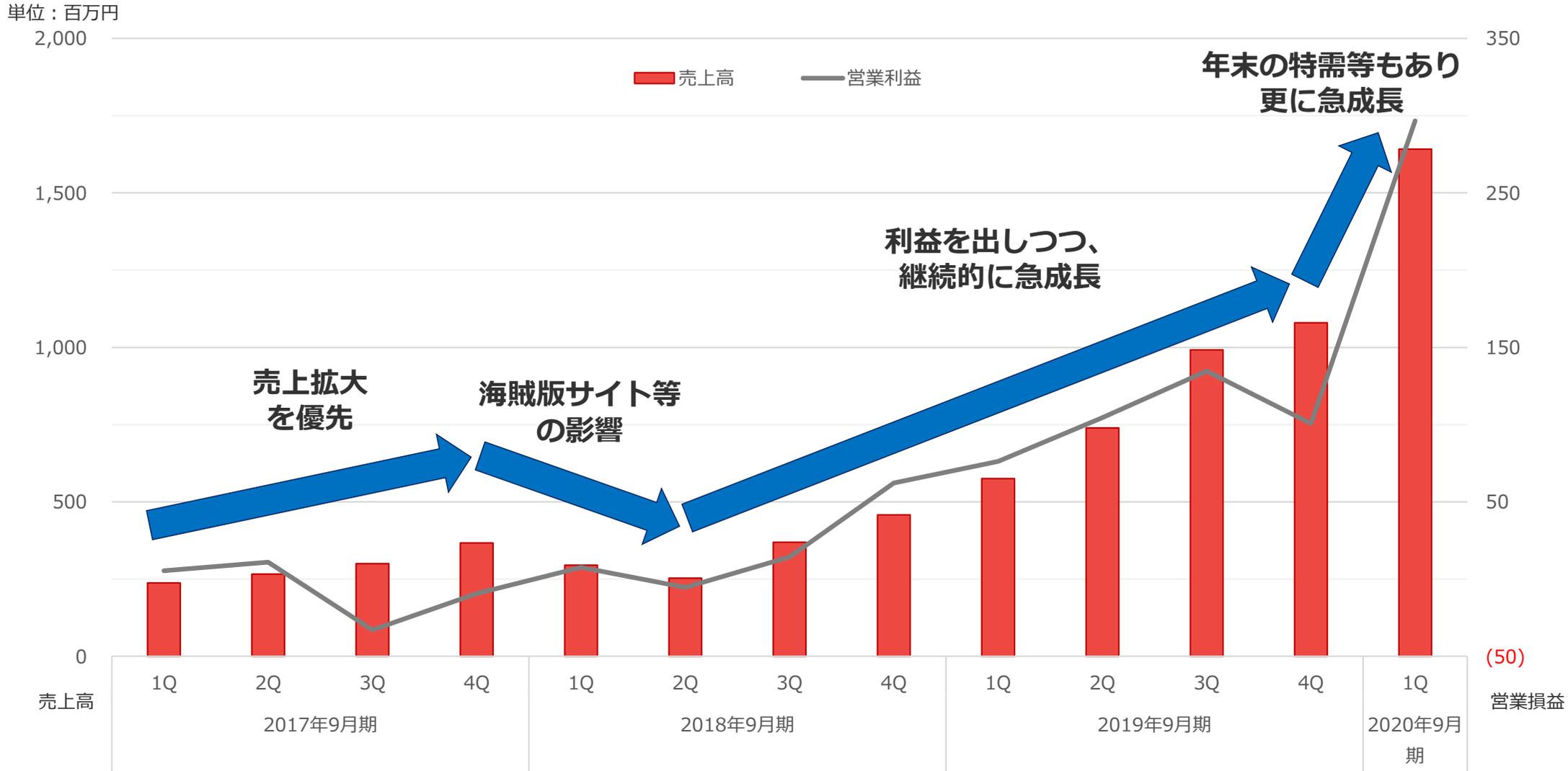
- 年末に向け「マンガBANG!」ユーザーの好みに合った人気作品の集中配信及び年末の好影響等により、MAU、課金収益KPI（決済率、ARPPU）、広告収益KPI（利用日数）が堅調に推移

【利益面】

- 課金収益と広告収益のセールスマックスの変化及び課金収益に占める大手出版社比率の増加により、仕入高（著作権料）率が増加し、売上総利益率、営業利益率が当初予定通りに低下
- 売上増加により、売上高広告宣伝費率が15%程度に減少（前1Q19%程度）したため、営業利益率が改善

業績推移 売上高/営業利益

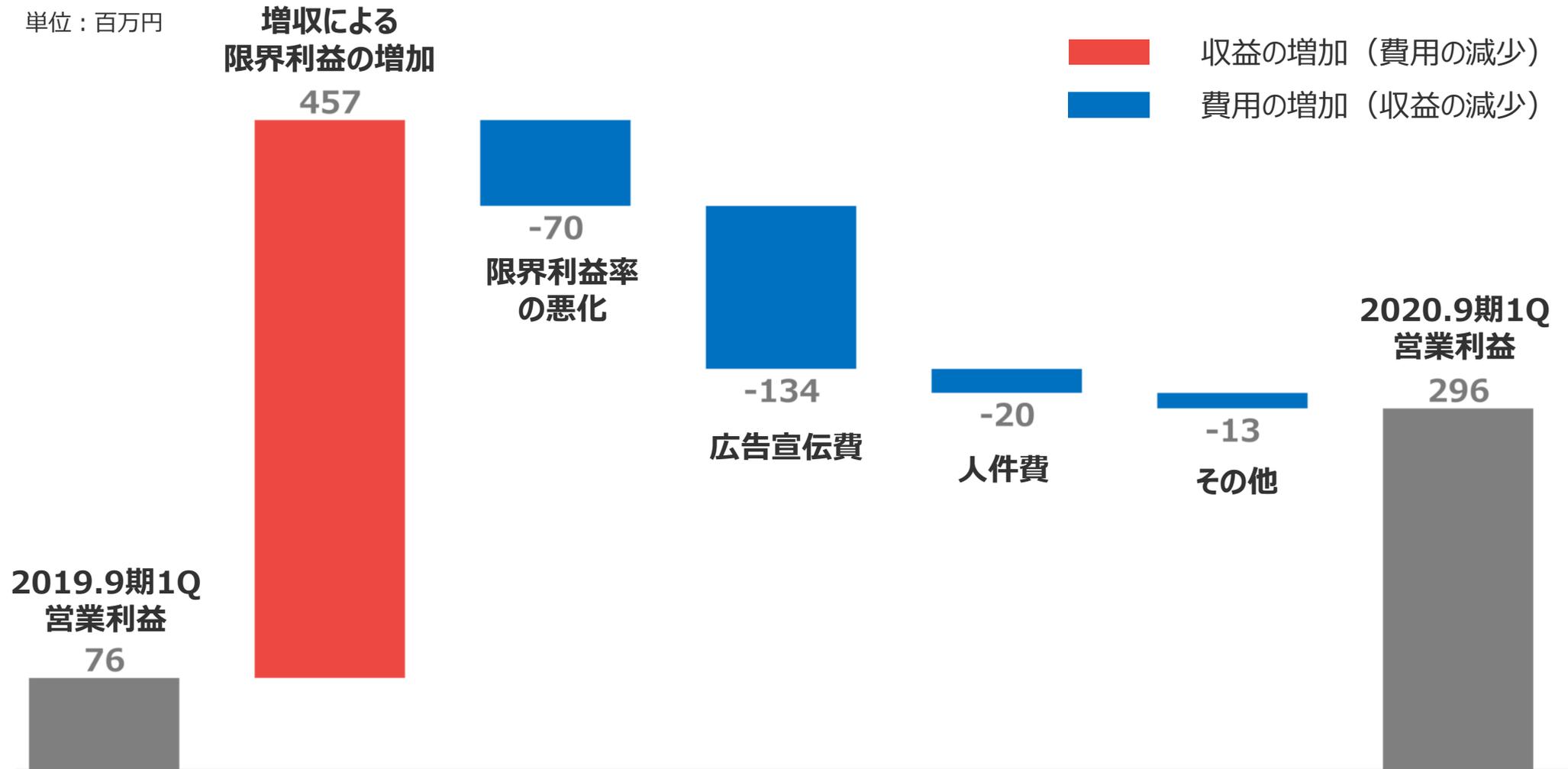
年末に向け人気作品を集中配信できたこと及び年末の好影響等、特殊要因も相まって
 前4Q比 売上高+52.0%、営業利益+194.5%と更なる急成長



2019年9期1Q比 営業利益増減分析

売上高の増加により、広告宣伝費の増加及び大手出版社売上比率の増加による限界利益率（版權料率）の悪化を吸収し、過去最高の四半期営業利益を達成

単位：百万円



Amazia

Contents.2

業績予想

- 業績達成状況
- 成長戦略の進捗状況
- 2020年9月期 第2四半期以降の見通し

業績達成状況

当第1四半期は、人気作品の許諾に奏功したため、売上高・各利益においてスタートダッシュに成功
外部要因(一日あたり広告収益)の影響と今後の許諾状況が不透明のため、業績予想は据え置き

単位：百万円

	2020年9月期			
	第1四半期	第2四半期累計	進捗率	通期
	実績	計画		計画
売上高	1,641	2,760	59.5%	5,857
営業利益	296	287	103.0%	547
経常利益	293	283	103.3%	542
当期純利益	200	193	103.8%	368

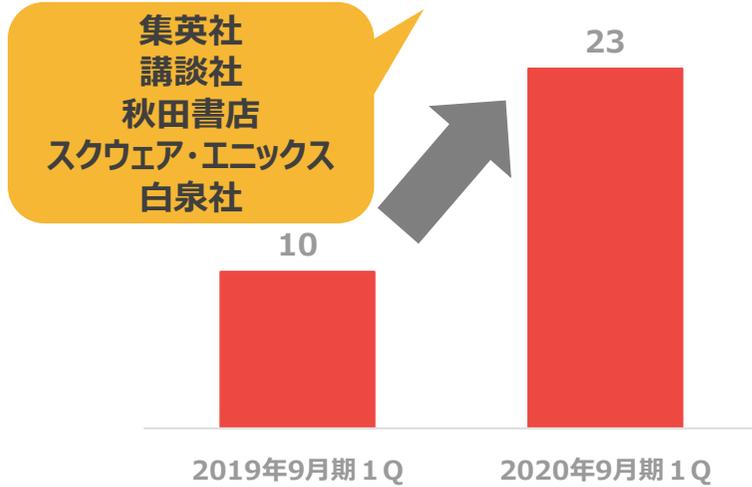
計画比における各KPIサマリー

MAU	広告収益		課金収益	
	一日あたり広告収益	利用日数	決済率	ARPPU
 ほぼ計画通りに推移	 計画を大幅に上回り推移	 計画を上回り推移	 計画を上回り推移	 計画を大幅に上回り推移

成長戦略の進捗状況 1 / 2

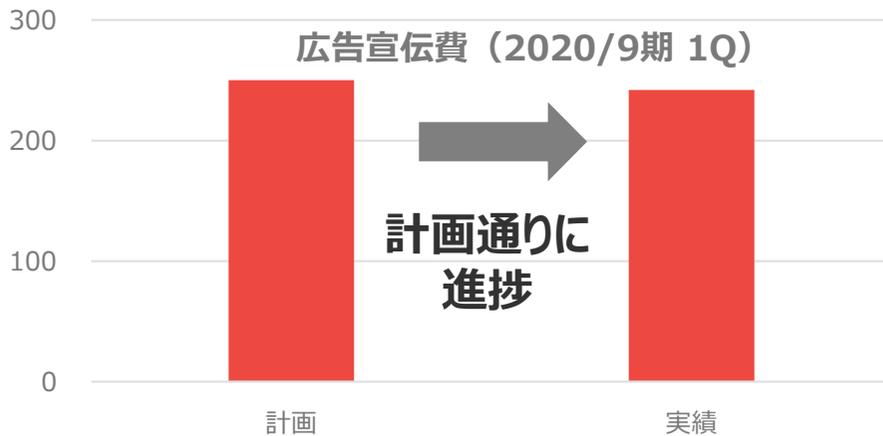
01 「マンガBANG!」の拡大

① 大手出版社との取引強化(フリーミアムコーナー)



- 幅広いジャンルで「マンガBANG!」ユーザーの好みに合った人気作品を集中配信できたため、決済率が上昇
- 人気作品が長編マンガであったため、課金ARPPUが増加
- 知名度の高い作品配信が、効果的な広告獲得に寄与

② 積極的なマーケティング活動

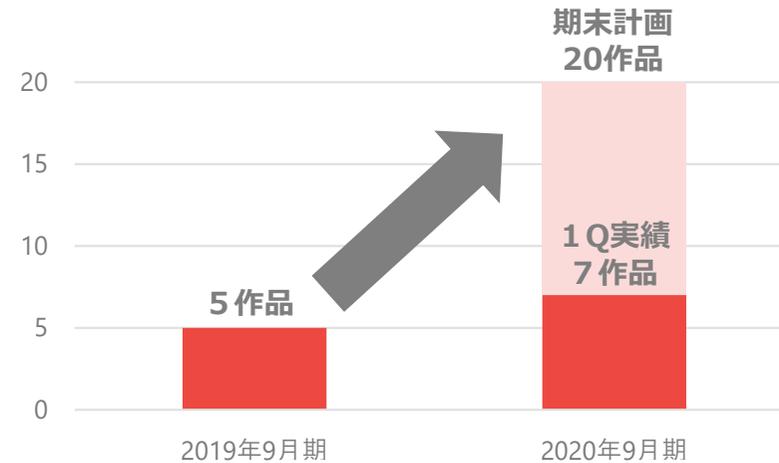


『ROOKIES』©森田まさのり・スタジオヒットマン/集英社、『代紋<エンブレム> TAKE 2』©木内一雅・渡辺潤/講談社、『哲也〜雀聖と呼ばれた男〜』©さいふうめい・星野泰視/講談社、『ハリガネサービス』©荒達哉 (秋田書店)、『ANGEL VOICE』©古谷野孝雄 (秋田書店)、『capeta』©曾田正人/講談社

成長戦略の進捗状況 2 / 2

02 マンガ制作・展開

- 2 作品配信中 + 5 作品制作中
- 1 作品について、投下資本の回収が完了
⇒異世界転生系の回収可能性に手応え



03 女性向けエンタメアプリ (2020年6~7月リリース予定)

- マンガとその他複数コンテンツが入ったエンタメアプリ
- マンガBANGの拡大に注力し、サービス企画・開発が遅れたため、2020年6~7月リリース予定に変更
- リリース後に、順次コンテンツ・機能追加予定

04 海外サービス (第4四半期リリース予定)

- 配信コンテンツの準備を進める
- 開発要件の検討開始

2020年9月期 第2四半期以降の見通し

女性向けエンタメアプリのリリースより、新規ユーザー層の獲得効果を期待
ただし、本格的な収益化は2021年9月期以降の見込み

当社を取り巻く環境

売上貢献 要因

- 積極的な広告宣伝費の投下により、ユーザー数が増加見込み
- 「マンガBANG!」プレミアムコーナーにおいて、継続的に人気タイトルを新規配信
 - ギャングキング、LIAR GAME等
- 女性向けエンタメアプリの収益貢献

費用増加 要因

- 「マンガBANG!」拡大のために、積極的に広告宣伝費を投下予定
- 開発、新規サービスの運用担当等の採用費が増加する見込み
- 女性向けエンタメアプリ、海外サービスにかかる先行投資
(開発費用、広告宣伝費)が発生する(2020年9月期で80百万円の赤字予定)

Amazia

Contents.3

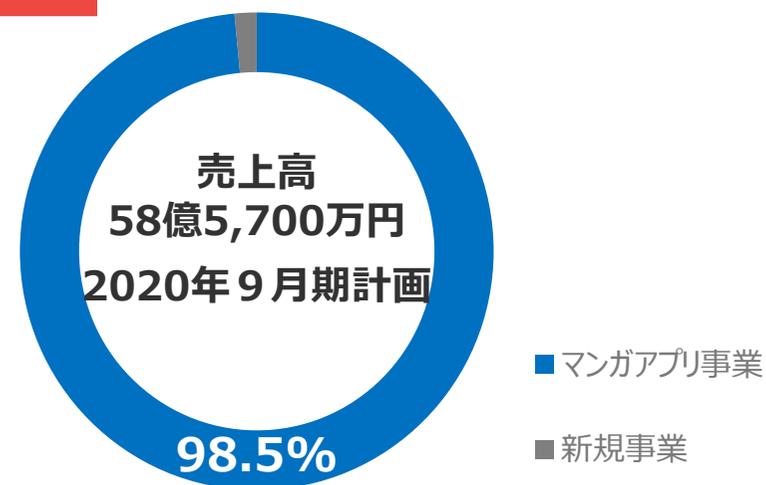
Appendix

- 会社概要
- 四半期業績推移
- 年間業績推移
- 市場動向

会社概要

社名	株式会社Amazia (アメイジア)
本社住所	東京都渋谷区南平台町2-17 日交渋谷南平台ビル2階
設立	2009年10月
代表社名	代表取締役社長 佐久間 亮輔
事業内容	「マンガBANG!」の企画・運営 「マンガEpic!」の企画・運営
役員構成	取締役 5名 (内、社外 2名) 監査役 3名 (内、社外 3名) 監査役会設置会社
従業員数	19名 (役員 8名、アルバイト 2名除く)

総資産	19億8,671万円
資本金	3億4,500万円
発行済株式数	3,328,700株
時価総額	192億659万円
単元株数	100株
上場市場	東証マザーズ (証券コード4424)



2019年12月31日現在

四半期業績推移

単位：百万円(百万円未満切り捨て)

	18/9期				19/9期				20/9期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	294	253	369	457	575	739	992	1,079	1,641
変動費(※1)	180	158	220	247	328	411	601	652	1,008
広告宣伝費	67	57	87	100	108	147	178	235	242
人件費(※2)	25	24	26	30	33	40	44	54	51
その他	13	17	20	18	28	35	32	37	42
営業利益	7	▲5	14	62	76	104	134	100	296
経常利益	8	▲4	14	59	62	101	133	99	293
当期純利益	6	▲5	11	81	53	73	92	83	200

※1 変動費は、仕入高（著作権料、プラットフォーム手数料）、【製】賃借料（サーバー代）

※2 採用費含む

年間業績推移

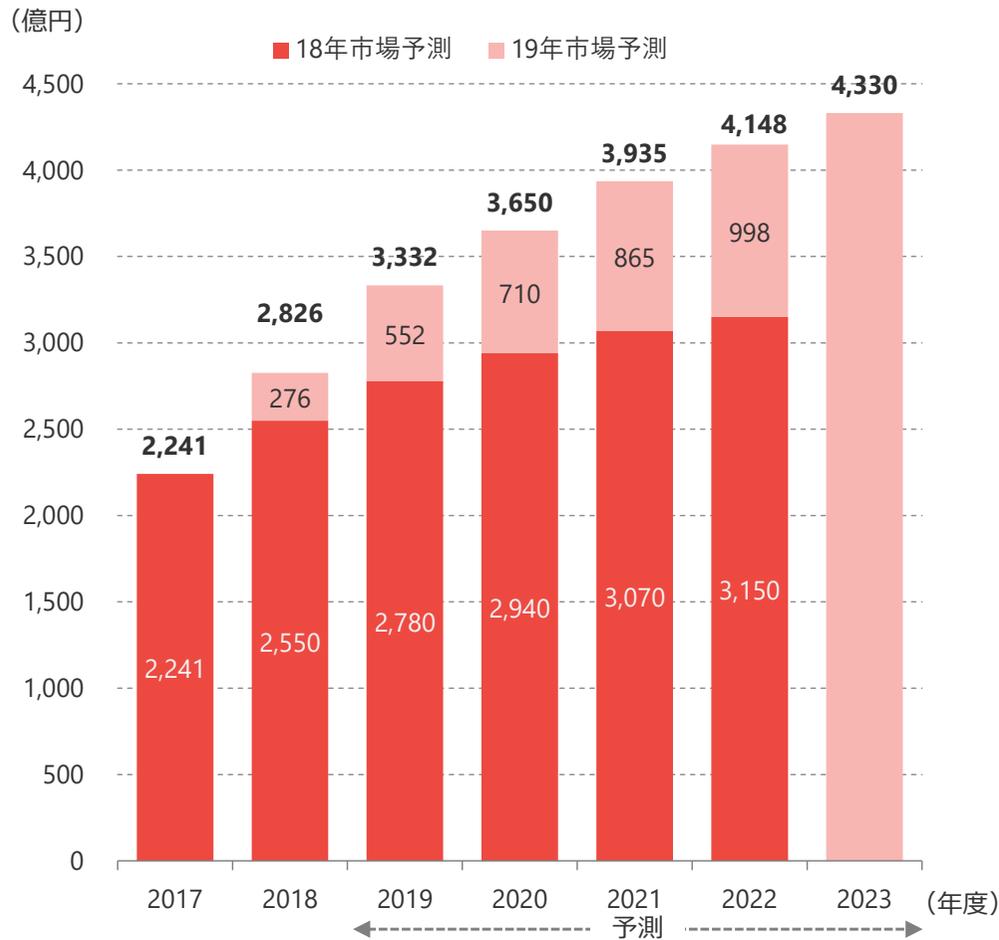
		第6期 2015年9月期	第7期 2016年9月期	第8期 2017年9月期	第9期 2018年9月期	第10期 2019年9月期	第11期計画 2020年9月期
売上高	(千円)	152,545	389,321	1,171,086	1,375,500	3,386,580	5,857,000
経常利益又は経常損失 (△)	(千円)	△72,264	△18,733	△27,321	77,337	396,443	542,000
当期純利益又は当期純損失 (△)	(千円)	△72,555	△19,711	△29,254	94,951	303,027	368,000
資本金	(千円)	84,347	84,347	153,347	161,472	338,524	(未開示)
発行済株式総数	(株)	1,392	1,392	14,840	3,018,000	3,314,100	
純資産額	(千円)	107,897	88,185	196,931	308,132	965,007	
総資産額	(千円)	160,187	202,403	410,025	565,159	1,613,255	
1株当たり純資産額	(円)	387.56	31.68	66.35	102.10	291.19	110.84
1株当たり当期純利益又は当期純損 (△)	(円)	△29.85	△7.08	△10.01	31.81	93.54	
自己資本比率	(%)	67.4	43.6	48.0	54.5	59.8	
自己資本利益率	(%)	△111.9	△20.1	△20.5	37.6	47.6	
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	9,501	△32,111	53,988	324,928	(未開示)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	△11,136	△6,887	△9,006	△58,918	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	△4,956	126,599	13,095	334,596	
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	—	93,499	181,099	239,177	839,783	
従業員数(外、平均臨時雇用者数)	(名)	— 〔1〕	1 〔-〕	10 〔1〕	12 〔1〕	16 〔2〕	

- 売上高には、消費税等は含まれておりません。
- 2017年3月15日付で普通株式1株につき10株、2018年9月1日付で普通株式1株につき200株の割合で株式分割を行っております。第6期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純損失を算定しております。
- 第6期の数値については、EY新日本有限責任監査法人の監査を受けておりません。
- 第7期から第10期の財務諸表については、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、EY新日本有限責任監査法人により監査を受けております。
- 第6期についてはキャッシュ・フロー計算書を作成しておりませんので、キャッシュ・フローに係る各項目については記載しておりません。
- 従業員数は就業人員（休職者を除く）であり、臨時従業員数（アルバイト含む。業務委託社員を除く。）は、年間平均雇用人員（1日8時間換算）を〔外書〕で記載しております。

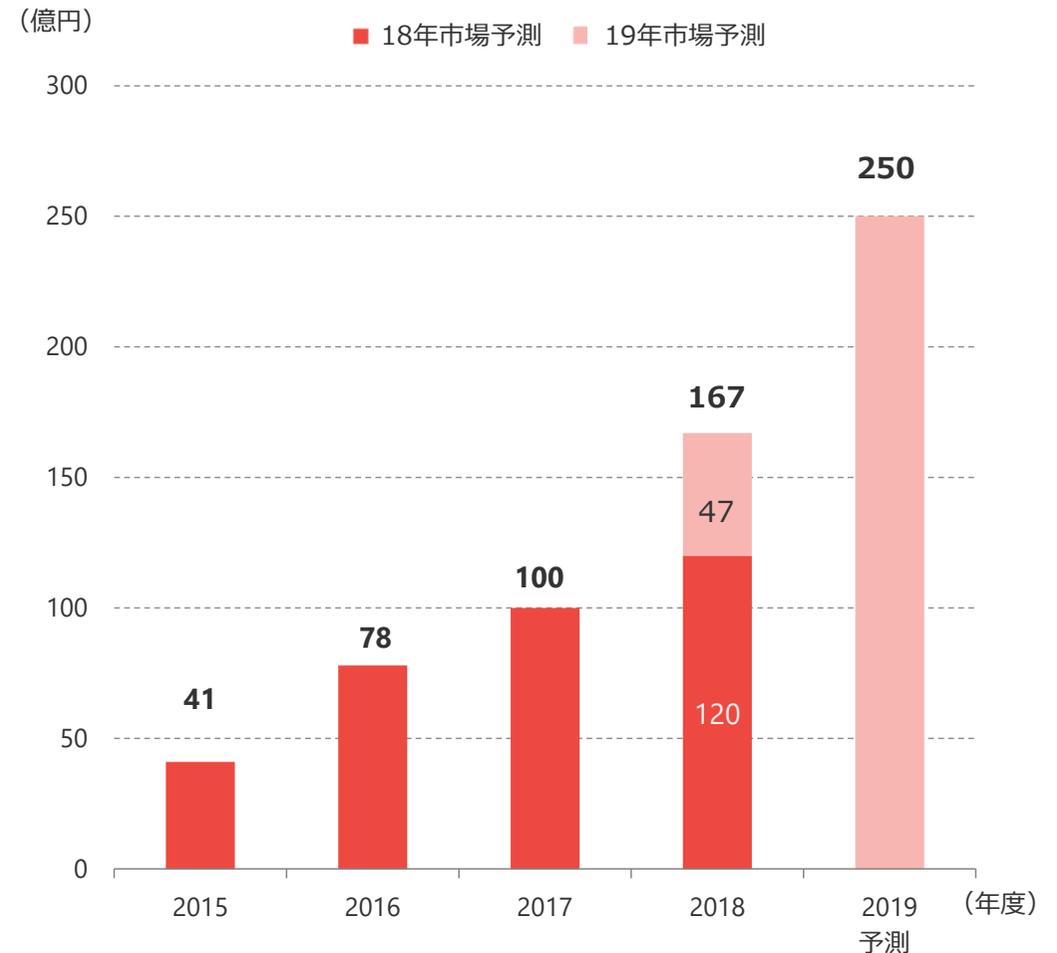
市場動向

2018年度の成長実績を受け、2019年度以降の将来予測が大幅上昇

電子書籍市場（電子雑誌除く）



マンガアプリ広告収益市場



出所：インプレス総合研究所「電子書籍ビジネス調査報告書2018」、「電子書籍ビジネス調査報告書2019」

ディスクレームー

- 本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は、様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。
- 実際の業績に影響を与える重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。
なお、業績に影響を与える重要な要因は、これらに限定されるものではありません。
- 本資料は、公認会計士又は監査法人の監査・四半期レビューの対象外です。
- 別段の記載がない限り、本資料に記載されている財務データは百万円単位で切捨表示されています。
- 当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 当社に関する情報以外は、一般に公知の情報に依拠しています。

【用語集】

- MAU (Monthly Active Users) : 月間アクティブユーザー
- ARPU (Average Revenue Per User) : 1ユーザーあたりの平均売上
- ARPPU (Average Revenue Per Payed User) : 課金ユーザー一人あたりの平均売上