



SMART MEDIA COMPANY

# 2017年2月期 第2四半期 決算説明資料

株式会社エディア

証券コード：3935

2016年10月13日

# 目次

---

1. 決算概要	P2
2. 今後の方針	P13
3. 補足資料	P21

# 1. 決算概要

## 四半期ハイライト

### 総括

- ・新規ゲームタイトルのリリース遅延により、売上高、営業利益ともに前四半期比で減少。収益性低下タイトルの減損により63百万円の特損計上。
- ・新規ゲームタイトル『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』は10月にリリースし早期投資回収を図る。
- ・位置情報系新サービスの開発開始。

### ゲーム

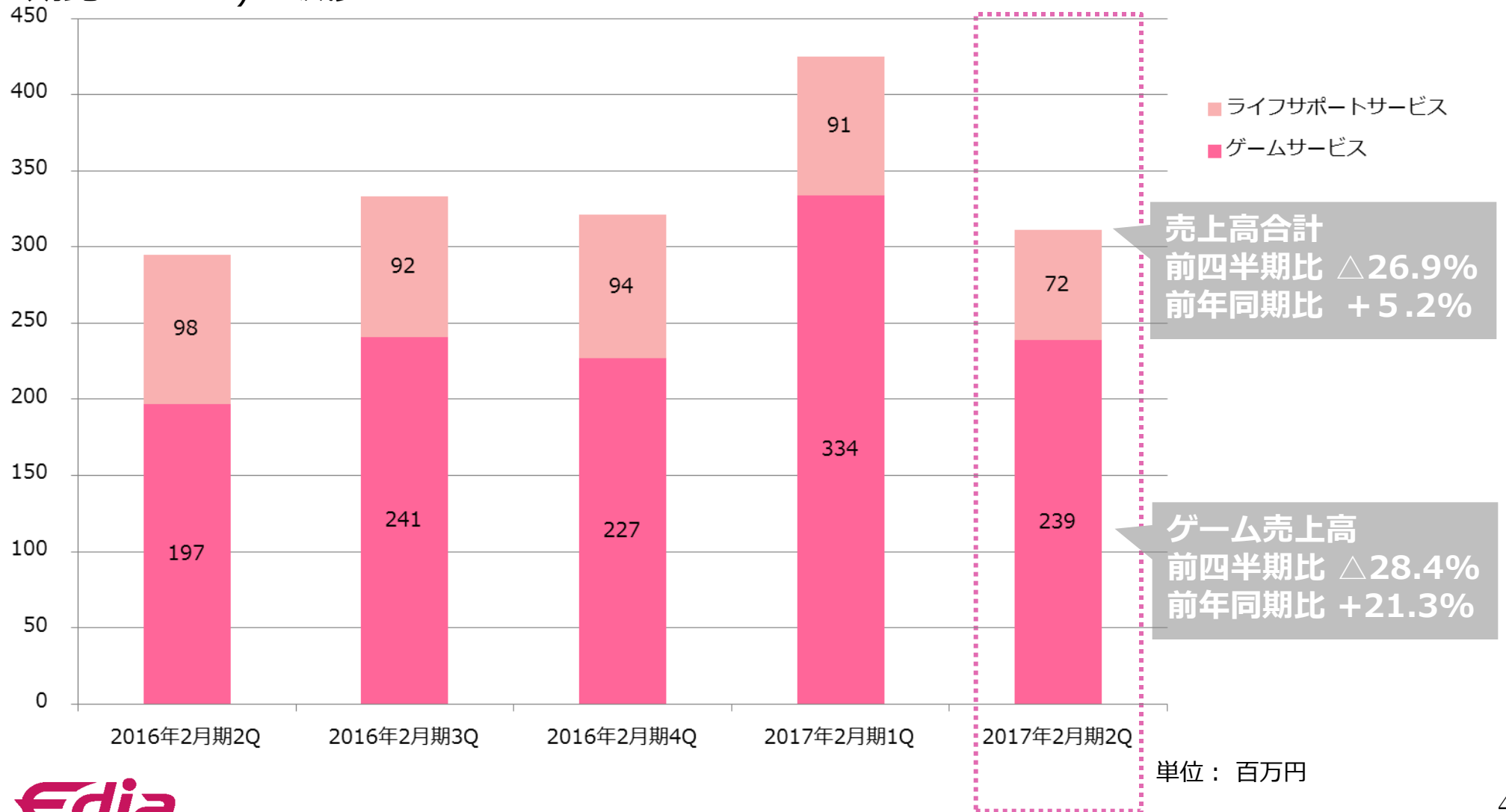
- ・7月にアライアンスタイトル『アドヴェントガール』をリリース。
- ・新規ゲームタイトル『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』は10月にリリース。
- ・収益性が低下した1タイトルの減損損失を計上。

### ライフサポート

- ・『MAPLUS+ 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開始。今後複数リリース予定。

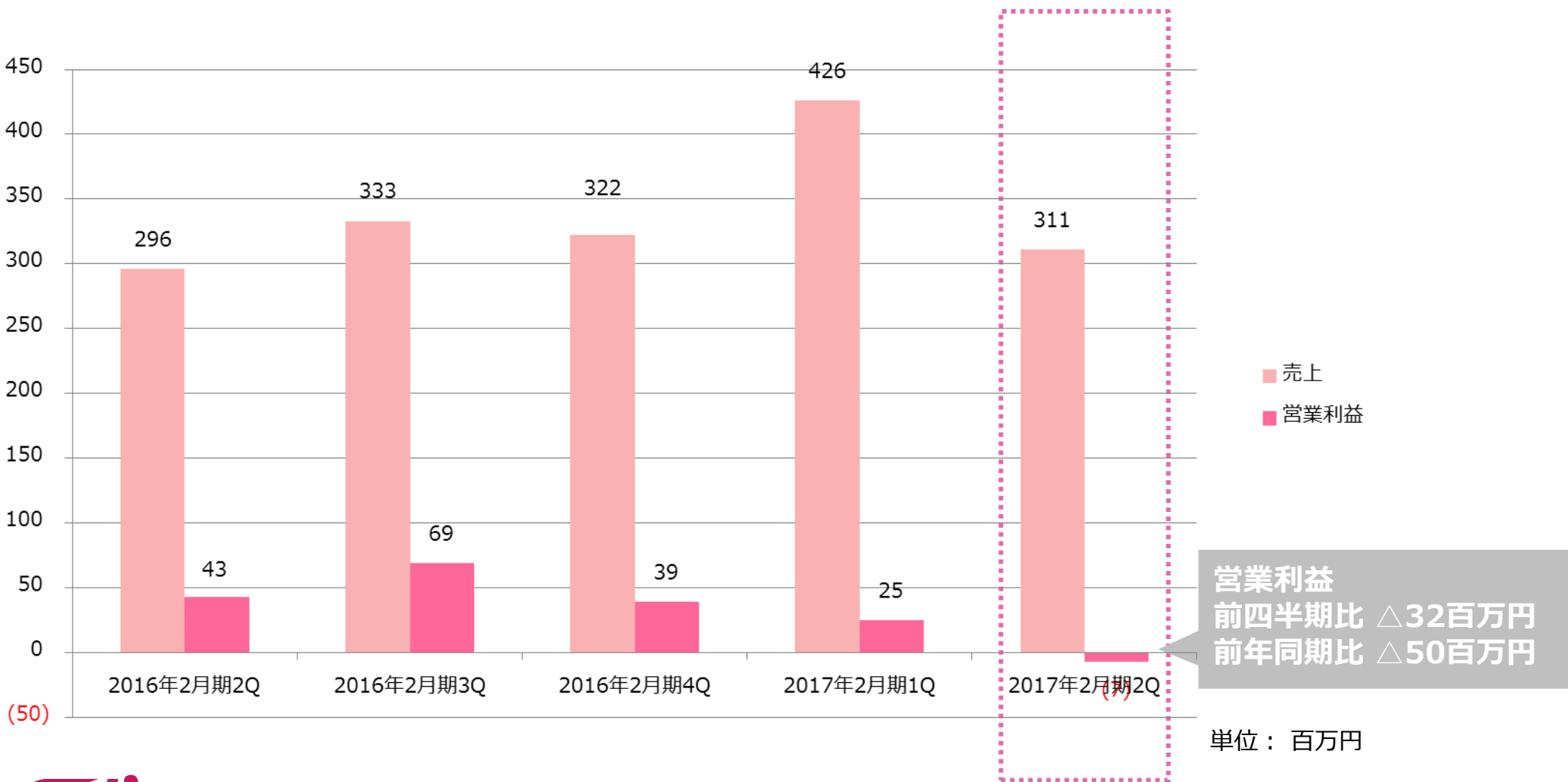
# 売上高推移

第2四半期に売上寄与を見込んでいた新規ゲームタイトルの第3四半期へのリリースの遅れと、第1四半期にリリースしたゲームタイトルの不振により、前四半期比  $\Delta 26.9\%$  (前年同期比  $+5.2\%$ ) の減少



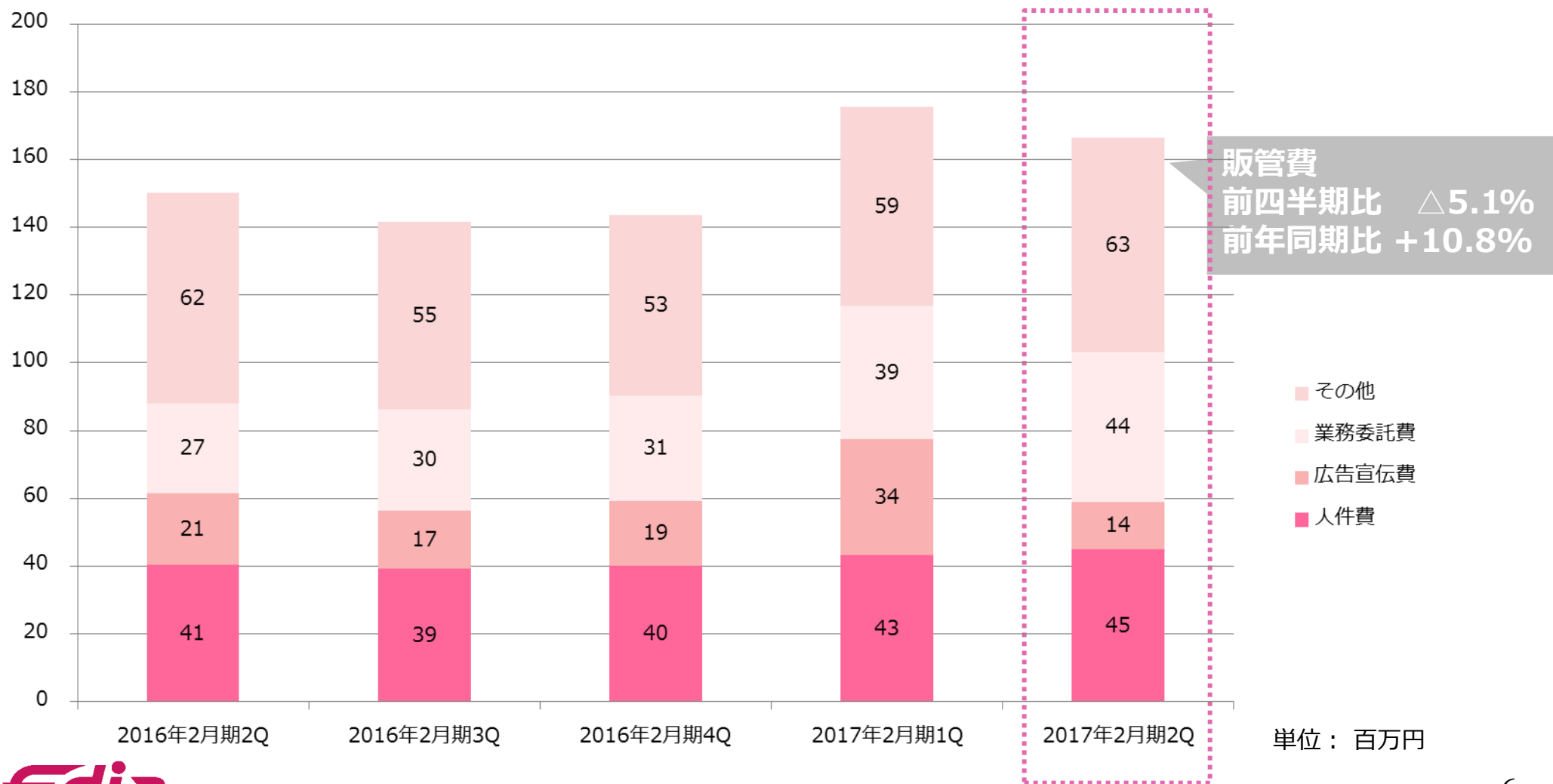
# 営業利益推移

第3四半期リリースの新規ゲームタイトルへの開発投資と、既存ゲームタイトルへの追加開発投資により前四半期比で△32百万円の減少



# 販管費の推移

第3四半期リリースの新規ゲームタイトルへの開発投資で業務委託費が増加したものの、広告宣伝費を抑制したことにより、前四半期比  $\Delta 5.1\%$ (前年同期比  $+10.8\%$ ) の減少



# 第2四半期損益計算書

営業利益は新規ゲーム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。また、収益性の低下したゲームタイトルの減損を行い63百万円の特別損失を計上。第3四半期以降、新規ゲーム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2Q	2016年2月期2Q	前年同期比	2017年2月期1Q	前四半期比
売上高	311	296	+5.2%	426	△ 26.9%
売上原価	152	103	+48.0%	225	△ 32.4%
売上総利益	159	193	△ 17.7%	201	△ 20.9%
売上総利益率	51.0%	65.2%	-	47.1%	-
販売管理費	166	150	+10.8%	175	△ 5.2%
営業利益	△ 7	43	-	25	-
営業利益率	△ 2.3%	14.5%	-	6.0%	-
経常利益	△ 7	42	-	12	-
税前利益	△ 70	42	-	12	-
四半期純利益	△ 70	39	-	10	-

単位：百万円



# 第2四半期貸借対照表

オフィス増床により有形固定資産が増加するも、ソフトウェア減損により無形固定資産が減少し、固定資産は前四半期比で△13.9%の減少

第3四半期で約300百万円の借り入れを行い、新サービス創出に向けた積極投資を行う予定

	2017年2月期2Q	2017年2月期1Q	前四半期比
流動資産	809	858	△ 5.7%
うち現金及び預金	549	610	△ 10.1%
固定資産	125	145	△ 13.9%
総資産	934	1,003	△ 6.9%
流動負債	224	214	+4.6%
固定負債	19	27	△ 30.1%
純資産	691	761	△ 9.3%
負債・純資産合計	934	1,003	△ 6.9%

単位：百万円

# 第2四半期サービスのトピック

『アドヴェントガール』 平成28年 7月7日リリース



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）

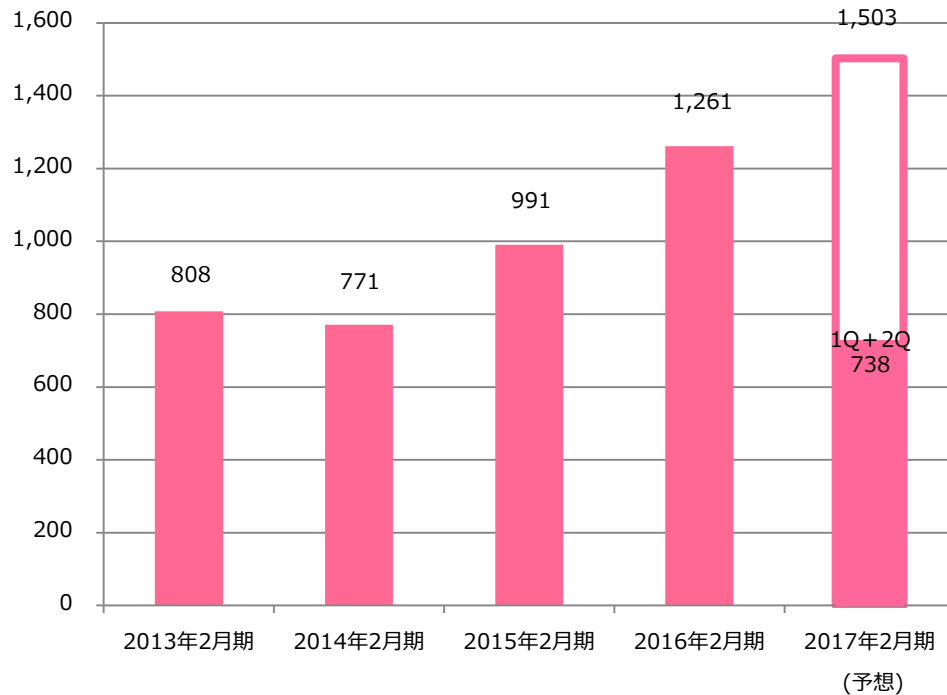
ゲーム概要：

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。

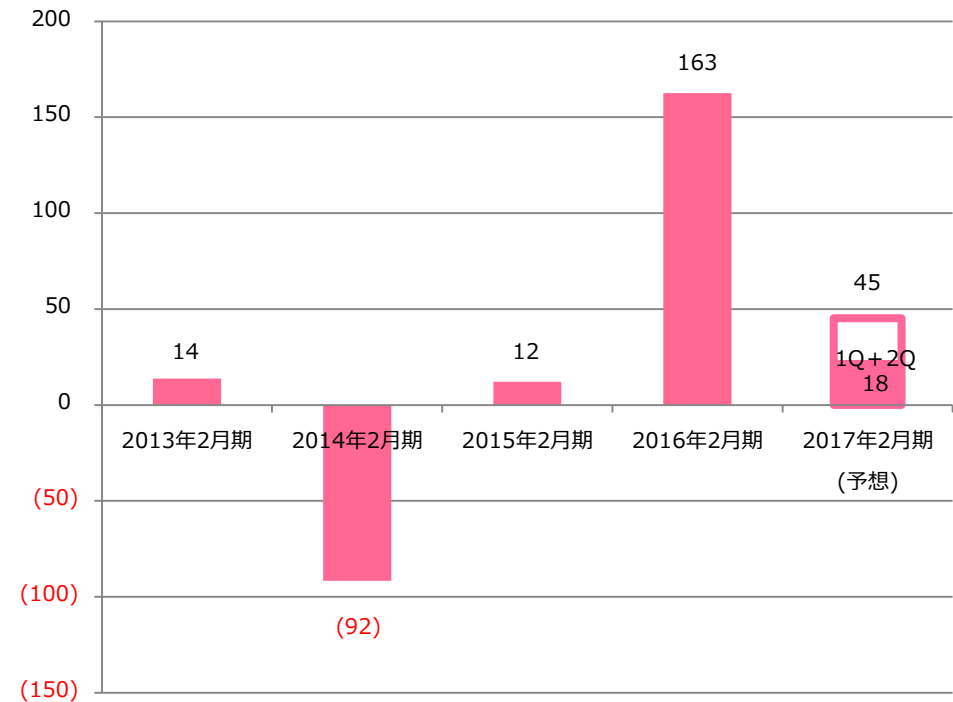
# 今期の業績予想

今期売上高予想1,503百万円（前年比 +19.2%）はほぼ据え置き、営業利益は215百万円から45百万円（前年比△72.2%）に業績予想を修正。

売上高 (百万円)



営業利益推移 (百万円)



# 今後の新タイトル

『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』 平成28年 10月5日リリース



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10月5日

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です

リリース4日間で40万ダウンロード  
突破！

# 今後の展開予定

## 『位置情報系新サービス』 今後続々とリリース予定



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

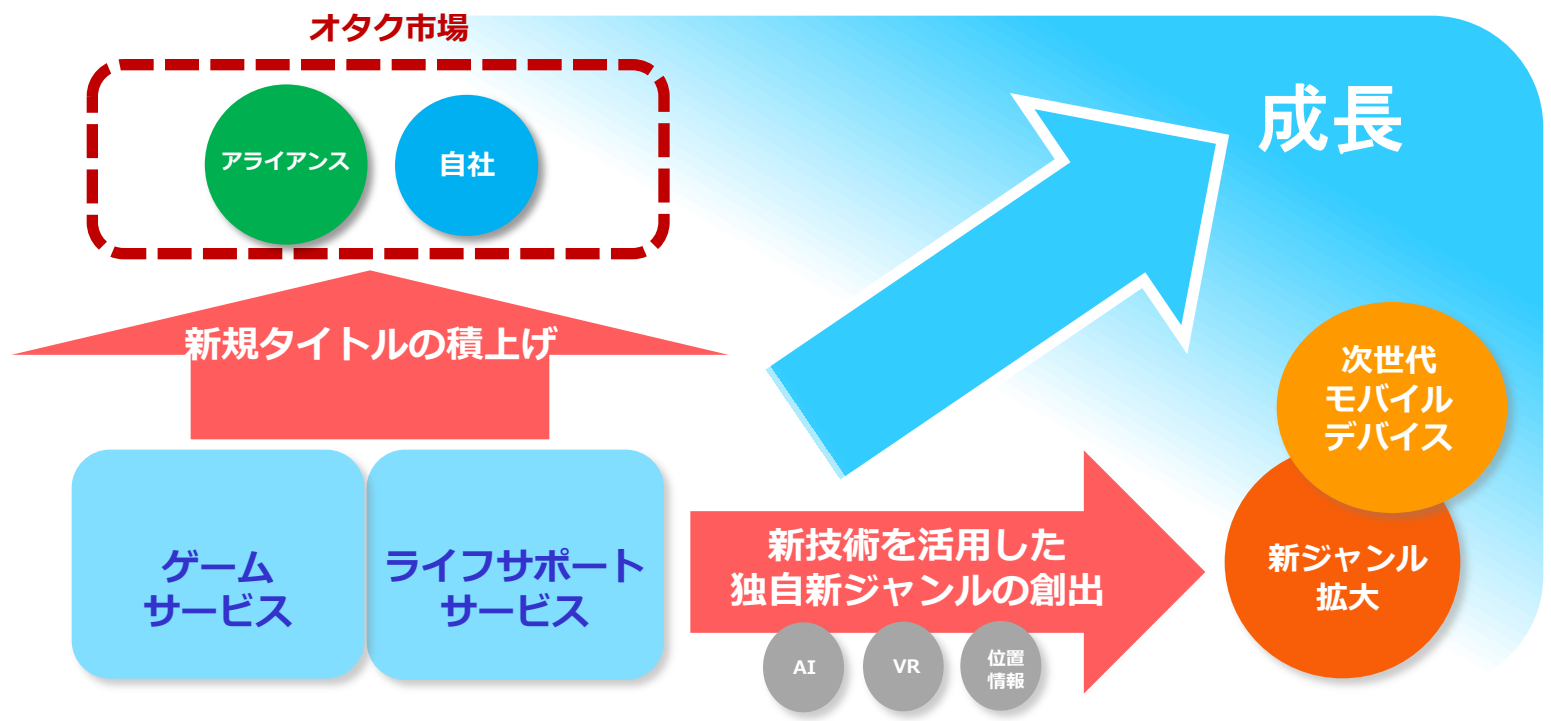
自社サービスとアライアンスサービスそれぞれで展開予定

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

## 2. 今後の方針

# 成長戦略

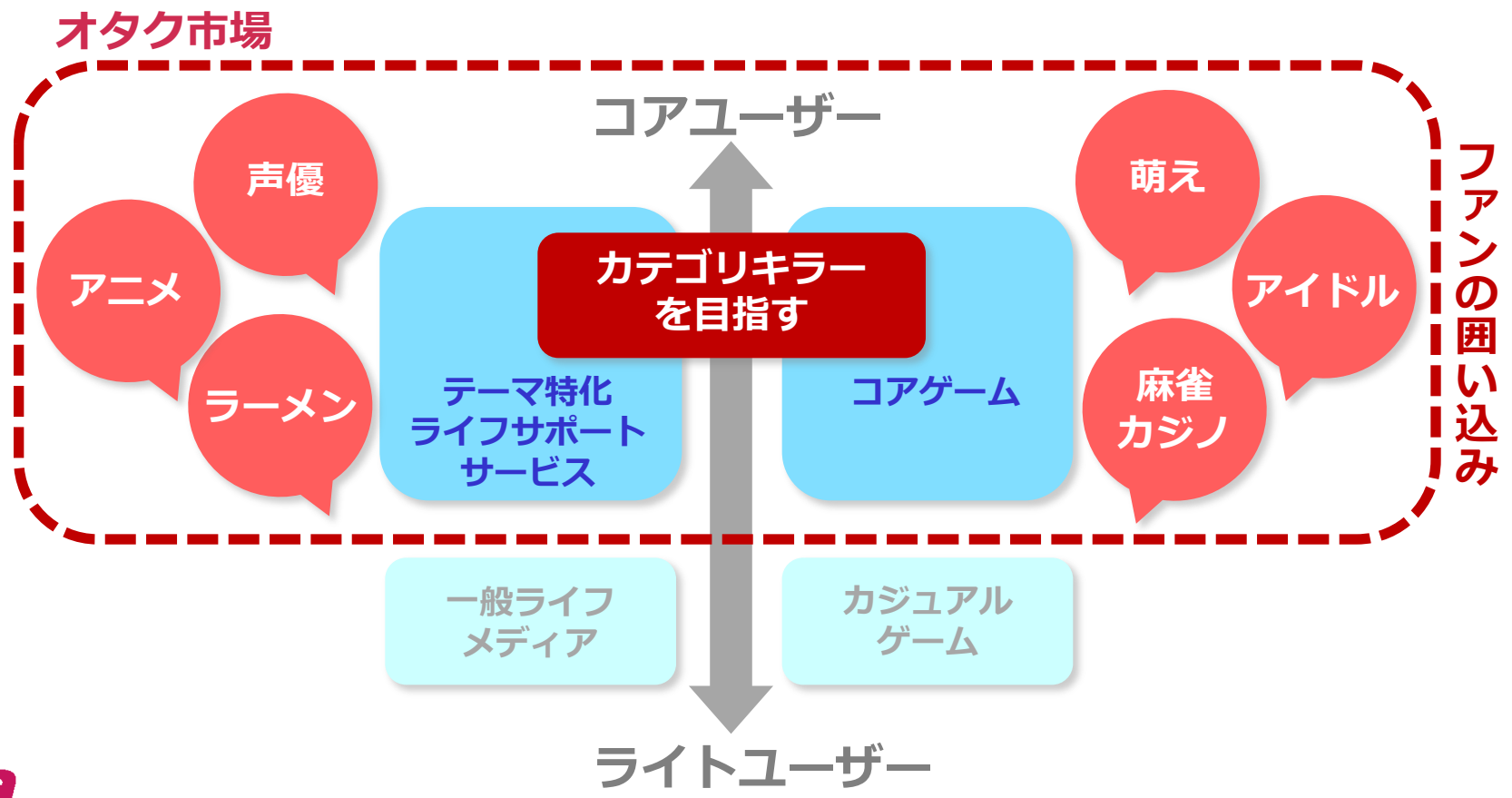
- 1 成長市場であるオタク市場へのフォーカス
- 2 アライアンスと自社、ゲームとライフサポートのバランスで新規タイトル増
- 3 位置情報、AIなど新技術を活用した独自新ジャンルの拡充
- 4 次世代モバイルデバイスで新規サービス展開



# 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

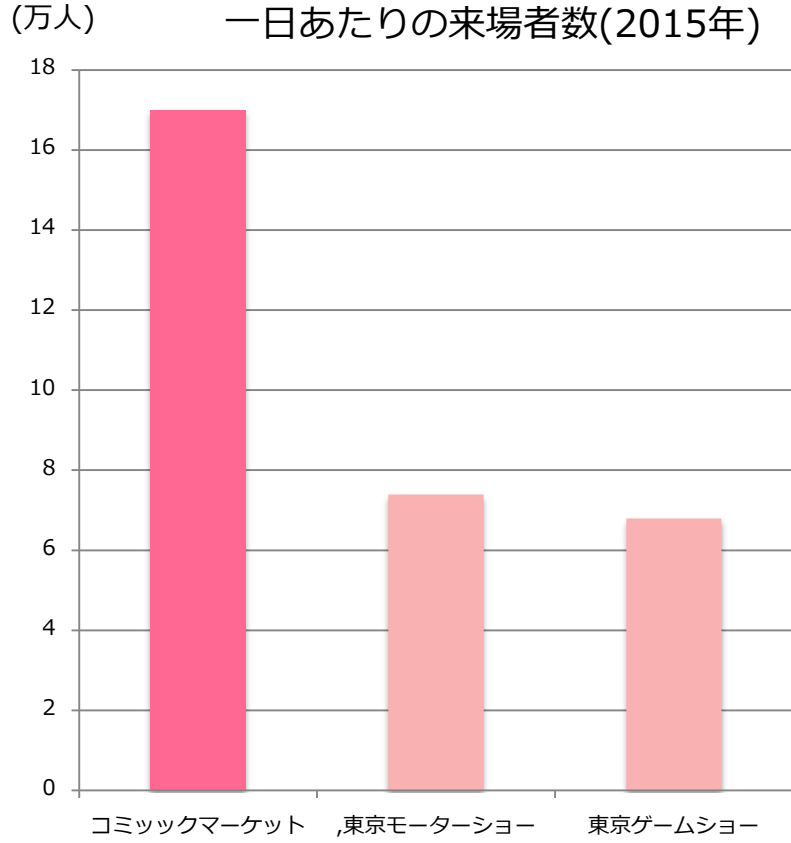
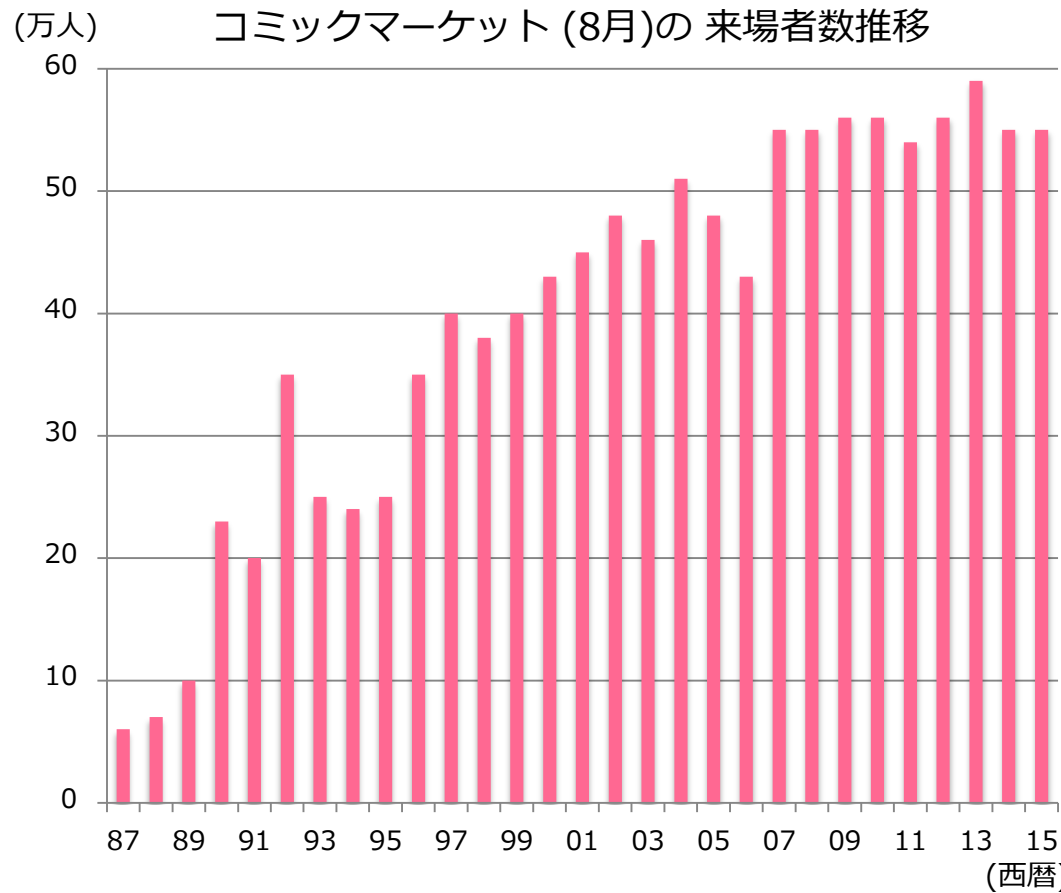
- 客単価が高いため少ないユーザ数のタイトルでも収益を生み出しやすい
- 特定のジャンルに集中することでファンを一括囲い込み集客効率を最大化
- 競争が少なく先行者メリットが利きやすいため安定的なポジションを確保





# 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

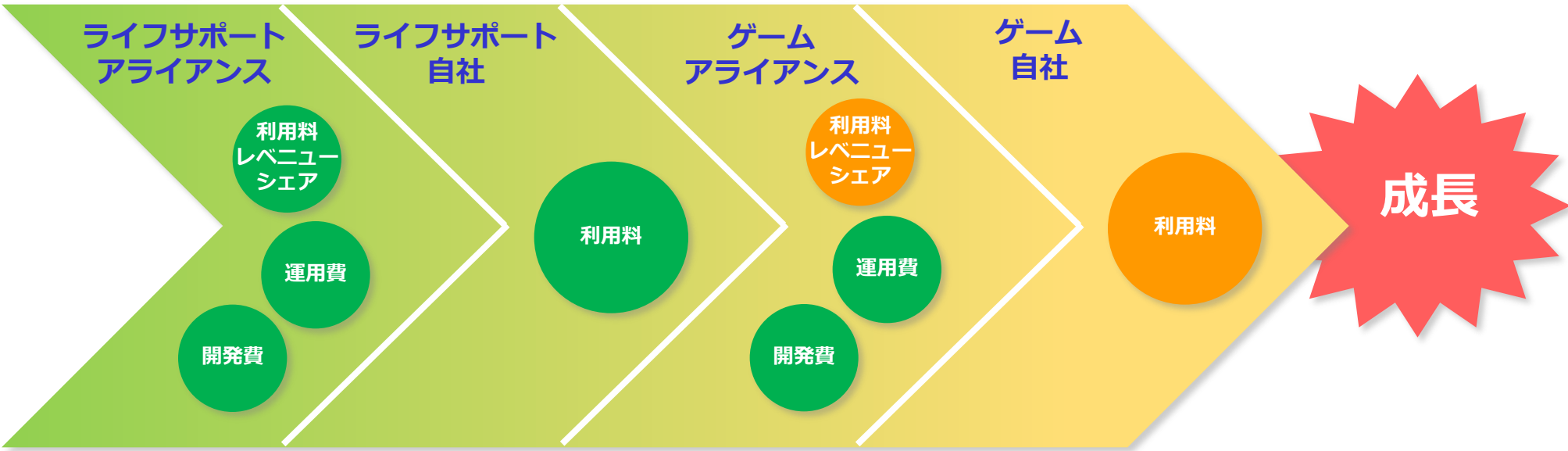
新規タイトルの拡大を自社開発及びアライアンスを活用しさらなる成長を目指す

- 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
- 開発体制の増強と新規アライアンス案件の拡充



● ● 固定収益

● ● 変動収益



ライフサポートの利用料  
月額課金・ダウンロード課金・取り放題課金

ゲームの利用料  
基本無料+アイテム課金

# 成長戦略③ 位置情報、AIなど新技術を活かした独自新ジャンルの開拓

## 新技術とエンターテイン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『MAPPLUS +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

### 位置情報

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

### エンターテインメント

麻雀AIと美少女カードバトルを融合した新感覚麻雀ゲーム

### 麻雀AI

麻雀AIと対戦する1人打麻雀ゲーム



『MAPPLUS+ 声優ナビ』



『麻雀ヴィーナスバトル』



# 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

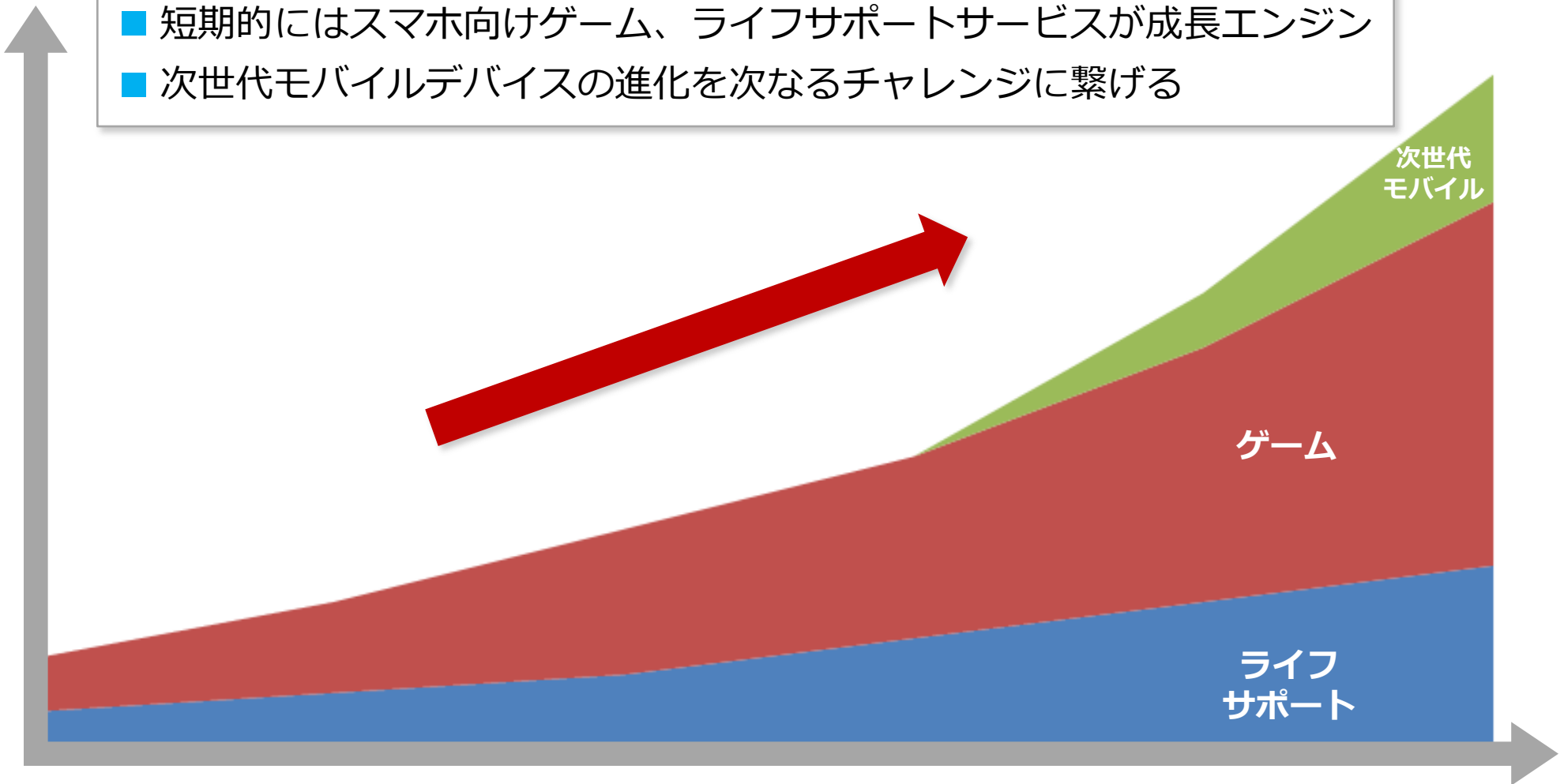
将来的に普及する無線インターネット通信を内蔵した自動車。大型ディスプレイへのコンテンツ提供などのビジネス拡大が期待される。



# 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。

## 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：  
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：  
69名（2016年8月31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、CFOとして経営企画、内部統制構築、ERPシステム導入、IPO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。



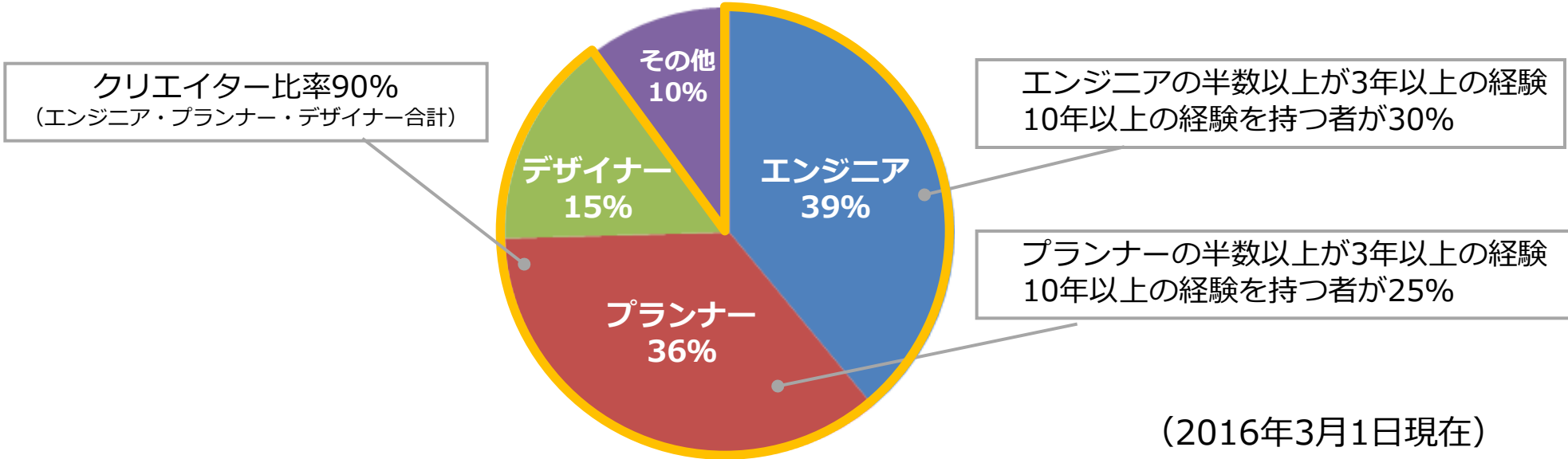


# 人材・技術資産

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



#### 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：平成28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：平成28年7月

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

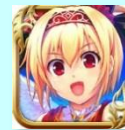


#### 魔雀ヴィーナスバトル

- 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・カードバトル
- 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



### 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




**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

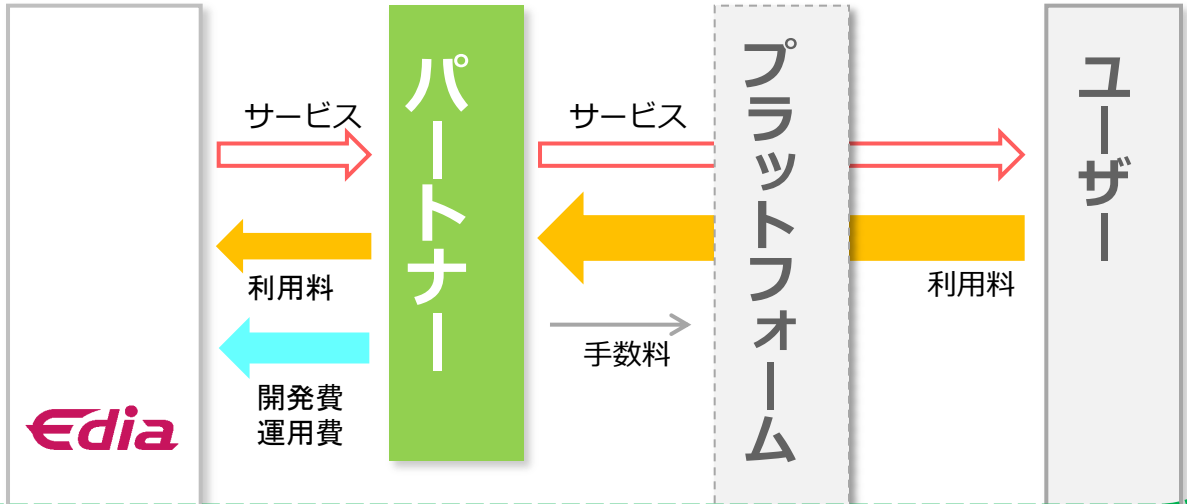
全国約3万件のラーメン店情報を集めた情報サイトです。

- 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



# 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。