



# 株式会社マイネット

証券コード：3928


2016年12月期 第2四半期

## 決算説明会資料

2016/8/10

---





# 仕込みました

## 規模拡大

- ・ 6月に一挙7タイトル獲得
- ・ ポケラボ吸収分割後分割会社「マイネットゲームス」を子会社化

## 業容拡大

- 「モブキャストプラットフォーム」を共同運営

## 集客手法 拡大

- パレード集客パッケージで新規ユーザーを獲得

## 提携拡大

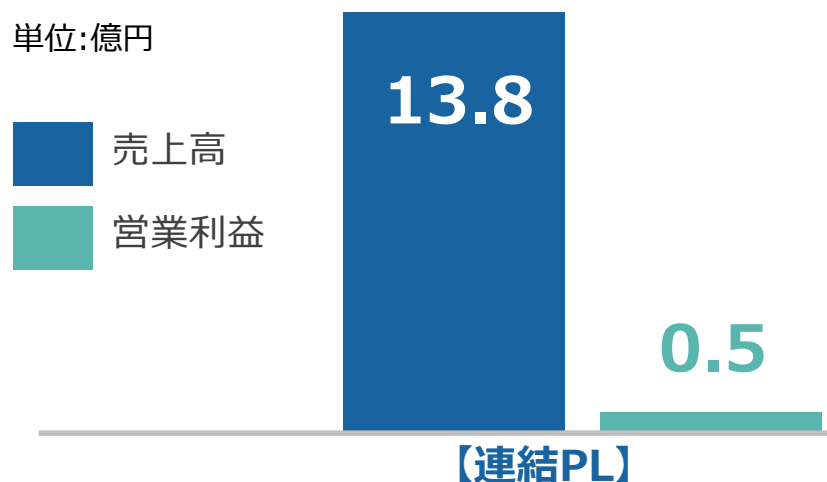
- ・ (株)GNTとオフショアサービス活用の業務提携
- ・ (株)INDETAILへゲームサービスの二アショア

# 四半期ハイライト (経営)

## 業績

連結決算開始。  
 売上高は前四半期比2.0%成長。  
 積極投資により営業利益は  
 前四半期比で減益するも  
**下半期利益率向上の体制整う**

単位:億円



## 資金調達

複数の金融機関から当座貸越  
 などを含む**総額21億円を調達**。  
 計画的かつ安定的なペースで買  
 取が出来る体制を強化

現預金  
 前四半期比  
**+84%**

【連結BS】



## 四半期ハイライト (事業)

### 買取

「戦乱のサムライキングダム」  
など**大型タイトル**を含む  
**7タイトル獲得**。  
運営タイトル数は**18から21に**  
**増加**

18 ▶ 21

エンディング : 2タイトル

### 運営

ゲームサービスレーベル  
**「PARADE」** を発表。

マイネットのゲームサービスを  
「PARADE」の名を冠して提供



# 1. 決算概要

## 2. 通期計画の進捗

## 3. 今後の方針

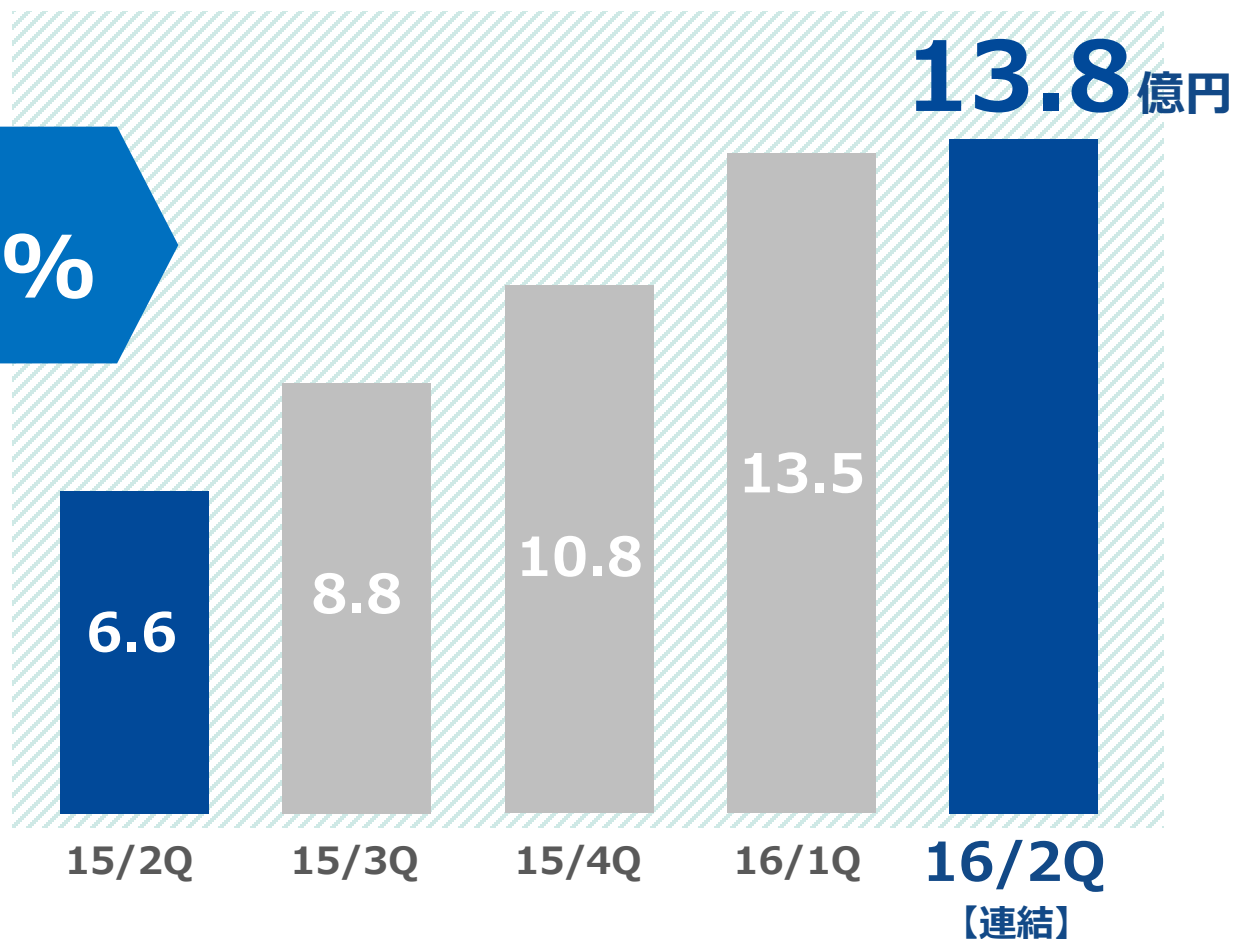
## 仕込み期間のため前四半期比では微増

前年同期比

+107%

前四半期比

+2.0%



## 四半期営業利益推移

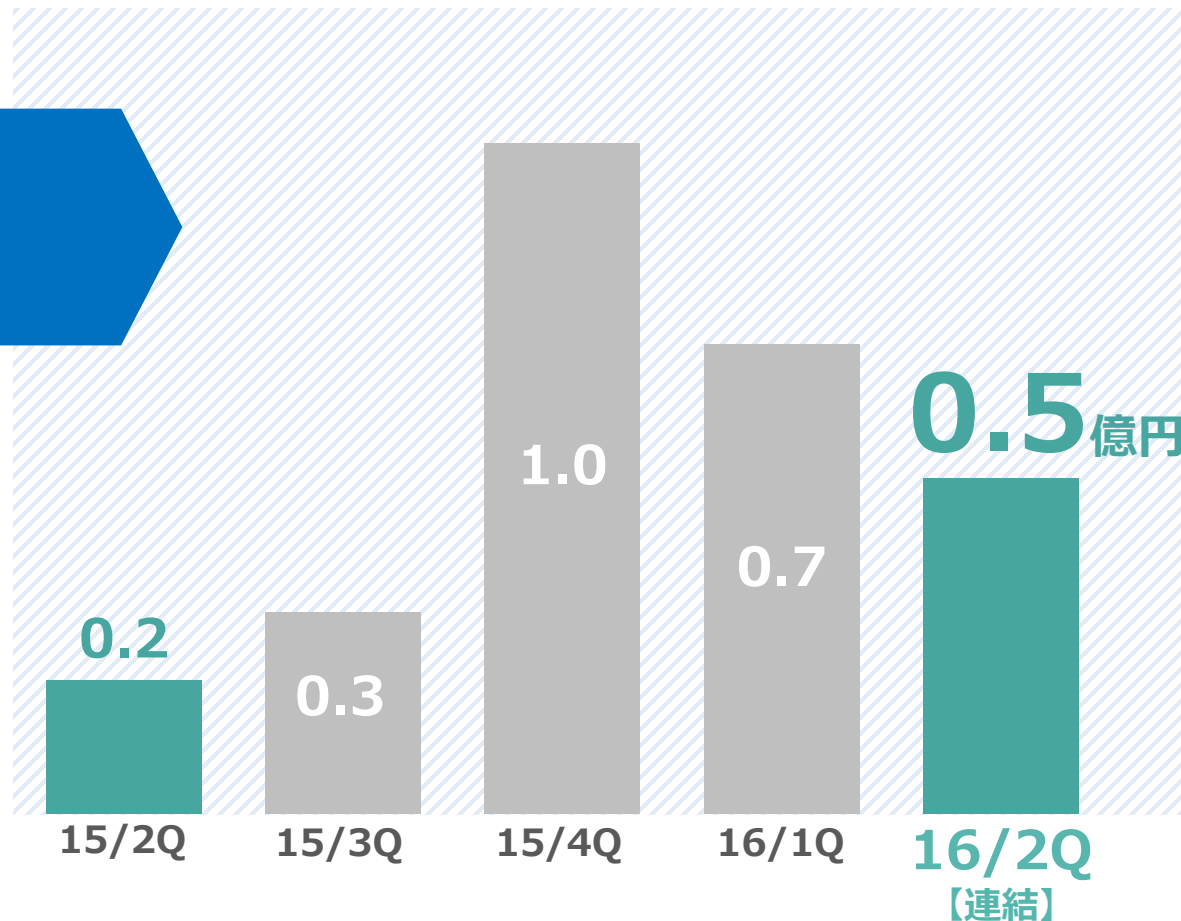
# 6月に7タイトル獲得など積極投資

前年同期比

+92%

前四半期比

-26%



## EBITDAでは前四半期比で増加

単位：百万円	【連結】 16/2Q	【単体】 15/2Q	前年同期比	【単体】 16/1Q	前四半期比
売上高	1,384	668	+107%	1,356	+2.0%
販売管理費	452	-	-	375	+20%
営業利益	52	27	+92%	71	-26%
営業利益率	3.8%	4.0%	-0.2pt	5.2%	-1.4pt
経常利益	51	-	-	67	-23%
四半期純利益	48	-	-	44	+9%
EBITDA	215	-	-	181	<b>+18%</b>

※2015年2Qは上場前のため財務数値は一部非開示となっております



## 大型タイトル買取で減価償却費は増加

単位：百万円 下段は売上比	【連結】 16/2Q	【単体】 16/1Q	前四半期比	備考
サーバー等費用	103 7.4%	105 7.8%	-2.2% -0.4pt	主にAWS
PF使用料	330 23.9%	316 23.3%	+4.3% +0.6pt	Google、Apple、GREE、d-game等 ネイティブを中心に増加
外注費	252 18.2%	313 23.1%	-19% -4.9pt	ゲームの制作にかかる費用 主に業務委託費、イラストデザイン費
人件費	316 22.9%	296 21.8%	+6.8% +1.1pt	順調に人員数拡大。法定福利費、通勤費、 福利厚生費の一部を含む
人材採用費	18 1.3%	14 1.1%	+25.7% +0.2pt	タイトル獲得の2ヶ月前から積極採用
減価償却費	162 11.8%	109 8.1%	<b>+48.2%</b> <b>+3.7pt</b>	買取案件増に伴いタイトル権利の償却費 も増加
オフィス費用	34 2.5%	33 2.5%	+0.5% +0.0pt	主に地代家賃
広告宣伝費	39 2.8%	16 1.2%	+135% +1.6pt	大型タイトル獲得により増加も 引き続きCroPro活用で広告宣伝費を抑制

## 事業拡大に向けた資金を金融機関から調達

単位：百万円	【連結】 16/2Q	【単体】 16/1Q	前四半期比
流動資産	3,054	1,955	+56%
現金及び預金	2,220	1,203	<b>+84%</b>
固定資産	1,444	925	+56%
総資産	4,499	2,881	+56%
流動負債	1,494	422	<b>+254%</b>
固定負債	539	41	<b>+1,197%</b>
純資産	2,465	2,417	+2.0%
資本金	1,188	1,188	-

## 営業活動によるCFは328百万円のプラス

単位：百万円	【連結】 2016年2Q累計
営業活動によるCF	328
減価償却費	269
投資活動によるCF	-958
FCF	-630
財務活動によるCF	1,118
現預金の増減額	487
現預金期首残高	1,732
現預金期末残高	2,220

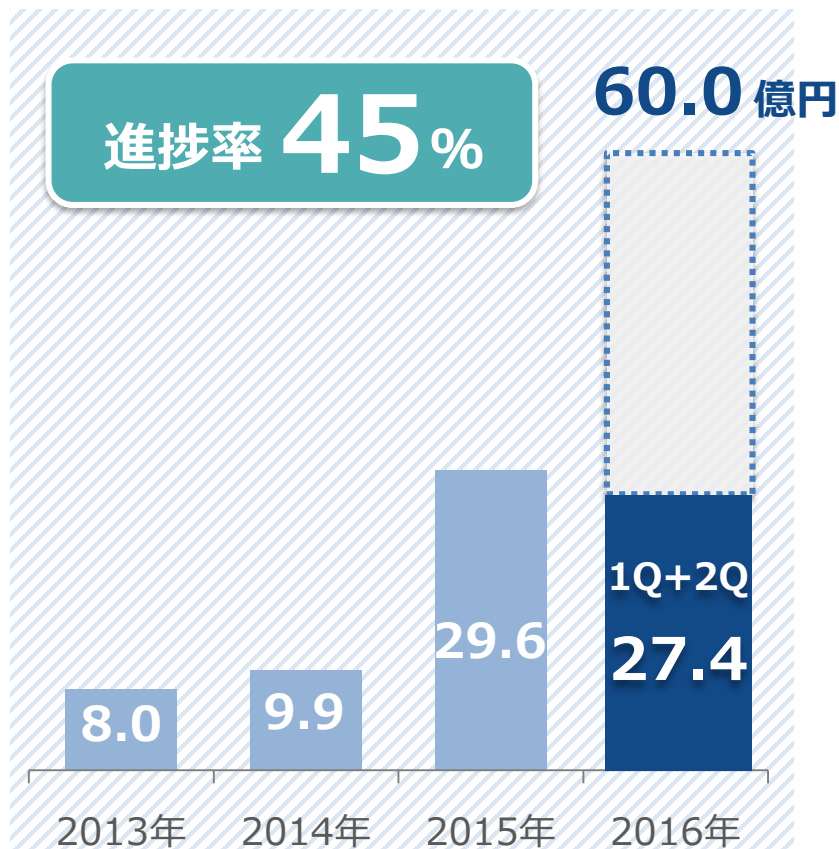
# 1. 決算概要

# 2. 通期計画の進捗

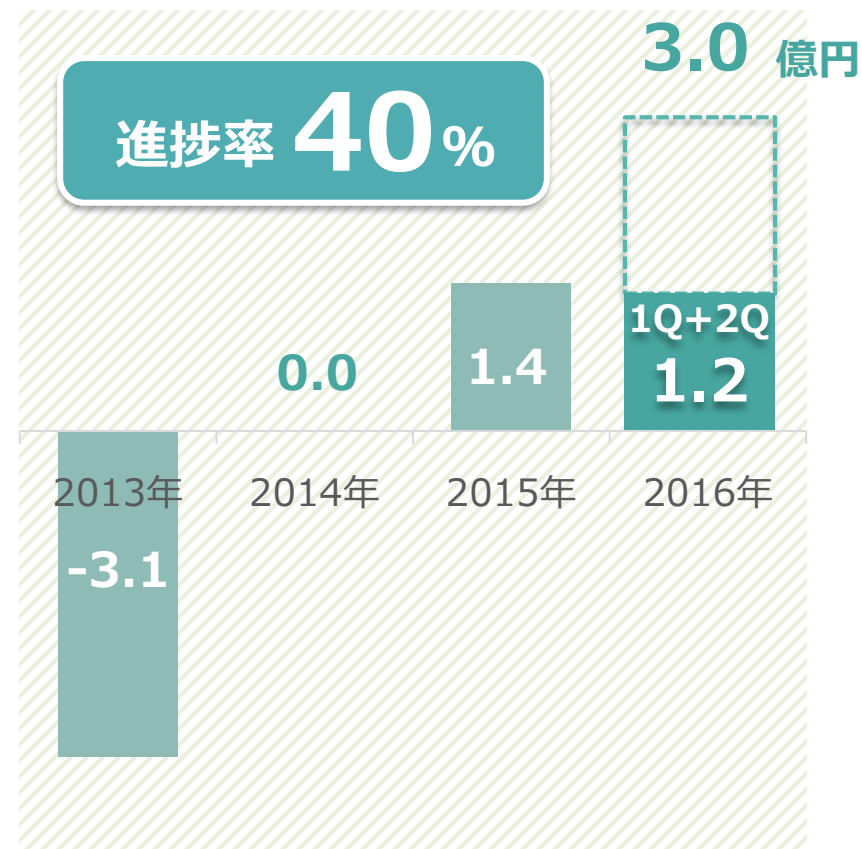
# 3. 今後の方針

# 通期 売上高 & 営業利益推移

## 売上高



## 営業利益





## PARADE

マイネットはゲームサービスレーベル”PARADE”を設立しました。

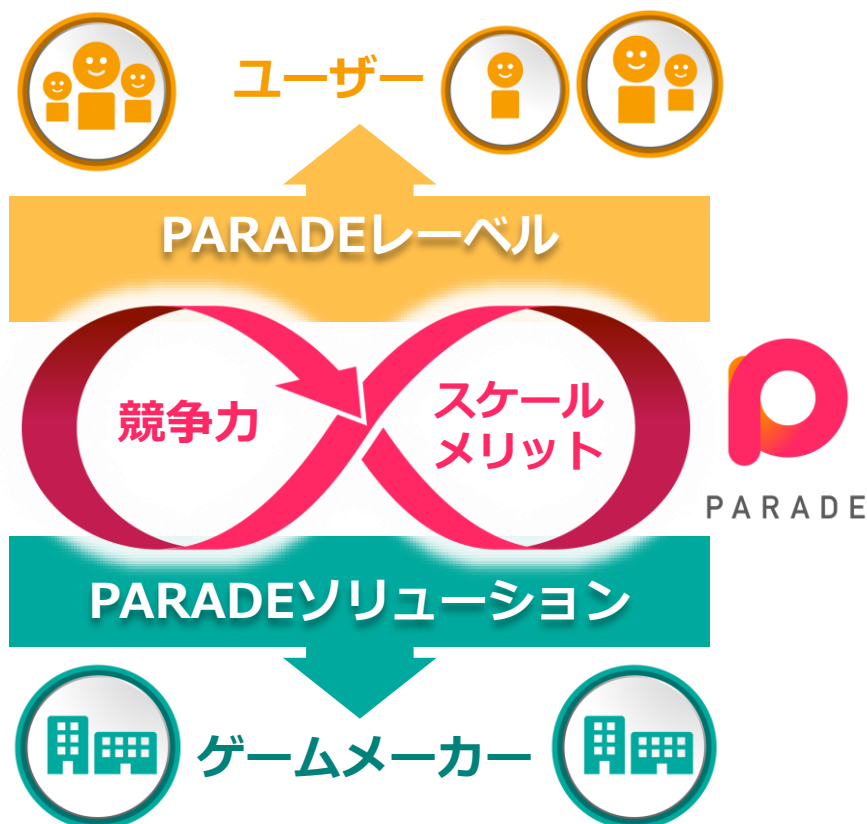
ゲーム運営を通してユーザーの皆様に

「長くワクワクできる空間を提供する」という思いを込め、

レーベル「PARADE」の名を冠してゲームサービスを提供します

## PARADE事業モデル

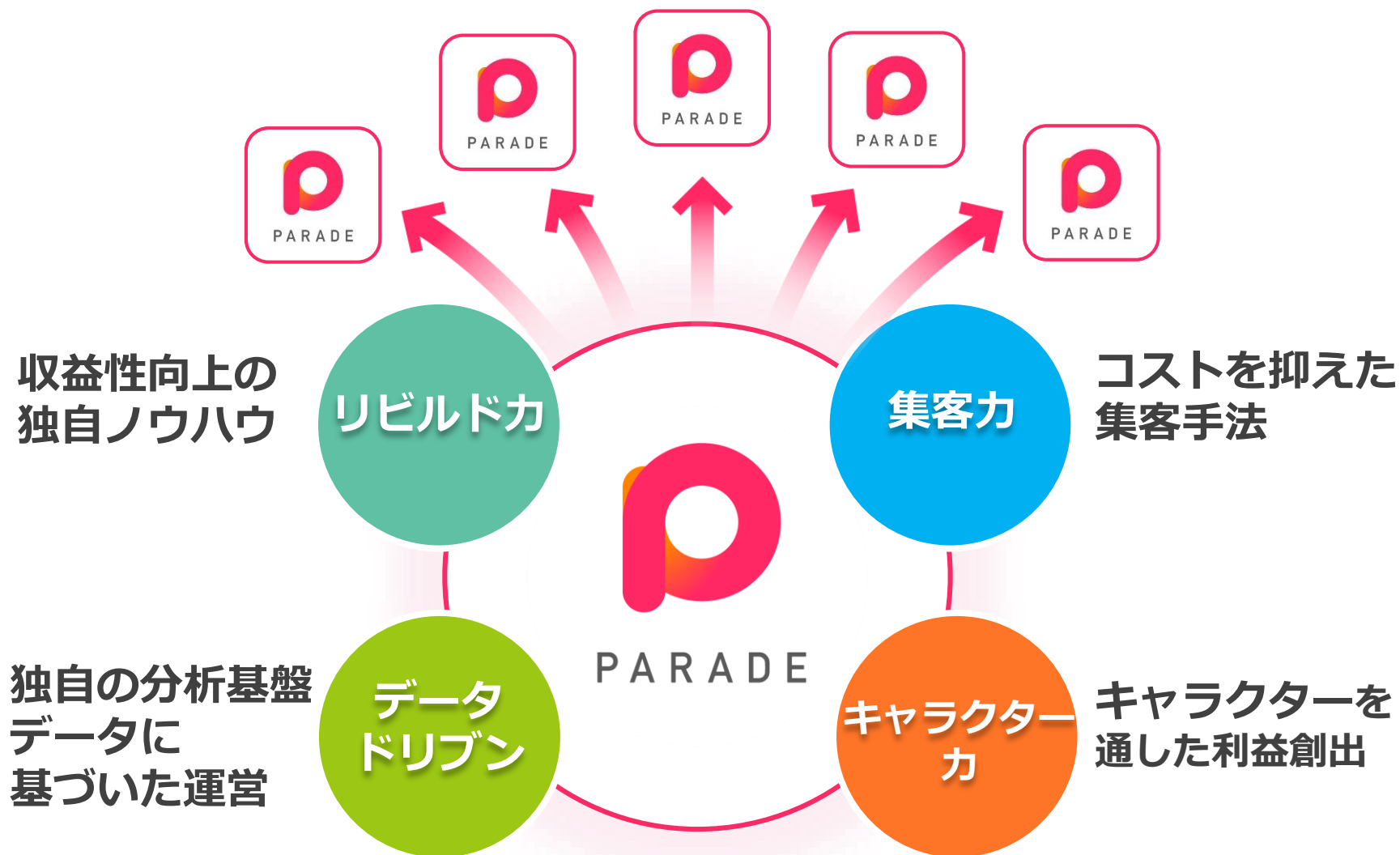
ゲームサービスに特化し競争力とタイトル数を積み上げることで付加価値を生み出す



■ PARADEレーベル  
ユーザーに「長くワクワクできる空間」を提供

■ PARADEソリューション  
ゲームメーカーの人員再配置や利益確定ニーズを解決

# 競争力とスケールメリット





# タイトル獲得

## 1Q獲得状況



**三国志乱舞**  
(株)スクウェア・エニックス

App Store 6月最高

71  
位



**真・戦国バスター**  
KLab(株)



**神界のヴァルキリー**  
(株)Nubee Tokyo

## 2Q獲得状況



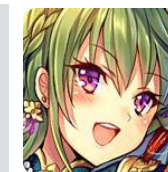
**戦乱のサムライキングダム**  
(株)ポケラボ  
(グリー(株)子会社)

App Store 6月最高

45  
位



**三国インフィニティ**  
(株)ポケラボ  
(グリー(株)子会社)



**三国INFINITY  
エクスタシー**  
(株)ポケラボ  
(グリー(株)子会社)



**出動！美女ポリス**  
(株)GNT



**・モバプロ**  
(株)モブキャスト



**・モバサカ**  
(株)モブキャスト

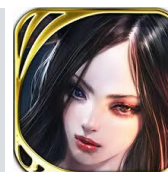


**・モバダビ**  
(株)モブキャスト

## 2015年以前獲得(一部)



**ボーダーブレイク mobile**  
- 疾風のガンフロント -  
(株)セガゲームス



**・レジェンド オブ モンスターズ**  
**・リバースドライブ**  
(株)アプリボット  
(株)サイバーエージェント子会社)



**・ドラゴンジェネシス**  
**・幻獣姫**  
(株)gumi

# CroPro(クロプロ)

## 広告宣伝費をかけずに新規ユーザーを獲得



### 参加社数

16/1Q  
80社 ⇒ **84**社

### 広告宣伝効果

**1.6**億円分

( 2015年7月-2016年6月 )  
( 当社1社での換算効果 )

# 1. 決算概要


# 2. 通期計画の進捗

# 3. 今後の方針



## 15年の市場は「乱世」

- いいものを出しても売れない
- 成功法則がない
- IP・トップパブリッシャーしか勝てない



## 16年はいいものを出せば売れる 「安全」な市場に

### ● SAP系メーカーの復権

- gumi、CROOZ、アクセルマーク、エイチーム、ハッピーエレメンツ

### ● オリジナルタイトル・中堅メーカーの上位ランクイン

### ● 成功法則

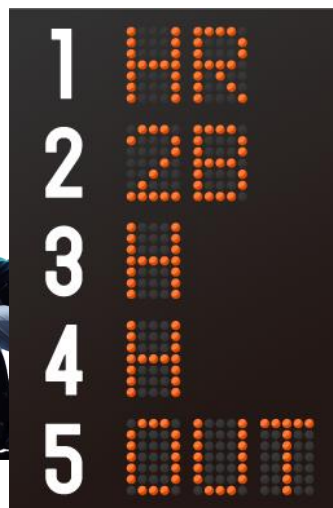
- 事前登録→チューニング→TVCM→IPコラボ



新規開発



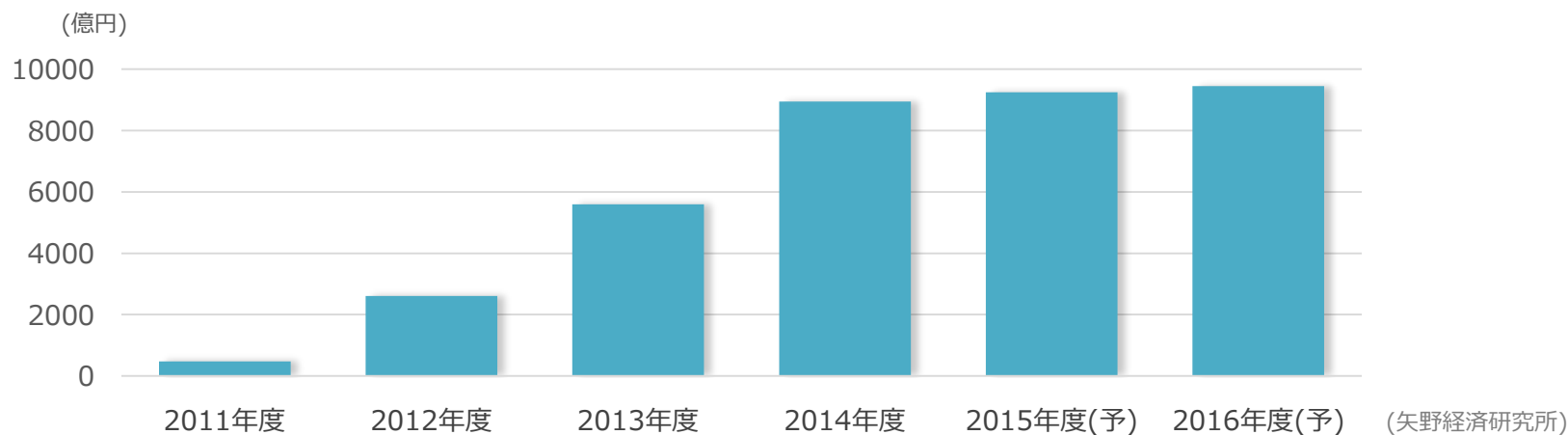
5打席立って・・・



- ▶ 5億超タイトル
- ▶ 1~2億タイトル
- ▶ 5000万~1億タイトル
- ▶ ~5000万タイトル

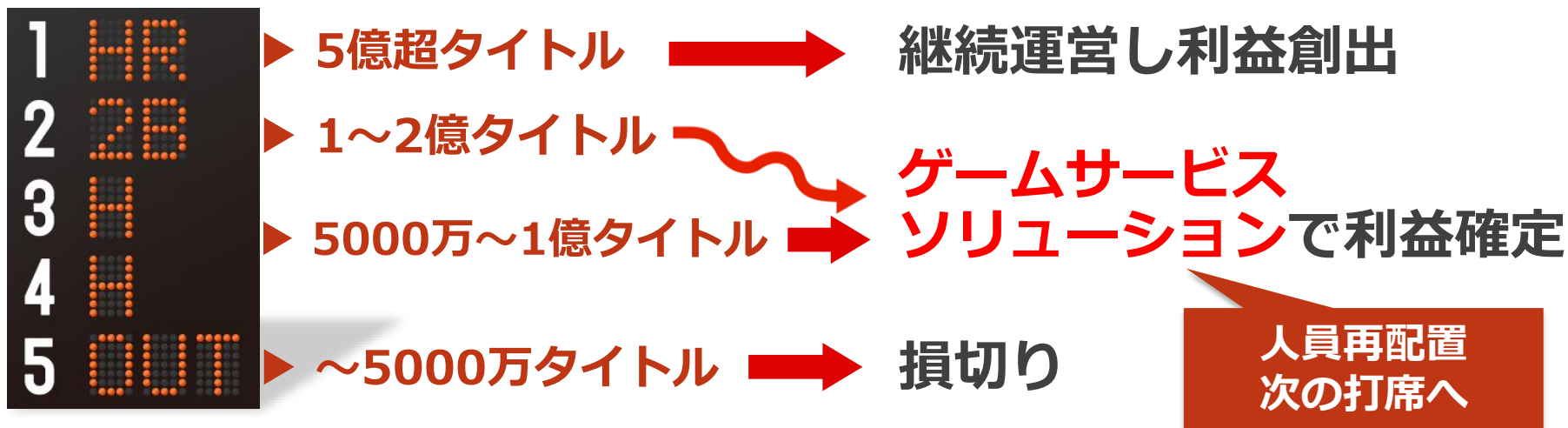
そんな中、市場規模は頭打ち  
→規模拡大より効率性を狙うターン

## 国内スマホゲーム市場規模推移と予測





# 効率的に次なるHRを狙うための リソース配分が重要

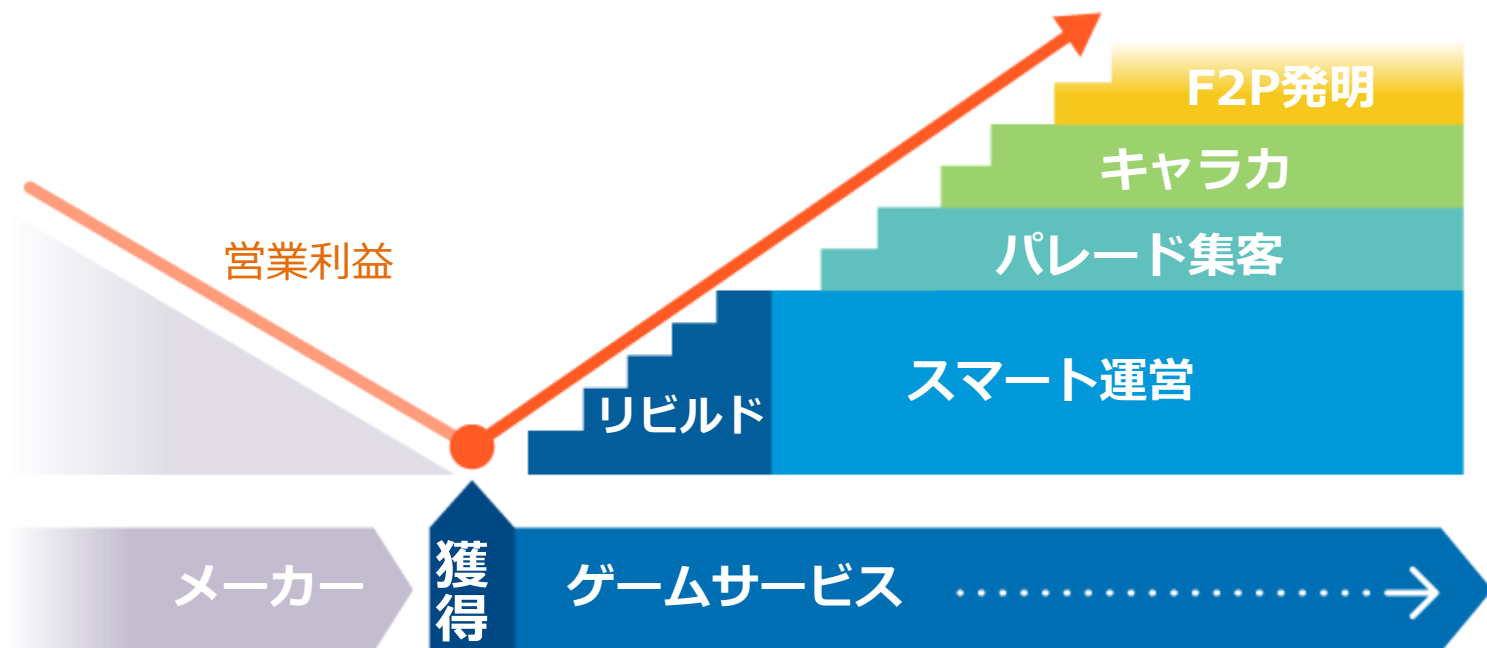




# ゲームサービスソリューションの活用による ゲームメーカー経営の新たな循環

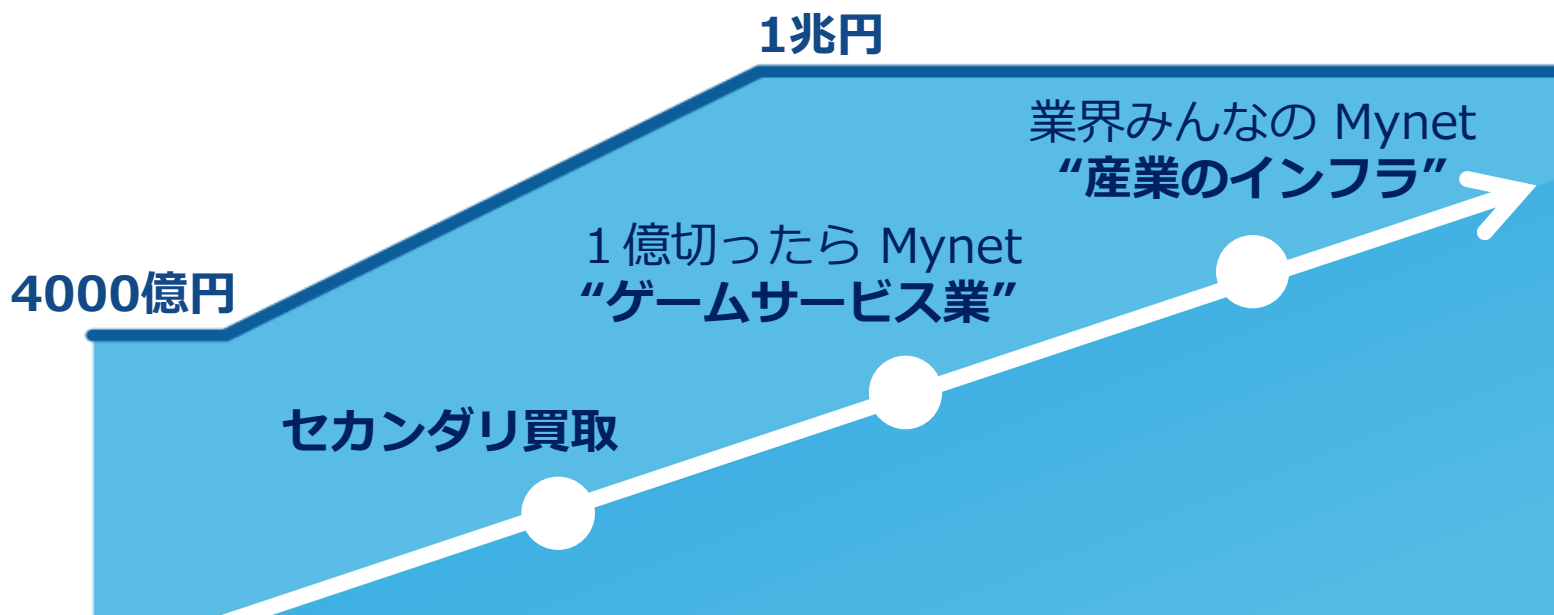


# ゲームサービス事業の構造



獲得ゲームタイトルを『リビルド』し継続的に利益が出る構造を構築。さらにゲームサービスに特化した付加価値を積み上げることで利益を伸ばす。ゲームサービスに特化したマイネットが運営することで獲得前よりも多くの利益を創出

## ゲームサービス業の成長ライン



マイネットはゲームサービスに特化し、  
ゲームメーカーにはない付加価値の提供を行う。  
ゲームサービス業をゲーム産業のインフラとして  
確立し、根付かせる

マイネットは・・・

「セカンダリ市場 圧倒的NO.1企業」



ゲーム業界になくてもならない

産業のインフラへ







# 領域No.1の成長事業を 複数持つメガベンチャーへ

100年成長



**ご清聴ありがとうございました！**

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません