

mixi GROUP

FY2020 Q2 決算説明資料
2019.7.1 - 2019.9.30

2019.11.8

©mixi, Inc. All rights reserved.

©mixi, Inc. All rights reserved.

本日はお忙しい中、決算説明会にご参加いただきまして、
ありがとうございます。
代表取締役社長の木村弘毅です。

これより、FY2020の2Qの決算についてご説明させていただきます。

1. 財務状況
2. 事業状況
 - エンターテインメント事業
 - ライフスタイル事業
3. Appendix

本日の説明会のコンテンツと致しましては、
財務状況、事業状況の2つのパートに分けてご説明いたします。

1. 財務状況

2. 事業状況

- エンターテインメント事業
- ライフスタイル事業

3. Appendix

まず財務状況についてご説明いたします。

連結損益計算書（四半期）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020/Q2 (2019年7月-9月)	FY2019/Q2 (2018年7月-9月)	増減率 (YoY)
売上高	26,055	36,483	▲28.6%
営業利益	2,398	9,694	▲75.3%
経常利益	2,380	9,758	▲75.6%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,057	5,630	▲81.2%

©mixi, Inc. All rights reserved.

4ページをご覧ください。
連結損益計算書でございます。

2Qの売上高は260億円となり、前年同期比で28.6%の減少、
営業利益は23億円となり、前年同期比で75.3%の減少、
親会社株主に帰属する当期純利益は10億円となり、
前年同期比で81.2%の減少という結果となりました。

連結損益計算書（累計）

mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020/1H (2019年4月-9月)	FY2019/1H (2018年4月-9月)	増減率 (YoY)
売上高	46,835	71,044	▲34.1%
営業利益	4,035	20,723	▲80.5%
経常利益	4,063	20,787	▲80.5%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	2,192	12,924	▲83.0%

©mixi, Inc. All rights reserved.

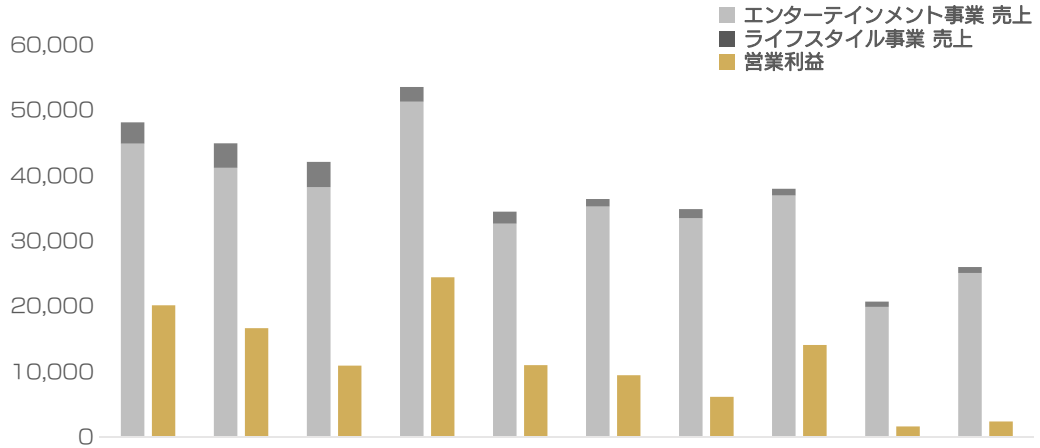
5ページをご覧ください。

上期累計の連結損益計算書はご覧の通りとなっております。

事業別業績（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
エンターテインメント事業 売上	44,981	41,271	38,306	51,388	32,709	35,335	33,545	37,015	19,970	25,167
ライフスタイル事業 売上	3,247	3,755	3,872	2,269	1,851	1,148	1,393	1,033	810	887
営業利益	20,209	16,699	10,949	24,501	11,029	9,496	6,175	14,134	1,637	2,398

©mixi, Inc. All rights reserved.

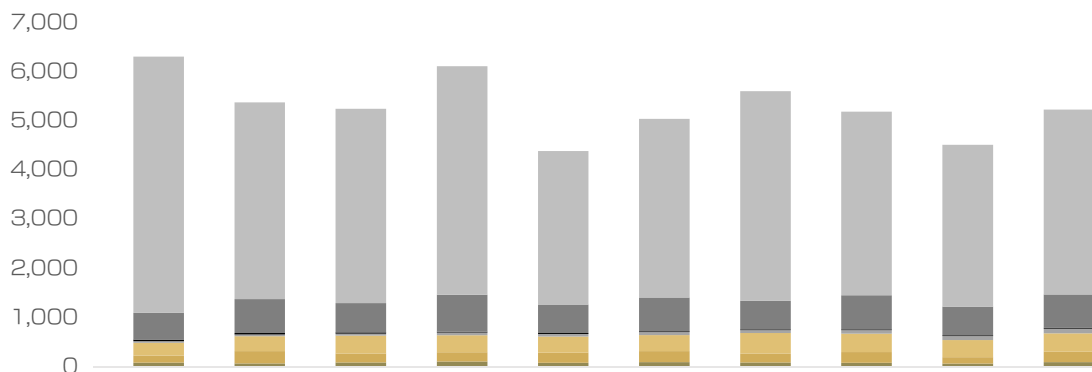
6ページをご覧ください。
事業別業績の推移についてご説明いたします。

エンターテインメント事業は売上高251億円、
ライフスタイル事業は売上高8億円という結果となりました。

エンターテインメント事業は、前年同期比で減収となりました。
これは主に、モンスターライクのARPUが前年同期と比較して
低下したことによるものです。

売上原価（四半期推移）

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
■ 外注費	5,226	4,010	3,961	4,660	3,128	3,643	4,276	3,744	3,299	3,769
■ 開発人件費	543	690	596	753	582	688	581	694	583	683
■ コンテンツ費用	33	32	27	19	19	17	16	16	16	16
■ 減価償却費	34	36	40	53	52	60	57	73	81	95
■ 賃借料	259	301	364	347	332	326	419	374	351	376
■ 仕入	145	253	183	189	204	227	182	218	131	212
■ その他	69	52	72	92	66	78	72	67	48	78

©mixi, Inc. All rights reserved.

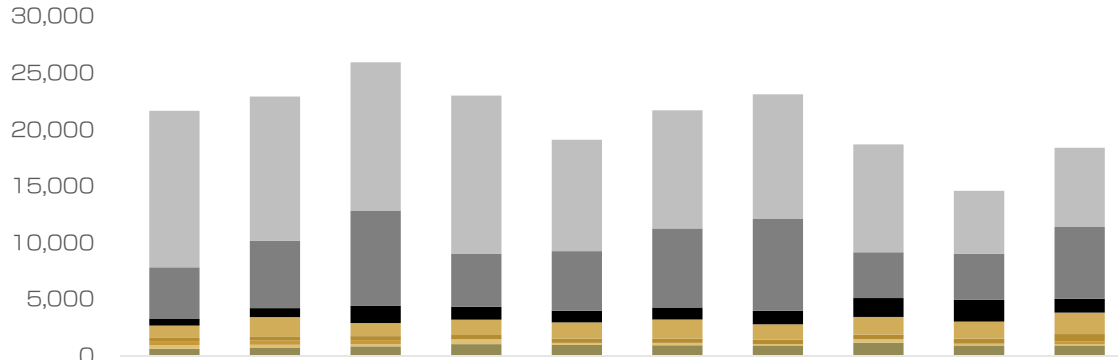
7ページをご覧ください。
売上原価の推移となっております。

その他資産に計上していたゲーム開発費を、
リリースに伴い費用に振り替えたことで、
外注費が一時的に増加いたしました。

販管費（四半期推移）

mixi GROUP

単位：百万円



	FY2018				FY2019				FY2020	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2
■ 決済手数料	13,832	12,746	13,097	13,958	9,847	10,446	11,013	9,535	5,576	6,993
■ 広告宣伝費	4,529	5,947	8,429	4,687	5,267	6,991	8,120	4,039	4,053	6,332
■ 外注費	626	788	1,517	1,145	1,026	1,058	1,189	1,672	1,931	1,231
■ 人件費	1,082	1,756	1,160	1,363	1,439	1,696	1,366	1,564	1,518	1,906
■ 支払地代家賃	288	327	346	358	375	369	373	389	407	658
■ のれん償却額	361	361	361	—	—	—	—	—	97	212
■ 租税公課	319	289	193	454	184	209	127	316	91	123
■ その他	665	735	879	1,071	1,002	975	967	1,207	957	969

©mixi, Inc. All rights reserved.

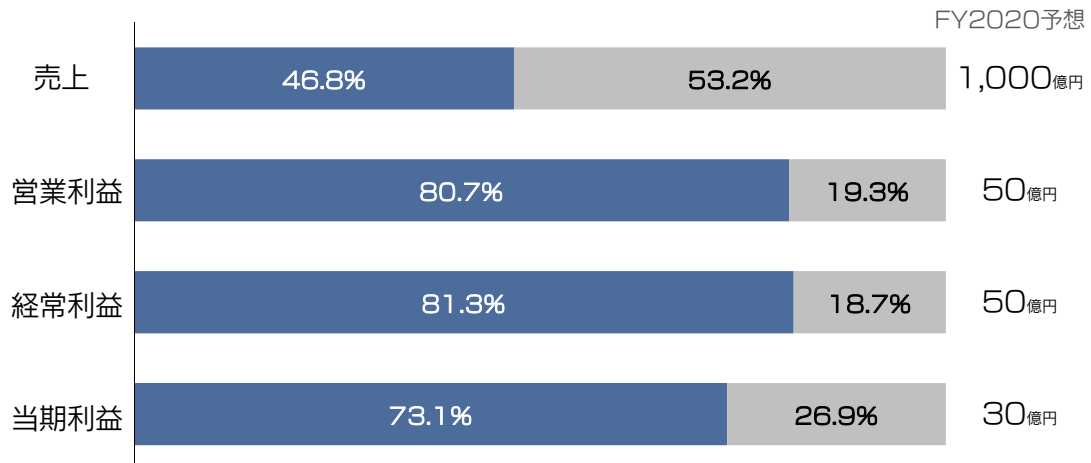
8ページをご覧ください。
販管費の推移となっております。

このうち、広告宣伝費につきましては、XFLAG PARKの開催や、モンスターストライク6周年のカウントダウンキャンペーンの影響で1Q対比では増加しましたが、前年同期より低いコストで推移しました。後述させていただきますが、これらの施策によってMAUの大幅復調を実現しました。

FY2020 上期までの業績進捗および通期見通し

mixi GROUP

- 通期業績予想は期初計画より変更なし
- 営業利益以下の進捗率は高いが、下期に移転一時費用40億円を見込む



©mixi, Inc. All rights reserved.

9ページをご覧ください。
こちらは、上期までの業績進捗です。

利益の進捗率が高くなっておりませんが、
下期に移転一時費用40億を見込んでおり、
現時点では、業績予想に対して計画通りに進んでいる状況です。

よって、通期業績予想は、据え置きとさせていただきます。

1. 財務状況

2. 事業状況

- エンターテインメント事業
- ライフスタイル事業

3. Appendix

続きまして、事業状況についてご説明いたします。

➡ モンスターストライクのリバイブ

スポーツ領域の事業成長

11ページをご覧ください。

エンターテインメント事業につきましては、
引き続き「モンスターストライクのリバイブ」と
「スポーツ領域の事業成長」に注力しております。

まずは「モンスターストライクのリバイブ」について、
2Qの状況、今後の取り組みについてご説明いたします。

- 短期的な業績リバイブと、中長期的なブランド構築の戦略を並走

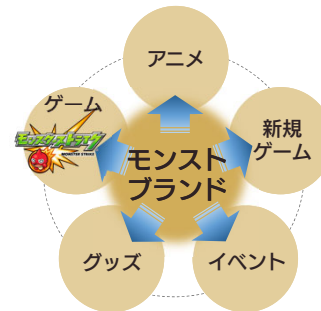
短期的戦略（＝リバイブ施策）

- ・ 6周年に合わせたMAU獲得施策は順調
- ・ 魅力的なゲーム性/キャラクターによるユーザー定着と消費意欲を掻き立て、V字回復を狙う



中長期戦略

- ・ 「モンストブランド」のポジション確立
- ・ ブランドを中心とした経済圏拡大を目指す



©mixi, Inc. All rights reserved.

12ページをご覧ください。

1Qの決算時にもご説明いたしましたが、
モンスターストライクは短期的な業績リバイブと、
中長期的なブランド構築の戦略を並走させております。

リバイブ施策では、まずはMAUの改善と定着化、
続いて、消費意欲を掻き立てることでARPUの改善を狙ってまいります。

エンターテインメント事業：モンスターストライクのリバイブ
モンス2Q施策：MAUの改善

mixi GROUP

- 7～9月で連続的に大型施策を実施
- 休眠ユーザーの呼び戻しに成功しMAUが大幅に回復

カウント
ダウン

オーブ100個以上配布

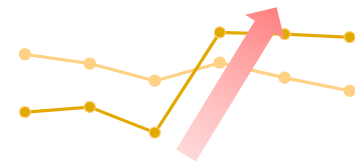


1回限り！初ゲ確定ガチャ

30連以上確定！アゲインガチャ



MAU推移



4月 5月 6月 7月 8月 9月

● FY19 ● FY20

©mixi, Inc. All rights reserved.

13ページをご覧ください。

モンスターストライクの2Qのテーマは、前述の通り、「MAUの改善」でした。

7月より、ゲーム内通貨「オーブ」の配布や、人気キャラを排出対象としたガチャなどの施策を断続的に行うことで、主に休眠ユーザーを呼び戻し、MAUを昨年以上の水準に押し上げることに成功しました。

- 年末に向け、共感消費でARPUの向上へと繋げていく

ユーザー 獲得



MAU拡大に向けた施策を
引き続き推進



ユーザー 定着

ユーザーが継続的に楽しめる
仕掛けを用意



ソロプレイ限定で、各ステージに適した
専用の「お助けデッキ」で出撃できる!

ARPUの向上

消費意欲を掻き立てる
仕組みを作り、共感消費を生み出す

ゲーム性
イベント

+

キャラクター

×

友達とのマルチプレイ

14ページをご覧ください。

下期のテーマは「ARPUの向上」です。年末年始の商戦期に向け、3Qでは主に新規の商材やゲーム内施策の開発を進めると同時に、2Qで獲得したアクティブユーザーに長く続けていただける定着施策を推進しています。

モンスターストライクのリバイブ



スポーツ領域の事業成長

15ページをご覧ください。

二つ目の注力テーマである「スポーツ領域の事業成長」については、引き続き「プロスポーツチーム経営」と「公営競技」に注力し、各種取組みを進めております。

- 千葉ジェッツふなばしを子会社化
- 当社グループのリソースを投下し更なる成長加速へ



©mixi, Inc. All rights reserved.

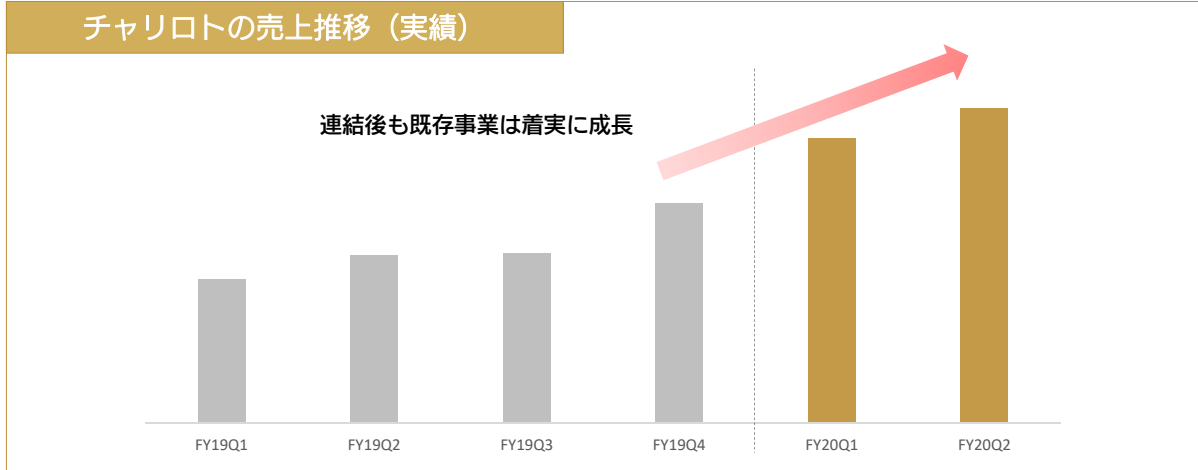
16ページをご覧ください。

プロスポーツチーム経営につきましては、
Bリーグチーム「千葉ジェッツふなばし」の株式を取得し、
子会社化いたしました。

若い経営者の大抜擢など、千葉ジェッツの持ち味である
チャレンジ精神あふれる采配に加え、
ミクシグループのリソースも投下することで、
これまで以上の成長を加速してまいります。

- 連結後も右肩上がりに成長
- 今後、当社ノウハウを注入し成長を更に加速させる
- 競輪場に足を運んで頂けるお客様を増やすなど、地方創生へも貢献していきたい

チャリロトの売上推移（実績）



©mixi, Inc. All rights reserved.

17ページをご覧ください。

今期より連結となったチャリロト社の売上推移です。
 グループ加入後も着実に右肩上がりに業績が拡大しております。

今後、我々が培ったO2Oのノウハウを注入し、
 実際に競輪場に足を運んで頂けるお客様を増やすことで、
 チャリロトの事業成長のみならず、
 各自治体様と共に地方創生に貢献してまいりたいと考えております。

- コトダマンは10月24日にセガゲームス社からの移管手続き完了
- モンストドリームカンパニーを9月6日にリリース

コトダマン



モンストドリームカンパニー



©mixi, Inc. All rights reserved.

18ページをご覧ください。

エンターテインメント事業その他の取組みとしまして、「共闘ことばRPG コトダマン」のゲーム移管が完了しております。モンスターストライクで培ったノウハウと掛け合わせ、更に多くのユーザーに愛されるゲームへと進化させてまいります。

また、モンスターストライクIPを活用した「モンストドリームカンパニー」を9月にリリースしました。多くのユーザーに遊んで頂けるように改良を行ってまいります。

1. 財務状況

2. 事業状況

- エンターテインメント事業
- **ライフスタイル事業**

3. Appendix

続きまして、ライフスタイル事業の状況についてご説明いたします。

まず初めに、ウェルネス領域の新規事業として今年1月にサービスを開始した「ココサイズ」に関しましては、第一号店舗を開設し、事業拡大のためのフィージビリティスタディを行っていましたが、顧客の獲得などの課題に対する効果的な打ち手が見当たらず、11月末をもってサービスをクローズさせて頂くこととなりました。

オープン以来、地域のお客様にご愛顧いただきましたことを心より御礼申し上げます。
ウェルネス領域につきましては、再度方向性を検討してまいります。

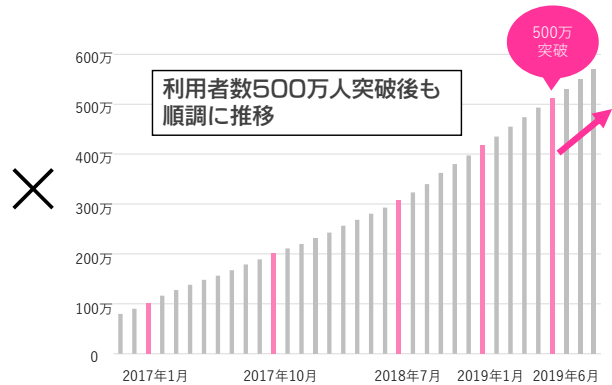
なお、「ココサイズ」クローズによる業績予想への影響につきましては軽微です。

- 「みてね」のユーザーアセットを活かし「みてね年賀状」をリリース
- 拡大する「みてね」のユーザー層に新たな商材を提供することで商圏を拡大

オンライン年賀状サービス開始



「みてね」利用者数推移



©mixi, Inc. All rights reserved.

20ページをご覧ください。

「家族アルバム みてね」の派生サービスとして、
オンライン年賀状サービス「みてね年賀状」を開始いたしました。

現在、年賀状市場ではネット化が進み、スマホアプリ市場は
今後も更に成長していくと考えております。

売上の先行指標となる「試し刷り」のご依頼件数も非常に多く、
「みてね」のユーザーアセットを活用したマネタイズ手段として、
手応えを感じております。

モンスターストライクのリバイブ

スポーツ領域の事業成長

©mixi, Inc. All rights reserved.

最後に、今後の業績および方針について改めてご説明いたします。

2Qの決算数値は、前期と比較すると大きな減収減益となっておりますが、モンスターストライクのリバイブにおきましては、MAUの回復など、改善傾向も見えております。

今後は引き続き、高いMAUを維持しつつ、共感消費を呼ぶ仕組みを提供することで、業績のV字回復を狙ってまいります。

また、もう一つの注力テーマである「スポーツ領域の事業成長」については、M&Aを活用し、当社との高いシナジーが見込まれる企業を招き入れながら、更なる成長加速を目指してまいります。

引き続きご支援賜ればと思います。

以上で、ご説明を終わります。ご清聴ありがとうございました。

1. 財務状況

2. 事業状況

- エンターテインメント事業
- ライフスタイル事業

3. Appendix

セグメント別売上高・調整後 EBITDA

mixi GROUP

■ 減価償却費及びのれん償却額を考慮しないセグメント利益 (EBITDA)

単位：百万円

	FY2020/1H (2019年4月-9月)	FY2019/1H (2018年4月-9月)	増減率 (YoY)
エンターテインメント			
売上高	45,138	68,045	▲33.7%
セグメント利益 (EBITDA)	9,724	25,421	▲61.7%
ライフスタイル (旧：メディアプラットフォーム)			
売上高	1,697	3,000	▲43.4%
セグメント利益 (EBITDA)	▲439	▲815	-

連結貸借対照表／キャッシュ・フロー計算書

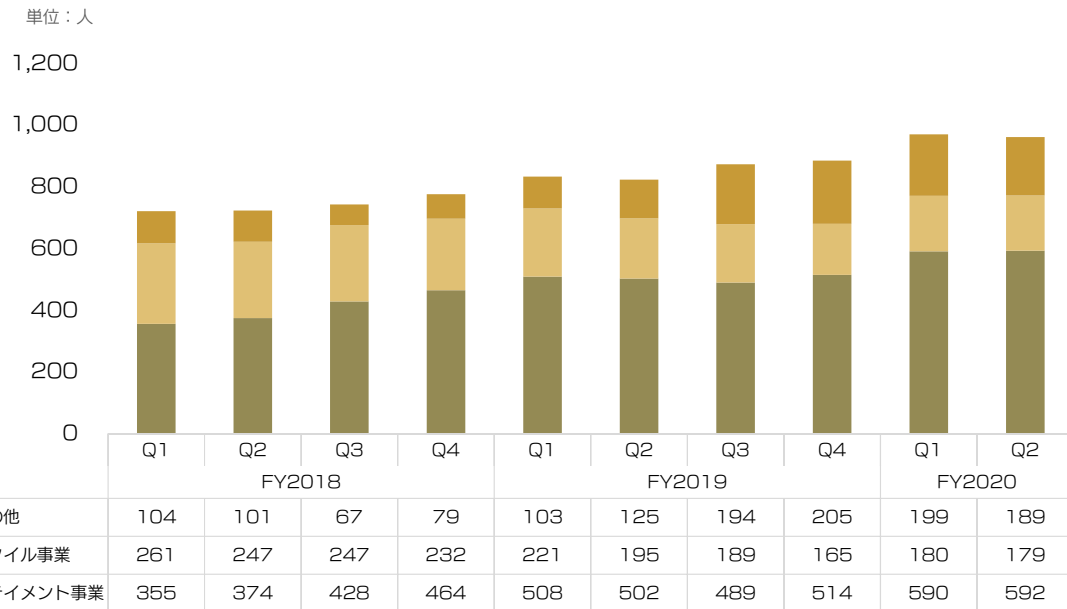
mixi GROUP

単位：百万円

	FY2020/Q2 (2019年9月末)	FY2019/Q2 (2018年9月末)
流動資産	155,671	166,161
固定資産	32,464	21,627
総資産	188,135	187,788
流動負債	10,314	18,027
固定負債	930	23
純資産	176,890	169,737
	FY2020/1H (2019年4月-9月)	FY2019/1H (2018年4月-9月)
営業活動によるCF	8,537	7,150
投資活動によるCF	▲5,702	▲1,347
財務活動によるCF	▲4,546	▲14,087
現金及び現金同等物の期末残高	142,693	147,921

従業員数推移(正社員)

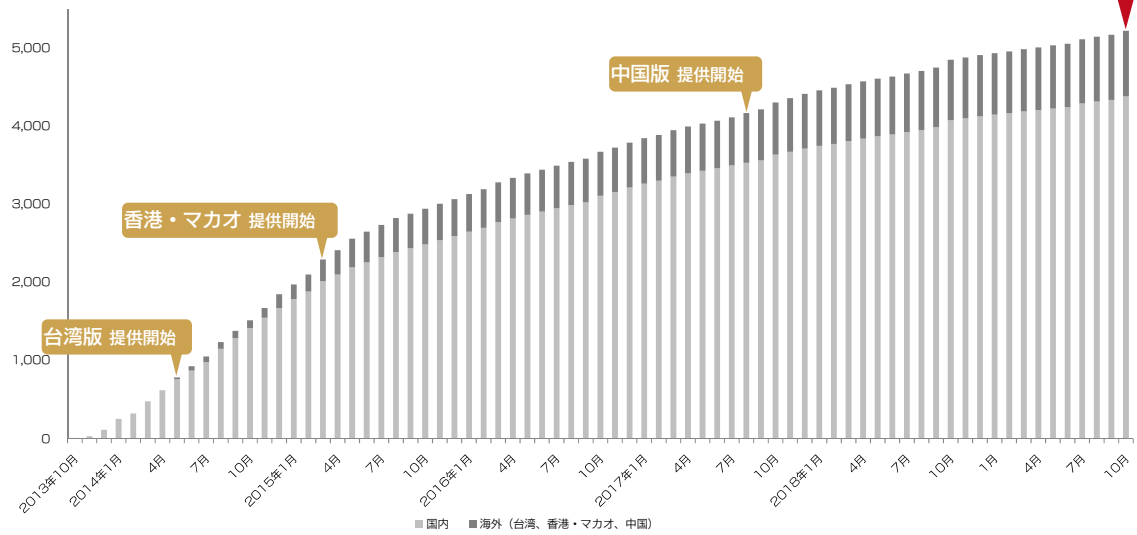
mixi GROUP



「モンスターストライク」利用者数推移

mixi GROUP

単位：万人

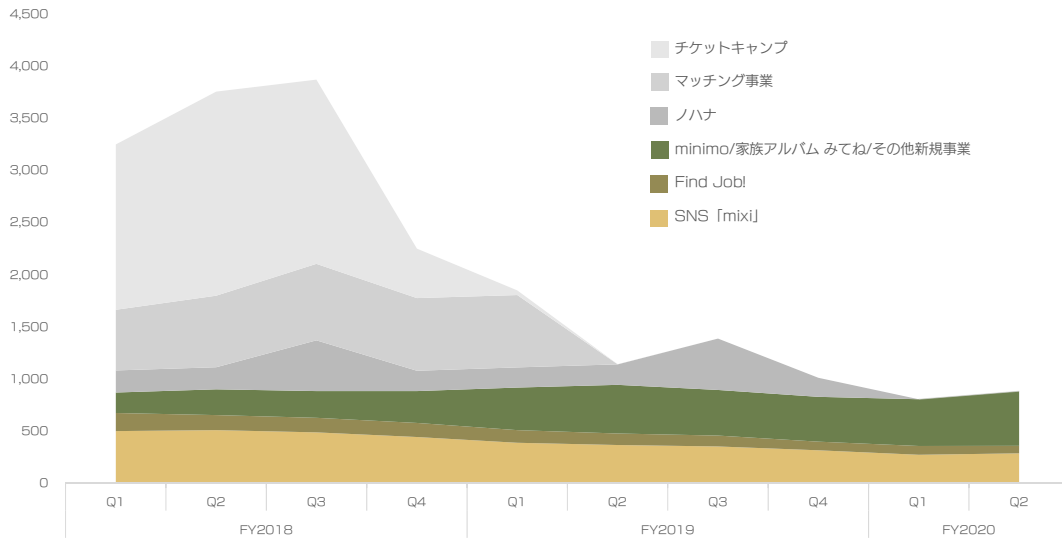


5,200万人突破

* 利用者数には、同一端末で重複ダウンロードされた数は含んでおりません
* 2013年10月14日に世界累計利用者数が5,200万人を突破

ライフスタイル事業売上推移

単位：百万円



会社概要

mixi GROUP

会社名	株式会社ミクシィ (mixi, Inc.)		
設立	1999年6月3日		
資本金	9,698百万円		
所在地	〒150-0011 渋谷区東1-2-20 住友不動産渋谷ファーストタワー7階		
役員構成	代表取締役社長	木村 弘毅	社外取締役 嶋 聡
	取締役	多留 幸祐	社外取締役 志村 直子
	取締役	大澤 弘之	社外取締役 松永 達也
	取締役	奥田 匡彦	常勤監査役 加藤 孝子
	取締役	村瀬 龍馬	常勤監査役 西村 裕一郎
	取締役会長	笠原 健治	社外監査役 若松 弘之
			社外監査役 上田 望美
従業員数	960名 (連結・正社員のみ)		
発行株数	78,230,850株		
主要株主	笠原 健治		45.26%
	THE BANK OF NEW YORK MELLON 140051		2.46%
	JP MORGAN CHASE BANK 380634		2.40%
	THE BANK OF NEW YORK 133972		2.29%
	GOLDMAN, SACHS & CO.REG		1.72%

2019年9月30日現在



本説明会及び資料に記載された業績見通し等に関する内容は、発表日時点での当社の判断に基づくもので、
その情報の正確性を保証するものではありません
様々な要因の変化により、実際の業績と異なる可能性があることをご了承ください

©mixi, Inc. All rights reserved.