

---

# 2012年9月期 第2四半期決算説明会

代表取締役社長CEO：藤田 晋  
常務取締役：中山 豪

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、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や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

-  1 連結決算概要
-  2 ネットビジネス総合事業
-  3 SAP・その他メディア事業
-  4 FX事業
-  5 Ameba事業
-  6 「Ameba」のオープン化について
-  7 総括

# 連結決算概要

## 2012年1月～3月

第2四半期ハイライト（2012年1月～3月）

## 連結業績

- 売上高：359億円 前年同四半期比 **17.2%**の増収
- 営業利益：61億円 前年同四半期比 **51.6%**の増益
- 営業利益率：**17.1%** (前年同四半期 13.2%)

過去最高の  
業績を更新

## Ameba事業

- スマートフォンMAU：**255万**(フィーチャーフォンを逆転)
- 売上高：66億円 前年同四半期比 **1.6倍**
- 営業利益：23億円 前年同四半期比 **1.4倍**

## SAP事業

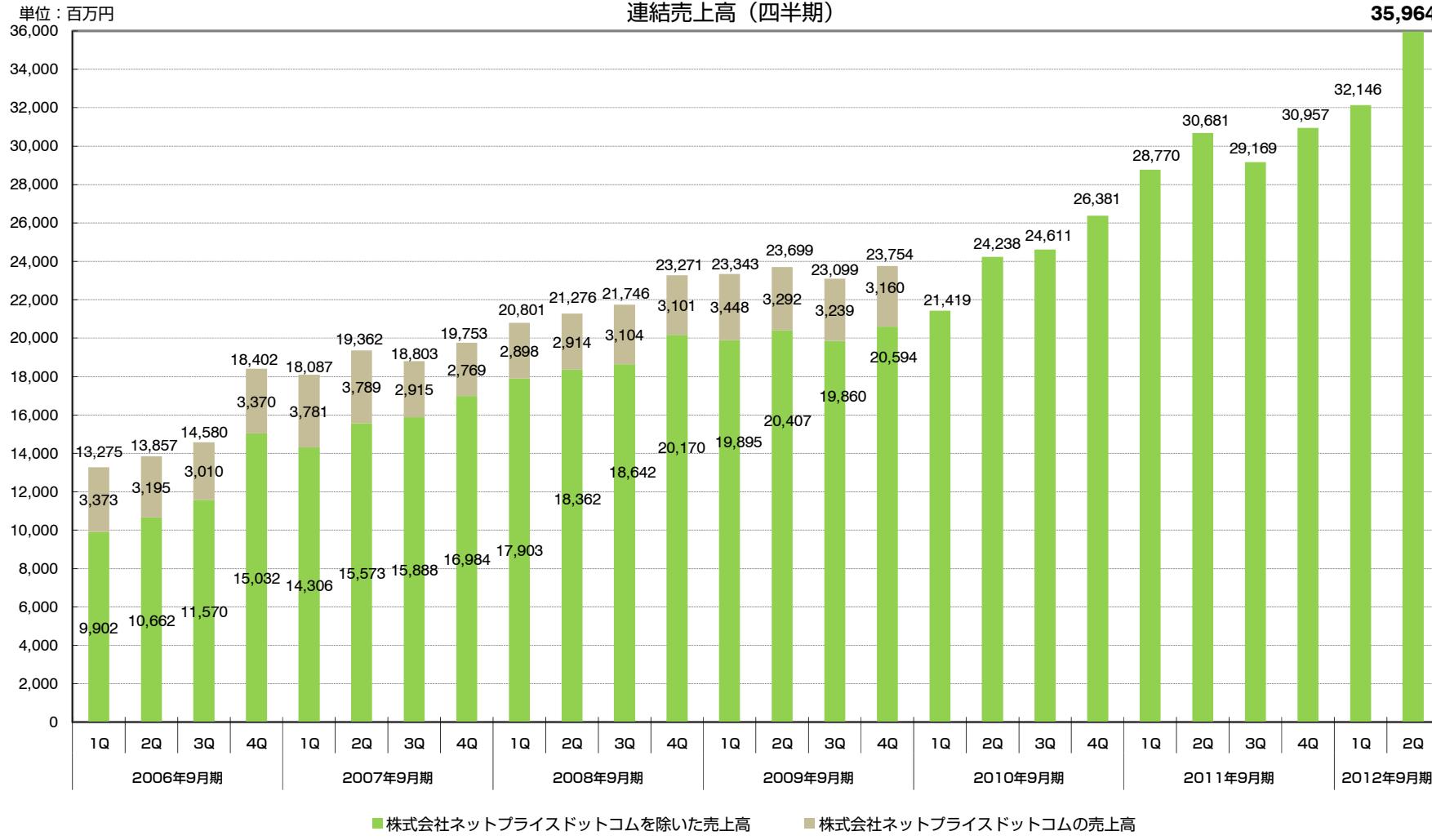
- 「神撃のバハムート」「アイドルマスターインデレラガールズ」「戦国サーバー」「不良道～ギャングロード～」などヒット多発
- 売上高：61億円 前年同四半期比 **3.5倍**

注1：事業別の売上高は、内部取引控除前の参考数値

注2：「アイドルマスターインデレラガールズ」【提供元】(株)バンダイナムコゲームス、【開発＆運営】(株)バンダイナムコゲームス＆(株)Cygames

## 連結売上高の推移（四半期）

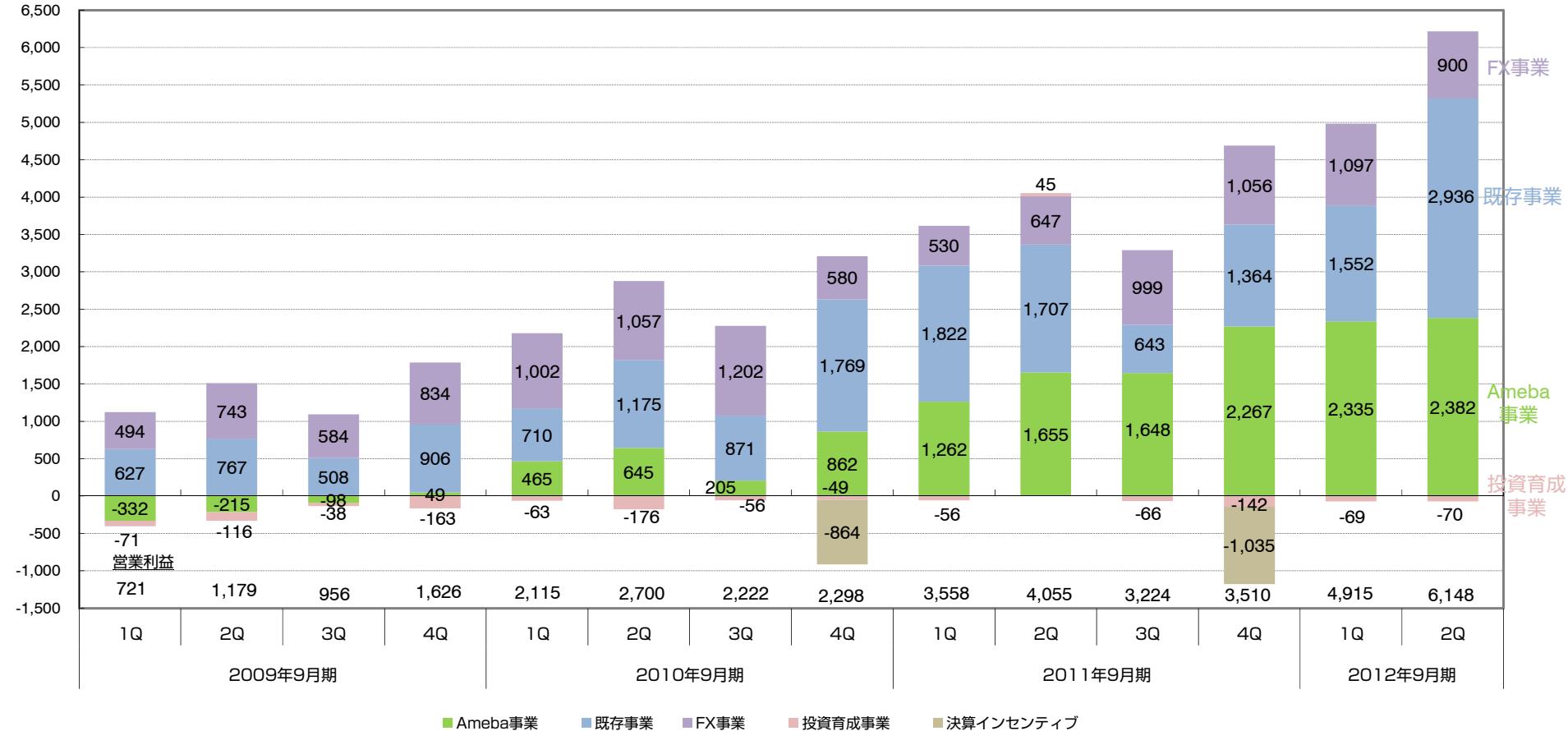
前年同四半期比  
17.2%増



## 事業別営業利益の推移（四半期）

単位：百万円

事業別営業利益(四半期)



注1: 2012年9月期よりAmeba事業は、Ameba事業本部、株式会社AMoAd、株式会社シロクに変更  
株式会社マイクロアド、株式会社サイバー・バズ、株式会社TMNは、既存事業へ。  
注2: 事業別営業利益は決算インセンティブ支給前

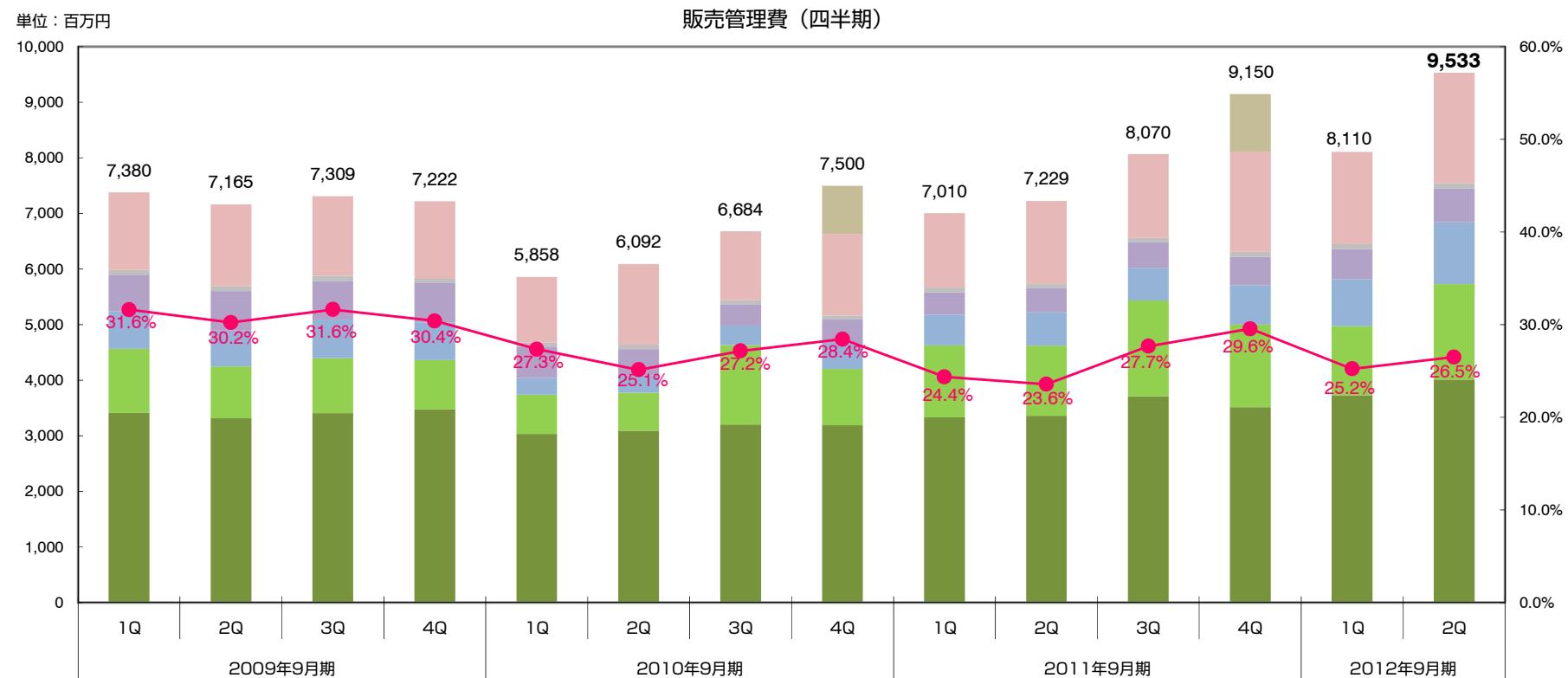
損益計算書

過去最高の業績（売上高、営業利益、営業利益率、当期純利益）を更新

営業利益率：17.1%（前年同四半期比 3.9points増）

単位：百万円	2012年1-3月	2011年1-3月	前年同四半期比
売上高	35,964	30,681	17.2%
売上総利益	15,682	11,285	39.0%
売上総利益率	43.6 %	36.8 %	6.8 points
販売管理費	9,533	7,229	31.9%
営業利益	6,148	4,055	51.6%
営業利益率	17.1%	13.2 %	3.9 points
経常利益	6,080	4,007	51.7%
税金等調整前当期純利益	5,393	3,779	42.7%
当期純利益	3,035	2,286	32.8%

## 販売管理費の推移（四半期）



決算インセンティブ	-	-	-	-	-	-	864	-	-	-	1,035	-	-	
その他	1,397	1,470	1,434	1,395	1,181	1,452	1,240	1,469	1,342	1,498	1,505	1,802	1,661	1,990
のれん償却費	96	90	89	78	71	80	73	75	82	72	77	89	84	95
事務所費用	651	709	696	706	566	466	382	416	409	438	462	513	544	605
販売関連費	668	645	693	677	301	316	352	470	547	595	589	707	846	1,111
広告費	1,157	936	992	890	706	685	1,428	1,014	1,293	1,260	1,723	1,489	1,244	1,720
人件費	3,410	3,314	3,405	3,474	3,033	3,091	3,206	3,190	3,335	3,364	3,711	3,512	3,728	4,012

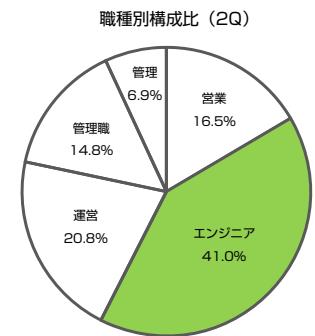
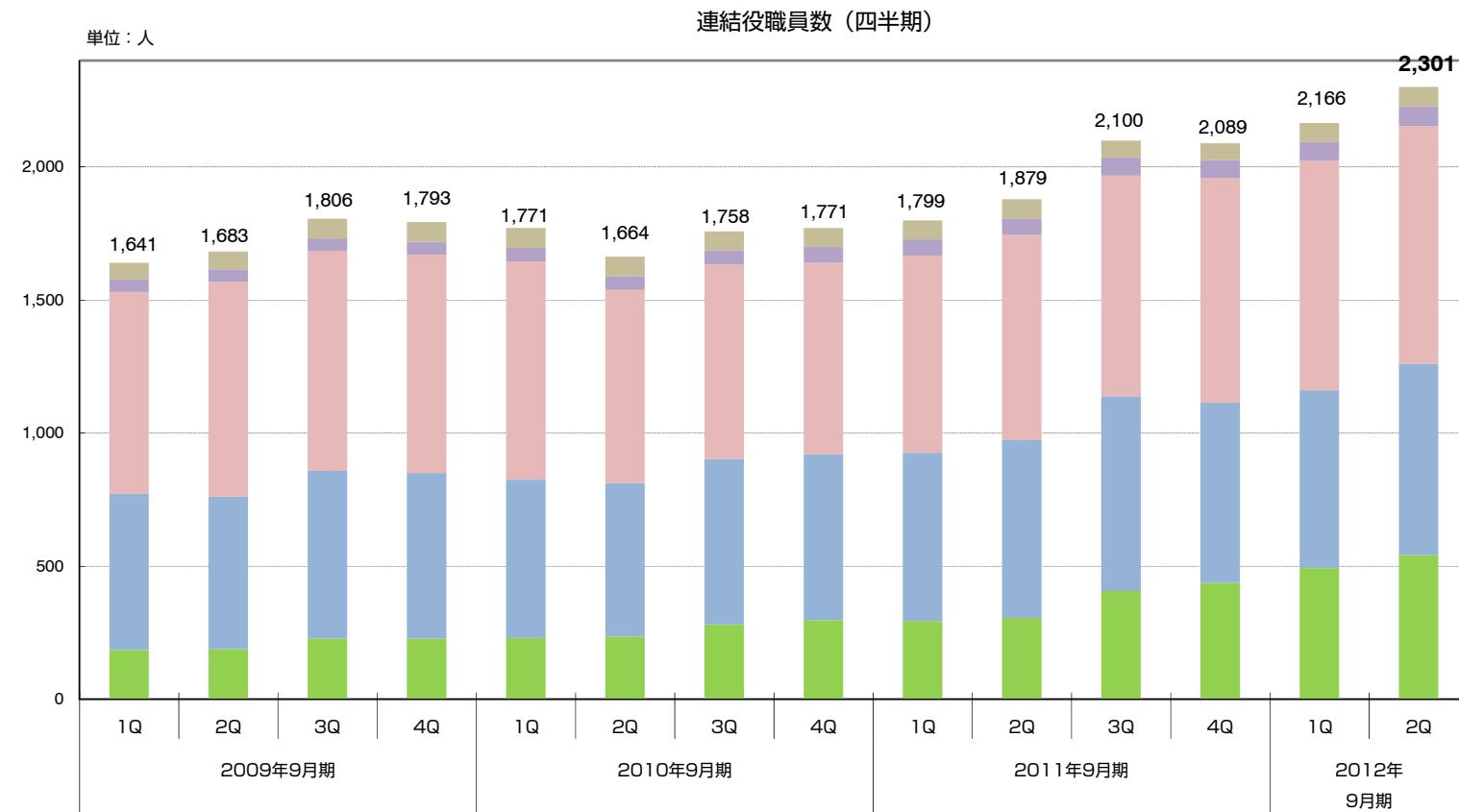
■ 販売管理費比率

※2012年1Qの決算説明会資料より、過去に遡り、販売促進費を広告費に含む（以前は販売関連費に計上）

# 1 連結決算概要

## 連結役職員数の推移（四半期）

2012年9月期700名強増員予定（正社員）  
(新入社員295名、エンジニア中途採用400名強予定)



	本社経営本部	FX&投資育成	SAP・その他メディア	ネットビジネス総合	Ameba	本社経営本部	FX&投資育成	SAP・その他メディア	ネットビジネス総合	Ameba	本社経営本部	FX&投資育成	SAP・その他メディア	ネットビジネス総合	Ameba
2009年9月期	64	47	758	586	186	68	47	806	574	188	74	48	826	630	229
2010年9月期	74	47	821	622	229	74	50	820	594	231	75	52	725	621	236
2011年9月期	74	52	720	623	282	70	55	730	621	298	71	59	740	632	295
2012年9月期	75	55	720	623	298	71	59	740	632	295	72	61	767	671	306
	75	61	829	671	295	65	63	829	671	306	62	67	845	732	407
	75	67	845	671	306	62	68	845	732	407	70	72	862	732	438
	75	72	892	676	407	72	75	892	676	438	72	75	720	669	542

注1：Ameba事業は、Ameba事業本部（エンジニア含む）、株式会社AMoAd、株式会社シロクの役職員数  
注2：2009年9月期まで、連結子会社だった株式会社ネットプライズドットコムの人員数は、上記にカウントせず

## 貸借対照表

単位：百万円	2012年3月末	2011年12月末	増減率
流動資産	107,849	96,359	11.9 %
(現預金+有価証券)	24,328	19,984	21.7 %
固定資産	17,430	15,431	13.0 %
総資産	125,279	111,791	12.1 %
流動負債	82,104	72,760	12.8 %
固定負債	1,787	2,039	▲12.4 %
純資産	41,382	36,992	11.9 %

※総資産の内、外国為替取引顧客預託金＆顧客差金の合計額が55,160百万円（12月末比5%増）

## 2012年9月期業績見通しの進捗率

### 第2四半期累計期間 進捗率

単位：百万円	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
2012年9月期 業績予想	130,000	17,000	16,700	8,500
第2四半期累計期間 実績	68,110	11,064	10,969	5,089
進捗率	52.4 %	65.1 %	65.7 %	59.9 %

## 配当予想

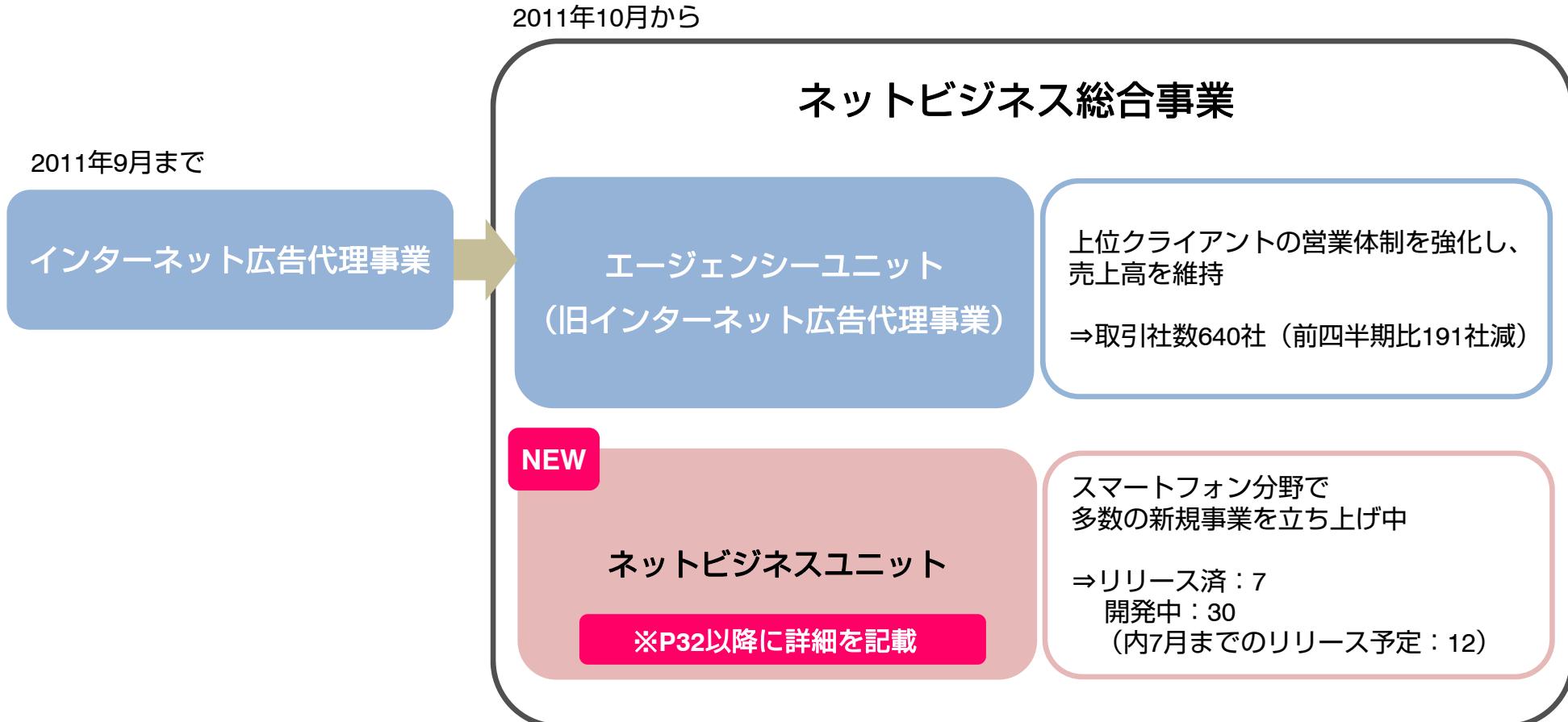
### 2012年9月期 配当予想

単位：円	1株当たり配当予想	増配率(前期比)
2012年9月期 配当予想	3,500	0 %
2011年9月期 配当額	3,500	59%
2010年9月期 配当額	2,200	120%

# ネットビジネス総合事業

### ネットビジネス総合事業

2011年10月より、組織体制を変更

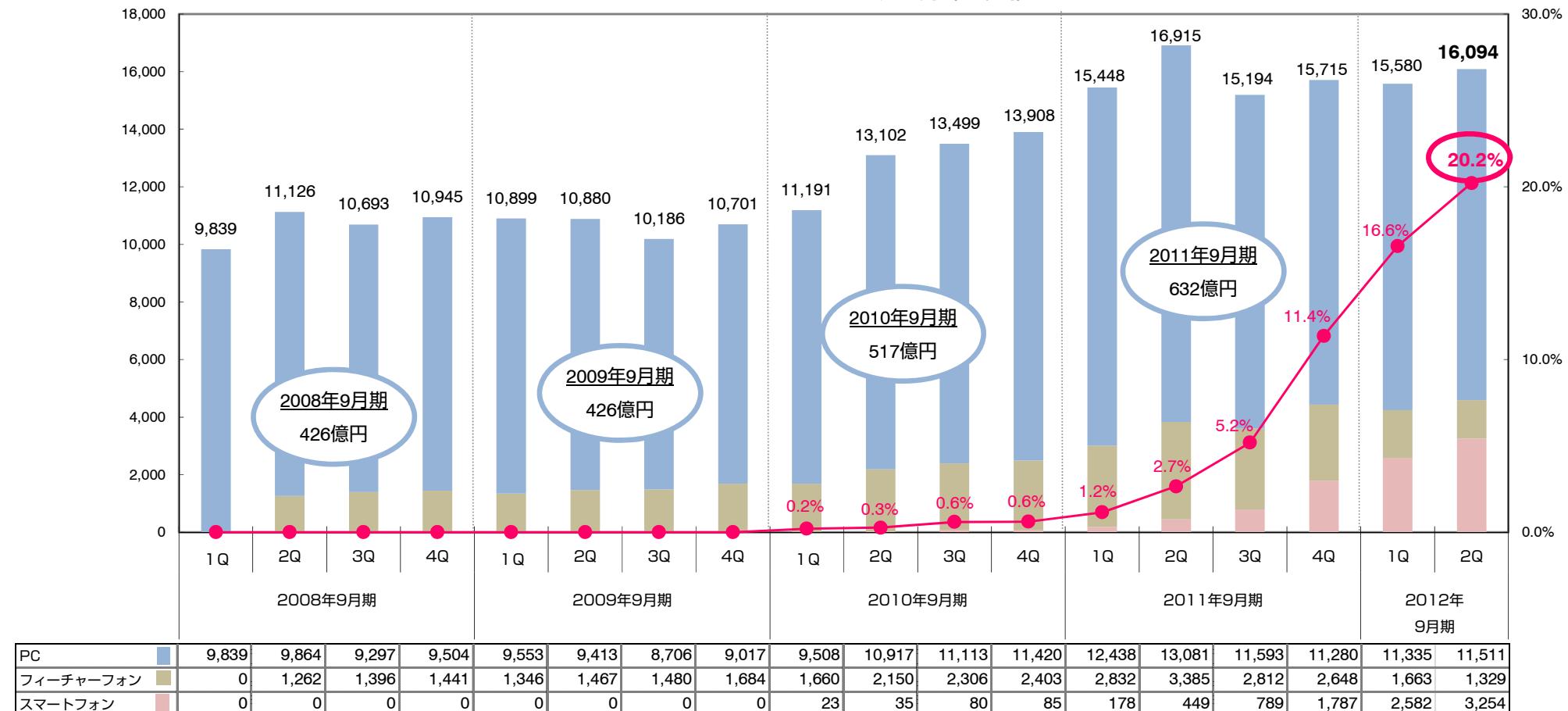


### エージェンシーユニット売上高（四半期）

スマートフォンの広告売上高構成比 20.2%

単位：百万円

### エージェンシーユニット売上高（四半期）



スマートフォン比率

注1: エージェンシーユニットとは、旧広告代理事業

注2: 2012年9月期よりトレンダーズ株式会社が連結子会社から持分法適用関係会社に。過去に遡り変更。

注3: 四半期売上高は内部取引控除前の参考数値

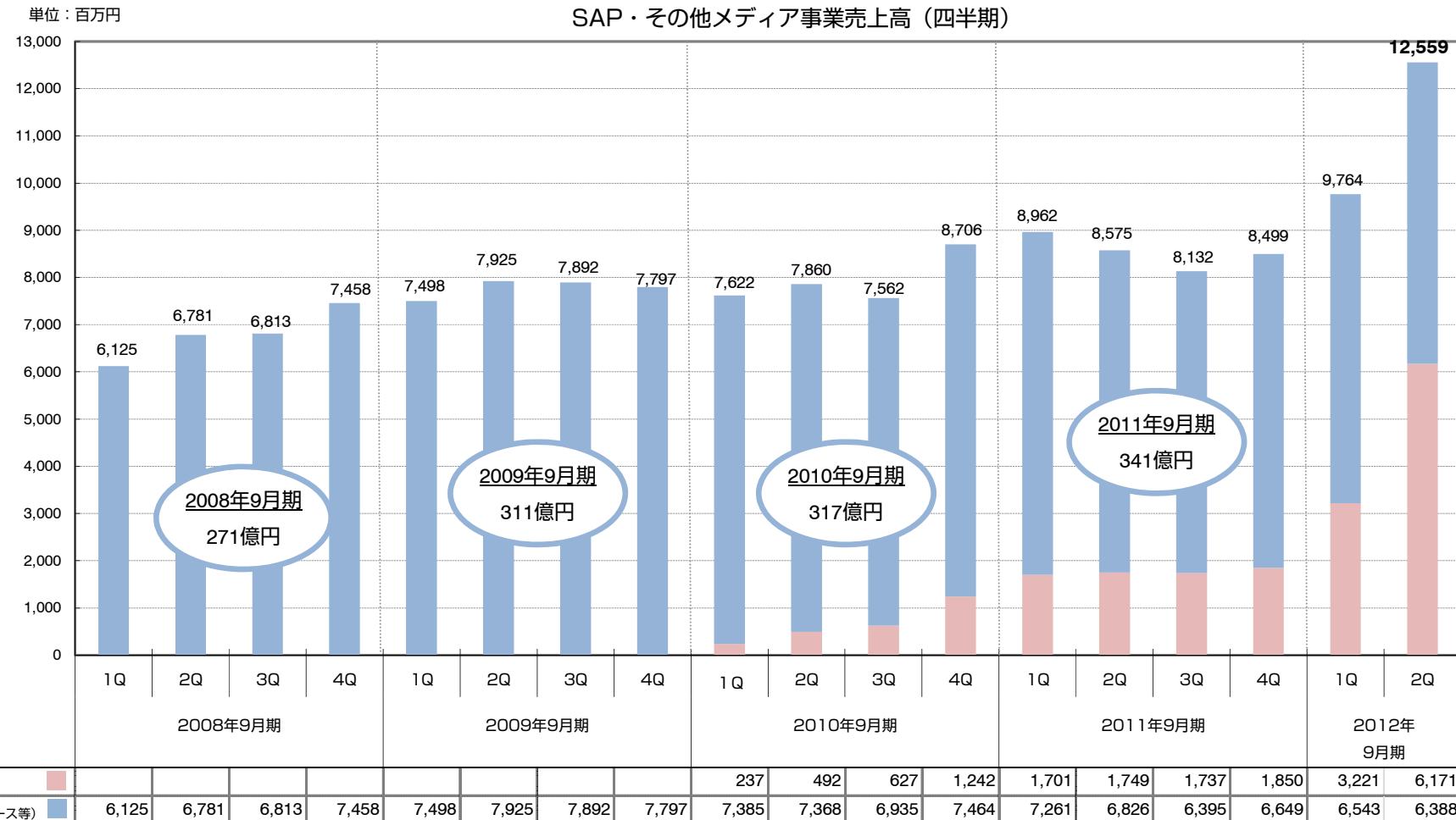
## SAP・その他メディア事業

※SAP : Social Application Providerの略称（他社のゲームプラットフォームにゲームやサービスを提供する事業）

### 3 SAP・その他メディア事業

#### SAP・その他メディア事業他売上高（四半期）

前年同四半期比 1.5倍  
SAP事業の売上高が急伸



SAP事業	■								237	492	627	1,242	1,701	1,749	1,737	1,850	3,221	6,171	
その他 (広告・コマース等)	■	6,125	6,781	6,813	7,458	7,498	7,925	7,892	7,797	7,385	7,368	6,935	7,464	7,261	6,826	6,395	6,649	6,543	6,388

注1: SAP・その他メディア事業とは、旧メディア事業

注2: 一部事業をネットビジネスユニットへ移動（2011年9月期4Q売上高593百万円分）

注3: 四半期売上高は内部取引控除前の参考数値

### 3 SAP・その他メディア事業

SAP事業売上高（四半期） 前年同四半期比3.5倍



※四半期売上高は内部取引控除前の参考数値

#### SAP事業

#### 有力IP系タイトル、続々リリース

11月 「アイドルマスター シンデレラガールズ」  
提供元：(株)バンダイナムコゲームス  
開発＆運営：(株)バンダイナムコゲームス＆(株)Cygames



4月 「聖闘士星矢 ギャラクシーカードバトル」  
提供元：東映アニメーション(株)  
開発＆運営：(株)ディー・エヌ・エー＆(株)Cygames



9月 「神撃のバハムート」  
提供元：(株)Cygames



2月 「不良道～ギャングロード～」  
提供元：(株)アブリボット

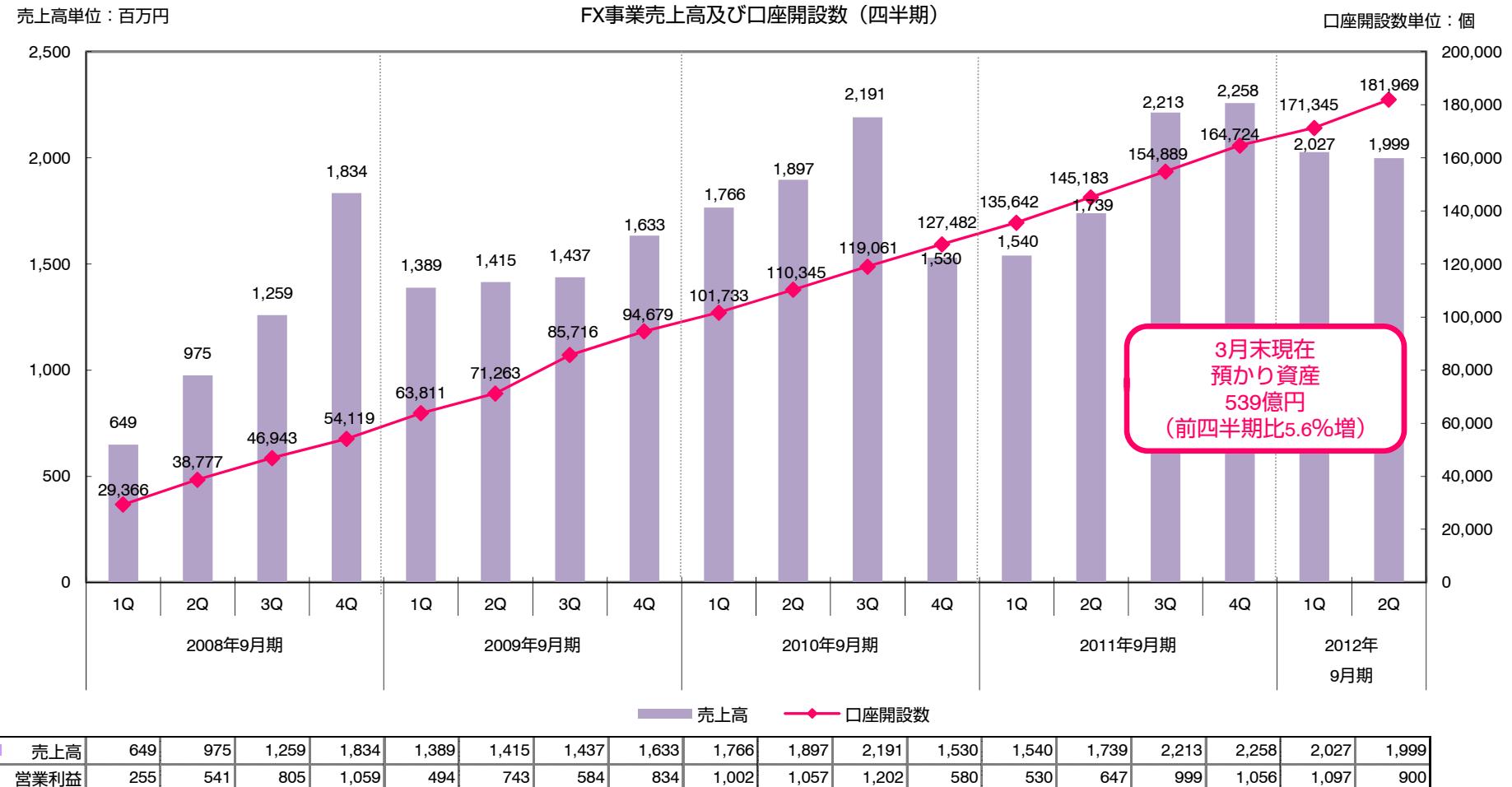


11月 「戦国サーヴァンツ」  
提供元：(株)グレンジ



## FX事業

## FX事業 売上高（四半期） 為替のボラティリティがあり、堅調に推移



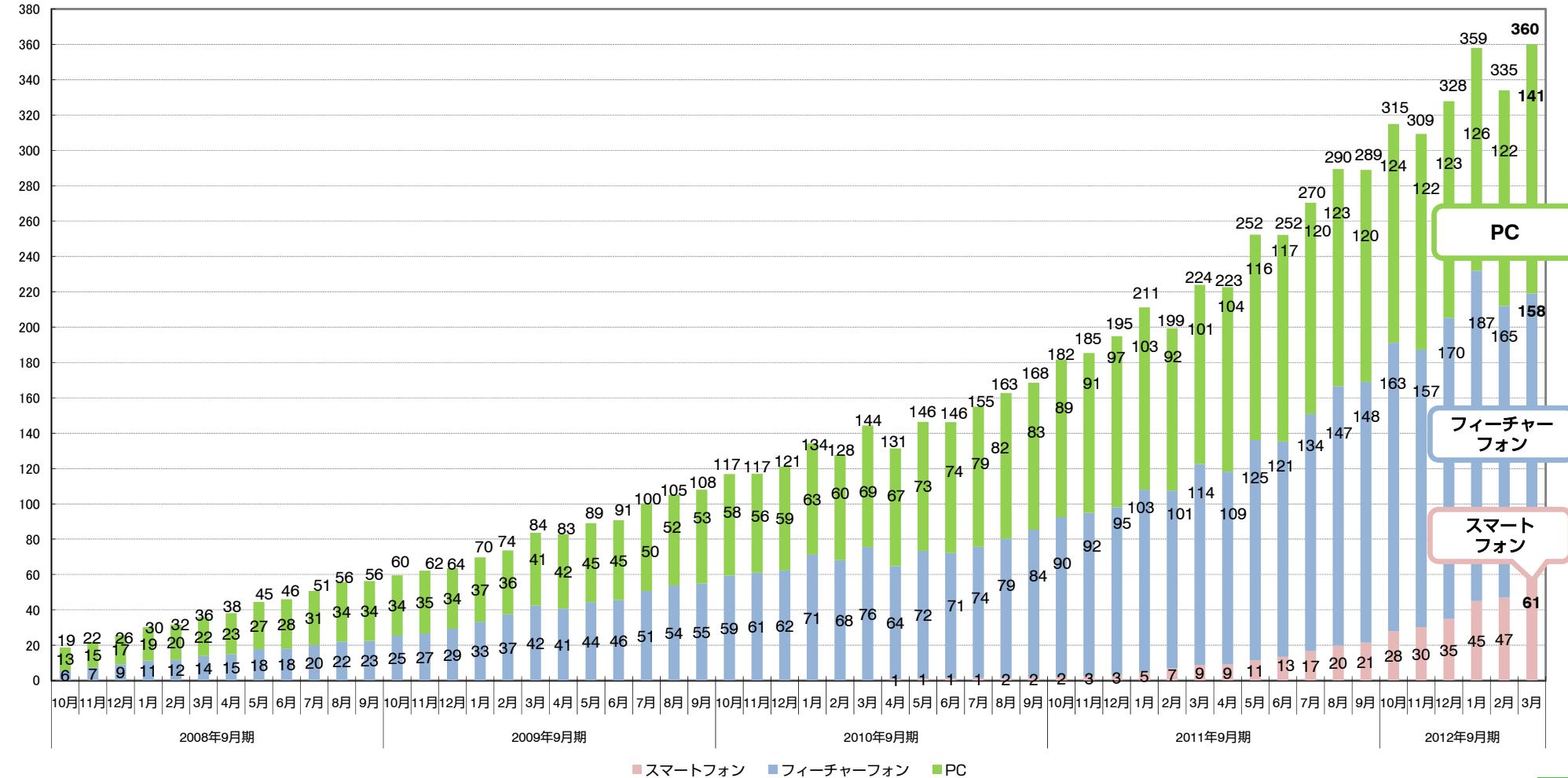
注1：FX事業は、連結子会社 株式会社サイバーエージェントFXが運営する外国為替証拠金取引事業  
注2：事業別営業利益は決算インセンティブ支給前

# Ameba 事 業

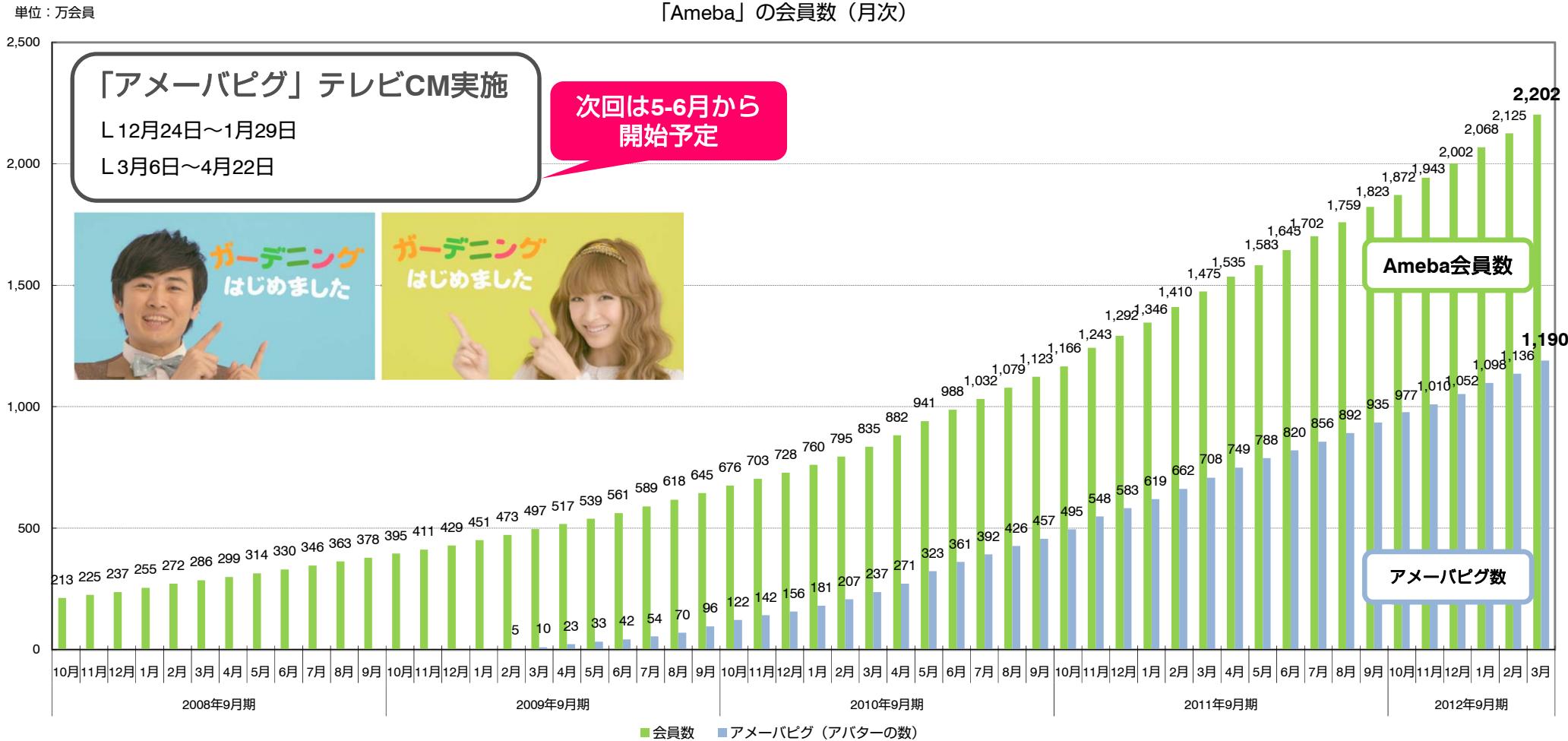
## 「Ameba」 PV数推移（月次）

単位：億PV

## 「Ameba」のPV数（月次）

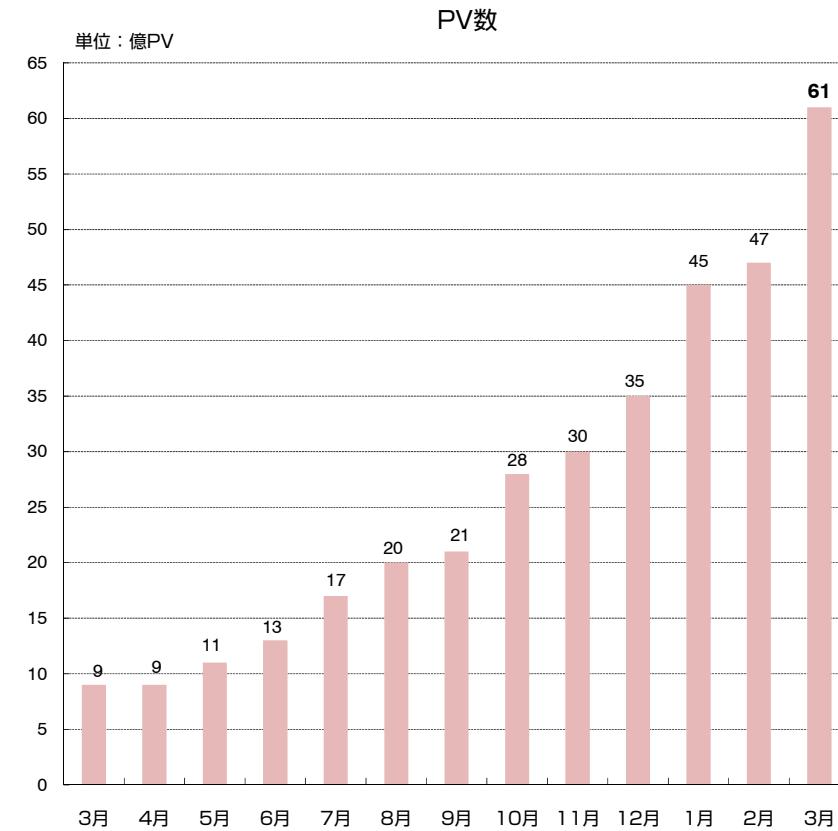


## 「Ameba」会員数推移（月次）



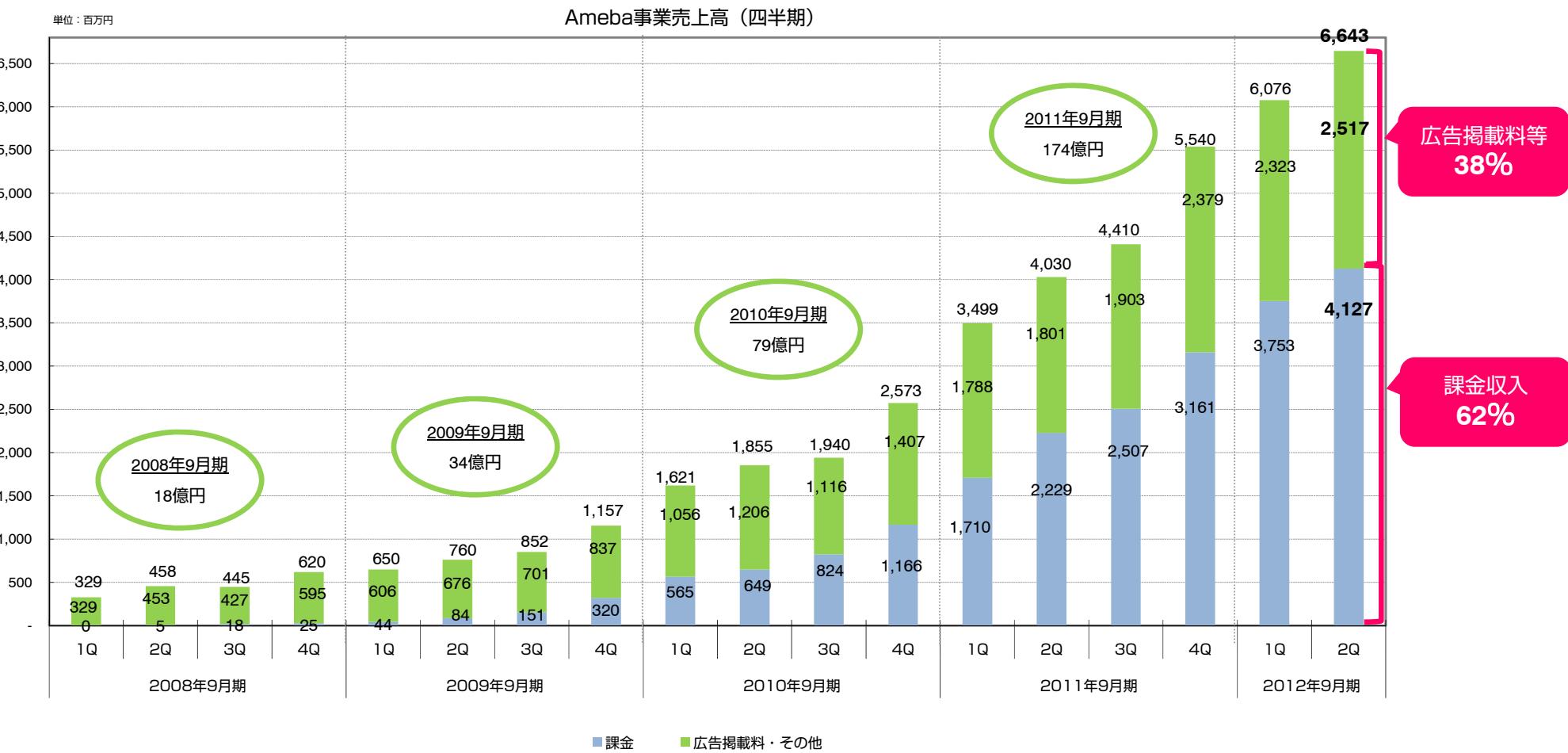
## スマートフォン

スマートフォンMAU：255万、フィーチャーフォンを逆転



## Ameba事業売上高 (四半期)

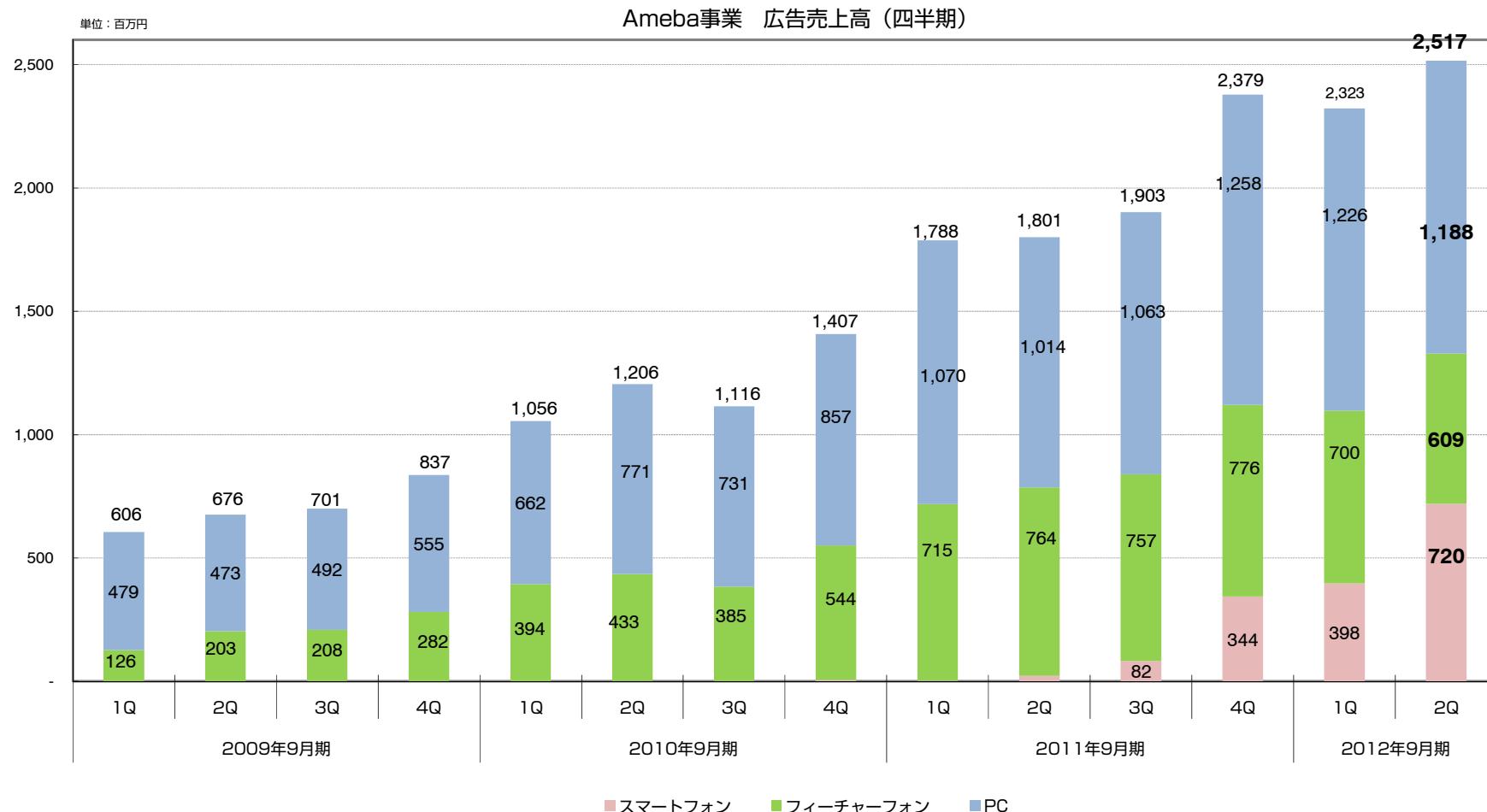
前年同四半期比1.6倍



注1：2012年9月期よりAmeba事業は、Ameba事業本部、株式会社AMoAd、株式会社シロクに変更  
 注2：課金売上高の計上基準は、アメゴールドをユーザーが購入し、なおかつ利用した分を計上  
 注3：セグメント内の内部取引、一部控除前の参考数値

## Ameba事業 広告売上高（四半期）

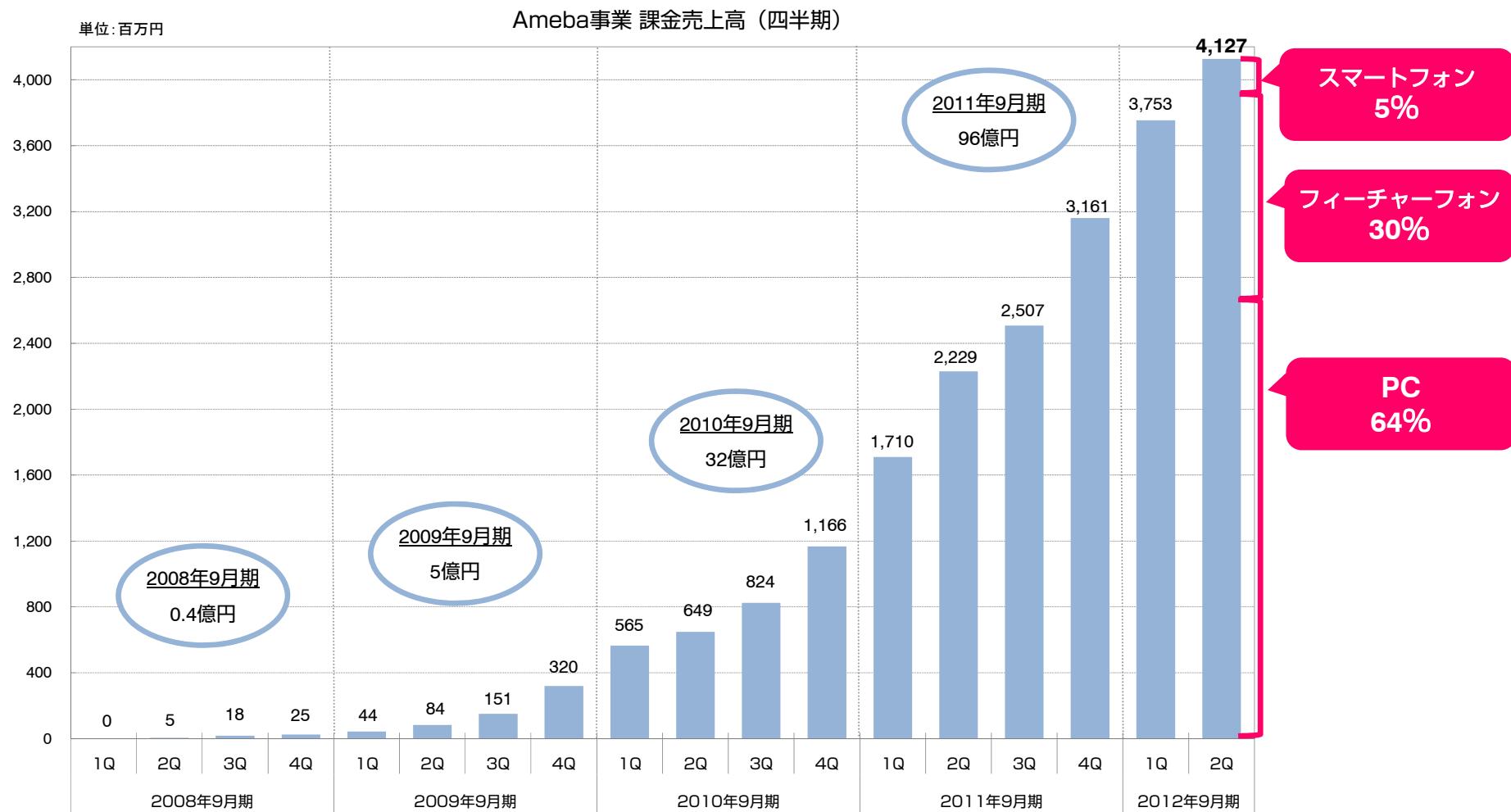
前年同四半期比1.4倍  
スマートフォン広告が急成長



注1：2012年9月期よりAmeba事業は、Ameba事業本部、株式会社AMoAd、株式会社シロクに変更  
注2：セグメント内の内部取引、一部控除前の参考数値

## Ameba事業 課金売上高 (四半期)

前年同四半期比1.9倍

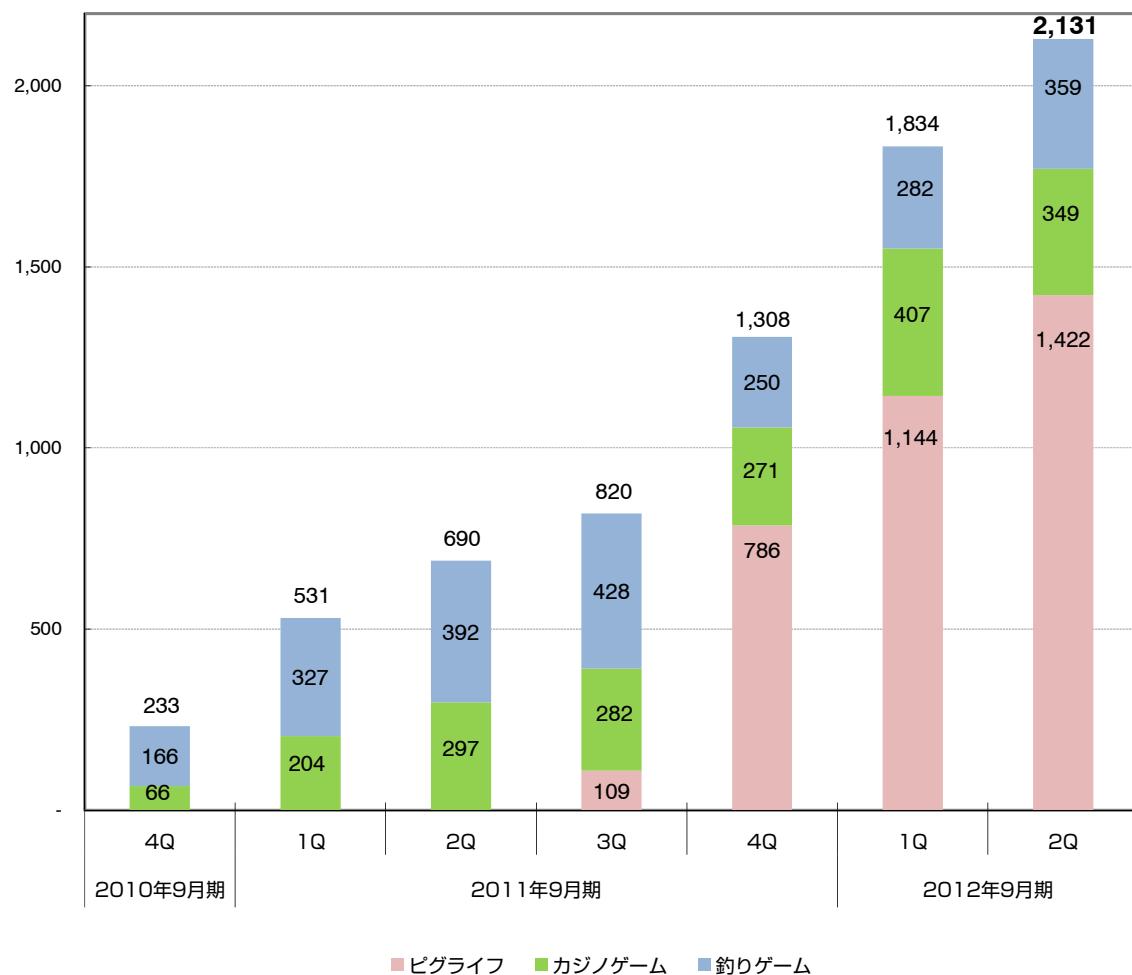


注1: 課金売上高の計上基準は、アメゴールドをユーザーが購入し、なおかつ利用した分を計上  
注2: デバイス別の構成比は、スペンド額の利用比率で算出した参考数値

## 「アメーバピグ」 (PC)

2012年5月以降、大型ゲームが続々リリース予定

単位：アメゴールド 「アメーバピグ (PC)」内のゲーム アメゴールド利用額 (四半期)



大型ゲーム第4弾「ピグアイランド」2012年5月リリース予定



大型ゲーム第5弾「カフェゲーム」2012年7月リリース予定



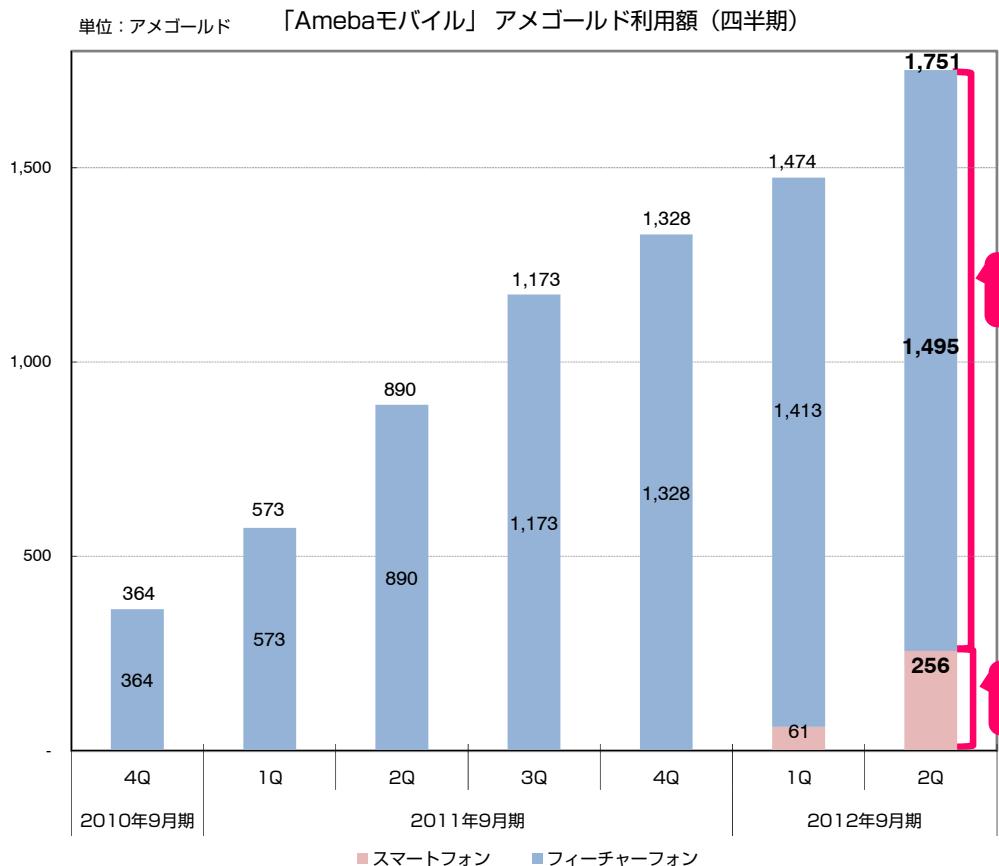
大型ゲーム第6弾「ピグワールド」2012年8月リリース予定



注1：リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

注2：アメゴールド利用額には、ユーザーに付与しているアメゴールドも含む（売上高には含まず）

## 「Amebaモバイル」 スマートフォンからの課金売上高が15%に拡大



※アメゴールド利用額には、ユーザーに付与しているアメゴールドも含む（売上高には含まず）

# 「Ameba」のオープン化について

## 「Ameba」のオープン化

### オープン化までのロードマップ

① スマートフォン版「Ameba」のSNS化



② 内製コミュニティサービスを大量投入



③ 内製ソーシャルゲームを順次投入

5月中リニューアルOPEN  
「Ameba」のSNS化



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ①スマートフォン版「Ameba」のSNS化

～SNSコネクト機能～

「Ameba」の会員登録不要



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ②内製コミュニティサービスを大量投入

コミュニティサービスから「Ameba(デカグラフ)」に集客



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ②内製コミュニティサービスを大量投入



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ②内製コミュニティサービスを大量投入



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

## 6 「Ameba」のオープン化について

### ②内製コミュニティサービスを大量投入



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

## 6 「Ameba」のオープン化について

### ②内製コミュニティサービスを大量投入



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ③内製ソーシャルゲームを順次投入

～内製ゲームの充実～ 6月までに10タイトル



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

# 6 「Ameba」のオープン化について

## ③内製ソーシャルゲームを順次投入



※リリース予定は、開発中のため、内容を変更する可能性があります。

31タイトル決定

5月末～6月上旬  
オープン化！

# 総 括

## 総括

## 強化分野「スマートフォン」

## Ameba事業

- 6月初旬までにオープン化
- 内製サービスを大量投入

## SAP事業

- カードバトルゲームのノウハウを横展開
- 海外事業を強化

## ネットビジネス総合事業

エージェンシー  
ユニット

- 上位クライアント層に注力し、売上高を維持
- スマートフォン広告の販売を強化

ネットビジネス  
ユニット

- 5月以降、新サービスを続々ローンチ
- 「Ameba」との連携強化

## FX事業

- 規制の影響およびボラティリティがあるものの  
安定成長を目指す

---

VISION

21世紀を代表する会社を創る



**CyberAgent**