



# CyberAgent

---

**Presentation Material**

**2Q FY2015**

**from Jan.2015 to Mar.2015**

- 1 四半期決算概要
- 2 2015年9月期 業績見通し
- 3 インターネット広告事業
- 4 Ameba事業
- 5 ゲーム事業
- 6 メディアその他事業
- 7 総括

## 四半期決算概要

2015年1月～2015年3月

ハイライト (2015年1月~2015年3月)

## 連結業績

### 投資育成事業除く売上高、営業利益ともに、過去最高を更新

売上高： <u>605</u> 億円	前年同四半期比 <u>15.4%</u> 増
営業利益： <u>81</u> 億円	前年同四半期比 <u>25.1%</u> 増

## ① インターネット 広告事業

### ■ 広告の需要期を取り込み、過去最高の業績※を更新

売上高： <u>349</u> 億円	前年同四半期比 <u>16.7%</u> 増
営業利益： <u>37</u> 億円	前年同四半期比 <u>25.1%</u> 増

## ② Ameba事業

### ■ ゲームの端境期により減収するものの、新規サービスの立ち上がりは順調

売上高： <u>88</u> 億円	前年同四半期比 <u>2.1%</u> 減
営業利益： <u>16</u> 億円	前年同四半期比 <u>29.5%</u> 増

## ③ ゲーム事業

### ■ 「グランブルーファンタジー」が牽引し、過去最高の業績※を更新

売上高： <u>155</u> 億円	前年同四半期比 <u>20.0%</u> 増
営業利益： <u>36</u> 億円	前年同四半期比 <u>56.8%</u> 増

## メディアその他事業

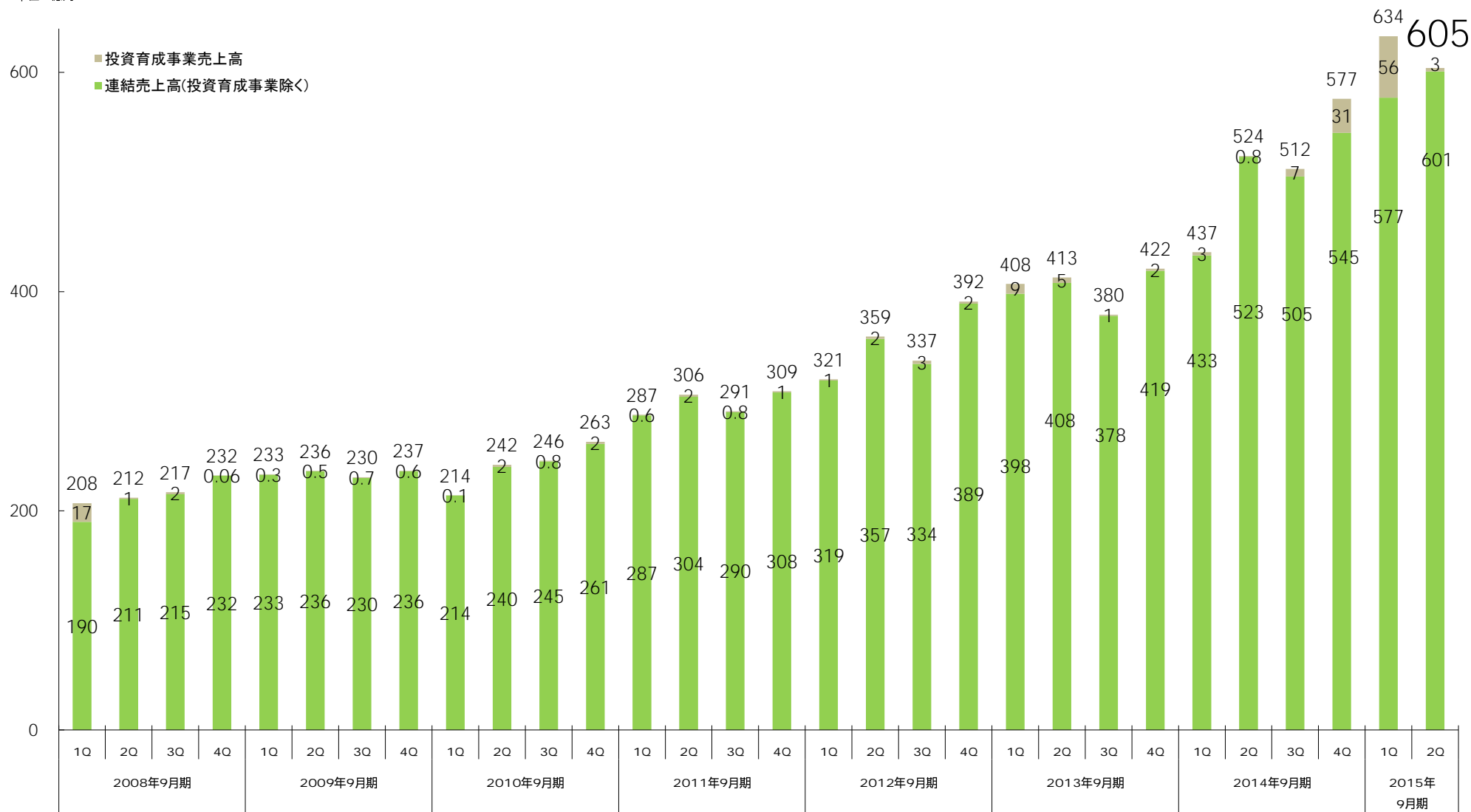
### ■ 「755」500万ダウンロード※※突破、動画事業を強化

# 1 四半期決算概要

## 連結売上高の推移 (四半期)

売上高 605億円 (前年同四半期比 15.4%増)

単位：億円

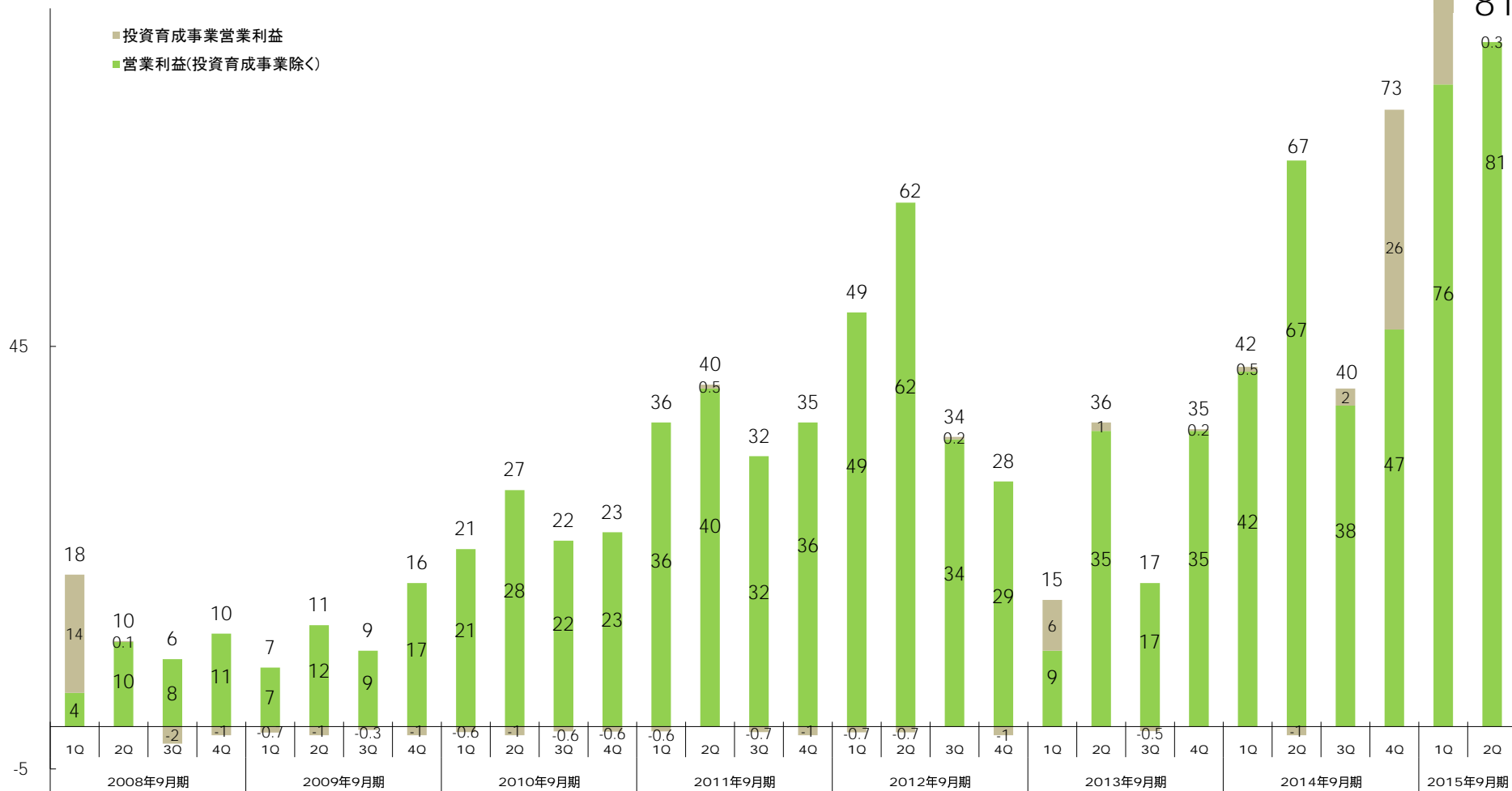


# 1 四半期決算概要

## 連結営業利益の推移（四半期）

営業利益81億円（前年同四半期比 25.1%増）  
 投資育成事業を除く営業利益、過去最高を更新

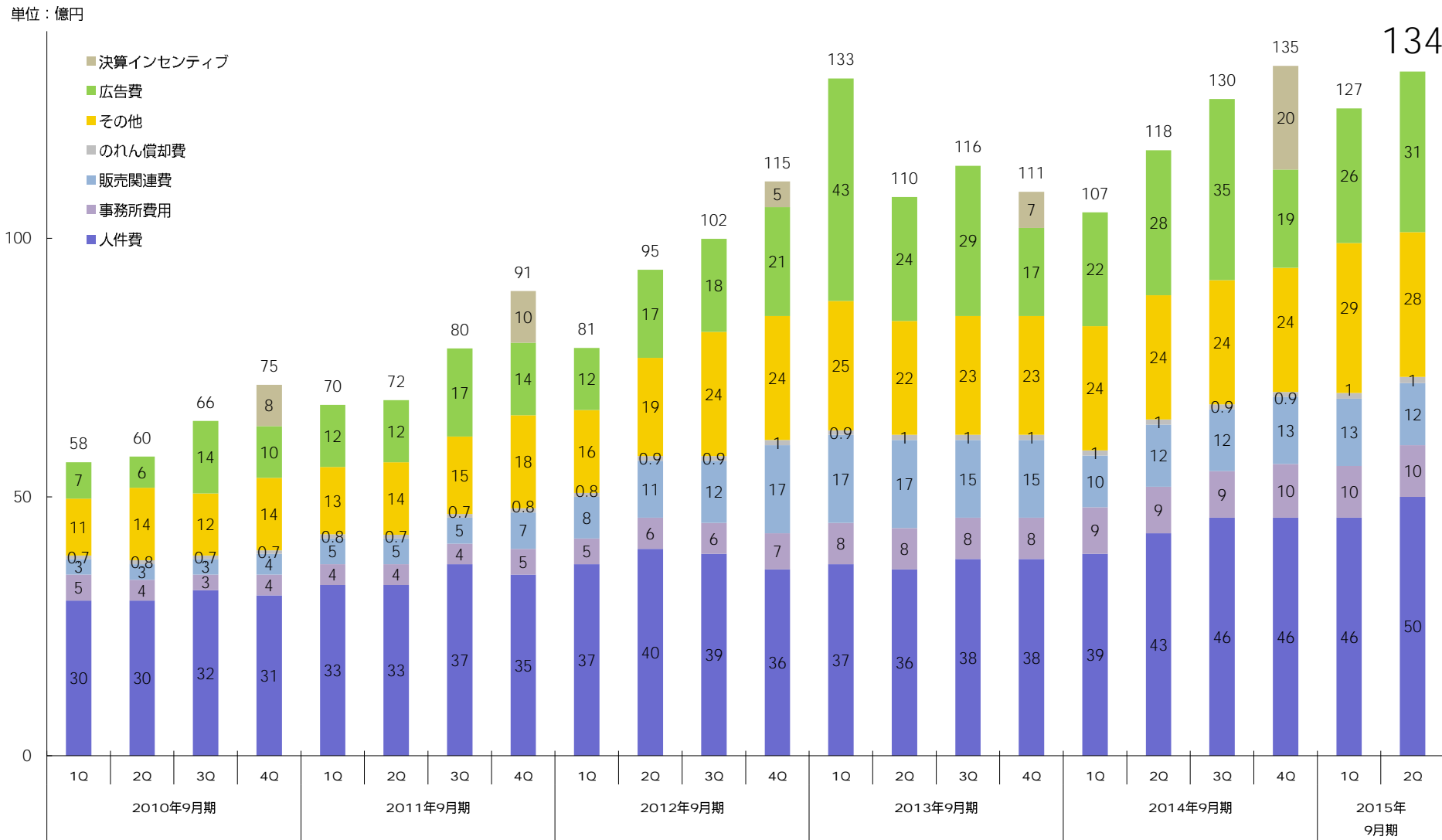
単位：億円



# 1 四半期決算概要

## 販売管理費の推移（四半期）

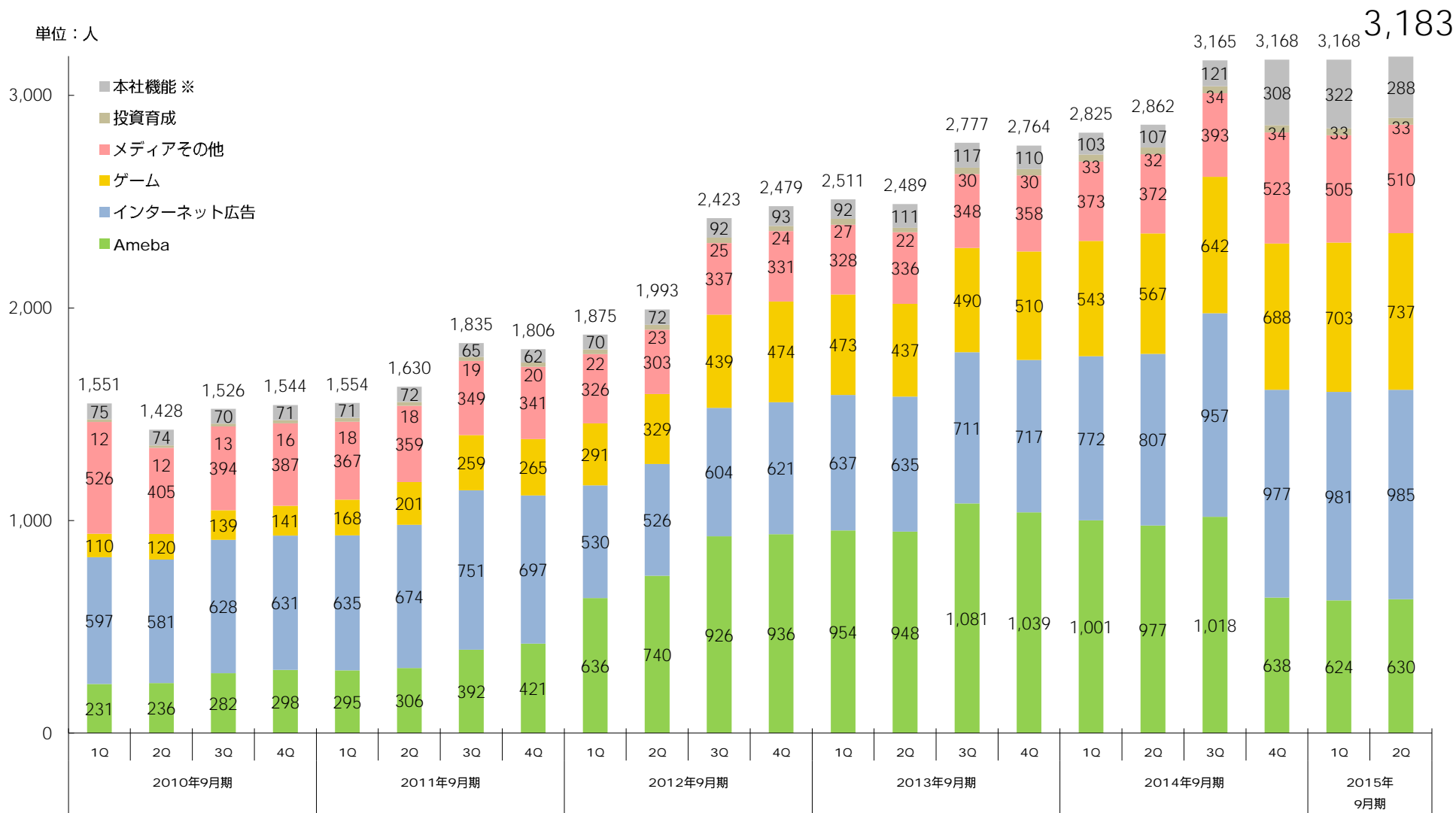
「755」等のCM放映により、広告宣伝費5億円増（前四半期比）



# 1 四半期決算概要

## 連結役員数の推移（四半期）

2015年4月、新入社員264名入社



※：2014年9月期第4四半期より本社機能に全社部門を集約

※※：株式譲渡したBEENOS(株) (旧 株ネットプライスドットコム)、(株)VOYAGE GROUPおよびFX事業の人員数は、カウントせず



# 1 四半期決算概要

## 損益計算書

単位：百万円	2015年9月期 2Q (2015年1-3月)	2014年9月期 2Q (2014年1-3月)	前年同四半期比	2015年9月期 1Q (2014年10-12月)	直前四半期比	2015年9月期 1Q (2014年10-12月) 投資育成事業を除く	直前四半期比 投資育成事業を除く ※※
売上高	60,510	52,447	15.4%	63,451	-4.6%	57,768	4.1%
売上総利益	21,615	18,391	17.5%	25,284	-14.5%	20,141	6.2%
販売管理費	13,421	11,841	13.3%	12,748	5.3%	12,452	6.2%
営業利益	8,193	6,549	25.1%	12,535 ※	-34.6%	7,688	6.1%
営業利益率	13.5%	12.5%	+1.0points	19.8%	-6.3points	13.3%	+0.3points
経常利益	8,323	6,501	28.0%	12,694	-34.4%		
特別利益	199	5	3880.0%	1	19800.0%		
特別損失	1,386	879	57.7%	1,106	25.3%		
税金等調整前当期純利益	7,137	5,627	26.8%	11,589	-38.4%		
当期純利益	3,508	2,896	21.1%	6,361	-44.9%		

※：投資育成事業収益：Daum Kakao Corporation等の株式売却により、売上高56億円、営業利益48億円を計上

※※：2015年9月期の1Qおよび、2Q共に投資育成事業を除いて比較

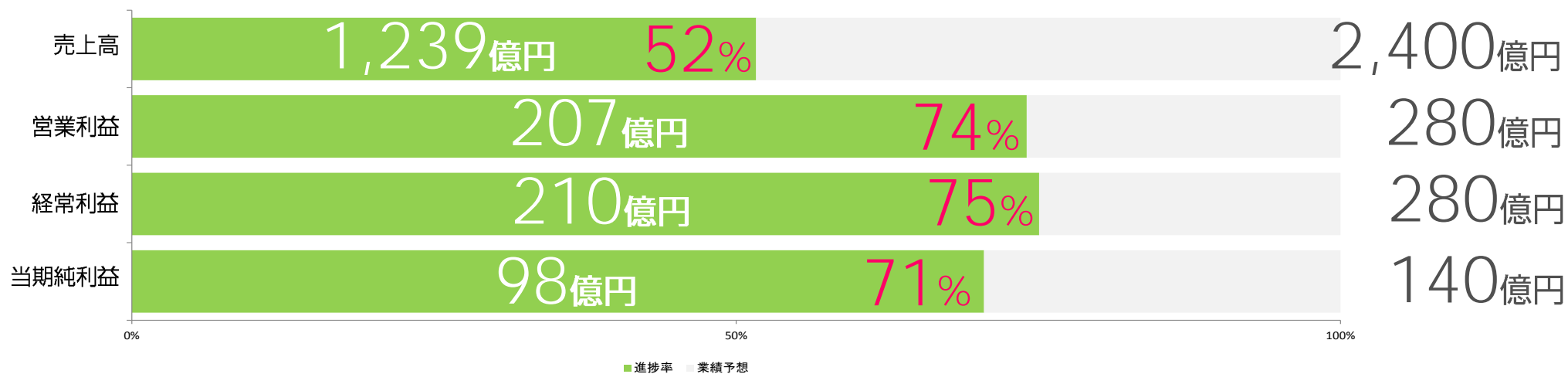
# 1 四半期決算概要

## 貸借対照表

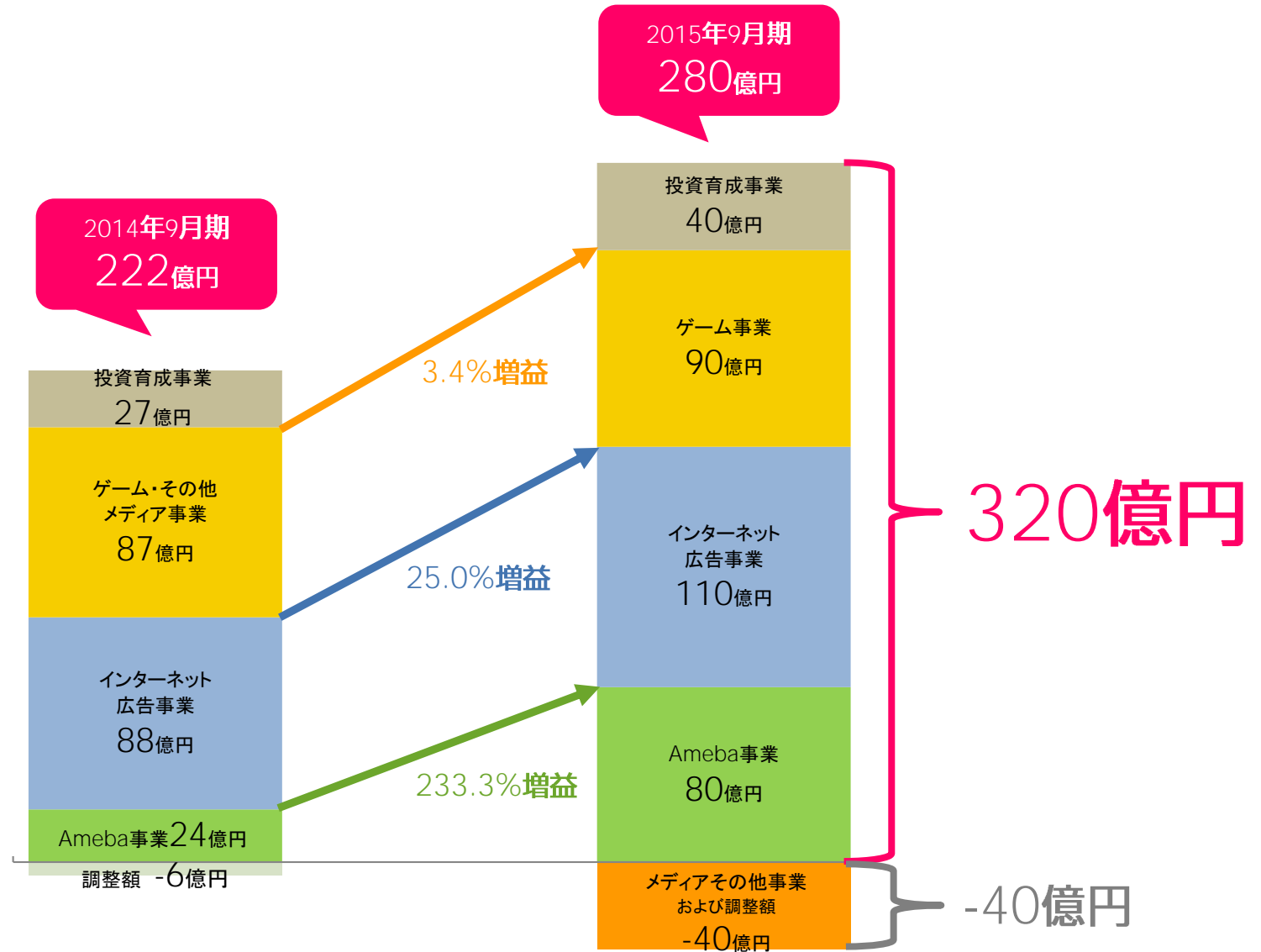
単位：百万円	2015年3月末	2014年3月末	前年同四半期比	2014年12月末	直前四半期比
流動資産	77,610	61,734	25.7%	72,033	7.7%
現預金	30,605	23,641	29.5%	27,262	12.3%
固定資産	35,593	23,900	48.9%	32,902	8.2%
総資産	113,203	85,635	32.2%	104,936	7.9%
流動負債	38,925	29,985	29.8%	34,492	12.9%
(未払法人税等)	7,515	3,609	108.2%	4,081	84.1%
固定負債	1,278	968	32.0%	1,410	-9.4%
純資産	72,999	54,682	33.5%	69,032	5.7%

# 2015年9月期 業績見通し

## 業績見通しの進捗率



## 事業別営業利益の見通し



※：調整額は、事業セグメントに帰属しない全社費用等

# インターネット広告事業

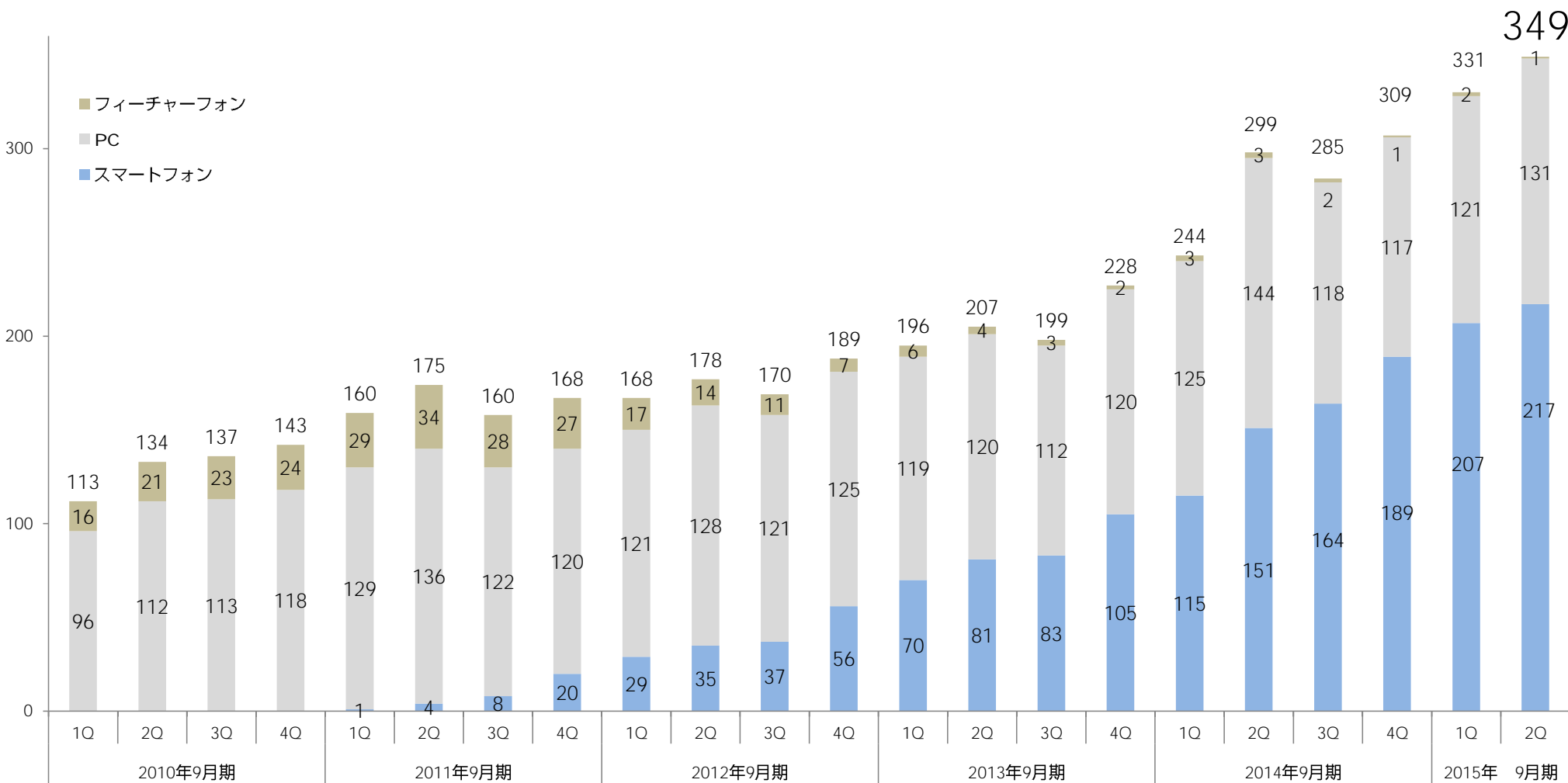
# 3 インターネット広告事業

売上高 (四半期)

広告の需要期を取り込み、売上高 349億円 (前年同四半期比 16.7%増)

スマホ広告売上高 217億円 (前年同四半期比 43.3%増)

単位：億円



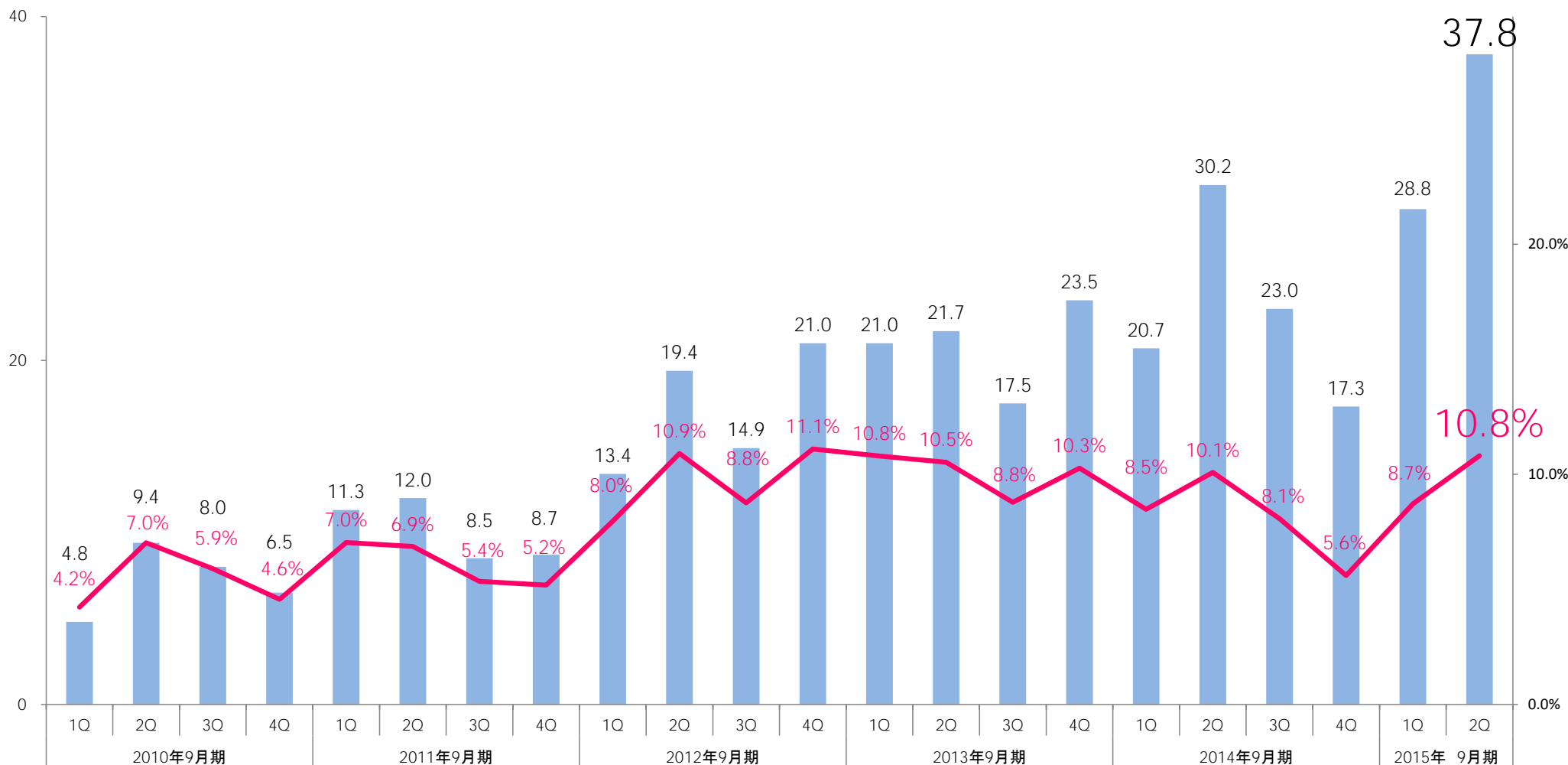
※：デバイス別売上高に一部入れ間違いがあり、2015年1Qスマートフォン売上高のうち8億円をPC売上高に修正  
 ※：2013年9月期以前は、セグメント内の軽微な内部取引を一部考慮せず

# 3 インターネット広告事業

営業利益 (四半期)

営業利益 37億円 (前年同四半期比 25.1%増) 営業利益率、上昇傾向

単位：億円





# 3 インターネット広告事業

強化分野

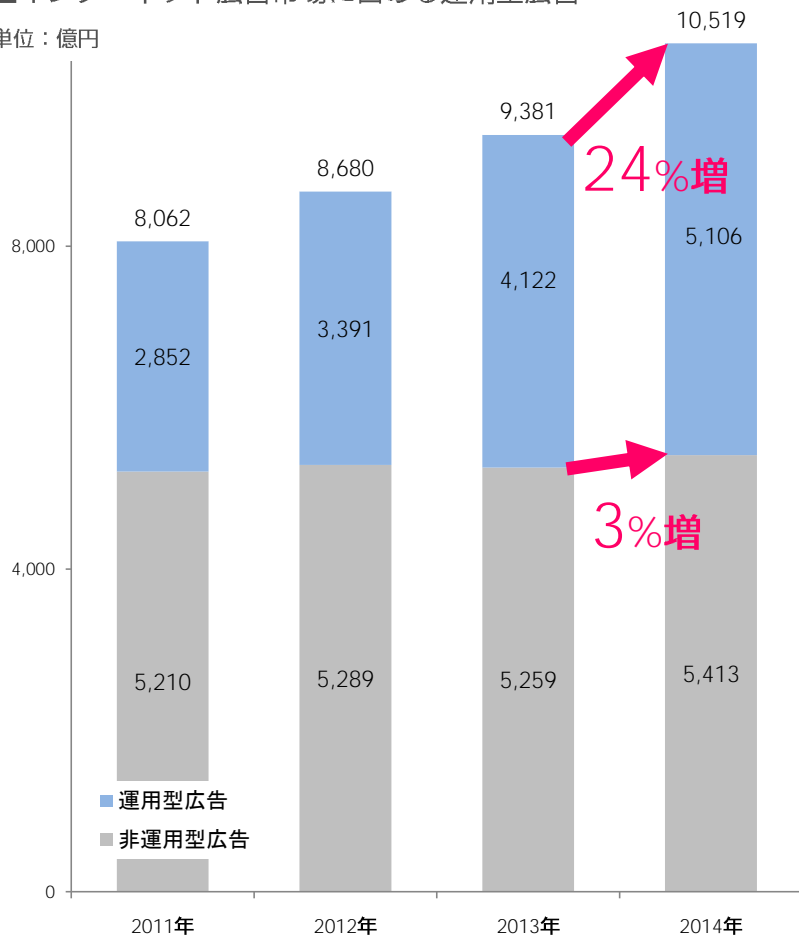
運用型メディア

運用型広告がインターネット広告市場の成長を牽引

サイバーエージェントの運用型広告売上高216億円\*\*

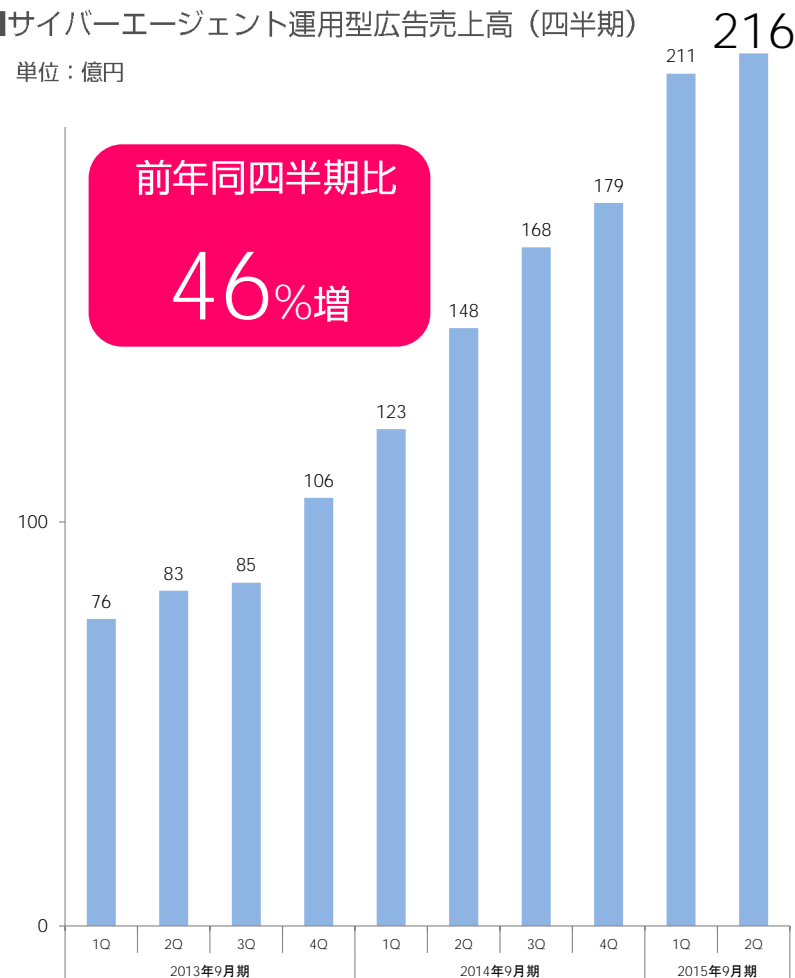
■インターネット広告市場に占める運用型広告\*

単位：億円



■サイバーエージェント運用型広告売上高（四半期）

単位：億円



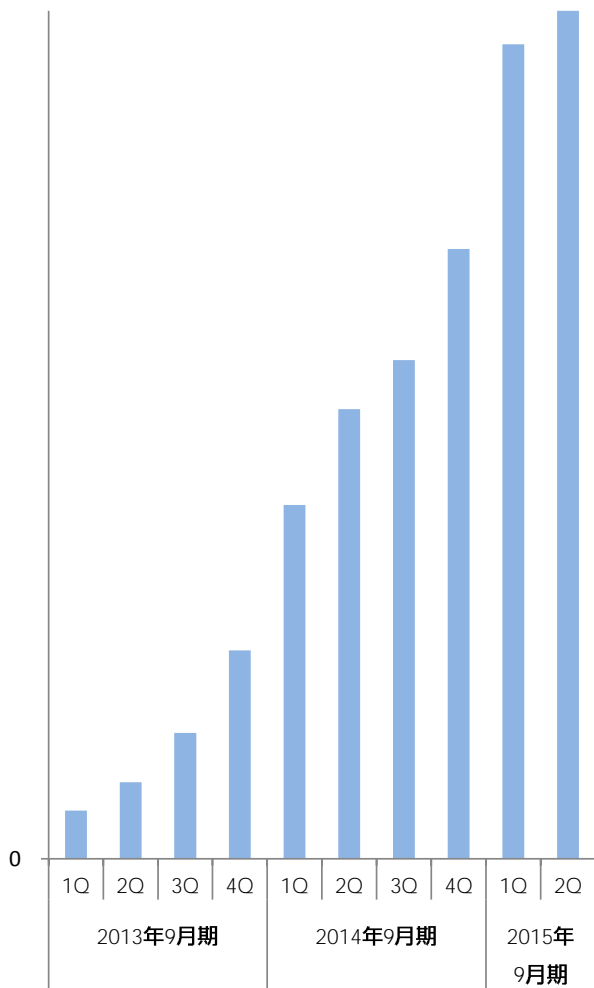
※：出典：(株)電通「日本の広告費2011」「日本の広告費2012」「日本の広告費2013」「日本の広告費2014」  
 \*\*：運用型広告売上高：アドネットワーク広告とリスティング広告の売上高合計

# 3 インターネット広告事業

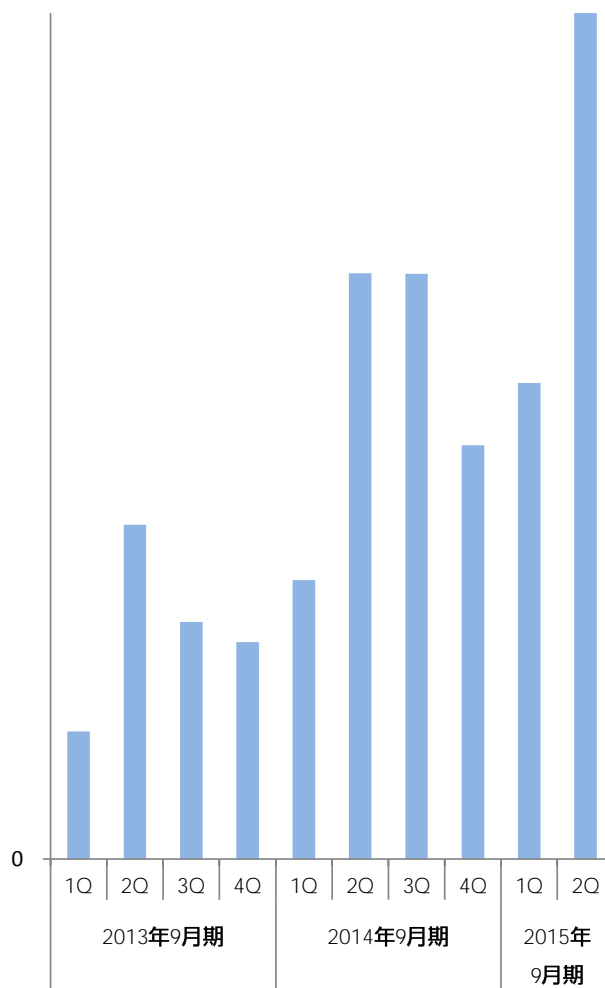
強化分野

新分野（ソーシャル・動画・ネイティブ等）も急成長

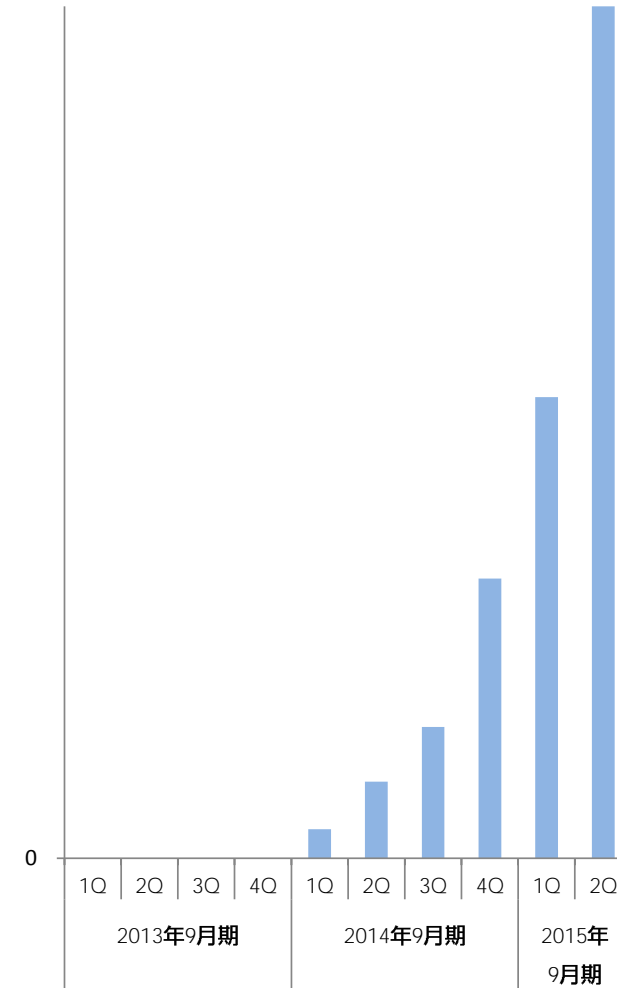
### ■ ソーシャル広告の売上高



### ■ 動画広告の売上高



### ■ ネイティブ広告の売上高



※：ソーシャル（Facebook・Twitter等）、動画（You Tube・LINE動画等）、ネイティブ（Gunosy・Ameba等）の売上高  
※※：各売上高は、2Q売上高を頂点にして記載

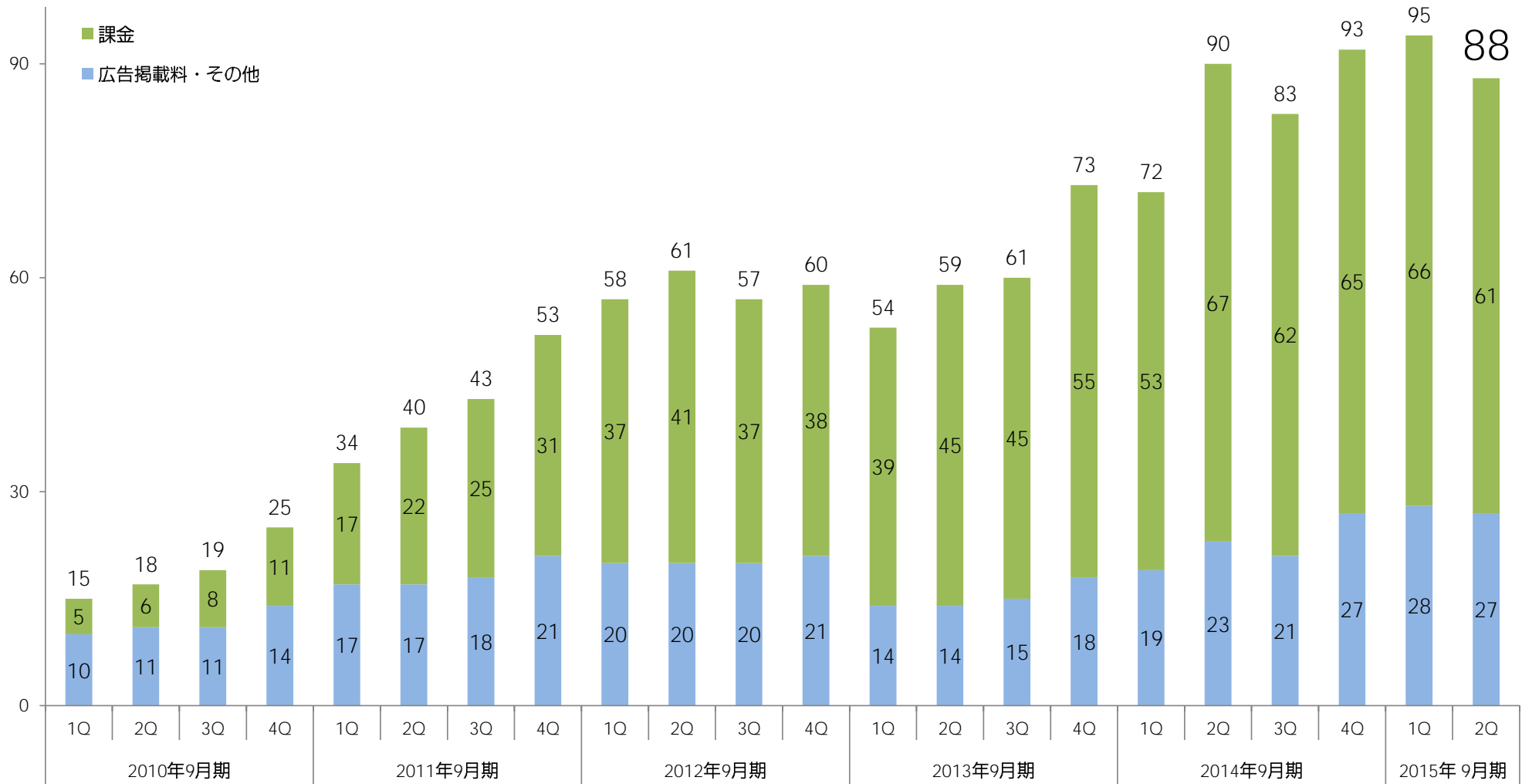
## Ameba 事業

# 4 Ameba事業

売上高 (四半期)

売上高 88億円 (前年同四半期比 2.1%減)

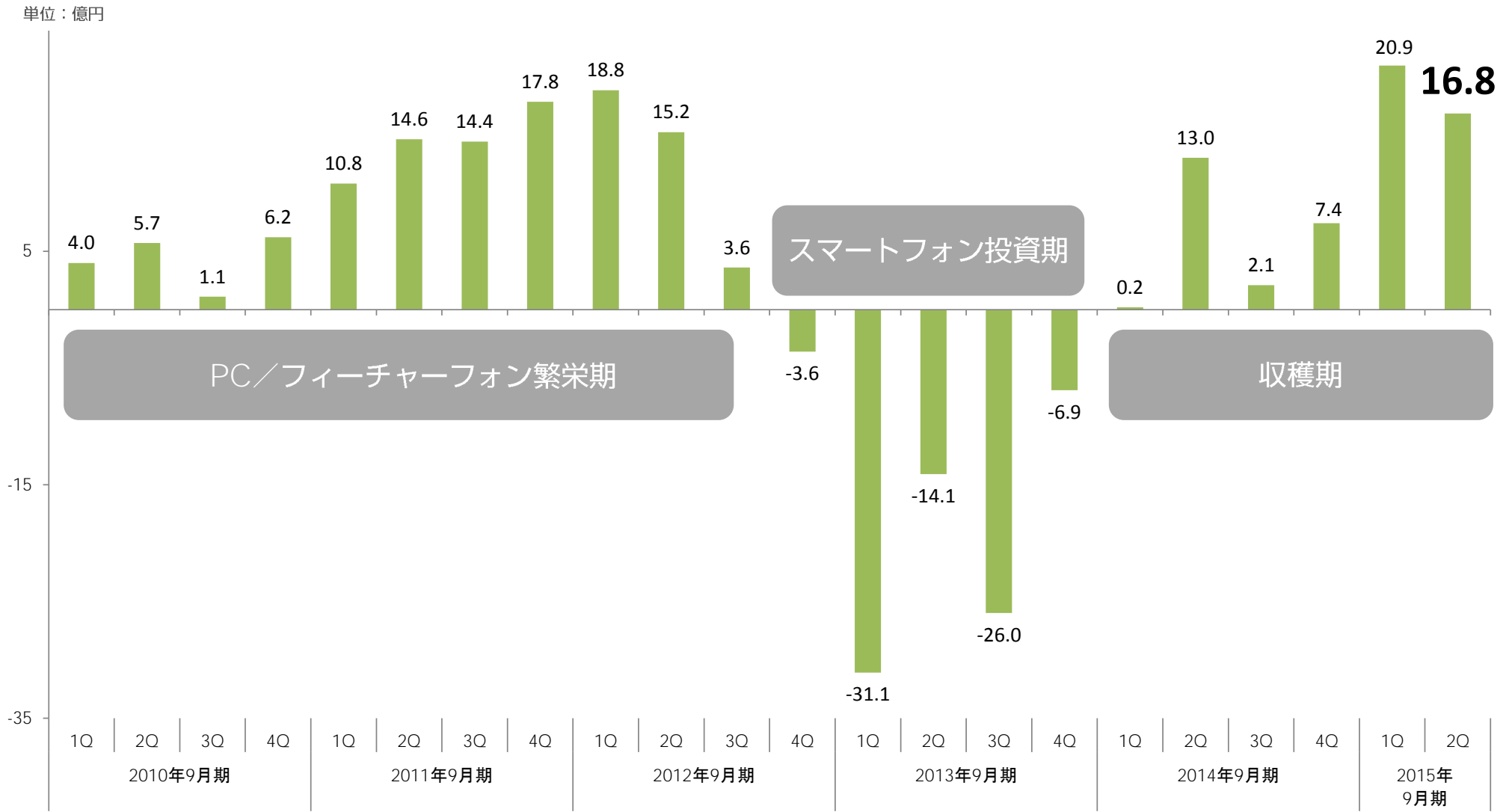
単位：億円



※：2013年9月期以前は、セグメント内の軽微な内部取引を一部考慮せず

## 営業利益 (四半期)

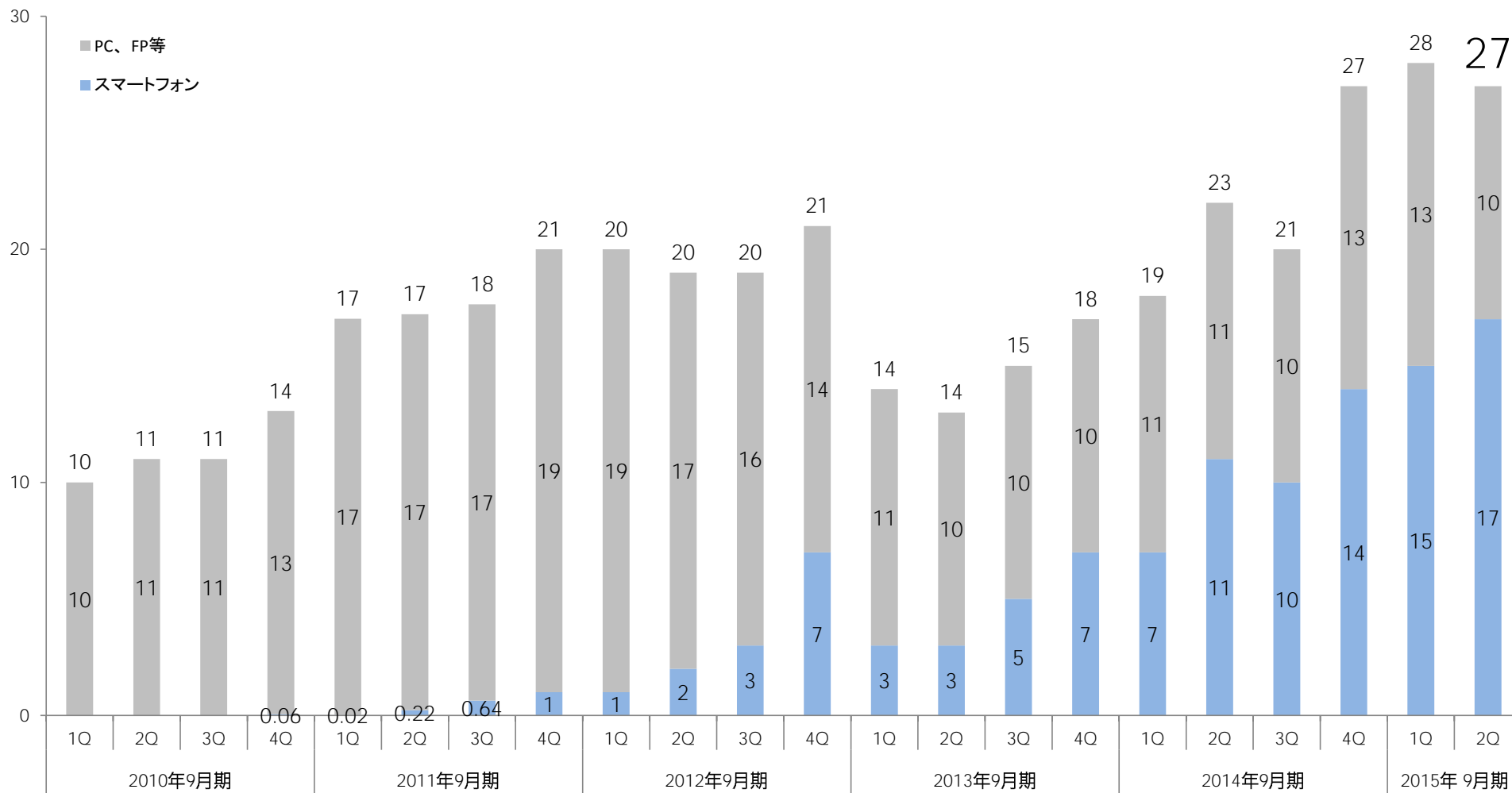
四半期営業利益 16.8億円 (前年同四半期比 29.5%増)



## 広告売上高 (内訳)

スマートフォン広告の増収により、売上高 27億円 (前年同四半期比 17.3%増)

単位：億円

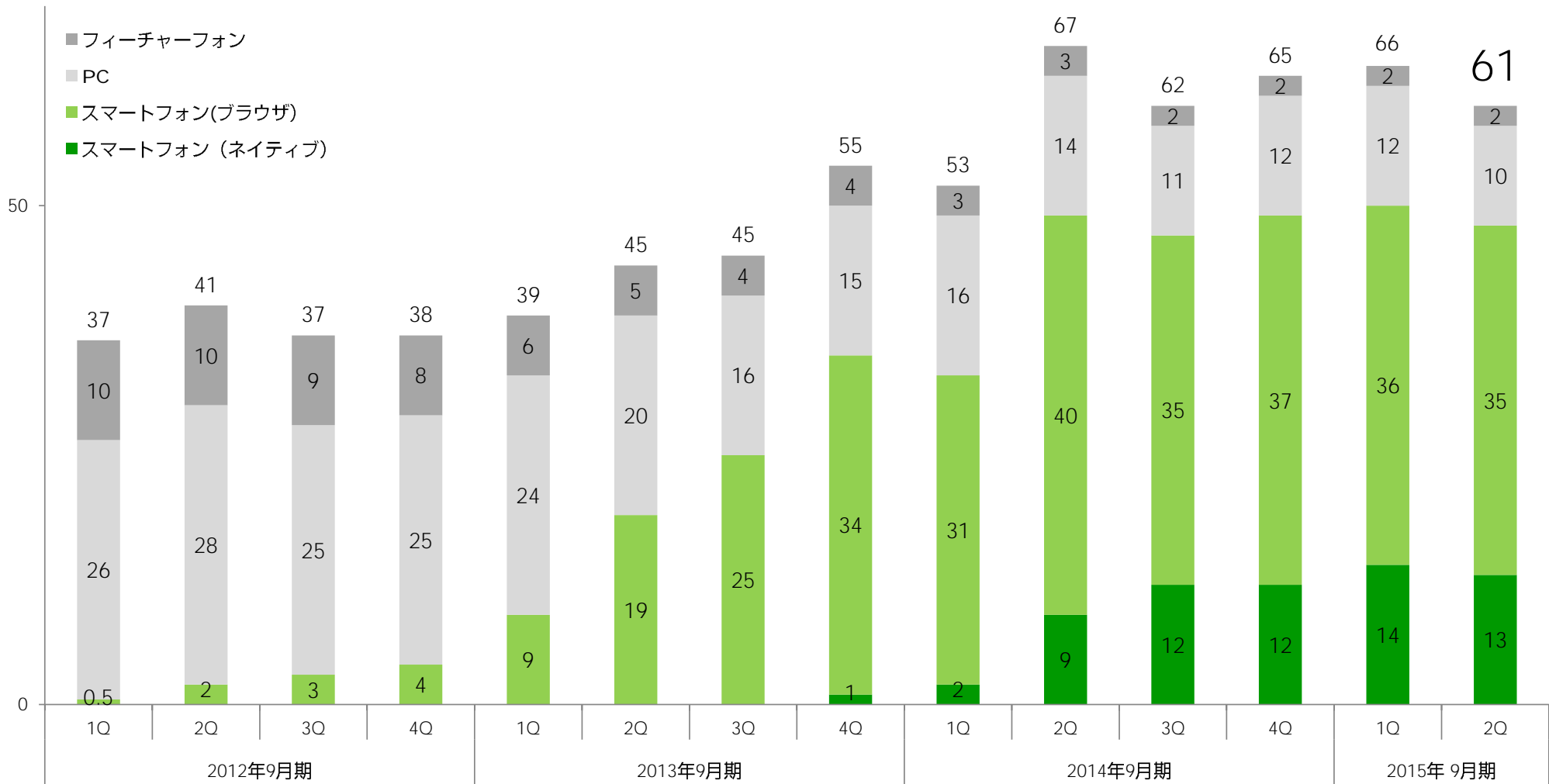


※：2013年9月期以前は、セグメント内の軽微な内部取引を一部考慮せず

## 課金売上高 (内訳)

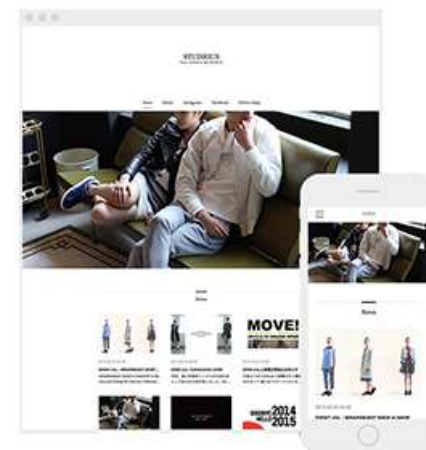
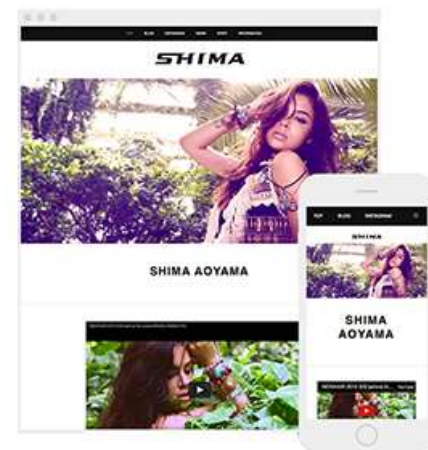
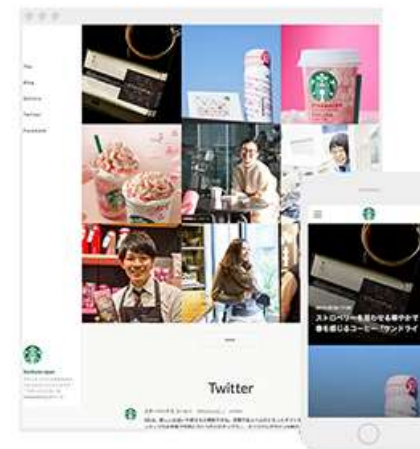
ゲームの端境期により、売上高 61 億円 (前年同四半期比 8.7%減)

単位：億円



## 新規事業

誰でも簡単にデザイン性の高いサイトを作ることができる「Ameba Ownd」  
多様なソーシャルメディアの集約も可能

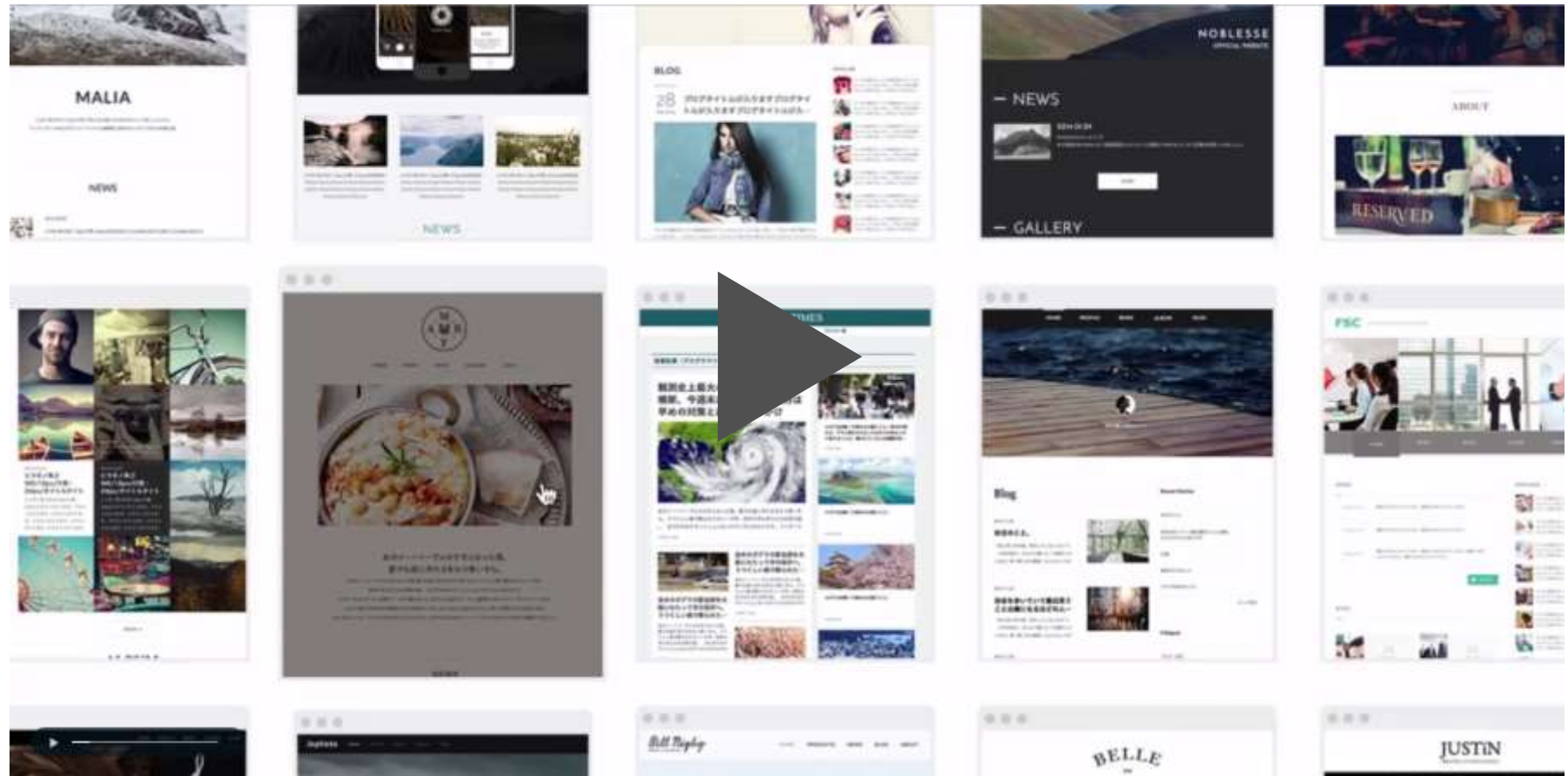




新規事業

10日で10,000サイト開設

## 「Ameba Ownd」 Tutorial

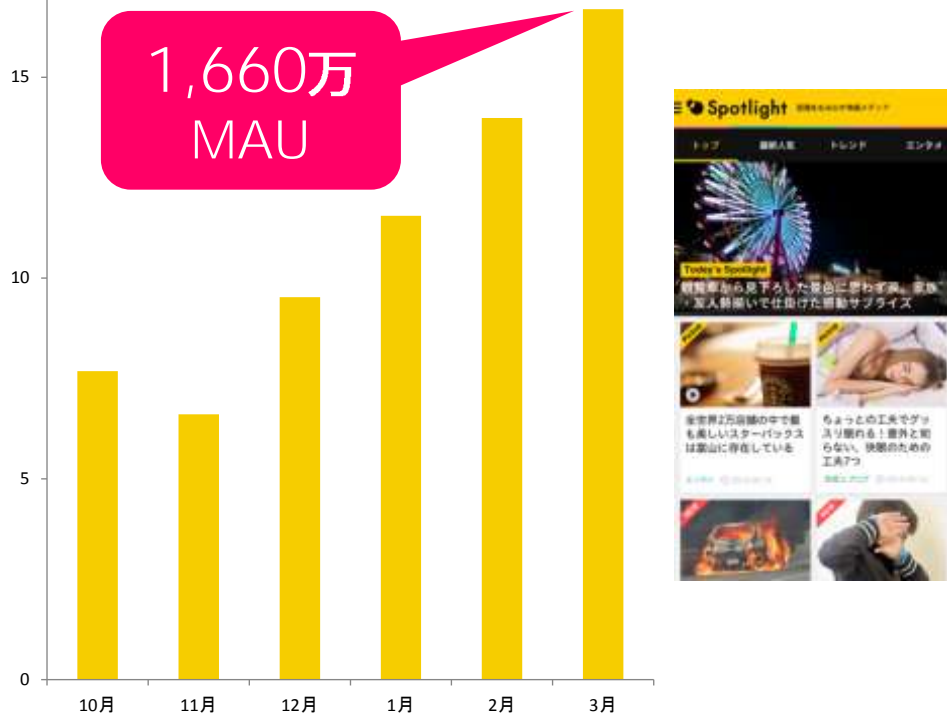


キュレーションサービス

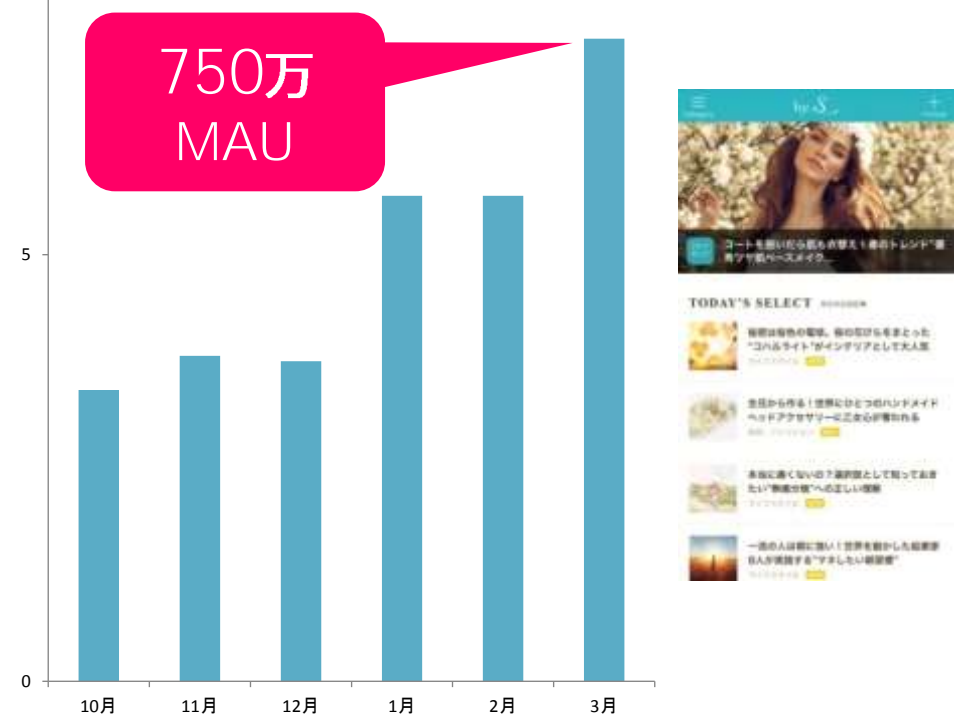
「Spotlight」※「by.S」※※が急成長



単位：百万MAU



単位：百万MAU



※：「Spotlight」：2014年4月23日に提供開始したキュレーションメディア  
 ※※：「by.S」：2014年5月20日に提供開始した女性向けキュレーションメディア



新規タイトル

「プリンセスコネクト!」、 「ロイヤルフラッシュヒーローズ」 の出だし好調

■ 「プリンセスコネクト!」 2015年2月18日提供開始



■ 「ロイヤルフラッシュヒーローズ」 2015年4月9日提供開始



■ 「ピグパーティ」 2015年3月24日提供開始



■ 「ピグブレイブ」 2015年3月31日提供開始



■ 「プレイブリーゲート ～時の妖精と不思議な迷宮～」 2015年4月23日提供開始



■ 「スクールファンファーレ」 2015年4月13日CBT開始



※ : CBTとは、クローズドβテストの略

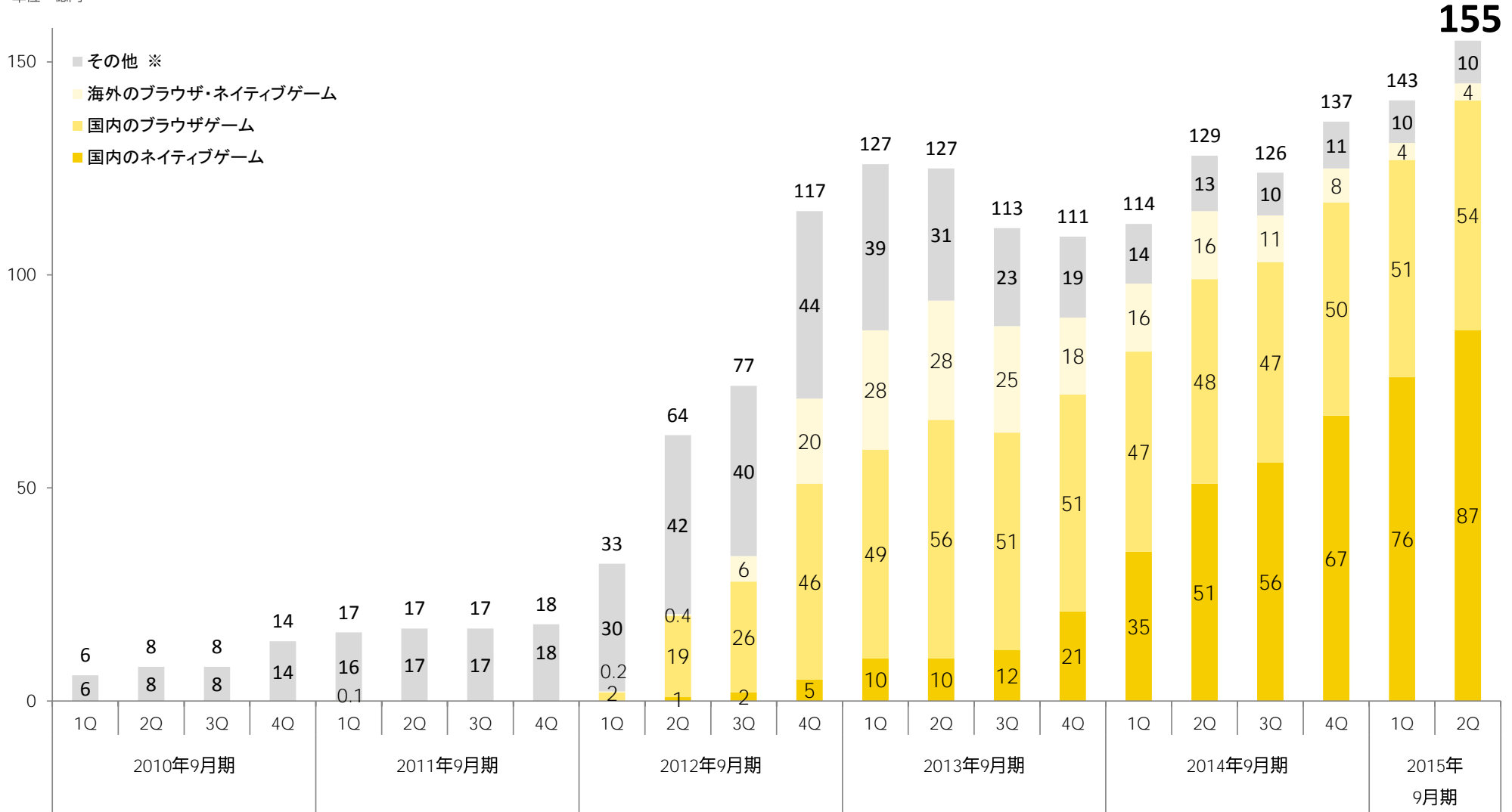
# ゲーム事業

# 5 ゲーム事業

## 売上高 (四半期)

売上高 155億円 (前年同四半期比 20.0%増)  
 ネイティブ、ブラウザゲーム共に「グランブルーファンタジー」が寄与

単位：億円

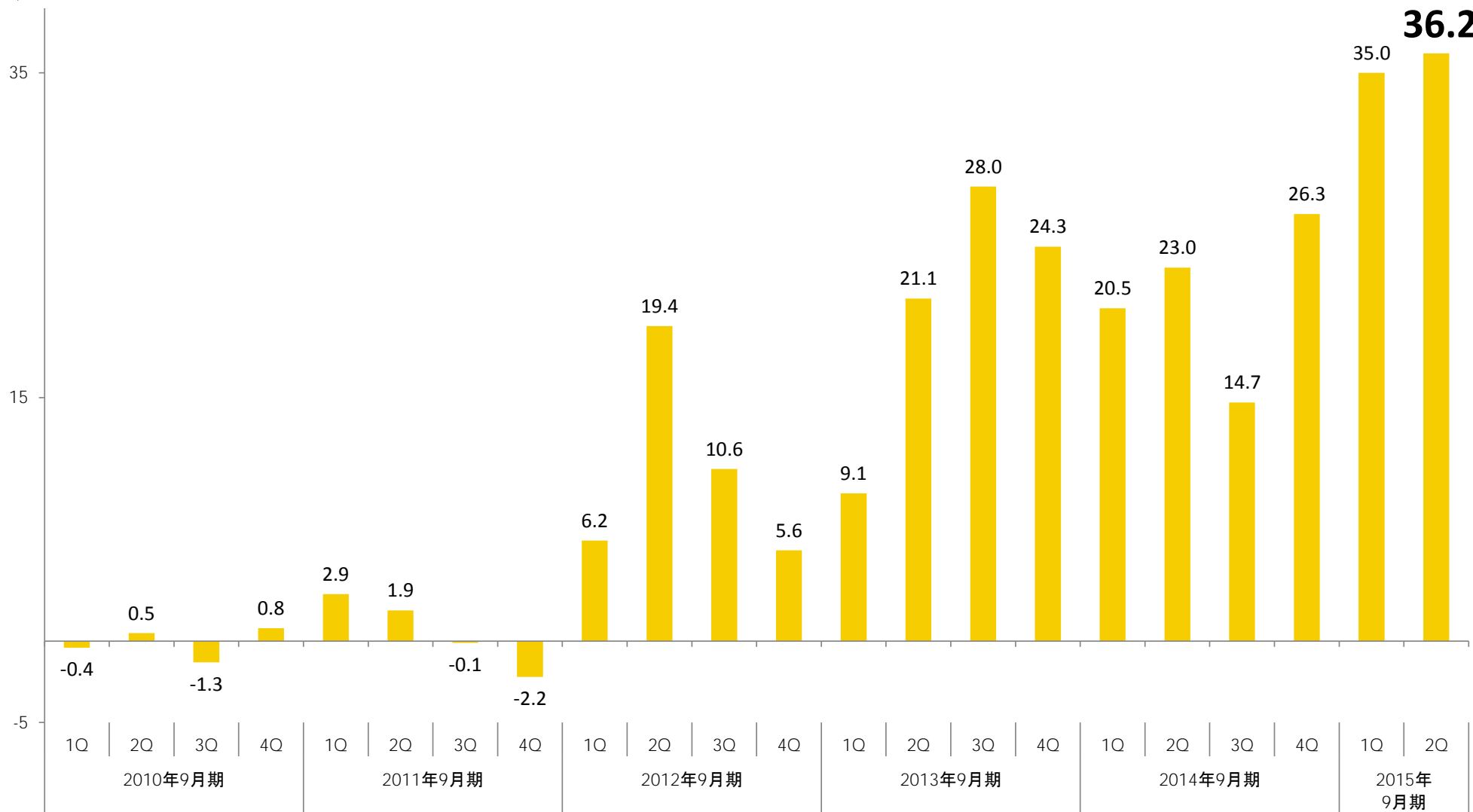


※：その他の売上高：PC・フィーチャーフォン向けのゲーム等  
 ※※：2013年9月期以前は、セグメント内の軽微な内部取引を一部考慮せず

## 営業利益（四半期）

四半期営業利益 36.2億円（前年同四半期比 56.8%増）

単位：億円





## 複数ある主カタイトル

■ 「グランブルーファンタジー」 株式会社Cygames提供



2014年3月10日  
提供開始

■ 「戦国炎舞 -KIZNA-」 株式会社サムザップ提供



2013年4月15日  
提供開始

■ 「アイドルマスターシンデレラガールズ」※ 株式会社バンダイナムコエンターテインメント提供



2011年11月28日  
提供開始

■ 「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」※※ 株式会社スクウェア・エニックス提供



2014年1月23日  
提供開始

※：「アイドルマスターシンデレラガールズ」：©窪岡俊之 © BNEI 株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社Cygamesの共同開発、運営

CyberAgent, Inc. All Rights Reserved.

※※：「ドラゴンクエストモンスターズスーパーライト」：© 2014,2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.



## 「リトル ノア」を含む、1-3月4本<sup>※</sup>提供開始

■「リトル ノア」 (株)BlazeGamesより2月12日 (Google Play)、3月4日 (App Store) に提供開始



■「ミリオンアーサー エクスタシス」<sup>※※</sup>



■「夢王国と眠れる100人の王子様」<sup>※※※</sup>



■「LINE ペーパーダッシュワールド」<sup>※※※</sup>



※：1-3月に提供開始したネイティブゲーム3本、ブラウザゲーム1本 ※※：「ミリオンアーサー エクスタシス」：(株)グリフォンよりグリー(株)と(株)スクウェア・エニックスとの協業タイトルを3月26日に提供開始

※※※：「夢王国と眠れる100人の王子様」：(株)ジークレストより3月9日 (Google Play)、3月27日 (App Store) に提供開始

※※※※：「LINE ペーパーダッシュワールド」：(株)Cygamesは、LINE(株)が提供するゲームサービス「LINE GAME」にて2月27日に提供開始

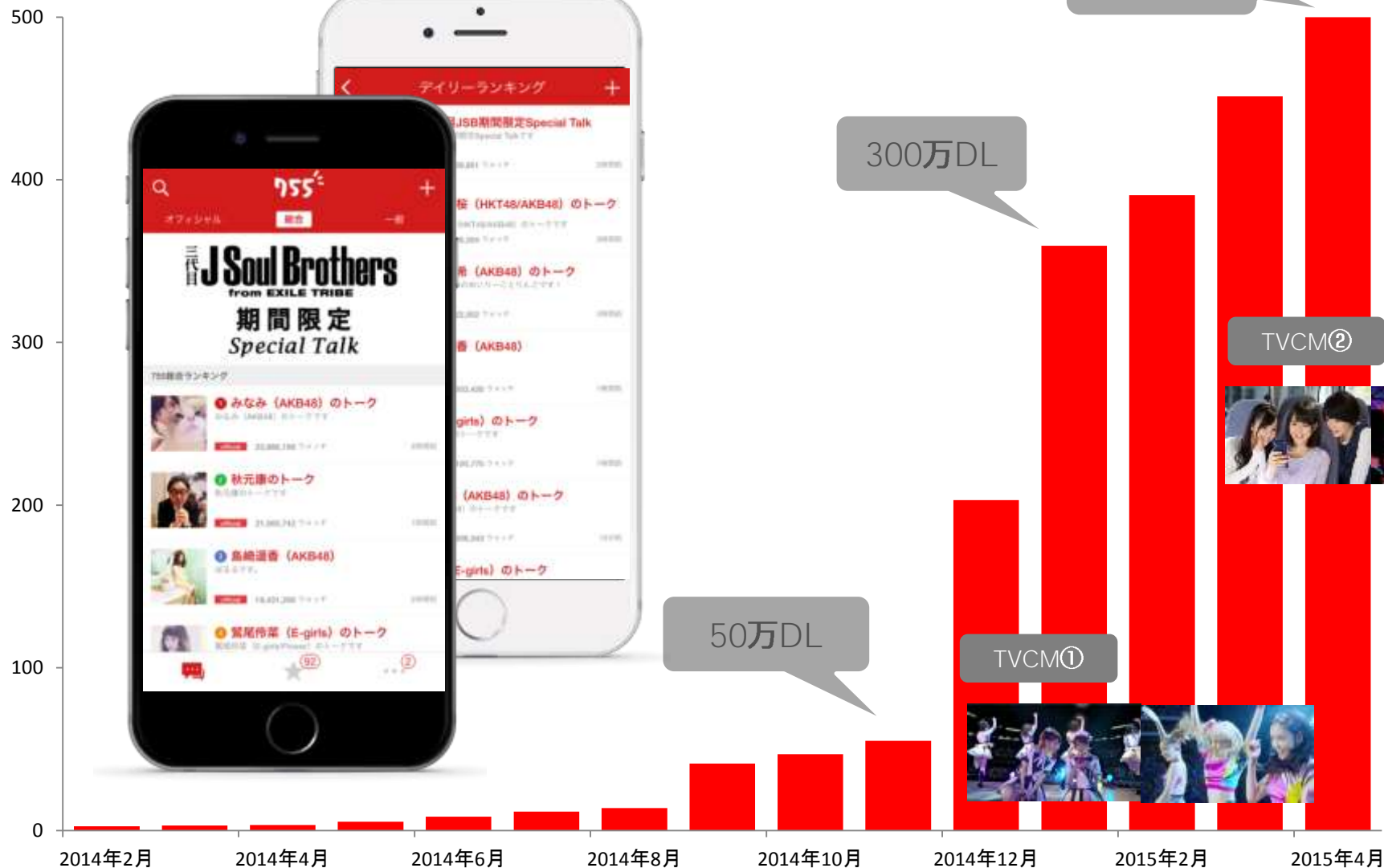


# メディアその他事業

## 新規事業

新世代トークアプリ「755」、500万DL数突破※

単位：万DL



※：500万DL：2015年4月13日時点

※※：CM放映期間：乃木坂46篇 2015年3月20日から31日まで、三代目J Soul Brothers篇 2015年3月28日から4月30日まで

新規事業

音楽配信サービス「AWA」、3Q中に提供開始予定



(サンプル)

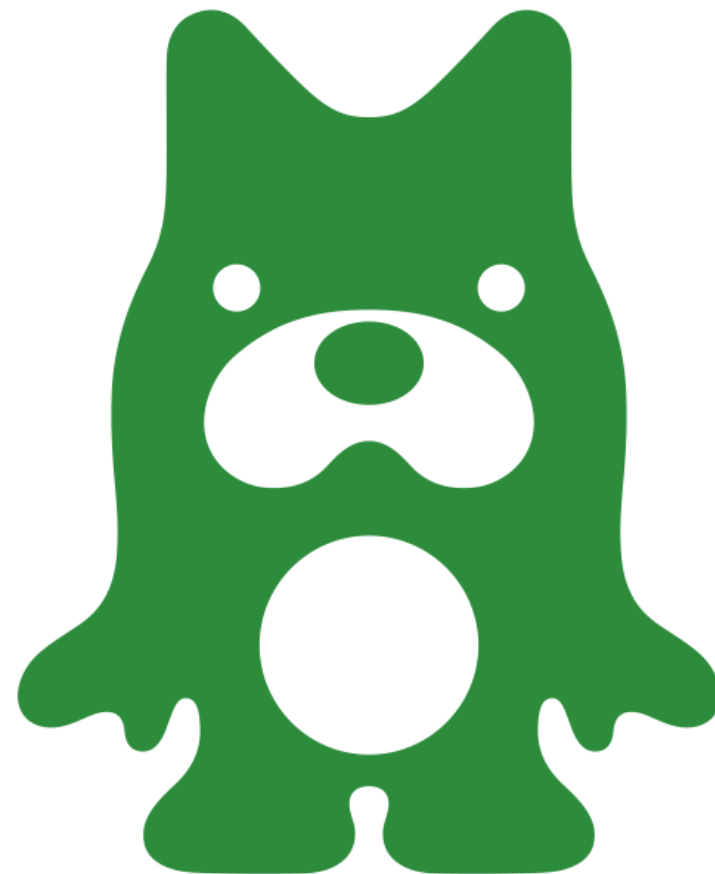
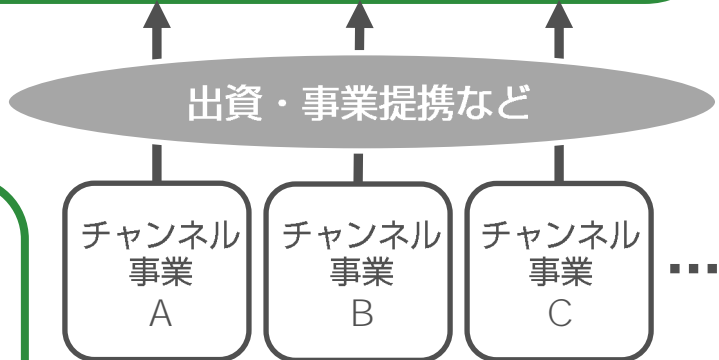
強化分野

動画配信サービス「Abema」

新会社①



新会社②



※：(株)AbemaTVと(株)AbemaNewsは、(株)テレビ朝日との共同出資による当社連結子会社

## 総括

2015年9月期

## 既存の3本柱を伸ばしながら、次の成長分野にて第4の柱を創る

① インターネット  
広告事業

運用力を強みに、圧倒的ナンバーワンへ

② Ameba事業

新サービスや新タイトルにて、新たな成長フェーズへ

③ ゲーム事業

「グランブルーファンタジー」に続く、新たなヒットを狙う

メディアその他事業

「755」のヒット、「AWA」「動画事業」等の立ち上げに注力