



Presentation Material

FY2015

from Oct. 2014 to Sep. 2015

0 目次

- 1 四半期決算
- 2 通期決算
- 3 2016年度の業績見通し
- 4 インターネット広告事業
- 5 ゲーム事業
- 6 Ameba事業(旧セグメント)
- 7 2016年度の先行投資について
- 8 2016年度の考え方

四半期

2015年7月～2015年9月

ハイライト(2015年7月～2015年9月)

連結業績

一時的な要因※を除き、過去最高を更新

売上高:	692億円	前年同四半期比	19.9%増
営業利益:	57億円	前年同四半期比	21.5%減
(インセンティブを除く営業利益は、92億円)			

広告事業

■スマートフォン広告が、増収を牽引

売上高:	385億円	前年同四半期比	24.8%増
営業利益:	27億円	前年同四半期比	28.2%増

ゲーム事業

「アイドルマスターシンデレラガールズ」^{※※※}と「スターライトネオ」^{※※※※}が新たにヒット

売上高:	222億円	前年同四半期比	61.4%増
営業利益:	62億円	前年同四半期比	2倍

Ameba事業

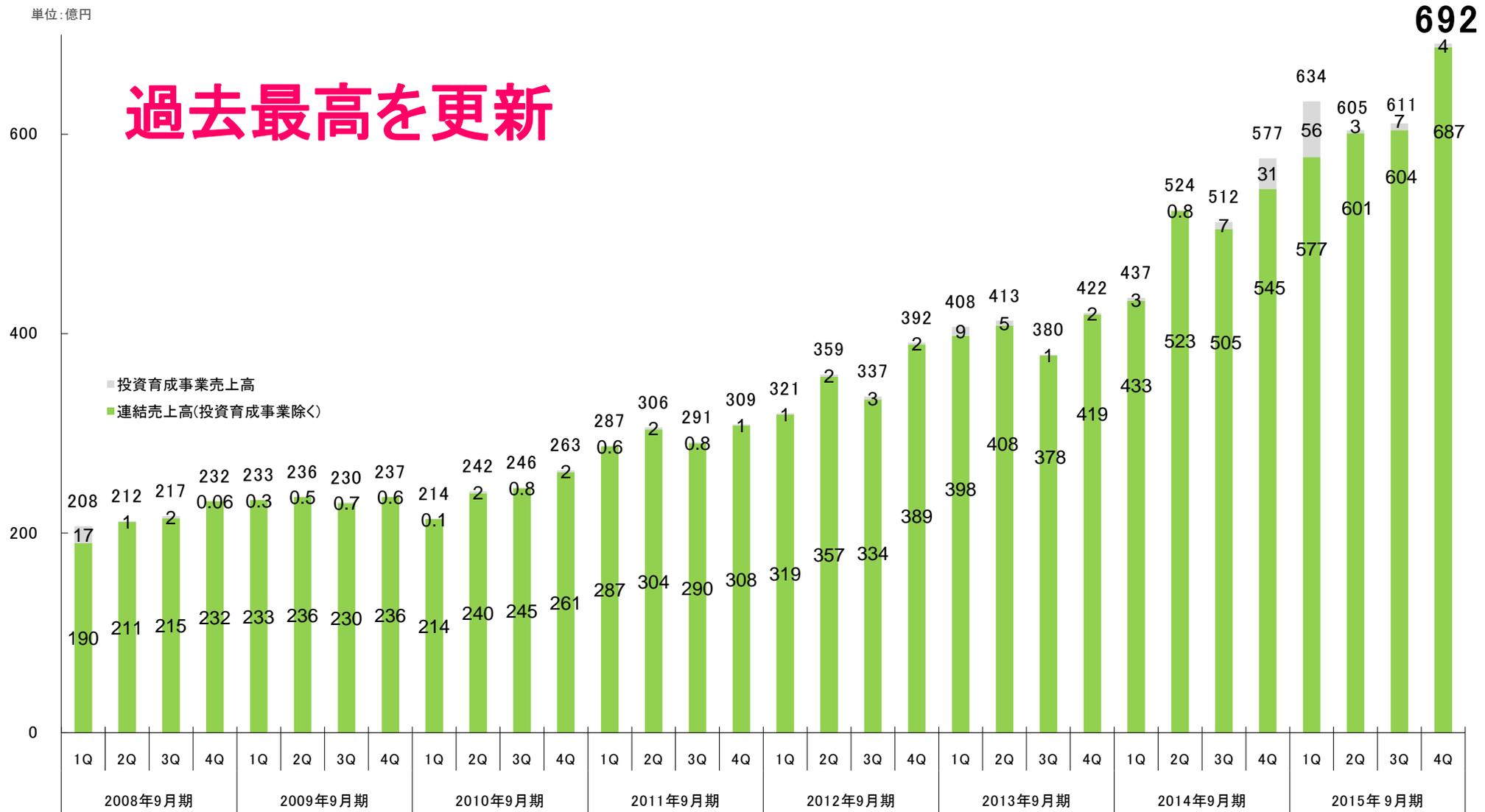
■ブラウザゲームが減収

売上高:	78億円	前年同四半期比	16.4%減
営業利益:	5億円	前年同四半期比	63.6%減

連結売上高の推移(四半期)

単位:億円

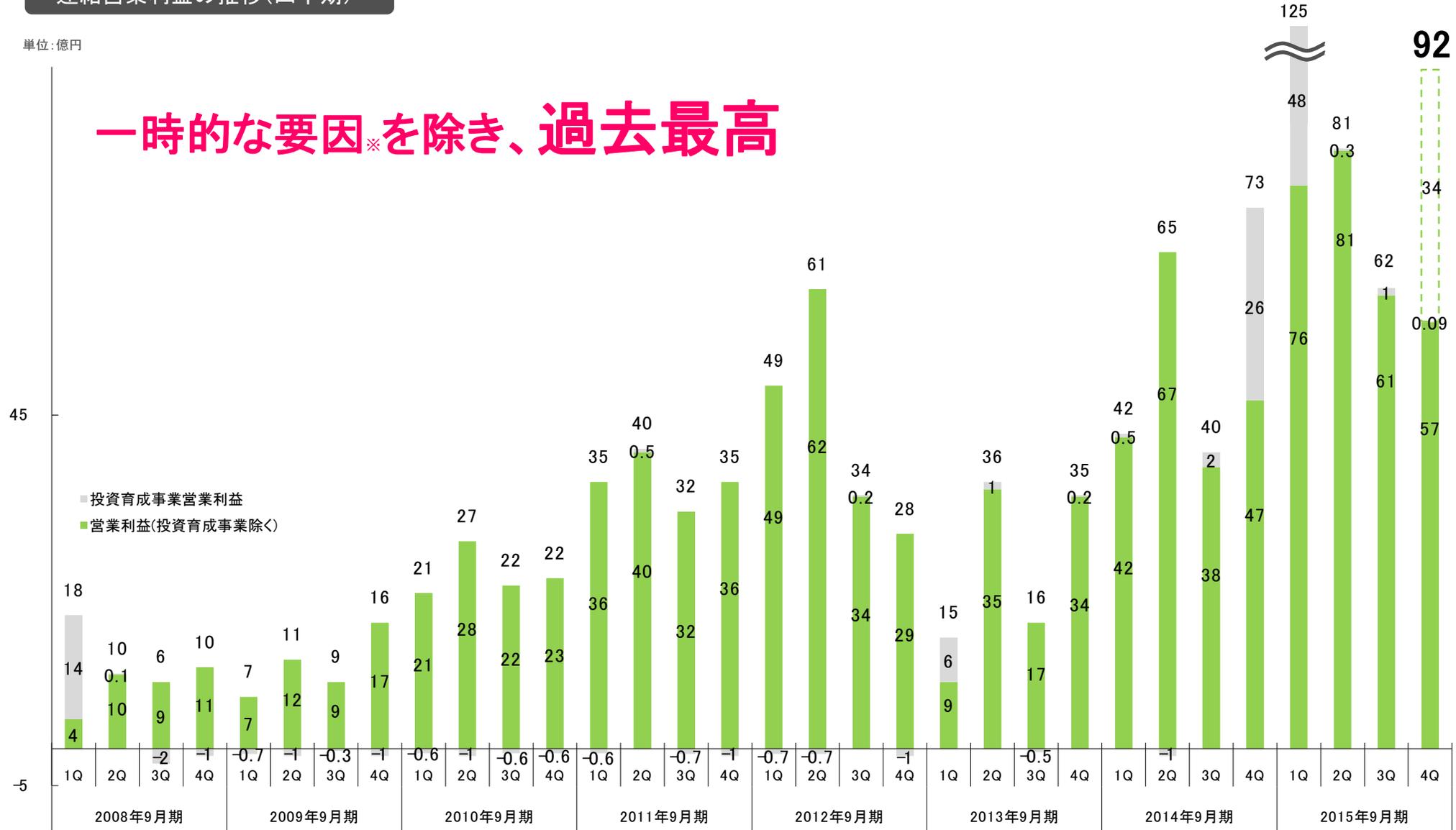
過去最高を更新



連結営業利益の推移(四半期)

単位:億円

一時的な要因※を除き、過去最高

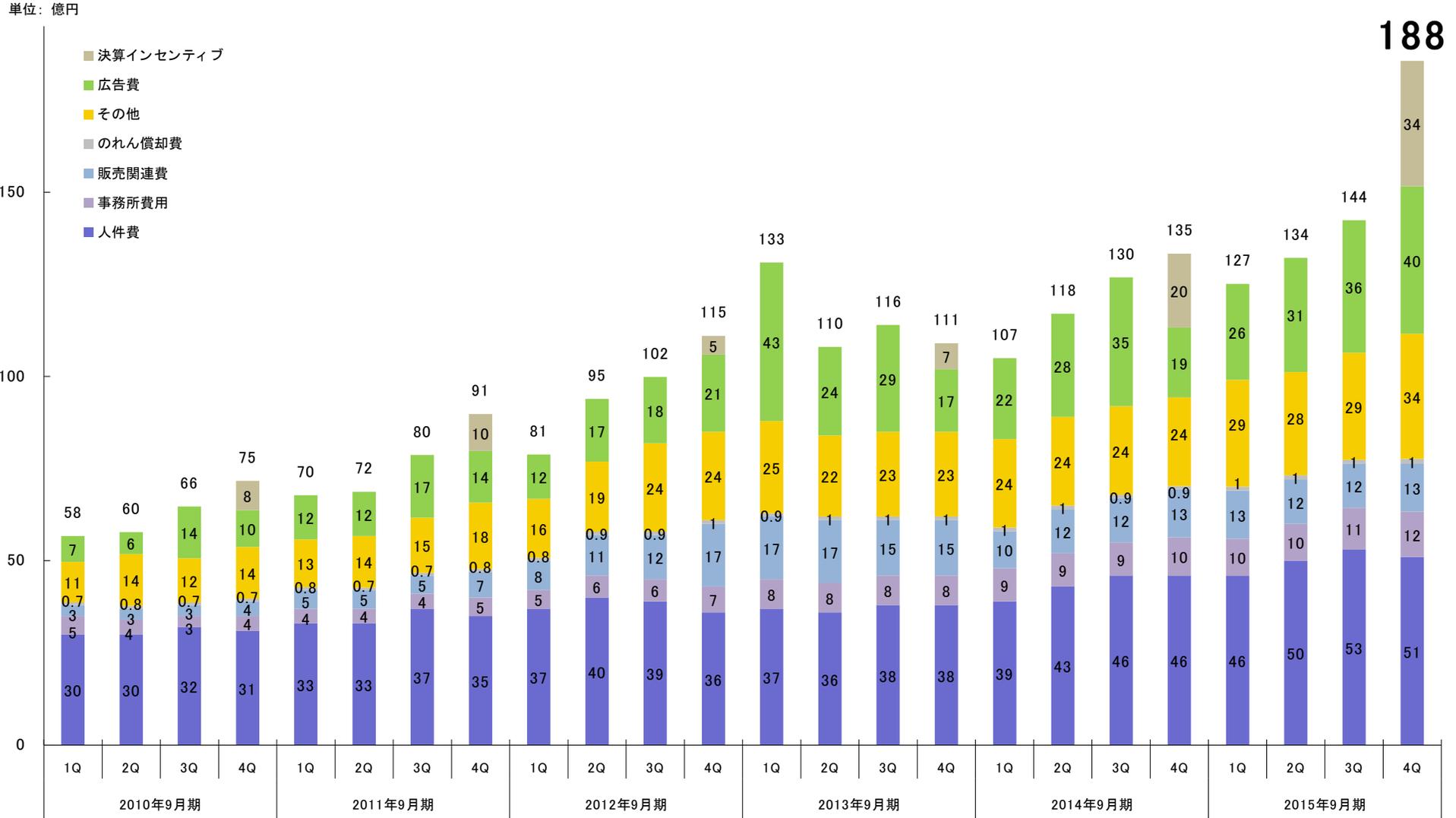


※一時的な要因とは、投資育成事業と決算インセンティブを示す

1 四半期決算

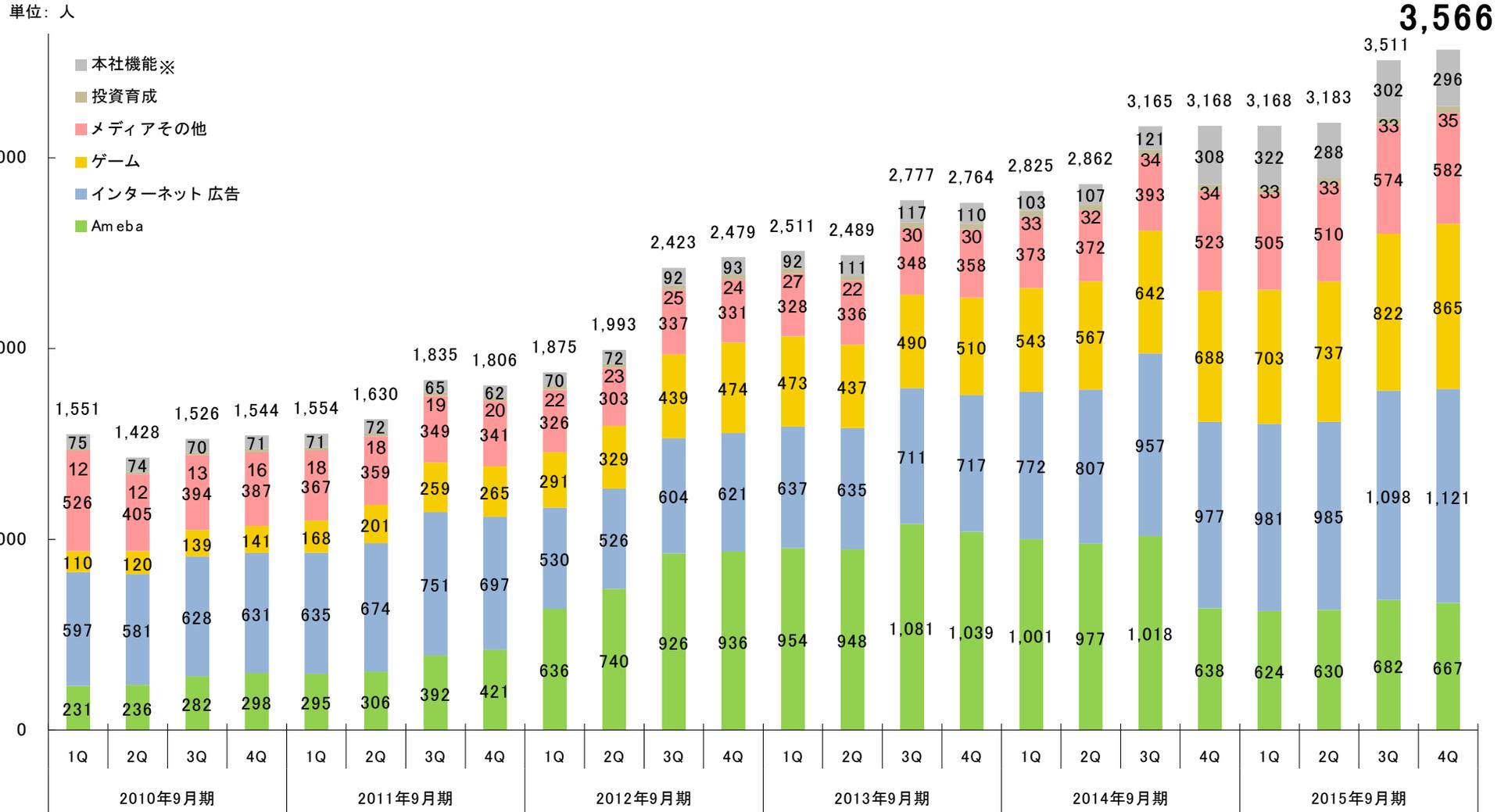
販売管理費の推移(四半期)

決算インセンティブを34.9億円支給



1 四半期決算

連結役員数の推移(四半期)



※: 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

通 期

2014年10月～2015年9月

ハイライト(2014年10月～2015年9月)

連結業績

過去最高の業績を更新

売上高:	<u>2,543</u> 億円	前期比	<u>23.9%</u> 増
営業利益:	<u>327</u> 億円	前期比	<u>47.4%</u> 増

広告事業

■高い増収率、増益率を継続

売上高:	<u>1,421</u> 億円	前期比	<u>24.8%</u> 増
営業利益:	<u>115</u> 億円	前期比	<u>26.3%</u> 増

ゲーム事業

■ヒットタイトルを増やし、好調に推移

売上高:	<u>689</u> 億円	前期比	<u>35.8%</u> 増
営業利益:	<u>159</u> 億円	前期比	<u>88.3%</u> 増

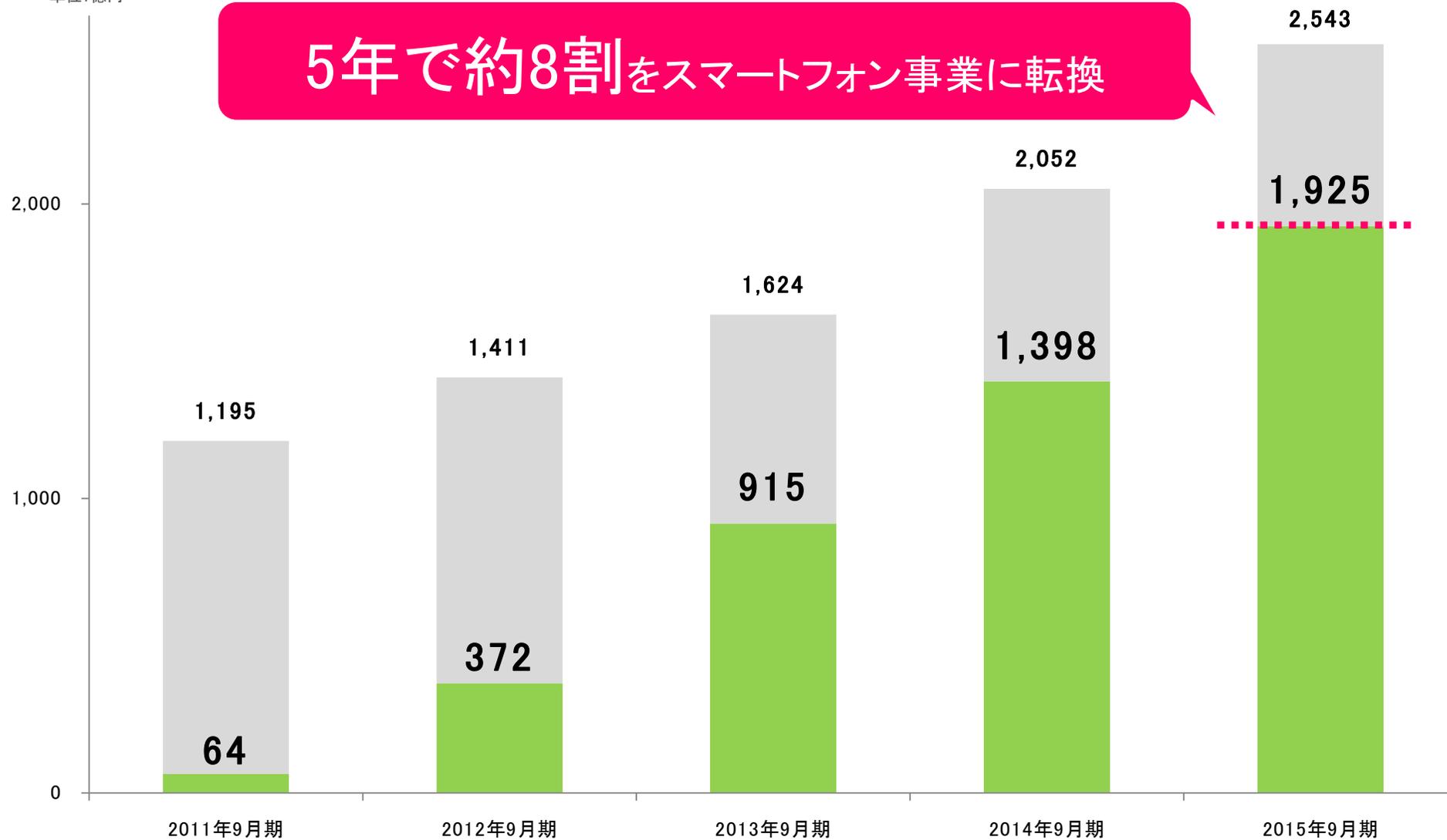
Ameba事業

■構造改革が奏功し、前期比86%増益

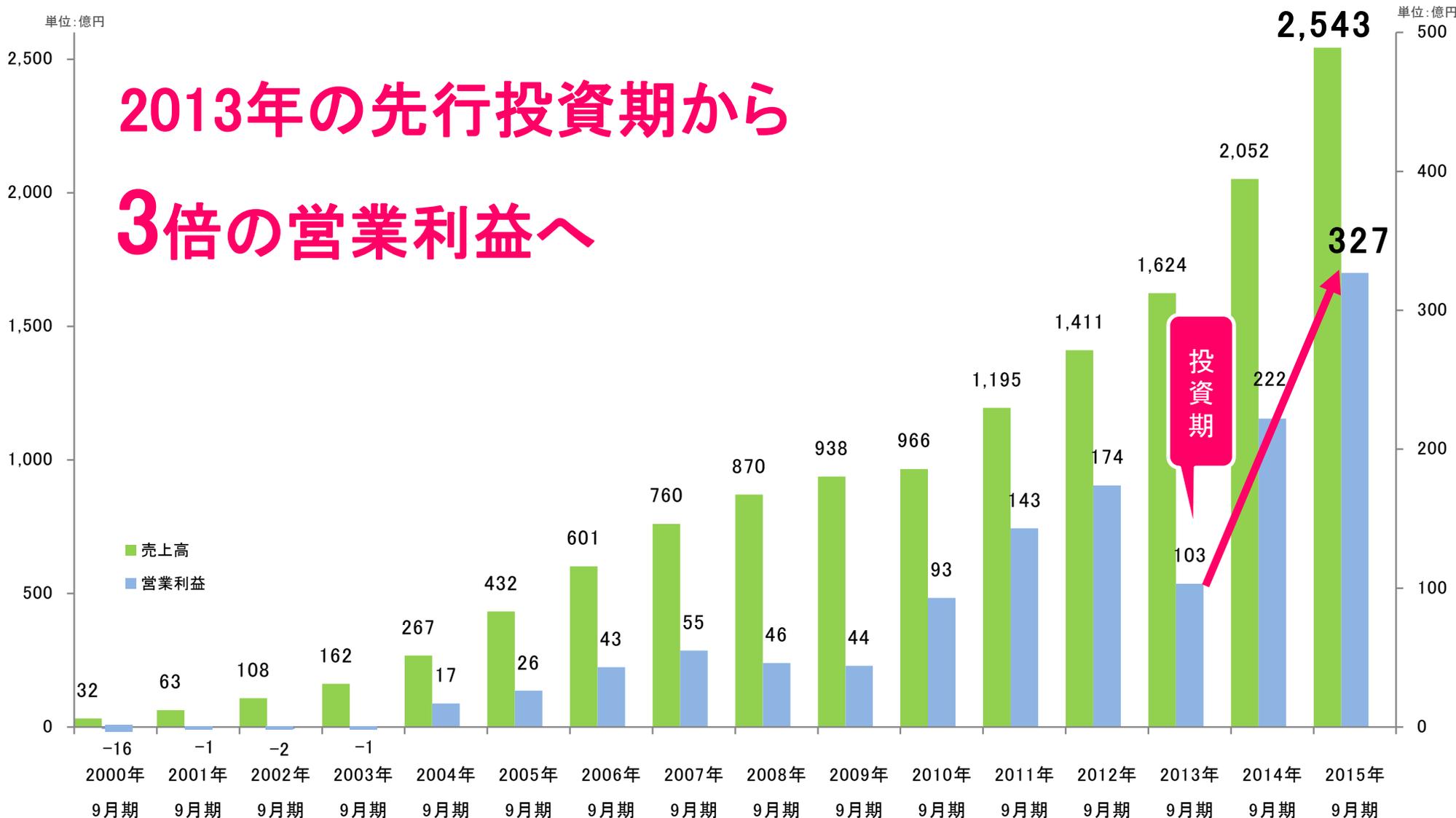
売上高:	<u>342</u> 億円	前期比	<u>0.7%</u> 増
営業利益:	<u>42</u> 億円	前期比	<u>86.3%</u> 増

スマートフォン事業の売上高(通期)

単位: 億円



連結売上高、営業利益(通期)



2 通期決算

損益計算書(通期)

営業利益率12.9%(前期比2.1points増)

単位：百万円	2015年9月期	2014年9月期	前期比
売上高	254,381	205,234	23.9%
売上総利益	92,221	71,342	29.3%
販売管理費	59,473	49,122	21.1%
営業利益	32,747	22,220	47.4%
営業利益率	12.9%	10.8%	+2.1points
経常利益	32,314	22,188	45.6%
特別利益	3,272	321	919.3%
特別損失	4,866	4,032	20.7%
税金等調整前当期純利益	30,719	18,477	66.3%
当期純利益	14,792	9,556	54.8%

貸借対照表

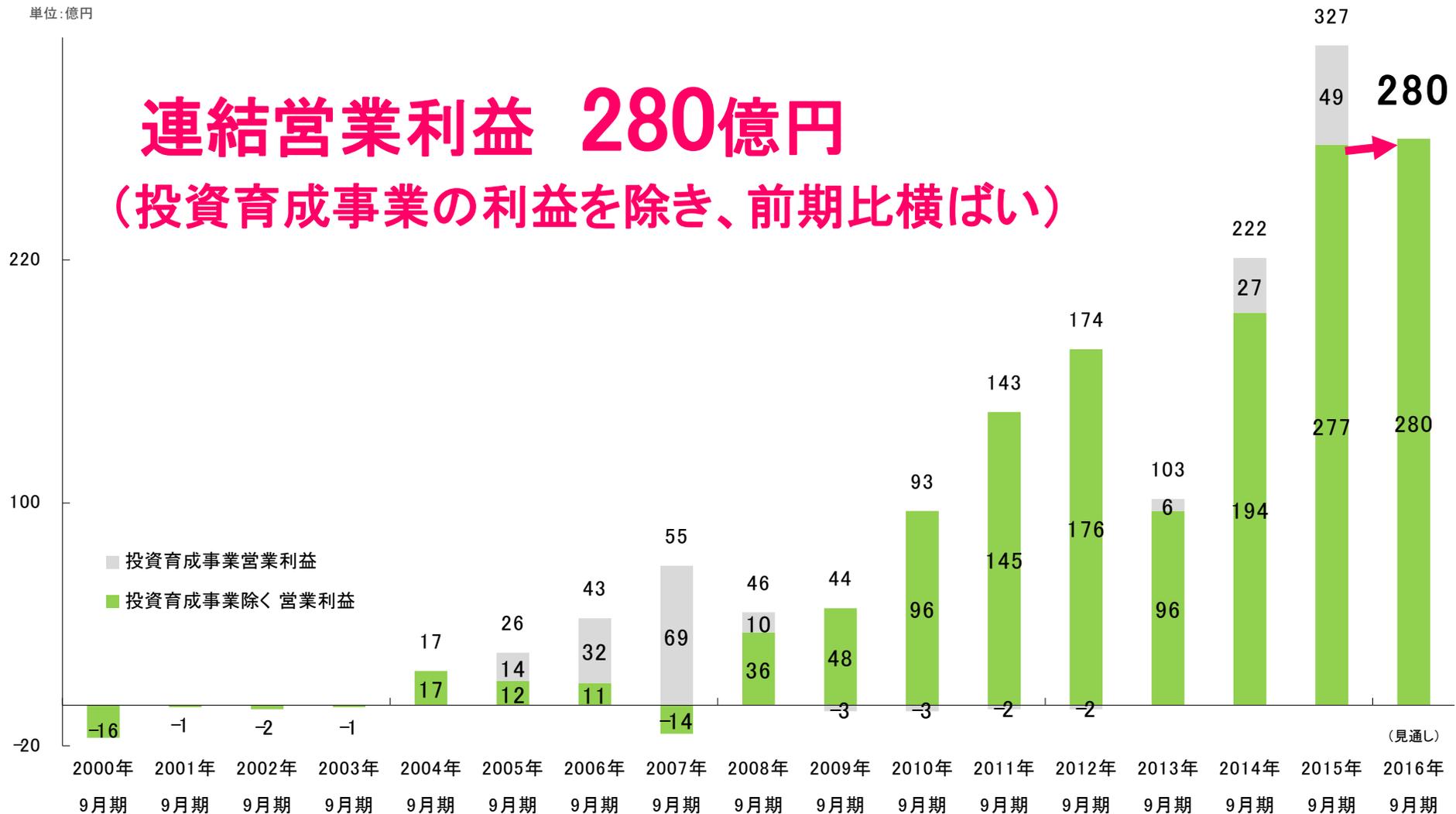
単位：百万円	2015年9月末	2014年9月末	前期比
流動資産	93,532	73,605	27.1%
現預金	38,723	31,446	23.1%
固定資産	37,656	26,939	39.8%
総資産	131,188	100,545	30.5%
流動負債	52,013	36,329	43.2%
(未払法人税等)	10,605	4,604	130.3%
固定負債	1,472	1,040	41.5%
純資産	77,702	63,175	23.0%

2016年度
業績見通し
2015年10月～2016年9月

連結売上高(通期)

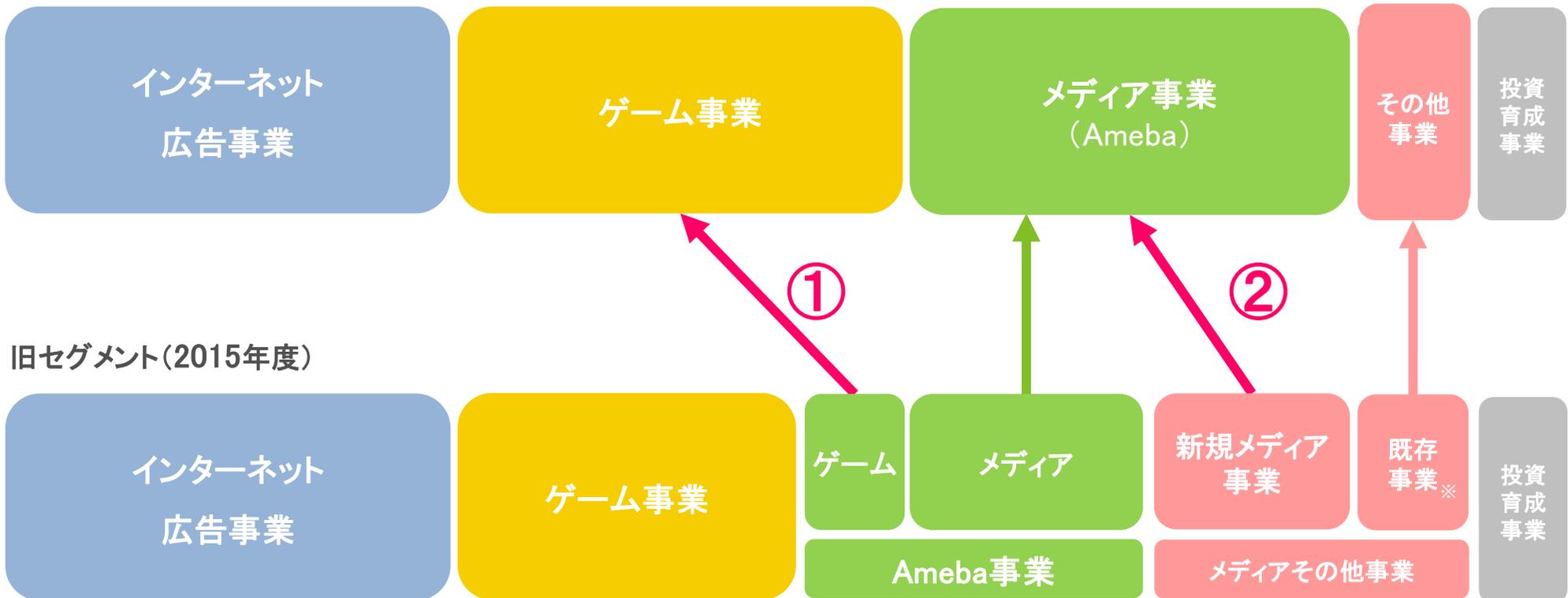


連結営業利益(通期)



新セグメント(2016年度)

- ① Ameba事業のゲーム部門を、ゲーム事業へ
- ② 新規事業(動画事業&755等)をメディア事業(Ameba)へ

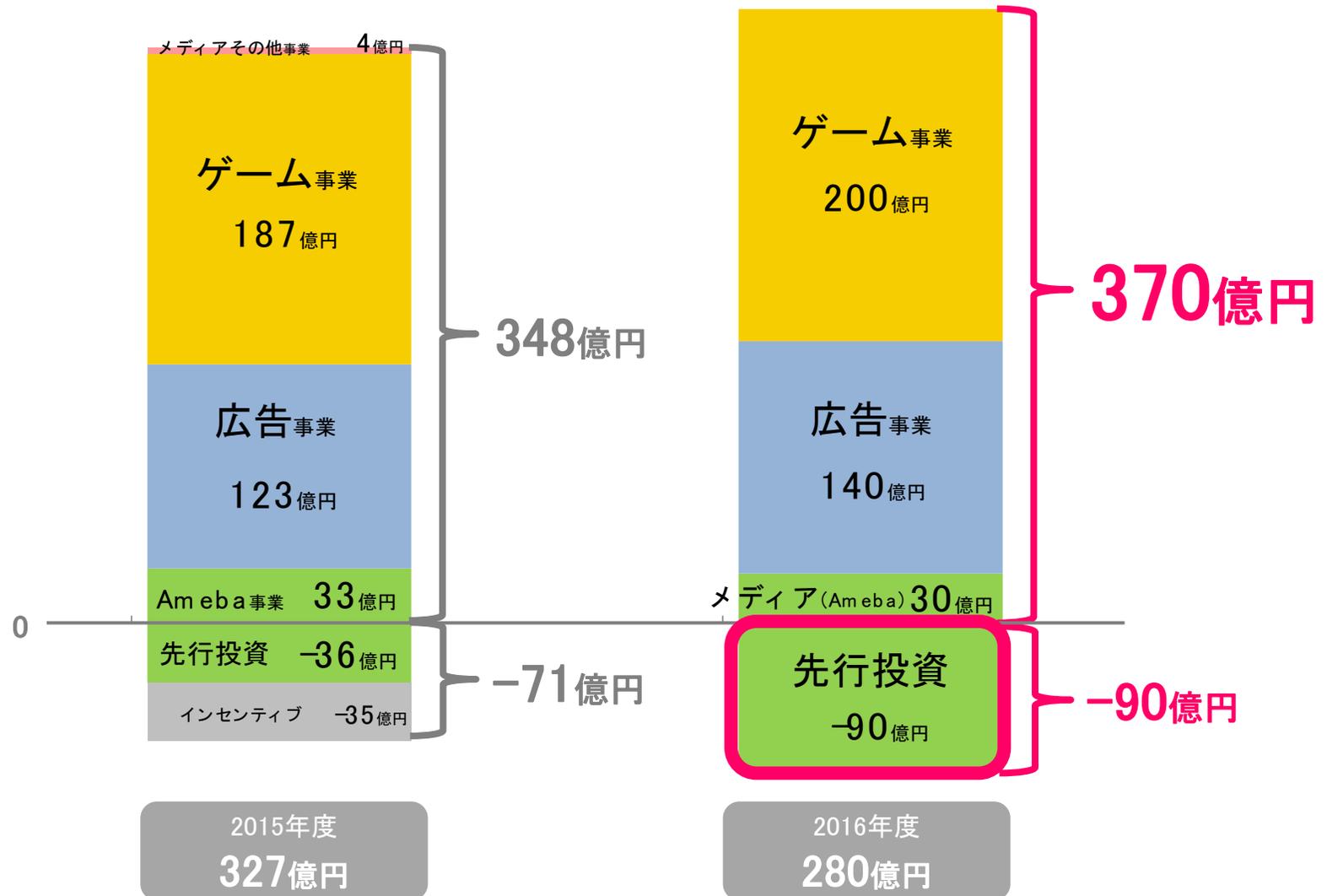


※:メディア・その他事業の既存事業とは、(株)シーイー・モバイル、(株)ウエディングパーク等

3 2016年度の業績見通し

連結営業利益の考え方

広告事業とゲーム事業が増益、メディア事業の先行投資を強化



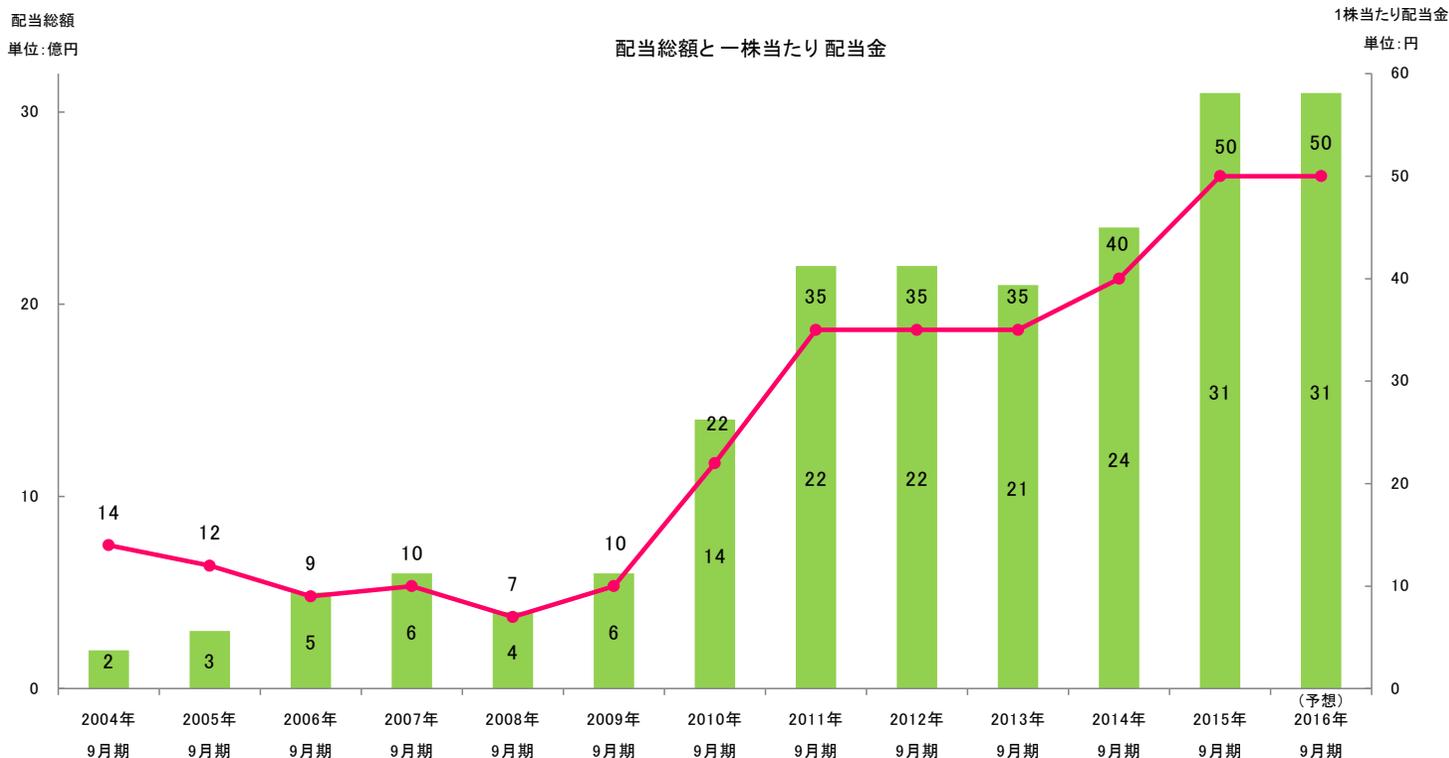
※: 2016年9月期の新セグメントにあわせて2015年9月期を遡及。軽微な内部取引は一部考慮せず
 ※※: 2015年9月期の全社費用等の調整額は、先行投資に含む。また、一時的な収益である投資育成事業を除く
 ※※※: 2016年9月期のメディアその他事業、投資育成事業、全社費用等の調整額を相殺し、省略

3 2016年度の業績見通し

配当予想

配当性向 22.4%

単位：円	1株当たり配当予想	配当総額	配当性向
2016年度 配当予想	50円	31億円	22.4%
2015年度 配当額 ※※	50円	31億円	21.2%
2014年度 配当額 ※	40円	24億円	26.1%

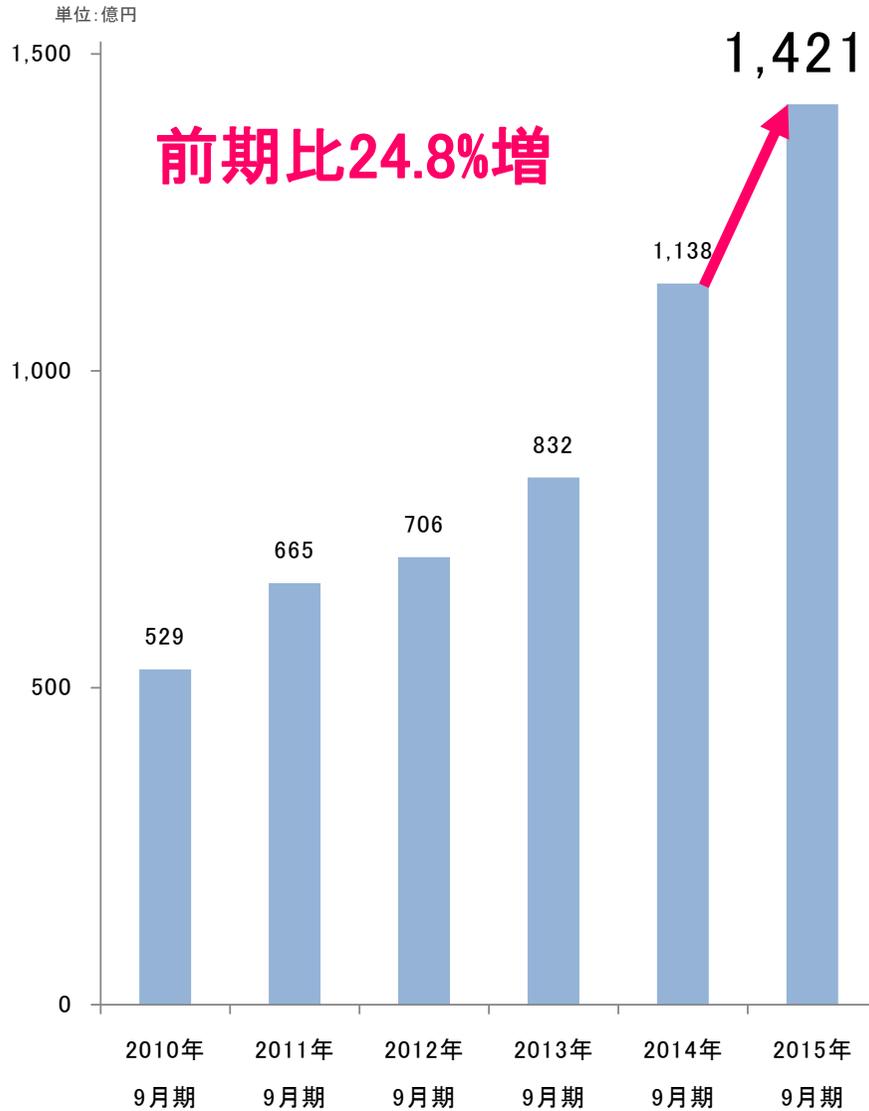


※:2014年9月期の記念配当20円は含まず

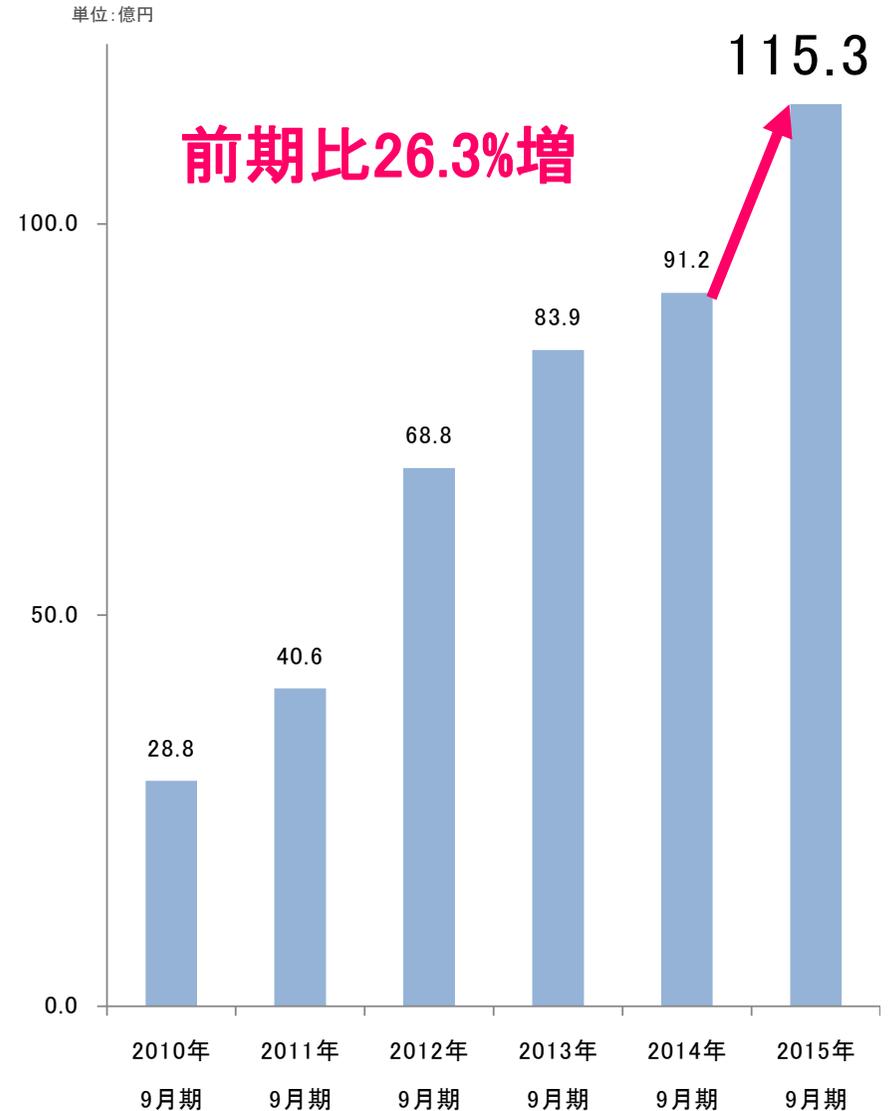
※※:2015年9月期の配当額は、2015年12月11日開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定

インターネット
広告事業

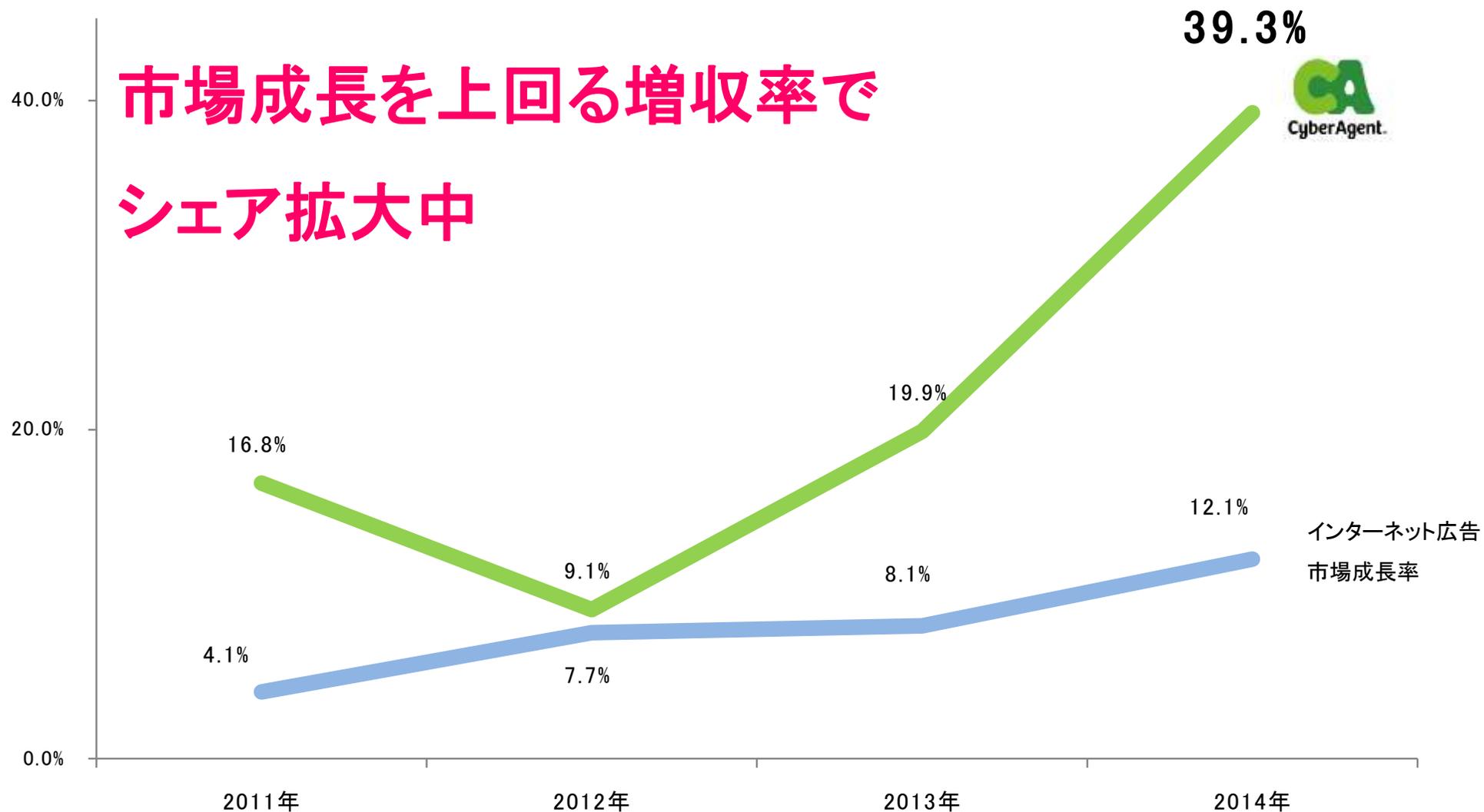
売上高(通期)



営業利益(通期)



インターネット広告の成長率推移

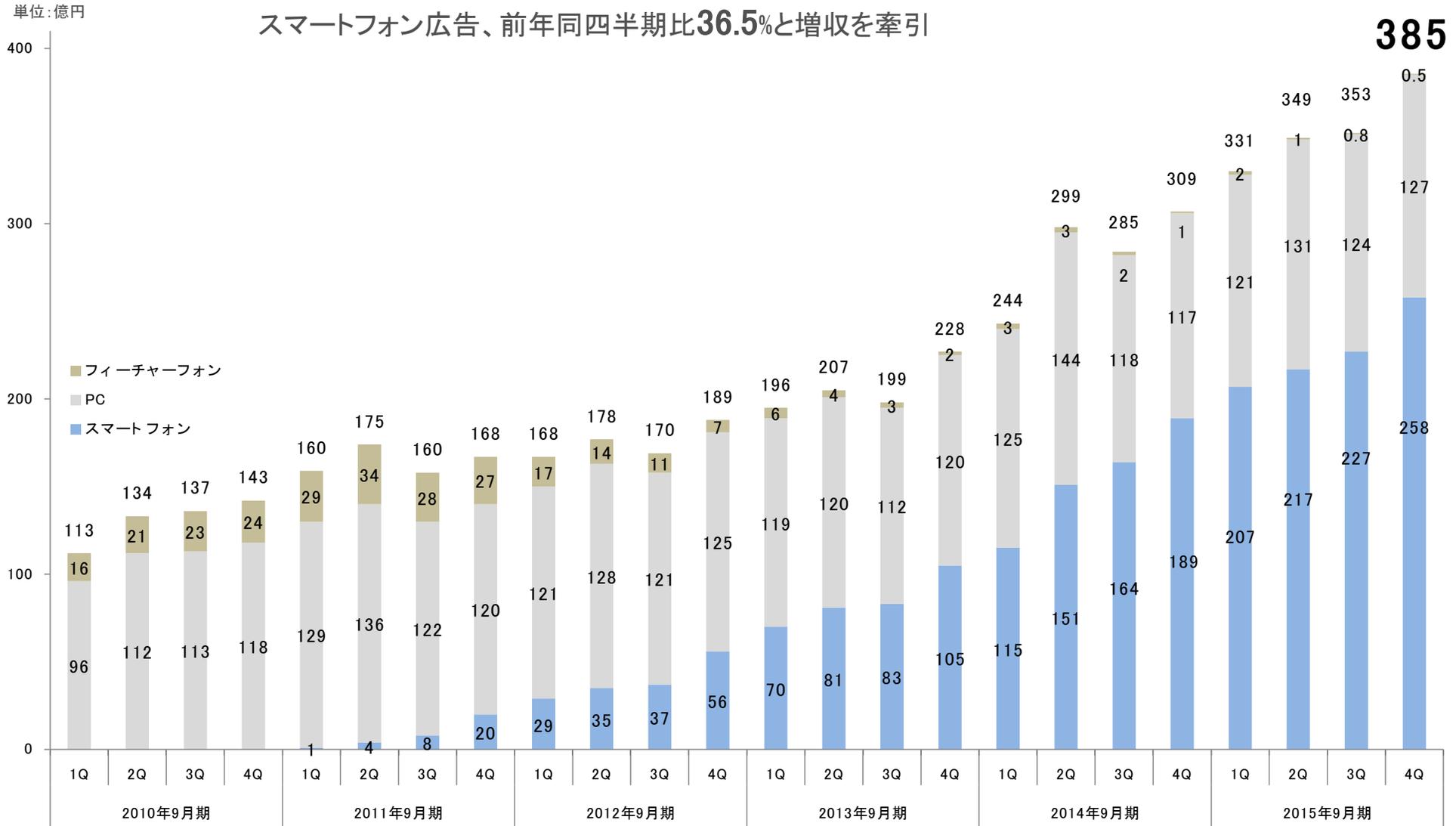


4 インターネット広告事業

売上高(四半期)

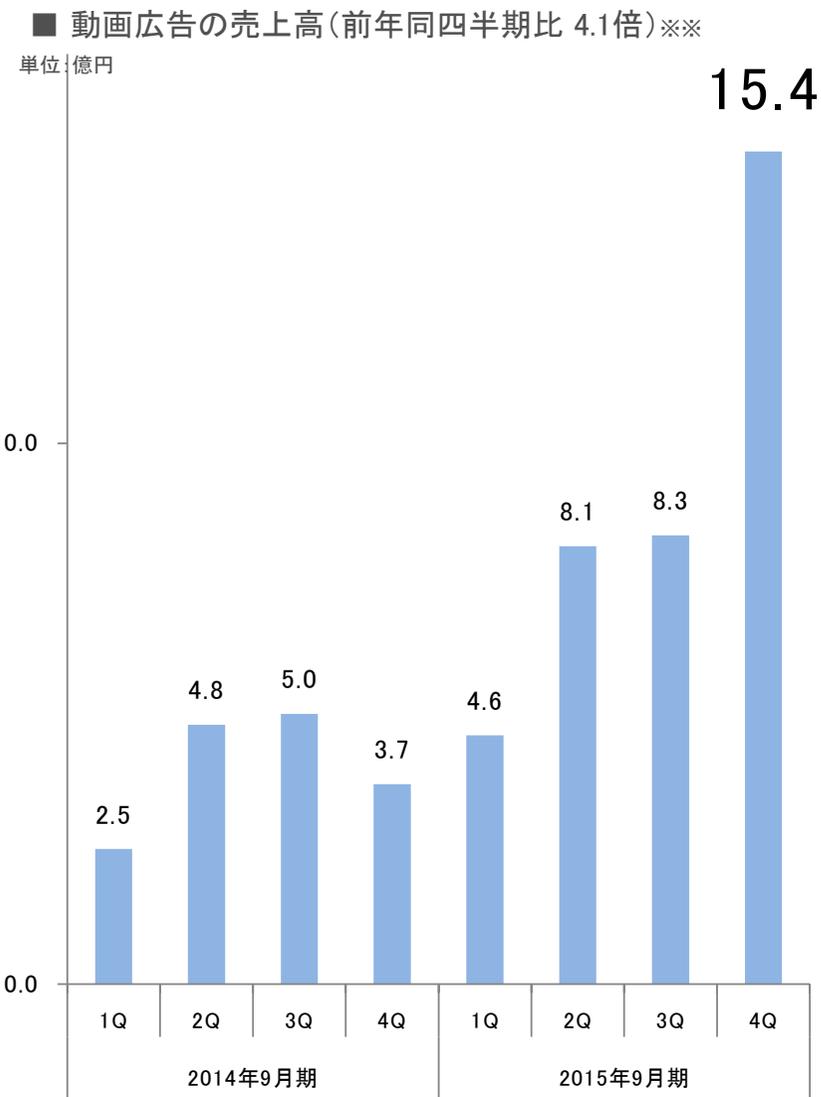
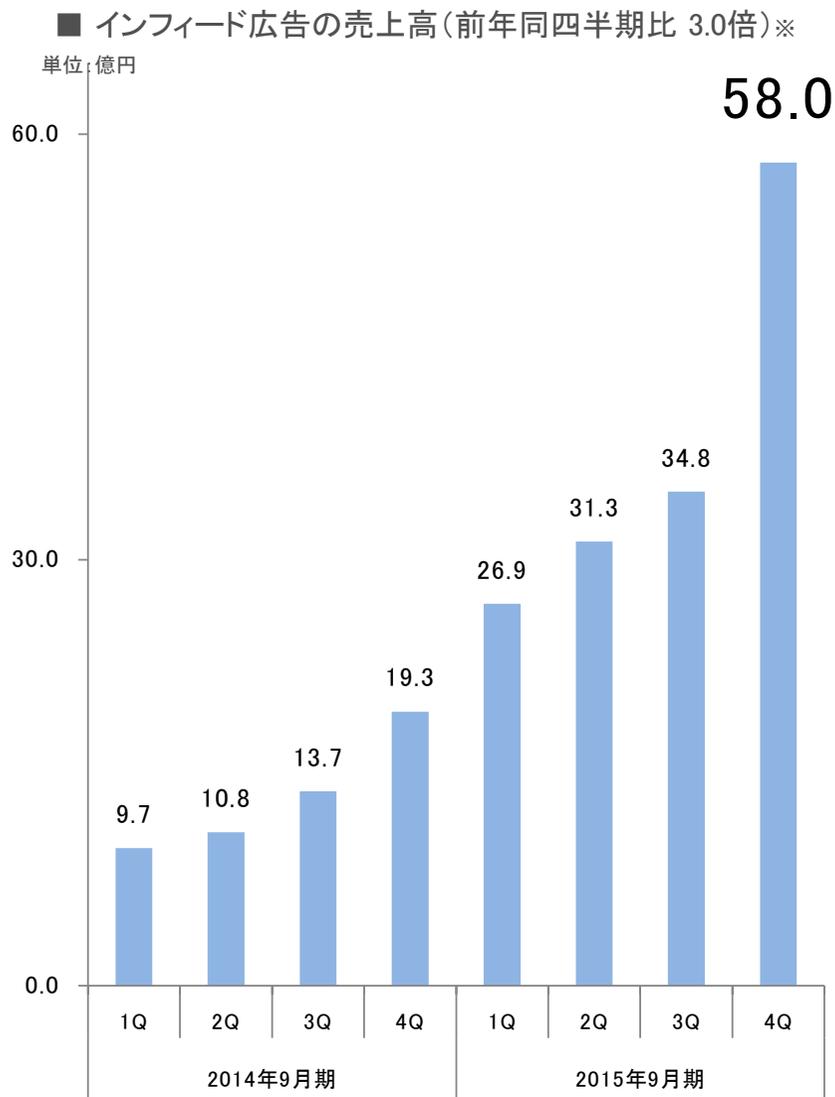
売上高**385**億円(前年同四半期比**24.8%**増)

スマートフォン広告、前年同四半期比**36.5%**と増収を牽引



強化分野

時流を捉え、好調に推移



※: インフィード広告: Webサイトやアプリのタイムライン等に掲載される広告。SNSやキュレーション、ニュースメディア等に利用される広告手法

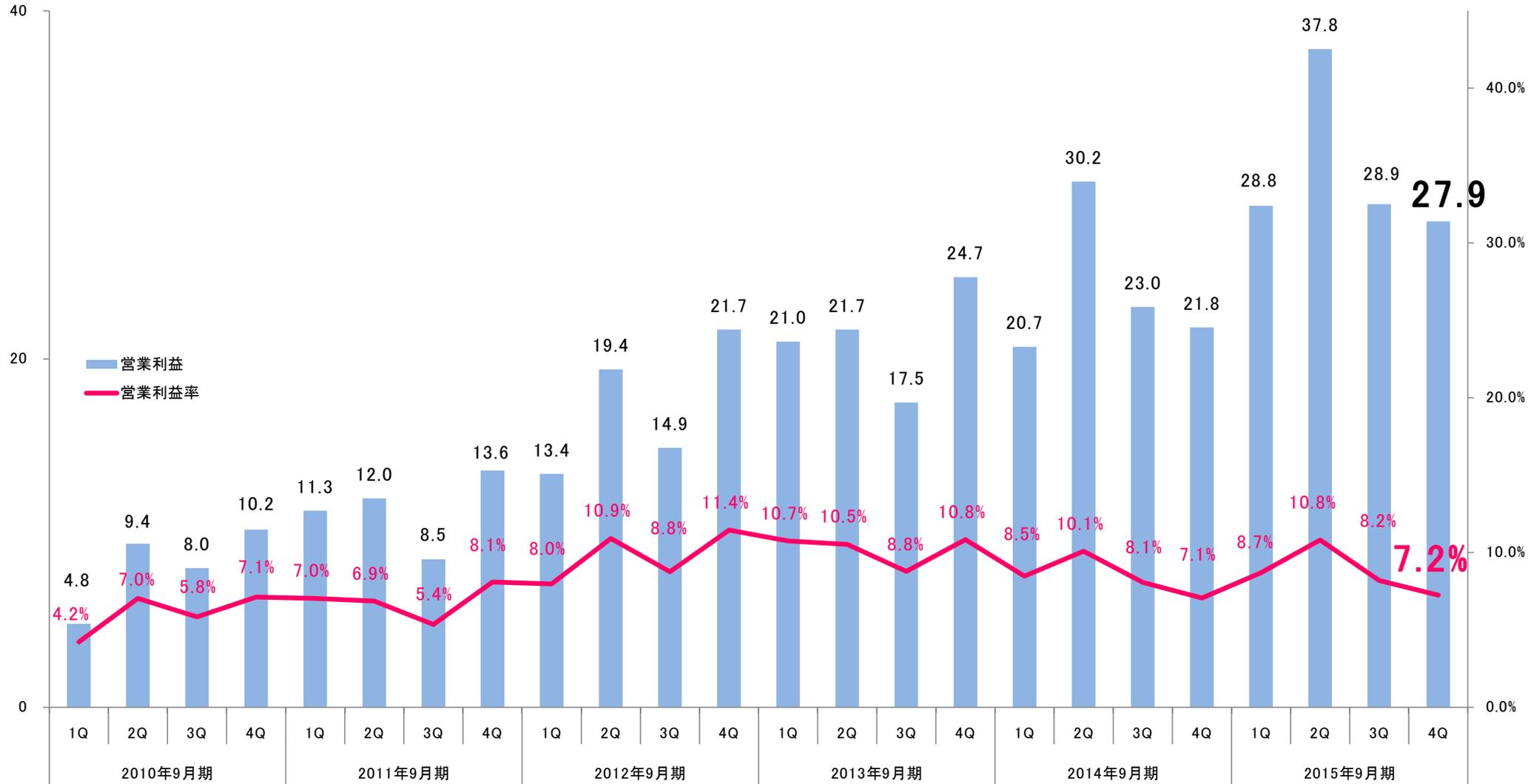
※※: 動画広告: YouTube・LINE動画・デジタルサイネージ等の広告

4 インターネット広告事業

営業利益(四半期)

営業利益**27.9**億円(前年同四半期比**28.2%**増)

単位:億円



※: インターネット広告事業の営業利益に、決算インセンティブを含まず
 ※※: 営業利益率は、決算インセンティブを含まずに算出

競合優位性

①

高い運用力

②

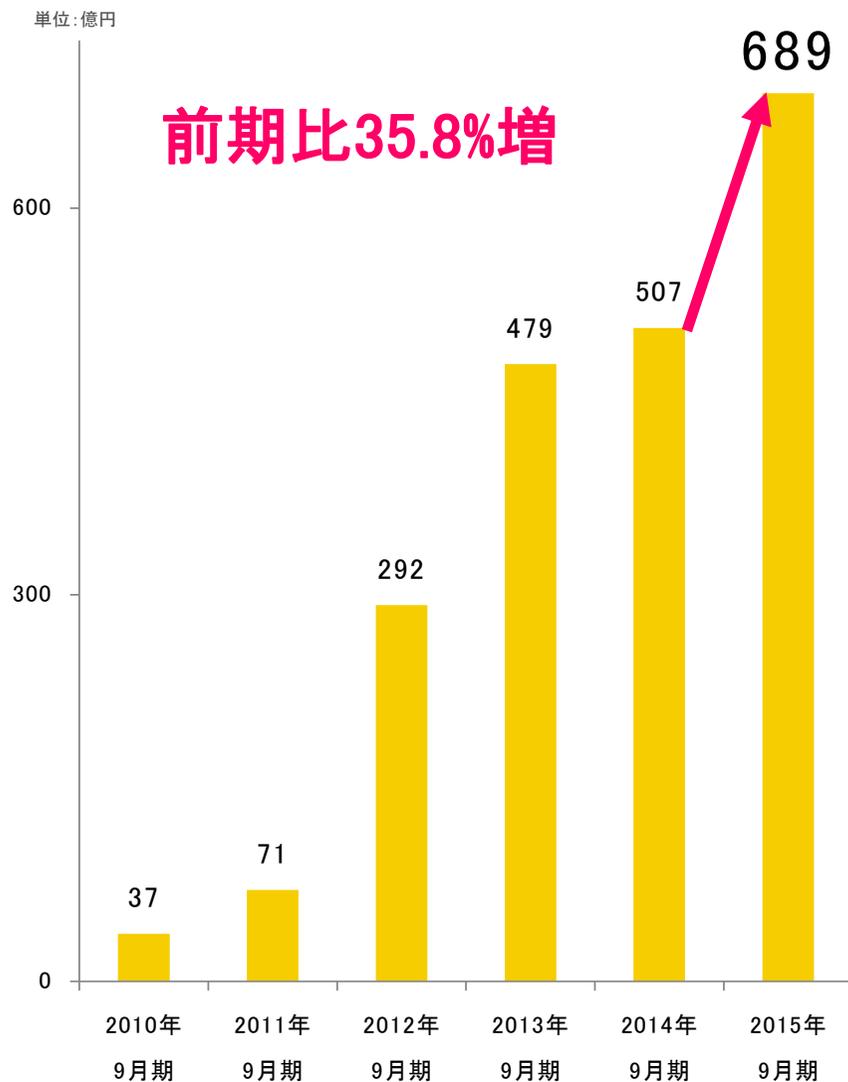
スケールメリット & 先行者利益

③

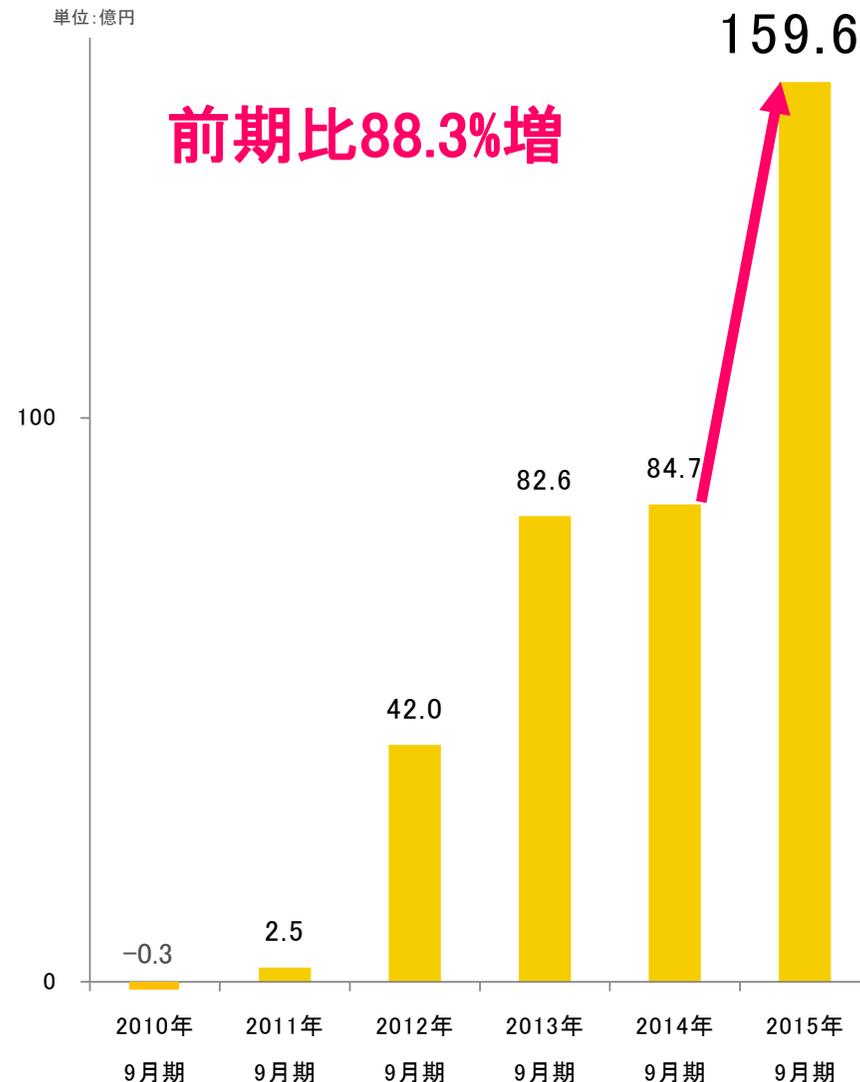
スマートフォン広告に強い

ゲーム事業

売上高(通期)



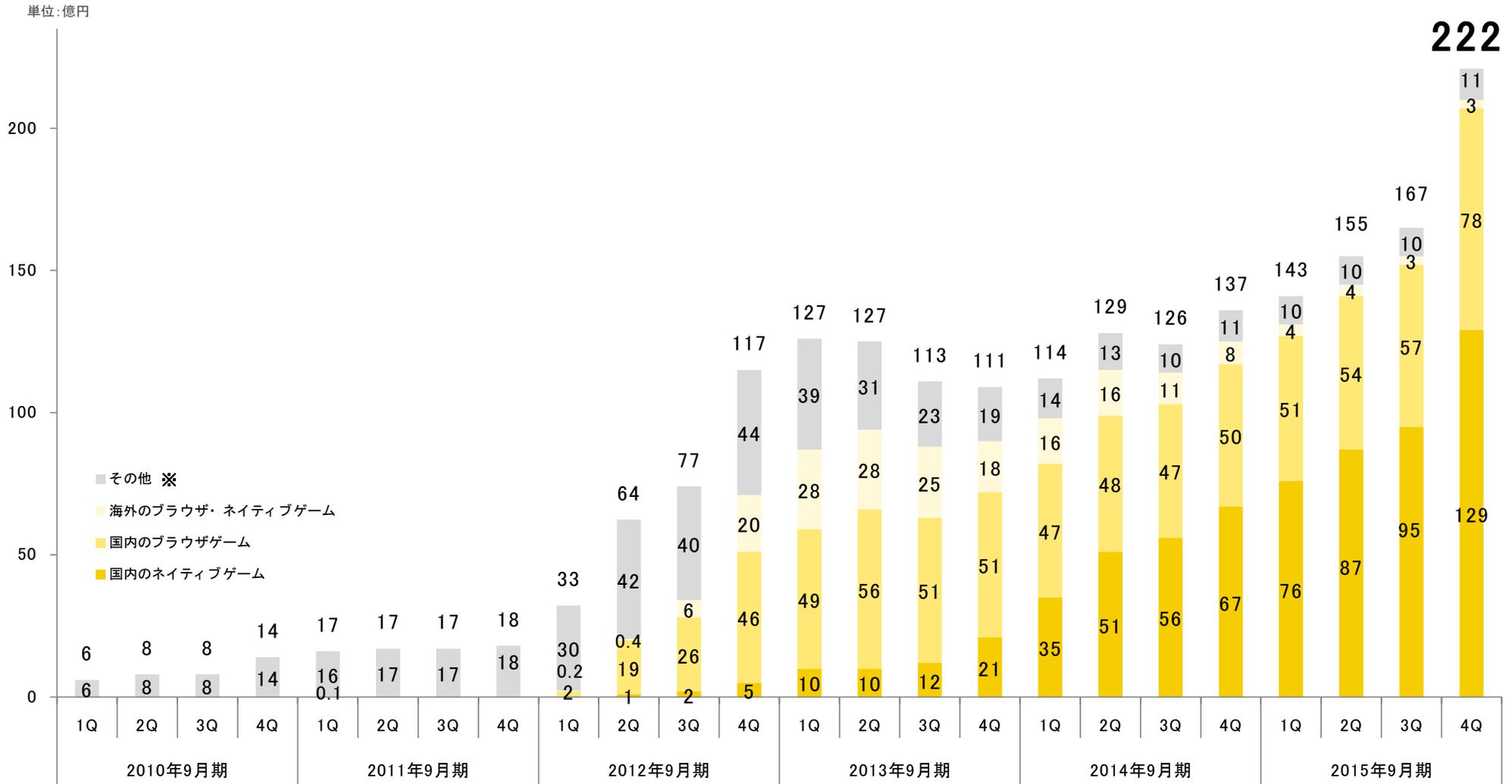
営業利益(通期)



売上高(四半期)

売上高**222**億円(前年同四半期比**61.4%**増)

ネイティブ大幅増収、ブラウザはグランブルーファンタジーが牽引

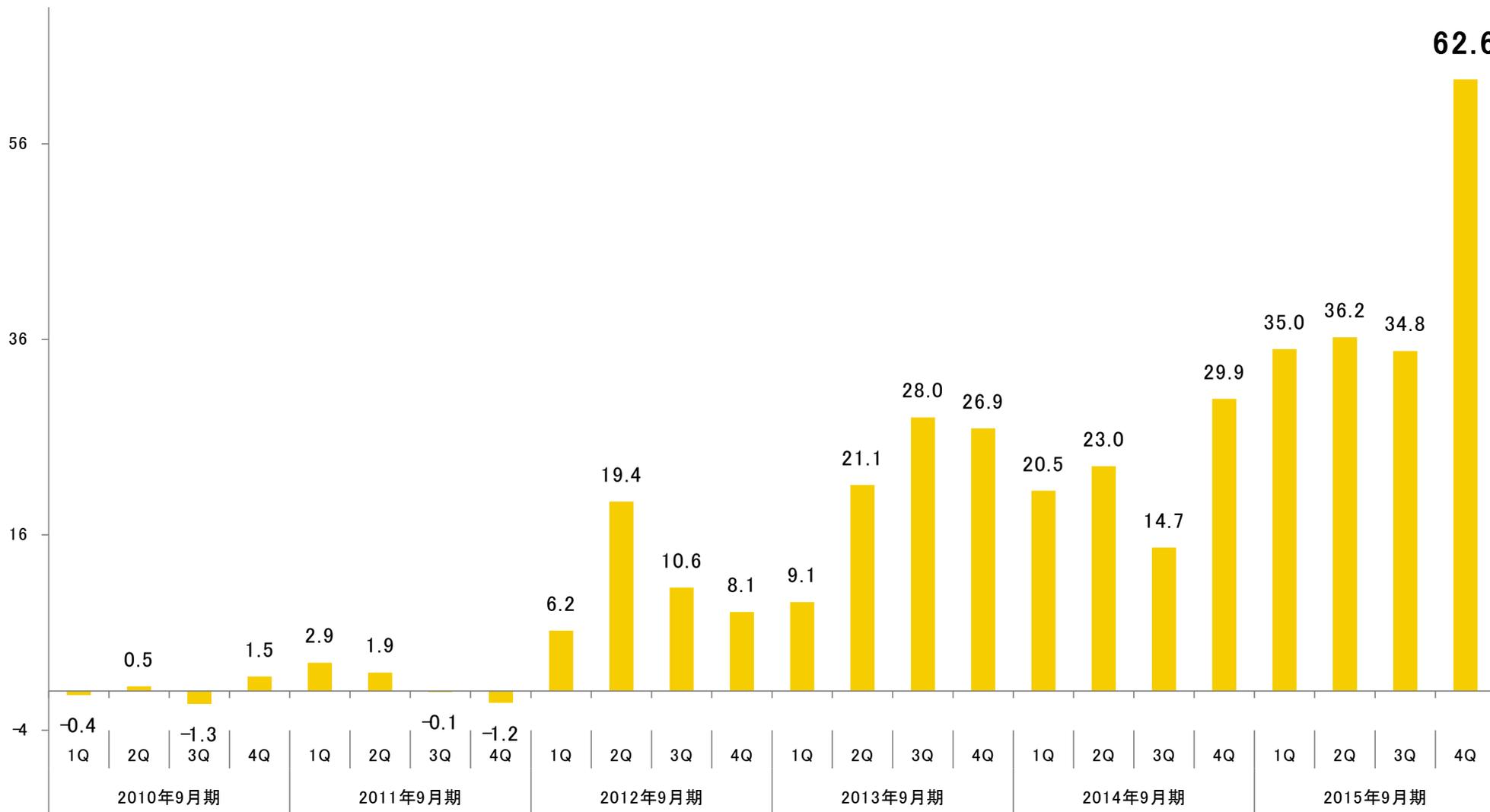


※: その他の売上高: PC・フィーチャーフォン向けのゲーム等

営業利益(四半期)

営業利益**62.6**億円(前年同四半期比**2**倍)

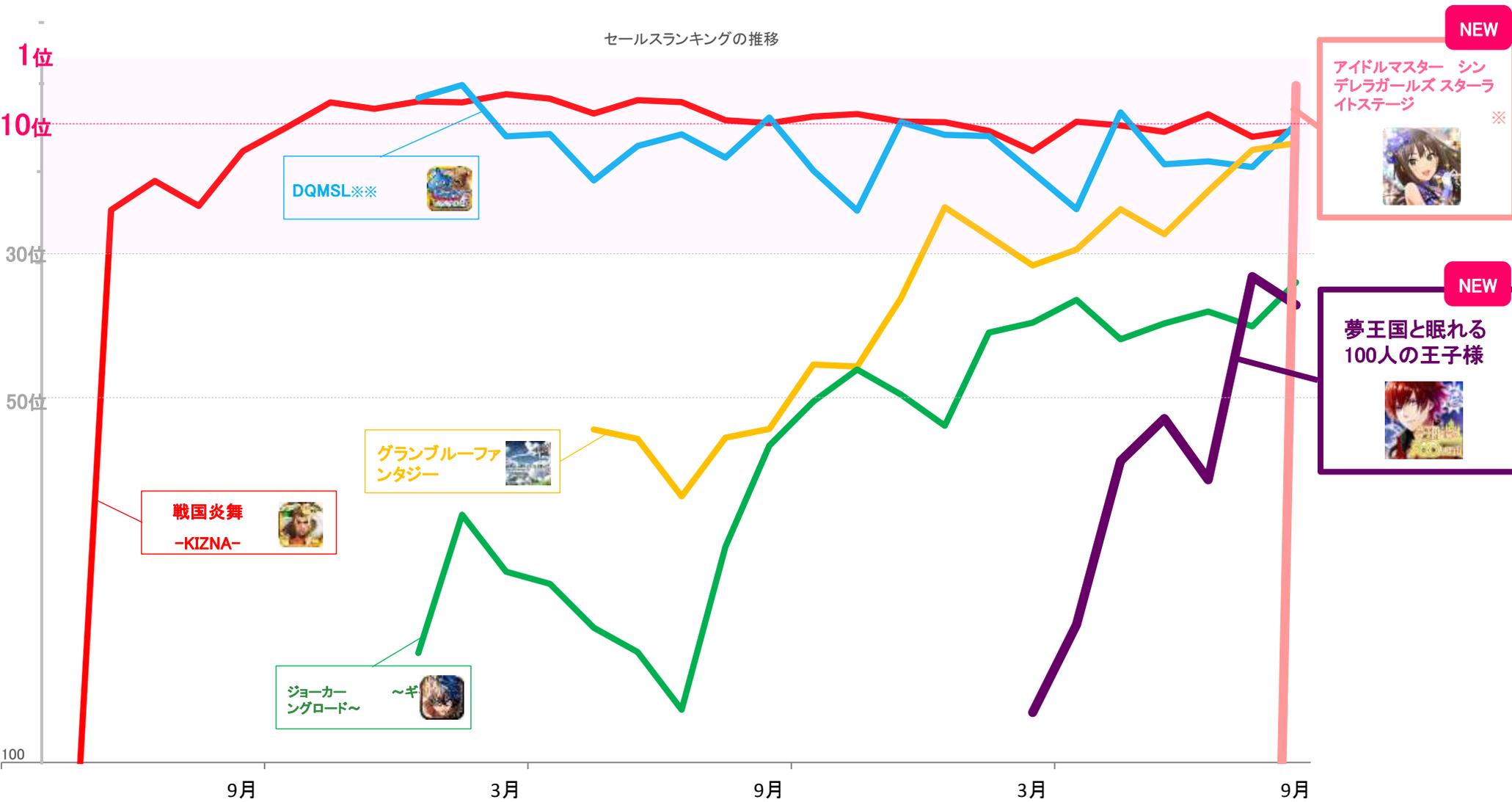
単位:億円



※:ゲーム事業の営業利益に、決算インセンティブを含まず

セールスランキング

「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」^{*} と「^{***}夢100」が、新たにランクイン



NEW

アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ^{*}

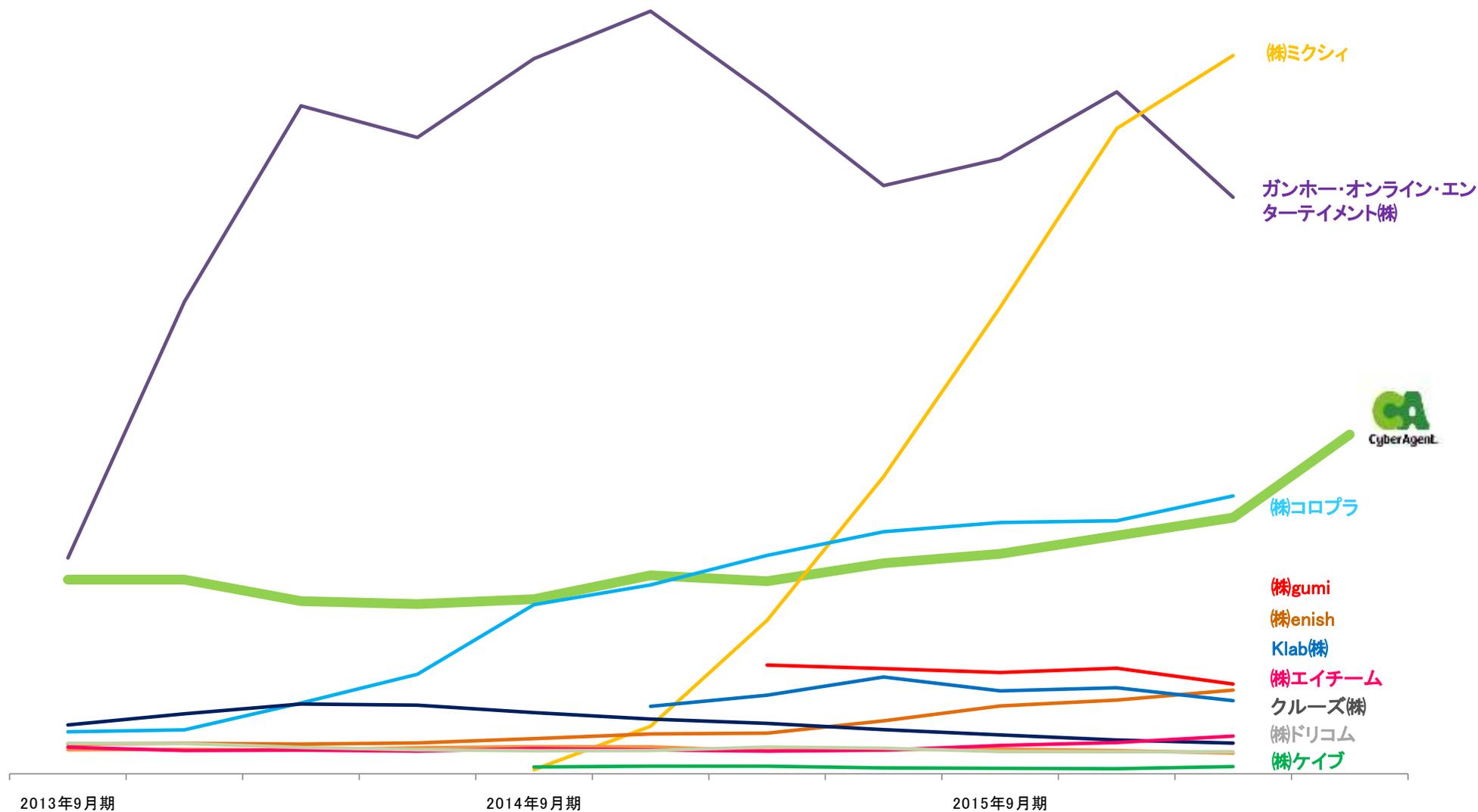
NEW

夢王国と眠れる100人の王子様

※: ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営
 ※※: DQMSL:「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.
 ※※※夢100:「夢王国と眠れる100人の王子様」 ※※※※:「セールスランキングの推移」は、AppDBよりApp Storeトップセールスランキングを算出。1か月のランキングの平均値を利用

ゲーム事業売上高比較

足元、好調に推移



※:各社の決算説明会資料より、ゲーム事業に相当する売上高を元に記載

競合優位性

①

高い運用力

②

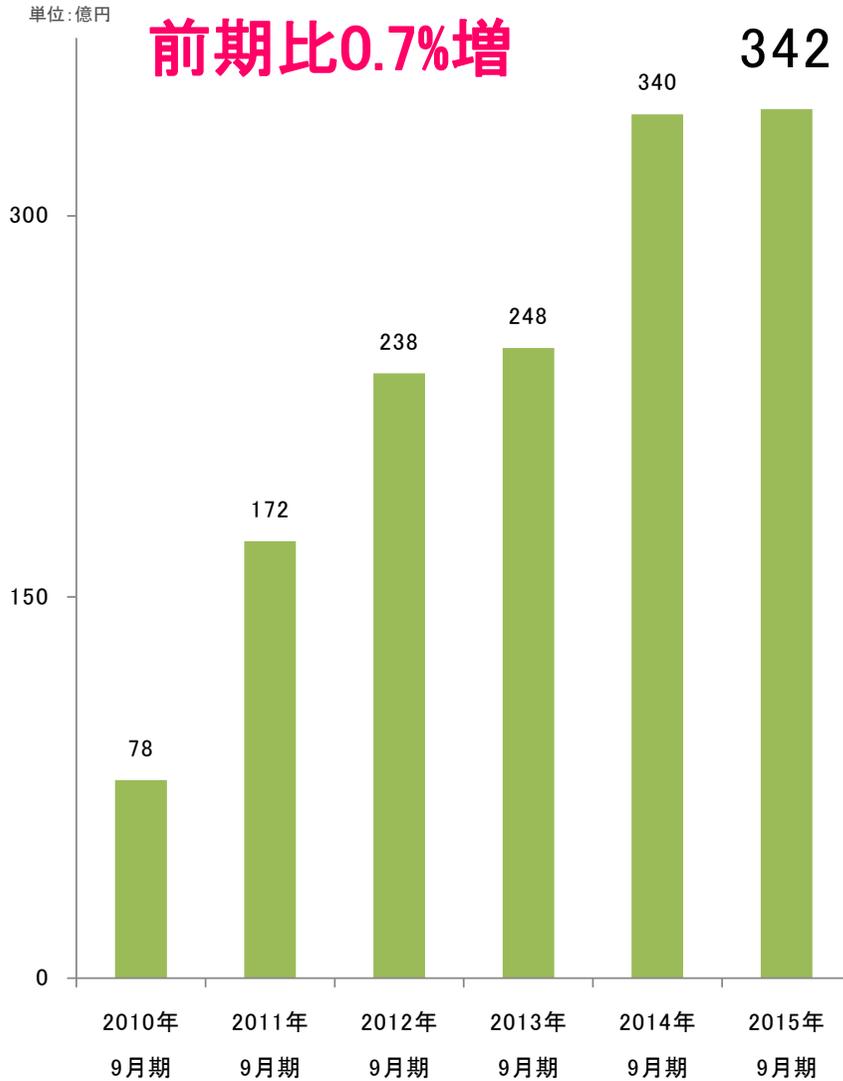
Cygames[※]のヒット率の高さ

③

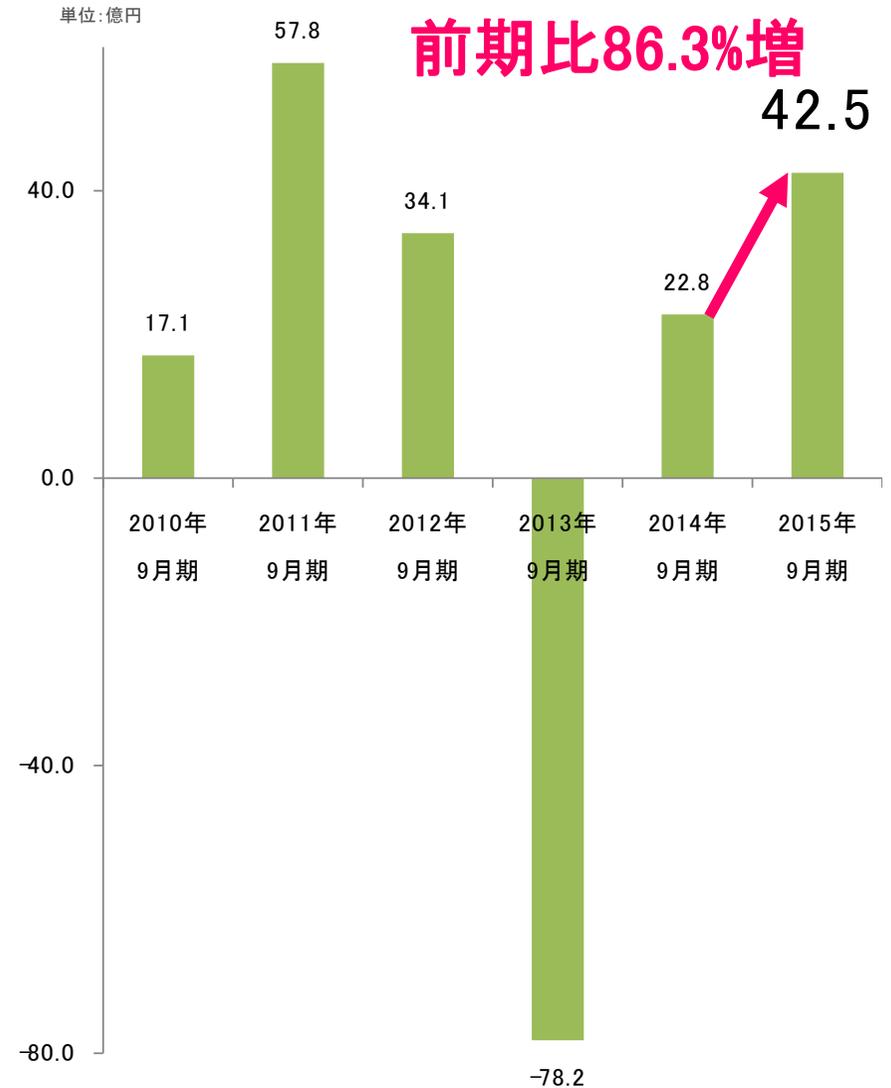
ノウハウのグループ横展開

Ameba事業 (旧セグメント)

売上高(通期)



営業利益(通期)



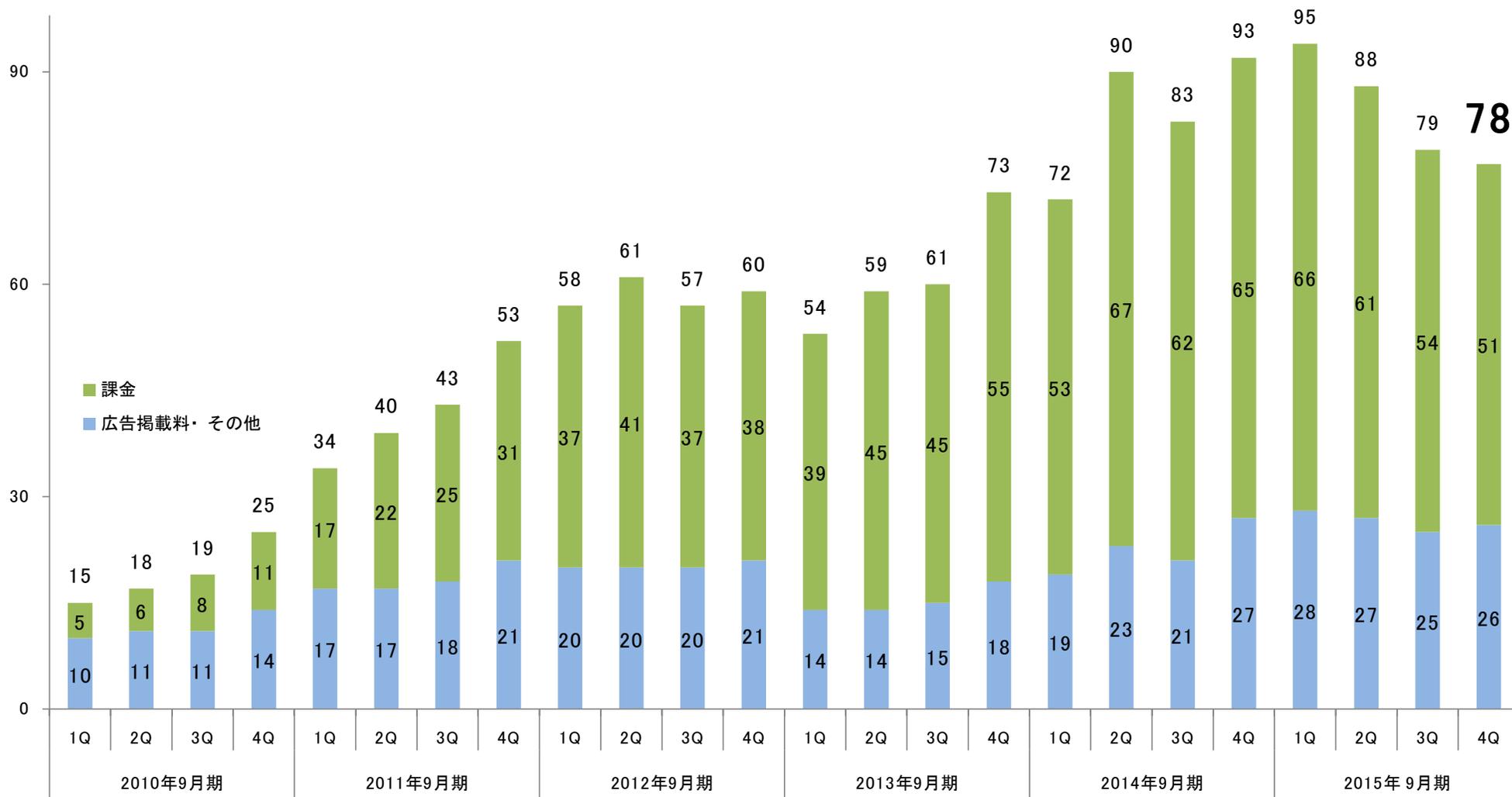
6 Ameba事業(旧セグメント)

売上高(四半期)

売上高**78**億円(前年同四半期比**16.4%**減)

減収傾向に歯止めをかける

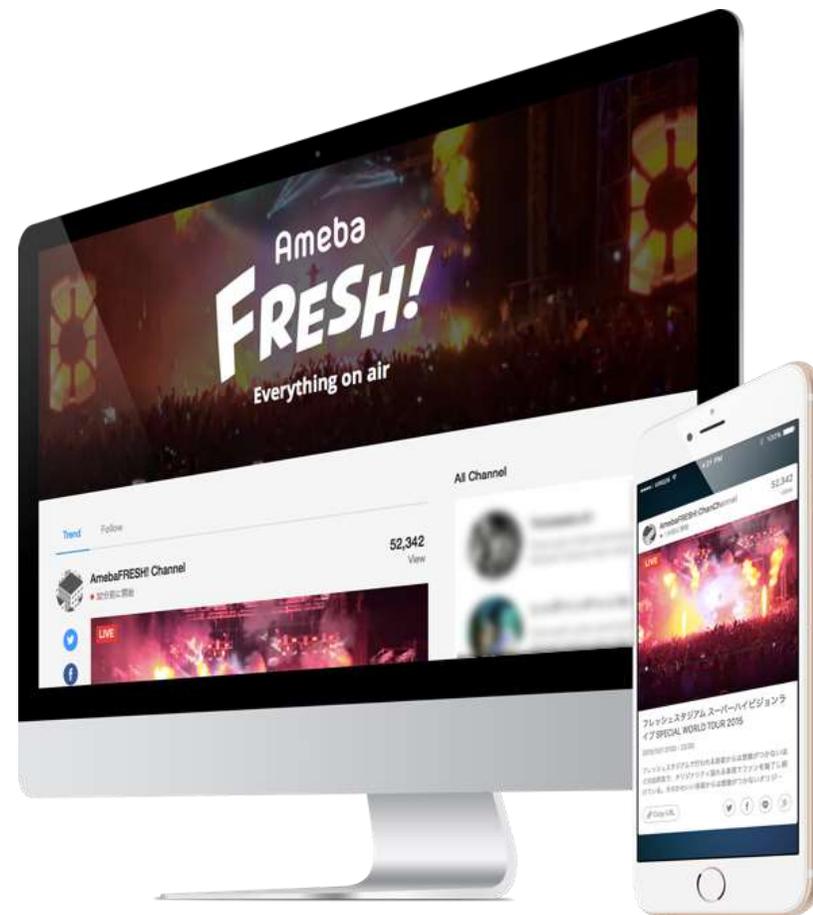
単位:億円



2016年度の
先行投資
について

「AmebaFRESH!」

- 生放送動画プラットフォーム
- 基本無料
(一部、チャンネルごとの月額課金あり)
- スタイリッシュなデザイン、
分かりやすいUI



新規事業

「AbemaTV」

- スマホで見る無料テレビ
- 広告モデル(タイムシフト、録画機能有料)
- 受け身視聴

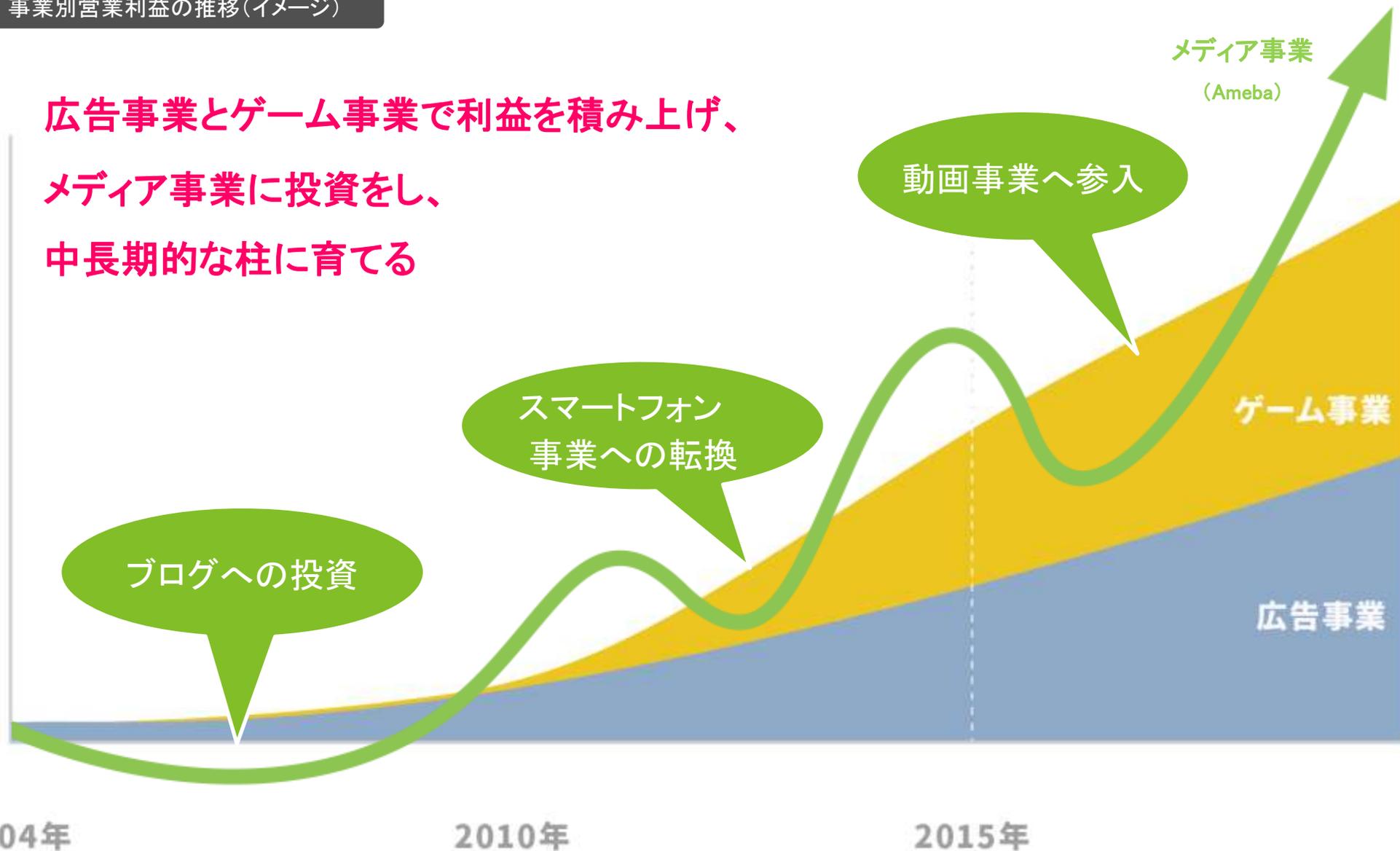
(株)AbemaTVは、
2015年4月16日に(株)テレビ朝日との出資により設立した
当社連結子会社



2016年度の 考え方

事業別営業利益の推移(イメージ)

広告事業とゲーム事業で利益を積み上げ、
メディア事業に投資をし、
中長期的な柱に育てる



中長期的な柱として、メディア事業を育てる

広告事業

引き続き、順調に推移

ゲーム事業

足元の状況が良く、今期も好調を見込む

メディア事業

(Ameba)

この機会に、先行投資を強化

損益計算書(四半期)

単位: 百万円	2015年9月期 4Q (2015年7-9月)	2014年9月期 4Q (2014年7-9月)	前年同四半期比	2015年9月期 3Q (2015年4-6月)	直前四半期比
売上高	69,265	57,781	19.9%	61,154	13.3%
売上総利益	24,641	20,895	17.9%	20,679	19.2%
販売管理費	18,878	13,549	39.3%	14,425	30.9%
営業利益	5,763	7,345	-21.5%	6,254	-7.9%
営業利益率	8.3%	12.7%	-4.4points	10.2%	-1.9points
経常利益	5,038	7,370	-31.6%	6,256	-19.5%
特別利益	3,069	2	153350.0%	2	153350.0%
特別損失	1,761	900	95.7%	613	187.3%
税金等調整前当期純利益	6,346	6,472	-1.9%	5,645	12.4%
当期純利益	2,504	3,734	-32.9%	2,417	3.6%

貸借対照表

単位：百万円	2015年9月末	2014年9月末	前年同四半期比	2015年6月末	直前四半期比
流動資産	93,532	73,605	27.1%	77,600	20.5%
現預金	38,723	31,446	23.1%	30,713	26.1%
固定資産	37,656	26,939	39.8%	38,507	-2.2%
総資産	131,188	100,545	30.5%	116,108	13.0%
流動負債	52,013	36,329	43.2%	38,734	34.3%
(未払法人税等)	10,605	4,604	130.3%	6,063	74.9%
固定負債	1,472	1,040	41.5%	1,280	15.0%
純資産	77,702	63,175	23.0%	76,092	2.1%