



株式会社アドウェイズ
(東証マザーズ2489)

2013年3月期第3四半期決算説明会

2013年1月31日
代表取締役社長 岡村陽久

目次

1. 概況とトピック	・・・ P.3
2. 第3四半期の業績	・・・ P.7
3. 事業概況と今後の展開	・・・ P.13
①スマートフォン広告事業	・・・ P. 13
②アプリ事業	・・・ P. 15
③新規事業	・・・ P. 20
④海外事業	・・・ P. 22
4. 通期業績予想	・・・ P.24
5. 補足資料	・・・ P.27

1. 概況とトピック

【累計】 当四半期の業績と前年同四半期比較

(単位：百万円)

	2013年3月期 第3四半期 累計	前年同四半期比 2012年3月期第3四半期累計		
		実績	増減額	増減率
売上高	15,582	13,490	+2,091	+15.5%
売上総利益	2,766	2,816	▲49	▲1.8%
販管費	2,509	1,790	+718	+40.2%
営業利益	257	1,025	▲768	▲74.9%
経常利益	313	1,044	▲731	▲70.0%
当期純利益	274	692	▲417	▲60.3%

売上高20億91百万円増（15.5%増）／営業利益は7億68百万円減（74.9%減）

1. 概況とトピック

2013年3月期第3四半期の累計実績（9ヶ月間）は以下の通りです。

- 売上高 前年同四半期比20億91百万円の増加（15.5%増）。
その内、広告事業で20億41百万円増（18.2%増）。
- 売上総利益 前年同四半期比49百万円の減少（1.8%減）。
広告事業で82百万円増（4.5%増）、
アプリ事業※で1億69百万円減（42.6%減）。
- 販売管理費 前年同四半期比7億18百万円の増加（40.2%増）。
その内、人件費で5億88百万円増（54.4%増）。

⇒その結果、
営業利益は、前年同四半期比7億68百万円の減少（74.9%減）。

※アプリ事業は、決算資料等で公表しているセグメント「アプリ・メディア事業」から、株式会社サムライリンク等のメディア事業を省いたものになります。

1. 概況とトピック

【四半期】当四半期の業績と前年同四半期・前四半期比較

(単位：百万円)

	2013年3月期 第3四半期	前年同四半期比 2012年3月期第3四半期			前四半期比 2013年3月期第2四半期		
		実績	増減額	増減率	実績	増減額	増減率
売上高	5,826	4,665	+1,161	+24.9%	5,278	+547	+10.4%
売上総利益	1,014	1,090	▲76	▲7.0%	909	+104	+11.5%
販管費	896	628	+268	+42.8%	818	+78	+9.6%
営業利益	117	462	▲345	▲74.6%	90	+26	+29.2%
経常利益	124	469	▲344	▲73.5%	103	+20	+19.5%
四半期 純利益	213	344	▲131	▲38.2%	41	+171	+415.5%

前四半期比は売上高5億47百万円増（10.4%増）／営業利益は26百万円増（29.2%増）

※当四半期純利益の増加は、期中に売却した投資有価証券の売却益が影響しています。

1. 概況とトピック

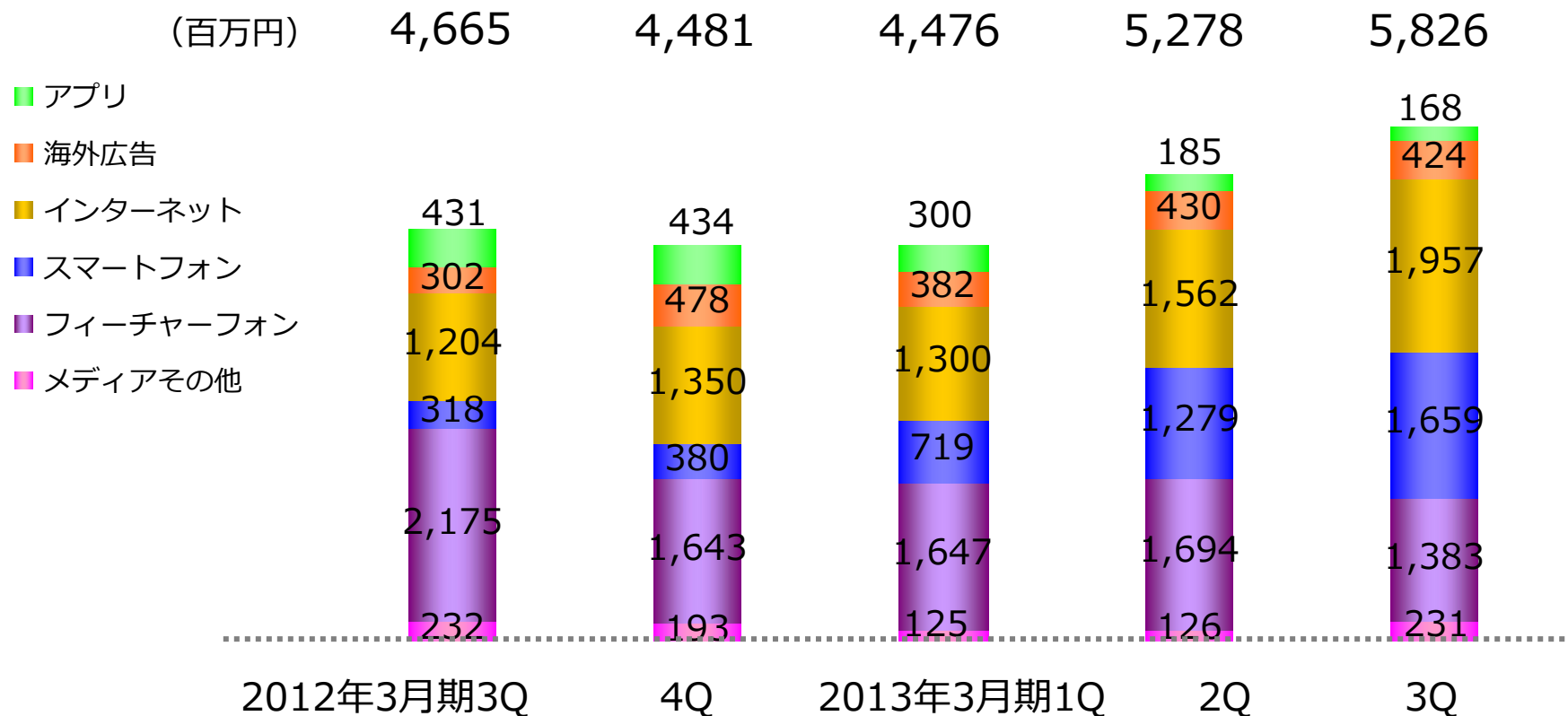
2013年 3 月期第3四半期実績（3ヶ月間）は以下の通りです。

- 売上高 前四半期比5億47百万円の増加（10.4%増）。
その内、広告事業で4億64百万円増（10.1%増）。
- 売上総利益 前四半期比1億4百万円の増加（11.5%増）。
- 販売管理費 前四半期比78百万円の増加（9.6%増）。

⇒その結果、
営業利益は、前四半期比26百万円の増加（29.2%増）。

2. 第3四半期の業績～売上高

四半期ごとの売上の推移



※2013年3月期第1四半期より、従来の「フィーチャーフォン（旧モバイル）」に含まれていたアフィリエイト広告「Smart-C（スマートシー）」のスマートフォンでの売上をスマートフォンに含めています。また、「メディアその他」に含まれていた株式会社アドウェイズ・エンタテインメントが除外され、新たに株式会社サムライリンクが含まれています。

※海外子会社の決算期は12月のため、当社グループにおける2013年3月期第3四半期の連結決算対象期間は7月～9月となります。

2. 第3四半期の業績～売上高

- 国内広告事業では前四半期比4億64百万円の増加（10.1%増）。

インターネットは3億94百万円の増加（25.3%増）。
スマートフォンは3億80百万円の増加（29.7%増）。
フィーチャーフォンは3億9百万円の減少（18.3%減）。

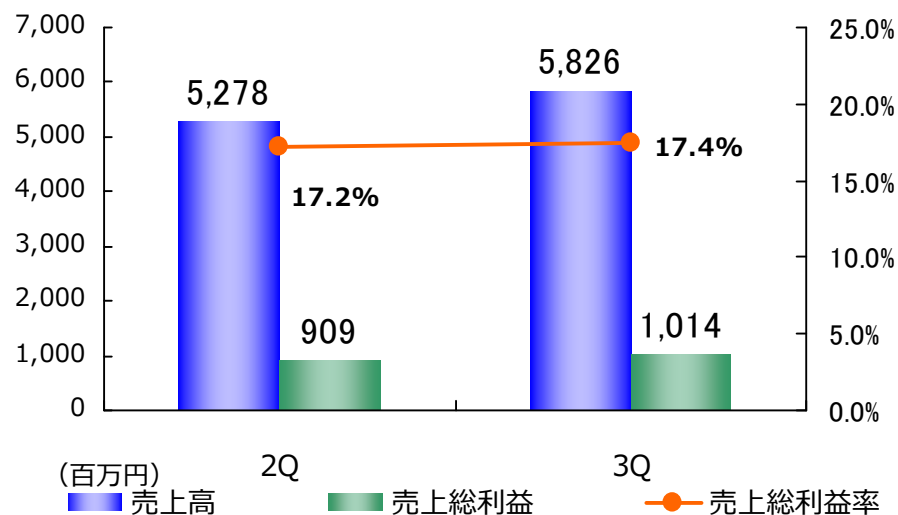
⇒インターネット、スマートフォンで大きく拡大。

- アプリ事業では前四半期比16百万円の減少（8.8%減）。
- 海外広告事業では前四半期比6百万円の減少（1.5%減）。

2. 第3四半期の業績～売上総利益

売上総利益の前四半期との比較

■ 売上・売上総利益の前四半期比較



売上総利益は前四半期比
1億4百万円増。

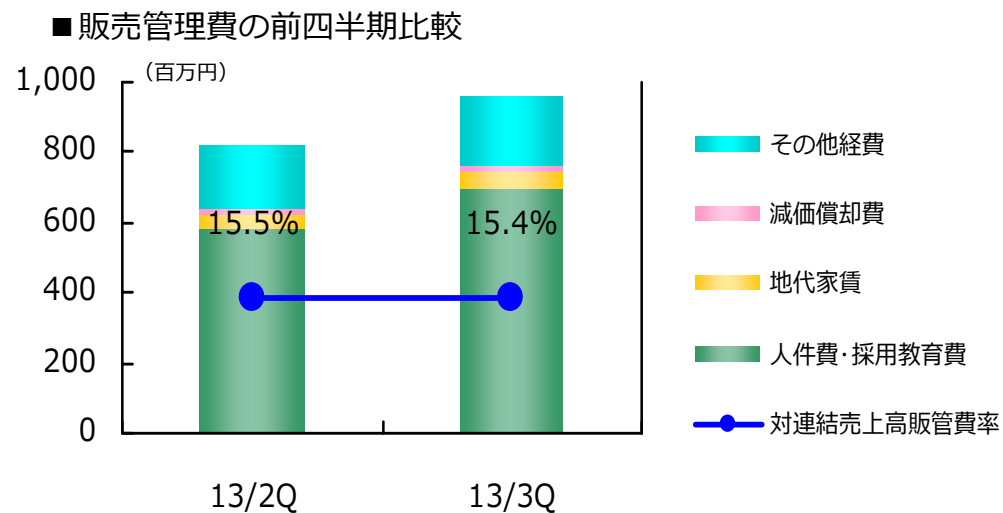
売上総利益率は前四半期と
ほぼ同水準（0.2%増）。

当四半期の売上総利益は10億14百万円（11.5%増）。

広告事業の売上総利益が18百万円の増加となった一方、
アプリ事業で17百万円減。

2. 第3四半期の業績～販売管理費

販売管理費の前四半期との比較



販売管理費の増加は
前四半期比78百万円増。
主に人件費・採用教育費が、
前四半期比56百万円増加
(前四半期比10.4%増)。

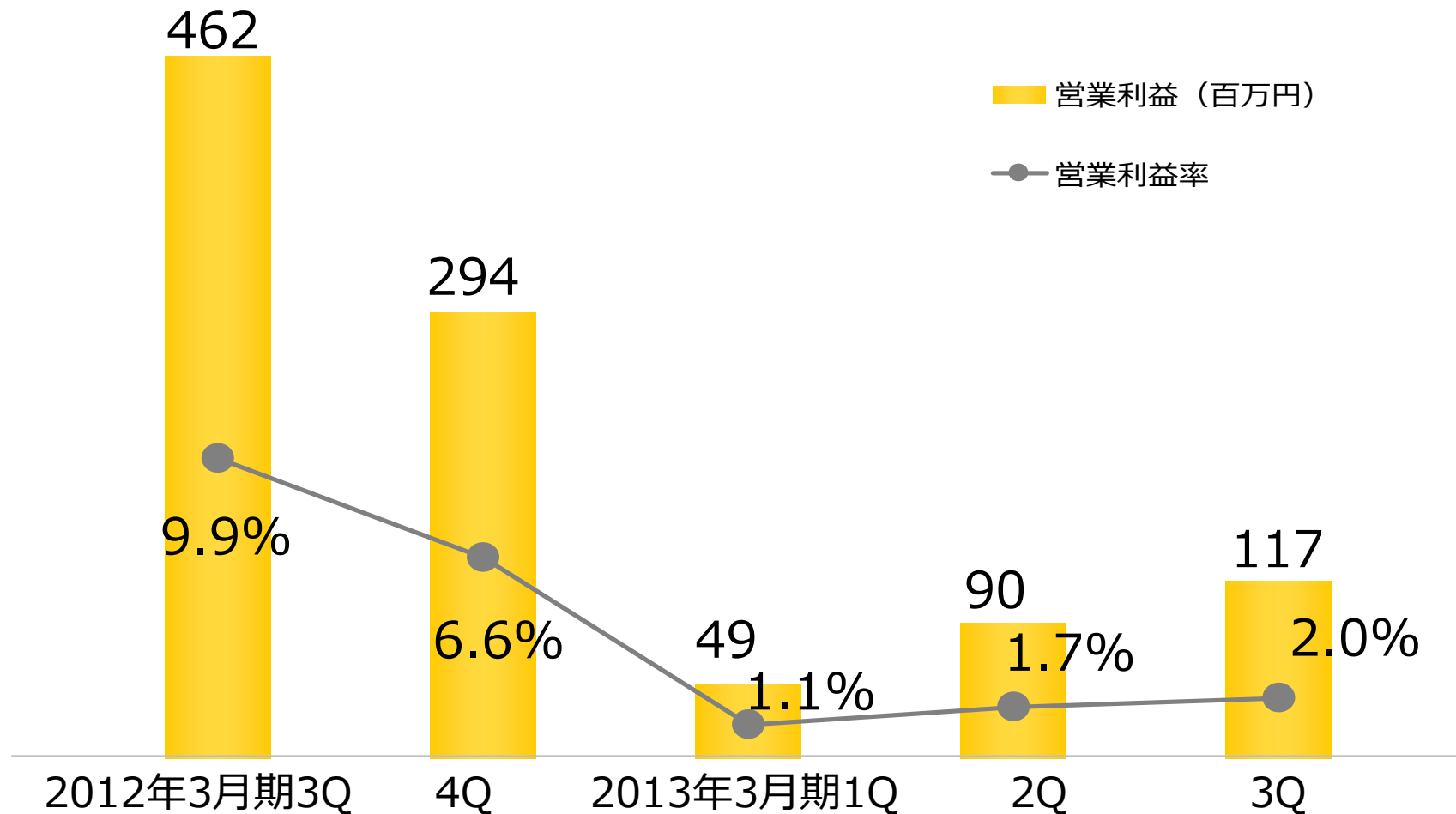
四半期の販売管理費は8億96百万円（前四半期比9.6%増）。

主な増加人員は以下の通りです。

- ・ 日本アドウェイズ（広告事業）⇒前四半期比23名増。
- ・ 中国以外の海外子会社（海外事業等）⇒前四半期比19名増。

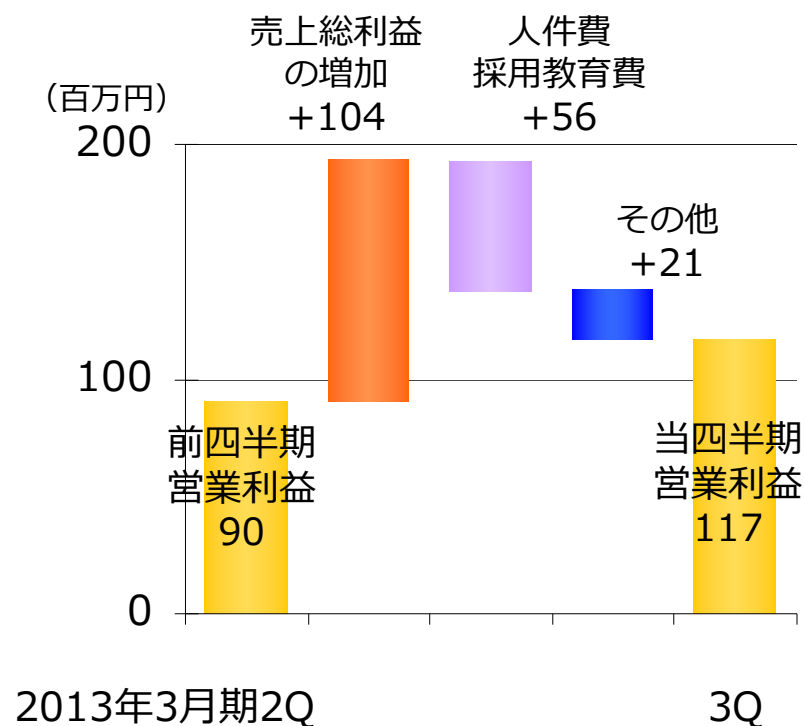
2. 第3四半期の業績～営業利益

四半期ごとの営業利益の推移



2. 第3四半期の業績～営業利益

売上総利益増の一方、人件費等が増加。



当四半期の営業利益は、
前四半期比で26百万円増加。

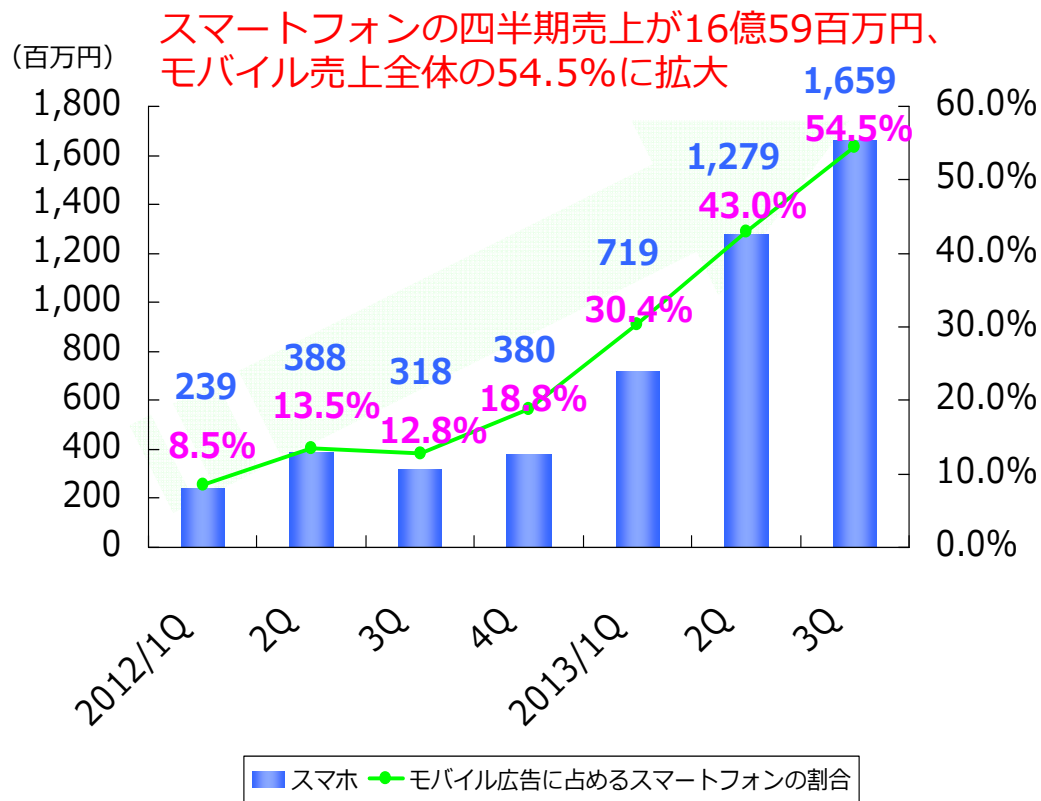
主な増加要因は売上総利益の
1億4百万円増。

一方で、費用は人件費・採用教育費
が56百万円増加。

3. 事業概況と今後の展開 ①スマートフォン広告事業

スマートフォン広告の売上高推移

■スマートフォン広告の売上高推移（四半期）



※2013年3月期第1四半期より、従来の「フィーチャフォン（旧モバイル）」に含まれていた
アフィリエイト広告「Smart-C（スマートシー）」のスマートフォンでの売上を含めています。



スマートフォンアプリビジネス
に必要な、集客（Promotion）、
収益（Monetize）、分析
（Analytics）をワンストップで
提供する広告サービス。

3. 事業概況と今後の展開 ①スマートフォン広告事業

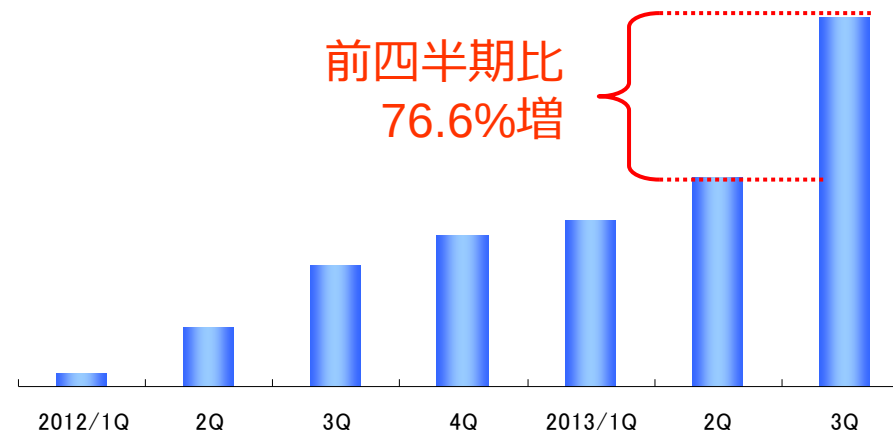
◇スマートフォン広告「AppDriver」の拡大

- ・ 四半期でDL数が
前四半期比76.6%増に。

- ・ 2013年1月に累計**1,800万**※
DLに。

※AppDriverネットワークへ広告出稿したアプリにおける
AppDriver経由ユーザーのDL後の初回起動件数。

■スマートフォン広告のアプリDL数推移（四半期）



◇リワード広告の提携先を強化

- ・ 新規配信先一覧は以下の通りです。

 ウェブマネーポイントパーク	スマートフォン版のリワード広告で提携(3月)。
 T-MALL	スマートフォン版のリワード広告で提携(8月)。
 niconico	同サイトのリワード広告の独占提供で提携(10月)。
 SQUARE ENIX Market	Android向けポータルで提携(12月)。

3. 事業概況と今後の展開 ②アプリ事業

カジュアルゲームやツール系のラインアップも拡充。

ソーシャルゲーム		ソーシャルゲーム以外	
 「カイクツクロニクル」 (アドウェイズ)	iOS 2011.1開始 Android 2011.4開始	 「夢の水族館」 (Adways Technology)	iOS 2012.9開始
 「小悪魔キャバ嬢らいふ」 (ラビオンソーシャル)	iOS 2011.6開始 Android 2011.11開始	 「対戦バズナロク」 (ラビオンソーシャル)	iOS 2012.10開始
 「煙に巻いたら さようなら。」 (アドウェイズ)	iOS 2011.7開始 Android 2011.11開始	 「三国伝説 スリーキングダムレジェンド」 (Adways Technology)	iOS 2012.11開始
 「ヒーロー : ヒストリー」 (アドウェイズ)	iOS 2011.10開始 Android 2011.12開始	 「魔女大戦クロニクル」 (Adways Technology)	iOS 2012.11開始
 「スペースクロニクル for GREE」 (アドウェイズ)	iOS 2011.12開始	 「ロックマンXover」 (カプコンと共同開発)	iOS 2012.11開始
 「7 セブンサウザンドウォーズ 2」 (バンダイナムコゲームスと共同開発) ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. Image Art & Logo Tadahiko Kawaguchi	iOS 2012.8開始	 「怪物クロニクル : バトル」 (Adways Technology)	iOS 2012.12開始
 「目指せ！料理王！！」 (Adways Technology)	iOS 2012.9開始	 「キャプチャ三国」 (Adways Technology)	iOS 2013.1開始
 「たねっこいきもの」 (Adways Technology)	iOS 2012.9開始	 「東京サバイバー」 (アドウェイズ)	iOS 2013.1開始
		 「セール中の アプリ一覧」 (アドウェイズ)	iOS 2011.6開始
		 「そしてあなたはさつて ゆくのね」 (アドウェイズ)	iOS 2011.7開始
		 「どこでもリピート」 (Adways Technology)	iOS 2012.7開始
		 「使える顔文字一覧」 (アドウェイズ)	iOS 2012.7開始
		 「あなたが1位の占い」 (アドウェイズ)	iOS 2012.9開始
		 「胎教タイム 赤ちゃんと一緒に！」 (Adways Technology)	iOS 2012.9開始
		 「無料で新作アプリが 予約できる -予約トップ10-」 (アドウェイズ)	iOS 2013.1開始
		 「インターネット powered by iLunandscape」 (アドウェイズ)	iOS 2012.10開始
		 「パスワードマネージャー iKey」 (Adways Technology)	iOS 2012.11開始
		 「バッテリー先生」 (Adways Technology)	iOS 2013.1開始
		 「節電なう」 (アドウェイズ)	iOS 近日公開予定

3. 事業概況と今後の展開 ②アプリ事業

‘12年10月～’13年1月に16タイトルをリリース。

- ・ソーシャルゲームを7タイトルリリース。

⇒カプコン協業タイトル「ロックマン X over」を昨年11月リリース。

⇒Mobage版第2弾「東京サバイバー」を今年1月リリース。

- ・カジュアルゲームやツール系は9タイトルをリリース。

⇒1月リリースの「バッテリー先生」が、

1ヶ月で累計 **25万** DLに（2013年1月時点）。

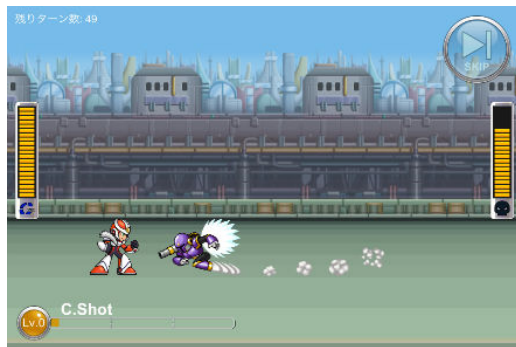
⇒7月リリースの「使える顔文字一覧」が、

累計 **115万** DLを達成（2013年1月時点）。

3. 事業概況と今後の展開 ②アプリ事業

「ロックマン クロスオーバー」 11月29日リリース

カプコンの名作アクションゲームをiOSアプリで提供。※販売：カプコン／開発：アドウェイズ



メインはステージを選んで出撃するクエスト。横スクロールで展開。進撃を続けると仮想通貨「ゼニー」や、アイテム「バトルメモリー」が獲得できる。



ソーシャル機能があり、強力な敵に対しては仲間の力を借りることができる。



ロックマンの強さは装着する「バトルメモリー」次第。レアなバトルメモリーほど各種パラメーターが強力。



ロックマンのカスタマイズは「バトルメモリー」を組み合わせたり武器を使用したりしてプレイする。

3. 事業概況と今後の展開 ②アプリ事業

最新ソーシャルゲームの主なタイトル



Mobage用ゲーム第2弾。今人気のパズルにカードゲームが合体。iOSについに登場！冒険の旅に出掛け、魔女の世界の争いごとを解決していく。



今人気のパズルにカードゲームが合体。iOSについに登場！冒険の旅に出掛け、魔女の世界の争いごとを解決していく。



臨場感あふれる後漢末期の戦乱の中に身を投じ、天下の覇者を目指していくシミュレーションゲーム。名だたる名將を登用し、天下の覇者を目指す。

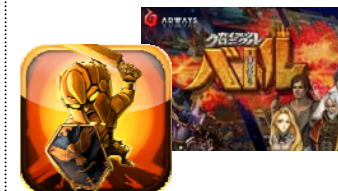


キャプチャ三国



無料で気軽に遊べるお手軽三国RPGゲーム。

怪物クロニクル：バトル



チャレンジ要素満載の本格派アクションRPGゲーム。

3. 事業概況と今後の展開 ②アプリ事業

最新のソーシャルゲーム以外のアプリで主なタイトル

バッテリー先生



バッテリー寿命を延ばしたり、カンタンに節電設定ができた
りするバッテリー管理ツール。



りすほし



濡れたりすを物干し竿に干しちゃう、不思議な動作がクセ
になる脱力系ほんわかカジュアルゲーム。



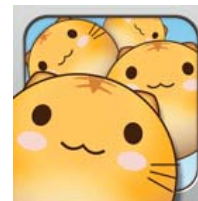
フリチケ



商品の交換チケットを無料で
貰うことができるアプリ。貯
めたポイントで交換したチ
ケットを使うことで、商品
を無料で手にすることができる。



びーたま転がし



たくさんのかわいいボール状
の猫を転がす新感覚いやし系
カジュアルゲーム。



3. 事業概況と今後の展開 ③新規事業

スマートフォンアプリ向け
クロスプロモーション・広告収益ツール「ShotApp」を11月に開始。



特長

無料でアプリをプロモーションできる！

ネットワーク内のアプリ同士でクロスプロモーション枠で相互に広告表示（無料）。

3. 事業概況と今後の展開 ③新規事業

「無料で新作アプリが予約できる-予約トップ10-」
を1月21日にiOS版リリース。



○DL数

⇒リリース後、AppStoreの
無料DLランキングで、総合1位を獲得。

⇒リリース後10日間で8万5千DL※を達成。

○ユーザーのアプリ予約件数

⇒リリース後10日間で2万5千件※を達成。

※2013年1月時点

特長

プレイ意欲の高いユーザーをリリース前に囲い込み！

アプリのリリース前にプロモーションでき、初期のDL数を加速。
ユーザーのリリース前のアプリチェックや、リリースの通知などが設定できる。

3. 事業概況と今後の展開 ④海外事業

海外における提供サービスを拡充。

- ・ 韓国
 - 日中台で提供しているスマートフォン広告「AppDriver」を韓国でリリース（11月）。
- ・ 中国
 - 騰訊（テンセント）のソーシャル広告代理パートナーに認定。
 - ミニブログ「新浪微博（シナ・ウェイボー）」を運営する新浪（シナ・コーポレーション）と公式アプリ開発パートナー提携（両方とも11月）。
- ・ その他
 - アジア地域で総合ウェブマーケティングサービスを提供予定。

3. 事業概況と今後の展開 ④海外事業

海外拠点一覧



4.通期業績予想

4. 通期業績予想

2013年3月期連結業績予想数値（2012年4月1日～2013年3月31日）

（単位：百万円）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回業績予想（A）	19,500	250	280	200
今回業績予想（B）	21,000	320	370	300
差異（B-A）	+1,500	+70	+90	+100
増減率 ※	7.7%	28.0%	32.1%	50.0%

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
第3四半期実績(累計) (C)	15,582	257	313	274
進捗率（C÷B） ※	74.2%	80.3%	84.6%	91.5%

※小数点第2位を切捨て

4. 通期業績予想

- ・売上高は195億円から210億円に上方修正（15億円増）。

⇒上方修正の理由は、国内のインターネット広告とスマートフォン広告の広告事業が順調に推移したことによるものです。

- ・営業利益、経常利益及び当期純利益の上方修正。

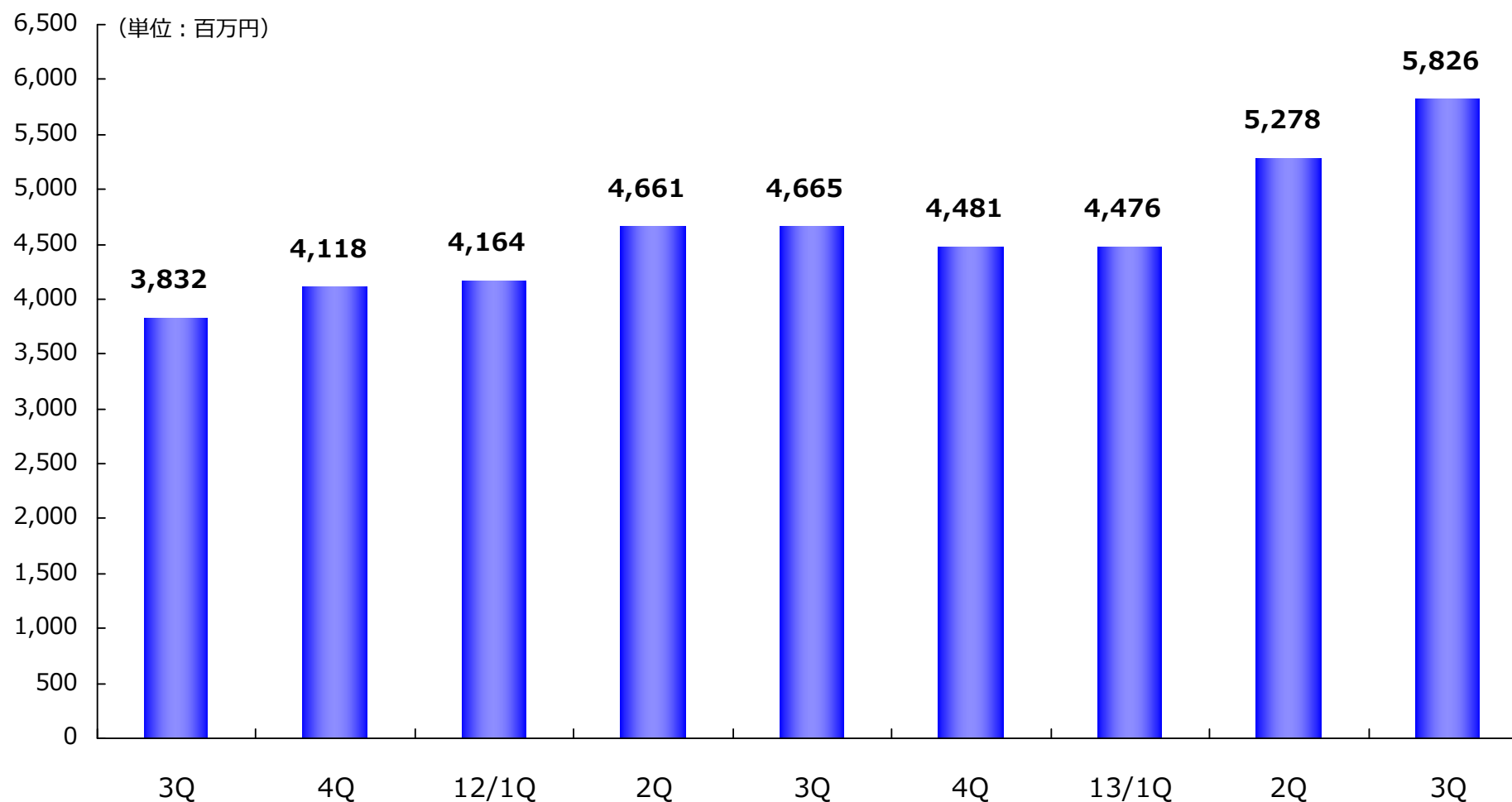
-営業利益	70百万円増
-経常利益	90百万円増
-当期純利益	1億円増

⇒売上高の増加に伴う売上総利益の増加、費用等の抑制が図られたことから、増加する見込みとなっております。

5.補足資料

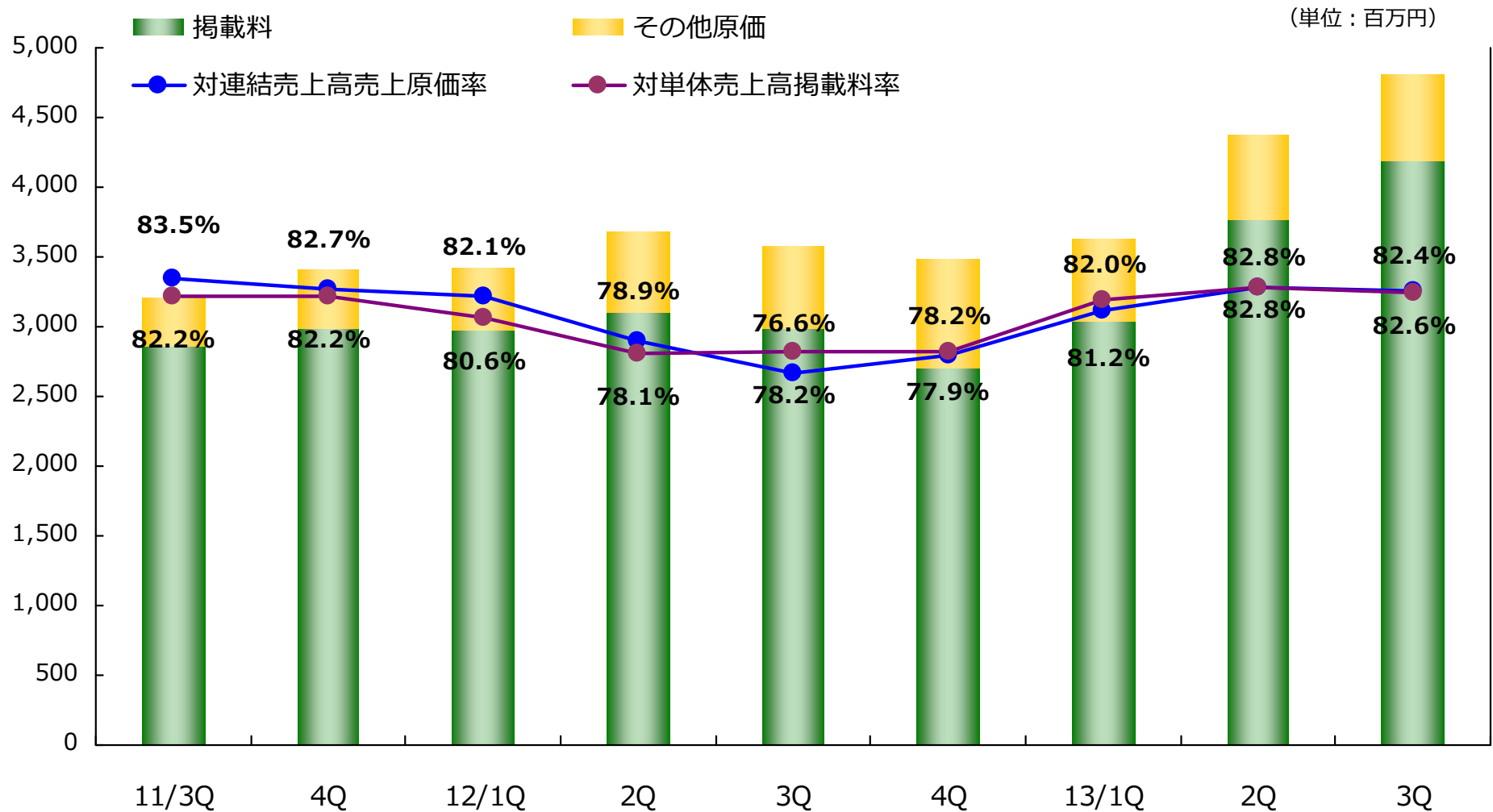
5. 補足資料

連結売上高 四半期推移



5. 補足資料

連結売上原価 四半期推移



5. 補足資料

連結貸借対照表（前四半期比）

（単位：百万円）

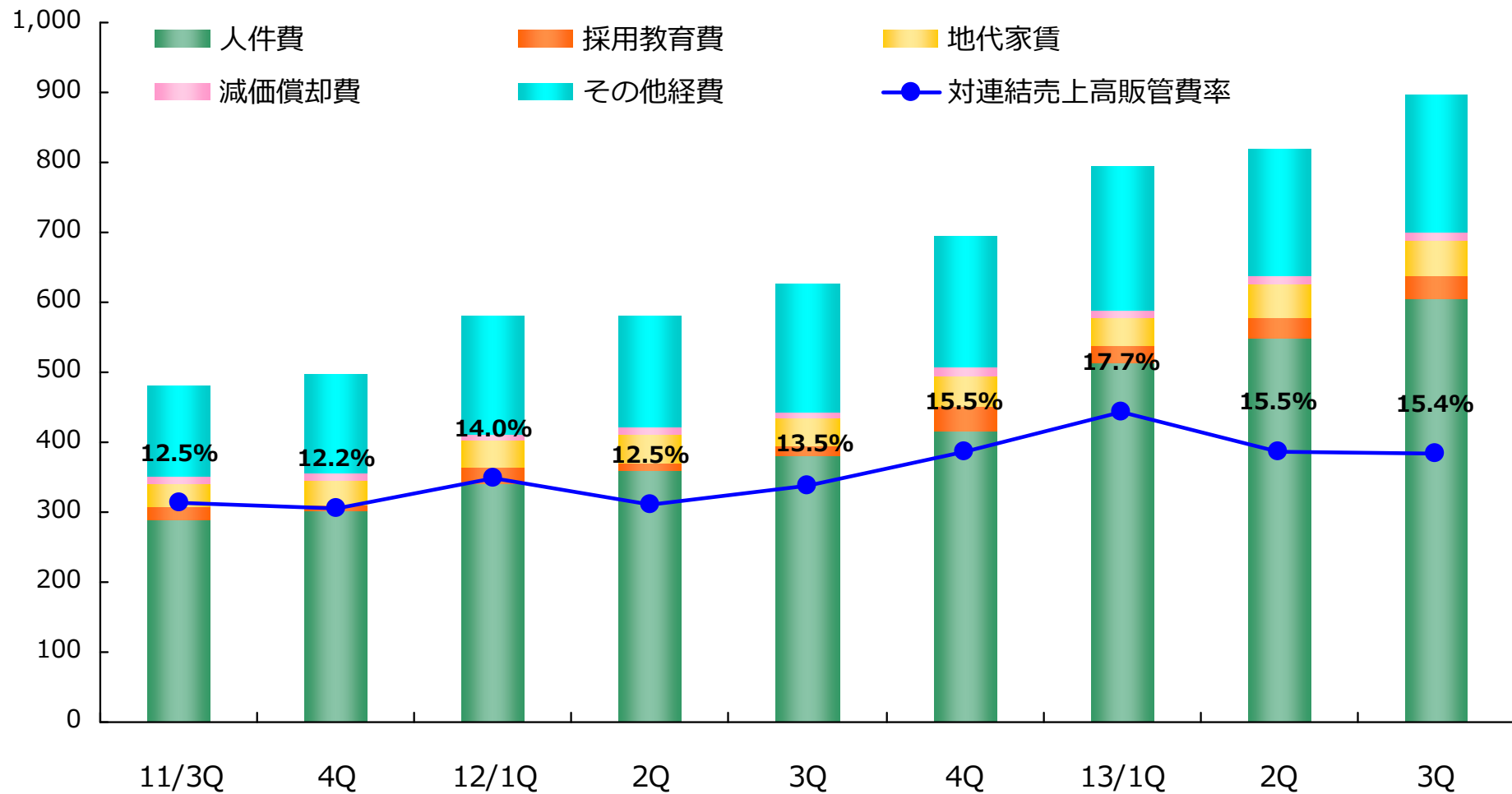
	2013年3月期 3Q	2013年3月期 2Q	増減額	増減率
流動資産	7,132	6,857	+275	+4.0%
（現預金）	3,687	3,655	+32	+0.9%
固定資産	1,109	1,264	▲155	▲12.3%
総資産合計	8,241	8,121	+120	+1.5%
流動負債	3,516	3,174	+342	+10.8%
（1年以内返済予定 長期借入金）	-	-	-	-
固定負債	35	72	▲37	▲51.1%
負債合計	3,552	3,247	+305	+9.4%
純資産合計	4,689	4,874	▲185	▲3.8%

※当四半期純資産の減少は、期中に行った自己株式の取得が影響しています。

5. 補足資料

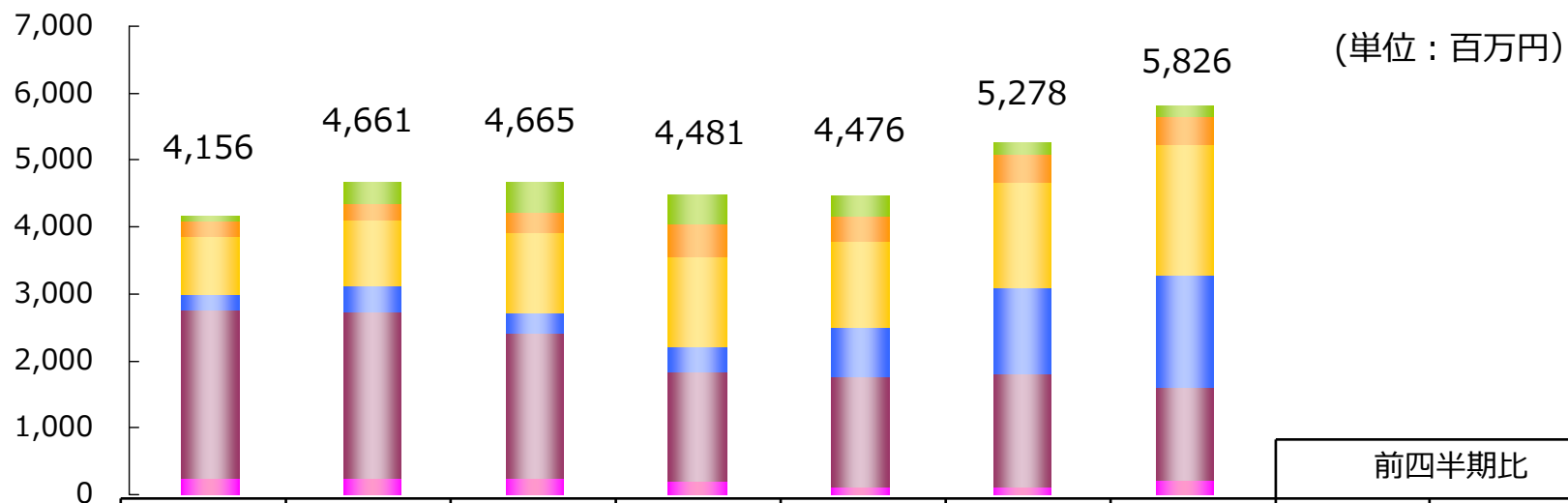
連結販管費 四半期推移

(単位：百万円)



5. 補足資料

セグメント内識別連結売上高構成比四半期推移



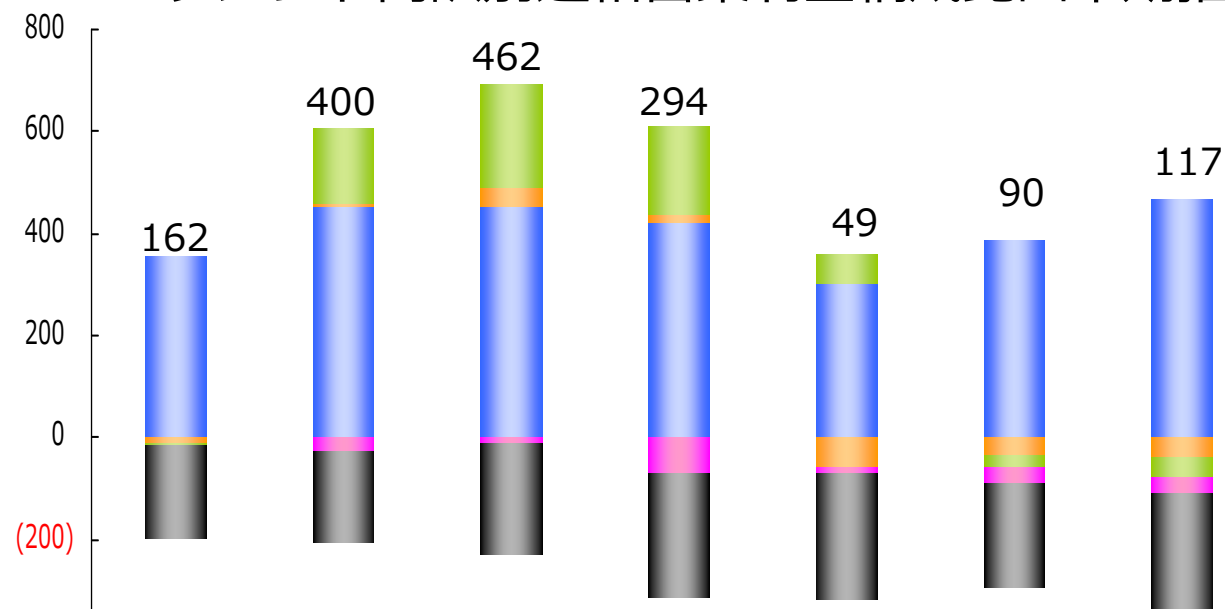
								前四半期比	
	12/1Q	12/2Q	12/3Q	12/4Q	13/1Q	13/2Q	13/3Q	増減額	増減率
■ フィーチャーフォン	2,526	2,484	2,175	1,643	1,647	1,694	1,384	▲309	▲18.3%
■ スマートフォン	239	388	318	380	719	1,279	1,659	+380	+29.7%
■ インターネット	870	992	1,204	1,350	1,300	1,562	1,957	+394	+25.3%
■ 海外広告	215	241	302	478	382	430	424	▲6	▲1.5%
■ アプリ	76	311	431	434	300	185	168	▲16	▲8.8%
■ メディアその他	235	243	232	193	125	126	231	+105	+83.8%
合計	4,156	4,661	4,665	4,481	4,476	5,278	5,826	+547	+10.4%

※2013年3月期第1四半期より、従来の「フィーチャーフォン（旧モバイル）」に含まれていたアフィリエイト広告「Smart-C（スマートシー）」のスマートフォンでの売上をスマートフォンに含めています。

5. 補足資料

セグメント内識別連結営業利益構成比四半期推移

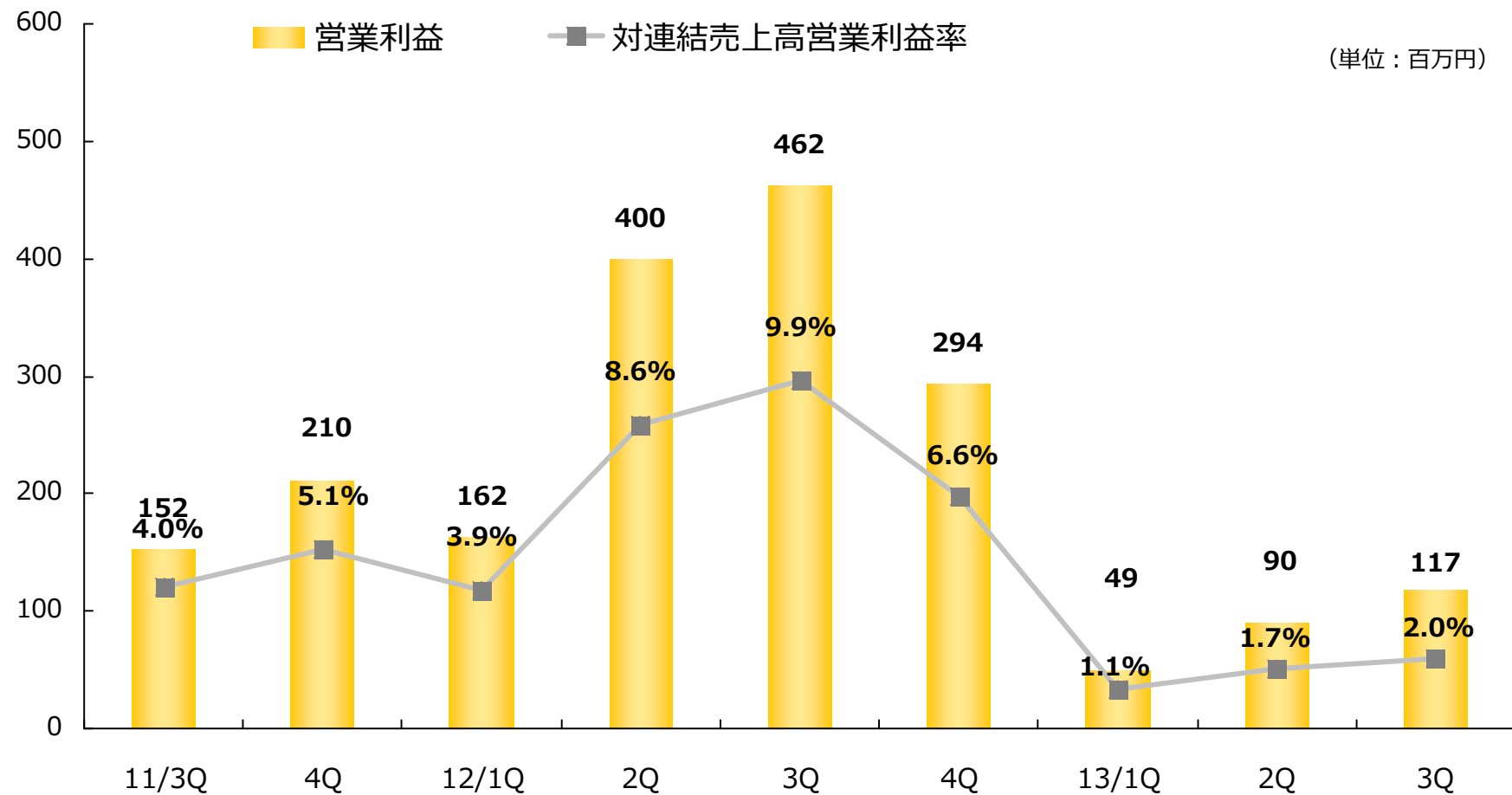
(単位：百万円)



	12/1Q	12/2Q	12/3Q	12/4Q	13/1Q	13/2Q	13/3Q	前四半期比	
								増減額	増減率
広告	350	455	455	423	303	386	465	+79	+20.6%
海外広告	11	5	37	15	▲59	▲34	▲38	▲3	-
アプリ	17	147	200	170	63	▲25	▲42	▲17	-
メディアその他	▲20	▲25	▲9	▲70	▲13	▲31	▲31	+0	-
消去又は全社	▲196	▲182	▲221	▲244	▲244	▲204	▲235	▲31	-
合計	162	400	462	294	49	90	117	+26	+29.2%

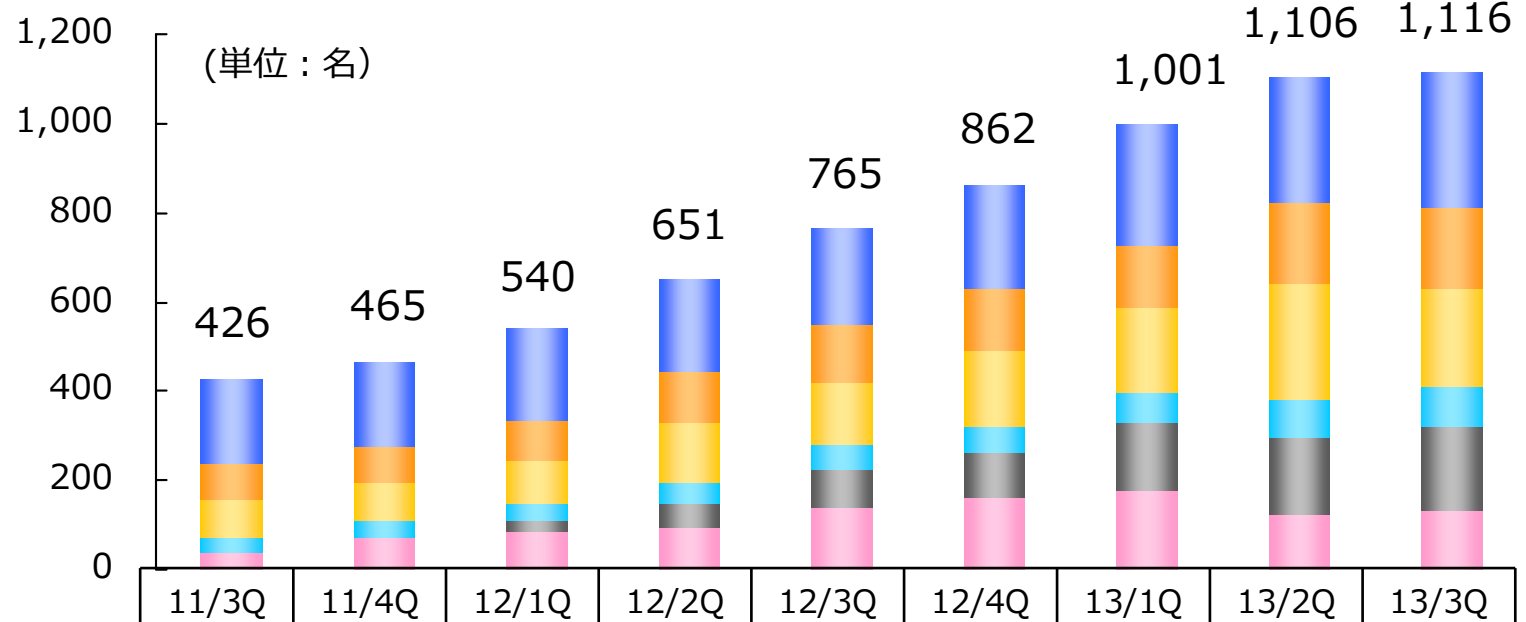
5. 補足資料

連結営業利益 四半期推移



5. 補足資料

当社グループの従業員数 四半期推移



	11/3Q	11/4Q	12/1Q	12/2Q	12/3Q	12/4Q	13/1Q	13/2Q	13/3Q
■ 日本アドウェイズ	188	190	207	208	213	231	272	282	305
■ 中国アドウェイズ	78	77	89	115	133	138	142	185	181
■ 中国開発センター	86	86	96	131	139	174	189	256	219
■ 国内子会社	38	40	40	51	56	56	70	88	89
■ 海外子会社（中国以外）	—	—	24	52	84	100	149	171	190
■ 派遣、アルバイト等	36	72	84	94	140	163	179	124	132
合計	426	465	540	651	765	862	1,001	1,106	1,116

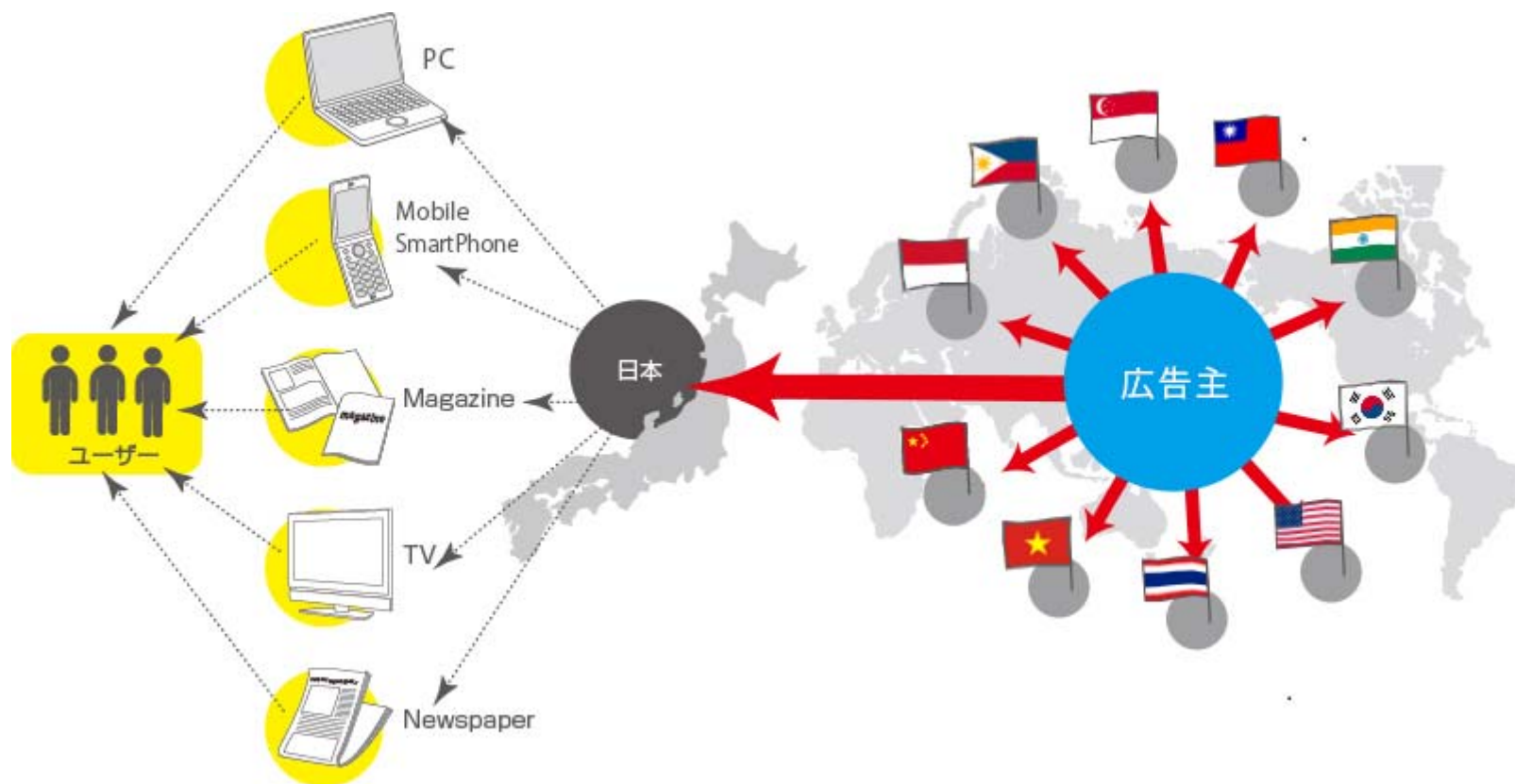
5. 補足資料

会社概要

会社名	株式会社アドウェイズ（英名：Adways Inc.）	
設立年月日	2001年2月28日	
事業概要	インターネット関連事業	
代表者氏名	岡村 陽久	
資本金	1,479百万円	[2012年12月末日現在]
売上高	17,972百万円	[2012年3月期連結]
従業員数	1,116名（臨時雇用者含む）[2012年12月末日現在]	

『世界のインターネット商社になる』

PC・モバイルだけでなく、あらゆるメディアにアフィリエイト広告を拡大させ、アフィリエイト広告を日本・中国だけでなく、全世界へ浸透させる。



本日はありがとうございました

本資料は株式会社アドウェイズの事業及び業界動向についての株式会社アドウェイズによる現在の予定、推定、見込み又は予想に基づいた将来の展望についても言及しています。これらの将来の展望に関する表明はさまざまなリスクや不確かさがつきまとっています。既に知られたもしくははいまだに知られていないリスク、不確かさその他要因が、将来の展望に対する表明に含まれる事柄と異なる結果を引き起こさないとも限りません。株式会社アドウェイズは将来の展望に対する表明、予想が正しいと約束することはできず、結果は将来の展望と著しく異なるか、さらに悪いこともありえます。

本資料における将来の展望に関する表明は、発表日現在において利用可能な情報に基づいて、株式会社アドウェイズにより2013年1月31日現在においてなされたものであり、様々な要因の変化等によって、実際の業績とは異なる可能性がありますことをご了承ください。