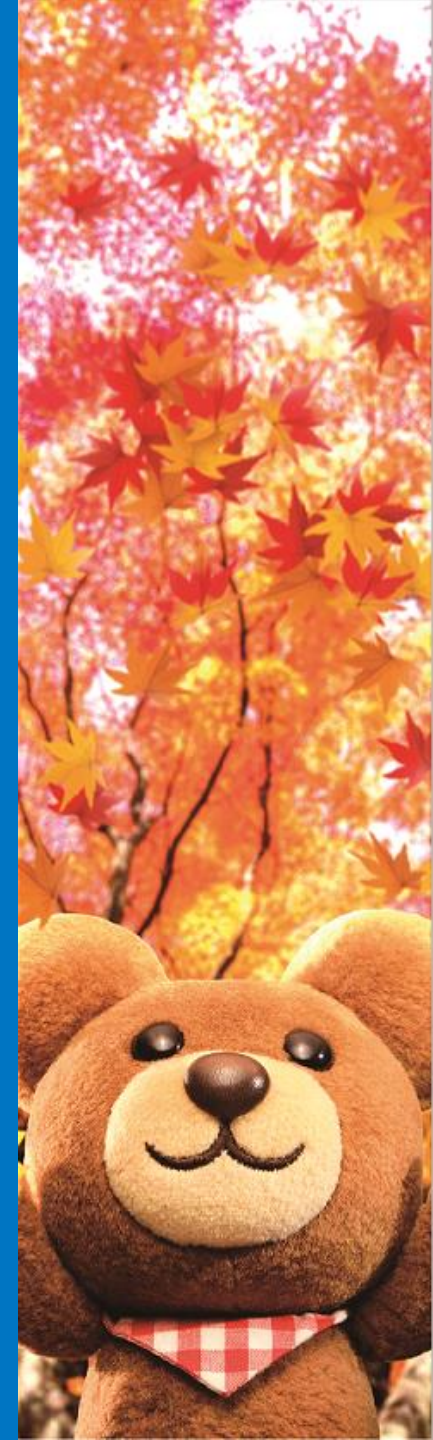




**FY Sep. 2018
4Q Results**

2018.11.7



FY2018 4Q

Jul2018-Sep2018



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



04 今後の見通し



決算概要

！ FY19はいよいよ**新作ラッシュ**の年へ！！

業績

- 4Qは大きく回復。3期ぶりの同年次1Qを上回る売上高水準へ
- 通期売上高は、新作の不振・遅れにより計画比8.5%の未達

費用

- 売上減を主因として通期営業利益率は15.2% (YoY▲9.6pt)
- 広告は、新作向けに多く振り分けました (通期広宣比は10.8%)

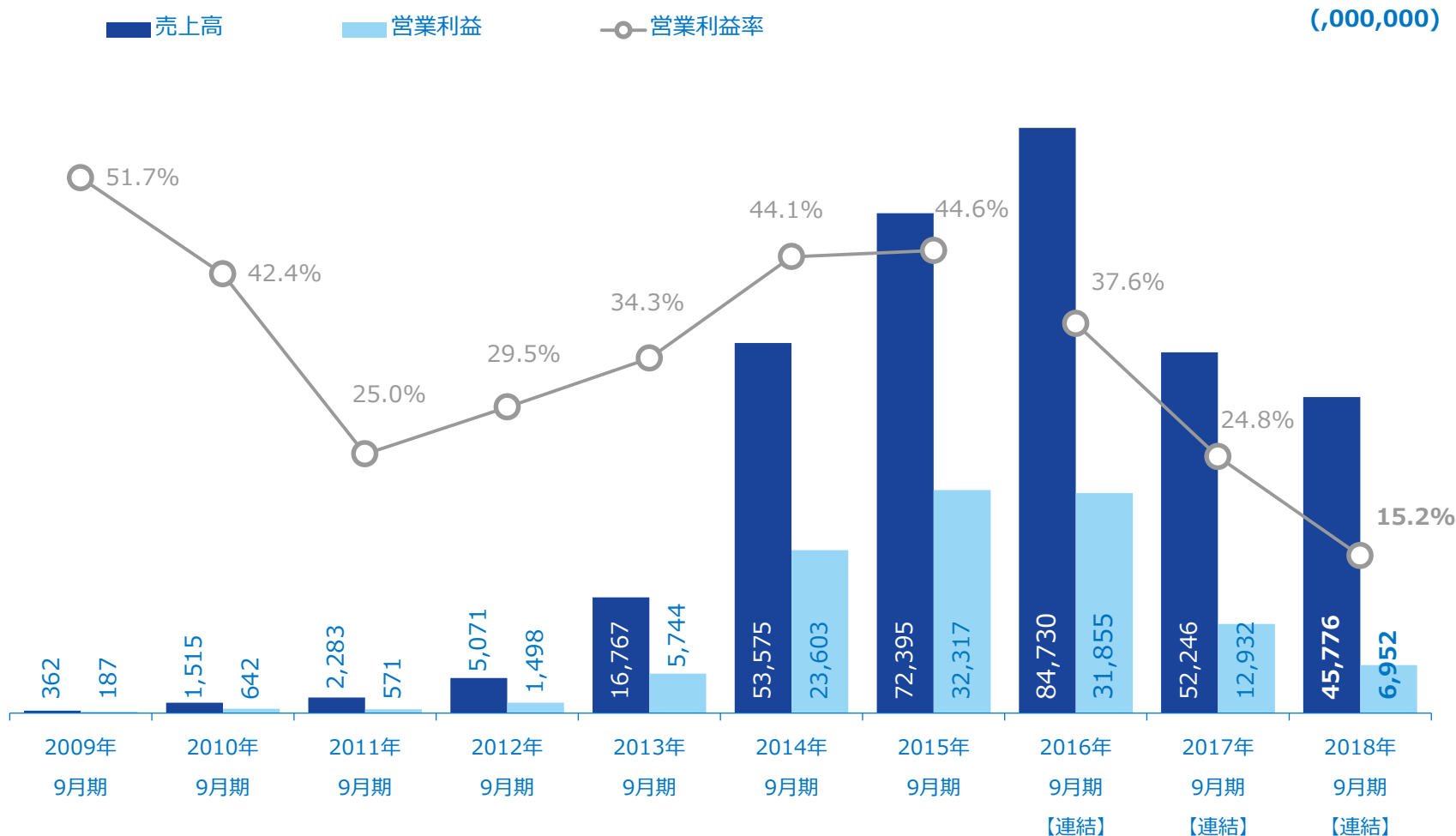
KPI

- QAU・ARPQUともに増加
- 周年効果で「白猫PJ」「白猫テニス」のQAU増加

TOPICS

- 8月に「DREAM!ing」、10月に「バクモン」を配信開始
- 18/9期配当は、創立10周年記念配当5円を加算し17円へ

売上高 **457** 億円 (YoY : ▲12%)、営業利益 **69** 億円 (YoY : ▲46%)



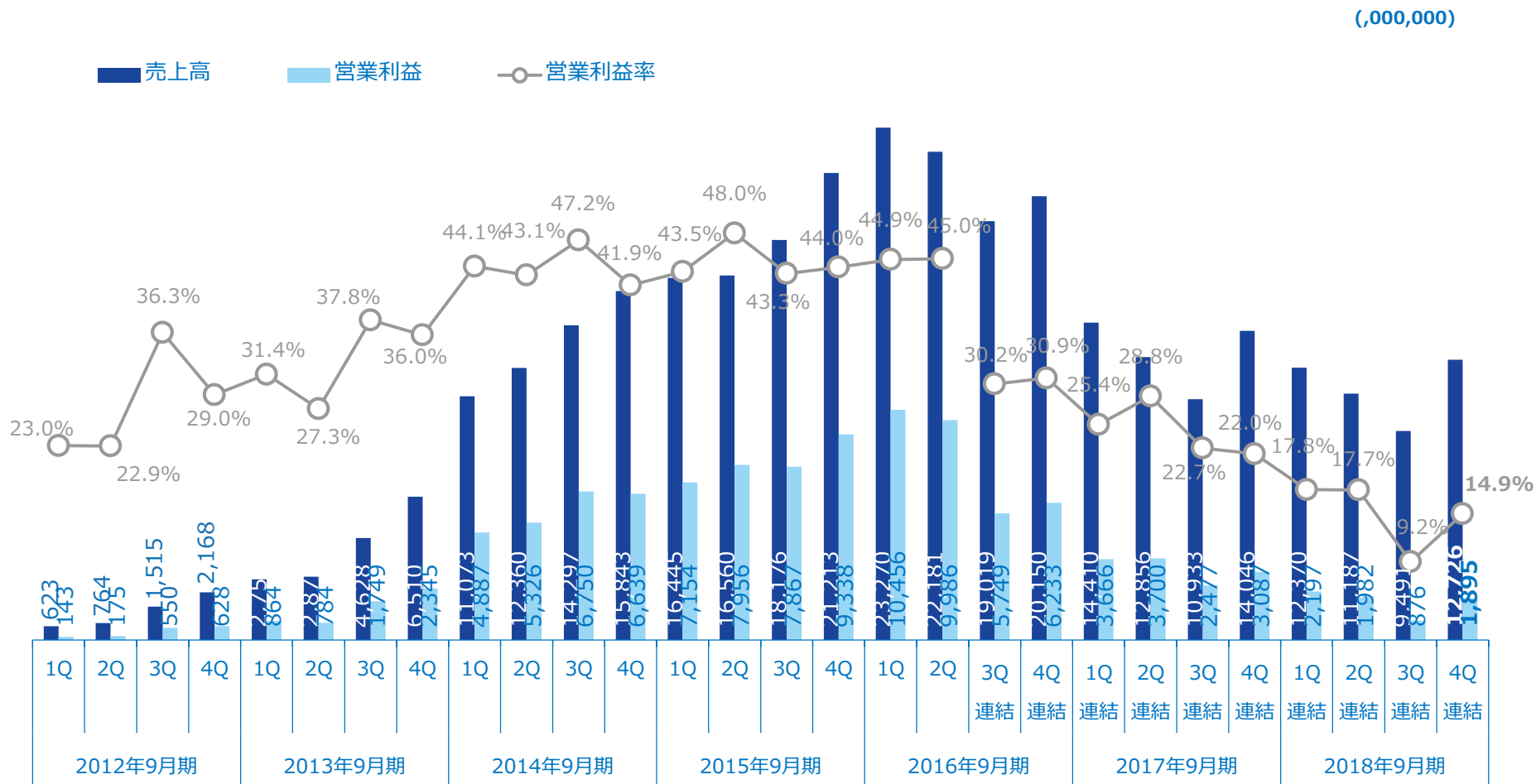
売上予算達成率：全体**91%**、既存タイトル**98%**、新作タイトル**62%**、その他**88%**

主に新作の不振、リリース遅延により、売上利益とも計画未達となりました

単位：百万円	2018年9月期			2017年9月期	前期比	前期差
	実績	計画	達成率			
売上高	45,766	50,000	91.5%	52,246	-12.4%	▲ 6,480
売上総利益	17,418		-	23,796	-	-
売上総利益率	38.1%		-	45.5%	-	-
販売管理費	10,465		-	10,864	-	-
営業利益	6,952	8,000	86.9%	12,932	-46.2%	▲ 5,980
営業利益率	15.2%	16.0%	-	24.8%	-9.6pt	-
経常利益	6,097	7,400	82.4%	12,901	-52.7%	▲ 6,804
税前利益	5,849		-	12,551	-	-
当期純利益	4,192	5,100	82.2%	8,691	-51.8%	▲ 4,499

売上高 **127** 億円 (YoY : ▲9%)、営業利益 **18** 億円 (YoY : ▲38%)

4周年を迎えた「白猫PJ」のイベント成功によりQoQ増収増益



周年イベントが奏功。広宣費をかけながらも、営業利益率はQoQで+5.7ptと大きく回復

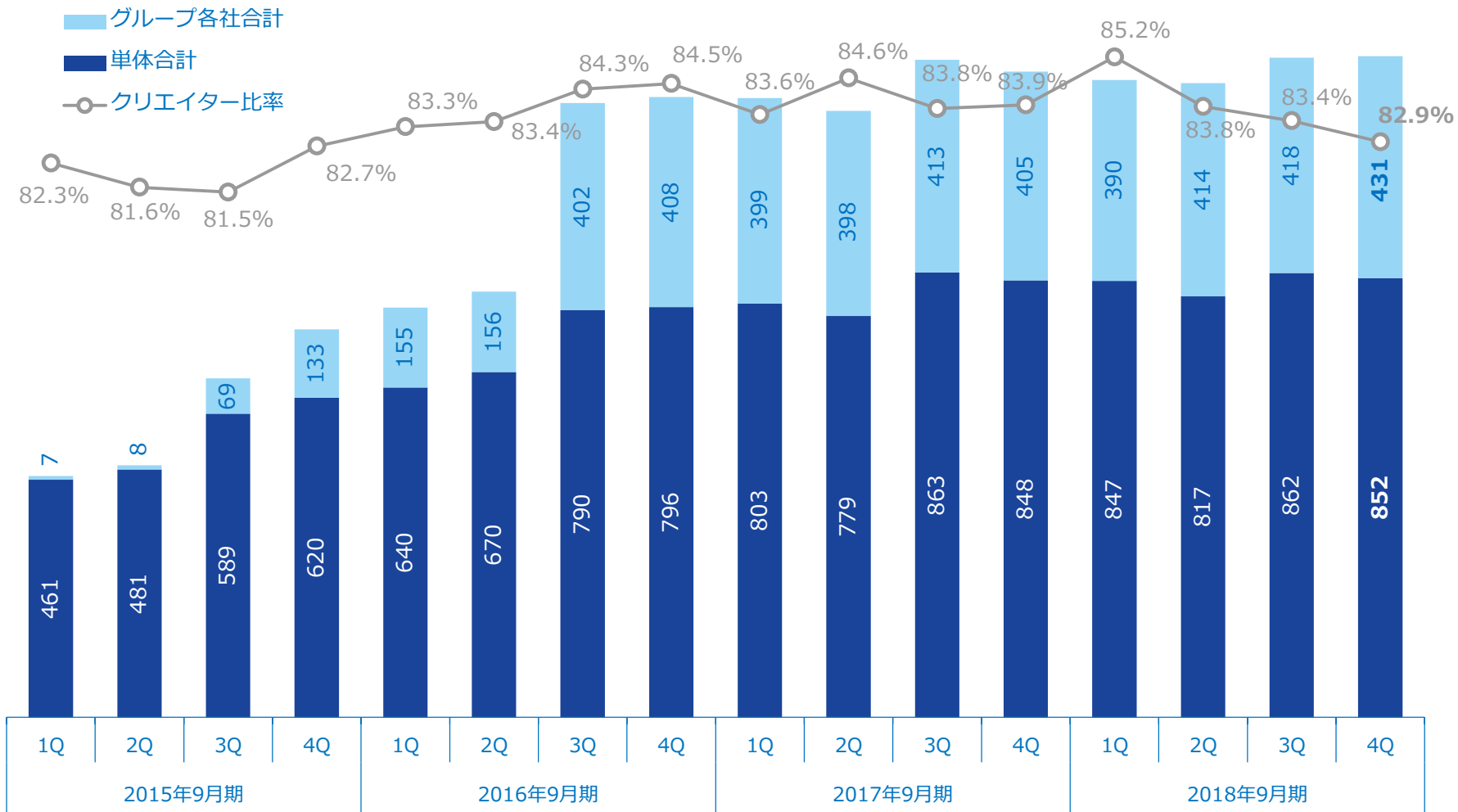
単位：百万円	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	前四半期比
売上高	12,726	14,046	-9.4%	9,491	+34.1%
売上総利益	4,932	6,439	-23.4%	3,304	+49.3%
売上総利益率	38.8%	45.8%	-7.1pt	34.8%	+3.9pt
販売管理費	3,037	3,351	-9.4%	2,427	+25.1%
営業利益	1,895	3,087	-38.6%	876	+116.3%
営業利益率	14.9%	22.0%	-7.1pt	9.2%	+5.7pt
経常利益	1,497	2,881	-48.0%	730	+105.1%
税前利益	1,298	2,881	-54.9%	730	+77.8%
当期純利益	1,139	2,244	-49.2%	449	+153.7%

QoQでは周年対応での広宣費、YoYでは新規PJ拡大での外注費、二つの増加が目立ちます

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	3,470 27.3%	3,945 28.1%	-12.0% -0.8pt	2,700 28.4%	+28.5% -1.2pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率は28%前後で推移しています
ロイヤリティ	359 2.8%	261 1.9%	+37.5% +1.0pt	350 3.7%	+2.6% -0.9pt	関連タイトルの売上運動による変化です
人件費・賞与	2,273 17.9%	2,095 14.9%	+8.5% +2.9pt	2,242 23.6%	+1.4% -5.8pt	新卒入社後の研修・定着期でもあり、大きな変化はありません
オフィス費用	409 3.2%	417 3.0%	-1.9% +0.2pt	406 4.3%	+0.7% -1.1pt	フロア追加・変更もなく、費用もQoQで大きな変化はありません
iDC関連費用	406 3.2%	485 3.5%	-16.3% -0.3pt	407 4.3%	-0.2% -1.1pt	サーバー構成の見直し（AWS → GCP）が効いており、QoQで大きな変化はありません
広告宣伝費	1,671 13.1%	1,558 11.1%	+7.3% +2.0pt	988 10.4%	+69.1% +2.7pt	周年イベント向けのCM放映、リリース前プロモーション実施により増加しました
外注費	802 6.3%	500 3.6%	+60.4% +2.7pt	623 6.6%	+28.7% -0.3pt	新規PJの稼働本格化等により、グループ外外注が増加しています
採用費	95 0.7%	75 0.5%	+26.7% +0.2pt	103 1.1%	-7.8% -0.3pt	20年新卒の採用活動が本格化していますが、グリップできており大きな変動はありません
その他	1,346 10.6%	1,623 11.6%	-17.1% -1.0pt	796 8.4%	+69.1% +2.2pt	子会社のグループ外受注、非ゲーム部門（グッズ・おで研等）の売上増に伴う原価が増加しました

従業員数に大きな変動はありません

単体/グループ各社別期末人員（人）

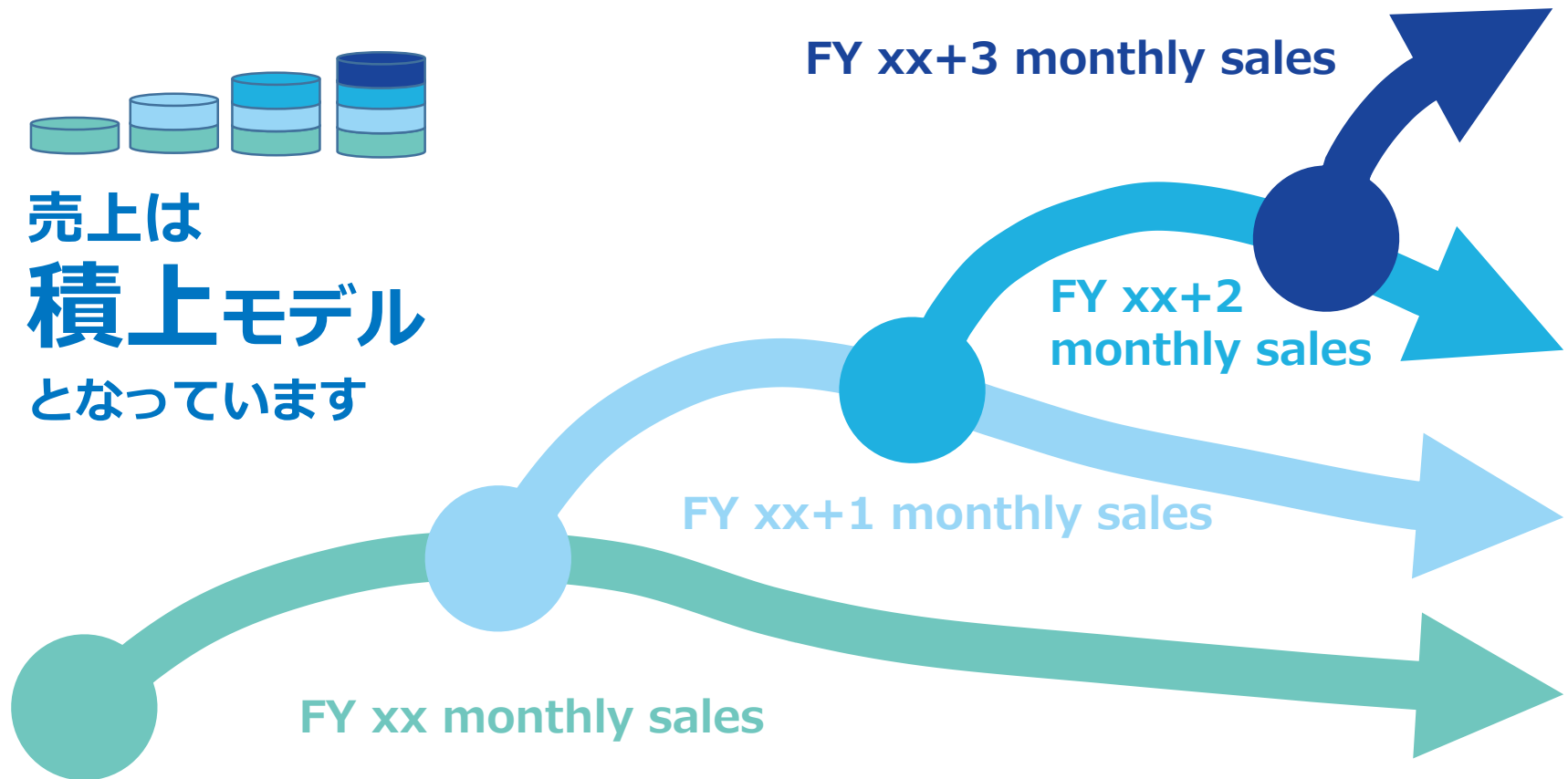


固定資産の減少の多くは、保有していたマクロミル社株式を売却したことに因ります

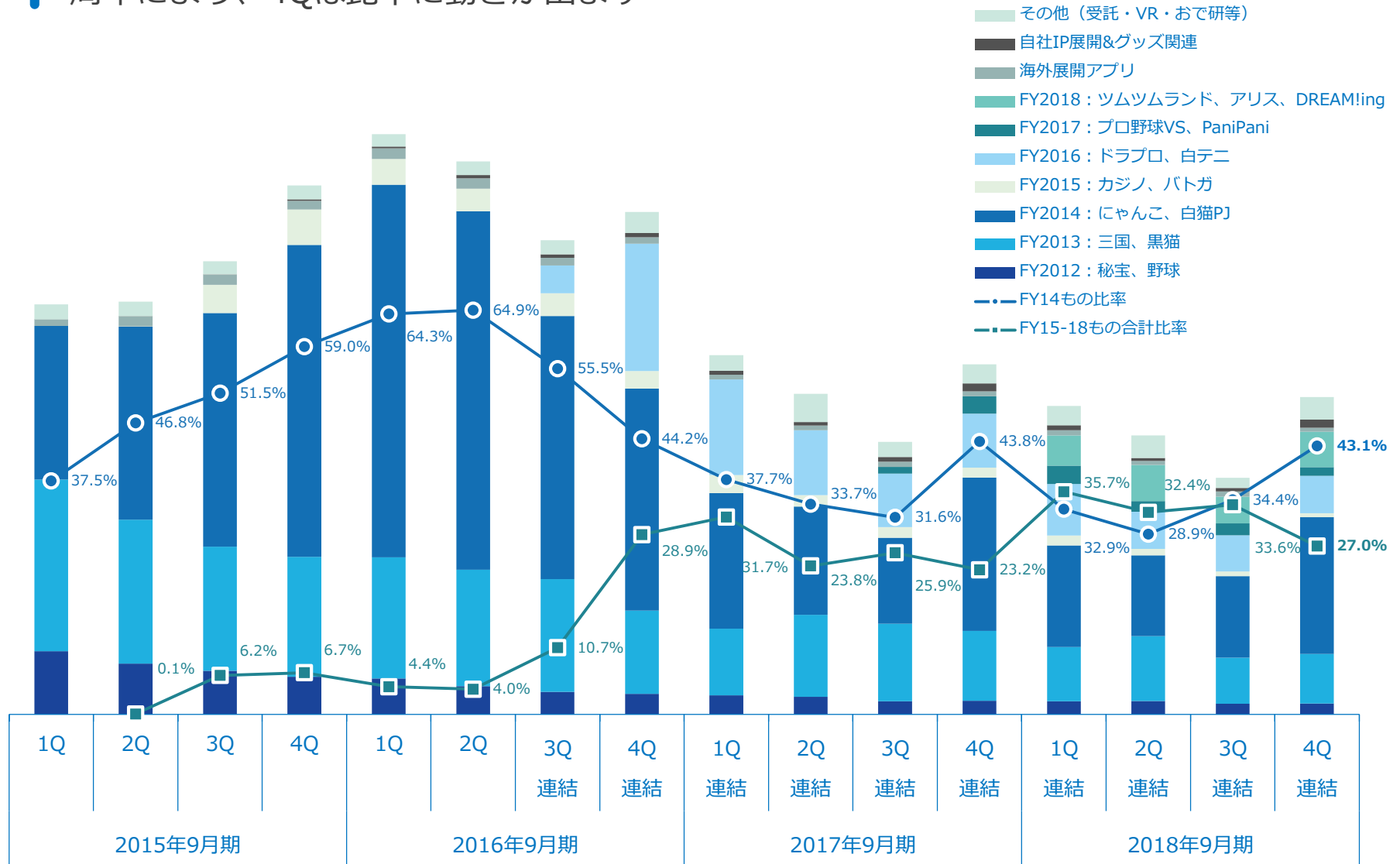
単位：百万円	【連結】 2018年9月	【連結】 2017年9月	前年同期比	【連結】 2018年6月	前四半期比
流動資産	68,133	62,327	+9.3%	63,351	+7.5%
うち現金及び預金	60,400	51,409	+17.5%	56,550	+6.8%
固定資産	9,110	13,417	-32.1%	12,353	-26.3%
うちのれん	296	890	-66.7%	445	-33.5%
総資産	77,244	75,744	+2.0%	75,705	+2.0%
流動負債	6,096	5,923	+2.9%	5,229	+16.6%
固定負債	522	528	-1.1%	519	+0.6%
純資産	70,625	69,293	+1.9%	69,956	+1.0%
うち資本金	6,491	6,433	+0.9%	6,490	+0.0%

サービス状況

- ①連続する新規アプリ投入、②長期利用を目指した既存アプリ運営、これら二つのマネジメントにより、弊社売上構造は「ミルフィーユ」のようにリリース年度売上それぞれが、重なって伸びてゆくスタイルを目指しています



周年により、4Qは比率に動きが出ます



FY18ものが、QoQで大きく売上改善しました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2017年9月期		2018年9月期		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始アプリ	541	530	534	429	436
FY2013開始アプリ	2,810	2,170	2,605	1,844	1,987
FY2014開始アプリ	6,152	4,072	3,237	3,267	5,481
FY2015開始アプリ	393	400	262	196	167
FY2016開始アプリ	2,161	2,070	1,491	1,446	1,492
FY2017開始アプリ	702	733	428	477	357
FY2018開始アプリ	-	1,215	1,445	1,071	1,419
海外展開アプリ	193	207	165	214	152
自社IP展開&グッズ関連	321	193	119	138	327
その他（受託・VR・おで研等）	767	775	898	404	903
合計（連結）	14,046	12,370	11,187	9,491	12,726

- FY2012：秘宝、野球（その他終了アプリ1）
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了アプリ3）
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ（その他終了アプリ4）
- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール（その他終了アプリ1）
- FY2016：ドラプロ、白猫テニス（その他終了アプリ1）
- FY2017：プロ野球VS、PaniPani
- FY2018：ツムツムランド、アリス、DREAM!ing

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※海外売上は、直接配信の場合はグロス計上（決済手数料込み）、委託配信の場合はネット計上（レベニューシェア分）です
 ※弊社からグループ会社へ運用委託しているスマホ向けタイトル売上は、各年度別に振り分けられています
 ※自社IP展開&グッズ関連は一部追加があり、その他費用とともに2018年9月期3Qから遡及修正しています

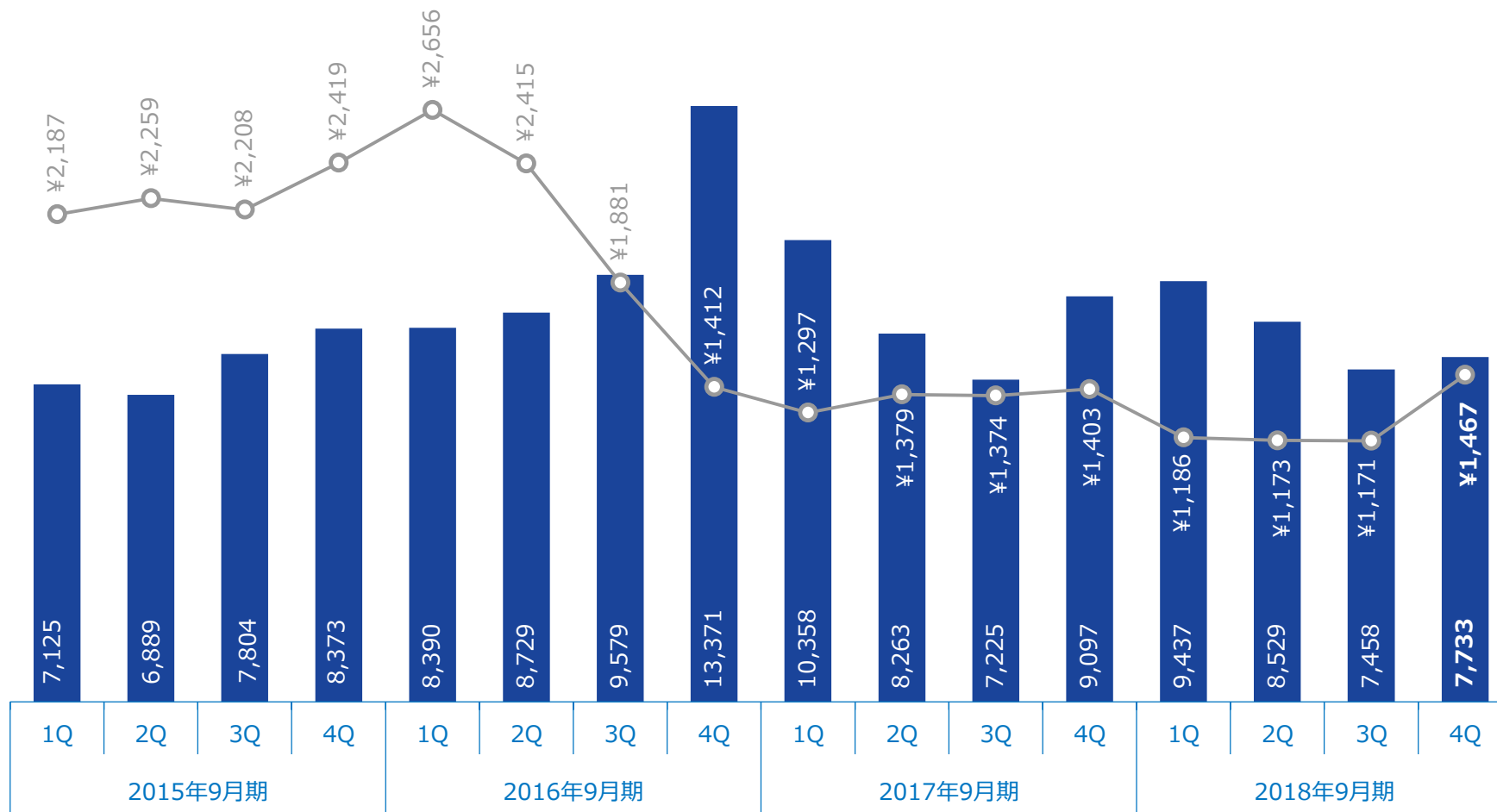
周年イベントでの復帰ユーザによりQAU、ARPQUともに増加

ARPQU (Yen)

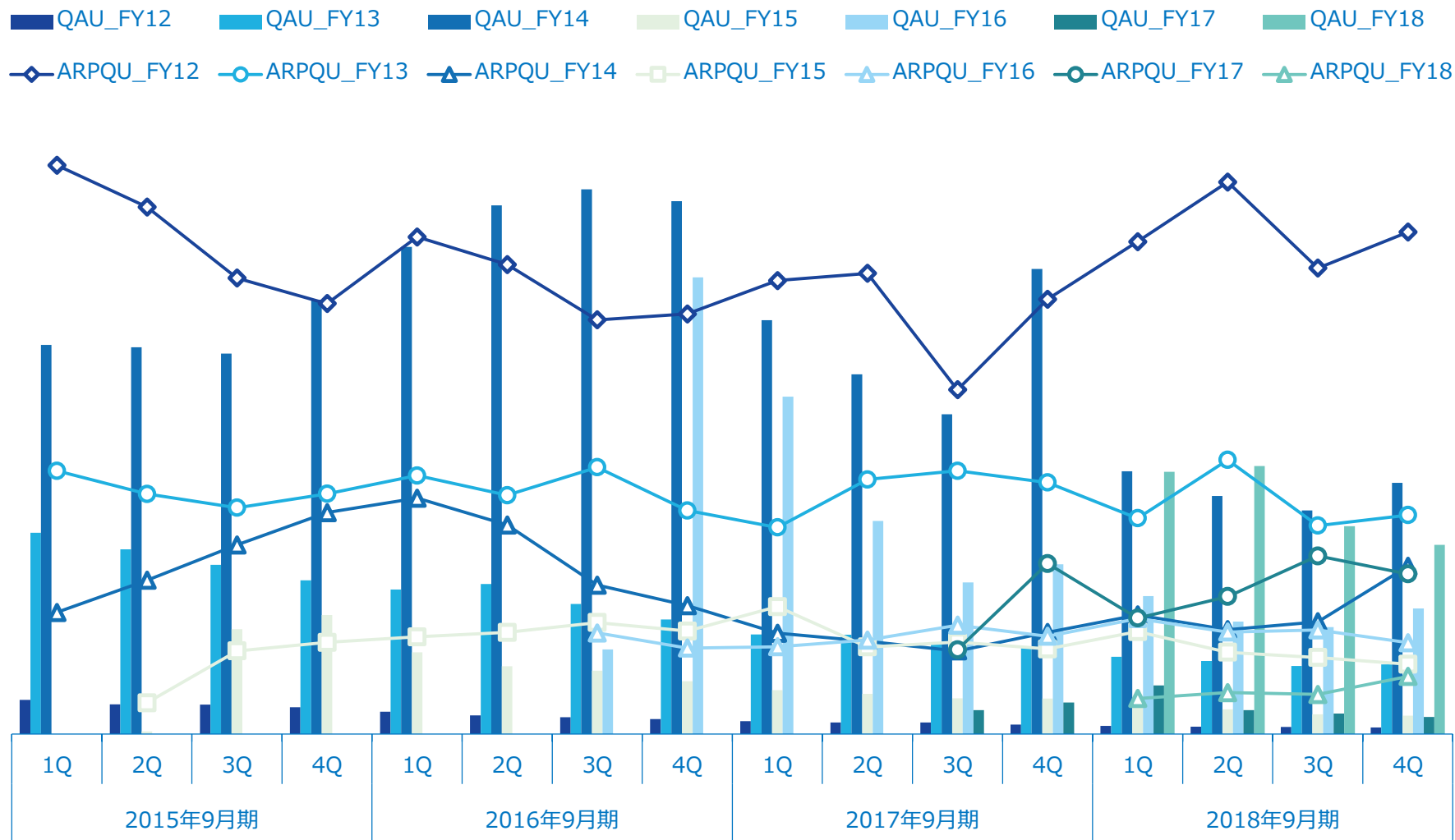
■ QAU

○ ARPQU

QAU
(,000)



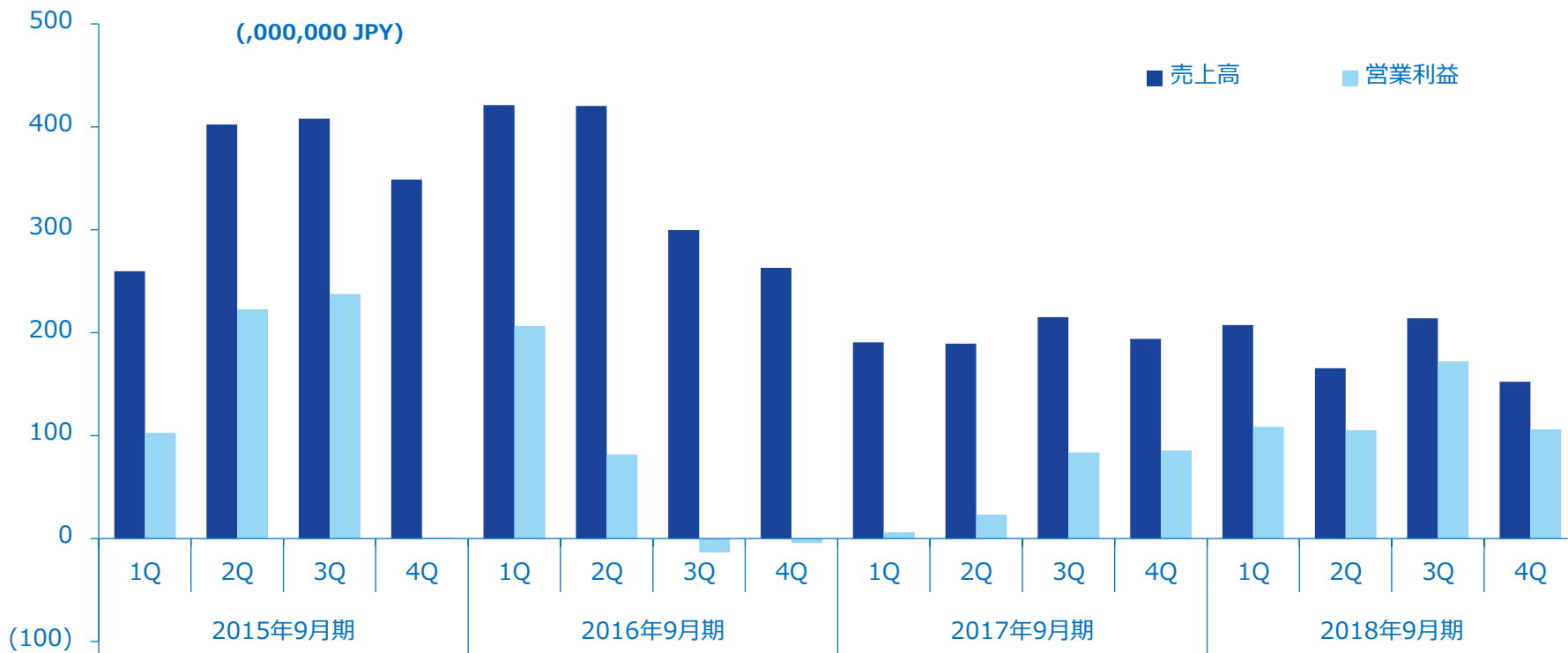
周年効果で白猫PJ・白猫テニスを含む、FY14、16もののQAUが増加しました



日本でのイベントと連動し、白猫PJ・黒猫は好調でした



「プロ野球バーサス」を
台湾・香港・マカオ配信開始



トピックス

中長期的な競争力の源泉を着実に育てつつ、即効性のある売上確保の両立を目指します

OUT
IP 自社IPの展開

グッズ

・ **DREAM!ing**

ー主題歌「TAKE A DREAM!!」がオリコン週間ランキングにて、初週15位を記録

ー全国のアニメイトやファミリーマートでもグッズ販売を展開

リアルイベント

- ・「白猫テニスグランドスラム 2周年オープン」を開催
- ・東京ビッグサイトにて「コロプラフェス2018」の開催を決定



IN
IP 他社IPの活用

各タイトルでコラボを続々実施

外部IPとのコラボを断続的に実施。新規流入数の向上だけではなく、既存ユーザーさまからの要望に応えることによる、ロイヤリティの向上効果も



ハイエンド端末向けコンシューマータイトルの開発は継続。国内外の展示会にてロケーション向けタイトルの体験会を実施し、認知向上を図っています

【コンシューマー向け】

2017年に配信した前作の好評を受け配信が決定。移動や体力の回復といった新要素を加え、より臨場感や戦略性がアップした作品



【ロケーション向け】

良質なVRの初体験を通し、VRへの興味関心の喚起や認知度向上を目的に展開。国内のみならず、中国へも出展済み

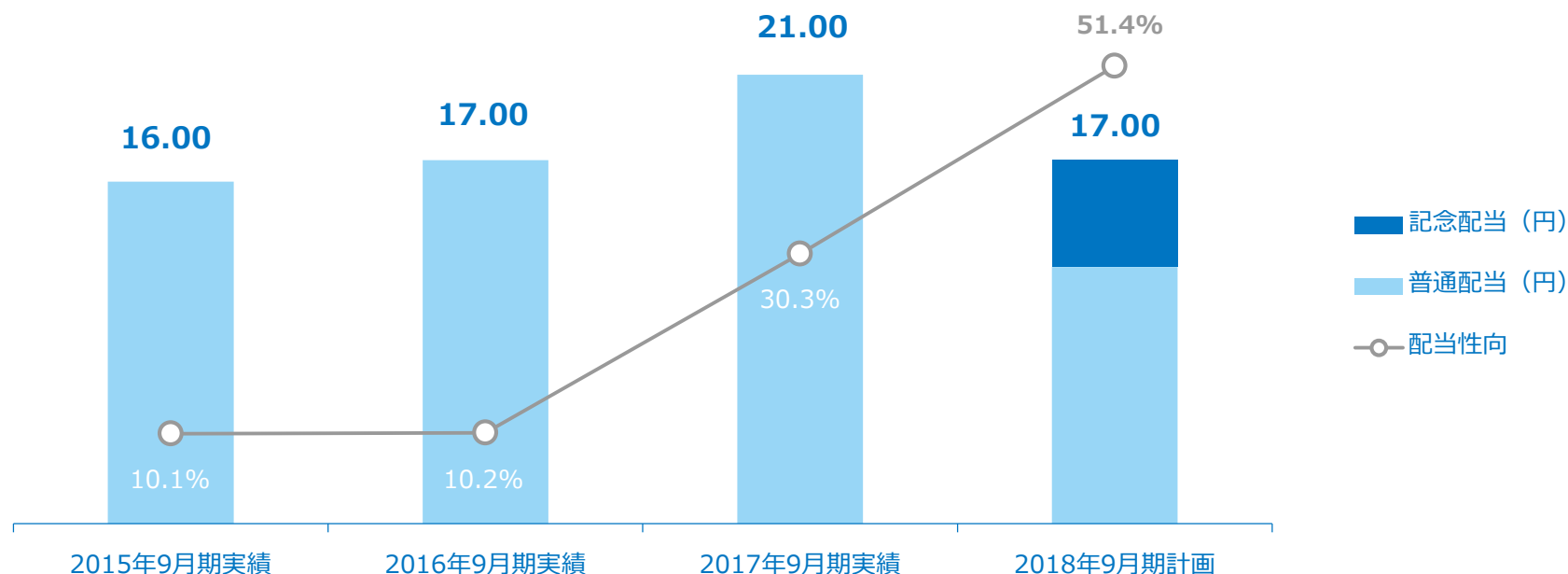




今後の見通し

■ 期初計画である12円に加え、創立10周年記念配当5円を追加。合わせて17円とすることで、配当性向は50%超へ

	配当金 (円)	前期比増配率	配当総額 (百万円)	配当性向	前期比差分	DOE
2018年9月期実績	17.00	▲19.0%	2,160	51.4%	+21.1pt	3.1%
2017年9月期実績	21.00	+23.5%	2,639	30.3%	+20.1pt	4.0%
2016年9月期実績	17.00	+6.3%	2,116	10.2%	+0.1pt	4.0%



非開示とします

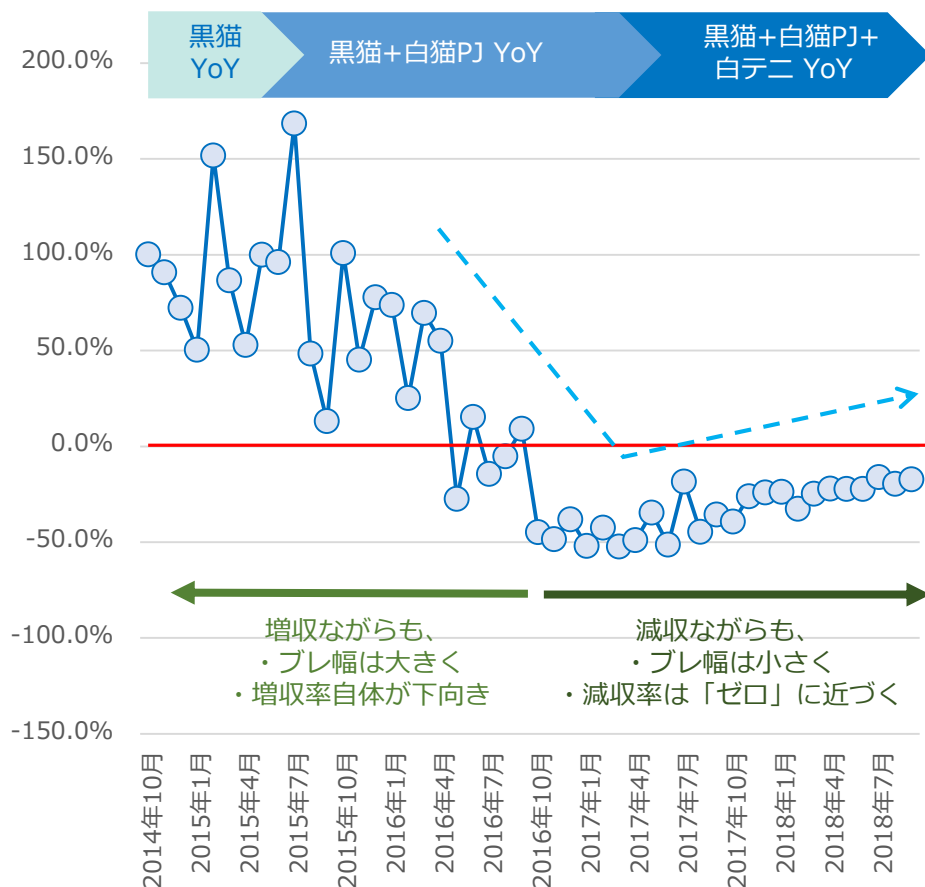
上場以来、通期会社業績予想の開示を心がけてきましたが、2019年9月期については、下記を理由に「非開示」としました

- 主要3タイトル（黒猫、白猫PJ、白猫テニス）は極めて安定的な売上推移となっており、予想は比較的容易です（今期3タイトル減収率を約15%と想定）
- 一方、新作については、①リリース予定本数が6本と前期の2倍にのぼること、②うち一部は「新しい遊び方の提案」に注力しており結果のブレが上にも下にも大きいと予想されること、からリリース本数増×個別ブレ率拡大、の両面で予想は困難と考えます
- 新タイトルの手応え次第では大規模な広告宣伝活動を行う可能性があります。よって、①コスト面のブレ、②成功すればレバレッジの効いた売上のブレ、ともに予想を難しくさせる要因となります
- 以上のことから、蓋然性の高い会社予想を作成し、株式市場にそれを開示することは「困難」と考え非開示としました

■ 今期予想は非開示ですが、解説可能な部分については以下をご参照ください

主要3タイトル（黒猫・白猫PJ・白猫テニス）

前年同月比『増減収率』推移



売上高

■ 主要3タイトルは安定推移。ブレが縮小し、減収率も小さくなってきています
 ⇒3タイトル合計で今期約15%の減収見込み

■ 新作は6本の予定（次頁参照）。一部「新しい遊び方の提案」を試みたタイトルもあります
 ⇒蓋然性のある予想数値の算出が困難

費用

■ 広告宣伝費は、売上高比11%~12%を予定。12月の「フェス」に相応の費用がかかる予定です

■ 外注費は新作数が倍増することに伴い、ほぼ比例する形での増加を予定しています

■ オフィス費用は、約415百万円/Qを想定

FY19は、ゲーム業界全体の活性化を意識し「**新しい遊び方の提案**」に挑戦。弊社がこれまで取り組んできた「位置情報」「スマホ」「VR」、それらを再定義した新たな提案を行ってゆく所存です



「DREAM!ing」8/9リリース



「バクレツモンスター」10/17リリース



Thank you!