



colopl

FY Sep.2019

1Q Results 2019.2.6

FY2019 1Q

Oct2018-Dec2018



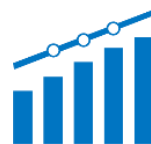
01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

創立10周年関連費用により赤字転換。下期に向けて新作準備をコツコツと

業績

- 既存は引き続き安定、新作「バクモン」は苦戦
- 売上減少と先行投資によるコスト増により、赤字転換

費用

- 10周年記念施策に伴い、広宣費が前期4Q並みに（約16億円）
- 活発な新作開発により外注費が増加（QoQ+24.9%）

KPI

- 周年の反動ながらQAU、ARPQUともに前期3Q並みは維持
- 「アリス」を含むFY18もののARPQUが伸長

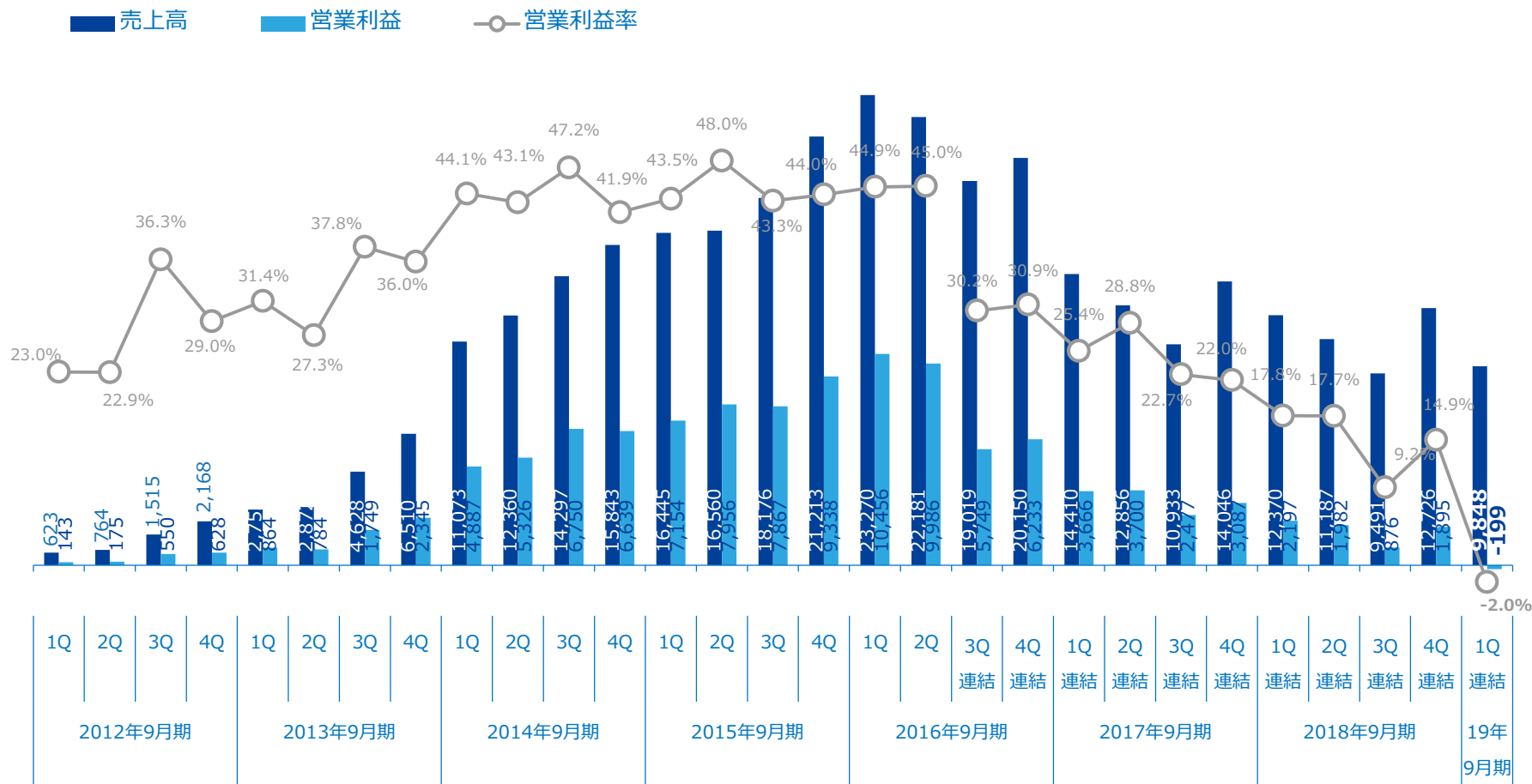
TOPICS

- FY19もの新作「Project Babel」を発表
- パイプラインは注カタイトルを厳選



売上高98億円 (YoY : ▲20.4%)、営業利益▲1.9億円 (YoY : 赤転)

(,000,000)





10周年関連費用が一時的に加算されました

単位：百万円	【連結】 2019年9月期1Q (2018年10-12月)	【連結】 2018年9月期1Q (2017年10-12月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	前四半期比
売上高	9,848	12,370	-20.4%	12,726	-22.6%
売上総利益	2,936	4,933	-40.5%	4,932	-40.5%
売上総利益率	29.8%	39.9%	-10.1pt	38.8%	-8.9pt
販売管理費	3,135	2,735	+14.6%	3,037	+3.2%
営業利益	-199	2,197	-	1,895	-
営業利益率	-2.0%	17.8%	-19.8pt	14.9%	-16.9pt
経常利益	-418	2,212	-	1,497	-
税前利益	-418	2,062	-	1,298	-
当期純利益	-376	1,352	-	1,139	-



10周年関連による広宣費・その他費用、新作開発による外注費がYoYで増加しました

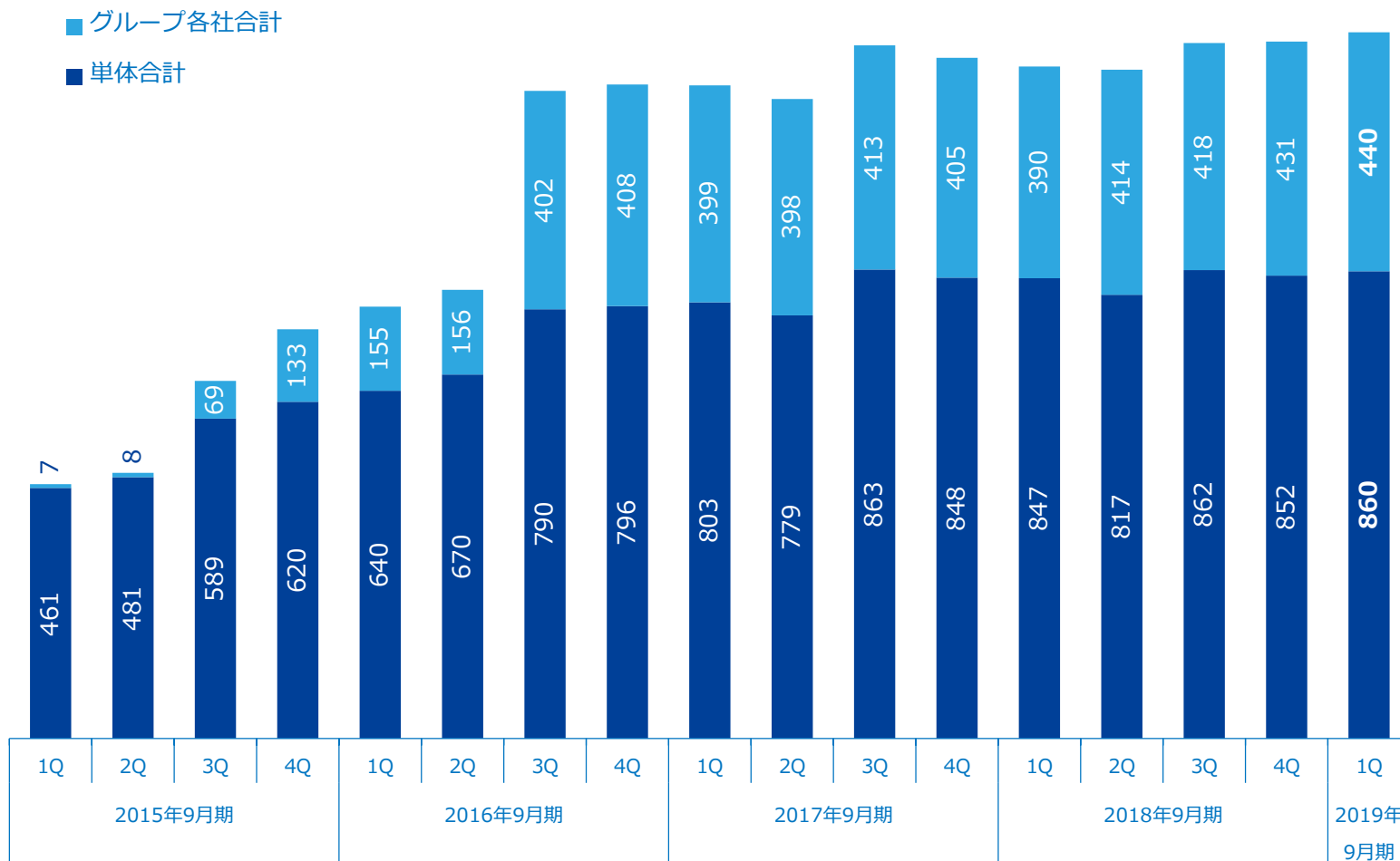
	【連結】 2019年9月期1Q (2018年10-12月)	【連結】 2018年9月期1Q (2017年10-12月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	前四半期比	備考
上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）						
PF&決済手数料	2,725 27.7%	3,465 28.0%	-21.4% -0.3pt	3,470 27.3%	-21.5% +0.4pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率は28%前後で推移しています
ロイヤリティ	309 3.1%	521 4.2%	-40.7% -1.1pt	359 2.8%	-13.9% +0.3pt	関連タイトルの売上運動による変化です
人件費・賞与	2,200 22.3%	2,010 16.2%	+9.5% +6.1pt	2,273 17.9%	-3.2% +4.5pt	QoQでほぼ横ばいです
オフィス費用	410 4.2%	408 3.3%	+0.5% +0.9pt	409 3.2%	+0.2% +0.9pt	フロアの変動もなく、費用もQoQで大きな変化はありません
iDC関連費用	388 3.9%	622 5.0%	-37.6% -1.1pt	406 3.2%	-4.4% +0.7pt	引き続きサーバー構成の見直し（AWS → GCP）が効いています
広告宣伝費	1,670 17.0%	1,402 11.3%	+19.1% +5.6pt	1,671 13.1%	-0.1% +3.8pt	既存タイトルのCM出稿はQoQ減少も、フェスの費用により売上比率が高まりました
外注費	1,002 10.2%	554 4.5%	+80.9% +5.7pt	802 6.3%	+24.9% +3.9pt	開発タイトル数増に比例し、YoYで大きく増加しました
採用費	82 0.8%	70 0.6%	+17.1% +0.3pt	95 0.7%	-13.7% +0.1pt	実額、売上比率とも大きな変動はありません
その他	1,262 12.8%	1,121 9.1%	+12.6% +3.8pt	1,346 10.6%	-6.2% +2.2pt	グループ会社による外部受託案件の期末仕掛増により、棚卸調整等がQoQで減少しました



従業員数推移

従業員数に大きな変動はありません。4月（3Q）に61名の新卒社員が入社する予定です

単体/グループ各社別期末人員（人）



※役員および臨時従業員（アルバイトなど）は含めておりません
 ※グループ会社とは、弊社が発行済株式数の50%超を保有する会社となります





貸借対照表

引き続き盤石です。のれんの償却は、FY19の2Qで終了予定です

単位：百万円	【連結】 2018年12月	【連結】 2017年12月	前年同期比	【連結】 2018年9月	前四半期比
流動資産	65,418	63,026	+3.8%	67,792	-3.5%
うち現金及び預金	59,984	52,514	+14.2%	60,400	-0.7%
固定資産	8,820	13,432	-34.3%	9,451	-6.7%
うちのれん	148	742	-80.1%	296	-50.0%
総資産	74,239	76,459	-2.9%	77,244	-3.9%
流動負債	5,686	7,678	-25.9%	6,096	-6.7%
固定負債	523	515	+1.6%	522	+0.2%
純資産	68,029	68,266	-0.3%	70,625	-3.7%
うち資本金	6,492	6,460	+0.5%	6,491	+0.0%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

※会計基準の変更により、2018年9月期以前の流動資産および固定資産を遡及修正しております



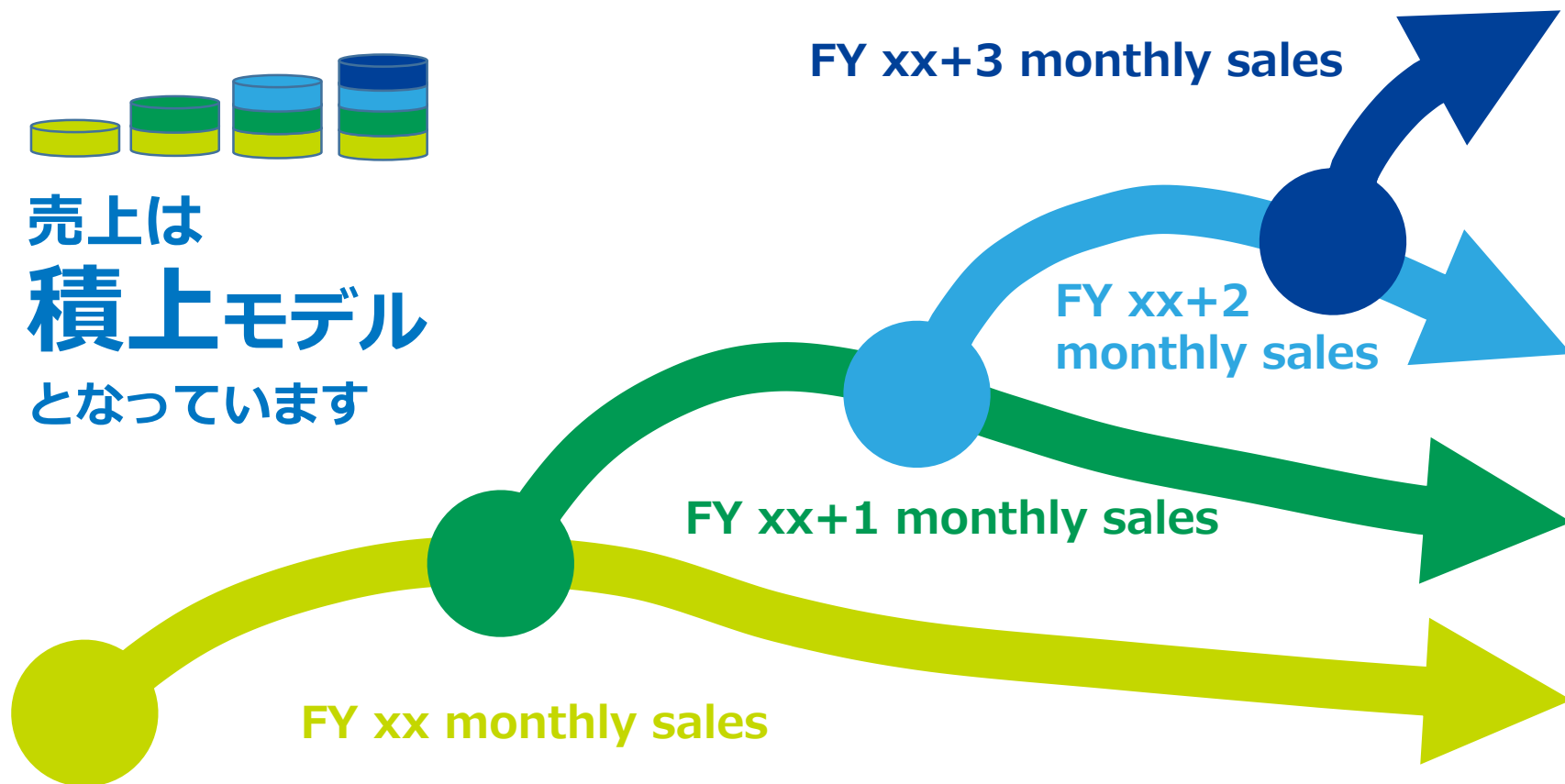
サービス状況



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

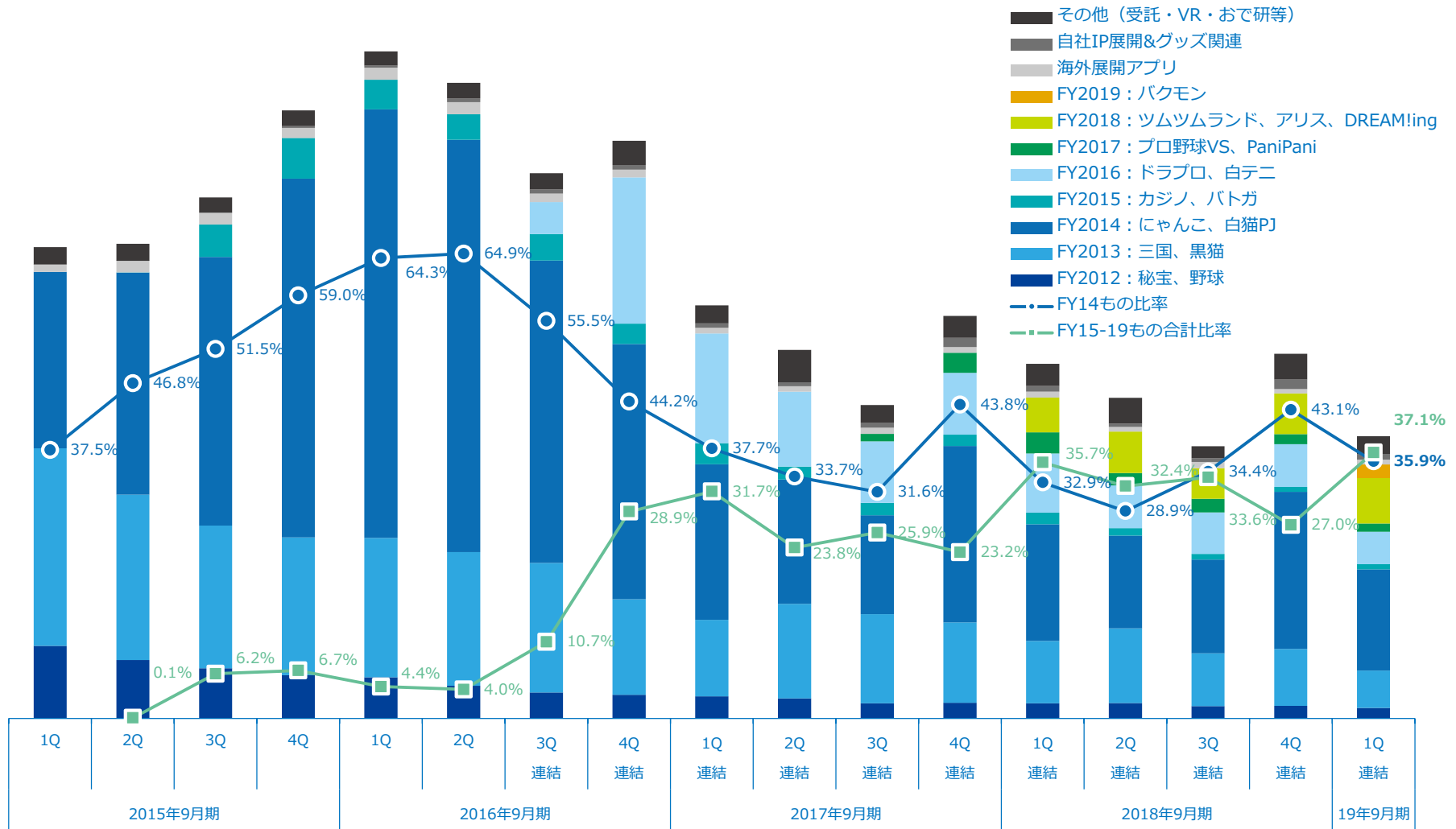


売上は
積上モデル
となっています





「白猫PJ」は周年を終え、「白猫“後”アプリ群」の売上比率と均衡した状態に戻りました



※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



リリース時期別売上推移（連結）

「アリス」を含むFY18ものがじわじわと売上を伸ばしました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2018年9月期				2019年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始アプリ	530	534	429	436	365
FY2013開始アプリ	2,170	2,605	1,844	1,987	1,301
FY2014開始アプリ	4,072	3,237	3,267	5,481	3,533
FY2015開始アプリ	400	262	196	167	184
FY2016開始アプリ	2,070	1,491	1,446	1,492	1,123
FY2017開始アプリ	733	428	477	357	291
FY2018開始アプリ	1,215	1,445	1,071	1,419	1,589
FY2019開始アプリ	-	-	-	-	465
海外展開アプリ	207	165	214	152	176
自社IP展開&グッズ関連	193	119	138	327	196
その他（受託・VR・おで研等）	775	898	404	903	619
合計（連結）	12,370	11,187	9,491	12,726	9,848

- 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、DREAMling
- FY2019：パクモン

※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



周年イベントの過熱感は落ち着くも、QAU・ARPQUともに前期3Q並に

ARPQU (Yen)

■ QAU

○ ARPQU

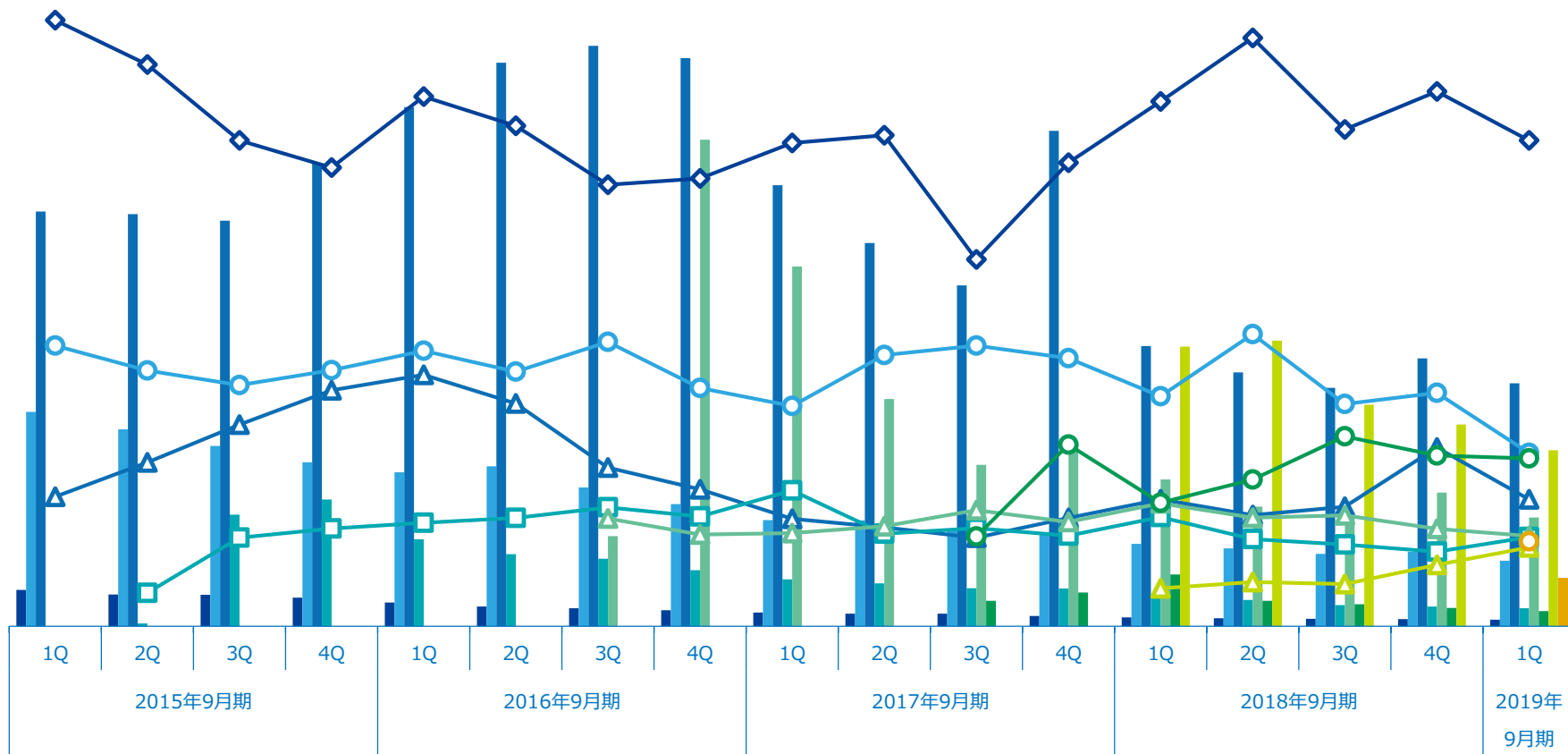
QAU
(,000)



※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもアプリを立ち上げたユーザの数。各アプリの単純合算値
 ※ARPQU：各アプリ売上総額をQAUで単純に割った値。売上は四半期売上であり月次売上でない点に注意



FY14ものは周年前の前期3Qを超える水準を維持、FY18ものはARPQUが上昇

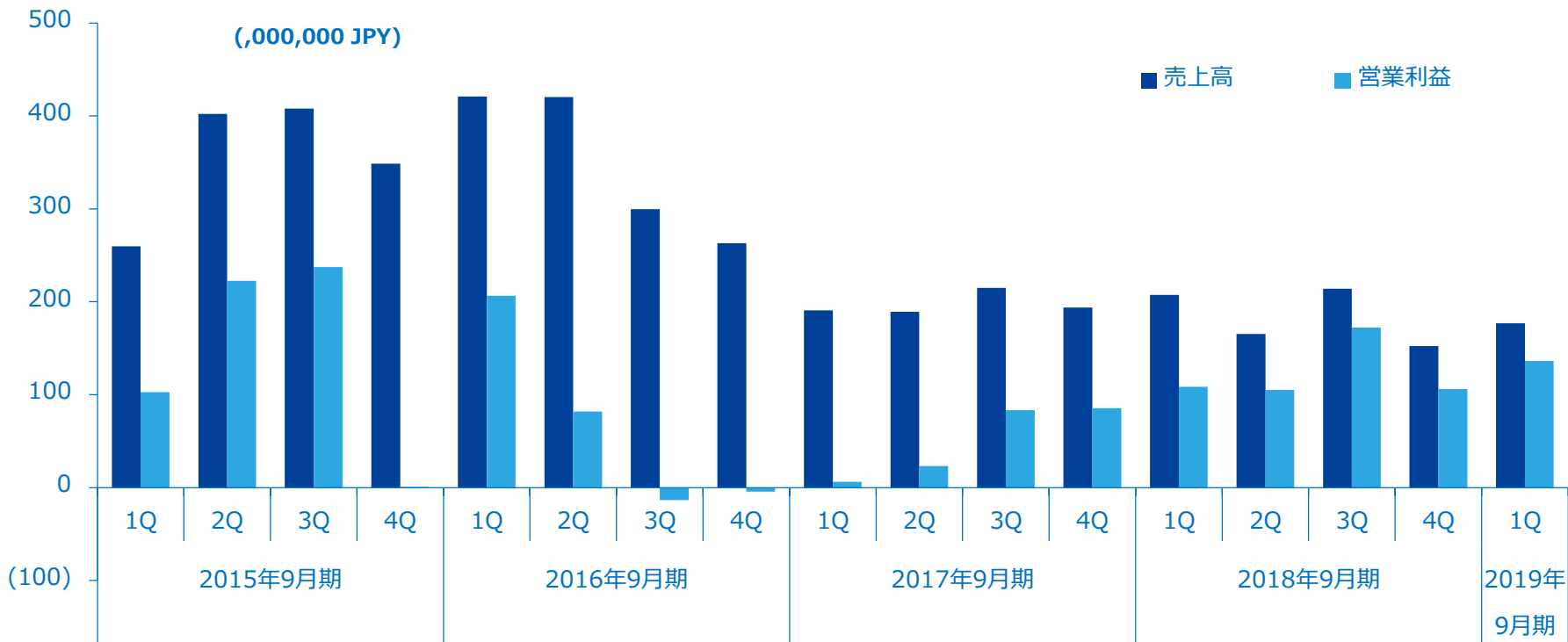




コストを伴わない一時売上増により、営業利益が増加しました



1月に台湾版アリスを配信開始



※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





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

アニメ

- 「白猫PJ」のTVアニメ化が決定。Nintendo switch™版白猫PJの発売予定と同じ2020年の放映開始予定です。「バトガ」、「にゃんこ」に続くTVアニメプロジェクト第三弾目の作品となります



創立10周年記念

- 12月に東京ビッグサイトにて「コロプラフェス 2018」を2日間に渡って入場無料にて開催しました
- コロプラIPを大集合させた企業TVCMを放映しました

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



10周年の感謝の気持ちを全てのユーザーさまへ

コロニーな生活からのユーザーなので、めっちゃ楽しかったです！



これからも全身全霊で応援します



白猫アニメ化おめでとうございます！楽しみ♪



大盛況で並ぶのは大変でしたがとても楽しめました！



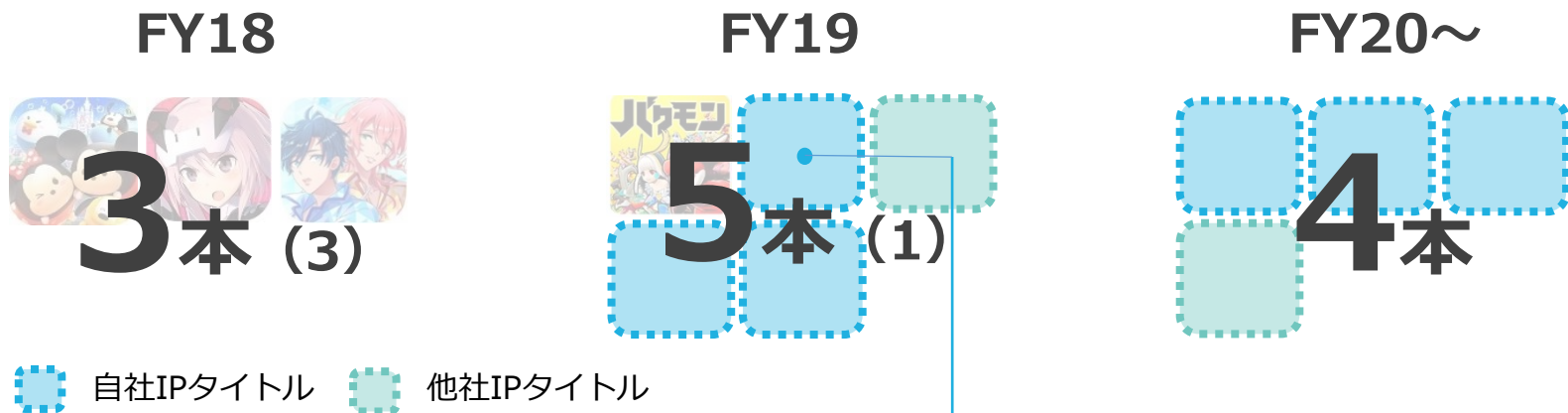
ステキな出会いがいっぱいあったし、盛り沢山の2日間でした！

神イベでした。いろんな情報、グッズをありがとうございました！



メアレス生アフレコ最高でした ("ω")

豪華クリエイターを起用した本格RPG「Project Babel」を発表
開発リソースと収益性の観点から、FY19・FY20以降ともにリリース本数を厳選しました



シナリオはファイナルファンタジーVIIなどを手がけた野島 一成氏、
サウンドはファイナルファンタジーXIIなどを手がけた崎元 仁氏が担当



【1Q振り返り】

- 既存タイトルは安定した推移となりました
- 「バクモン」をはじめとする新作は厳しい状況です
- 「アリス」はグループ会社の地道な運営が功を奏し、売上を着実に伸ばしました
- 10周年費用が一時的に加算。新作開発により外注費は増加しました

【2Qについて】

- 「黒猫」が6周年を迎えます
- 新作リリース前、既存周年プロモに向けて広宣費は約8億円を想定しています
- 開発リソースの配分と外注費のバランスを勘案し、開発する新作を厳選しました。
引き続き、「新しい遊び方の提案」と自社IP派生もの、他社IPものの開発に注力します



Thank you!

