



2016年9月期 1Q

決算説明会 2016年1月27日

代表取締役社長：馬場 功淳
取締役コーポレート統括本部長：長谷部 潤

FY2016 1Q

Oct2015-Dec2015

1. 決算概要
2. サービス状況
3. トピックス



本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。

様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

また2012年9月期2Q以前のデータは、弊社内部管理数字となります。

決算概要



1 決算概要



第1四半期 (2015年10月~2015年12月) ハイライト

安心してください、伸びてますよ

総括

- Q売上高230億円台、**Q営業利益100億円突破へ!!**
白猫に加え**なんと黒猫も増収**。結果、QoQ9.7%増収、12.0%増益

費用

- 年末年始を意識し広告宣伝強化!!
1Q売上高広宣比率は11% (久々の黒猫CMが効きました)

KPI

- **過去最高QAU**をわずかに更新、839万件へ!!
ARPQUは大きく伸び、2,656円 (QoQ+237円) !!

TOPIC

- **VR強化**。(株)360Channel、VRファンド設立!!
プニコンサッカー新作発表会実施!!



1 決算概要



四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

232億円

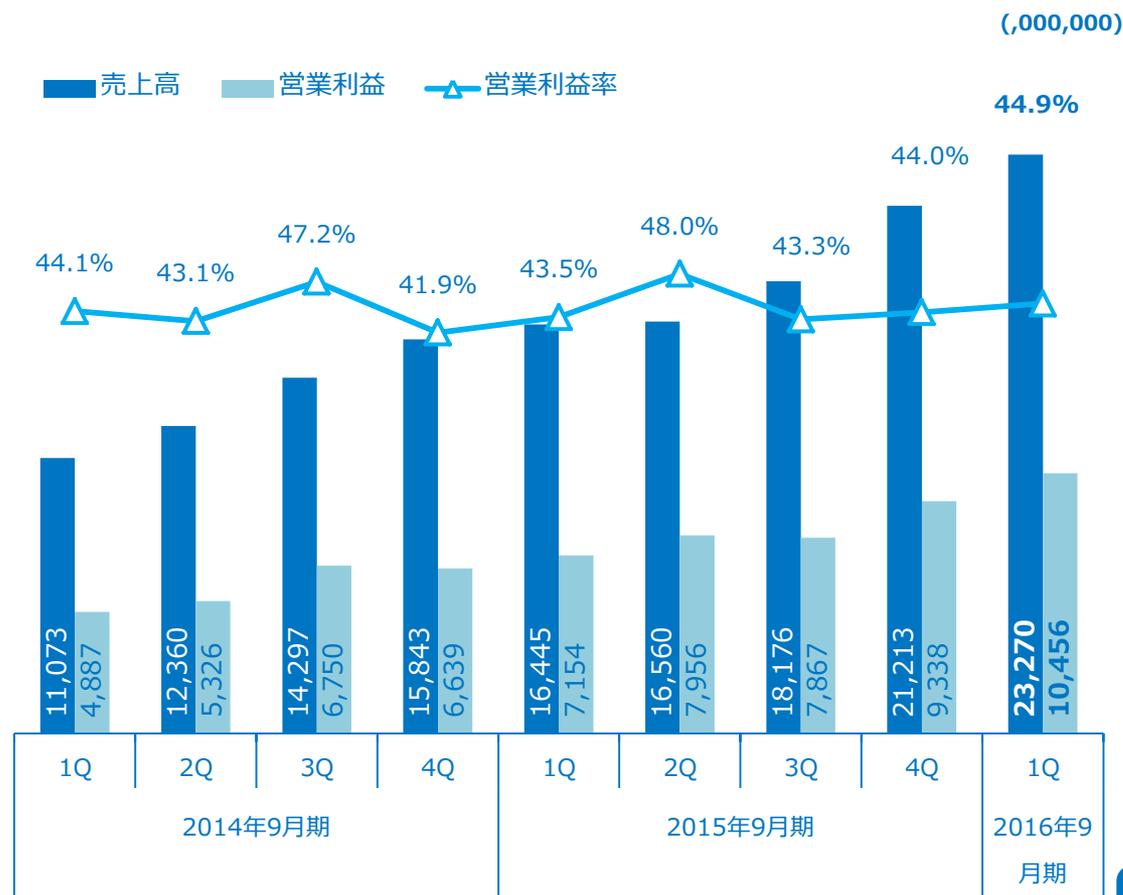
YoY +41.5%

Q営業利益 (OP)

104億円

YoY +46.1%

①前期4Qに急伸した「白猫」がそのままの勢いで伸びていること、②1年半ぶりに「黒猫」がQoQで増収となったこと、から全社売上高は230億円台に突入。OPは初の100億円台へ



1 決算概要



損益計算書 (四半期)

いよいよ四半期営業利益が100億円台に乗ってきました。コスト構造面で大きな変化はなく、売上高を伸ばしつつ、営業利益率もQoQで0.9ptの改善となりました

単位：百万円	2016年9月期1Q (2015年10-12月)	2015年9月期1Q (2014年10-12月)	前年同期比	2015年9月期4Q (2015年7-9月)	前四半期比
売上高	23,270	16,445	+41.5%	21,213	+9.7%
売上総利益	13,887	9,636	+44.1%	12,532	+10.8%
売上総利益率	59.7%	58.6%	+1.1pt	59.1%	+0.6pt
販売管理費	3,431	2,481	+38.3%	3,194	+7.4%
営業利益	10,456	7,154	+46.2%	9,338	+12.0%
営業利益率	44.9%	43.5%	+1.4pt	44.0%	+0.9pt
経常利益	10,513	7,237	+45.3%	9,211	+14.1%
税前利益	10,513	7,237	+45.3%	9,211	+14.1%
当期純利益	6,450	4,295	+50.2%	5,738	+12.4%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

1 決算概要



費用の推移 (四半期)

広告宣伝費

25.6億円

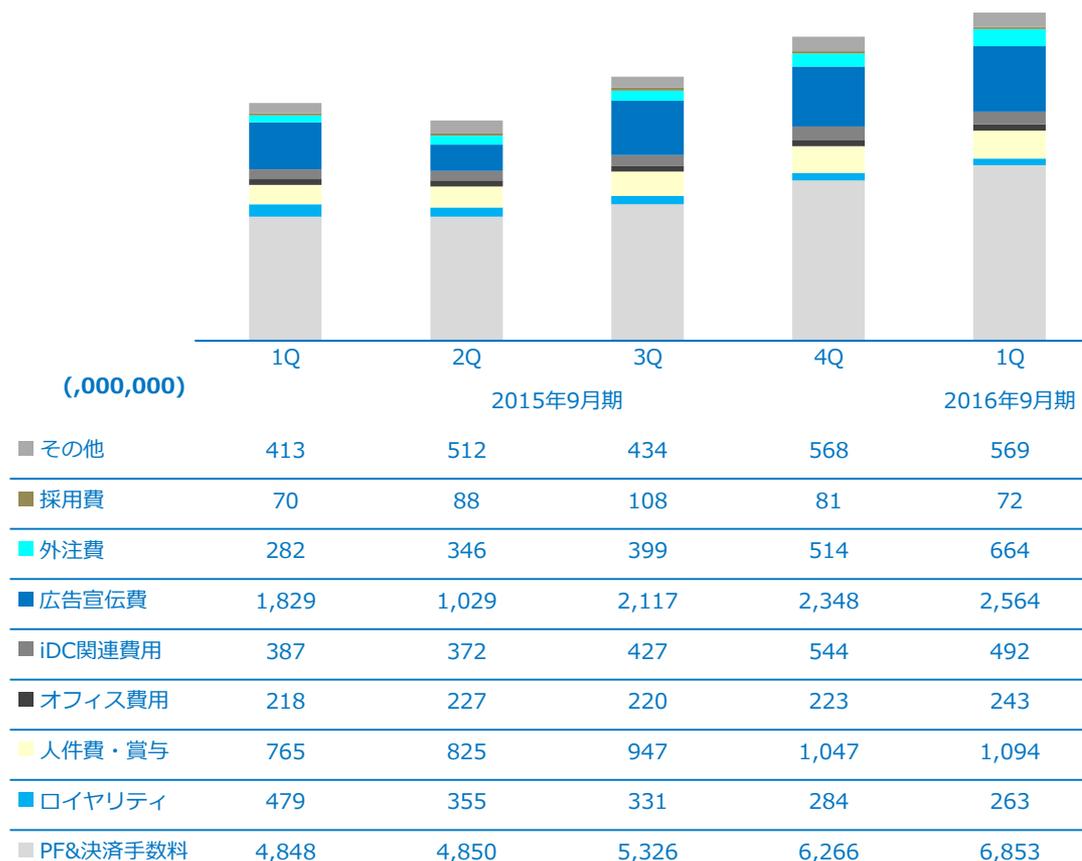
QoQ +2.1億円

広告宣伝費率

11.0%

QoQ ▲0.1pt

広告宣伝費はQoQで実額が増えるも、売上比では低下



※iDC：インターネットデータセンタ。いわゆるサーバ関連費用
※四捨五入による若干の計算の差異がございます

1 決算概要



費用解説 (四半期)

外注費増の多くは「非連結子会社」向け発注。「買収戦略の成果」が出始めています

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	2016年9月期1Q (2015年10-12月)	2015年9月期1Q (2014年10-12月)	前年同期比	2015年9月期4Q (2015年7-9月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	6,853 29.4%	4,848 29.5%	+41.4% -0.0pt	6,266 29.5%	+9.4% -0.1pt	プラットフォーム事業者や決済代行事業者への使用料・手数料です。29%台半ばで安定しています
ロイヤリティ	263 1.1%	479 2.9%	-45.1% -1.8pt	284 1.3%	-7.4% -0.2pt	権利使用料です。「プロ野球PRIDE」の減収により、当該費用も減となっています
人件費・賞与	1,094 4.7%	765 4.7%	+43.0% +0.0pt	1,047 4.9%	+4.5% -0.2pt	人員計画に沿った拡大続くも、売上比でグリップされています
オフィス費用	243 1.0%	218 1.3%	+11.5% -0.3pt	223 1.1%	+9.0% -0.0pt	16年9月期は増床により概ね250百万円/Q程度を想定
iDC関連費用	492 2.1%	387 2.4%	+27.1% -0.2pt	544 2.6%	-9.6% -0.5pt	価格交渉・割引活用や細やかなiDCラック数調整によりQoQで減額を実現できました
広告宣伝費	2,564 11.0%	1,829 11.1%	+40.2% -0.1pt	2,348 11.1%	+9.2% -0.1pt	年末需要を意識し、白猫に加え黒猫もプロモーションを強化。TVCMを久しぶりに流しました
外注費	664 2.9%	282 1.7%	+135.5% +1.1pt	514 2.4%	+29.2% +0.4pt	開発アプリ数の増加により、非連結子会社への発注が増加。売上比で3%近くにまで達しました
採用費	72 0.3%	70 0.4%	+2.9% -0.1pt	81 0.4%	-11.1% -0.1pt	順調に採用が進んでおり、（順調なるがゆえ）それにかかる費用も安定しています
その他	569 2.4%	413 2.5%	+37.8% -0.1pt	568 2.7%	+0.2% -0.2pt	株主総会関連費用など季節性のある費用が発生するもQoQでは横ばいでした

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

1 決算概要



従業員数推移

本体期末

640名

QoQ +20名

グループ全体期末

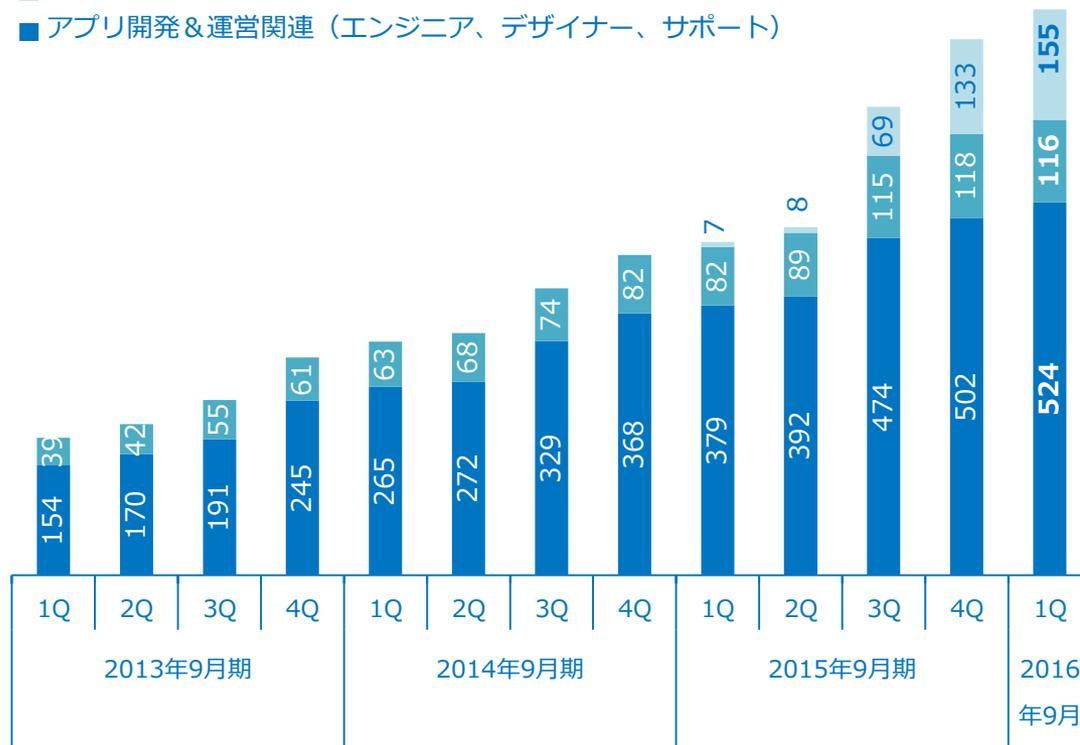
795名

QoQ +42名

コロプラ本体、グループ各社、ともに順調かつ適切な従業員数の拡大が続いています。本年4月には、ちょうど100名の新卒が入社予定となっています

期末人員（人）

- グループ各社合計
- コーポレート&ビジネス関連（管理、人事、経企、リアル連携）
- アプリ開発&運営関連（エンジニア、デザイナー、サポート）



※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
※コーポレート統括本部所属の「データサイエンスチーム」「新規事業エンジニアチーム」は、アプリ開発関連にて表記しております
※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（重要性の観点から連結にはしていません）

1 決算概要



貸借対照表

固定資産の増加は、子会社の設立や、関係会社への出資・貸出によるものです

単位：百万円	2015年12月	2014年12月	前年同期比	2015年9月	前四半期比
流動資産	54,762	40,729	+34.5%	53,937	+1.5%
うち現金及び預金	37,848	30,250	+25.1%	42,638	-11.2%
固定資産	7,127	2,995	+138.0%	5,322	+33.9%
総資産	61,889	43,725	+41.5%	59,260	+4.4%
流動負債	13,403	9,998	+34.1%	15,298	-12.4%
固定負債	368	347	+6.1%	367	+0.3%
純資産	48,116	33,379	+44.2%	43,594	+10.4%
うち資本金	6,348	6,291	+0.9%	6,328	+0.3%

サービス状況



2 サービス状況

売上構造



売上は
積上モデル
となっています

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です

FY xx+3 monthly sales

FY xx+2
monthly sales

FY xx+1 monthly sales

FY xx monthly sales

2 サービス状況

全体
リリース時期別等売上推移

FY14リリースアプリ
全社売上比率

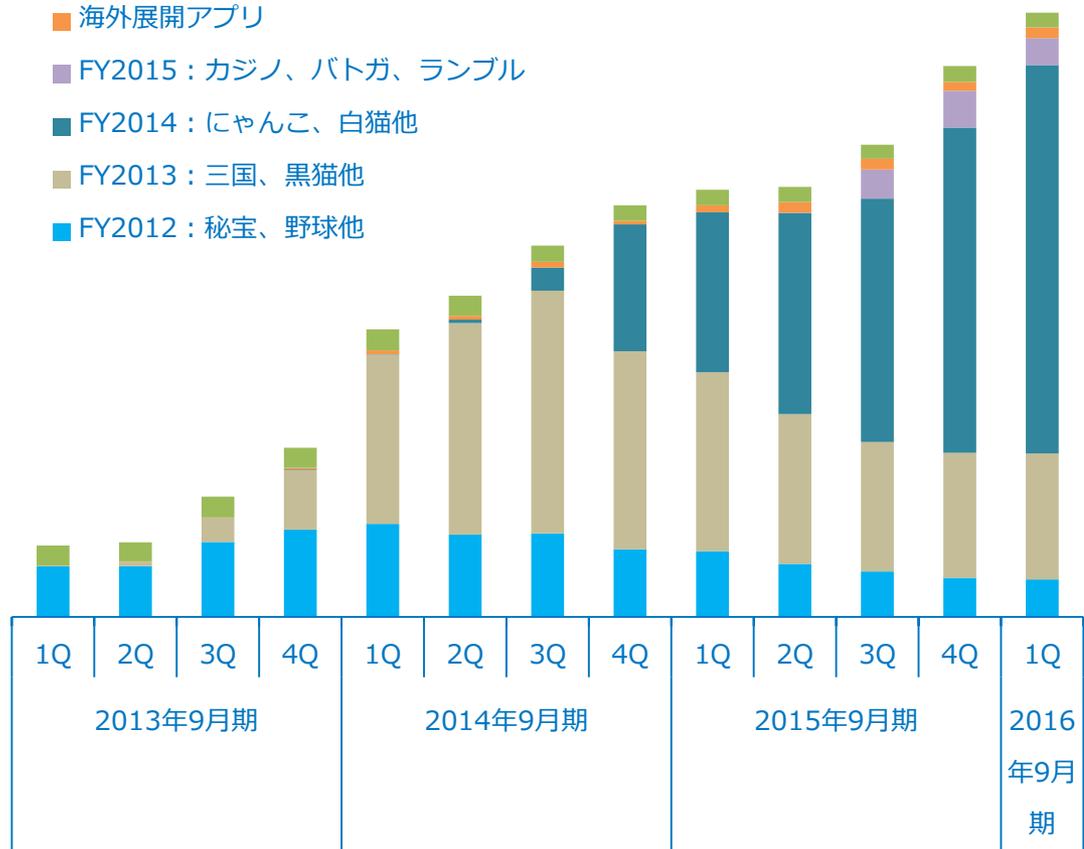
64.2%

1Q弊社内トップ
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)
でした

古いアプリ（FY12もの、FY13もの）がほぼ横ばいとなり、白猫の伸びがそのまま全社の伸びとなりました

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2015：カジノ、バトガ、ランブル
- FY2014：にゃんこ、白猫他
- FY2013：三国、黒猫他
- FY2012：秘宝、野球他



2 サービス状況



全体
リリース時期別等Q売上

「黒猫」のコラボ施策（名探偵コナン）が奏功し、FY13ものは久しぶりの増収。FY15ものはリリース後の伸び一巡で減収。FY14ものは好調持続でした

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2015年9月期				2016年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始アプリ	2,529	2,035	1,745	1,508	1,438
FY2013開始アプリ	6,895	5,774	4,984	4,809	4,859
FY2014開始アプリ	6,159	7,744	9,369	12,519	14,953
FY2015開始アプリ	-	10	1,134	1,419	1,032
海外展開アプリ	259	402	408	348	421
PF&その他事業	603	595	536	610	565
合計	16,445	16,560	18,176	21,213	23,270

- FY2012：秘宝、野球、恐竜
- FY2013：ディズニー、黒猫、三国志（その他終了アプリ2）
- FY2014：スリブレ、にゃんこ、白猫、魔女クレ（その他終了アプリ2）
- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ

※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

2 サービス状況

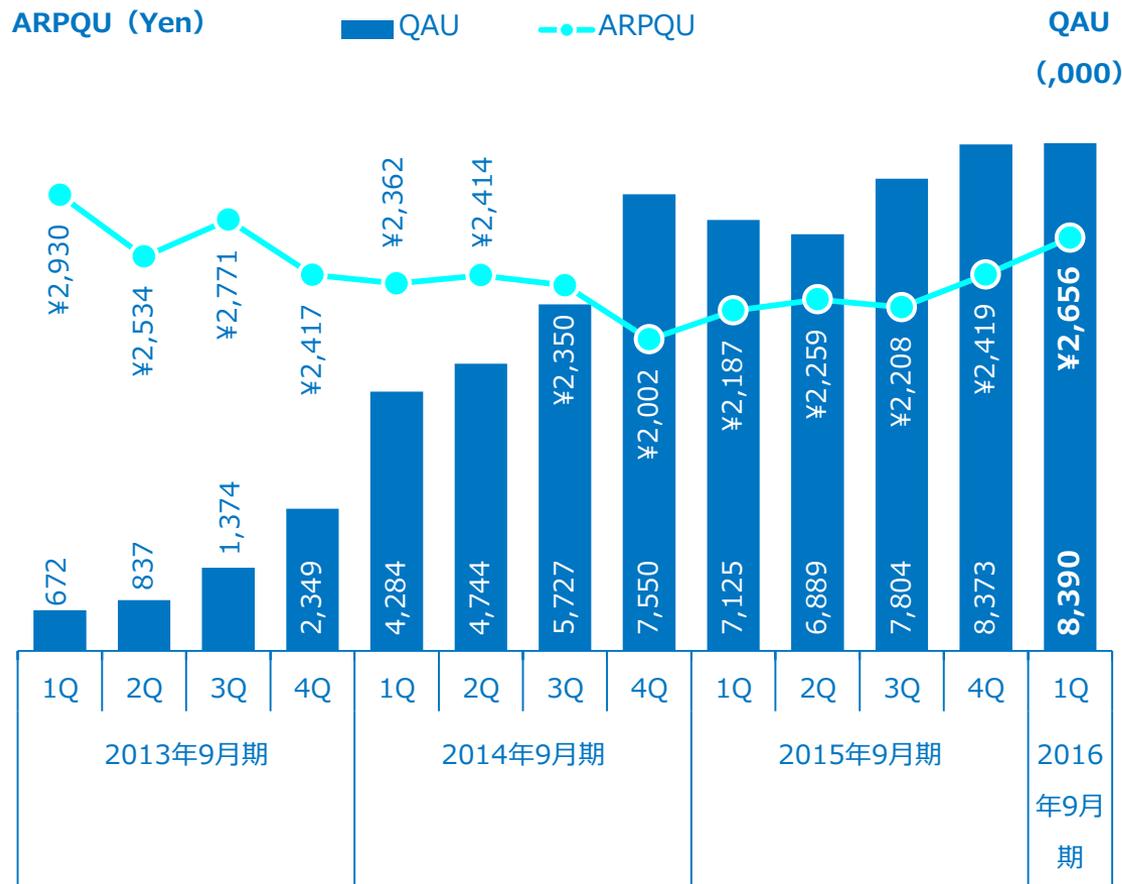


国内アプリ全体KPI
QAU×ARPQU

QAU
839万件
QoQ +1.7万件

ARPQU
2,656円
QoQ +237円

前四半期に続いて、QAU、ARPQU、揃ってプラスとなりました。QAUは前四半期急伸したものの更なる拡大。この四半期は年末ニーズもありARPQUが大きく伸びました



※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ーの数。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

2 サービス状況



リリース時期別 QAU×ARPQU

■ FY12リリース

3本:秘宝、野球他

■ FY13リリース

3(5)本:三国志、黒猫他

■ FY14リリース

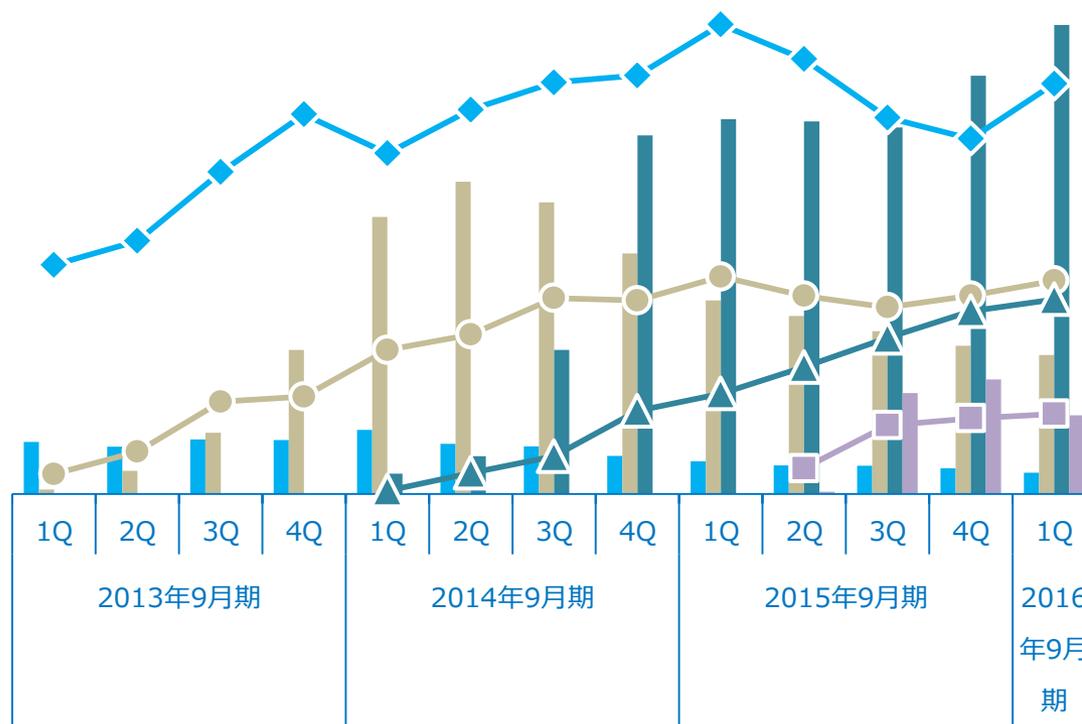
4(6)本:にゃんこ、白猫他

■ FY15リリース

3本:カジノ、ランブル、バトガ

「黒猫」を主体とするFY13もののARPQUは二四半期連続して上昇
「白猫」を主体とするFY14ものはQAUが大きく伸びました

■ QAU_FY12 ■ QAU_FY13 ■ QAU_FY14 ■ QAU_FY15
 ◆ ARPQU_FY12 ● ARPQU_FY13 ▲ ARPQU_FY14 ▨ ARPQU_FY15



※アプリ本数は、現時点においてサービス提供を行っているアプリのリリース時期別合計値
 ※アプリ本数のカッコ内数字は、サービス中止アプリも含めたリリース当時の時期別合計値

2 サービス状況



海外展開
全体（直販&委託）業績

Q売上高 (Sales)

4.2億円

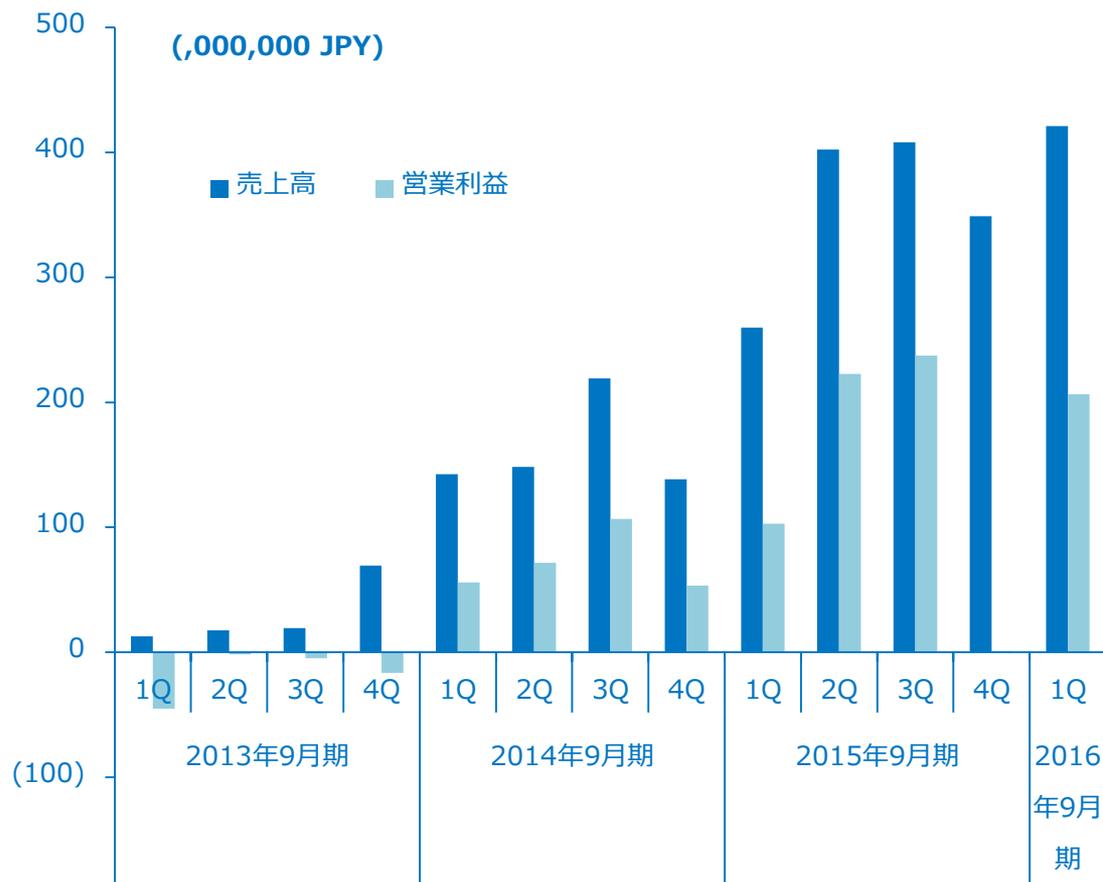
YoY 62%増

Q営業利益 (OP)

2.0億円

YoY 2.0倍増

過去最高売上高を更新。昨年9月に実施した韓国白猫のTVCM効果が四半期フル寄与となりました。台湾バトルガールが好調な滑り出しです



※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

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

2 サービス状況

海外展開状況

韓国向け白猫（韓国白猫）が、昨年9月実施のテレビCM効果が継続し、QoQで40%を超える増収となりました。CM開始前の前期3Q比較では、80%を超える増収となっています。台湾バトガ、ランブル英語が新登場です

直販売上比率@海外

68.9%

直接配信 = グロス計上（決済手数料込み）
委託配信 = ネット計上（R/S）

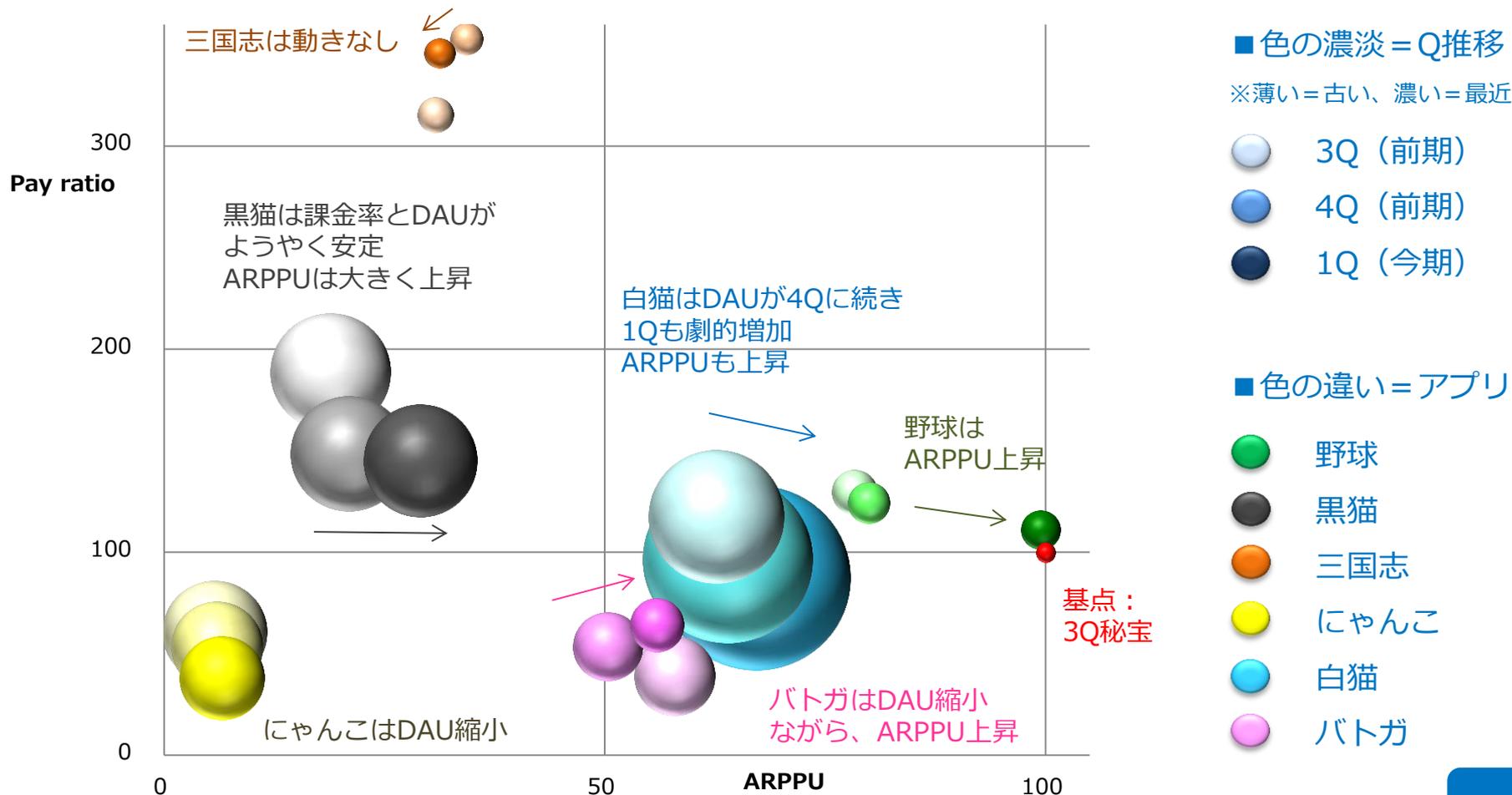


	英語版	韓国	台湾・香港・澳門	中国（大陸）
秘宝探偵	-	-	■ Auer Media	-
黒猫のウィズ	■ 直接配信	■ 直接配信	■ So-net Taiwan	-
蒼の三国志	-	■ Netmarble	■ 北京崑崙	-
スリブレ	■ 直接配信	■ gumi	-	-
ほしの島のにゃんこ	■ 直接配信	-	-	-
白猫プロジェクト	■ Colopl NI	■ 直接配信	■ So-net Taiwan	■ gumi
バトルガール	-	-	■ So-net Taiwan	-
ランブル・シティ	■ Colopl NI	-	-	-

2 サービス状況

アプリポートフォリオ

※円の面積 = DAU、3Qの「秘宝探偵」各KPIを100として指数化



※DAU : 日次アクティブユーザ数
 ※Pay Ratio : 課金率 (DAU当り課金者比率)
 ※ARPPU : 課金ユーザ当り売上高

トピックス



3 トピックス



新作状況

1Qにリリースできたアプリはありませんでしたが、「激突!!Jリーグ プニコンサッカー」の新作発表会を12月に実施。大きな反響を頂きました!!

FY16計画

6本

■アクション&RPG : 2本

■スポーツ : 4本

リリース済み

0本



2014年にグループ入りしたIndigo Game Studios社が開発しています

ぷにコンを使うことでスマホでは珍しく「操作性」を楽しめるスポーツゲームとなっています



3 トピックス

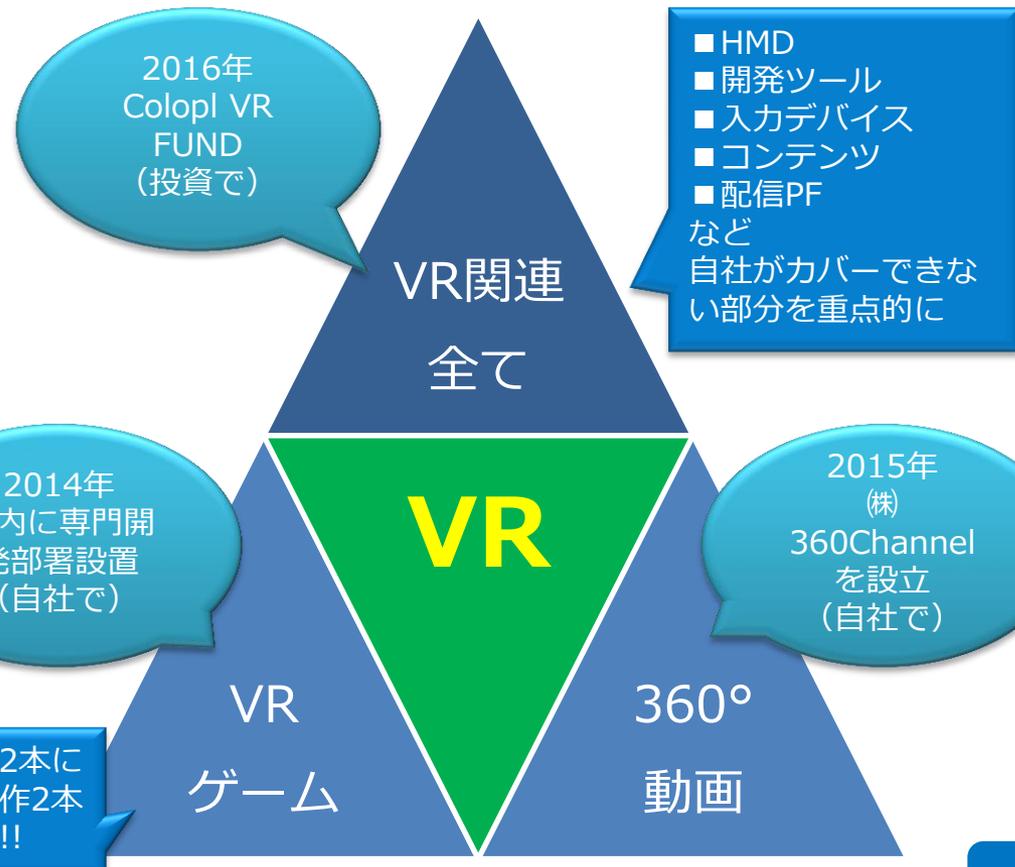
VR分野への施策強化

■ Colopl VR FUND 設立

コロプラ100%子会社の「コロプラネクスト」が運用。学生起業家向け1号ファンドに続き2号ファンドとして稼働します！

出資者はコロプラとコロプラネクスト。最大5,000万USドルを上限とするVR専門ファンドとなります（昨年12月発表、1月設立）。

自社で行える分野以外——例えばハードウェア領域など自社がカバーしきれない部分を投資で網羅する戦略です





ご清聴ありがとう
ございました!!

