



2016年9月期

3Q

決算説明会

2016年7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 3Q

Apr2016-Jun2016

## 0. 連結開始

## 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。

連結開始



# 0 連結開始



## 連結対象子会社

重要性の原則に基づき子会社6社+1ファンドを新たに連結対象に  
(連結開始時期はそれぞれ遡及されています)

連結開始月	グループ会社	Mobile Game	VR	Media	Investment	Overseas	Rights	Facilities	グループ内位置づけ
	ソーシャルゲームインフォ			○					ウェブメディア運用
	オーバークロック							○	施設管理
10月	インディゴゲームスタジオ		○						ゲーム開発大阪拠点
10月※	コロプラネクスト				○	○			投資ファンド運用
	COLOPL NI		○	○				○	モバイル・VR米国拠点
10月	リアルスタイル		○						ゲーム開発・海外向け移植運用
10月	ピラミッド		○	○					モバイル・VR開発
11月	360Channel			○	○				360度動画制作・PF運用
	クマの音楽隊							○	音楽著作権管理
4月	エイティング		○	○					他社受託、弊社モバイル・VR開発

※コロプラネクスト社には、傘下の「コロプラネクスト2号ファンド投資事業組合（VRファンド：1月設立&連結開始）」も含まれます COLOPL, Inc. All Rights Reserved

※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

※3Q末時点での弊社によるエイティング株式保有比率は68.15%となります（2回目TOB受渡は4Qに入ってから）

# 0 連結開始



## 連結数字解説 (P/L)

連単では、売上で約1%、OPで約10%の影響となります

2016年9月期3Q (,000,000)	連結①	単純合算②	連結-単純合算 (①-②)	単体③	連結-単体 (①-③)	連結仕訳 (,000,000) (※単純合算⇒連結への入繰り)
売上高	19,019	19,325	-306	18,850	169	投資と資本の相殺 0
費用 (原価+販管費)	13,269	13,195	74	12,484	785	のれん償却 139
営業利益	5,749	6,130	-381	6,366	-617	債権債務の相殺 -0
						内部取引の相殺 -306
						未実現損益の消却 0
						その他 241
						通算 74

費用細目	連結	単体	差分	差分/単体	解説
PF&決済手数料	5,524	5,520	4	0.1%	子会社直接のストア提供がないため
ロイヤリティ	163	163	0	0.0%	子会社でのIP利用がないため
人件費・賞与	1,868	1,295	573	44.2%	グループ人員数増とほぼ比例しています
オフィス費用	324	248	76	30.6%	恵比寿よりやや家賃が安いようです
iDC関連費用	649	639	10	1.6%	子会社でのゲーム運用がほぼないため
広告宣伝費	2,774	2,768	6	0.2%	子会社での広告出稿はほぼありません
外注費	864	1,012	-148	-14.6%	内部取引と子会社による外注の差分です
採用費	108	95	13	13.7%	採用規模比例です
その他	996	744	252	33.9%	TOB費用、のれん償却等が主な差分です

※費用のうち160百万円は一時的なTOB関連費用です  
 ※今後ののれん償却額はP13 貸借対照表下段をご覧ください

## 決算概要

※決算短信（3Q）の「連結経営成績（累計）」は、期初に溯って算出した連結成績累計値となっています。

※一方当資料は、実績として開示してきました前四半期（2Q）までを「単体数字」として表記し、当四半期（3Q）以降を「連結数字」として表記しております。



# 1 決算概要



第3四半期 (2016年4月~2016年6月) ハイライト

ユーザー様も怒る施策失敗…

総括

- 連結経営開始にあたって多くを再構築した四半期  
(依存度が高まり過ぎた) 白猫PJの5月不振が当四半期不調の全て

費用

- 新作2本向けに大規模TVCMを実施  
連結により人件費が大きく増える

KPI

- QAUは過去最高を更新し957万件 (85万件増)  
ARPQUは白猫課金率低下により22%下落

TOPICS

- 4月の「プニコンサッカー」に続き、  
6月に「ドラゴンプロジェクト」リリース



# 1 決算概要



## 四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

190億円

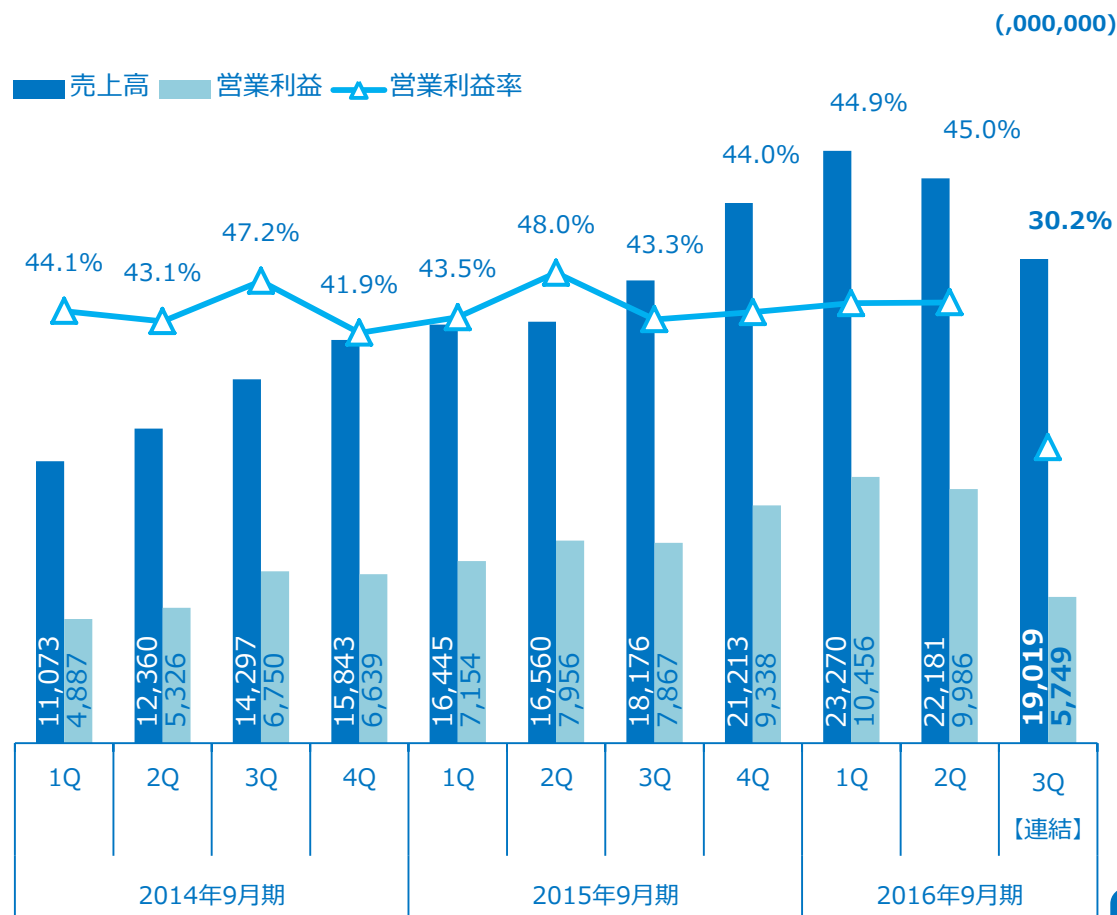
YoY -%

Q営業利益 (OP)

57億円

YoY -%

5月の白猫PJがかつてない程に落ち込みました。これが当四半期決算の全てです。広告宣伝費、連結による人件費増は、想定通りとなります



※当四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示していません



# 1 決算概要



## 損益計算書 (四半期)

この四半期より連結決算としたため単純比較はできませんが、単体比較でもQoQで15%の減収と振るわない四半期となりました

単位：百万円	【連結】	【単体】	前年同期比	【単体】	前四半期比
	2016年9月期3Q (2016年4-6月)	2015年9月期3Q (2015年4-6月)		2016年9月期2Q (2016年1-3月)	
売上高	19,019	18,176	-	22,181	-
売上総利益	10,169	10,875	-	12,877	-
売上総利益率	53.5%	59.8%	-	58.1%	-
販売管理費	4,419	3,007	-	2,890	-
営業利益	5,749	7,867	-	9,986	-
営業利益率	30.2%	43.3%	-	45.0%	-
経常利益	5,395	7,875	-	9,779	-
税前利益	5,395	7,875	-	9,569	-
当期純利益	3,106	4,674	-	5,798	-

※四捨五入による若干の計算の差異がございます  
※当四半期より連結開始であるため、前年同期比・前四半期比は提示していません

# 1 決算概要



## 費用の推移 (四半期)

広告宣伝費

27.7 億円

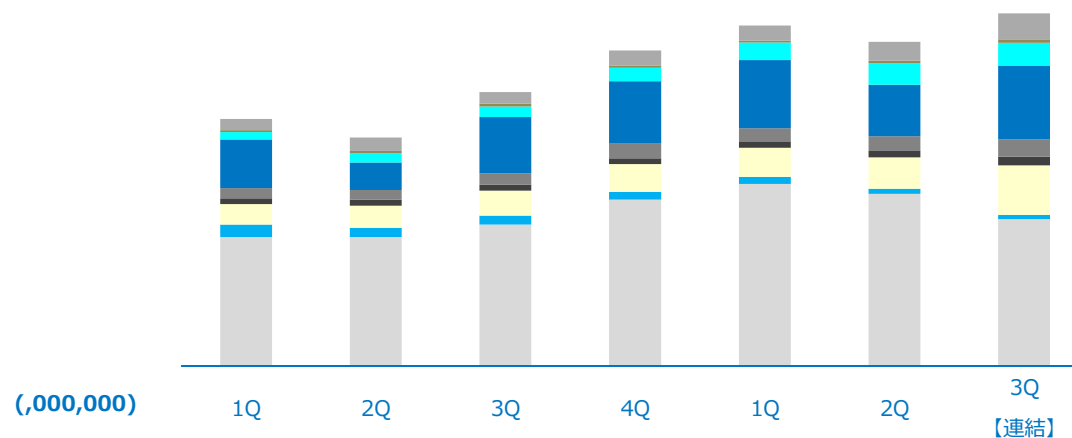
QoQ - 億円

広告宣伝費率

14.6%

QoQ - pt

新作2本投入に関連し、広告宣伝費が大きく伸びました



(,000,000)	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q 【連結】
	2015年9月期				2016年9月期		
■ その他	413	512	434	568	569	701	996
■ 採用費	70	88	108	81	72	107	108
■ 外注費	282	346	399	514	664	807	864
■ 広告宣伝費	1,829	1,029	2,117	2,348	2,564	1,930	2,774
■ iDC関連費用	387	372	427	544	492	556	649
■ オフィス費用	218	227	220	223	243	242	324
■ 人件費・賞与	765	825	947	1,047	1,094	1,178	1,868
■ ロイヤリティ	479	355	331	284	263	193	163
■ PF&決済手数料	4,848	4,850	5,326	6,266	6,853	6,481	5,524

※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  
 ※当四半期より連結開始であるため、前四半期比は提示していません

# 1 決算概要



## 費用解説 (四半期)

連結開始により費用項目として「人件費・賞与」、のれん償却等による「その他」が特に増加しました。換言するとそれ以外の費用に大きな変動はありません

	【連結】	【単体】		【単体】		
上段：費用（百万円）	2016年9月期3Q	2015年9月期3Q	前年同期比	2016年9月期2Q	前四半期比	備考
下段：売上比（%）	(2016年4-6月)	(2015年4-6月)		(2016年1-3月)		
PF&決済手数料	5,524 29.0%	5,326 29.3%	-% -pt	6,481 29.2%	-% -pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。連結により売上比率は低下しました
ロイヤリティ	163 0.9%	331 1.8%	-% -pt	193 0.9%	-% -pt	「プロ野球PRIDE」・「プニコンサッカー」を主とする権利使用料です
人件費・賞与	1,868 9.8%	947 5.2%	-% -pt	1,178 5.3%	-% -pt	連結によってグループ人員数が拡大。一方売上増はそれに比例していないため売上比率は急増しました
オフィス費用	324 1.7%	220 1.2%	-% -pt	242 1.1%	-% -pt	単体オフィス費用は248百万円。子会社のオフィス費用は76百万円でした
iDC関連費用	649 3.4%	427 2.3%	-% -pt	556 2.5%	-% -pt	新作によるトラフィック対策とセキュリティの大幅強化により増加しました
広告宣伝費	2,774 14.6%	2,117 11.6%	-% -pt	1,930 8.7%	-% -pt	2Qに当費用を絞ったこと、加えて新作2本リリースということもあり、大幅に増加しました
外注費	864 4.5%	399 2.2%	-% -pt	807 3.6%	-% -pt	グループ連結により内部取引分を相殺。結果、QoQでは微増にとどまりました
採用費	108 0.6%	108 0.6%	-% -pt	107 0.5%	-% -pt	連結化しましたが、ほぼ前四半期と変わりありませんでした
その他	996 5.2%	434 2.4%	-% -pt	701 3.2%	-% -pt	一時的なものとしてTOB関連費用が160百万円あります。のれん償却は139百万円となります

※四捨五入による若干の計算の差異がございます  
 ※当四半期より連結開始であるため、前年同期比・前四半期比は提示していません

# 1 決算概要



## 従業員数推移

本体期末

**790**名

QoQ +120名

グループ全体期末

**1,191**名

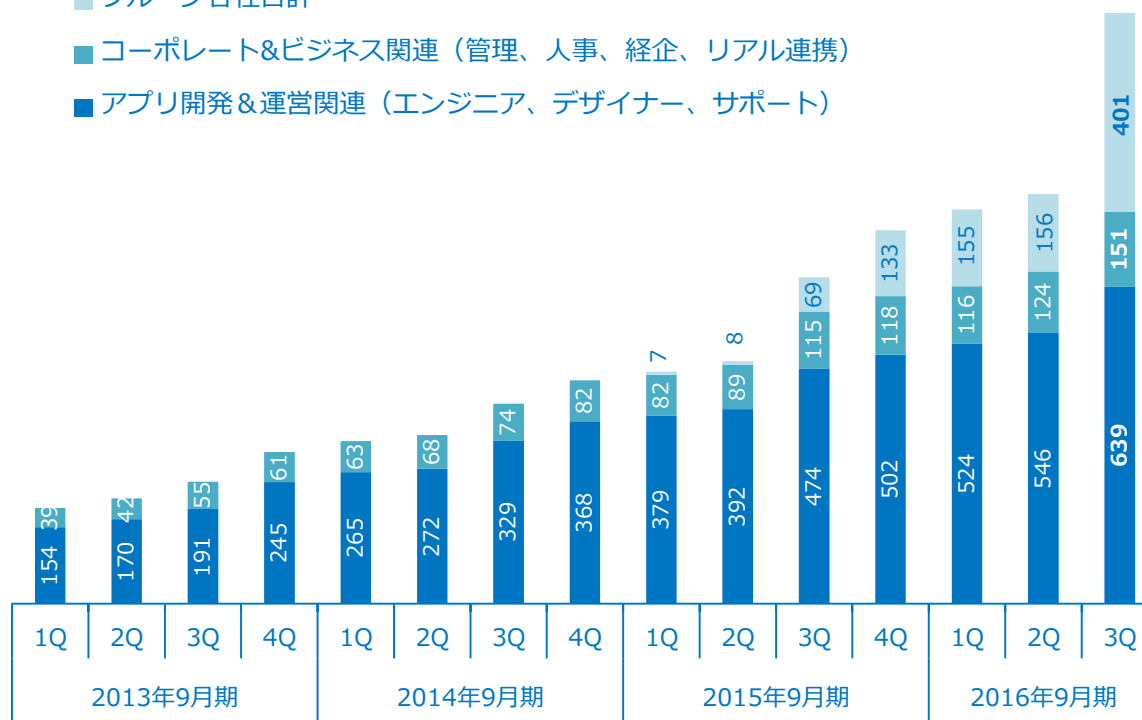
QoQ +365名

※連結期末では  
1,171名 (+357名)

4月には102名の新卒が入社し、エイティングのグループ入り（219名）もあったためグループ人員数は約1,200名へと拡大しました

### 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（P4参照）

# 1 決算概要



## 貸借対照表

比較的小規模のM&Aが多かったため、連結による差異は些少となります

単位：百万円	【連結】 2016年6月	【単体】 2015年6月	前年同期比	【単体】 2016年3月	前四半期比
流動資産	58,472	45,248	-	58,821	-
うち現金及び預金	47,510	33,617	-	47,158	-
固定資産	9,560	4,887	-	10,376	-
うちのれん	1,351	-	-	-	-
総資産	68,032	50,136	-	69,198	-
流動負債	11,259	11,927	-	14,820	-
固定負債	532	356	-	393	-
純資産	56,240	37,851	-	53,984	-
うち資本金	6,384	6,326	-	6,382	-

※のれん残高は、エイティング社2回目のTOB分が乗る関係で今期4Q末で2,169百万円と想定。そこがピークとなる予定です。

※四半期のれん償却額予定／2016年9月期3Q：139百万円（実績）。同4Q：331百万円。2017年9月期1Q～2018年9月期3Q：235百万円。2018年9月期4Q：183百万円。2019年9月期1Q～2Q：168百万円。

※各社のれん償却期間は3年間となります。

# サービス状況

(コロプラ単体)



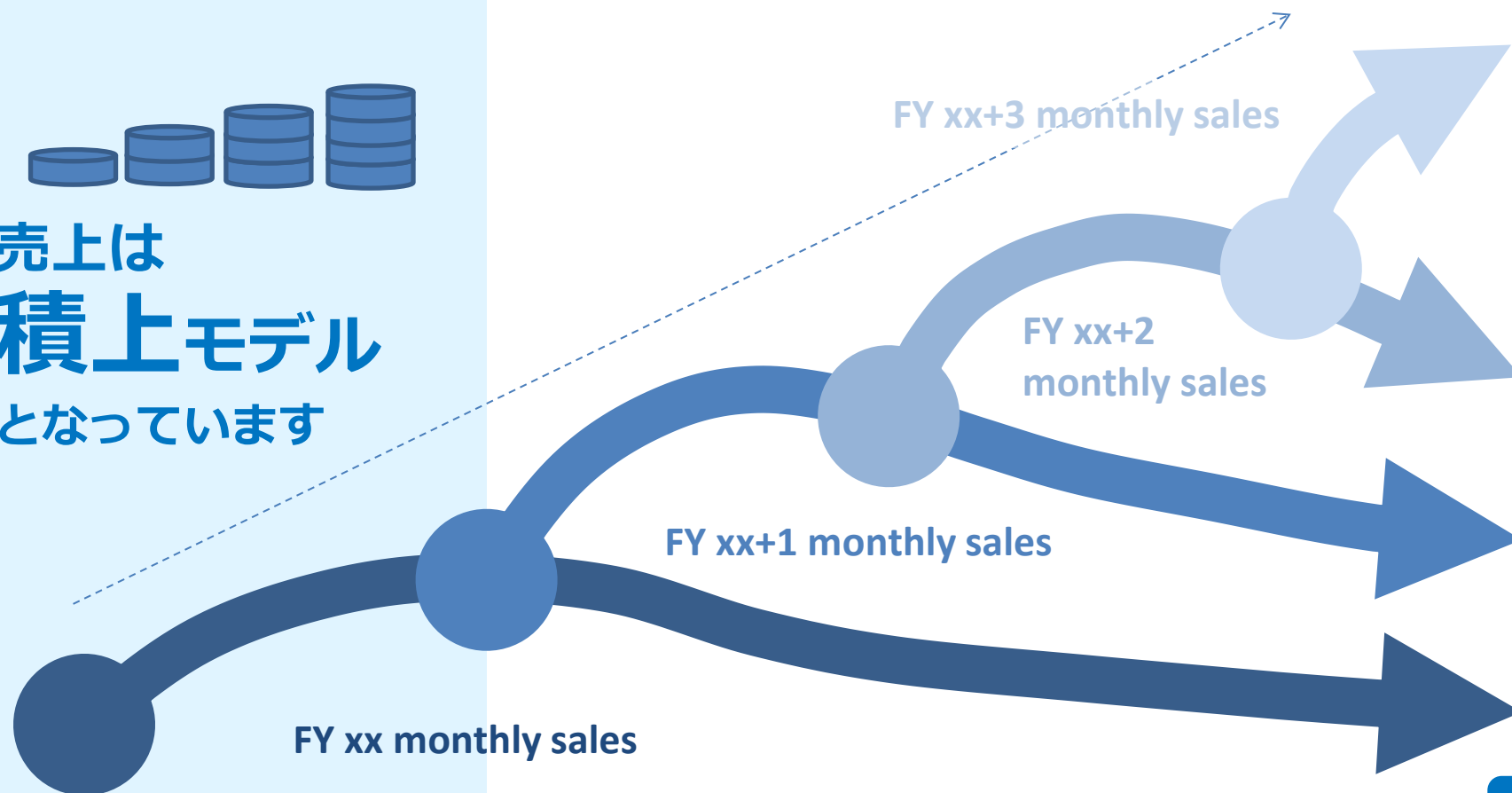
## 2 サービス状況

### 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



## 2 サービス状況

全体（単体）  
リリース時期別等売上推移

FY14リリースアプリ  
単体売上比率

**55.9%**

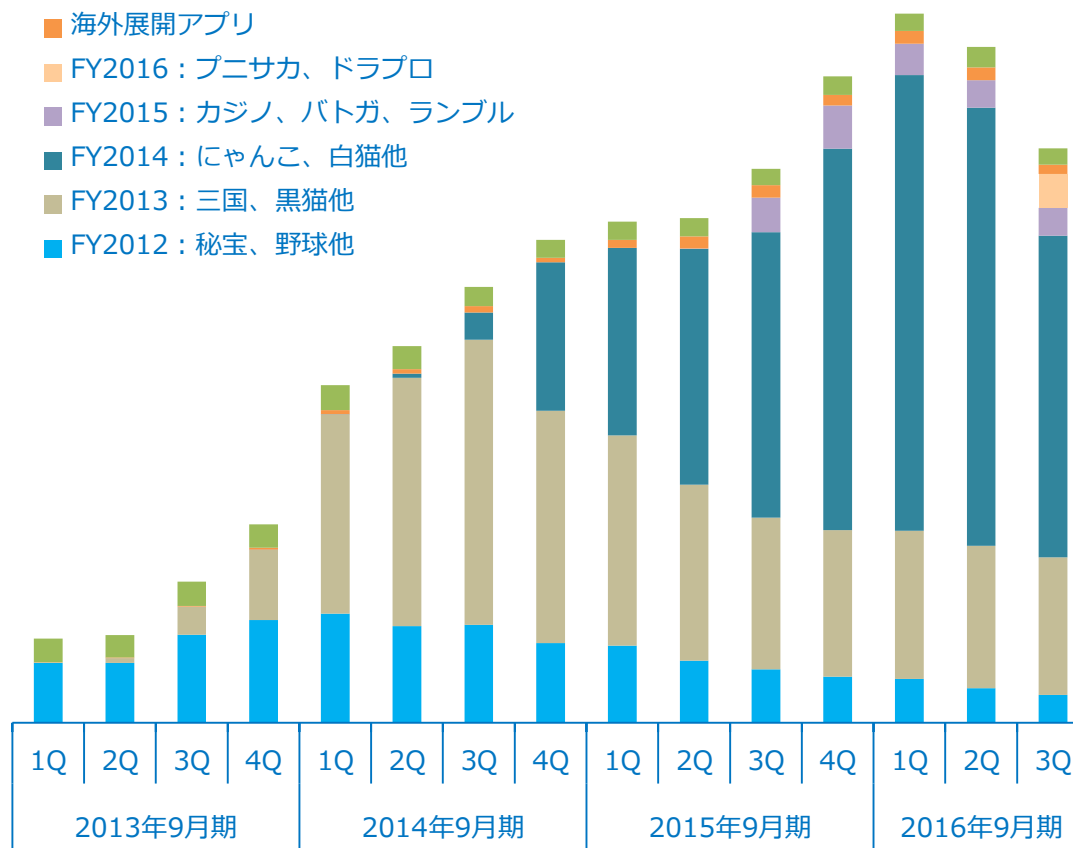
QoQ ▲8.9pt

3Q弊社内トップ  
売上アプリ

**白猫PJ** (FY14もの)  
でした

白猫が5月に大きく落ち込んだことにより、QoQでは減収となりました

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2016：プニサカ、ドラプロ
- 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（単体）  
リリース時期別等Q売上

プニサカは2ヵ月強、ドラプロは1ヵ月弱の寄与ながら、FY16ものはFY15ものを凌駕。左記2タイトルは4Qで四半期フル寄与となります

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		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始アプリ	1,745	1,508	1,438	1,133	908
FY2013開始アプリ	4,984	4,809	4,859	4,666	4,518
FY2014開始アプリ	9,369	12,519	14,953	14,387	10,552
FY2015開始アプリ	1,134	1,419	1,032	896	919
FY2016開始アプリ	-	-	-	-	1,114
海外展開アプリ	408	348	421	420	299
PF&その他事業	536	610	565	677	538
<b>合計</b>	<b>18,176</b>	<b>21,213</b>	<b>23,270</b>	<b>22,181</b>	<b>18,850</b>

- FY2012：秘宝、野球、恐竜
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了アプリ3）
- FY2014：スリブレ、にゃんこ、白猫（その他終了アプリ3）

- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ
- FY2016：プニコンサッカー、ドラゴンプロジェクト

※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

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

## 2 サービス状況

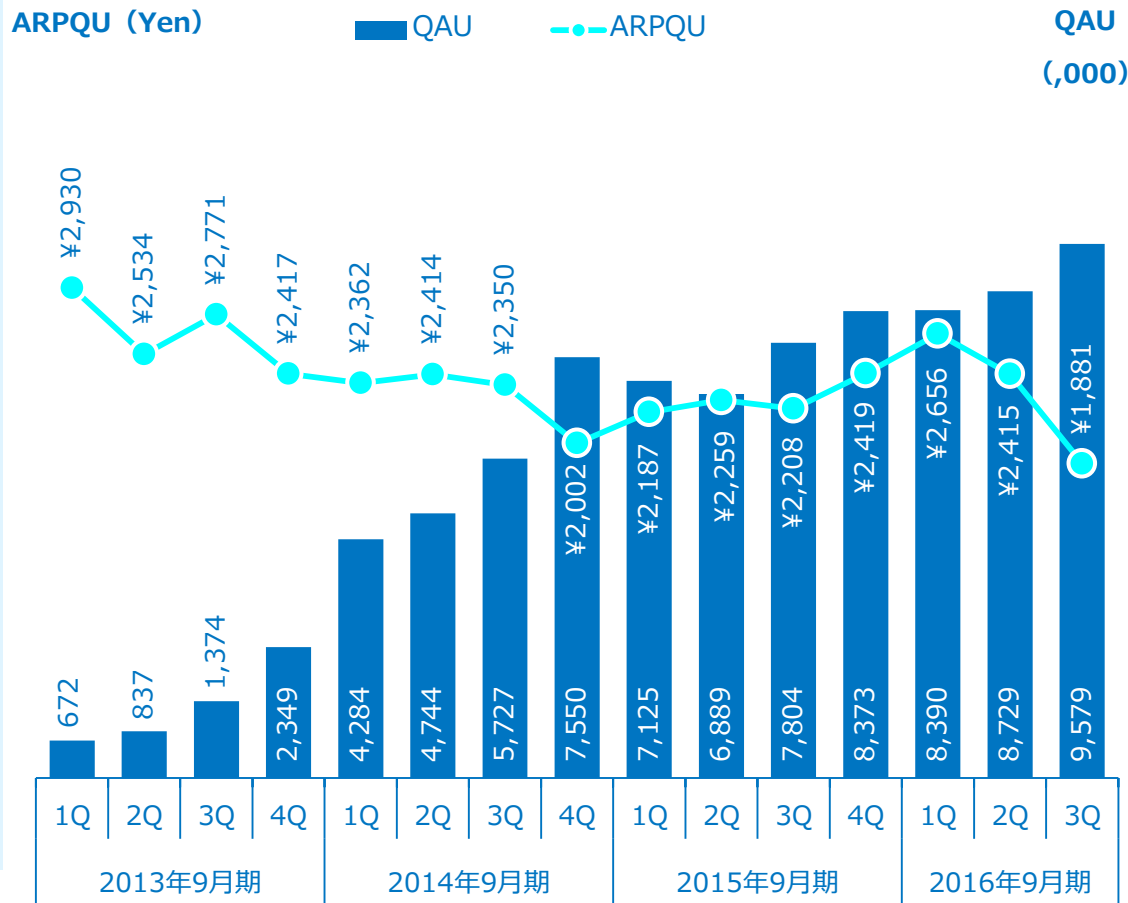


国内アプリ全体KPI  
QAU×ARPQU

**QAU**  
**957** 万件  
QoQ +85.0万件

**ARPQU**  
**1,881** 円  
QoQ ▲534円

継続したFY14もののQAU拡大と新規タイトル（=FY16もの）の貢献によってトータルのQAUは1,000万を伺う位置まで来ました。一方、QAU拡大と白猫の課金率低下によりARPQUが低下しました



※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

2(5)本: 三国志、黒猫

#### ■ FY14リリース

3(6)本: にゃんこ、白猫他

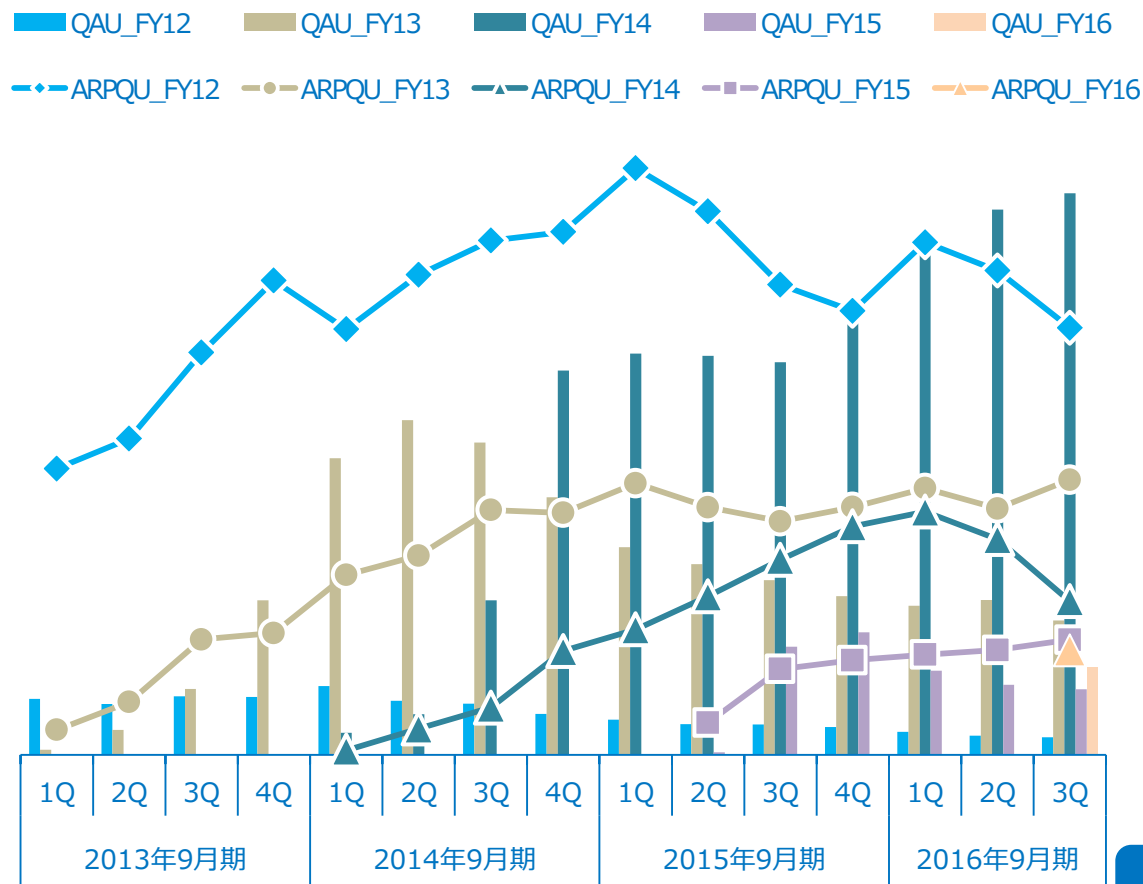
#### ■ FY15リリース

3本: カジノ、ランブル、バトガ

#### ■ FY16リリース

2本: プニサカ、ドラプロ

「黒猫」を主体とするFY13ものは安定期入り。「白猫」主体のFY14ものはQAUは伸びるも課金率低下によりARPQUが大きく下落



※アプリ本数は、当期末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)

2.9億円

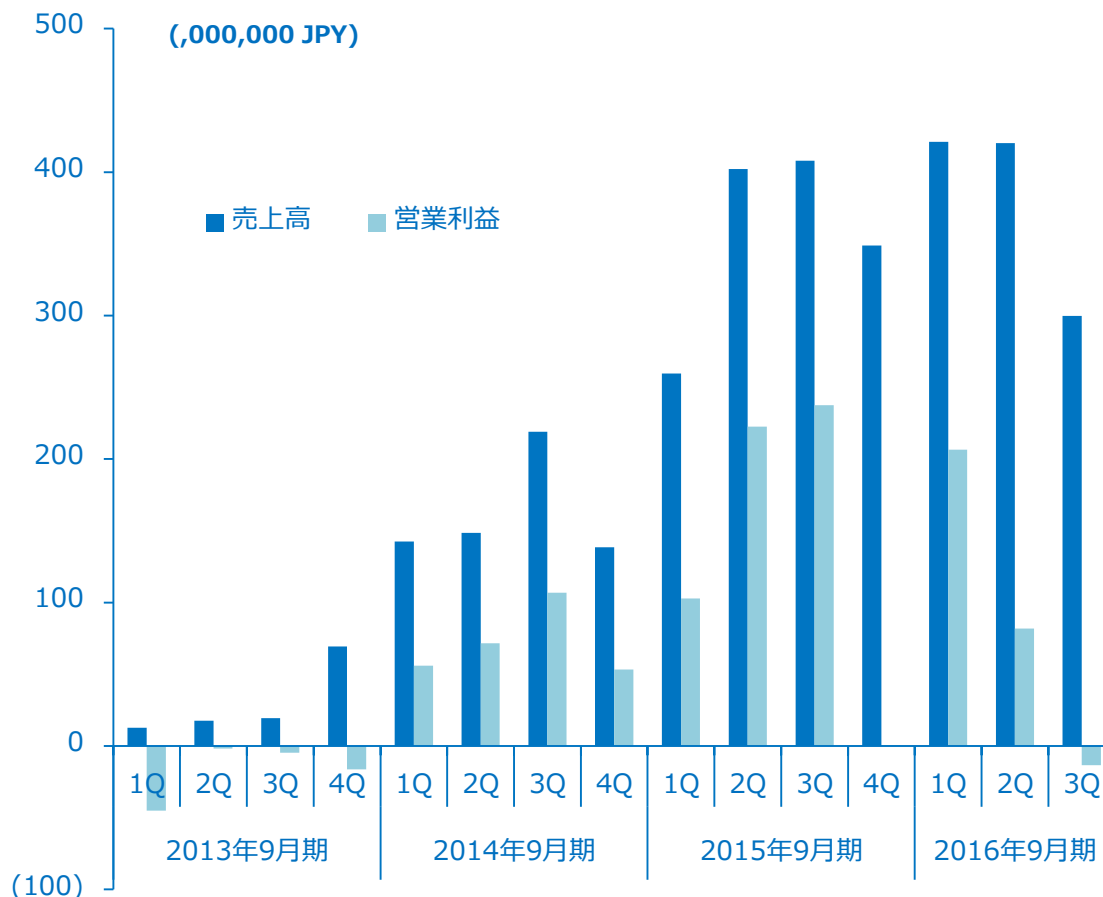
YoY ▲26.5%

Q営業利益 (OP)

▲0.13億円

YoY 赤転

売上利益とも落ち込みました。韓国白猫にて①日本同様に5月の施策が当たらなかったこと、②2Qとほぼ同額の広告宣伝費を使ったことが主な要因です



※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

米国子会社COLOPL NIより、HTC Vive向けVRゲーム『colopl Cyberpong VR』を配信開始しました

### 直販売上比率@海外

# 60.0%

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)
黒猫のウィズ	直接配信	直接配信	So-net Taiwan	-
スリブレ	直接配信	-	-	-
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

※今期1Qの「秘宝探偵」各KPIを100として指数化  
 ※今回より「プロ野球PRIDE」と「三国志」を省略

■円の面積 = DAU  
 ※対象四半期のDAU平均

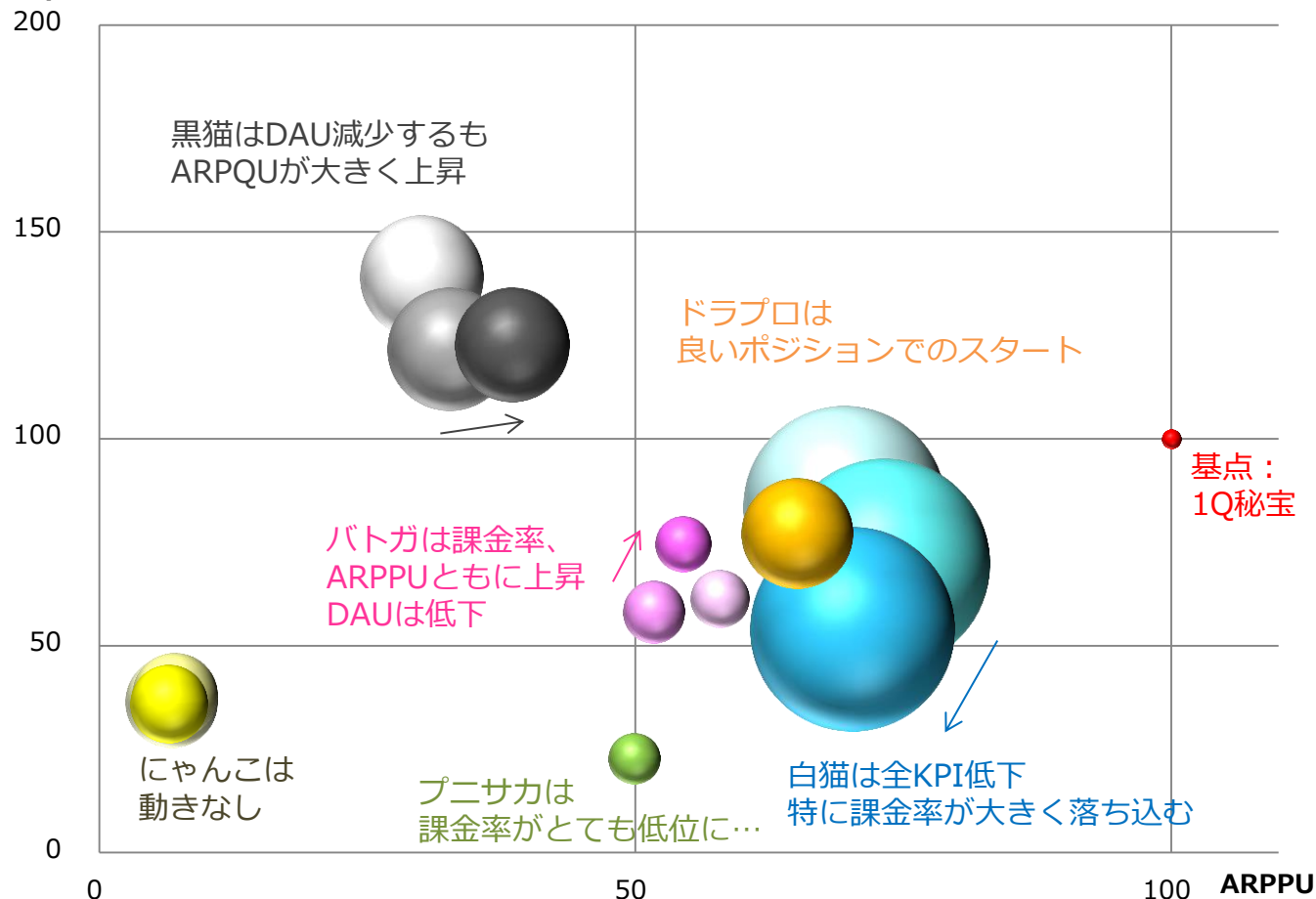
■色の濃淡 = Q推移  
 ※薄い=古い、濃い=最近

● 1Q  
 ● 2Q  
 ● 3Q  
 ※プニサカ（4月21日）、ドラプロ（6月3日）は各ローンチ以降

■色の違い = アプリ

● 黒猫  
 ● にゃんこ  
 ● 白猫  
 ● バトガ  
 ● プニサカ  
 ● ドラプロ

### Pay ratio



※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

## 「360Channel」配信開始

360度動画配信プラットフォームである「360Channel」が5月26日、いよいよサービス開始となりました

### ■ 株式会社360Channel



360Channel

プロフェッショナルの手による360度動画を自社制作しつつ、オープンな配信プラットフォーム運営も手掛けています

再生回数も順調に伸びており、サービス開始時に比べ2倍超の水準となっています





# 3 トピックス

## 新作状況

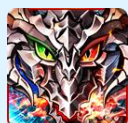
FY16計画（下方修正）

6本 → 3本

- アクション&RPG : 1本
- スポーツ : 2本

リリース済み

2本



「Pニコンサッカー」  
「ドラゴンプロジェクト」

「白猫テニス」の配信予告および友だち登録キャンペーンがスタート



### 【ゲームの特徴】

- ・白猫プロジェクトの人気キャラクターが登場
- ・ユーザ同士の「対戦」が売りモノ

### 【事前登録】

- ・他アプリからの誘導あり
- ・登録者数約60万人

# 3 トピックス



## 今期計画（連結）

### ※単体売上計画は据置です

#### ■ 連結業績予想

◎ 売上高 855億円

◎ 営業利益 335億円

◎ 経常利益 330億円

◎ 当期純利益 180億円

連結決算へと移行したことにより2016年9月期の連結業績予想を新たに作成・開示いたします

#### 連結業績四半期推移

(,000,000)	1Q*	2Q*	3Q	通期計画
売上高	23,331	22,228	19,019	85,500
営業利益	10,130	9,741	5,749	33,500
経常利益	10,183	9,500	5,395	33,000
当期純利益	6,120	5,519	3,106	18,000

\*内部管理数字（監査法人のレビューは受けておりません）

単体売上高を据置としたのは、

- ・白猫PJが7月に年初水準にまで回復したものの依然変動が大きい
- ・外部要因の影響は現時点で些少なから、もう少し様子を見たい
- ・今後投入予定の新作効果がまだ読めない

ご清聴ありがとうございました!!

