



2017年9月期 2Q

決算説明会 2017年5月10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



FY2017 2Q

Jan2017-Mar2017

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2四半期 (2017年1月~2017年3月) ハイライト

ここまでは計画通り!!あとは新作待ち

総括

- 順調。売上は計画通り。営業利益は計画を大幅に上回る
- 黒猫の4周年記念コラボイベントが成功

費用

- 下期新作に備え、広告宣伝費を抑制 (QoQ▲54%)
- 全社的な筋肉質化進み、OPMは3.3pt改善 (1Q: 25%→ 2Q: 28%)

KPI

- QAU減少、ARPQUは反発
- 黒猫はDAU、課金率、ARPPUともに改善

TOPICS

- スマートフォン・VR向けともに、新作リリースが控える
- 上期は通期予想比で売上49.6%、営業利益67.0%の進捗

1 決算概要



四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

128億円

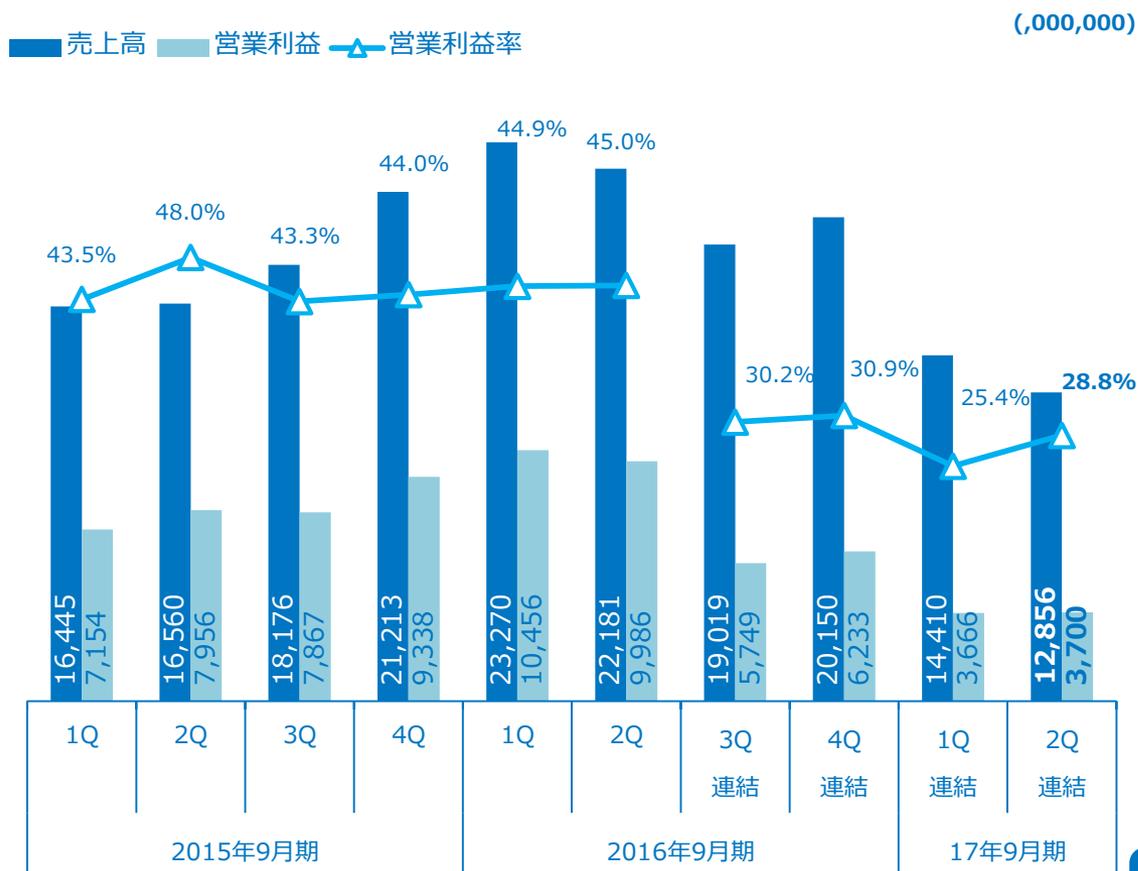
YoY -%

Q営業利益 (OP)

37億円

YoY -%

例年の季節要因もありQoQ減収。売上の状況を勘案しコスト抑制・削減に努め、営業利益は実額、売上比とも改善しました



※前期第3四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)

営業利益率はQoQで3.3ptの改善となりました

単位：百万円	【連結】 2017年9月期2Q (2017年1-3月)	【単体】 2016年9月期2Q (2016年1-3月)	前年同期比	【連結】 2017年9月期1Q (2016年10-12月)	前四半期比
売上高	12,856	22,181	-	14,410	-10.8%
売上総利益	5,789	12,877	-	6,732	-14.0%
売上総利益率	45.0%	58.1%	-	46.7%	-1.7pt
販売管理費	2,089	2,890	-	3,065	-31.8%
営業利益	3,700	9,986	-	3,666	+0.9%
営業利益率	28.8%	45.0%	-	25.4%	+3.3pt
経常利益	3,489	9,779	-	4,181	-16.6%
税前利益	3,139	9,569	-	4,181	-24.9%
当期純利益	2,170	5,798	-	2,710	-19.9%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※前期第3四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



費用の推移 (四半期)

広告宣伝費

7.6億円

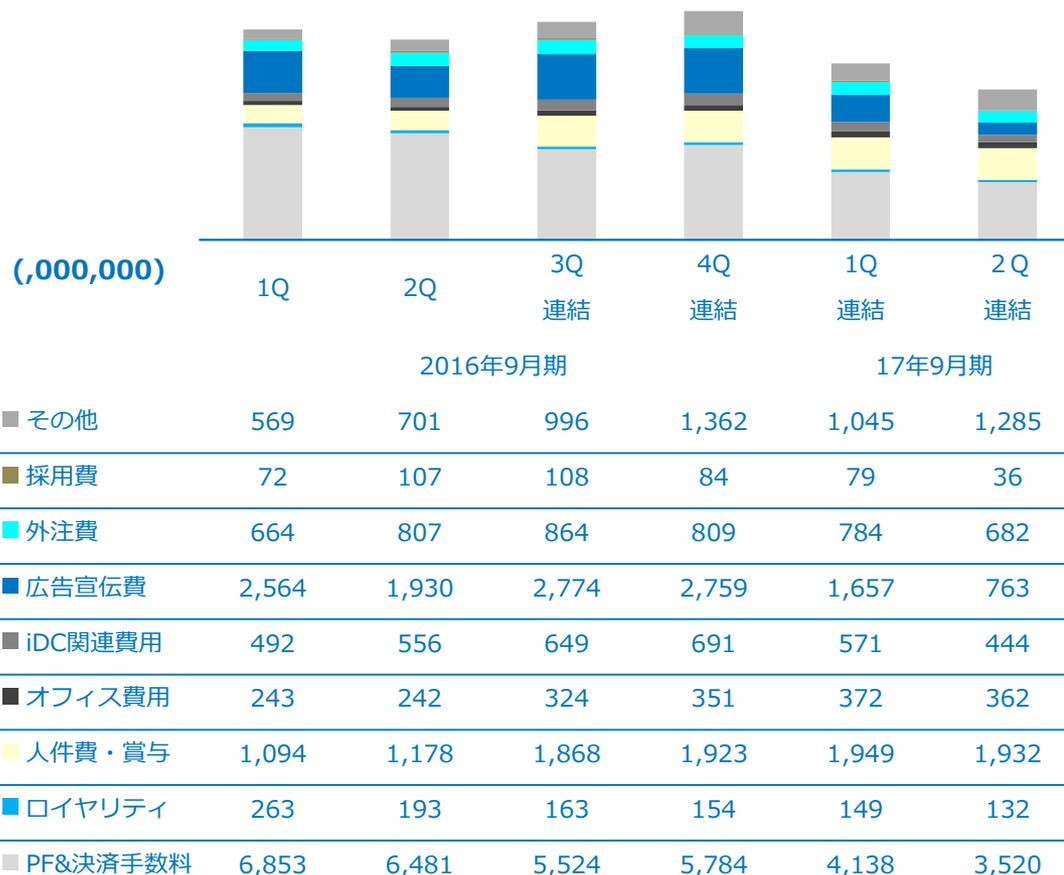
QoQ ▲8.9億円

広告宣伝費率

5.9%

QoQ ▲5.6pt

下期における新作プロモに備え、広告宣伝費は7億円（売上比率5.9%）にとどめました



※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)

期初より始めたグループをあげての全費用効率化の成果が出てきています

	【連結】	【単体】		【連結】		
上段：費用（百万円）	2017年9月期2Q	2016年9月期2Q	前年同期比	2017年9月期1Q	前四半期比	備考
下段：売上比（%）	（2017年1-3月）	（2016年1-3月）		（2016年10-12月）		
PF&決済手数料	3,520 27.4%	6,481 29.2%	-% -pt	4,138 28.7%	-14.9% -1.3pt	グループ外の受託売上や非ゲーム売上の増加により売上比が減少しました
ロイヤリティ	132 1.0%	193 0.9%	-% -pt	149 1.0%	-11.4% -0.0pt	「プロ野球PRIDE」を主とする権利使用料です
人件費・賞与	1,932 15.0%	1,178 5.3%	-% -pt	1,949 13.5%	-0.9% +1.5pt	既存人員の適切配置に注力しており、QoQで微減となりました
オフィス費用	362 2.8%	242 1.1%	-% -pt	372 2.6%	-2.7% +0.2pt	一部グループ会社の家賃重複がありました、その解除により微減となりました
iDC関連費用	444 3.5%	556 2.5%	-% -pt	571 4.0%	-22.2% -0.5pt	売上増減に対応したコストマネジメントにより、実績、売上比率ともQoQで低下しました
広告宣伝費	763 5.9%	1,930 8.7%	-% -pt	1,657 11.5%	-54.0% -5.6pt	金額を絞る一方で、黒猫4周年にあたって久々のテレビCMを実施し成果を上げました
外注費	682 5.3%	807 3.6%	-% -pt	784 5.4%	-13.0% -0.1pt	期初予算比で最もコスト圧縮を実現できた費用項目です
採用費	36 0.3%	107 0.5%	-% -pt	79 0.5%	-54.4% -0.3pt	中途採用をセーブしており、QoQで減少しました
その他	1,285 10.0%	701 3.2%	-% -pt	1,045 7.3%	+23.0% +2.7pt	子会社のグループ外受注やグッズ販売・おで研といった非ゲーム部門の売上増に伴う原価が増加しました

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※前期第3四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



連単比較 (四半期)

連単差はSa +6億円 (1Q : +2億円)、Op▲3億円 (同▲5億円) と顕著な改善を示しています

単位 : 百万円		2016年9月期2Q (2016年1-3月)	2016年9月期3Q (2016年4-6月)	2016年9月期4Q (2016年7-9月)	2017年9月期1Q (2016年10-12月)	2017年9月期2Q (2017年1-3月)
売上高	連結	22,228	19,019	20,150	14,410	12,856
	単体	22,181	18,850	19,706	14,176	12,227
PF&決済手数料	連結	6,481	5,524	5,784	4,138	3,520
	単体	6,481	5,520	5,783	4,138	3,520
ロイヤリティ	連結	193	163	154	149	132
	単体	193	163	154	149	132
人件費・賞与	連結	1,400	1,868	1,923	1,949	1,932
	単体	1,178	1,295	1,340	1,298	1,313
オフィス費用	連結	277	324	351	372	362
	単体	242	248	280	267	258
サーバ関連費用	連結	557	649	691	571	444
	単体	556	639	680	563	436
広告宣伝費	連結	1,931	2,774	2,759	1,657	763
	単体	1,930	2,768	2,759	1,657	756
外注費	連結	701	864	809	784	682
	単体	807	1,012	1,000	1,022	939
採用費	連結	122	108	84	79	36
	単体	107	95	69	67	33
その他	連結	825	996	1,362	1,045	1,285
	単体	701	744	817	799	814
営業利益	連結	9,741	5,749	6,233	3,666	3,700
	単体	9,986	6,366	6,824	4,216	4,026
売上高営業利益率	連結	43.8%	30.2%	30.9%	25.4%	28.8%
	単体	45.0%	33.8%	34.6%	29.7%	32.9%

※前期2Qの連結数字は参考数字です。
 ※前期3Q以降の単体数字は参考数字です

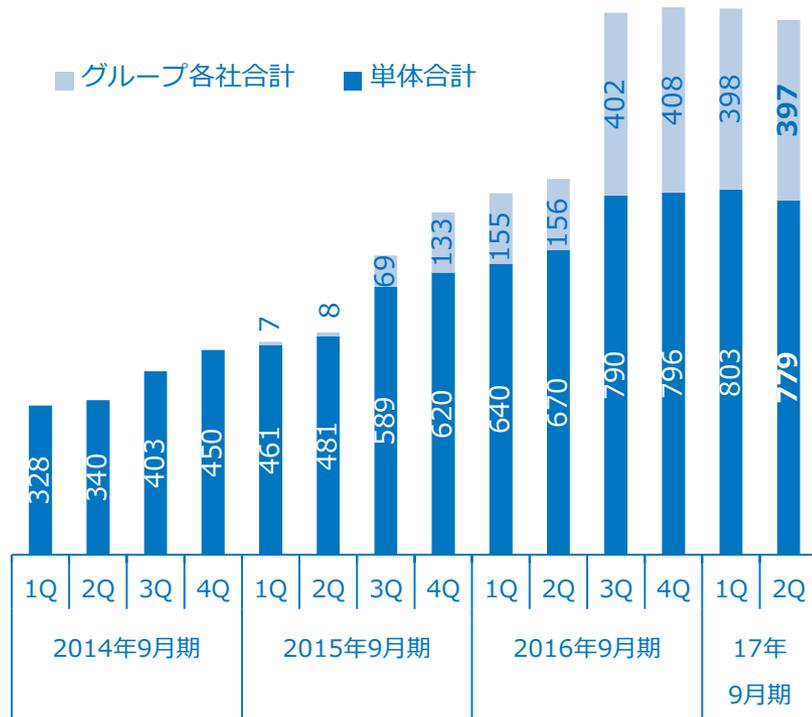
1 決算概要



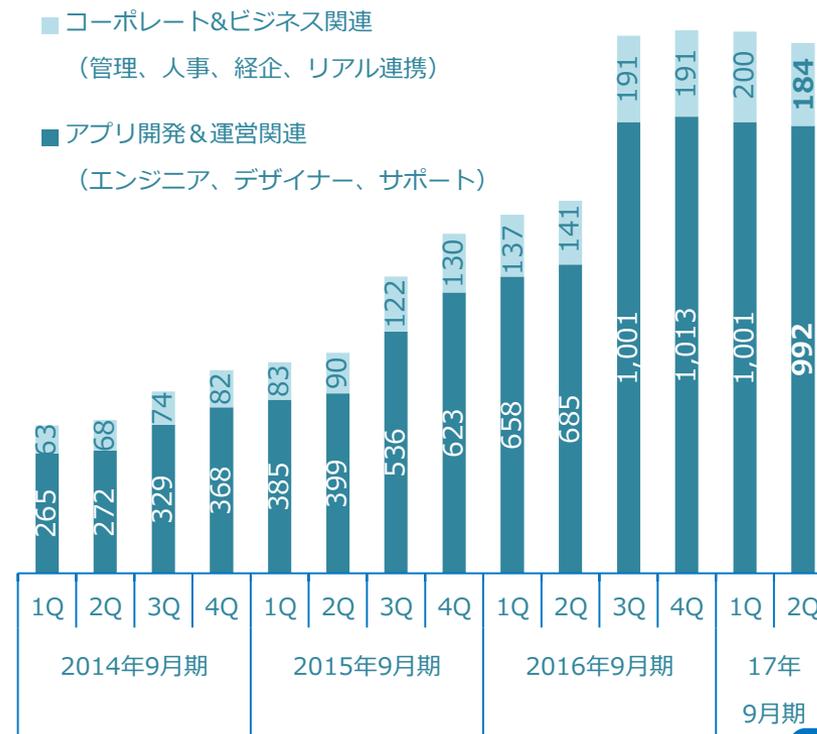
従業員数推移

人員の最適配置を考察する会議体を新設。総人員数を抑制しつつ業績は計画を上回っています。新卒採用は継続。本年4月にコロプラ本体へ103名の新卒が入社しました

単体/グループ各社別期末人員（人）



職種別期末人員（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

※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

1 決算概要



貸借対照表

財務基盤は変わらず安定しております

単位：百万円	【連結】	【単体】	前年同期比	【連結】	前四半期比
	2017年3月	2016年3月		2016年12月	
流動資産	59,067	58,821	-	59,543	-0.8%
うち現金及び預金	49,929	47,158	-	49,072	+1.7%
固定資産	13,661	10,376	-	11,442	+19.4%
うちのれん	1,537	-	-	1,752	-12.3%
総資産	72,729	69,198	-	70,986	+2.5%
流動負債	7,302	14,820	-	7,644	-4.5%
固定負債	432	393	-	431	+0.2%
純資産	64,994	53,984	-	62,909	+3.3%
うち資本金	6,428	6,382	-	6,401	+0.4%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※前期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示しておりません

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

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（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

35.4%

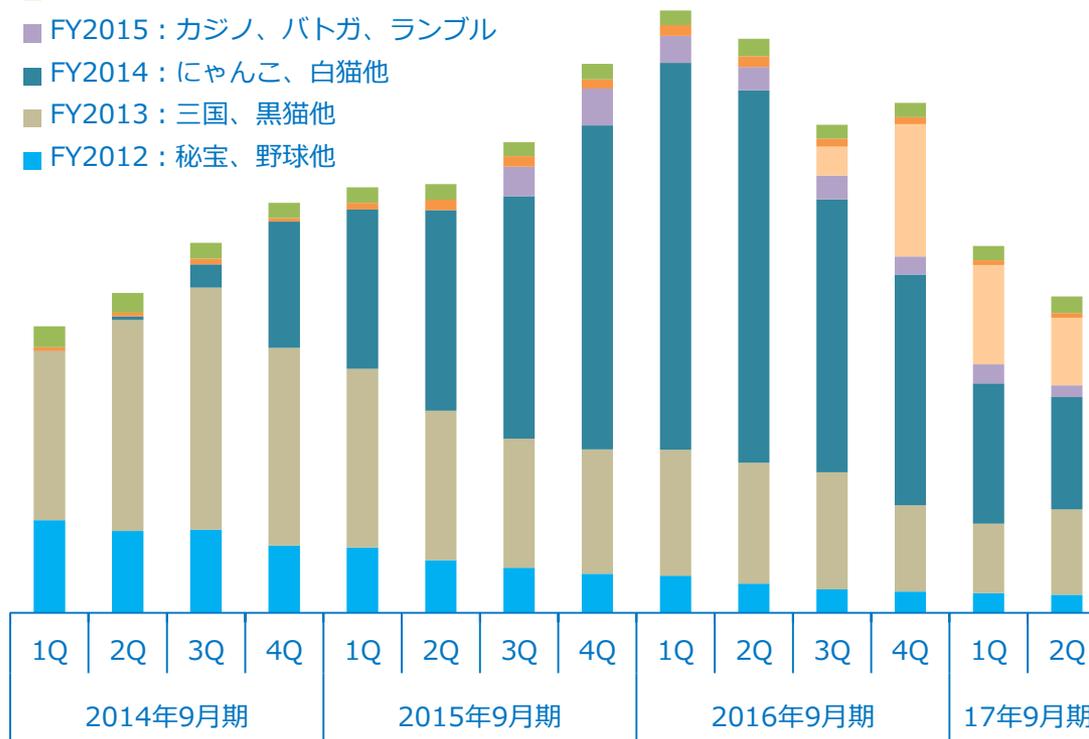
QoQ ▲2.8pt

2Q弊社内トップ
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)
でした

FY13ものは黒猫4周年イベントが奏功し、久しぶりの増収となりました。
FY14ものは減収速度が徐々に落ち着いてきています

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2016：プニサカ、ドラプロ、白テニ
- 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

「PF&その他事業」はおでかけ研究所の売上増から大きく伸長しました。
アプリはFY13ものを除き、減収となりました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2016年9月期			2017年9月期	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始アプリ	1,133	908	825	765	701
FY2013開始アプリ	4,666	4,518	3,333	2,677	3,294
FY2014開始アプリ	14,387	10,552	8,908	5,428	4,338
FY2015開始アプリ	896	919	705	729	456
FY2016開始アプリ	-	1,114	5,108	3,834	2,606
海外展開アプリ	420	299	262	190	189
PF&その他事業	677	538	561	551	641
合計	22,181	18,850	19,706	14,176	12,227

- FY2012：秘宝、野球、恐竜
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了アプリ3）
- FY2014：にゃんこ、白猫（その他終了アプリ4）

- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ
- FY2016：プニサカ、ドラブロ、白猫テニス

※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

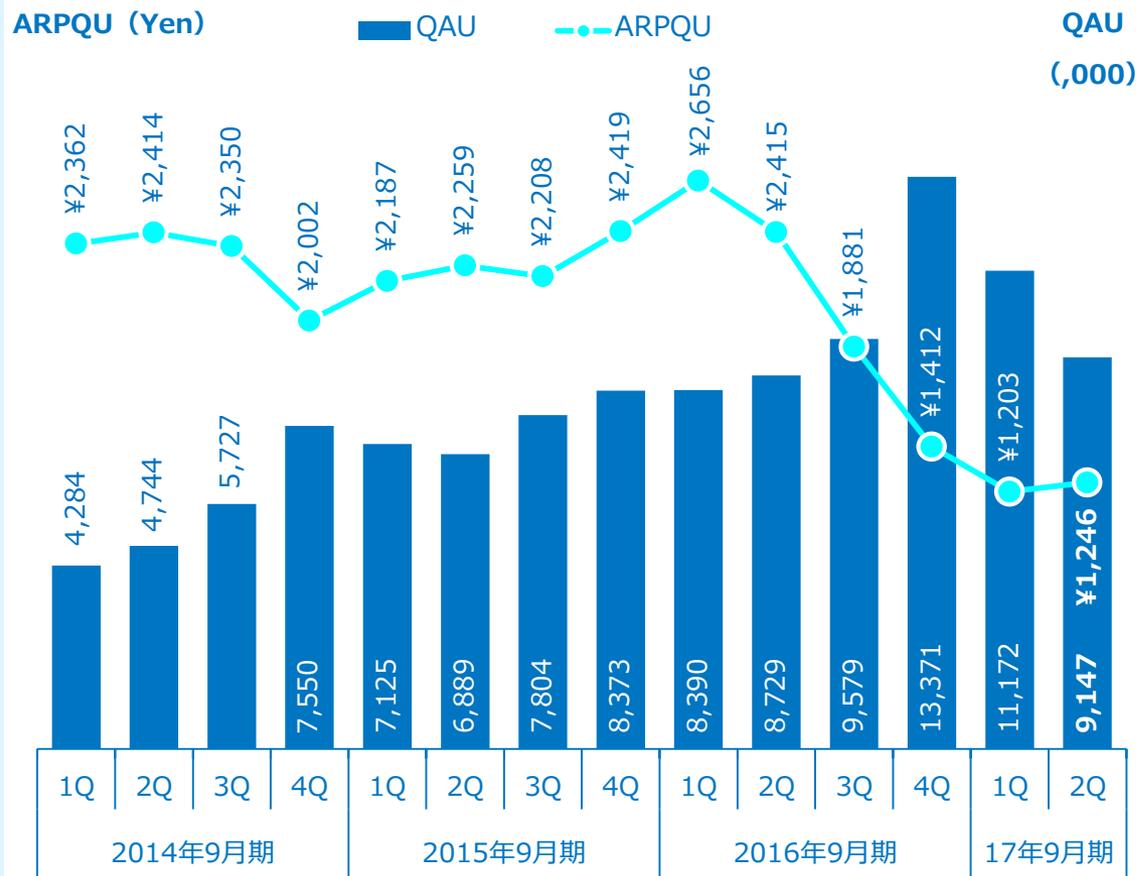


国内アプリ全体KPI
QAU×ARPQU

QAU
914万件
QoQ ▲202.5万件

ARPQU
1,246円
QoQ +43円

ARPQUが反発しました



※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

2(6)本:にゃんこ、白猫他

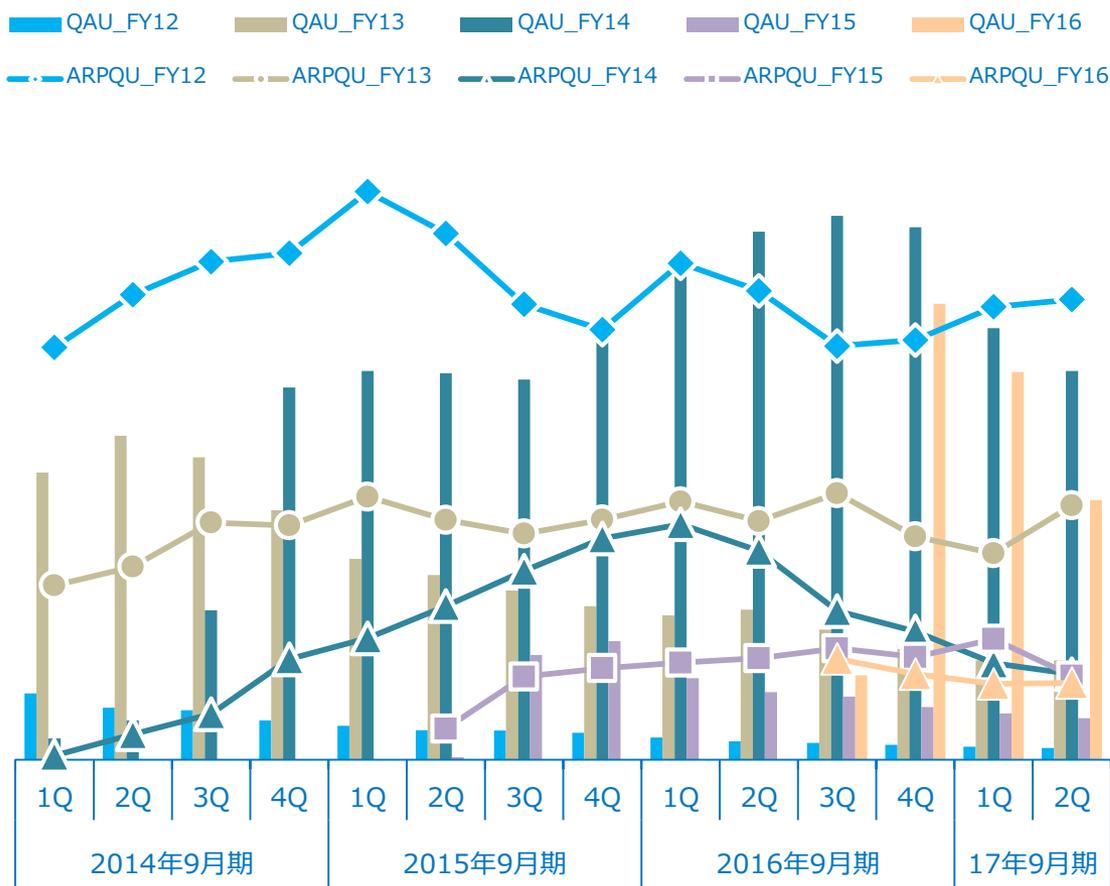
■ FY15リリース

3本:カジノ、ランブル、バトガ

■ FY16リリース

3本:プニサカ、ドラプロ、白テニ

「黒猫」を主体とするFY13もののARPQUは、周年イベント効果により上昇。「テニス」主体のFY16もののQAUが大きく減少



※アプリ本数は、当期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)

1.8億円

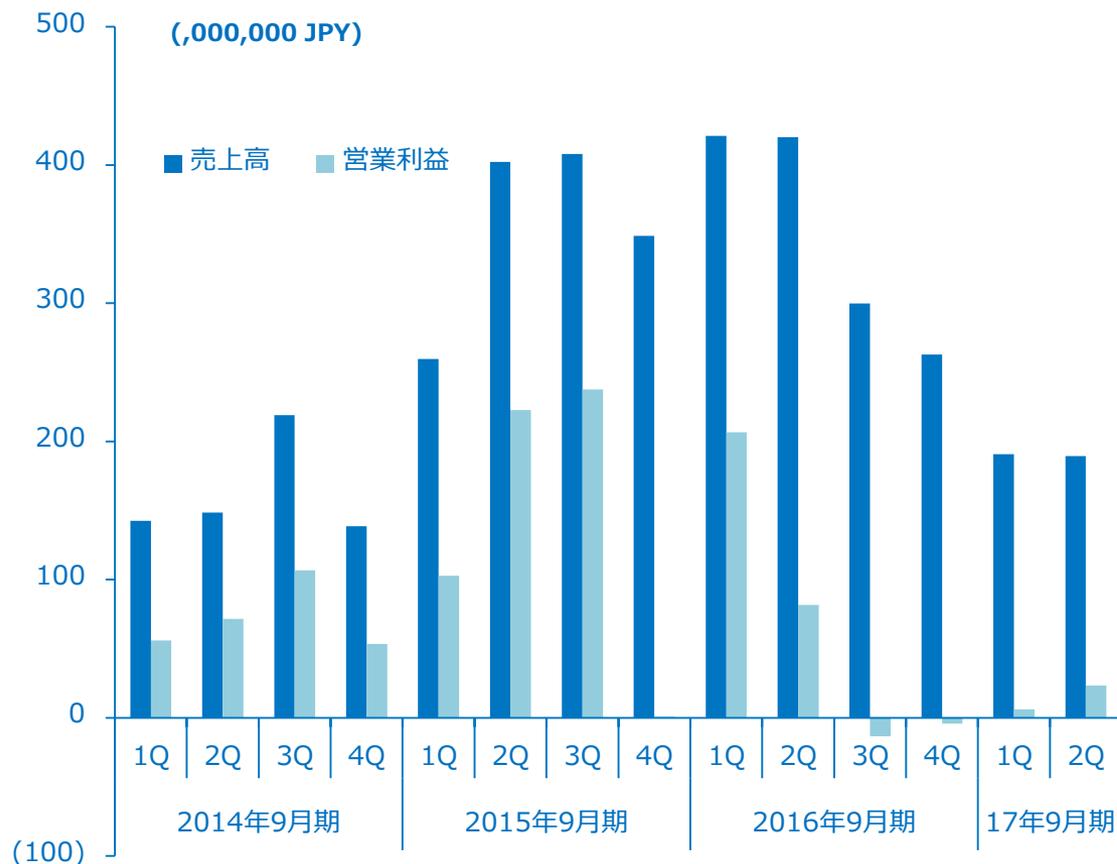
YoY ▲54.9%

Q営業利益 (OP)

0.23億円

YoY ▲71.5%

海外展開についてもコスト管理を強化。QoQで売上は横ばい、営業利益は増益となりました



2 サービス状況

海外展開状況

直販売上比率@海外

56.8%

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)

配信地域に合わせて旧正月・周年イベントを各アプリで開催しました



	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	-
ほしの島のにゃんこ	直接配信	-	WeGames	-
白猫プロジェクト	-	直接配信	So-net Taiwan	-
バトルガール	-	-	So-net Taiwan	-
白猫テニス	-	直接配信	←アジア向けで統一	

トピックス



3 トピックス

新作状況

【スマートフォン向け】

プロ野球バーサス

ジャンル：スポーツ

事前登録数が好調に推移

Project : Pani Pani (仮称)

ジャンル：アクションRPG

プロモムービー公開

【VR向け】

TITAN SLAYER

ジャンル：アクション

4/28、HTC Vive向けに配信開始

スマートフォン向けとして2タイトルを「リリース予告」

■プロ野球バーサス



全国のプレイヤーとオンライン対戦が可能。既存スポーツタイトルで培った運営ノウハウを応用しています

■ Project : Pani Pani



今までにない“自由”なゲームを目指して開発を進めています。子会社リアルスタイル社との共同開発です

■ TITAN SLAYER



ハンドコントローラーを用い、実際に武器を駆使して敵と戦っているような没入感が得られる、“VRらしい”新作です。リアル店舗でも展開

3 トピックス



今期予想進捗状況

Q売上高 (Sales)

通期予想 **550** 億円

> 上期実績 **272** 億円

通期進捗率 **49.6%**

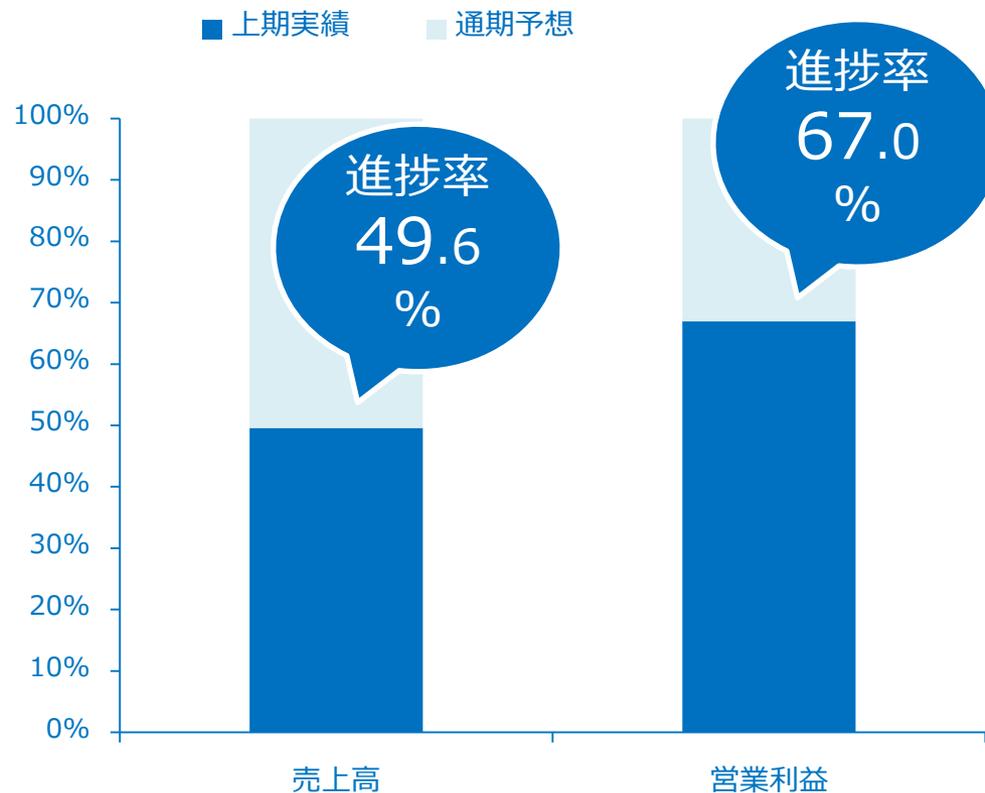
Q営業利益 (OP)

通期予想 **110** 億円

> 上期実績 **73** 億円

通期進捗率 **67.0%**

予想は変えていません。2Qまでは順調にきました。3Qからの新作寄与、4Qでの白猫PJ・テニスの周年記念イベントが下期の大きなポイントとなります



ご清聴ありがとうございました!!

