



# 2017年9月期 4Q

## 決算説明会 2017年11月8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 4Q

Jul2017-Sep2017

1. 決算概要
2. サービス状況
3. 今期について



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



通期 & 第4四半期 (2017年7月~2017年9月) ハイライト

体制強化完了。再拡大に向けあの手この手へ

## 総括

- 4Qは**V字型に大きく回復**。1Q並みの売上高水準へ
- 通期は新作の遅れもあったが、**計画比5%の未達**にとどまる

## 費用

- 広告出稿はメリハリを利かせコントロール (通期広宣比率は9.1%)
- コスト合理化が奏功し、外注費は5Q連続減少 (QoQ▲7.7%)

## KPI

- QAUは大きく回復し909万件 (QoQ+187万件)
- ARPQUも上昇し、前年同期並みの1,400円 (QoQ+26円)

## TOPICS

- 9月に「PaniPani」、10月に「ツムツムランド」を配信開始
- 組織改革のさらなる進捗

# 1 決算概要



通期決算推移

売上高 (Sales)

522億円

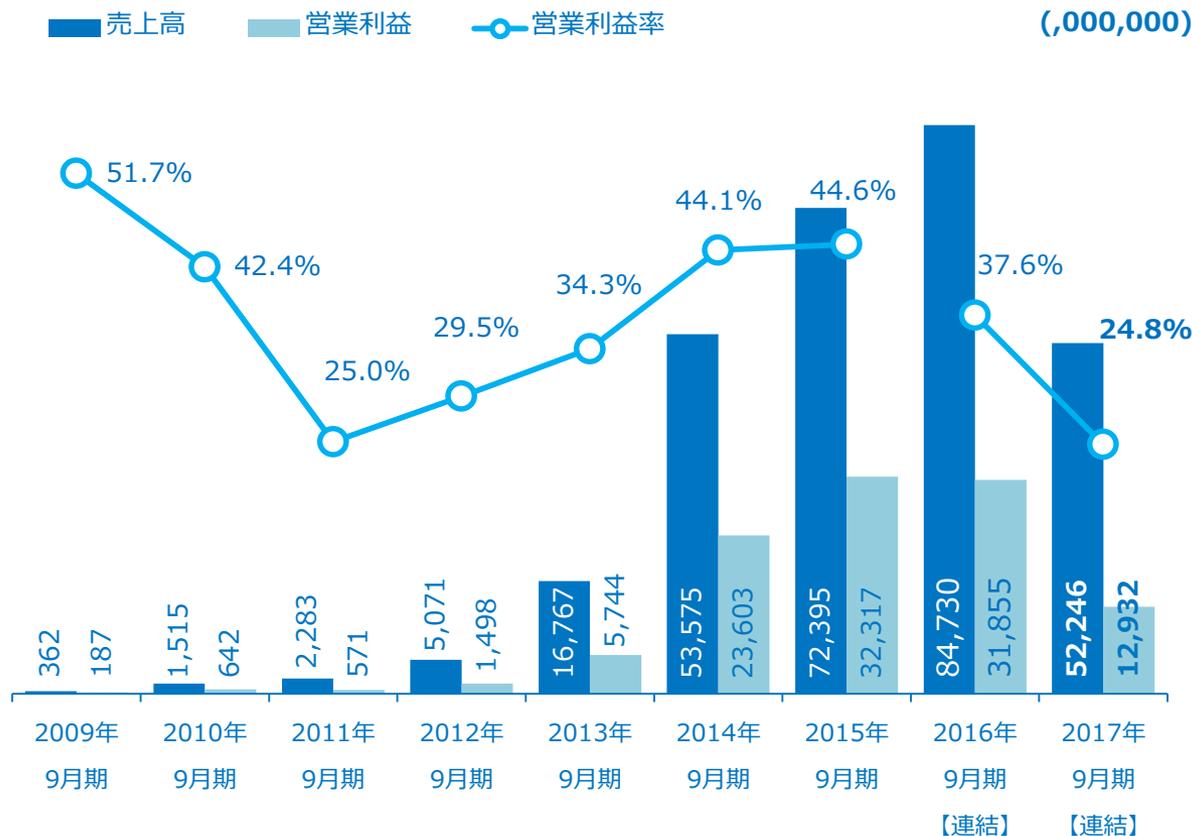
YoY ▲38.3%

営業利益 (OP)

129億円

YoY ▲59.4%

上期は「黒猫」、下期は「白猫PJ」と、既存タイトルが周年イベントをフックに大きく業績貢献しました



# 1 決算概要



## 売上予算達成率

### 全体

達成率： **95%**

--

### 既存タイトル

達成率： **104%**

### 新作タイトル

達成率： **20%**

### その他

達成率： **84%**

売上高は新作のリリース遅延により計画未達となりましたが、グループ全体での経営合理化が奏功し、営業利益は計画比117%と大きく超過

単位：百万円	2017年9月期連結		
	実績	計画	達成率
売上高	52,246	55,000	95.0%
売上総利益	23,796	-	-
売上総利益率	45.5%	-	-
販売管理費	10,864	-	-
営業利益	12,932	11,000	117.6%
営業利益率	24.8%	20.0%	-
経常利益	12,901	11,000	117.3%
税前利益	12,551	-	-
当期純利益	8,691	7,500	115.9%

※達成率：小数点以下は切り捨て

# 1 決算概要



## 四半期決算推移

3周年を迎えた「白猫PJ」が大きく躍進。QoQで大幅増収増益となりました

Q売上高 (Sales)

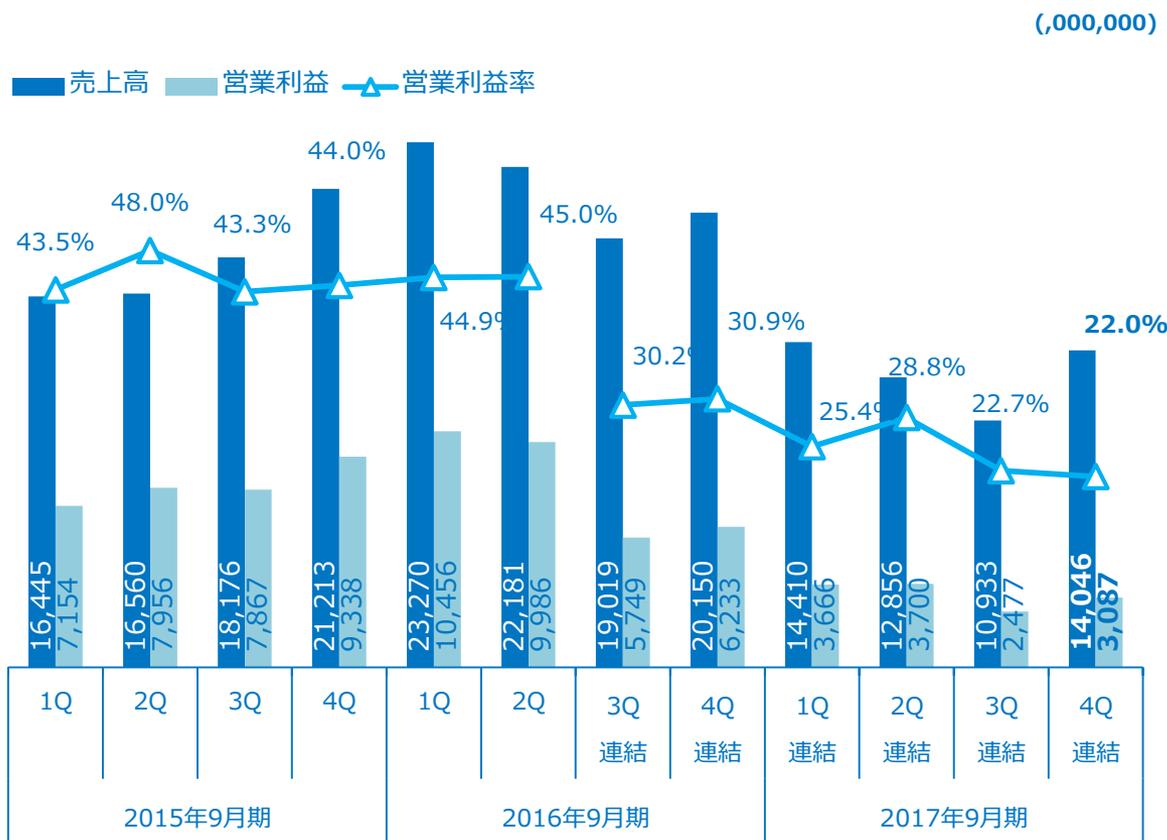
**140**億円

YoY ▲30.3%

Q営業利益 (OP)

**30**億円

YoY ▲50.5%



# 1 決算概要



## 損益計算書 (四半期)

周年イベントによる販管費の急拡大が見られましたが、同イベントによる売上拡大効果の方が大きく、営業利益は大幅拡大。利益率についてもQoQでほぼ横ばいを実現しました

単位：百万円	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	【連結】 2016年9月期4Q (2016年7-9月)	前年同期比	【連結】 2017年9月期3Q (2017年4-6月)	前四半期比
売上高	14,046	20,150	-30.3%	10,933	+28.5%
売上総利益	6,439	10,588	-39.2%	4,835	+33.2%
売上総利益率	45.8%	52.5%	-6.7pt	44.2%	+1.6pt
販売管理費	3,351	4,355	-23.1%	2,357	+42.2%
営業利益	3,087	6,233	-50.5%	2,477	+24.6%
営業利益率	22.0%	30.9%	-9.0pt	22.7%	-0.7pt
経常利益	2,881	6,193	-53.5%	2,348	+22.7%
税前利益	2,881	5,891	-51.1%	2,348	+22.7%
当期純利益	2,244	5,964	-62.4%	1,565	+43.4%

※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

15.5億円

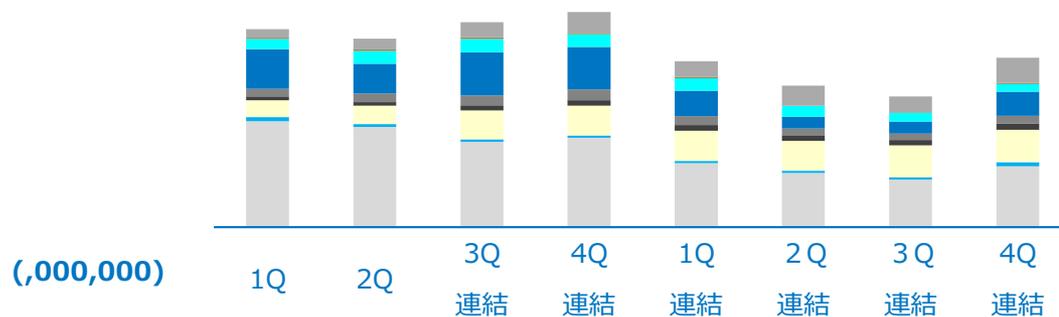
QoQ +7.8億円

### 広告宣伝費率

11.1%

QoQ +4.0pt

周年イベント向け多彩なプロモーションを各方面にて実施。広告宣伝費が実額・比率共に増加しました



(,000,000)	1Q	2Q	3Q 連結	4Q 連結	1Q 連結	2Q 連結	3Q 連結	4Q 連結
	2016年9月期				2017年9月期			
■ その他	569	701	996	1,362	1,045	1,285	1,027	1,623
■ 採用費	72	107	108	84	79	36	49	75
■ 外注費	664	807	864	809	784	682	542	500
■ 広告宣伝費	2,564	1,930	2,774	2,759	1,657	763	774	1,558
■ IDC関連費用	492	556	649	691	571	444	414	485
■ オフィス費用	243	242	324	351	372	362	361	417
■ 人件費・賞与	1,094	1,178	1,868	1,923	1,949	1,932	2,058	2,095
■ ロイヤリティ	263	193	163	154	149	132	156	261
■ PF&決済手数料	6,853	6,481	5,524	5,784	4,138	3,520	3,075	3,945

※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)

「バトガ」のアニメ化費用が「その他」に乗っています

	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	【連結】 2016年9月期4Q (2016年7-9月)	前年同期比	【連結】 2017年9月期3Q (2017年4-6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	3,945 28.1%	5,784 28.7%	-31.8% -0.6pt	3,075 28.1%	+28.3% -0.0pt	売上高に連動して増加しています
ロイヤリティ	261 1.9%	154 0.8%	+69.5% +1.1pt	156 1.4%	+67.3% +0.4pt	「プロ野球バーサス」の運用本格化に伴い、QoQで増加しました
人件費・賞与	2,095 14.9%	1,923 9.5%	+8.9% +5.4pt	2,058 18.8%	+1.8% -3.9pt	新卒入社後の研修・定期期でもあり、大きな変化はありません
オフィス費用	417 3.0%	351 1.7%	+18.8% +1.2pt	361 3.3%	+15.5% -0.3pt	本社YGP契約フロア数の変更に伴う若干の増加がありました
iDC関連費用	485 3.5%	691 3.4%	-29.8% +0.0pt	414 3.8%	+17.1% -0.3pt	売上・トラフィックに連動して、増加しています
広告宣伝費	1,558 11.1%	2,759 13.7%	-43.5% -2.6pt	774 7.1%	+101.3% +4.0pt	周年イベント向けのCMを放映しました
外注費	500 3.6%	809 4.0%	-38.2% -0.5pt	542 5.0%	-7.7% -1.4pt	継続的なグループ内最適化により、YoYでは-38%まで改善することができました
採用費	75 0.5%	84 0.4%	-10.7% +0.1pt	49 0.4%	+53.1% +0.1pt	19年新卒の採用活動が本格化し、QoQで増加しました
その他	1,623 11.6%	1,362 6.8%	+19.2% +4.8pt	1,027 9.4%	+58.0% +2.2pt	「バトガ」アニメ化による販売促進費、のれん償却、グッズ販売における棚卸調整などにより増加

※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



## 連単比較 (四半期)

グループ会社2社ののれん残額を当Qに全て償却。連結営業利益の伸びがその分抑えられました

単位：百万円		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)	2017年9月期3Q (2017年4-6月)	2017年9月期4Q (2017年7-9月)
売上高	連結	20,150	14,410	12,856	10,933	14,046
	単体	19,706	14,176	12,227	10,669	13,618
PF&決済手数料	連結	5,784	4,138	3,520	3,075	3,945
	単体	5,783	4,138	3,520	3,075	3,945
ロイヤリティ	連結	154	149	132	156	261
	単体	154	149	132	156	261
人件費・賞与	連結	1,923	1,949	1,932	2,058	2,095
	単体	1,340	1,298	1,313	1,385	1,398
オフィス費用	連結	351	372	362	361	417
	単体	280	267	258	257	311
iDC関連費用	連結	691	571	444	414	485
	単体	680	563	436	403	475
広告宣伝費	連結	2,759	1,657	763	774	1,558
	単体	2,759	1,657	756	773	1,558
外注費	連結	809	784	682	542	500
	単体	1,000	1,022	939	919	864
採用費	連結	84	79	36	49	75
	単体	69	67	33	48	73
その他	連結	1,362	1,045	1,285	1,027	1,623
	単体	817	799	814	820	1,044
営業利益	連結	6,233	3,666	3,700	2,477	3,087
	単体	6,824	4,216	4,026	2,833	3,689
売上高営業利益率	連結	30.9%	25.4%	28.8%	22.7%	22.0%
	単体	34.6%	29.7%	32.9%	26.6%	27.1%

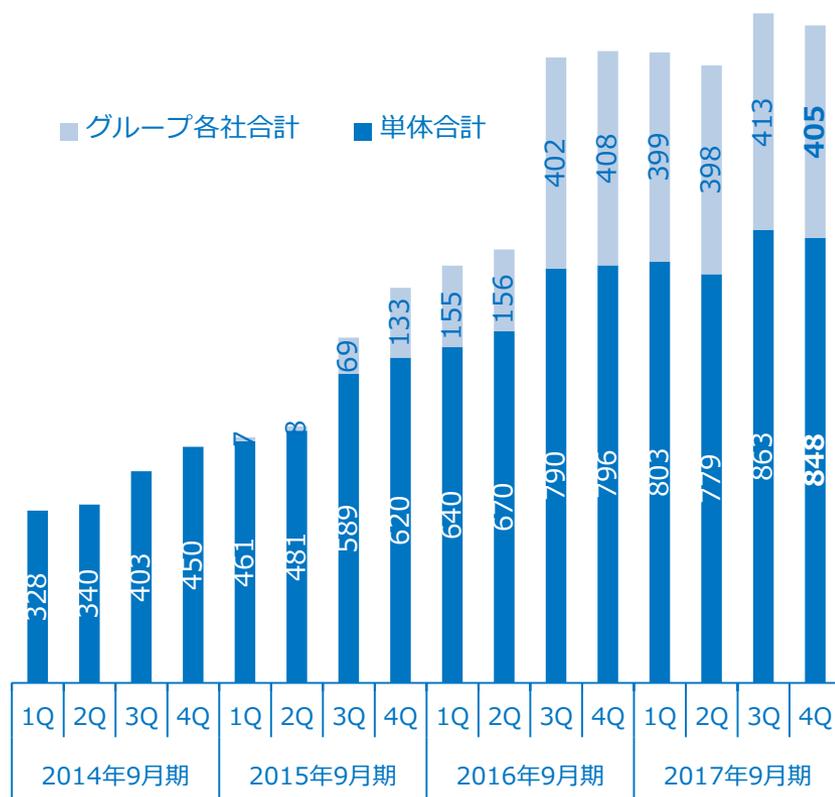
# 1 決算概要



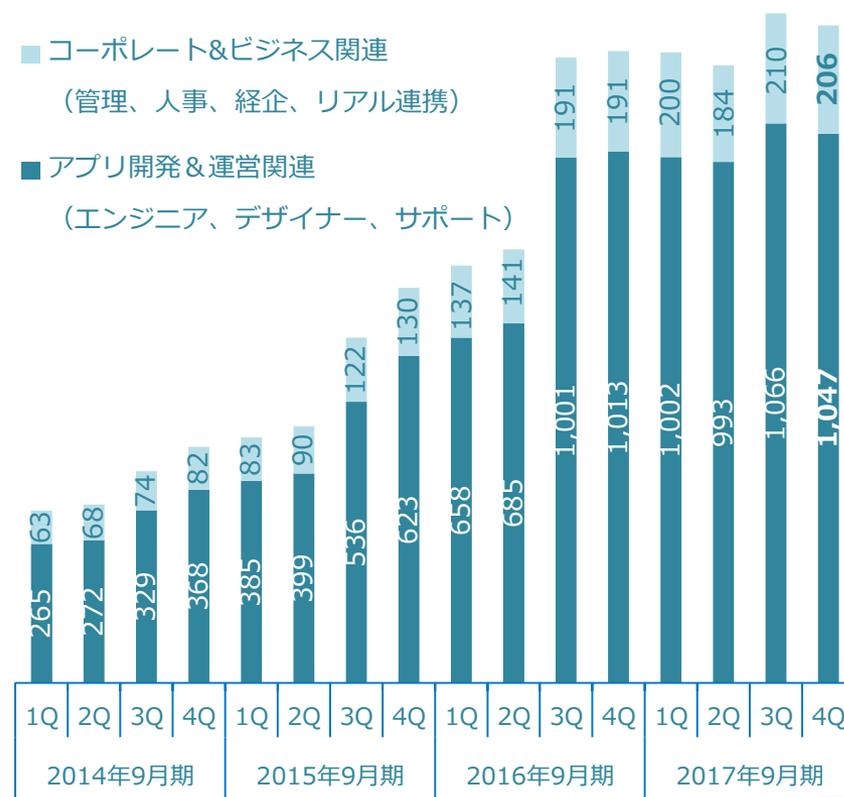
## 従業員数推移

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）



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います

単位：百万円	【連結】 2017年9月	【連結】 2016年9月	前年同期比	【連結】 2017年6月	前四半期比
流動資産	62,327	61,757	+0.9%	58,414	+6.7%
うち現金及び預金	51,409	52,556	-2.2%	47,616	+8.0%
固定資産	13,417	10,543	+27.3%	13,732	-2.3%
うちのれん	890	1,968	-54.8%	1,321	-32.6%
総資産	75,744	72,301	+4.8%	72,146	+5.0%
流動負債	5,923	9,728	-39.1%	4,812	+23.1%
固定負債	528	423	+24.8%	434	+21.7%
純資産	69,293	62,149	+11.5%	66,899	+3.6%
うち資本金	6,433	6,384	+0.8%	6,432	+0.0%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

# サービス状況

(コロプラ単体)



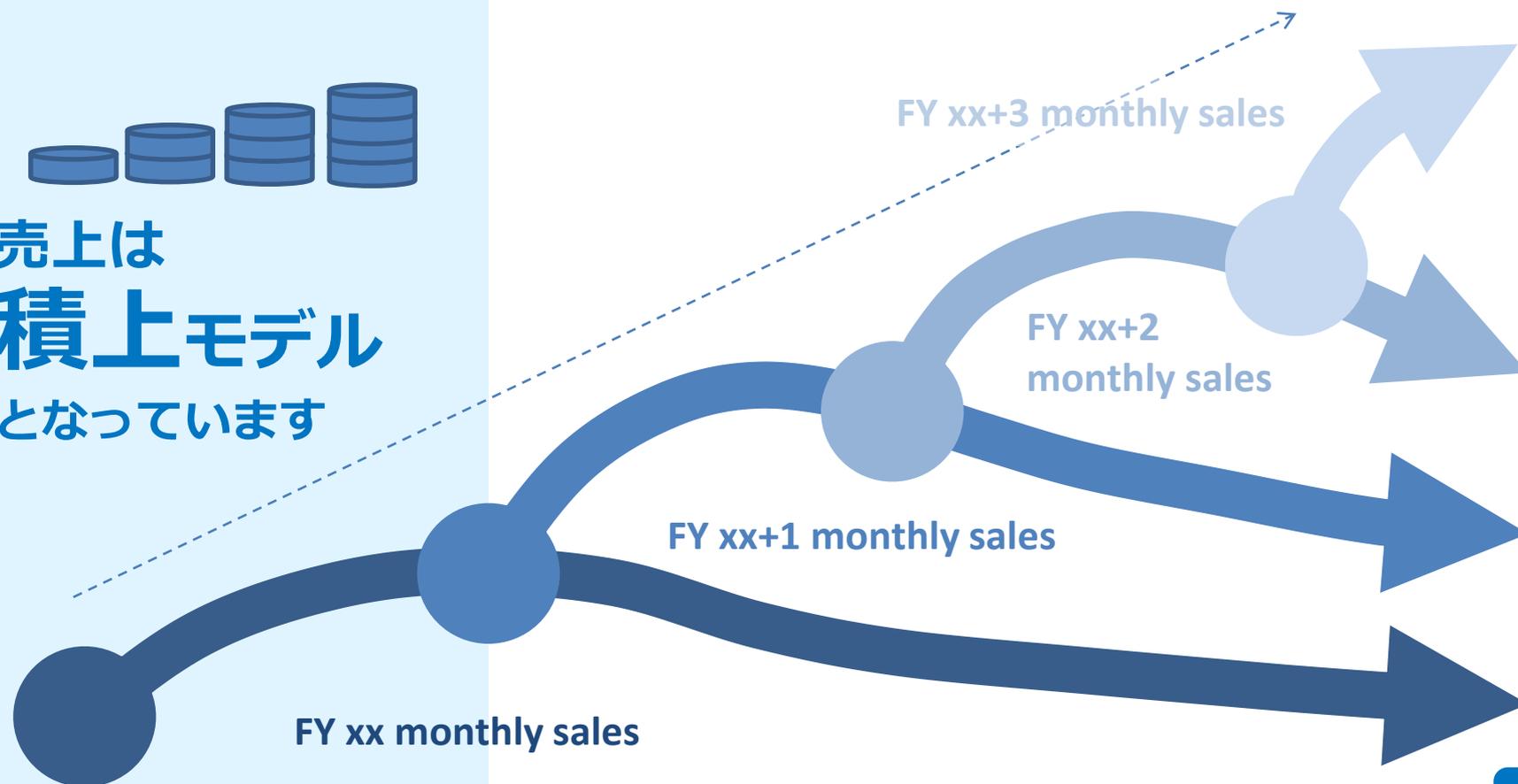
## 2 サービス状況

### 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

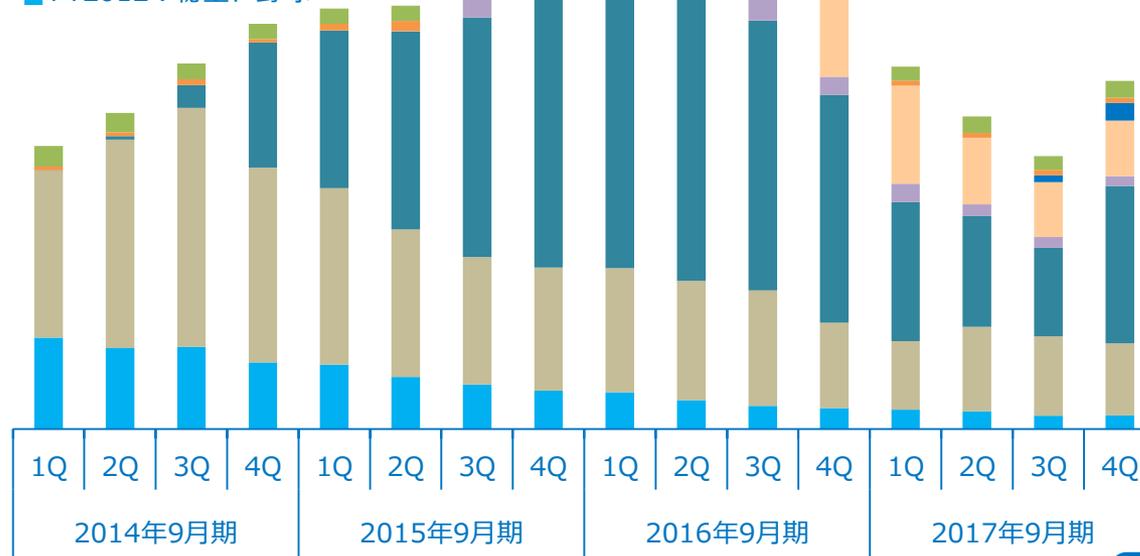
45.1%

QoQ +12.8pt

4Q弊社内トップ  
売上アプリ  
**白猫PJ** (FY14もの)  
でした

周年イベントにより「白猫」主体のFY14ものが大きく伸長。「黒猫」主体のFY13もの、「テニス」主体のFY16ものも安定していました

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2017：プロ野球VS、PaniPani
- FY2016：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
- FY2013：三国、黒猫
- FY2012：秘宝、野球



## 2 サービス状況



全体（単体）  
リリース時期別等Q売上

「プロ野球VS」の四半期フル寄与、「PaniPani」配信開始により、FY17も  
のがQoQで増収となりました

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		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始アプリ	825	765	701	523	541
FY2013開始アプリ	3,333	2,677	3,294	3,109	2,810
FY2014開始アプリ	8,908	5,428	4,338	3,456	6,152
FY2015開始アプリ	705	729	456	426	393
FY2016開始アプリ	5,108	3,834	2,606	2,146	2,161
FY2017開始アプリ	-	-	-	262	702
海外展開アプリ	262	190	189	214	193
PF&その他事業	561	551	641	528	662
合計	19,706	14,176	12,227	10,669	13,618

- 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（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：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

※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

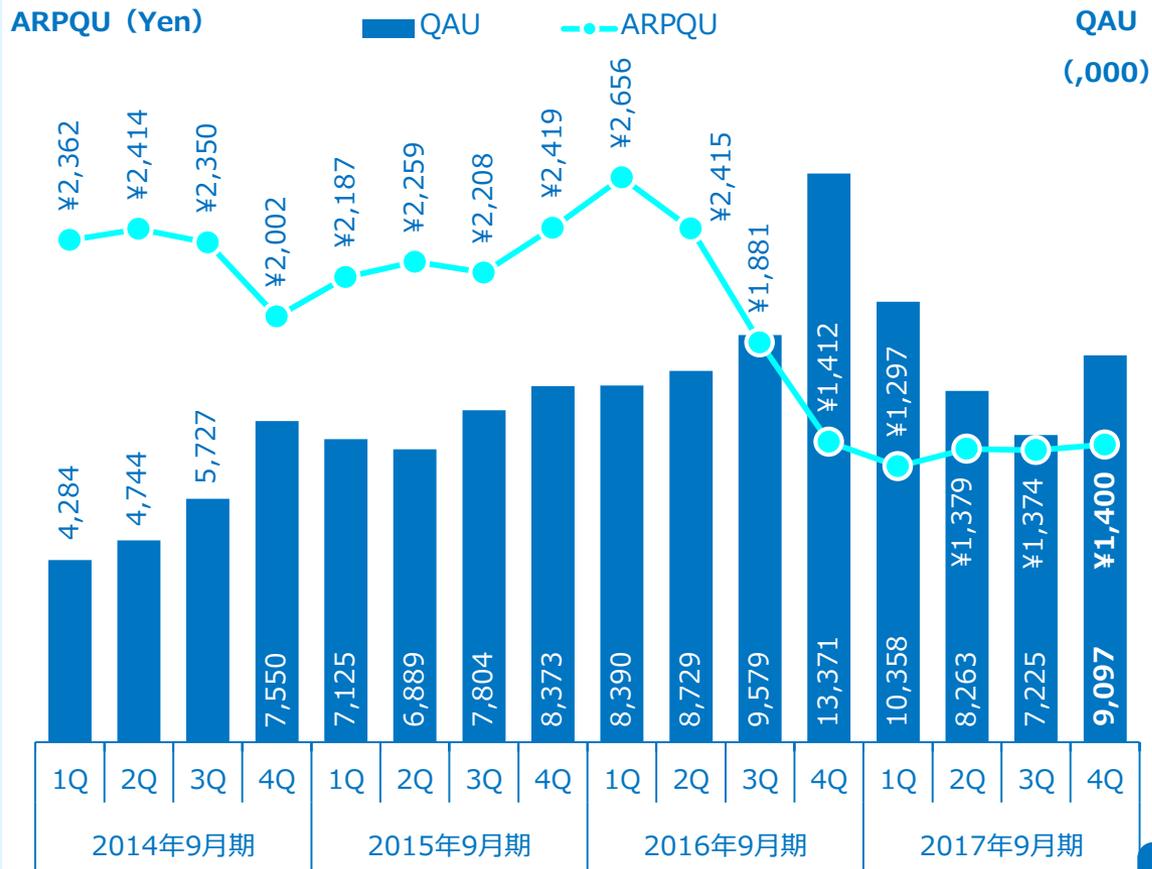


## 国内アプリ全体KPI QAU×ARPQU

周年イベントによりユーザーが復帰し、QAUが反転。通常QAU増加時には下落するARPQUも上昇し、美しい着地となりました

**QAU**  
**909**万件  
QoQ +187.2万件

**ARPQU**  
**1,400**円  
QoQ +26円



※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

※2017年9月28日リリースの「PaniPani」について、定義上、QAUには含まれませんが、ARPQUには影響を与えている点ご注意ください

※不正アクセス分についてはでき得る限り除外し、より実態に即したデータを提示しております（17/9期1Q以降を遡及修正）

# 2 サービス状況



## リリース時期別 QAU×ARPQU

### ■ FY12リリース

2(3)本: 秘宝、野球

### ■ 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

### ■ FY15リリース

3本: カジノ、ランブル、バトガ

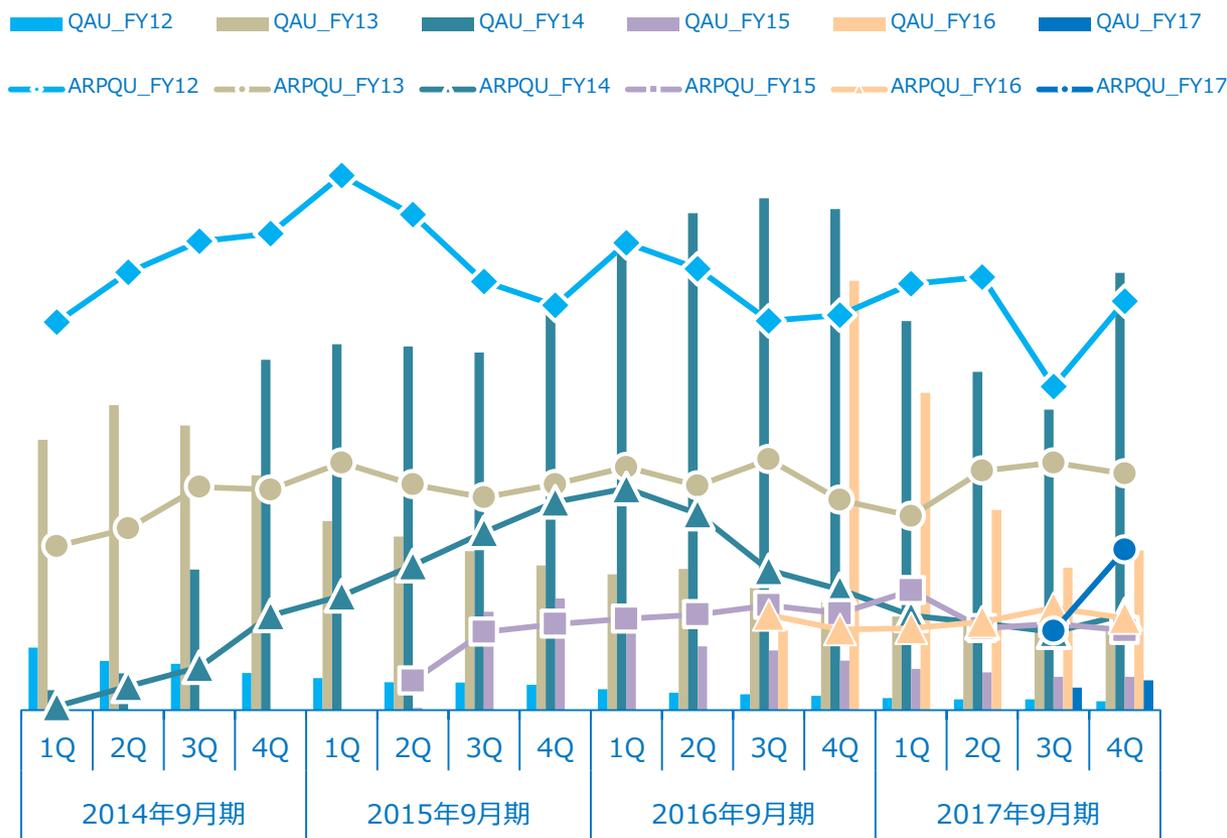
### ■ FY16リリース

2(3)本: ドラプロ、白テニ

### ■ FY17リリース

2本: プロ野球VS、PaniPani

「白猫」の休眠ユーザ復活により、FY14もののQAUが大きく反転。ARPQUは全体的に上昇、もしくは安定傾向にあります



※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  
 ※不正アクセス分についてはでき得る限り除外し、より実態に即したデータを提示しております（17/9期1Q以降を遡及修正）  
 ※2017年9月28日リリースの「PaniPani」について、定義上、QAUには含まれませんが、ARPQUには影響を与えている点ご注意ください

## 2 サービス状況

海外展開  
全体（直販&委託）業績

Q売上高 (Sales)

1.9億円

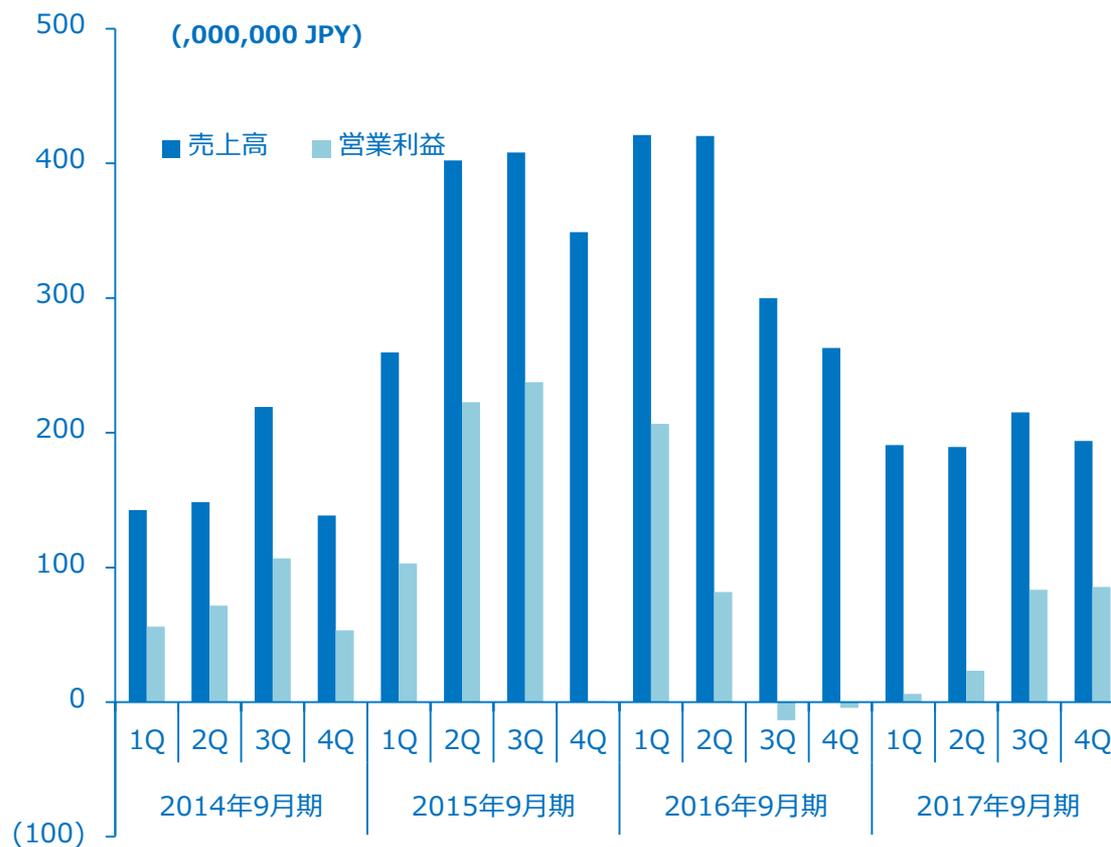
YoY ▲26.2%

Q営業利益 (OP)

0.85億円

YoY 黒転

売上・利益ともに横ばいです



## 2 サービス状況

### 海外展開状況

### 直販売上比率@海外

# 58.7%

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)

韓国版に続き、英語版、繁体字版のドラゴンプロジェクトをリリースしました



	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	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	-
ドラゴンプロジェクト	Go Game	LINE PLUS	iCan Entertainment	-
東京カジノプロジェクト	Animoca	-	-	-

## 2018年9月期について



# 3 2018年9月期について



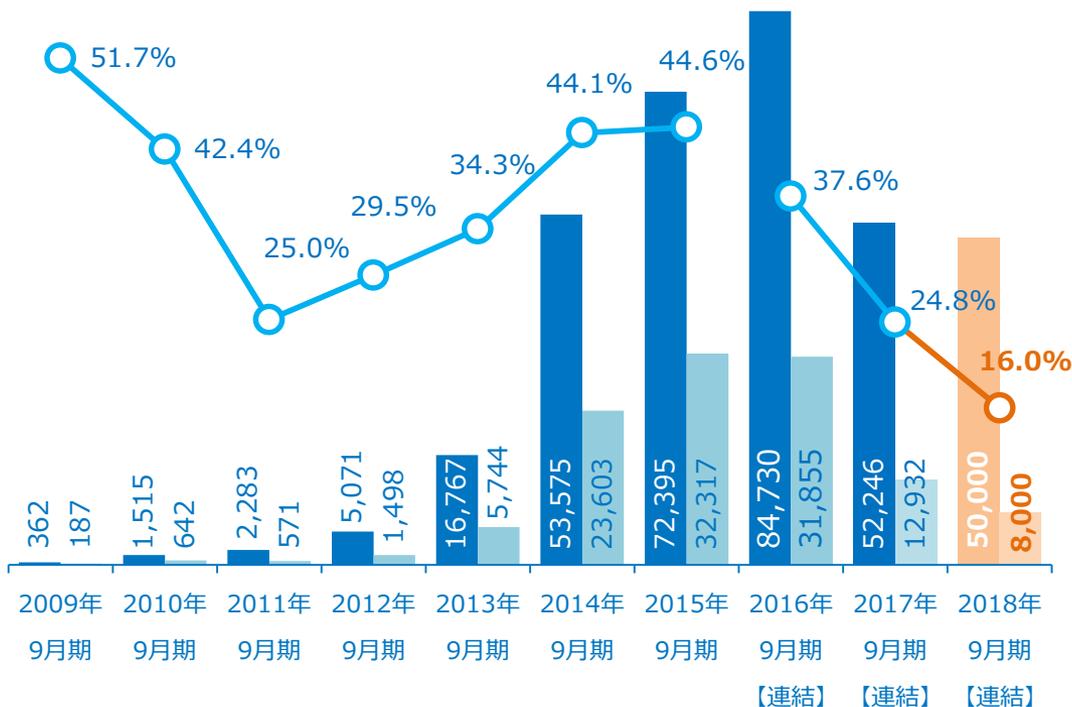
## 業績見通し

既存の漸減を新規で補うことで微減収の計画としています。組織改革の一定の成果を鑑み、今期は採用数をやや多めにシフト。FY19への成果につなげる計画ですが、足元は費用先行によりマージンは低下となります

■ 売上高 ■ 営業利益 ○ 営業利益率 (,000,000)

### 2018年9月期連結業績予想

◎	売上高	500億円
◎	営業利益	80億円
◎	経常利益	74億円
◎	当期純利益	51億円

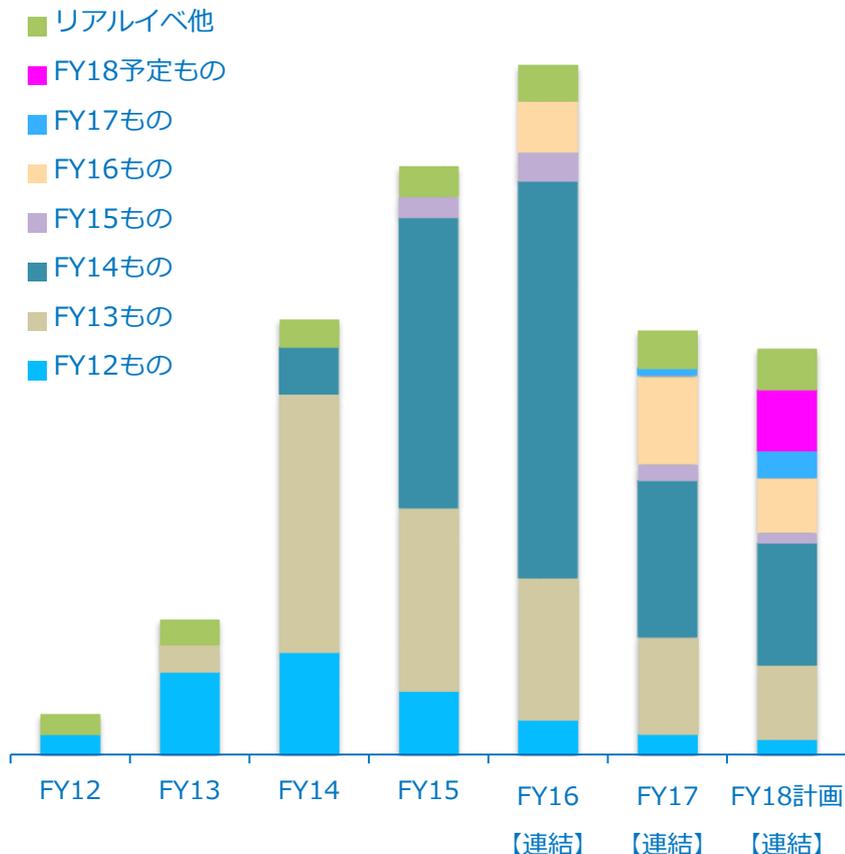


# 3 2018年9月期について



## 計画解説

FY18ものは「ツムツムランド」の出足好調さを加味。一方で今後登場予定の新作については保守的に想定しています。FY17ものの「PaniPani」はかなり抑え目に試算



## 計画の考え方

### > 売上高

- 既存アプリは均すと年次で20%~25%の減収傾向となります。当計画では実額で100億程度の減収となります
- それを新作で補うこととなります
- 「PaniPani」は出足は鈍いがプロモーションはこれから、「ツムツムランド」は出足好調、その他新作は不明、を勘案し、FY17ものFY18ものを推計しています

### > 費用

- 広告宣伝費は売上比10%で策定
- 期末人員目標数は連結1,325名（期末比72名増）。前期は49名増であり、今回は「再成長」への舵を切りました
- オフィス費用は、約420百万円/Qを想定しています

# 3 2018年9月期について



## 利益率変動要因解説

他社IPの積極的利用によるロイヤリティの上昇、新規スマホアプリ開発の活発化による人員増、などを主因とし利益率は低下予想としています

2017/9期 営業利益率  
24.8%

### ロイヤリティ

対象タイトルの売上増加(30.9億→96.5億)の影響：7.0億→22.3億

-3.1pt

### 人件費・賞与

期中平均人員数増加(1,219名→1,289名)の影響：4.9億  
平均人件費・賞与増加(659万→701万)の影響：5.1億

-2.7pt

### 外注費

G会社の外注費増：4.7億

-1.2pt

-0.9pt

### 広告宣伝費

前期は売上比9.1%  
今期10%で策定

### 採用費

中途採用数増加の影響：2.2億

-0.5pt

-0.5pt

### オフィス

YGP13,14F増床の影響：  
1.6億

2018/9期 営業利益率  
16.0%

2017/9期

ロイヤリティ

人件費・賞与

外注費

広告宣伝費

採用費

オフィス

2018/9期

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

# 3 2018年9月期について



## 新作状況について

オリジナルIPの創出・新課金手法への挑戦は継続し、他社IPも積極的に活用して参ります

### 【FY17アプリ】

#### PaniPani

9/28、配信開始



「PaniPani -パラレルニクスパンドラナイト-」  
時短系課金システムを導入。今後、プロモーションを本格的に展開予定です

### 【FY18アプリ】

#### ■ リリース済み

#### ディズニー ツムツムランド

10/31、配信開始



「ディズニー ツムツムランド」  
ディズニー社との共同制作タイトル。配信開始から5日間で200万利用者数を突破しました

#### ■ 制作発表済みアプリ

#### アリス・ギア・アイギス

#### DREAM!ing



「アリス・ギア・アイギス」  
著名クリエイターを起用した新作タイトル。グループ会社との共同制作です



「DREAM!ing」  
当社初の女性向けゲーム。  
新たな顧客層へのサービス提供です

# 3 2018年9月期について



## パイプライン

自社IPと他社IPとのバランスの取れた新規アプリリリースを続けることで、時間を要する自社保有のIP育成と、即効性のある売上確保の両立を目指します

### ■ SPアプリ9本

この一年間の組織改革により新規アプリ開発へ十分なリソースを充てられるようになりました。

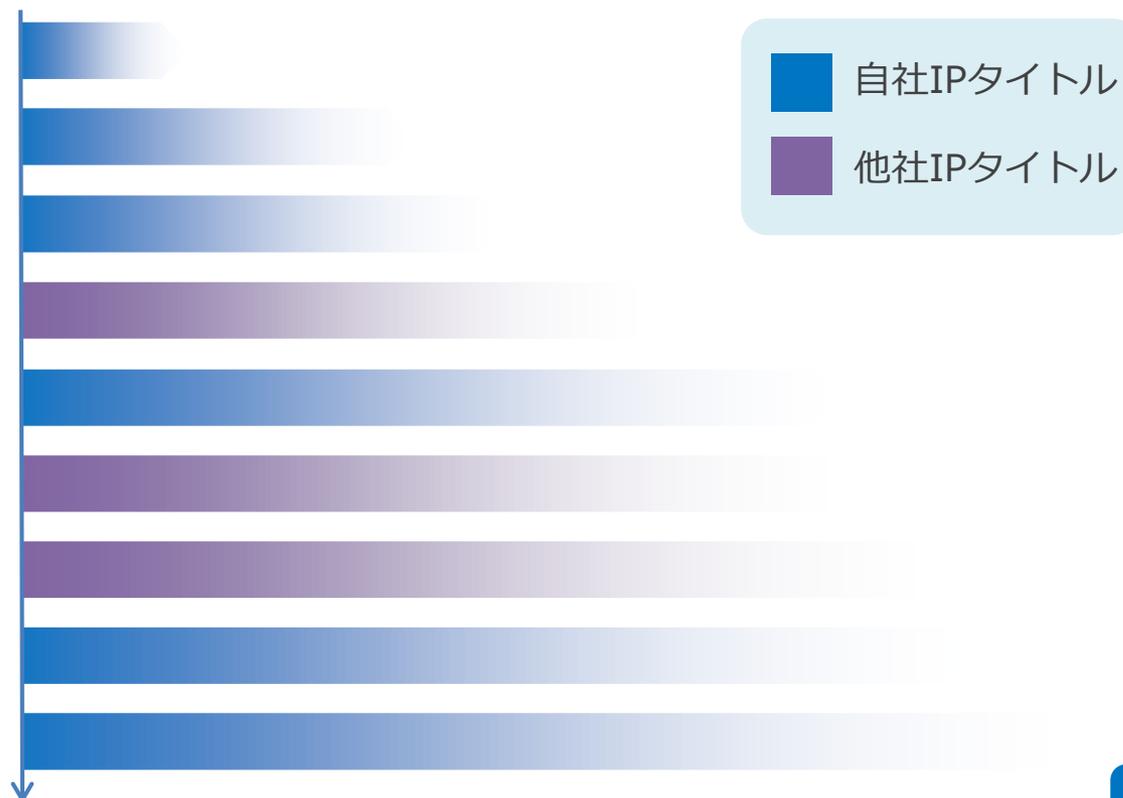
完成までのラグはありますが、「開発着手」へと至ったアプリ数は、過去最高レベルの9本。時期も分散されています

### ■ 他社IP

企画段階からIP保有の他社と協業体制を取る、またアプリの骨格が出来たところで他社IP獲得活動を始め、など方法は幾つかあります

FY2018

FY2019



※上記チャートは社内計画に基づいたイメージ図です。また、状況により社内計画が大きく変動する可能性があります

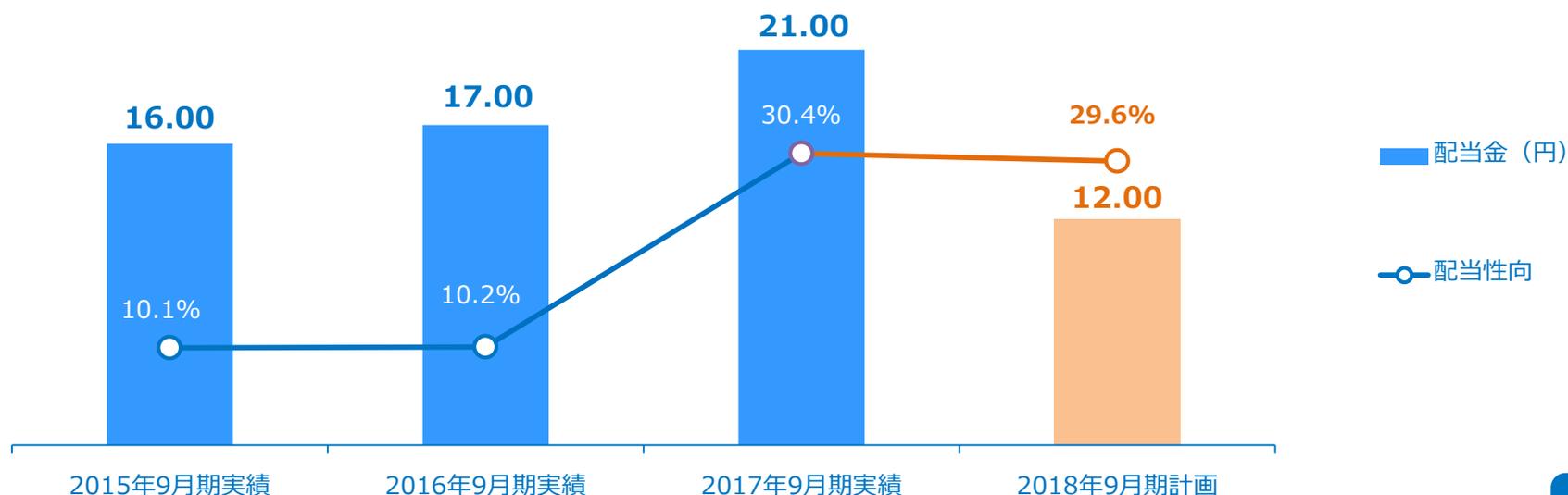
# 3 2018年9月期について



## 配当計画

終わった期（FY2017）から**配当性向の目安を30%**としました。走っている期（FY2018）については予想当期純利益の低下からDOEは2.1%と想定しています。FY2019以降は多数の新作ローンチによりDOEの改善を図る所存です

	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月期計画	12.00	▲42.9.%	-	29.6%	▲0.8pt	2.1%
2017年9月期実績	21.00	+23.5%	2,639	30.4%	+20.2pt	4.0%
2016年9月期実績	17.00	+6.3%	2,116	10.2%	+0.1pt	4.0%



※2017年9月期の配当額は、2017年12月開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定です

ご清聴ありがとうございました!!

