



**FY Sep.2020
1Q Results**

2020.2.5



FY2020 1Q

Oct2019-Dec2019



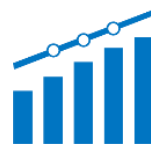
01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

良い走り出しとなりました！

業績

- 「DQウォーク」がフル寄与で大幅に増益し、営業利益38億円
- 売上高は前Q比でほぼ横ばいの111億円

費用

- 全体で前Q比15億円減少し、73億円に着地
- コスト構造の変化とコストコントロールにより減少

KPI

- 「DQウォーク」の影響によりQAUは900万台に復調
- 「ツムツムランド」と「アリス」を含むFY18ものは堅調に推移

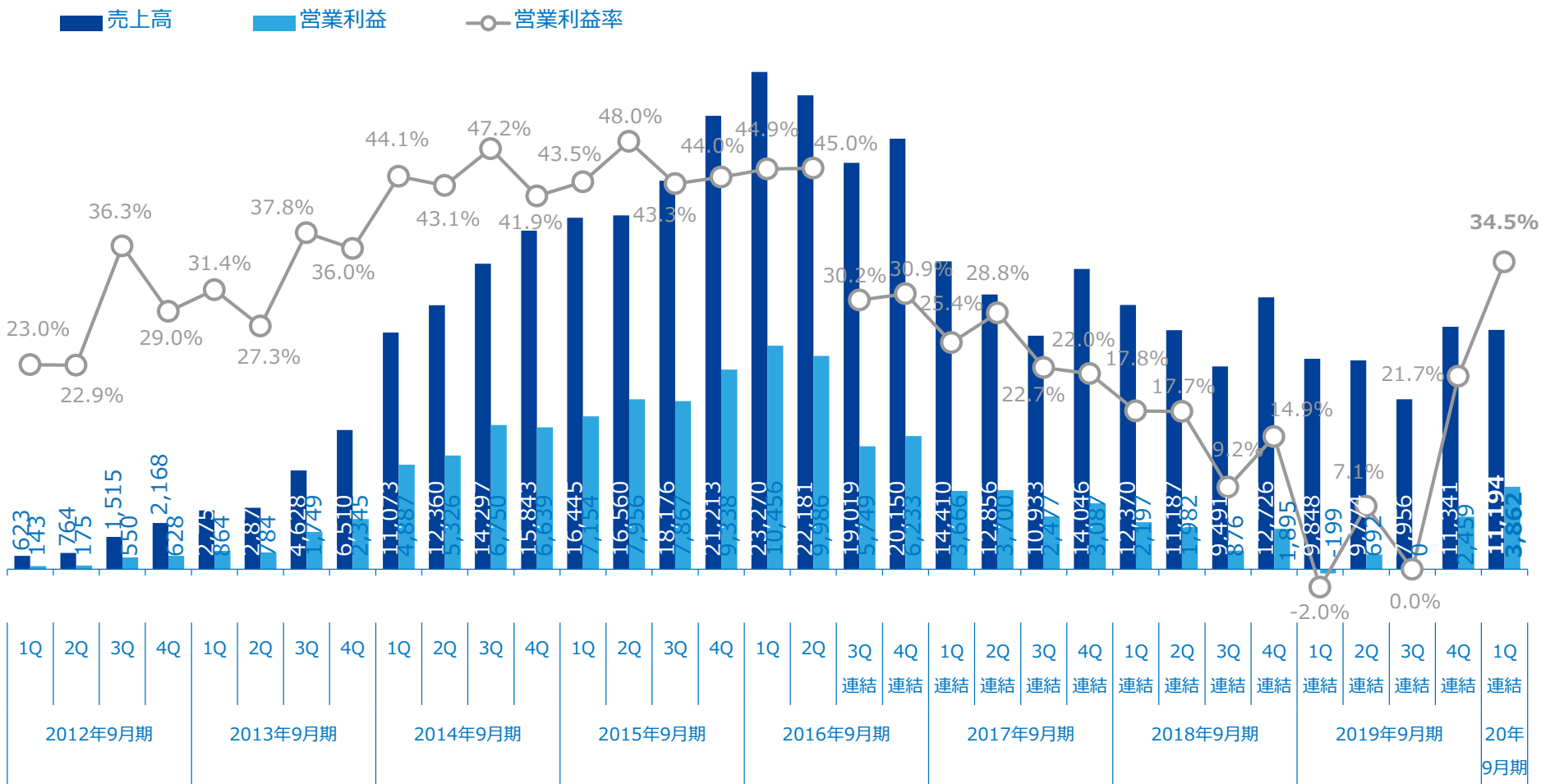
TOPICS

- 「白猫PJ」「アリス」「ドリミ」で自社IP展開を強化
- 新作パイプラインは1本追加となり、計11本



売上高 **111** 億円 (QoQ : ▲1.3%)、営業利益 **38** 億円 (QoQ : +57.1%)

(,000,000)





「DQウォーク」が四半期でフル寄与し、前年同期比で増収増益となりました

単位：百万円	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10-12月)	【連結】 2019年9月期1Q (2018年10-12月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7-9月)	前四半期比
売上高	11,194	9,848	+13.7%	11,341	-1.3%
売上総利益	5,764	2,936	+96.3%	4,691	+22.9%
売上総利益率	51.5%	29.8%	+21.7pt	41.4%	+10.1pt
販売管理費	1,901	3,135	-39.3%	2,231	-14.8%
営業利益	3,862	-199	-	2,459	+57.1%
営業利益率	34.5%	-2.0%	+36.5pt	21.7%	+12.8pt
経常利益	3,804	-418	-	1,672	+127.6%
税前利益	3,804	-418	-	1,335	+184.9%
当期純利益	2,699	-376	-	1,219	+121.3%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※「DQウォーク」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています



コスト構造の変化とコストコントロールにより、前Q比▲15億円の73億円になりました

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10-12月)	【連結】 2019年9月期1Q (2018年10-12月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7-9月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	1,720 15.4%	2,725 27.7%	-36.9% -12.3pt	2,599 22.9%	-33.8% -7.5pt	ネット計上となる「DQウォーク」によりQoQで減少しました
ロイヤリティ	243 2.2%	309 3.1%	-21.2% -0.9pt	227 2.0%	+7.1% +0.2pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,368 21.2%	2,200 22.3%	+7.6% -1.1pt	2,523 22.2%	-6.2% -1.0pt	グループ会社の決算賞与があった4Qと比較し、QoQで微減しました
オフィス費用	371 3.3%	410 4.2%	-9.5% -0.9pt	408 3.6%	-9.0% -0.3pt	グループ会社の本社移転によりQoQで減少しました
iDC関連費用	417 3.7%	388 3.9%	+7.6% -0.2pt	379 3.3%	+10.1% +0.4pt	売上・トラフィックに連動して、QoQで増加しました
広告宣伝費	571 5.1%	1,670 17.0%	-65.8% -11.9pt	778 6.9%	-26.6% -1.8pt	周年イベントのCM放映等があった4Qと比較し、QoQで減少しました
外注費	651 5.8%	1,002 10.2%	-35.0% -4.4pt	731 6.4%	-10.9% -0.6pt	しっかりグリップを効かせています
採用費	35 0.3%	82 0.8%	-56.6% -0.5pt	48 0.4%	-26.2% -0.1pt	中途採用数が落ち着き、QoQで減少しました
その他	951 8.5%	1,262 12.8%	-24.5% -4.3pt	1,189 10.5%	-19.8% -2.0pt	各タイトルのコラボIP使用料が減少したためです



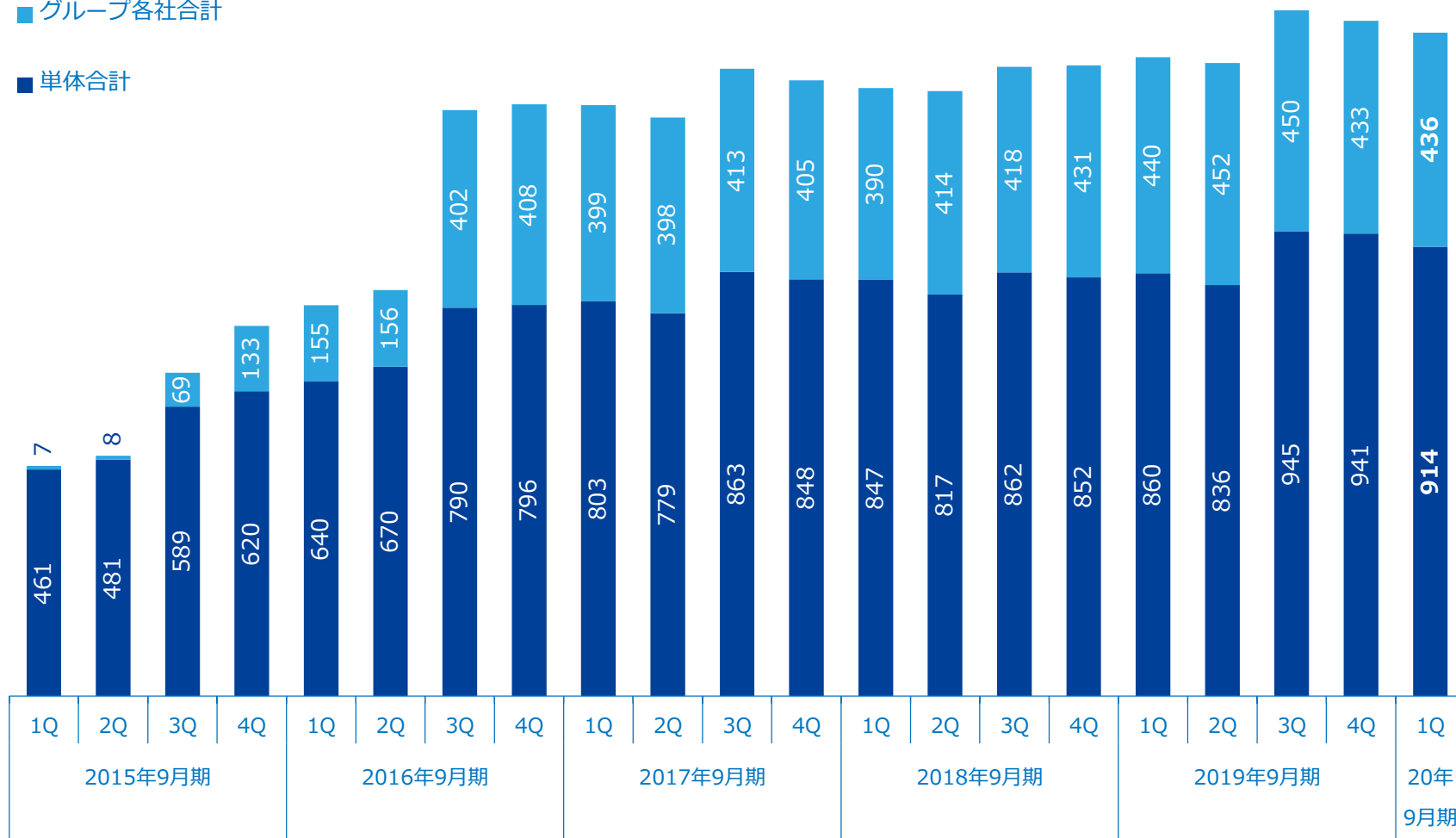
従業員数推移

前Q比で微減、4月にグループ全体で58名の新入社員が入社予定です

単体/グループ各社別期末人員（人）

■ グループ各社合計

■ 単体合計



※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





研修施設の売却などにより固定資産が減少しました

単位：百万円	【連結】 2019年12月	【連結】 2018年12月	前年同期比	【連結】 2019年9月	前四半期比
流動資産	68,424	65,418	+4.6%	64,851	+5.5%
うち現金及び預金	59,900	59,984	-0.1%	55,473	+8.0%
固定資産	8,792	8,820	-0.3%	9,889	-11.1%
うちのれん	-	148	-100.0%	-	-
総資産	77,217	74,239	+4.0%	74,740	+3.3%
流動負債	6,534	5,686	+14.9%	4,783	+36.6%
固定負債	524	523	+0.2%	523	+0.2%
純資産	70,157	68,029	+3.1%	69,433	+1.0%
うち資本金	6,511	6,492	+0.3%	6,510	+0.0%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます



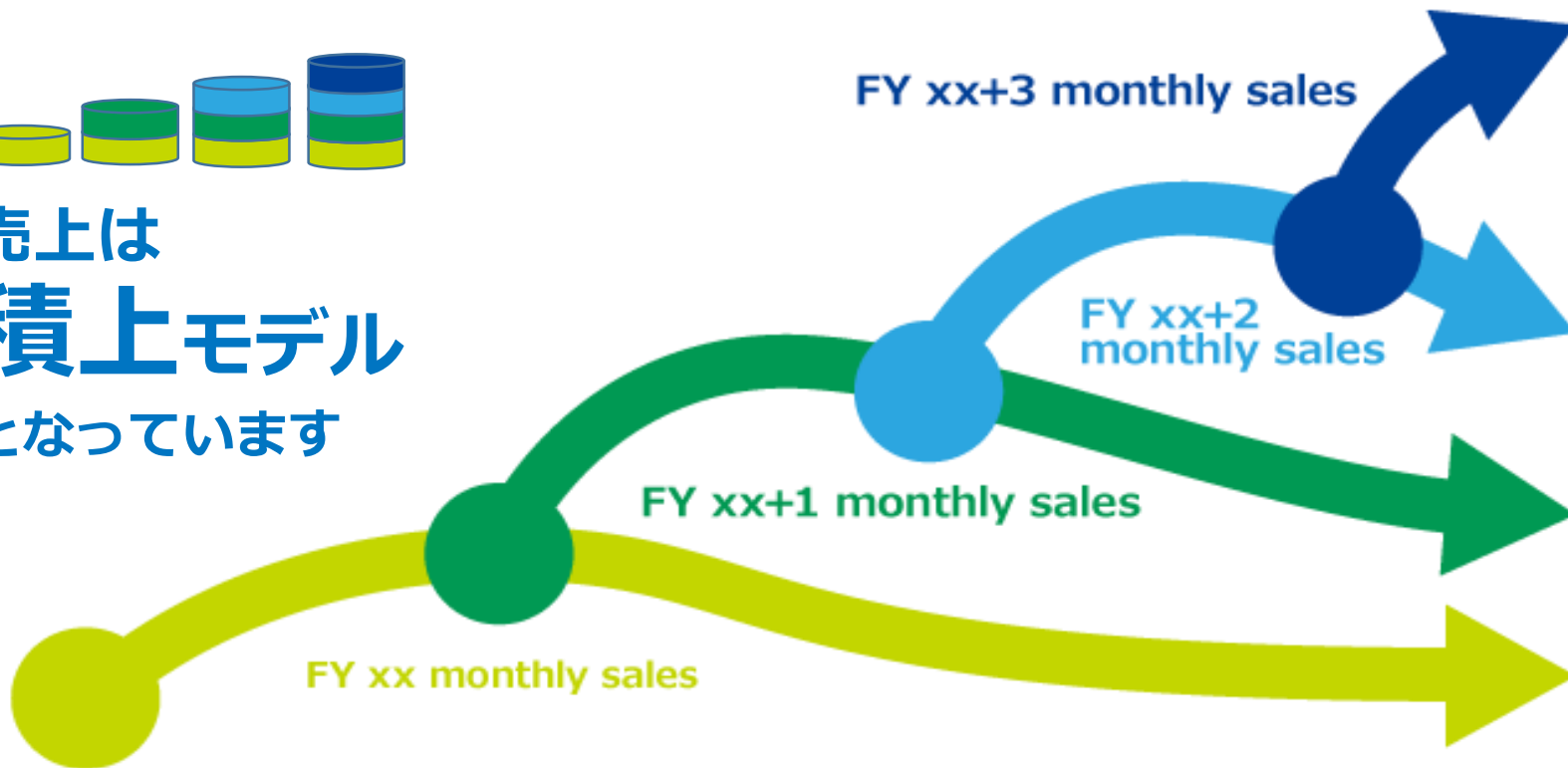
サービス状況



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

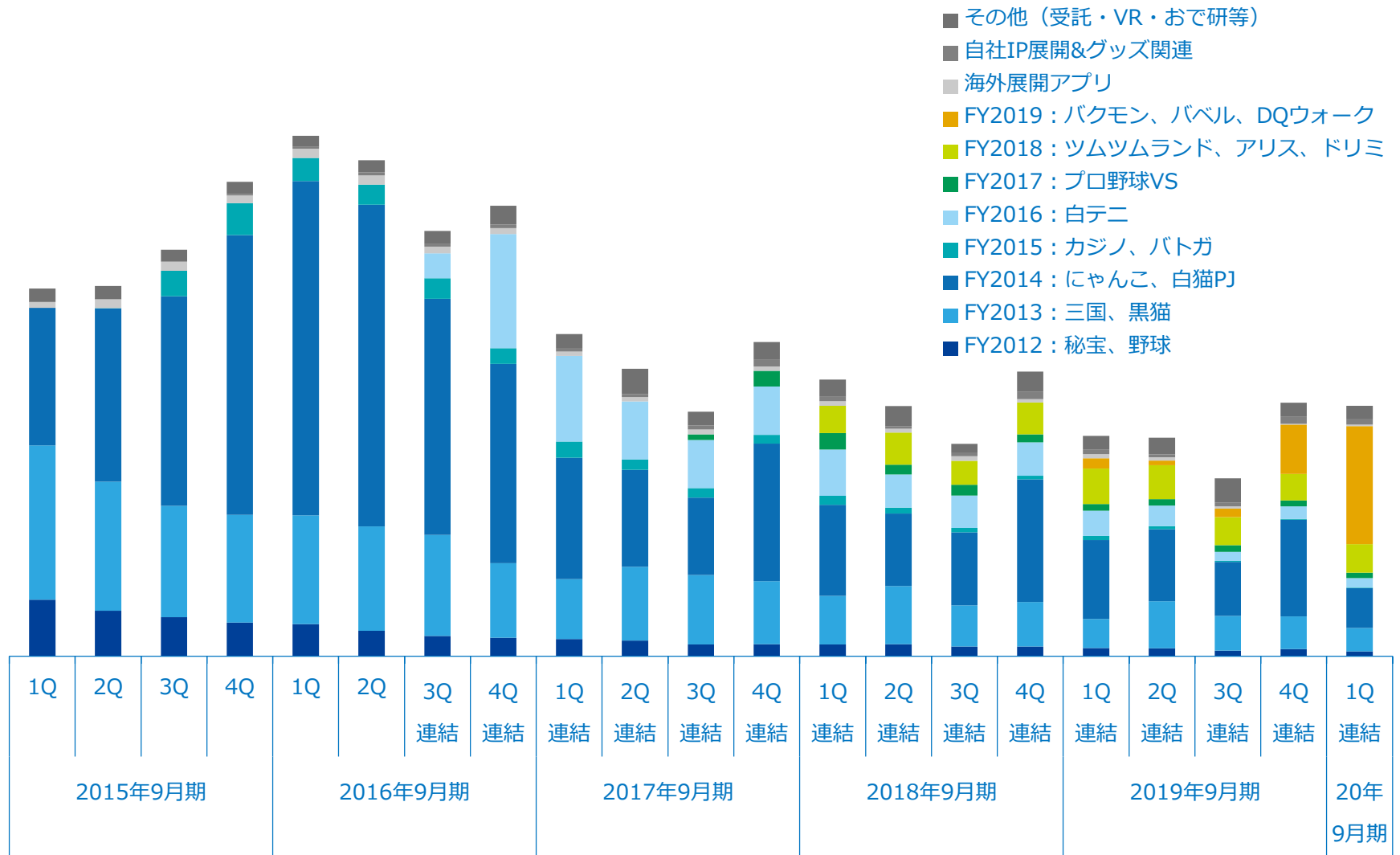


売上は
積上モデル
となっています





「DQウォーク」を含むFY19ものの売上が大幅に増加しました



※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※一部他社協業案件は、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



リリース時期別売上推移（連結）

周年の「ツムツムランド」と「アリス」を含むFY18ものも堅調に推移しました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2019年9月期				2020年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始アプリ	365	353	252	318	211
FY2013開始アプリ	1,301	2,100	1,549	1,460	1,055
FY2014開始アプリ	3,533	3,223	2,417	4,324	1,777
FY2015開始アプリ	184	134	45	30	24
FY2016開始アプリ	1,123	926	400	566	421
FY2017開始アプリ	291	285	299	263	238
FY2018開始アプリ	1,589	1,514	1,259	1,188	1,286
FY2019開始アプリ	465	211	369	2,200	5,272
海外展開アプリ	176	145	112	42	69
自社IP展開&グッズ関連	196	129	158	302	263
その他（受託・VR・おで研等）	619	748	1,093	643	574
合計（連結）	9,848	9,774	7,956	11,341	11,194

- 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：白猫テニス（その他終了アプリ2）
- FY2017：プロ野球VS（その他終了アプリ1）
- FY2018：ツムツムランド、アリス、ドリミ
- FY2019：バクモン、パベル、DQウォーク

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※一部他社協業案件は、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



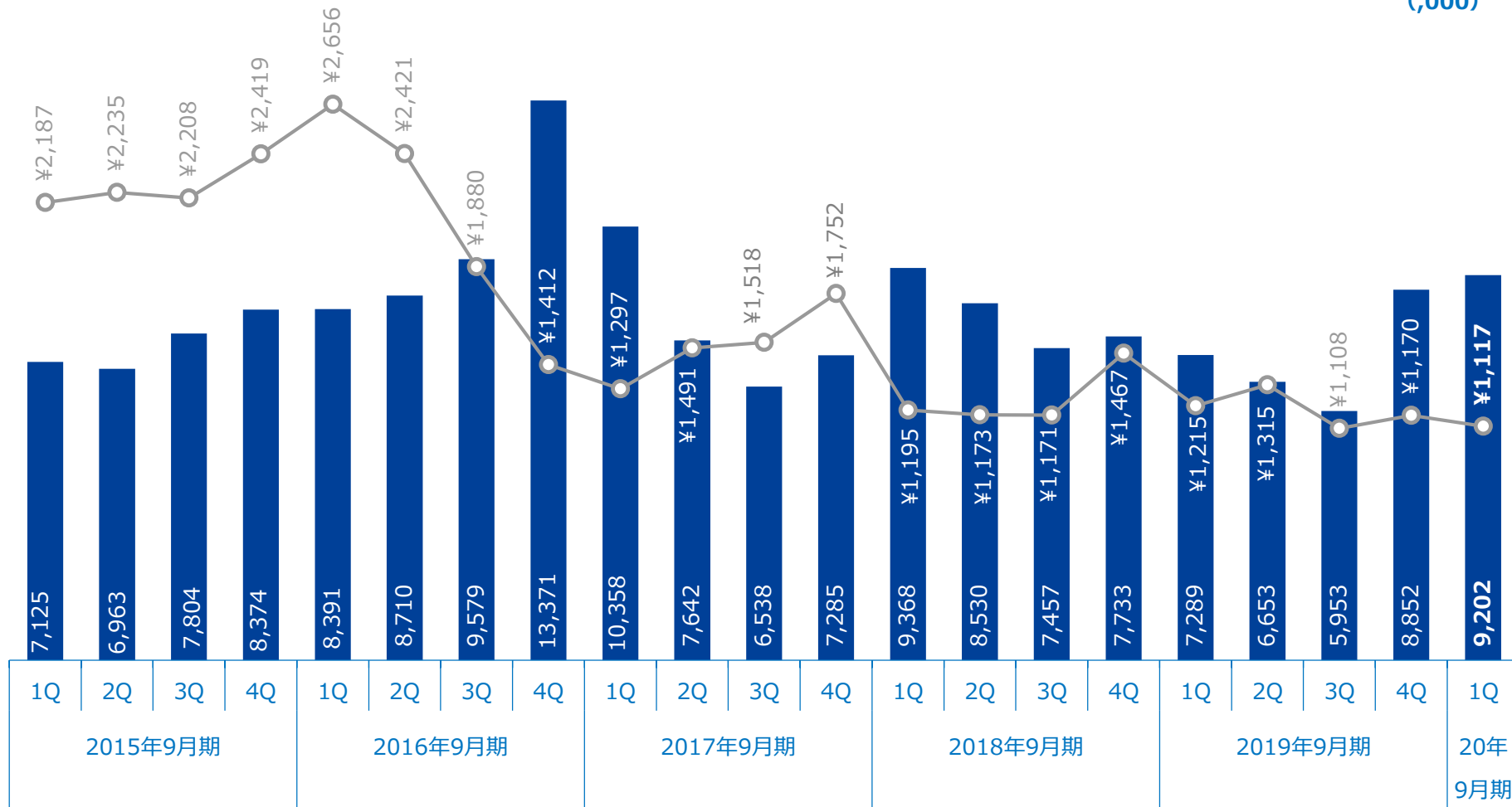
QAUが増加し、ARPUは微減となりました

ARPU (Yen)

■ QAU

○ ARPU

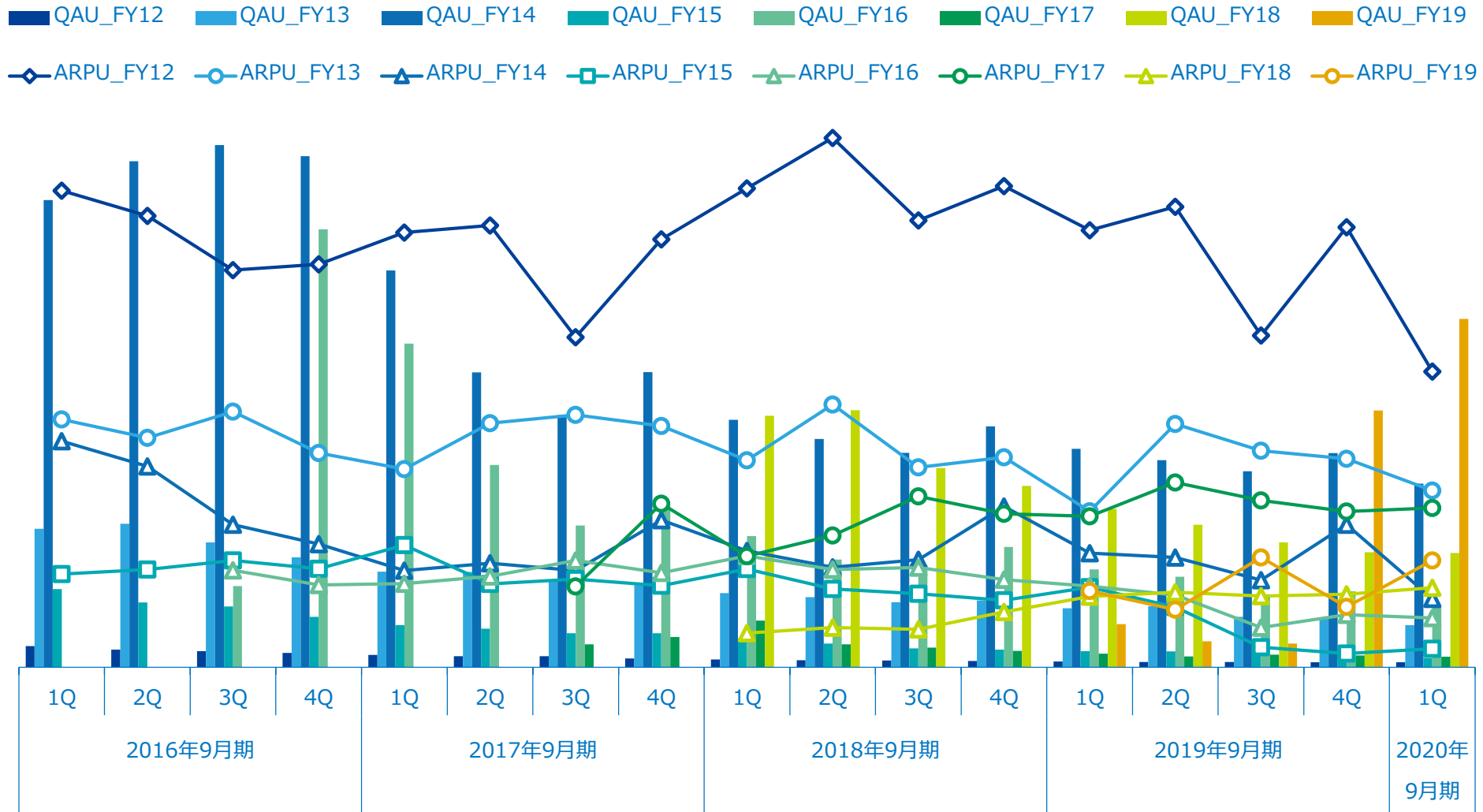
QAU
(,000)



※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（15/9期2Q以降を遡及修正）
 ※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
 ※ARPU：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



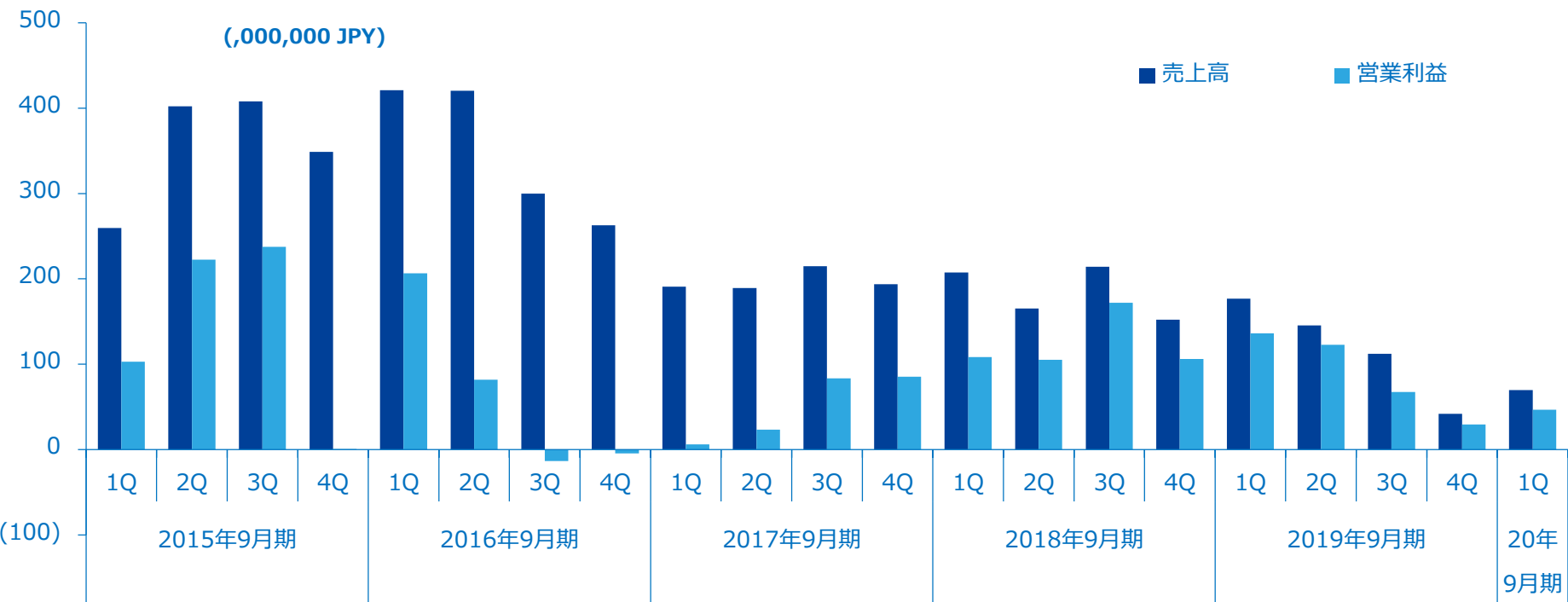
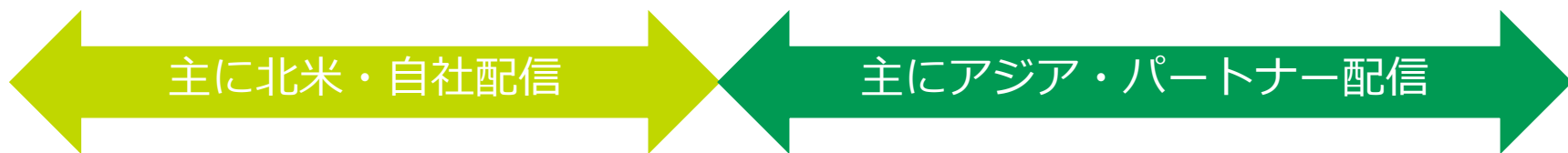
「DQウォーク」の影響でFY19もののQAU・ARPUはともに増加しました



※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（15/9期2Q以降を遡及修正）
 ※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
 ※ARPU：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



国内タイトルの海外配信が一巡し、新たな取り組みへ



※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

2020年4月放映予定のTVアニメ「白猫プロジェクト ZERO CHRONICLE」プレス向け発表会・試写会実施

グッズ

コミケで販売した「アリス」の公式本、CD『バーベナを抱きしめて』が大好評につき完売

舞台

2020年12月に「ドリミ」の舞台化が決定！



2020年12月 舞台化決定！

IN
IP 他社IPの活用

「DQウォーク」が数々の賞を獲得

『Google Play ベスト オブ 2019 ベストゲーム』や『Yahoo!検索大賞2019』ゲーム部門賞などを受賞！



各タイトルでコラボを続々実施

新規流入数の向上に加え、既存ユーザーさまからの要望に応えることで、ロイヤリティの向上を目指します



▼ 新作タイトルの開発方針

- 自社IP、自社IP派生、他社IPを市場環境に合わせてバランスよく開発する方針です。短期的に他社IPのもつ収益性を活用しつつ、中長期的に競争力の源泉となる自社IPを創出・育成し、持続的な成長を目指します。
- 年間3~4本程度の新作リリースを予定しています。

自社IP
自社IP派生
7本

他社IP
4本

合計
11本

▼ 売上高

- 例年のトレンドどおり、落ち着いた時期になる見込みです
- 1月に「アリス」が2周年を迎え、3月に「黒猫」の7周年が控えています
- 「DQウォーク」は1月に上級職を開放。今後も、継続的にユーザさまの声に応えることでより長く遊んでいただける運営を行っていきます
- 新作では「新しい遊び方の提案」に引き続き注力していきます

▼ 費用

- 広告宣伝費は約9億円を予定していますが、新作次第で変動する可能性があります
- 外注費は新作のリリースが近づくにつれ、増加する見込みです



Thank you!

