



FY Sep.2020

2Q Results

2020.5.14



FY2020 2Q

Jan2020-Mar2020



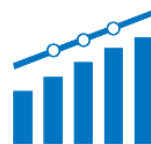
01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

M&Aを2件実行、新しいエンタメ創出とIP強化を加速！

業績

- 売上高は前Q比でほぼ横ばいの111億円
- 営業利益は「黒猫」「白猫PJ」が復調し、前Q比微減の35億円

費用

- 全体で前Q比約3億円増加し、76億円に着地
- 主にPF&決済手数料とその他費用の影響で増加

KPI

- リリース後の落ち着きを見せたFY19ものによりQAU減少
- 7周年の「黒猫」と人気イベントの「白猫PJ」によりARPU増加

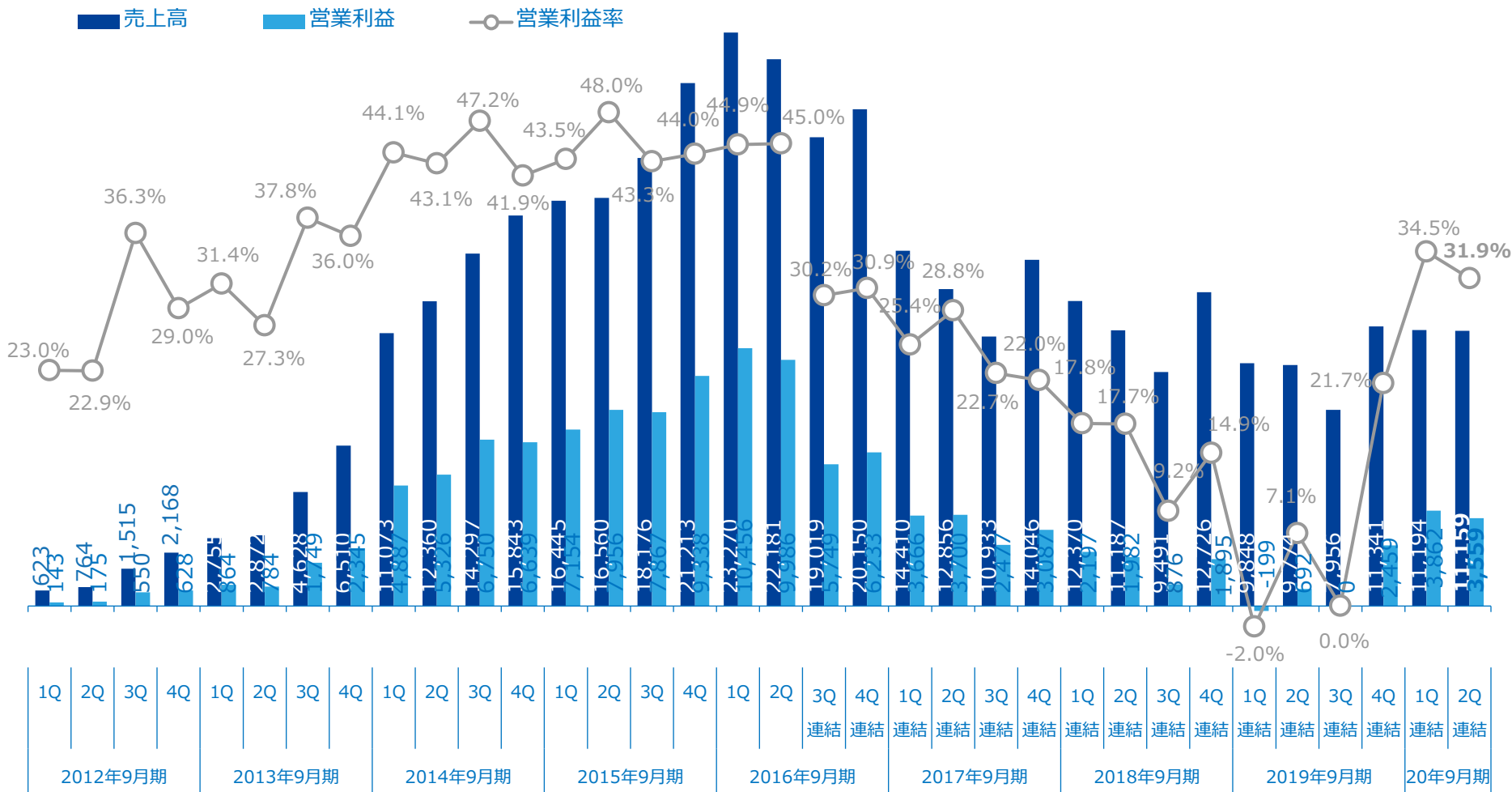
TOPICS

- MAGES.社とコアエッジ社のゲーム事業がグループイン
- 新型コロナウイルスによる現段階の影響は軽微



売上高 **111** 億円 (QoQ : ▲0.3%)、営業利益 **35** 億円 (QoQ : ▲7.9%)

(,000,000)





「DQウォーク」により、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2Q (2020年1月-3月)	【連結】 2019年9月期2Q (2019年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10月-12月)	前四半期比
売上高	11,159	9,774	+14.2%	11,194	-0.3%
売上総利益	5,295	2,890	+83.2%	5,764	-8.2%
売上総利益率	47.5%	29.6%	+17.9pt	51.5%	-4.0pt
販売管理費	1,735	2,198	-21.0%	1,901	-8.7%
営業利益	3,559	692	+414.2%	3,862	-7.9%
営業利益率	31.9%	7.1%	+24.8pt	34.5%	-2.6pt
経常利益	3,601	468	+669.4%	3,804	-5.3%
税前利益	3,601	468	+669.4%	3,804	-5.3%
当期純利益	2,597	308	+741.3%	2,699	-3.8%

※百万円未満の切り捨てや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



PF&決済手数料とその他が増加し、前Q比+約3億円の76億円になりました

	【連結】 2020年9月期2Q (2020年1月-3月)	【連結】 2019年9月期2Q (2019年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10月-12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	1,858 16.7%	2,671 27.3%	-30.4% -10.6pt	1,720 15.4%	+8.0% +1.3pt	ネット計上となる「DQワーク」を除くタイトルの売上増加により、QoQで増加しました
ロイヤリティ	214 1.9%	271 2.8%	-20.8% -0.9pt	243 2.2%	-11.9% -0.3pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,373 21.3%	2,257 23.1%	+5.1% -1.8pt	2,368 21.2%	+0.2% +0.1pt	QoQでほぼ横ばいです
オフィス費用	366 3.3%	412 4.2%	-11.3% -0.9pt	371 3.3%	-1.5% -0.0pt	QoQでほぼ横ばいです
iDC関連費用	323 2.9%	334 3.4%	-3.3% -0.5pt	417 3.7%	-22.7% -0.8pt	トラフィックの減少とサーバーの効率化により、QoQで減少しました
広告宣伝費	571 5.1%	774 7.9%	-26.1% -2.8pt	571 5.1%	-0.0% +0.0pt	新作のリリース遅延等により、当初見込みの9億円を下回りました
外注費	676 6.1%	912 9.3%	-25.9% -3.2pt	651 5.8%	+3.9% +0.3pt	QoQで微増しましたが、引き続きグリップを効かせています
採用費	48 0.4%	85 0.9%	-43.7% -0.5pt	35 0.3%	+34.5% +0.1pt	QoQで微増。引き続き社内リソースを有効活用しています
その他	1,167 10.5%	1,366 14.0%	-14.6% -3.5pt	951 8.5%	+22.8% +2.0pt	グループ会社の受託案件の納品等により、QoQで増加しました

※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます

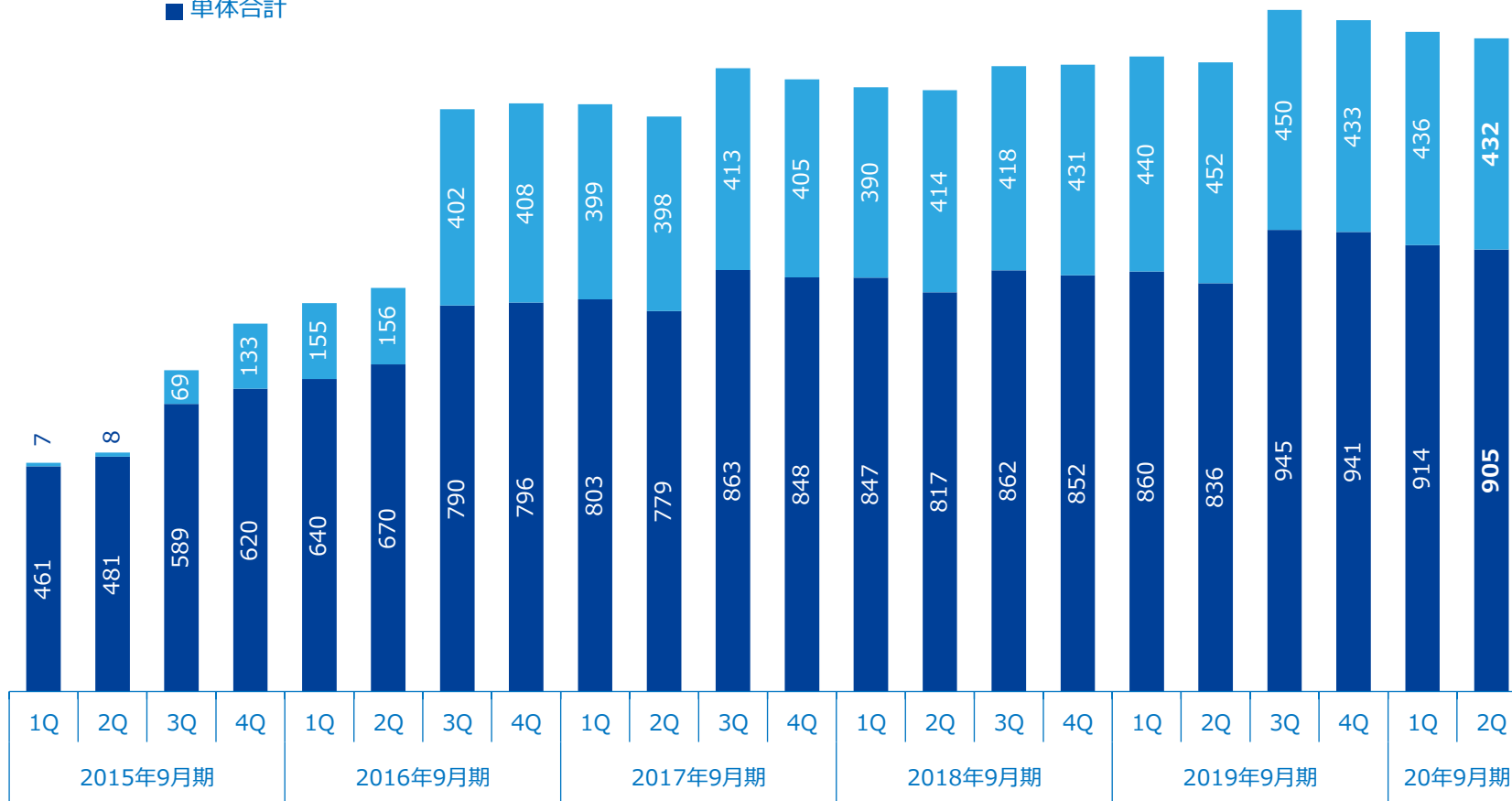


従業員数推移

前Q比で微減、3Qは新卒入社やM&Aにより、約250名がグループに加わります

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





引き続き盤石な財務基盤を維持しています

単位：百万円	【連結】 2020年3月	【連結】 2019年3月	前年同期比	【連結】 2019年12月	前四半期比
流動資産	72,148	65,018	+11.0%	68,424	+5.4%
うち現金及び預金	63,547	57,740	+10.1%	59,900	+6.1%
固定資産	8,587	9,327	-7.9%	8,792	-2.3%
総資産	80,736	74,345	+8.6%	77,217	+4.6%
流動負債	7,541	5,424	+39.0%	6,534	+15.4%
固定負債	525	525	+0.1%	524	+0.2%
純資産	72,669	68,396	+6.2%	70,157	+3.6%
うち資本金	6,536	6,510	+0.4%	6,511	+0.4%

※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



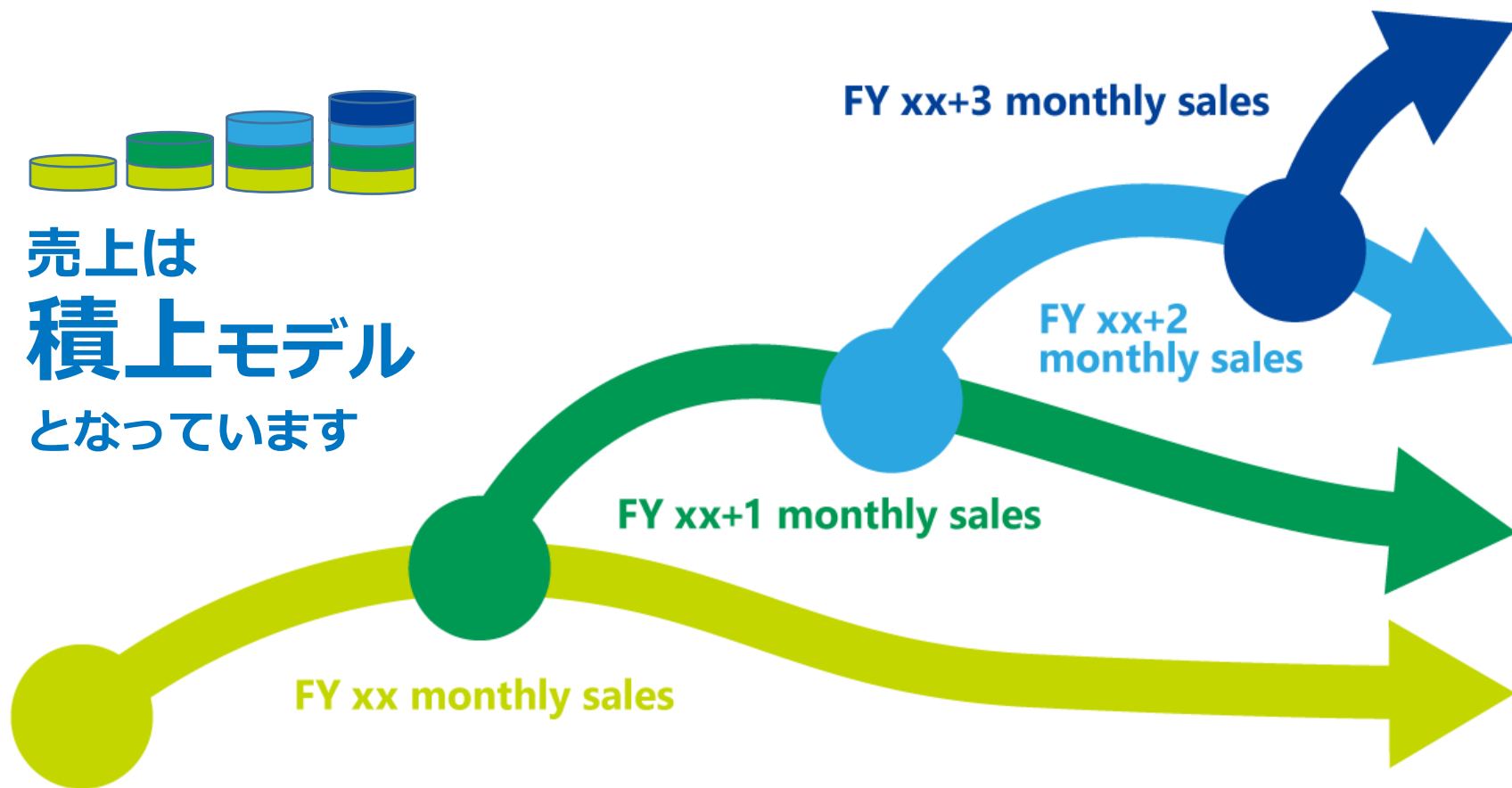
サービス状況



①連続する新規タイトル投入、②長期利用を目指した既存タイトル運営、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



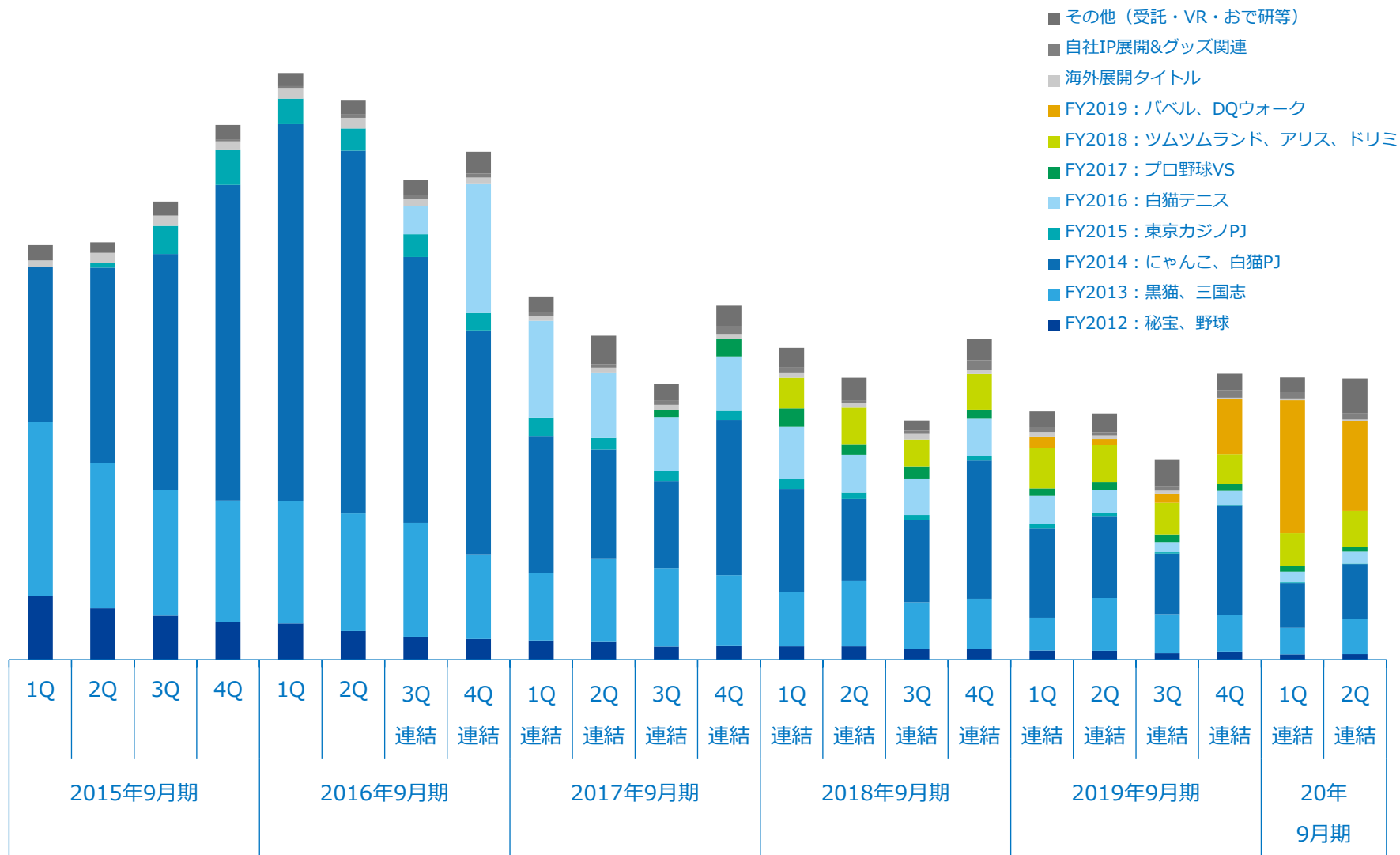
売上は
積上モデル
となっています





リリース時期別売上推移（連結）

「黒猫」を含むFY13もの、「白猫PJ」を含むFY14ものが復調しました



※百万円未満の切り捨てや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



グループ会社の受託案件などにより、その他の売上が増加しました

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	2019年9月期			2020年9月期	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	353	252	318	211	223
FY2013開始タイトル	2,100	1,549	1,460	1,055	1,389
FY2014開始タイトル	3,223	2,417	4,324	1,777	2,180
FY2015開始タイトル	134	45	30	24	23
FY2016開始タイトル	926	400	566	421	470
FY2017開始タイトル	285	299	263	238	171
FY2018開始タイトル	1,514	1,259	1,188	1,286	1,443
FY2019開始タイトル	211	369	2,200	5,272	3,580
海外展開タイトル	145	112	42	69	44
自社IP展開&グッズ関連	129	158	302	263	240
その他（受託・VR・おで研等）	748	1,093	643	574	1,391
合計（連結）	9,774	7,956	11,341	11,194	11,159

- FY2012：秘宝、野球（その他終了タイトル1）
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了タイトル3）
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ（その他終了タイトル4）

- FY2015：東京カジノPJ（その他終了タイトル2）
- FY2016：白猫テニス（その他終了タイトル2）
- FY2017：プロ野球VS（その他終了タイトル1）

- FY2018：ツムツムランド、アリス、ドリミ
- FY2019：バベル、DQウォーク（その他終了タイトル1）

※百万円未満の切り捨てや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



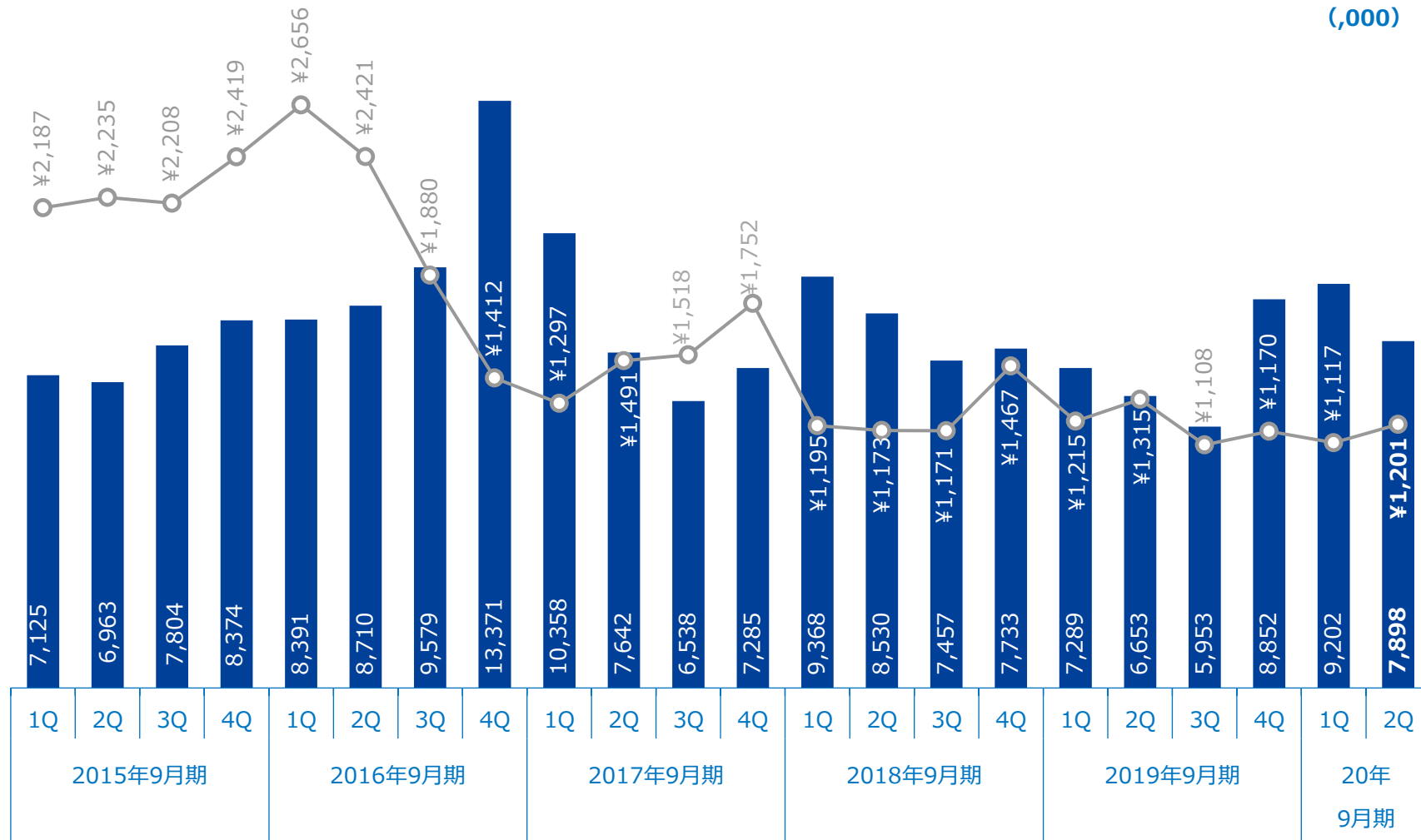
QAUが減少し、ARPUは増加となりました

ARPU (Yen)

■ QAU

○ ARPU

QAU
(,000)



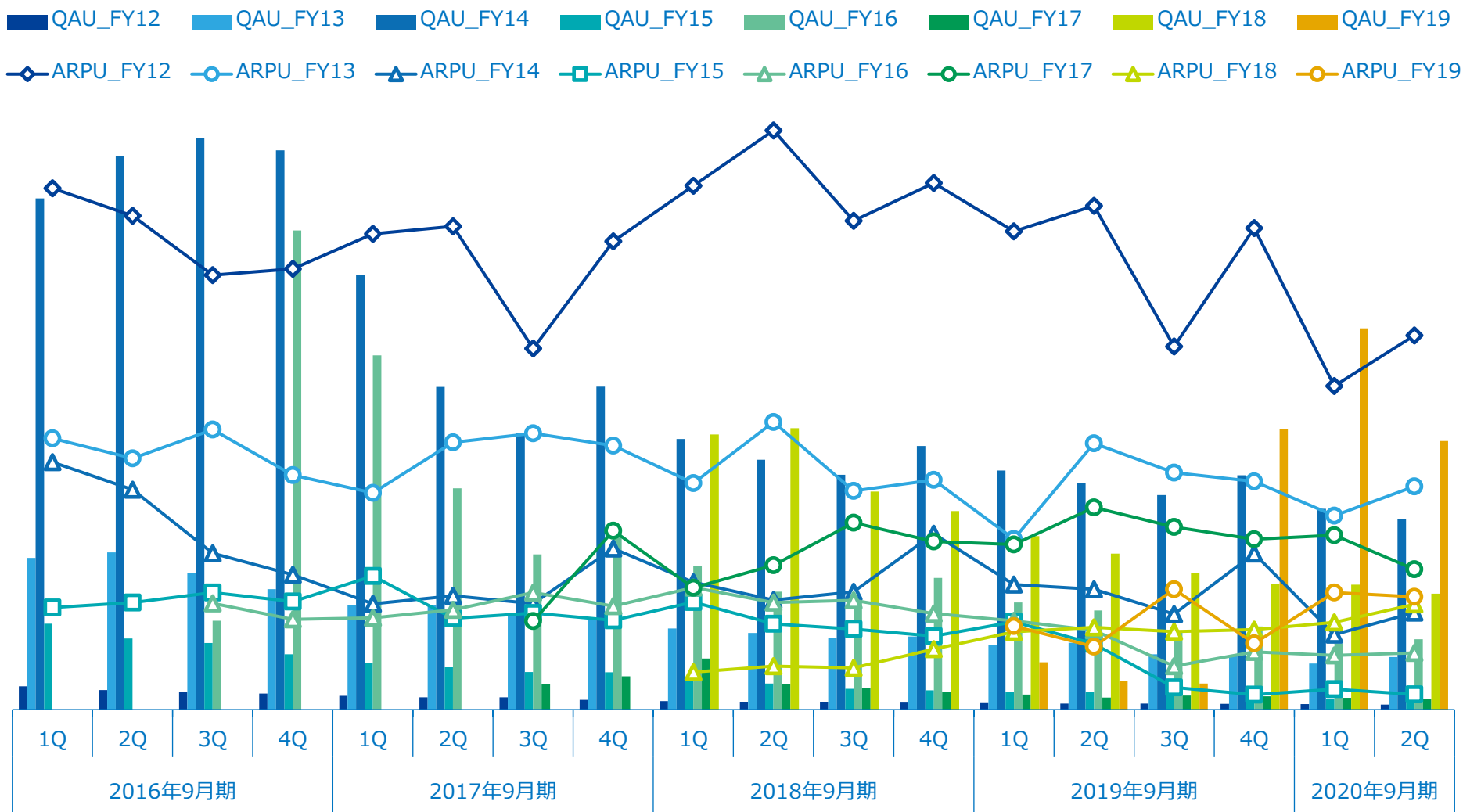
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます

※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タイトルを立ち上げたユーザの数。各タイトルの単純合算値

※ARPU：各タイトル売上総額を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



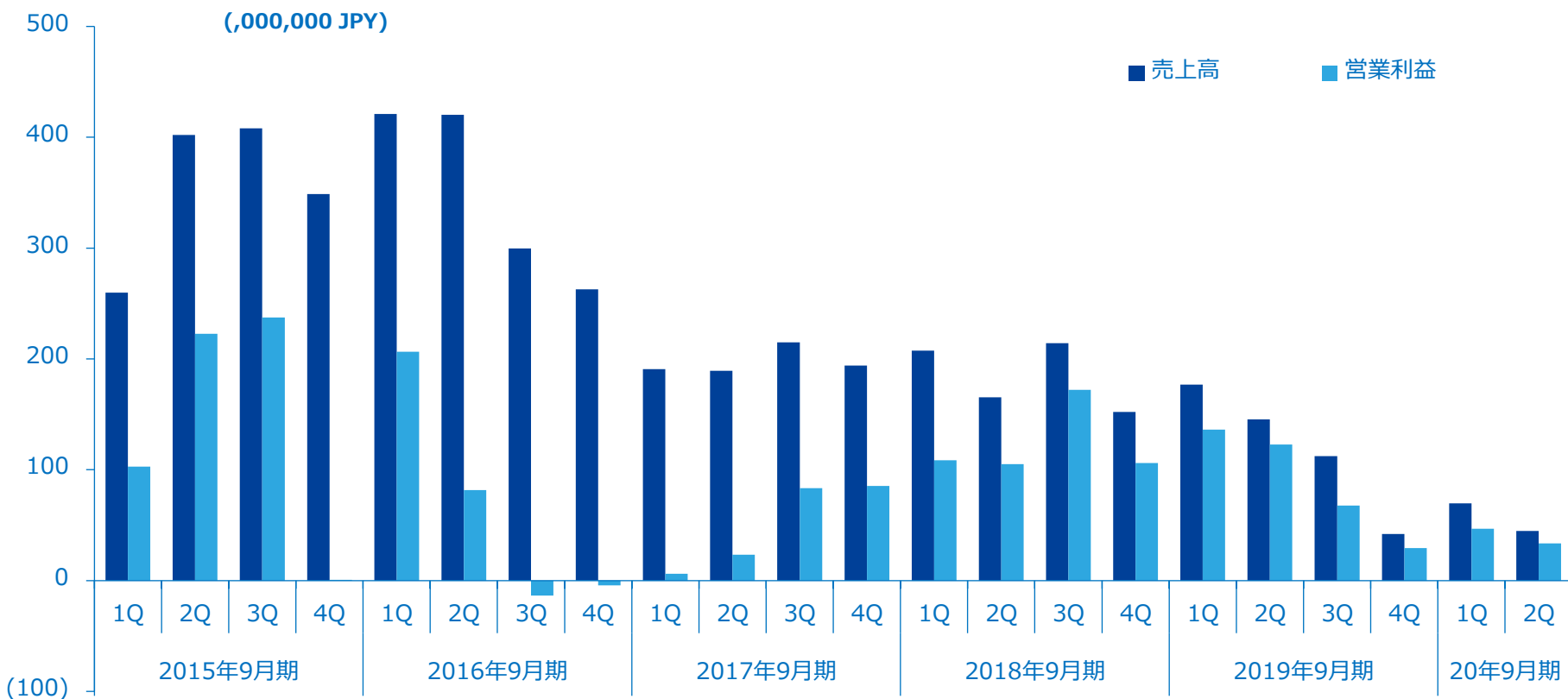
FY19もののQAUが減少し、ARPUは微減となりました



※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タイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値
 ※ARPU：各タイトル売上総額を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



新型コロナウイルスの影響により、海外展開の新たな取り組みは一旦見合わせています



※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



トピックス



将来を見据え、競争力の向上を目的としたM&Aを2件実施しました

▼ 株式取得

スマホゲーム以外の事業強化を目的とし、総合エンターテインメント企業の株式会社MAGES.をグループに迎えました

株式会社MAGES.

- 多角的な事業を展開し、オリジナルIPと新しいエンターテインメントの創出が強み
- コロプラグループとして競争力を向上させるとともに、「新しい遊び方の提案」を加速

▼ 事業譲受

当社のコアとなるスマホゲーム事業のさらなる強化を目的とし、オンラインゲームの企画・運営・コンサルテーション事業を譲り受けました

株式会社コアエッジ

- オンラインゲームの企画・運営やユーザの集客力など、マーケティング領域が強み
- コロプラのゲーム開発力とかけ合わせ、スマホゲーム事業を中心にIP力のさらなる強化

コロプラグループとして事業の多様性と持続可能性を高めていきます



★ M&Aによりグループ入り

※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

MAGES.社が保有するIPや事業のさらなる展開とともに、オリジナルIPと新しいエンタメの創出力という同社の強みを生かして、「新しい遊び方の提案」を加速させていきます

▼ 株式会社MAGES.

- ゲーム事業、音楽事業、タレント事業、番組制作事業など多角的な事業を展開
- ハリウッド実写化される『STEINS;GATE』や『B-PROJECT』といったオリジナルIPに加え、新しいエンターテインメントの創出力が大きな強み
- 代表の志倉千代丸は実業家の傍ら、作品の企画・原作や楽曲の作詞・作曲を行い、自らも声優、小説家として活躍するマルチクリエイター



▲シリーズ累計100万本以上の『STEINS;GATE』



▲豪華声優陣を起用した『B-PROJECT』



▲代表の志倉千代丸



▼ これまでの対応

- 全従業員の安全確保を目的とし、スーパーフリーアドレス勤務（働く場所を日次で自宅か会社か、従業員が状況にあわせて選択できる勤務体制）等を導入しました
- 感染の拡大防止を目的とし、位置ゲー「DQウォーク」では自宅でも遊べる仕様に変更。また、6月末までのリアルイベント開催や店頭でのグッズ販売の延期を決定しています

▼ 事業への主な影響

現状

- 既存タイトルでは大きな影響はなく、外出の自粛により、DAU、プレイ時間、継続率が伸長傾向にあります
- 海外展開の新たな取り組みを一旦見合わせています

今後

- 新型コロナウイルスが長期化した場合、既存タイトルのゲーム内外イベントの延期や中止、新作タイトルのリリース遅延、海外展開の見直しなどの影響が出る可能性があります

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6日（シロの日）よりTVアニメ「白猫プロジェクト ZERO CHRONICLE」が絶賛放映中

グッズ

- 3月に迎えた「黒猫」の7周年を記念して、コラボ腕時計や200曲以上を収録したサントラCDを商品化
- 1月に迎えた「アリス」の2周年を記念して、設定画などを詰め込んだオフィシャル設定資料集を販売
- 「ドリミ」では6,7枚目となる2枚連続でのシングルCDのリリースを予定



IN IP 他社IPの活用

「ツムツムランド」がご来園1,000万人突破

2017年10月31日の配信開始以降、累計利用者数が1,000万人を突破しました



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
- 「新しい遊び方の提案」を目指した社長直轄の新作「ライブエンターテインメントPJ」は今期リリース予定です

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、4Qの盛り上げに向けた準備期間となります
- 「白猫PJ」は4月下旬から大人気の他社IP『鬼滅の刃』とのコラボを実施しています
- 「DQウォーク」は3月下旬から『ドラゴンクエストⅢ』イベントを実施しています
- 新作タイトルは「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7億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!

