

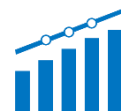


**FY Sep.2020
3Q Results**
2020.8.5



FY2020 3Q

Apr2020-Jun2020



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

例年、準備期間の3Qですが健闘しました！**業績**

- 売上高は例年のトレンド通り前Q比減収の103億円
- 営業利益はM&Aを含むコスト増加で前Q比減益の18億円

費用

- M&Aや「白猫PJ」のアニメ放映により費用が増加
- 全体で前Q比約8.2億円増加の84.2億円で着地

KPI

- 4Qへの準備期となるためQAUとARPUはともに微減
- 『鬼滅の刃』コラボによりFY14もののQAUとARPUが増加

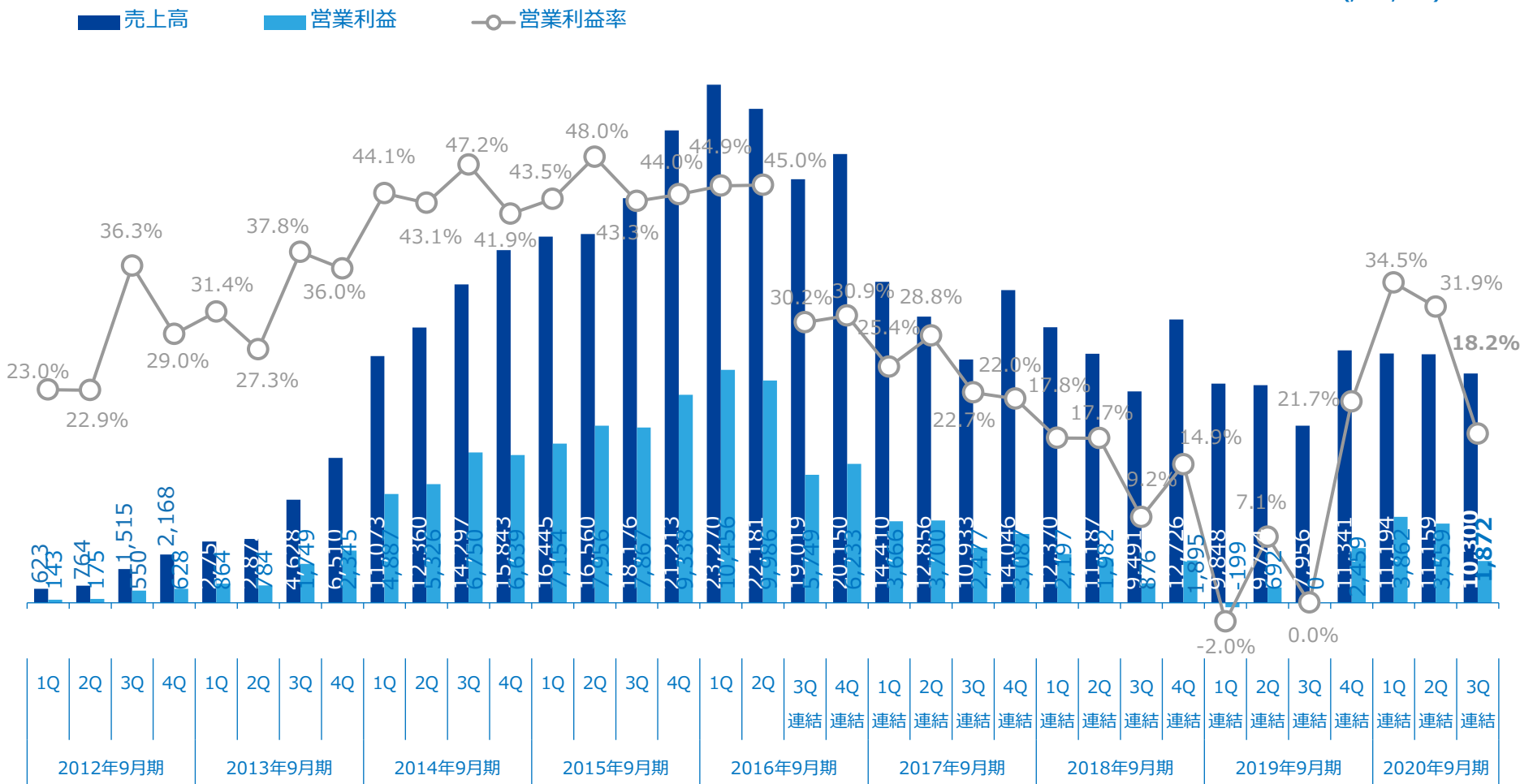
TOPICS

- MAGES.がグループインし、事業の多角化を加速
- 新型コロナウイルスにより新作タイトルの開発が遅延



売上高 103 億円 (QoQ : ▲7.7%)、営業利益 18 億円 (QoQ : ▲47.4%)

(,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3Q (2020年4月-6月)	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4月-6月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期2Q (2020年1月-3月)	前四半期比
売上高	10,300	7,956	+29.5%	11,159	-7.7%
売上総利益	4,365	1,993	+119.0%	5,295	-17.5%
売上総利益率	42.4%	25.1%	+17.3pt	47.5%	-5.1pt
販売管理費	2,493	1,993	+25.1%	1,735	+43.7%
営業利益	1,872	0	-	3,559	-47.4%
営業利益率	18.2%	0.0%	+18.2pt	31.9%	-13.7pt
経常利益	1,799	-66	-	3,601	-50.0%
税前利益	1,799	-66	-	3,601	-50.0%
当期純利益	1,311	-81	-	2,597	-49.5%

※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



M&Aや「白猫PJ」のアニメ放映により、前Q比+8.2億円の84.2億円で着地しました

	【連結】 2020年9月期3Q (2020年4月-6月)	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4月-6月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期2Q (2020年1月-3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	1,805 17.5%	2,013 25.3%	-10.3% -7.8pt	1,858 16.7%	-2.9% +0.8pt	ネット計上となる「DQワーク」を除くタイトルの売上減少により、QoQで減少しました
ロイヤリティ	248 2.4%	248 3.1%	+0.2% -0.7pt	214 1.9%	+15.9% +0.5pt	MAGES.のグループインに伴い、QoQで増加しました
人件費・賞与	2,748 26.7%	2,382 29.9%	+15.3% -3.2pt	2,373 21.3%	+15.8% +5.4pt	2件のM&Aと新卒社員の入社により、QoQで増加しました
オフィス費用	407 4.0%	411 5.2%	-0.9% -1.2pt	366 3.3%	+11.4% +0.7pt	MAGES.のグループインに伴い、QoQで増加しました
iDC関連費用	358 3.5%	319 4.0%	+12.1% -0.5pt	323 2.9%	+10.9% +0.6pt	各タイトルでの人気イベントによるトラフィック増加に連動し、QoQで増加しました
広告宣伝費	500 4.9%	612 7.7%	-18.3% -2.8pt	571 5.1%	-12.5% -0.2pt	新作のリリース遅延等により、当初見込みの7億円を下回りました
外注費	944 9.2%	756 9.5%	+24.9% -0.3pt	676 6.1%	+39.6% +3.1pt	MAGES.のグループインに伴い、QoQで増加しました
採用費	51 0.5%	87 1.1%	-40.8% -0.6pt	48 0.4%	+7.5% +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	1,362 13.2%	1,128 14.2%	+20.7% -1.0pt	1,167 10.5%	+16.7% +2.7pt	のれん償却やアニメ放映、各タイトルのコラボIP使用料等により、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

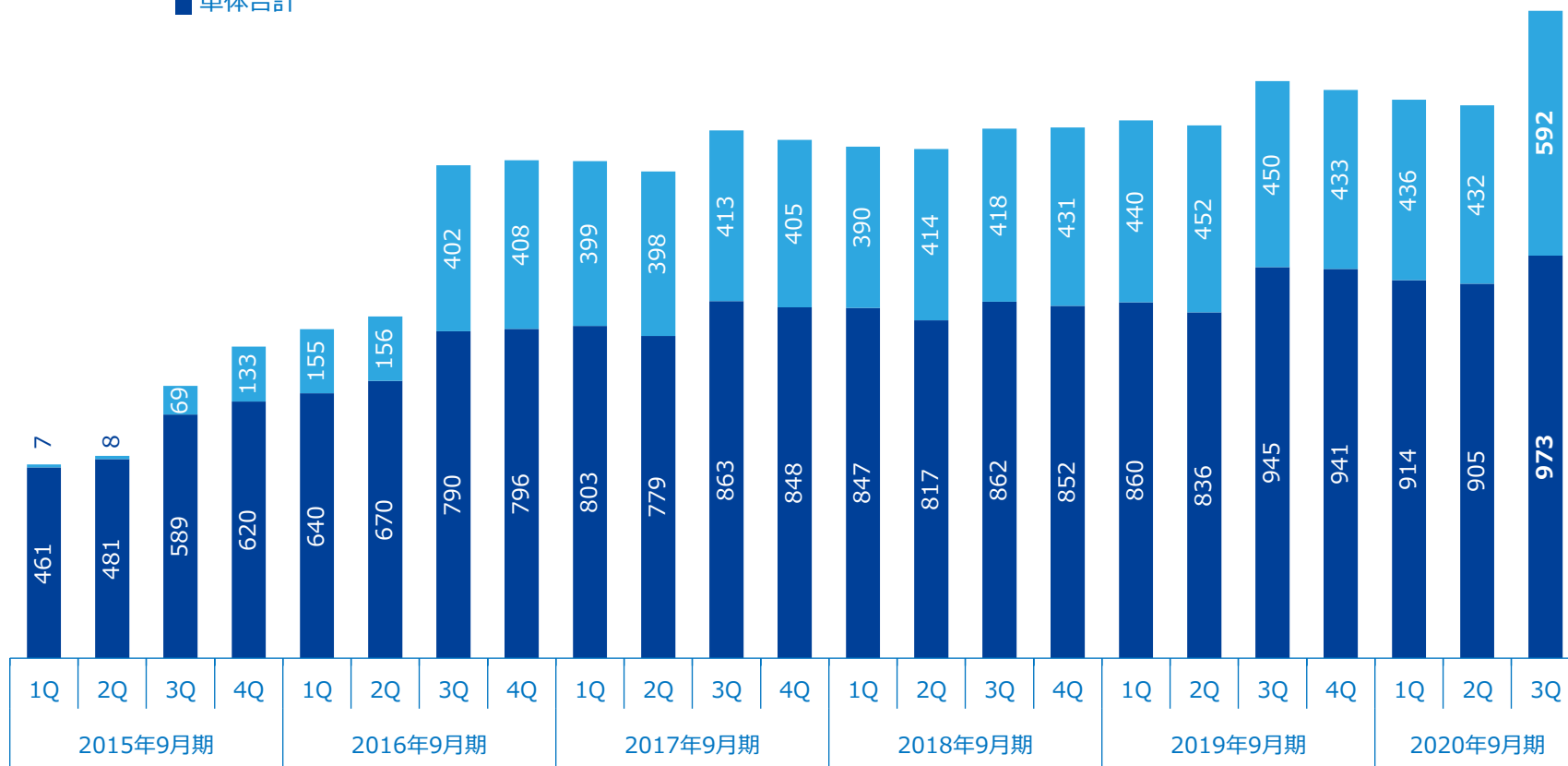


従業員数推移

M&Aや新卒社員の入社により、グループ全体で1,565名となりました

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



M&Aや積極的な投資により現預金が減少し、固定資産が増えました

単位：百万円	【連結】 2020年6月	【連結】 2019年6月	前年同期比	【連結】 2020年3月	前四半期比
流動資産	70,980	63,397	+12.0%	72,148	-1.6%
うち現金及び預金	62,765	55,985	+12.1%	63,547	-1.2%
固定資産	12,363	9,945	+24.3%	8,587	+44.0%
うちのれん	956	-	-	-	-
総資産	83,343	73,342	+13.6%	80,736	+3.2%
流動負債	8,392	4,635	+81.1%	7,541	+11.3%
固定負債	547	486	+12.6%	525	+4.2%
純資産	74,403	68,221	+9.1%	72,669	+2.4%
うち資本金	6,536	6,510	+0.4%	6,536	+0.0%

※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



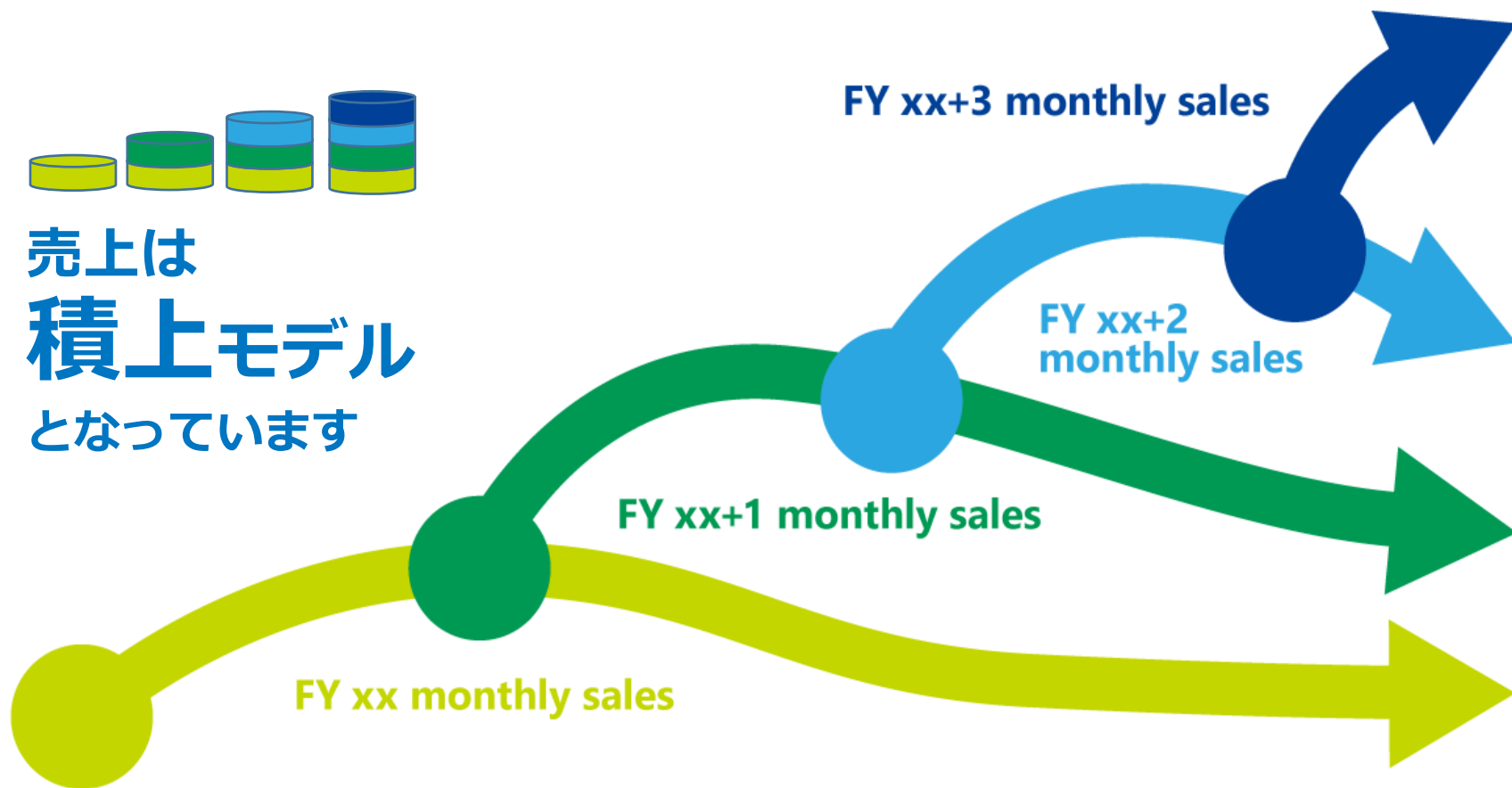
サービス状況



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

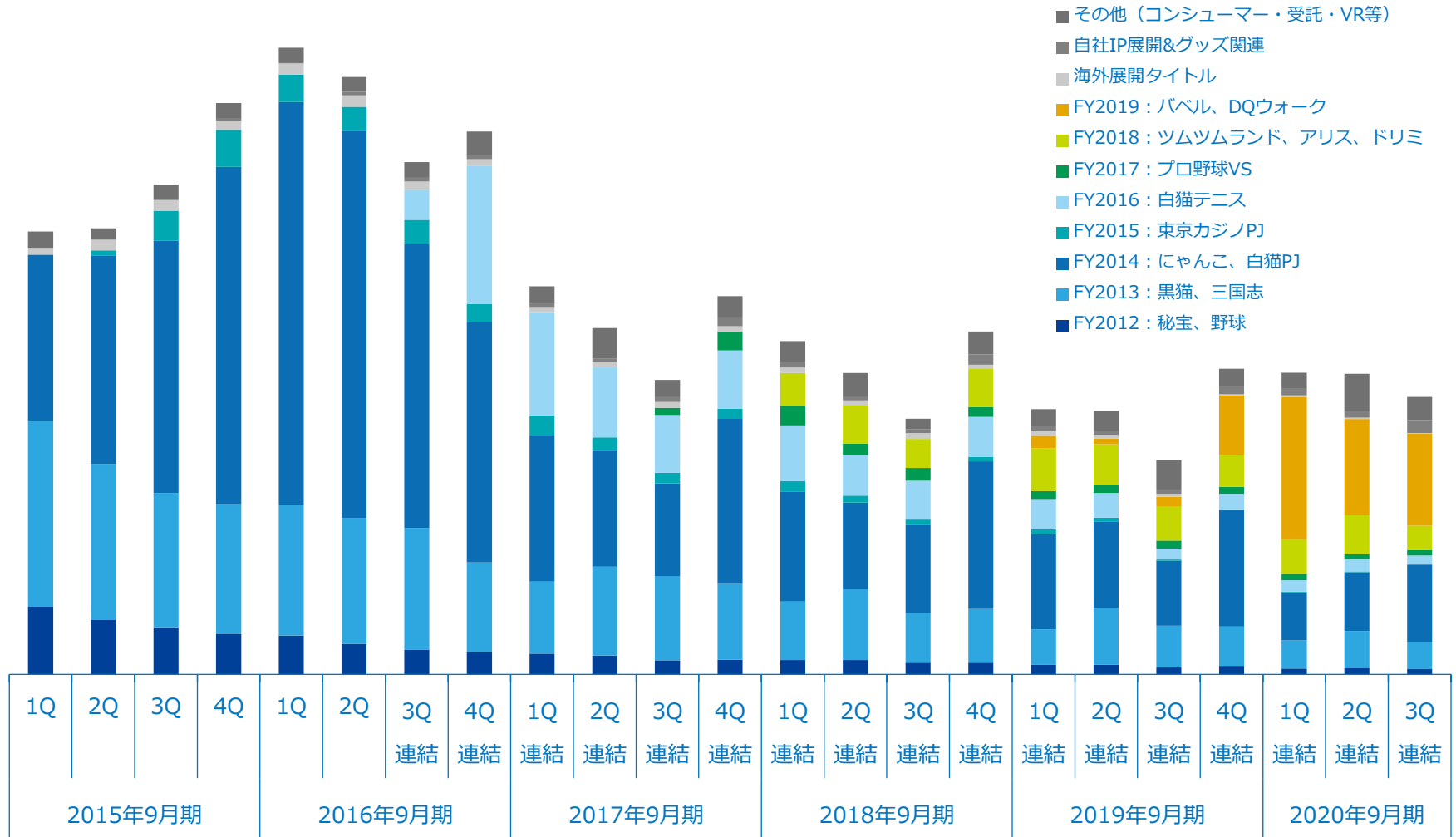


売上は
積上モデル
となっています





『鬼滅の刃』とコラボをした「白猫PJ」を含むFY14ものが増加しました



※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
 ※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



MAGES.のグループインにより、自社IP展開&グッズ関連が増加しました

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		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始タイトル	252	318	211	223	199
FY2013開始タイトル	1,549	1,460	1,055	1,389	1,016
FY2014開始タイトル	2,417	4,324	1,777	2,180	2,843
FY2015開始タイトル	45	30	24	23	29
FY2016開始タイトル	400	566	421	470	321
FY2017開始タイトル	299	263	238	171	202
FY2018開始タイトル	1,259	1,188	1,286	1,443	907
FY2019開始タイトル	369	2,200	5,272	3,580	3,413
海外展開タイトル	112	42	69	44	22
自社IP展開&グッズ関連	158	302	263	240	480
その他（コンシューマー・受託・VR等）	1,093	643	574	1,391	860
合計（連結）	7,956	11,341	11,194	11,159	10,300

- 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とARPUがともに微減となりました

ARPU (Yen)

■ QAU

○ ARPU

QAU
(,000)



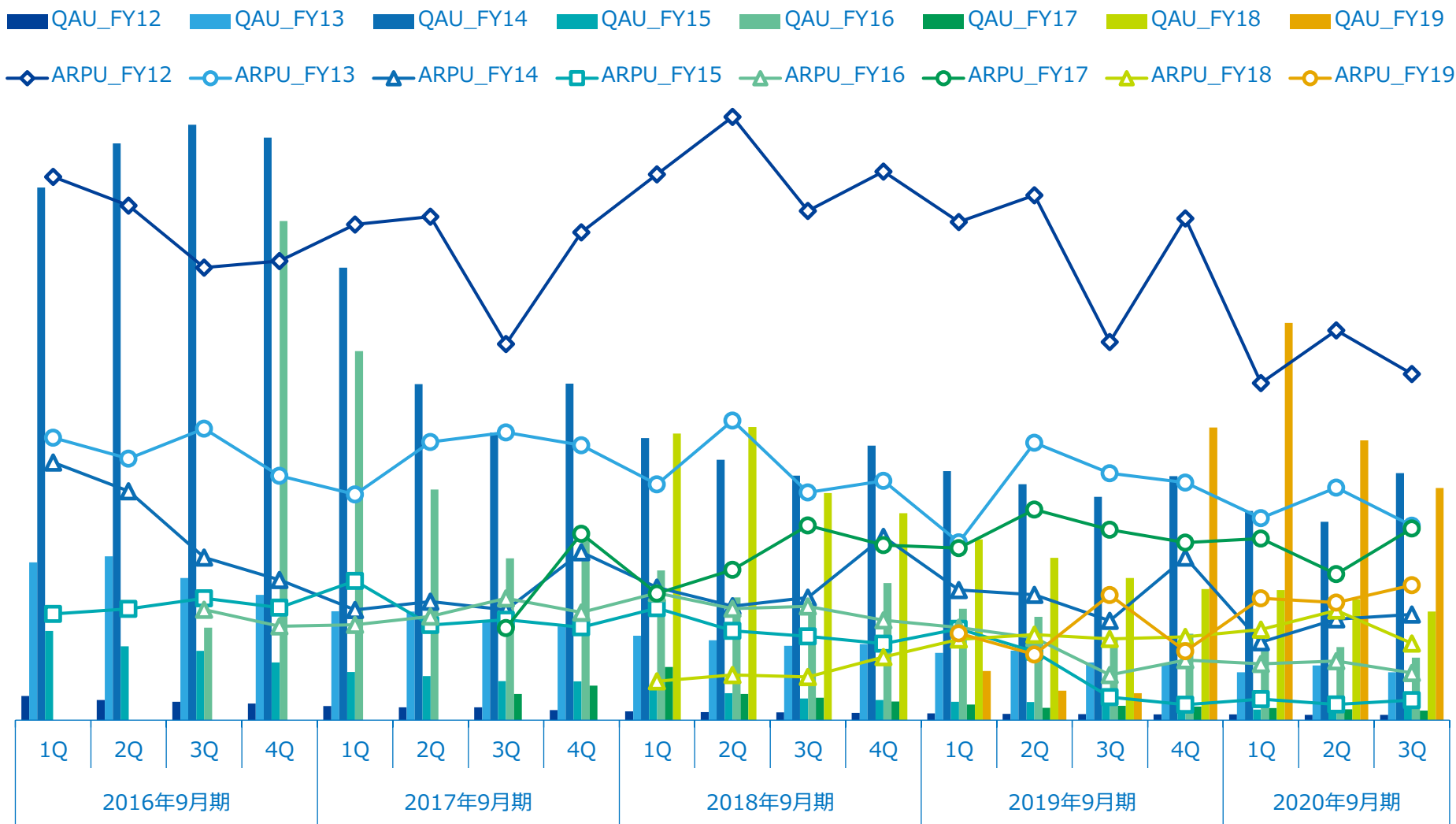
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます

※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



「白猫PJ」を含むFY14もののQAUとARPUが増加しました



※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



▼ これまでの対応

- 感染状況の変化に即座に対応し、従業員の安全確保と事業の推進を両立するためフレキシブルワークスタイル制度（※）を導入しました
- 新しい働き方に合わせ、20年11月までにオフィス規模を現状の約60%に最適化します
- リアルイベントのオンライン開催や公式オンラインショップでのグッズ販売などを積極的に進めています

▼ 事業への主な影響

- 既存タイトルではゲーム内イベントの開催を一部見合わせ。外出の自粛もあり、DAU、プレイ時間、継続率が安定しています
- 在宅勤務により新作タイトルの開発が遅延しています
- MAGES.のタレント事業など一部事業への影響が出ています
- 海外展開の新たな取り組みを見合わせています

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

- TVアニメ「白猫プロジェクト ZERO CHRONICLE」が大好評の中、最終回を迎えました

グッズ

- 「白猫PJ」大人気キャラの特別描き下ろしイラストを使用したプレミアム抱き枕が商品化
- 「白猫PJ」「黒猫」が東急ハンズとタッグを組んだ『グッズキャラバン2020』では多くの限定イラスト商品を販売



IN IP 他社IPの活用

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



▲「白猫PJ」が大人気IP『鬼滅の刃』とコラボを実施



※『グッズキャラバン2020』は新型コロナウイルス感染拡大防止のため、東急ハンズでの店頭販売からコロプラ公式オンラインショップでの販売に変更しました
※画像はイメージですので、実際の商品とは異なる場合があります

▼ 新作の開発方針と状況

- 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。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目指しています
⇒在宅勤務により新作タイトルの開発が遅延しています

自社IP
自社IP派生
6本

他社IP
4本

合計
10本

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

▼ 他PFゲーム

MAGES.では今期中にコンシューマーの新作リリースを3本予定しています



▼ 非ゲーム領域

コロプラグループが保有するIP価値の最大化と事業の最適化のため、グッズ企画販売に関連する事業をMAGES.に承継。グッズ関連事業を加速させていただきます



▼ 売上高

- 「白猫PJ」は7月14日に6周年を迎え、7月末から『転生したらスライムだった件』とコラボを実施しています
- 「白猫テニス」は7月31日に4周年を迎え、「DQウォーク」は9月12日に1周年を迎えます
- 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!

