



FY Sep.2021 / 1Q Results

2021.2.3



FY2021 1Q

Oct2020-Dec2020



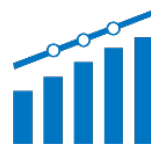
01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

新作リリースに向けて着実に**業績**

- 売上高は周年の反動減により前Q比▲30.9%の86.2億円
- 営業利益は減収に伴い、前Q比▲53.5%の13.7億円

費用

- 前Qで発生したグループ会社の受託案件に伴う費用が減少
- 費用全体は前Q比▲22.6億円の72.5億円

KPI

- 周年の反動減によりQAUとARPUはともに減少
- FY18、FY19ものが安定的に推移

TOPICS

- 新作「ユージェネ」の事前登録が開始間近！
- 「東京ミッドタウン」への本社移転を発表

※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

※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

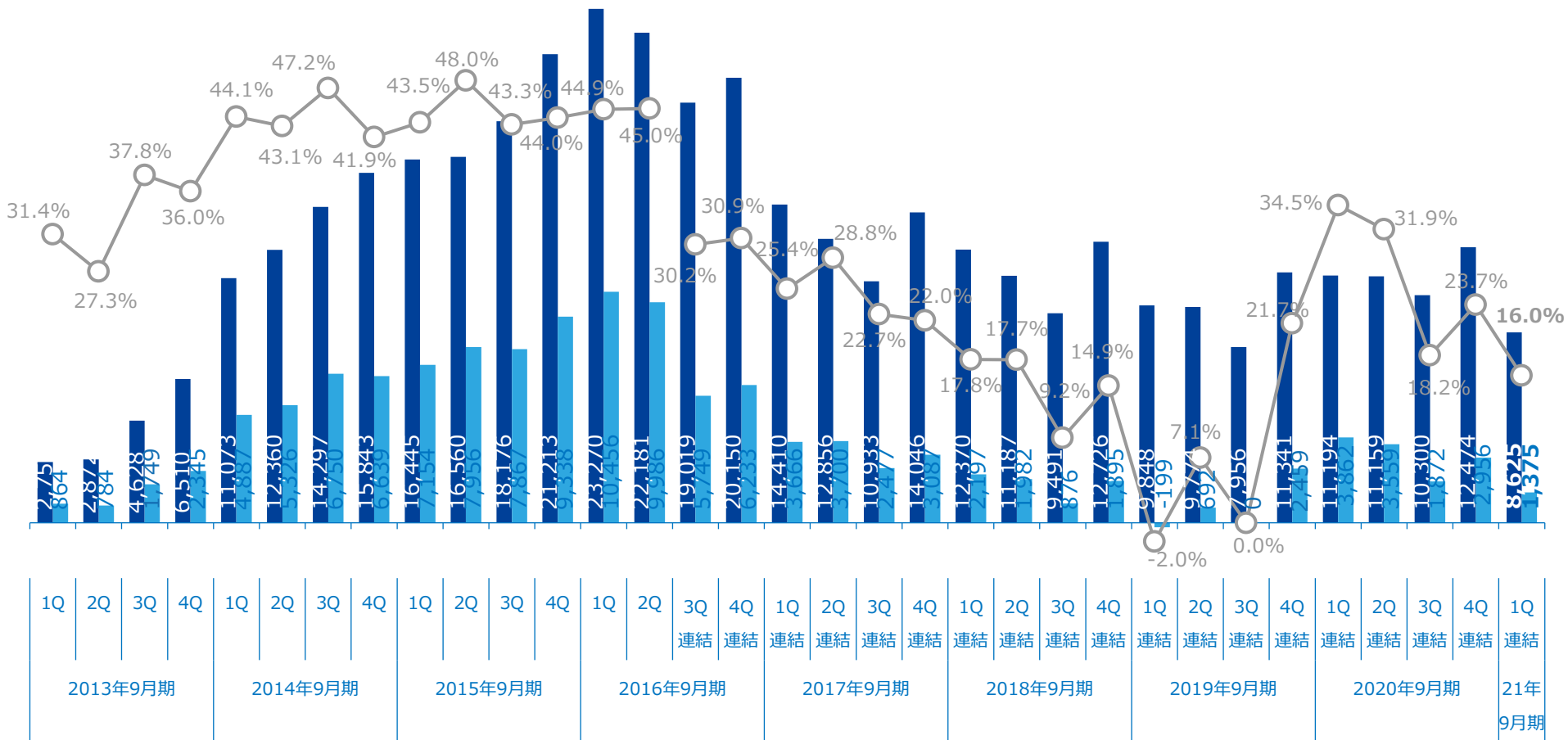
※ARPU：各タイトル売上総額をQAUで単純に割った値。売上は四半期売上であり月次売上でない点に注意



売上高86億円 (QoQ : ▲30.9%)、営業利益13億円 (QoQ : ▲53.5%)

(,000,000)

■ 売上高 ■ 営業利益 ○ 営業利益率





既存の落ち着きにより、前年同期比で減収減益となりました

単位：百万円	【連結】 2021年9月期1Q (2020年10月-12月)	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10月-12月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9月)	前四半期比
売上高	8,625	11,194	-23.0%	12,474	-30.9%
売上総利益	2,962	5,764	-48.6%	5,427	-45.4%
売上総利益率	34.3%	51.5%	-17.2pt	43.5%	-9.2pt
販売管理費	1,586	1,901	-16.6%	2,471	-35.8%
営業利益	1,375	3,862	-64.4%	2,956	-53.5%
営業利益率	16.0%	34.5%	-18.5pt	23.7%	-7.7pt
経常利益	1,739	3,804	-54.3%	2,584	-32.7%
税前利益	1,739	3,804	-54.3%	1,732	+0.4%
当期純利益	1,249	2,699	-53.7%	1,369	-8.8%

※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ワーク」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



前Q比▲22.6億円の72.5億円で着地。引き続きグリップを効かせていきます

	【連結】 2021年9月期1Q (2020年10月-12月)	【連結】 2020年9月期1Q (2019年10月-12月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9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	1,398 16.2%	1,720 15.4%	-18.7% +0.8pt	2,112 16.9%	-33.8% -0.7pt	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	186 2.2%	243 2.2%	-23.5% -0.0pt	285 2.3%	-34.8% -0.1pt	関連タイトルの売上運動による変化です
人件費・賞与	2,663 30.9%	2,368 21.2%	+12.5% +9.7pt	2,779 22.3%	-4.2% +8.6pt	グループ会社の決算賞与等があった前Qと比較して、QoQで減少しました
オフィス費用	358 4.2%	371 3.3%	-3.5% +0.9pt	407 3.3%	-11.9% +0.9pt	昨年11月に行った本社オフィスの解約により、QoQで減少しました
iDC関連費用	310 3.6%	417 3.7%	-25.6% -0.1pt	314 2.5%	-1.2% +1.1pt	トラフィックに連動して、QoQで減少しました
広告宣伝費	288 3.3%	571 5.1%	-49.6% -1.8pt	681 5.5%	-57.7% -2.2pt	「白猫PJ」の周年等があった前Qと比較して、QoQで減少しました
外注費	1,292 15.0%	651 5.8%	+98.4% +9.2pt	1,087 8.7%	+18.8% +6.3pt	新作の開発によりQoQで増加しましたが、引き続きグリップを効かせていきます
その他	752 8.7%	986 8.8%	-23.8% -0.1pt	1,849 14.8%	-59.3% -6.1pt	グループ会社の受託案件等があった前Qと比較して、QoQで減少しました

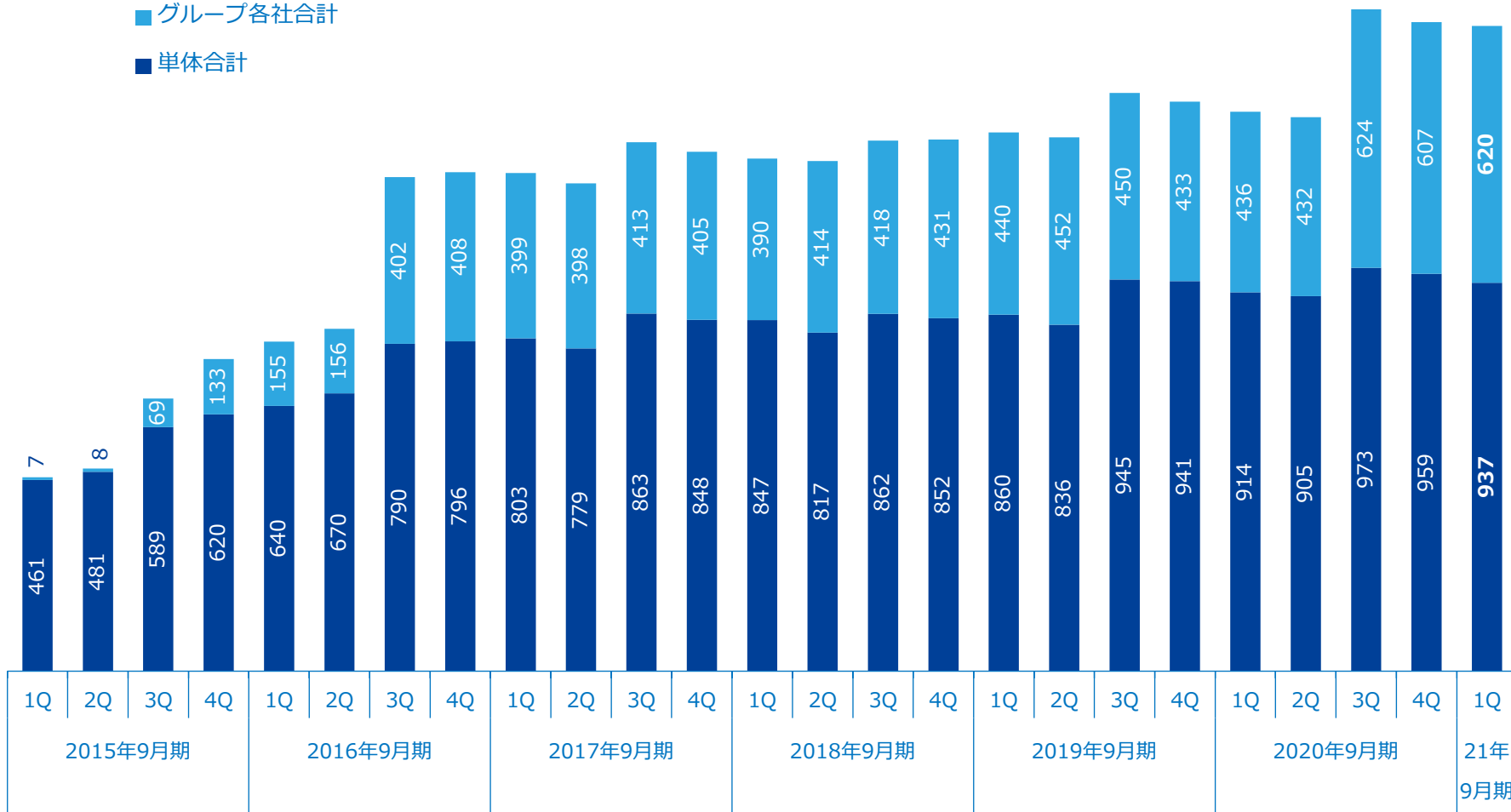
※採用費は僅少であるため、2021年9月期よりその他に含めております



ほぼ横ばいで推移。引き続き、社内リソースを活用していきます

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
 ※2020年9月期4Qの単体合計数を遡及修正しております



本社移転に伴う敷金と投資事業での積極的な投資により、固定資産が増加しました

単位：百万円	【連結】 2020年12月	【連結】 2019年12月	前年同期比	【連結】 2020年9月	前四半期比
流動資産	66,290	68,424	-3.1%	74,180	-10.6%
うち現金及び預金	58,669	59,900	-2.1%	65,009	-9.8%
固定資産	13,263	8,792	+50.8%	11,653	+13.8%
総資産	79,554	77,217	+3.0%	85,833	-7.3%
流動負債	5,107	6,534	-21.8%	9,521	-46.4%
固定負債	526	524	+0.4%	532	-1.0%
純資産	73,919	70,157	+5.4%	75,779	-2.5%
うち資本金	6,536	6,511	+0.4%	6,536	+0.0%



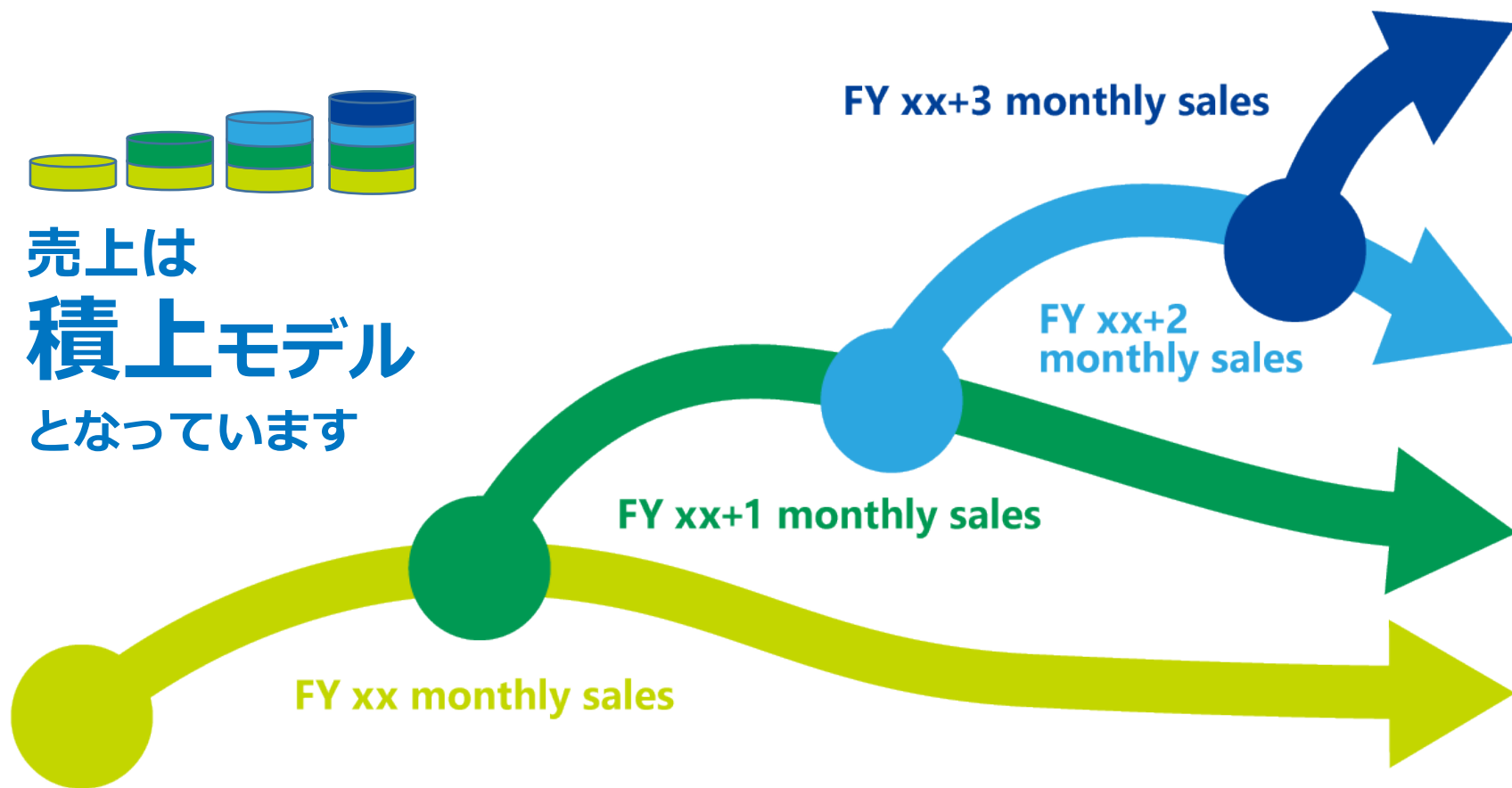
サービス状況



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



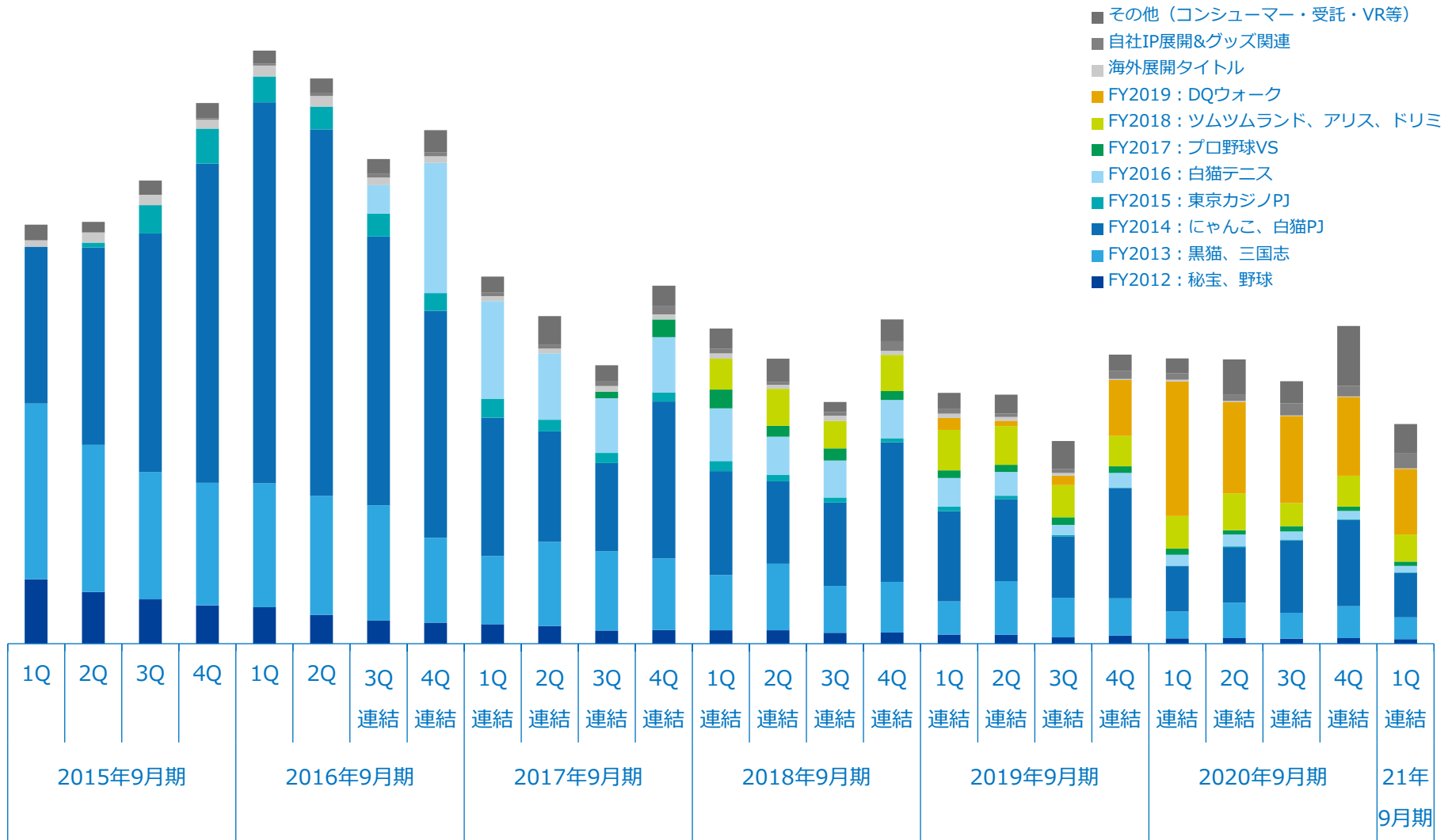
売上は
積上モデル
となっています





リリース時期別売上推移（連結）

周年の反動減により、例年通りのトレンドです



※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）

グループ会社の受託案件があった前Qと比較し、「その他」が減少しました

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	2020年9月期				21年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始タイトル	211	223	199	224	177
FY2013開始タイトル	1,055	1,389	1,016	1,245	863
FY2014開始タイトル	1,777	2,180	2,843	3,396	1,742
FY2015開始タイトル	24	23	29	23	22
FY2016開始タイトル	421	470	321	322	244
FY2017開始タイトル	238	171	202	174	177
FY2018開始タイトル	1,286	1,443	907	1,205	1,063
FY2019開始タイトル	5,272	3,580	3,413	3,099	2,568
海外展開タイトル	69	44	22	15	25
自社IP展開&グッズ関連	263	240	480	403	603
その他（コンシューマー・受託・VR等）	574	1,391	860	2,365	1,137
合計（連結）	11,194	11,159	10,300	12,474	8,625

- 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：DQウォーク（その他終了タイトル2）



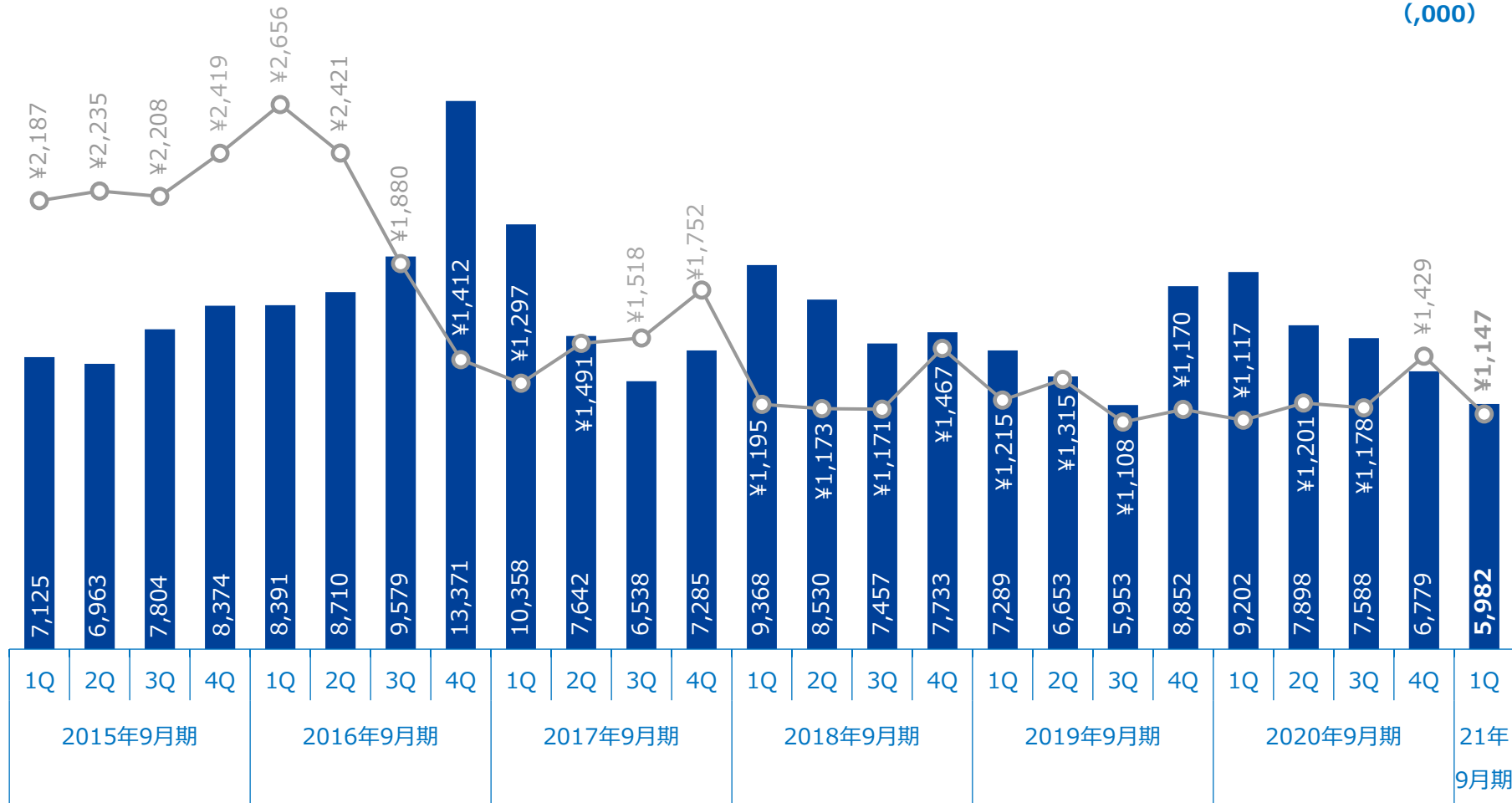
周年の反動減により、QAUとARPUがともに減少しました

ARPU (Yen)

■ QAU

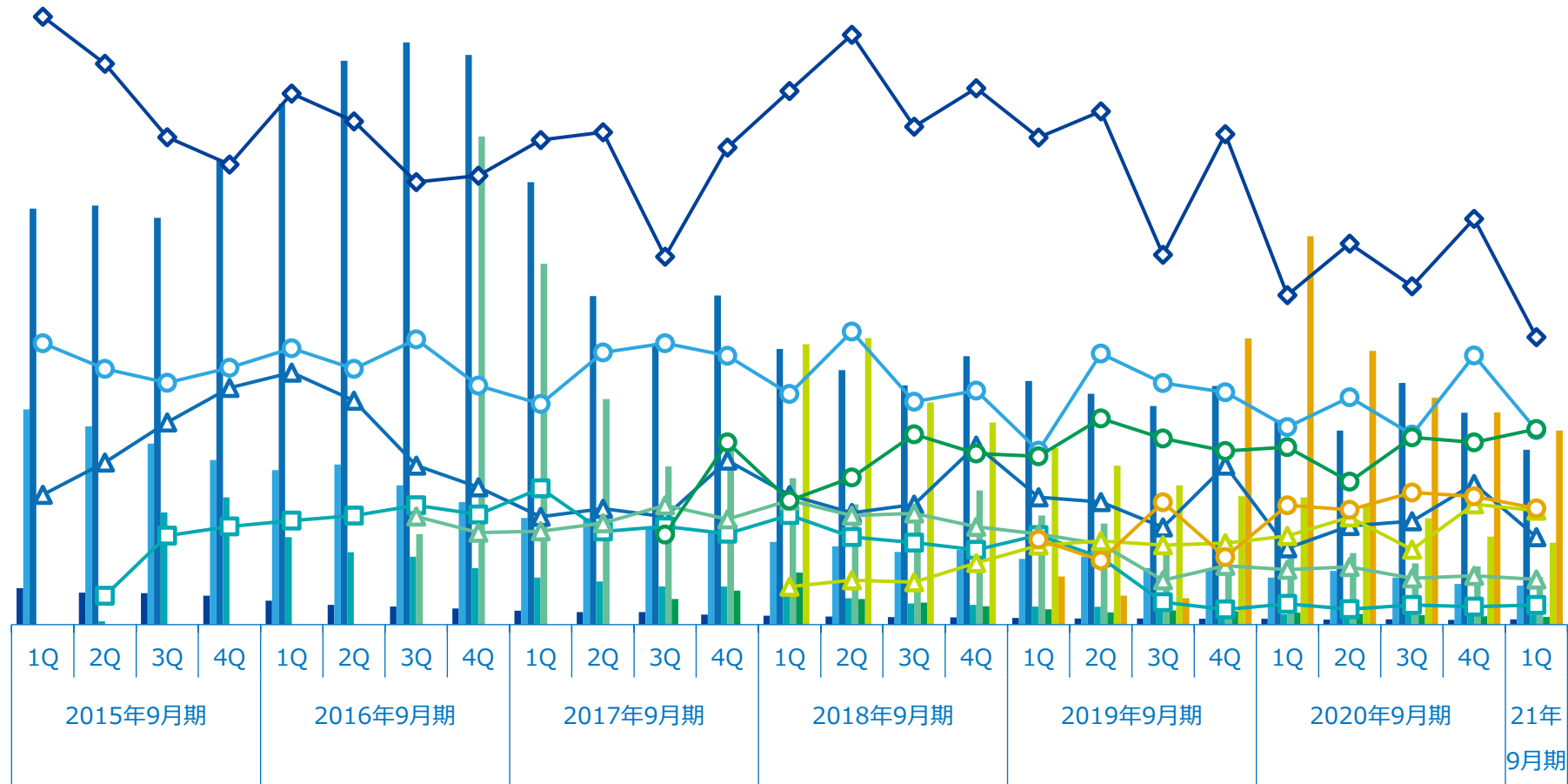
○ ARPU

QAU
(,000)





FY18、FY19ものが安定的に推移しました





感染防止対策と事業推進を両立。緊急事態宣言を受け、出勤率は引き続き30%程度です

▼ 事業への主な影響

- 既存タイトルはゲーム内イベントを一部見合わせているものの、DAU、プレイ時間、継続率は安定しています
- 新作タイトルはリリースに向けて着実に進んでいます
- 海外展開の新たな取り組みを一旦見合わせています
- ゲーム周辺領域や飲食店舗事業など一部事業に影響が出ています

⇒リアルイベントのオンライン開催や配信、公式オンラインショップでのグッズ販売を積極的に進めています



© B-PROJECT



トピックス

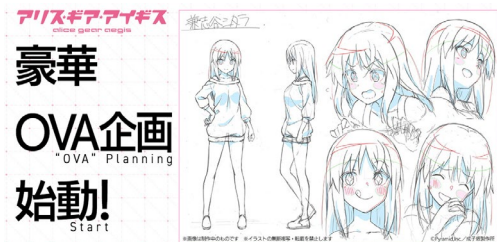
中長期的な競争力の源泉を着実に育てつつ、即効性のある売上確保の両立を目指します

OUT
IP 自社IPの展開

OVA

▼「アリス」

- ・ リリース1,000日を記念して、同タイトル初となる完全新作OVA（※）の制作を決定



グッズ

▼「白猫PJ」

- ・ 総勢25体の描き下ろしイラストグッズを販売するコンセプトショップ『Colors』を渋谷ロフトで開催（※）



IN
IP 他社IPの活用

「ツムラン」が3周年！

多くのユーザーさまに支えられ、2020年10月31日に3周年を迎えました



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



©空知英秋/集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス



©2019 暁なつめ・三嶋くろね/KADOKAWA/映画このすば製作委員会



© 2017-2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © Pyramid, Inc. / COLOPL, Inc.

※OVAとは、オリジナル・ビデオ・アニメーションの略です
 ※新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から抽選による事前予約制での入場にするなど、お客さまの安全を確保した上で開催いたしました
 ※画像はイメージです

▼ 新作の開発方針

- 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目指しています



合計
10本

新作タイトル「ユージェネ」

- 『LIVE×GAME』がキーワードとなる
全く新しい新次元のエンタメ
- 事前登録が開始間近！



投資事業では売却益3.1億円を計上するなど着実に成果が出ています

▼ 他PFゲーム コンシューマー

- 1QではNintendo Switch™移植版となる
1本をリリース



©2017 曉なつめ・三嶋くろね/KADOKAWA/このすば2製作委員会 ©MAGES./5pb.

- 2Qでは3本をリリース予定



©春場ねぎ・講談社/「五等分の花嫁」製作委員会 ©MAGES.

©MAGES.

©Team GrisGris/MAGES.

▼ 非ゲーム領域 投資事業

- 顧客体験の向上を実現できるPFを運営する
『株式会社Kaizen Platform』がマザーズ上場



- 1Qで16社に新規、追加投資を実施



Timee



FAAI
Clothing Production Platform



CookでHappy
cookpy

KOREDAKE

BOUND
ENTERTAINMENT

얼마야



※上記記載の企業（株式会社Kaizen Platformを除く）への投資はグループ会社『コロプラネクスト』のファンドを通じて実施しています
※現時点での情報となるため、変更する可能性があります

本社オフィスを「東京ミッドタウン」に移転します

▼ 目的

最新の感染症対策を備えた新しい時代に対応するオフィスを設計し、業務の効率化と独創的なアイデアの創出を図ることで事業をさらに推進するため

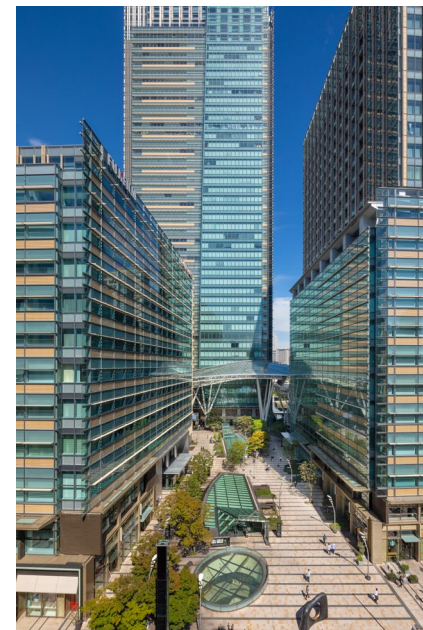
▼ 移転先

ビル名 : 東京ミッドタウン

新住所 : 東京都港区赤坂9-7-2

ミッドタウン・イースト5F・6F

移転時期 : 2022年2月 (予定)



▲ 東京ミッドタウン 外観

▼ 業績

- 「アリス」は1月22日に3周年を迎えました
⇒ユーザーさまからのご要望を取り入れ、盛り上がりを作ることができました
- 「黒猫」は3月5日に8周年を迎えます

▼ 費用

- 広告宣伝費は約5億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て、増加する見込みです

▼ TOPICS

- 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
⇒「ユージェネ」の事前登録開始を予定しています



Thank you!

