



# 2015年9月期 4Q

## 決算説明会 2015年11月11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



# FY2015 4Q

Jul2015-Sep2015

1. 決算概要
2. サービス状況
3. トピックス



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 (2015年7月~2015年9月) ハイライト

ぴよんと跳ねました

総括

- Q売上高180億円台から一気に210億円台へ!! 通期会社計画に対しても、実績は売上から純利益まで全て上回ることができました!!

費用

- 夏休みを意識し広告宣伝強化  
**通期売上高広告比率は10.1%** (公約は11%以下)

KPI

- **過去最高QAUを更新、837万件へ!!** (QoQ56万件増)  
**ARPQUはユルユルと2年1四半期ぶり高値更新!!**

TOPIC

- **白猫が第2のブレイク。** 4Qの月平均売上高は、上半期のその約2倍に! DAUは2倍超に!!



# 1 決算概要



通期決算推移

売上高 (Sales)

723 億円

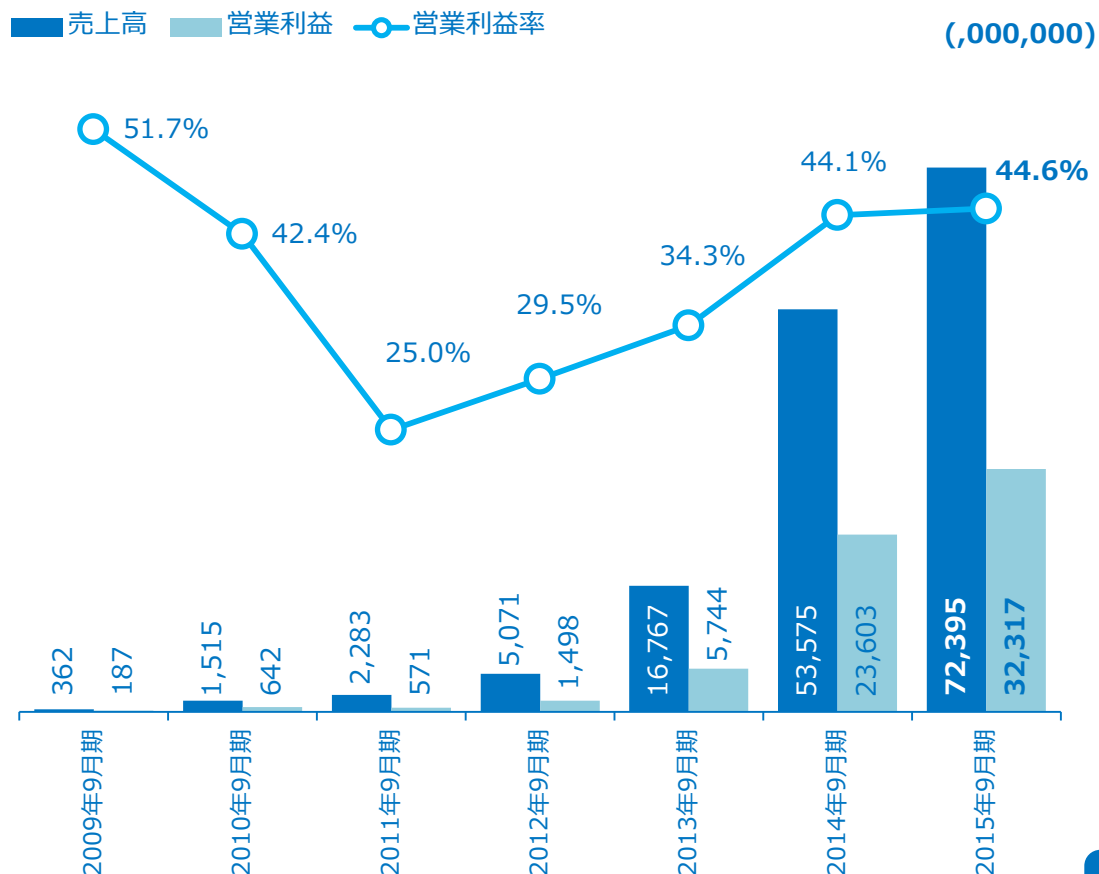
YoY +35.1%

営業利益 (OP)

323 億円

YoY +36.9%

白猫が一段上の売上ステージへ至ったこともあり、会社計画売上高700億円、営業利益300億円をきっちりとクリアすることができました



# 1 決算概要



## 2015年9月期実績

単位：百万円	2015年9月期 (14年10月-15年9月)	2014年9月期 (13年10月-14年9月)	前期比
売上高	72,395	53,575	+35.1%
売上総利益	42,786	31,414	-
売上総利益率	59.1%	58.6%	-
販売管理費	10,468	7,811	-
営業利益	32,317	23,603	+36.9%
営業利益率	44.6%	44.1%	+0.5pt
経常利益	32,363	23,556	+37.4%
税前利益	32,363	23,556	-
当期純利益	19,436	13,024	+49.2%

## 2015年9月期の定性的振り返り

### ■1Q■ ～普通に良かったです～

新作がない中、7月リリースの「白猫」の四半期フル寄与により堅調な業績でした。新規タイトル3本の配信予告特設サイトを設けました

### ■2Q■ ～間に合いました～

3月に「東京カジノPJ」リリース。新作寄与も些少、季節的にも1-3月は厳しい中、QoQでの増収増益を実現。Jリーグのトップパートナーになりました

### ■3Q■ ～ミルフィーユに果物が入りました～

丁寧な運営とマーケ手法の刷新により「白猫」に再拡大の兆しが。「バトガ」「ランブルシティ」投入。全社売上高が160億円台から180億円台へと急拡大

### ■4Q■ ～びよんと跳ねました～

「白猫」がリリース1年を経過したところで、想定を遥かに超える再ブレイクを実現。「黒猫」の売上も安定傾向を示すようになりました

# 1 決算概要



## 四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

212億円

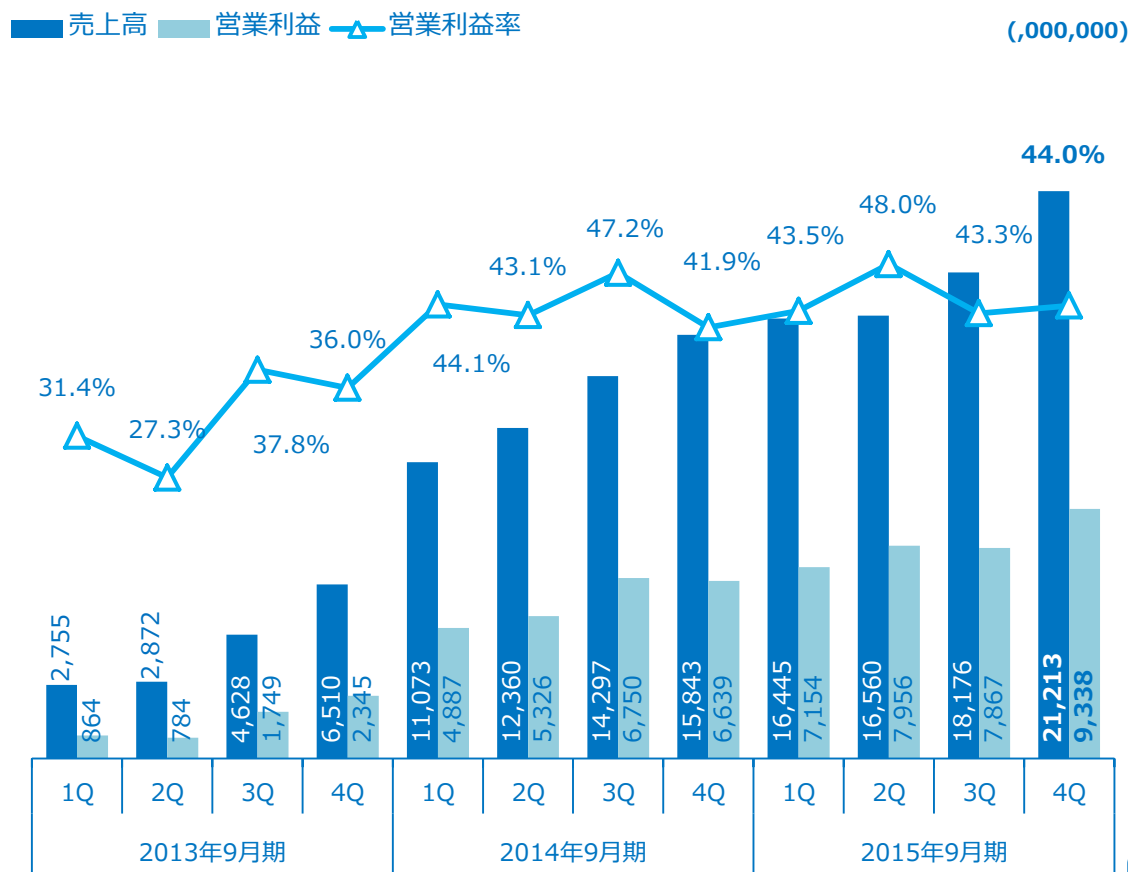
YoY +33.9%

Q営業利益 (OP)

93億円

YoY +40.6%

①白猫のDAUが7月から急伸したこと、②黒猫の落ち込みがほぼ止まったこと、から全社売上高は一気に210億円台に突入。OPも70億円台から90億円台へ



# 1 決算概要



## 損益計算書 (四半期)

過去最高売上高更新。売上総利益率は引き続き60%前後で安定。QoQで販管費が2億円弱増加しましたが、トップラインの伸びにより営業利益率は、むしろ0.7ptの改善となりました

単位：百万円	2015年9月期4Q (2015年7-9月)	2014年9月期4Q (2014年7-9月)	前年同期比	2015年9月期3Q (2015年4-6月)	前四半期比
売上高	21,213	15,843	+33.9%	18,176	+16.7%
売上総利益	12,532	9,280	+35.0%	10,875	+15.2%
売上総利益率	59.1%	58.6%	+0.5pt	59.8%	-0.8pt
販売管理費	3,194	2,640	+21.0%	3,007	+6.2%
営業利益	9,338	6,639	+40.7%	7,867	+18.7%
営業利益率	44.0%	41.9%	+2.1pt	43.3%	+0.7pt
経常利益	9,211	6,648	+38.6%	7,875	+17.0%
税前利益	9,211	6,648	+38.6%	7,875	+17.0%
当期純利益	5,738	3,452	+66.2%	4,674	+22.8%

※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

23.4億円

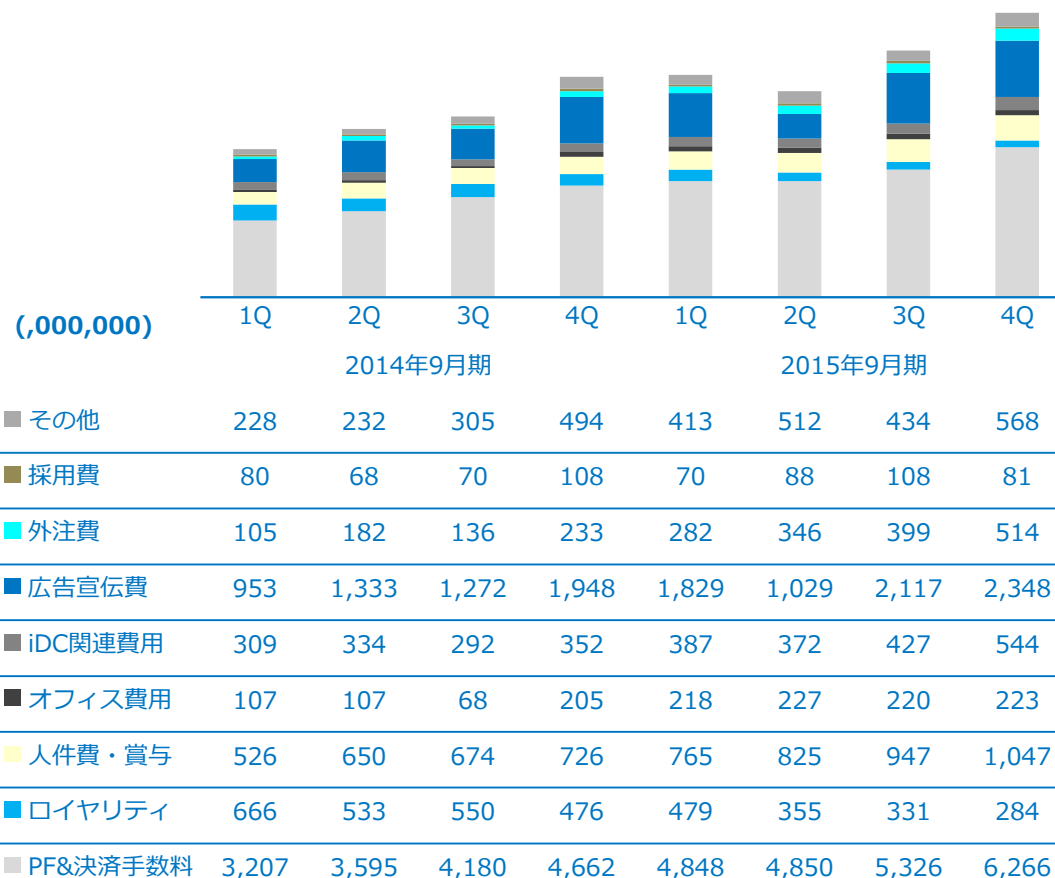
QoQ +2.3億円

### 広告宣伝費率

11.1%

QoQ ▲0.5pt

広告宣伝費はQoQで実額が増えるも、売上比では低下



※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)

2015年9月期通期の広告宣伝費総額は、通期売上高の10.1%にとどまりました

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	2015年9月期4Q (2015年7-9月)	2014年9月期4Q (2014年7-9月)	前年同期比	2015年9月期3Q (2015年4-6月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	<b>6,266</b> 29.5%	4,662 29.4%	+34.4% +0.1pt	5,326 29.3%	+17.6% +0.2pt	29%台半ばで安定しています
ロイヤリティ	<b>284</b> 1.3%	476 3.0%	-40.3% -1.7pt	331 1.8%	-14.2% -0.5pt	プロ野球PRIDEの減収により、ロイヤリティも低下しています
人件費・賞与	<b>1,047</b> 4.9%	726 4.6%	+44.2% +0.4pt	947 5.2%	+10.6% -0.3pt	順調に人員数拡大が続く中、人員数以上に売上増の勢いが勝っており、売上比はQoQで低下
オフィス費用	<b>223</b> 1.1%	205 1.3%	+8.8% -0.2pt	220 1.2%	+1.4% -0.2pt	走っている期（16年9月期）は増床により概ね250百万円/Q程度を想定
iDC関連費用	<b>544</b> 2.6%	352 2.2%	+54.5% +0.3pt	427 2.3%	+27.4% +0.2pt	売上比2%台で安定推移
広告宣伝費	<b>2,348</b> 11.1%	1,948 12.3%	+20.5% -1.2pt	2,117 11.6%	+10.9% -0.6pt	白猫は日本および韓国でプロモ強化。年間広告費は売上比で10.1%と公約の11%以内を実現
外注費	<b>514</b> 2.4%	233 1.5%	+120.6% +1.0pt	399 2.2%	+28.8% +0.2pt	国内外ともに新規開発アプリ本数の増加により同費用も徐々に増加
採用費	<b>81</b> 0.4%	108 0.7%	-25.0% -0.3pt	108 0.6%	-25.0% -0.2pt	季節による若干の変動はあるものの、売上比で0.5%前後が続いています
その他	<b>568</b> 2.7%	494 3.1%	+15.0% -0.4pt	434 2.4%	+30.9% +0.3pt	イベントやECでのグッズ販売関連費用の増加（棚卸調整、販売手数料など）

※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



## 従業員数推移

本体期末

620名

QoQ +31名

グループ全体期末

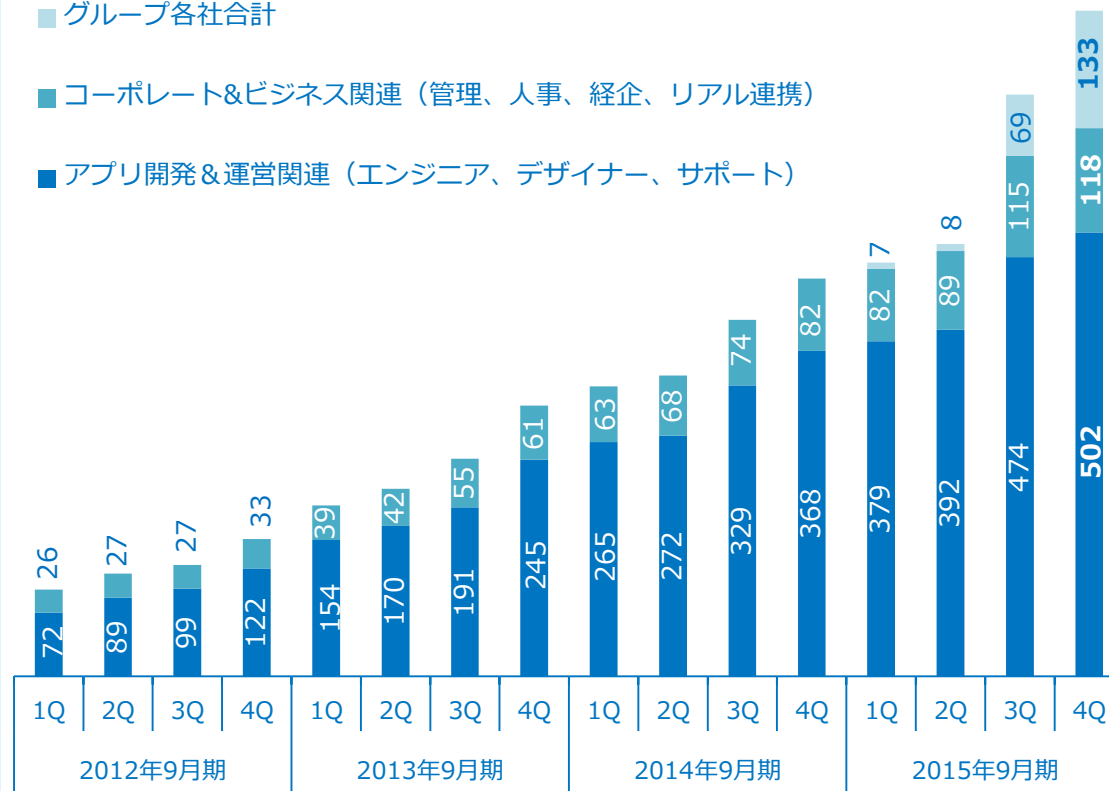
753名

QoQ +95名

「人的リソース確保」に対する弊社の着実な対応を示すため、今回よりグループ各社の人員数も記載しました。グループ全体ではYoYで303名増となります

### 期末人員（人）

- グループ各社合計
- コーポレート&ビジネス関連（管理、人事、経企、リアル連携）
- アプリ開発&運営関連（エンジニア、デザイナー、サポート）



※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（重要性の観点から連結にはしていません）

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

# 1 決算概要



## 貸借対照表

流動負債の多くは売上高に連動する未払金（決済手数料やLAP支払の月ズレ分）となります

単位：百万円	2015年9月	2014年9月	前年同期比	2015年6月	前四半期比
流動資産	53,937	45,346	+18.9%	45,248	+19.2%
うち現金及び預金	42,638	35,584	+19.8%	33,617	+26.8%
固定資産	5,322	2,666	+99.6%	4,887	+8.9%
総資産	59,260	48,012	+23.4%	50,136	+18.2%
流動負債	15,298	17,498	-12.6%	11,927	+28.3%
固定負債	367	229	+60.3%	356	+3.1%
純資産	43,594	30,284	+44.0%	37,851	+15.2%
うち資本金	6,328	6,274	+0.9%	6,326	+0.0%

# サービス状況



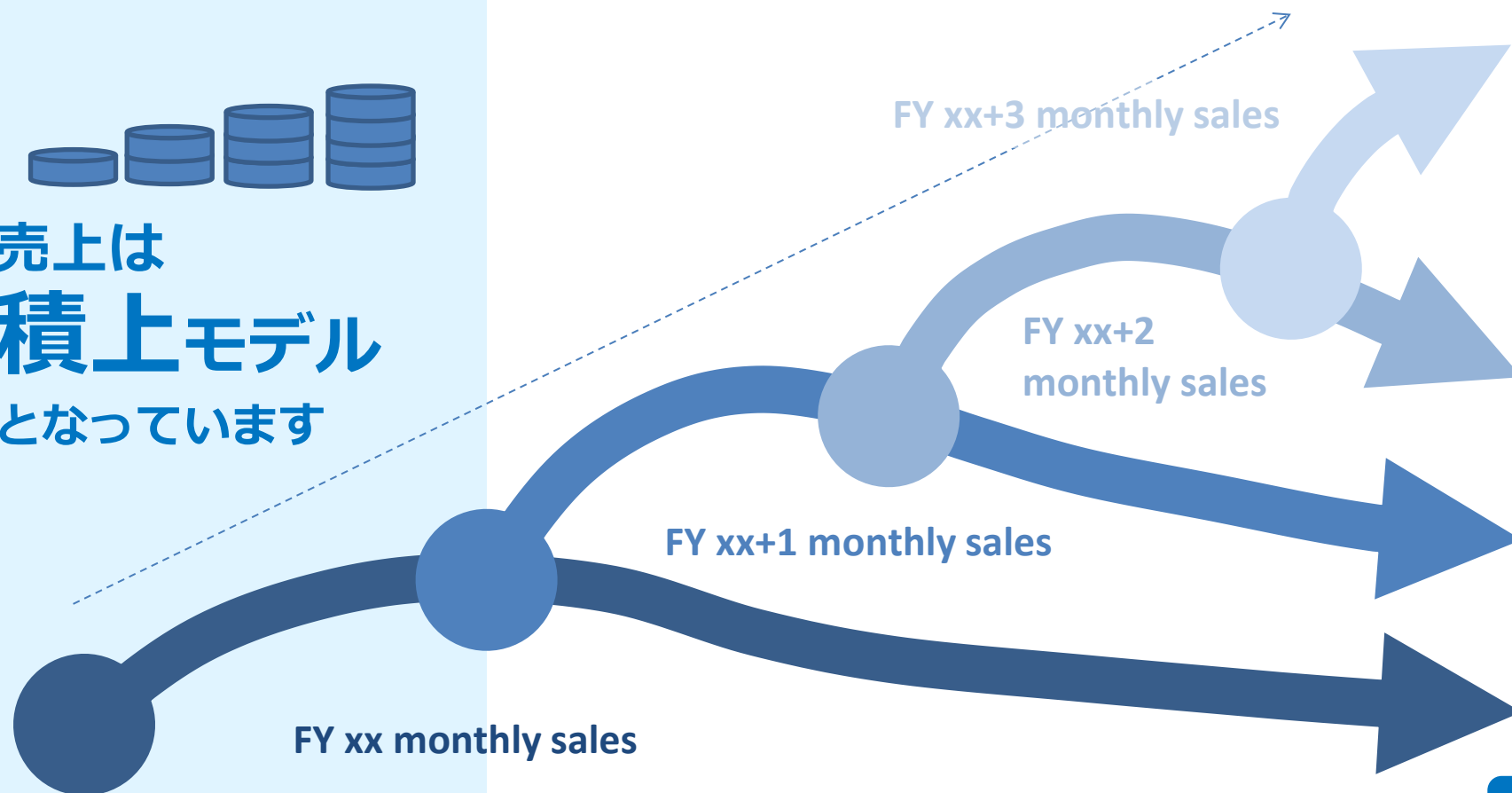
## 2 サービス状況

### 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  
リリース時期別等売上推移

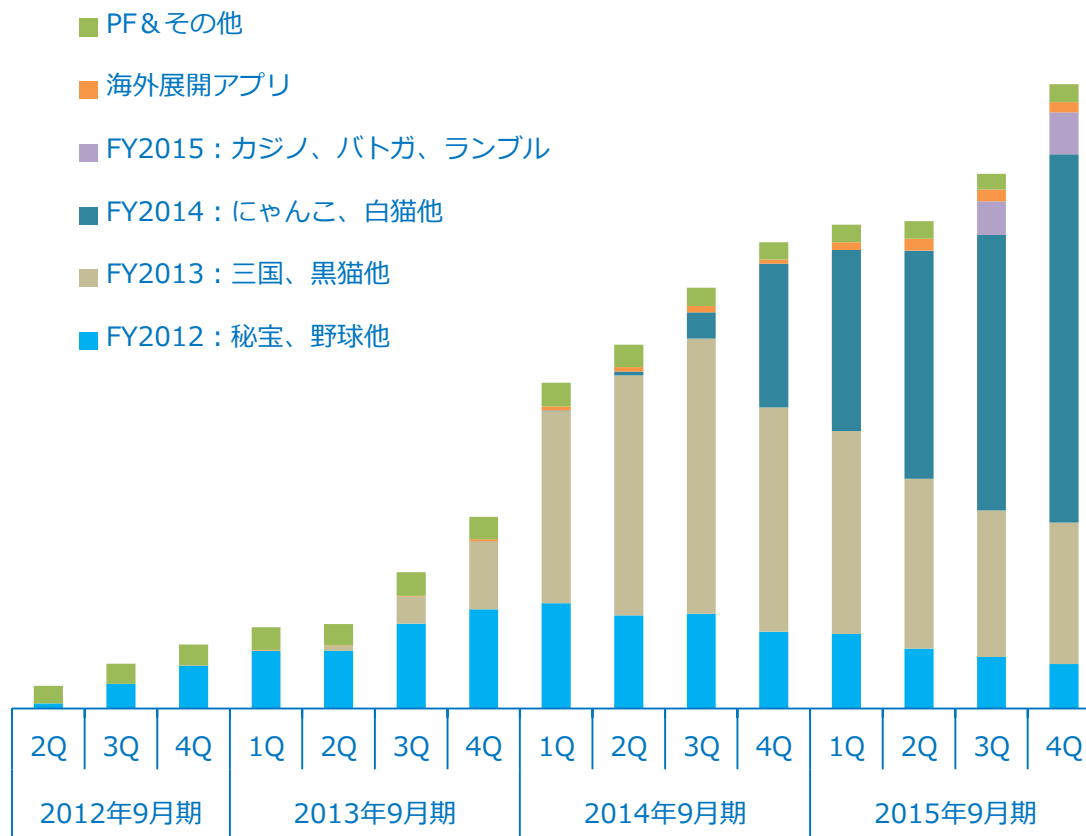
FY14リリースアプリ  
全社売上比率

59.0%

4Q弊社内トップ  
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)  
でした

黒猫（FY13もの）の下げ止まり感が出てきたところで、①白猫の伸長、②FY15もののアドオン、により綺麗にドライブがかかってきています



## 2 サービス状況



### 全体 リリース時期別等Q売上

「白猫」が飛躍的伸長を果たしたことで、FY14ものが大きく伸びました。リリースして1年後に2度目のブレイクというのは弊社でも初めてのことです。「黒猫」が属するFY13ものは、下げ止まりを確認できました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2014年9月期		2015年9月期		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始アプリ	2,606	2,529	2,035	1,745	1,508
FY2013開始アプリ	7,625	6,895	5,774	4,984	4,809
FY2014開始アプリ	4,770	6,159	7,744	9,369	12,519
FY2015開始アプリ	-	-	10	1,134	1,419
海外展開アプリ	138	259	402	408	348
PF&その他事業	704	603	595	536	610
合計	15,843	16,445	16,560	18,176	21,213

- FY2012：秘宝、野球、恐竜
- FY2013：ディズニー、黒猫、三国志（その他終了アプリ2）
- FY2014：スキマX、スリブレ、にゃんこ、白猫、魔女クレ（その他終了アプリ1）
- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ



## 2 サービス状況



国内アプリ全体KPI  
QAU×ARPQU

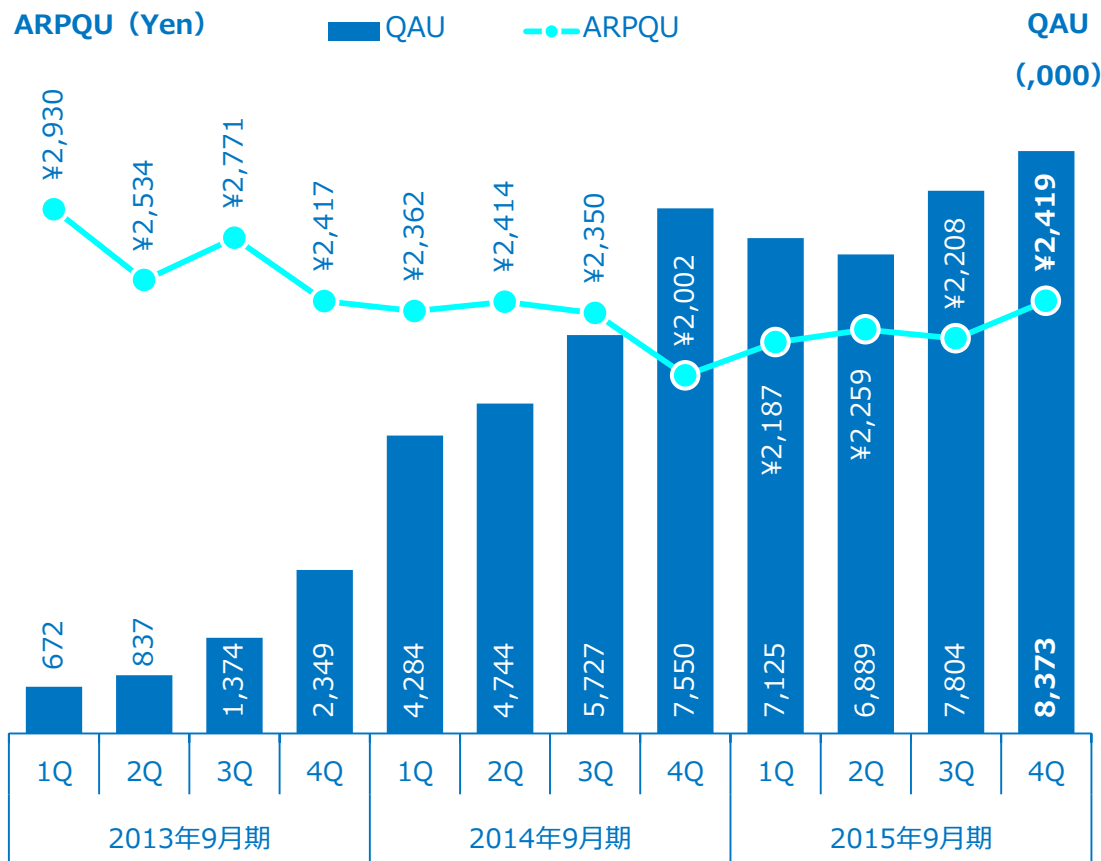
QAU  
**837** 万件

QoQ +56万件

ARPQU  
**2,419** 円

QoQ +211円

1年半ぶりに、QAU、ARPQU、揃ってプラスとなりました。QAUは800万件台を突破しましたが、ARPQUは約2年前の高い水準にまで戻っています  
(※普通はQAUが伸びるとARPQUが下がる傾向があります)



※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

## 2 サービス状況



### リリース時期別 QAU×ARPQU

「黒猫」を主体とするFY13ものが落ち着いてきていることが分かります。  
「白猫」を主体とするFY14ものは両KPIともに力強い伸びとなっています

#### ■ FY12リリース

**3**本: 秘宝、野球他

#### ■ FY13リリース

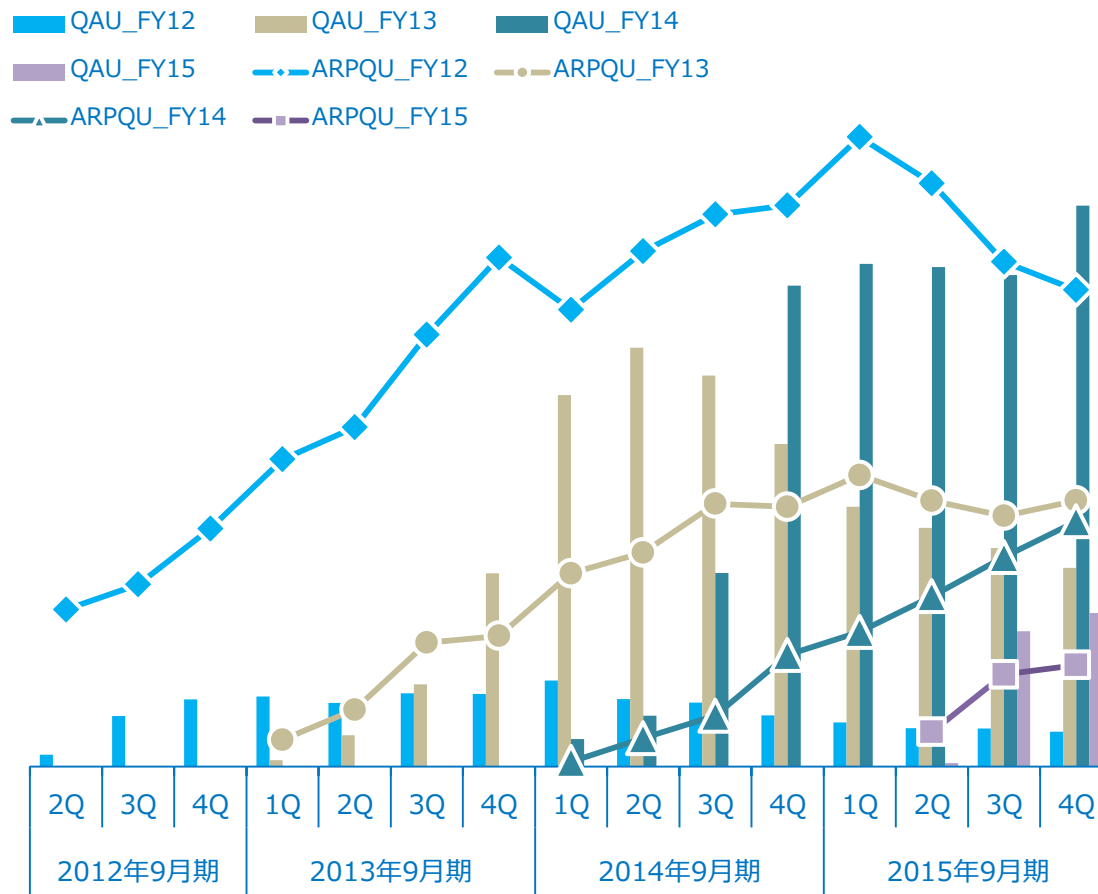
**3**(5)本: 三国志、黒猫他

#### ■ FY14リリース

**5**(6)本: にゃんこ、白猫他

#### ■ FY15リリース

**3**本: カジノ、ランブル、バトガ



※アプリ本数は、現時点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

## 2 サービス状況

FY12リリースもの  
QAU×ARPQU

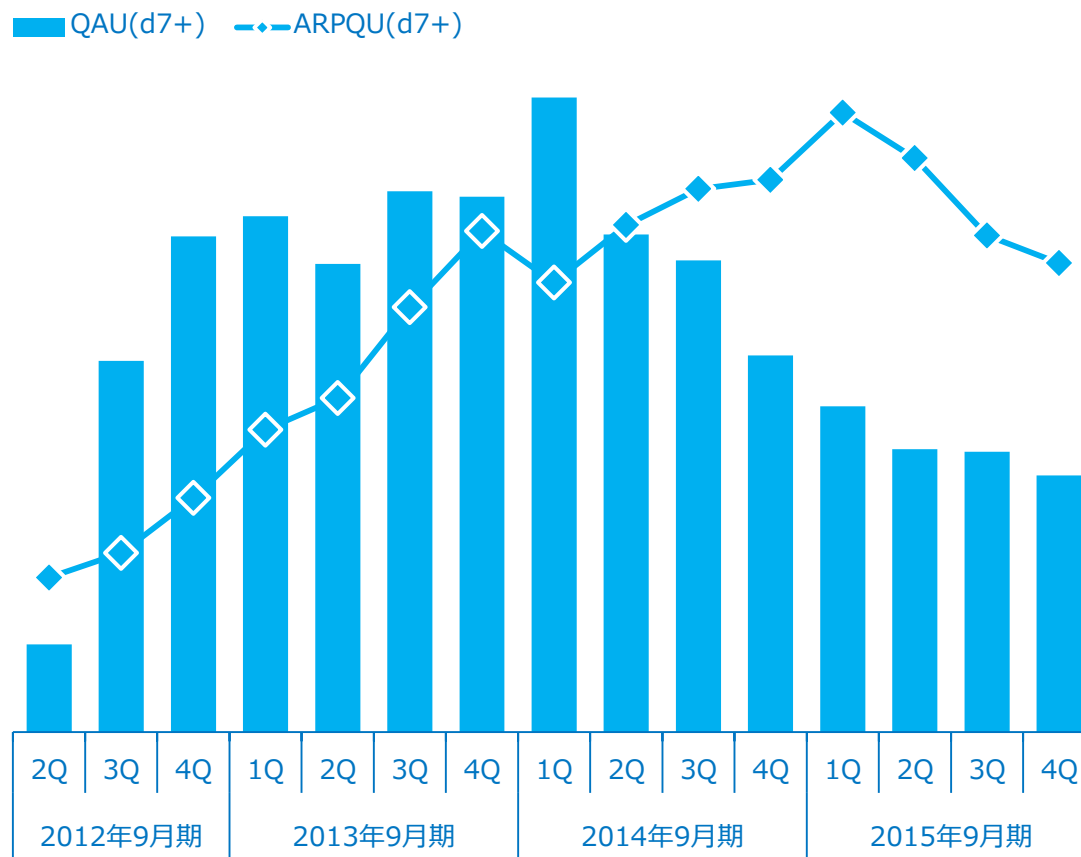
「プロ野球PRIDE」は、QAUが再び低下傾向へ。「秘宝」は安定しているものの、こちらもQAUが若干低下気味です

### 当Q売上上位2タイトル

#### ■ プロ野球PRIDE



#### ■ 秘宝探偵



## 2 サービス状況

FY13リリースもの  
QAU×ARPQU

### 当Q売上上位2タイトル

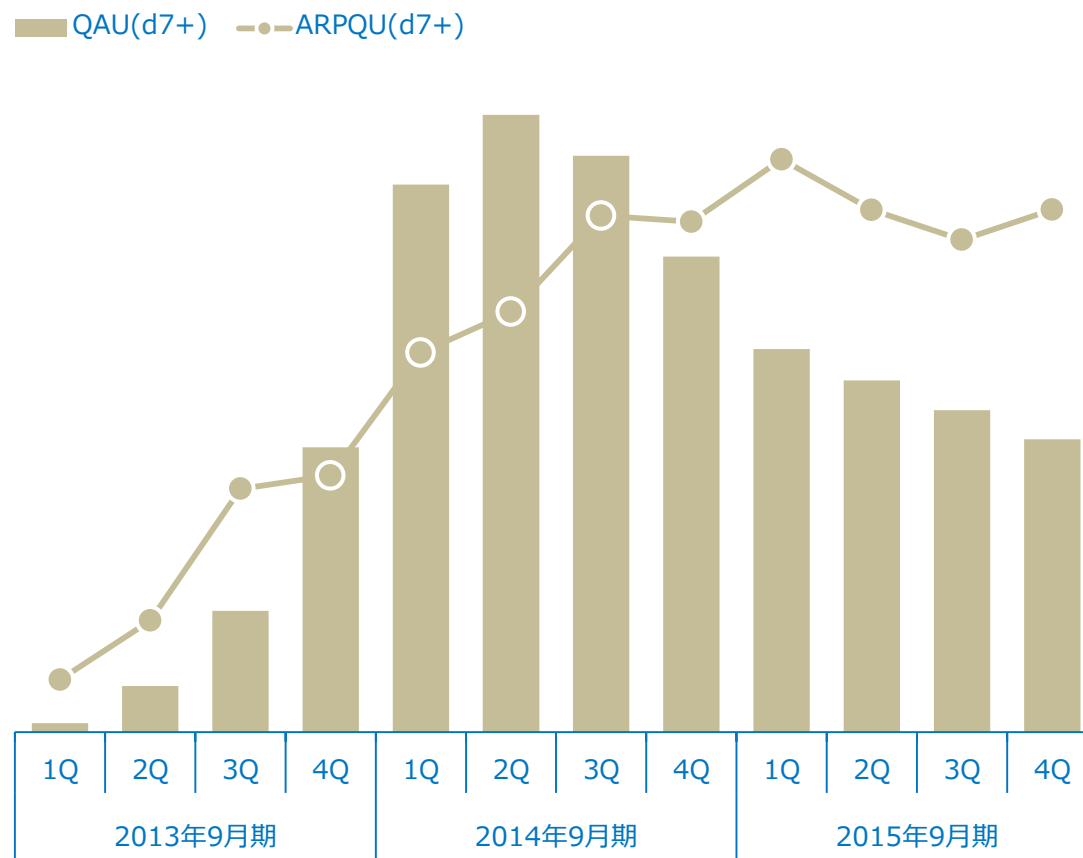
#### ■ 黒猫のウィズ



#### ■ 蒼の三国志



「黒猫」はコラボ施策（グリコ第二弾）が当たり、月次売上は横ばい傾向となっています



## 2 サービス状況

FY14リリースもの  
QAU×ARPQU

### 当Q売上上位2タイトル

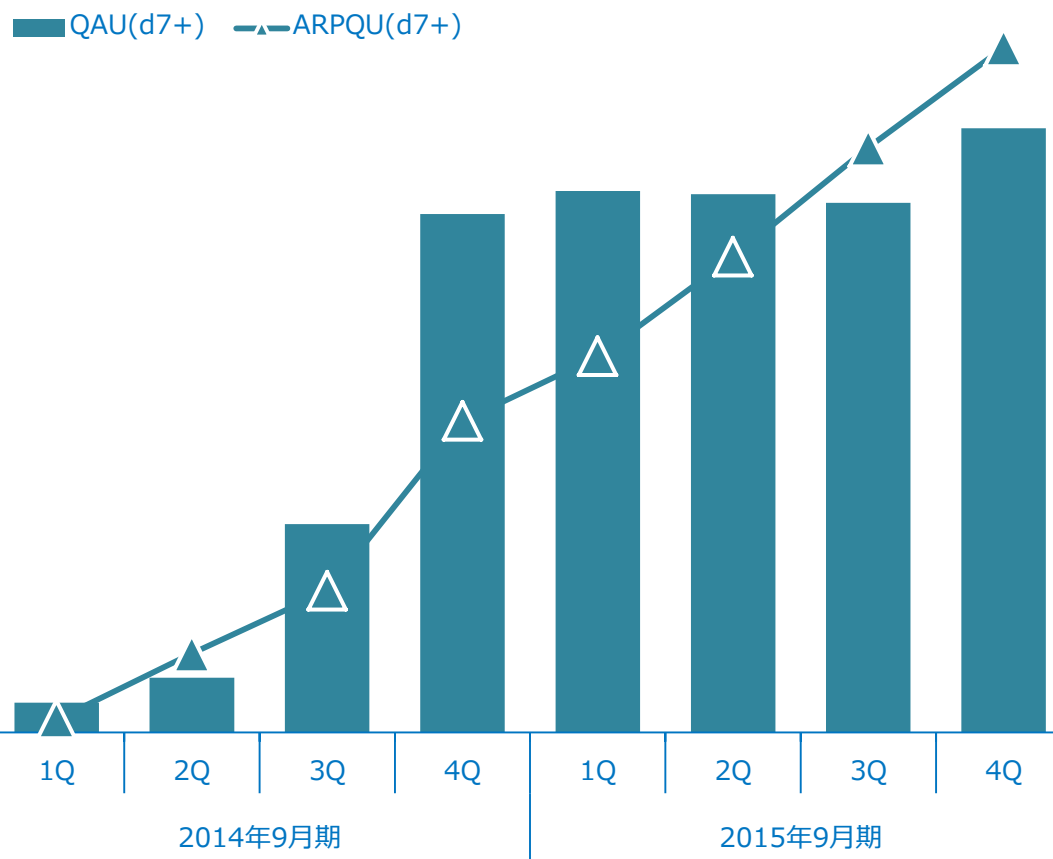
#### ■ 白猫PJ



#### ■ ほしの島のにゃんこ



ARPQUが順調に伸長。「白猫」はDAUがQAU以上に強く改善。『毎日遊んでくださるユーザ』が大きく伸びているものと推察しています



## 2 サービス状況

FY15リリースもの  
QAU×ARPQU

### 当Q売上上位2タイトル

#### ■ バトルガール

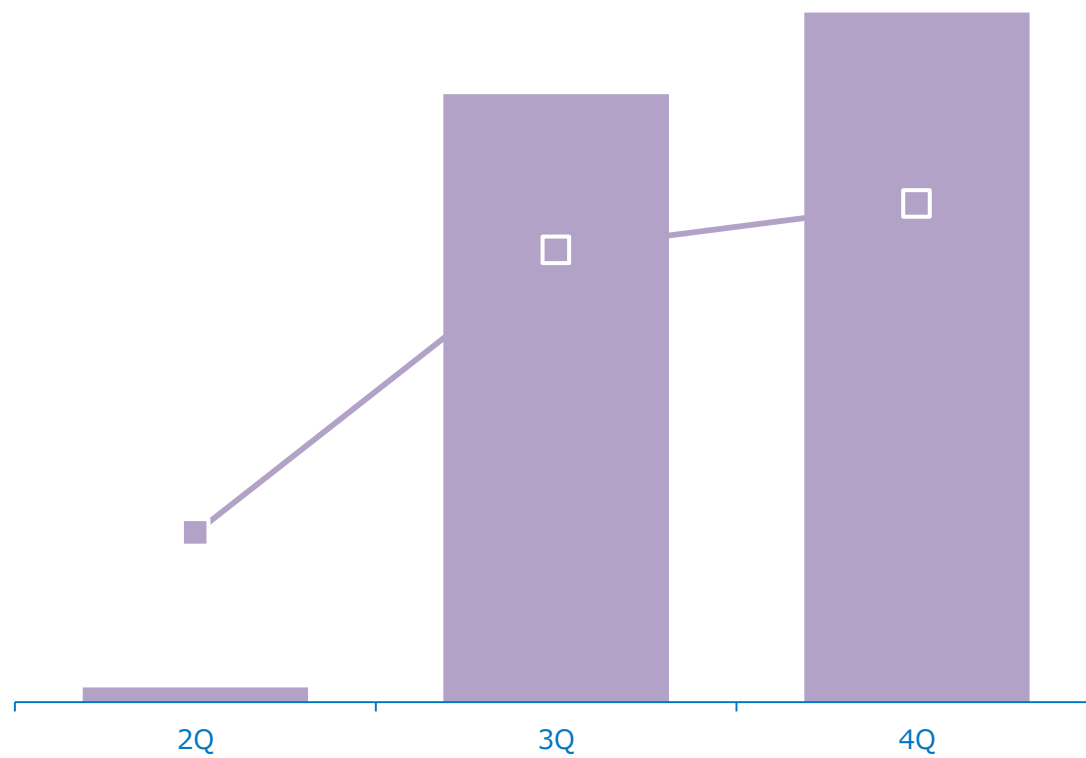


#### ■ カジノPJ



「バトルガール」は、大規模プロモーションの実施を受けて、売上拡大。  
FY15ものは全体的にユーザの定着が課題となっています

■ QAU(d7+)    ■ ARPQU(d7+)



## 2 サービス状況

海外展開  
全体（直販&委託）業績

Q売上高 (Sales)

3.4億円

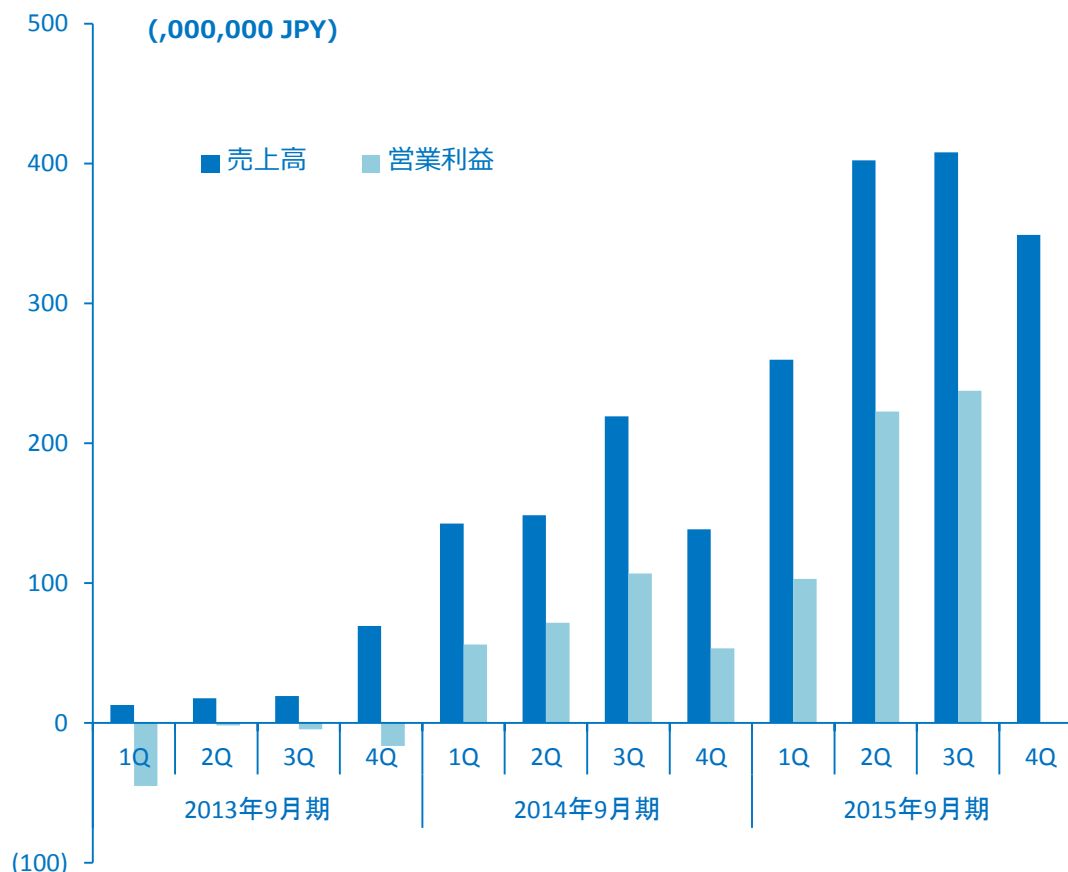
YoY 2.5倍増

Q営業利益 (OP)

0.0億円

YoY 98%減

直販はQoQで増収ながら、①パートナー委託の「中国白猫」の売上急減、②新規契約最低保証料収入の減少、から減収となりました。また韓国でのテレビCM初出稿により営業利益もトントンとなりました



※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

## 2 サービス状況

### 海外展開状況

この四半期は、初のテレビCM効果もあり、韓国向け白猫（韓国白猫）が好調でした。同アプリ売上高はQoQで30%もの伸びとなっています

### 直販売上比率@海外

# 63.7%

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）



	英語版	韓国	台湾・香港・澳門	中国（大陸）
秘宝探偵	-	-	■■ Auer Media	-
黒猫のウィズ	■■ 直接配信	■■ 直接配信	■■ So-net Taiwan	-
蒼の三国志	-	■■ Netmarble	■■ 北京崑崙	-
スリブレ	■■ 直接配信	■■ gumi	-	-
ほしの島のにゃんこ	■■ 直接配信	-	-	-
白猫プロジェクト	■■ 直接配信	■■ 直接配信	■■ So-net Taiwan	■■ gumi



## 2 サービス状況



海外「直販」KPI  
QAU×ARPQU

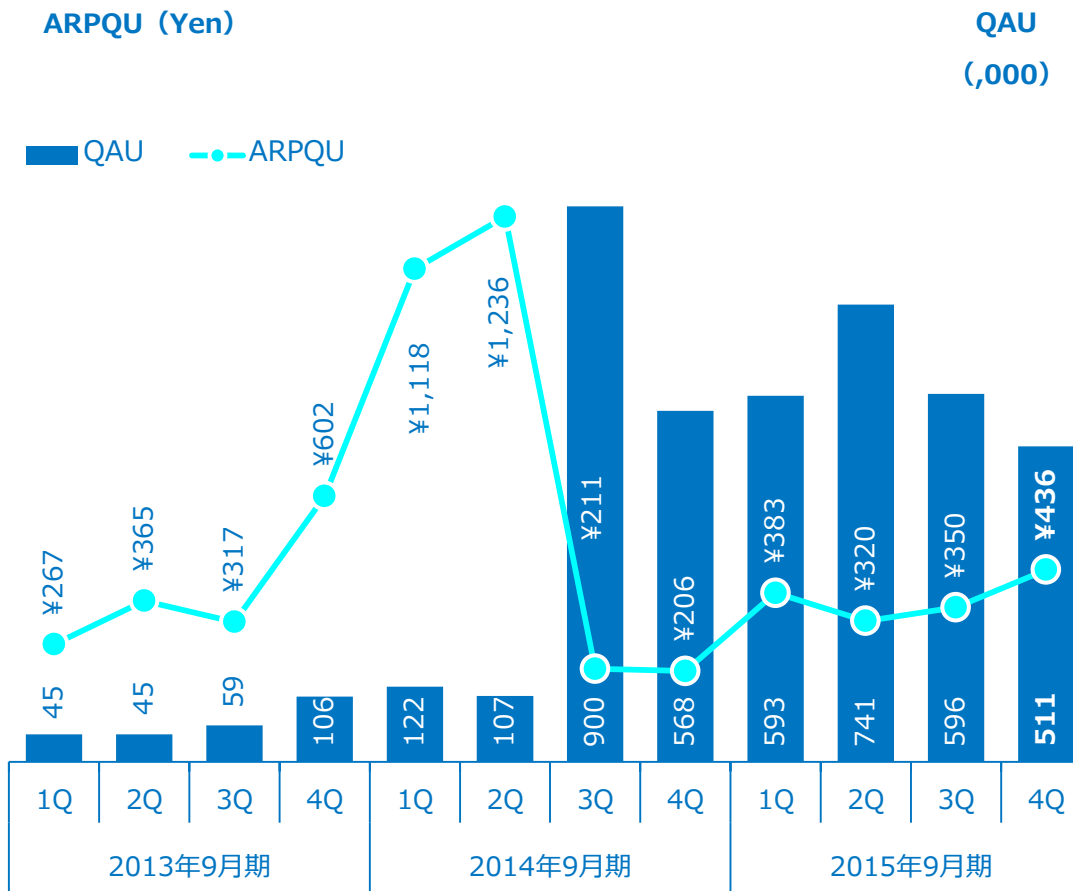
QAU  
**51**万件

QoQ ▲8.5万件

ARPQU  
**436**円

QoQ +86円

直接販売は、韓国白猫が売上を大きく伸ばしました。英語圏はプロモーションを特に行っていないためQAUが減少しております

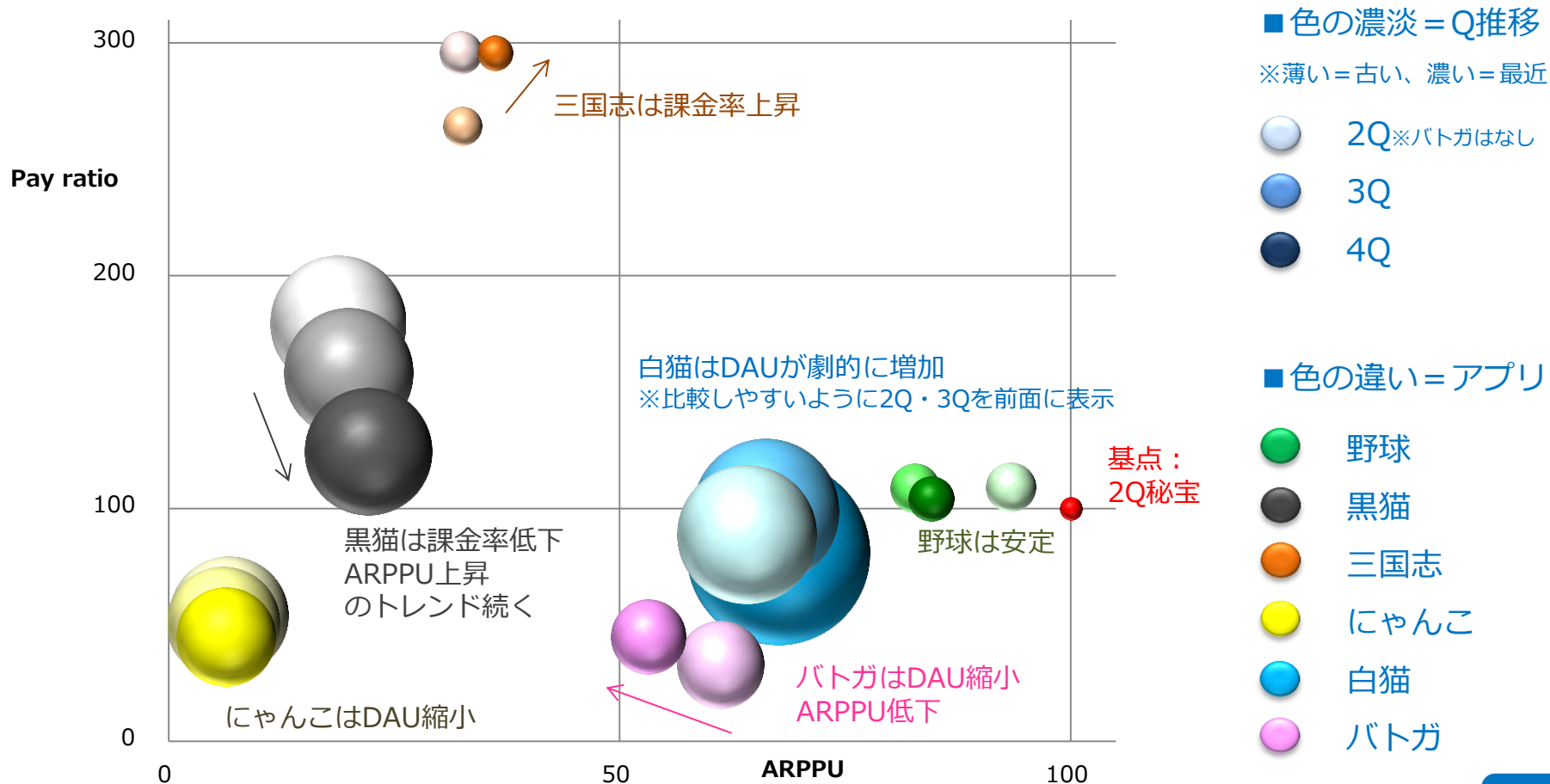


※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもアプリを立ち上げたユーザーの数。各アプリの単純合算値  
 ※ARPQU：各アプリ売上総額をQAUで単純に割った値。売上は四半期売上であり月次売上でない点に注意

# 2 サービス状況

## アプリポートフォリオ

※円の面積 = DAU、2Qの「秘宝探偵」各KPIを100として指数化



※DAU：日次アクティブユーザー数  
 ※Pay Ratio：課金率（DAU当り課金者比率）  
 ※ARPPU：課金ユーザー当り売上高

## トピックス



# 3 トピックス



## グループ会社の広がり

### ■ピラミッド (9月)

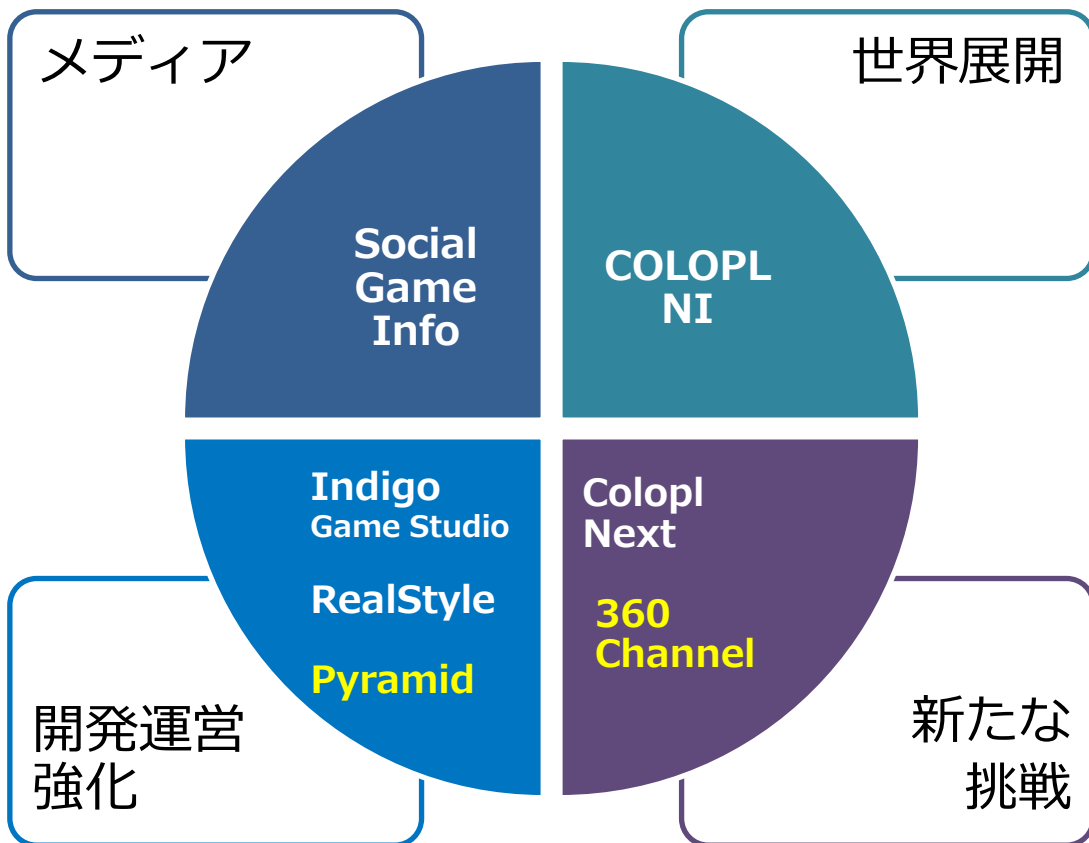


良質なゲームを作り続け創業から14年が経過したコンソール経験も豊富なベテラン企業。従業員数50名超と大きな戦力です

### ■360チャンネル (11月)

VR動画市場早期立ち上げを狙った自社による新規子会社。弊社初のノンゲームエンタメ領域への参入。社長は馬場、資本も手厚いです

経験豊富なベテラン企業であるピラミッド社が新たにグループ入りしました。また、ゲーム以外のエンタメ事業初参入となる「360チャンネル」を設立しました



※社名の後のカッコ内の(〇月)は、子会社化した時の月を示しています  
※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(重要性の観点から連結にはしていません)

# 3 トピックス



## アプリリリース計画

### FY15実績

# 3本

- アクション&RPG : 1本
- シミュレーション : 2本
- ◆期中グループ人員数 : 564名



### FY16計画

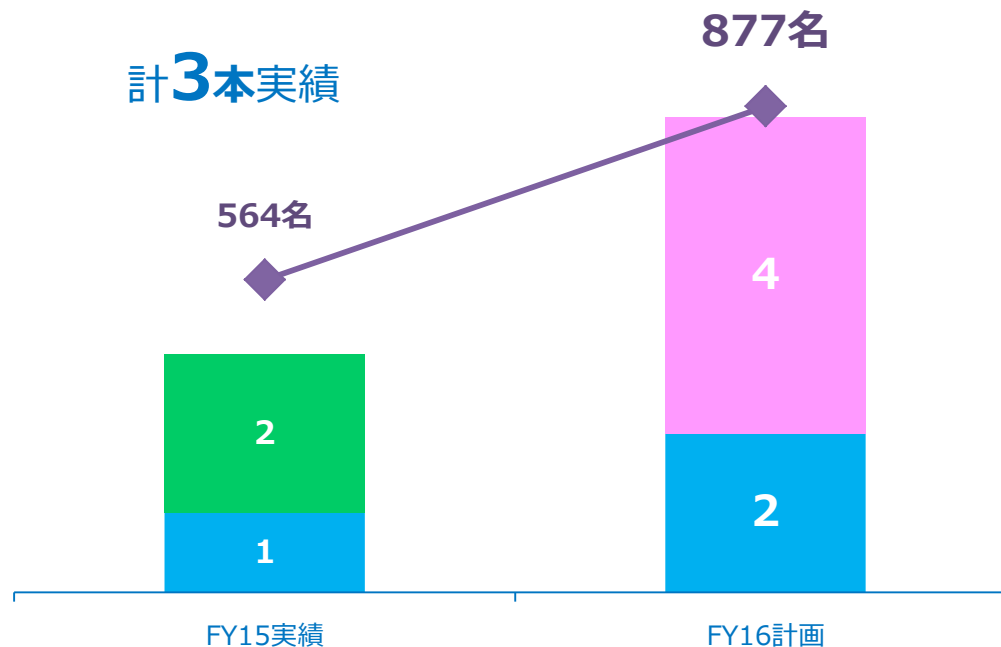
# 6本

- アクション&RPG : 2本
- スポーツ : 4本
- ◆期中グループ人員数 : 877名

今期計画数字に加味した新作アプリ本数は6本です。前期3本にとどまった主因である人的リソース不足は、前期より本格化したM&A施策により大幅に改善。リリース確度は大幅に高まっております!!

## 計6本計画

## 計3本実績



※グループ人員数とは、前期最終四半期末を含めた5四半期末人員数の平均値となります  
※2016年9月期中の新規M&A等によるグループ人員数増は加味していません

# 3 トピックス



## 今期計画

売上高 (Sales)

**850**億円

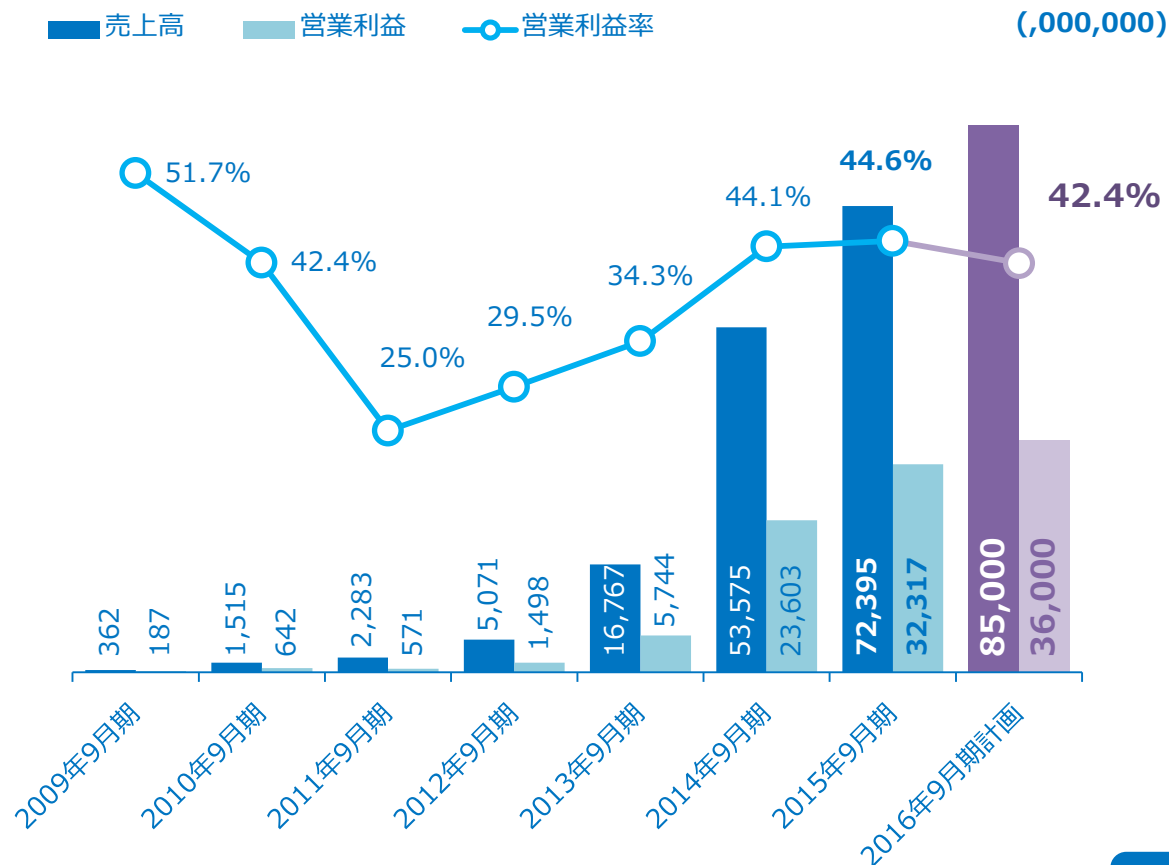
YoY +17.4%

営業利益 (OP)

**360**億円

YoY +11.4%

売上高850億円 (前期比17%増)、営業利益360億円 (同11%増)  
当期純利益210億円 (同8%増) を想定

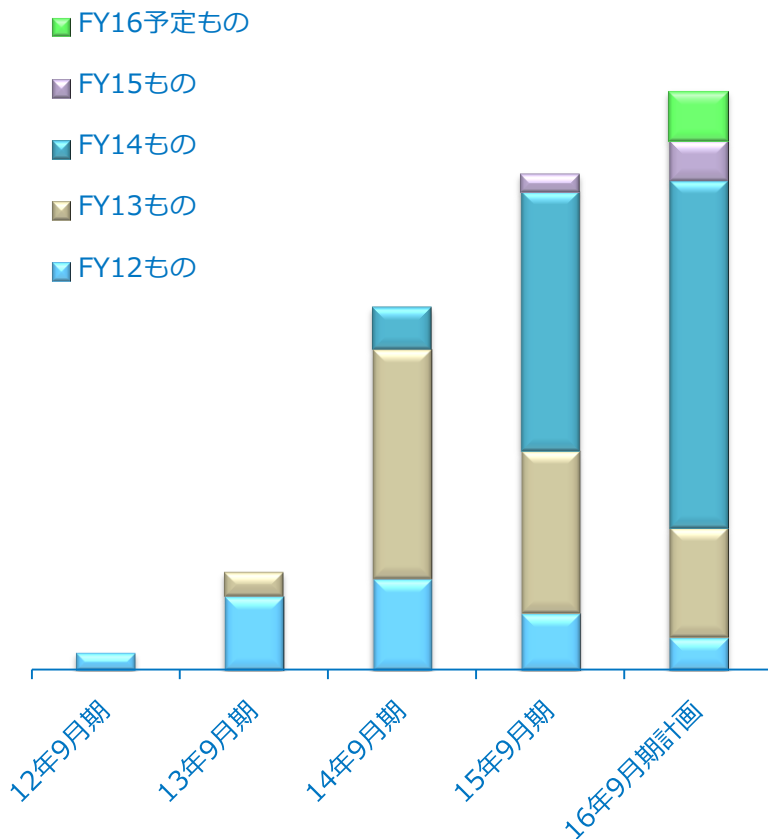


# 3 トピックス



## 計画解説

今期計画は、①一段上の売上規模へと成長した「白猫」を安定的に伸ばしつつ、②開発中の新作を確実にリリースする、という考え方がベースとなっています



## 計画の考え方

### > 売上高

- 各部門にヒアリングした数値がベースとなっています
- 最も大きく伸長予想の「白猫」(FY14もの)は、結果として前期4Qの月次平均を12倍した数値と近似しています
- 最近、売上が安定している「黒猫」(FY13もの)ですが、漸減する前提で策定されています
- 新作は各タイトル合計で68億円としています

### > 費用

- 広告宣伝費は売上比10.5%で策定。海外や協賛関連等を勘案し、前期同様上限を11%とおいています
- 期末人員目標数は、約800名(前期比約180名増)です
- オフィス費用は増床により250百万円/Qと想定しています

※FY2012：秘宝、野球、恐竜  
※FY2013：ディズニー、黒猫、三国志(その他終了アプリ2)  
※FY2014：スキマX、スリブレ、にゃんこ、白猫、魔女クレ(その他終了アプリ1)  
※FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ

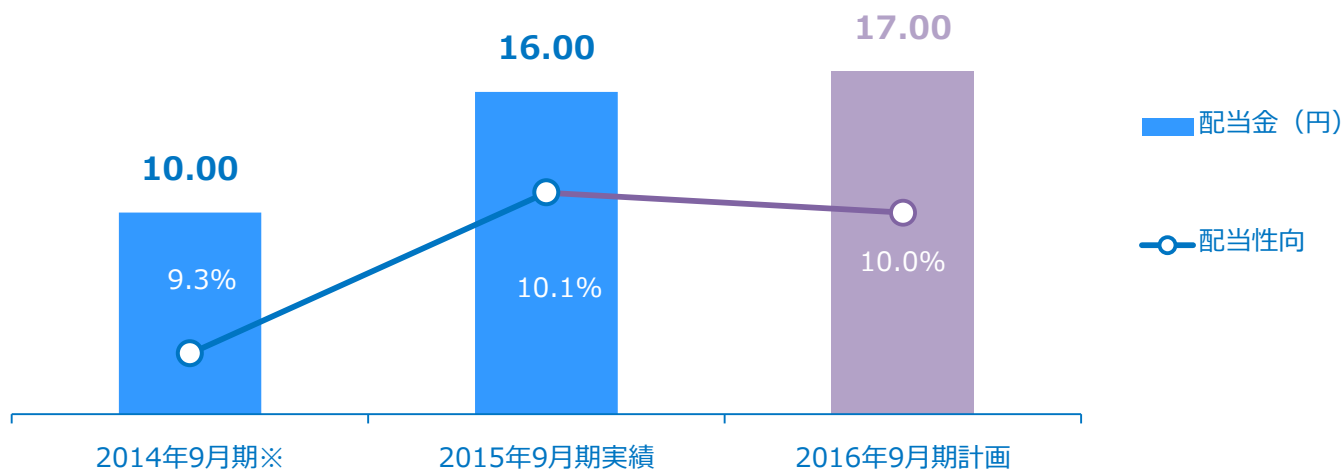
# 3 トピックス



## 配当計画

2015年9月期は14円の計画でしたが、**6割増配の16円**とします  
2016年9月期は**6%増配の17円**と計画しています

	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
<b>2016年9月期計画</b>	<b>17.00</b>	<b>+6.3%</b>	-	<b>10.0%</b>	<b>▲0.1pt</b>
<b>2015年9月期実績</b>	<b>16.00</b>	<b>+60.0%</b>	<b>1,967</b>	<b>10.1%</b>	<b>+0.8pt</b>
2014年9月期※	10.00	-	1,235	9.3%	-



※2015年9月期の配当額は、2015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  
※2014年9月期の配当額（10円）は、記念配当となります





ご清聴ありがとうございました!!

