



2016年9月期 2Q

決算説明会 2016年4月27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



FY2016 2Q

Jan2016-Mar2016

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



第2四半期 (2016年1月~2016年3月) ハイライト

信ずることをコツコツと

総括

- YoYでは**33.9%増収、25.5%増益**

例年の季節要因、その他によりQoQでは減収減益

費用

- 年末出稿の反動とCM高単価時期を避けたため**広告宣伝費縮小**
非連結グループ子会社向け外注費が増加中

KPI

- **QAUは過去最高を更新し872万件 (33万件増) !!**
ARPQUも高水準維持 (前期4Qとほぼ同じ)

TOPICs

- VRアプリ2本、「**プニコンサッカー**」リリース
エイティング社TOBへ



1 決算概要



四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

221億円

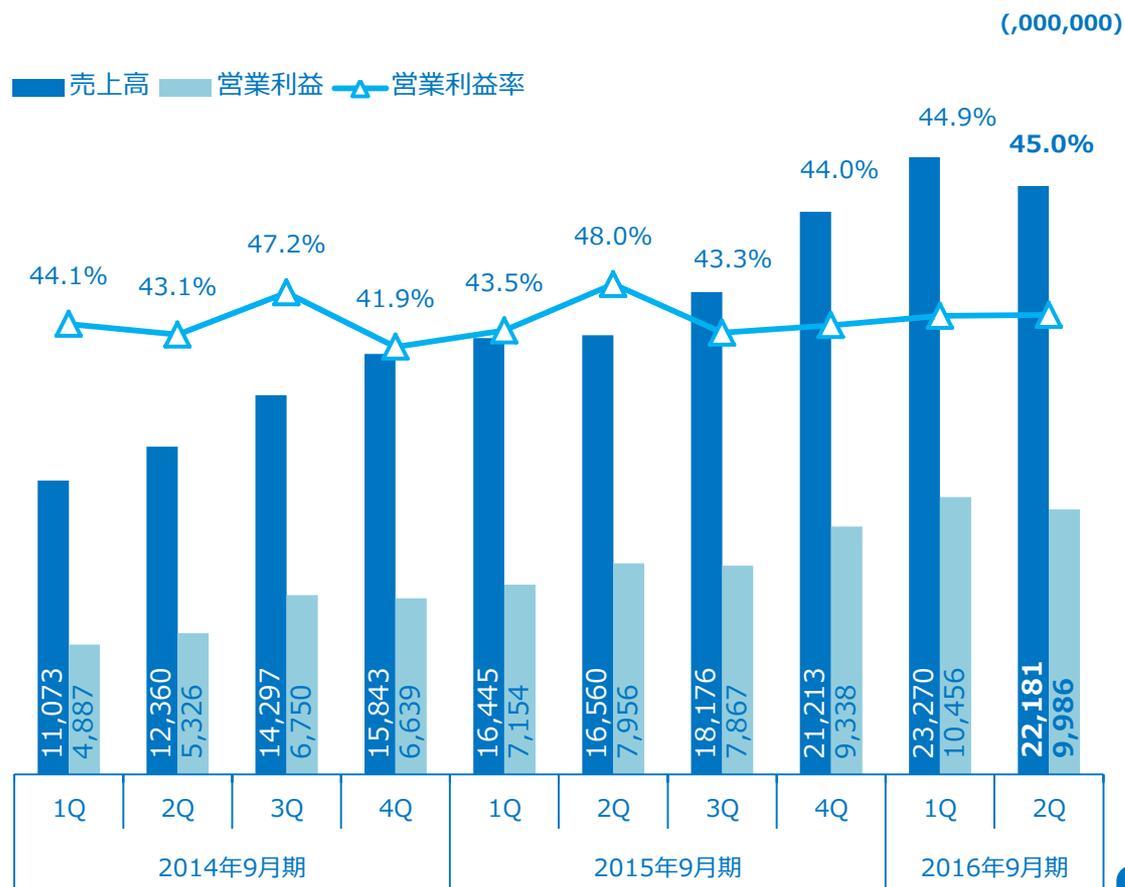
YoY +33.9%

Q営業利益 (OP)

99億円

YoY +25.5%

年末需要の反動という例年の季節要因などからQoQでは減収となりました。時期を勘案した広告宣伝費の絞り込みにより営業利益率は0.1pt改善



1 決算概要



損益計算書 (四半期)

YoYでは33%増収、25%営業増益。売上総利益率は安定しています

単位：百万円	2016年9月期2Q (2016年1-3月)	2015年9月期2Q (2015年1-3月)	前年同期比	2016年9月期1Q (2015年10-12月)	前四半期比
売上高	22,181	16,560	+33.9%	23,270	-4.7%
売上総利益	12,877	9,741	+32.2%	13,887	-7.3%
売上総利益率	58.1%	58.8%	-0.8pt	59.7%	-1.6pt
販売管理費	2,890	1,785	+61.9%	3,431	-15.8%
営業利益	9,986	7,956	+25.5%	10,456	-4.5%
営業利益率	45.0%	48.0%	-3.0pt	44.9%	+0.1pt
経常利益	9,779	8,038	+21.7%	10,513	-7.0%
税前利益	9,569	8,038	+19.0%	10,513	-9.0%
当期純利益	5,798	4,727	+22.7%	6,450	-10.1%

※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

19.3億円

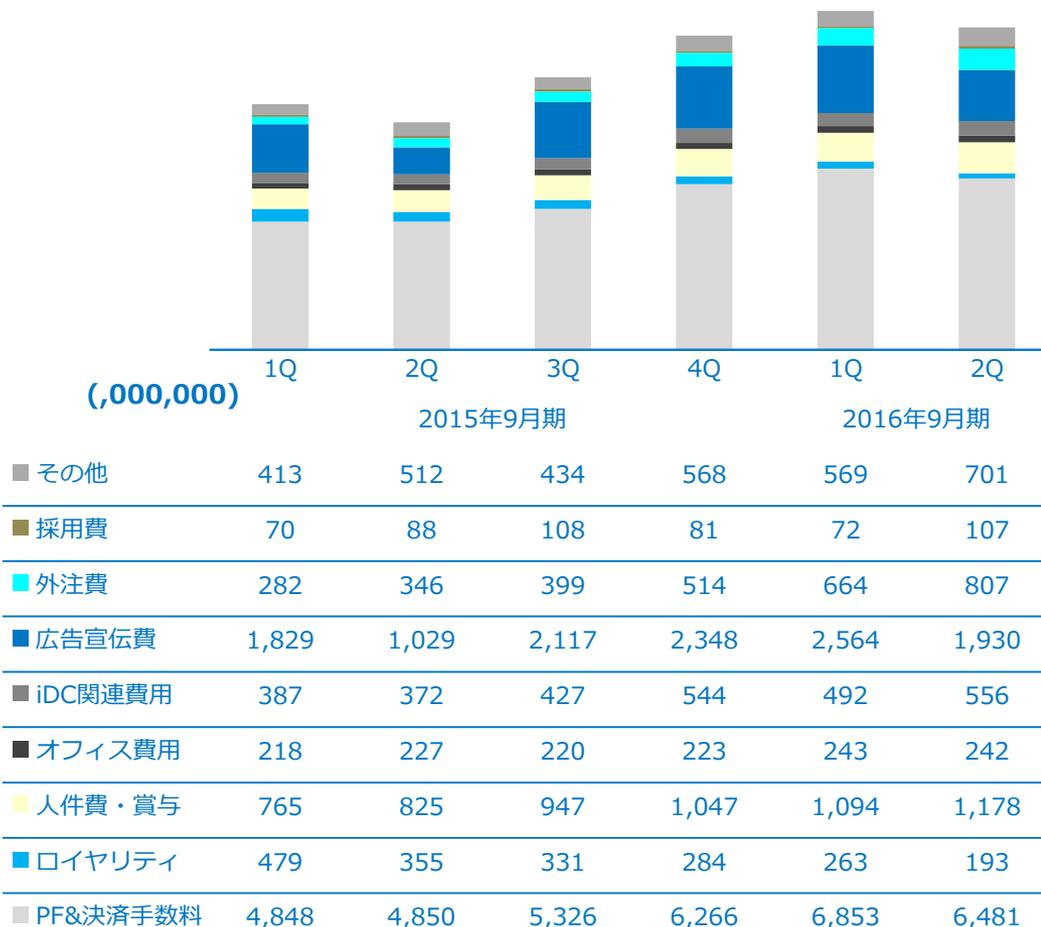
QoQ ▲6.3億円

広告宣伝費率

8.7%

QoQ ▲2.3pt

広告宣伝費が大きく減少しました。外注費が増えてきています



※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)

「非連結子会社」向け外注額が、外注費全体の3割近くにまで達しました。コロプラグループの全体最適化が着実に進んでいます

上段：費用（百万円） 下段：売上比（％）	2016年9月期2Q (2016年1-3月)	2015年9月期2Q (2015年1-3月)	前年同期比	2016年9月期1Q (2015年10-12月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	6,481 29.2%	4,850 29.3%	+33.6% -0.1pt	6,853 29.4%	-5.4% -0.2pt	プラットフォーム事業者や決済代行事業者への使用料・手数料です。29%台半ばで安定しています
ロイヤリティ	193 0.9%	355 2.1%	-45.6% -1.3pt	263 1.1%	-26.6% -0.3pt	「プロ野球PRIDE」を主とする権利使用料です。「プロコンサッカー」開始により上昇の可能性あり
人件費・賞与	1,178 5.3%	825 5.0%	+42.8% +0.3pt	1,094 4.7%	+7.7% +0.6pt	人員計画に沿った拡大続くも、売上比5%前後とグリップされています
オフィス費用	242 1.1%	227 1.4%	+6.6% -0.3pt	243 1.0%	-0.4% +0.0pt	今期6月中旬からの更なる増床により、4Q以降は概ね280百万円/Q程度を想定
iDC関連費用	556 2.5%	372 2.2%	+49.5% +0.3pt	492 2.1%	+13.0% +0.4pt	トラフィック増とセキュリティ強化もあり、実額としても増加となりました
広告宣伝費	1,930 8.7%	1,029 6.2%	+87.6% +2.5pt	2,564 11.0%	-24.7% -2.4pt	ゲーム需要安定期および広告単価も高い時期ということもあり、金額を絞りました
外注費	807 3.6%	346 2.1%	+133.2% +1.5pt	664 2.9%	+21.5% +0.8pt	非連結子会社への発注が増加。QoQ増加分の4分の3がグループ会社発注分です
採用費	107 0.5%	88 0.5%	+21.6% -0.0pt	72 0.3%	+48.6% +0.2pt	順調な中途採用の拡大と新卒採用関連費用の拡大により増加しました
その他	701 3.2%	512 3.1%	+36.9% +0.1pt	569 2.4%	+23.2% +0.7pt	EC・おで研売上増に伴う原価増や開発ツールライセンス料などが増加しました

※四捨五入による若干の計算の差異がございます

1 決算概要



従業員数推移

本体期末

670名

QoQ +30名

グループ全体期末

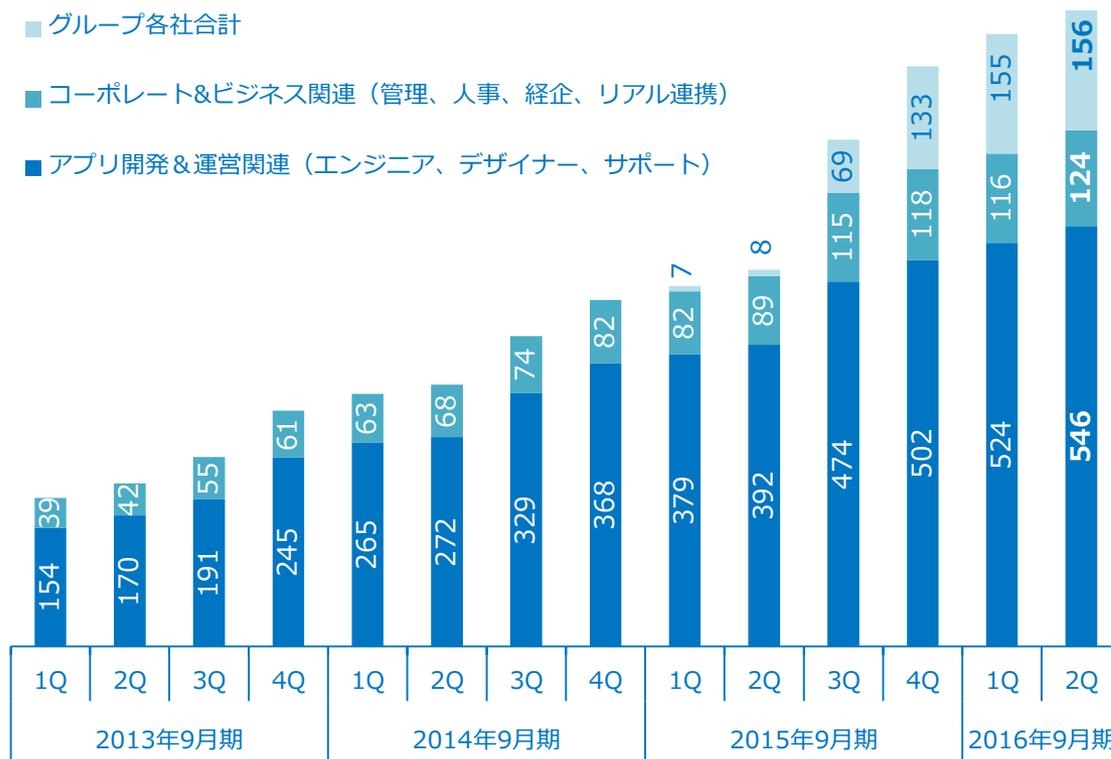
826名

QoQ +31名

労働生産性を勘案しつつ、順調かつ適切な従業員数の拡大が続いています。本年4月には、102名の新卒が入社しました

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）

1 決算概要



貸借対照表

固定資産の増加は、子会社の設立や、関係会社への出資・貸出によるものです

単位：百万円	2016年3月	2015年3月	前年同期比	2015年12月	前四半期比
流動資産	58,821	41,940	+40.3%	54,762	+7.4%
うち現金及び預金	47,158	31,944	+47.6%	37,848	+24.6%
固定資産	10,376	3,900	+166.1%	7,127	+45.6%
総資産	69,198	45,840	+51.0%	61,889	+11.8%
流動負債	14,820	12,326	+20.2%	13,403	+10.6%
固定負債	393	348	+12.9%	368	+6.8%
純資産	53,984	33,166	+62.8%	48,116	+12.2%
うち資本金	6,382	6,321	+1.0%	6,348	+0.5%

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

FY xx+3 monthly sales

FY xx+2
monthly sales

FY xx+1 monthly sales

FY xx monthly sales

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

64.8%

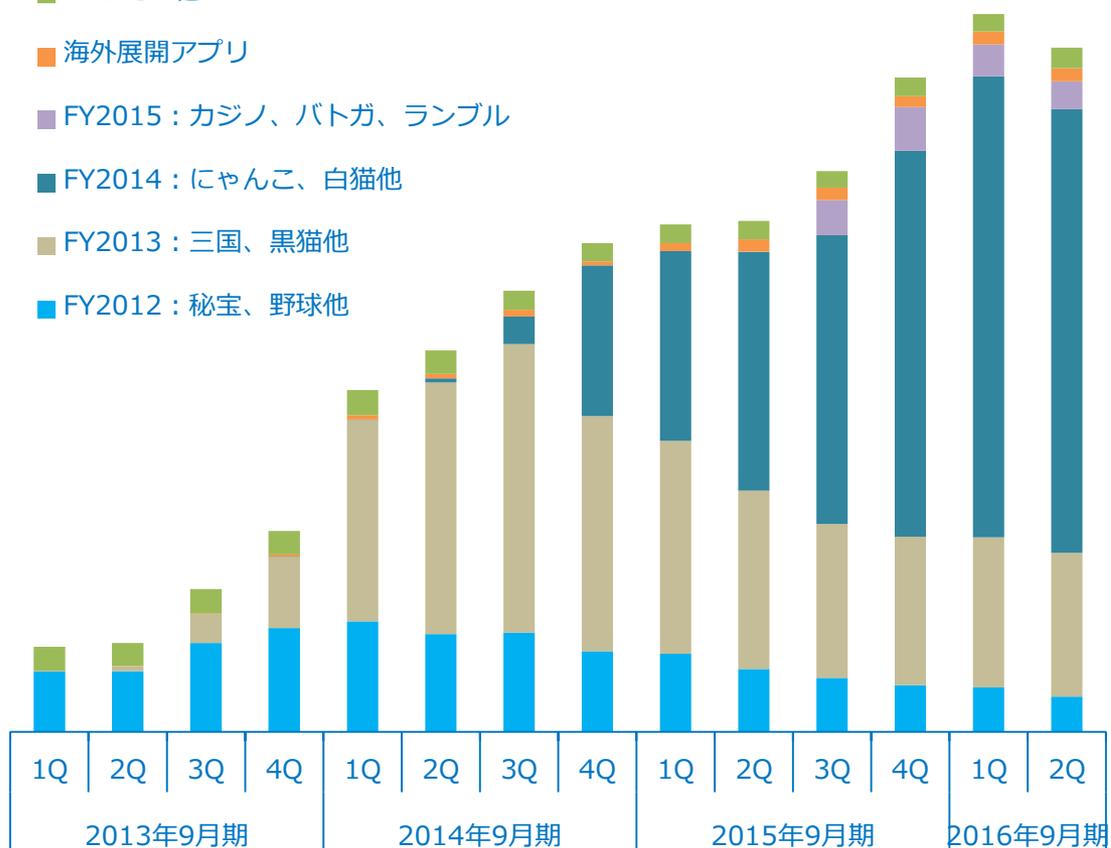
QoQ +0.6pt

2Q弊社内トップ
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)
でした

今期は1Qが特に大きく伸びたこともあり、QoQでは減収となりました

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2015 : カジノ、バトガ、ランブル
- FY2014 : にゃんこ、白猫他
- FY2013 : 三国、黒猫他
- FY2012 : 秘宝、野球他



2 サービス状況



全体
リリース時期別等Q売上

グッズ販売やおでかけ研究所の売上増から「PF&その他事業」が大きく伸長しました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2015年9月期			2016年9月期	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始アプリ	2,035	1,745	1,508	1,438	1,133
FY2013開始アプリ	5,774	4,984	4,809	4,859	4,666
FY2014開始アプリ	7,744	9,369	12,519	14,953	14,387
FY2015開始アプリ	10	1,134	1,419	1,032	896
海外展開アプリ	402	408	348	421	420
PF&その他事業	595	536	610	565	677
合計	16,560	18,176	21,213	23,270	22,181

- 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：スリブレ、にゃんこ、白猫、（その他終了アプリ3）
- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※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

2 サービス状況

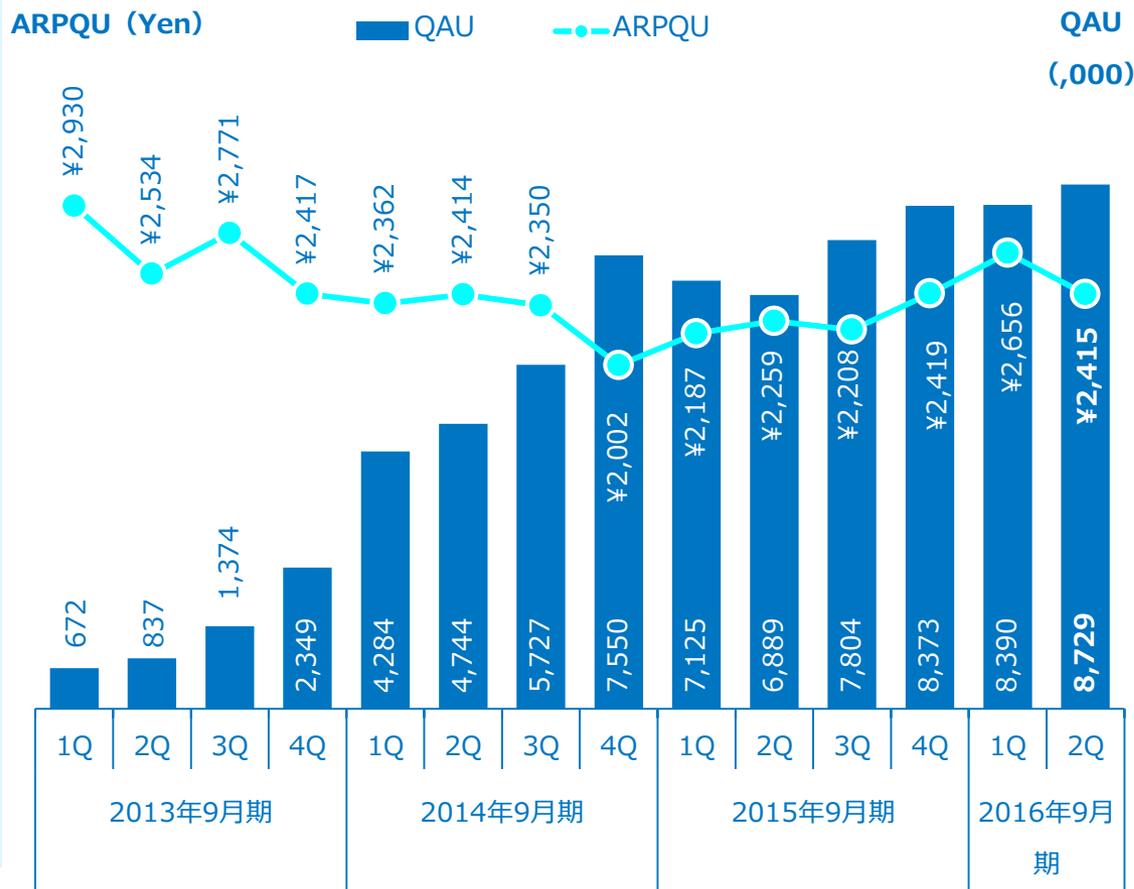


国内アプリ全体KPI
QAU×ARPQU

QAU
872万件
QoQ +33.9万件

ARPQU
2,415円
QoQ ▲241円

QAUは一段増となりました。ユーザのすそ野が広がっています。ARPQUが久しぶりの低下。①分母たるQAUの拡大、②課金率の一時的低下が要因です



※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

■ 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

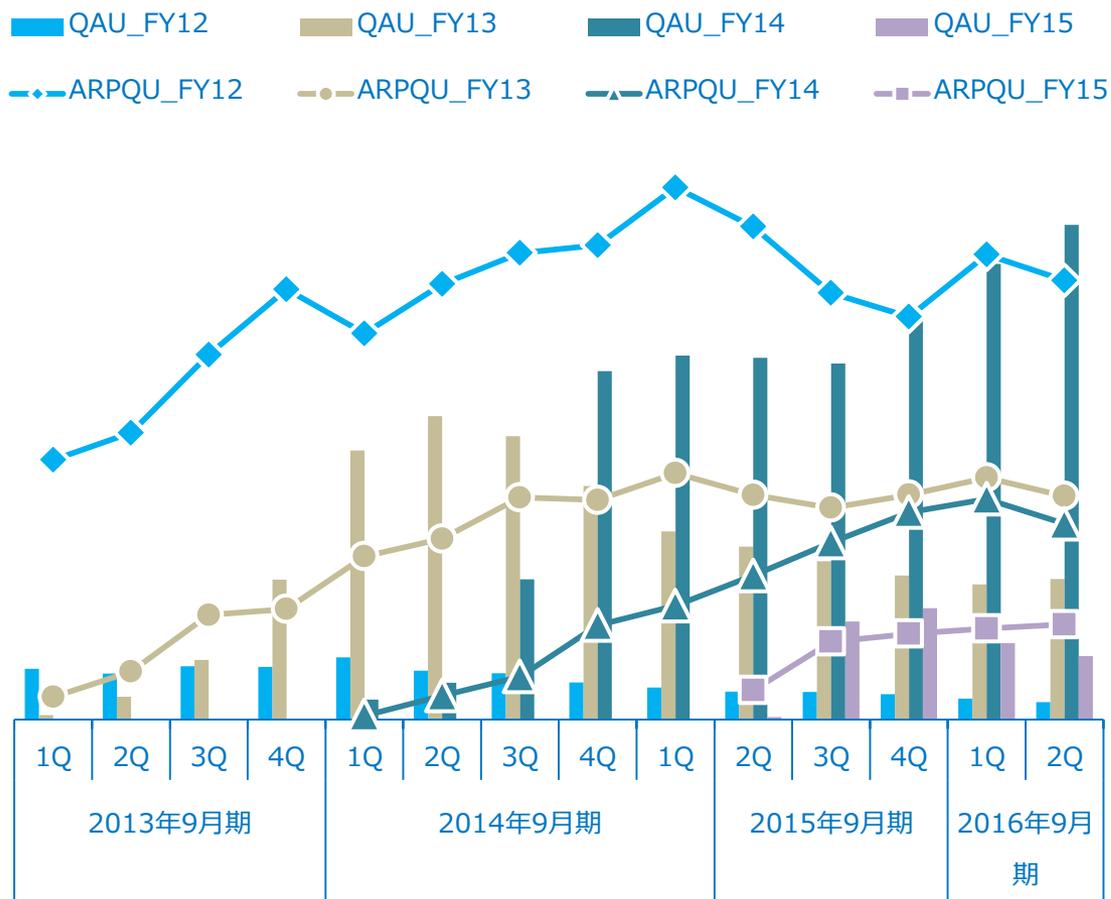
■ FY14リリース

3(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

「白猫」主体のFY14ものの持続的好調さに加え、「黒猫」を主体とするFY13もののQAUが2年ぶりにプラスとなりました！



※アプリ本数は、当期末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

海外展開
全体（直販&委託）業績

Q売上高 (Sales)

4.2億円

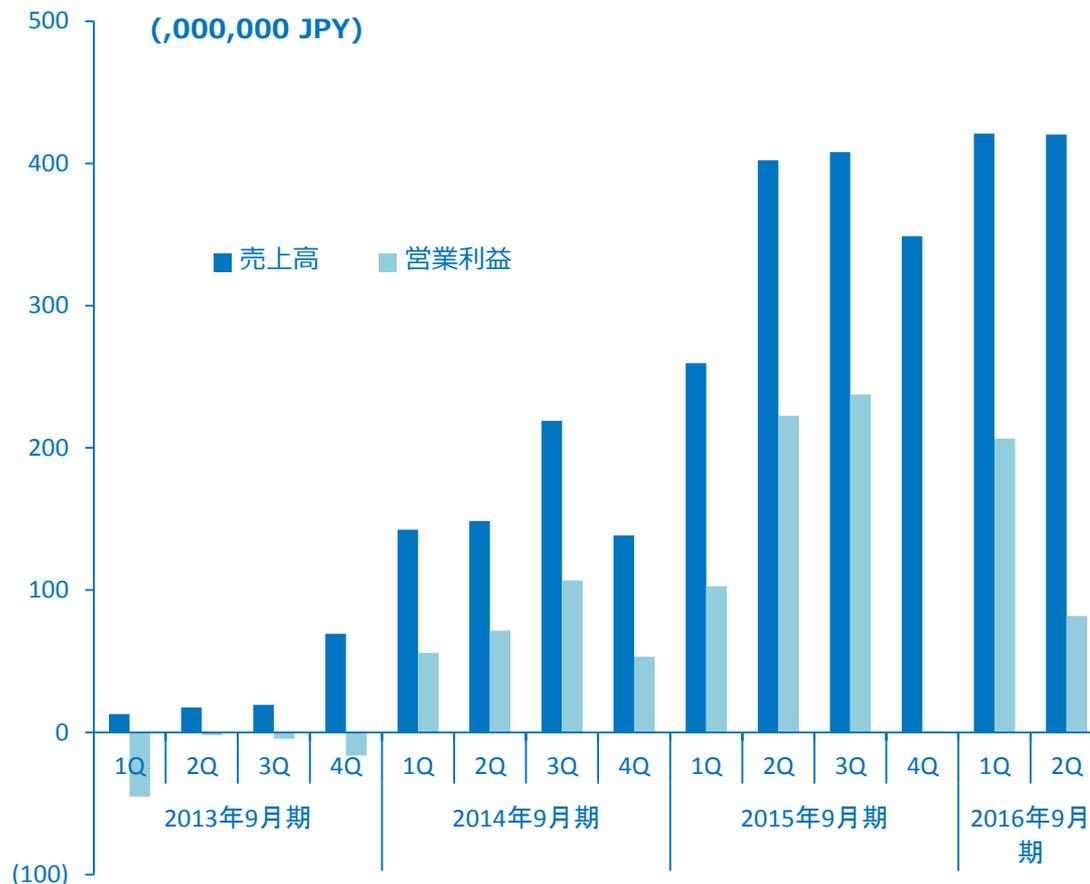
YoY +4.4%

Q営業利益 (OP)

0.8億円

YoY ▲63.2%

過去最高売上高を記録した1Qとほぼ同額の売上高でした。昨年9月に続き久しぶりのテレビCMを韓国で実施（3/25から）。そのため営業利益は減少しました。CMの業績寄与は3Qからと想定しております



※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

2 サービス状況

海外展開状況

直販売上比率@海外

61.8%

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)

2Qは、韓国でのテレビCM第2弾（3/25開始）の寄与前ながら、韓国向け白猫（韓国白猫）が引き続き順調な推移となっています。台湾バトルガールは1Qに続き大きく伸長。台湾白猫並みの規模へ



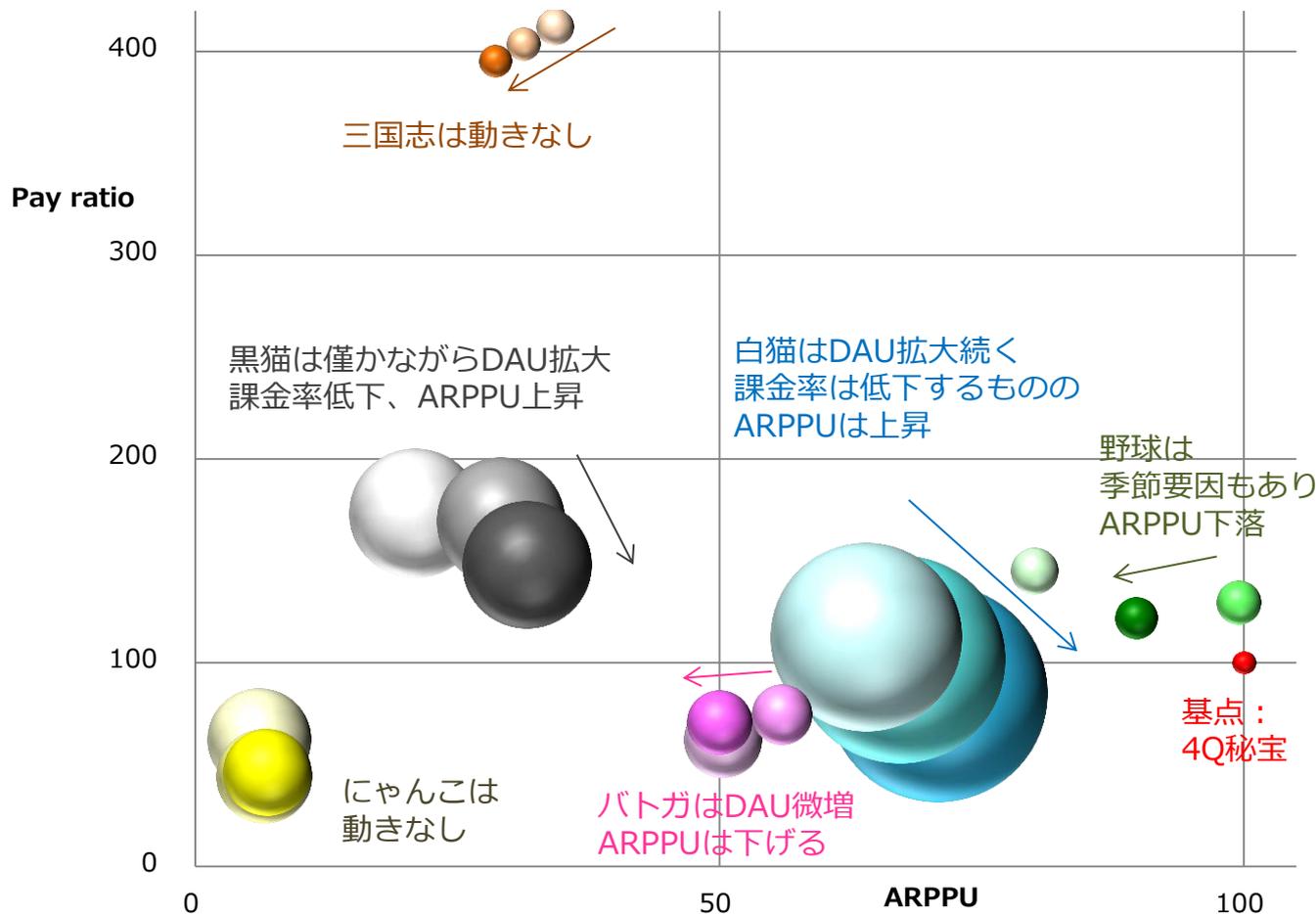
	英語版	韓国	台湾・香港・澳門	中国（大陸）
秘宝探偵	-	-	■ Auer Media	-
黒猫のウィズ	■ 直接配信	■ 直接配信	■ So-net Taiwan	-
蒼の三国志	-	■ Netmarble	-	-
スリブレ	■ 直接配信	-	-	-
ほしの島のにゃんこ	■ 直接配信	-	-	-
白猫プロジェクト	■ Colopl NI	■ 直接配信	■ So-net Taiwan	■ gumi
バトルガール	-	-	■ So-net Taiwan	-
ランブル・シティ	■ Colopl NI	-	-	-

2 サービス状況



アプリポートフォリオ

※前期4Qの「秘宝探偵」各KPIを100として指数化



■円の面積 = DAU

※対象四半期のDAU平均

■色の濃淡 = Q推移

※薄い=古い、濃い=最近

● 4Q (前期)

● 1Q (今期)

● 2Q (今期)

■色の違い = アプリ

● 野球

● 黒猫

● 三国志

● にゃんこ

● 白猫

● バトガ

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

トピックス



3 トピックス

エイティング株式への公開買付

■ 株式会社エイティング



- 1993年設立（9月決算）
- 2005年12月東証マザーズ上場（3785）
- 資本金210百万円（15/9期）

- 売上高1,626百万円（15/9期）
- 営業利益▲617百万円（15/9期）
- 従業員数223名（15/9期末）

東証マザーズ上場企業のエイティング社への株式公開買付（TOB）実施を発表しました。二回に亘っての買付となります

1

- 第一回公開買付価格：309円
- 藤澤社長・豊島常務他が保有する354万6,200株を下限とする（自己株式除く発行済株式数の68.19%）。上限はなし
- 第一回公開買付期間：3/31-4/27（20営業日）
※金商法第27条10-3に基づく意見表明報告書が提出された場合、30営業日（5/17）まで延長

2

- 第二回公開買付価格：758円
- 第一回公開買付による取得株式数が未定であるため第二回の買付開始時に改めて公表予定
- 第二回公開買付期間：5/19-6/29（30営業日）

other
wise

- 両公開買付により対象者株式の全てを取得できなかった場合は、取得できなかった分についてコロプラ社株式との株式交換を実施予定

3 トピックス



新作状況

FY16計画

6本

■アクション&RPG : 2本

■スポーツ : 4本

リリース済み

1本



4月21日「激突!! Jリーグ
プリコンサッカー」

「プリコンサッカー」がリリース。また「ドラゴンプロジェクト」の配信予告および友だち登録キャンペーンがスタートしました



【事前登録】
自社の他アプリからの誘導アリ。
登録は過去最高の35万人超。
※“LINE@”を利用



【事前登録】
他アプリからの誘導はナシ。
にもかかわらず登録20万人突破。
※“LINE@”を利用



株式会社コロプラは、
リーグのトップパートナーです。



©J.LEAGUE PHOTOS INC.

©J.LEAGUE

※本ゲームに登場するJリーグ選手は2015年11月20日時点のものです。

※Jクラブの意匠は、2015シーズンのものです。

※本ゲームに使用するパラメータは、データスタジアム株式会社が作成・分析したJリーグのデータをもとに作成しております。

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

3 トピックス

VRの展開

Oculus Rift 向けに
VRゲームを2本リリース！

■ Fly to KUMA



クマたちをゴールまで導く
パズルゲーム

価格：14.99米ドル
(売り切り型)

■ VR Tennis Online



白熱のテニスを楽しめる
スポーツアクションゲーム

価格：24.99米ドル
(売り切り型)

- 「Oculus Rift」発売と同時にダウンロードできる「ローンチタイトル」は30本。その中で**日本のDeveloperはコロプラだけ**となります（外国企業をDeveloperとし自らをPublisherとして提供している日本企業は1社あり）
- またOculus Rift専用タイトルとして**複数本リリースした企業は世界でコロプラのみ**となります



ご清聴ありがとうございました!!

