



2016年9月期 4Q

決算説明会 2016年11月9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 4Q

Jul2016-Sep2016

1. 決算概要
2. サービス状況
3. 今期について



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。

1 決算概要



通期 & 第4四半期 (2016年7月~2016年9月) ハイライト

[踊り場へ](#)

総括

- 白猫テニスのヒットによりQoQ増収増益。白猫PJは不振続く
通期はほぼ会社計画並みでの着地

費用

- 白猫テニス主体に積極的なTVCMを実施（通期広宣比は11.8%）
連結開始により急増した人件費は売上比9%台と安定

KPI

- QAUは過去最高を更新し1,337万件（379万件増）
ARPPUは新作のQAU急伸によりQoQ24.9%下落

TOPICS

- スマホ/7月に「白猫テニス」をリリース
- VR/当四半期は4本のVRゲームをリリース

1 決算概要



通期決算推移

売上高 (Sales)

847 億円

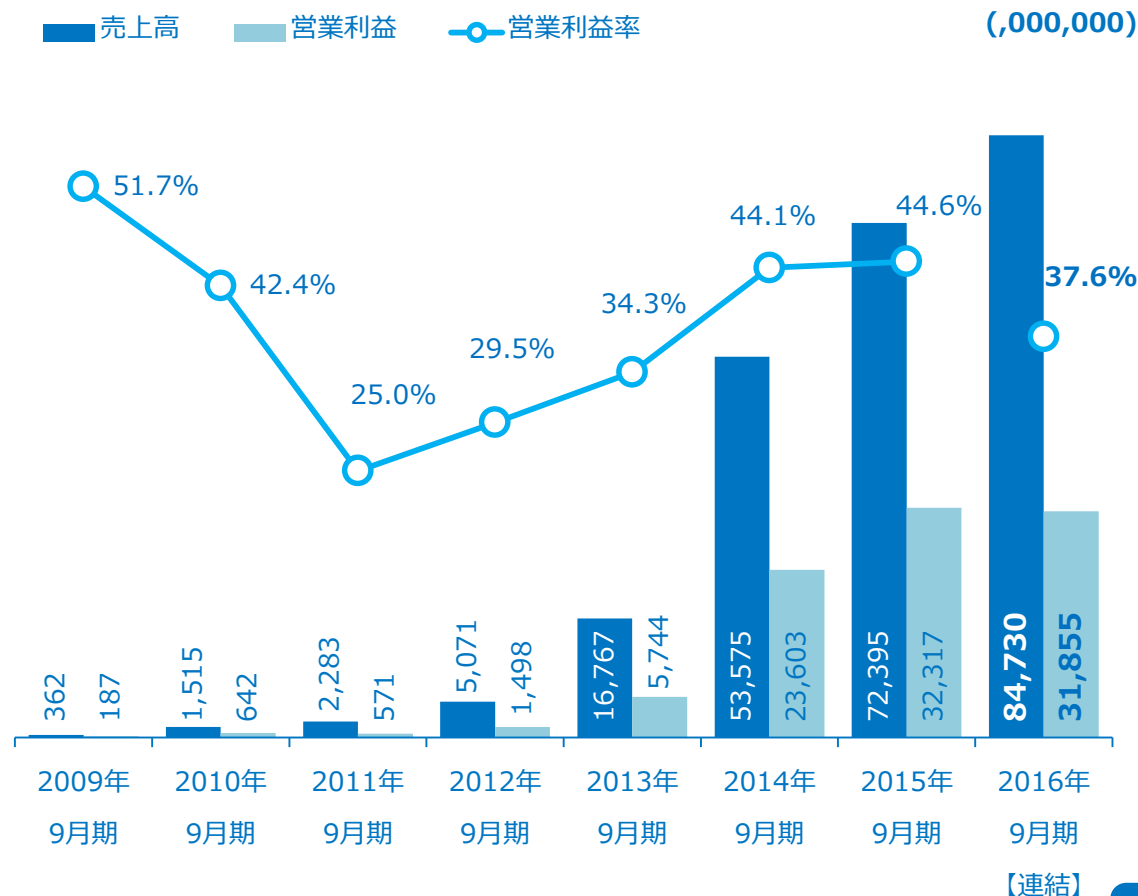
YoY -%

営業利益 (OP)

318 億円

YoY -%

上期での既存（白猫PJ）の好調さと下期での新作（白猫テニス）の立ち上がりにより、過去最高の売上高を更新しました



※当期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示しておりません

1 決算概要



2016年9月期実績

ほぼほぼ会社計画に近い着地となりました

単位：百万円	2016年9月期連結			(参考) 2016年9月期単体		
	実績	計画	達成率	実績	計画	達成率
売上高	84,730	85,500	99.1%	84,009	85,000	98.8%
売上総利益	47,288	-	-	47,661	-	-
売上総利益率	55.8%	-	-	56.7%	-	-
販売管理費	15,432	-	-	14,027	-	-
営業利益	31,855	33,500	95.1%	33,634	36,000	93.4%
営業利益率	37.6%	-	-	40.0%	-	-
経常利益	31,272	33,000	94.8%	33,042	36,000	91.8%
税前利益	30,761	-	-	32,531	-	-
当期純利益	20,710	18,000	115.1%	22,400	21,000	106.7%

※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



四半期決算推移

白猫テニスのヒットによりQoQでは5.9%増収、8.4%営業増益となりました

Q売上高 (Sales)

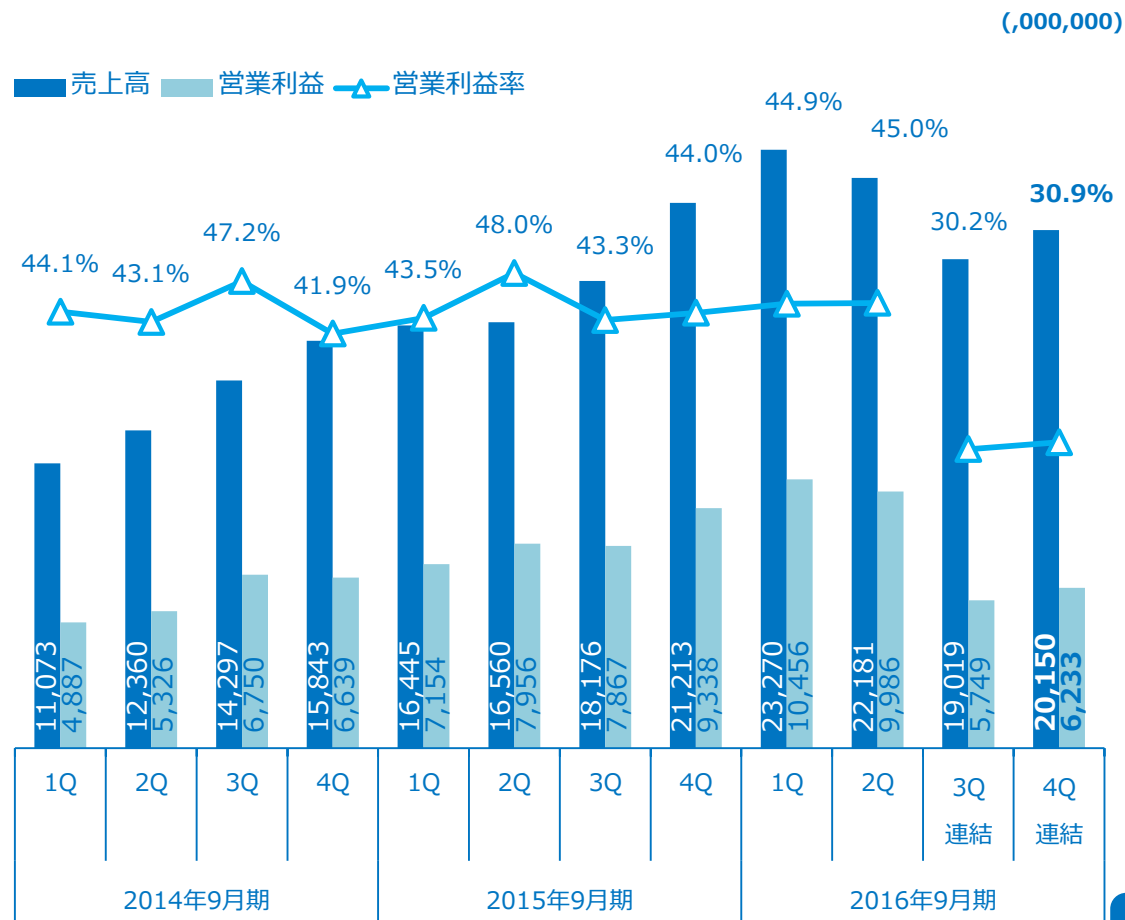
201 億円

YoY -%

Q営業利益 (OP)

62 億円

YoY -%



※当期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示しておりません

1 決算概要



損益計算書 (四半期)

四半期純利益は、弊社が留保金課税の対象外になったことにより大きく伸びました

単位：百万円	【連結】 2016年9月期4Q (2016年7-9月)	【単体】 2015年9月期4Q (2015年7-9月)	前年同期比	【連結】 2016年9月期3Q (2016年4-6月)	前四半期比
売上高	20,150	21,213	-	19,019	+5.9%
売上総利益	10,588	12,532	-	10,169	+4.1%
売上総利益率	52.5%	59.1%	-	53.5%	-0.9pt
販売管理費	4,355	3,194	-	4,419	-1.4%
営業利益	6,233	9,338	-	5,749	+8.4%
営業利益率	30.9%	44.0%	-	30.2%	+0.7pt
経常利益	6,193	9,211	-	5,395	+14.8%
税前利益	5,891	9,211	-	5,395	+9.2%
当期純利益	5,964	5,738	-	3,106	+92.0%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※当期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示していません

1 決算概要



費用解説 (四半期)

主要費用たる広告宣伝費および人件費・賞与は、3Qとほぼ変わらない水準での推移となりました。外注費はグループ連携強化や新作一巡もあり、3Q比で減少となりました

	【連結】	【単体】		【連結】		
上段：費用（百万円）	2016年9月期4Q	2015年9月期4Q	前年同期比	2016年9月期3Q	前四半期比	備考
下段：売上比（%）	(2016年7-9月)	(2015年7-9月)		(2016年4-6月)		
PF&決済手数料	5,784 28.7%	6,266 29.5%	-% -pt	5,524 29.0%	+4.7% -0.3pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。連結化以降、売上比率は若干低下しています
ロイヤリティ	154 0.8%	284 1.3%	-% -pt	163 0.9%	-5.5% -0.1pt	「プロ野球PRIDE」・「ブニコンサッカー」を主とする権利使用料です
人件費・賞与	1,923 9.5%	1,047 4.9%	-% -pt	1,868 9.8%	+2.9% -0.3pt	人員数の増加に対して売上高が増加したため、売上比はQoQで低下しました
オフィス費用	351 1.7%	223 1.1%	-% -pt	324 1.7%	+8.3% +0.0pt	単体オフィス費用は280百万円。子会社のオフィス費用は71百万円でした
iDC関連費用	691 3.4%	544 2.6%	-% -pt	649 3.4%	+6.5% +0.0pt	「白猫テニス」のヒットによりトラフィックが拡大したことが主因です
広告宣伝費	2,759 13.7%	2,348 11.1%	-% -pt	2,774 14.6%	-0.5% -0.9pt	新作リリースにより、3Qとほぼ同額。売上比率はQoQで0.9pt低下しました
外注費	809 4.0%	514 2.4%	-% -pt	864 4.5%	-6.4% -0.5pt	グループ経営強化により、実額・売上比率ともに微減となりました
採用費	84 0.4%	81 0.4%	-% -pt	108 0.6%	-22.2% -0.2pt	4月に入社した新卒を育てるフェーズにあり、採用費用は落ち着いています
その他	1,362 6.8%	568 2.7%	-% -pt	996 5.2%	+36.7% +1.5pt	のれん償却の増加（139百万→291百万）、グッズ販売に伴う棚卸調整の増加、等が主な要因です

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※当期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示していません

1 決算概要



連単比較 (四半期)

2016年9月期通期の連単差は売上高で+7億円、営業利益で▲17億円となりました

単位：百万円		2016年9月期1Q (2015年10-12月)	2016年9月期2Q (2016年1-3月)	2016年9月期3Q (2016年4-6月)	2016年9月期4Q (2016年7-9月)	2016年9月期 (通期)
売上高	連結	23,331	22,228	19,019	20,150	84,730
	単体	23,270	22,181	18,850	19,706	84,009
PF&決済手数料	連結	6,853	6,481	5,524	5,784	24,643
	単体	6,853	6,481	5,520	5,783	24,639
ロイヤリティ	連結	263	193	163	154	775
	単体	263	193	163	154	775
人件費・賞与	連結	1,328	1,400	1,868	1,923	6,521
	単体	1,094	1,178	1,295	1,340	4,909
オフィス費用	連結	277	277	324	351	1,230
	単体	243	242	248	280	1,013
サーバ関連費用	連結	493	557	649	691	2,392
	単体	492	556	639	680	2,368
広告宣伝費	連結	2,565	1,931	2,774	2,759	10,030
	単体	2,564	1,930	2,768	2,759	10,022
外注費	連結	653	701	864	809	3,029
	単体	664	807	1,012	1,000	3,484
採用費	連結	82	122	108	84	397
	単体	72	107	95	69	345
その他	連結	687	825	996	1,362	3,858
	単体	569	701	744	817	2,820
営業利益	連結	10,130	9,741	5,749	6,233	31,855
	単体	10,456	9,986	6,366	6,824	33,634
売上高営業利益率	連結	43.4%	43.8%	30.2%	30.9%	37.6%
	単体	44.9%	45.0%	33.8%	34.6%	40.0%

※1Q連結および2Q連結数字は参考数字です。
 ※2Q単体および4Q単体数字は参考数字です

1 決算概要



従業員数推移

本体期末

796名

QoQ +6名

グループ全体期末

1,204名

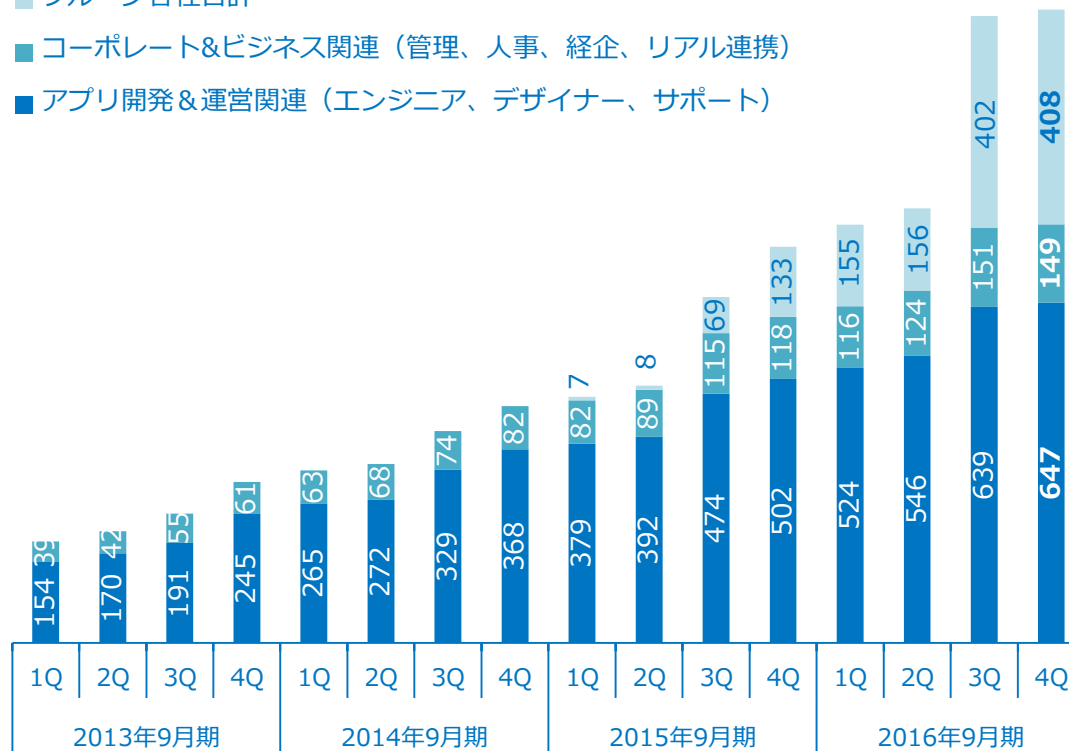
QoQ +12名

※連結期末では
1,181名 (+10名)

グループ経営の強化、新卒を中心とした人員育成に注力するフェーズであり、QoQで従業員数に大きく変動はありませんでした

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

※3Q実績「グループ各社合計」の人員数は、401名から402名へ遡及修正しています

1 決算概要



貸借対照表

財務基盤は盤石です

単位：百万円	【連結】	【単体】	前年同期比	【連結】	前四半期比
	2016年9月	2015年9月		2016年6月	
流動資産	61,757	53,937	-	58,472	+5.6%
うち現金及び預金	52,556	42,638	-	47,510	+10.6%
固定資産	10,543	5,322	-	9,560	+10.3%
うちのれん	1,968	-	-	1,351	+45.7%
総資産	72,301	59,260	-	68,032	+6.3%
流動負債	9,728	15,298	-	11,259	-13.6%
固定負債	423	367	-	532	-20.5%
純資産	62,149	43,594	-	56,240	+10.5%
うち資本金	6,384	6,328	-	6,384	+0.0%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※当期第3四半期より連結開始であるため、前年同期比は提示していません

サービス状況

(コロプラ単体)



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（単体）
リリース時期別等売上推移

FY14リリースアプリ
単体売上比率

45.2%

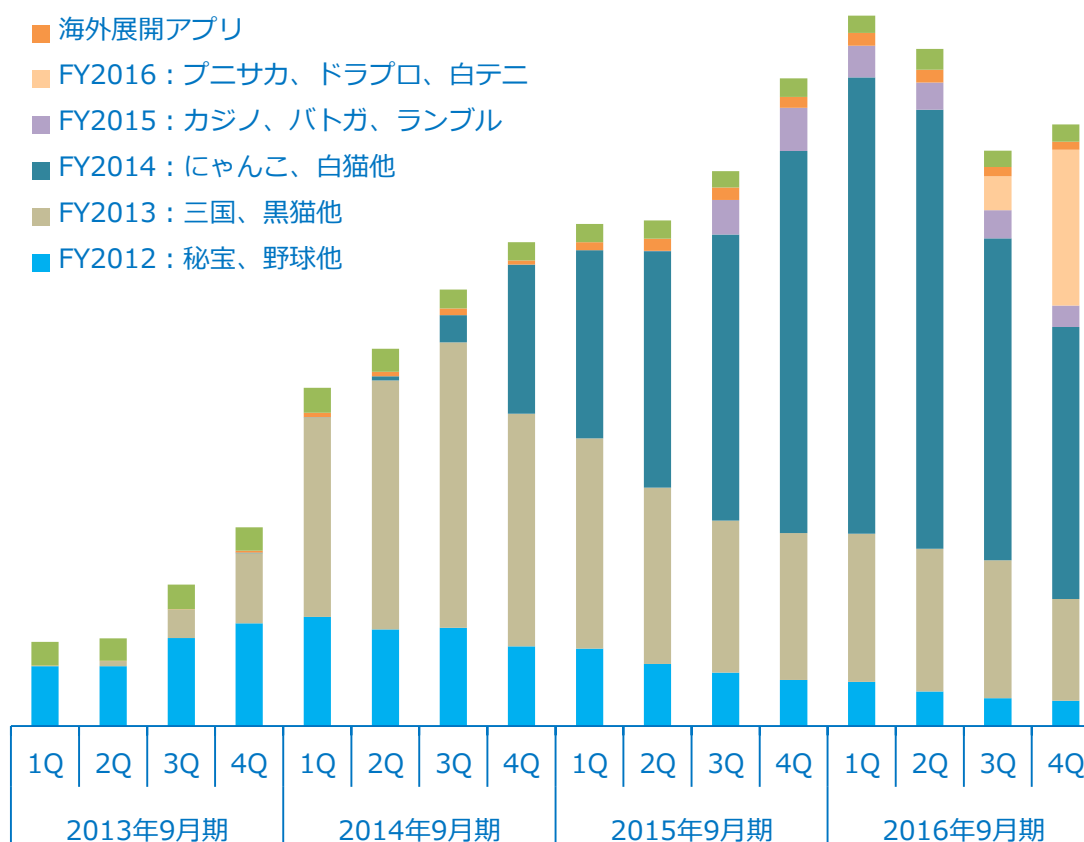
QoQ ▲10.7pt

4Q弊社内トップ
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)
でした

白猫PJ（FY14もの）は引き続き減少傾向にあるものの、白猫テニス（FY16もの）のヒットにより「白猫IPアプリ全体」としては増収を実現しました

- PF&その他
- 海外展開アプリ
- FY2016：プニサカ、ドラプロ、白テニ
- 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（単体）
リリース時期別等Q売上

FY14ものに売上が偏る傾向にありましたが、白猫テニスのヒットにより、アプリポートフォリオバランスが改善されました

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	
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始アプリ	1,508	1,438	1,133	908	825
FY2013開始アプリ	4,809	4,859	4,666	4,518	3,333
FY2014開始アプリ	12,519	14,953	14,387	10,552	8,908
FY2015開始アプリ	1,419	1,032	896	919	705
FY2016開始アプリ	-	-	-	1,114	5,108
海外展開アプリ	348	421	420	299	262
PF&その他事業	610	565	677	538	561
合計	21,213	23,270	22,181	18,850	19,706

■ FY2012：秘宝、野球、恐竜

■ FY2013：黒猫、三国志（その他終了アプリ3）

■ 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

■ FY2016：ブニサカ、ドラブロ、白猫テニス

※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

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

2 サービス状況

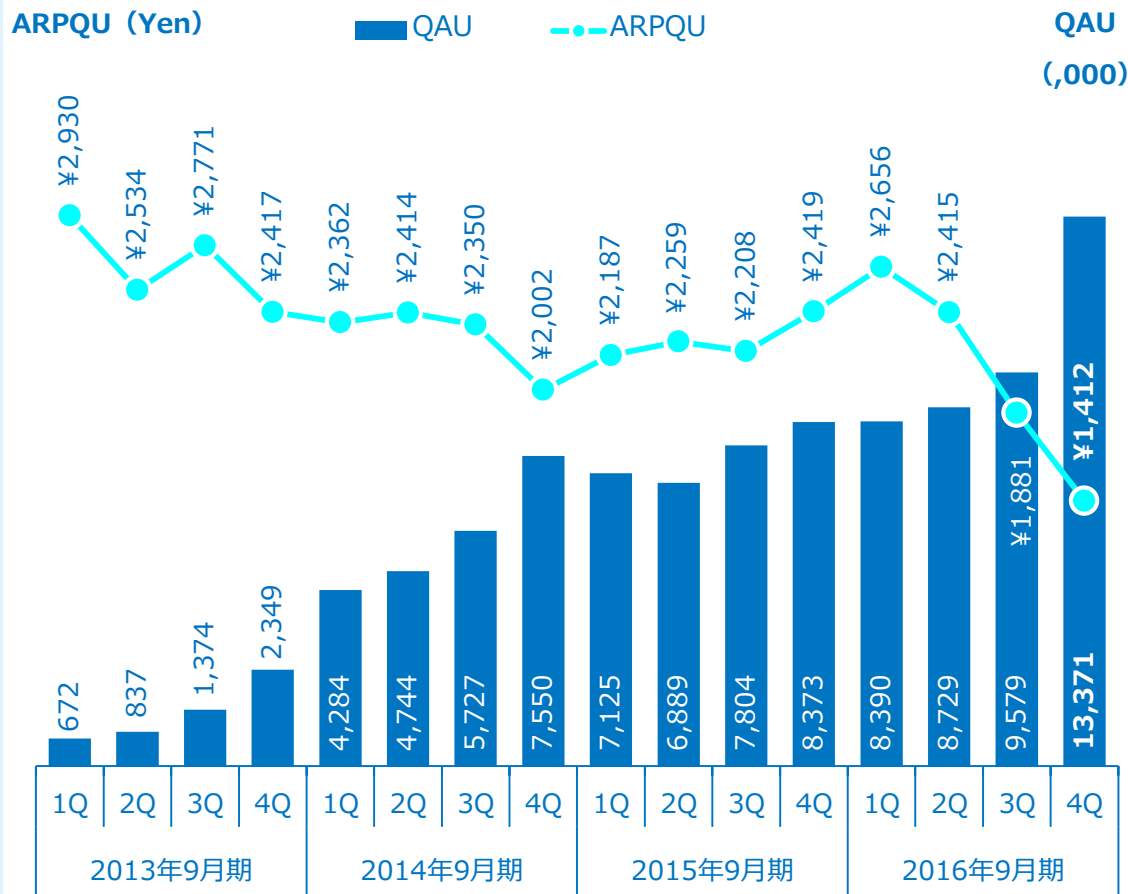


国内アプリ全体KPI
QAU×ARPQU

白猫テニスのユーザー数急拡大により、QAUはQoQで39.5%もの上昇
全体で初の1,000万越え。ARPPU低下は分母たるQAU急増が要因

QAU
1,337万件
QoQ +379.2万件

ARPQU
1,412円
QoQ ▲469円



※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×ARPPU

白猫テニスのヒットによりFY16もののQAUが急伸。中核のFY14ものに比肩する規模へ。FY16もののARPPUについては、やや低め

■ FY12リリース

3本: 秘宝、野球他

■ FY13リリース

2(5)本: 三国志、黒猫

■ FY14リリース

3(6)本: にゃんこ、白猫他

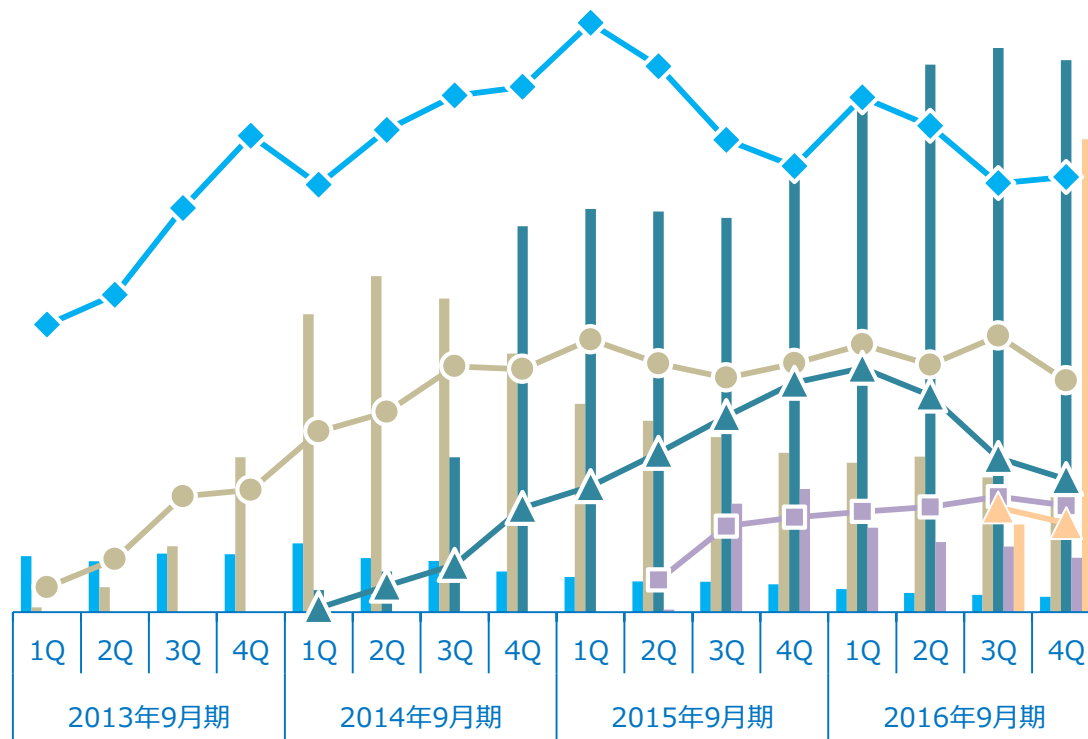
■ FY15リリース

3本: カジノ、ランブル、バトガ

■ FY16リリース

3本: プニサカ、ドラプロ、白テニ

■ QAU_FY12 ■ QAU_FY13 ■ QAU_FY14 ■ QAU_FY15 ■ QAU_FY16
 ◆ ARPQU_FY12 ◆ ARPQU_FY13 ◆ ARPQU_FY14 ◆ ARPQU_FY15 ◆ ARPQU_FY16



※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)

2.6億円

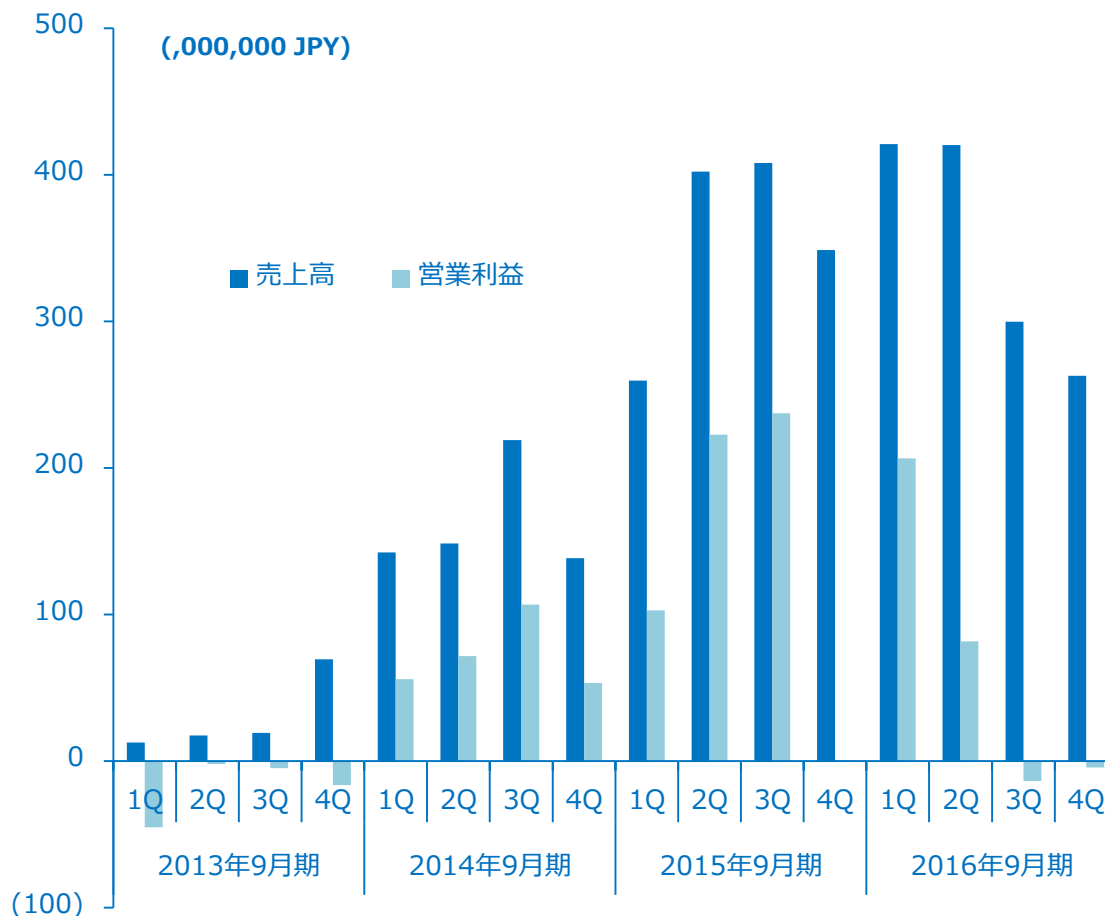
YoY ▲24.6%

Q営業利益 (OP)

▲0.04億円

YoY 赤転

韓国版白猫テニスの寄与はあるものの、同版白猫PJの縮小が大きく、海外全体でQoQで減収となりました



2 サービス状況

海外展開状況

この四半期は、韓国・台湾・香港・マカオにて「白猫テニス」、台湾にて「ほしの島のにゃんこ」を配信開始しました

直販売上比率@海外

66.3%

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)
黒猫のウィズ	直接配信	直接配信	So-net Taiwan	-
スリブレ	直接配信	-	-	-
ほしの島のにゃんこ	直接配信	-	WeGames	-
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	-	-	-
白猫テニス	-	直接配信	←アジア向けで統一	

2 サービス状況

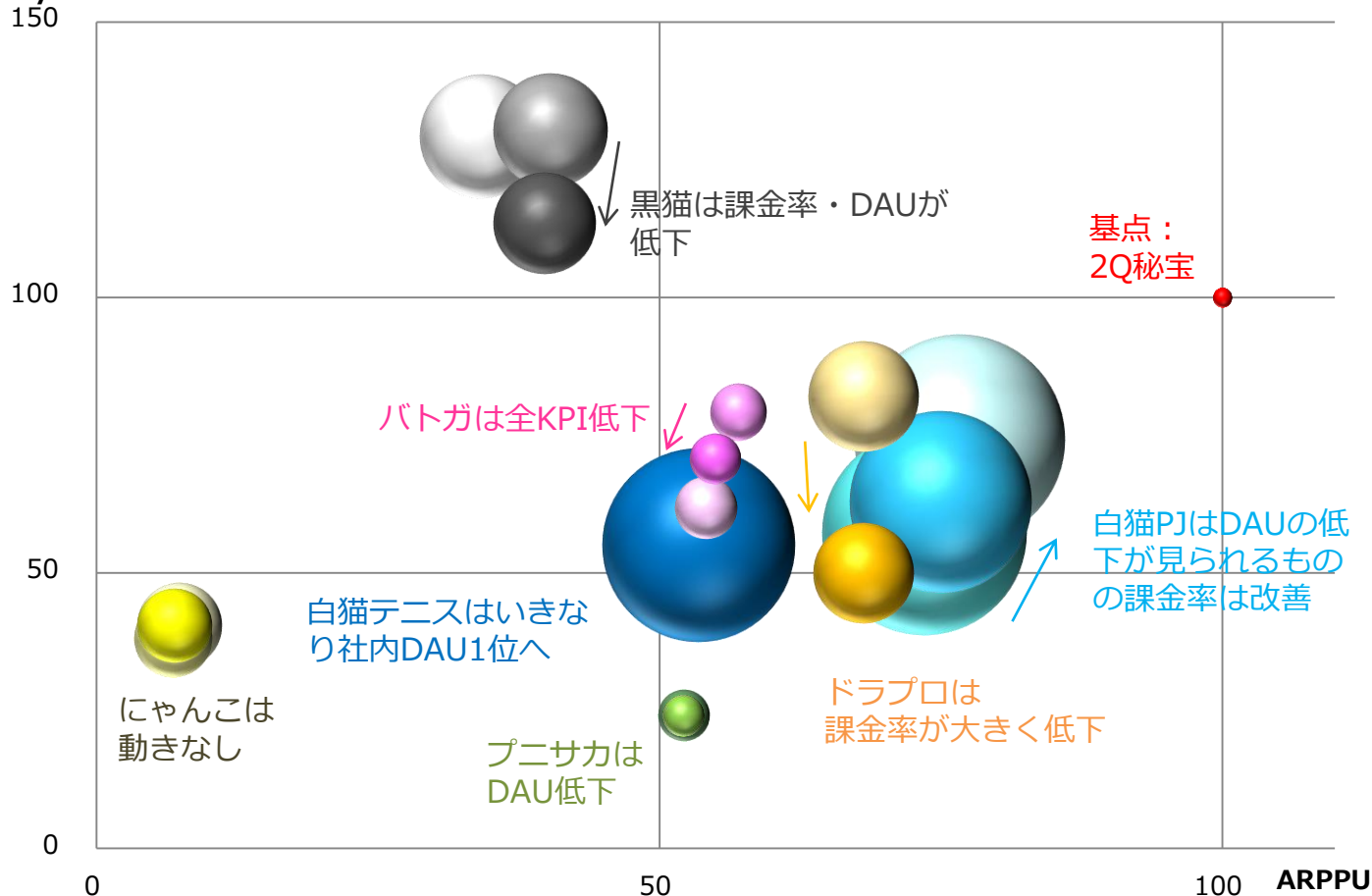


アプリポートフォリオ

※今期2Q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

Pay ratio



■色の濃淡 = Q推移
※薄い=古い、濃い=最近

- 2Q
- 3Q
- 4Q

■色の違い = アプリ

- 黒猫
- にゃんこ
- 白猫PJ
- バトガ
- プニサカ
- ドラプロ
- 白猫テニス

※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
 ※3Qリリースのプニサカ（4月21日）およびドラプロ（6月3日）は、2四半期分の表記
 ※4Qリリースの白猫テニス（7月31日）は1四半期分の表記

2017年9月期について



3 2017年9月期について



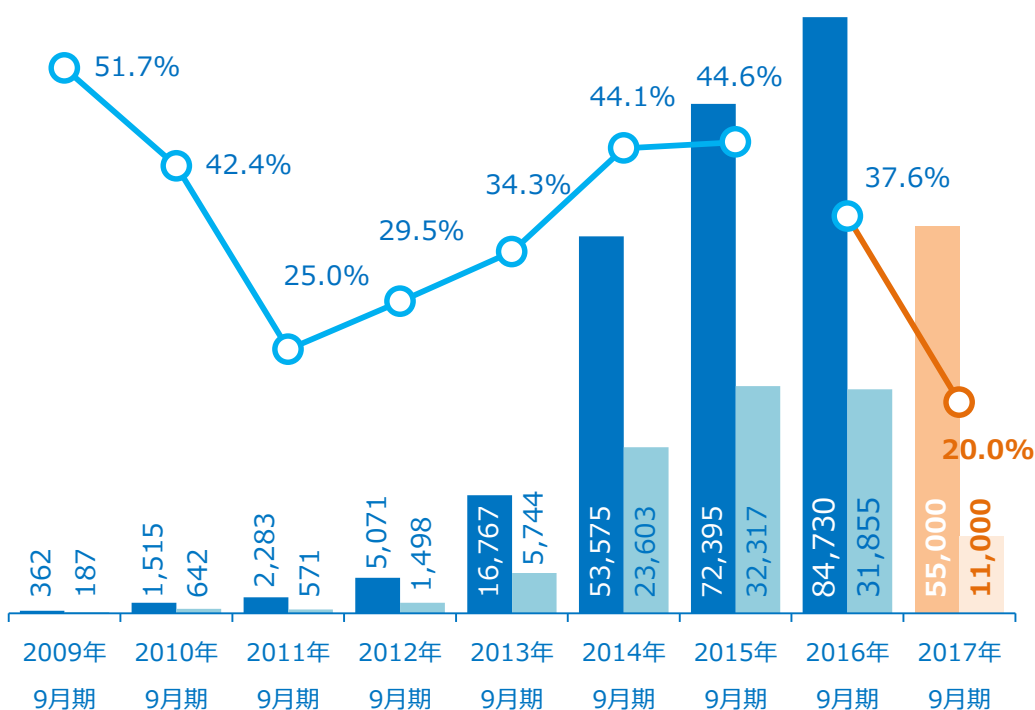
業績見通し

今期（2017年9月期）は、成熟するスマホゲーム市場と萌芽直前のVRゲーム市場との「端境期」に位置していると考え、計画についてはより厳しい見方をしております

■ 売上高 ■ 営業利益 ○ 営業利益率 (,000,000)

2017年9月期連結業績予想

◎	売上高	550億円
◎	営業利益	110億円
◎	経常利益	110億円
◎	当期純利益	75億円



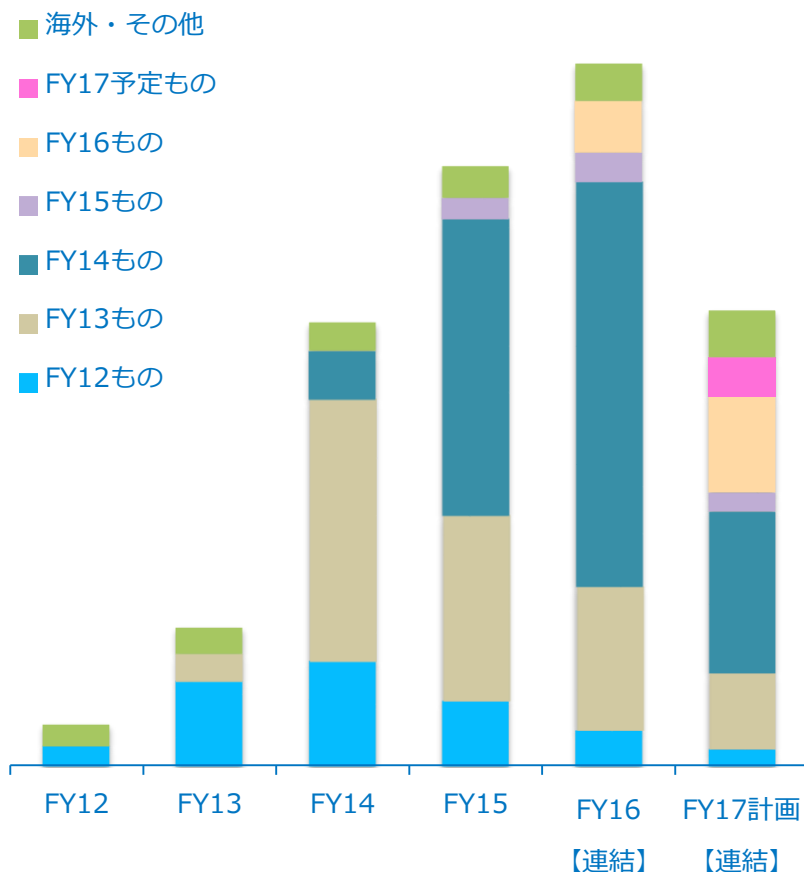
【連結】 【連結】

3 2017年9月期について



計画解説

主力であったFY14ものが大きく減少、前期に立ち上がったFY16ものもこれまでのような大きな伸長は難しいとの前提で計画を策定しています



計画の考え方

> 売上高

- 各アプリともに1Qの売上状況をベースに2Q以降漸減する予想としています
- 新作売上は各タイトル合計で46億円としています。新作本数は、前期（3本）を上回ることを目標としています
- VR関連売上は些少であり左図の「海外・その他」に含まれています

> 費用

- 広告宣伝費は売上比10%で策定
- 期末人員目標数は、連結1,239名（前期末比58名増）と業績動向を勘案し、抑制した数字としております
- オフィス費用は、約400百万円/Qを想定しています

3 2017年9月期について



VRの取り組み

一般消費者向けHMDが出そろい、ハード普及拡大を目前に各分野で本格化

【FY16実績】

- ・ハイエンドゲーム開発の知見融合を目指し、エイティング社を買収
- ・同社開発の「STEAL COMBAT」をはじめ、7本のVRゲームをリリース



【FY17計画】

- ・スマホのKuma the Bear戦略同様、ライト・ミドルゲームを複数開発
- ⇒VRならではのゲーム性の追求
- ⇒さまざまな技術検証が可能

VR関連
企業投資

VR

VR
ゲーム

360°
動画

【FY16実績】

- ・最大5,000万USドルを上限とするVR専門ファンド「Colopl VR Fund」を設立
- ・すでに30社超へ投資 (次ページ)

【FY17計画】

- ・先のファンドと同サイズの「Colopl VR Fund2」を設立

【FY16実績】

- ・株式会社360Channelを設立
- ・360度動画プラットフォーム「360Channel」のサービス開始

【FY17計画】

- ・利用者のさらなる拡大へ向け、サービスの拡充を目指す



360Channel

3 2017年9月期について



VR分野へ積極投資

「Colopl VR Fund」は30社を超えるVR関連企業に投資しています
好調につき同額の「Colopl VR Fund 2」を立ち上げる予定です

Application & Software



DVERSE, Inc. (米国)
建築・デザイン&シミュレーションツール



Fishbowl VR, Inc. (米国)
VRコンテンツのユーザーテスト



Immersv, Inc. (米国)
モバイルVR領域を主軸としたAd-network



InstaVR株式会社 (日本)
VRアプリを簡単に作成可能なツールの開発



Limitless Ltd. (米国)
インタラクティブコンテンツ制作ツール



Pinscreen, Inc. (米国)
顔のマッピング技術開発



realities.io, Inc. (ドイツ)
屋外被写体のフォトグラメトリ技術

Infrastructure



FOVE, Inc. (日本)
世界初アイトラッキング付きVR HMD



Nitero, Inc. (米国)
HMD用ワイヤレス通信を可能とする無線チップ開発

Content



Innerspace VR, Inc. (フランス)
インタラクティブコンテンツの制作



Owlchemy Labs, Inc. (米国)
VRゲーム制作およびミドルウェア開発



Resolution Games, AB (スウェーデン)
モバイルVR向けゲーム制作



SPACES, Inc. (米国)
「VRコンテンツ開発 (特にアミューズメント施設向け)」



THE ROGUE INITIATIVE, LLC (米国)
VRゲーム・フィルム開発。マイケル・ベイ監修でIP制作



Polyarc, Inc (米国)
VRゲーム制作。有望なIP創出を狙う



VR INNOVATOR INC. (米国)
VRコンテンツの企画開発

Platform



SLIVER.tv (米国)
eスポーツストリーミングPF

Other



VRBASE.Amsterdam B.V. (オランダ)
VRインキュベイトオフィス、スキル教育運営

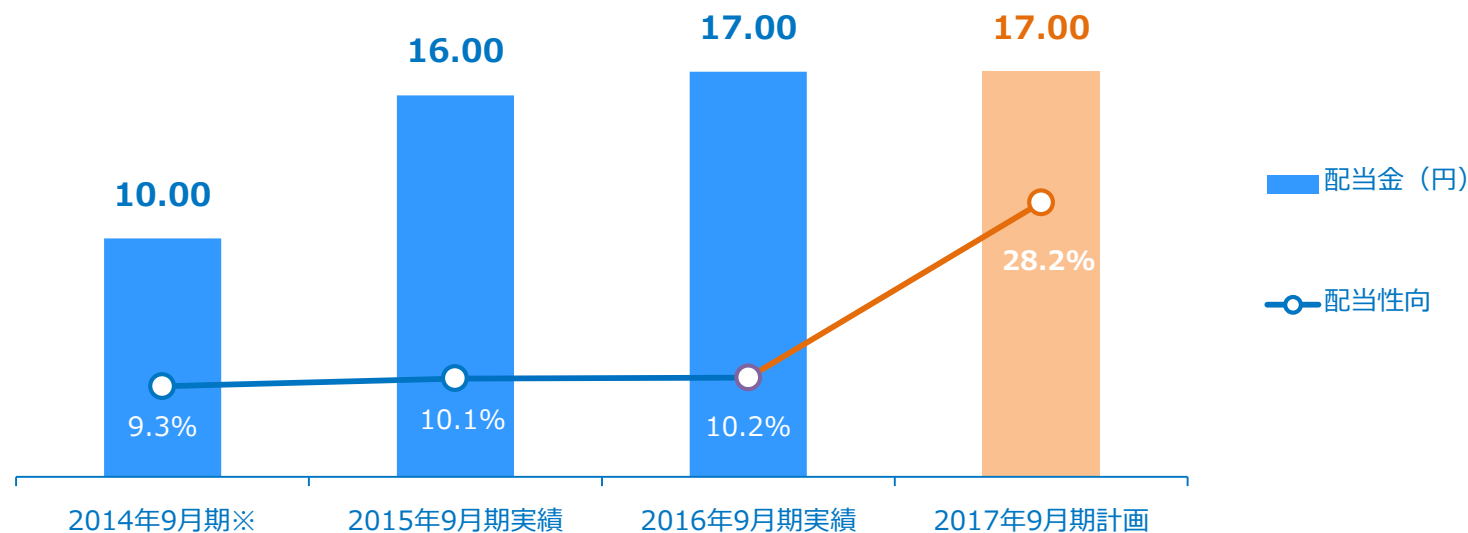
3 2017年9月期について



配当計画

2016年9月期は期初計画通りの**17円**、2017年9月期計画は前期と同額としていきます。配当性向は28.2%、株主資本配当率（DOE）は3.2%です

	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	DOE
2017年9月期計画	17.00	+0.0%	-	28.2%	+18.0pt	3.2%
2016年9月期実績	17.00	+6.3%	2,116	10.2%	+0.1pt	4.0%
2015年9月期実績	16.00	+60.0%	1,967	10.1%	+0.8pt	5.3%



※2016年9月期の配当額は、2016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!!

