



2017年9月期 1Q

決算説明会 2017年2月1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

FY2017 1Q

Oct2016-Dec2016

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1四半期 (2016年10月~2016年12月) ハイライト

計画上回り、順調なリスタート

総括

- 1Qは通期予想比で売上26.2%、営業利益33.3%の進捗率
- 白猫PJ、白猫テニス、黒猫、ともに12月イベントが成功

費用

- 広告宣伝費を大きく削減 (4Q : 27億円→1Q : 16億円)
- 各種費用抑制に努めるも売上減により営業利益率は5.5pt低下

KPI

- QAUは前Qのテニスリリースの反動あるも、1,000万超を維持
- ARPQUは白猫タイトルの課金率低下により14.8%下落

TOPICS

- 上場以来の大規模組織改編実施
- エンジニア等の配置差配部門と業務執行部門とを分離するスタイルに

1 決算概要



四半期決算推移

Q売上高 (Sales)

144億円

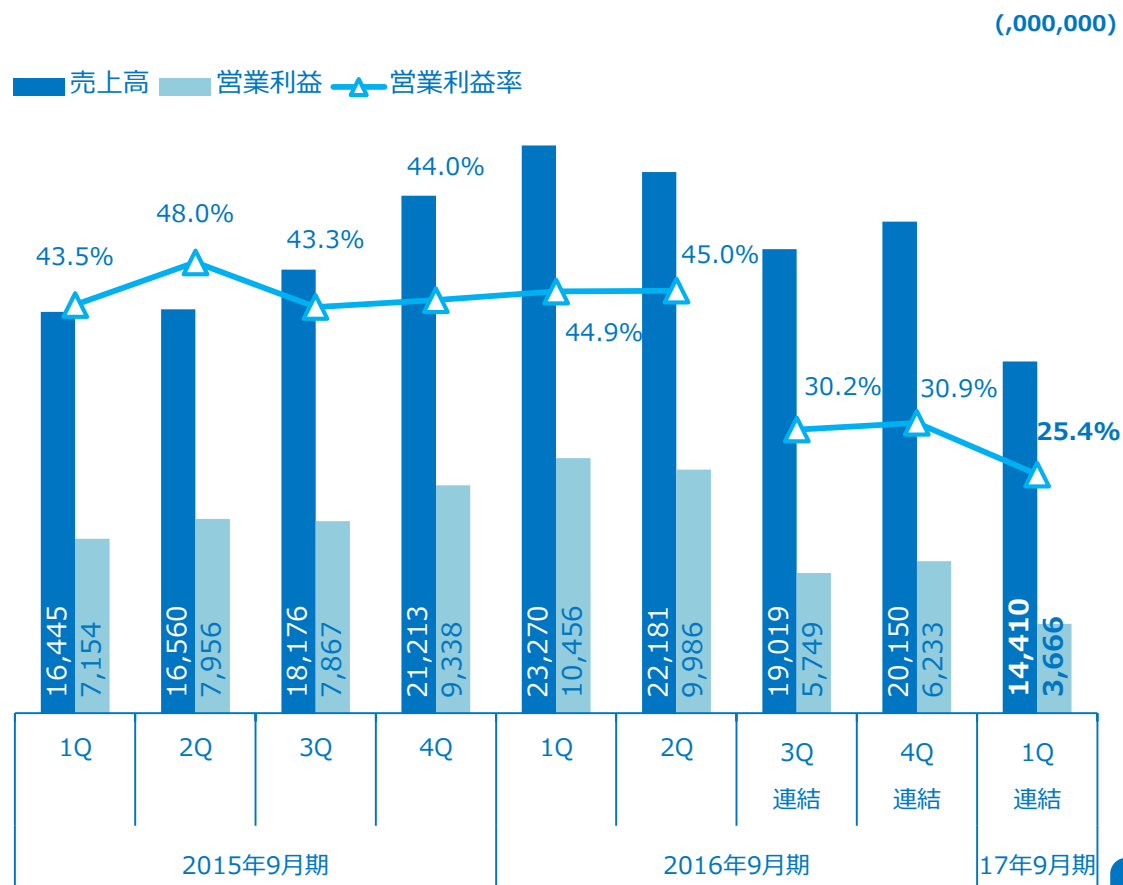
YoY -%

Q営業利益 (OP)

36億円

YoY -%

白猫PJの落ち込みと白猫テニスの落ち着きから、QoQでは28.4%減収、41.1%営業減益となりました



※前期第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



損益計算書 (四半期)

コスト抑制に努めましたが、営業レバレッジが大きい事業構造であるため、営業利益率はQoQで5.5ptの低下となりました

単位：百万円	【連結】 2017年9月期1Q (2016年10-12月)	【単体】 2016年9月期1Q (2015年10-12月)	前年同期比	【連結】 2016年9月期4Q (2016年7-9月)	前四半期比
売上高	14,410	23,270	-	20,150	-28.5%
売上総利益	6,732	13,887	-	10,588	-36.4%
売上総利益率	46.7%	59.7%	-	52.5%	-5.8pt
販売管理費	3,065	3,431	-	4,355	-29.6%
営業利益	3,666	10,456	-	6,233	-41.2%
営業利益率	25.4%	44.9%	-	30.9%	-5.5pt
経常利益	4,181	10,513	-	6,193	-32.5%
税前利益	4,181	10,513	-	5,891	-29.0%
当期純利益	2,710	6,450	-	5,964	-54.6%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※前期第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



費用の推移 (四半期)

広告宣伝費

16.5億円

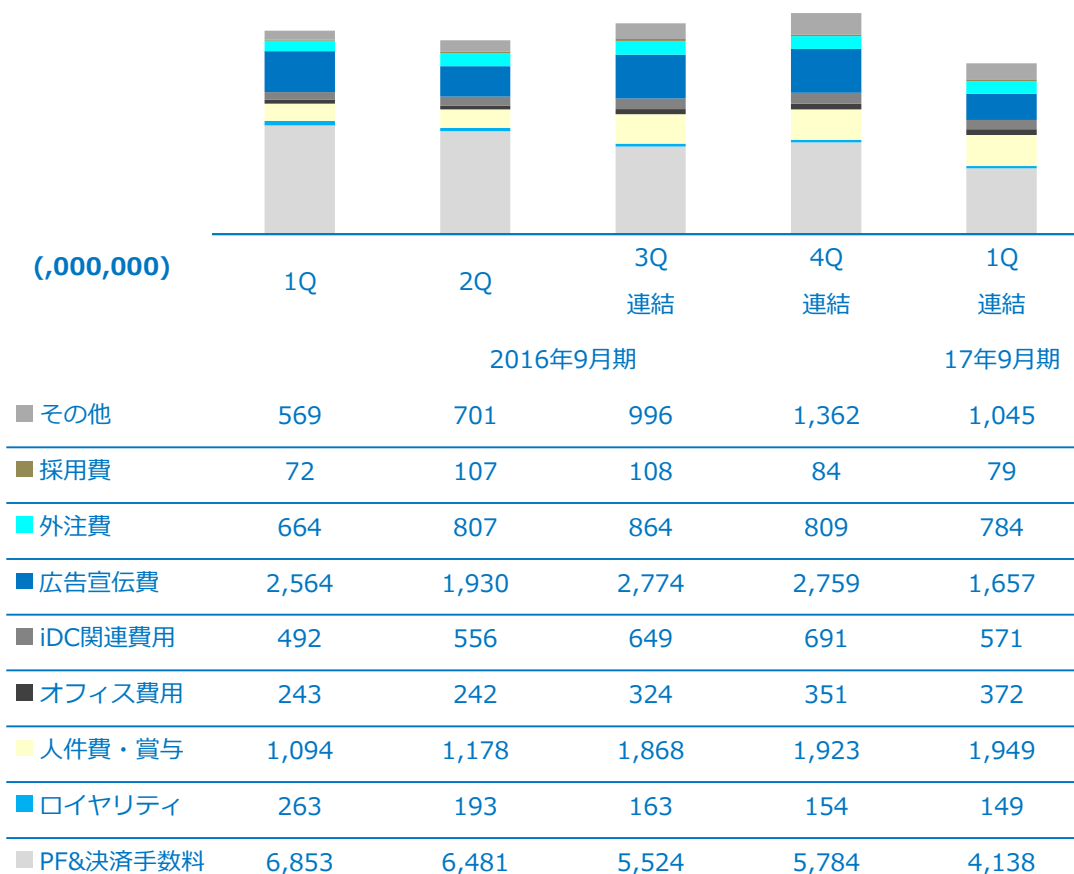
QoQ ▲11.0億円

広告宣伝費率

11.5%

QoQ ▲2.2pt

広告宣伝費を中心に、コスト抑制に努めました



※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
※前期第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



費用解説 (四半期)

売上の状況を勘案し、人件費の抑制、広告宣伝費・外注費の削減に努めました

	【連結】	【単体】		【連結】		
上段：費用（百万円）	2017年9月期1Q	2016年9月期1Q	前年同期比	2016年9月期4Q	前四半期比	備考
下段：売上比（%）	(2016年10-12月)	(2015年10-12月)		(2016年7-9月)		
PF&決済手数料	4,138	6,853	-%	5,784	-28.5%	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率はQoQで変化ありません
	28.7%	29.4%	-pt	28.7%	+0.0pt	
ロイヤリティ	149	263	-%	154	-3.2%	「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
	1.0%	1.1%	-pt	0.8%	+0.3pt	
人件費・賞与	1,949	1,094	-%	1,923	+1.4%	ほぼ横ばい。現在、中途採用活動はかなり抑えており、大きく水準が切り上がることはないでしょう
	13.5%	4.7%	-pt	9.5%	+4.0pt	
オフィス費用	372	243	-%	351	+6.0%	グループ会社のオフィス移転・拡充に伴い、若干の増加となりました
	2.6%	1.0%	-pt	1.7%	+0.8pt	
iDC関連費用	571	492	-%	691	-17.4%	売上増減に対応したコストマネジメントにより、QoQで低下しました
	4.0%	2.1%	-pt	3.4%	+0.5pt	
広告宣伝費	1,657	2,564	-%	2,759	-39.9%	年末需要向けプロモを実施。大きな成果を挙げましたが、宣伝費は大きく抑えることができました
	11.5%	11.0%	-pt	13.7%	-2.2pt	
外注費	784	664	-%	809	-3.1%	グループ経営強化により、グループ外への外注が減少
	5.4%	2.9%	-pt	4.0%	+1.4pt	
採用費	79	72	-%	84	-6.0%	季節要因により実額は抑えめ、売上比率もほぼ横ばいです
	0.5%	0.3%	-pt	0.4%	+0.1pt	
その他	1,045	569	-%	1,362	-23.3%	前Qの一時費用（外形標準課税等）の減少、細かいコストコントロールにより低下しました
	7.3%	2.4%	-pt	6.8%	+0.5pt	

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※前期第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)

連単差は売上高で+2億円、営業利益で▲5億円となりました

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)	2017年9月期1Q (2016年10-12月)
売上高	連結	23,331	22,228	19,019	20,150	14,410
	単体	23,270	22,181	18,850	19,706	14,176
PF&決済手数料	連結	6,853	6,481	5,524	5,784	4,138
	単体	6,853	6,481	5,520	5,783	4,138
ロイヤリティ	連結	263	193	163	154	149
	単体	263	193	163	154	149
人件費・賞与	連結	1,328	1,400	1,868	1,923	1,949
	単体	1,094	1,178	1,295	1,340	1,298
オフィス費用	連結	277	277	324	351	372
	単体	243	242	248	280	267
サーバ関連費用	連結	493	557	649	691	571
	単体	492	556	639	680	563
広告宣伝費	連結	2,565	1,931	2,774	2,759	1,657
	単体	2,564	1,930	2,768	2,759	1,657
外注費	連結	653	701	864	809	784
	単体	664	807	1,012	1,000	1,022
採用費	連結	82	122	108	84	79
	単体	72	107	95	69	67
その他	連結	687	825	996	1,362	1,045
	単体	569	701	744	817	799
営業利益	連結	10,130	9,741	5,749	6,233	3,666
	単体	10,456	9,986	6,366	6,824	4,216
売上高営業利益率	連結	43.4%	43.8%	30.2%	30.9%	25.4%
	単体	44.9%	45.0%	33.8%	34.6%	29.7%

※前期1Qおよび2Qの連結数字は参考数字です。
 ※前期3Q、4Qおよび今期1Qの単体数字は参考数字です

1 決算概要

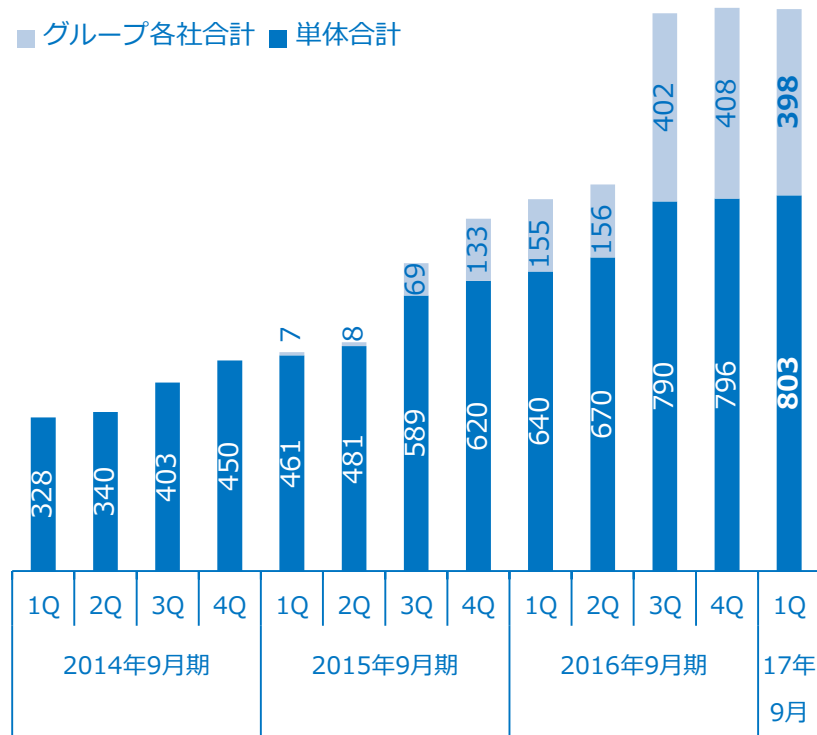


従業員数推移

グループ経営強化の只中であり、現状抱えている人的リソースの質的向上と各人員の適材適所に努めております

単体/グループ各社別期末人員（人）

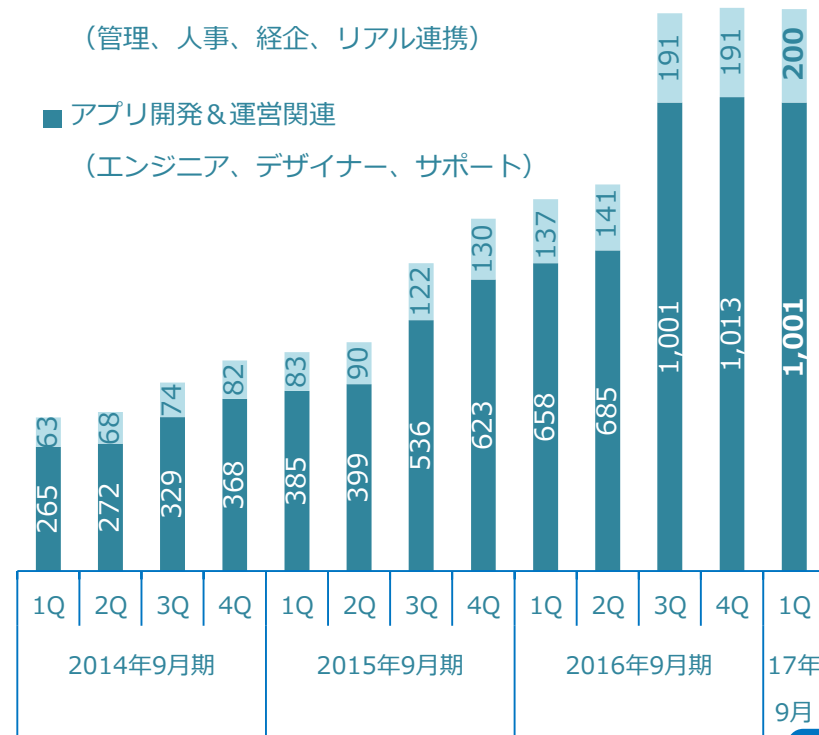
■ グループ各社合計 ■ 単体合計



職種別期末人員（人）

■ 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

1 決算概要



貸借対照表

のれんはこの四半期から減少へと転じ始めています。売上高減に比例し、流動負債（月ズレの決済手数料といった未払金など）も減少しています

単位：百万円	【連結】	【単体】	前年同期比	【連結】	前四半期比
	2016年12月	2015年12月		2016年9月	
流動資産	59,543	54,762	-	61,757	-3.6%
うち現金及び預金	49,072	37,848	-	52,556	-6.6%
固定資産	11,442	7,127	-	10,543	+8.5%
うちのれん	1,752	-	-	1,968	-11.0%
総資産	70,986	61,889	-	72,301	-1.8%
流動負債	7,644	13,403	-	9,728	-21.4%
固定負債	431	368	-	423	+1.9%
純資産	62,909	48,116	-	62,149	+1.2%
うち資本金	6,401	6,348	-	6,384	+0.3%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
※前期第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)



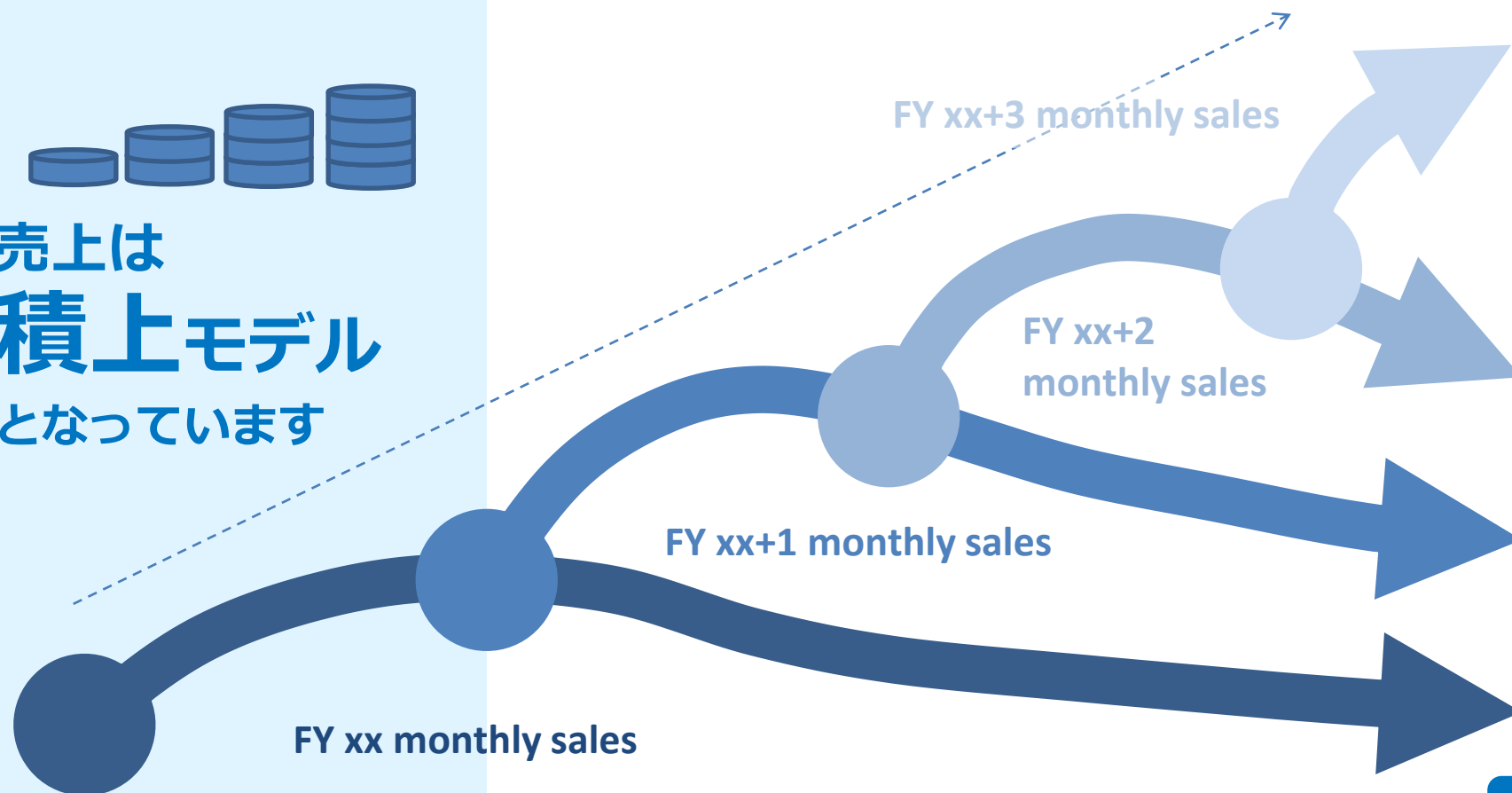
2 サービス状況

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



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

38.2%

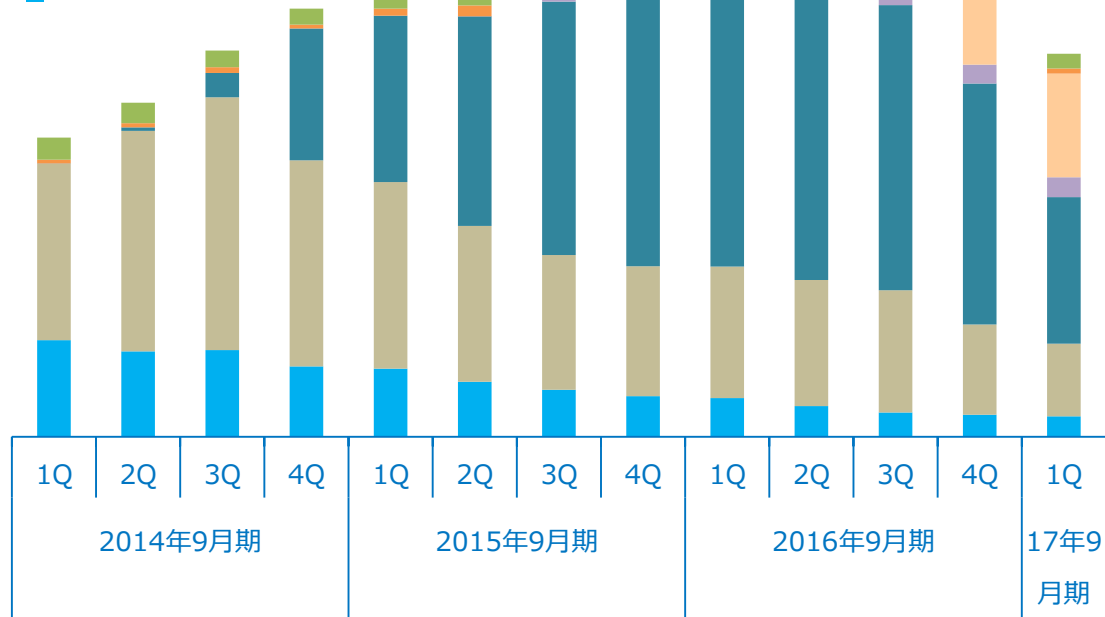
QoQ ▲7.0pt

1Q弊社内トップ
売上アプリ

白猫PJ (FY14もの)
でした

14年ものの売上減により、13年、14年、16年、と主力3年度の売上比率が近似してきました

- 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

FY15ものを除き、減収となりました。FY16ものはリリース直後の過熱状況から落ち着いた動きへとなってきました

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2016年9月期				2017年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始アプリ	1,438	1,133	908	825	765
FY2013開始アプリ	4,859	4,666	4,518	3,333	2,677
FY2014開始アプリ	14,953	14,387	10,552	8,908	5,428
FY2015開始アプリ	1,032	896	919	705	729
FY2016開始アプリ	-	-	1,114	5,108	3,834
海外展開アプリ	421	420	299	262	190
PF&その他事業	565	677	538	561	551
合計	23,270	22,181	18,850	19,706	14,176

■ 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

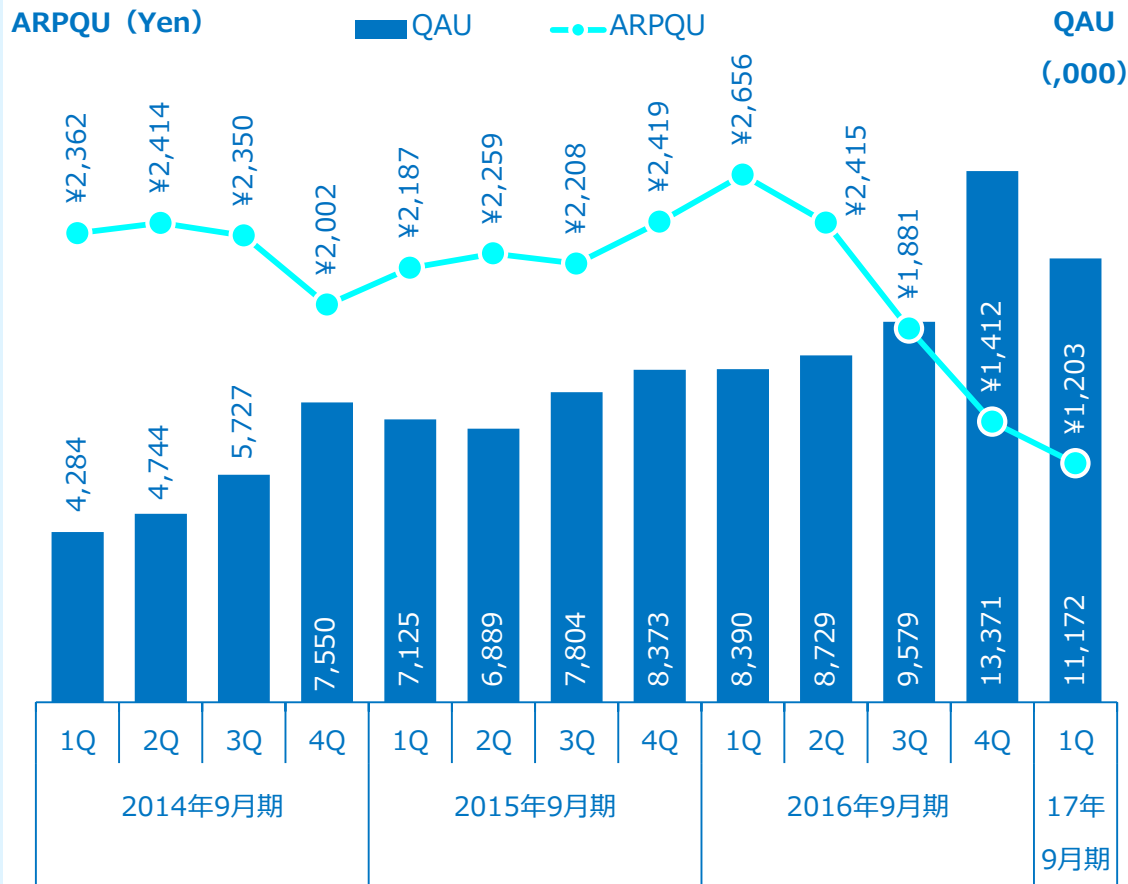


国内アプリ全体KPI QAU×ARPQU

QAUは前Qの白猫テニスリリースの反動で減少するも、全体で1,000万超を維持。課金率低下によりARPQUは引き続き低下しています

QAU
1,117万件
QoQ ▲219.9万件

ARPQU
1,203円
QoQ ▲209円



※QAU：ダウンロード日から7日目に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

■ 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

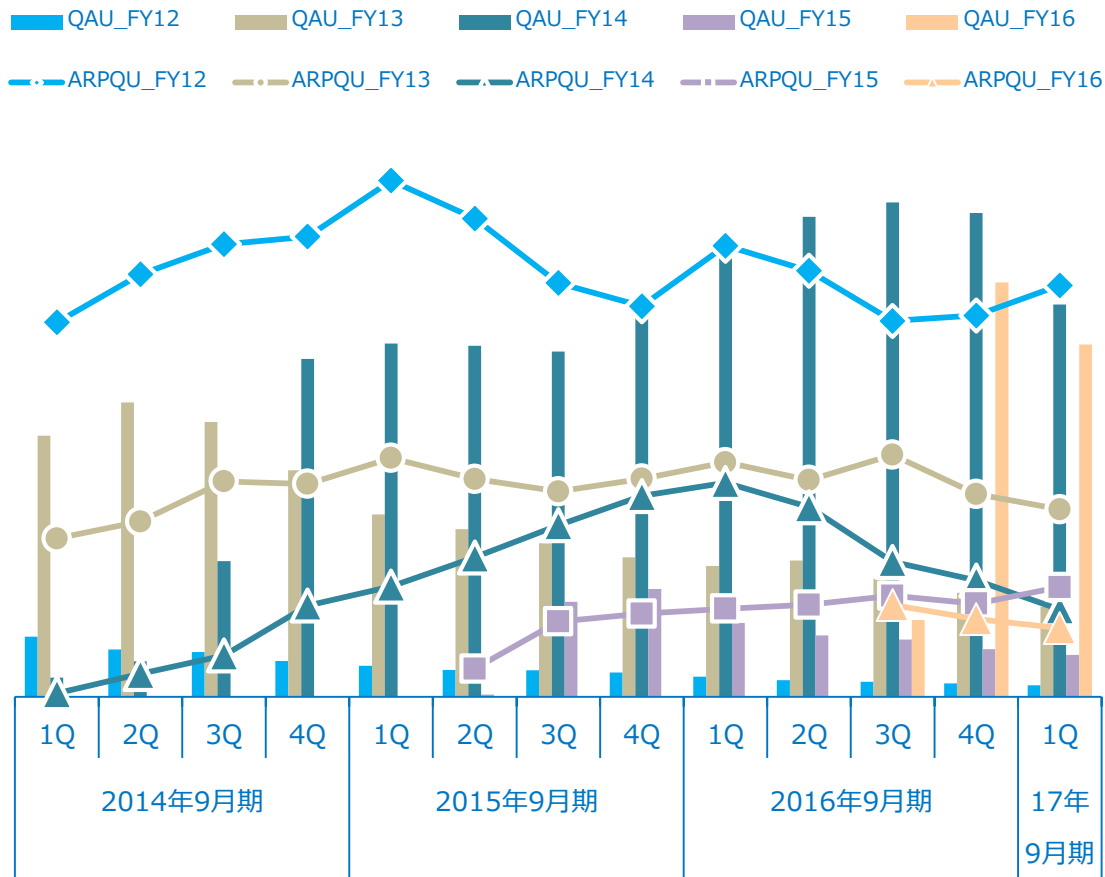
■ FY15リリース

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

「白猫P」を主体とするFY14ものが、QAU、ARPQUともに不調です



※アプリ本数は、当期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)

1.9億円

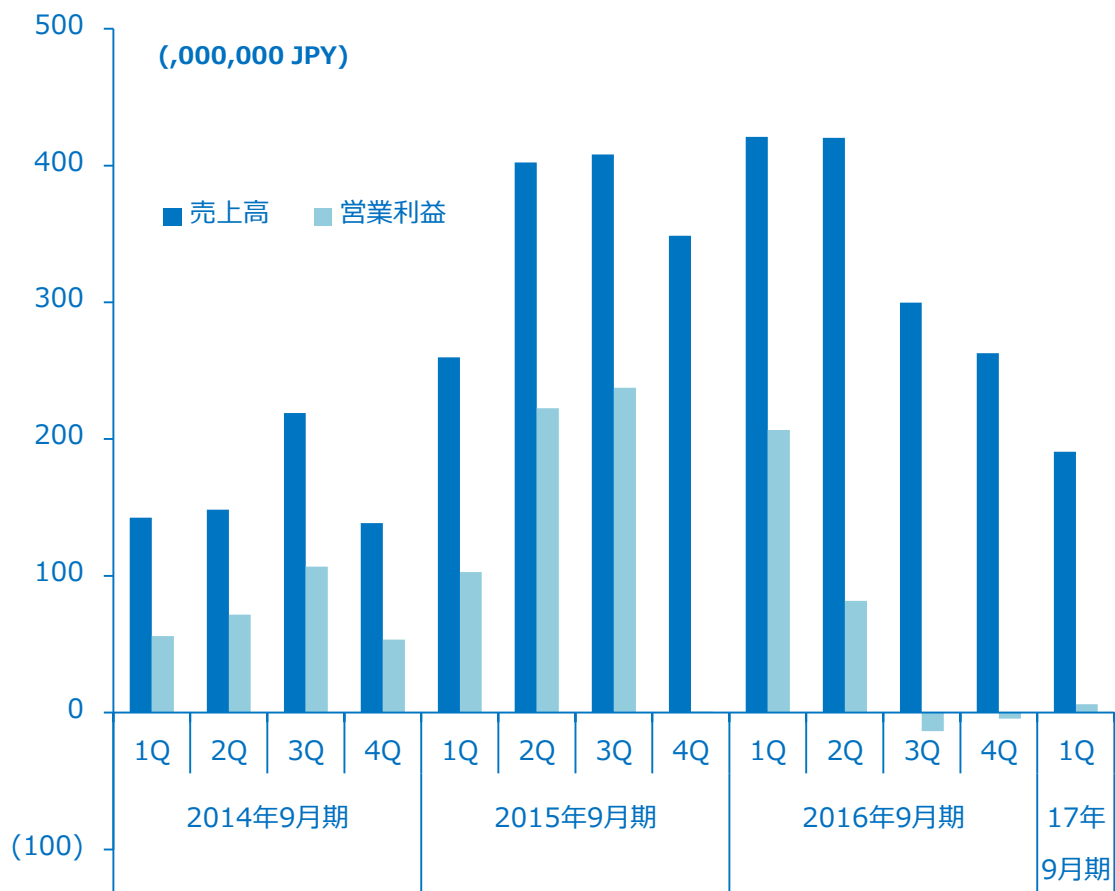
YoY ▲54.6%

Q営業利益 (OP)

0.06億円

YoY ▲97.0%

海外タイトルの主力である韓国版白猫PJの落ち込みにより減収、一方営業利益は広告宣伝費抑制によりQoQ黒転となりました



※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

COLOPL, Inc. All Rights Reserved

2 サービス状況

海外展開状況

台湾版バトルガールは、運営するリアルスタイル社によるカルチャライズ、日本版でのイベント早期実装により安定化

直販売上比率@海外

61.6%

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	-
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	-

トピックス



VRストラテジー

【業界動向】

10月

『PlayStation®VR』
の発売開始

11月

視線追跡型 HMD
『FOVE 0』 先行予約開始

12月

Oculusのハンドモーション
コントローラー
『OculusTouch』 発売開始

「コロプラ・VRトライアングル戦略」に沿って粛々と拡大中

【コロプラグループ動向】

■VR戦略Ⅰ：『投資』



「VRファンド2」を「1」と同規模
(5,000万ドル) で再組成するこ
を公表

■VR戦略Ⅱ：『ゲーム』



「Dig 4 Destruction (D4D)」
「Fly to KUMA MAKER」 他を
PSVRなど複数のHMD向けに提供

■VR戦略Ⅲ：『360度動画』



360Channel

2016年5月のサービス開始時/
6ch・22コンテンツから直近では/
34ch・178コンテンツへ急増

3 トピックス



今期予想進捗状況

Q売上高 (Sales)

通期予想 **550** 億円

> 1Q実績 **144** 億円

通期進捗率 **26.2%**

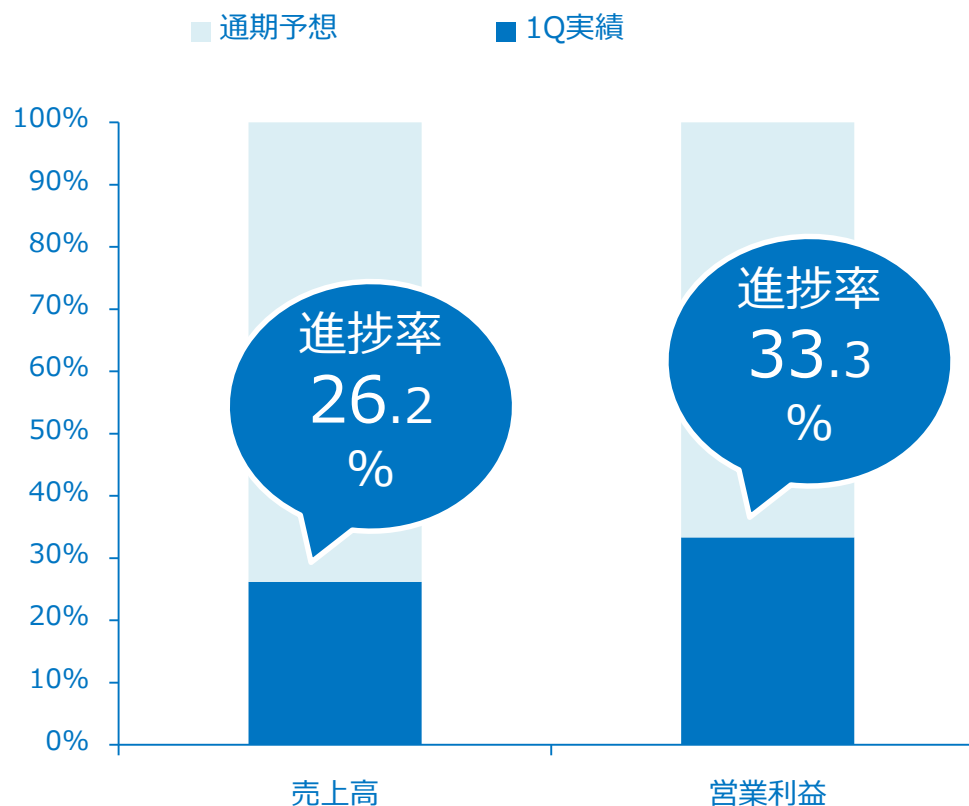
Q営業利益 (OP)

通期予想 **110** 億円

> 1Q実績 **36** 億円

通期進捗率 **33.3%**

12月の各主カタイトルでのイベントが成功。1Q全体を押し上げました。2Qは例年通り厳しく、3Qからは新作寄与により再伸長する見通しとしています



ご清聴ありがとうございました!!

