



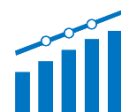
**FY Sep. 2018
1Q Results**

2018.2.7



FY2018 1Q

Oct2017-Dec2017



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

■ ポートフォリオのリバランスが進む。白猫“後”アプリ群が、白猫PJを売上で超える

業績

- 1Qはほぼ会社計画通り
- 昨今の新作ローンチによりアプリポートフォリオの適正化進む

費用

- 他社IP活用戦略が軌道に乗り、ロイヤリティ費用増加
- 順調かつ活発な新作開発により外注費が若干増加

KPI

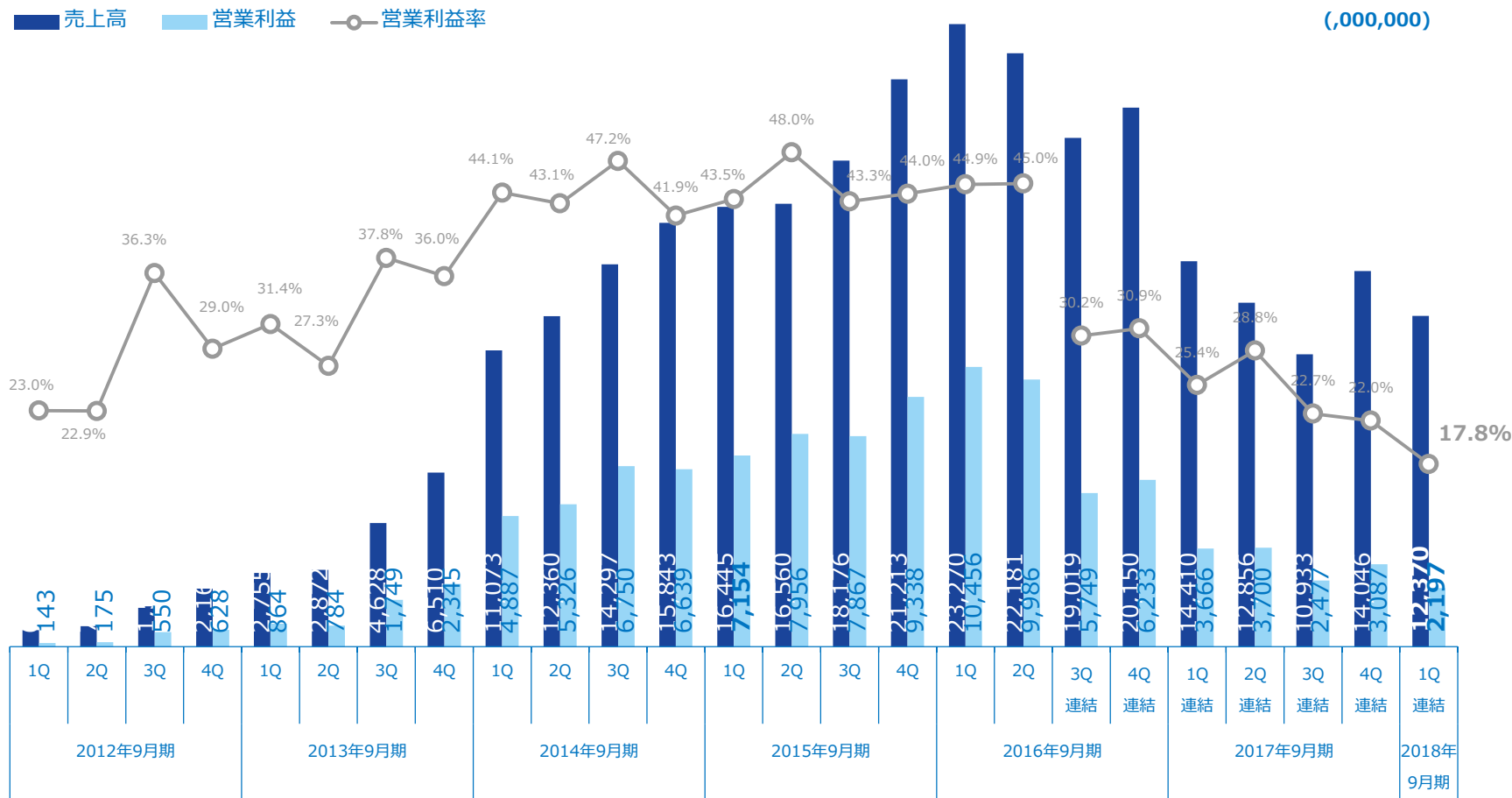
- 「ツムツムランド」により全社QAUは約950万件へ伸張

TOPICs

- 1月リリースの「アリス・ギア・アイギス」。好スタート！！
- カプコン社との特許クロスライセンス契約締結

売上高 **123** 億円 (YoY: ▲14%)、営業利益 **21** 億円 (YoY: ▲40%)

期初計画通り。4Q実施の「白猫」周年イベントの反動を「ツムツムランド」が補う



他社IPを活用した「ツムツムランド」が好発進。営業利益率はQoQ▲4.2pt

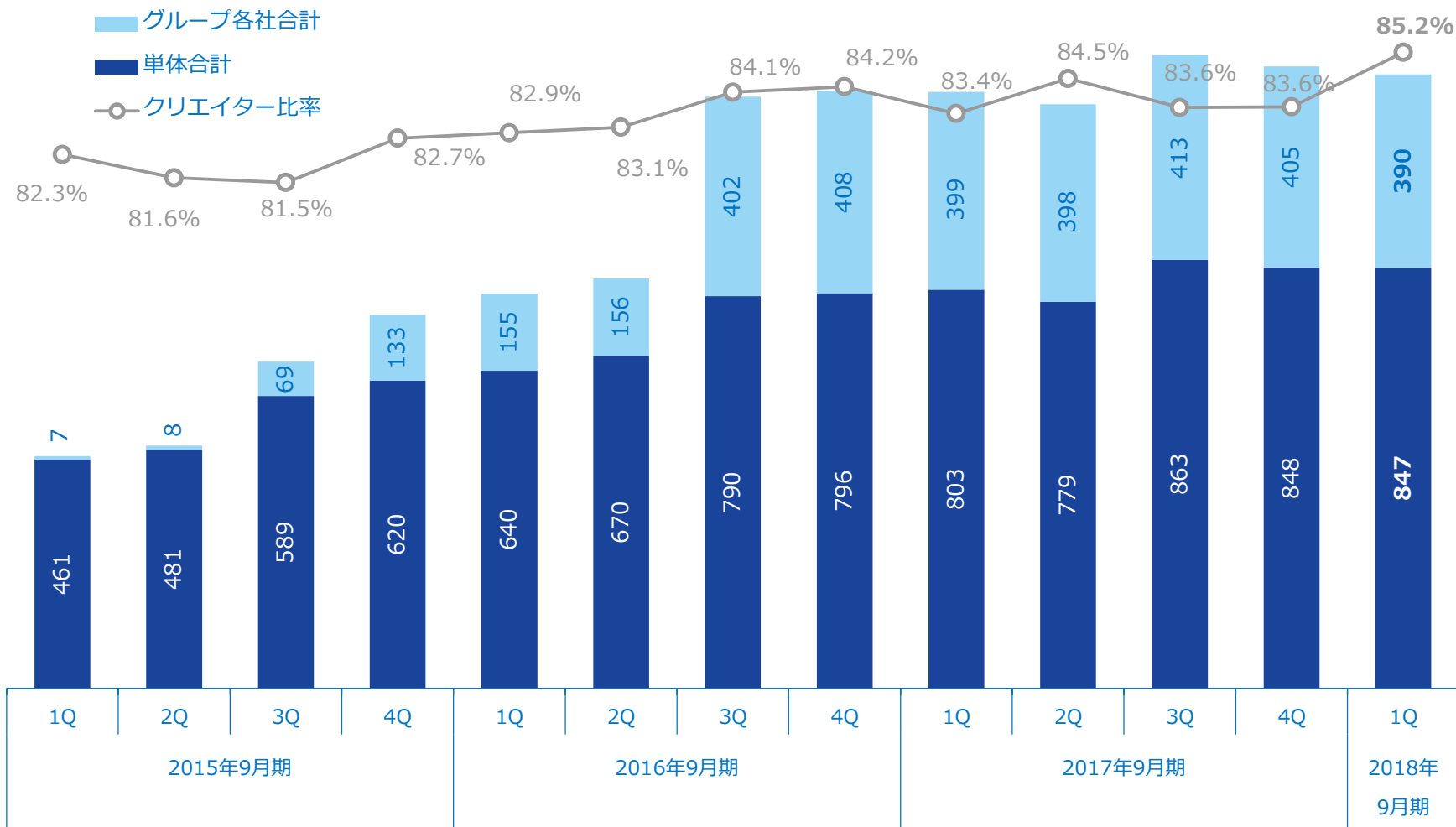
単位：百万円	【連結】 2018年9月期1Q (2017年10-12月)	【連結】 2017年9月期1Q (2016年10-12月)	前年同期比	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	前四半期比
売上高	12,370	14,410	-14.2%	14,046	-11.9%
売上総利益	4,933	6,732	-26.7%	6,439	-23.4%
売上総利益率	39.9%	46.7%	-6.8pt	45.8%	-6.0pt
販売管理費	2,735	3,065	-10.8%	3,351	-18.4%
営業利益	2,197	3,666	-40.1%	3,087	-28.8%
営業利益率	17.8%	25.4%	-7.7pt	22.0%	-4.2pt
経常利益	2,212	4,181	-47.1%	2,881	-23.2%
税前利益	2,062	4,181	-50.7%	2,881	-28.4%
当期純利益	1,352	2,710	-50.1%	2,244	-39.8%

「IP活用戦略」「新作開発進捗」の成果・先行投資状況が費用として確認できます

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2018年9月期1Q (2017年10-12月)	【連結】 2017年9月期1Q (2016年10-12月)	前年同期比	【連結】 2017年9月期4Q (2017年7-9月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	3,465 28.0%	4,138 28.7%	-16.3% -0.7pt	3,945 28.1%	-12.2% -0.1pt	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
ロイヤリティ	521 4.2%	149 1.0%	+249.7% +3.2pt	261 1.9%	+99.6% +2.4pt	「ツムツムランド」のサービス開始に伴いQoQで増加しました
人件費・賞与	2,010 16.2%	1,949 13.5%	+3.1% +2.7pt	2,095 14.9%	-4.1% +1.3pt	大きな変化はありません
オフィス費用	408 3.3%	372 2.6%	+9.7% +0.7pt	417 3.0%	-2.2% +0.3pt	本社契約フロア変更に伴い、実額微減となりました
iDC関連費用	622 5.0%	571 4.0%	+8.9% +1.1pt	485 3.5%	+28.2% +1.6pt	「ツムツムランド」が多くのユーザ数を獲得したことにより増加しました
広告宣伝費	1,402 11.3%	1,657 11.5%	-15.4% -0.2pt	1,558 11.1%	-10.0% +0.2pt	コストマネジメントをしつつ、年末商戦プロモーションを実施。売上比率は横ばいです
外注費	554 4.5%	784 5.4%	-29.3% -1.0pt	500 3.6%	+10.8% +0.9pt	新作開発が順調に推移し、6四半期ぶりの増加となりました
採用費	70 0.6%	79 0.5%	-11.4% +0.0pt	75 0.5%	-6.7% +0.0pt	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	1,121 9.1%	1,045 7.3%	+7.3% +1.8pt	1,623 11.6%	-30.9% -2.5pt	前Qに一部のれんの一括償却、「バトガ」アニメ化による販売促進費を計上したため、QoQで減少しました

従業員数に大きな変動はありません

単体/グループ各社別期末人員（人）

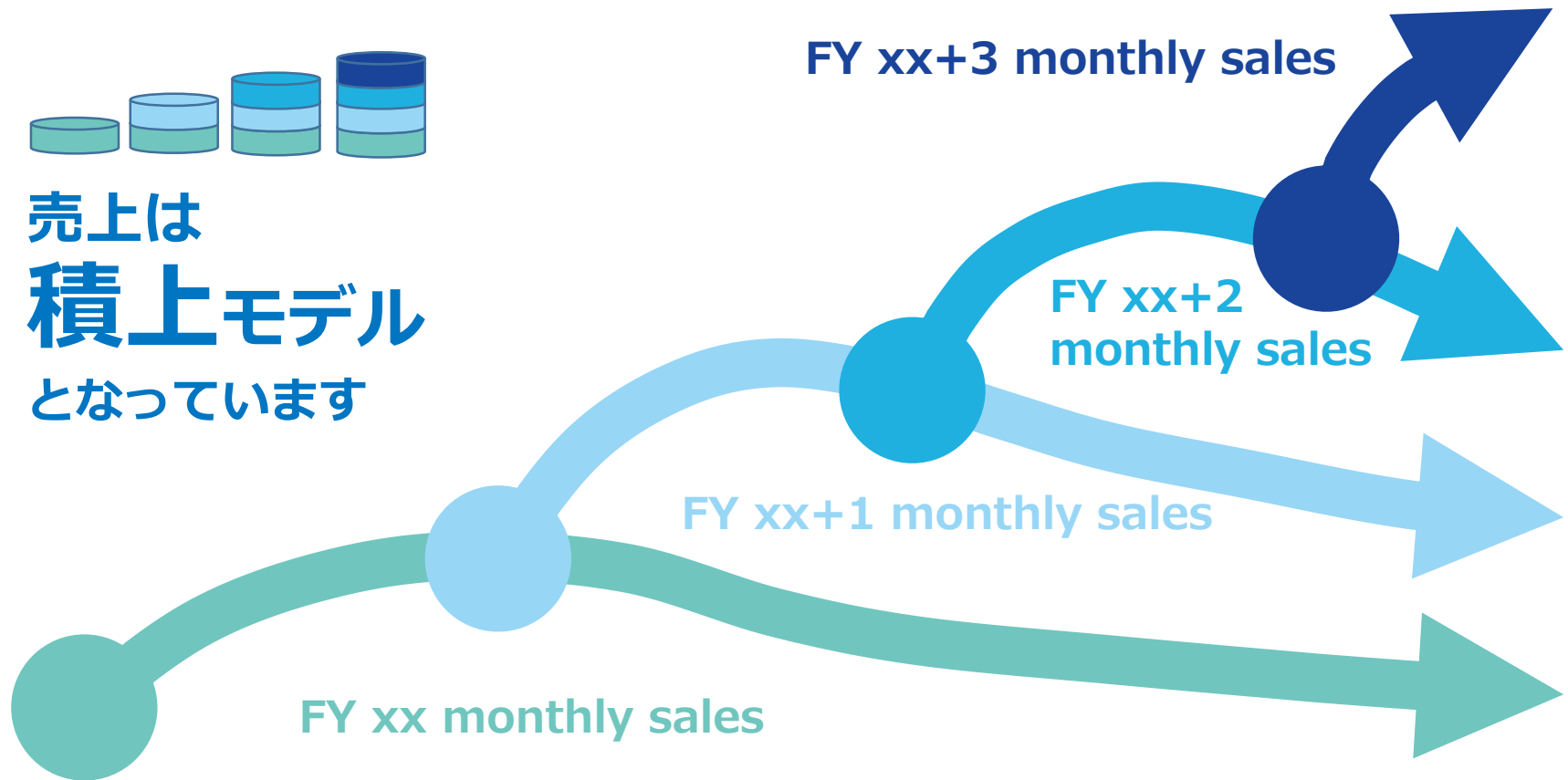


純資産は約680億円と盤石な財務基盤を維持しています

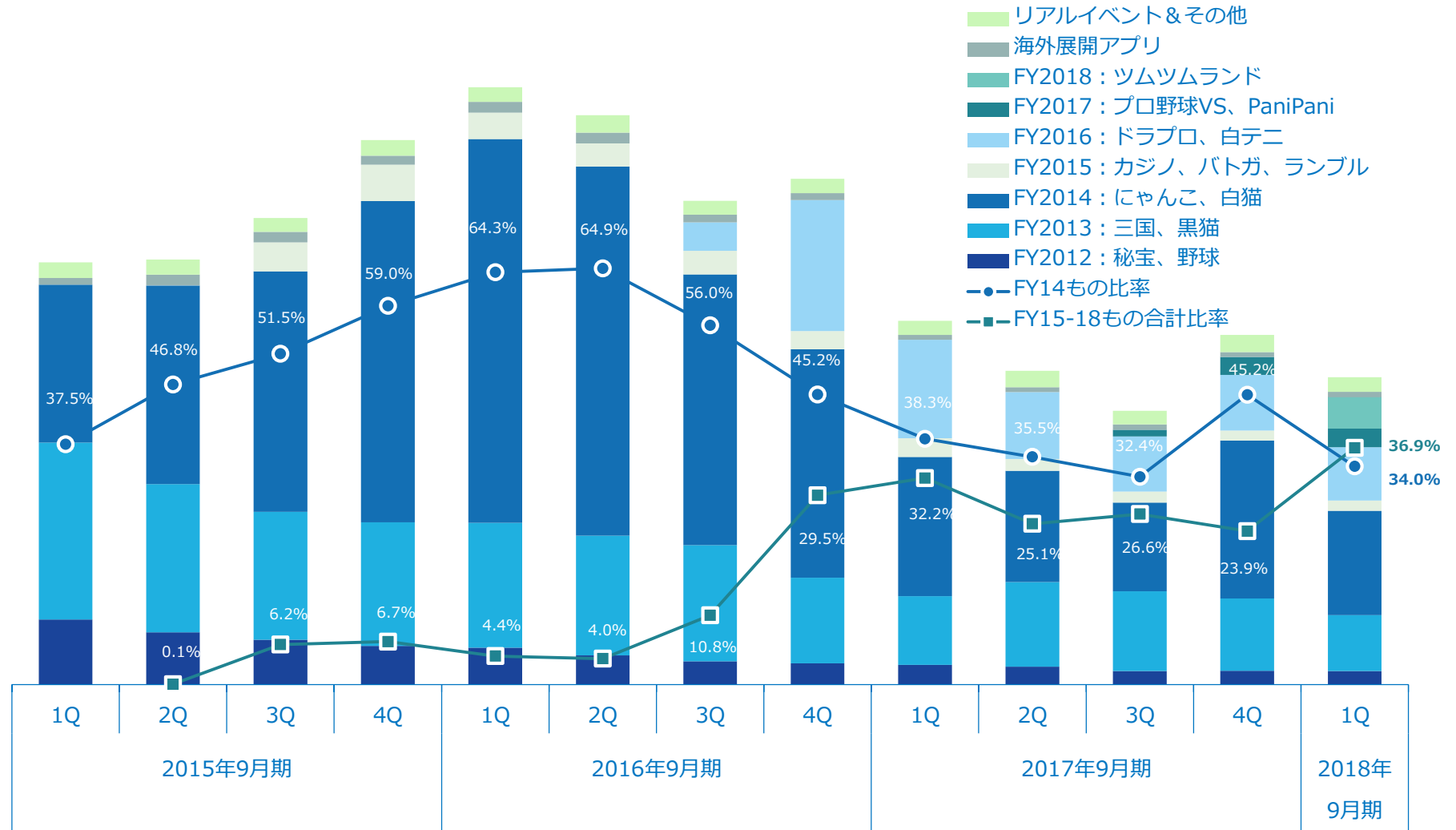
単位：百万円	【連結】 2017年12月	【連結】 2016年12月	前年同期比	【連結】 2017年9月	前四半期比
流動資産	63,052	59,543	+5.9%	62,327	+1.2%
うち現金及び預金	52,514	49,072	+7.0%	51,409	+2.1%
固定資産	13,407	11,442	+17.2%	13,417	-0.1%
うちのれん	742	1,752	-57.6%	890	-16.6%
総資産	76,459	70,986	+7.7%	75,744	+0.9%
流動負債	7,678	7,644	+0.4%	5,923	+29.6%
固定負債	515	431	+19.5%	528	-2.5%
純資産	68,266	62,909	+8.5%	69,293	-1.5%
うち資本金	6,460	6,401	+0.9%	6,433	+0.4%

サービス状況

- 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を目指しています



「白猫”後”アプリ群」の売上が「白猫PJ」を抜く。2年かかってリバランス完了

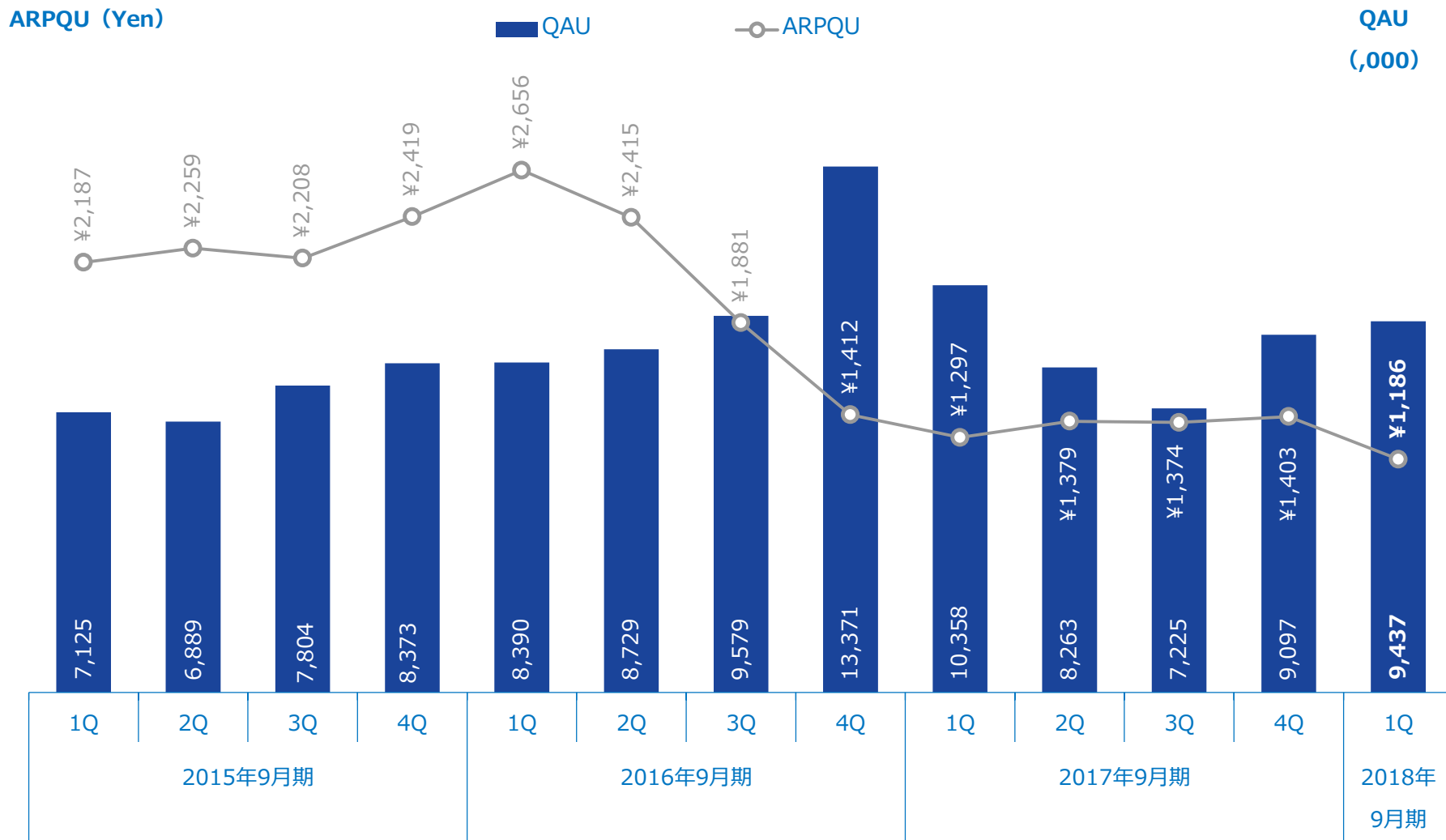


全体的に安定傾向。FY14ものは前Qでの周年記念からの反動減

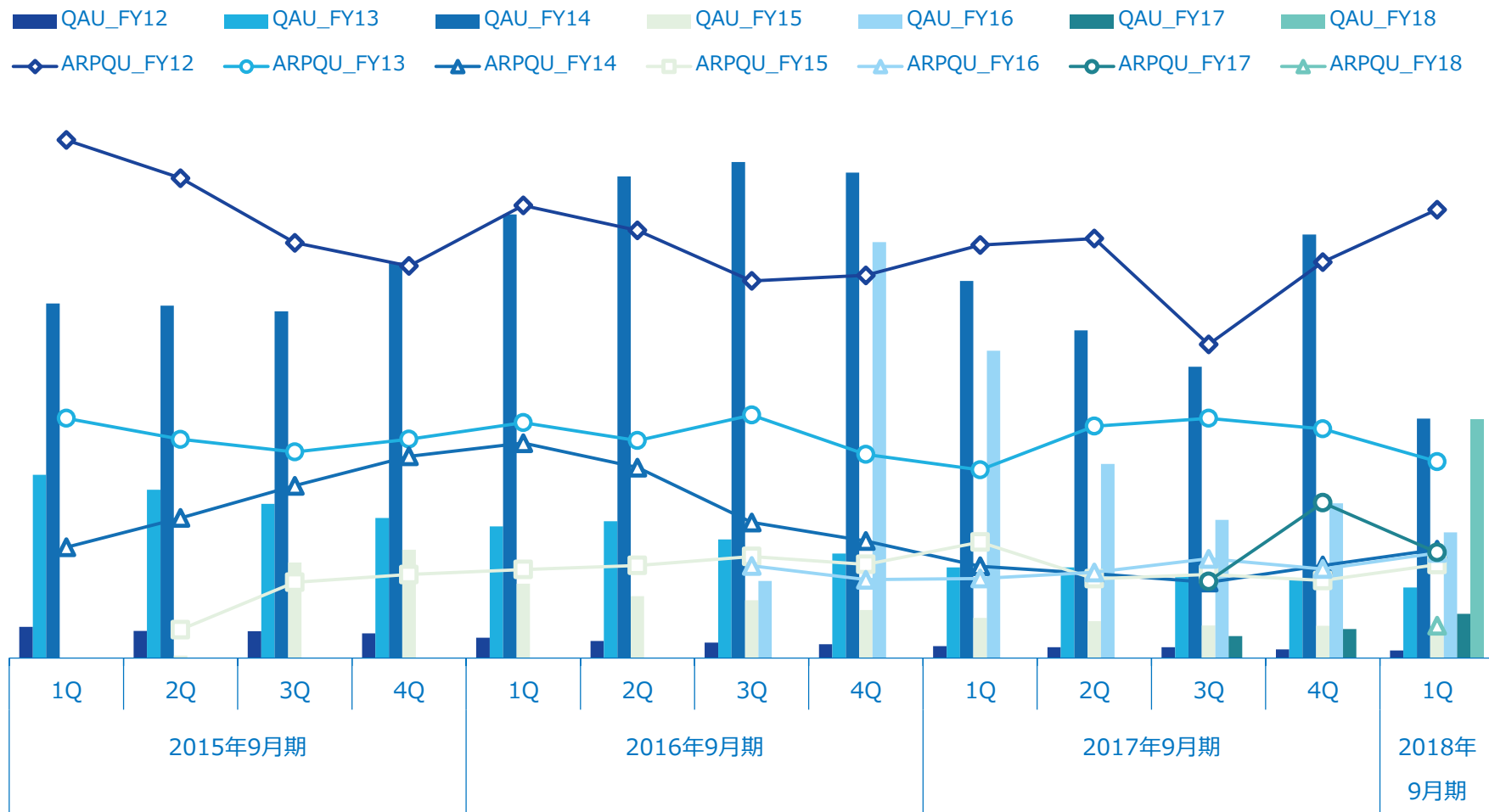
単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2017年9月期				2018年9月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始アプリ	765	701	523	541	530
FY2013開始アプリ	2,677	3,294	3,109	2,810	2,170
FY2014開始アプリ	5,428	4,338	3,456	6,152	4,072
FY2015開始アプリ	729	456	426	393	400
FY2016開始アプリ	3,834	2,606	2,146	2,161	2,070
FY2017開始アプリ	-	-	262	702	733
FY2018開始アプリ	-	-	-	-	1,215
海外展開アプリ	190	189	214	193	207
リアルイベント&その他事業	551	641	528	662	578
合計	14,176	12,227	10,669	13,618	11,979

- FY2012：秘宝、野球（その他終了アプリ1）
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了アプリ3）
- FY2014：にゃんこ、白猫（その他終了アプリ4）
- FY2015：東京カジノPJ、バトルガール、ランブルシティ
- FY2016：ドラプロ、白猫テニス（その他終了アプリ1）
- FY2017：プロ野球VS、PaniPani
- FY2018：ツムツムランド

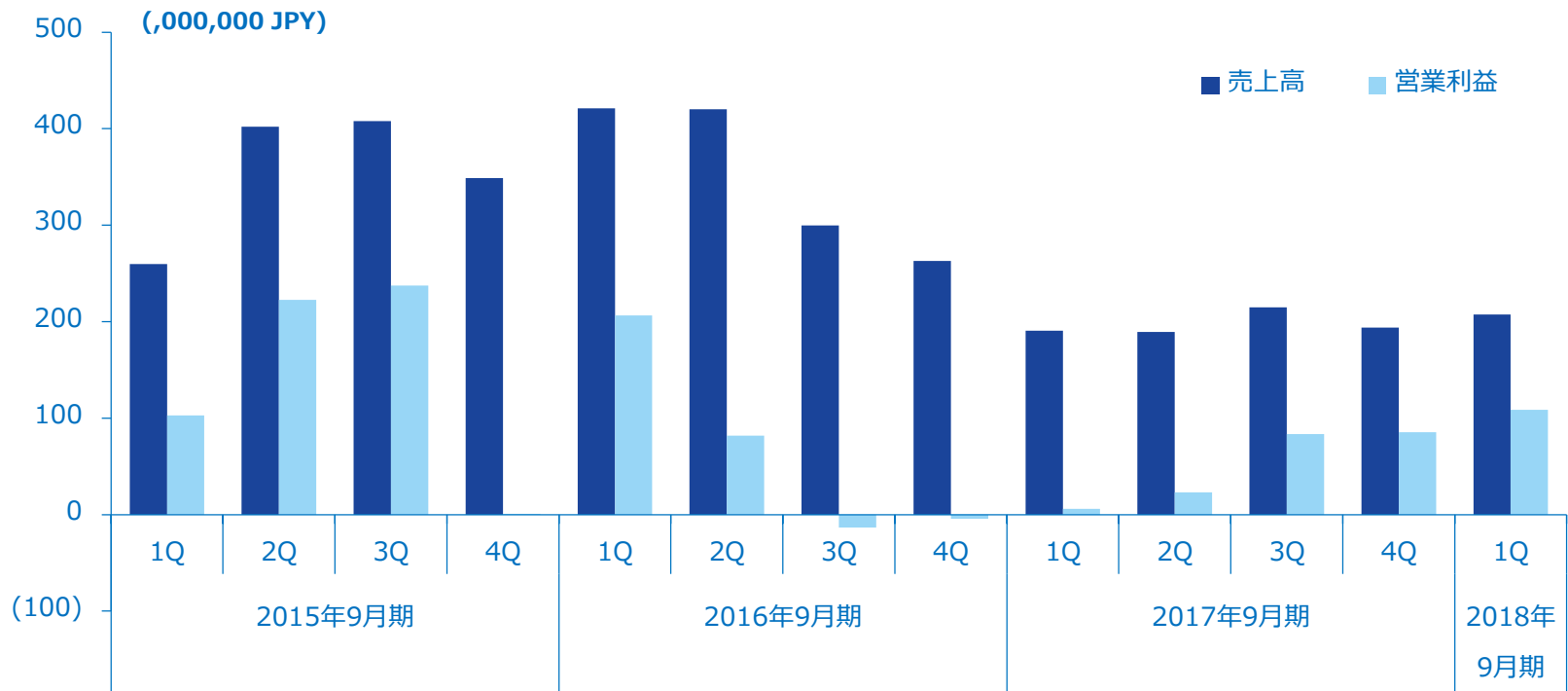
「ツムツムランド」がライトユーザーを広く獲得し、QAUは上昇、ARPQUは下落しました



FY18ものは大きなQAUを形成して立ち上がりました
 FY14もののQAUは周年イベント終了の反動により従来の減少トレンドにまで戻りました

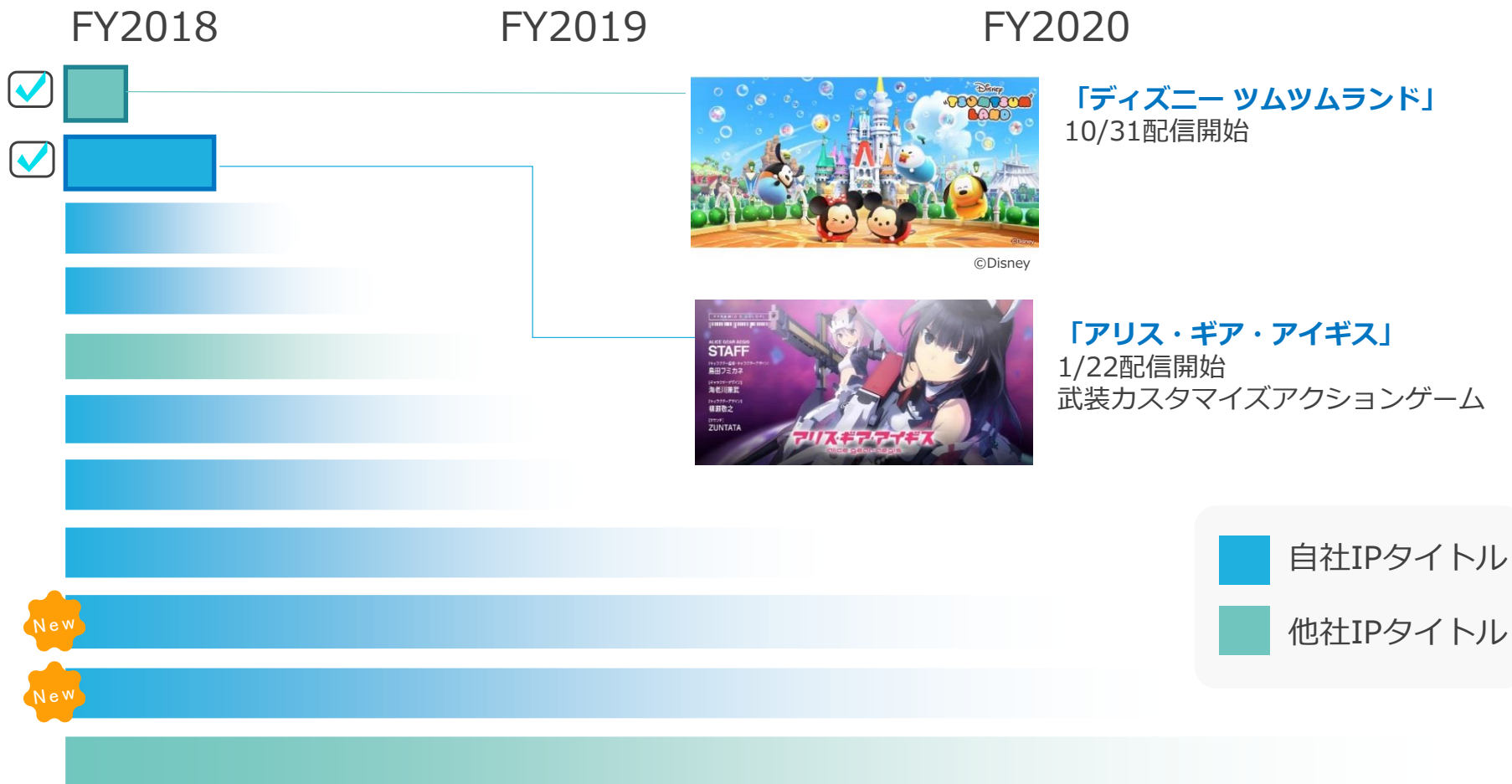


10月に「ドラゴン プロジェクト」のグローバル版をリリース。QoQ増収増益となりました



トピックス

1Q、2Qに1本ずつリリース。新たに開発着手に至ったアプリは2本



端末普及状況を勘案しつつ、引き続き①アプリ開発、②投資、③特許、の3分野に注力

VR

MSやGoogleなど
新発デバイスにも続々対応

Google/Daydream向け

「Nyoro The Snake & Seven Islands」



2018.1.30配信開始
完全新作
VR謎解きゲーム



US大手による買収が活発化
徐々にEXITも

Microsoft社が弊社投資先のPlayFab社を買収



ゲーム開発者向けバックエンドサービスを提供する企業
これで39社投資したうち4社のEXITとなりました



通常の特許のみならず
VR関連特許登録件数も大きく伸長

「FACE」（人の表情をアバターへと瞬時に反映させるコミュニケーションシステム）発の特許多数

特許登録件数年次推移

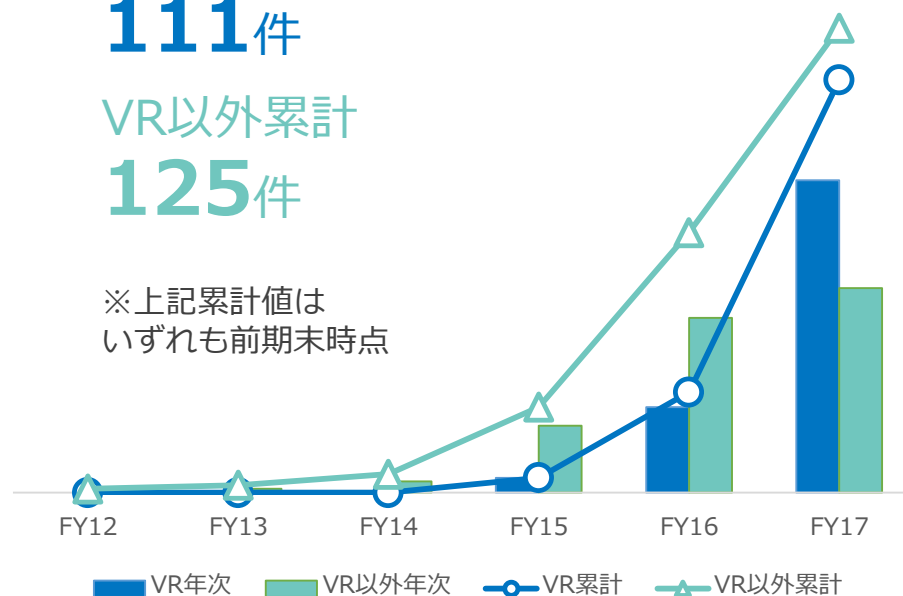
VR関連累計

111件

VR以外累計

125件

※上記累計値は
いずれも前期末時点



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 自社キャラクターの展開

グッズ&イベント

- ・白猫、黒猫グッズ：着実に販路拡大中
 - ー全国1,000店舗のセブンイレブンで限定販売
 - ー8都市東急ハンズにてグッズキャラバン決定
- ・人気イベントの続編、新規イベントを実施
 - ー白猫の人気イベントでは7,000人強が来場
 - ーバトガフェスでは、声優陣によるライブや朗読劇
- ・音楽イベントや交流イベントなどを続々計画中



白猫、黒猫福袋販売@東急ハンズ



BATTLE GIRL FES.大神樹祭 2018

IN IP 他社キャラクターの活用

江崎グリコとコラボ（白猫テニス）

「白猫テニスタイトル戦 グリコ杯」の開催や、コラボオリジナルパッケージの『アーモンドピーク』を発売。アーモンドピークには描き下ろしイラストを含む『白猫TCG』のカードを同封



OUT IN 他社特許技術の活用

カプコン社と特許クロスライセンス契約

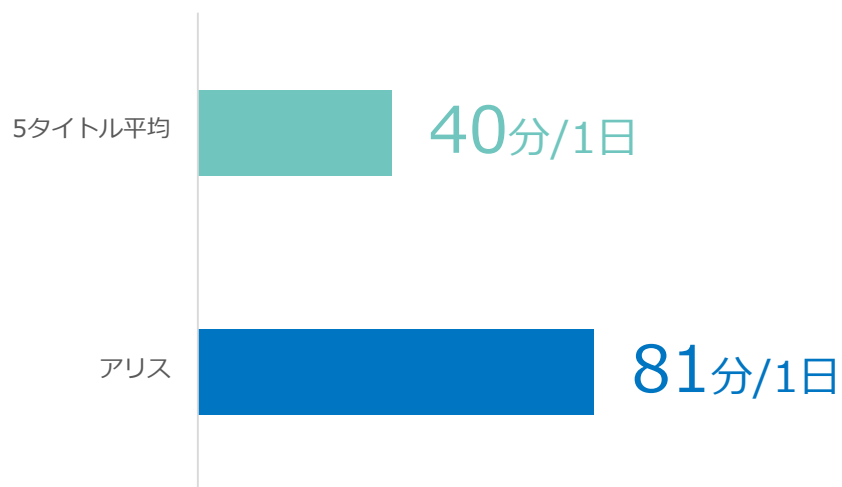
“マルチプレイ”に関する分野についてクロスライセンス。開発の自由度が飛躍的に向上し、これまでには実現しえなかった魅力的なコンテンツづくりが可能に



「アリス」とても好調。「白猫PJ」は良くも悪くも従来通り

【アリス・ギア・アイギス】

- ・各種KPIの高さが目立つ
- ・特に「1日当たりプレイ時間」が突出



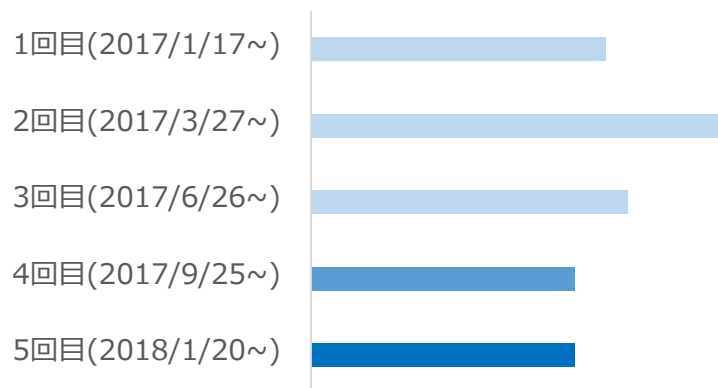
※1月29日～2月4日（1週間）の日次平均

※5タイトル：黒猫、白猫PJ、バトガ、テニス、ツムラン

【白猫プロジェクト】

- ・DAUは従来通り漸減続く
- ・ARPU（課金率×ARPPU）は安定
- ・引き続きIP保有企業との積極的なコラボを予定

直近実施イベントと同じ過去イベントとのARPU比較

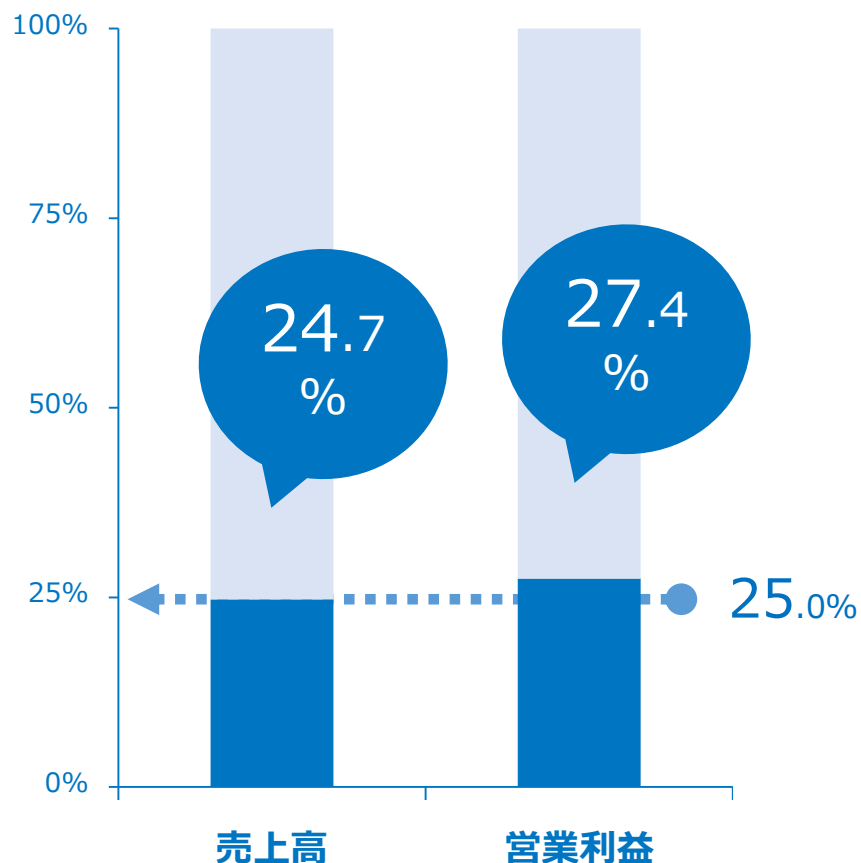


※直近（5回目）と一つ前（4回目）のARPUは、ほぼ同額でした

※各イベント開始から3日間の平均ARPU

1Qは、売上・営業利ともに順調な進捗

連結計画進捗状況



【1Q振り返り】

- ・通期計画比売上高・営業利益ともに25%前後と順調な進捗となりました
- ・ポートフォリオの「リバランス」がほぼ完了できたことが大きかったと考えています
- ・「PaniPani」は厳しい結果でしたが、「ツムツムランド」は順調な立ち上がりとなりました
- ・他社IPもの拡大による利益率低下は予想範囲内

【2Qについて】

- ・「アリス」は計画上3Qから寄与としていたため前倒しでの収益貢献となります
- ・2Q広告宣伝費は9億円程度と想定しています
- ・「白猫PJ」は引き続きコラボ案件が計画されています
- ・また、「白猫PJ」については「白猫IP」を多方面に拡大させてゆく計画です



colopl

Thank you!