



**FY Sep. 2018
3Q Results**

2018.8.8



FY2018 3Q

Apr2018-Jun2018



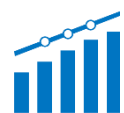
01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

4Qの白猫4周年イベントに向けた準備の四半期でした

業績

- 7月の白猫4周年準備と今期新作の不振により売上は低調
- 周年イベントは大成功。前期同様1Qと4Qが、売上の「山」へ

費用

- 原価減、販管費微増。既存向け広告と新作向け外注費が増加
- 売上減を主因として営業利益率は9.2%とQoQで8.5pt減

KPI

- QAU減少、ARPQUは横ばい
- 「白猫PJ」は、周年前夜祭（6月中旬）から各KPIが急上昇

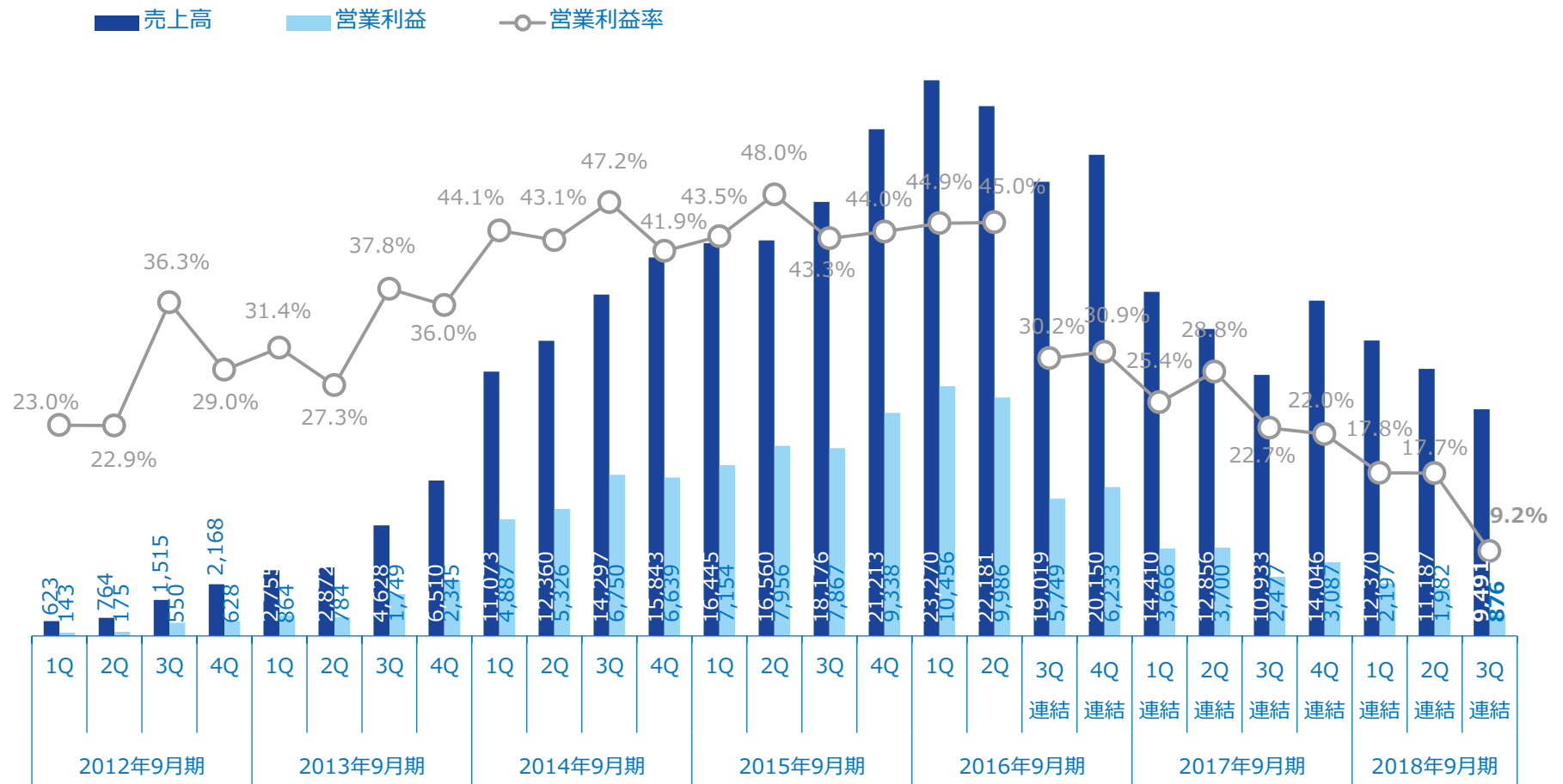
TOPICS

- 「白猫PJ」のNintendo switch™版の開発を発表
- スマホアプリのパイプラインは13本へ

売上高 **94** 億円 (YoY: ▲13%)、営業利益 **8.7** 億円 (YoY: ▲64%)

営業レバレッジの作用が大きく、営業利益率が低下

(,000,000)



3Qは例年、白猫の周年イベントの準備の時期であり、売上が低調傾向となります

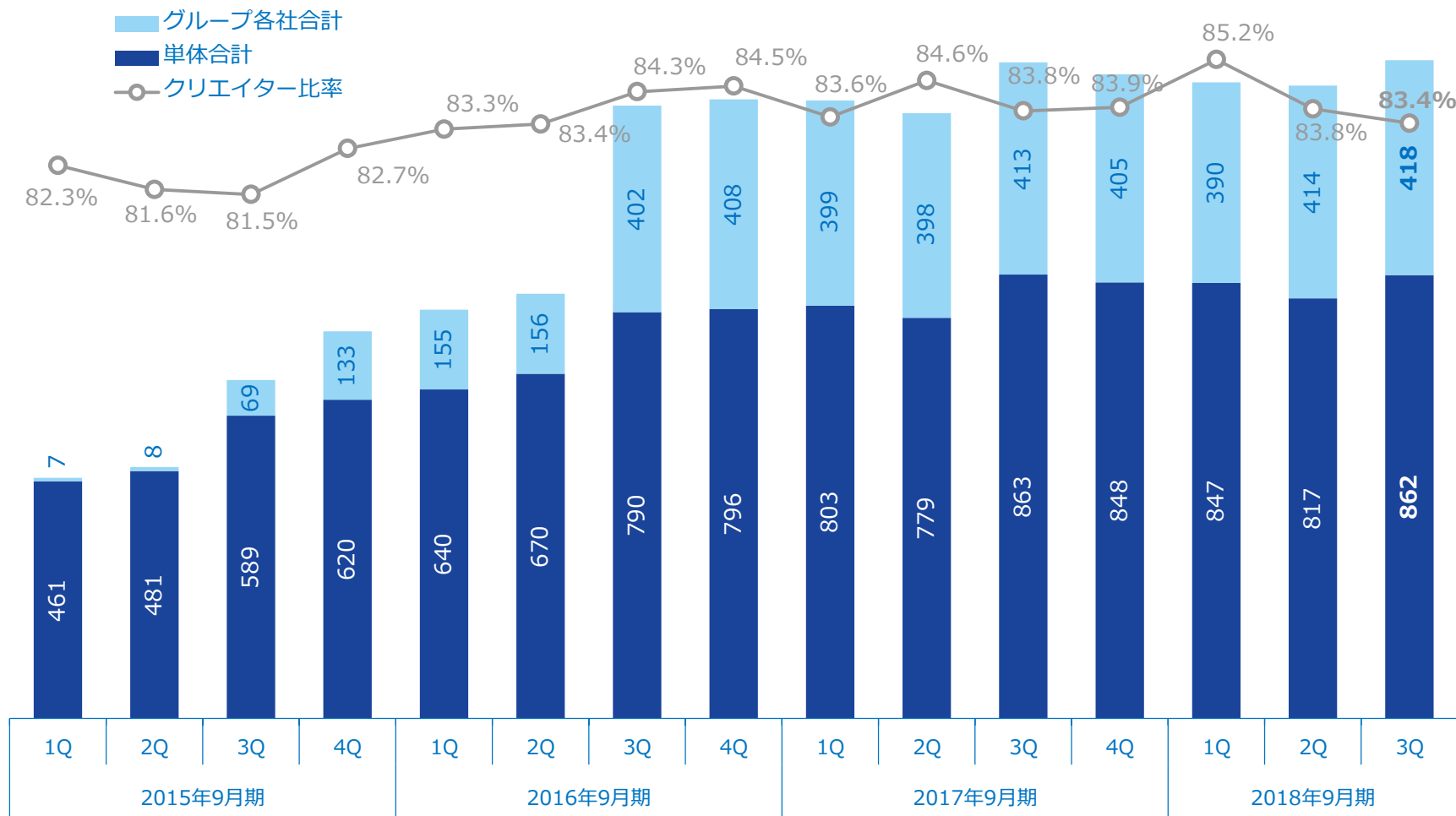
単位：百万円	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	【連結】 2017年9月期3Q (2017年4-6月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期2Q (2018年1-3月)	前四半期比
売上高	9,491	10,933	-13.2%	11,187	-15.2%
売上総利益	3,304	4,835	-31.7%	4,248	-22.2%
売上総利益率	34.8%	44.2%	-9.4pt	38.0%	-3.2pt
販売管理費	2,427	2,357	+3.0%	2,265	+7.2%
営業利益	876	2,477	-64.6%	1,982	-55.8%
営業利益率	9.2%	22.7%	-13.4pt	17.7%	-8.5pt
経常利益	730	2,348	-68.9%	1,657	-55.9%
税前利益	730	2,348	-68.9%	1,758	-58.5%
当期純利益	449	1,565	-71.3%	1,251	-64.1%

既存タイトルのコラボイベントに向け広告宣伝費を、新作リリースに向け外注費を、それぞれ積み増しています

	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	【連結】 2017年9月期3Q (2017年4-6月)	前年同期比	【連結】 2018年9月期2Q (2018年1-3月)	前四半期比	備考
上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）						
PF&決済手数料	2,700 28.4%	3,075 28.1%	-12.2% +0.3pt	3,089 27.6%	-12.6% +0.8pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率に大きな変化はありません
ロイヤリティ	350 3.7%	156 1.4%	+124.4% +2.3pt	399 3.6%	-12.3% +0.1pt	売上連動による変化です
人件費・賞与	2,242 23.6%	2,058 18.8%	+8.9% +4.8pt	2,055 18.4%	+9.1% +5.3pt	4月の新卒社員入社、グループ会社での決算賞与の支給によるものです
オフィス費用	406 4.3%	361 3.3%	+12.5% +1.0pt	400 3.6%	+1.5% +0.7pt	大きな変化はありません
iDC関連費用	407 4.3%	414 3.8%	-1.7% +0.5pt	551 4.9%	-26.1% -0.6pt	2Qに引き続き、サーバー構成の見直しの効果がでています
広告宣伝費	988 10.4%	774 7.1%	+27.6% +3.3pt	902 8.1%	+9.5% +2.3pt	大型コラボやリリース前プロモーションの実施により増加しました
外注費	623 6.6%	542 5.0%	+14.9% +1.6pt	539 4.8%	+15.6% +1.7pt	新規PJの稼働が本格化してきました
採用費	103 1.1%	49 0.4%	+110.2% +0.6pt	79 0.7%	+30.4% +0.4pt	採用実績が大きくなる四半期です。組織体制も整い、今後は強化の方向へ
その他	796 8.4%	1,027 9.4%	-22.5% -1.0pt	1,191 10.6%	-33.2% -2.3pt	グループ会社による外部受託案件の期末仕掛増により、棚卸調整等が減少しました

4月にグループ全体で53名の新卒を迎えました

単体/グループ各社別期末人員（人）



法人税中間納付により、現預金および流動負債が減少

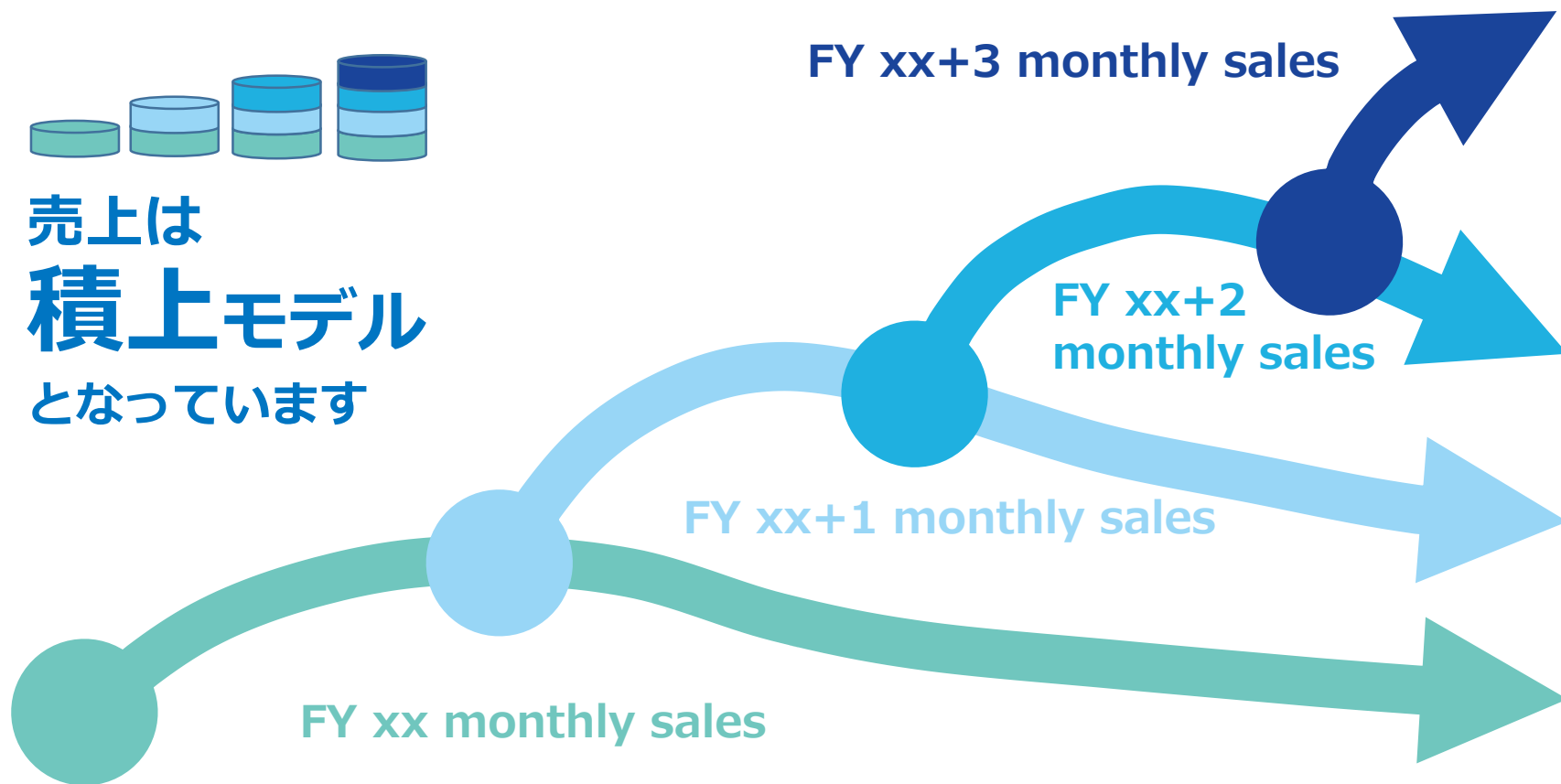
単位：百万円	【連結】 2018年6月	【連結】 2017年6月	前年同期比	【連結】 2018年3月	前四半期比
流動資産	63,351	58,414	+8.5%	64,356	-1.6%
うち現金及び預金	56,550	47,616	+18.8%	57,305	-1.3%
固定資産	12,353	13,732	-10.0%	12,572	-1.7%
うちのれん	445	1,321	-66.3%	593	-25.0%
総資産	75,705	72,146	+4.9%	76,928	-1.6%
流動負債	5,229	4,812	+8.7%	6,685	-21.8%
固定負債	519	434	+19.6%	515	+0.8%
純資産	69,956	66,899	+4.6%	69,727	+0.3%
うち資本金	6,490	6,432	+0.9%	6,487	+0.0%

サービス状況

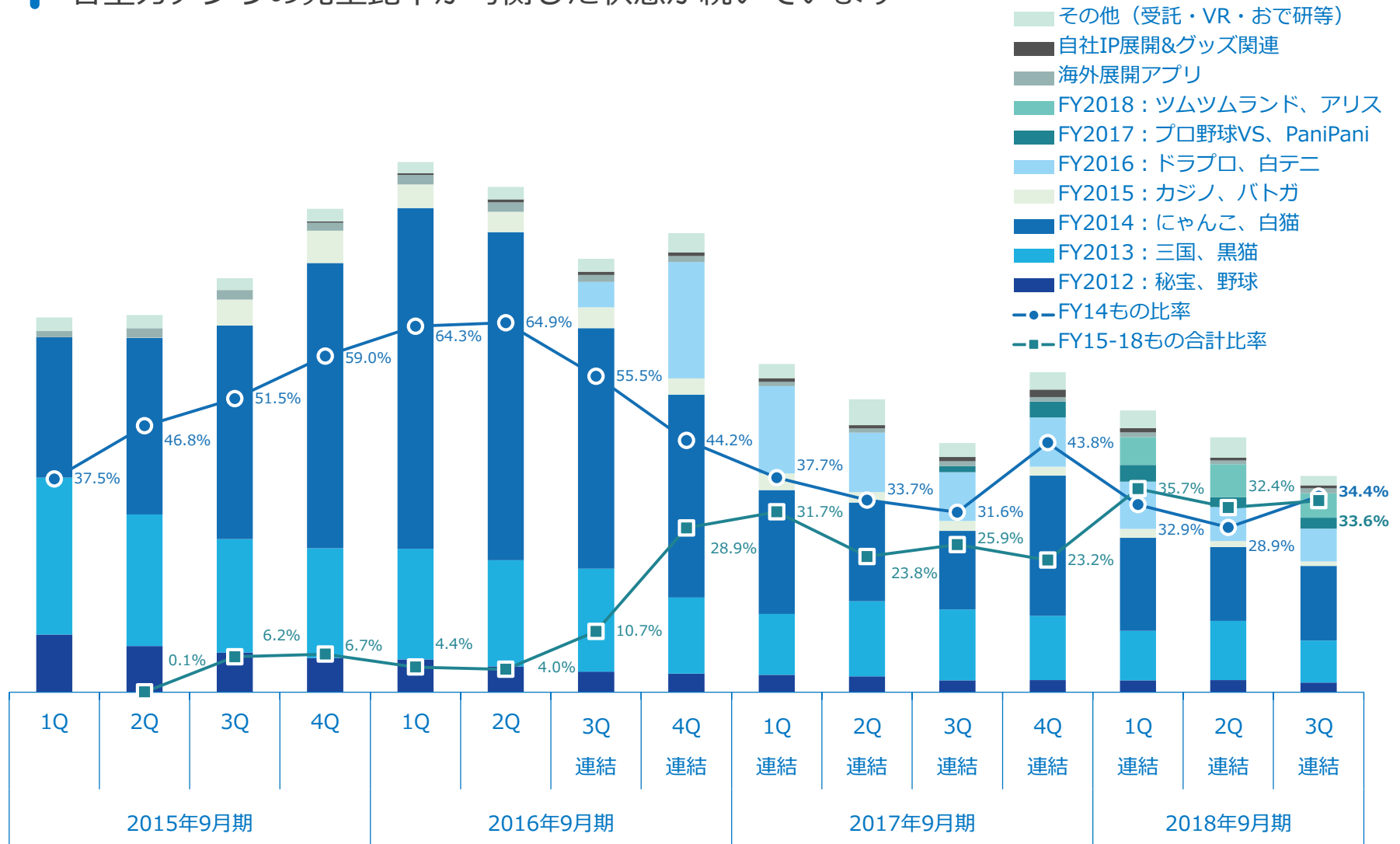
- ①連続する新規アプリ投入、②長期利用を目指した既存アプリ運営、これら二つのマネジメントにより、弊社売上構造は「ミルフィーユ」のようにリリース年度売上それぞれが、重なって伸びてゆくスタイルを目指しています



売上は
積上モデル
となっています



各主カアプリの売上比率が均衡した状態が続いています



「黒猫」を含むFY13ものは、3月の5周年イベントの反動によりQoQ減収

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		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始アプリ	523	541	530	534	429
FY2013開始アプリ	3,109	2,810	2,170	2,605	1,844
FY2014開始アプリ	3,456	6,152	4,072	3,237	3,267
FY2015開始アプリ	426	393	400	262	196
FY2016開始アプリ	2,146	2,161	2,070	1,491	1,446
FY2017開始アプリ	262	702	733	428	477
FY2018開始アプリ	-	-	1,215	1,445	1,071
海外展開アプリ	214	193	207	165	214
自社IP展開&グッズ関連	179	321	193	119	131
その他（受託・VR・おで研等）	612	767	775	898	411
合計（連結）	10,933	14,046	12,370	11,187	9,491

- 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（その他終了アプリ1）
- 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、アリス

※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
 ※弊社からグループ会社へ運用委託しているスマホ向けタイトル売上は、各年度別に振り分けられています

QAUは減少、ARPQUは横ばいとなりました。4Qは周年イベント効果で復調の見込みです

ARPQU (Yen)

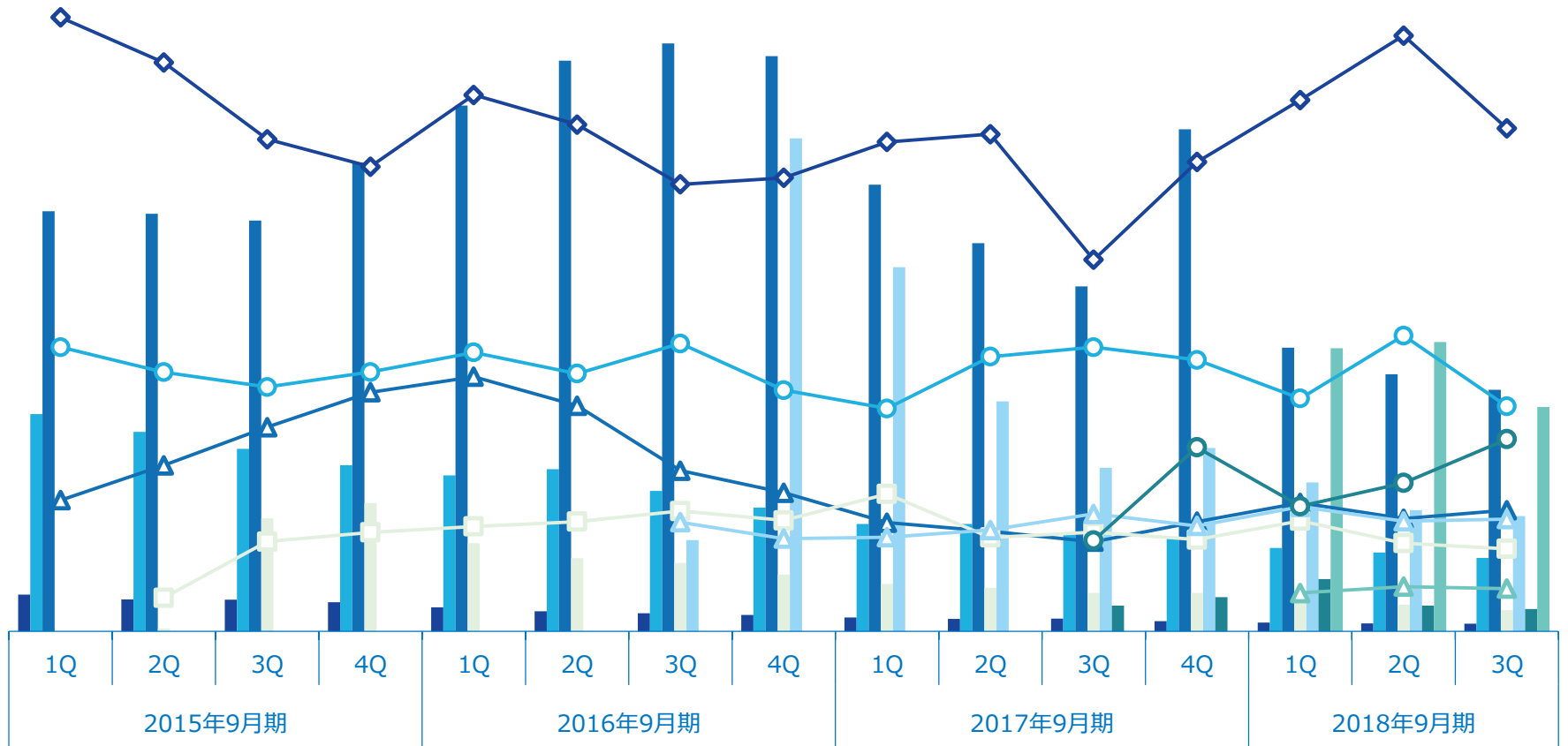
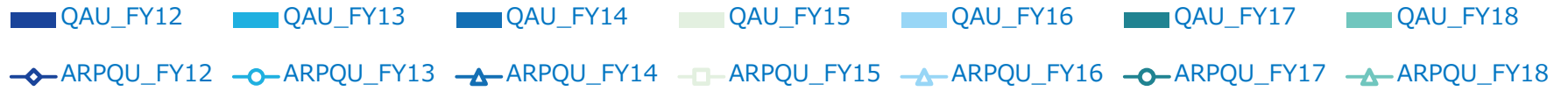
■ QAU

○ ARPQU

QAU
(,000)



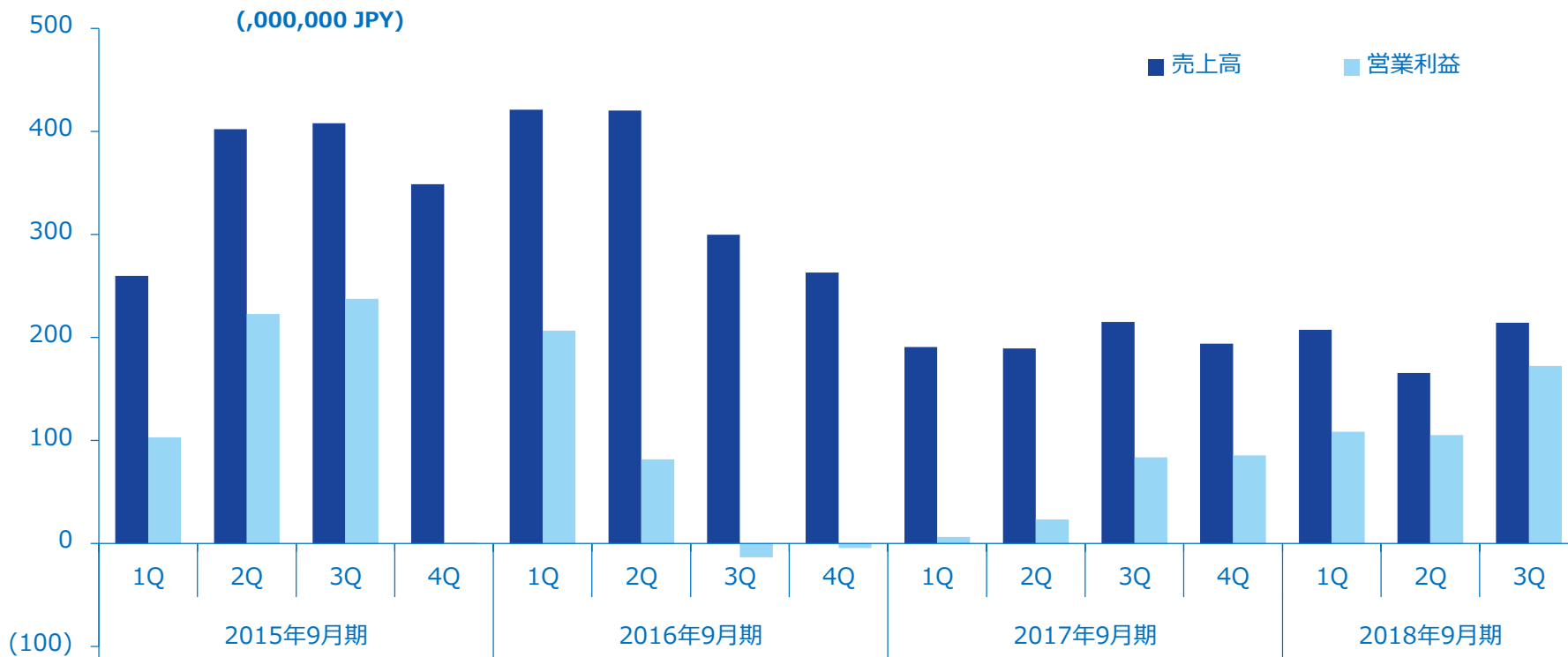
黒猫・白猫シリーズがIPとしての強さを見せています



コストを伴わない一時売上増により、営業利益が増加しました



中国版ドラプロを配信開始



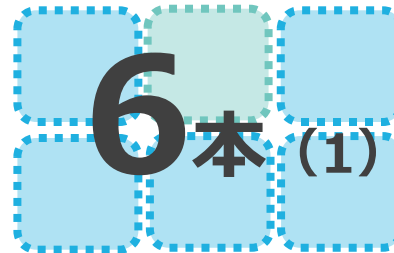
トピックス

他社IPものが増加し、パイプラインは累計13本へ

FY18~



FY19~



FY20~





「DREAM!ing」

ゆめ見る男子のキズナ育成ゲーム
8月中にリリース予定



「バクレッツモンスター」

超絶ぶっ飛ばしバトル
7/18より事前登録を開始

-  自社IPタイトル
-  他社IPタイトル

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IPの展開

リアルイベント

- ・「魔法使いと黒猫のウィズ Live Concert 2018」
横浜と大阪で5,000人超がご来場
- ・全国5都市にて白猫PJファンミーティングを実施中

白猫PJが「Nintendo Switch™」に登場

『Shironeko New Project (仮)』として2020年に発売予定。接点を増やし、IP力の強化を図る方針



IN IP 他社IPの活用

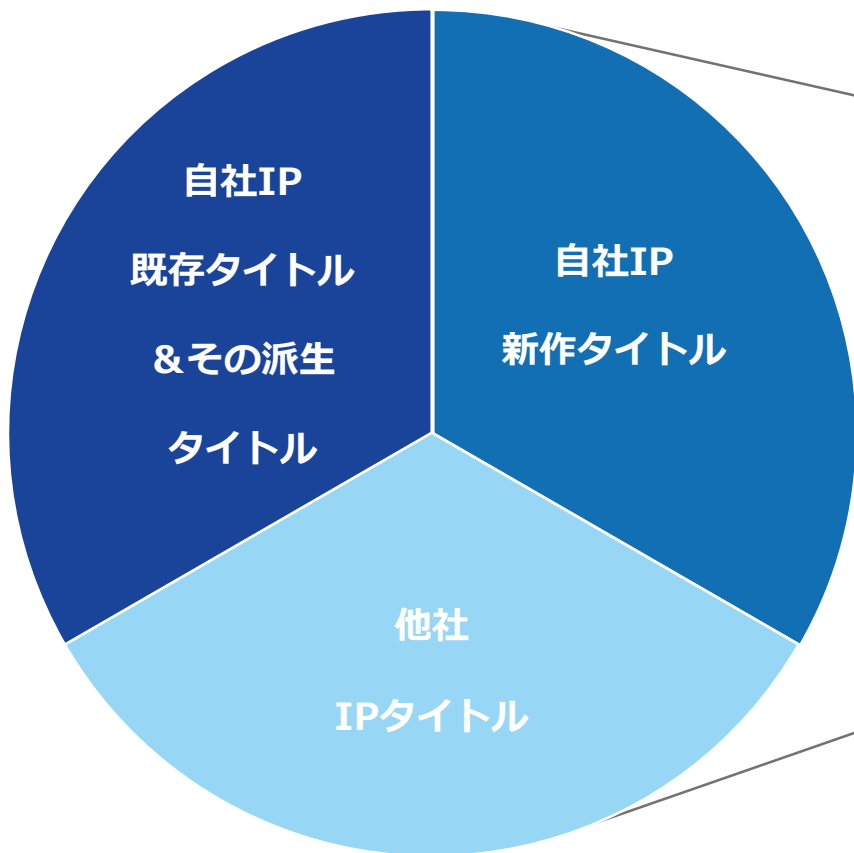
各タイトルでコラボを続々実施

「黒猫」「白猫PJ」「白猫テニス」「アリス」にて外部IPとのコラボを断続的に実施。新規流入数の向上だけではなく、既存ユーザーさまからの要望に応えることによる、ロイヤリティの向上効果も

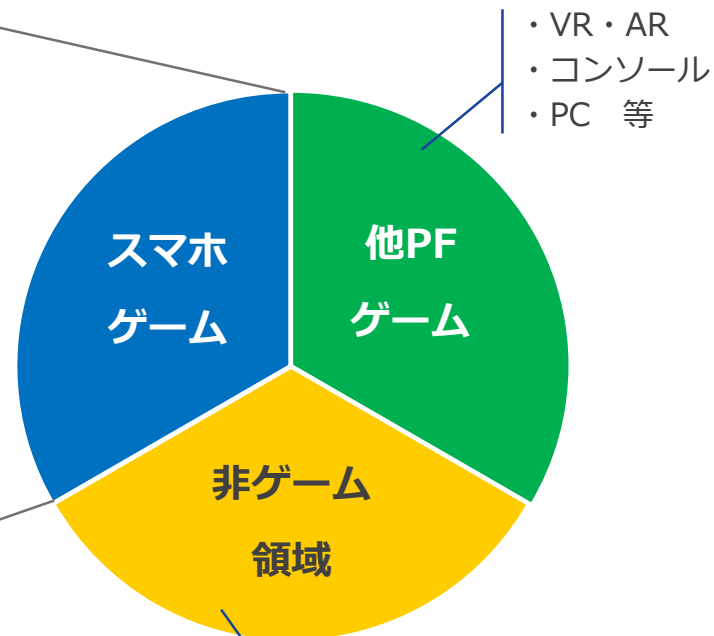


■ 自社IPの既存ヒットタイトルを起点に、さまざまな派生タイトルへと広げてゆく予定です
 スマホ以外のPF向けゲームの強化と、非ゲーム領域の拡大も図ってゆきます

スマホゲームIP戦略



全社事業ドメイン



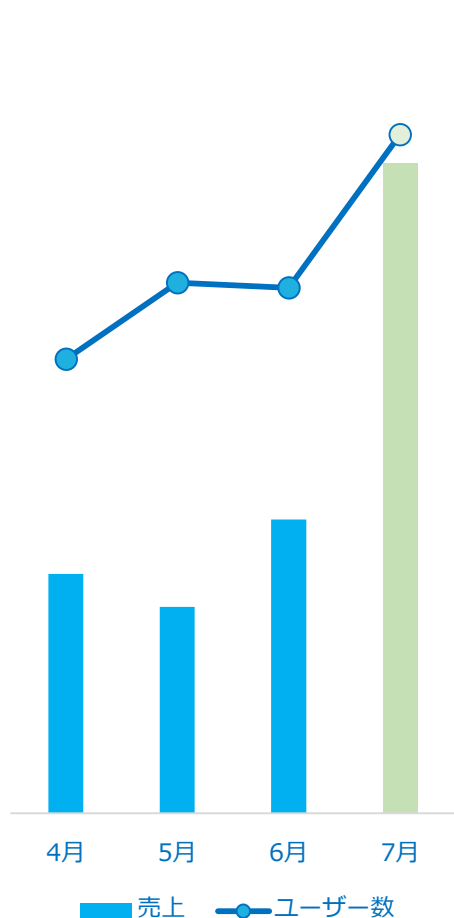
- ・VR・AR
- ・コンソール
- ・PC 等

- ・COLOPL NEXT（投資）
- ・360channel（動画）
- ・ビジブル（グッズ）
- ・おでかけ研究所 等

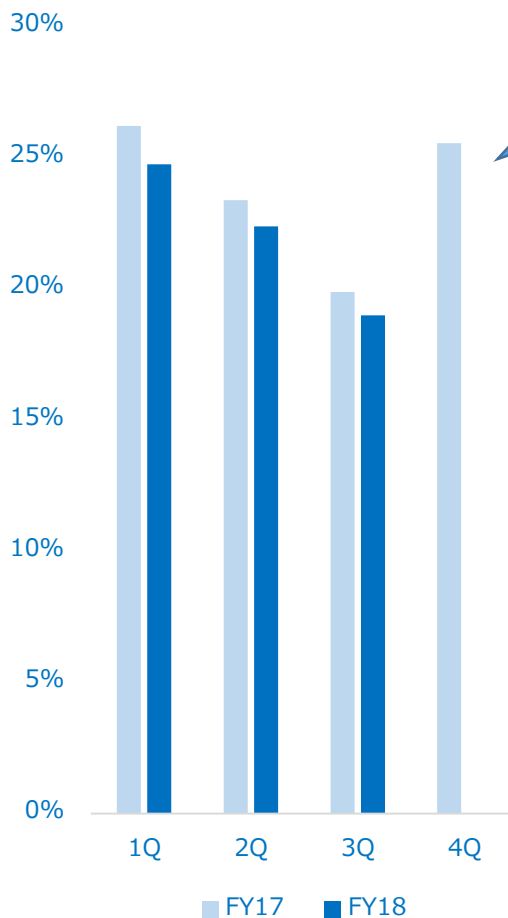
※上記それぞれの円グラフは売上予想を示したものではありません
 ※よって比率はイメージとなります

白猫PJの4周年イベントが大成功。白猫PJについては、7月単月で3Q（4月～6月）に近い売上を実現しました。主カタイトルは、2大季節イベント（周年&年末）に売上が大きく偏る傾向となっています

白猫PJ月次推移



全社計画進捗率推移

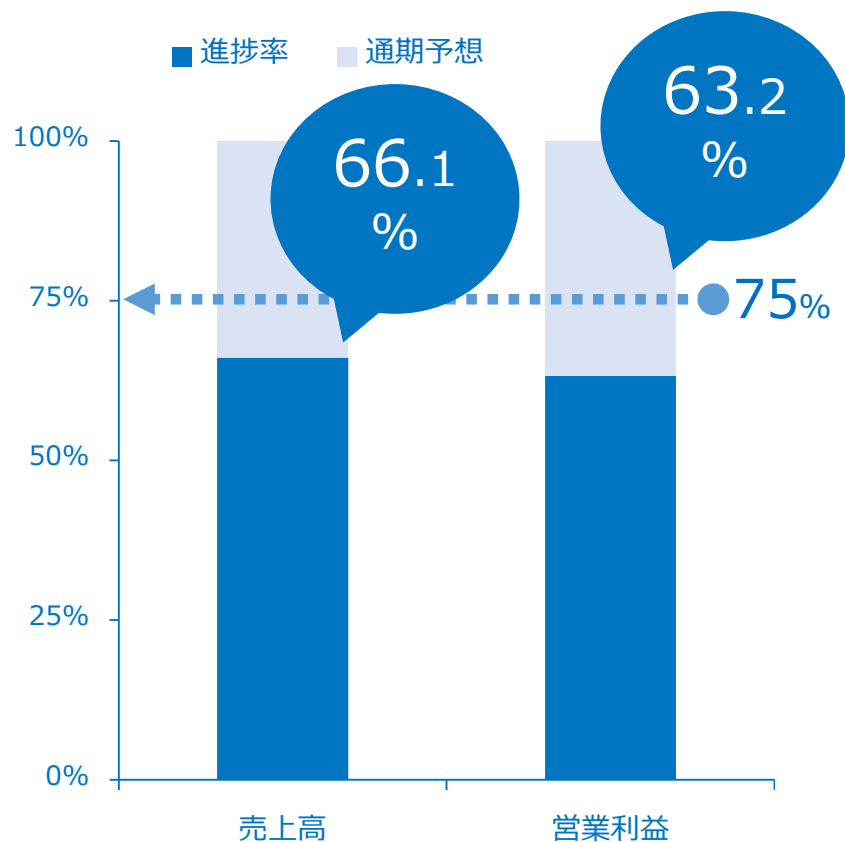


白猫PJは、
年末商戦の1Qと周年の4Qに
売上高が偏重する傾向が
強まっています



通期計画に変更はありません

連結業績進捗状況



【3Q振り返り】

- 白猫PJおよび白猫テニスは計画を大きく上回る
- 黒猫は周年反動を加味したとしても計画未達
- 直近新作の2018年もの2タイトルが大きく不振

【4Qについて】

- 既述のように「白猫PJ」は7月の周年イベントが大成功、「白猫テニス」も足元は計画を大きく上回っている
- 「アリス」は7月から復調傾向。FAガール（フレームアームズ・ガール）コラボの好調が続いているため
- 8月に「Dream!ing」がリリース予定
- 広告宣伝費は四半期で16億円を予定



Thank you!