



FY Sep.2019
2Q Results 2019.5.8

FY2019 2Q

Jan2019-Mar2019



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

例年厳しい2Qも健闘し四半期黒転。満を持して新作リリースへ

業績

- 既存は引き続き安定。「黒猫」6周年は大成功
- 費用抑制により四半期黒字に転換

費用

- 下期に備え、広告宣伝費を抑制（前Q比▲8.9億円）
- 注カタイトルの厳選により、外注費が減少

KPI

- 年末商戦の反動も、ARPQU微増により売上横ばい
- 「黒猫」を含むFY13ものはQAU・ARPQUともに上昇

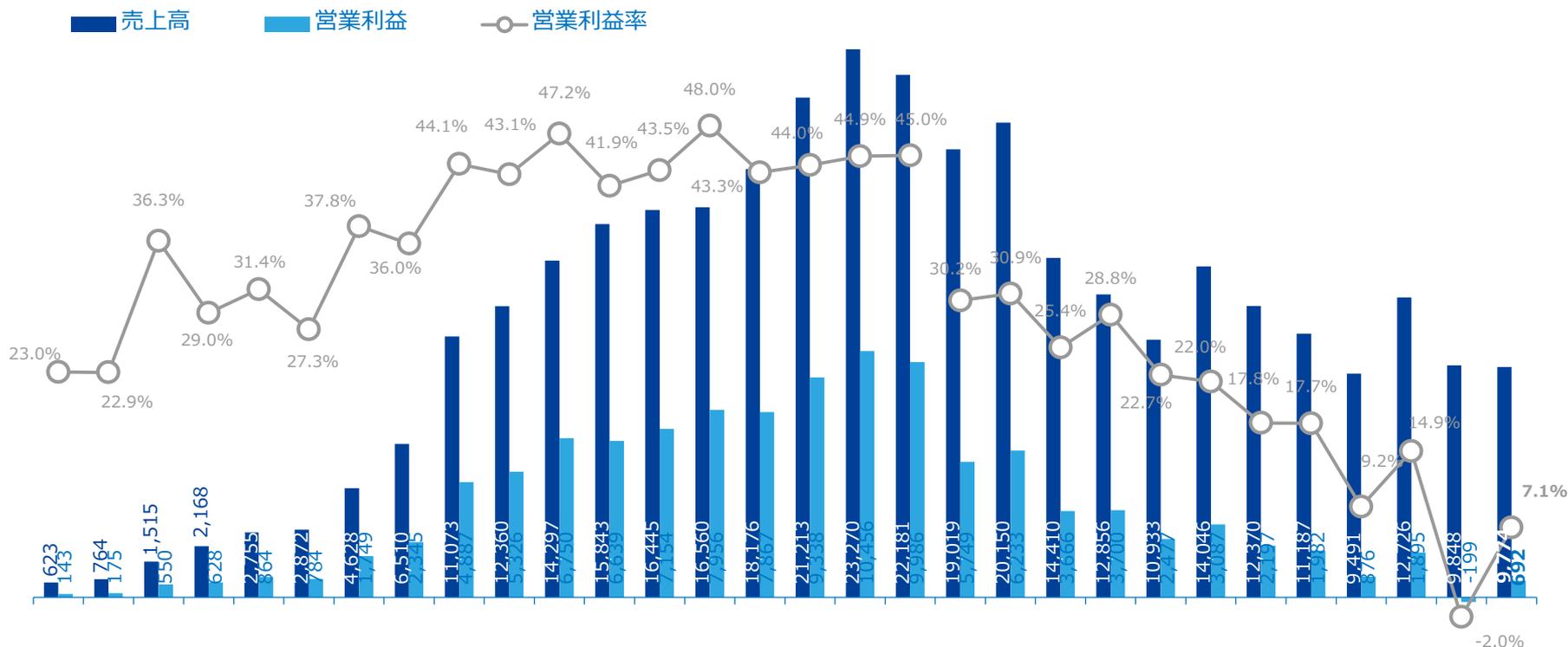
TOPICS

- 「バベル」は3Q、新しい遊び方の提案は4Qにリリース予定
- パイプラインはFY20以降タイトルを厳選



売上高97億円 (YoY : ▲12.6%)、営業利益6.9億円 (YoY : ▲65.1%)

(,000,000)



1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q																								
2012年9月期				2013年9月期				2014年9月期				2015年9月期				2016年9月期				2017年9月期				2018年9月期				19年9月期					



売上高はQoQほぼ横ばいも、コストコントロールに努め四半期利益は黒字に

単位：百万円	【連結】 2019年9月期2Q (2019年1-3月)	【連結】 2018年9月期2Q (2018年1-3月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期1Q (2018年10-12月)	前四半期比
売上高	9,774	11,187	-12.6%	9,848	-0.8%
売上総利益	2,890	4,248	-32.0%	2,936	-1.6%
売上総利益率	29.6%	38.0%	-8.4pt	29.8%	-0.2pt
販売管理費	2,198	2,265	-3.0%	3,135	-29.9%
営業利益	692	1,982	-65.1%	-199	-
営業利益率	7.1%	17.7%	-10.6pt	-2.0%	+9.1pt
経常利益	468	1,657	-71.8%	-418	-
税前利益	468	1,758	-73.4%	-418	-
当期純利益	308	1,251	-75.4%	-376	-



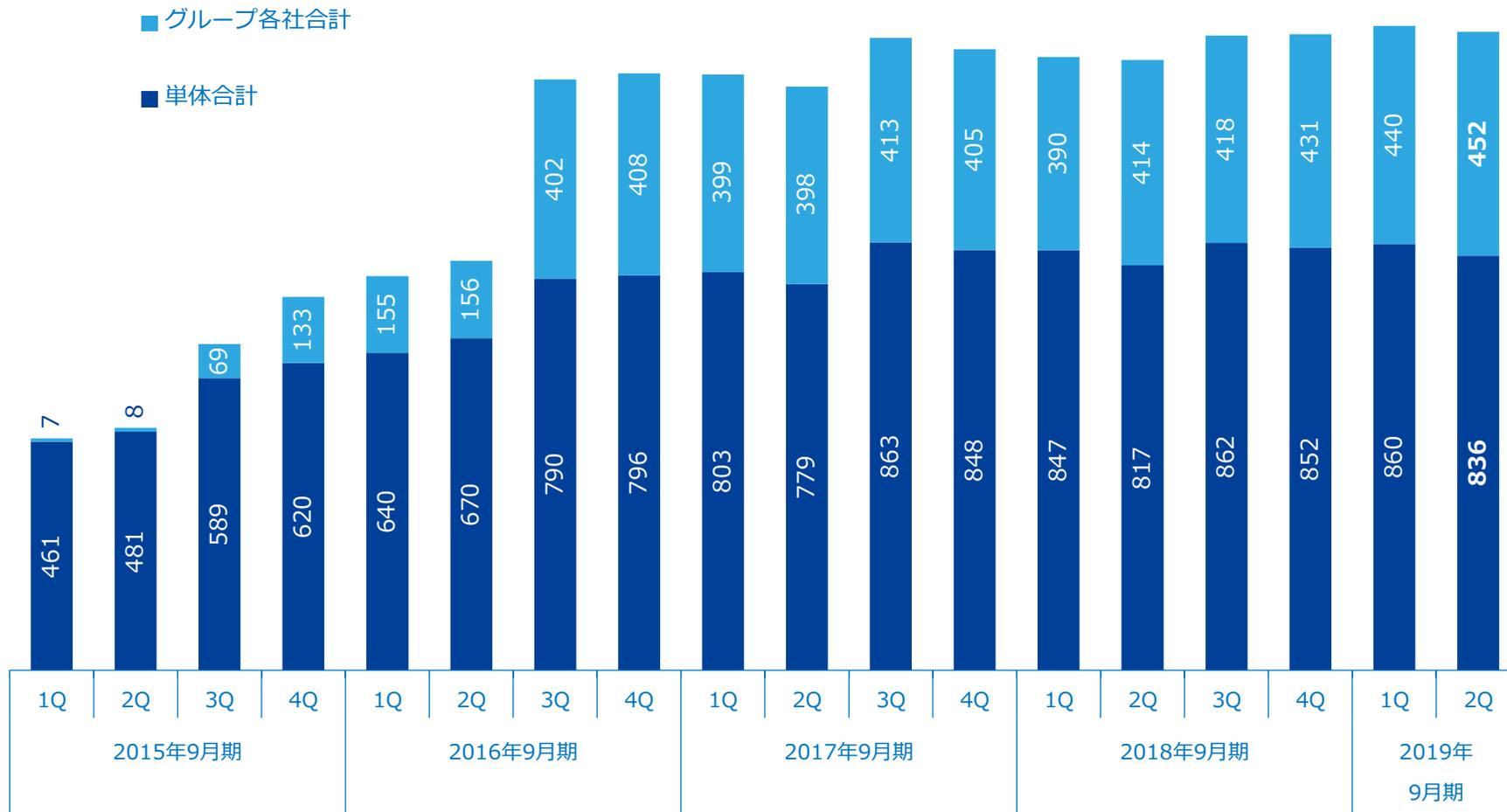
広告宣伝費を下期に向けて抑制、注カタイトルの厳選により外注費が減少しました

【連結】	【連結】	【連結】	【連結】	【連結】	備考	
上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	2019年9月期2Q (2019年1-3月)	2018年9月期2Q (2018年1-3月)	前年同期比	2019年9月期1Q (2018年10-12月)	前四半期比	
PF&決済手数料	2,671 27.3%	3,089 27.6%	-13.5% -0.3pt	2,725 27.7%	-2.0% -0.3pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率は28%前後で推移しています
ロイヤリティ	271 2.8%	399 3.6%	-32.1% -0.8pt	309 3.1%	-12.3% -0.4pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,257 23.1%	2,055 18.4%	+9.8% +4.7pt	2,200 22.3%	+2.6% +0.8pt	QoQ微増です
オフィス費用	412 4.2%	400 3.6%	+3.0% +0.6pt	410 4.2%	+0.5% +0.1pt	フロア数の変動なく、費用もQoQで大きな変化はありません
iDC関連費用	334 3.4%	551 4.9%	-39.4% -1.5pt	388 3.9%	-13.9% -0.5pt	引き続きサーバー構成の見直し（AWS → GCP）が効いています
広告宣伝費	774 7.9%	902 8.1%	-14.2% -0.1pt	1,670 17.2%	-53.7% -9.4pt	金額を絞りつつも、かけることにはしっかりと。下期は白猫周年・新作リリースが控えます
外注費	912 9.3%	539 4.8%	+69.2% +4.5pt	1,002 9.9%	-9.0% -0.6pt	1Qに行った新規開発タイトルの厳選、既存PJの終了により減少しています
採用費	85 0.9%	79 0.7%	+7.6% +0.2pt	82 0.8%	+3.7% +0.0pt	実額、売上比率とも大きな変動はありません
その他	1,366 14.0%	1,191 10.6%	+14.7% +3.3pt	1,262 12.8%	+8.2% +1.2pt	おでかけ研究所の売上増と、グッズ部門再編に伴う商品評価損により増加しました



従業員数は安定しています。この4月にグループ全体で93名の新卒を迎えました

単体/グループ各社別期末人員（人）



※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
 ※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
 ※新卒93名の内訳は、61名がコロプラ単体、32名がグループ各社



引き続き盤石です。のれんの償却が終了しました

単位：百万円	【連結】 2019年3月	【連結】 2018年3月	前年同期比	【連結】 2018年12月	前四半期比
流動資産	65,018	64,331	+1.1%	65,418	-0.6%
うち現金及び預金	57,740	57,305	+0.8%	59,984	-3.7%
固定資産	9,327	12,597	-26.0%	8,820	+5.7%
うちのれん	-	593	-100.0%	148	-100.0%
総資産	74,345	76,928	-3.4%	74,239	+0.1%
流動負債	5,424	6,685	-18.9%	5,686	-4.6%
固定負債	525	515	+1.9%	523	+0.4%
純資産	68,396	69,727	-1.9%	68,029	+0.5%
うち資本金	6,510	6,487	+0.4%	6,492	+0.3%

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※会計基準の変更により、2018年9月期以前の流動資産および固定資産を遡及修正しております



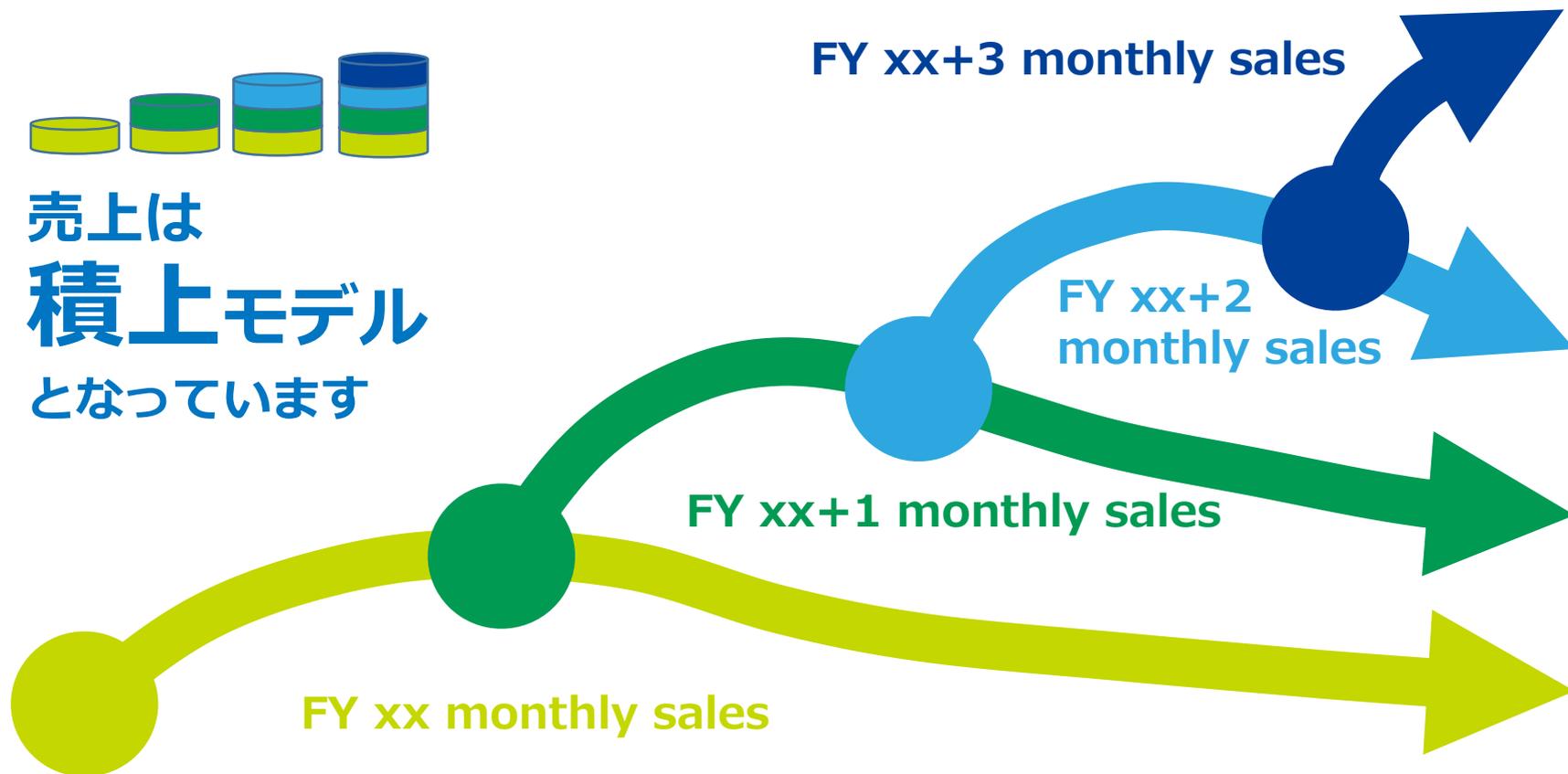
サービス状況



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





「白猫」含むFY14ものは昨年2Qとほぼ同水準

単位：百万円 ※アプリ=オンラインアプリ	2018年9月期			2019年9月期	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始アプリ	534	429	436	365	353
FY2013開始アプリ	2,605	1,844	1,987	1,301	2,100
FY2014開始アプリ	3,237	3,267	5,481	3,533	3,223
FY2015開始アプリ	262	196	167	184	134
FY2016開始アプリ	1,491	1,446	1,492	1,123	926
FY2017開始アプリ	428	477	357	291	285
FY2018開始アプリ	1,445	1,071	1,419	1,589	1,514
FY2019開始アプリ	-	-	-	465	211
海外展開アプリ	165	214	152	176	145
自社IP展開&グッズ関連	119	138	327	196	129
その他（受託・VR・おで研等）	898	404	903	619	748
合計（連結）	11,187	9,491	12,726	9,848	9,774

- 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PJ（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：ドラブロ、白猫テニス（その他終了アプリ1）
- FY2017：プロ野球VS（その他終了アプリ1）
- FY2018：ツムツムランド、アリス、DREAMling
- FY2019：パクモン

※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



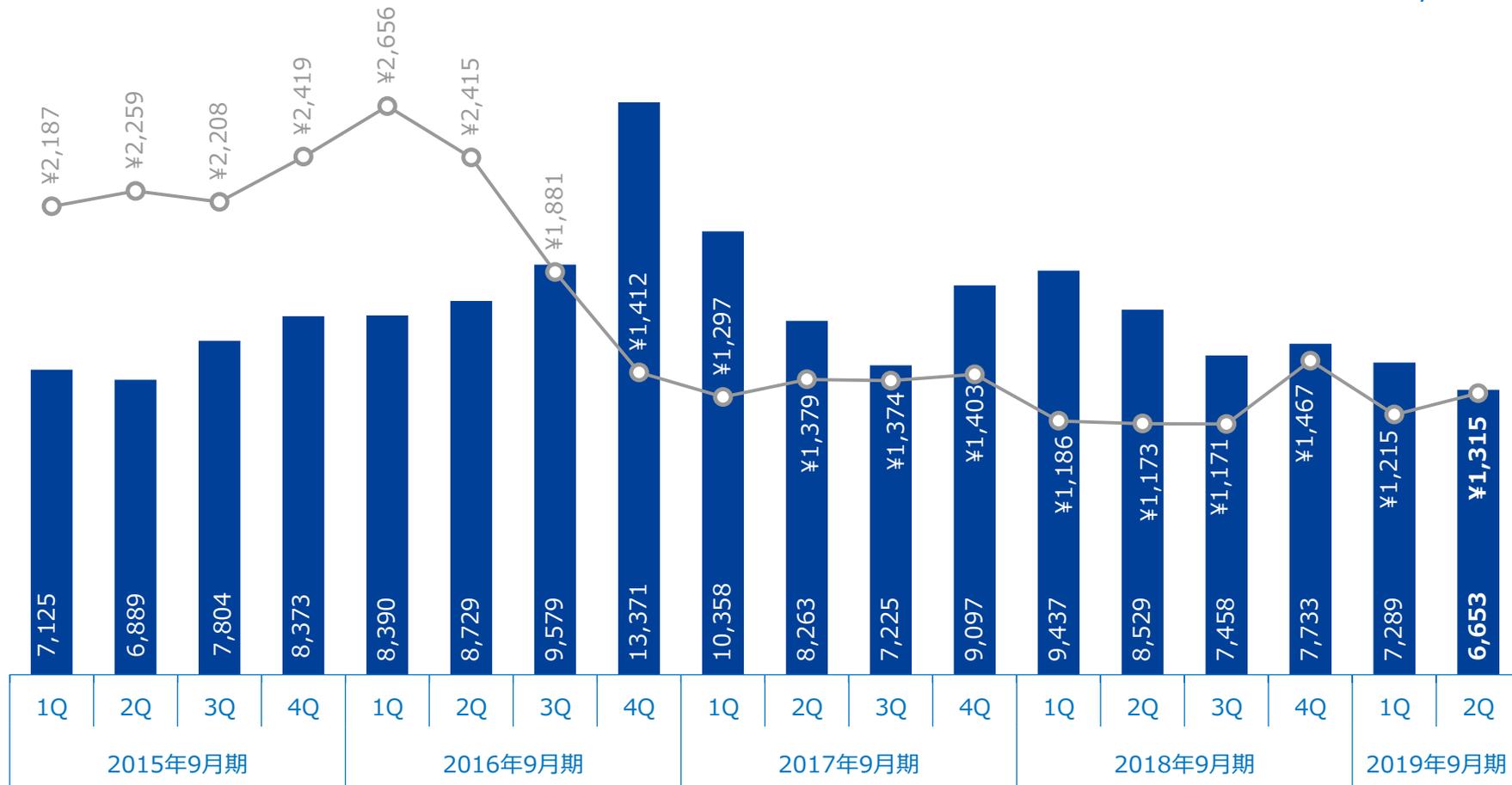
例年厳しい2Qですが、QAU微減・ARPQUは微増の着地となりました

ARPQU (Yen)

■ QAU

○ ARPQU

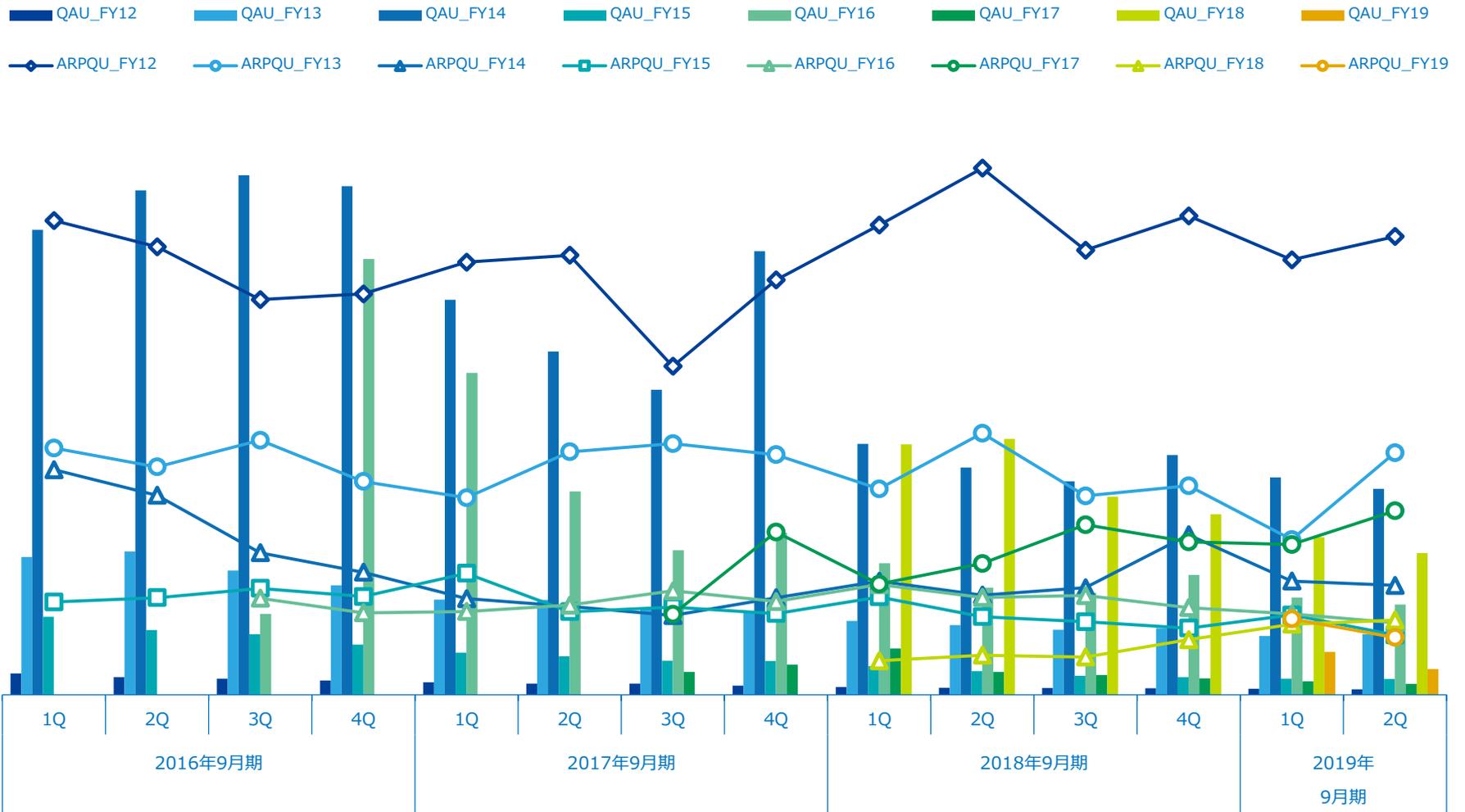
QAU
(,000)



※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



6周年を迎えた「黒猫」を含むFY13ものは、QAU・ARPQUともに上昇





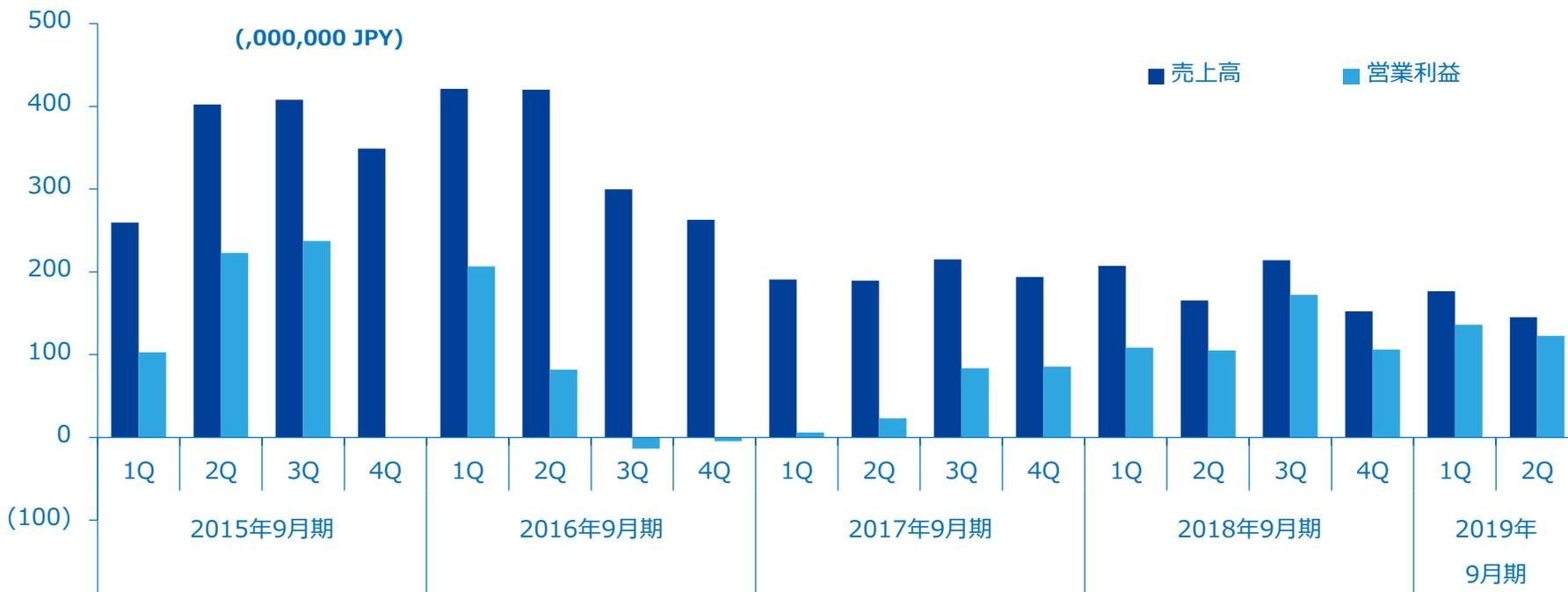
国内アプリの海外配信開始が続いています



4月に繁体字版「ディズニー ツムツムランド」を配信開始



繁体字版「白猫PJ」において「バトガ」コラボ実施



※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



トピックス

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

- ・ ファンミーティングやコンサートイベントなど、小規模から中規模のイベントを今期も実施予定
- ・ スペースインベダーのコラボ謎解きゲームができる「黒ウイズタイトーステーション」を期間限定で開催



他PFへの進出

- ・ 「アリス」のPC版が、オンラインゲームプラットフォーム「DMM GAMES」において配信決定

IN IP 他社IPの活用

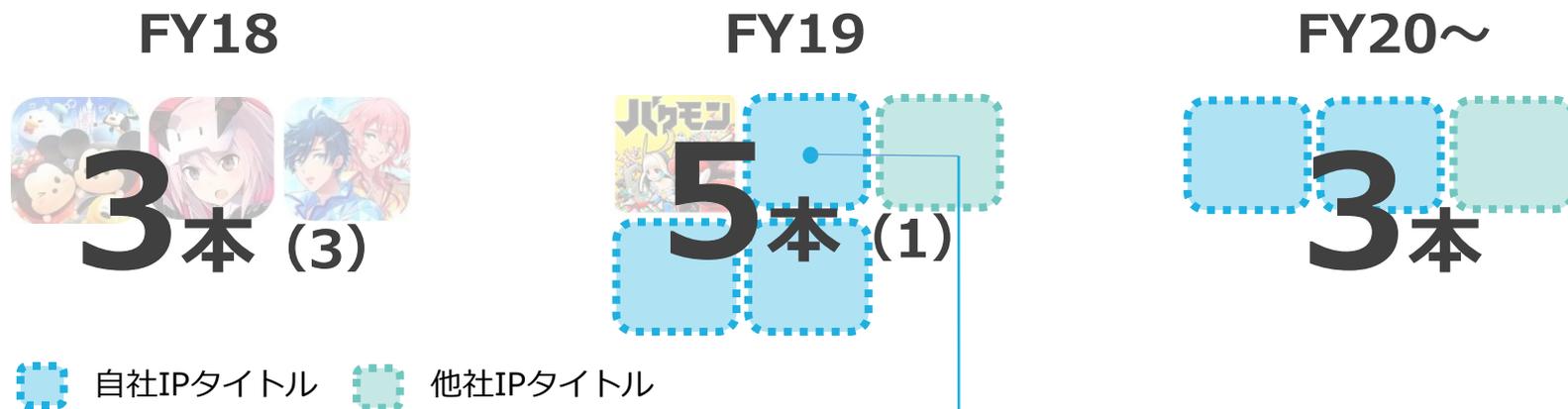
各タイトルでコラボを続々実施

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



☑️ パイプライン (スマートフォン)

「最果てのバベル」は3Qでのリリースを予定
開発リソースと収益性の観点から、FY20以降のタイトルを厳選しました





【2Q振り返り】

- 既存タイトルは、引き続き安定した推移を見せています
- 「黒猫」では6周年を迎えてもなお、しっかりと盛り上がりを作ることができました
- 広告費の抑制、注カタイトルの厳選による外注費減少などにより四半期利益は黒字に転換しました

【3Qについて】

- 4Q「白猫」「テニス」周年準備期間となり、既存タイトルは例年通りのトレンド見込みです
- 広告宣伝費は約6億円を予定していますが、新作次第で変動可能性があります
- いよいよ新作「最果てのバベル」がリリース予定となります



Thank you!

