



FY Sep.2019
3Q Results 2019.8.13

<経緯>

- 6月21日付けで公表した「最果てのバベル」に関する不適切取引に関して、特別調査委員会を立ち上げ調査を行ってまいりました
- 本日調査報告書を受領し調査報告書に関する開示を実施しました

<調査結果について>

- 過年度を含め本件以外に類似取引の存在は認められませんでした
- 行われた不適切な取引について本3Qにおいて適切に会計処理を実施しました

<今後の対応>

- 調査結果を真摯に受け止め、特別調査委員会から提言された再発防止策を具体化し、実行してまいります

詳細は本日公表の「特別調査委員会の調査報告書公表等に関するお知らせ」をご覧ください

株主の皆様をはじめ関係者各位には、多大なご心配をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます

FY2019 3Q

Apr2019-Jun2019



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

例年通りの売上トレンドとなったものの営業黒字の着地

業績

- 「白猫PJ」周年準備と新作を6月にリリースしたため売上は減収
- 7月の「白猫PJ」5周年は大成功！（4Qに寄与）

費用

- 周年準備で広告費（QoQ▲20.9%）、リソース最適化を進め外注費（QoQ▲17.1%）をそれぞれ抑制
- コストコントロールの結果、営業利益は黒字の着地

KPI

- 3Qは周年への準備期間であり、QAU・ARPQUともに微減
- 「白猫PJ」周年月のユーザー数増加率（前月比）は昨年超え

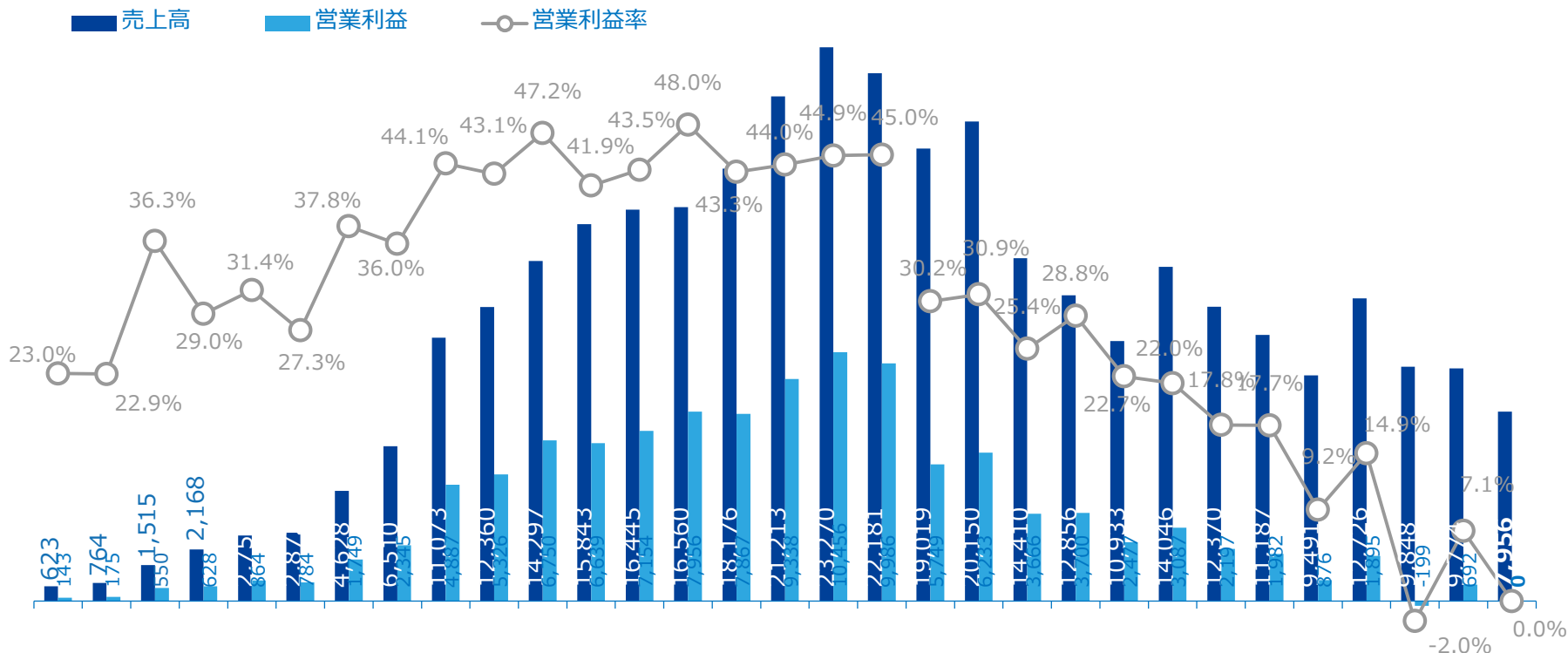
TOPICS

- 新作RPG「バベル」が6/11に配信開始
- 協業タイトル「ドラゴンクエストウォーク」は年内リリース予定



売上高79億円 (YoY : ▲16.2%)、営業利益0.0億円 (YoY : ▲99.9%)

(,000,000)



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	2019年9月期
1Q	1Q	1Q	1Q	1Q	1Q	1Q	1Q
2Q	2Q	2Q	2Q	2Q	2Q	2Q	2Q
3Q	3Q	3Q	3Q	3Q	3Q	3Q	3Q
4Q	4Q	4Q	4Q	4Q	4Q	4Q	3Q
					連結	連結	連結



3Qは例年「白猫PJ」の周年イベントの準備の時期であり、例年どおり減収

単位：百万円	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4-6月)	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期2Q (2019年1-3月)	前四半期比
売上高	7,956	9,491	-16.2%	9,774	-18.6%
売上総利益	1,993	3,304	-39.7%	2,890	-31.0%
売上総利益率	25.1%	34.8%	-9.8pt	29.6%	-4.5pt
販売管理費	1,993	2,427	-17.9%	2,198	-9.3%
営業利益	0	876	-99.9%	692	-99.9%
営業利益率	0.0%	9.2%	-9.2pt	7.1%	-7.1pt
経常利益	-66	730	-	468	-
税前利益	-66	730	-	468	-
当期純利益	-81	449	-	308	-



4Qに向けて広告宣伝費を抑制。リソースの最適化を進め、外注費が落ち着きました

	【連結】 上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4-6月)	【連結】 2018年9月期3Q (2018年4-6月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期2Q (2019年1-3月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	2,013 25.3%	2,700 28.4%	-25.4% -3.1pt	2,671 27.3%	-24.6% -2.0pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。売上比率は27%前後で推移しています	
ロイヤリティ	248 3.1%	350 3.7%	-29.1% -0.6pt	271 2.8%	-8.5% +0.3pt	関連タイトルの売上運動による変化です	
人件費・賞与	2,382 29.9%	2,242 23.6%	+6.2% +6.3pt	2,257 23.1%	+5.5% +6.8pt	4月の新卒社員入社によるものです	
オフィス費用	411 5.2%	406 4.3%	+1.2% +0.9pt	412 4.2%	-0.2% +1.0pt	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	319 4.0%	407 4.3%	-21.6% -0.3pt	334 3.4%	-4.5% +0.6pt	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	612 7.7%	988 10.4%	-38.1% -2.7pt	774 7.9%	-20.9% -0.3pt	4Qの周年・新作プロモへの準備期間となりました	
外注費	756 9.5%	623 6.6%	+21.3% +2.9pt	912 9.3%	-17.1% +0.2pt	既存PJの終了によりQoQで減少しています	
採用費	87 1.1%	103 1.1%	-15.5% +0.0pt	85 0.9%	+2.4% +0.2pt	実額、売上比率とも大きな変動はありません	
その他	1,128 14.2%	796 8.4%	+41.7% +5.8pt	1,366 14.0%	-17.4% +0.2pt	外部受託売上の計上によりYoYで増加しました	

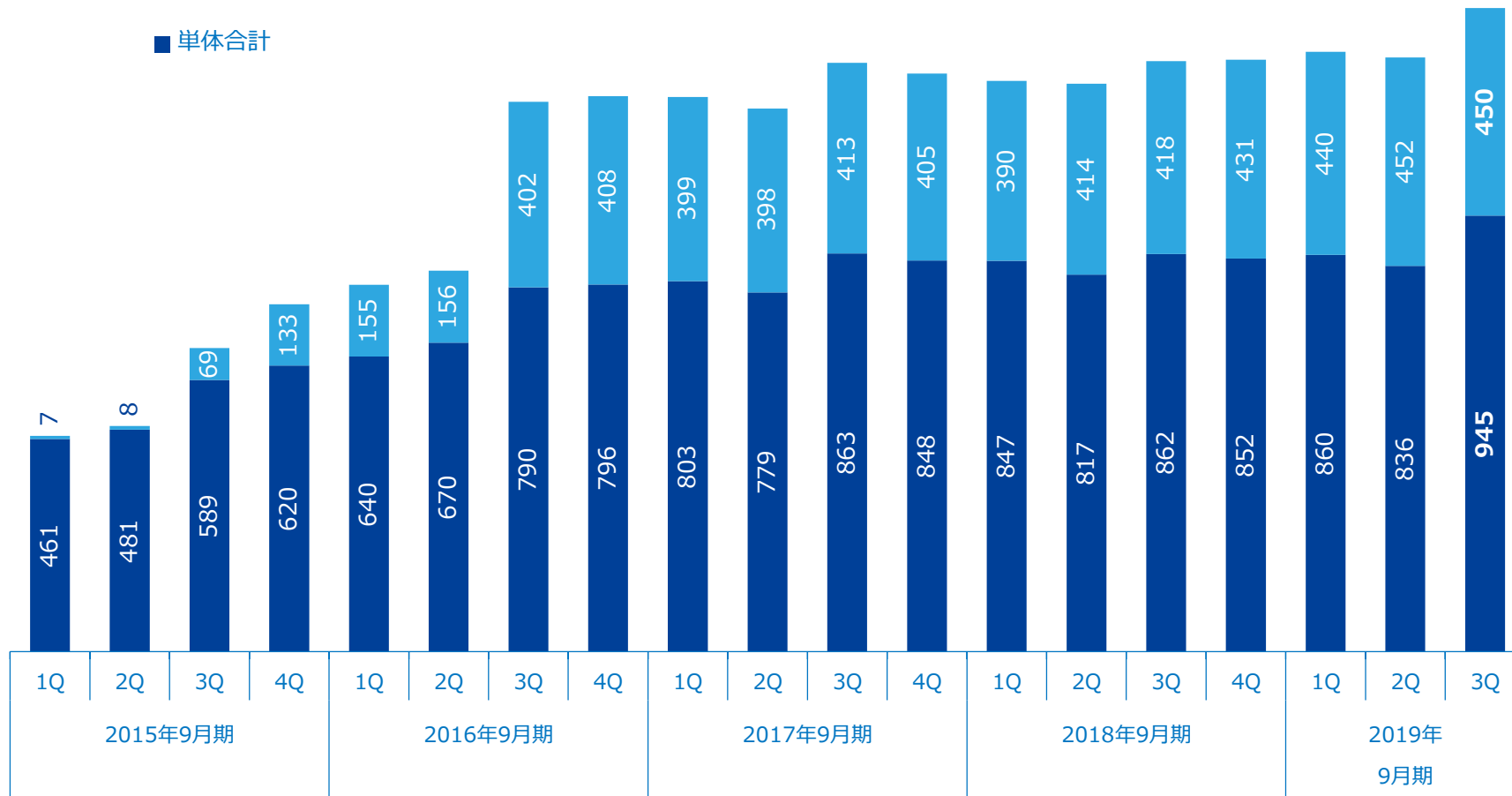


従業員数推移

4月にグループ全体で93名の新卒を迎え、グループ全体では1,395名となりました

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



※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





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】 2019年6月	【連結】 2018年6月	前年同期比	【連結】 2019年3月	前四半期比
流動資産	63,397	63,326	+0.1%	65,018	-2.5%
うち現金及び預金	55,985	56,550	-1.0%	57,740	-3.0%
固定資産	9,945	12,378	-19.7%	9,327	+6.6%
うちのれん	-	445	-100.0%	-	-
総資産	73,342	75,705	-3.1%	74,345	-1.3%
流動負債	4,635	5,229	-11.4%	5,424	-14.5%
固定負債	486	519	-6.4%	525	-7.4%
純資産	68,221	69,956	-2.5%	68,396	-0.3%
うち資本金	6,510	6,490	+0.3%	6,510	+0.0%

※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



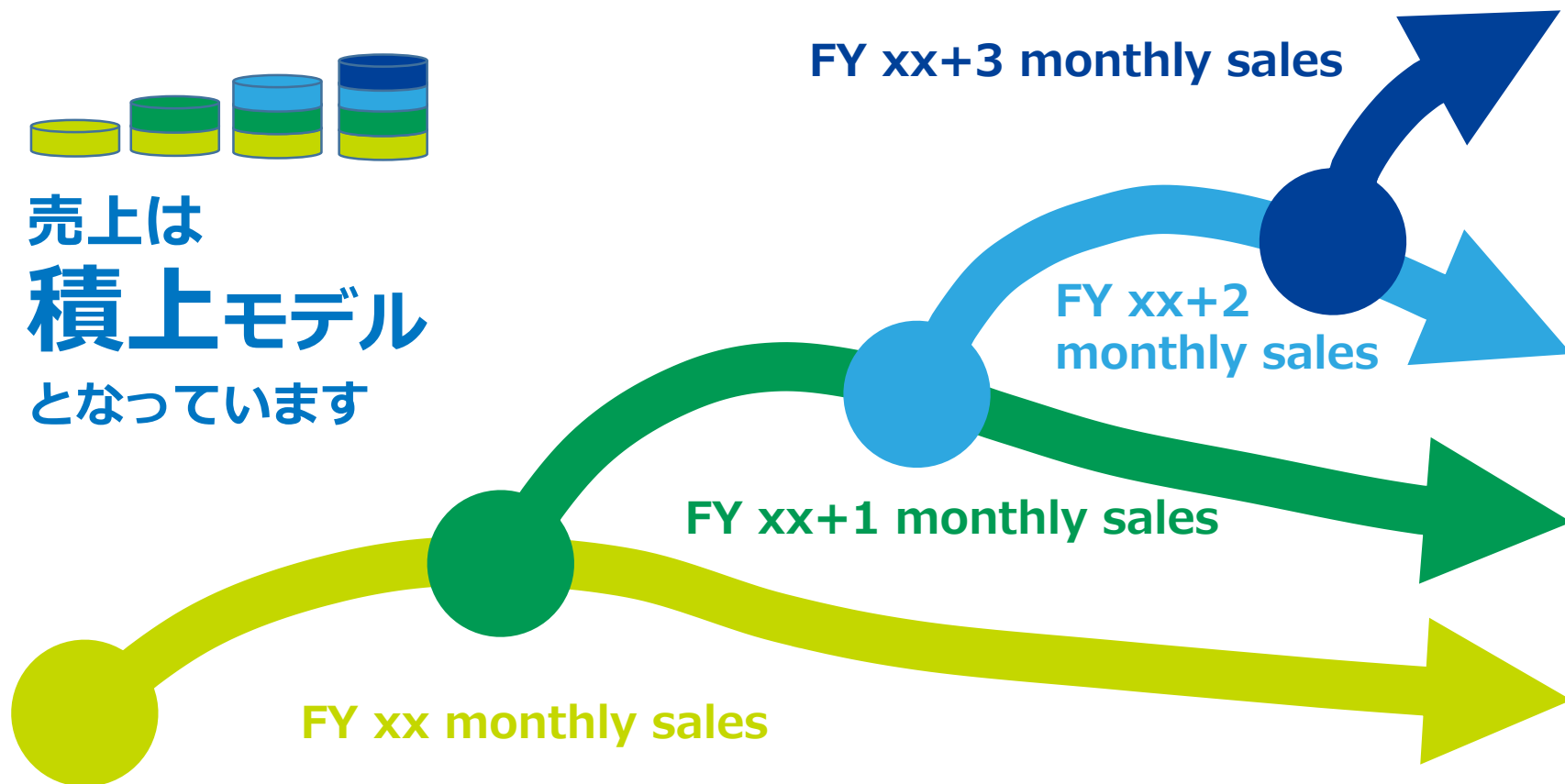
サービス状況



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



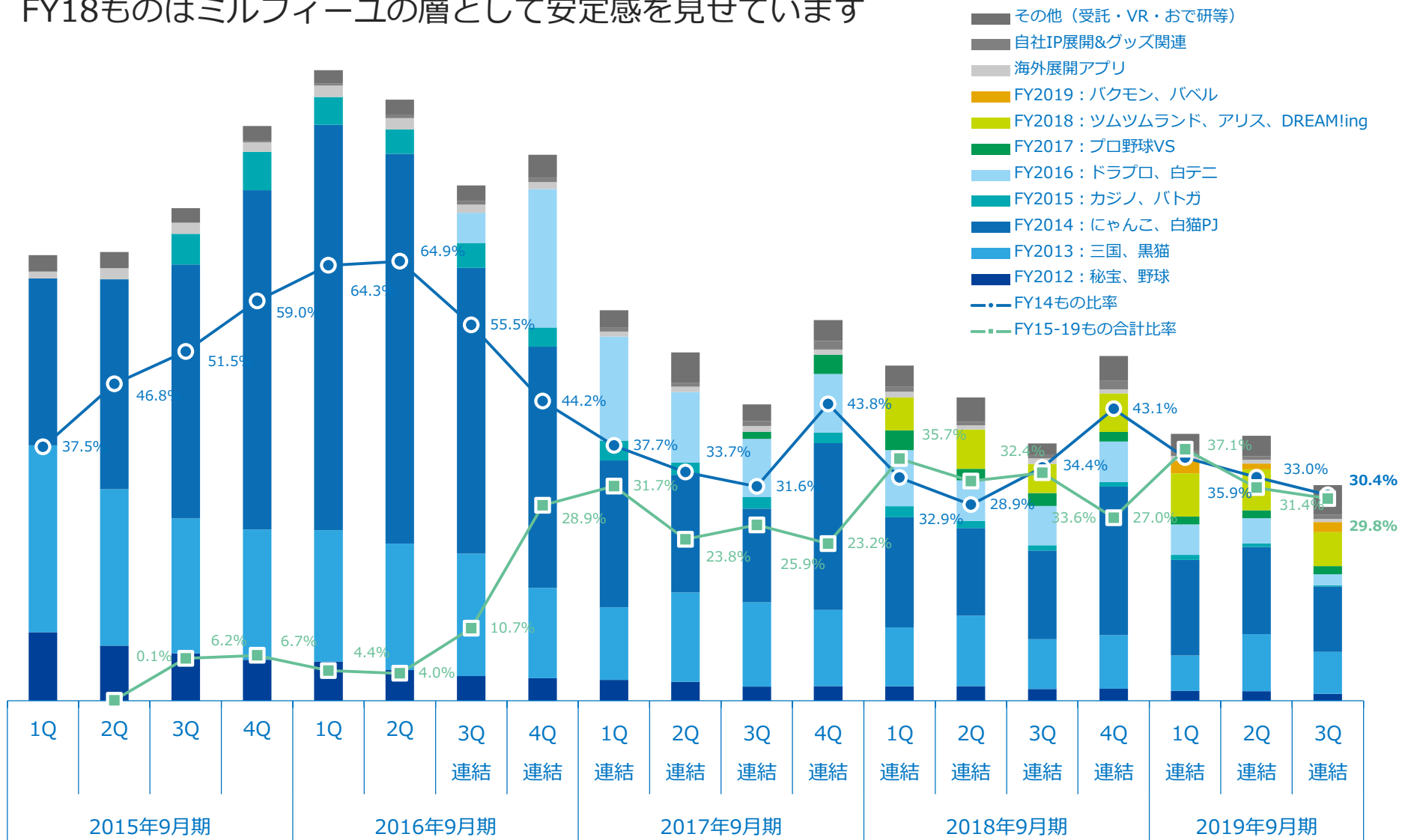
売上は
積上モデル
となっています





リリース時期別売上推移（連結）

FY18ものはミルフィーユの層として安定感を見せています



※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



リリース時期別売上推移（連結）

FY15・16ものは終了アプリの影響により減収

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	
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始アプリ	429	436	365	353	252
FY2013開始アプリ	1,844	1,987	1,301	2,100	1,549
FY2014開始アプリ	3,267	5,481	3,533	3,223	2,417
FY2015開始アプリ	196	167	184	134	45
FY2016開始アプリ	1,446	1,492	1,123	926	400
FY2017開始アプリ	477	357	291	285	299
FY2018開始アプリ	1,071	1,419	1,589	1,514	1,259
FY2019開始アプリ	-	-	465	211	369
海外展開アプリ	214	152	176	145	112
自社IP展開&グッズ関連	138	327	196	129	158
その他（受託・VR・おで研等）	404	903	619	748	1,093
合計（連結）	9,491	12,726	9,848	9,774	7,956

- 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、パベル

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※一部他社協業案件は、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・ARPQUともに減少となりました

ARPQU (Yen)

■ QAU

○ ARPQU

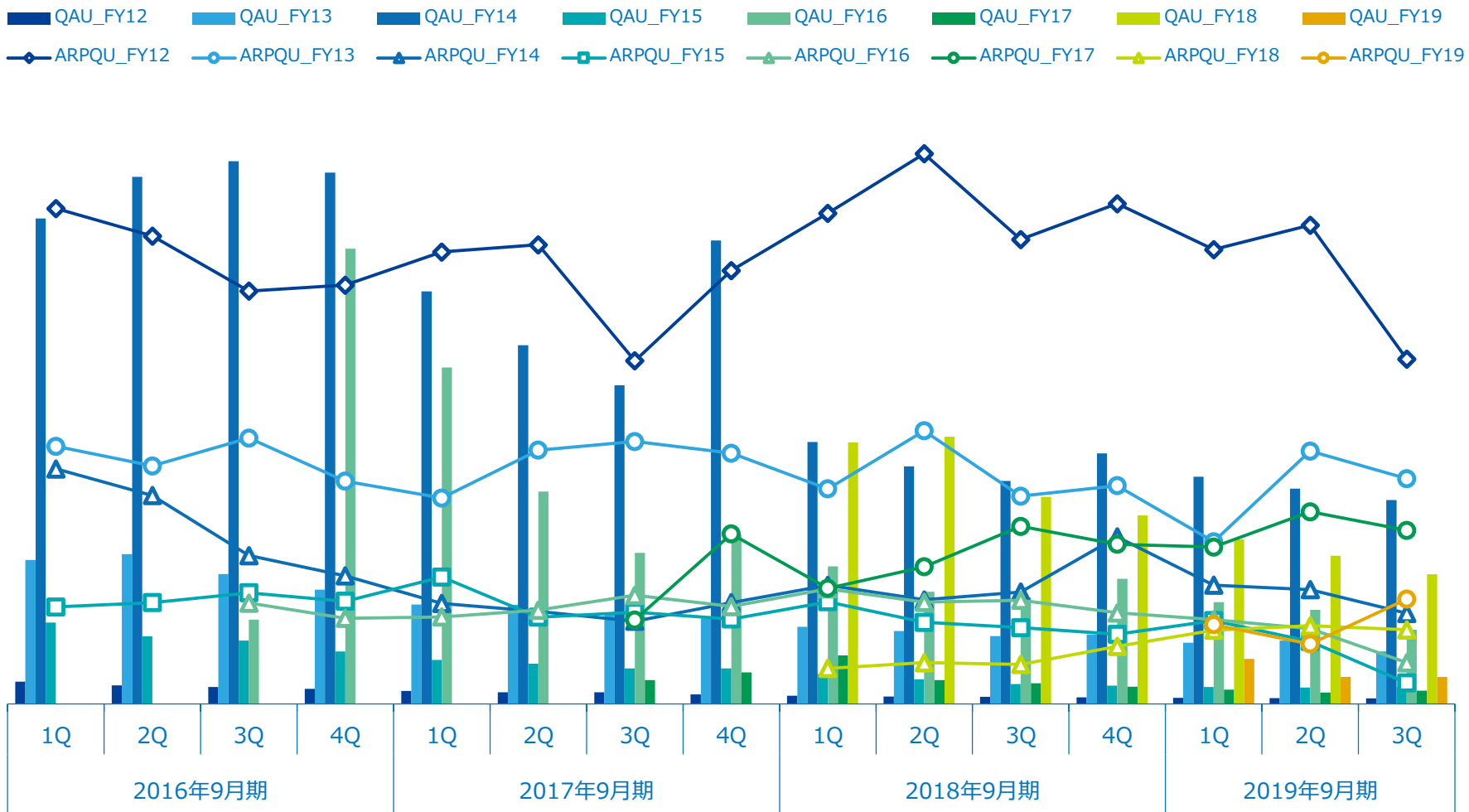
QAU
(,000)



※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



「白猫P」含むFY14もののQAUは前年同期比で同水準となりました





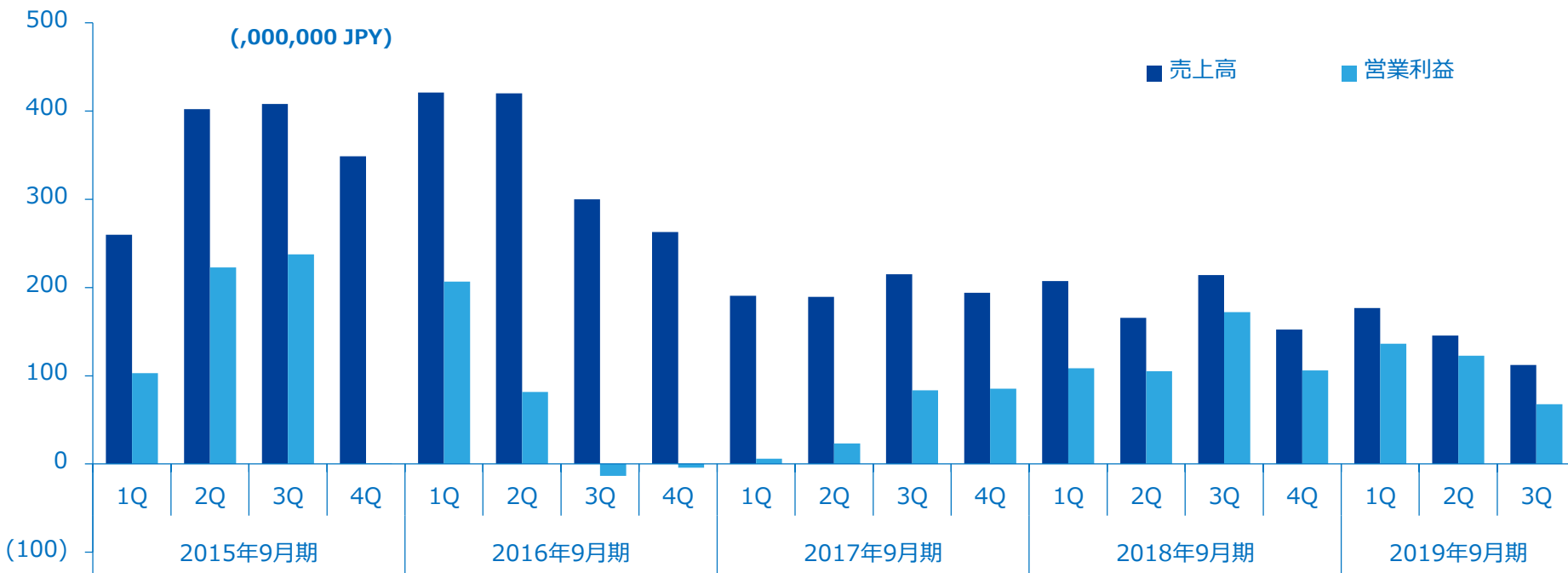
新規リリースの波は一旦落ち着き、運営を粛々と



繁体字版「白猫」は夏イベントを開催



繁体字版「黒猫」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

- 「白猫PJ」5周年に合わせ、「白猫プロジェクト Music Live 2019」を計3公演実施。「黒猫」も東京、神戸で計5公演の音楽イベントを予定
- 「ドリミ」のリアルイベントも大好評！

アニメ

- TVアニメ「白猫プロジェクト ZERO CHRONICLE」が2020年4月より放映開始決定



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



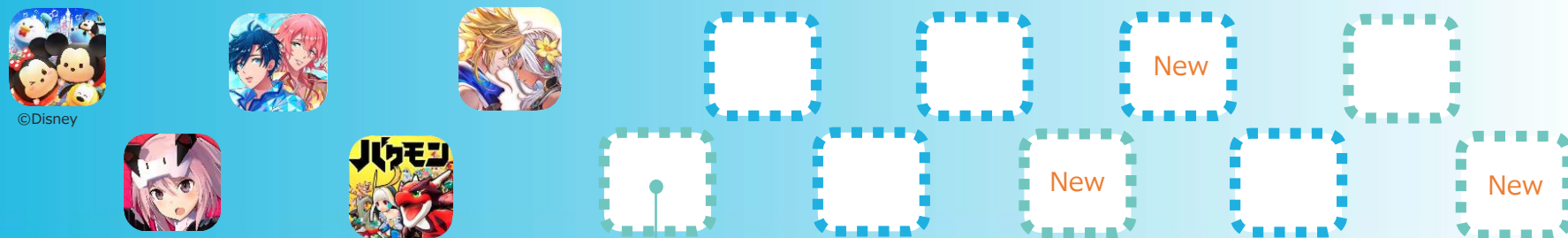
自社IP一本、他社IP二本が追加で開発承認。「ドラゴンクエストウォーク」が発表されました

FY18

FY19

FY20~

🔲 自社IPタイトル 🔲 他社IPタイトル



「ドラゴンクエストウォーク」

ドラゴンクエストの世界と化した現実世界を
自らが主人公となって歩き、冒険を進めていく、
新しい体験ができるRPG

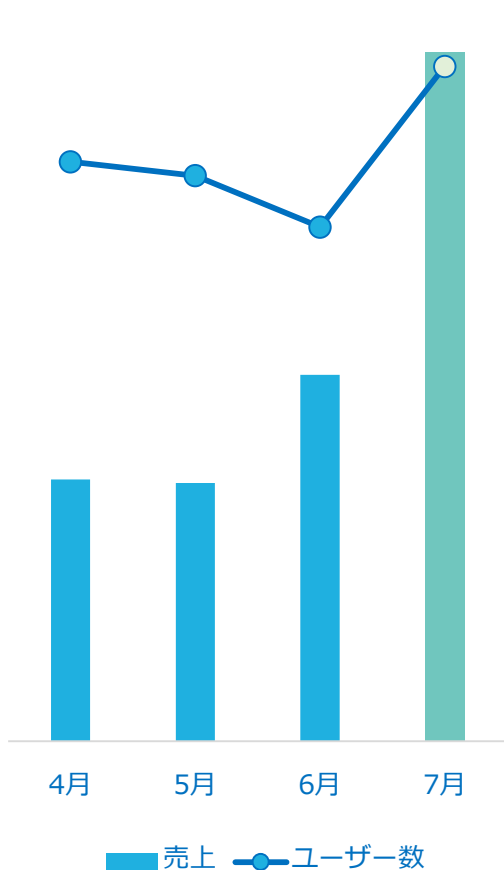
- 位置情報RPG
- 2019年内リリース予定
- 企画・制作 株式会社スクウェア・エニックス
- 開発 株式会社コロプラ

©2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
『ドラゴンクエストウォーク』は、Google Maps Platform を使用しています
※画面はすべて開発中のものです。

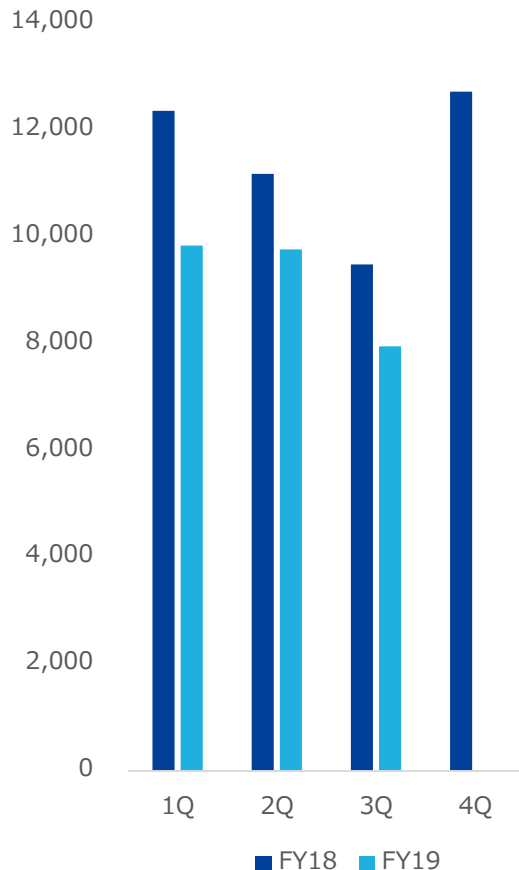


「白猫PJ」周年前月（6月）からの当月（7月）のユーザー数伸長率は昨年超え。4Qに売上が偏重する傾向が続いています

白猫PJ月次推移



全社売上高推移





【3Q振り返り】

- 「黒猫」は周年の反動減ありつつも安定した推移となりました
- 周年の準備期間であり、赤字予想の声も多い中にはありましたが、コストコントロールにより営業黒字の着地となりました
- 社内リソースや外注の最適化が進み、パイプラインの数が増加しています

【4Qについて】

- 「白猫PJ」5周年は今年もしっかりと盛り上げることができています
- 広告宣伝費は約11億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
- 期待の新作群がリリース間近となります



Thank you!

