



colopl

FY Sep.2019

4Q Results 2019.11.6

FY2019 4Q

Jul2019-Sep2019



01 決算概要



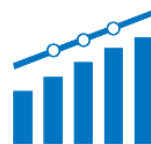
02 サービス状況



03 トピックス



04 今後の見通し



決算概要

DQウォークでTRY成功!!

業績

- 周年・新作寄与により売上高113億円 (QoQ+42.5%)
- 既存タイトルの通期売上高は、概ね予想通りの推移

費用

- 費用のかかる4Qも、広宣費・外注費をきっちりコントロール
- 「DQウォーク」はネット計上のため、利益率が改善

KPI

- QAUは800万台に復調 (QoQ+48.1%)
- 「白猫PJ」「テニス」の周年の影響で、ARPQU増加

TOPICS

- 「DQウォーク」での自治体連携を「おで研」が担当
- 2019年9月期配当は17円を予定



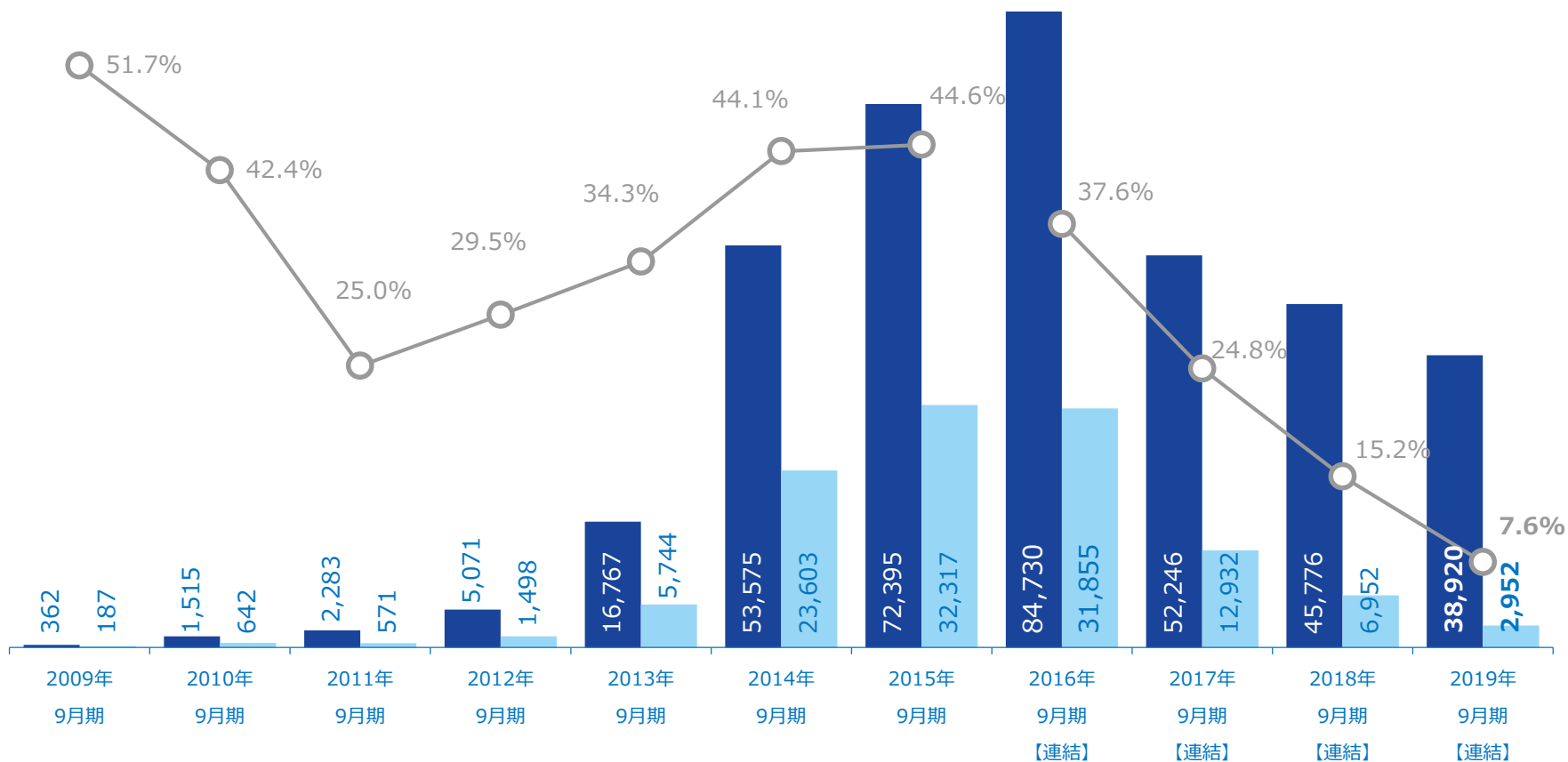
売上高 **389** 億円 (YoY : ▲15.0%)、営業利益 **29** 億円 (YoY : ▲57.5%)

■ 売上高

■ 営業利益

○ 営業利益率

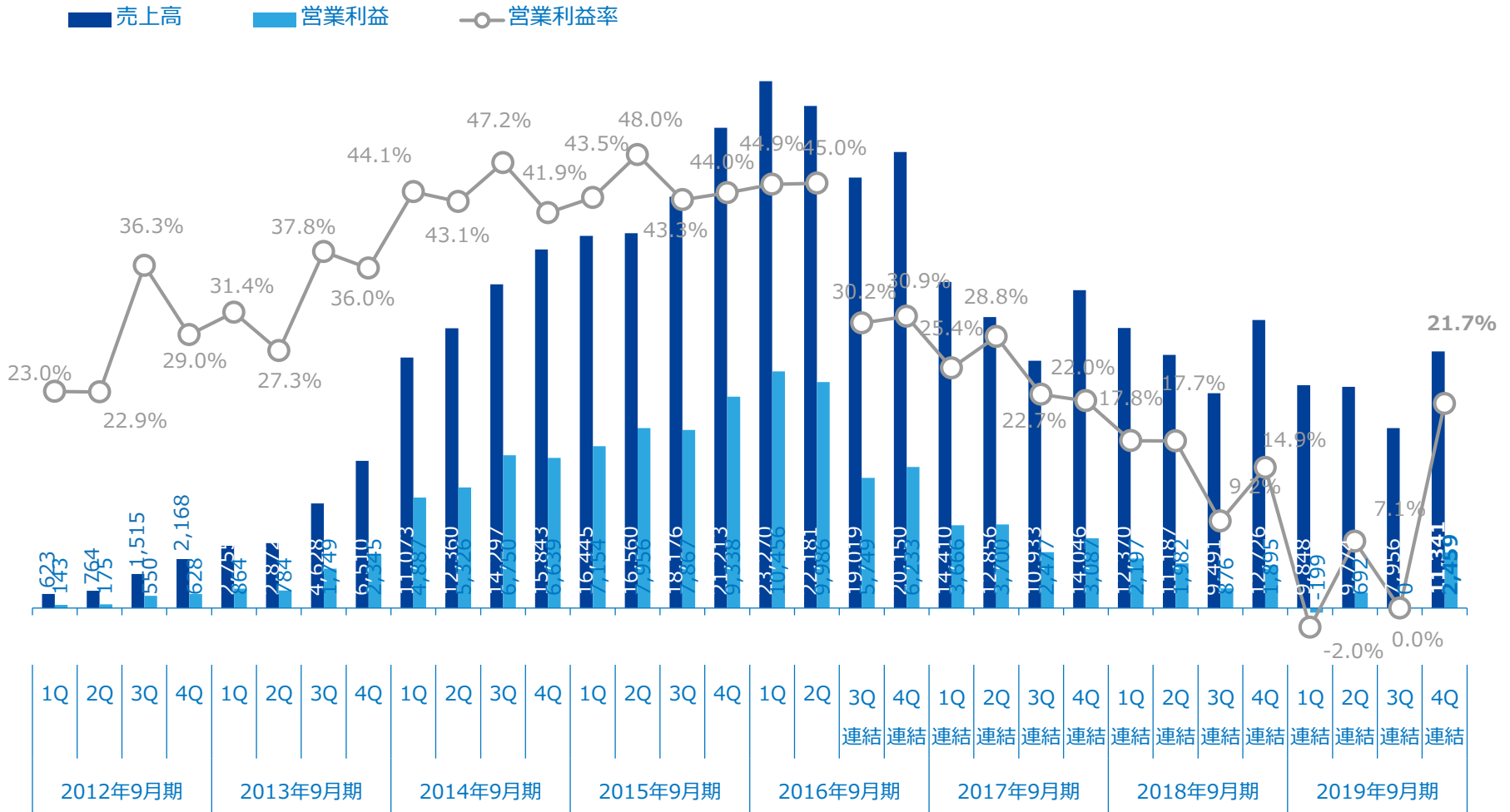
(,000,000)





売上高 **113** 億円 (YoY : ▲10.8%)、営業利益 **24** 億円 (YoY : +29.7%)

(,000,000)





「白猫PJ」「テニス」の周年、「DQウォーク」の配信開始によりQoQ増収増益

単位：百万円	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7-9月)	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4-6月)	前四半期比
売上高	11,341	12,726	-10.9%	7,956	+42.5%
売上総利益	4,691	4,932	-4.9%	1,993	+135.4%
売上総利益率	41.4%	38.8%	+2.6pt	25.1%	+16.3pt
販売管理費	2,231	3,037	-26.5%	1,993	+11.9%
営業利益	2,459	1,895	+29.8%	0	-
営業利益率	21.7%	14.9%	+6.8pt	0.0%	+21.7pt
経常利益	1,672	1,497	+11.7%	-66	-
税前利益	1,335	1,298	+2.9%	-66	-
当期純利益	1,219	1,139	+7.0%	-81	-

※四捨五入による若干の計算の差異がございます
 ※「DQウォーク」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています



DQウォークの計上による変化を除き、コスト構造に大きな変化はありません

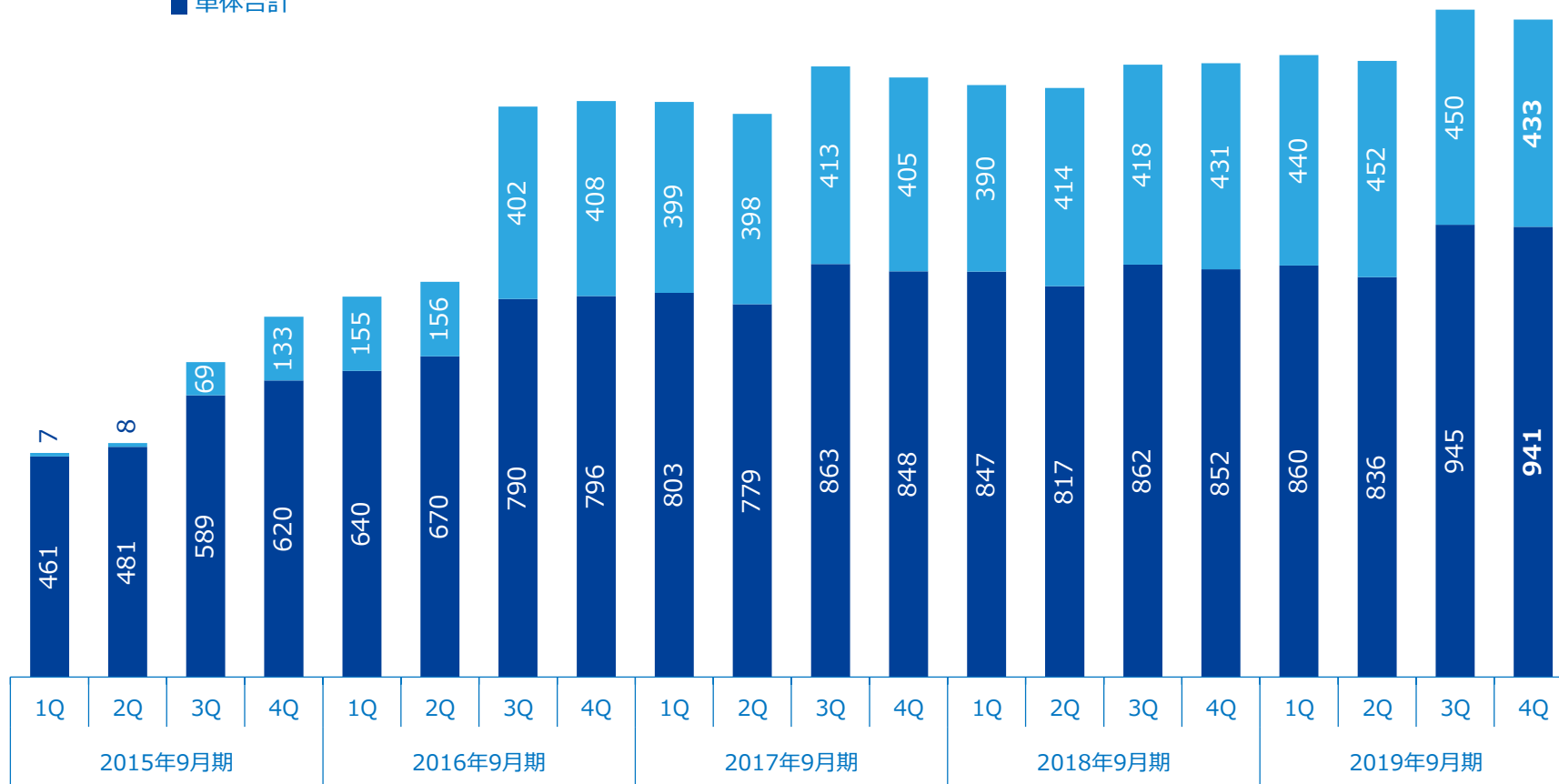
上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7-9月)	【連結】 2018年9月期4Q (2018年7-9月)	前年同期比	【連結】 2019年9月期3Q (2019年4-6月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	2,599 22.9%	3,470 27.3%	-25.1% -4.4pt	2,013 25.3%	+29.1% -2.4pt	プラットフォーム事業者への使用・手数料。ネット計上案件の影響で売上比率が減少しました
ロイヤリティ	227 2.0%	359 2.8%	-36.8% -0.8pt	248 3.1%	-8.5% -1.1pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,523 22.2%	2,273 17.9%	+11.0% +4.4pt	2,382 29.9%	+5.9% -7.7pt	グループ会社での決算賞与支給によりQoQ増加
オフィス費用	408 3.6%	409 3.2%	-0.2% +0.4pt	411 5.2%	-0.7% -1.6pt	フロア数の変動なく、費用での大きな変化はありません
iDC関連費用	379 3.3%	406 3.2%	-6.7% +0.2pt	319 4.0%	+18.8% -0.7pt	売上・トラフィックに連動して、増加しています
広告宣伝費	778 6.9%	1,671 13.1%	-53.4% -6.3pt	612 7.7%	+27.1% -0.9pt	周年イベントでのCM放映等でQoQ増加
外注費	731 6.4%	802 6.3%	-8.9% +0.1pt	756 9.5%	-3.3% -3.1pt	しっかりグリップを効かせています
採用費	48 0.4%	95 0.7%	-49.5% -0.3pt	87 1.1%	-44.8% -0.7pt	中途採用数が落ち着き、新卒採用も谷間の時期となり減少しました
その他	1,189 10.5%	1,346 10.6%	-11.7% -0.1pt	1,128 14.2%	+5.4% -3.7pt	実額で大きな変化はありません



従業員数は、ほぼ横ばいを見込んでいます

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



※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



財務基盤は引き続き盤石です

単位：百万円	【連結】 2019年9月	【連結】 2018年9月	前年同期比	【連結】 2019年6月	前四半期比
流動資産	64,851	67,792	-4.3%	63,397	+2.3%
うち現金及び預金	55,473	60,400	-8.2%	55,985	-0.9%
固定資産	9,889	9,451	+4.6%	9,945	-0.6%
うちのれん	-	296	-100.0%	-	-
総資産	74,740	77,244	-3.2%	73,342	+1.9%
流動負債	4,783	6,096	-21.5%	4,635	+3.2%
固定負債	523	522	+0.2%	486	+7.6%
純資産	69,433	70,625	-1.7%	68,221	+1.8%
うち資本金	6,510	6,491	+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



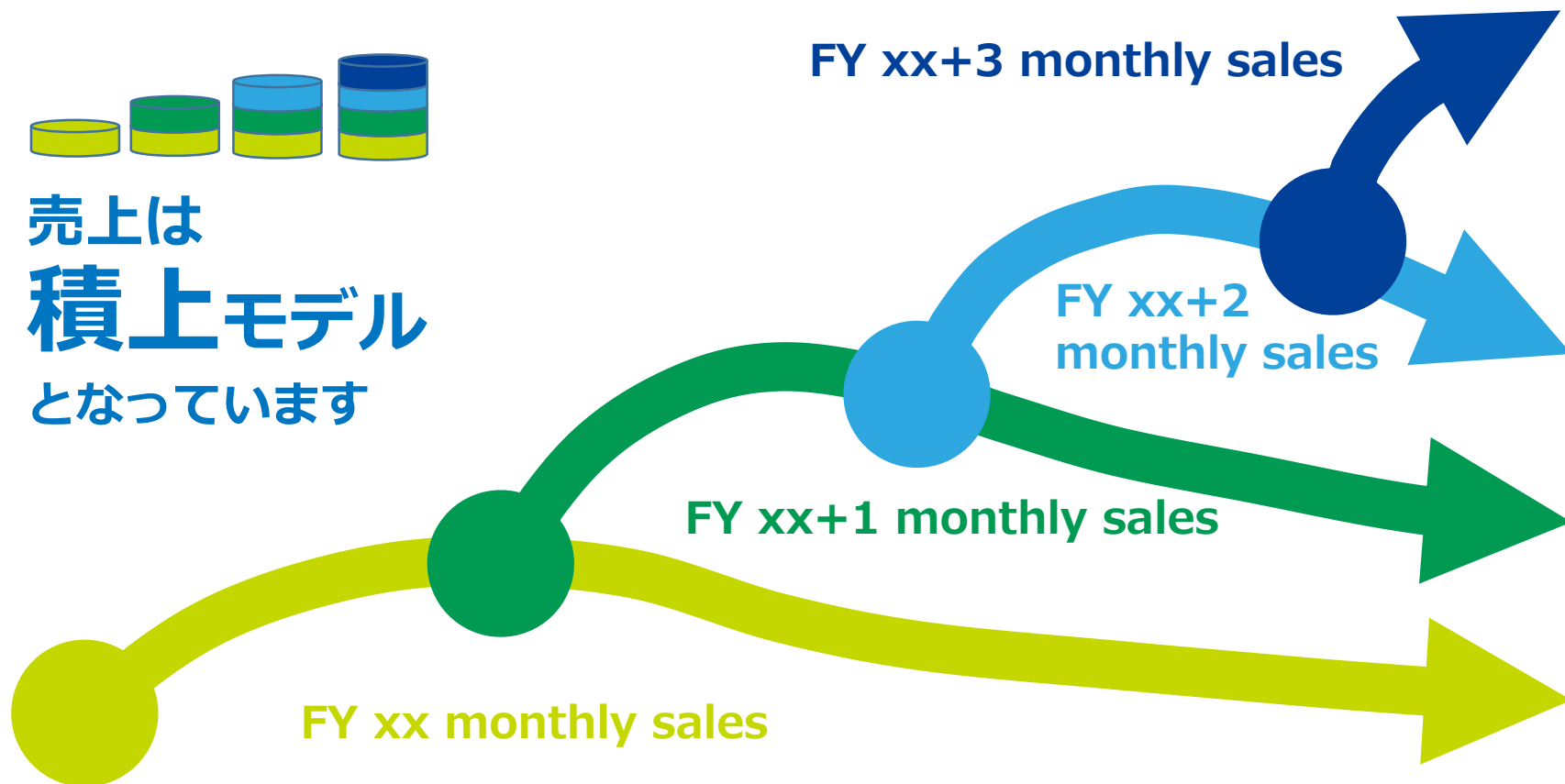
サービス状況



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



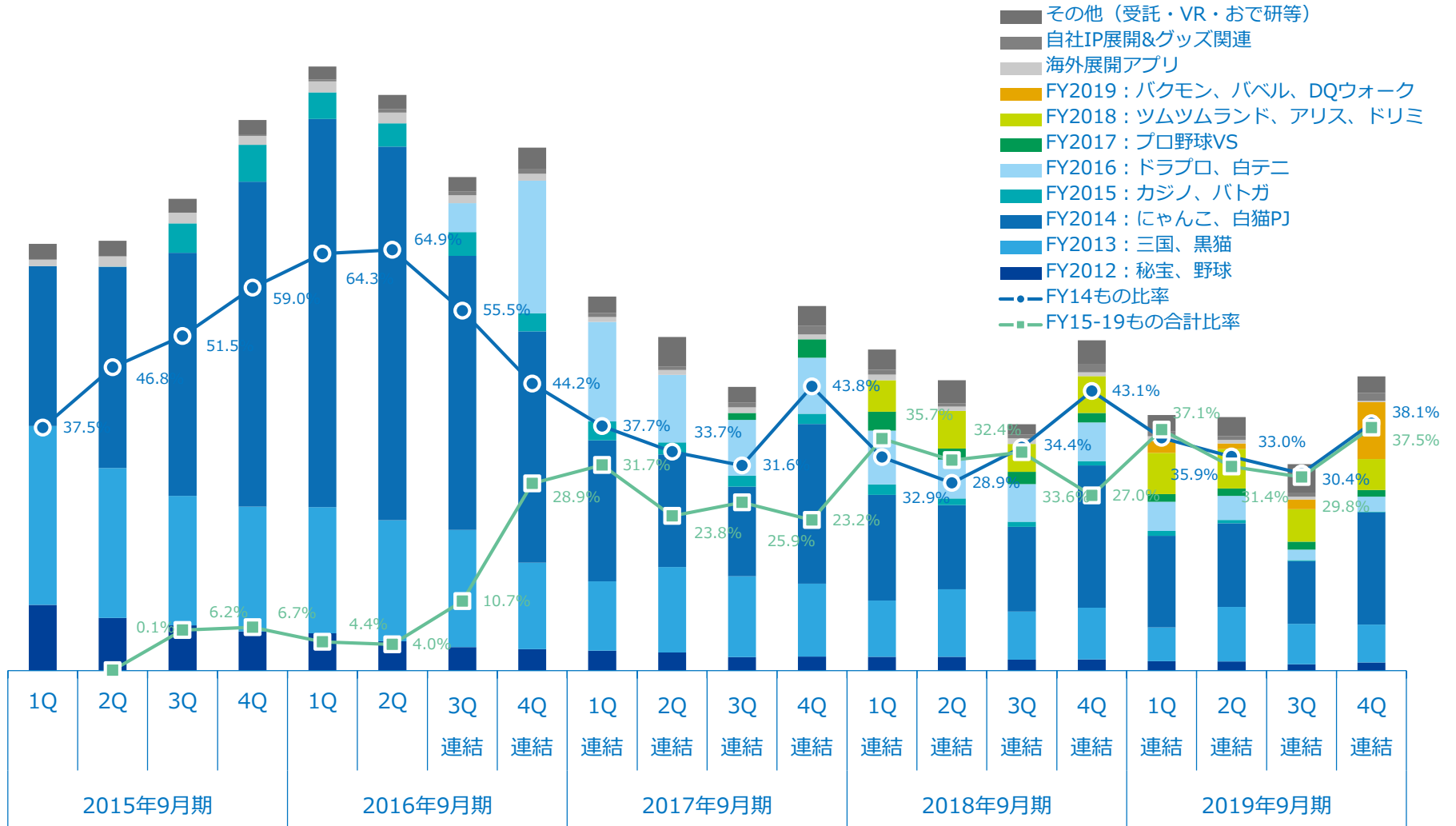
売上は
積上モデル
となっています





リリース時期別売上推移（連結）

FY19ものが伸びし、ミルフィーユのバランスが整いました



※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
※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



リリース時期別売上推移（連結）

FY14・16ものの周年イベントは成功を収めています

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		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始アプリ	436	365	353	252	318
FY2013開始アプリ	1,987	1,301	2,100	1,549	1,460
FY2014開始アプリ	5,481	3,533	3,223	2,417	4,324
FY2015開始アプリ	167	184	134	45	30
FY2016開始アプリ	1,492	1,123	926	400	566
FY2017開始アプリ	357	291	285	299	263
FY2018開始アプリ	1,419	1,589	1,514	1,259	1,188
FY2019開始アプリ	-	465	211	369	2,200
海外展開アプリ	152	176	145	112	42
自社IP展開&グッズ関連	327	196	129	158	302
その他（受託・VR・おで研等）	903	619	748	1,093	643
合計（連結）	12,726	9,848	9,774	7,956	11,341

- 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、ドリミ
- FY2019：バクモン、バベル、DQウォーク

※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



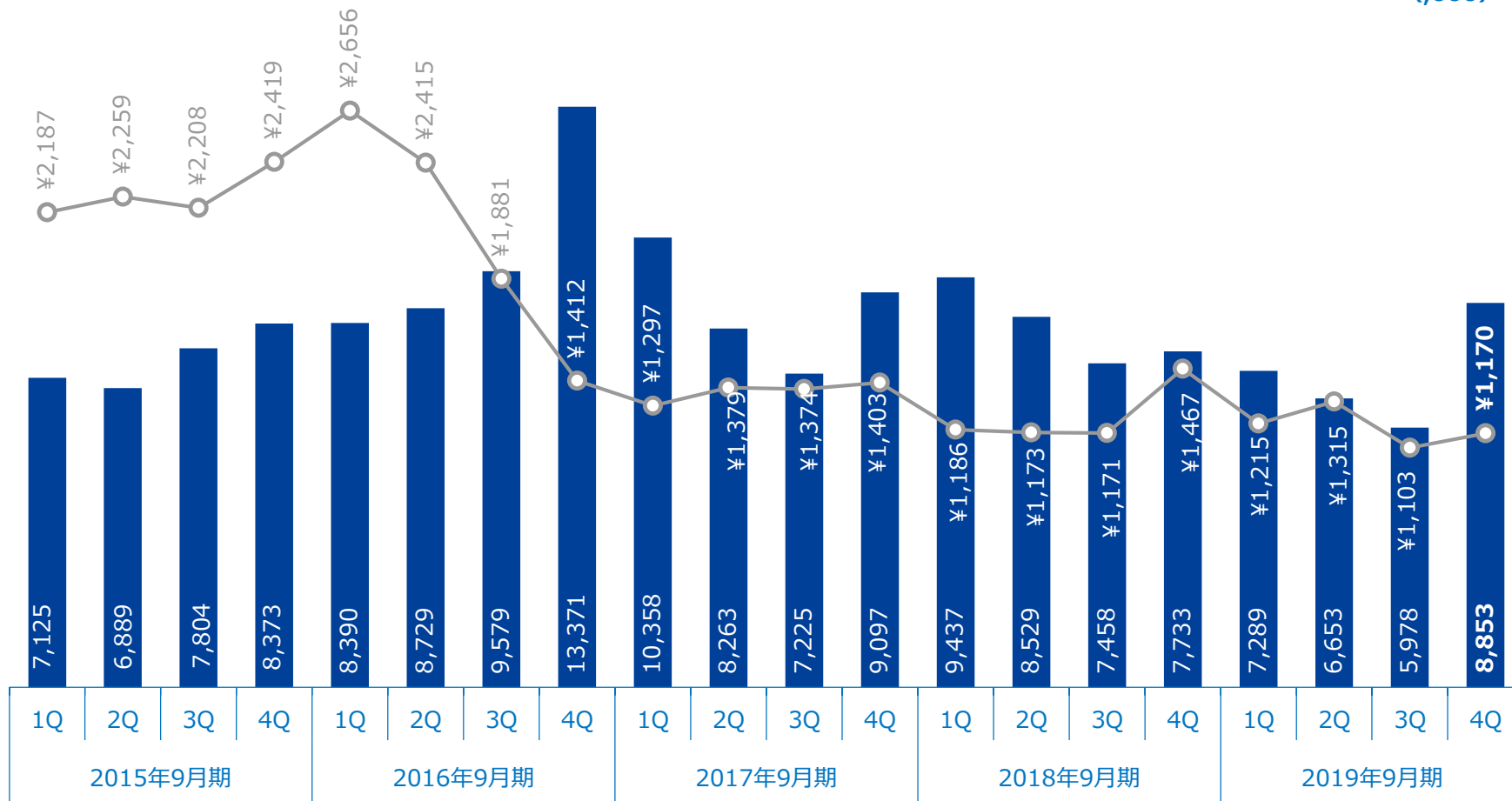
「DQウォーク」のリリースによりQAUが大きく伸長

ARPQU (Yen)

■ QAU

○ ARPQU

QAU
(,000)

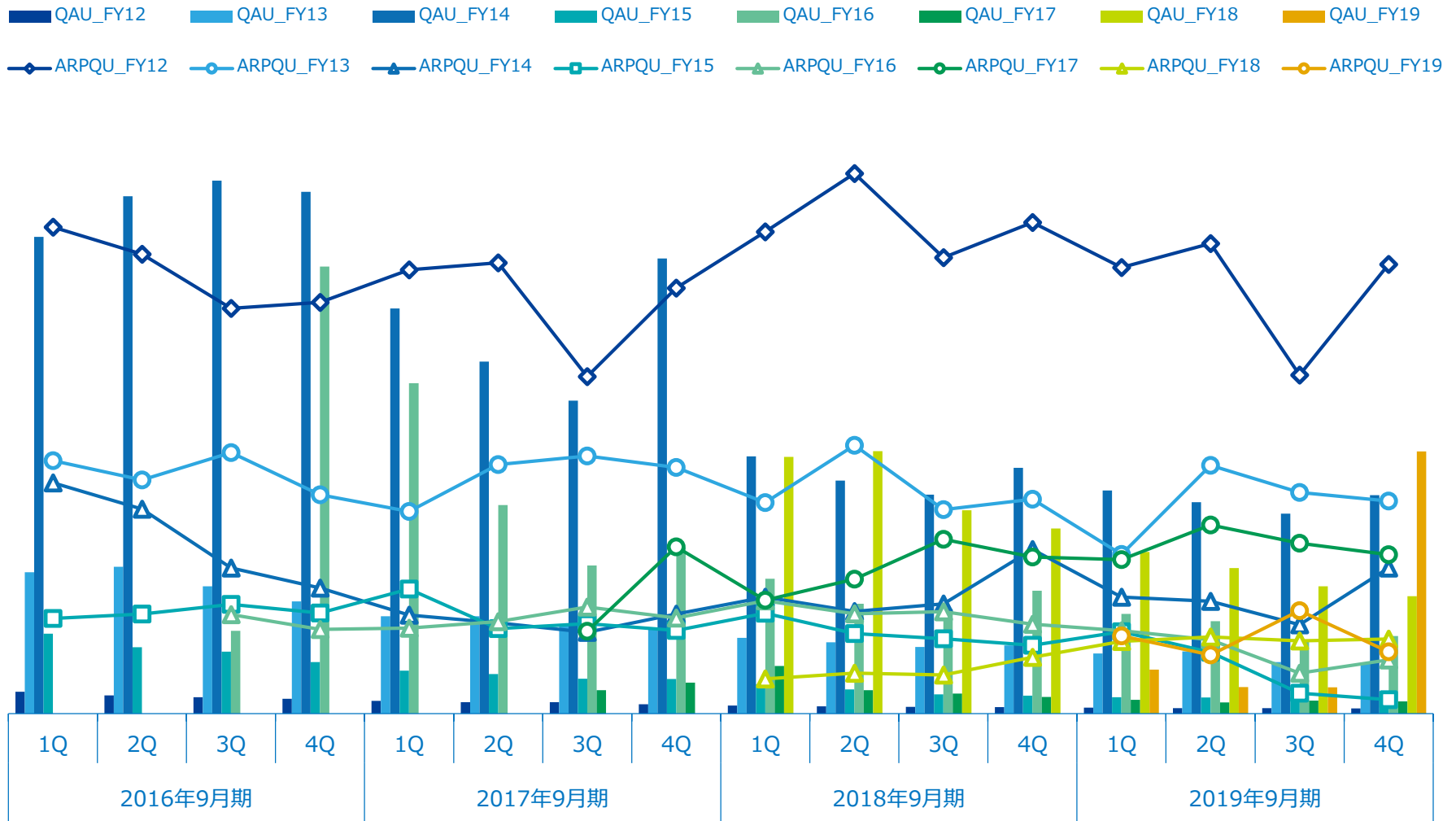


※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもアプリを立ち上げたユーザの数。各アプリの単純合算値

※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、一部他社協業案件はネット計上である点に注意



「DQウォーク」含むFY19もののQAUが首位に



※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、一部他社協業案件はネット計上である点に注意



配信済みアプリの運営を粛々と



繁体字版プロ野球VS
7/26 リリース一周年



繁体字版黒猫
漫画との現地オリジナルコラボ



※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

- 毎年恒例となった「白猫テニスグランドスラム 3周年オープン」を開催
- 「白猫PJ」において、秩父市・西武鉄道とのゲーム連動コラボが開催決定。ラッピング電車も運行



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なく、既存ユーザーさまからの要望に応えることにより、ロイヤリティの向上を目指しています



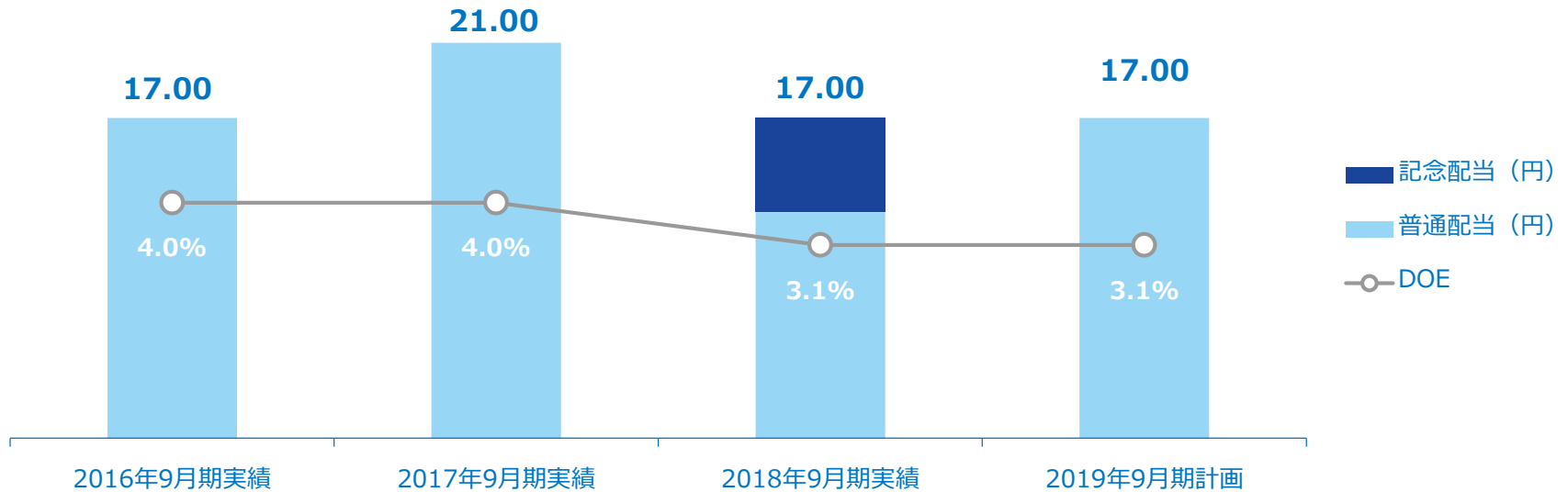


今後の見通し



連結業績やキャッシュ・フロー、DOE等を総合的に勘案し、安定的・継続的に配当を実施する方針

	配当金 (円)	前期比増配率	配当総額 (百万円)	配当性向	前期比差分	DOE
2019年9月期計画	17.00	+0.0%	2,167	202.4%	+151.0pt	3.1%
2018年9月期実績	17.00	▲19.0%	2,160	51.4%	+21.1pt	3.1%
2017年9月期実績	21.00	+23.5%	2,639	30.3%	+20.1pt	4.0%
2016年9月期実績	17.00	+6.3%	2,116	10.2%	+0.1pt	4.0%



※2019年9月期の配当額は、2019年12月開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定です



M&Aを含め、スマホゲーム領域以外へも強化を図ります



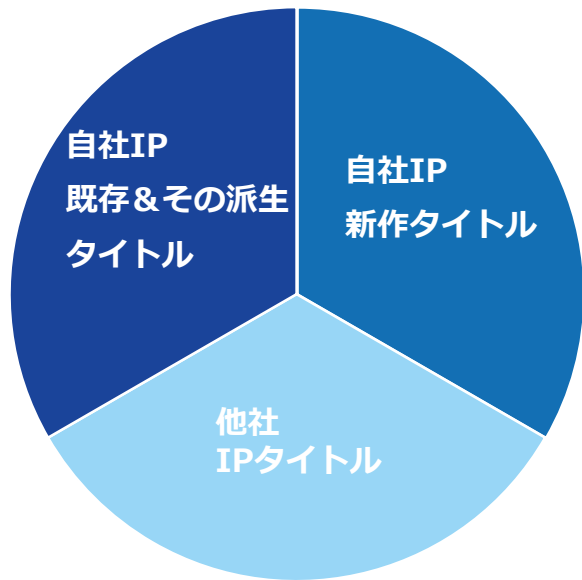
★ M&A によりグループ入り

※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



昨年度に引き続き、FY19もの含む新作の予測が困難であるため**業績予想は非開示**といたします
自社IPで中長期的な競争力を育てつつ、他社IPの持つ集客力や収益性も積極的に活用したい考えです

スマホゲームIP戦略



売上高

- 「白猫」「黒猫」は、安定的に推移。「テニス」は我慢の時、FY18ものが堅調です
⇒既存タイトルの減収率は今期約20~30%の見込み
- 新作は3~4本の予定（次頁参照）。「DQウォーク」に続き、「新しい遊び方の提案」を含む期待のタイトルも開発中

費用

- 広告宣伝費は、売上高比約10%を予定。新作次第で変動の可能性はあります。1Qの広告宣伝費は約7億円を予定
- 外注費は新作リリースが近づくに伴い、増加してゆく見込みです
- 従業員数はほぼ横ばいで推移する予定です

※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

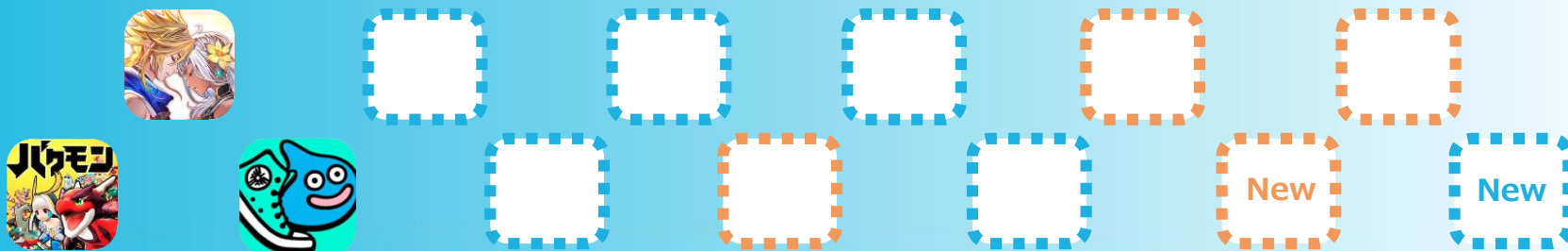
年間3~4本程度の新規リリースを予定しています

FY19

FY20

FY21~

🌀 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」

配信日 9/12
 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
 運営 スクウェア・エニックス/コロプラ

- 10/16に800万ダウンロードを突破
- 秋の行楽イベントにおいて、各自治体との連携を当社の「おでかけ研究所」が担当。ゲームを通じた地域課題の解決も視野に

©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。

Thank you!

