



**FY Sep.2020
4Q Results**

2020.11.4



FY2020 4Q

Jul2020-Sep2020



01 決算概要



02 サービス状況



03 トピックス



決算概要

FY20はV字回復！**業績**

- 通期売上高は4期ぶり、営業利益は5期ぶりに増加
- 4Qは周年に加え、受託案件により前Q比で増収増益

費用

- コスト構造の変化で通期営業利益率は27.1%（前期比+19.5pt）
- 4Qは全体で前Q比約10.8億円増加の95.1億円で着地

KPI

- QAUが減少した一方で、周年施策によりARPUが増加
- 周年の「白猫PJ」を含むFY14もののARPUが増加

TOPICS

- コロプラグループのさらなる成長のため、目指す姿を再定義
- 2020年9月期の配当は8円増配の25円を予定



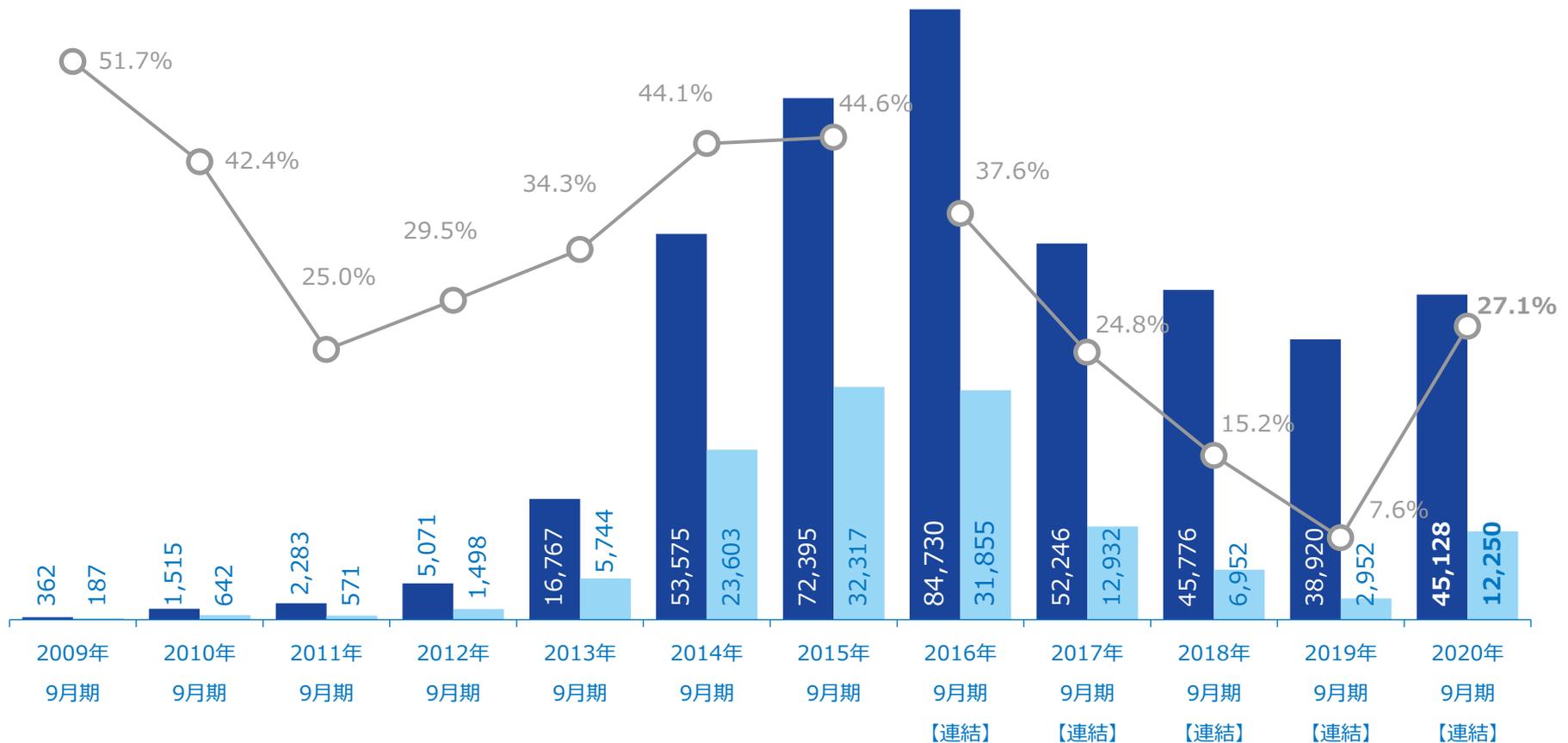
売上高**451**億円 (YoY : +16.0%)、営業利益**122**億円 (YoY : +314.9%)

■ 売上高

■ 営業利益

○ 営業利益率

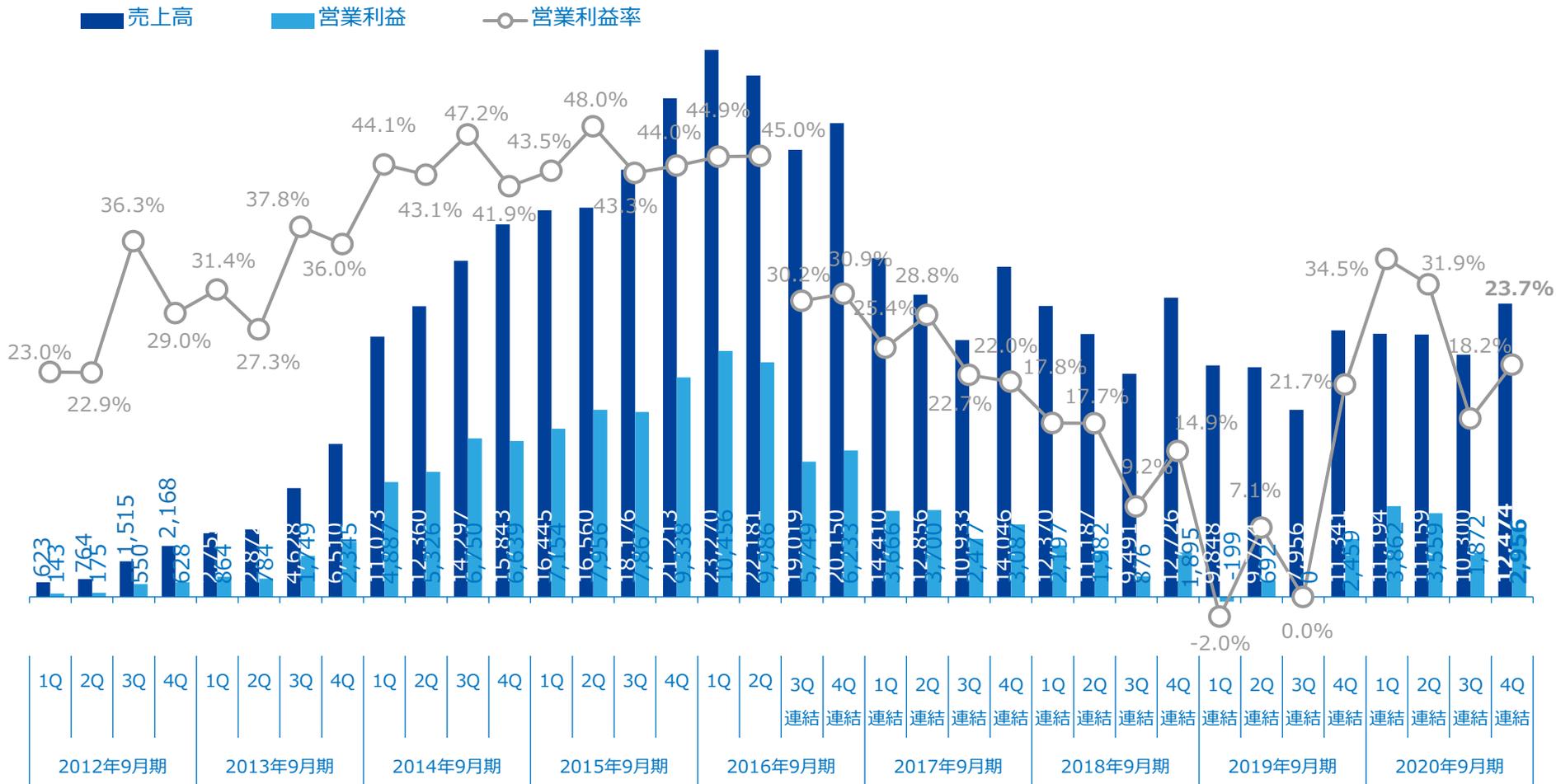
(,000,000)





売上高124億円 (QoQ : +21.1%)、営業利益29億円 (QoQ : +57.9%)

(,000,000)





「DQウォーク」により、前年同期比で増収増益となりました

単位：百万円	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9月)	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7月-9月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期3Q (2020年4月-6月)	前四半期比
売上高	12,474	11,341	+10.0%	10,300	+21.1%
売上総利益	5,427	4,691	+15.7%	4,365	+24.3%
売上総利益率	43.5%	41.4%	+2.1pt	42.4%	+1.1pt
販売管理費	2,471	2,231	+10.7%	2,493	-0.9%
営業利益	2,956	2,459	+20.2%	1,872	+57.9%
営業利益率	23.7%	21.7%	+2.0pt	18.2%	+5.5pt
経常利益	2,584	1,672	+54.6%	1,799	+43.6%
税前利益	1,732	1,335	+29.8%	1,799	-3.7%
当期純利益	1,369	1,219	+12.3%	1,311	+4.4%

※百万円未満の切り捨てや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



周年や新作開発、受託案件により前Q比+10.8億円の95.1億円で着地しました

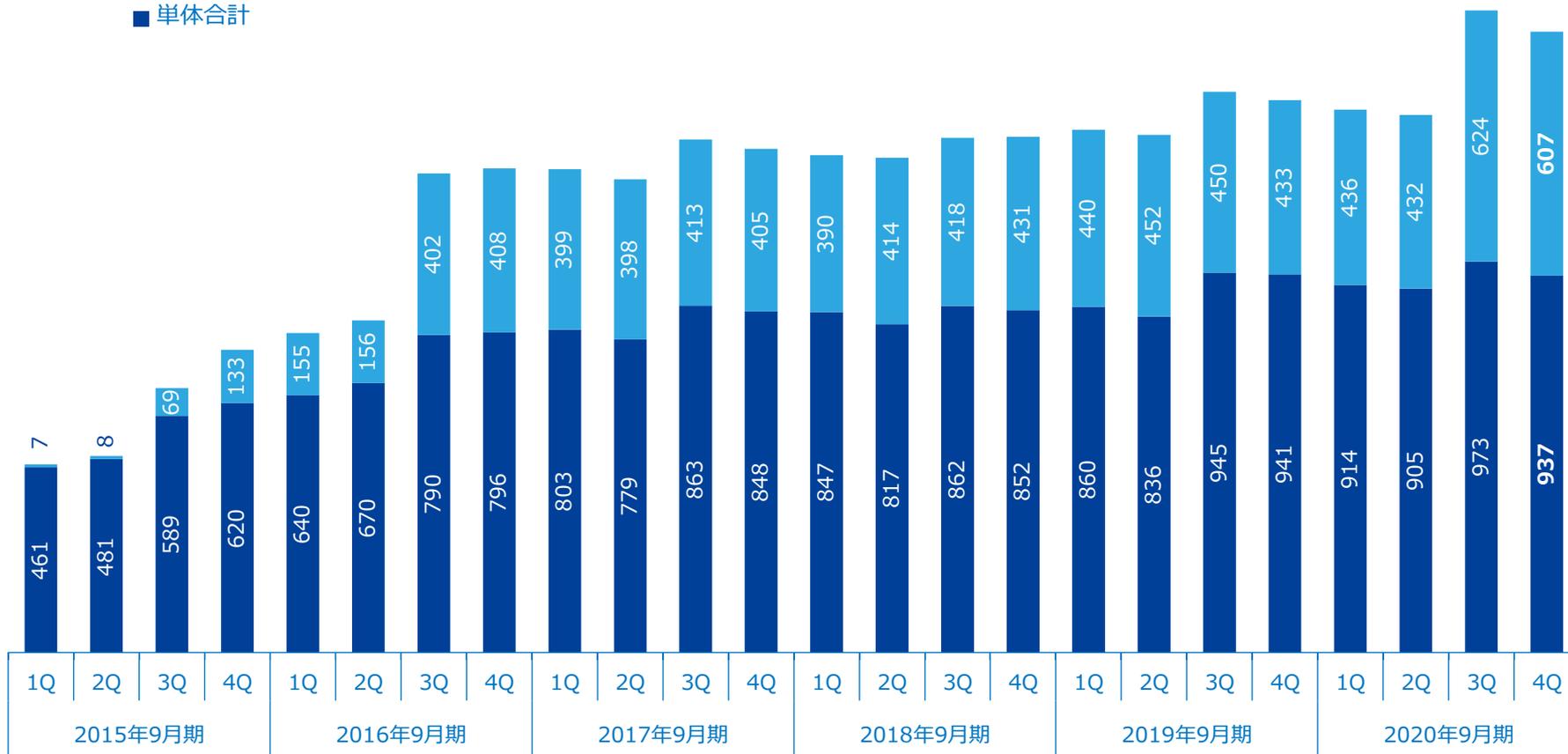
	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9月)	【連結】 2019年9月期4Q (2019年7月-9月)	前年同期比	【連結】 2020年9月期3Q (2020年4月-6月)	前四半期比	備考
上段：費用（百万円）						
下段：売上比（%）						
PF&決済手数料	2,112 16.9%	2,599 22.9%	-18.7% -6.0pt	1,805 17.5%	+17.0% -0.6pt	ネット計上となる「DQウォーク」を除くタイトルの売上増加により、QoQで増加しました
ロイヤリティ	285 2.3%	227 2.0%	+25.5% +0.3pt	248 2.4%	+14.7% -0.1pt	関連タイトルの売上運動による変化です
人件費・賞与	2,779 22.3%	2,523 22.2%	+10.1% +0.1pt	2,748 26.7%	+1.1% -4.4pt	QoQでほぼ横ばいです
オフィス費用	407 3.3%	408 3.6%	-0.4% -0.3pt	407 4.0%	-0.2% -0.7pt	QoQでほぼ横ばい。11月中に本社オフィスの約40%を解約予定です
iDC関連費用	314 2.5%	379 3.3%	-17.2% -0.8pt	358 3.5%	-12.2% -1.0pt	トラフィックの減少とサーバーの効率化により、QoQで微減となりました
広告宣伝費	681 5.5%	778 6.9%	-12.5% -1.4pt	500 4.9%	+36.1% +0.6pt	「白猫PJ」の周年に伴い、QoQで増加しました
外注費	1,087 8.7%	731 6.4%	+48.8% +2.3pt	944 9.2%	+15.1% -0.5pt	新作の開発によりQoQで増加しましたが、引き続きグリップを効かせています
採用費	25 0.2%	48 0.4%	-47.0% -0.2pt	51 0.5%	-50.3% -0.3pt	QoQで減少。引き続き社内リソースを有効活用しています
その他	1,823 14.6%	1,189 10.5%	+53.3% +4.1pt	1,362 13.2%	+33.8% +1.4pt	グループ会社の受託案件等によりQoQで増加しました



グループ全体で1,544名となり、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
 ※2020年9月期3Qのグループ各社合計数を遡及修正しております



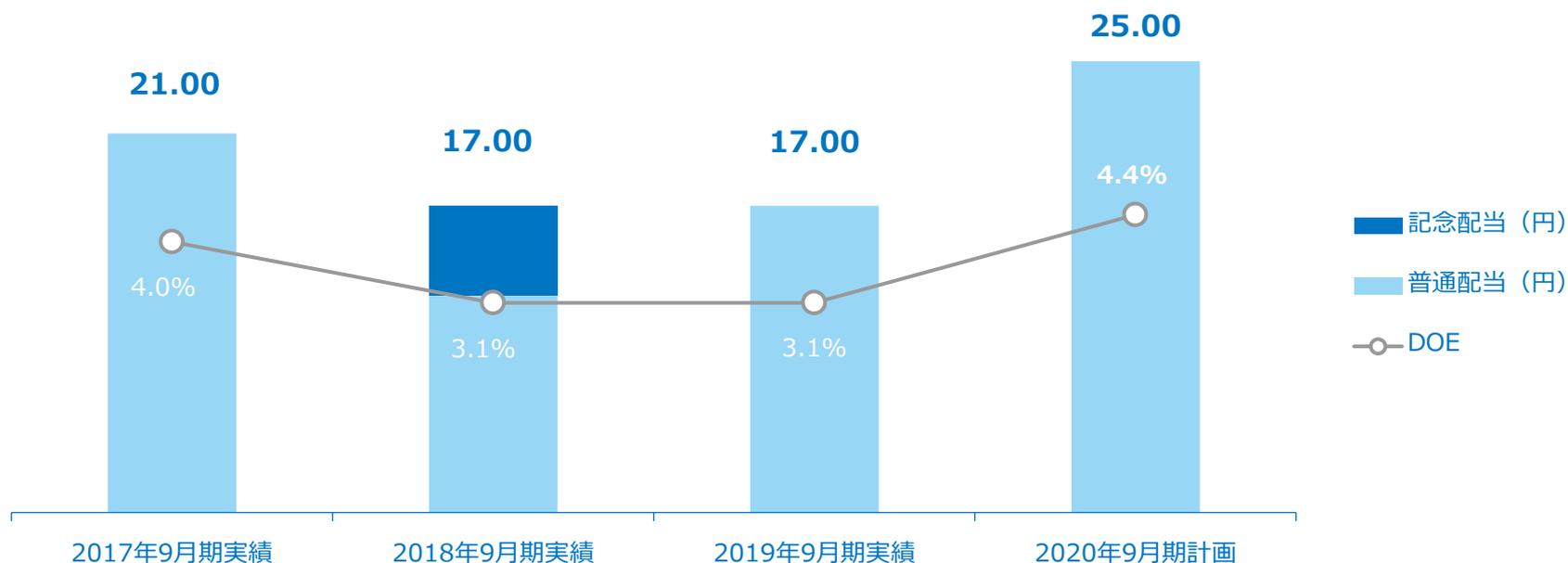
のれんの一部を無形固定資産に振替。のれん及び無形固定資産の一部を保守的に減損しました

単位：百万円	【連結】 2020年9月	【連結】 2019年9月	前年同期比	【連結】 2020年6月	前四半期比
流動資産	74,180	64,851	+14.4%	70,980	+4.5%
うち現金及び預金	65,009	55,473	+17.2%	62,765	+3.6%
固定資産	11,653	9,889	+17.8%	12,363	-5.7%
うちのれん	-	-	-	956	-100.0%
総資産	85,833	74,740	+14.8%	83,343	+3.0%
流動負債	9,521	4,783	+99.1%	8,392	+13.5%
固定負債	532	523	+1.6%	547	-2.8%
純資産	75,779	69,433	+9.1%	74,403	+1.8%
うち資本金	6,536	6,510	+0.4%	6,536	+0.0%



連結業績やキャッシュフロー、DOEなどを総合的に勘案。安定・継続的に配当する方針です

	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
2020年9月期計画	25.00	+47.1%	3,195	40.0%	▲162.4pt	4.4%
2019年9月期実績	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%



※2020年9月期の配当額は、2020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して決定する予定です



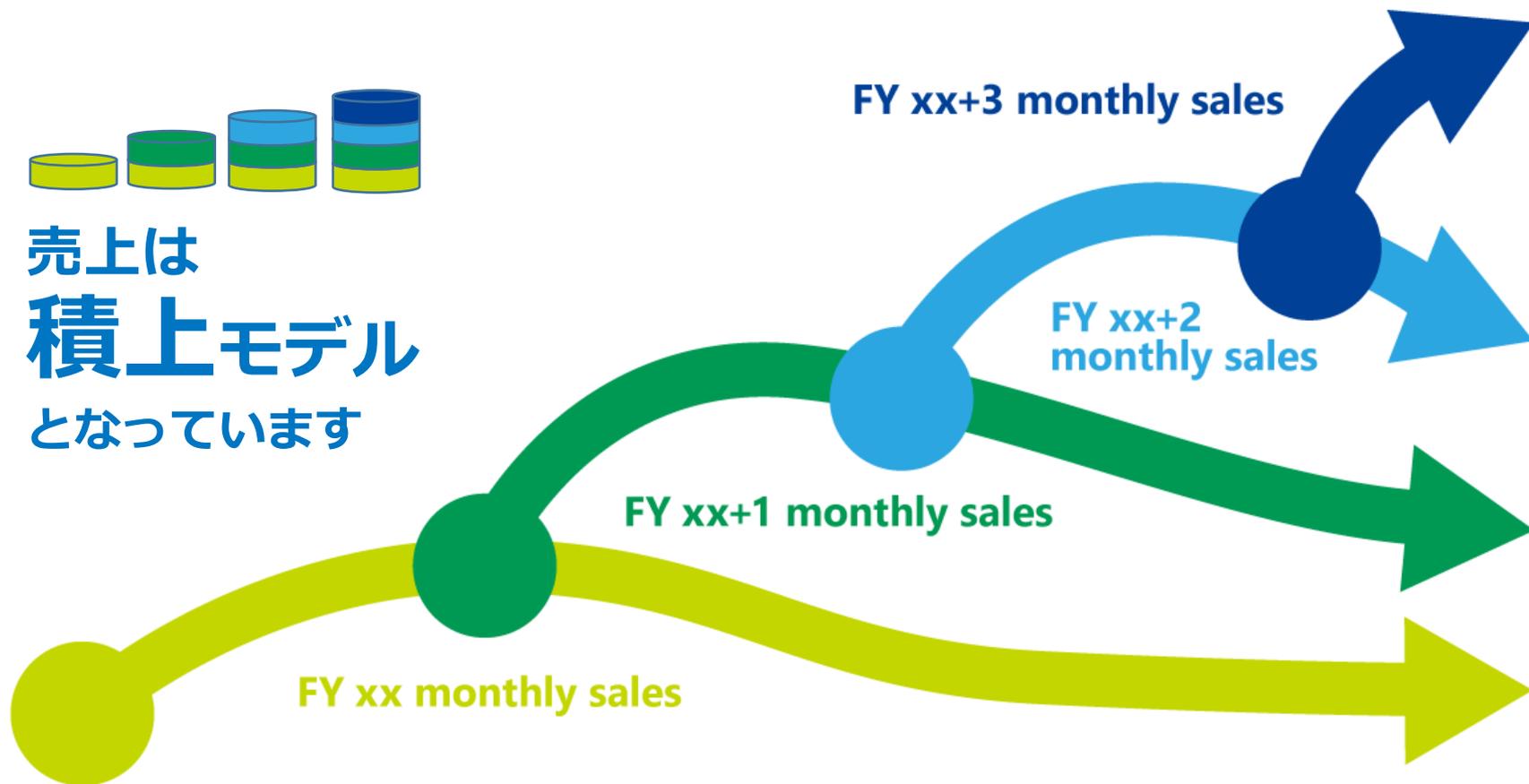
サービス状況



①連続する新規タイトル投入、②長期利用を目指した既存タイトル運営、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



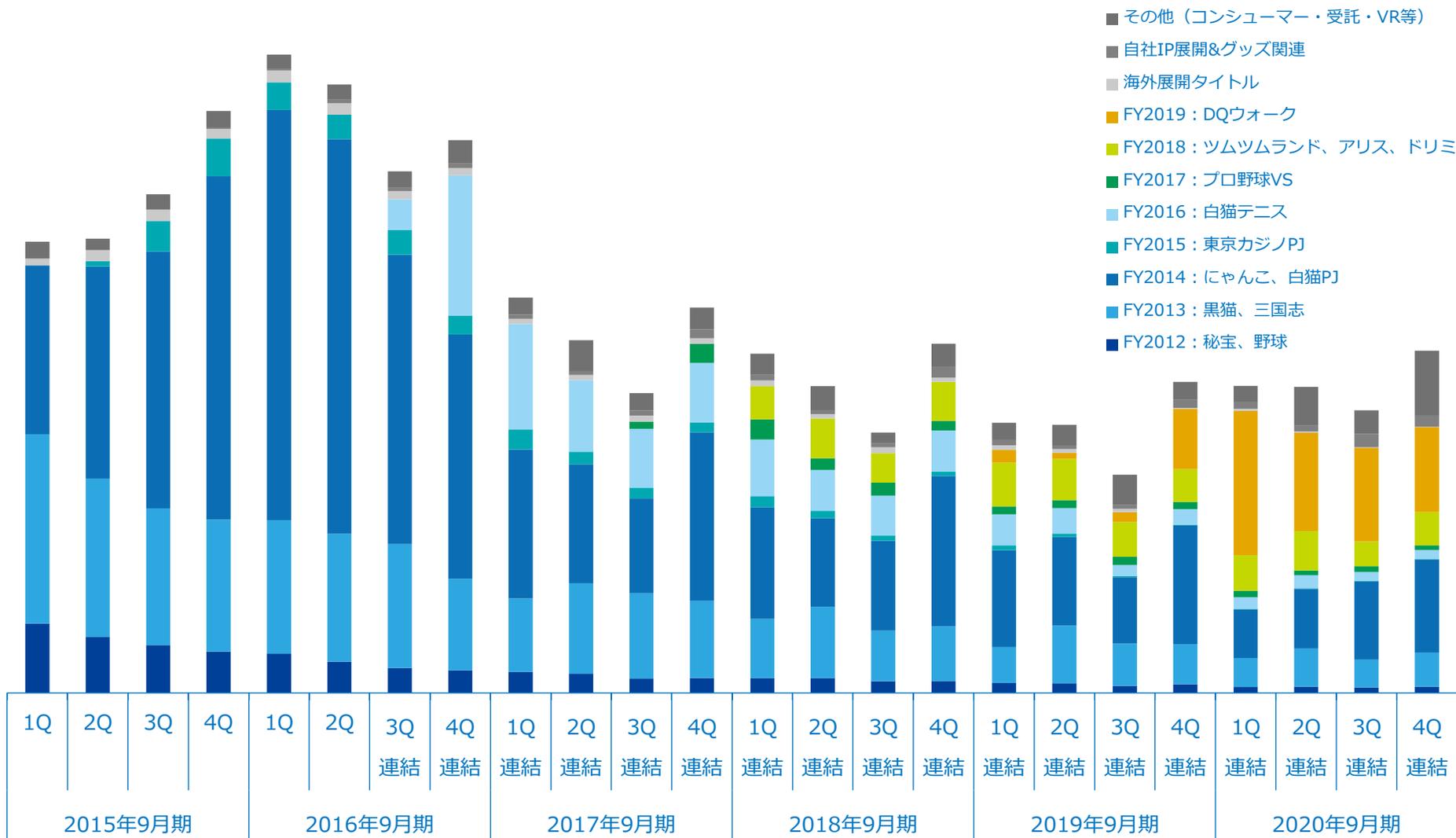
売上は
積上モデル
となっています





リリース時期別売上推移（連結）

周年の「白猫PJ」を含むFY14ものが増加しました



※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
 ※FY15もののバトガとFY19もののポケモンは会計の都合上、一時的かつ軽微な金額を追加で計上しています



リリース時期別売上推移（連結）

グループ会社の受託案件などにより、その他が前Q比+15.0億円となりました

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	2019年9月期		2020年9月期		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始タイトル	318	211	223	199	224
FY2013開始タイトル	1,460	1,055	1,389	1,016	1,245
FY2014開始タイトル	4,324	1,777	2,180	2,843	3,396
FY2015開始タイトル	30	24	23	29	23
FY2016開始タイトル	566	421	470	321	322
FY2017開始タイトル	263	238	171	202	174
FY2018開始タイトル	1,188	1,286	1,443	907	1,205
FY2019開始タイトル	2,200	5,272	3,580	3,413	3,099
海外展開タイトル	42	69	44	22	15
自社IP展開&グッズ関連	302	263	240	480	403
その他（コンシューマー・受託・VR等）	643	574	1,391	860	2,365
合計（連結）	11,341	11,194	11,159	10,300	12,474

- FY2012：秘宝、野球（その他終了タイトル1）
- FY2013：黒猫、三国志（その他終了タイトル3）
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ（その他終了タイトル4）

- FY2015：東京カジノPJ（その他終了タイトル2）
- FY2016：白猫テニス（その他終了タイトル2）
- FY2017：プロ野球VS（その他終了タイトル1）

- FY2018：ツムツムランド、アリス、ドリミ
- FY2019：DQウォーク（その他終了タイトル2）



QAUは減少し、ARPUは増加しました

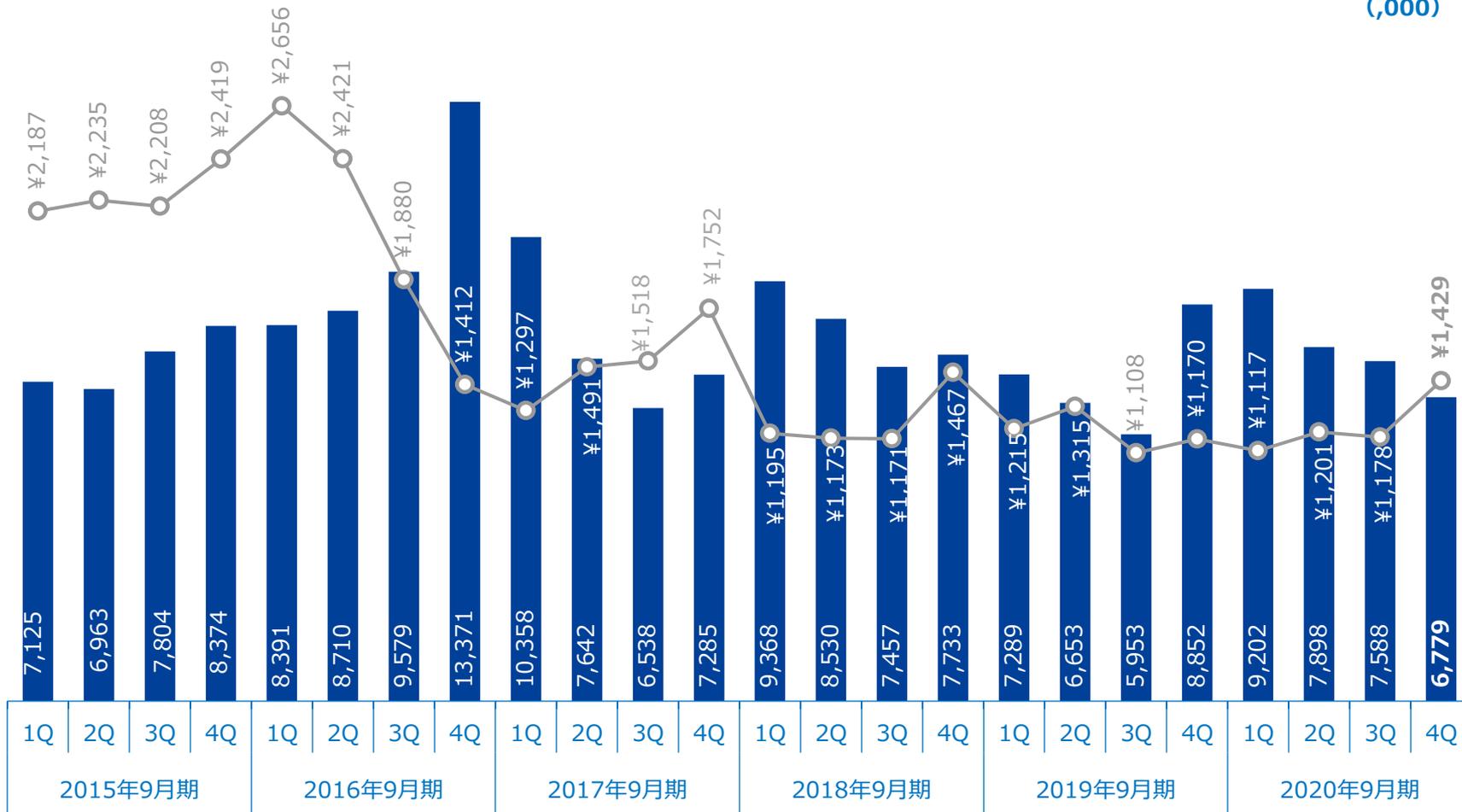
ARPU (Yen)

■ QAU

○ ARPU

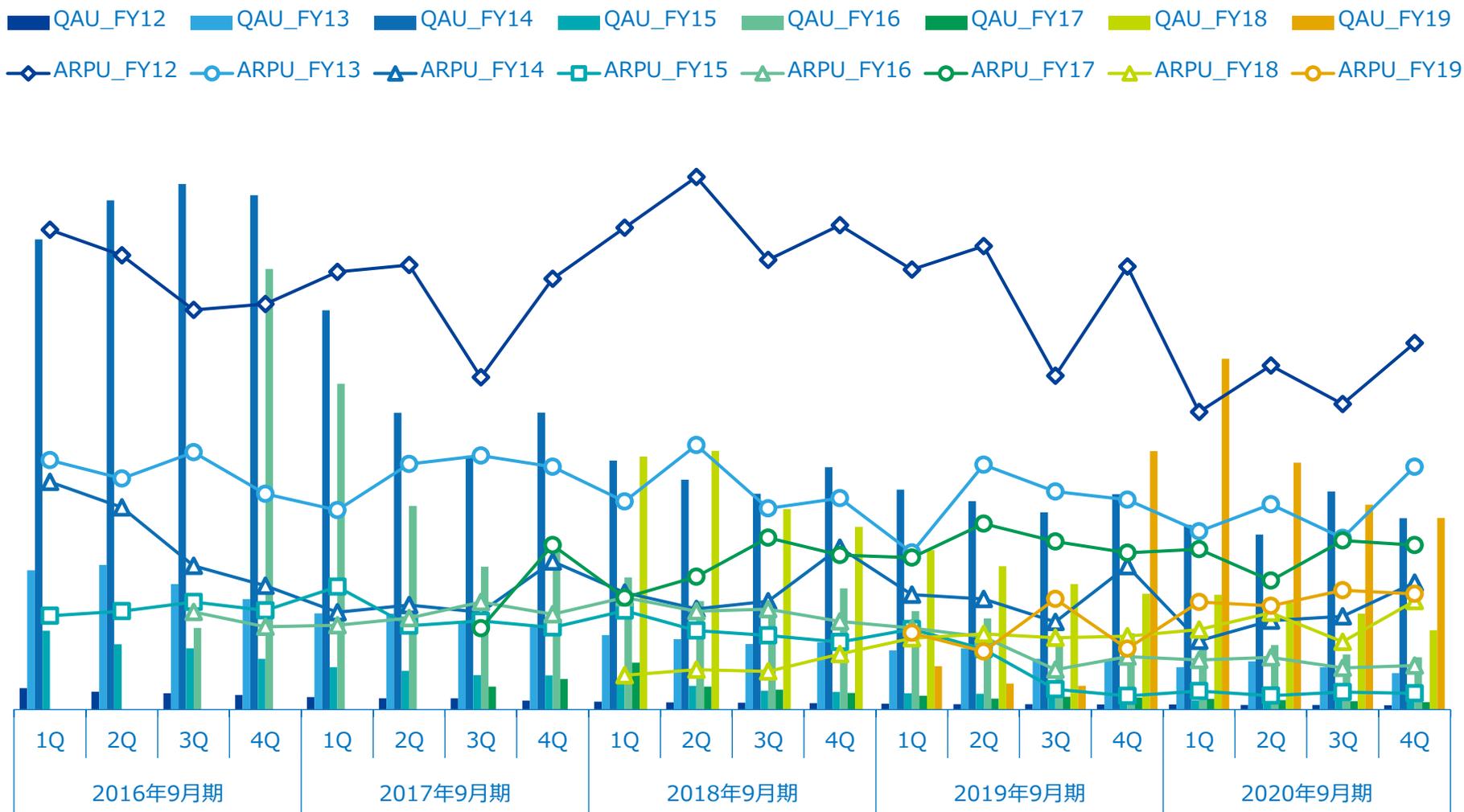
QAU

(,000)





周年の「白猫PJ」を含むFY14もののARPUが増加しました





コロナの影響により、海外展開の新たな取り組みは一旦見合わせています

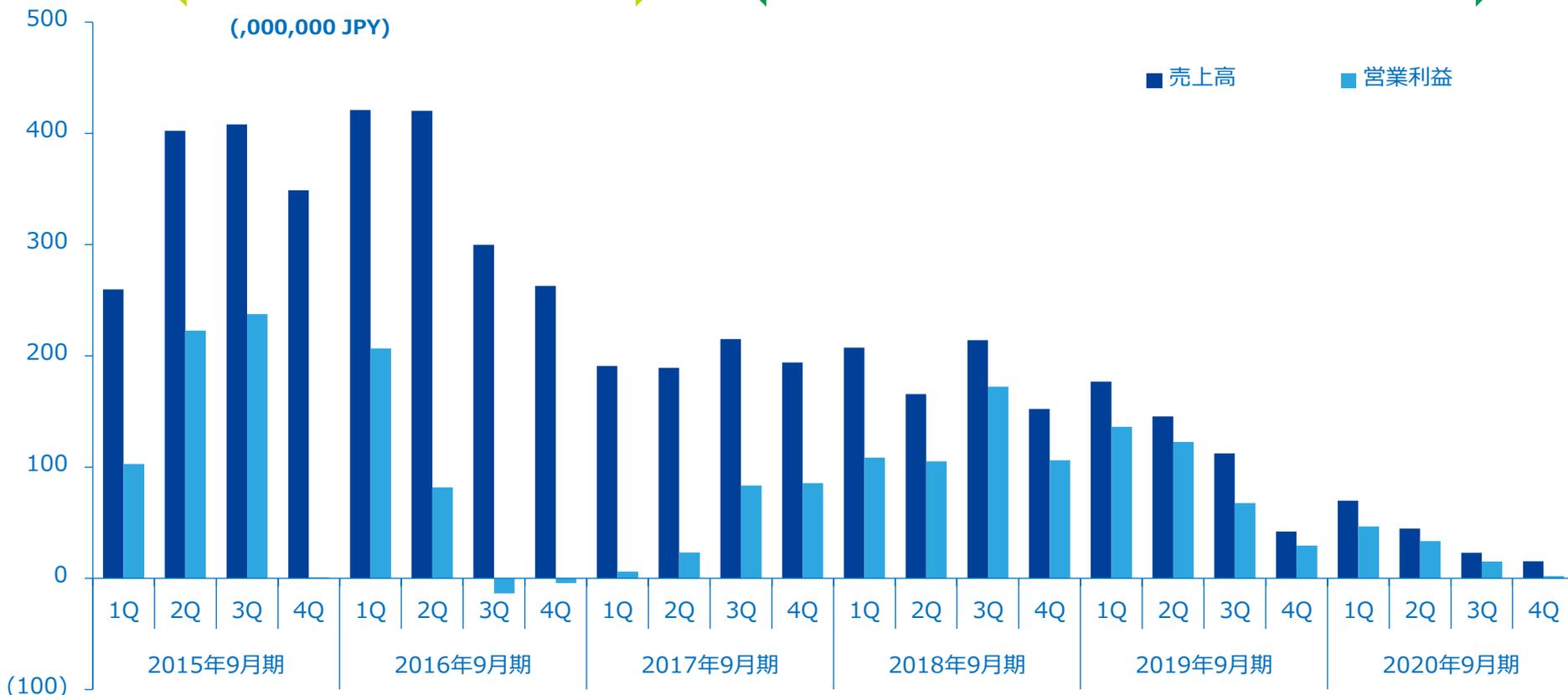
主に北米・自社配信

主にアジア・パートナー配信

(,000,000 JPY)

■ 売上高

■ 営業利益



※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



▼ これまでの対応

- 感染拡大に備え、全社一斉在宅勤務のトライアルを実施。従業員の安全確保と事業の推進を両立するために必要な準備が整いました
- 新しい働き方に合わせ、11月より本社オフィス規模をこれまでの約60%に最適化します
- リアルイベントのオンライン開催や公式オンラインショップでのグッズ販売などを推進しています

⇒人気のリアルイベント『DREAM!ing Party! 2020』を
360Channelが提供する360度VR動画のPFにて生配信！



▼ 事業への主な影響

- 既存タイトルはゲーム内イベントを一部見合わせ。DAU、プレイ時間、継続率は安定しています
- 新作タイトルは在宅勤務による開発への影響は少なくなってきました
- 海外展開の新たな取り組みを一旦見合わせています
- MAGES.のタレント事業など一部事業に影響しています

⇒新型コロナウイルスの終息が未だに見通せない状況を鑑み、今後の計画を保守的に見直して特別損失（減損損失）を計上しました



トピックス



Mission、Vision、行動指針の3つからなる「フィロソフィー」と策定の根底となる創業者の事業への想いを「創業者のメッセージ」として公開しました

フィロソフィー

Mission

“Entertainment in Real Life”

エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく

Vision

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで“新しい体験”を届ける

行動指針



創業者のメッセージ

どんなに苦しくても
祖となるコンテンツを
つくれる会社で
あり続けてほしい



フィロソフィーを軸に「IPの創出と育成」「新しい遊び方の提案」に引き続き注力します



★ M&Aによりグループ入り

▼ 新作の開発方針&状況

- 自社IP、自社IP派生、他社IPを市場環境に合わせてバランスよく開発する方針。短期的に他社IPのもつ収益性を活用しつつ、中長期的に競争力の源泉となる自社IPを創出・育成し、持続的な成長を目指します
- 年間3~4本程度の新作リリースを目指しています

自社IP
自社IP派生
6本

他社IP
4本

合計
10本

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

グッズ

▼「白猫PJ」

- 7月に迎えた6周年を記念して限定グッズを販売中
- 9月開催の人気イベント『立秋 私立茶熊学園2020』を記念してドン・キホーテとのコラボグッズを販売予定



▼「黒猫」

- 8月開催の人気イベント『超感謝祭2020』のリアル企画として『ゴールデンアワード2020くじ』を販売予定



IN
IP 他社IPの活用

「DQウォーク」が1周年&特別賞受賞！

多くのユーザーさまに支えられ、1周年を迎えるとともに『日本ゲーム大賞2020』特別賞を受賞しました



各タイトルでコラボを続々実施

新規流入数の向上に加え、既存ユーザーさまからの要望に応えることで、ロイヤリティの向上を目指します



©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会



©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロから始める異世界生活2製作委員会

※画像はイメージですので、実際の商品とは異なる場合があります
※ドラゴンクエストウォークは株式会社スクウェア・エニックスより配信されているタイトルです

MAGES.は新体制となり、既存事業を強化するとともに、新規事業を立ち上げました

▼ 他PFゲーム

- コンシューマーの新作リリースを年内に1本予定し、21年9月期は『ANONYMOUS;CODE』など10本程度のリリースを予定
- 10月に11周年を迎えた『STEINS;GATE』の新企画が遂に始動開始



▼ 非ゲーム領域

既存事業

- コロプラのグッズ事業部をMAGES.に継承したことによるIPグッズ展開の強化

新規事業

- ペットロスの悲しみを軽減し、心のケアを目的として、大切なペットを羊毛フェルトで忠実に再現する「ドール事業」の立ち上げ
⇒特別顧問の西川貴教氏が参画！当事業をはじめ、様々なIPに関わっていきます





前期と同様、リリース予定の新作の予測が困難であるため**業績予想は非開示**とします

▼ 売上高

- 既存は安定的に推移し、減収率は通期約20～30%を見込んでいます
⇒1Qは「ツムラン」が10月31日に3周年。全体のトレンドは例年通りを見込んでいます
- 新作は3～4本のリリースを目指し、「新しい遊び方の提案」に注力しています
⇒社長の馬場が直轄するタイトルも絶賛開発中です

▼ 費用

- 広告宣伝費は通期売上高比約10%を予定。新作次第で変動する可能性があります
⇒1Qは約5億円を見込んでいます
- 外注費は新作のリリースが近づくにつれて、増加する見込みです
- 従業員数はほぼ横ばいで推移する予定です



Thank you!

