



FY Sep.2021 / 2Q Results

2021.5.7



FY2021 2Q

Jan2021-Mar2021



01 決算概要



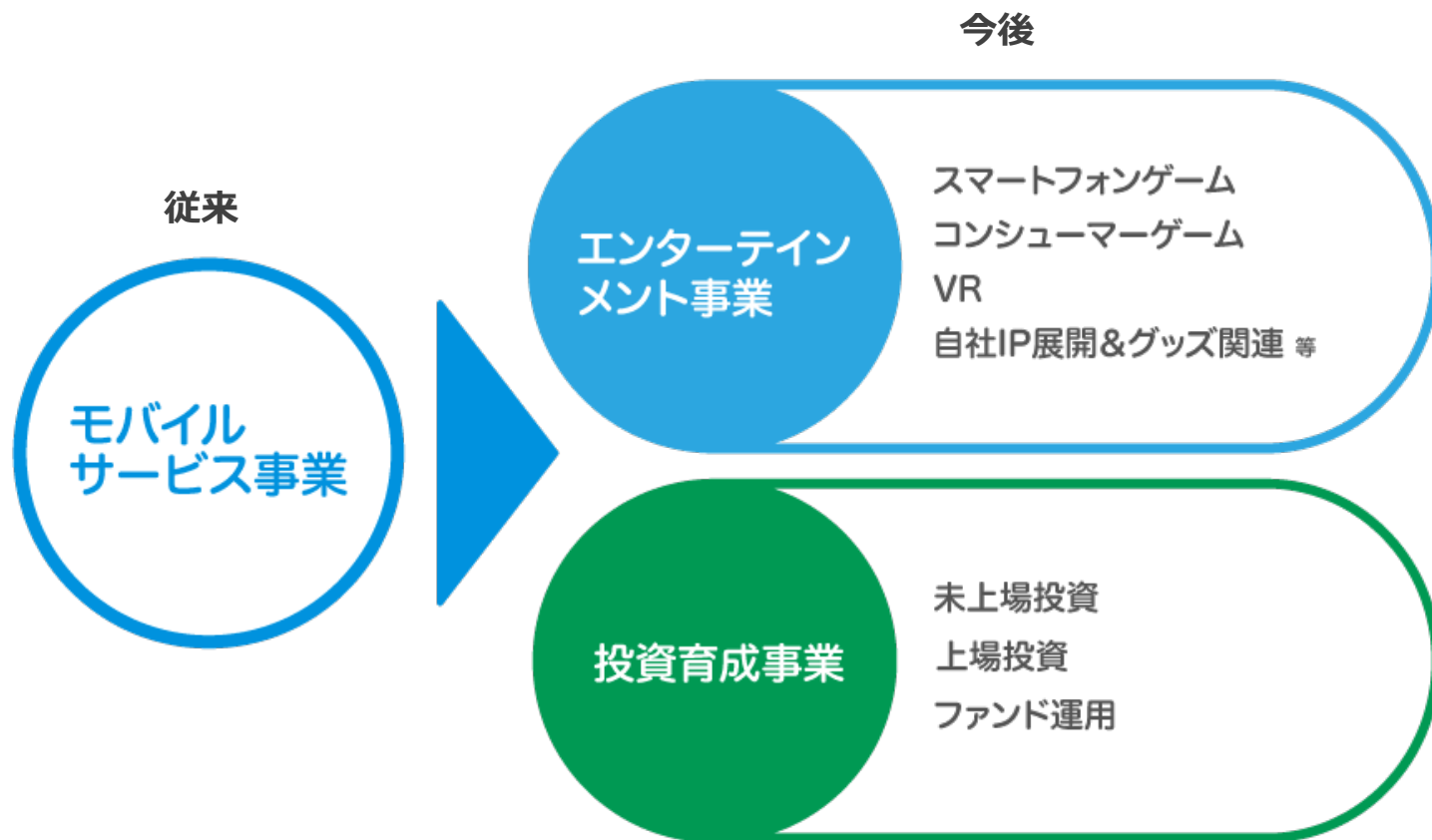
02 各事業状況



03 トピックス



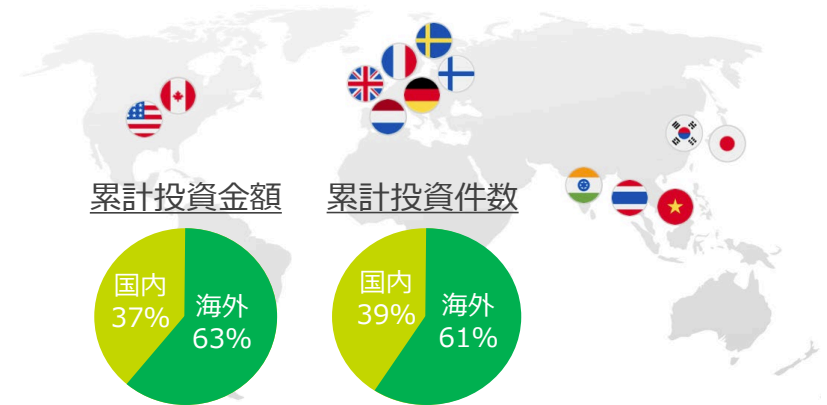
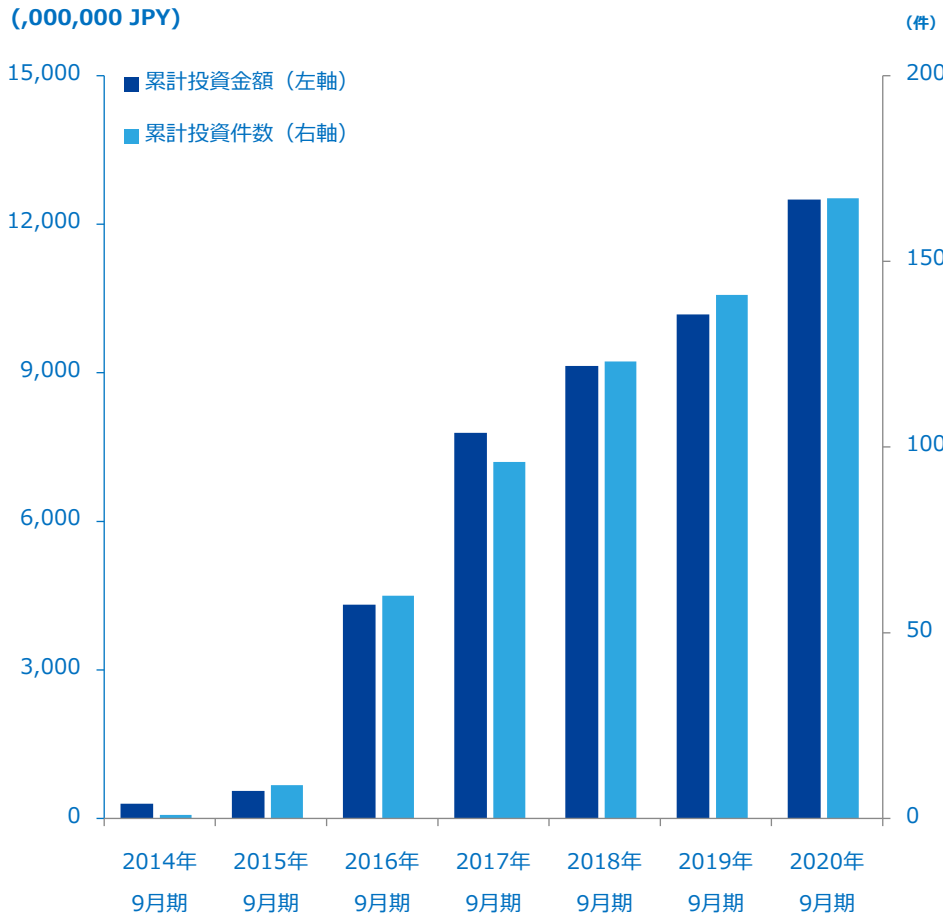
さらなる成長に向けて、単一セグメントから「エンタメ事業」と「投資育成事業」の2つのセグメントに変更。両事業を軸に、当社のミッションである「“Entertainment in Real life” エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく」を実現していきます





投資育成事業の歩み

2014年より未上場企業への投資を開始。事業シナジーを目的とした投資でノウハウを蓄積し、現在は主に国内外のエンタメ、BtoC企業へ投資の幅を広げ、成果が出始めています



IPO

KAIZEN PLATFORM **Flitto**

Lancers **adish**

M&A

Owlchemy Labs **Laxus**

※グループ会社のコロプラネクストが運用する上場株ファンド（国内の上場株を対象）の実績は含んでおりません
※当時の為替レートを適用しています





主に国内外のエンタメ、BtoC企業に幅広く投資。複数のテーマ、時期を組み合わせた投資により、リスクの最小化とリターンの最大化を目指します

EXITまでの期間

5~10年

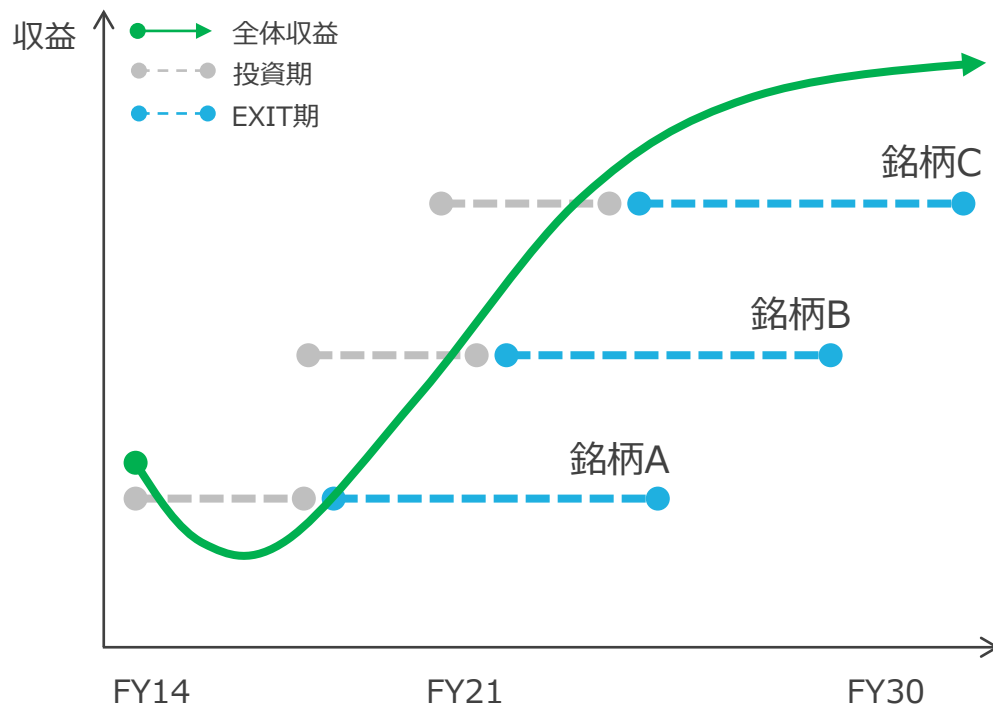
投資リターン

目標

IRR **15~20%**

(10年で4~6倍相当)

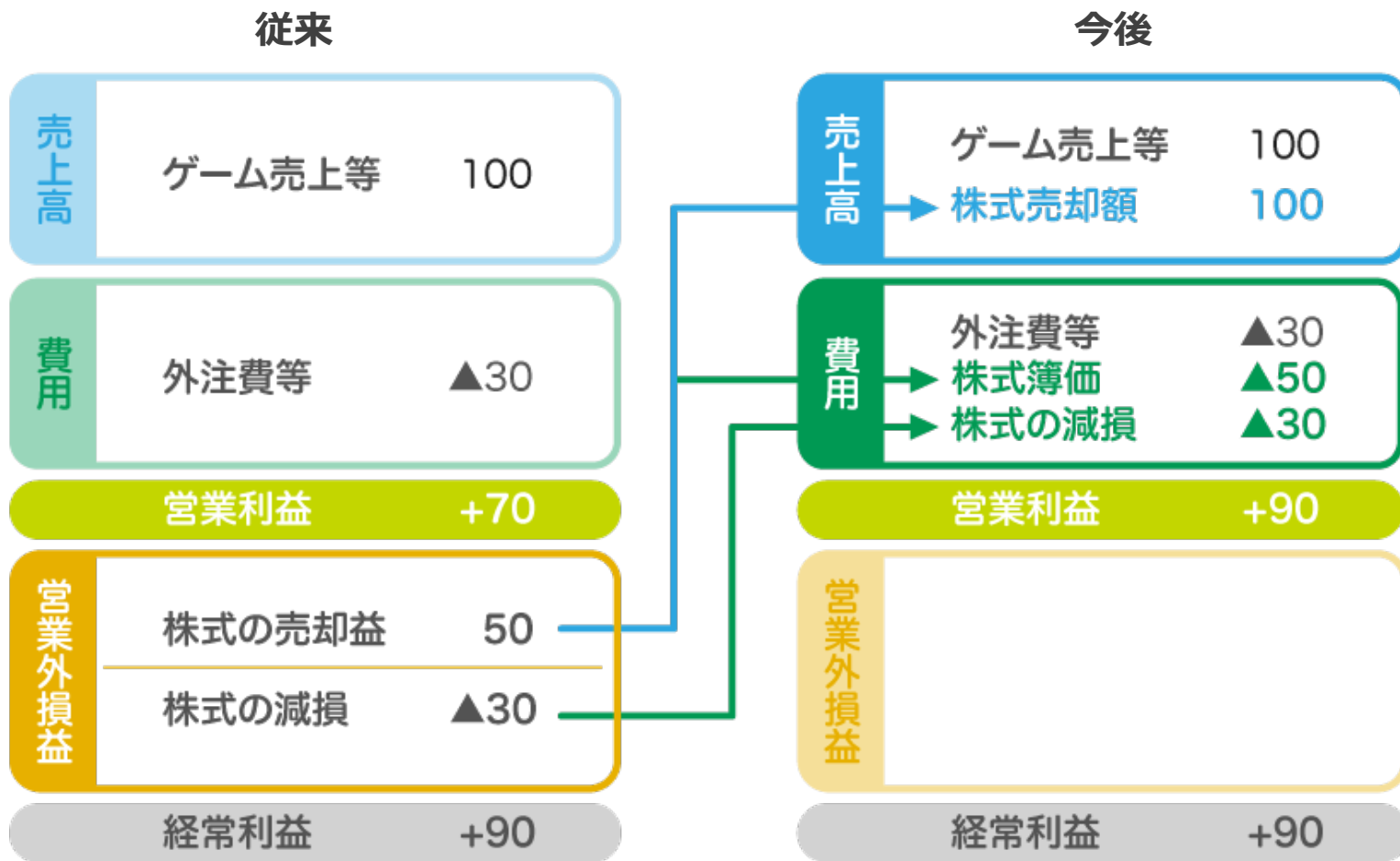
投資収益イメージ



※IRRとは内部収益率のことであり、投資の収益性を評価する指標です
※投資リターンはコロプラネクストが運用するファンドの目標となります



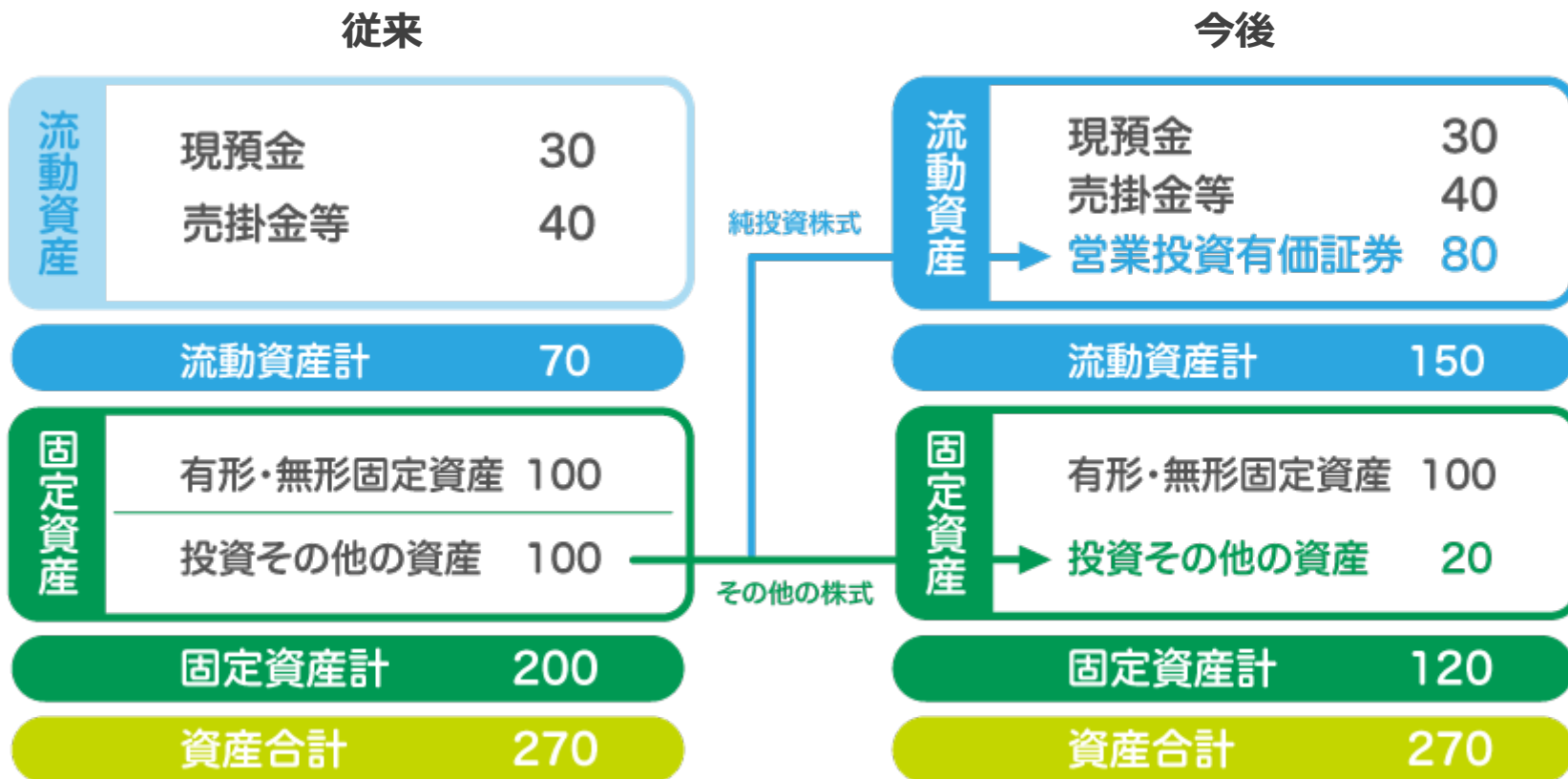
3月以降の投資育成事業の取引を営業外から営業内へ変更。1号、上場株ファンドの株式売買は引き続き、営業外収益・費用として計上しています



※図はイメージであり、実際の金額とは異なります



投資育成事業の株式は「投資その他の資産」から「流動資産」へ組み替えています



※図はイメージであり、実際の金額とは異なります



決算概要

新作「ユージェネ」リリース！投資育成事業も頑張ります

業績

- 売上高は既存、受託案件により前Q比+24.0%の106.9億円
- 営業利益は増収に伴い、前Q比+100.7%の27.6億円

費用

- 周年や受託案件などに伴う費用が増加
- 費用全体は前Q比+6.8億円の79.3億円

KPI

- 周年、人気の他社IPとのコラボによりQAU、ARPUともに増加
- 5社に新規、追加投資を実施

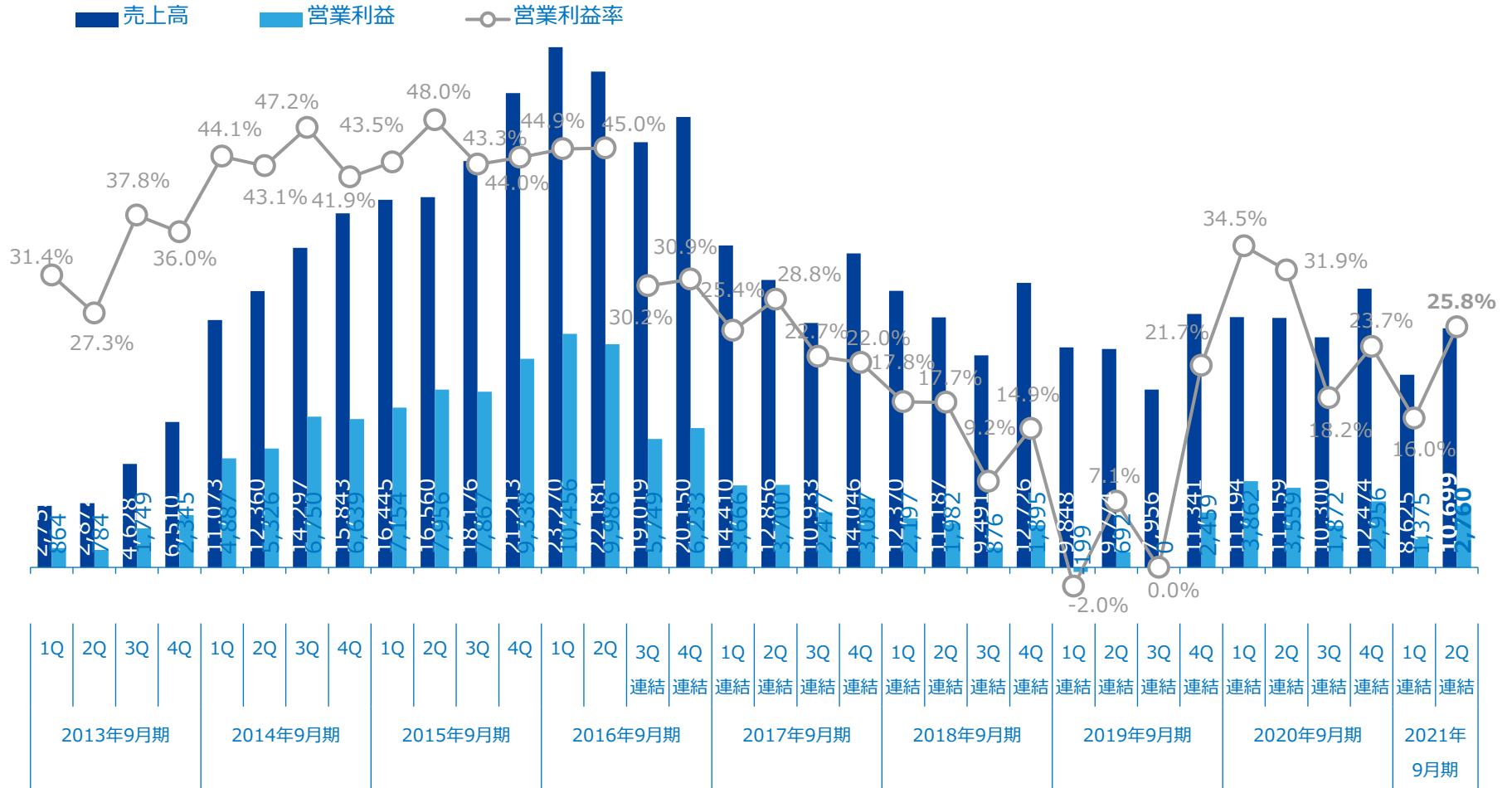
TOPICS

- 投資育成事業を主たる事業としてセグメント化
- 新作「ユージェネ」を4月21日にリリース
※ 新しい技術を使用しているため、配信開始から数ヶ月はベータ版として運用



売上高 **106** 億円 (QoQ : +24.0%)、営業利益 **27** 億円 (QoQ : +100.7%)

(,000,000 JPY)





既存タイトルが健闘したものの、前年同期比で減収減益となりました

単位：百万円	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3月)	【連結】 2020年9月期2Q (2020年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期1Q (2020年10月-12月)	前四半期比
売上高	10,699	11,159	-4.1%	8,625	+24.0%
売上総利益	4,322	5,295	-18.4%	2,962	+45.9%
売上総利益率	40.4%	47.5%	-7.1pt	34.3%	+6.1pt
販売管理費	1,561	1,735	-10.0%	1,586	-1.6%
営業利益	2,760	3,559	-22.5%	1,375	+100.7%
営業利益率	25.8%	31.9%	-6.1pt	16.0%	+9.8pt
経常利益	3,783	3,601	+5.1%	1,739	+117.5%
税前利益	3,783	3,601	+5.1%	1,739	+117.5%
当期純利益	2,761	2,597	+6.3%	1,249	+121.0%

※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



周年や受託案件などにより、前Q比+6.8億円の79.3億円で着地しました

	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3月)	【連結】 2020年9月期2Q (2020年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期1Q (2020年10月-12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	1,791 16.8%	1,858 16.7%	-3.6% +0.1pt	1,398 16.2%	+28.1% +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	182 1.7%	214 1.9%	-15.1% -0.2pt	186 2.2%	-2.2% -0.5pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,659 24.9%	2,373 21.3%	+12.0% +3.6pt	2,663 30.9%	-0.1% -6.0pt	前Qと比較し、ほぼ横ばいで推移しました
オフィス費用	310 2.9%	366 3.3%	-15.2% -0.4pt	358 4.2%	-13.4% -1.3pt	昨年11月に行った本社オフィスの解約により、QoQで減少しました
iDC関連費用	311 2.9%	323 2.9%	-3.5% +0.0pt	310 3.6%	+0.4% -0.7pt	前Qと比較し、ほぼ横ばいで推移しました
広告宣伝費	473 4.4%	571 5.1%	-17.1% -0.7pt	288 3.3%	+64.3% +1.1pt	周年や他社IPとのコラボにより、QoQで増加。概ね当初の見込み通りで着地しました
外注費	1,145 10.7%	676 6.1%	+69.2% +4.6pt	1,292 15.0%	-11.4% -4.3pt	グリップを効かせた新作開発と既存運用により、QoQで減少しました
その他	1,064 9.9%	1,216 10.9%	-12.5% -1.0pt	752 8.7%	+41.5% +1.2pt	投資育成事業のセグメント化やグループ会社の受託案件などにより、QoQで増加しました

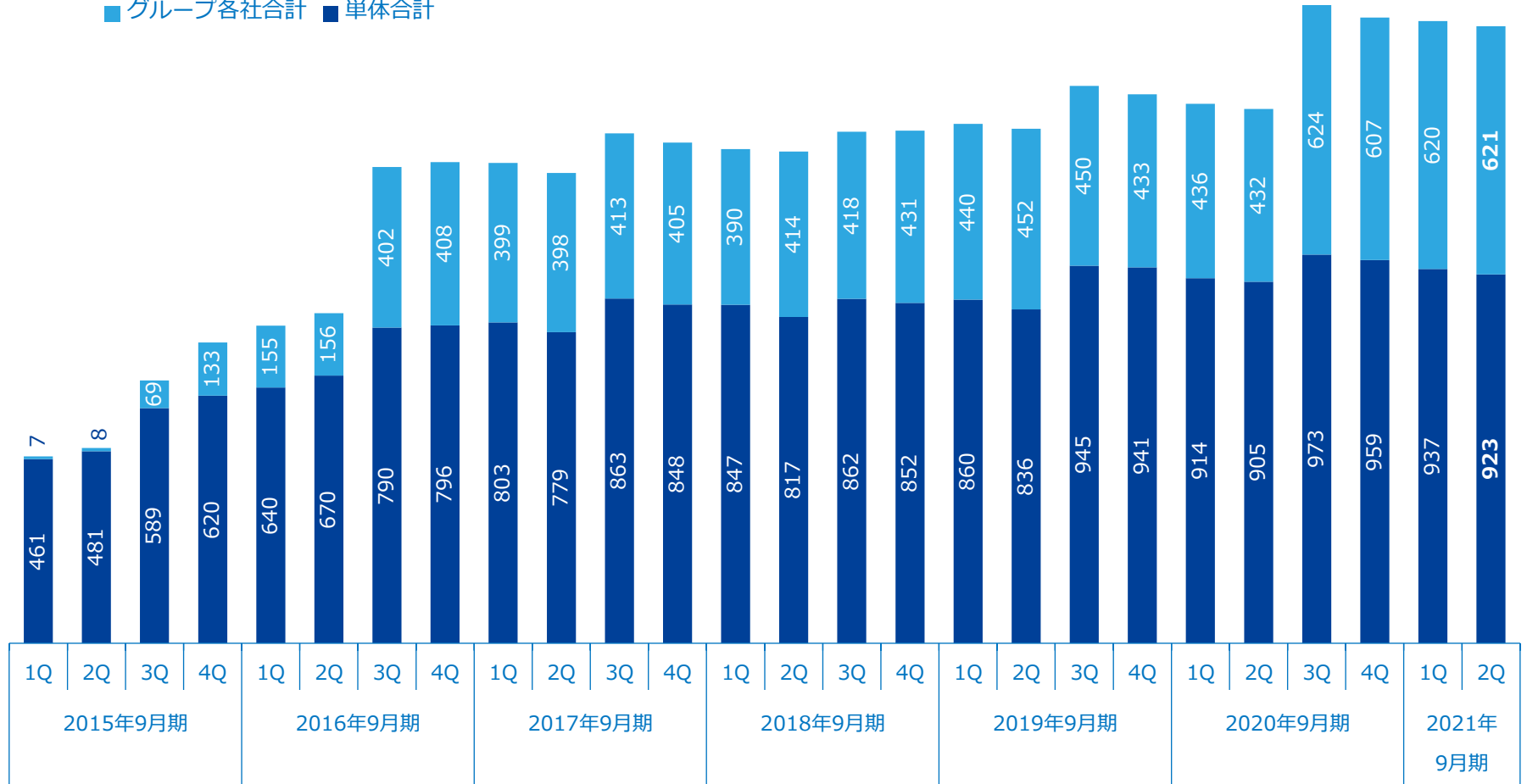
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



微減で推移。4月にグループ全体で新卒社員24名が入社しました

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



投資育成事業のセグメント化に伴い、流動資産が増加。引き続き盤石です

単位：百万円	【連結】 2021年3月	【連結】 2020年3月	前年同期比	【連結】 2020年12月	前四半期比
流動資産	76,546	72,148	+6.1%	66,290	+15.5%
現金及び預金	62,383	63,547	-1.8%	58,669	+6.3%
営業投資有価証券	5,921	-	-	-	-
固定資産	7,190	8,587	-16.3%	13,263	-45.8%
総資産	83,737	80,736	+3.7%	79,554	+5.3%
流動負債	6,493	7,541	-13.9%	5,107	+27.1%
固定負債	516	525	-1.7%	526	-1.9%
純資産	76,727	72,669	+5.6%	73,919	+3.8%
資本金	6,556	6,536	+0.3%	6,536	+0.3%

※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



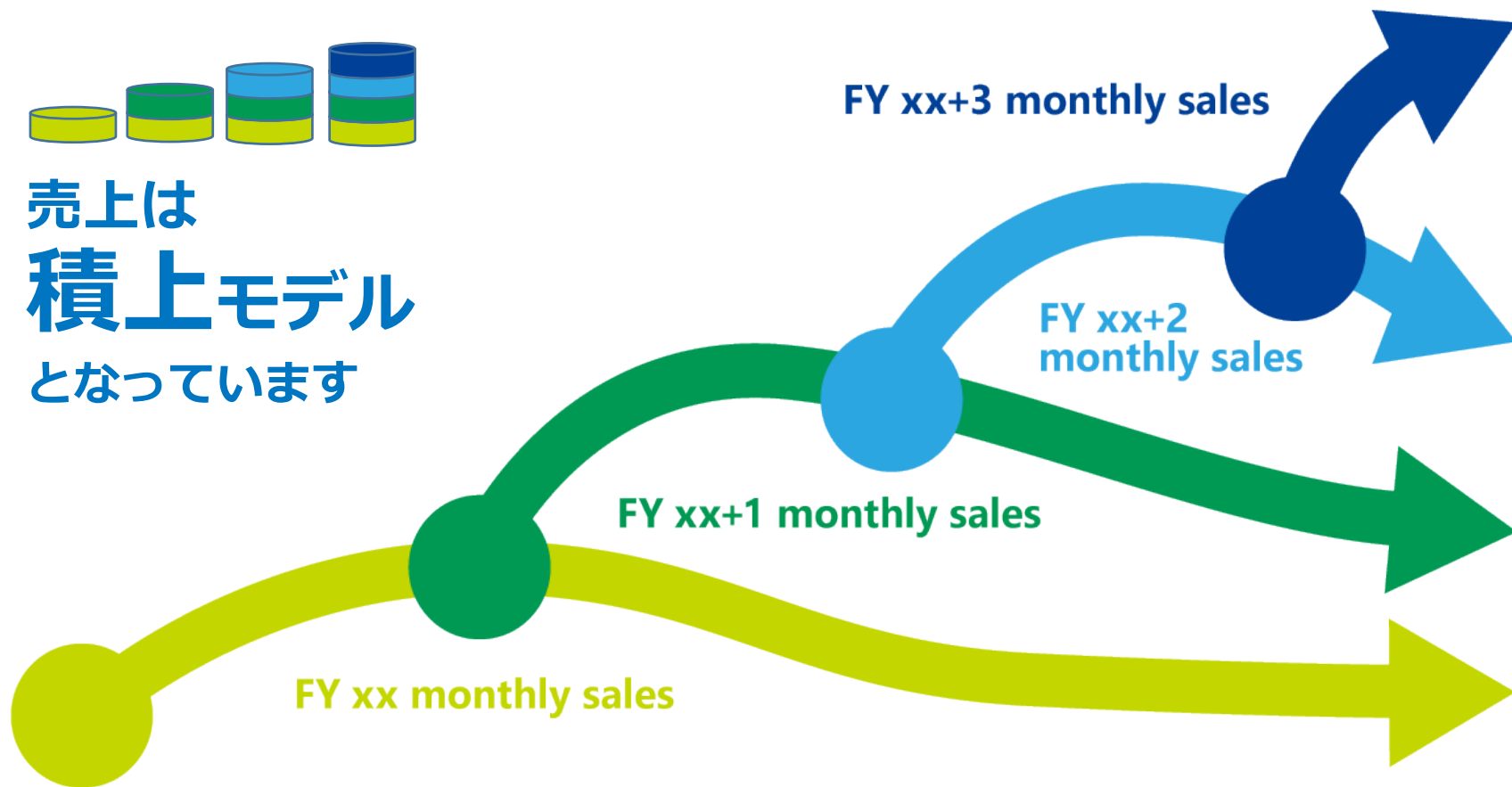
エンターテインメント事業



①連続する新規タイトルの投入、②長期利用を目指した既存タイトルの運用、これらにより、リリース年度別の売上が「ミルフィーユ」のようにそれぞれ重なって伸びてゆくという売上構造を目指しています

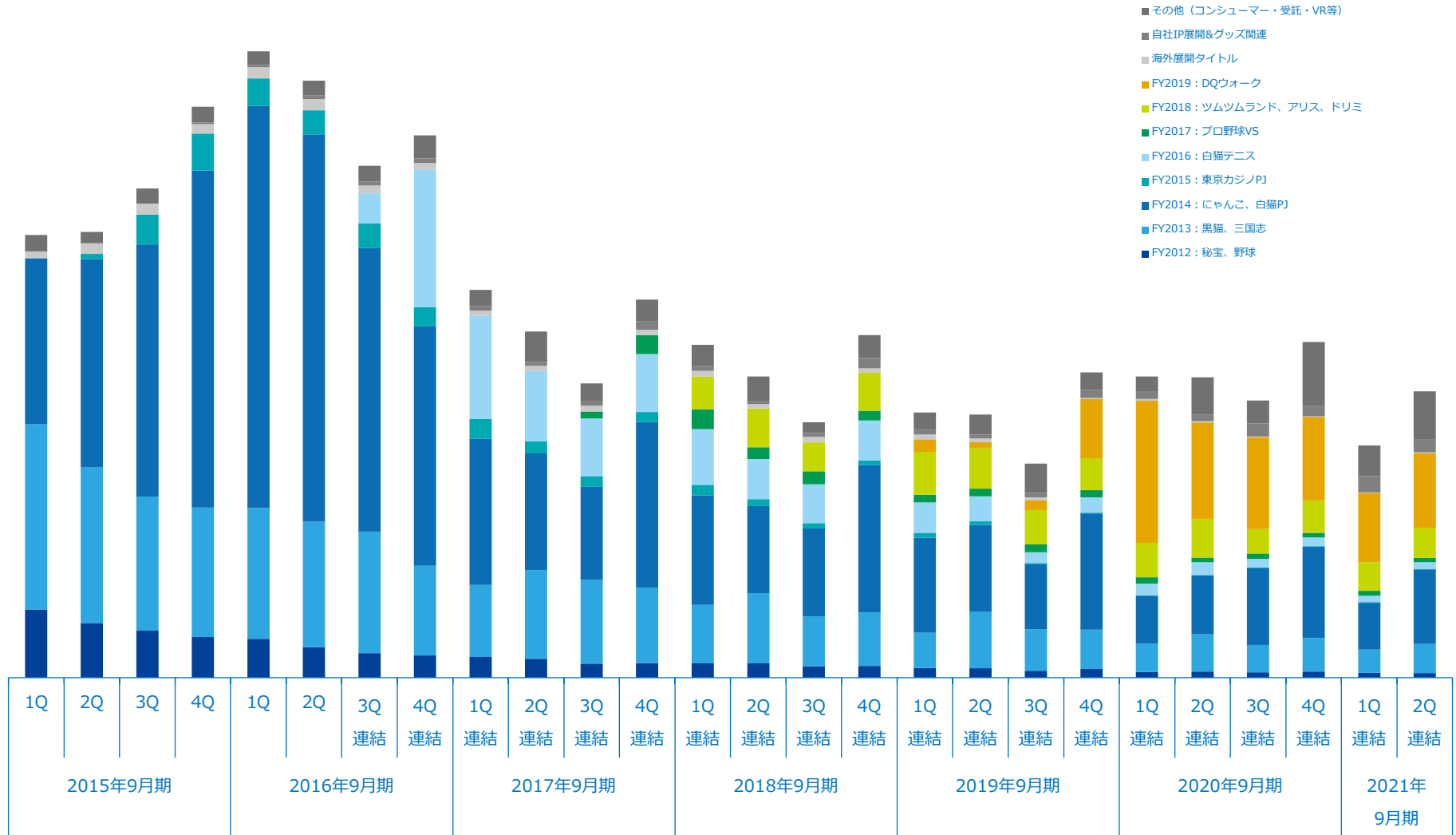


売上は
積上モデル
となっています





年始施策と人気IP『呪術廻戦』コラボが成功した「白猫PJ」を含むFY14ものが増加しました



※投資育成事業の売上は除いております
 ※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



リリース時期別売上推移（エンタメ事業）

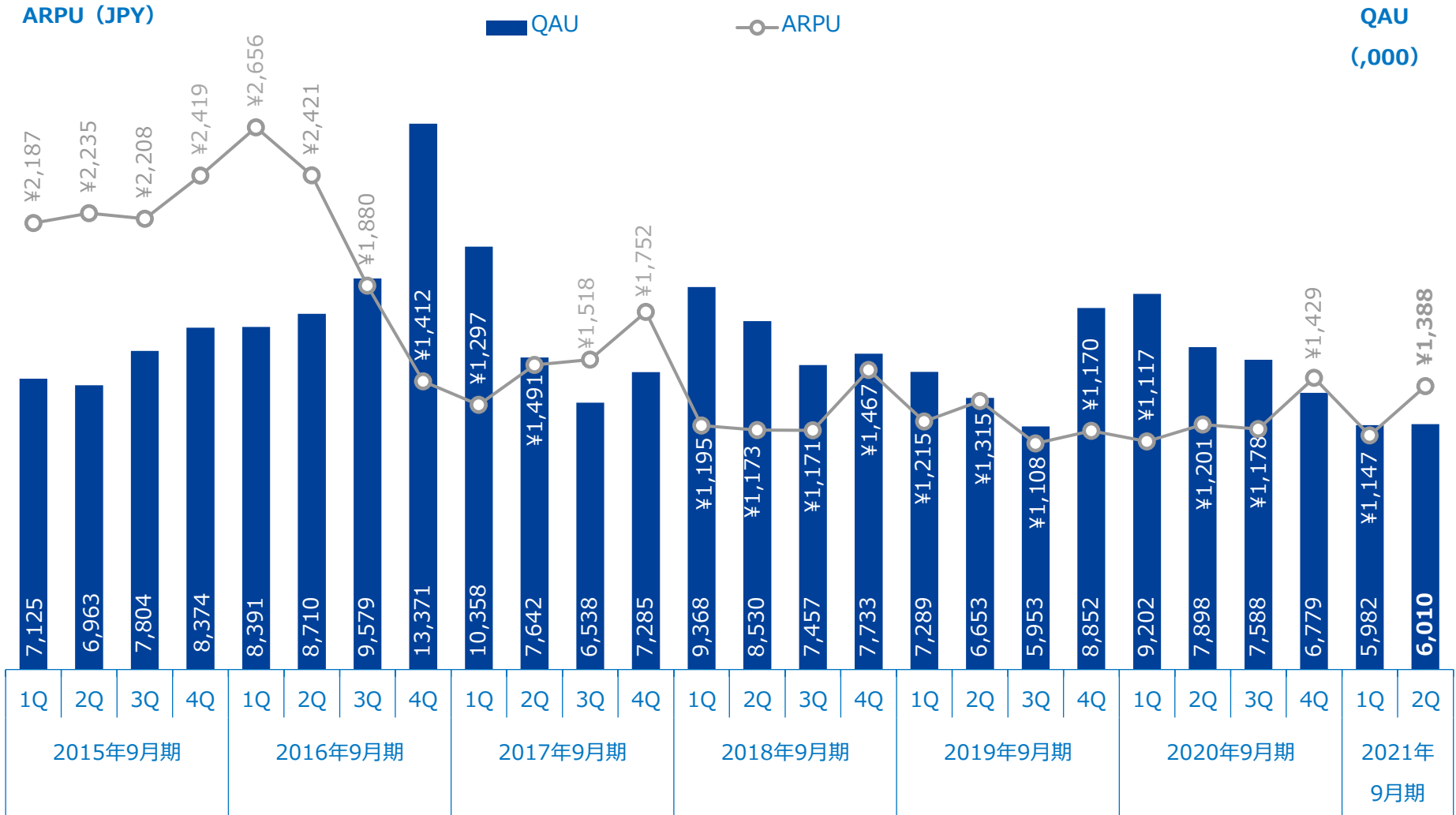
グループ会社の受託案件などにより、「その他」が増加しました

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	2020年9月期			2021年9月期	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	223	199	224	177	171
FY2013開始タイトル	1,389	1,016	1,245	863	1,082
FY2014開始タイトル	2,180	2,843	3,396	1,742	2,765
FY2015開始タイトル	23	29	23	22	24
FY2016開始タイトル	470	321	322	244	241
FY2017開始タイトル	171	202	174	177	168
FY2018開始タイトル	1,443	907	1,205	1,063	1,121
FY2019開始タイトル	3,580	3,413	3,099	2,568	2,767
海外展開タイトル	44	22	15	25	31
自社IP展開&グッズ関連	240	480	403	603	489
その他（コンシューマー・受託・VR等）	1,391	860	2,365	1,137	1,773
合計（エンタメ事業）	11,159	10,300	12,474	8,625	10,637

- 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）

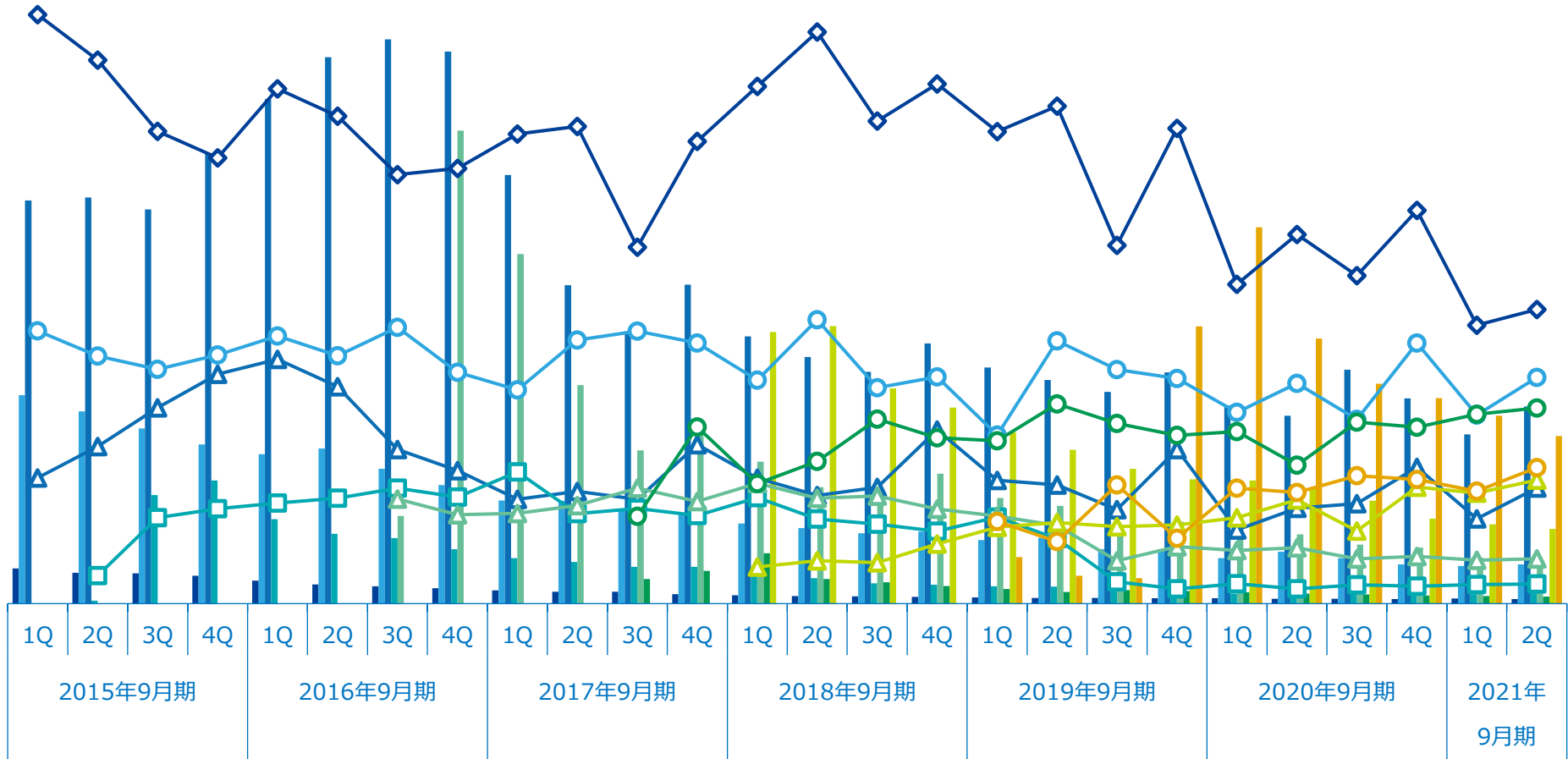
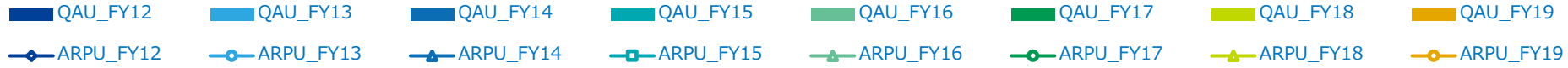


周年や年始施策、人気IPとのコラボなどにより、QAUとARPUがともに増加しました





「白猫PJ」を含むFY14ものがQAU、ARPUともに好調でした





投資育成事業

Kaizen PlatformのEXITが完了(※)。2Qで5社に新規、追加投資しました

単位：百万円	【累計】 2021年3月末時点	(参考) 1Q期初から投資を 営業内取引とした場合
売上高	61	752
営業利益	-54	291
営業投資有価証券	5,921	-

投資先ポートフォリオ



2Q実績



ほか **2社**

含む **約180社**

※Kaizen PlatformのEXITに関わる収益、費用は営業外に計上しております



トピックス



「ユージェネ」を4月21日にリリース!

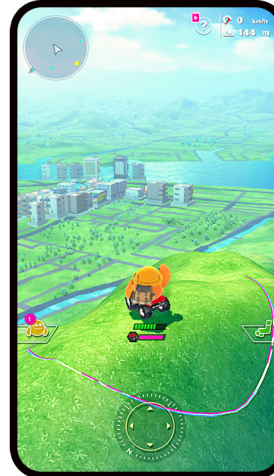
完全生配信×本格的ゲームを一つのタイトルで
実現する『LPG』Live Playing Gameを開拓

LIVEパート

『リアルタイムレンダリング』により片道最速0.4秒(※)で配信
キャラとプレイヤーがリアルタイムでコミュニケーション!

ゲームパート

『Google Maps』により実際の地形と標高を再現
日本をまるごとオープンワールド化!



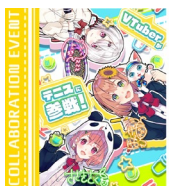
※一般的なライブ配信では数秒〜数十秒の遅延が発生するとされています
※『リアルタイムレンダリング』とは、3Dイメージを最速で生成し、配信遅延を最小限に抑える技術です
※新しい技術を使用しているため、配信開始から数ヶ月はベータ版として運用しております
※画像はイメージです



他社IPを様々な形で活用しつつ、中長期で自社IPの創出・育成に注力していきます

IN 他社IPの活用

各タイトルで続々コラボを実施



MAGES.が出資するTVアニメ放映



OUT 自社IPの展開

白猫



黒猫



B-PROJECT



WAVE!! アニメ放映



※画像はイメージです



自社IPの新作「ユージェネ」を4月21日にリリースし、パイプラインは9本です

新作の開発方針

- 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です
⇒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
5本

他社IP
4本

合計
9本



2Qは3本リリース。3QはMAGES.がNintendo Switch版への移植を担当した任天堂のタイトル「ファミコン探偵倶楽部」シリーズが5月14日に全世界同時リリースを予定しています

3月25日リリース
販売数48,000本突破



移植版
2月18日リリース



3月25日リリース



※現時点での情報となるため、変更する可能性があります
※販売数はDL版とパッケージ版を合わせた実績となります



引き続き、感染防止対策と事業推進を両立。出社率は30%程度です

エンタメ事業

- 既存タイトルは感染状況や緊急事態宣言などの状況に合わせて施策を展開。DAU、プレイ時間、継続率は安定しています
- 新作タイトルは「ユージェネ」がリリース。他タイトルも着実に進んでいます
- コンシューマーは好調に推移しています
- ゲーム周辺領域や飲食店舗事業などの一部事業は影響が出ているものの、リアルイベントのオンライン開催や配信、公式オンラインショップでのグッズ販売を行っています

投資育成事業

- 投資育成事業は一部投資先の業績に影響が出ているものの、現状で当社への大きな影響はなく、引き続き投資を積極的に実施していきます



売上高

- 既存タイトルは例年のトレンド通り、4Qの盛り上げに向けた準備期間となります
⇒「DQウォーク」は3月12日に迎えた1.5周年を記念し、4月下旬まで『ドラゴンクエストVII』イベントを実施しました
- 新作タイトルは引き続き『新しい遊び方の提案』に注力していきます
⇒「ユージェネ」を4月21日にリリースしました
- 投資育成事業は国内外問わず、主にエンタメ、BtoC企業を中心とし、投資機会の創出に注力していきます

費用

- 広告宣伝費は約4億円を予定していますが、新作次第で変動する可能性があります
- 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





“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