



FY Sep.2021 / 4Q Results

2021. 11. 5



FY2021 4Q

Jul2021-Sep2021



01 決算概要



02 各事業状況



03 トピックス



決算概要

さらなる飛躍を目指して

業績

- 通期売上高、営業利益は既存の落ち着きにより前期比で減収減益
- 4Qは周年や受託案件により前Q比で増収。販管費の増加により減益

費用

- 通期営業利益率は減収に伴い、前期比▲10.1ptの17.0%
- 4Qは主に広宣費と受託の納品原価により前Q比+16.6億円の86.3億円

KPI

- 周年や「黒猫」フィナーレによりQAU、ARPUともに増加
- 積極的な投資により10社に新規、追加投資を実施

TOPICS

- 「テイルズ オブ ルミナリア」を11月4日にリリース
- 新作の開発力とガバナンスの強化を目的に新体制への移行を発表
(詳細は10月20日公表の「[代表取締役および取締役の異動に関するお知らせ](#)」をご参照ください)
- 2021年9月期の配当は20円を予定

※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タイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値

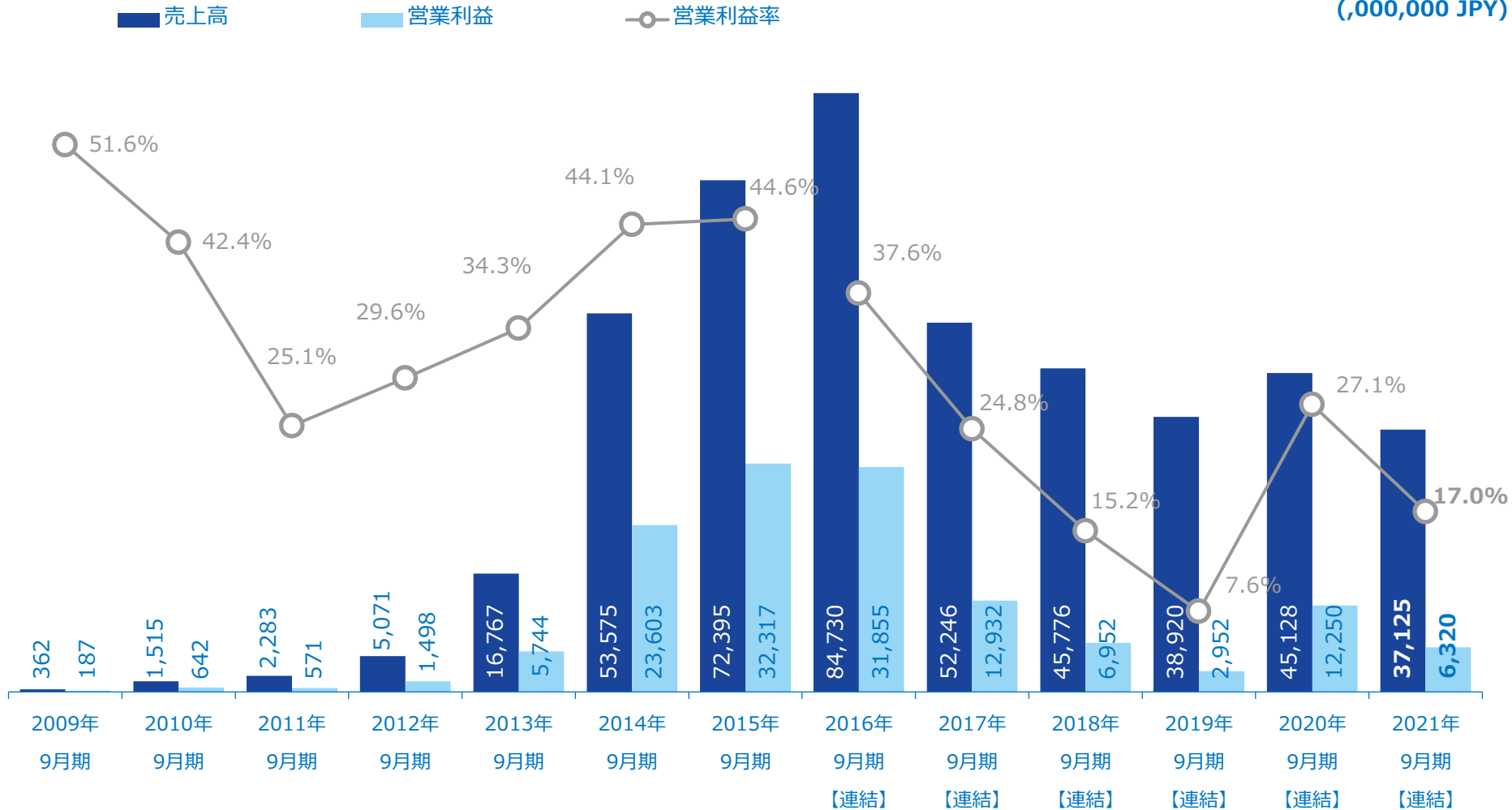
※ARPU：各タイトル売上総額をQAUで単純に割った値。売上は四半期売上であり月次売上でない点に注意

※新作「テイルズ オブ ルミナリア」は株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発。配信：株式会社バンダイナムコエンターテインメント



売上高**371**億円 (YoY : ▲17.7%)、営業利益**63**億円 (YoY : ▲48.4%)

(,000,000 JPY)

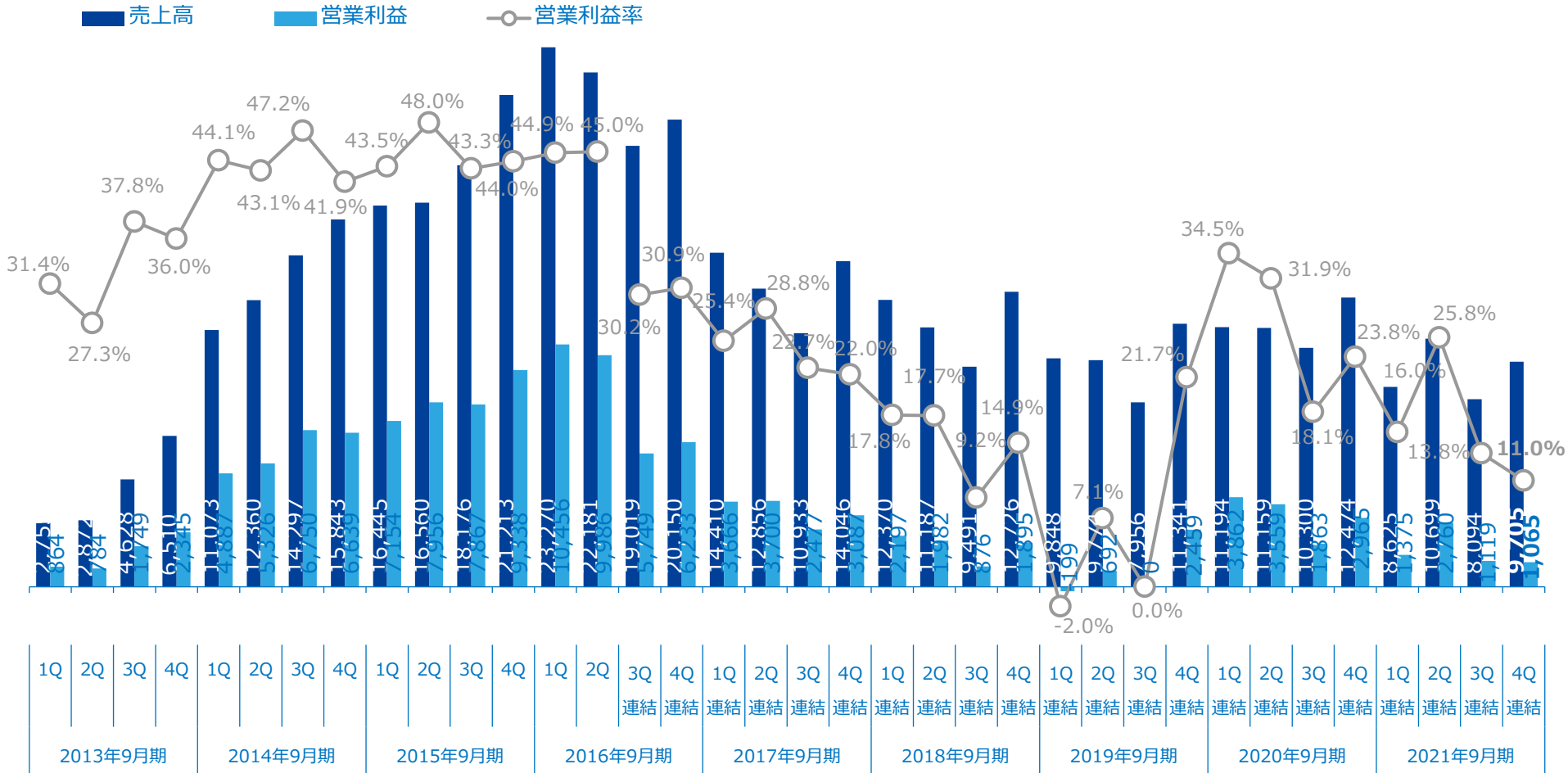


※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



売上高97億円 (QoQ: +19.9%)、営業利益10億円 (QoQ: ▲4.8%)

(,000,000 JPY)





既存の落ち着きにより、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4Q (2021年7月-9月)	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期3Q (2021年4月-6月)	前四半期比
売上高	9,705	12,474	-22.2%	8,094	+19.9%
売上総利益	3,136	5,427	-42.2%	2,595	+20.9%
売上総利益率	32.3%	43.5%	-11.2pt	32.1%	+0.2pt
販売管理費	2,071	2,462	-15.9%	1,476	+40.3%
営業利益	1,065	2,965	-64.1%	1,119	-4.8%
営業利益率	11.0%	23.8%	-12.8pt	13.8%	-2.8pt
経常利益	1,008	2,593	-61.1%	1,311	-23.1%
税前利益	717	1,741	-58.8%	-1,988	-
当期純利益	494	1,369	-63.9%	-1,457	-

※MAGES.のグループインに伴う会計上の都合により、2020年9月期4Qの数値を遡及修正しています

※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ワーク」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



主に新作と既存のプロモ、受託案件の納品により前Q比+16.6億円の86.3億円となりました

上段：費用（百万円） 下段：売上比（%）	【連結】 2021年9月期4Q (2021年7月-9月)	【連結】 2020年9月期4Q (2020年7月-9月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期3Q (2021年4月-6月)	前四半期比	備考
PF&決済手数料	1,362 14.0%	2,112 16.9%	-35.5% -2.9pt	1,193 14.7%	+14.1% -0.7pt	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	149 1.5%	285 2.3%	-47.5% -0.8pt	157 2.0%	-5.2% -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	2,641 27.2%	2,779 22.3%	-4.9% +4.9pt	2,772 34.3%	-4.7% -7.1pt	従業員数の減少により、QoQで減少しました
オフィス費用	360 3.7%	407 3.3%	-11.5% +0.4pt	308 3.8%	+16.7% -0.1pt	9月からの新オフィス契約開始によりQoQで増加。原状回復により一定期間、二拠点分の費用となる予定です
iDC関連費用	347 3.6%	314 2.5%	+10.3% +1.1pt	326 4.0%	+6.4% -0.4pt	既存タイトルのイベント開催に伴うトラフィックの増加により、QoQで微増しました
広告宣伝費	1,028 10.6%	681 5.5%	+51.0% +5.1pt	364 4.5%	+182.4% +6.1pt	新作「ユージェネ」や「白猫」の周年、「黒猫」のフィナーレのプロモによりQoQで増加しました
外注費	1,034 10.7%	1,087 8.7%	-4.9% +2.0pt	1,136 14.0%	-9.0% -3.3pt	社内リソースを最大限活用。引き続きグリップを効かせたことにより、QoQで減少しました
その他	1,715 17.7%	1,840 14.8%	-6.8% +2.9pt	715 8.8%	+139.7% +8.9pt	グループ会社の受託案件の納品などにより、QoQで増加しました

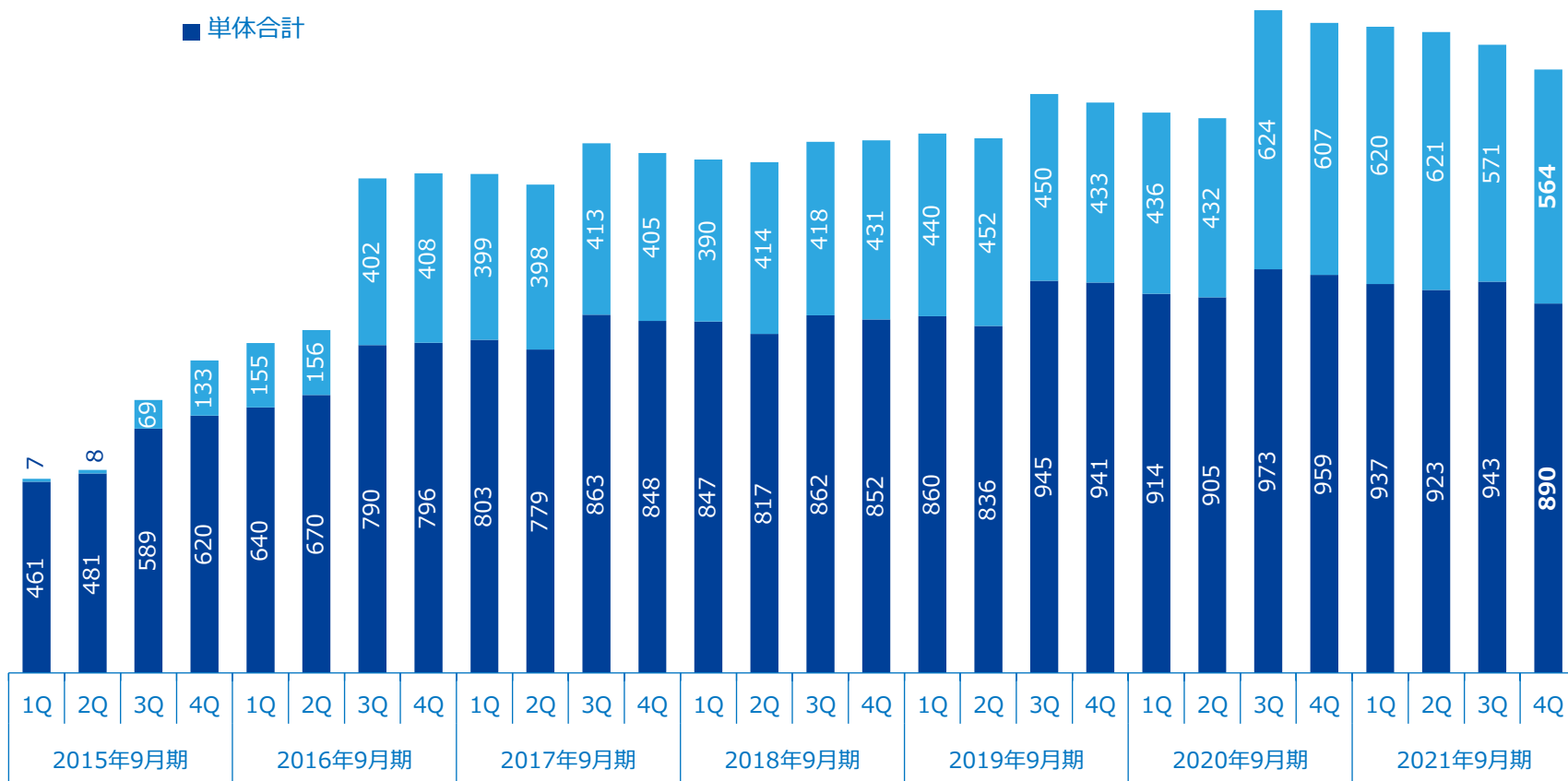
※MAGES.のグループインに伴う会計上の都合により、2020年9月期4Qの数値を遡及修正しています
 ※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



前Q比で減少し、グループ全体で1,454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（アルバイトや嘱託社員など）は含めておりません



和解金の支払いにより、現預金と流動負債が前Q比で減少しました

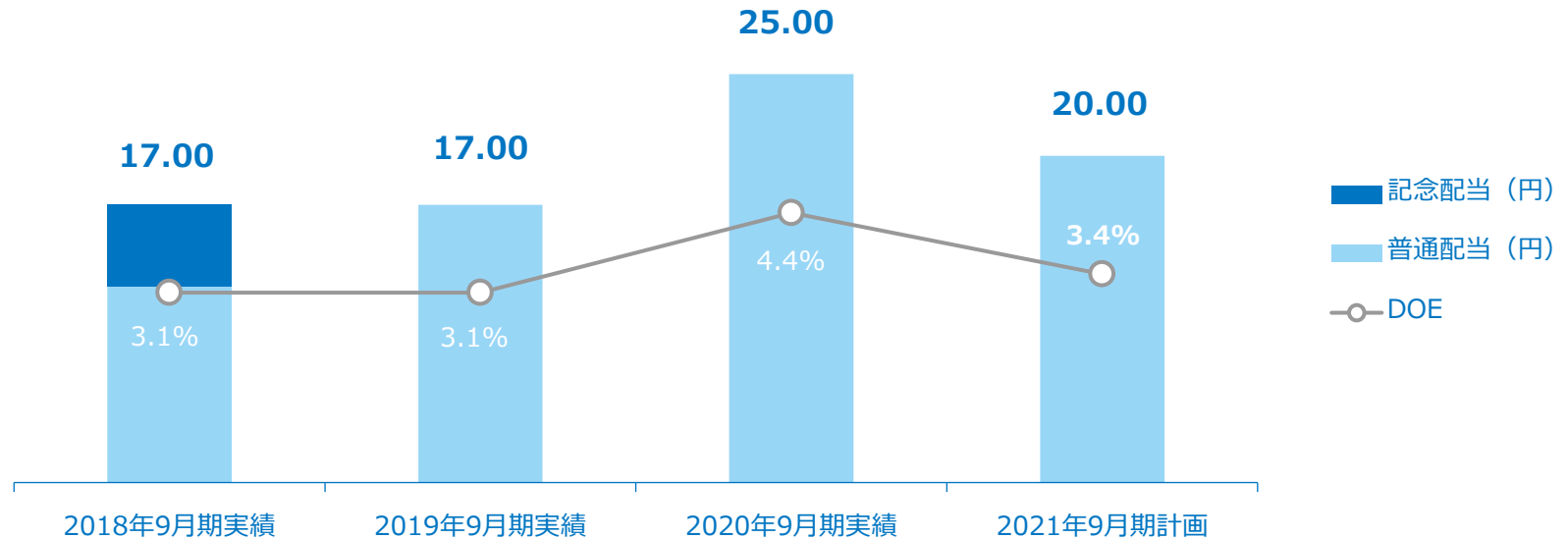
単位：百万円	【連結】 2021年9月	【連結】 2020年9月	前年同期比	【連結】 2021年6月	前四半期比
流動資産	74,430	74,180	+0.3%	76,682	-2.9%
現金及び預金	58,871	65,009	-9.4%	61,858	-4.8%
営業投資有価証券	7,591	-	-	6,546	+16.0%
固定資産	6,384	11,653	-45.2%	7,115	-10.3%
総資産	80,814	85,833	-5.8%	83,798	-3.6%
流動負債	4,922	9,521	-48.3%	8,134	-39.5%
固定負債	141	532	-73.5%	512	-72.5%
純資産	75,751	75,779	-0.0%	75,151	+0.8%
資本金	6,556	6,536	+0.3%	6,556	-

※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



連結業績、DOE、キャッシュ・フローおよび資本の効率性を総合的に勘案。安定的かつ継続的な配当を実施することを基本方針とし、2021年9月期は20円を予定しています

	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
2021年9月期計画	20.00	▲20.0%	2,559	84.0%	+44.0pt	3.4%
2020年9月期実績	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%



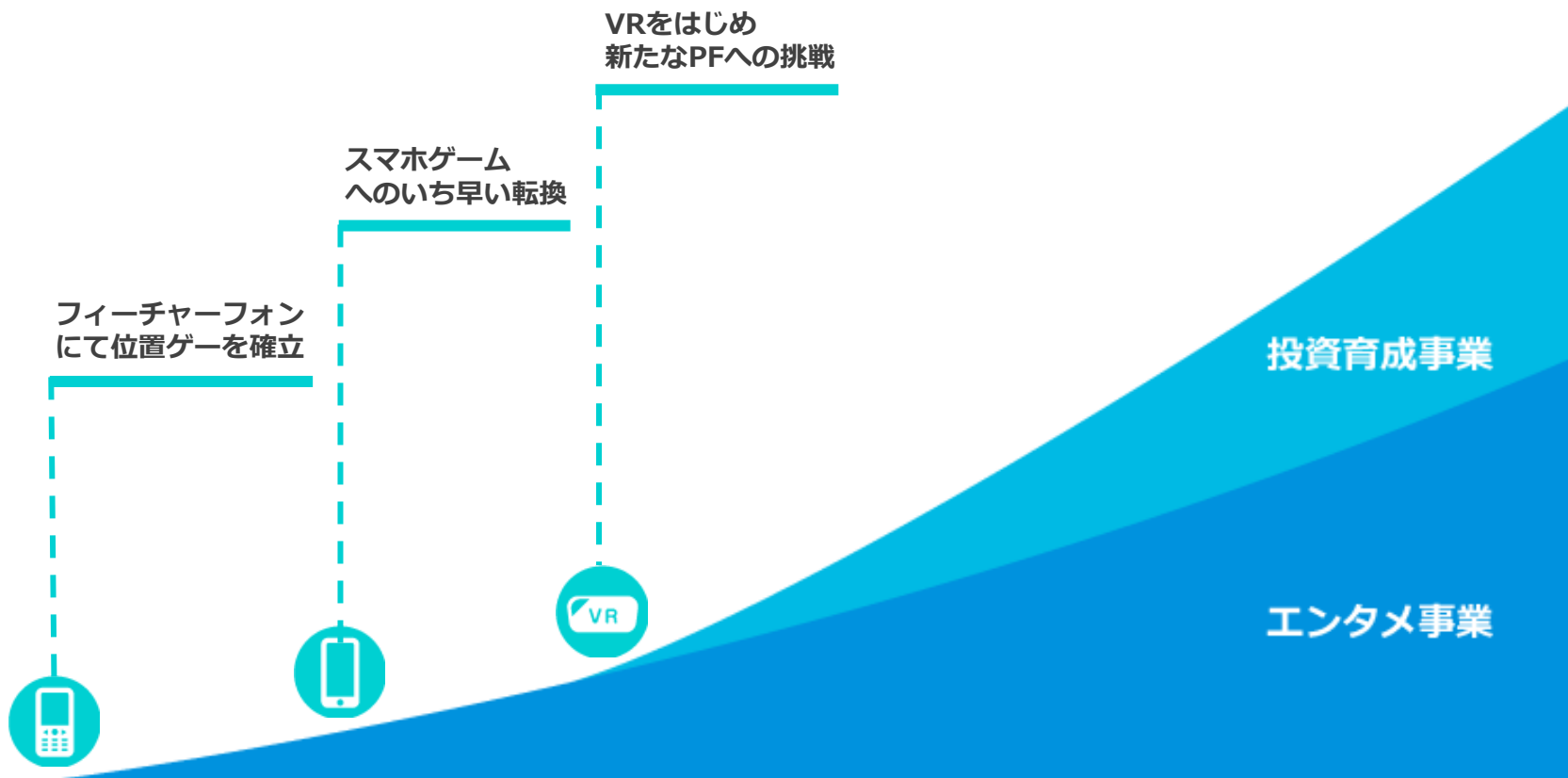
※2021年9月期の配当額は、2021年12月開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議して決定する予定です



各事業状況



それぞれの事業をグロースさせることでコロプラグループの企業価値向上を目指します





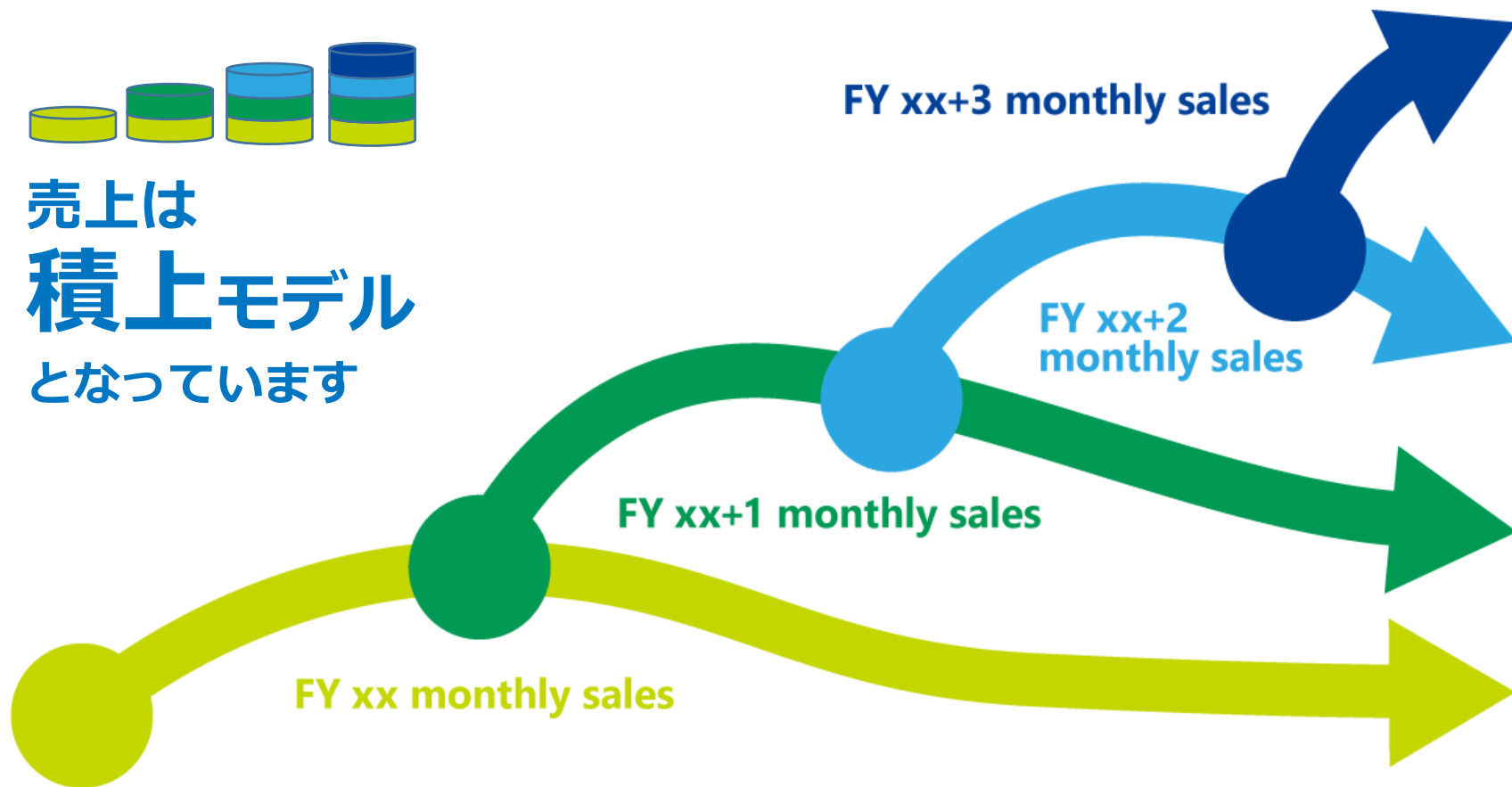
エンターテインメント事業



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

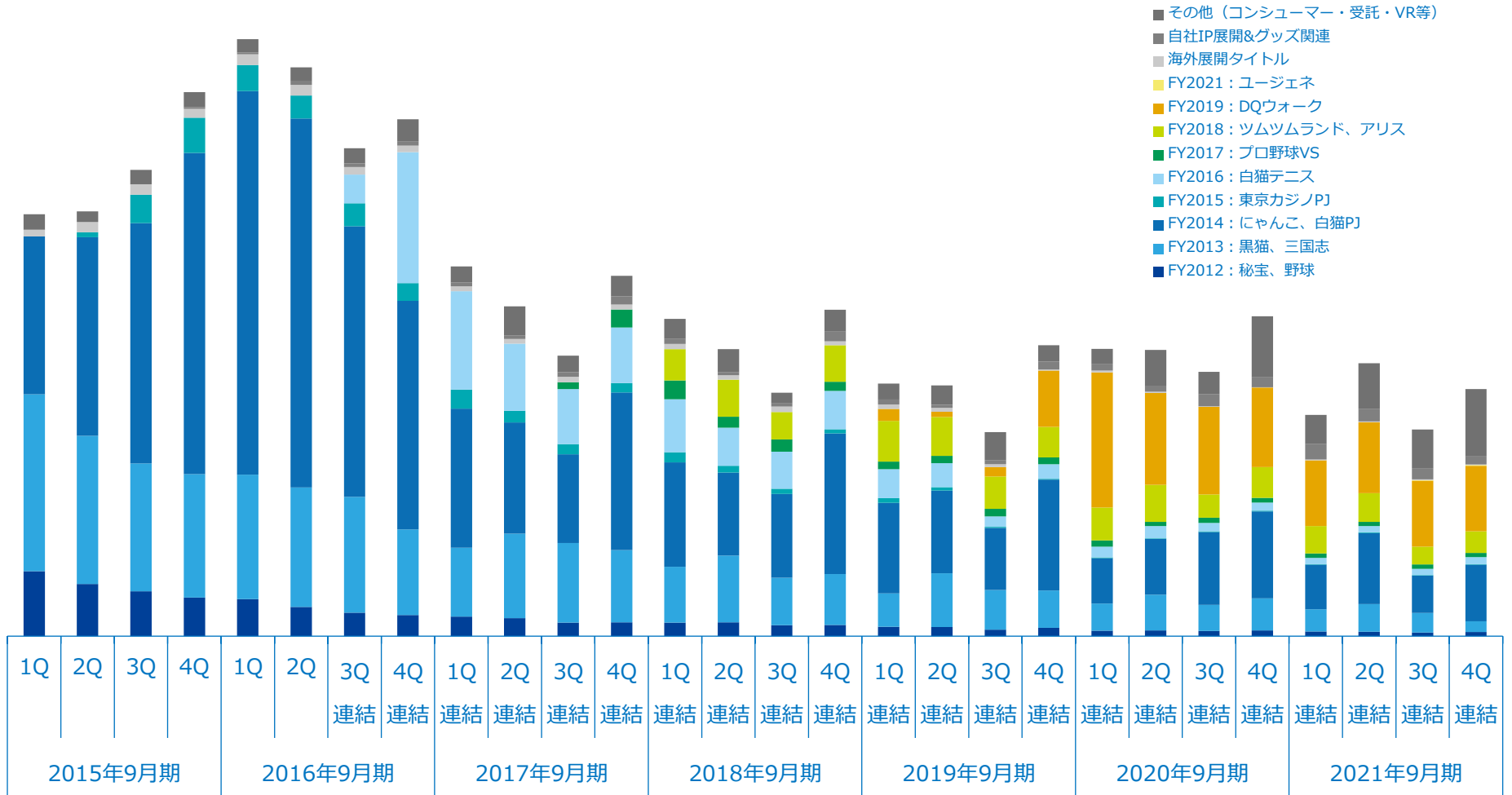


売上は
積上モデル
となっています





7周年の「白猫PJ」を含むFY14もの、受託案件を含む「その他」が増加。「DQウォーク」が2周年を迎えたことでFY19ものは堅調に推移しています



※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





主に7周年の「白猫PJ」を含むFY14もの、グループ会社による受託案件の納品により、エンタメ事業の売上は前Q比+15.7億円の96.3億円で着地しました

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		
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始タイトル	224	177	171	144	165
FY2013開始タイトル	1,245	863	1,082	760	413
FY2014開始タイトル	3,396	1,742	2,765	1,448	2,207
FY2015開始タイトル	23	22	24	22	22
FY2016開始タイトル	322	244	241	248	268
FY2017開始タイトル	174	177	168	166	163
FY2018開始タイトル	1,205	1,063	1,121	693	851
FY2019開始タイトル	3,099	2,568	2,767	2,574	2,545
FY2021開始タイトル	-	-	-	22	30
海外展開タイトル	15	25	31	33	19
自社IP展開&グッズ関連	403	603	489	415	344
その他（コンシューマー・受託・VR等）	2,365	1,137	1,773	1,529	2,598
合計（エンタメ事業）	12,474	8,625	10,637	8,059	9,630

- 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（その他終了タイトル1）
- FY2019：DQウォーク（その他終了タイトル2）
- FY2021：ユーージェネ



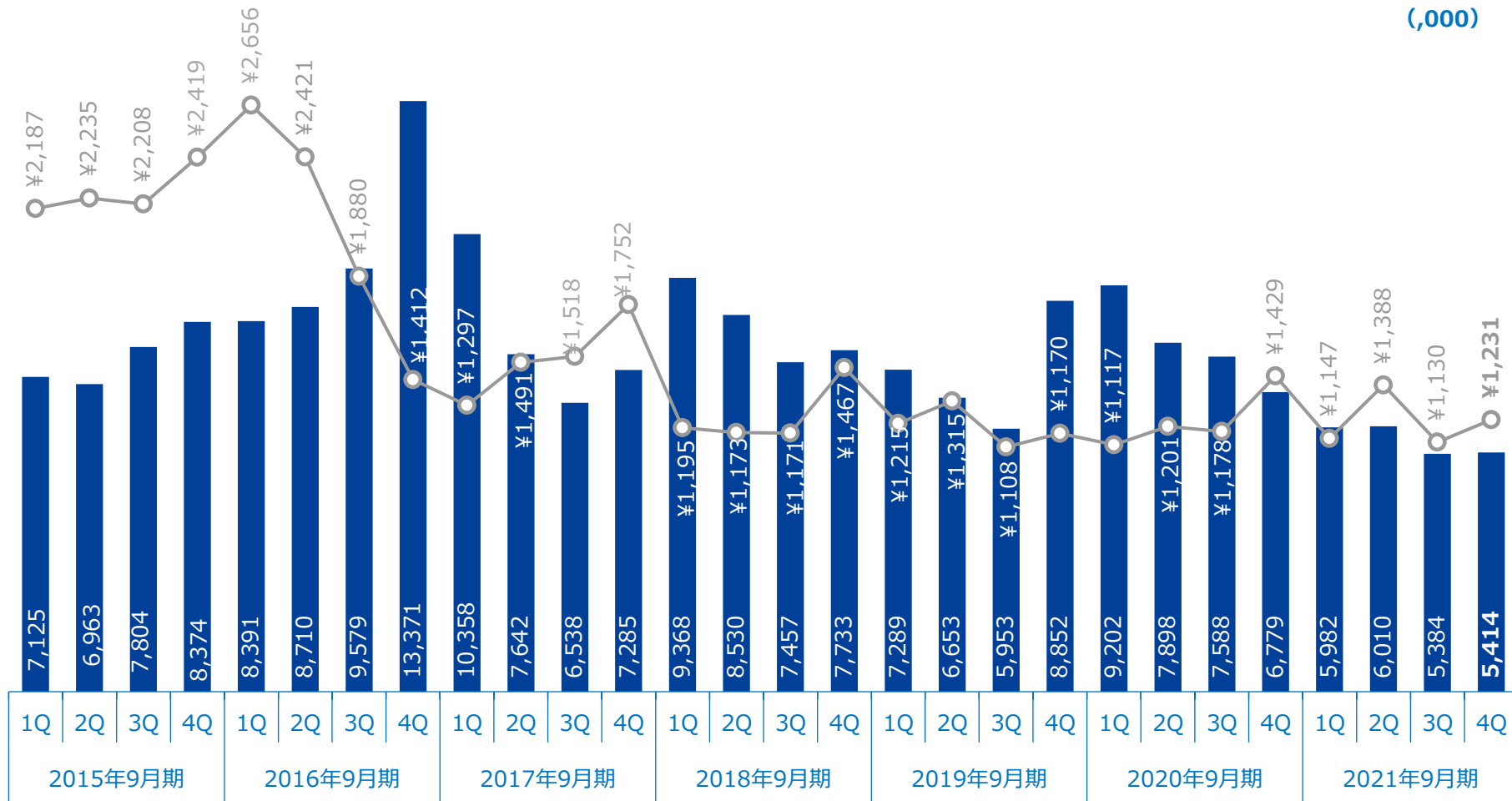
「黒猫」フィナーレや「白猫PJ」「DQウォーク」の周年などでQAU、ARPUは増加しました

ARPU (JPY)

■ QAU

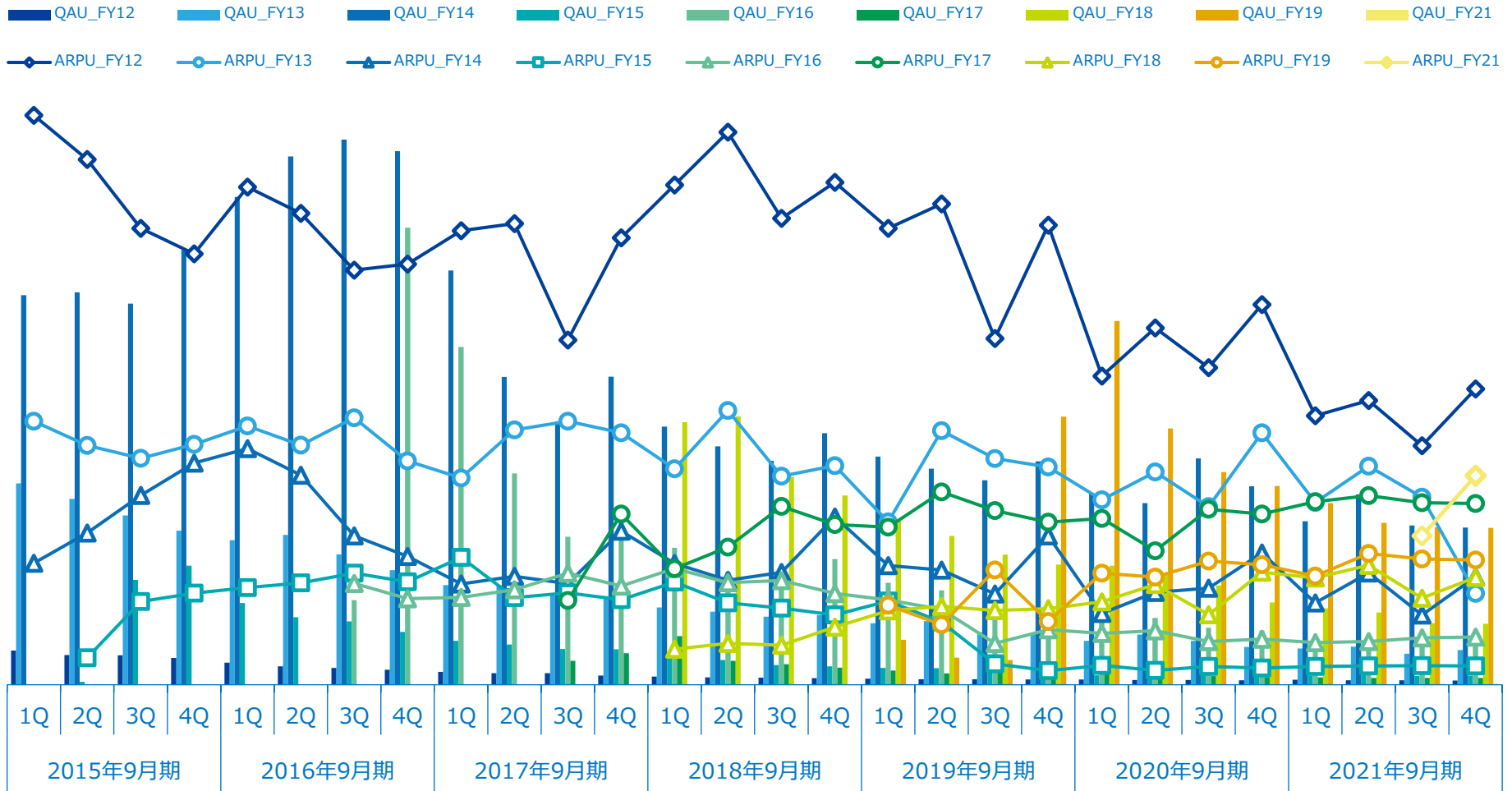
○ ARPU

QAU
(,000)





フィナーレの「黒猫」を含むFY13もののQAU、7周年の「白猫PJ」を含むFY14もののARPUが増加。「DQウォーク」が2周年を迎え、FY19もののQAU、ARPUが堅調に推移しました





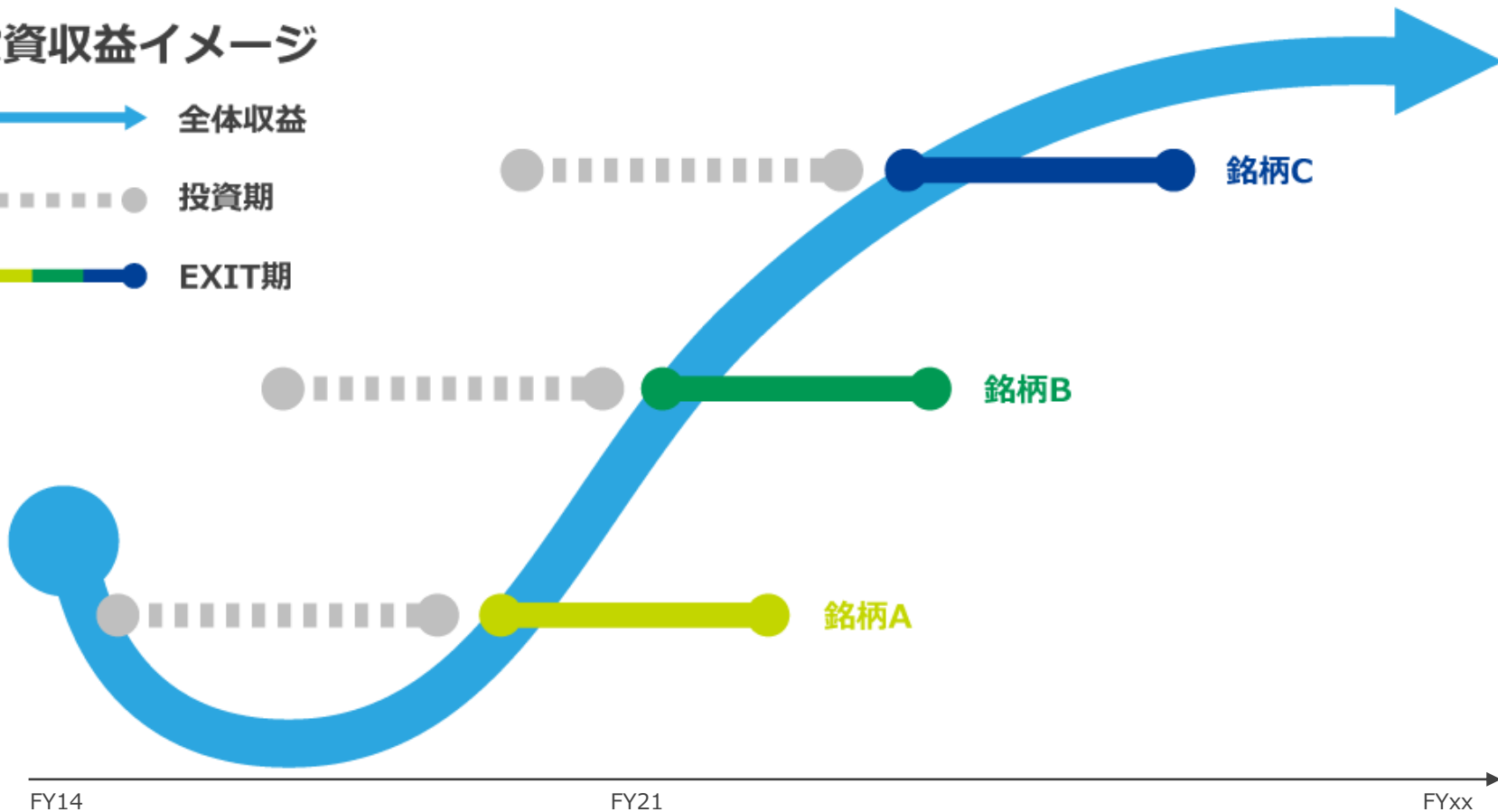
投資育成事業



国内外のエンタメ、BtoC企業を中心にシードからレイターまでオールステージで幅広く投資。
複数のテーマや時期を組み合わせ、リスクの最小化とリターンの最大化を目指します

投資収益イメージ

- 全体収益
- 投資期
- EXIT期





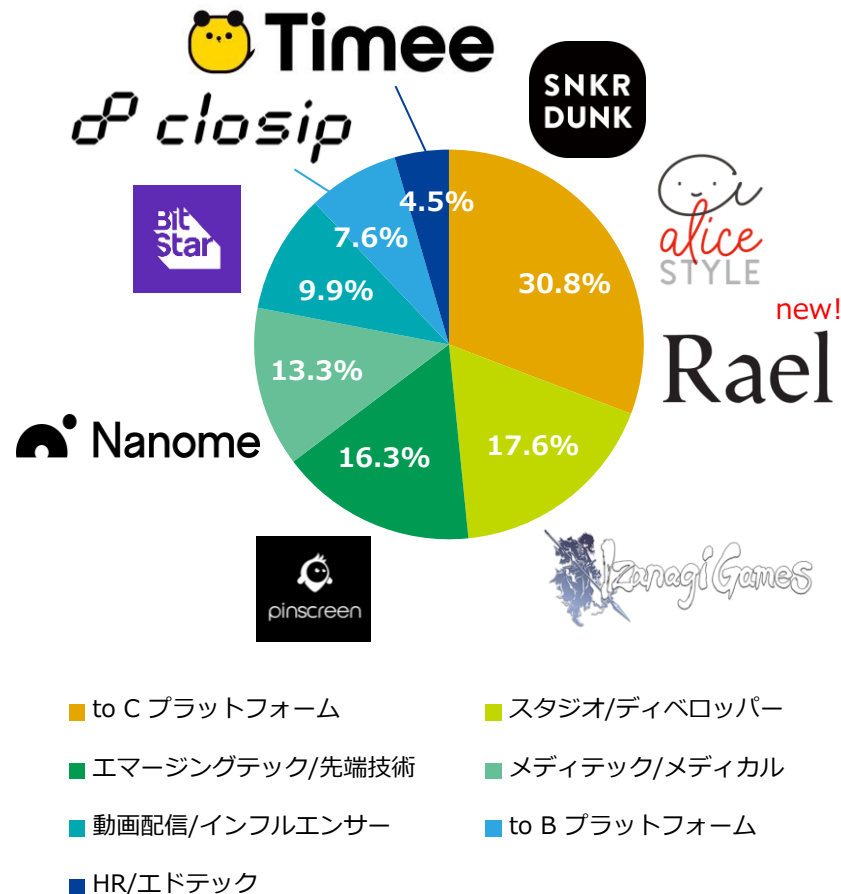
4Qで新規7社、追加3社に投資。幅広いジャンルにバランスよく投資ができています

単位：百万円	【累計】 2021年9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	171	861
営業利益	-129	216
営業投資有価証券	7,591	-

4Q投資先



業界・分野別比率（累計投資金額）



※グループ会社のコロプラネクストが運用する1号ファンド（学生起業家対象）、上場株ファンド（国内上場株対象）の実績は含んでおりません
 ※業界・分野別比率は当社内部管理数字を用いて、独自で分類したものととなります



トピックス



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



OUT 自社IPの展開

「アリス」初の完全新作OVAを配信開始



「白猫プロジェクト」7周年記念のグッズ発売



※画像はイメージです



株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発「テイルズ オブ ルミナリア」が11月4日リリース。パイプラインは他社IPが2本、自社IP・自社IP派生が5本となりました

他社IP

テイルズ オブ ルミナリア



配信：株式会社バンダイナムコエンターテインメント
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. キャラクターデザイン/佐伯俊

自社IP/自社IP派生

白猫GOLF



- ・ シリーズ25周年を締めくくるアプリ初完全オリジナル
- ・ 『21の生き様が交錯するRPG』で海外版も配信開始

- ・ 本物に近いゴルフ体験が楽しめるスポーツゲーム
- ・ 世界中のプレイヤーとオンライン対戦が可能



4Qは3本リリース。1Qは自社IP 1本、他社IP 1本のリリースを11月11日に予定しています

自社IP

たいみんぐら〜



- シンプルな操作性のリズムゲーム
- 地獄を舞台にした独特な世界観が特長

他社IP

ゆるキャン△ Have a nice day!



- 人気IP『ゆるキャン△』初のADVゲーム
- ゲームだけの完全オリジナルストーリー



引き続き、感染防止対策と事業推進を両立。感染状況を見ながら出勤率を引き上げています

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、継続率への大きな影響はありません
- ゲーム周辺領域や飲食店舗事業はリアルイベントのオンライン配信や店舗営業を再開するなど徐々に影響が小さくなってきています

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



モバイルゲーム市場の厳しい競争環境の中、開発難易度の高まりで継続的に新しい体験をお届けできていない状況。これを打開するため、役割分担を明確にした新体制に移行します

ゲームの開発と新事業の創出



新代表取締役会長 チーフクリエイター

馬場 功淳

- 当社の祖業であるGPSを活用した世界初の位置ゲー「コロニーな生活」を2003年に個人で開発
- これまでに「黒猫」「白猫PJ」「ユージェネ」を直轄するなど様々な新しい体験を提供

グループ全体の経営を指揮



新代表取締役社長

宮本 貴志

- 大手企業のグループ会社でマーケティング責任者や代表取締役社長を10年以上にわたり経験
- 2020年6月に当社入社。マーケティング強化や組織の構造改革、グループ全体の組織強化などを実施

※詳細は10月20日公表の適時開示「[代表取締役および取締役の異動に関するお知らせ](#)」をご参照ください

※2021年12月開催予定の定時株主総会および同株主総会終了後の取締役会において正式に決定する予定です



ガバナンス強化や国際化の取り組みに注力し、企業価値の向上を目指します

ガバナンス強化と事業の国際化



新社外取締役

ハロルド・ジョージ・メイ

- 複数の大手企業にて代表取締役社長を務めた経験に加え、エンタメ業界にも精通
- 社外取締役としてガバナンス強化と新作の海外展開や国外への投資など事業の国際化を促進

世界標準の開示



ダイバーシティの思想が根付くエンターテインメント創造企業

～人材の多様性という観点で社内外から見るCOLOPL～

当社は2021年11月に開催されたARC AWARDS 2021の最優秀賞を受賞し、世界最大のESG情報開示コンペティションで金賞を受賞しました。これは、当社のESG情報開示が世界的に高く評価されたことを示しています。

【ESG情報開示の重要性】
ESG情報開示は、企業の持続可能性を評価するための重要な指標です。当社は、ESG情報開示を強化し、ステークホルダーからの期待に応えることを目指しています。

【ESG情報開示の取り組み】
当社は、ESG情報開示を強化し、ステークホルダーからの期待に応えることを目指しています。具体的には、ESG情報開示の枠組みを強化し、ESG情報開示の透明性を高めることを目指しています。

【ESG情報開示の成果】
当社は、ESG情報開示を強化し、ステークホルダーからの期待に応えることを目指しています。具体的には、ESG情報開示の枠組みを強化し、ESG情報開示の透明性を高めることを目指しています。

為末社外取締役とパラアスリートが登場する人材の多様性に関する特集などESGの取り組みを掲載

- 『COLOPL Report 2020』英語版が世界最大のアニュアルレポートコンペティションで金賞受賞
- 全てのIR資料を英文で開示
- 気候変動や多様性の確保など非財務情報の開示をさらに強化

※2021年12月開催予定の定時株主総会および同株主総会終了後の取締役会において正式に決定する予定です



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4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の収益性を活用し、中長期的に競争力の源泉となる自社IPを創出・育成します
⇒年間3~4本程度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
- コンシューマーは移植版を含めて、年間10本程度のリリースを予定しています
- 投資育成事業は現状、社数ベースでミドルとレイター（※）が全体の70%以上。徐々にEXITが出始めることで、さらなるキャピタルゲインを見込んでいます

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
- 従業員数は社内リソースを最大限に活用し、微減で推移する想定です



※現時点での情報となるため、変更する可能性があります

※ステージ別比率は独自で分類しており、直近の評価額が10億円以上50億円未満をミドル、50億円以上をレイターとしています



“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

コロプラグループの最新情報を発信中！



@colopl_pr



@coloplinc

Click!!

