



FY Sep.2021 / 3Q Results

2021.8.4



FY2021 3Q

Apr2021-Jun2021



01 決算概要



02 各事業状況



03 トピックス



決算概要

例年のトレンド通り、4Qの盛り上げに向けた準備期間です

業績

- 売上高は既存の落ち着きにより前Q比▲24.3%の80.9億円
- 営業利益は減収に伴い、前Q比▲59.5%の11.1億円

費用

- 「PF&決済手数料」に加え、他社IP使用料などを含む「その他」が減少
- 費用全体は前Q比▲9.6億円の69.7億円に着地

KPI

- 周年や年始施策、人気IPコラボがあった前QからQAU、ARPUともに減少
- 積極的な投資により7社に新規、追加投資を実施

TOPICS

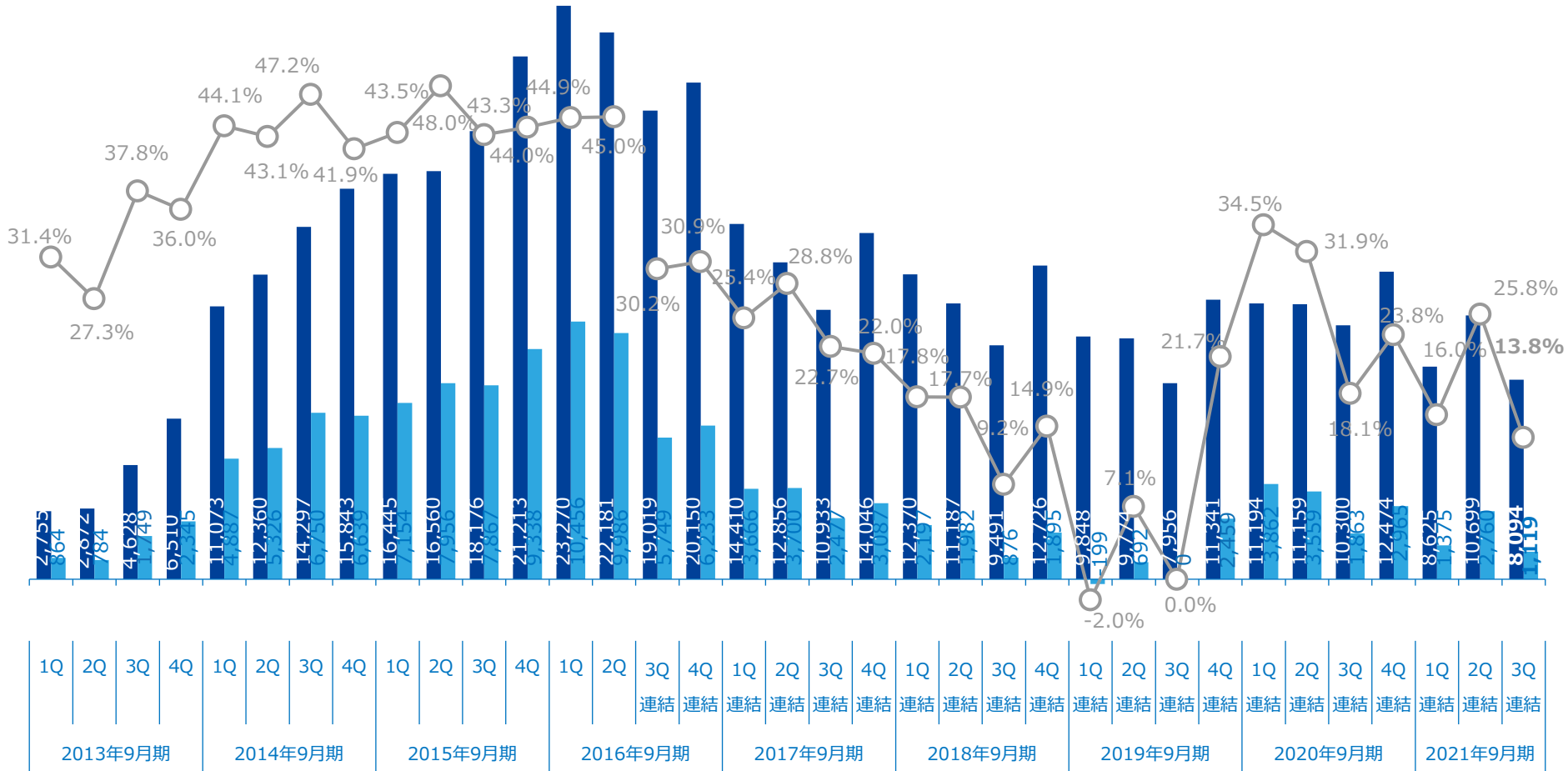
- 新作「ユージェネ」の正式サービスを7月1日に開始
- 白猫シリーズ最新作となる「白猫GOLF」を発表
- 任天堂との特許訴訟で和解成立。引当金33億円を特別損失に計上
(詳細は「和解による訴訟の解決及び特別損失の計上に関するお知らせ」をご覧ください)



売上高 **80** 億円 (QoQ : ▲24.3%)、営業利益 **11** 億円 (QoQ : ▲59.5%)

(,000,000 JPY)

■ 売上高 ■ 営業利益 ○ 営業利益率



※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3Qと4Qの数値を遡及修正しています





既存の落ち着きにより、前年同期比で減収減益。特別損失を33億円計上しています

単位：百万円	【連結】 2021年9月期3Q (2021年4月-6月)	【連結】 2020年9月期3Q (2020年4月-6月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3月)	前四半期比
売上高	8,094	10,300	-21.4%	10,699	-24.3%
売上総利益	2,595	4,365	-40.6%	4,322	-39.9%
売上総利益率	32.1%	42.4%	-10.3pt	40.4%	-8.3pt
販売管理費	1,476	2,502	-41.0%	1,561	-5.5%
営業利益	1,119	1,863	-39.9%	2,760	-59.5%
営業利益率	13.8%	18.1%	-4.3pt	25.8%	-12.0pt
経常利益	1,311	1,790	-26.8%	3,783	-65.3%
税前利益	-1,988	1,790	-	3,783	-
当期純利益	-1,457	1,311	-	2,761	-

※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3Q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



「PF&決済手数料」に加え、他社IP使用料の減少やグループ会社による受託案件の納品が落ち着いたことで「その他」が減少。前Q比▲9.6億円の69.7億円で着地しました

	【連結】 2021年9月期3Q (2021年4月-6月)	【連結】 2020年9月期3Q (2020年4月-6月)	前年同期比	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3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	1,193 14.7%	1,805 17.5%	-33.9% -2.8pt	1,791 16.8%	-33.4% -2.1pt	ネット計上となる「DQワーク」を除くタイトルの売上減少により、QoQで減少しました
ロイヤリティ	157 2.0%	248 2.4%	-36.5% -0.4pt	182 1.7%	-13.3% +0.3pt	関連タイトルの売上連動による変化です
人件費・賞与	2,772 34.3%	2,748 26.7%	+0.9% +7.6pt	2,659 24.9%	+4.3% +9.4pt	グループ会社における決算賞与の引当などにより、QoQで増加しました
オフィス費用	308 3.8%	407 4.0%	-24.3% -0.2pt	310 2.9%	-0.6% +0.9pt	前Qと比較し、ほぼ横ばいで推移しました
iDC関連費用	326 4.0%	358 3.5%	-9.0% +0.5pt	311 2.9%	+4.6% +1.1pt	新作「ユージェネ」のβ運用開始、既存タイトルの人気イベント開催に伴い、QoQで微増しました
広告宣伝費	364 4.5%	500 4.9%	-27.2% -0.4pt	473 4.4%	-23.1% +0.1pt	周年の"ハザマ"によりQoQで減少。概ね当初の見込み通りで着地しました
外注費	1,136 14.0%	944 9.2%	+20.3% +4.8pt	1,145 10.7%	-0.7% +3.3pt	引き続きグリップを効かせたことにより、QoQで微減しました
その他	715 8.8%	1,423 13.8%	-49.8% -5.0pt	1,064 9.9%	-32.8% -1.1pt	人気IPとのコラボやグループ会社による受託案件の納品があった前Qと比較し、減少しました

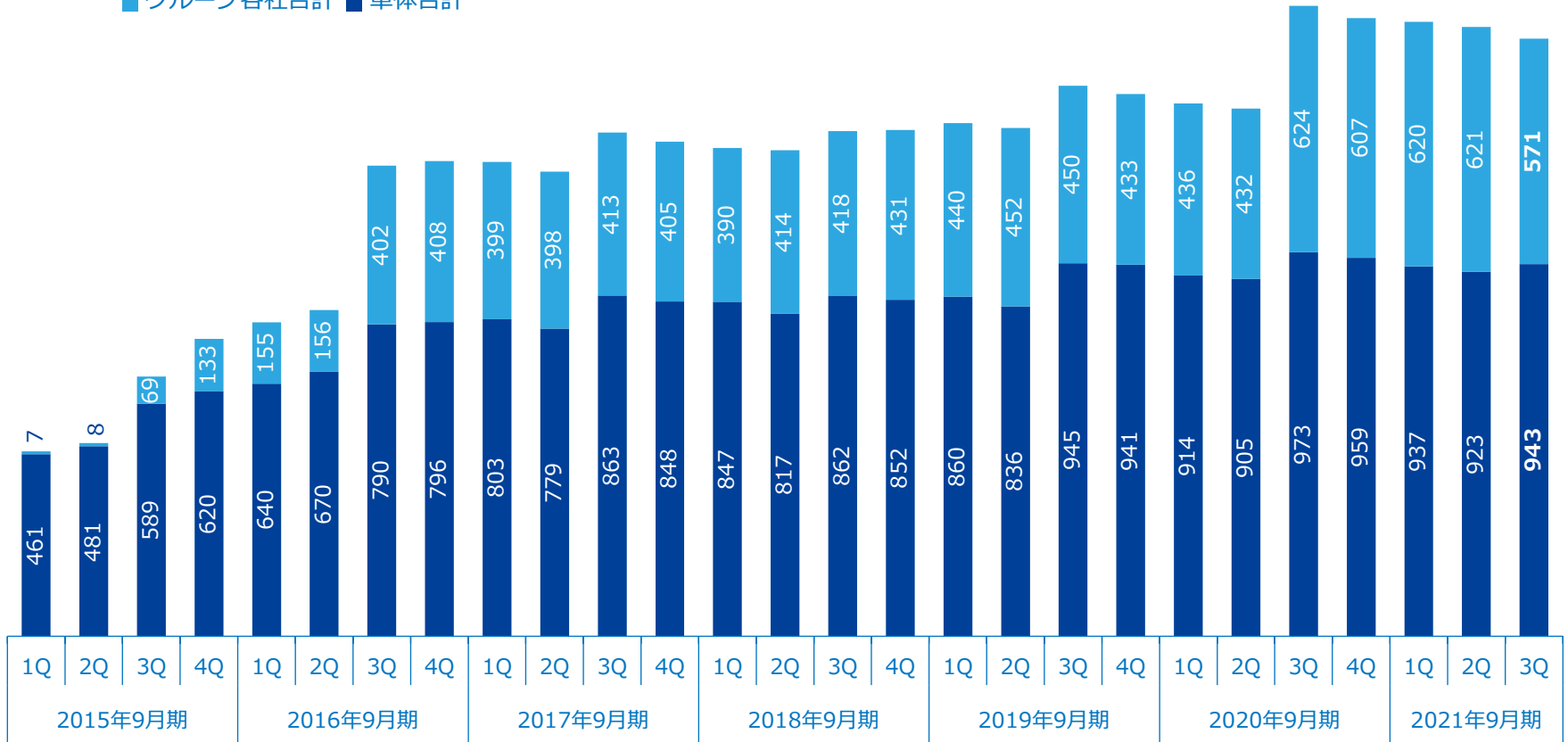
※MAGES.のグループインに伴う会計上の都合により、2020年9月期3Qの数値を遡及修正しています
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



グループ全体は前Q比で微減。単体は、グループ会社の吸収合併により増加しました

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



積極的な新規、追加出資により、営業投資有価証券が増加。引き続き盤石です

単位：百万円	【連結】 2021年6月	【連結】 2020年6月	前年同期比	【連結】 2021年3月	前四半期比
流動資産	76,682	70,980	+8.0%	76,546	+0.2%
現金及び預金	61,858	62,765	-1.4%	62,383	-0.8%
営業投資有価証券	6,546	-	-	5,921	+10.5%
固定資産	7,115	12,533	-43.2%	7,190	-1.0%
総資産	83,798	83,513	+0.3%	83,737	+0.1%
流動負債	8,134	8,392	-3.1%	6,493	+25.3%
固定負債	512	717	-28.6%	516	-0.8%
純資産	75,151	74,403	+1.0%	76,727	-2.1%
資本金	6,556	6,536	+0.3%	6,556	-

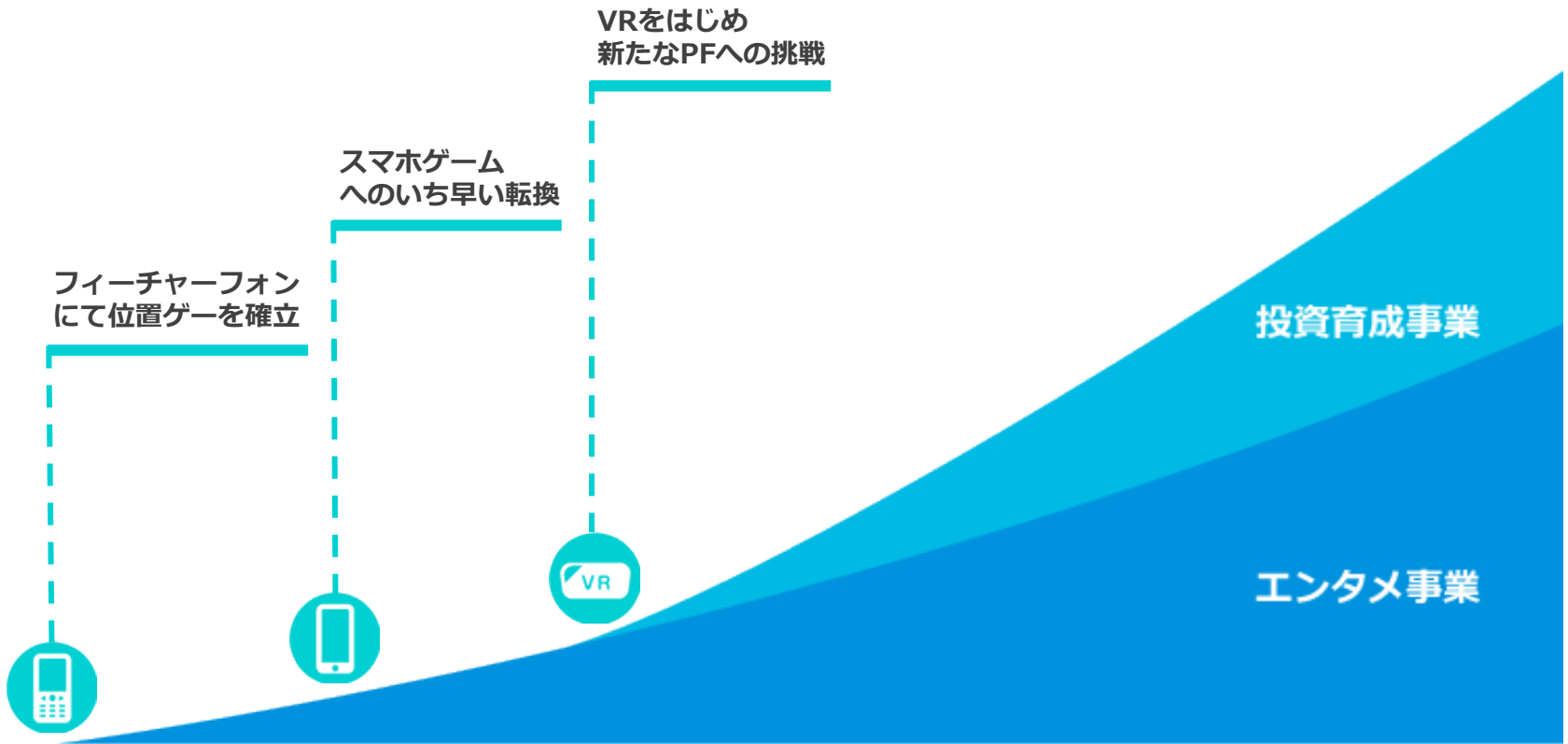
※MAGES.のグループインに伴う会計上の都合により、2020年6月末時点での数値を遡及修正しています
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



各事業状況



「“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」をミッションとし、各事業をグロースさせることで持続的な成長を目指します





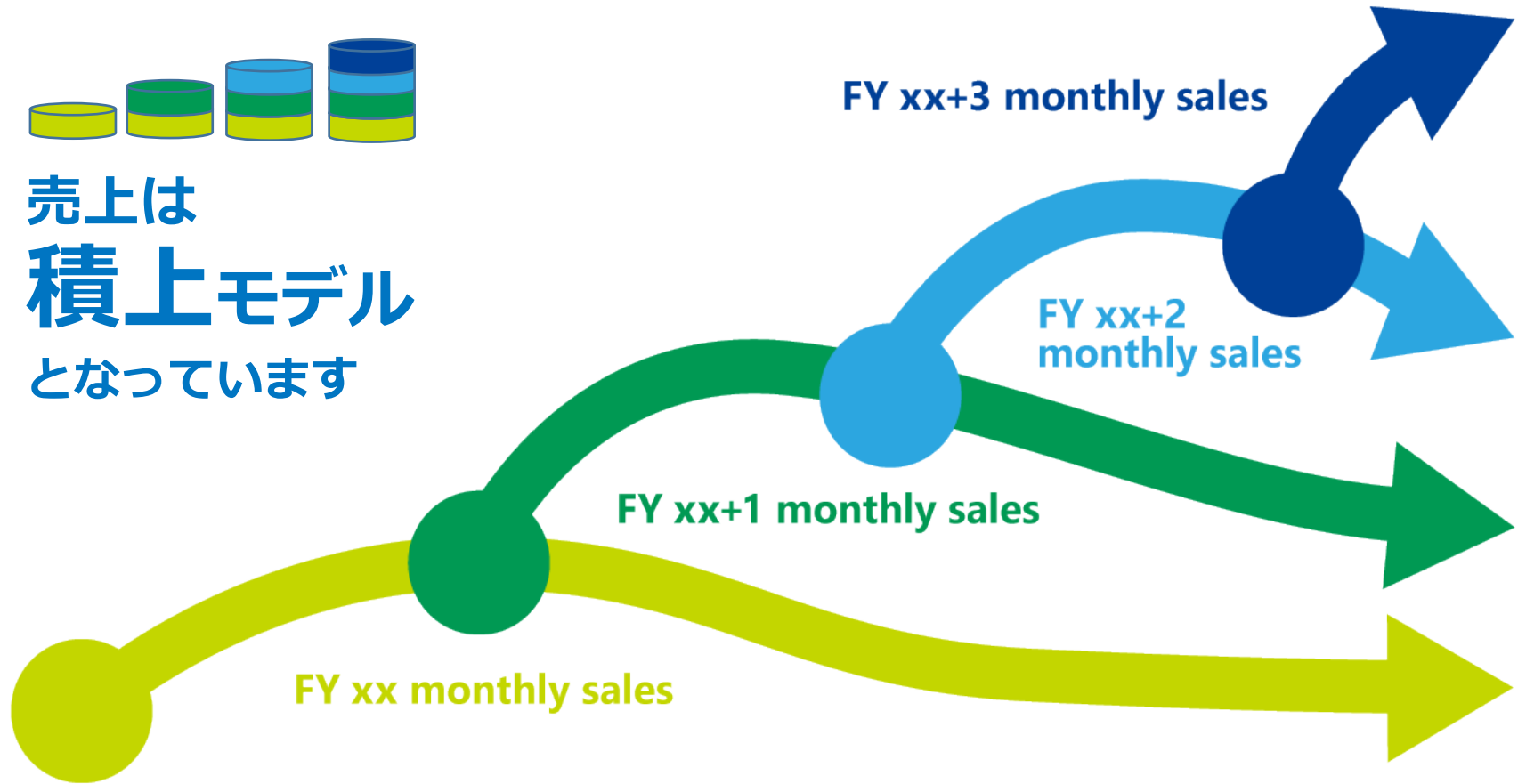
エンターテインメント事業



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

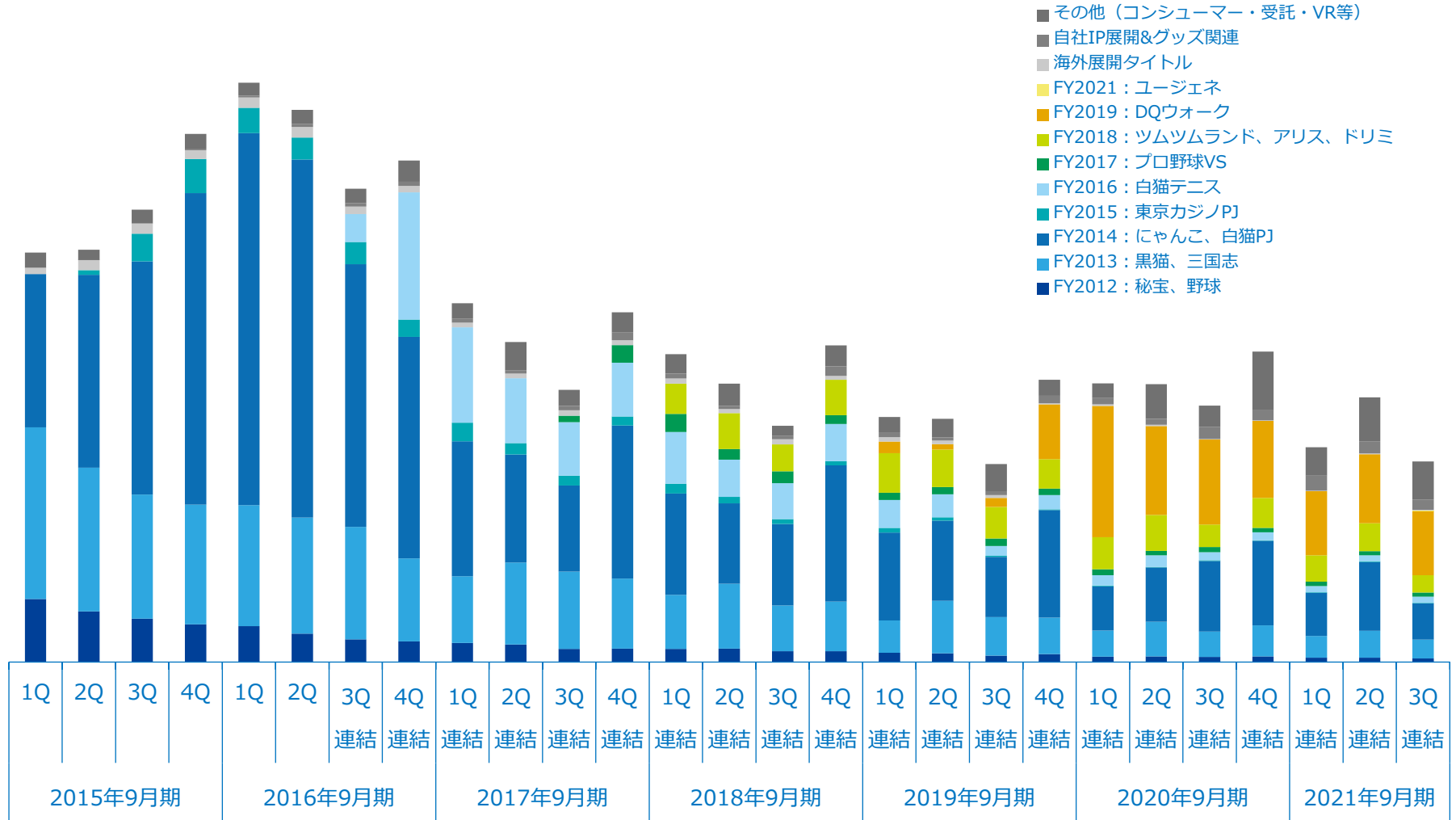


売上は
積上モデル
となっています





ドラクエ35周年記念イベントを開催したFY19ものの「DQウォーク」が堅調に推移しました



※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



周年や年始施策、人気IPコラボがあった前Qと比較し、既存タイトルが落ち着きました

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		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始タイトル	199	224	177	171	144
FY2013開始タイトル	1,016	1,245	863	1,082	760
FY2014開始タイトル	2,843	3,396	1,742	2,765	1,448
FY2015開始タイトル	29	23	22	24	22
FY2016開始タイトル	321	322	244	241	248
FY2017開始タイトル	202	174	177	168	166
FY2018開始タイトル	907	1,205	1,063	1,121	693
FY2019開始タイトル	3,413	3,099	2,568	2,767	2,574
FY2021開始タイトル	-	-	-	-	22
海外展開タイトル	22	15	25	31	33
自社IP展開&グッズ関連	480	403	603	489	415
その他（コンシューマー・受託・VR等）	860	2,365	1,137	1,773	1,529
合計（エンタメ事業）	10,300	12,474	8,625	10,637	8,059

- 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）
- FY2021：ユーージェネ



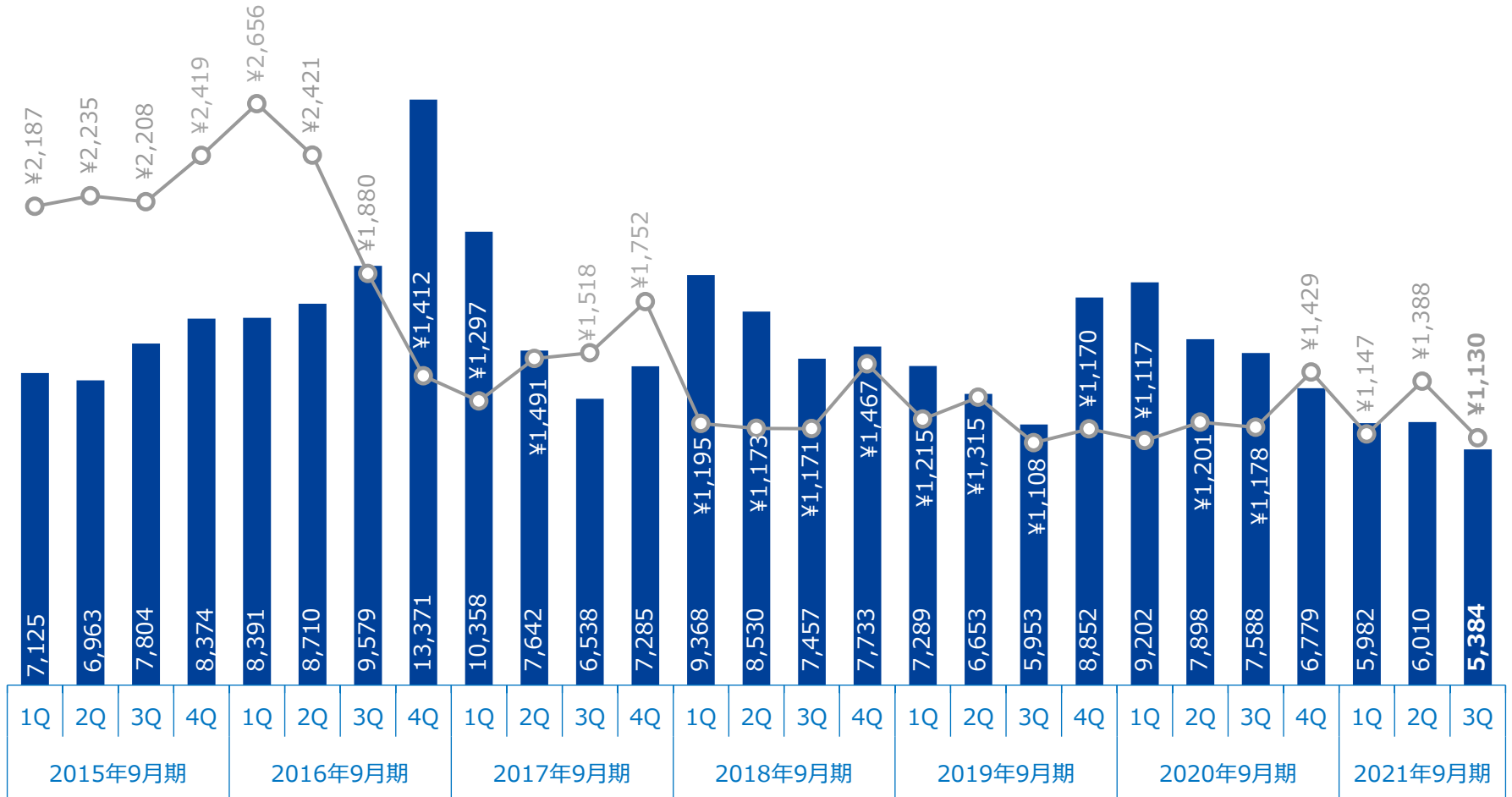
既存タイトルの落ち着きにより、全体のQAU、ARPUはともに減少しました

ARPU (JPY)

■ QAU

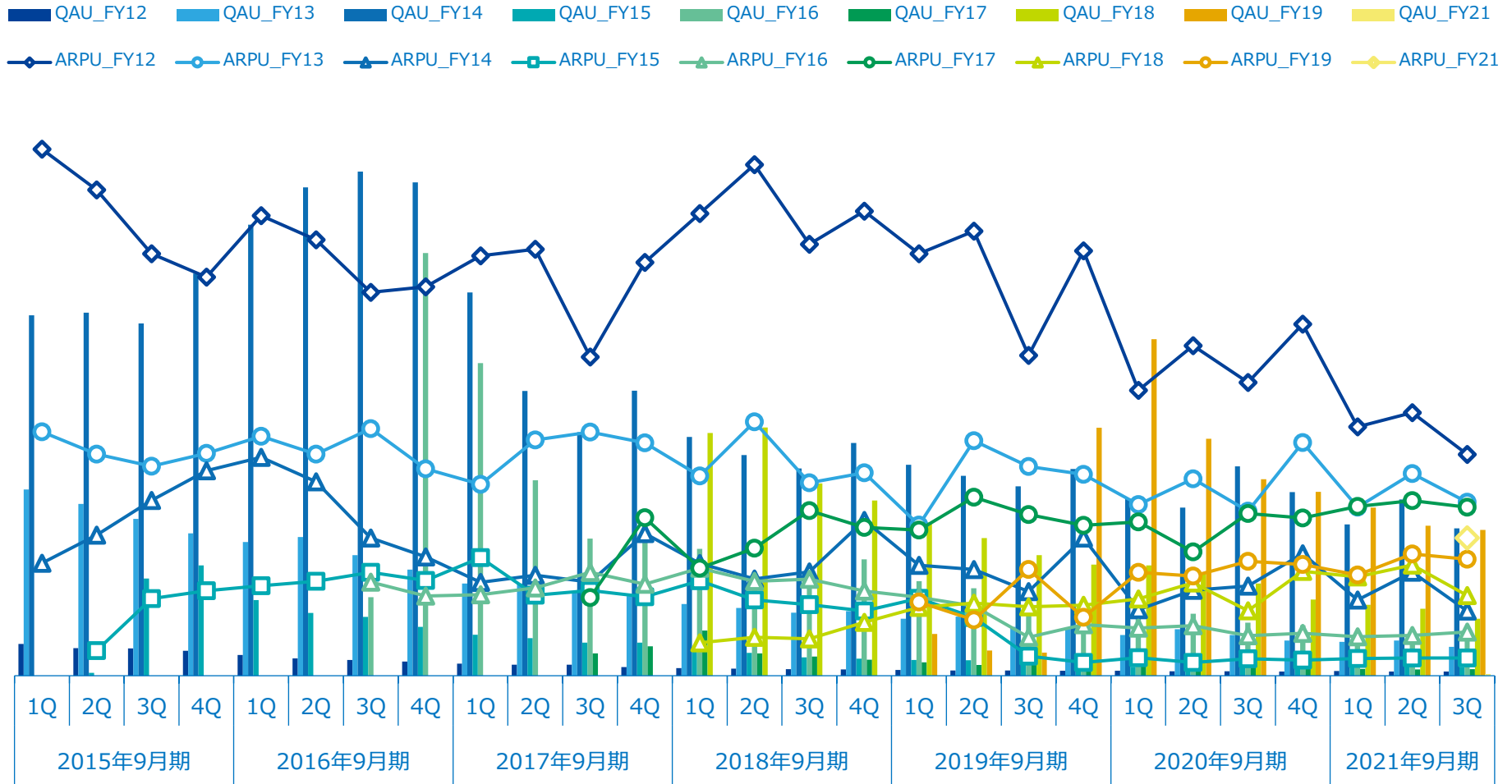
○ ARPU

QAU
(,000)





前Qに年始施策や人気IPとのコラボを実施した「白猫PJ」を含むFY14もののQAU、ARPUは減少しました



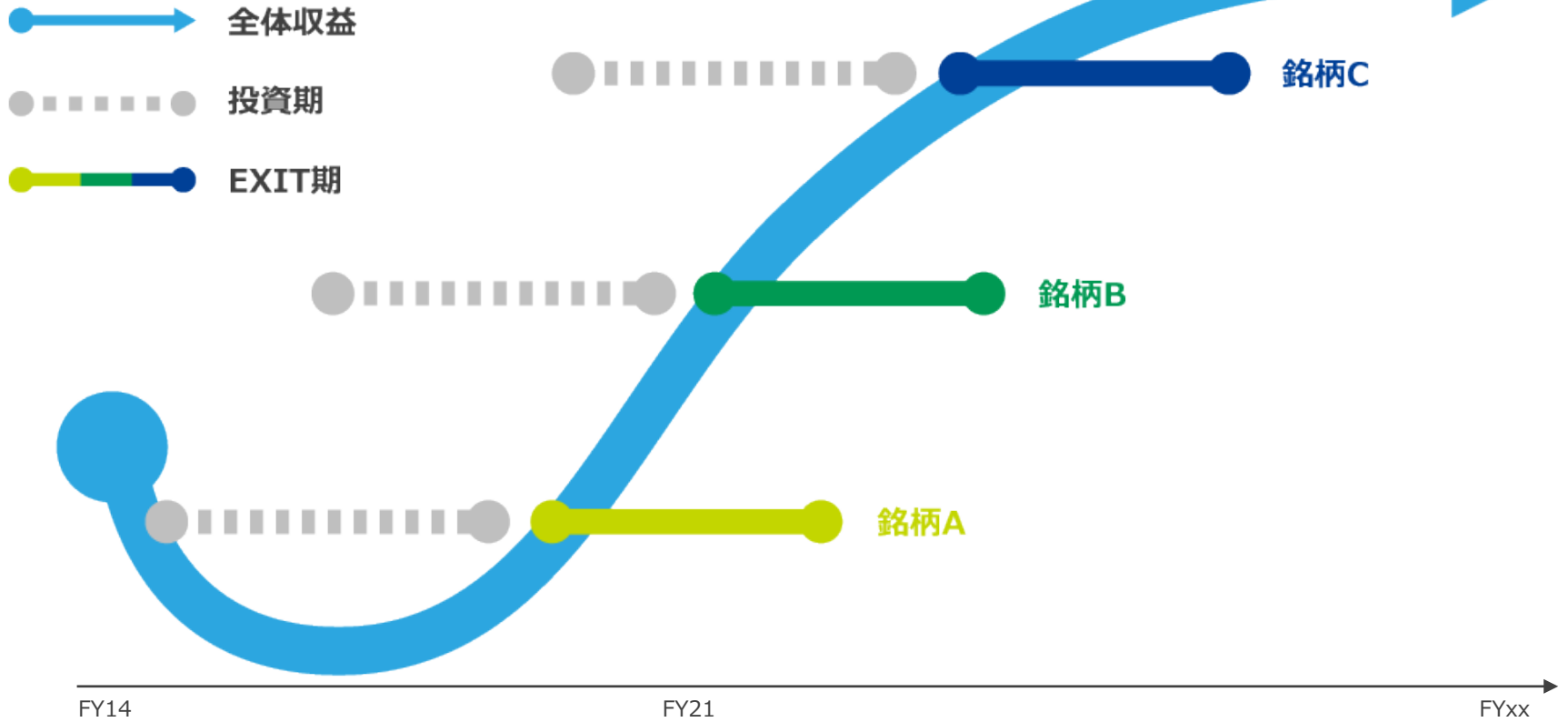


投資育成事業



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

投資収益イメージ





3Qで7社に新規、追加投資を実施。引き続き、積極的に投資していきます

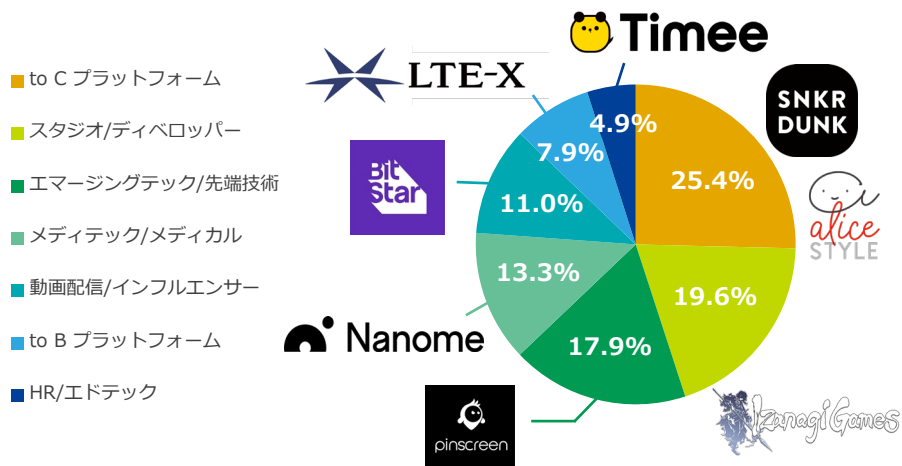
3Q実績

単位：百万円	【累計】 2021年6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	96	786
営業利益	-80	265
営業投資有価証券	6,546	-

3Q投資先

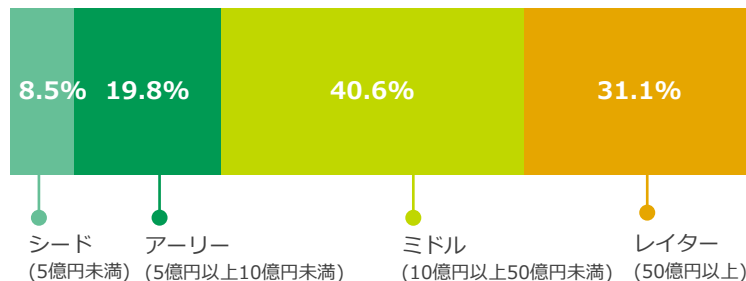


業界・分類別比率 (累計投資金額)



ステージ別比率 (社数)

・ミドルとレイターが全体の70%を占める



※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・分類別比率、ステージ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
 ※当時の為替レートを使用しております
 ※株式会社LTE-Xは2021年7月より社名を株式会社closipに変更しております



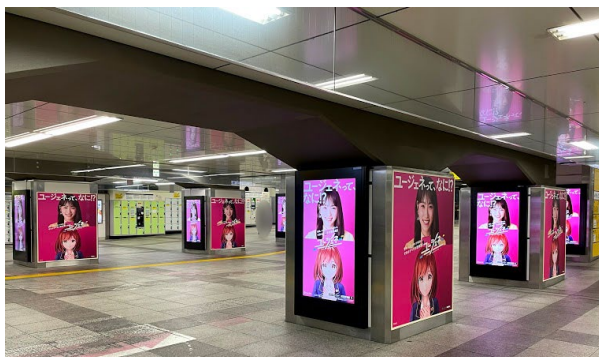
トピックス



7月1日より正式サービスを開始した「ユージェネ」はコアユーザーの熱量は高いものの、裾野を広げることが課題。プロモーションをはじめ、新たな試みに取り組んでいきます

プロモーション

- ・イメージキャラクターとして女優の川栄李奈さんを起用
- ・TVCM、YouTuberとのコラボ、駅広告など多面的に実施



▲秋葉原駅 電気街口改札内

サービス

- ・新たなキャラクターのアクター募集を開始
- ・VR版（Oculus Quest/Quest 2）の配信を実施





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

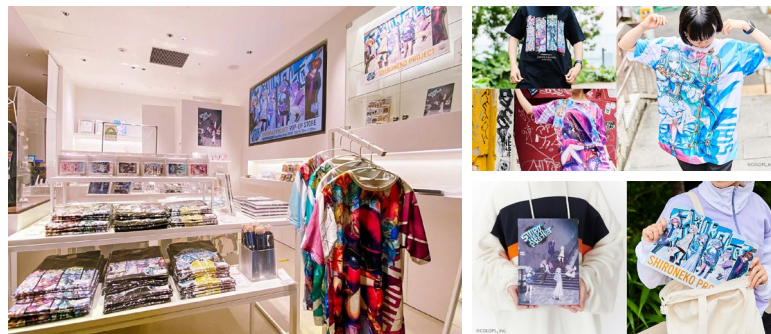
「アリス」の中国語簡体字版を4月22日リリース



毎年恒例のエイプリルフール企画でコラボを実施



「白猫PJ」が渋谷PARCOでのコラボショップ開催



※画像はイメージです



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
- 年間3~4本程度の新作リリースを目指しています



合計
8本



白猫GOLF

- ・「白猫テニス」に続く白猫シリーズの最新作
- ・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



3QはMAGES.がNintendo Switch版への移植を担当した任天堂の「ファミコン探偵倶楽部」シリーズを全世界同時リリースし、売れ行きは好調。4Qは3本リリースを予定しています

シンスメモリーズ 星天の下で

9月16日リリース予定

自社IP



- 22周年を迎えた「メモオフ」シリーズ
- MAGES.が得意のアドベンチャーゲーム

宮本算数教室 賢くなるパズル 大全

9月30日リリース予定

他社IP



- シリーズ累計270万部の人気教材をゲームに
- 全世界同時でのリリース (DLのみ) を予定

B-PROJECT 流星*ファンタジア

9月30日リリース予定

自社IP



- 「Bプロ」初のコンシューマーゲーム
- 豪華声優陣を起用したフルボイス収録



職域接種を実施し、グループ全体で従業員の60%程度が接種済み。引き続き、感染防止対策と事業推進を両立します

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
- 新作タイトルは「白猫GOLF」を発表。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、徐々に実店舗でのグッズ販売を再開しています

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3タイトルが周年を迎え、盛り上がりの時期となります
⇒7月14日に「白猫PJ」が7周年、7月31日に「白猫テニス」が5周年を迎え、
9月12日に「DQウォーク」が2周年を迎えます
- 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
⇒7月1日に「ユージェネ」が正式サービス開始。加えて、白猫シリーズ最新作「白猫GOLF」を発表しました
- 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14億円を予定。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



@colopl_pr



@coloplinc

コロプラ公式SNSを運用しています