



FY Sep.2023 / 3Q Results
2023.08.02



INDEX

01	決算概要	04
02	エンターテインメント事業	09
03	投資育成事業	15
04	足元の状況・今後の見通し	18
	補足資料	29

ハイライト

3Q業績

例年通り4Qへの準備期間、前年同四半期比減収・減益

売上高:65億円 (YoY -11.2%) 営業利益:0.3億円 (YoY -95.4%)

エンタメ 事業

イベント好調の前年からは落ち着いたものの、黒字を維持

売上高:65億円 (YoY -11.5%) 営業利益:1億円 (YoY -81.2%)

投資育成 事業

市況の回復を待って、投資ペースを再加速

売上高:0.3億円 (YoY +148.9%) 営業利益:-1億円 (YoY -)

TOPICs

新作ブロックチェーンゲームの詳細情報を公開!

メタバースでの成功に向け、国内外のパートナーと提携

01 決算概要

01

売上高65億円

(YoY: -11.2%)

営業利益0.3億円

(YoY: -95.4%)

(単位：百万円)



※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」「ルミナリア」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

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2022 3Q (2022年4月-6月)	FY2023 3Q (2023年4月-6月)	前年同期比
売上高	7,401	6,553	-11.5%
費用	6,504	6,384	-1.8%
営業利益	897	168	-81.2%
営業利益率	12.1%	2.6%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2022 3Q (2022年4月-6月)	FY2023 3Q (2023年4月-6月)	前年同期比
売上高	12	32	+148.9%
費用	131	166	+26.1%
営業利益	-118	-133	-
営業利益率	-918.7%	-416.0%	-

※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」「ルミナリア」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

経常利益5億円

(YoY:-62.3%)

当期純利益3億円

(YoY:-67.9%)

(単位:百万円)

	FY2022 3Q (2022年4月-6月)	FY2023 3Q (2023年4月-6月)	前年同期比
売上高	7,414	6,585	-11.2%
費用	6,635	6,550	-1.3%
営業利益	779	35	-95.4%
営業利益率	10.5%	0.5%	-
営業外収益	667	234	-64.8%
営業外費用	81	-244	-
経常利益	1,364	515	-62.3%
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
税金等調整前当期純利益	1,364	515	-62.3%
法人税等	393	203	-48.4%
当期純利益	971	311	-67.9%
当期純利益率	13.1%	4.7%	-

※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」「ルミナリア」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

※当期純利益は、親会社株主に帰属する当期純利益を表示しています(法人税等に非支配株主に帰属する当期純利益を含めて表示しています)

(単位:百万円)

	FY2022 (2022年9月末)	FY2023 3Q (2023年6月末)	前期末比
流動資産	77,917	73,862	-5.2%
現金及び預金	60,330	57,609	-4.5%
営業投資有価証券	10,334	9,940	-3.8%
固定資産	5,363	6,615	+23.4%
資産合計	83,280	80,478	-3.4%
流動負債	5,694	3,927	-31.0%
固定負債	1,011	1,072	+6.1%
負債合計	6,705	5,000	-25.4%
株主資本	75,299	74,024	-1.7%
純資産	76,575	75,477	-1.4%

※百万円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

02 エンターテインメント事業

売上高65億円

(YoY:-11.5%、QoQ:-21.7%)

- FY2012：秘宝、野球
- FY2013：黒猫、三国志
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ
- FY2015：東京カジノPJ
- FY2016：白猫テニス
- FY2017：プロ野球VS
- FY2018：ツムツムランド、アリス
- FY2019：DQウォーク
- FY2020：ユーージェネ
- FY2021：ユーージェネ
- FY2022：ルミナリア
- FY2023：白猫 GOLF、モンユニ
- コンシューマー(自社・受託開発等)
- その他(海外展開・IP展開&グッズ関連・XR等)

(単位：百万円)



※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」「ルミナリア」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

※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

白猫プロジェクト

周年に向けた盛り上げ施策を継続的に実施



9周年事前イベント (4/14～)



TVアニメ「リコリス・リコイル」コラボイベント (4/28～)

©Spider Lily/アニプレックス・ABCアニメーション・BS11

- 9周年へ繋がる特別イベントを4月から順次開催
- TVアニメ「リコリス・リコイル」とのコラボが好評

ドラゴンクエストウォーク

ウォーキングアプリとしての魅力を再発信



「ゴールデンWALK 2023」(4/27~)



「ドラゴンクエストVI」(5/27~)

行動制限が緩和される時期に合わせて、
おでかけキャンペーンを実施

ドラクエの日に合わせて「ドラゴンクエストVI」
イベントも寄与し、KPIは堅調



アリス・ギア・アイギス



白猫GOLF

TVアニメ「アリス・ギア・アイギス Expansion」と連動してイベントを開催

ハーフアニバーサリーを迎え、ユーザー様からのこれまでのご意見をもとにアップデートを実施



※グラフは、将来の売上となる受注（件数・金額）を示しており、当該期間の売上高ではありません。



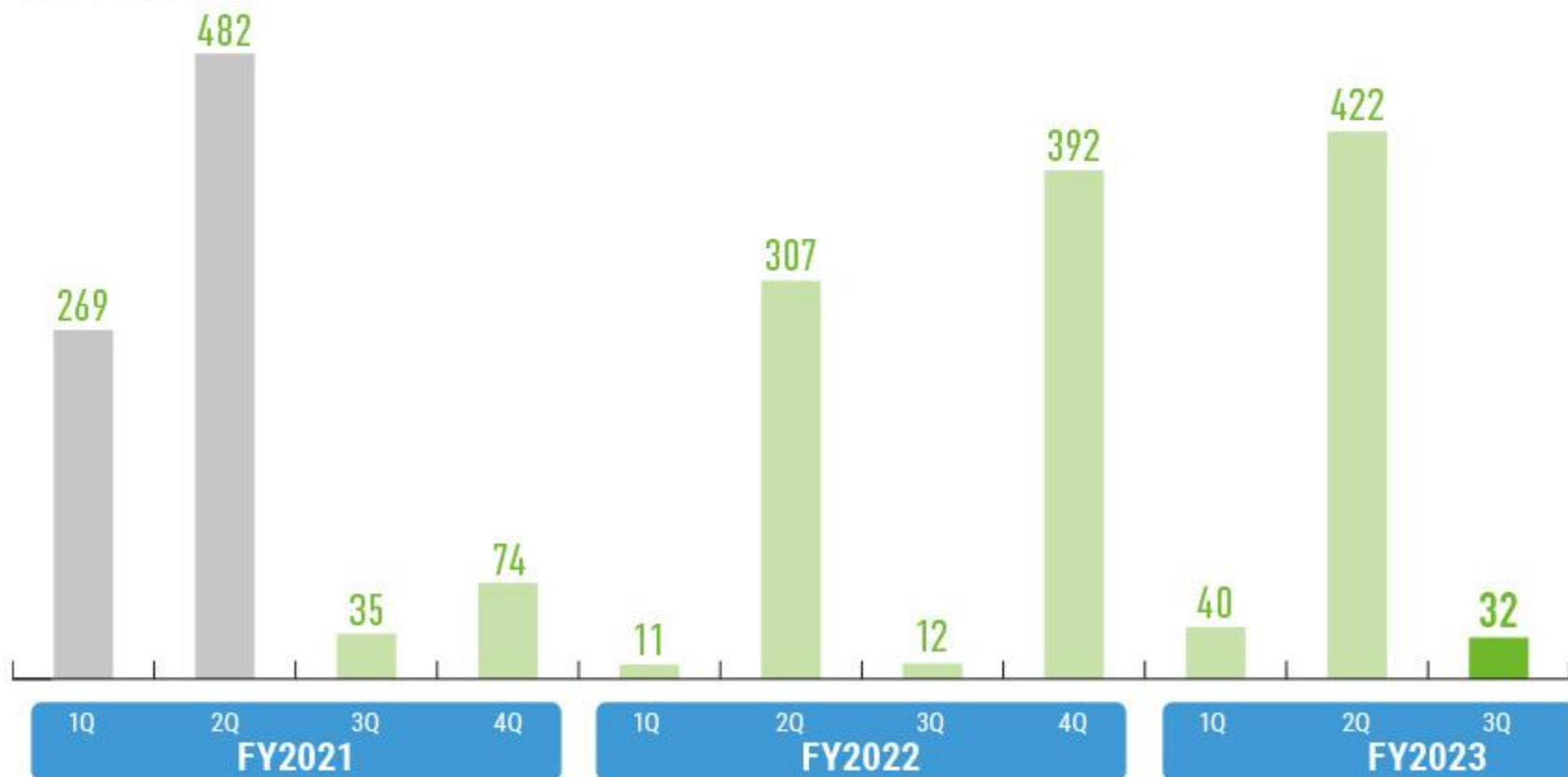
ソフトバンク株式会社との協業第2弾

業務提携による販路の拡大と営業力の強化を継続

女子プロレス団体：STARDOM（スターダム）の
メタバー空間を提供

03 投資育成事業

(単位：百万円)



※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています

※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）の実績は含んでいません

(単位：百万円)



※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q末時点での該当分を算出した場合の参考値を記載しています

※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）の実績は含んでいません

04 足元の状況・今後の見通し

既存分野

スマートフォンゲーム IPの積極活用とグローバル&マルチPF推進

コンシューマーゲーム アドベンチャーゲームへの注力

新分野

XR/メタバース 「WEBmetaverse」の機能強化とBtoBへの注力

**ブロックチェーン
ゲーム** 持続可能なPlay to Earnを目指す



9周年記念イベント「LINK NEW WORLD'S」を開催 (7/14～)

来年に控える10周年も見据えた施策も検討中

企業価値向上の一環として取り組んできた 研究開発の成果を公開



グループ会社の株式会社エイティンクが
「Project RAIZIN」を公開

Unreal Engine 5^{*}の新機能も活用し、ハイエンドな
グラフィック表現にこだわったゲームのモックを作成

^{*}2022年4月にリリースされたEpic Games, Inc.開発のゲームエンジン



スマートフォンゲーム
パイプライン

6本

コンシューマーゲーム
パイプライン

6本



「五等分の花嫁～彼女と交わす五つの約束～」

©春場ねぎ・講談社／映画「五等分の花嫁」製作委員会 ©MAGES.

INVESTMENT

SALOWIN

#share salon

社 名: サロウィン株式会社
事 業: シェアサロン『SALOWIN』の
展開

Colopl Next Korea



colopl next korea

LP営業は順調に推移

8月中にファンドを組成見込



アジア最大規模のWeb3カンファレンス

「WebX 2023」に代表取締役の馬場が登壇



Brilliantcrypto



サッカークラブ「パリ・サン＝ジェルマン」と、
複数年のパートナーシップ契約を締結



Brilliantcrypto



Coincheck

コインチェック株式会社と

IEO (Initial Exchange Offering) に向けた契約を締結

CLOSED BETA TEST

Start Aug. 15th

End Aug. 22nd

Phase1

2023 Jul.-Sep.
Closed Beta

2023 Oct.-Dec.
Open Beta

2024 Jan.-Mar.
Official Game Release
(IEO may occur later than 2024 Jan.-Mar.)

Phase2

202X
Lapidary Workshop
Opens Refining
gemstones into
NFT Jewelry

Phase3

202X
Metaverse Phase
Begins Bringing
NFT gemstones
to Metaverse





補足資料



(単位：百万円)

	FY2022		FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	7,414	9,461	7,108	8,789	6,585
費用	6,635	8,099	7,096	6,856	6,550
営業利益	779	1,361	11	1,932	35
営業利益率	10.5%	14.4%	0.2%	22.0%	0.5%
営業外収益	667	379	116	212	234
営業外費用	81	71	570	94	-244
経常利益	1,364	1,670	-442	2,050	515
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	-
税金等調整前当期純利益	1,364	1,670	-442	2,050	515
法人税等	393	2,030	-29	704	203
当期純利益	971	-359	-413	1,346	311
当期純利益率	13.1%	-3.8%	-5.8%	15.3%	4.7%

※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」「ルミナリア」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

※当期純利益は、親会社株主に帰属する当期純利益を表示しています（法人税等に非支配株主に帰属する当期純利益を含めて表示しています）



(単位：百万円)

	FY2022		FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
流動資産	75,337	77,917	72,279	74,069	73,862
現金及び預金	59,857	60,330	56,787	57,543	57,609
営業投資有価証券	9,604	10,334	9,383	9,486	9,940
固定資産	6,985	5,363	6,175	6,444	6,615
資産合計	82,322	83,280	78,455	80,513	80,478
流動負債	5,006	5,694	4,383	4,931	3,927
固定負債	750	1,011	805	899	1,072
負債合計	5,756	6,705	5,189	5,830	5,000
株主資本	75,659	75,299	72,321	73,712	74,024
純資産	76,566	76,575	73,266	74,683	75,477

※百万円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます



(単位：百万円)

上段：費用 下段：売上比	FY2022			FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	
PF&決済手数料	1,056 14.2%	1,303 13.8%	1,044 14.7%	1,057 12.0%	879 13.4%	
ロイヤリティ	145 2.0%	217 2.3%	171 2.4%	131 1.5%	177 2.7%	
人件費・賞与	2,471 33.3%	2,455 26.0%	2,372 33.4%	2,310 26.3%	2,349 35.7%	
オフィス費用	452 6.1%	334 3.5%	294 4.1%	288 3.3%	278 4.2%	
iDC関連費用	365 4.9%	402 4.3%	468 6.6%	382 4.4%	392 6.0%	
広告宣伝費	167 2.3%	335 3.5%	876 12.3%	323 3.7%	337 5.1%	
外注費	1,033 13.9%	1,030 10.9%	922 13.0%	1,062 12.1%	993 15.1%	
その他	942 12.7%	2,019 21.3%	946 13.3%	1,299 14.8%	1,142 17.3%	
合計	6,635 89.5%	8,099 85.6%	7,096 99.8%	6,856 78.0%	6,550 99.5%	

※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

(単位：百万円)

	FY2022		FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	7,401	9,069	7,067	8,366	6,553
費用	6,504	7,277	6,834	6,449	6,384
営業利益	897	1,791	233	1,917	168
営業利益率	12.1%	19.8%	3.3%	22.9%	2.6%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022		FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	12	392	40	422	32
費用	131	822	263	406	166
営業利益	-118	-430	-222	15	-133
営業利益率	-918.7%	-109.7%	-548.5%	3.6%	-416.0%

※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」「ルミナリア」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



(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2022			FY2023		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	
FY2012開始タイトル	133	156	129	130	116	
FY2013開始タイトル	443	449	357	528	421	
FY2014開始タイトル	1,372	2,086	1,082	1,384	1,075	
FY2015開始タイトル	20	20	17	17	16	
FY2016開始タイトル	118	168	76	97	77	
FY2017開始タイトル	162	146	138	124	121	
FY2018開始タイトル	924	851	836	929	804	
FY2019開始タイトル	2,077	2,778	2,426	3,227	2,091	
FY2021開始タイトル	25	20	1	0	-	
FY2022開始タイトル	14	0	-	-	-	
FY2023開始タイトル	-	-	493	289	233	
コンシューマ（自社・受託開発等）	1,098	879	589	656	829	
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	1,010	1,512	919	979	767	
合計(エンターテインメント事業)	7,401	9,069	7,067	8,366	6,553	

- FY2012：秘宝、野球
- FY2013：黒猫、三国志
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ
- FY2015：東京カジノPJ
- FY2016：白猫テニス
- FY2017：プロ野球VS
- FY2018：ツムツムランド、アリス
- FY2019：DQウォーク
- FY2021：ユーージェネ
- FY2022：ルミナリア
- FY2023：白猫GOLF、モンユニ

※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

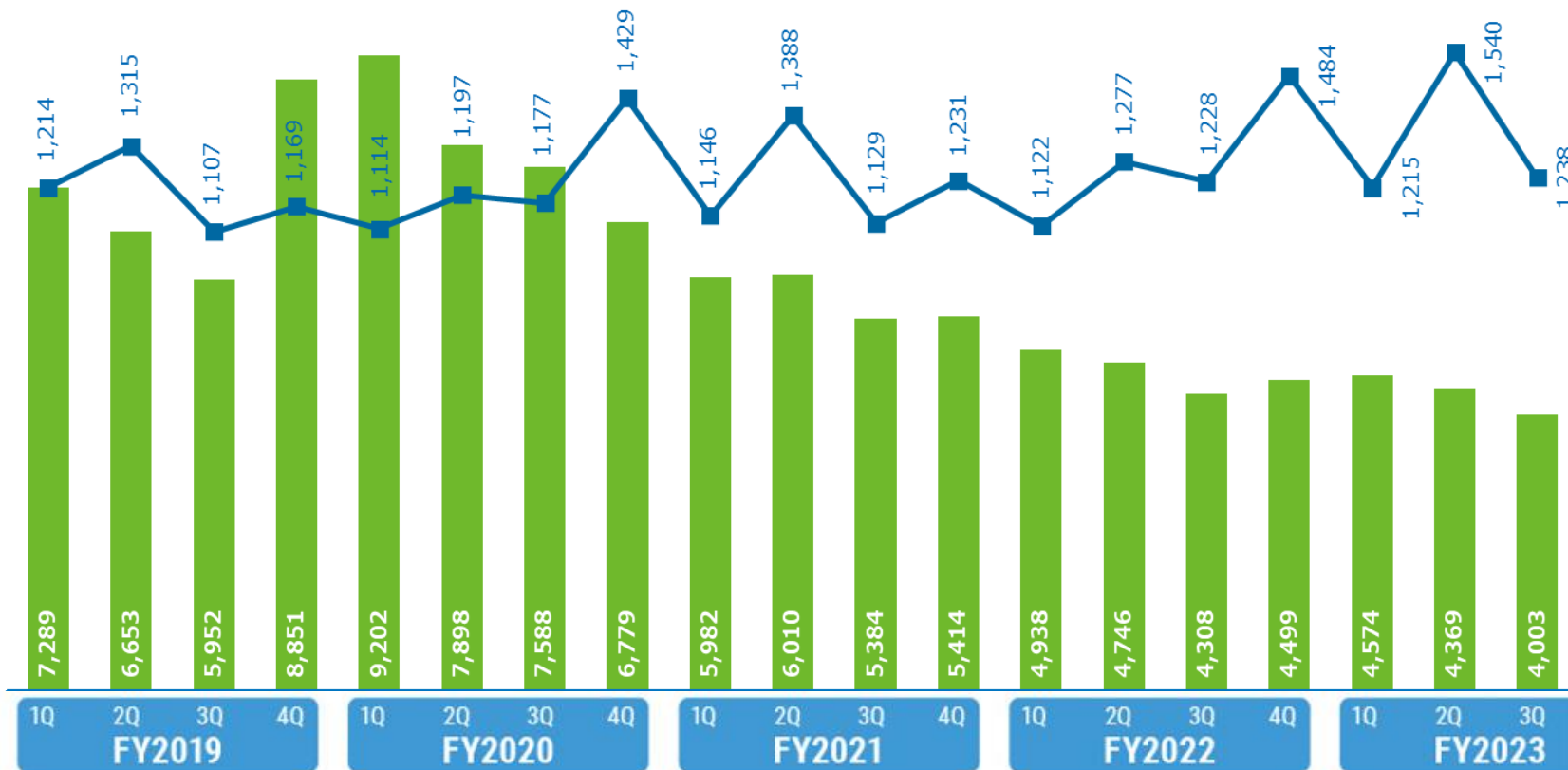
※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています



■ QAU ■ ARPU

(QAU単位：千)

(ARPU単位：円)

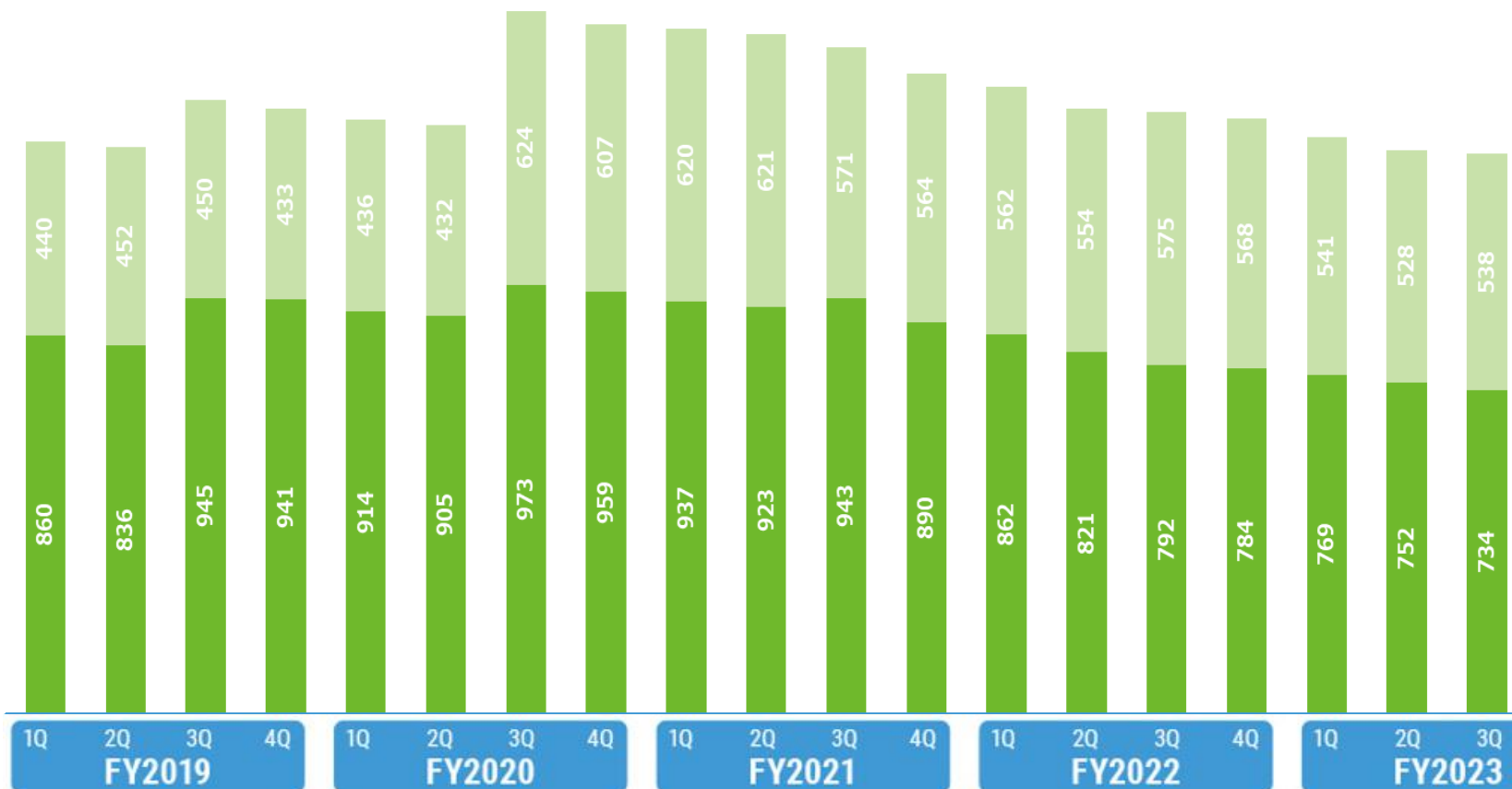


※「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません
 ※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます
 ※FY2012以降のタイトルを集計しています



■ 単体従業員数 ■ グループ会社従業員数

(単位：人)



※2023年9月期第1四半期より、従業員数は就業人員（当社グループからグループ外への出向者を除き、グループ外から当社グループへの出向者を含む）を記載しています



“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!!

