



FY Sep.2024 / 1Q Results
2024.02.07



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	16
04	足元の状況・今後の見通し	19
05	その他の取り組み	30
	補足資料	34



本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません
様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください

ハイライト

1Q業績

前1Qリリースタイトルの反動減とクローズ発表タイトルの影響によりYoY減収

売上高:56億円(YoY:▲20.8%) 営業利益:▲4億円(YoY:-)

エンタメ事業

減収に加え、ブロックチェーン事業の費用先行でYoY営業減益

売上高:55億円(YoY:▲20.8%) 営業利益:▲3億円(YoY:-)

投資育成事業

減損損失が減少し、営業損失幅はYoYで縮小
1Qは新規投資に向けた準備期間に

売上高:0.3億円(YoY:▲20.6%) 営業利益:▲0.7億円(YoY:-)

TOPICS

「Brilliantcrypto」はより本番環境に近いクローズドβを実施
海外取引所「Bit2Me」とトークン上場に向けた契約を締結

01 決算概要

01 売上高56億円 営業利益▲4億円

(YoY:▲20.8%)

(YoY: -)



※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

01 エンターテインメント事業／投資育成事業

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	前年同期比
売上高	7,067	5,596	▲20.8%
費用	6,834	5,941	▲13.1%
営業利益	233	▲345	-
営業利益率	3.3%	▲6.2%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	前年同期比
売上高	40	32	▲20.6%
費用	263	102	▲61.0%
営業利益	▲222	▲70	-
営業利益率	▲548.5%	▲218.5%	-

※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

※「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

01 経常利益▲4億円 当期純利益▲5億円

(YoY:-) (YoY:-)

(単位:百万円)

	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	前年同期比
売上高	7,108	5,629	▲20.8%
費用	7,096	6,043	▲14.8%
営業利益	11	▲414	-
営業利益率	0.2%	▲7.4%	-
営業外収益	116	339	+192.4%
営業外費用	570	385	▲32.4%
経常利益	▲442	▲461	-
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
税金等調整前当期純利益	▲442	▲461	-
法人税等	▲29	57	-
当期純利益	▲413	▲519	-
当期純利益率	▲5.8%	▲9.2%	-

※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

※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)

01 自己資本比率93.8%

(単位:百万円)

	FY2023 (2023年9月末)	FY2024 1Q (2023年12月末)	前期末比
流動資産	74,889	70,472	▲5.9%
現金及び預金	57,960	55,792	▲3.7%
営業投資有価証券	9,908	9,343	▲5.7%
固定資産	6,805	7,095	+4.3%
資産合計	81,695	77,567	▲5.1%
流動負債	4,327	3,864	▲10.7%
固定負債	1,133	958	▲15.4%
負債合計	5,460	4,822	▲11.7%
株主資本	74,673	71,573	▲4.2%
純資産	76,234	72,745	▲4.6%

※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

02 エンターテインメント事業

02 売上高55億円

(YoY:▲20.8%、QoQ:▲29.4%)

- FY2012：秘宝、野球
- FY2013：黒猫、三国志
- FY2014：ほしにゃん、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・2022
- FY2023：白猫GOLF、モンユニ、とらにゃん
- 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)



※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



「痛いのは嫌なので防御力に極振り
したいと思います。2」のキャラクター
「メイプル」とのコラボを実施



「呪術廻戦」とのコラボでオリジナル
ストーリーやタッグキャラを追加

【ドラゴンクエストウォーク】 「ドラゴンクエストモンスターズ」とのコラボイベントが貢献



「ドラクエらしさ」「ウォーキングゲーム体験」の双方を重視し、
幅広いユーザー層にマッチする遊び方を提供



アリス・ギア・アイギス

自社IP「バトルガール ハイスクール」
とのコラボを実施



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

人気イベント「SOUL BANKER」が復刻、
併せて池袋でのコラボカフェを開催



白猫GOLF

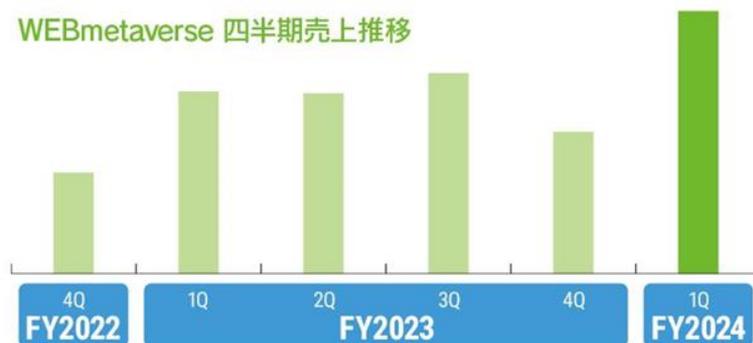
- 1周年記念イベントを開催
- 8人同時対戦機能を追加



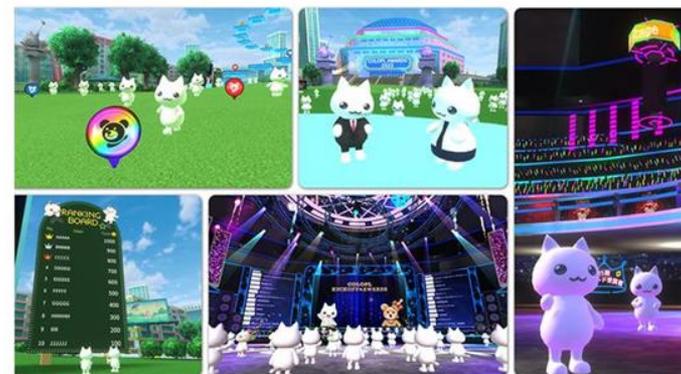
とらべる島のにゃんこ

- 期間限定イベントを開催
- 新機能・新ステージを追加

WEBmetaverse 四半期売上推移



※本年度よりグラフ表記を受注ベースから売上高ベースへ変更しております。

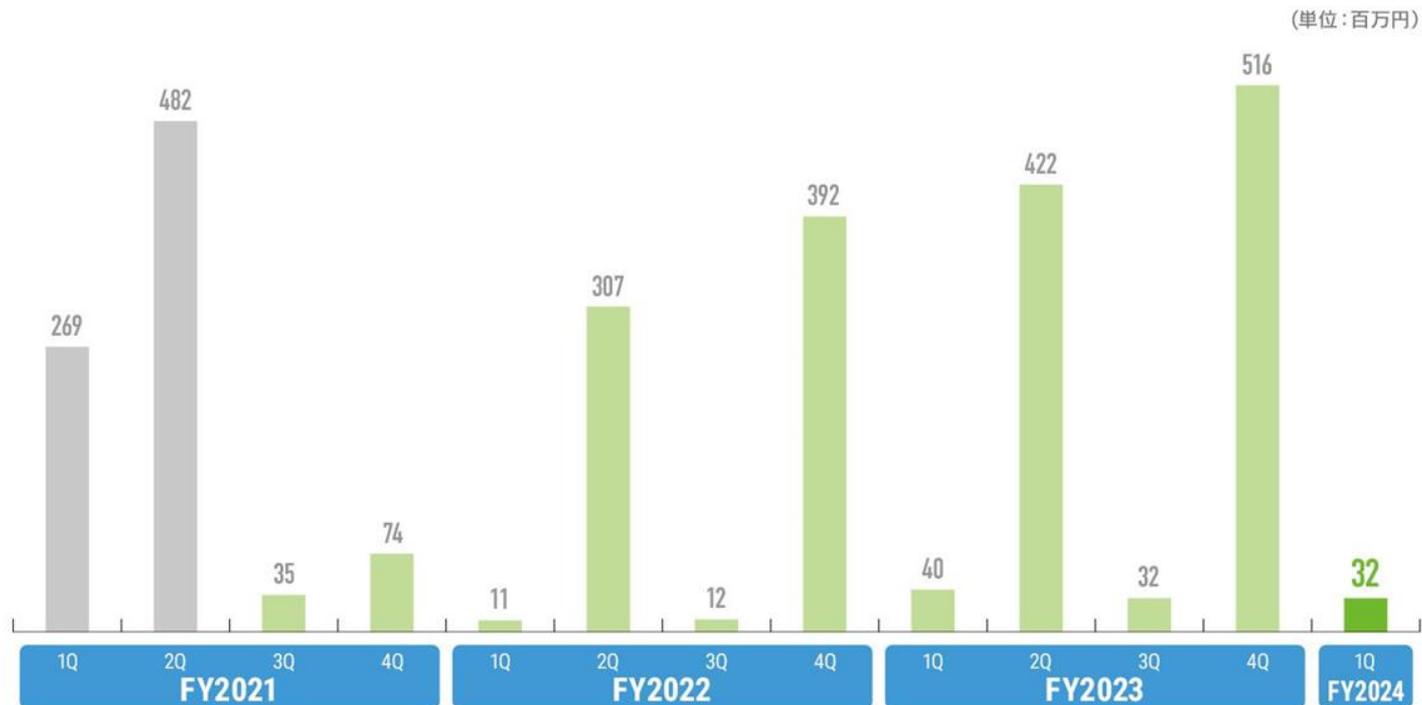


イベント開催に特化したアップデートを実施

03 投資育成事業

03 売上高0.3億円

(YoY:▲20.6%、QoQ:▲93.8%)



※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

03 営業投資有価証券残高93億円

(YoY:▲0.4%、QoQ:▲5.7%)

(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

- ・自社、他社IPの積極活用
- ・「白猫プロジェクト」10周年で更なる運営注力

コンシューマーゲーム

- ・IPのマルチ展開を促進
- ・「STEINS;GATE」15周年に向け新たな盛り上がりをつくる1年に

新分野

ブロックチェーン
ゲーム

- ・「Brilliantcrypto」のリリースで持続可能な Play to Earnの実現を目指す

AI

- ・AIの新たなゲーム体験への活用を模索

XR/メタバース

- ・「WEBmetaverse」を主力としたメタバース領域のサービス強化とBtoBへの注力



白猫プロジェクト NEW WORLDS

単独の大規模リアルイベント開催決定!

10th Anniversary SHIRONEKO

白猫フェス 2024

イベント開催日 2024年7月13日(土)

会場 東京ビッグサイト 東7・8ホール

※内容は予告なく変更となる場合がございます。※今後の情勢次第では中止となる可能性もございます。あらかじめご了承ください。

©COLOPL, Inc.

これまでの感謝の気持ちを込めた特別企画を準備中
ユーザーの関心を高める施策を順次展開



発売日:2024年4月11日(木)

10月に控える15周年に向けた盛り上がりの醸成へ

04 今春リリース予定のブロックチェーンゲームを含め、複数タイトルを開発中

スマートフォンゲーム

4本

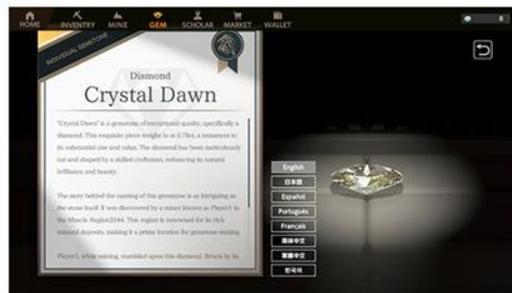
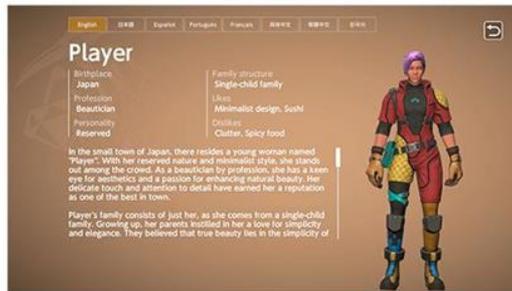
コンシューマーゲーム

10本

ブロックチェーンゲーム

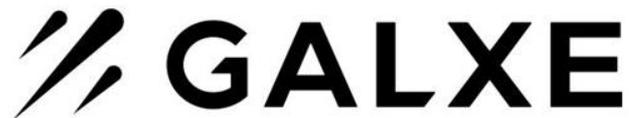
1本

※受託開発案件はコンシューマーゲームパイプラインに含まれておりません



世界100か国以上から応募を受付、過去最多のプレイヤーが参加

04 世界最大規模のWeb3コミュニティプラットフォーム 「Galxe」とパートナーシップを締結



クローズドβテストにおける限定キャンペーンを実施するなど、
グローバルなマーケティング活動を継続



Play to Earnゲームが拡大する南米地域へ進出
グローバル展開を加速

04 今春にPC版プレリリースを予定、IEOに向けた準備も進捗



04 【WEBmetaverse】
米Pixel Canvas Inc.の日本総代理店に就任



Pixel Canvas **360Channel**

CEO Joey Lee が 2020 年「Epic MegaGrant」の公式アワードを受賞、
その確固たる技術力を元に、同年、Unreal Engine 5 ベースのメタバースプラットフォーム
「Pixel Canvas」を アメリカ合衆国・ロサンゼルスを拠点に設立。

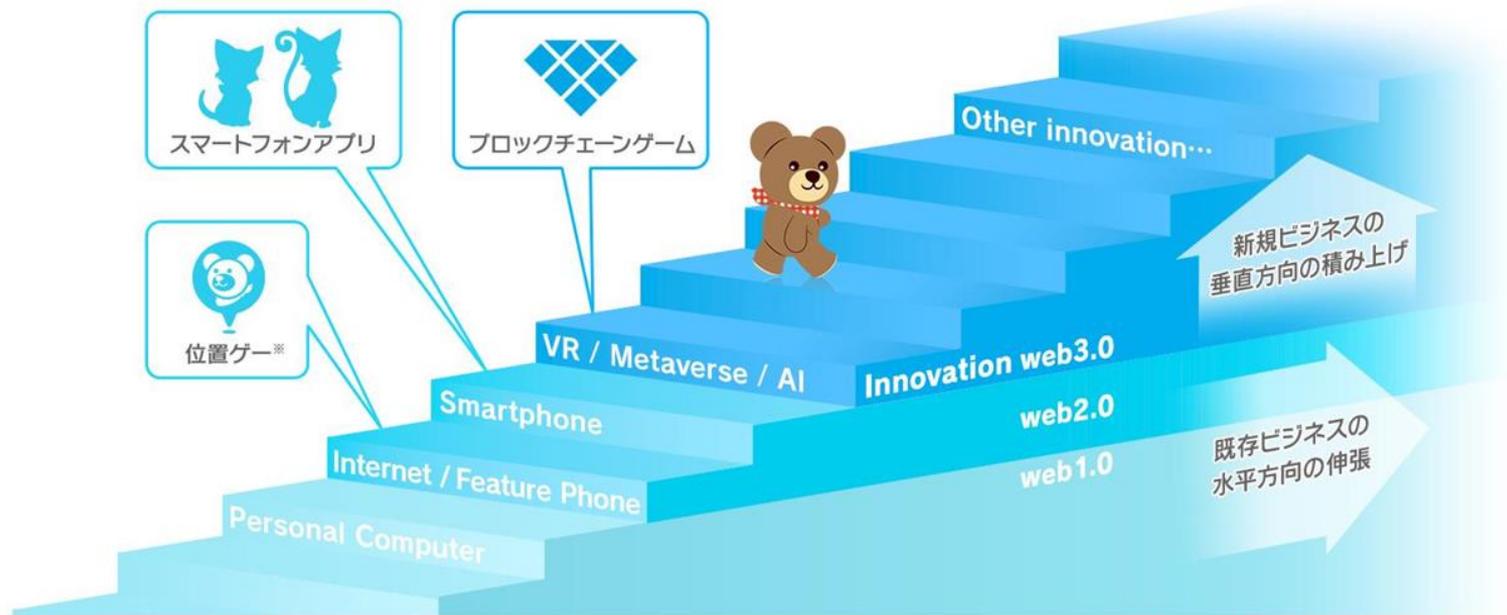
360Channel が Pixel Canvas の日本総代理店として独占販売いたします。

THUNDERBIRD | ASU Arizona State University | animoca BRANDS | zscaler | WarnerMedia | planet hollywood | EEG | PENGUIN COMPUTING

LG | SIGNATURE KITCHEN SUITE | BT | EE | verizon | PubMatic | LOWE'S | Save the Children

クラウド上でメタバース空間の制作ができるサブスクリプションサービスの
日本における独占販売を開始、BtoB販路の拡大を目指す

“Entertainment in Real Life”をMissionに イノベーションを機会として成長



※「位置ゲー」は株式会社コロプラの登録商標です

05 その他の取り組み

05 社外取締役2名が新たに就任
人的資本経営およびガバナンス体制の推進を加速



社外取締役 武田 雅子

コロプラ初の女性取締役として
ダイバーシティの推進を牽引



社外取締役(常勤監査等委員) 戸澤 章

深い知見に基づく助言、牽制により、
一層のガバナンス向上へ

05 アスリート支援、従業員への健康支援に関する認定を6年連続で取得



東京都スポーツ推進企業認定



スポーツエールカンパニー2024
ブロンズ認定

05 統合報告書「COLOPL Report 2023」を公開



「イノベーションを成長機会に」をキーメッセージに、
コロプラとしての価値創造に向けた戦略等を説明

統合報告書「COLOPL Report 2023」はこちら





補足資料



(単位：百万円)

	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	7,108	8,789	6,585	8,443	5,629
費用	7,096	6,856	6,550	7,564	6,043
営業利益	11	1,932	35	878	-414
営業利益率	0.2%	22.0%	0.5%	10.4%	-7.4%
営業外収益	116	212	234	362	339
営業外費用	570	94	-244	87	385
経常利益	-442	2,050	515	1,153	-461
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	-
税金等調整前当期純利益	-442	2,050	515	1,153	-461
法人税等	-29	704	203	504	-57
当期純利益	-413	1,346	311	649	-519
当期純利益率	-5.8%	15.3%	4.7%	7.7%	-9.2%

※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（レバニユーシェア分）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)

	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
流動資産	72,279	74,069	73,862	74,889	70,472
現金及び預金	56,787	57,543	57,609	57,960	55,792
営業投資有価証券	9,383	9,486	9,940	9,908	9,343
固定資産	6,175	6,444	6,615	6,805	7,095
資産合計	78,455	80,513	80,478	81,695	77,567
流動負債	4,383	4,931	3,927	4,327	3,864
固定負債	805	899	1,072	1,133	958
負債合計	5,189	5,830	5,000	5,460	4,822
株主資本	72,321	73,712	74,024	74,673	71,573
純資産	73,266	74,683	75,477	76,234	72,745

※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



(単位：百万円)

上段：費用 下段：売上比	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
PF&決済手数料	1,044 14.7%	1,057 12.0%	879 13.4%	967 11.5%	662 11.8%
ロイヤリティ	171 2.4%	131 1.5%	177 2.7%	139 1.7%	88 1.6%
人件費・賞与	2,372 33.4%	2,310 26.3%	2,349 35.7%	2,322 27.5%	2,304 40.9%
オフィス費用	294 4.1%	288 3.3%	278 4.2%	281 3.3%	279 5.0%
iDC関連費用	468 6.6%	382 4.4%	392 6.0%	440 5.2%	460 8.2%
広告宣伝費	876 12.3%	323 3.7%	337 5.1%	502 6.0%	342 6.1%
外注費	922 13.0%	1,062 12.1%	993 15.1%	990 11.7%	860 15.3%
その他	946 13.3%	1,299 14.8%	1,142 17.3%	1,920 22.7%	1,045 18.6%
合計	7,096 99.8%	6,856 78.0%	6,550 99.5%	7,564 89.6%	6,043 107.4%

※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



エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	7,067	8,366	6,553	7,926	5,596
費用	6,834	6,449	6,384	6,835	5,941
営業利益	233	1,917	168	1,090	▲345
営業利益率	3.3%	22.9%	2.6%	13.8%	-6.2%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	40	422	32	516	32
費用	263	406	166	729	102
営業利益	▲222	15	▲133	▲213	▲70
営業利益率	-548.5%	3.6%	-416.0%	-41.2%	-218.5%

※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

※「DQワーク」の売上高はネット計上（レバニューシェア分）されています



(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始タイトル	129	130	116	141	122
FY2013開始タイトル	357	528	421	475	280
FY2014開始タイトル	1,082	1,384	1,075	1,492	875
FY2015開始タイトル	17	17	16	15	12
FY2016開始タイトル	76	97	77	24	13
FY2017開始タイトル	138	124	121	100	102
FY2018開始タイトル	836	929	804	759	467
FY2019開始タイトル	2,426	3,227	2,091	2,887	2,160
FY2021開始タイトル	1	0	-	-	-
FY2023開始タイトル	493	289	233	131	146
コンシューマ（自社・受託開発等）	589	656	829	918	485
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	919	979	767	978	928
合計(エンターテインメント事業)	7,067	8,366	6,553	7,926	5,596

- FY2012：秘宝、野球
- FY2016：白猫テニス
- FY2021：ユーージェネ

- FY2013：黒猫、三国志
- FY2017：プロ野球VS
- FY2023：白猫GOLF、モンユニ、とらにゃん

- FY2014：ほしにゃん、白猫
- FY2018：ツムツムランド、アリス

- FY2015：東京カジノPJ
- FY2019：DQウォーク

※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（レバニューシェア分）されています



※「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)



※FY2023 1Q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!!/

