



FY Sep.2023 / 4Q Results

2023.11.08



INDEX

01	決算概要	04
02	エンターテインメント事業	11
03	投資育成事業	18
04	今後の方針	22
	補足資料	36



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

4Q業績

周年イベントを開催
ブロックチェーンゲームやAI対応も順調に進捗

売上高:84億円(YoY-10.8%) 営業利益:8億円(YoY-35.5%)

通期業績

売上高は微減で着地
複数の既存タイトルがYoYプラスで推移

売上高:309億円(YoY-5.0%) 営業利益:28億円(YoY-33.7%)

エンタメ 事業

新作の広告宣伝費の増加により営業減益

売上高:299億円(YoY-6.0%) 営業利益:34億円(YoY-26.8%)

投資育成 事業

引き続き減損が先行するも、投資先のEXITなどで増収

売上高:10億円(YoY+39.6%) 営業利益:-5億円(YoY-)

TOPICs

1株当たり配当金は20円を予定

Brilliantcryptoは海外マーケティング活動に注力

01 決算概要

01

売上高84億円

(YoY:-10.8%)

営業利益8億円

(YoY:-35.5%)

colopl 05



※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

売上高309億円

(YoY: -5.0%)

営業利益28億円

(YoY: -33.7%)

売上高 営業利益 営業利益率

(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

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	前期比
売上高	31,817	29,914	-6.0%
費用	27,155	26,504	-2.4%
営業利益	4,661	3,410	-26.8%
営業利益率	14.7%	11.4%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	前期比
売上高	724	1,011	+39.6%
費用	1,077	1,565	+45.3%
営業利益	-353	-554	-
営業利益率	-48.8%	-54.8%	-

※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32億円

(YoY: -42.8%)

当期純利益18億円

(YoY: -21.6%)

(単位:百万円)

	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	前期比
売上高	32,541	30,926	-5.0%
費用	28,231	28,067	-0.6%
営業利益	4,310	2,858	-33.7%
営業利益率	13.2%	9.2%	-
営業外収益	1,860	926	-50.2%
営業外費用	438	508	+16.0%
経常利益	5,732	3,276	-42.8%
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
税金等調整前当期純利益	5,732	3,276	-42.8%
法人税等	3,317	1,383	-58.3%
当期純利益	2,414	1,893	-21.6%
当期純利益率	7.4%	6.1%	-

※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)

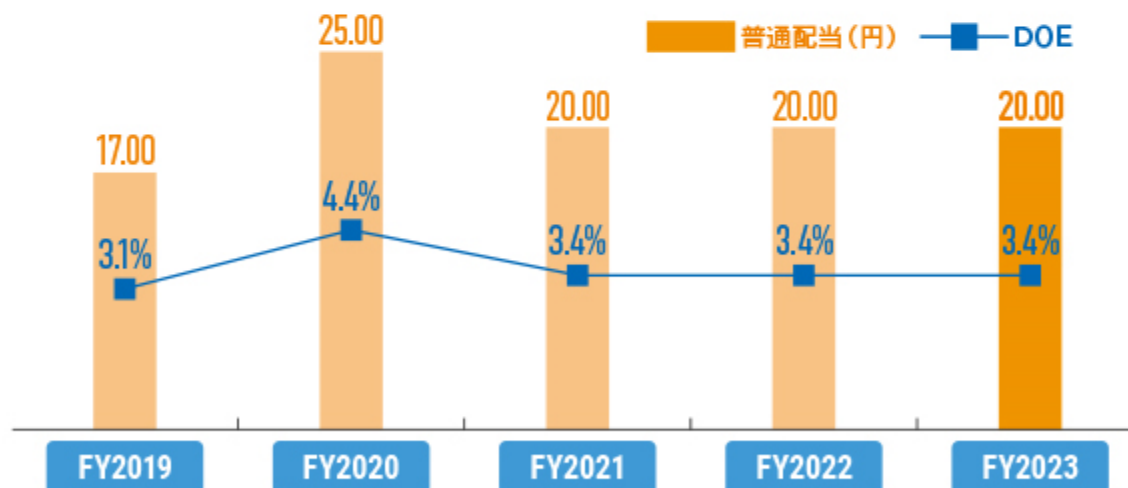
	FY2022 (2022年9月末)	FY2023 (2023年9月末)	前期比
流動資産	77,917	74,889	-3.9%
現金及び預金	60,330	57,960	-3.9%
営業投資有価証券	10,334	9,908	-4.1%
固定資産	5,363	6,805	+26.9%
資産合計	83,280	81,695	-1.9%
流動負債	5,694	4,327	-24.0%
固定負債	1,011	1,133	+12.1%
負債合計	6,705	5,460	-18.6%
株主資本	75,299	74,673	-0.8%
純資産	76,575	76,234	-0.4%

※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

1株当たり20円の配当を予定

還元方針 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し、安定的かつ継続的な配当を実施

	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022	FY2023
1株当たり配当金 (円)	17.00	25.00	20.00	20.00	20.00
配当総額 (百万円)	2,167	3,195	2,559	2,564	2,565
連結配当性向	202.4%	40.0%	84.0%	106.1%	135.5%
DOE	3.1%	4.4%	3.4%	3.4%	3.4%



※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

※2023年9月期の配当額は、2023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

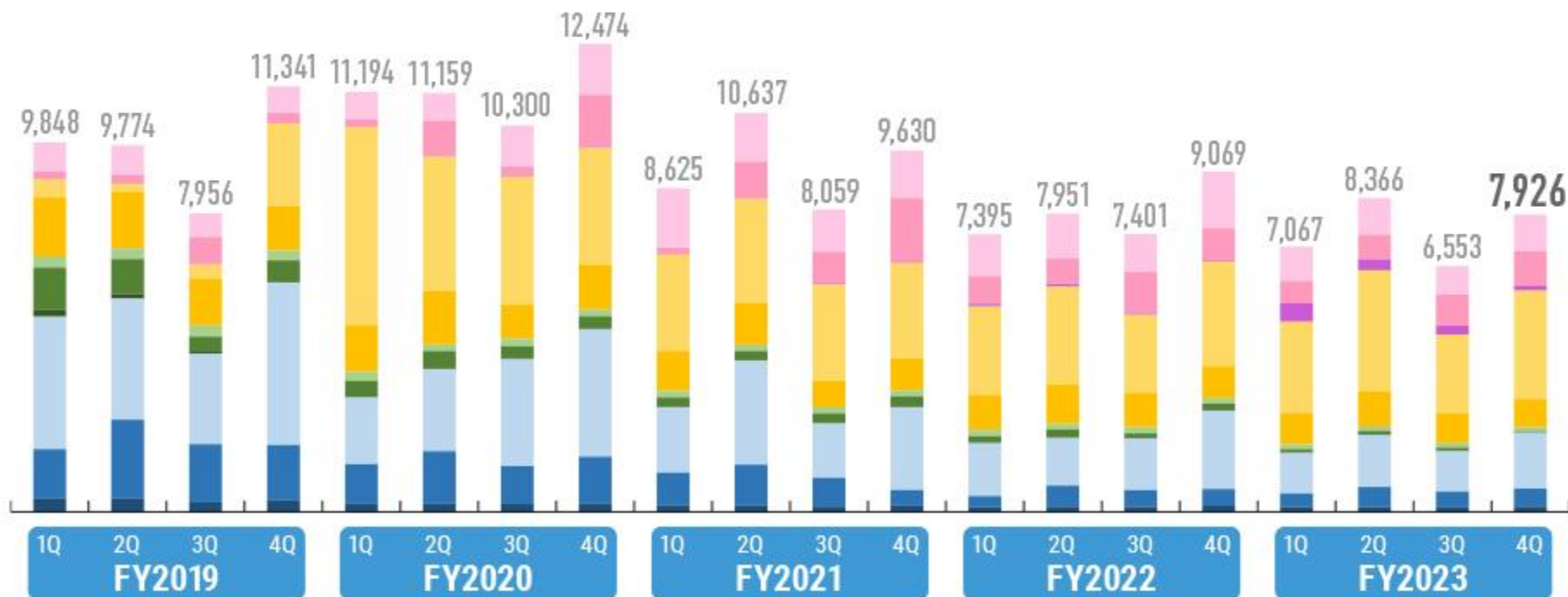
02 エンターテインメント事業

02

売上高79億円

(YoY: -12.6%、QoQ: +21.0%)

- 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：ユーージェネ
- FY2022：ルミナリア
- 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

白猫プロジェクト

9周年イベントを開催! 周年企画としては初となるファンミーティングを実施



9周年記念イベント「LINK NEW WORLD' S」(7/14~)



9周年記念ファンミーティング(7/8)

9周年イベントで「アイリス&赤髪の冒険家」の
タグキャラを追加

ファンミーティングは大勢のユーザーさまに
ご来場いただき、大盛況

ドラゴンクエストウォーク

「位置ゲー」*の祖としてのノウハウを活かし、周年イベントを盛り上げ



4周年記念イベント (9/12~)



「ドラゴンクエストIX」(9/12~)

4周年に合わせて「ドラゴンクエストIX」との
コラボイベントを開催

「位置ゲー」のノウハウを活かした
新コンテンツ「宝の地図」を追加

*「位置ゲー」は株式会社コロブラの登録商標です

人気コンテンツとのコラボ企画を実施、 ユーザー体験の向上に尽力



アリス・ギア・アイギス

Art by 加藤拓式 © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro
© Pyramid, Inc. / COLOPL, Inc.

初音ミクとの
コラボイベントを開催



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

© COLOPL, Inc © RED° TOKYO TOWER

人気シリーズ「FairyChord」と
RED° TOKYO TOWERとの
コラボイベントを開催



にゃんこシリーズの第2弾として9/5にリリース

若年層を含む幅広い世代から長く愛されるIPを目指す

WEBmetaverse

BtoB領域をターゲットに、引き続き営業に注力



※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。



J.フロントリテイリンググループにメタバース空間を提供

複数の販路を構築し、受注件数は増加傾向

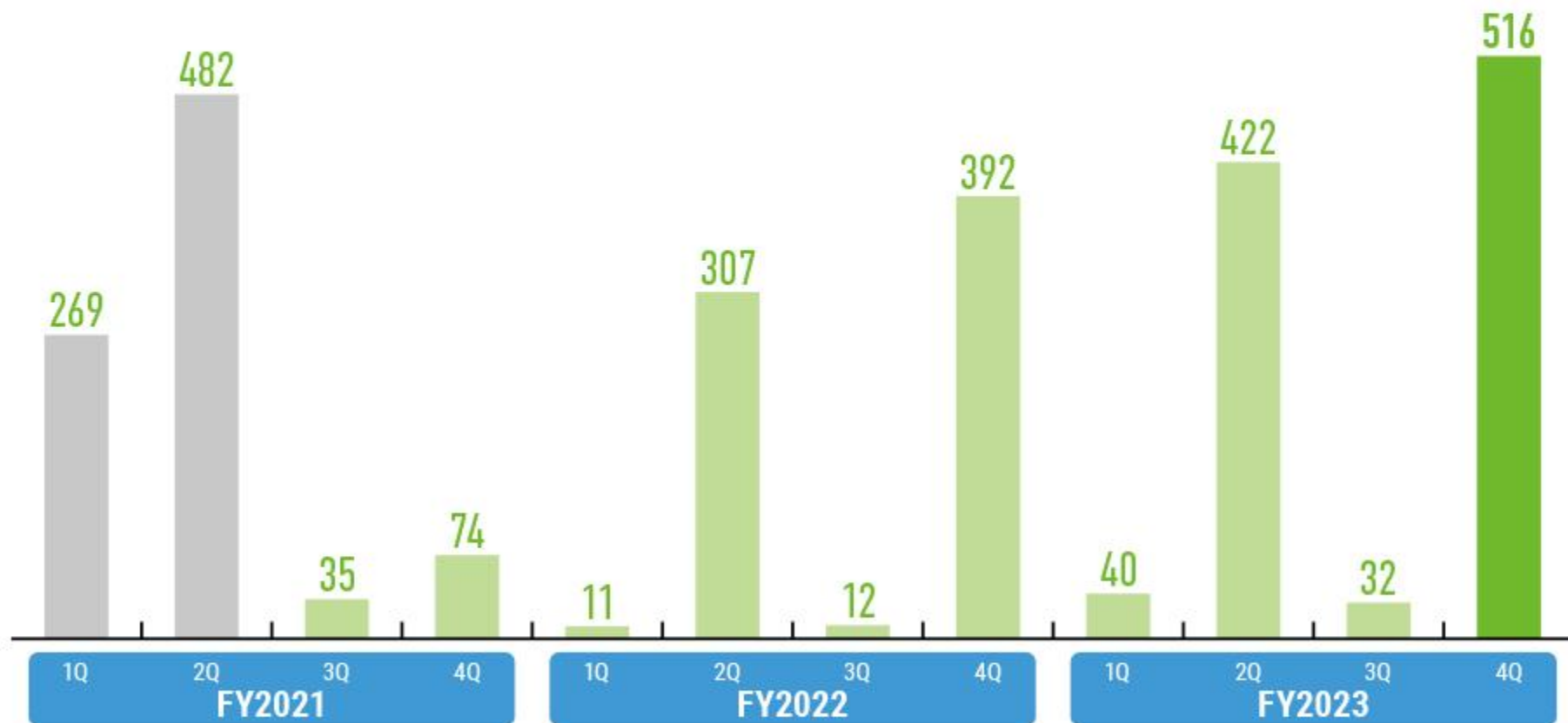
「AKB48 大衣装展～飾りきれなかった衣装たち～」の制作・システム開発を担当

03 投資育成事業

売上高5億円

(YoY: +31.6%、QoQ: +1,503.8%)

(単位:百万円)

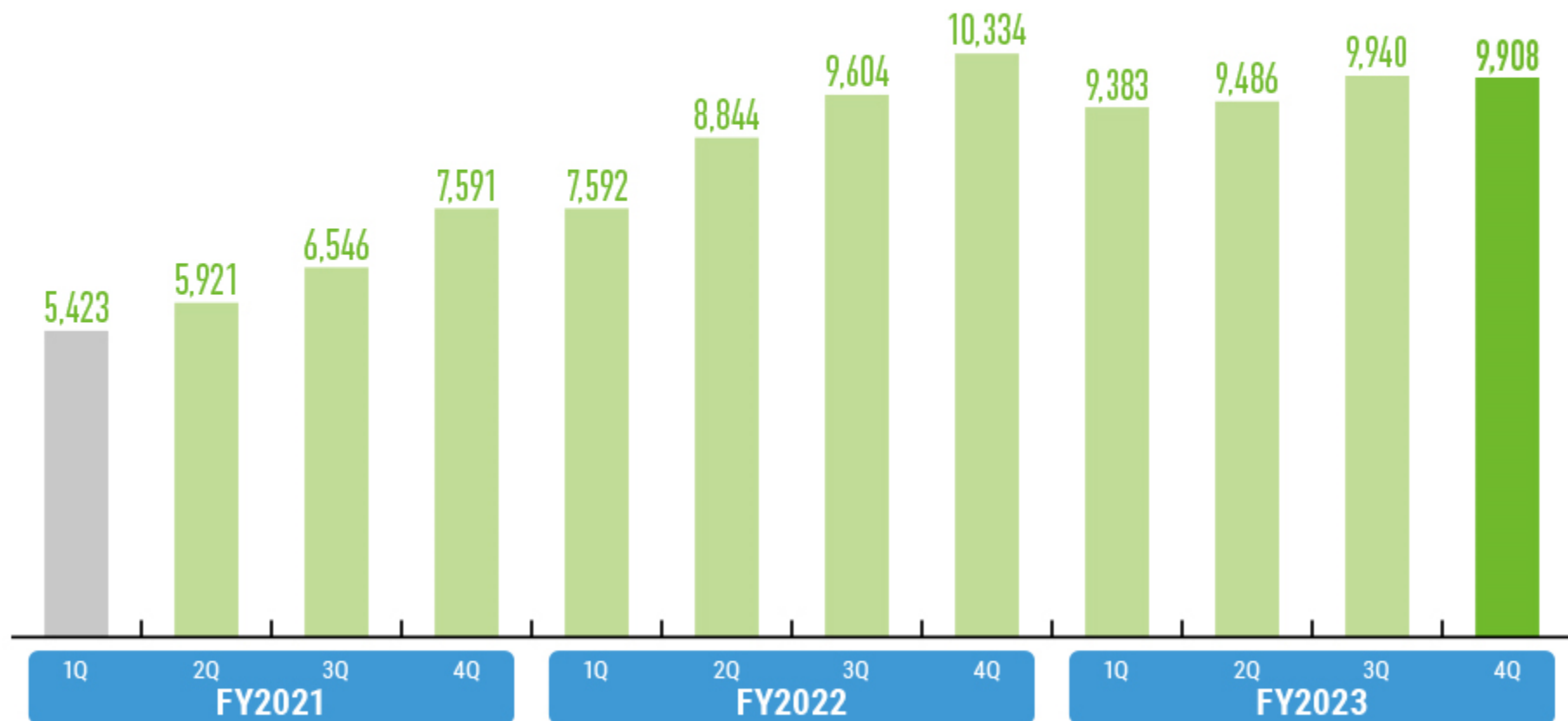


※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています

※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

営業投資有価証券残高は横ばいで推移

(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

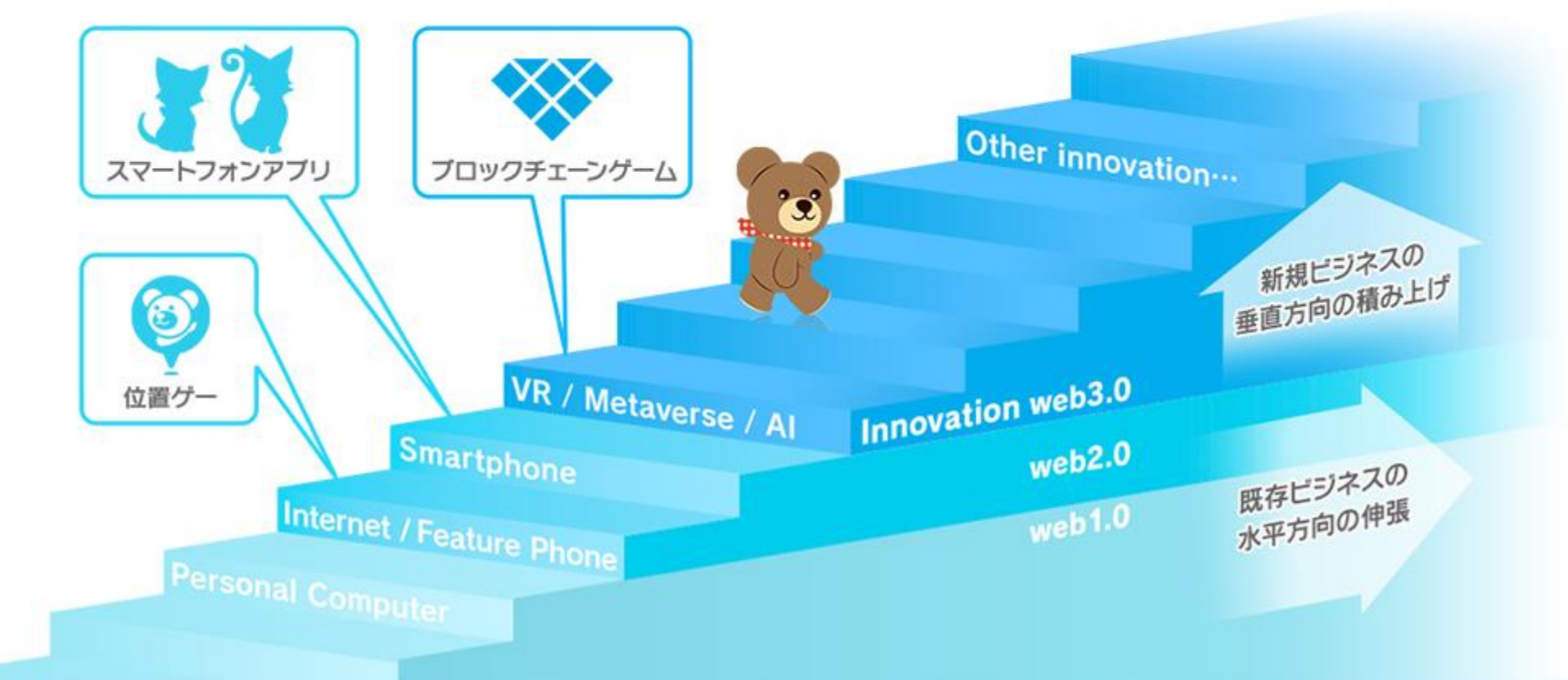


スニーカー&トレカのフリマアプリ「SNKRDUNK」を
運営する株式会社SODAへ2021年に出資

KREAM Corporationへの子会社化に伴い、全株を売却

04 今後の方針

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



強み

最新のテクノロジーと独創的なアイデアで、
“祖”となるコンテンツを生み出す創出力



基本方針

コロプラらしいコンテンツをつくり続け、より多くの人々に届ける

「最新のテクノロジー」と「独創的なアイデア」を形にする環境の整備

IPの積極活用や海外市場への展開

コロプラブランドの強化

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

スマートフォンゲーム
パイプライン

4本



コミュニティサービス
「白猫サークル」(β版)をリリース
第1弾「白猫テニス」



10周年の節目に向けて、新たな施策を検討中

これまでにない取り組みでユーザーエンゲージメントの向上を図る

コンシューマーゲーム
パイプライン

5本



©MAGES./Team B-PRO3 ©B-PROJECT

自社IP「B-PROJECT」の
アニメ第3期が10月より
放送開始

「STEINS;GATE」は15周年に向けて 新たな盛り上がりを作る1年に



2024年10月15日の周年に向けて、様々な施策を実施

15周年イヤーの始まりに合わせ、秋葉原ラジオ会館にて
コラボフェアを開催



NFT宝石が欲しい



ゲームに
可能性を感じる



友人に
お薦めできる

- 世界100か国以上から応募、約2,500人がベータテストに参加
- アンケート回答者の80%前後からポジティブな回答



「TOKEN2049 Singapore」に参加、
世界に向けてマーケティング活動を開始

「パリ・サン＝ジェルマン」との提携効果もあり、
海外Web3.0業界での認知が拡大

全世界7つのゲームギルド/DAO、23人のアンバサダーと連携

マルチプレイやAI機能を追加したクローズドβを 12月に実施予定

Phase1

2023 Jul.-Dec.
Closed Beta

2024 Jan.-Mar.
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



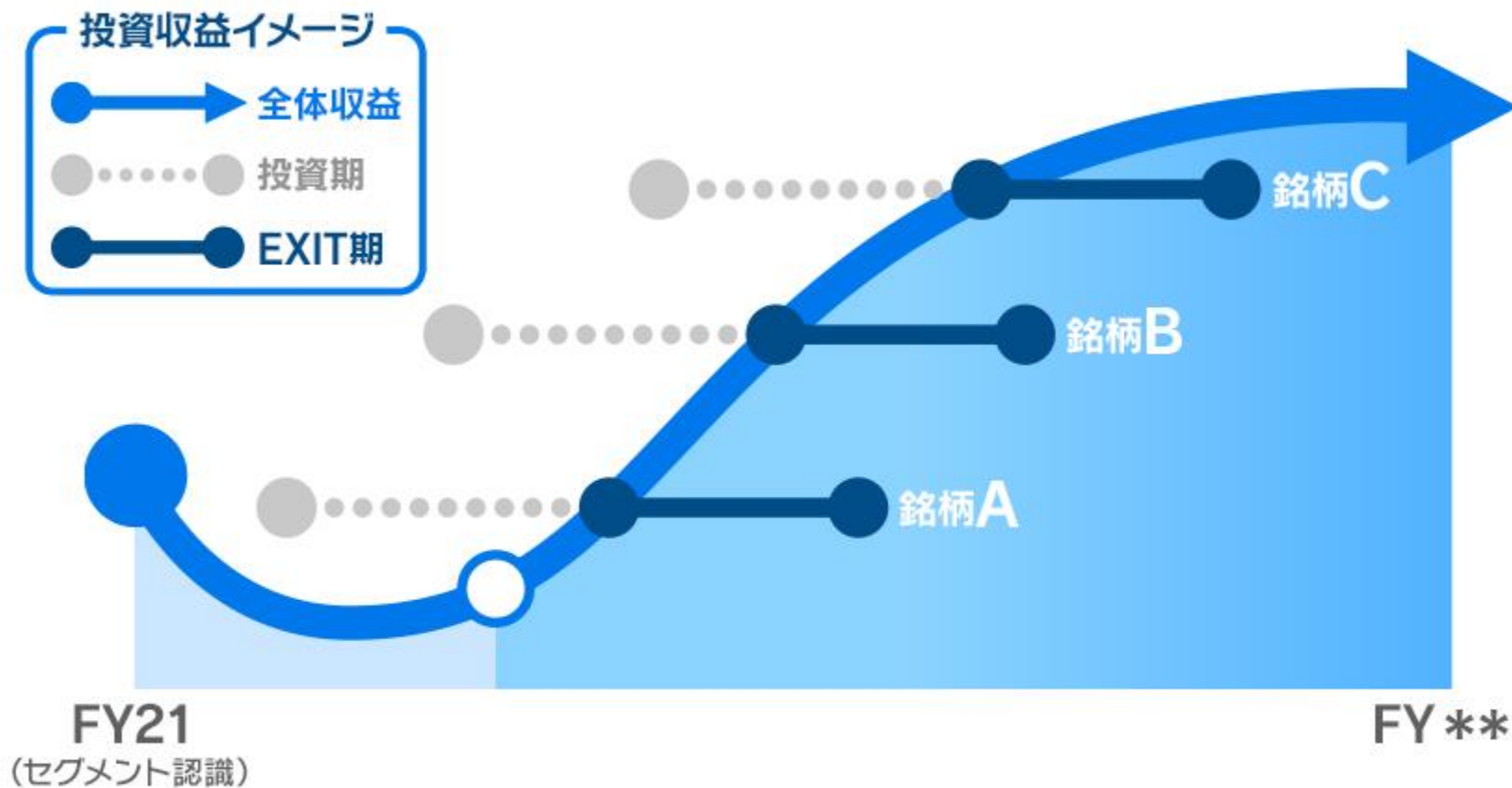


米Pixel Canvas Inc.との戦略的パートナーシップを締結

Unreal Engineが使用可能になり、
メタバース領域でのサービスの幅が拡大

海外アライアンスの強化によって更なる案件獲得を目指す

国内外のエンタメ、BtoC企業を中心に
オールステージで幅広く投資



足元で減損は発生も、積極投資は継続
減損済みの会社を含めたEXITを通じて将来の黒字化を目指す



colopl next

投資拡大

韓国法人を含めたアジア地域における一層の投資注力

市場の動向を見極めつつ積極的に新規投資を実施



補足資料



(単位：百万円)

	FY2022	FY2023			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	9,461	7,108	8,789	6,585	8,443
費用	8,099	7,096	6,856	6,550	7,564
営業利益	1,361	11	1,932	35	878
営業利益率	14.4%	0.2%	22.0%	0.5%	10.4%
営業外収益	379	116	212	234	362
営業外費用	71	570	94	-244	87
経常利益	1,670	-442	2,050	515	1,153
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	-
税金等調整前当期純利益	1,670	-442	2,050	515	1,153
法人税等	2,030	-29	704	203	504
当期純利益	-359	-413	1,346	311	649
当期純利益率	-3.8%	-5.8%	15.3%	4.7%	7.7%

※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			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
流動資産	77,917	72,279	74,069	73,862	74,889
現金及び預金	60,330	56,787	57,543	57,609	57,960
営業投資有価証券	10,334	9,383	9,486	9,940	9,908
固定資産	5,363	6,175	6,444	6,615	6,805
資産合計	83,280	78,455	80,513	80,478	81,695
流動負債	5,694	4,383	4,931	3,927	4,327
固定負債	1,011	805	899	1,072	1,133
負債合計	6,705	5,189	5,830	5,000	5,460
株主資本	75,299	72,321	73,712	74,024	74,673
純資産	76,575	73,266	74,683	75,477	76,234

※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			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
PF&決済手数料	1,303 13.8%	1,044 14.7%	1,057 12.0%	879 13.4%	967 11.5%
ロイヤリティ	217 2.3%	171 2.4%	131 1.5%	177 2.7%	139 1.7%
人件費・賞与	2,455 26.0%	2,372 33.4%	2,310 26.3%	2,349 35.7%	2,322 27.5%
オフィス費用	334 3.5%	294 4.1%	288 3.3%	278 4.2%	281 3.3%
iDC関連費用	402 4.3%	468 6.6%	382 4.4%	392 6.0%	440 5.2%
広告宣伝費	335 3.5%	876 12.3%	323 3.7%	337 5.1%	502 6.0%
外注費	1,030 10.9%	922 13.0%	1,062 12.1%	993 15.1%	990 11.7%
その他	2,019 21.3%	946 13.3%	1,299 14.8%	1,142 17.3%	1,920 22.7%
合計	8,099 85.6%	7,096 99.8%	6,856 78.0%	6,550 99.5%	7,564 89.6%

※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



エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2022	FY2023			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	9,069	7,067	8,366	6,553	7,926
費用	7,277	6,834	6,449	6,384	6,835
営業利益	1,791	233	1,917	168	1,090
営業利益率	19.8%	3.3%	22.9%	2.6%	13.8%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022	FY2023			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	392	40	422	32	516
費用	822	263	406	166	729
営業利益	-430	-222	15	-133	-213
営業利益率	-109.7%	-548.5%	3.6%	-416.0%	-41.2%

※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



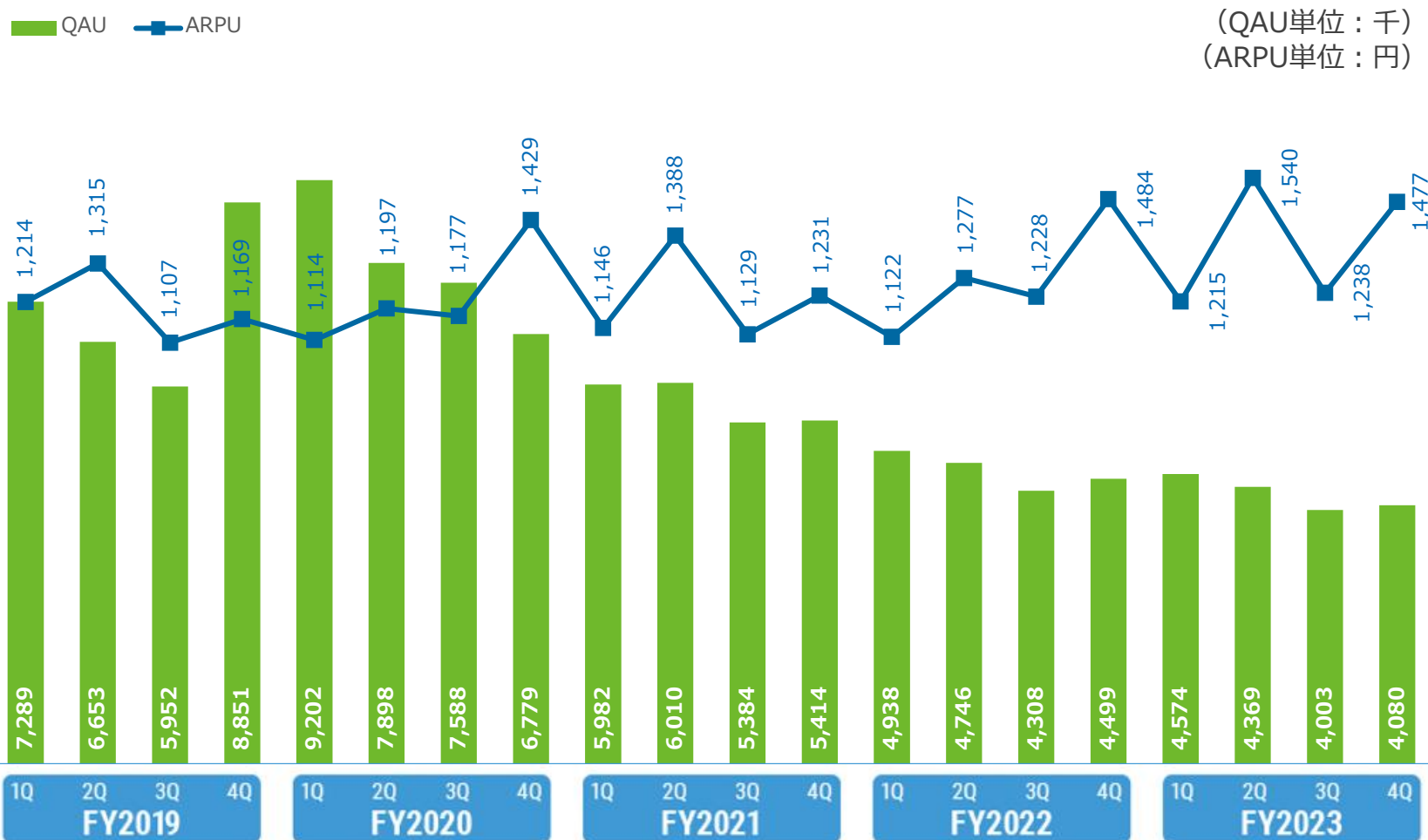
(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2022	FY2023			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始タイトル	156	129	130	116	141
FY2013開始タイトル	449	357	528	421	475
FY2014開始タイトル	2,086	1,082	1,384	1,075	1,492
FY2015開始タイトル	20	17	17	16	15
FY2016開始タイトル	168	76	97	77	24
FY2017開始タイトル	146	138	124	121	100
FY2018開始タイトル	851	836	929	804	759
FY2019開始タイトル	2,778	2,426	3,227	2,091	2,887
FY2021開始タイトル	20	1	0	-	-
FY2022開始タイトル	0	-	-	-	-
FY2023開始タイトル	-	493	289	233	131
コンシューマ（自社・受託開発等）	879	589	656	829	918
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	1,512	919	979	767	978
合計(エンターテインメント事業)	9,069	7,067	8,366	6,553	7,926

- 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：ユーージェネ
- FY2022：ルミナリア
- FY2023：白猫GOLF、モンユニ、とらにゃん

※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



※「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
 ※FY2023 3Qのグループ会社従業員数を遡及修正しております

“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!!

