




FY Sep.2024/2Q Results

2024/05/08 WED

- 01 決算概要
- 02 エンターテインメント事業
- 03 投資育成事業
- 04 足元の状況・今後の見通し
- 05 その他の取り組み
-  補足資料

※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

2Q業績

- 既存タイトルの遞減によりYoY減収。主カタイトルの「白猫プロジェクト」は増収
売上高70億円 (YoY : ▲19.4%) 営業利益6億円 (YoY : ▲64.4%)

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営業減益も、上期累計は黒字
売上高67億円 (YoY : ▲19.4%) 営業利益7億円 (YoY : ▲61.7%)

投資育成 事業

- Colopl Next Koreaが韓国企業2社への新規投資を実施
売上高3億円 (YoY : ▲20.0%) 営業利益▲0.4億円 (YoY : -)

TOPICs

- 韓国ロッテグループのCALIVERSE Inc.とメタバース経済圏共同創出に向けた基本合意を締結
- 株式会社Aimingと第三者割当増資引受けおよび資本業務提携を締結

01 決算概要

Entertainment
in Real Life

売上高70億円 (YoY : ▲19.4%) 営業利益6億円 (YoY : ▲64.4%)



※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
 ※「DQウォーク」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

エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2023 2Q (2023年1月-3月)	FY2024 2Q (2024年1月-3月)	前年同期比
売上高	8,366	6,747	▲19.4%
費用	6,449	6,013	▲6.8%
営業利益	1,917	734	▲61.7%
営業利益率	22.9%	10.9%	-

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023 2Q (2023年1月-3月)	FY2024 2Q (2024年1月-3月)	前年同期比
売上高	422	337	▲20.0%
費用	406	384	▲5.5%
営業利益	15	▲46	-
営業利益率	3.6%	▲13.8%	-

※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」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11億円 (YoY : ▲42.0%) 当期純利益6億円 (YoY : ▲52.5%)

(単位:百万円)

	FY2023 2Q (2023年1月-2023年3月)	FY2024 2Q (2024年1月-2024年3月)	前年同期比
売上高	8,789	7,085	▲19.4%
費用	6,856	6,396	▲6.7%
営業利益	1,932	688	▲64.4%
営業利益率	22.0%	9.7%	-
営業外収益	212	205	▲3.6%
営業外費用	94	▲294	-
経常利益	2,050	1,188	▲42.0%
特別利益	-	-	-
特別損失	-	29	-
税金等調整前当期純利益	2,050	1,159	▲43.5%
法人税等	704	519	▲26.3%
当期純利益	1,346	640	▲52.5%
当期純利益率	15.3%	9.0%	-

※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」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)

自己資本比率90.8%

(単位:百万円)

	FY2023 (2023年9月末)	FY2024 2Q (2024年3月末)	前期末比
流動資産	74,889	72,015	▲3.8%
現金及び預金	57,960	56,840	▲1.9%
営業投資有価証券	9,908	9,697	▲2.1%
固定資産	6,805	9,095	+33.7%
資産合計	81,695	81,111	▲0.7%
流動負債	4,327	5,131	+18.6%
固定負債	1,133	2,304	+103.4%
負債合計	5,460	7,436	+36.2%
株主資本	74,673	72,264	▲3.2%
純資産	76,234	73,674	▲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

02 エンターテインメント事業

売上高67億円 (YoY : ▲19.4%、QoQ : +20.6%)

- FY2012 : 野球
- FY2013 : 黒猫
- 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」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

新たなストーリーの展開やVTuberとのコラボ実施により前年を上回る盛り上がり



9.5周年イベントおよび
メインストーリー新章を展開



女性VTuberグループ「ホロライブ」との
コラボを実施

ドラゴンクエストウォーク

ドラゴンクエストらしさを重視したイベントを開催



2024年新春イベントにて
辰年にちなんだ、新職種「ドラゴン」を追加



4.5周年を記念し、「ドラゴンクエストVI」の
登場キャラクターや新武器・新機能を追加

その他タイトル

ユーザーさまの期待に応える周年記念イベントを開催



アリス・ギア・アイゼン

6周年を記念し、ユーザーさま
待望のキャラクターを追加



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

11周年を記念し、著名クリエイターとの
コラボを実施

にゃんこシリーズ

シリーズ1作目が10周年。2作目ではサンリオキャラクターズとのコラボを実施



ほしの島のにゃんこ

10周年を記念し、ユーザーさまへ
感謝の気持ちを込めた特別イベントを開催



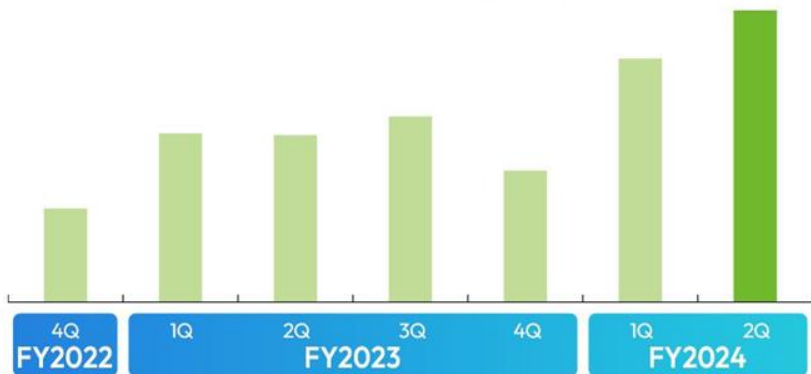
とらべる島のにゃんこ

「ハローキティ」「シナモロール」
「ポムポムプリン」が登場

WEBmetaverse

静岡県主催「バーチャル浜名湖花博2024 in 浜名湖ガーデンパーク」を企画・開発

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

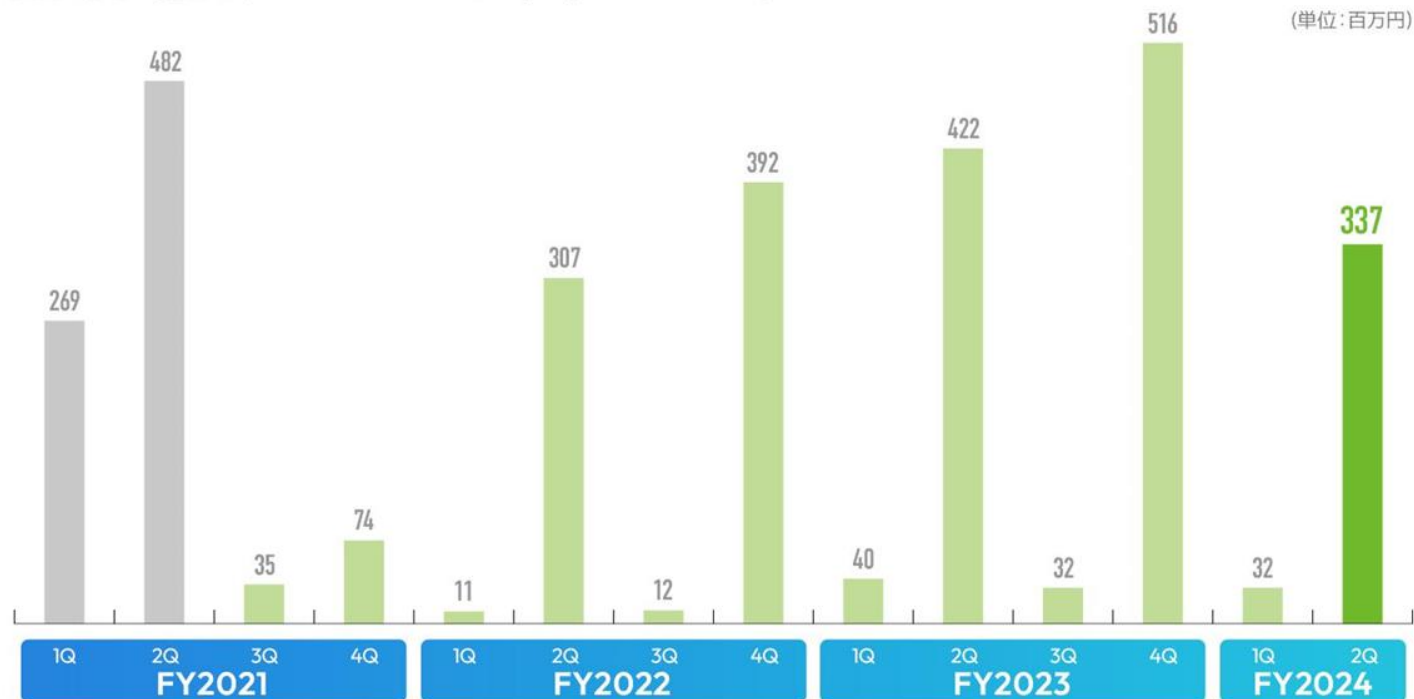


短期間での開発が可能なライトプランの新設などサービスを拡充
引き続きBtoB領域に注力

03 投資育成事業

Entertainment
in Real Life

売上高3億円 (YoY : ▲20.0%、QoQ : +948.5%)



※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96億円 (YoY : +2.2%、QoQ : +3.8%)

(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

Colopl Next Korea

韓国企業2社への新規投資を実施

GUHADA

社名：GUHADA Inc.

事業：ブランド品のB2B・B2B2C流通専門
プラットフォームの運営

Mediquitous

社名：Mediquitous Co., Ltd.

事業：ファッション・コスメ・ライフカテゴリーの
ブランドおよび商品の開発・販売、通販
プラットフォームの運営

04 足元の状況・今後の見通し

エンターテインメント事業 2024年9月期の方針

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のパイプラインが1本増加



“「神」と創る、新たなゲーム体験”をテーマに、
レジェンドクリエイター金子一馬が手掛ける新作を開発中

スマートフォンゲームの新作情報を近日中に公開予定

スマートフォンゲーム

5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

※近日公開予定のスマートフォンゲームの新作情報はP.22に記載したタイトルとは別タイトルです
※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

「白猫プロジェクト」の大規模アップデートを実施
コンシューマーゲームの新作情報を発表



スマートフォンゲーム「白猫プロジェクト」

10周年の節目を機に、わかりやすさと
楽しさの向上を目指すアップデートを実施



コンシューマーゲーム「岩倉アリア」

サスペンスアドベンチャーゲームの新作が
6月にリリース決定

韓国ロッテグループのCALIVERSE Inc.と基本合意（MOU）を締結



CALIVERSE

「Brilliantcrypto」のデジタル宝石を、ハイクオリティメタバース「CALIVERSE」へ持ち込めるようにすることで、メタバースに新たな経済圏の創出を目指す

世界のWeb3イベントへ登壇。グローバルなマーケティング活動を継続



ヨーロッパ

「NFTパリ」へ登壇



アジア

「香港 Web3 Festival2024」へ登壇

第3四半期中 (4/1~6/30) にIEOおよびPC版プレリリースを予定



WEBmetaverse

Apple Vision Pro、Meta Quest 3 および PICO 4 といった最新機器に対応



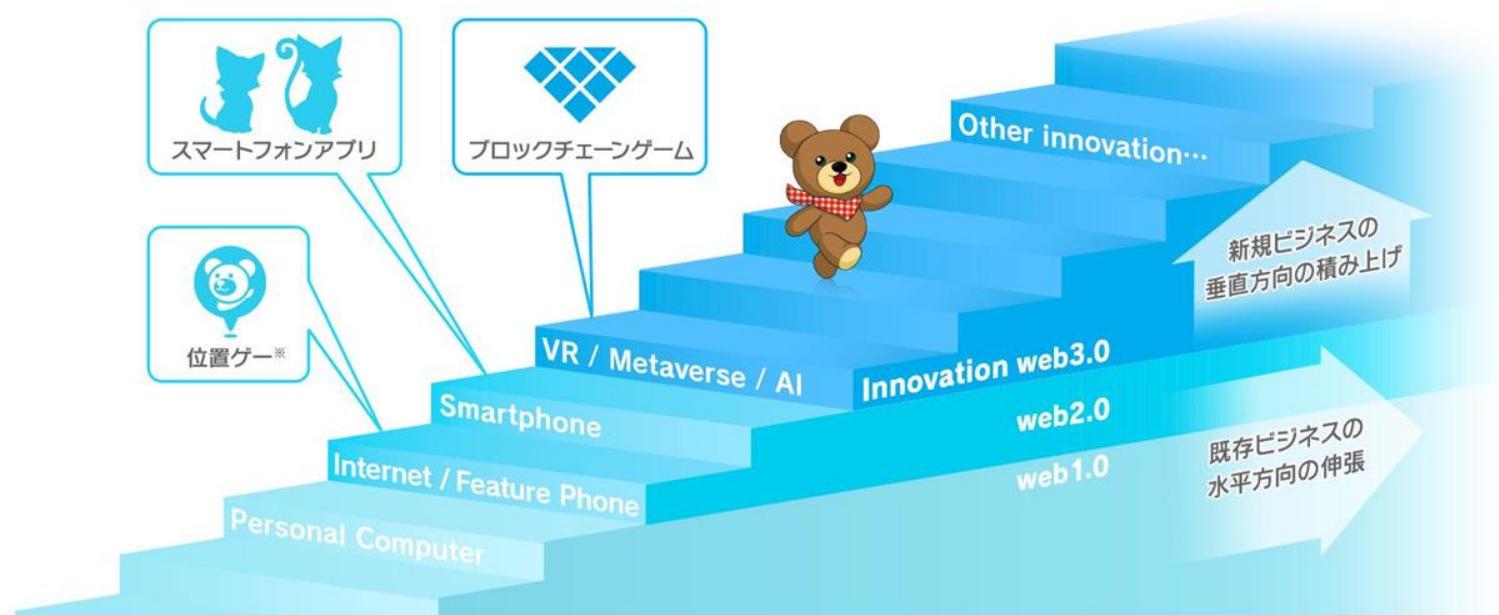
最新かつ高品質なメタバース空間の提供を通じ、
BtoB領域における更なる事業拡大を目指す

※Apple Vision Proは、米国および他国のApple Inc.の登録商標です

※Meta Questは、米国および他国のMeta Platforms, Inc.の登録商標です

※PICOは、Pico Technology Co., Ltd. (北京小鳥看看科技有限公司)の登録商標です

“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

株式会社Aimingと第三者割当増資引受けおよび資本業務提携を締結



両社が持つゲーム開発力や知見および人材リソースなどをより効果的に活用し、
新たな事業機会の創出や、更なる企業価値向上を目指す

ビジュアル・アイデンティティのリニューアルおよび コーポレートキャラクターのアップデートを実施



創業時から追求する「"新しい体験"の創出」を新たなブランドイメージで表現し、
すべてのステークホルダーから高い信頼と期待を得られる企業を目指す

新コーポレートサイト <https://colopl.co.jp/>



補足資料

Entertainment
in Real Life



(単位：百万円)

	FY2023			FY2024	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	8,789	6,585	8,443	5,629	7,085
費用	6,856	6,550	7,564	6,043	6,396
営業利益	1,932	35	878	▲414	688
営業利益率	22.0%	0.5%	10.4%	▲7.4%	9.7%
営業外収益	212	234	362	339	205
営業外費用	94	▲244	87	385	▲294
経常利益	2,050	515	1,153	▲461	1,188
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	29
税金等調整前当期純利益	2,050	515	1,153	▲461	1,159
法人税等	704	203	504	57	519
当期純利益	1,346	311	649	▲519	640
当期純利益率	15.3%	4.7%	7.7%	▲9.2%	9.0%

※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)



(単位：百万円)

	FY2023			FY2024	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
流動資産	74,069	73,862	74,889	70,472	72,015
現金及び預金	57,543	57,609	57,960	55,792	56,840
営業投資有価証券	9,486	9,940	9,908	9,343	9,697
固定資産	6,444	6,615	6,805	7,095	9,095
資産合計	80,513	80,478	81,695	77,567	81,111
流動負債	4,931	3,927	4,327	3,864	5,131
固定負債	899	1,072	1,133	958	2,304
負債合計	5,830	5,000	5,460	4,822	7,436
株主資本	73,712	74,024	74,673	71,573	72,264
純資産	74,683	75,477	76,234	72,745	73,674

※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	FY2023			FY2024	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
PF&決済手数料	1,057 12.0%	879 13.4%	967 11.5%	662 11.8%	881 12.4%
ロイヤリティ	131 1.5%	177 2.7%	139 1.7%	88 1.6%	71 1.0%
人件費・賞与	2,310 26.3%	2,349 35.7%	2,322 27.5%	2,304 40.9%	2,332 32.9%
オフィス費用	288 3.3%	278 4.2%	281 3.3%	279 5.0%	274 3.9%
iDC関連費用	382 4.4%	392 6.0%	440 5.2%	460 8.2%	432 6.1%
広告宣伝費	323 3.7%	337 5.1%	502 6.0%	342 6.1%	399 5.6%
外注費	1,062 12.1%	993 15.1%	990 11.7%	860 15.3%	863 12.2%
その他	1,299 14.8%	1,142 17.3%	1,920 22.7%	1,045 18.6%	1,141 16.1%
合計	6,856 78.0%	6,550 99.5%	7,564 89.6%	6,043 107.4%	6,396 90.3%

※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	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	8,366	6,553	7,926	5,596	6,747
費用	6,449	6,384	6,835	5,941	6,013
営業利益	1,917	168	1,090	▲345	734
営業利益率	22.9%	2.6%	13.8%	▲6.2%	10.9%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023			FY2024	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	422	32	516	32	337
費用	406	166	729	102	384
営業利益	15	▲133	▲213	▲70	▲46
営業利益率	3.6%	▲416.0%	▲41.2%	▲218.5%	▲13.8%

※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



(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2023			FY2024	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	130	116	141	122	111
FY2013開始タイトル	528	421	475	280	517
FY2014開始タイトル	1,384	1,075	1,492	875	1,382
FY2015開始タイトル	17	16	15	12	13
FY2016開始タイトル	97	77	24	13	10
FY2017開始タイトル	124	121	100	102	118
FY2018開始タイトル	929	804	759	467	514
FY2019開始タイトル	3,227	2,091	2,887	2,160	2,492
FY2021開始タイトル	0	-	-	-	-
FY2023開始タイトル	289	233	131	146	107
コンシューマ（自社・受託開発等）	656	829	918	485	582
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	979	767	978	928	897
合計(エンターテインメント事業)	8,366	6,553	7,926	5,596	6,747

- FY2012：野球
- FY2013：黒猫
- FY2014：ほしにゃん、白猫
- 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
- FY2023：白猫GOLF、モンユニ、とらにゃん

※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

※「DQウォーク」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



補足資料 国内タイトルKPI QAU×ARPU



■ QAU ◆ ARPU

(QAU単位：千人)

(ARPU単位：円)



※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

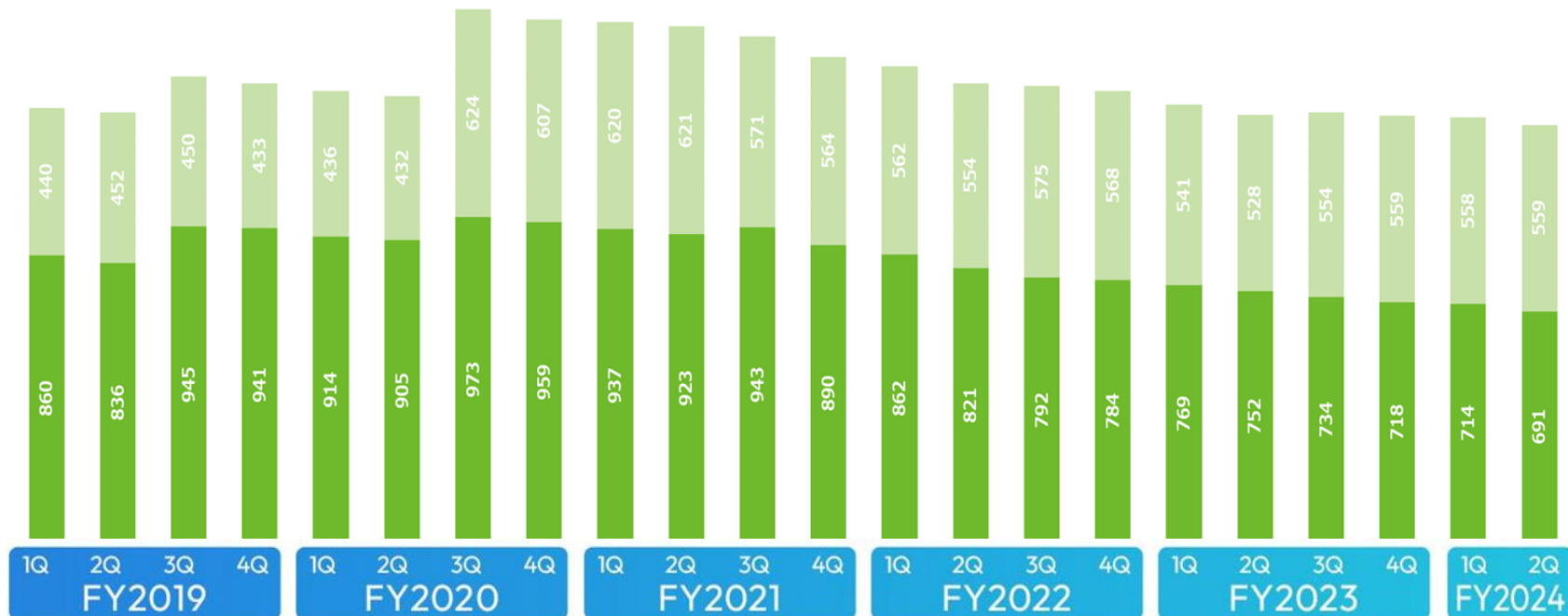
※FY2012以降のタイトルを集計しています



■ 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

