

2025年9月期

第2四半期決算説明会資料

2025/05/07 WED

INDEX

決算概要

エンターテインメント事業

投資育成事業

足元の状況・今後の見通し

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

ハイライト

業績

■投資育成事業や「DQウォーク」の好調により増収増益

売上高87億円(YoY:+23.4%) 営業利益21億円(YoY:+216.7%) 経常利益19億円(YoY:+67.3%)

エンタメ事業

■新作リリースに伴う広告宣伝費の増加が影響

売上高67億円(YoY:+0.3%) 営業利益4億円(YoY:▲35.2%)

投資育成事業

■複数社のEXITなどにより、売上・利益ともに過去最高で着地

売上高19億円(YoY:+500.8%) 営業利益16億円(YoY:-%)

TOPICs

■生成AIをゲーム体験に取り入れた新作「神魔狩りのツクヨミ」を本日リリース!

■「Brilliantcrypto」にジュエリー工房機能を追加し、Phase2が進捗

■投資有価証券評価損14億円を特別損失に計上

| 決算概要

決算概要

四半期連結業績推移

売上高87億円 (YoY:+23.4%) 営業利益21億円 (YoY:+216.7%)



※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」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)

	FY2024 2Q (2024年1月-2024年3月)	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	前年同時期比
売上高	6,747	6,769	+0.3%
費用	6,013	6,293	+4.7%
営業利益	734	476	▲35.2%
営業利益率	10.9%	7.0%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2024 2Q (2024年1月-2024年3月)	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	前年同時期比
売上高	326	1,959	+500.8%
費用	384	292	▲24.0%
営業利益	▲58	1,666	-
営業利益率	▲17.9%	85.1%	-

経常利益は19億円。特別損失14億円の計上で当期純利益は1億円

(単位:百万円)

	FY2024 2Q (2024年1月-2024年3月)	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	前年同時期比
売上高	7,073	8,729	+23.4%
費用	6,396	6,584	+2.9%
営業利益	677	2,144	+216.7%
営業利益率	9.6%	24.6%	-
営業外収益	205	▲160	-
営業外費用	▲294	15	-
経常利益	1,176	1,968	+67.3%
特別利益	-	-	-
特別損失	29	1,451	+4,858.3%
税金等調整前当期純利益	1,147	517	▲54.9%
法人税等	515	384	▲25.4%
当期純利益	632	133	▲78.9%
当期純利益率	8.9%	1.5%	-

※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)

※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

自己資本比率90.8%

(単位:百万円)

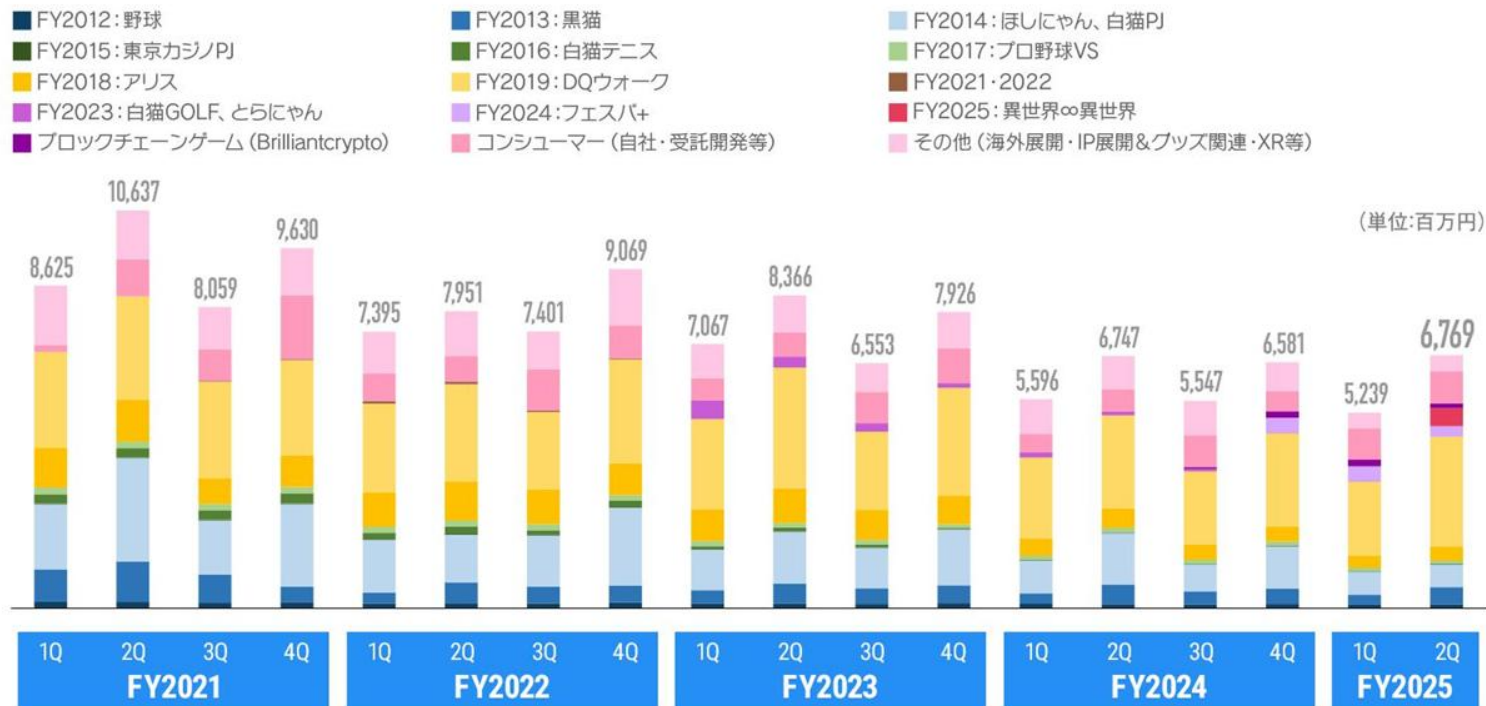
	FY2024 (2024年9月末)	FY2025 2Q (2025年3月末)	前期末比
流動資産	67,267	65,485	▲2.6%
現金及び預金	50,250	50,523	+0.5%
営業投資有価証券	10,166	9,481	▲6.7%
固定資産	12,537	10,433	▲16.8%
資産合計	79,805	75,919	▲4.9%
流動負債	6,567	5,294	▲19.4%
固定負債	1,849	1,684	▲8.9%
負債合計	8,417	6,979	▲17.1%
株主資本	70,128	67,780	▲3.3%
純資産	71,387	68,940	▲3.4%

エンターテインメント事業

エンターテインメント事業

四半期売上推移

売上高67億円 (YoY:+0.3%、QoQ:+29.2%)



※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」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

白猫プロジェクト

メインストーリーを軸とした運営に注力



ユーザーエンゲージメントの向上を図る

ドラゴンクエストウォーク

「ドラゴンボール」とのコラボイベントを開催



ドラゴンクエストらしさに加え、親和性の高いIPとのコラボで、
日常生活に新たな発見や感動を提供

FY2024・2025タイトル

ユーザーさまとの接点拡大、熱量向上に注力



フェスバ+

ハーフアニバーサリーイベントや
初となるリアルイベントを開催



異世界∞異世界

1月27日にリリース!
9作品が登場する1stシーズンを展開

その他タイトル

周年記念イベントを開催



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

カジュアルゲーム機能を新たに実装



アリス・ギア・アイギス

8種類に変化するコスチュームを販売

ベトナム上場など、事業拡大に向けた取り組みを推進

株式会社Brilliantcrypto 財務状況

第2四半期累計業績

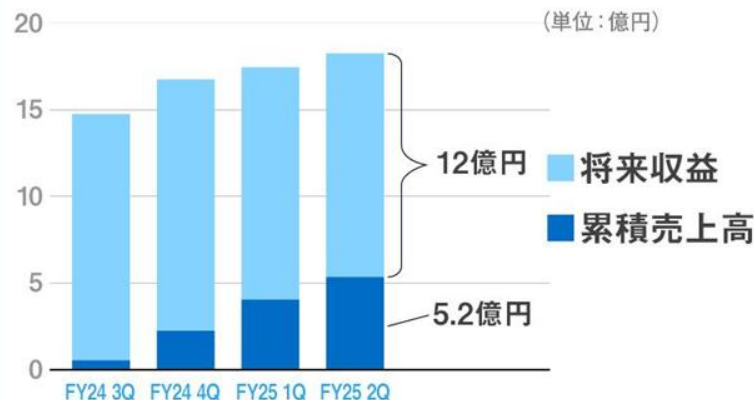
前受金 (将来収益) 12億円

売上高 3.0億円

営業費用 7.7億円

営業利益 ▲4.6億円

GRV (Gross Revenue Value) ※

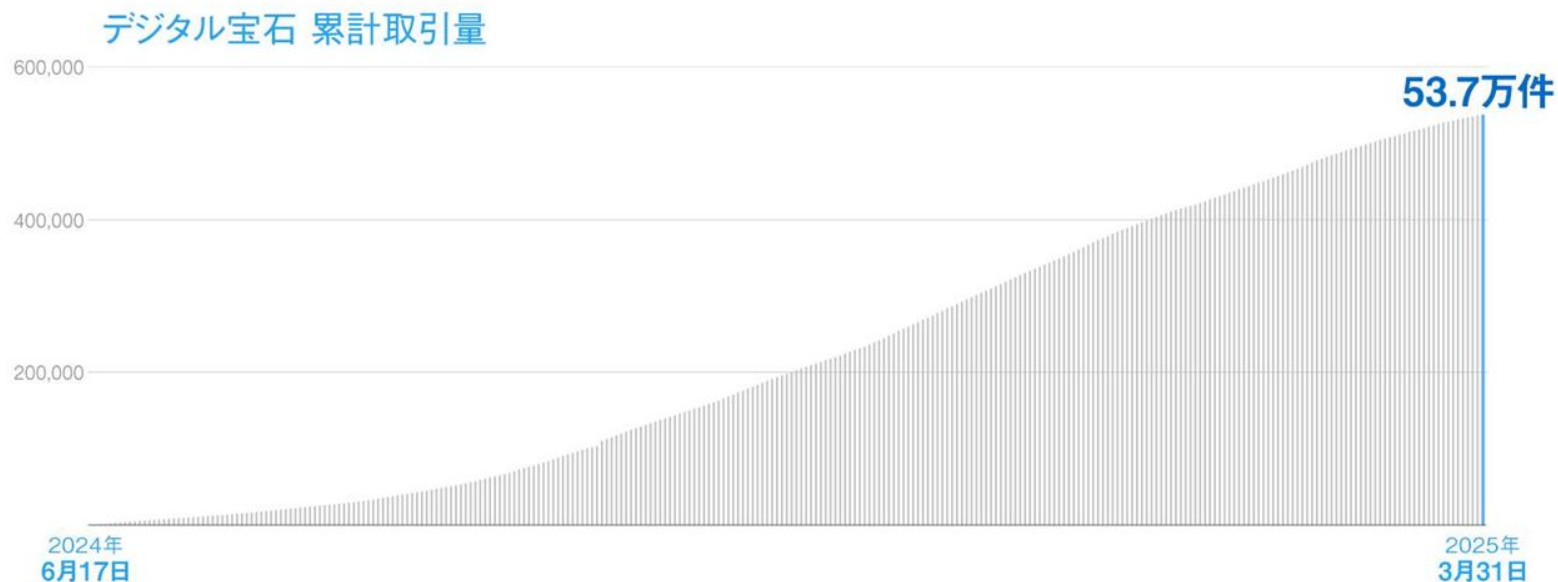


※Gross Revenue Value (総収益価値) とは、前受金 (将来収益) と累積売上高を足し合わせ「Brilliantcrypto」の創出価値を表した指標です

※前期まで「契約負債」と表示していたものを「前受金」に変更しております

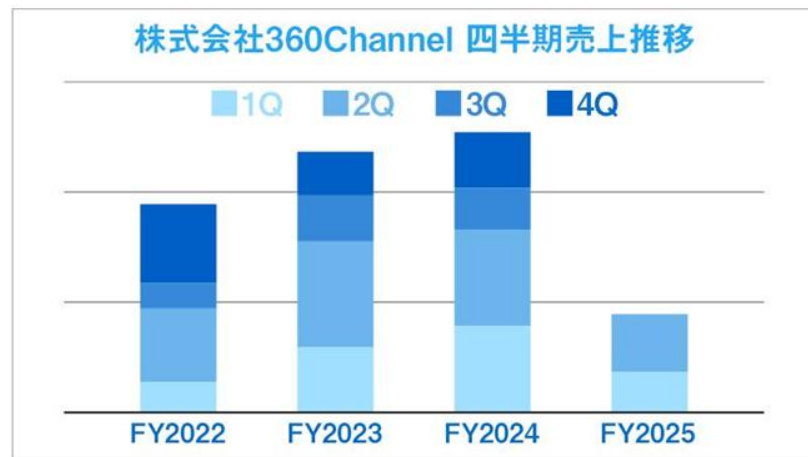
※百万円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

デジタル宝石の累計取引が50万件を突破



NFTジュエリーの取引が実現。デジタル宝石需要への期待感が徐々に浸透

日本デジタル空間経済連盟が取り組むプロジェクトの 実施環境に採用

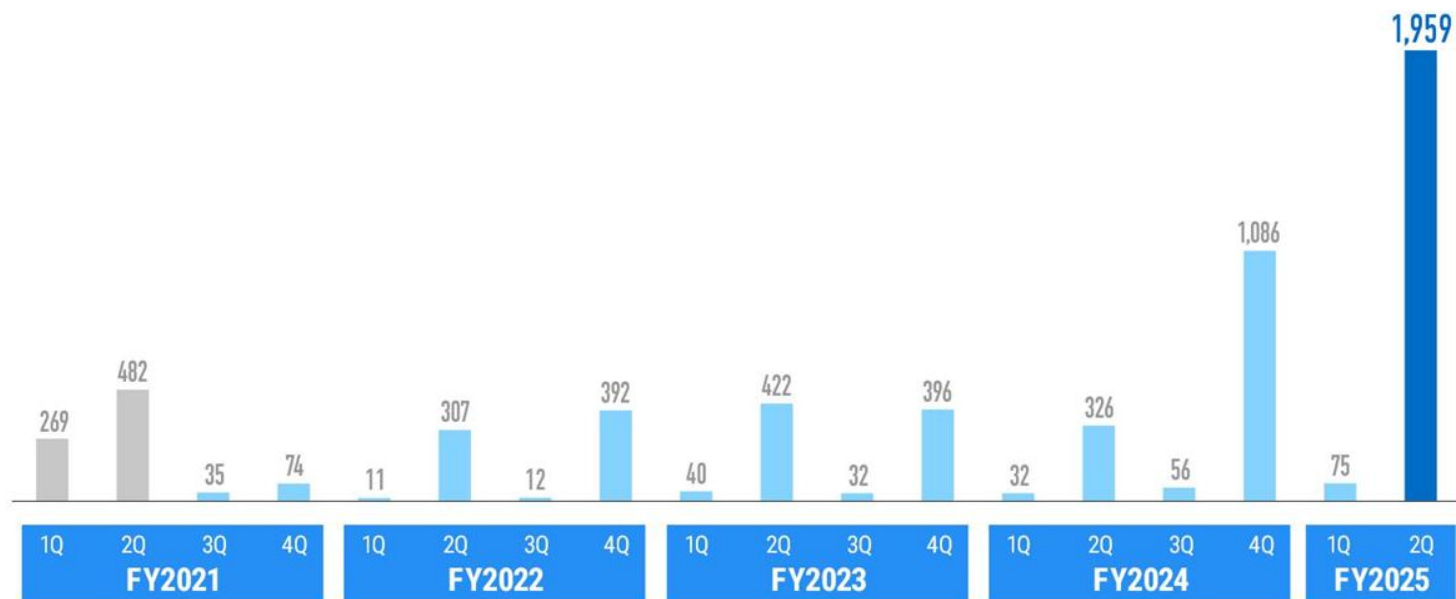


XR技術を活かした多様なサービス展開で、BtoB領域の事業拡大を目指す

投資育成事業

売上高19億円 (YoY:+500.8%、QoQ:+2,496.1%)

(単位:百万円)

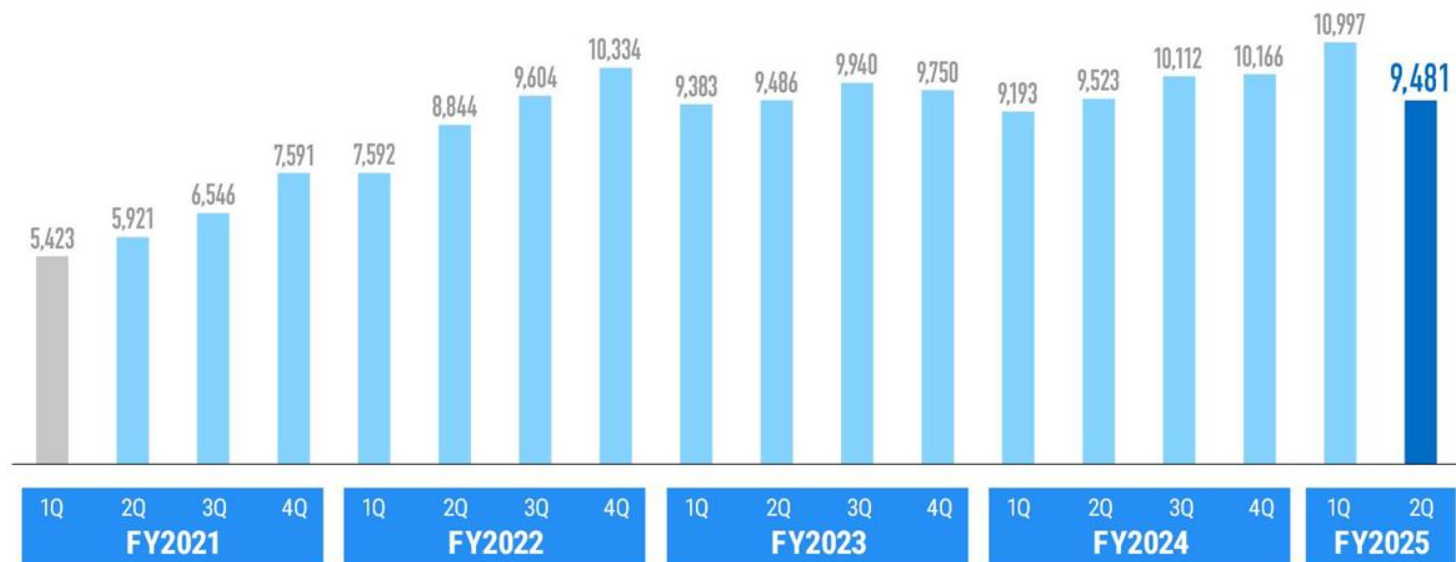


※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています

※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)の実績は含んでいません

営業投資有価証券残高**94億円** (YoY:▲0.4%、QoQ:▲13.8%)

(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)の実績は含んでいません

タイミーとChannel Corporationの株式を売却



社名:株式会社タイミー

事業:スキマバイトサービス「タイミー」の運営



社名:株式会社Channel Corporation

事業:All-in-one AI ビジネスメッセンジャー
「チャネルトーク」の運営

足元の状況・今後の見通し

エンターテインメント事業 2025年9月期の方針

既存ビジネス: IPの積極活用とアプローチする市場の拡大

スマートフォンゲーム

- ・IPを活用し、新しい体験を提供する新作ゲームの開発
- ・独自の技術力を駆使し、ターゲットとなる海外市場への展開の加速
- ・マルチプラットフォーム展開の推進

コンシューマーゲーム

- ・強みであるアドベンチャーゲーム開発に注力
- ・「STEINS;GATE」15周年を記念する新作リリースとユーザー層の拡大

新規ビジネス: 将来の収益化を目指した新技術領域への挑戦

ブロックチェーン

- ・「Brilliantcrypto」はPhase2へ。世界展開強化とデジタル宝石価値の最大化

AI

- ・新たなゲーム体験そのものへの健全なAI活用の実現

XR

- ・更なるサービス強化とBtoBへの注力
- ・これまでの知見を活かし、シナジーある新規事業を創出

神魔狩りのツクヨミ

レジェンドクリエイター金子一馬が手掛ける新作を5月7日にリリース



スマートフォン向けに加え、Steam版も同時配信

ゲーム内の行動を基に「AIカネコ」がオリジナルのカードを生成
ユーザー毎に異なるゲーム体験を提供



安心安全かつ適切なAI活用に向けた「AIポリシー」を策定
テクノロジーと創造性の調和を追求し、新しい体験の創出を目指す

バトルガールハイスクール

So-net Entertainment Taiwanと独占的ライセンス契約を締結
スピンオフタイトルが配信決定



新プロジェクト立ち上げによる、今期中のパイプライン拡充を予定

スマートフォンゲーム

2本

コンシューマーゲーム

8本

※2025年5月7日時点のパイプライン数であり、「神魔狩りのツクヨミ」は含まれておりません

※「バトルガールハイスクール」のスピノフタイトルは、他社での開発・配信となるため、スマートフォンゲームパイプラインに含まれておりません

※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

Brilliantcrypto

オリジナルのNFTジュエリーが製作・取引できる
「ジュエリー工房」機能をリリース



デジタル宝石の付加価値向上を目指すPhase2の取り組みが進捗

新宝石鉱山 リージョン2のリリースを準備中

Phase 1

~2024年 9月

PC版&モバイル版リリース
Coincheck IEO
デジタル宝石ファンド設立
Bit2Me プラジル上場

Phase 2

2024年 10月~

Nami Exchange ベトナム上場

初のNFTジュエリー販売
ジュエリーデザイナーとの
コラボレーション

2025年 4月~

ジュエリー工房リリース
カタログやSNSシェアなどの
工房機能の拡充

新宝石鉱山 リージョン2オープン

2025年 7月~

ジュエリーのユーティリティ拡張
メタバースへのコンバート検証第1弾
ジュエリーブランドとのコラボレーション

イギリスでのトークン上場
iOSフルバージョンリリース

Phase 3

202X年

メタバースへ
NFTジュエリーの
コンバート開始



中長期では、メタバース経済圏の確立に向け、
「デジタル宝石の価値最大化」を目指す

Phase1

- デジタル宝石の価値創出
- ゲーム内へのユーザーの流入
- デジタル宝石取引の増加

Phase2

- デジタル宝石の付加価値向上
- ハイブランドとの提携

Phase3

- デジタル宝石のメタバースへの展開

メタバース
経済圏の確立

デジタル宝石の価値最大化



グローバルヒットタイトルの創出に向け、各戦略の取り組みを推進



Entertainment in Real Life

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで
“新しい体験”を届ける

- ① 海外市場への積極的展開
- ② 国内IPの活用
- ③ 新しいUXの提供（唯一無二のものづくり）

IPとUXを軸とした戦略に基づき、左下の領域で培った技術力と実績を活かし、右下の領域でグローバルヒットを目指す



※上図は、当社独自の基準に則って作成した指標です

※未知のUXは、当社オリジナルのゲーム体験を指し、既知のUXは、広く認知されたゲーム体験を指します

| 補足資料

(単位：百万円)

	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	7,073	5,604	7,667	5,314	8,729
費用	6,396	6,651	8,180	6,045	6,584
営業利益	677	▲1,047	▲512	▲730	2,144
営業利益率	9.6%	▲18.7%	▲6.7%	▲13.7%	24.6%
営業外収益	205	565	▲388	796	▲160
営業外費用	▲294	7	362	9	15
経常利益	1,176	▲489	▲1,263	56	1,968
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	29	8	238	-	1,451
税金等調整前当期純利益	1,147	▲498	▲1,501	56	517
法人税等	515	113	▲69	12	384
当期純利益	632	▲612	▲1,431	44	133
当期純利益率	8.9%	▲10.9%	▲18.7%	0.8%	1.5%

※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

※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）

※「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

(単位：百万円)

	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
流動資産	71,841	68,975	67,267	65,748	65,485
現金及び預金	56,840	52,786	50,250	48,601	50,523
営業投資有価証券	9,523	10,112	10,166	10,997	9,481
固定資産	9,095	11,869	12,537	10,563	10,433
資産合計	80,937	80,844	79,805	76,312	75,919
流動負債	5,091	5,698	6,567	5,402	5,294
固定負債	2,291	2,115	1,849	1,812	1,684
負債合計	7,382	7,813	8,417	7,215	6,979
株主資本	72,173	71,561	70,128	67,606	67,780
純資産	73,554	73,031	71,387	69,096	68,940

(単位：百万円)

上段：費用 下段：売上比	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
PF&決済手数料	881 12.5%	589 10.5%	813 10.6%	553 10.4%	627 7.2%
ロイヤリティ	71 1.0%	87 1.6%	97 1.3%	93 1.8%	58 0.7%
人件費・賞与	2,332 33.0%	2,448 43.7%	2,368 30.9%	2,282 43.0%	2,189 25.1%
オフィス費用	274 3.9%	270 4.8%	271 3.5%	259 4.9%	253 2.9%
iDC関連費用	432 6.1%	443 7.9%	485 6.3%	487 9.2%	488 5.6%
広告宣伝費	399 5.6%	544 9.7%	1,310 17.1%	423 8.0%	946 10.8%
外注費	863 12.2%	1,002 17.9%	878 11.5%	810 15.2%	718 8.2%
その他	1,141 16.1%	1,264 22.6%	1,954 25.5%	1,133 21.3%	1,302 14.9%
合計	6,396 90.4%	6,651 118.7%	8,180 106.7%	6,045 113.7%	6,584 75.4%

エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	6,747	5,547	6,581	5,239	6,769
費用	6,013	6,556	7,355	5,882	6,293
営業利益	734	▲1,008	▲773	▲643	476
営業利益率	10.9%	▲18.2%	▲11.8%	▲12.3%	7.0%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	326	56	1,086	75	1,959
費用	384	96	825	163	292
営業利益	▲58	▲40	260	▲87	1,666
営業利益率	▲17.9%	▲71.1%	24.0%	▲116.2%	85.1%

(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2024			FY2025	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	111	103	116	98	103
FY2013開始タイトル	517	353	411	261	465
FY2014開始タイトル	1,382	709	1,127	614	601
FY2015開始タイトル	13	11	12	11	16
FY2016開始タイトル	10	9	15	10	8
FY2017開始タイトル	118	111	107	89	78
FY2018開始タイトル	514	415	402	333	387
FY2019開始タイトル	2,492	1,950	2,494	1,967	2,932
FY2023開始タイトル	107	65	25	17	12
FY2024開始タイトル	-	-	386	396	265
FY2025開始タイトル	-	-	-	-	482
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	-	49	173	175	125
コンシューマ (自社・受託開発等)	582	855	540	846	863
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	897	912	768	415	426
合計(エンターテインメント事業)	6,747	5,547	6,581	5,239	6,769
■FY2012：野球 ■FY2016：白猫テニス ■FY2023：白猫GOLF、とらにゃん ■FY2013：黒猫 ■FY2017：プロ野球VS ■FY2024：フェスバ+ ■FY2014：ほしにゃん、白猫 ■FY2018：アリス ■FY2025：異世界∞異世界 ■FY2015：東京カジノPJ ■FY2019：DQウォーク					

※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



※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

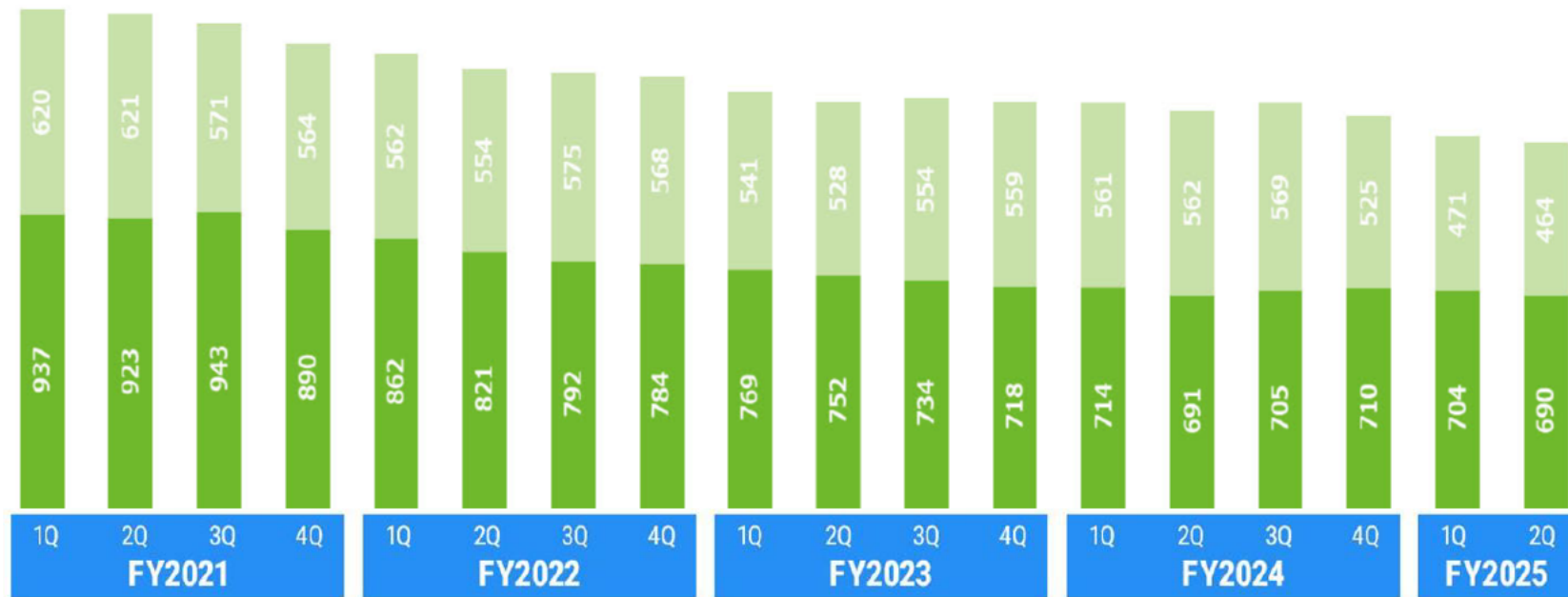
※FY2012以降のタイトルを集計しています

※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもタイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値

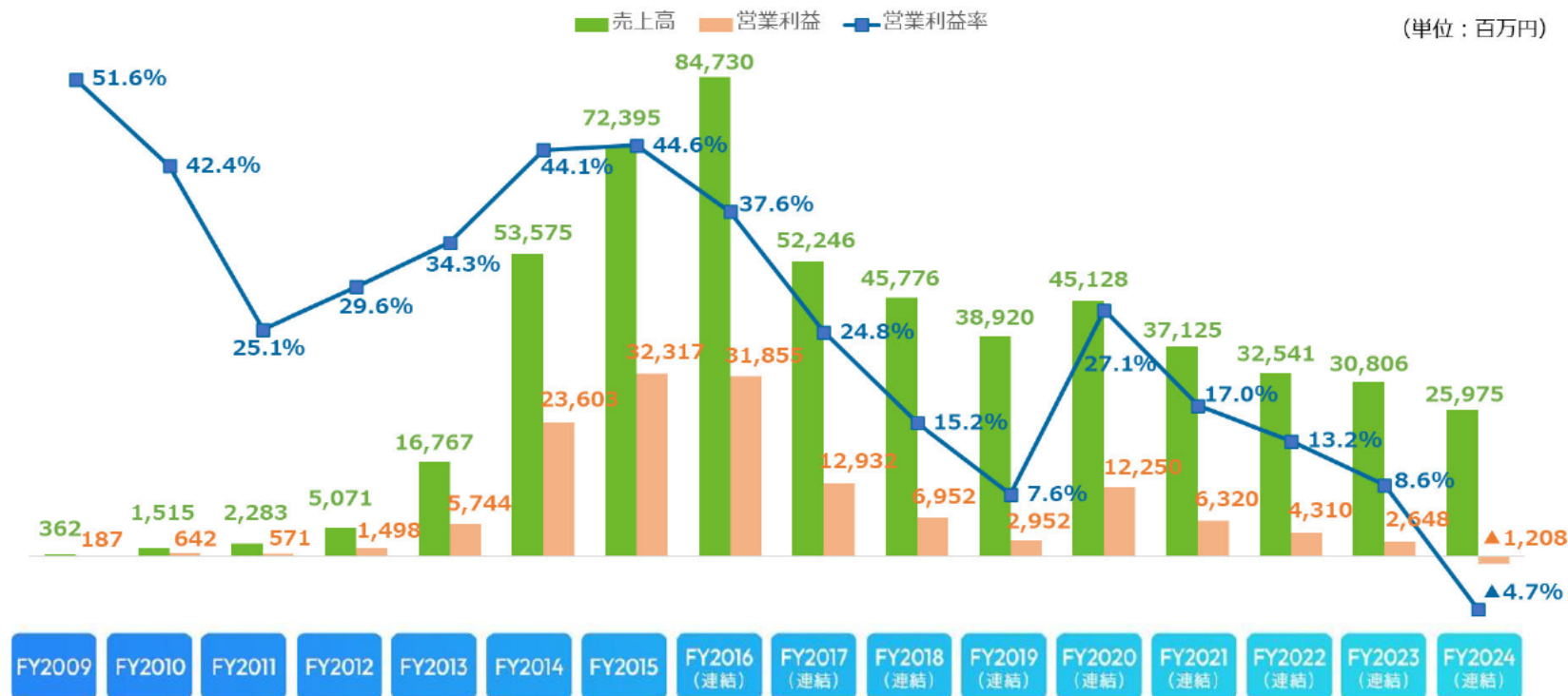
※FY2025 1QのQAU・ARPUを遡及修正しております

■ 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



主な収益機会は下記の図の①～③です。



※1: ゲーム内でのBRIL利用に応じて売上高へ振り替えられます ※2: つるはしNFTの利用期間に応じて按分され、売上高へ振り替えられます

※3: 二次流通手数料の送付元は、NFTマーケットプレイスにより異なります

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

