



FY Sep.2022 / 2Q Results

2022.5.11



FY2022 2Q

Jan2022-Mar2022



01 決算概要



02 各事業状況



03 トピックス



決算概要

エンタメ事業は堅調、投資育成事業は初の営業利益

業績

- エンタメ事業は9周年「黒猫」、2.5周年「DQウォーク」が貢献
- 投資育成事業は当社グループが出資するファンドの損益取込などで黒字化
- 売上高は82.5億円（前Q比+11.5%）、営業利益は14.1億円（前Q比+85.8%）

費用

- 売上連動のPF&決済手数料に加え、広告宣伝費やその他費用が増加
- 費用全体は前Q比+2.0億円の68.4億円

KPI

- 「黒猫」「DQウォーク」が堅調に推移。全体でQAU474万人、ARPU1,277円
- 投資育成事業は引き続き注力。当Qは12件に新規、追加投資を実施

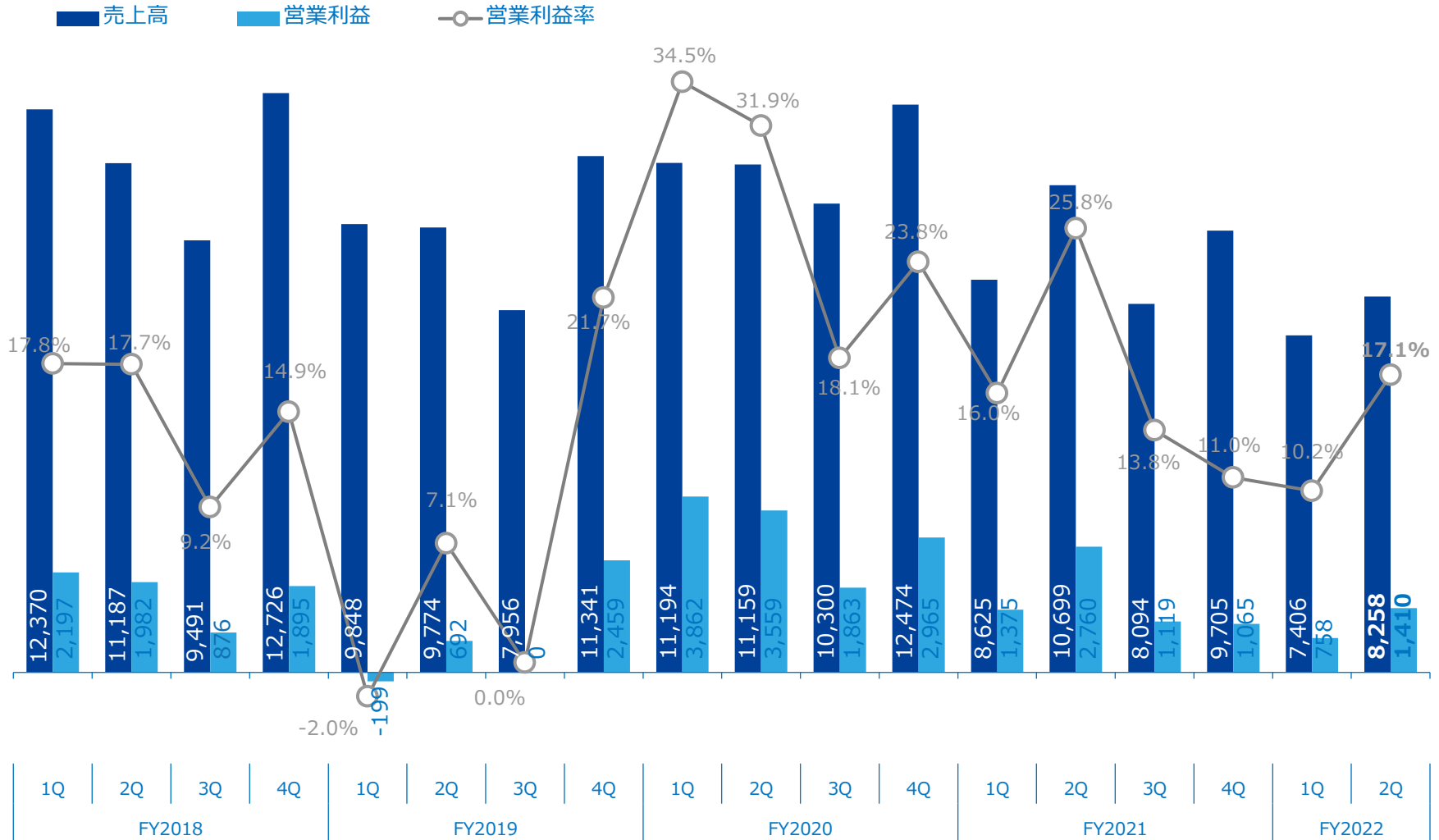
TOPICs

- 志倉千代丸が手掛ける科学ADVシリーズ「ANONYMOUS;CODE」、スマホ自社IP初のコンシューマータイトル「アリス・ギア・アイギスCS」の発売日決定
- プライム市場へ移行。サステナビリティに関する取り組みを推進



売上高 **82.5** 億円 (QoQ: +11.5%)、営業利益 **14.1** 億円 (QoQ: +85.8%)

(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



既存タイトルが堅調に推移したものの、前年同期比で減収減益となりました

単位：百万円	【連結】 2022年9月期2Q (2022年1月-3月)	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2022年9月期1Q (2021年10月-12月)	前四半期比
売上高	8,258	10,699	-22.8%	7,406	+11.5%
エンタメ事業	7,951	10,637	-25.3%	7,395	+7.5%
投資育成事業	307	61	+399.0%	11	+2693.9%
費用	6,848	7,939	-13.7%	6,647	+3.0%
営業利益	1,410	2,760	-48.9%	758	+85.8%
エンタメ事業	1,173	2,813	-58.3%	798	+47.1%
投資育成事業	235	-54	-	-39	-
経常利益	1,605	3,783	-57.6%	1,091	+47.1%
税前利益	1,605	3,783	-57.6%	1,091	+47.1%
当期純利益	1,126	2,761	-59.2%	677	+66.3%

※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
 ※「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



外注費は減少したものの、売上連動のPF&決済手数料や広告宣伝費、その他費用が増加したことにより前Q比+2.0億円の68.4億円で着地しました

	【連結】 2022年9月期2Q (2022年1月-3月)	【連結】 2021年9月期2Q (2021年1月-3月)	前年同期比	【連結】 2022年9月期1Q (2021年10月-12月)	前四半期比	備考
上段：費用（百万円）						
下段：売上比（%）						
PF&決済手数料	1,100	1,791	-38.6%	980	+12.2%	ネット計上となる「DQワーク」を除くタイトルの売上増加により、QoQで増加しました
	13.3%	16.8%	-3.5pt	13.2%	+0.1pt	
ロイヤリティ	116	182	-36.2%	151	-23.1%	関連タイトルの売上連動による変化です
	1.4%	1.7%	-0.3pt	2.0%	-0.6pt	
人件費・賞与	2,434	2,659	-8.4%	2,486	-2.1%	前Qと比較し、ほぼ横ばいで推移しました
	29.5%	24.9%	+4.6pt	33.6%	-4.1pt	
オフィス費用	457	310	+47.3%	455	+0.5%	前Qと比較し、ほぼ横ばいで推移しました
	5.5%	2.9%	+2.6pt	6.1%	-0.6pt	
iDC関連費用	354	311	+13.7%	393	-10.0%	トラフィックの減少に加え、インフラリソースの見直しによりQoQで減少しました
	4.3%	2.9%	+1.4pt	5.3%	-1.0pt	
広告宣伝費	340	473	-28.1%	282	+20.5%	周年や他社IPとのコラボにより、QoQで増加。概ね、当初の見込み通りで着地しました
	4.1%	4.4%	-0.3pt	3.8%	+0.3pt	
外注費	1,067	1,145	-6.8%	1,237	-13.8%	当社グループのリソースを最大限に活用した新作開発と既存運用により、QoQで減少しました
	12.9%	10.7%	+2.2pt	16.7%	-3.8pt	
その他	977	1,064	-8.2%	658	+48.3%	グループ会社の受託案件や本社移転に伴う費用などが含まれており、QoQで増加しました
	11.8%	9.9%	+1.9pt	8.9%	+2.9pt	
合計	6,848	7,939	-13.7%	6,647	+3.0%	QoQで2.0億円増加の68.4億円で着地しました

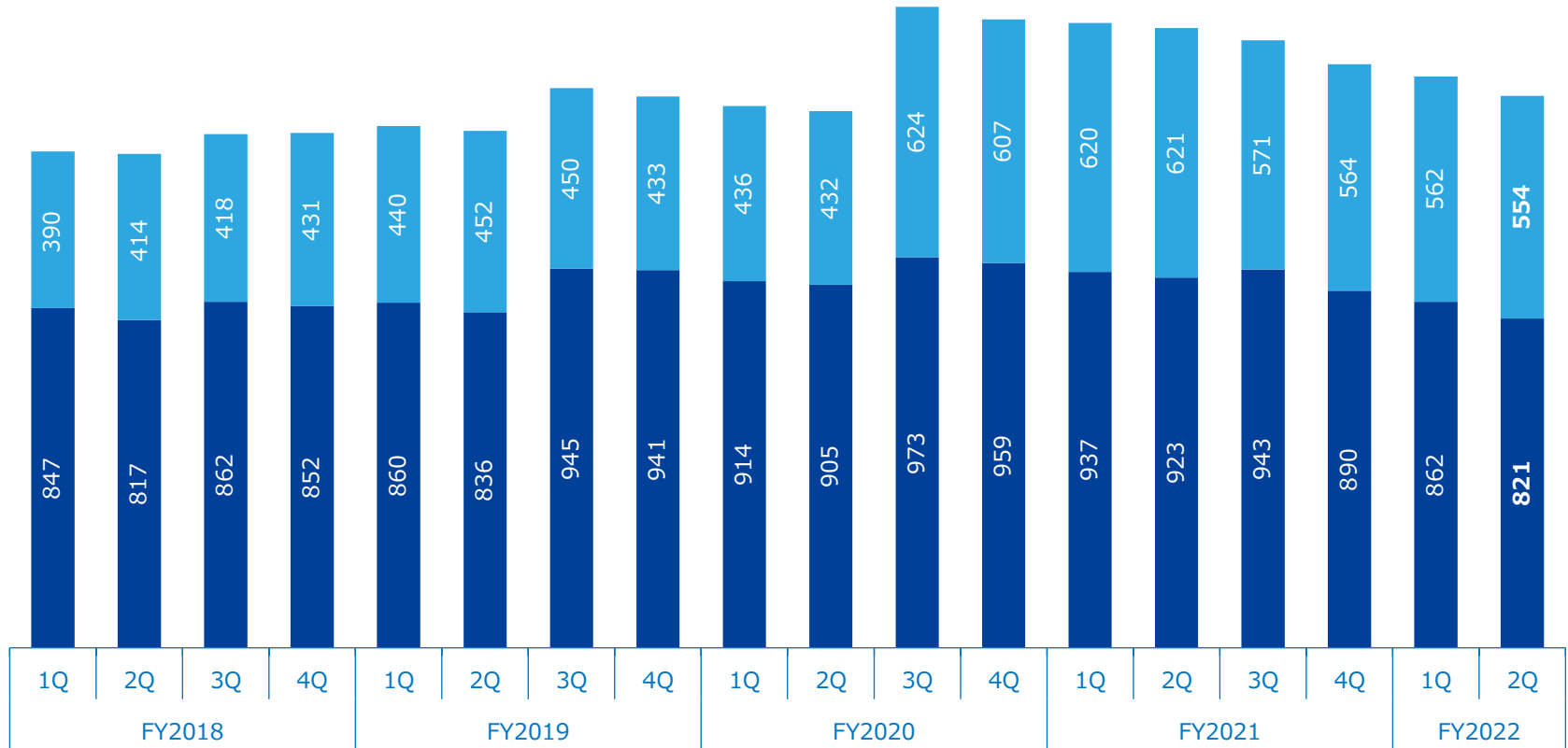
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます



新卒一括採用から通年採用への切替などコロナ禍での環境変化に即した採用を実施しています

単体/グループ各社別期末人員（人）

- グループ各社合計
- 単体合計



※役員および臨時従業員（アルバイトや嘱託社員など）は含めておりません



引き続き、盤石な財政基盤を築いています

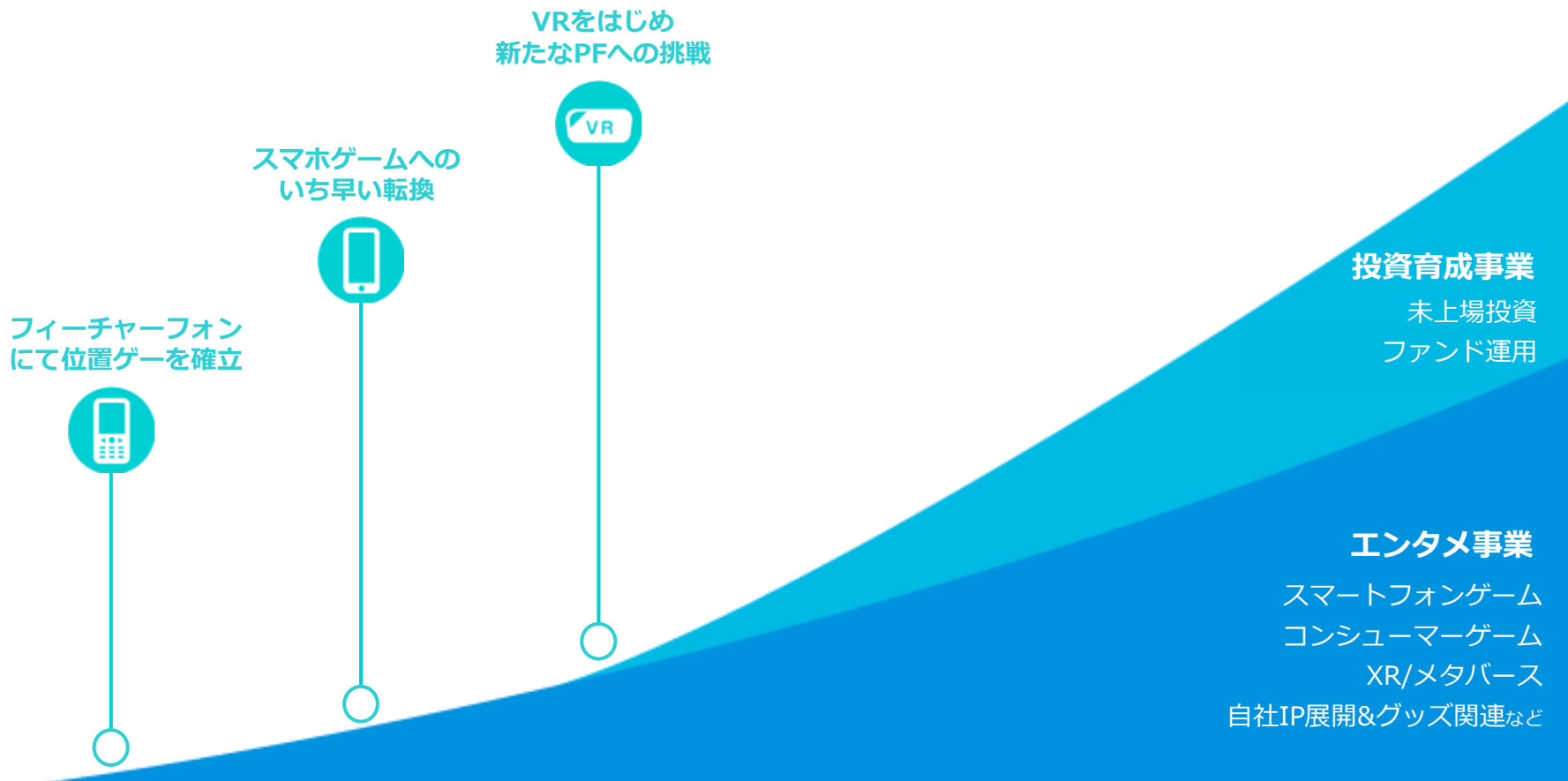
単位：百万円	【連結】 2022年3月	【連結】 2021年3月	前年同期比	【連結】 2021年12月	前四半期比
流動資産	74,334	76,546	-2.9%	72,858	+2.0%
現金及び預金	58,982	62,383	-5.5%	57,650	+2.3%
営業投資有価証券	8,844	5,921	+49.4%	7,592	+16.5%
固定資産	7,205	7,190	+0.2%	6,271	+14.9%
総資産	81,540	83,737	-2.6%	79,129	+3.0%
流動負債	5,594	6,493	-13.8%	5,245	+6.7%
固定負債	758	516	+46.8%	141	+437.1%
純資産	75,187	76,727	-2.0%	73,742	+2.0%
資本金	6,587	6,556	+0.5%	6,556	+0.5%

※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



各事業状況

それぞれの事業をグロースさせることでコロプラグループの持続的な成長を目指します



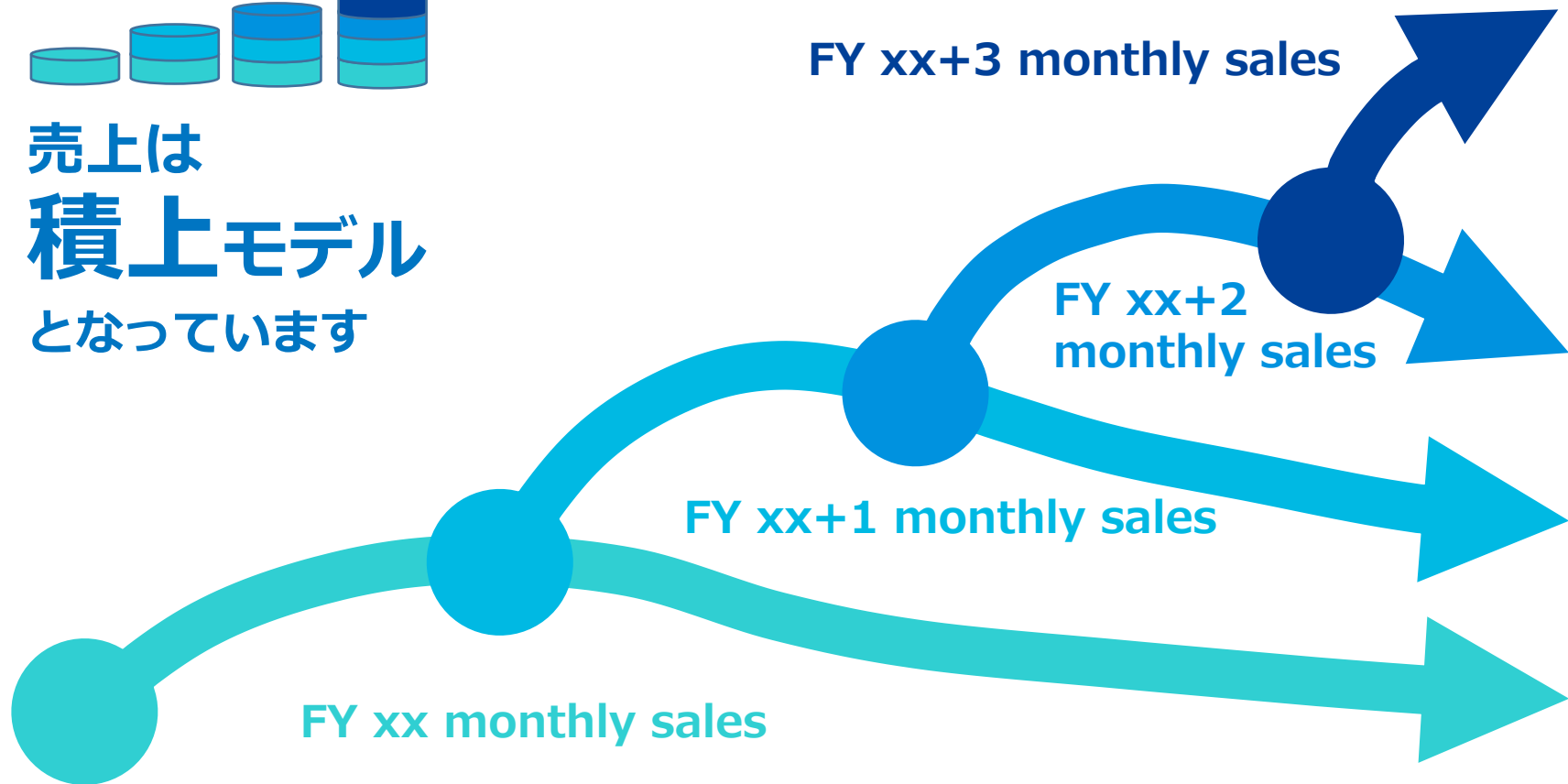


エンターテインメント事業

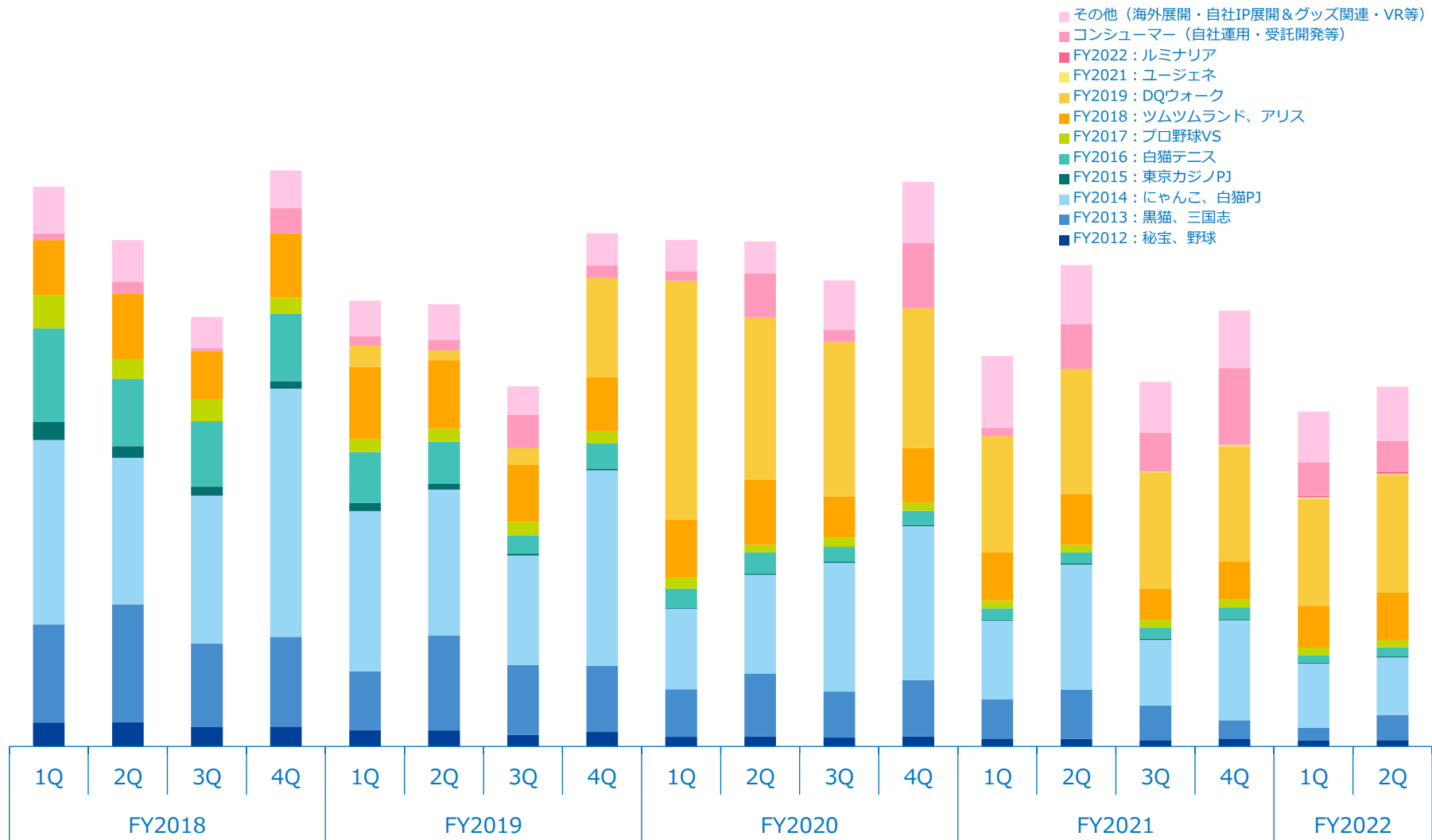
①連続する新規タイトルの投入、②長期利用を目指した既存タイトルの運用、これらにより、リリース年度別の売上が「ミルフィーユ」のようにそれぞれ重なって伸びるという売上構造を目指しています



売上は
積上モデル
となっています



「黒猫」を含むFY13もの、「DQウォーク」が好調に推移しました



※一部他社協業案件は、ネット計上（レベニューシェア分）です
 ※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



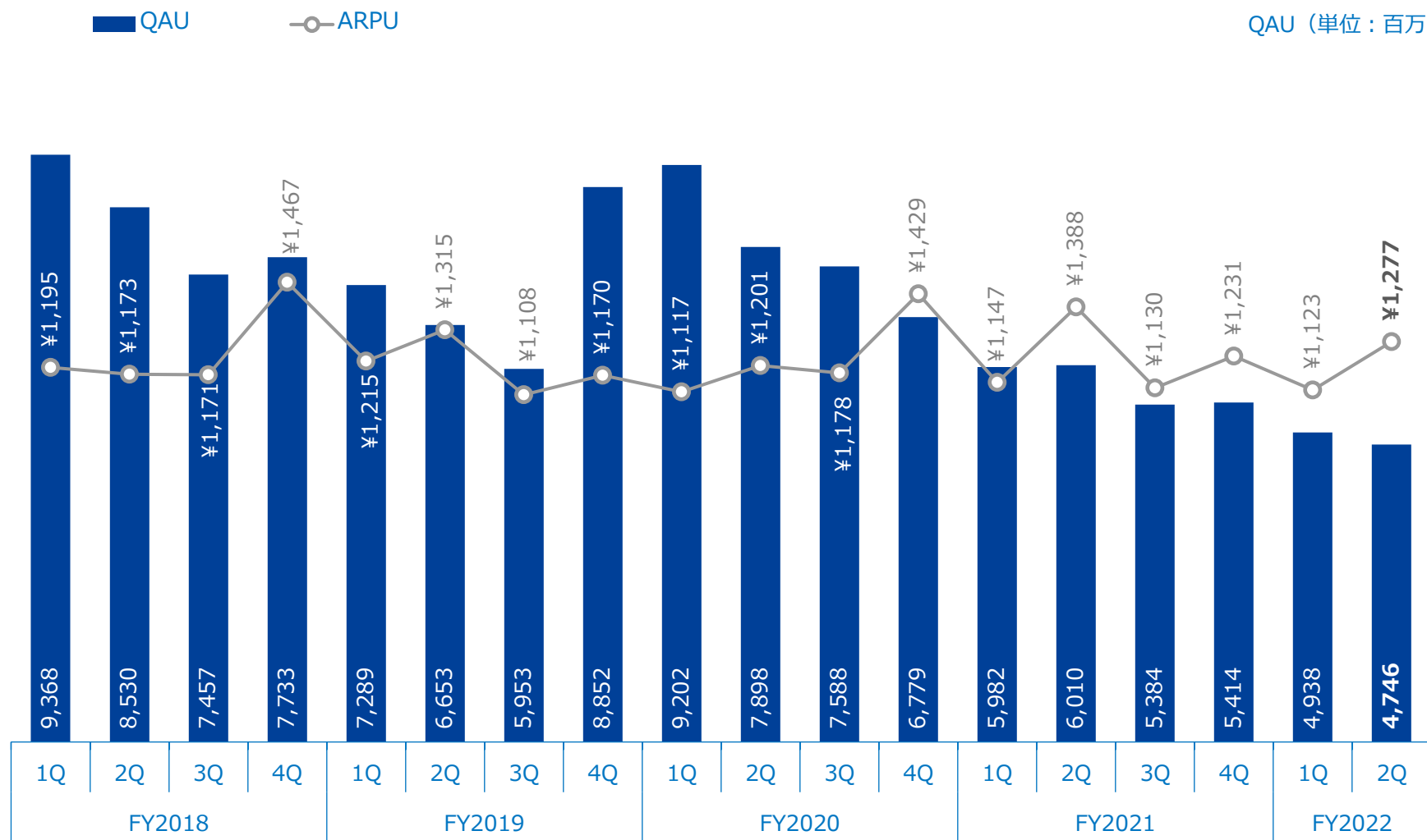
9周年の「黒猫」と2.5周年の「DQウォーク」が貢献。エンタメ事業の売上は前Q比+5.5億円の79.5億円で着地しました

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	FY2021			FY2022	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	171	144	165	130	140
FY2013開始タイトル	1,082	760	413	287	555
FY2014開始タイトル	2,765	1,448	2,207	1,413	1,273
FY2015開始タイトル	24	22	22	23	23
FY2016開始タイトル	241	248	268	162	199
FY2017開始タイトル	168	166	163	163	151
FY2018開始タイトル	1,121	693	851	927	1,048
FY2019開始タイトル	2,767	2,574	2,545	2,368	2,601
FY2021開始タイトル	-	22	30	29	27
FY2022開始タイトル	-	-	-	37	39
コンシューマー（自社運用・受託開発等）	989	850	1,696	737	690
その他（海外展開・自社IP展開&グッズ関連・VR等）	1,304	1,127	1,266	1,114	1,196
合計（エンタメ事業）	10,637	8,059	9,630	7,395	7,951

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

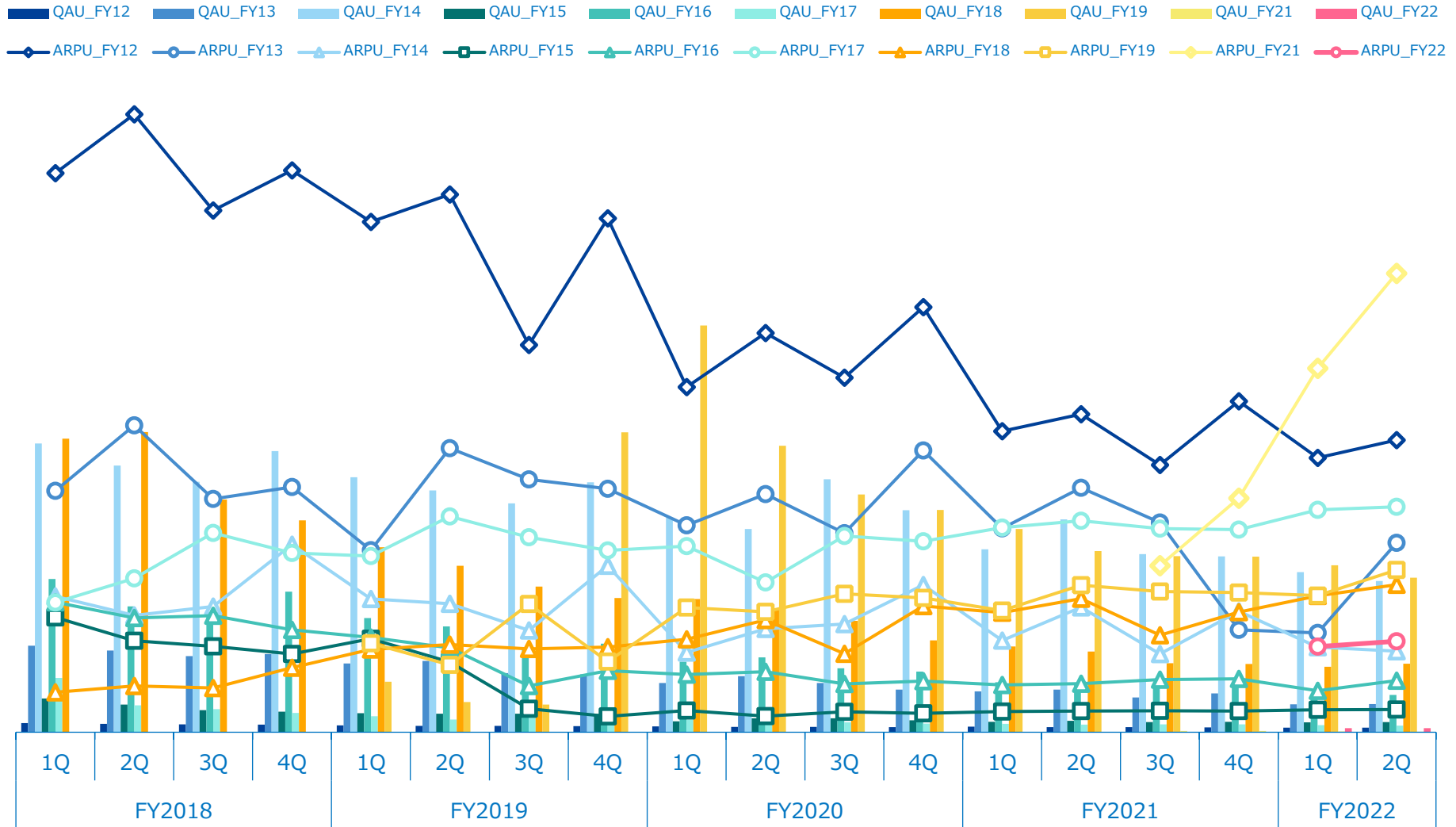
※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています

QAUが減少し、ARPUは増加しました



※ 「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません

4周年の「アリス」や「ツム」を含むFY18ものが好調に推移しました





投資育成事業

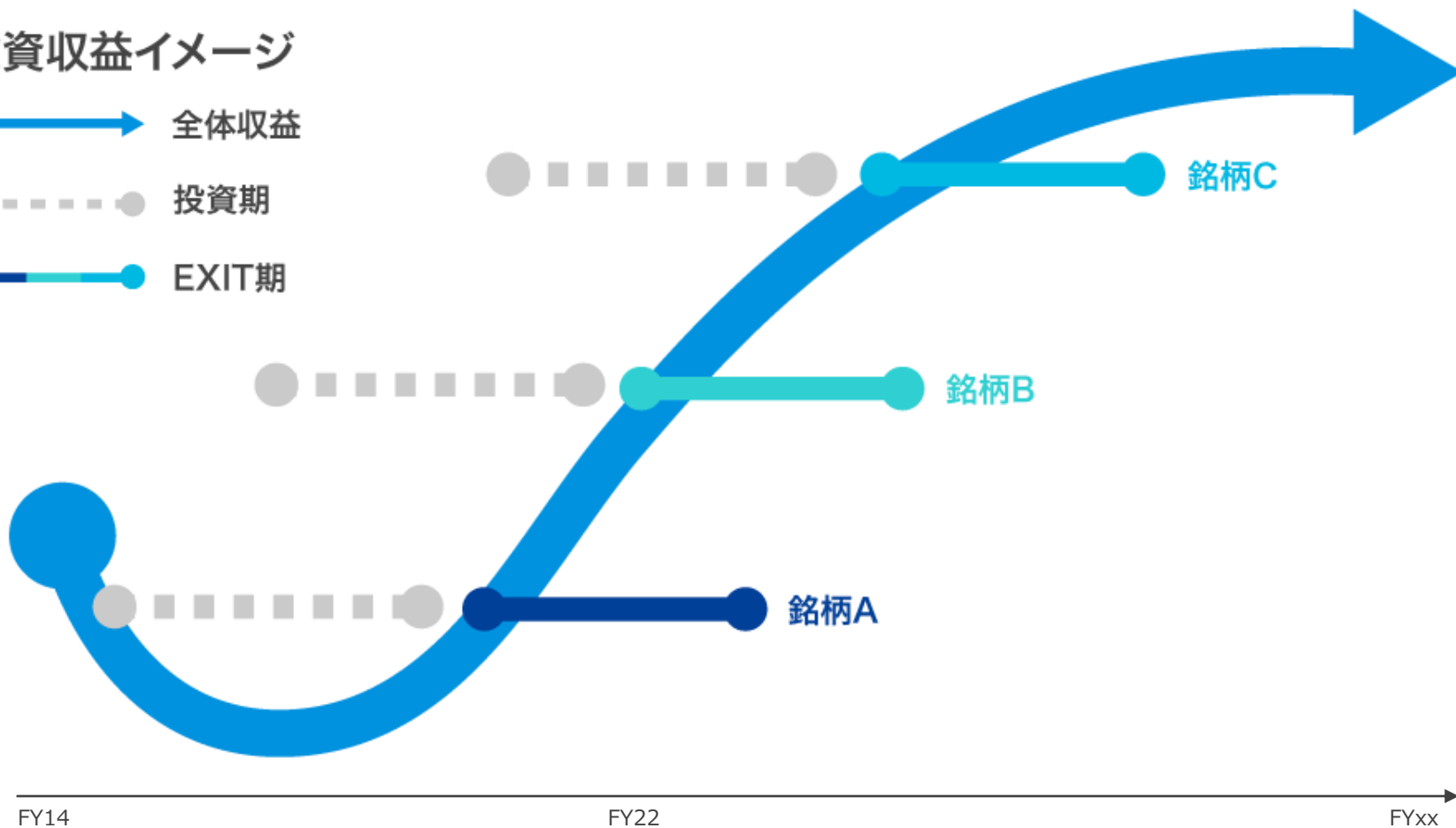
国内外のエンタメ、BtoC企業を中心にシードからレイターまでオールステージで幅広く投資。複数のジャンルや時期を組み合わせ、リスクの最小化とリターンの最大化を目指します

投資収益イメージ

全体収益

投資期

EXIT期



リアルとバーチャルの融合、社会や世代の変化などのテーマで投資。国内外のエンタメ、BtoC企業を中心に、新たなサービスやコンテンツ、それらを生み出すテクノロジーに投資をしています

Real × Virtual

- ゲームを含む仮想現実と現実世界の融合に関連するプロダクト全般を提供する企業
- メタバース関連のプロダクトを提供する企業

New Normal

- 目まぐるしく変化する社会や外部環境に適応し、新しい遊び方、学び方、働き方など数年後の生活標準を創り出すプロダクトを提供する企業

New Generation

- スマホネイティブ、Z世代など新世代や新しい価値観を持った世代が創り出すプロダクトを提供する企業
- 新しいトレンドなど数年後のカルチャーを創り出すプロダクトを提供する企業

主な2Q投資先

L+ LATRICO

Izanagi Games

DirectCloud

ReturnHelper

FireChief.



HOSHIGUMI

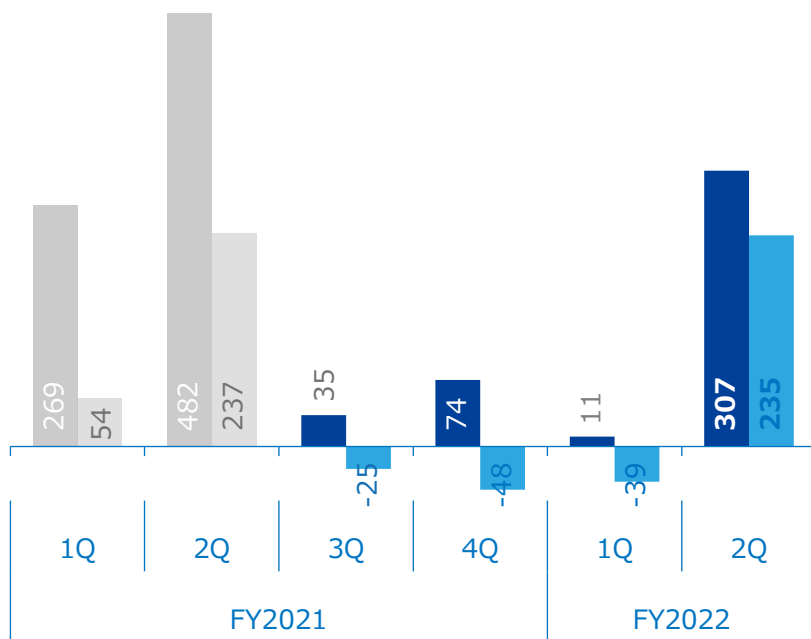
当社グループが出資するファンドの損益取込などによりセグメント認識以降、初の黒字化。営業投資有価証券残高は2Q時点で88.4億円となりました

四半期業績推移

■ 売上高 ■ 営業利益 (単位：百万円)

前2Qより投資育成事業をセグメント認識

1、2Qは参考値※

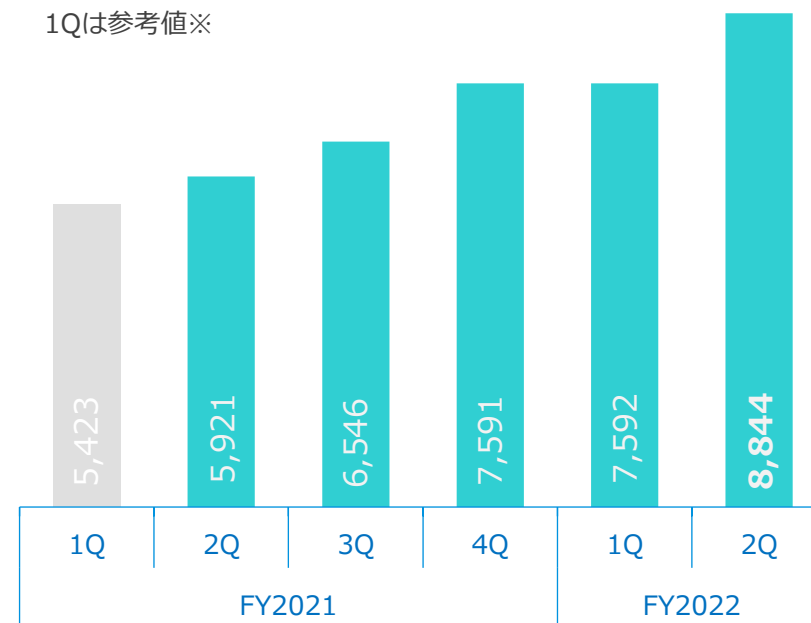


営業投資有価証券残高

(単位：百万円)

前2Qより投資育成事業をセグメント認識

1Qは参考値※

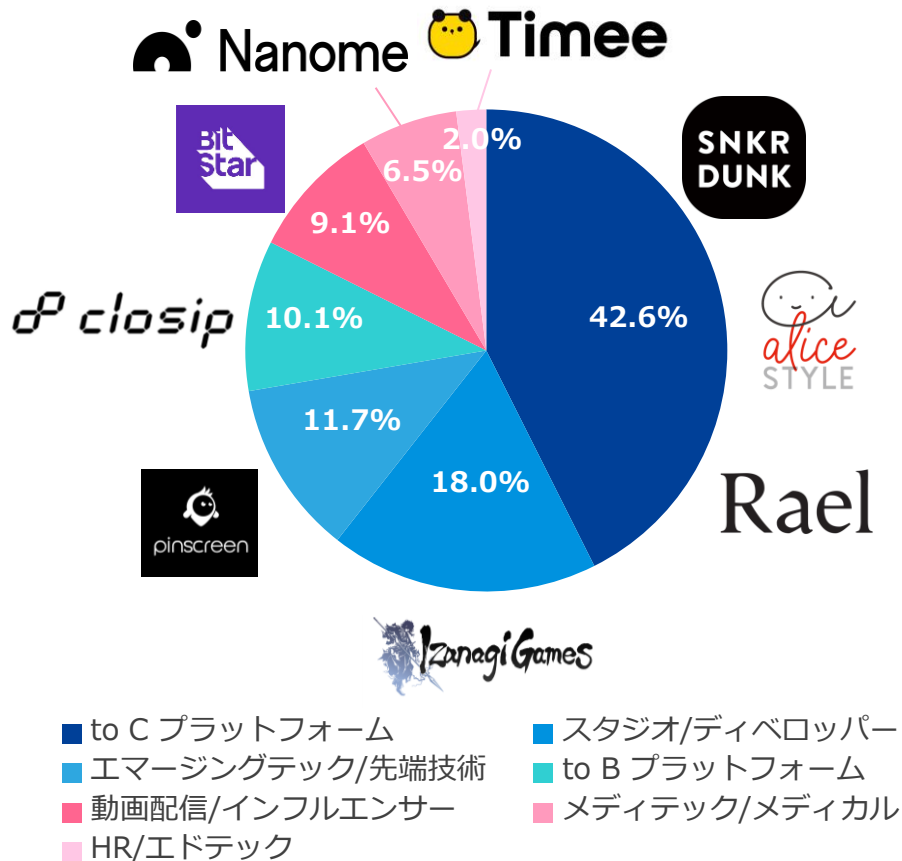


※前2Q期中より投資育成事業をセグメント認識。四半期業績推移は前1Q期初から投資を営業内取引とした場合、営業投資有価証券残高は前1Q末時点での該当分を算出した場合の参考値を記載しています

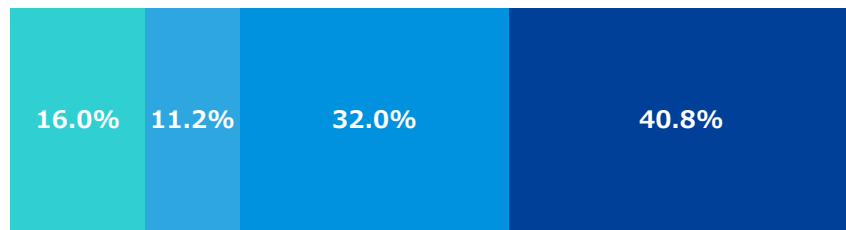
※グループ会社のコロプラネクストが運用する1号ファンド（学生起業家対象）、上場株ファンド（国内上場株対象）の実績は含んでおりません

エンタメ、BtoC企業を中心に幅広い業界・分野に投資。ミドルとレイターが70%以上を占めています

業界・分野別比率（2Q末時点の営業投資有価証券残高）



ステージ別比率（社数）



- シード（直近評価額5億円未満）
- アーリー（直近評価額5億円以上10億円未満）
- ミドル（直近評価額10億円以上50億円未満）
- レイター（直近評価額50億円以上）

※業界・分野別比率、ステージ別比率は当社内部管理数字を用いて、独自で分類したものととなります



トピックス

- IP活用&展開の状況
- 新作パイプライン
- メタ科学アドベンチャー「ANONYMOUS;CODE」
- サステナビリティに関する考え方&取り組み
- 3Qの見通し&足元の状況



自社・他社IPと当社グループの技術力を掛け合わせることで、ユーザーさまに新しい体験をお届けし続けるとともに、長く愛されるIPを育成していくことで、エンターテインメント事業の拡大を狙います

①既存タイトルにおけるIP活用

自社・他社IPのコラボなどによる
シナジーで既存タイトルを盛り上げ



②IPを活用した新作タイトル

自社・他社IPと当社グループの技術力を掛け合わせ、
IPのポテンシャルを引き出す



エンタメ事業
IP創出・育成戦略

③周辺領域におけるIP展開

グッズ販売やイベントなどの実施で、長く愛されるIPに育成





期待のコンシューマータイトル「ANONYMOUS;CODE」「アリス・ギア・アイギスCS」の発売日決定。
3Qは『映画「五等分の花嫁」～君と過ごした五つの思い出～』がリリースを予定しています

スマートフォン

7本

自社IP5本・他社IP2本

白猫GOLF



- ゲームシステム映像を新たに公開
<https://youtu.be/ZkS4yuhm4Z0>

コンシューマー

8本

自社IP2本・他社IP6本

ANONYMOUS;CODE

2022年7月28日
発売決定



アリス・ギア・アイギスCS

2022年9月8日発売決定
4月22日～予約受付開始



- 3D対戦アクション。最大6人でオンラインプレイ可能
<http://5pb.jp/games/alicegearaegis/>

映画「五等分の花嫁」
～君と過ごした五つの思い出～

2022年6月2日
発売予定





MAGES. がグループインして初となる期待の大型タイトル「ANONYMOUS;CODE（アノニマス・コード）」が2022年7月28日に発売決定しました



- 開発発表から7年。志倉千代丸をはじめ、科学ADVシリーズ制作スタッフによる待望の最新作
- ファミ通「2022年注目の新作ゲームソフト44選」に掲載



「ハッキングトリガー」で主人公に「セーブ&ロード」を指示して選択肢の無いシナリオ分岐を実現



新技法“マンガトリガー”でシナリオの変化を分かりやすく表現

▼公式HP : <http://anonymouscode.jp/>



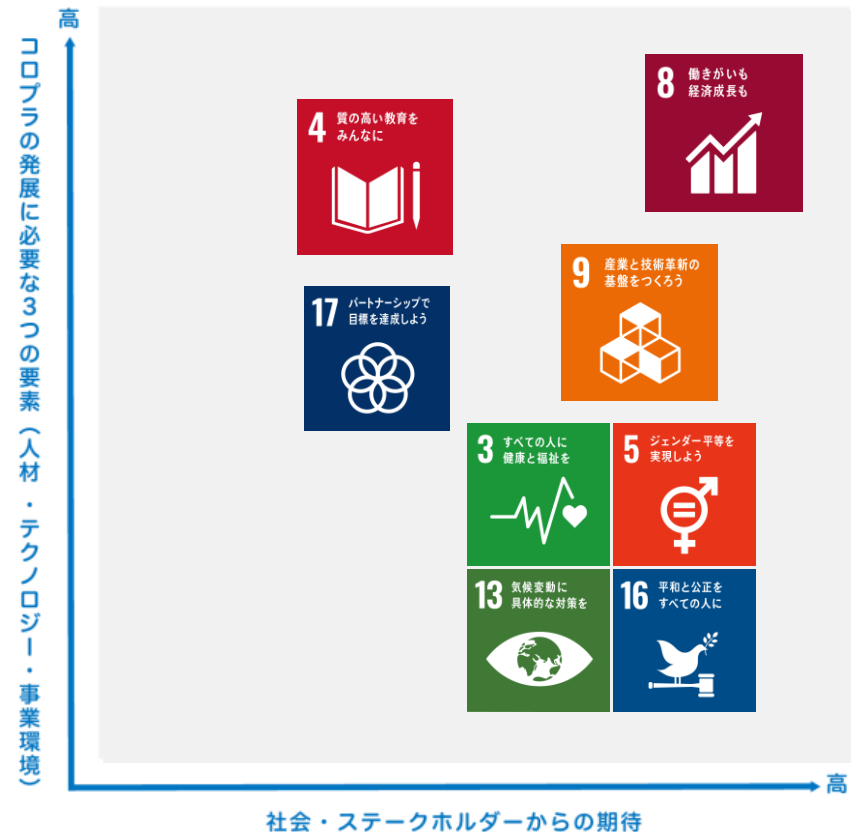
サステナブルな社会の実現に向けて、取り組むべき重要課題を「社会・ステークホルダーからの期待」と「コロプラの発展に必要な3つの要素（人材・テクノロジー・事業環境）」の両軸から特定しました

コロプラが目指すサステナビリティ



重要課題の特定

重要課題マトリックス





中長期的な企業価値の向上とサステナブルな社会の実現に向けて、積極的に取り組んでいます

	重要課題	主な取り組み
継続的に働ける環境づくり	5 ジェンダー平等を 実現しよう  8 働きがいも 経済成長も  9 産業と技術革新の 基盤をつくらう  17 パートナシップで 目標を達成しよう 	<ul style="list-style-type: none"> パラアスリート採用 子育て世代を支援する様々な制度の充実 <p>男性育休取得率は厚生労働省調査値の5倍超※</p>
次世代クリエイターの支援	4 質の高い教育を みんなに  9 産業と技術革新の 基盤をつくらう 	<ul style="list-style-type: none"> 公益財団法人クマ財団の支援 クリエイター奨学金
健康経営の推進	3 すべての人に 健康と福祉を  8 働きがいも 経済成長も 	<ul style="list-style-type: none"> 職域接種など新型コロナウイルス対策 健康経営宣言 <p>「健康経営優良法人」に2年連続で認定</p>  <p>2022 健康経営優良法人 Health and productivity</p>
事業推進と環境保全の両立	13 気候変動に 具体的な対策を 	<ul style="list-style-type: none"> 押印電子化などペーパーレス化の推進 機密情報の保持とCO2排出の抑制 水資源の再利用
サステナビリティを 推進するガバナンス	16 平和と公正を すべての人に 	<ul style="list-style-type: none"> コーポレート・ガバナンスへの対応 <p>指名・報酬諮問委員会の半数以上を独立社外取締役が占める体制へ移行</p>

※2021年1月～12月で配偶者が出産した従業員のうち育児休業を取得した割合を算出しています

※厚生労働省が実施した令和2年度雇用均等基本調査 (<https://www.mhlw.go.jp/toukei/list/dl/71-r02/06.pdf>) のデータを参照しています



売上高

既存タイトル

- 例年のトレンド通り、4Qの盛り上げに向けた準備期間
- 「白猫PJ」は4月28日～5月31日でTVアニメ『ソードアート・オンライン』とコラボを実施しており、好調に推移

新作タイトル

- 「白猫GOLF」のリリースに向けて鋭意開発中
- 6月2日発売予定の『映画「五等分の花嫁」～君と過ごした五つの思い出～』の予約数は前作を上回り好調に推移

投資育成事業

- 新たに50億円規模の8号ファンドを設立
- 引き続き、国内外問わず主にエンタメ・BtoC企業を中心に、投資機会の創出に注力

費用

広告宣伝費

- 約4億円を予定
- 新作次第で変動する可能性あり

外注費

- ほぼ横ばいで推移する見込み





“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!!

