



FY Sep.2022 / 3Q Results

2022.8.3





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 その他の取り組み



05 4Qの見通し



06 補足資料



決算概要

業績

■ 4Qの周年に向けた準備期間も業績は堅調

売上高：74億円 (QoQ▲10.2%) 営業利益：7億円 (QoQ▲44.8%)

エンタメ

■ FY14もの「白猫」が堅調に推移

売上高：74億円 (QoQ▲6.9%) 営業利益：8億円 (QoQ▲23.6%)

投資育成

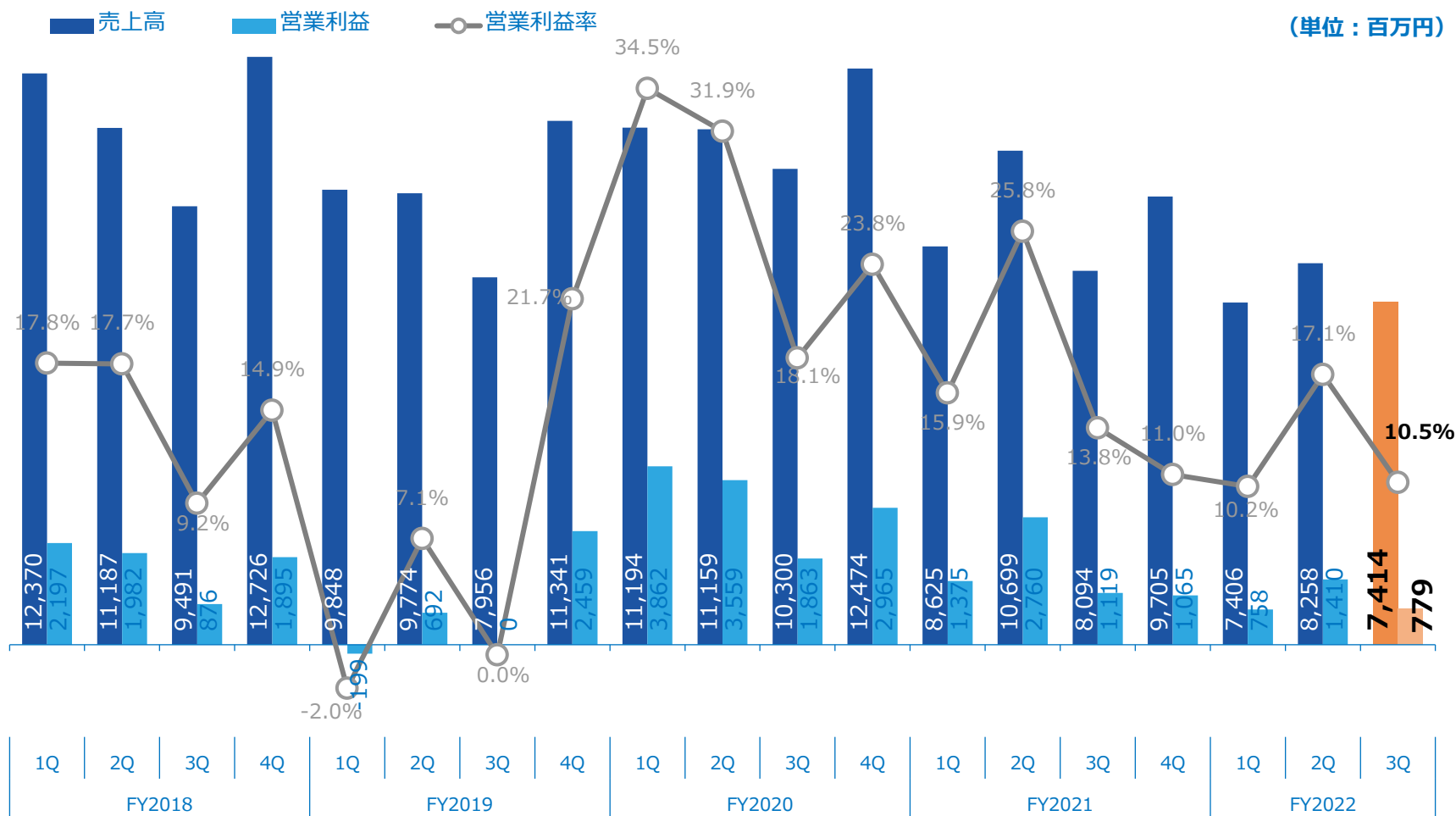
■ 5件に新規・追加投資。営業投資有価証券の売却はなし

売上高：0.1億円 (QoQ▲95.8%) 営業利益：▲1億円 (QoQ-)

TOPICS

- 「白猫」が7月14日に8周年！
- 科学ADVシリーズ「ANONYMOUS;CODE」が7月28日発売
- 投資先の「Mobidays」が6月8日にKOSDAQへ上場

売上高 **74** 億円 (QoQ : ▲10.2%)、営業利益 **7** 億円 (QoQ : ▲44.8%)



※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

単位：百万円	FY2021/3Q (2021年4月-6月)	FY2022/3Q (2022年4月-6月)	前年同期比
売上高	8,094	7,414	-8.4%
費用	6,975	6,635	-4.9%
営業利益	1,119	779	-30.4%
経常利益	1,311	<u>1,364</u>	+4.1%
税前利益	-1,988	1,364	-
当期純利益	-1,457	<u>971</u>	-

単位：百万円	FY2021/4Q末 (2021年9月末)	FY2022/3Q末 (2022年6月末)	前期末比
流動資産	74,430	75,337	+1.2%
現金及び預金	58,871	59,857	+1.7%
営業投資有価証券	7,591	9,604	+26.5%
固定資産	6,384	6,985	+9.4%
総資産	80,814	82,322	+1.9%
流動負債	4,922	5,006	+1.7%
固定負債	141	750	+431.7%
純資産	75,751	76,566	+1.1%
資本金	6,556	6,587	+0.5%

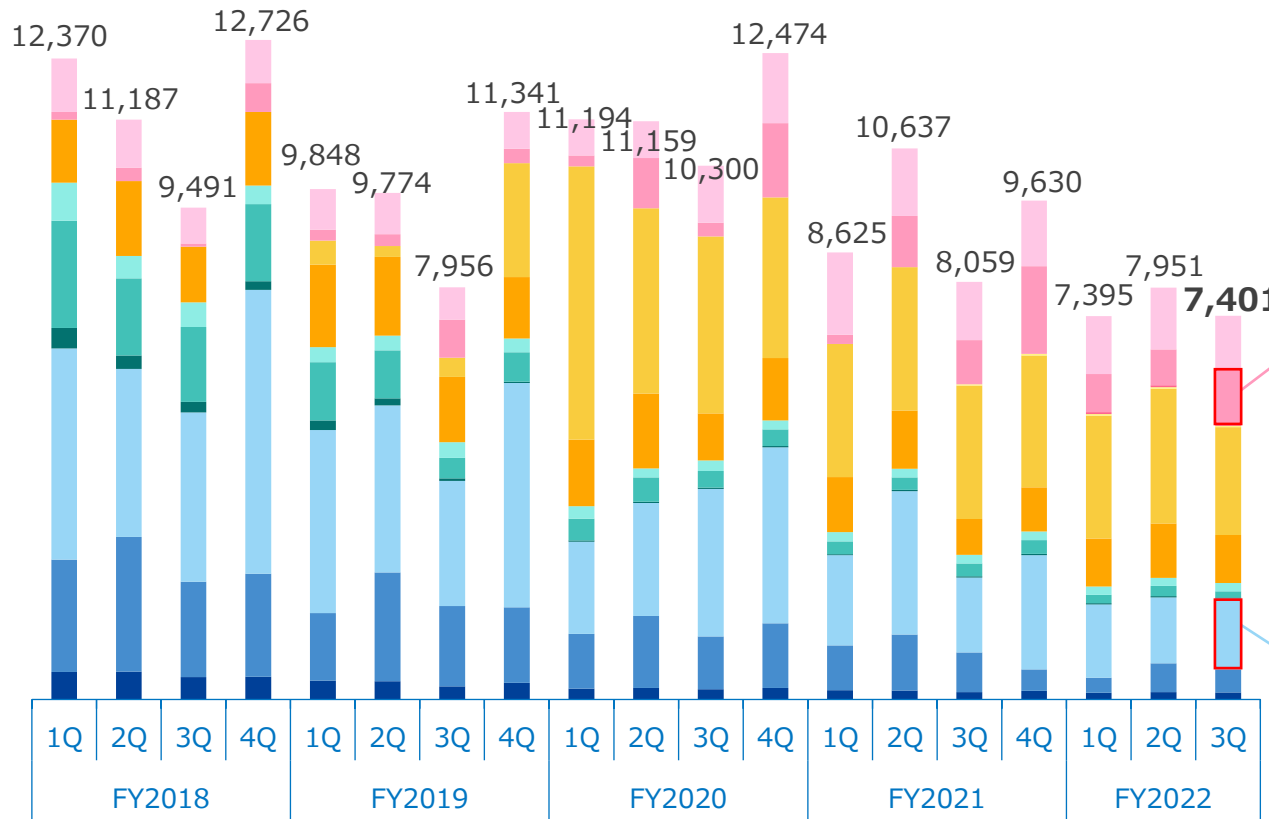


エンターテインメント事業



エンタメ事業：四半期売上推移

売上高 **74** 億円 (QoQ : ▲6.9%)



(単位：百万円)



- FY2012：秘宝、野球
- FY2014：にゃんこ、白猫PJ
- FY2016：白猫テニス
- FY2018：ツムツムランド、アリス
- FY2021：ユーージェネ
- コンシューマー（自社運用・受託開発等）

- FY2013：黒猫、三国志
- FY2015：東京カジノPJ
- FY2017：プロ野球VS
- FY2019：DQウォーク
- FY2022：ルミナリア
- その他（海外展開・自社IP展開&グッズ関連・XR等）

※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



各タイトルで人気IPとのコラボを実施

「白猫」×「ソードアート・オンライン」



- ✓ 原作文庫シリーズ全世界3,000万部超のTVアニメ「ソードアート・オンライン」との第2弾コラボ

「アリス」×「DOAXV※」



- ✓ DMM GAMES人気ゲームランキング1位獲得のPC用ゲーム「DOAXV※」との復刻コラボ



5月27日の「ドラクエの日」を記念し、ドラクエVIIIイベントを開催

「DQウォーク」×「ドラゴンクエストVIII」



- ✓ ドラゴンクエスト36周年を記念したイベントを実施



6月2日発売。販売は好調に推移し、55,555本達成！

Nintendo Switch™ / PlayStation®4用

映画 **五等分の花嫁**

君と過ごした五つの思い出

累計販売本数
55,555本
販売達成!

皆様の応援のおかげです！

※販売数は店頭出荷本数並びにダウンロード販売数の合算です
©春場ねぎ・講談社/映画「五等分の花嫁」製作委員会 ©MAGES.

▼公式HP：<https://5hanayome.mages.co.jp/2nd/>



スマートフォンゲームの海外展開やグッズなど周辺領域での取り組みを推進

「テニス」繁体字版リリース



©COLOPL, Inc. Published by So-net Taiwan Limited.

- ✓ So-net 台湾と協力し、台湾・香港・マカオに配信

「白猫」楽曲配信



- ✓ ゲーム内施策と連動し、「Apple music」「Spotify」にて楽曲配信



エンタメ事業：新作パイプライン

自社IP・自社IP派生・他社IPをバランスよく開発

スマートフォン

7本

鋭意開発中



7月28日リリース済



コンシューマー

10本

9月8日リリース予定



※7月28日にリリースした「ANONYMOUS;CODE」はパイプラインに含まれておりません



リリースに向けてクオリティアップ！



©COLOPL, Inc.



©COLOPL, Inc.



©COLOPL, Inc.

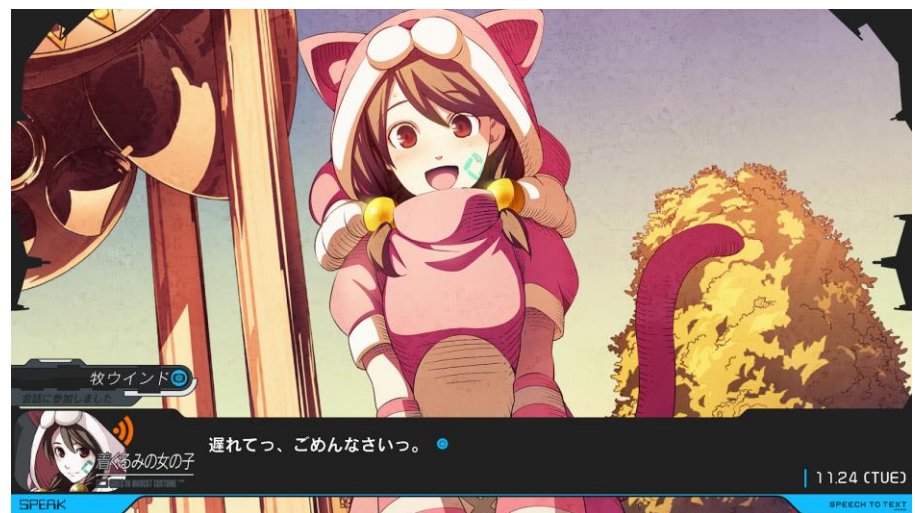
※ゲーム画面は開発中のものです

▼公式HP：<https://colopl.co.jp/shironekogolf/>



エンタメ事業：新作タイトル

7月28日発売。週刊ファミ通※「クロスレビュー」プラチナ殿堂入り！



▼公式HP：<http://anonymouscode.jp/>

※2022年8月11日号（2022年7月28日発売）

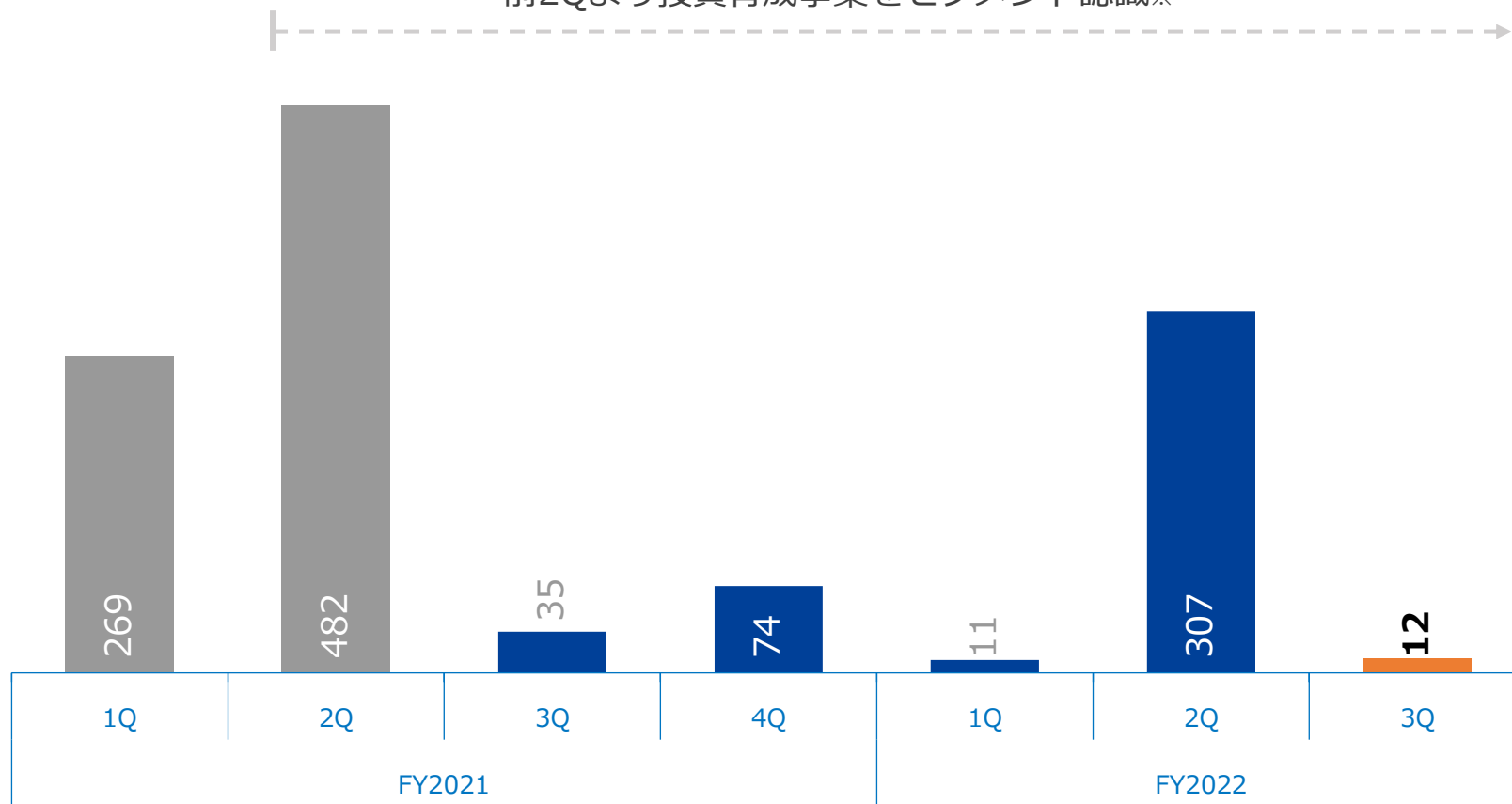


投資育成事業

売上高 **0.1** 億円 (QoQ : ▲95.8%)

(単位：百万円)

前2Qより投資育成事業をセグメント認識※

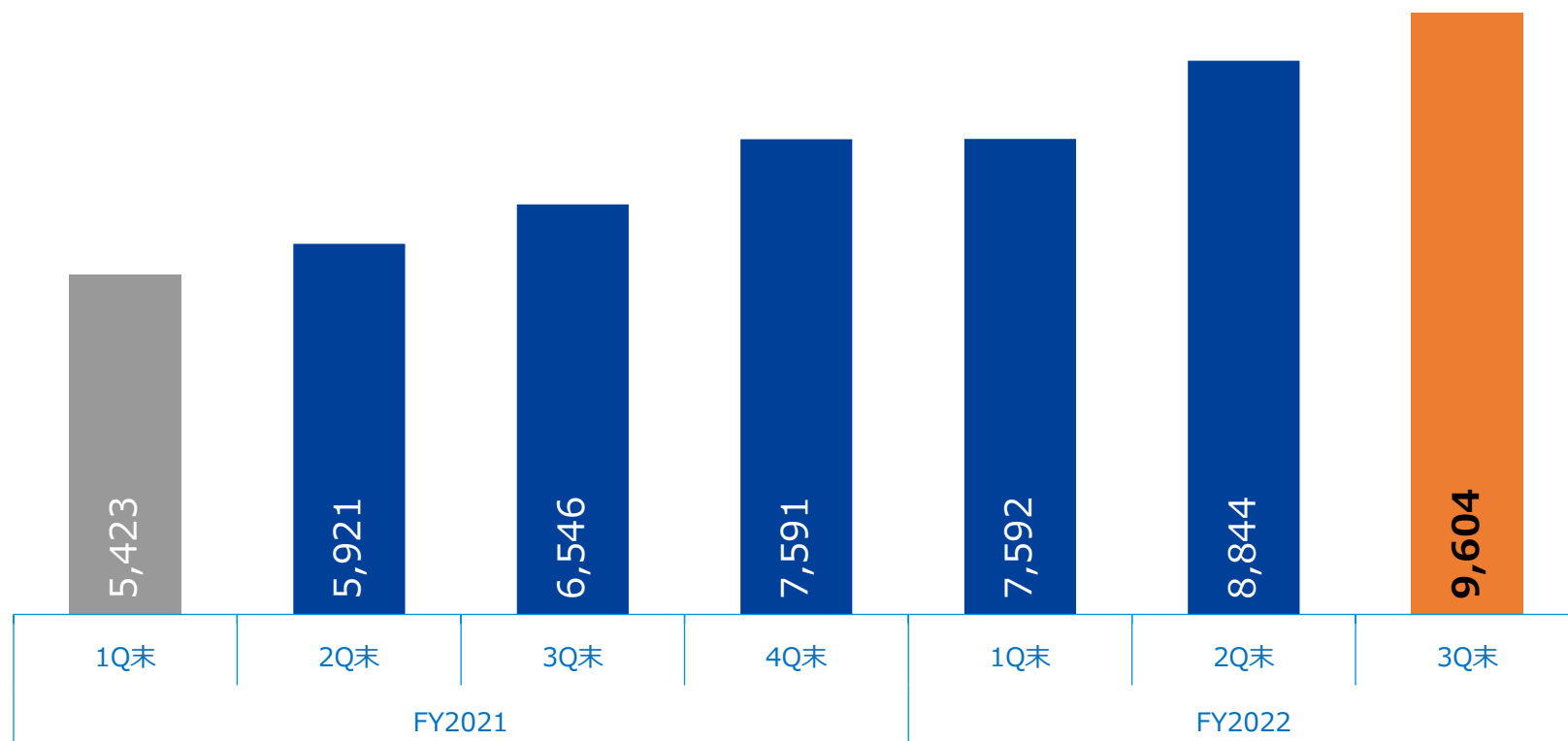


※前2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、前1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています
※グループ会社のコロプラネクストが運用する1号ファンド（学生起業家対象）、上場株ファンド（国内上場株対象）の実績は含んでいません

営業投資有価証券残高 **96** 億円 (QoQ : +8.6%)

(単位：百万円)

前2Qより投資育成事業をセグメント認識※



※前2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、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）の実績は含んでいません

「Real × Virtual」 「New Normal」 「New Generation」 をテーマに
新規・追加投資を5件実施

主な投資先

 inSTREAMLY

 TWAVE
(주)티웨이브

 LOZI

6月8日にKOSDAQへ上場！



会社概要：モバイル特化型のマーケティング会社

上場日：2022年6月8日 KOSDAQ上場

時価総額：約260億円（2022年7月末時点）





その他の取り組み

NTTドコモのARサービス「XR City」に360Channelが参画！
引き続き、Webメタバースにも注力

NTT docomo × **360Channel**



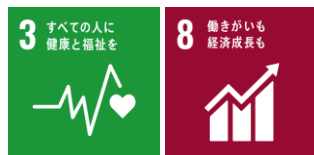
- ✓ グループ会社360Channelが企画・開発
- ✓ 「白猫」8周年との連動企画



▼コンテンツサイト : https://xrcity.docomo.ne.jp/contents/shironeko_town/

引き続き、持続可能な社会の発展に貢献

健康経営の推進



- ✓ 国内エンタメ企業初のWELL健康安全性評価の取得

次世代クリエイターの育成

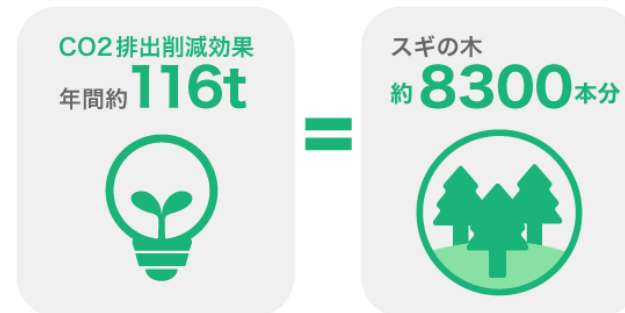


SPA JAM 2022 温泉アハッカソン



- ✓ SPAJAM2022にプラチナスポンサーとして協賛

気候変動への対応



- ✓ オフィスへのグリーン電力導入

既存主カタイトルの周年、コンシューマーの発売を予定

「白猫」8周年



「テニス」6周年



「DQウォーク」3周年



ANONYMOUS;CODE



アリス・ギア・アイギスCS





補足資料



四半期連結損益計算書 (QoQ)

単位：百万円	FY2022/2Q (2022年1月-3月)	FY2022/3Q (2022年4月-6月)	前四半期比
売上高	8,258	7,414	-10.2%
費用	6,848	6,635	-3.1%
営業利益	1,410	779	-44.8%
経常利益	1,605	1,364	-15.0%
税前利益	1,605	1,364	-15.0%
当期純利益	1,126	971	-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」「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



四半期連結貸借対照表 (QoQ)

単位：百万円	FY2022/2Q末 (2022年3月末)	FY2022/3Q末 (2022年6月末)	前四半期比
流動資産	74,334	75,337	+1.3%
現金及び預金	58,982	59,857	+1.5%
営業投資有価証券	8,844	9,604	+8.6%
固定資産	7,205	6,985	-3.1%
総資産	81,540	82,322	+1.0%
流動負債	5,594	5,006	-10.5%
固定負債	758	750	-1.1%
純資産	75,187	76,566	+1.8%
資本金	6,587	6,587	-

※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



セグメント別損益計算書

【エンタメ事業】

単位：百万円	FY2022/3Q (2022年4月-6月)	FY2021/3Q (2021年4月-6月)	前年同期比	FY2022/2Q (2022年1月-3月)	前四半期比
売上高	7,401	8,059	-8.2%	7,951	-6.9%
費用	6,504	6,915	-5.9%	6,777	-4.0%
営業利益	897	1,144	-21.6%	1,173	-23.6%

【投資育成事業】

単位：百万円	FY2022/3Q (2022年4月-6月)	FY2021/3Q (2021年4月-6月)	前年同期比	FY2022/2Q (2022年1月-3月)	前四半期比
売上高	12	35	-63.2%	307	-95.8%
費用	131	60	+116.2%	72	+82.5%
営業利益	-118	-25	-	235	-

※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

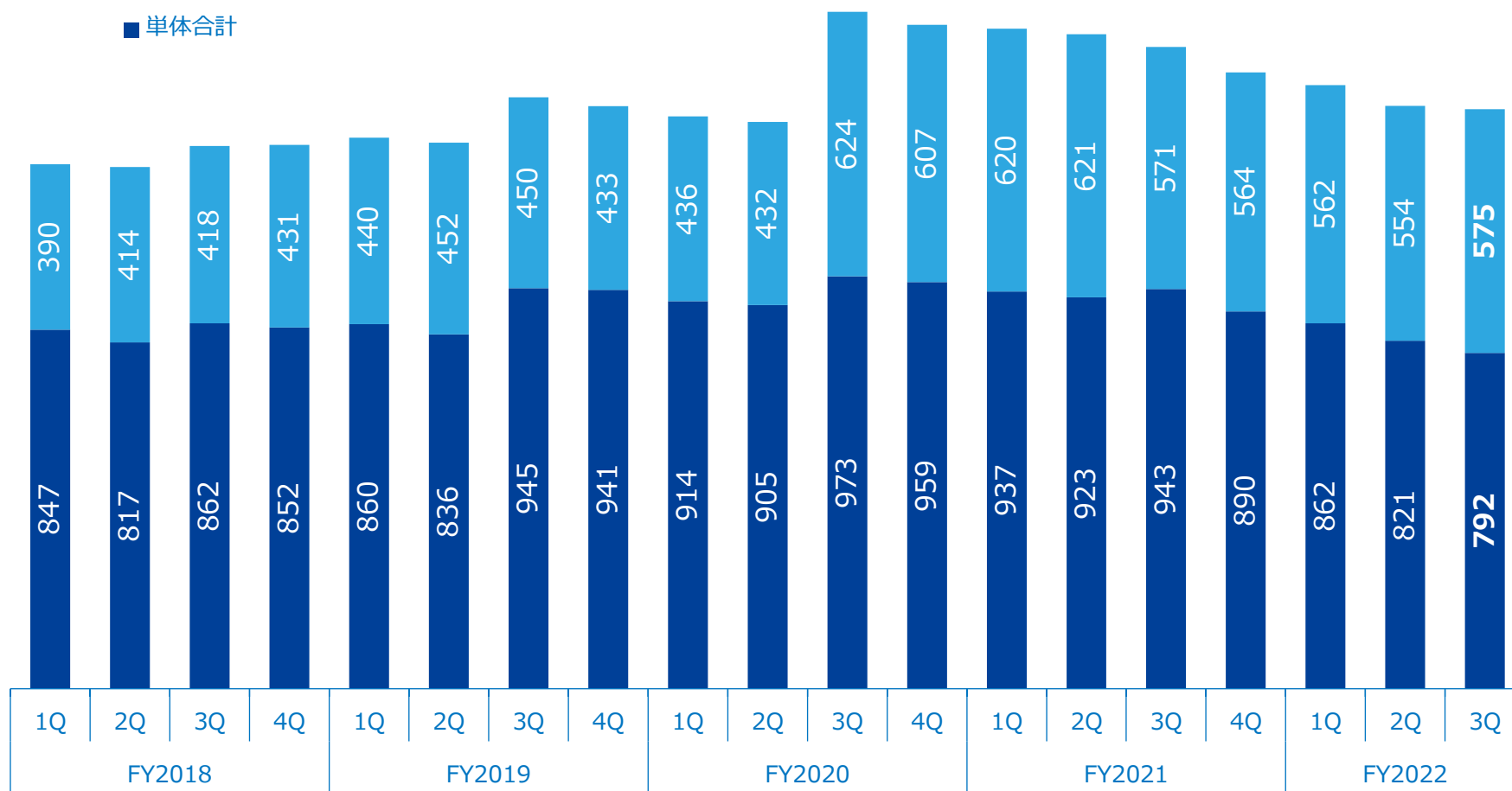
上段：費用（百万円） 下段：売上比（％）	FY2022/3Q (2022年4月-6月)	FY2021/3Q (2021年4月-6月)	前年同期比	FY2022/2Q (2022年1月-3月)	前四半期比
PF&決済手数料	1,056 14.2%	1,193 14.7%	-11.5% -0.5pt	1,100 13.3%	-4.0% +0.9pt
ロイヤリティ	145 2.0%	157 2.0%	-7.6% +0.0pt	116 1.4%	+25.6% +0.6pt
人件費・賞与	2,471 33.3%	2,772 34.3%	-10.9% -1.0pt	2,434 29.5%	+1.5% +3.8pt
オフィス費用	452 6.1%	308 3.8%	+46.7% +2.3pt	457 5.5%	-1.0% +0.6pt
iDC関連費用	365 4.9%	326 4.0%	+12.1% +0.9pt	354 4.3%	+3.2% +0.6pt
広告宣伝費	167 2.3%	364 4.5%	-54.1% -2.2pt	340 4.1%	-51.0% -1.8pt
外注費	1,033 13.9%	1,136 14.0%	-9.1% -0.1pt	1,067 12.9%	-3.2% +1.0pt
その他	942 12.7%	715 8.8%	+31.8% +3.9pt	977 11.8%	-3.5% +0.9pt
合計	6,635	6,975	-4.9%	6,848	-3.1%



従業員数推移

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



エンタメ事業：リリース時期別売上推移

単位：百万円 ※タイトル=オンラインアプリ	FY2021		FY2022		3Q
	3Q	4Q	1Q	2Q	
FY2012開始タイトル	144	165	130	140	133
FY2013開始タイトル	760	413	287	555	443
FY2014開始タイトル	1,448	2,207	1,413	1,273	1,372
FY2015開始タイトル	22	22	23	23	20
FY2016開始タイトル	248	268	162	199	118
FY2017開始タイトル	166	163	163	151	162
FY2018開始タイトル	693	851	927	1,048	924
FY2019開始タイトル	2,574	2,545	2,368	2,601	2,077
FY2021開始タイトル	22	30	29	27	25
FY2022開始タイトル	-	-	37	39	14
コンシューマー（自社運用・受託開発等）	850	1,696	737	690	1,098
その他（海外展開・自社IP展開&グッズ関連・XR等）	1,127	1,266	1,114	1,196	1,010
合計（エンタメ事業）	8,059	9,630	7,395	7,951	7,401

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

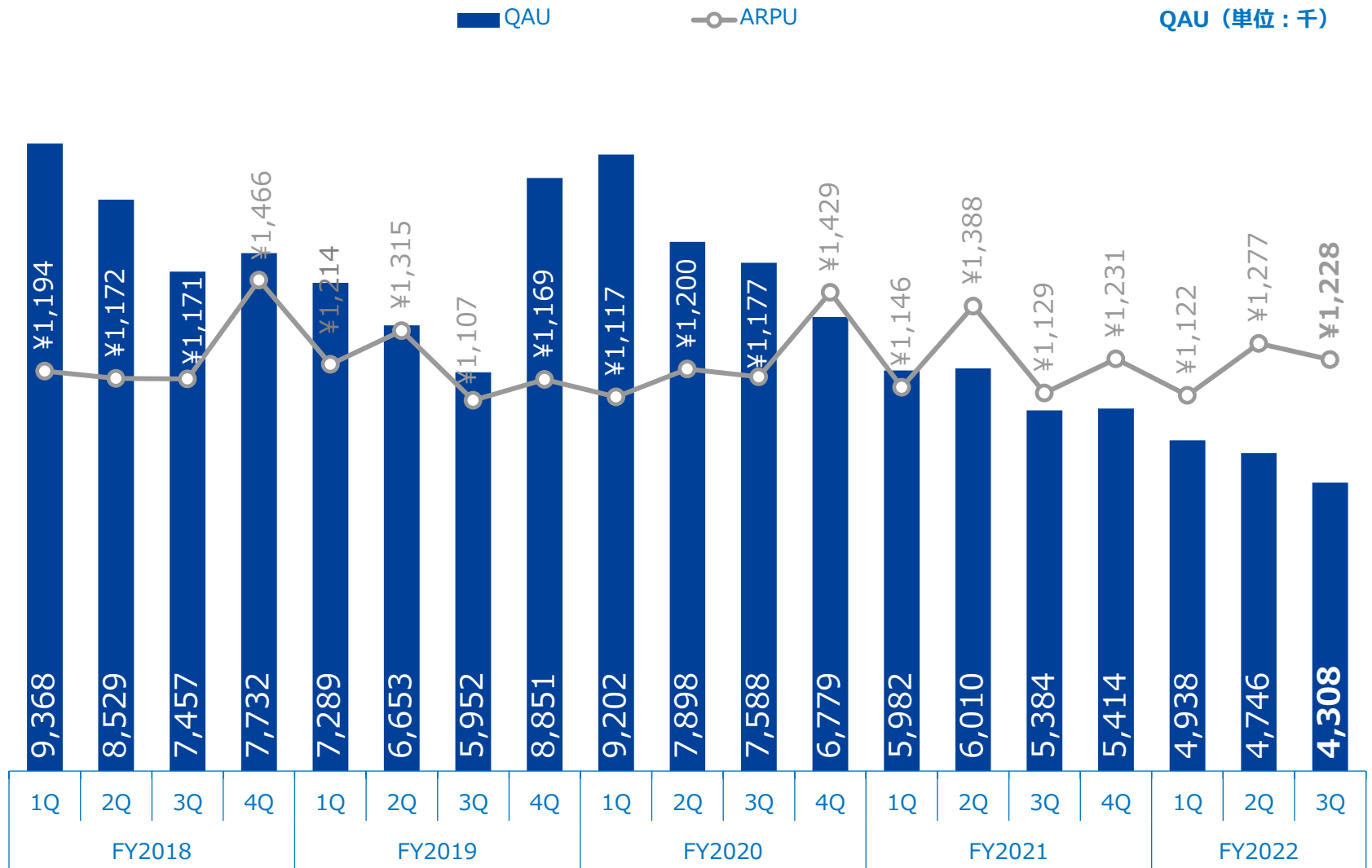
- FY2013：黒猫、三国志
- FY2017：プロ野球VS
- FY2022：ルミナリア

- FY2014：にゃんこ、白猫PJ
- FY2018：ツムツムランド、アリス

- FY2015：東京カジノPJ
- FY2019：DQウォーク

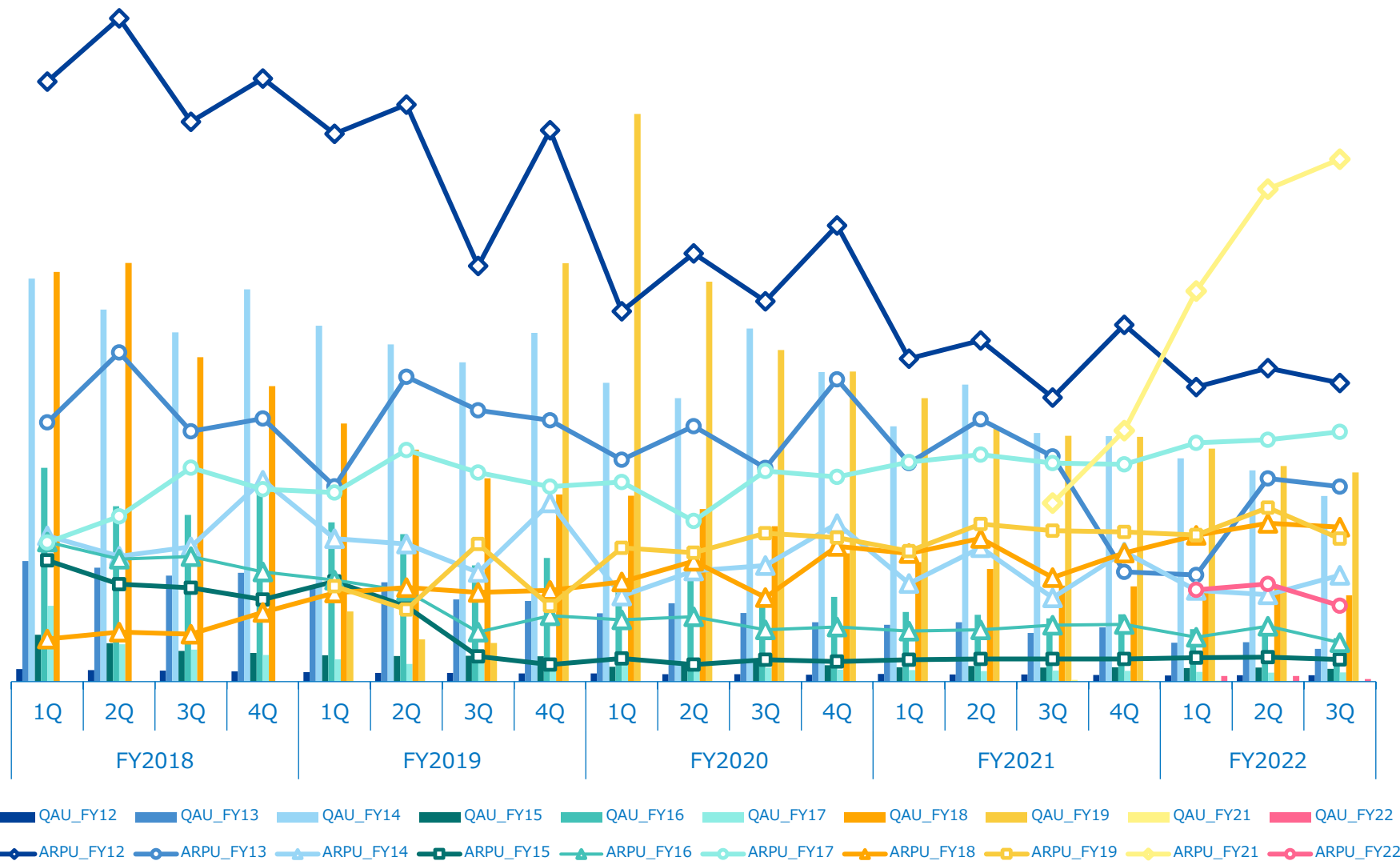
※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています

エンタメ事業：国内タイトル全体KPI QAU×ARPU



※「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

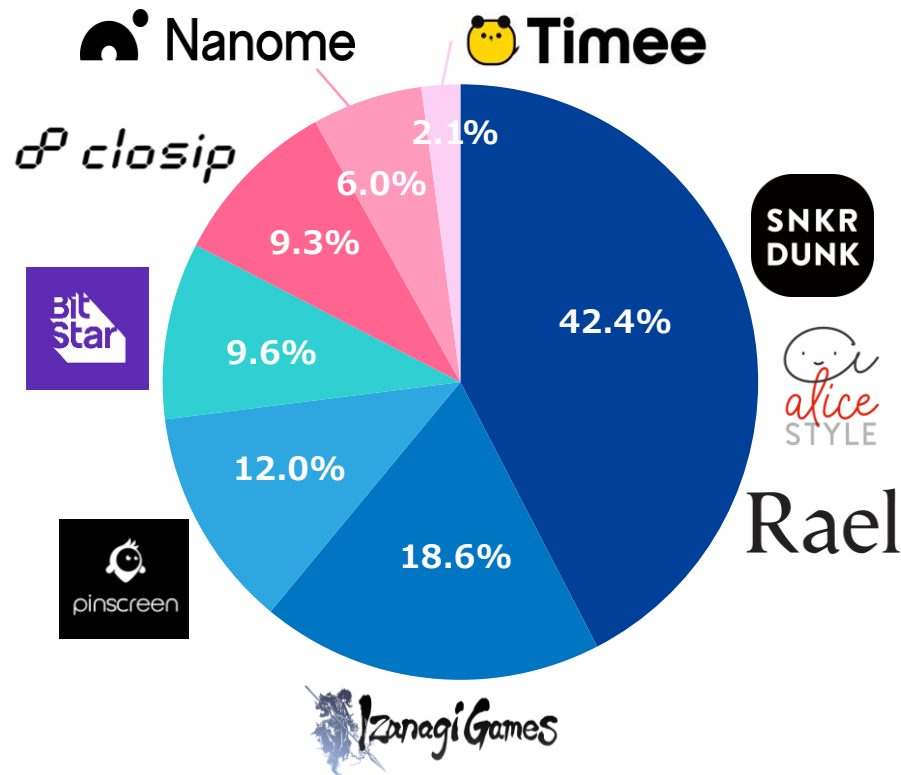
エンタメ事業：リリース時期別KPI QAU×ARPU



※「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません

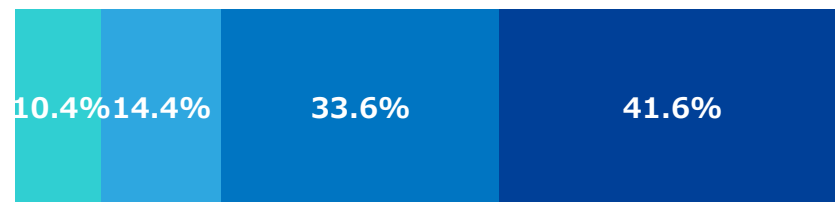


業界・分野別比率 (3Q末時点の営業投資有価証券残高)



- to C プラットフォーム
- エマーシングテック/先端技術
- to B プラットフォーム
- HR/エドテック
- スタジオ/ディベロッパー
- 動画配信/インフルエンサー
- メディテック/メディカル

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



“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!!

