



FY Sep.2022 / 4Q Results

2022.11.9





## 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 2023年9月期の方針

## 4Q業績

### ■ エンタメ事業、投資育成事業ともに堅調に推移

売上高：94億円 (YoY▲2.5%) 営業利益：13億円 (YoY+27.8%)

## 通期業績

### ■ エンタメ新作タイトルの寄与が少なく、前期比減収・減益

売上高：325億円 (YoY▲12.3%) 営業利益：43億円 (YoY▲31.8%)

## エンタメ事業

### ■ 周年を迎えた「白猫」「DQウォーク」が業績に寄与

売上高：318億円 (YoY▲13.9%) 営業利益：46億円 (YoY▲27.7%)

## 投資育成事業

### ■ 投資先の上場、M&Aなどにより堅調に推移

売上高：7億円 (YoY+322.9%) 営業利益：▲3億円 (YoY -)

## TOPICS

### ■ 1株当たり配当金は20円を予定

### ■ 新会社を設立し、持続可能なPlay to Earn を目指す



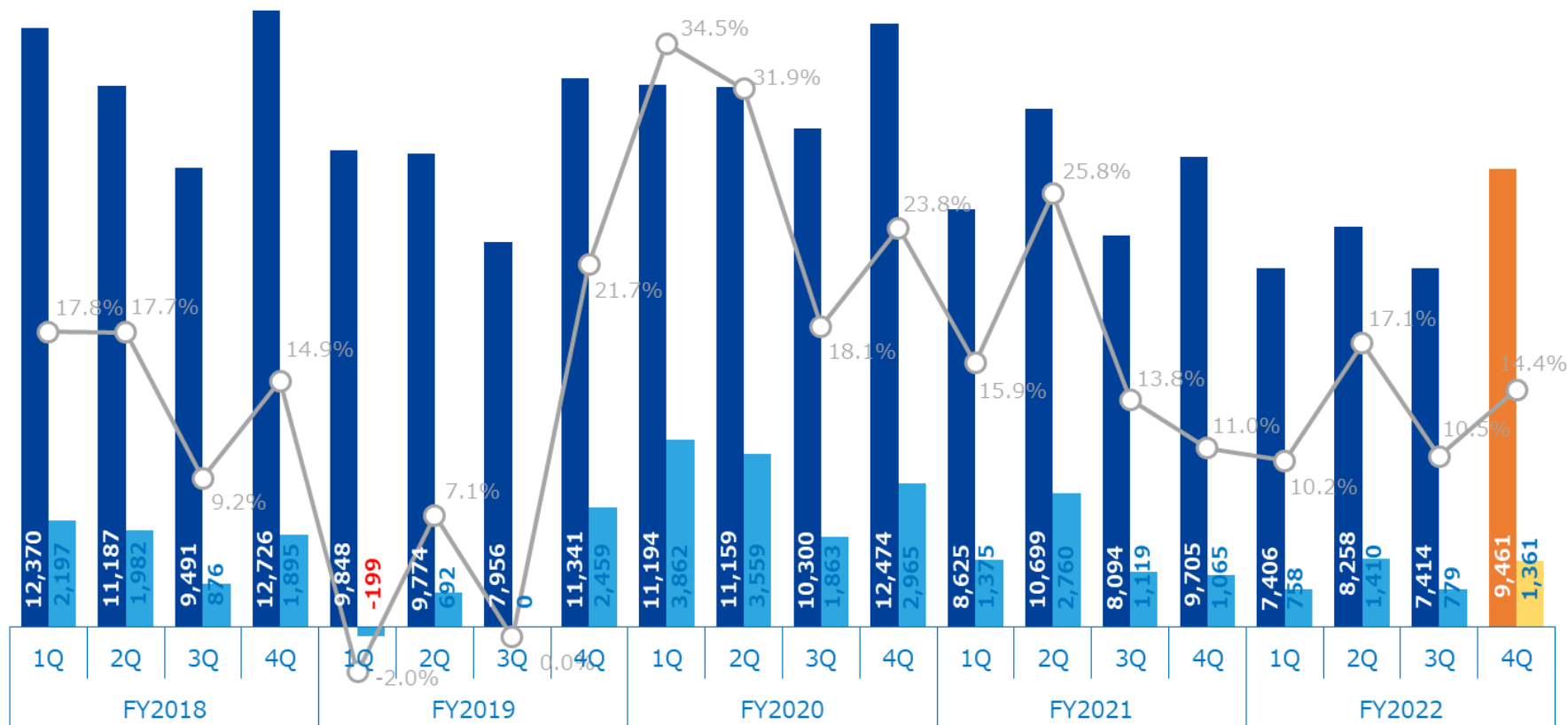
# 01 決算概要



# 01 決算概要 四半期連結業績推移

**売上高94億円** (YoY : ▲2.5%)、**営業利益13億円** (YoY : +27.8%)

■ 売上高    ■ 営業利益    ○ 営業利益率    (単位：百万円)

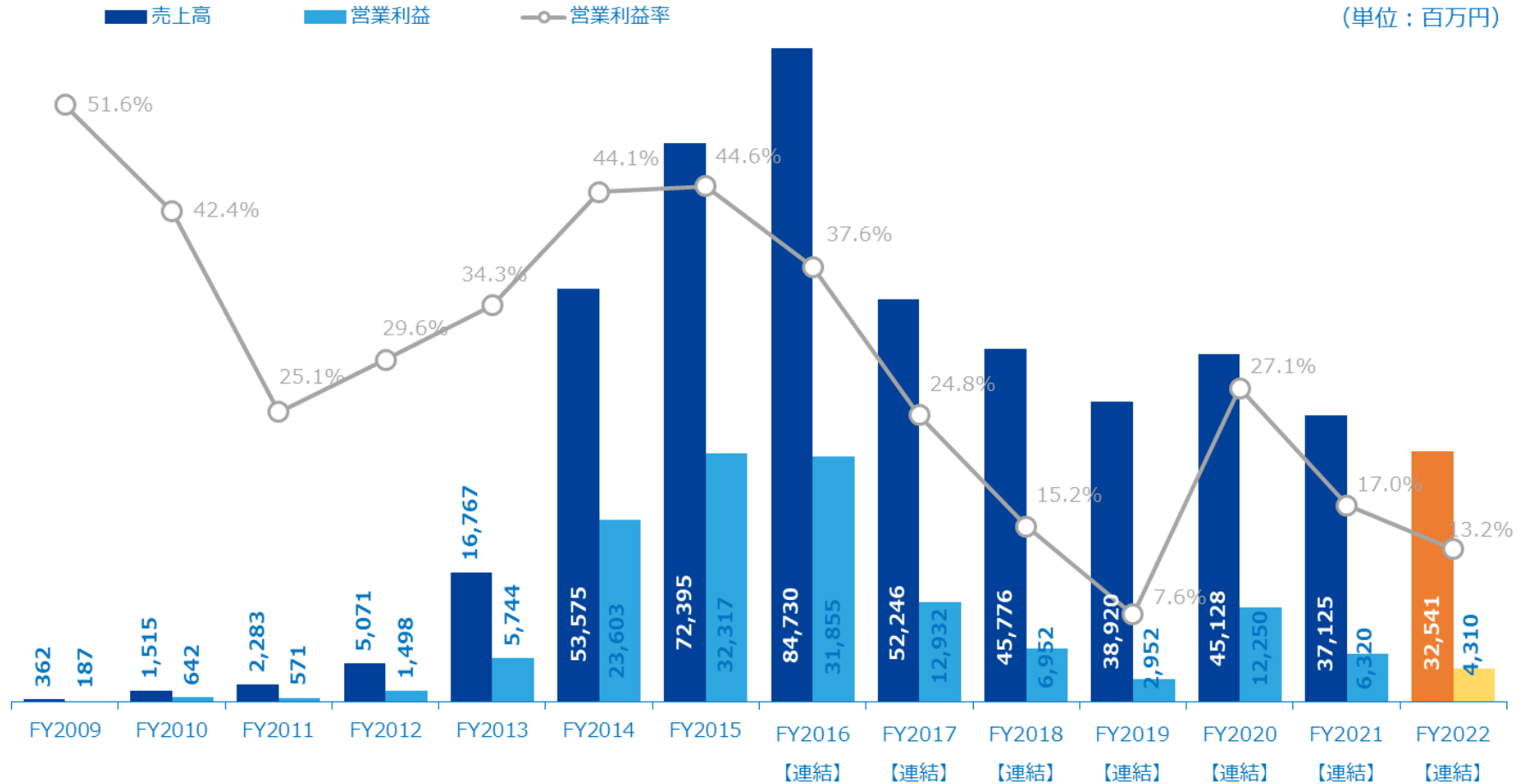


※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます  
 ※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています



# 01 決算概要 通期連結業績推移

## 売上高325億円 (YoY : ▲12.3%)、営業利益43億円 (YoY : ▲31.8%)



※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

## エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2021 (2020年10月-2021年9月)	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	前期比
売上高	36,953	31,817	-13.9%
費用	30,505	27,155	-11.0%
営業利益	6,447	4,661	-27.7%
営業利益率	17.4%	14.7%	-

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2021 (2020年10月-2021年9月)	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	前期比
売上高	171	724	322.9%
費用	300	1,077	258.6%
営業利益	-129	-353	-
営業利益率	-75.5%	-48.8%	-

※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57億円 (YoY: ▲26.9%)、当期利益24億円 (YoY: ▲20.8%)

(単位: 百万円)

	FY2021 (2020年10月-2021年9月)	FY2022 (2021年10月-2022年9月)	前期比
売上高	37,125	32,541	-12.3%
費用	30,804	28,231	-8.4%
営業利益	6,320	4,310	-31.8%
営業利益率	17.0%	13.2%	-
営業外収益	1,947	1,860	-4.5%
営業外費用	424	438	3.2%
経常利益	7,843	5,732	-26.9%
特別利益	-	-	-
特別損失	3,591	-	-100.0%
税金等調整前当期純利益	4,251	5,732	34.8%
法人税等	1,203	3,317	175.6%
当期純利益	3,047	2,414	-20.8%
当期純利益率	8.2%	7.4%	-

※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）



自己資本比率91.9%。引き続き、盤石な財務基盤を維持

(単位：百万円)

	FY2021 (2021年9月末)	FY2022 (2022年9月末)	前期比
流動資産	74,430	77,917	4.7%
現金及び預金	58,871	60,330	2.5%
営業投資有価証券	7,591	10,334	36.1%
固定資産	6,384	5,363	-16.0%
<b>資産合計</b>	<b>80,814</b>	<b>83,280</b>	<b>3.1%</b>
流動負債	4,922	5,694	15.7%
固定負債	141	1,011	616.7%
<b>負債合計</b>	<b>5,063</b>	<b>6,705</b>	<b>32.4%</b>
株主資本	75,245	75,299	0.1%
<b>純資産</b>	<b>75,751</b>	<b>76,575</b>	<b>1.1%</b>

※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

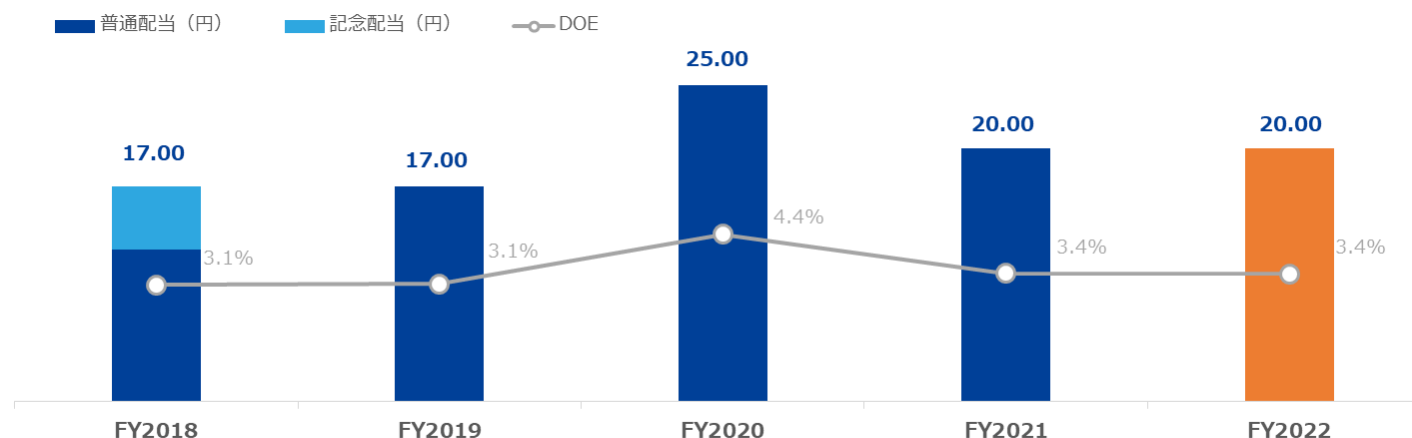


昨年と同額の**1株当たり20円**の配当を予定

## 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

	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022
1株当たり配当金 (円)	17.00	17.00	25.00	20.00	20.00
配当総額 (百万円)	2,160	2,167	3,195	2,559	2,564
連結配当性向	51.4%	202.4%	40.0%	84.0%	106.1%
DOE	3.1%	3.1%	4.4%	3.4%	3.4%



※2022年9月期の配当額は、2022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



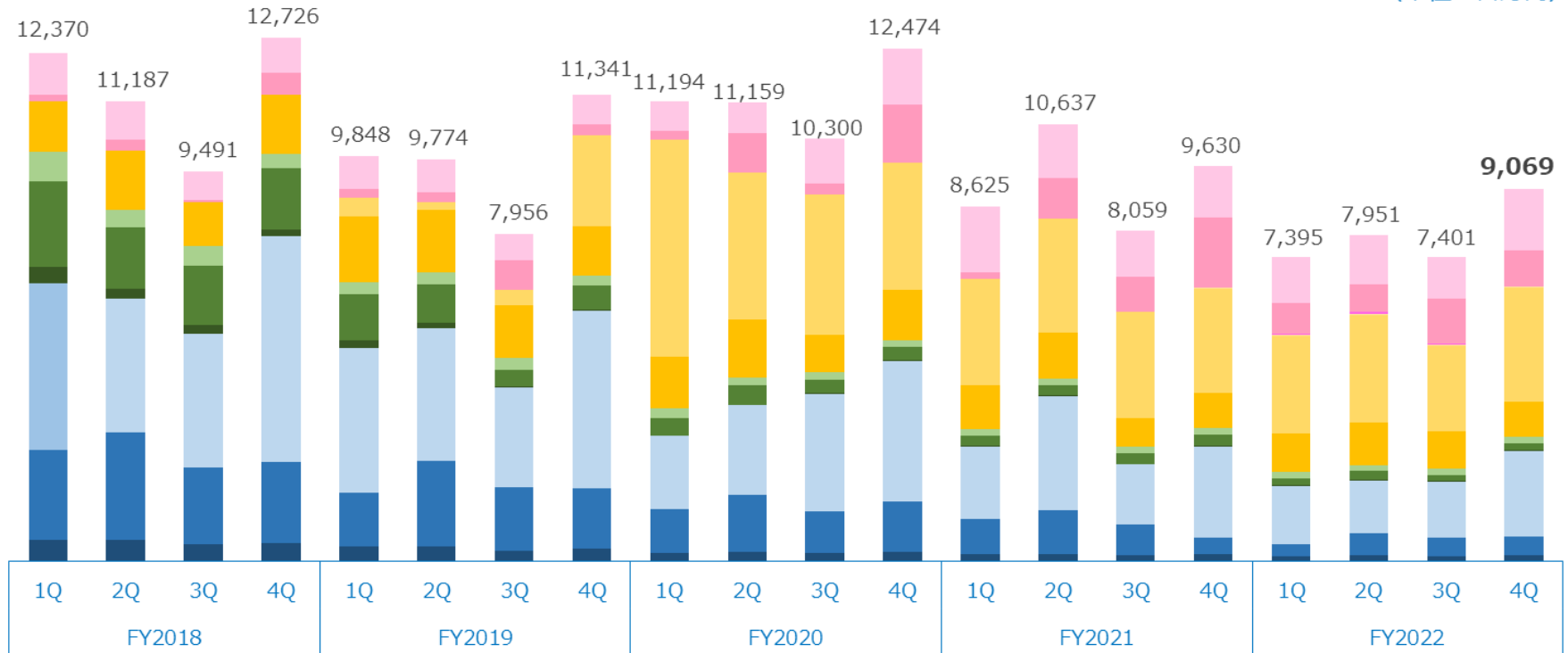
## 02 エンターテインメント事業



## 02 エンターテインメント事業 四半期売上推移

# 売上高90億円 (YoY : ▲5.8%、QoQ : +22.5%)

(単位：百万円)



- FY2012 : 秘宝、野球
- FY2013 : 黒猫、三国志
- FY2014 : にゃんこ、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 : ユージェネ
- FY2022 : ルミナリア
- 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」8周年！SPY×FAMILYとのコラボにより大きな盛り上がり

## 8周年記念イベント



- ✓ 8周年を記念し、ゲーム内外のイベントで昨年を超える盛り上がりを実現

## SPY×FAMILYコラボ



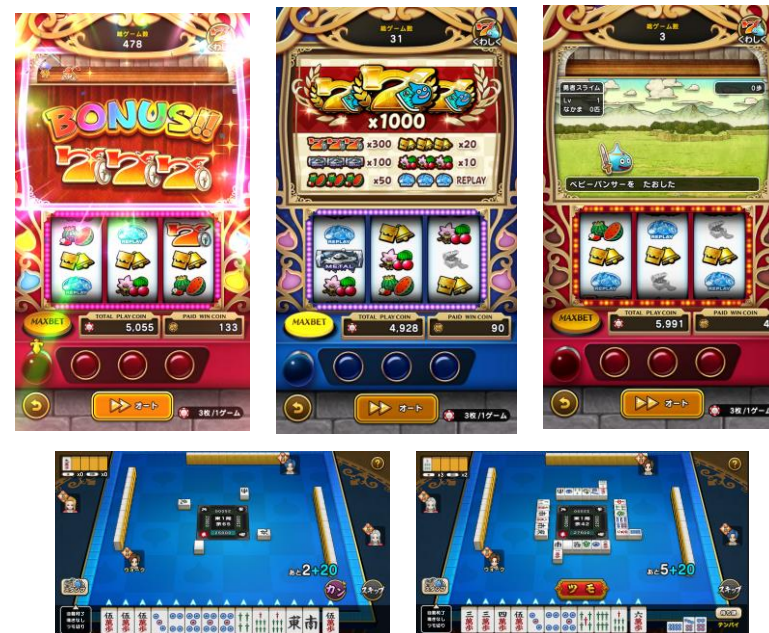
- ✓ 他社人気IPのTVアニメ「SPY×FAMILY」とのコラボを実施

「DQウォーク」の3周年等が連結業績に大きく寄与

## 「DQウォーク」3周年



## 新コンテンツ「カジノ」登場!



✓ ゲーム内の新コンテンツで新しい遊びを提供!

「アリス」が4.5周年、「テニス」が6周年！

「アリス・ギア・アイギス」4.5周年

「白猫テニス」6周年



- ✓ 4.5周年を記念したアップデートを実施！  
TVアニメも23年放送開始が決定！

- ✓ ゲーム内外で6周年イベントを実施！

## コンシューマータイトルも順調にリリース

### 「アリス・ギア・アイギスCS」



- ✓ 人気の自社スマートフォンゲーム待望の  
コンシューマー化（9月8日発売開始）

### 「ANONYMOUS;CODE」



- ✓ 科学ADVシリーズ最新作  
（7月28日発売開始）





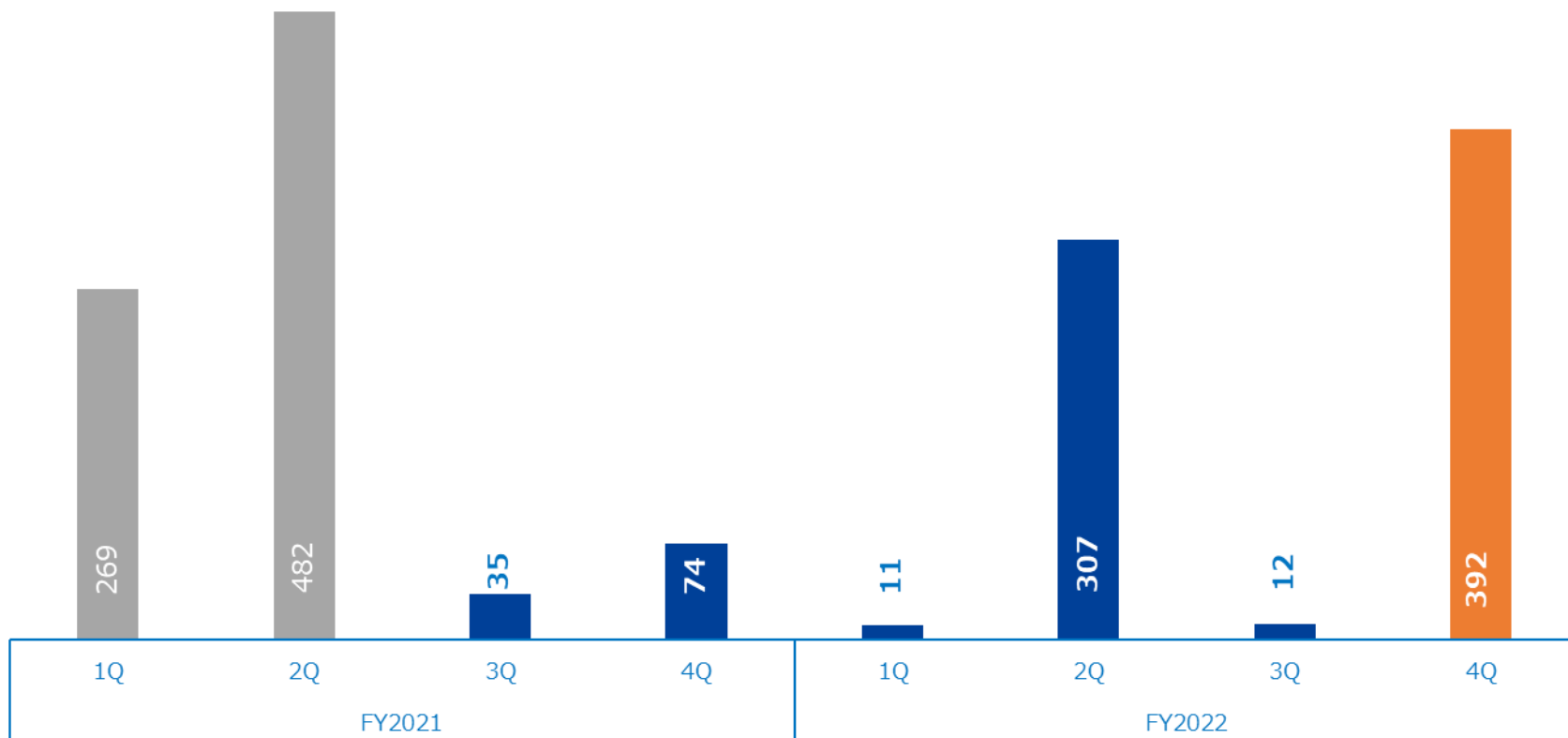
## 03 投資育成事業



## 03 投資育成事業 四半期売上推移

# 売上高3億円 (YoY : +427.2%、QoQ : +2,932.6%)

(単位 : 百万円)



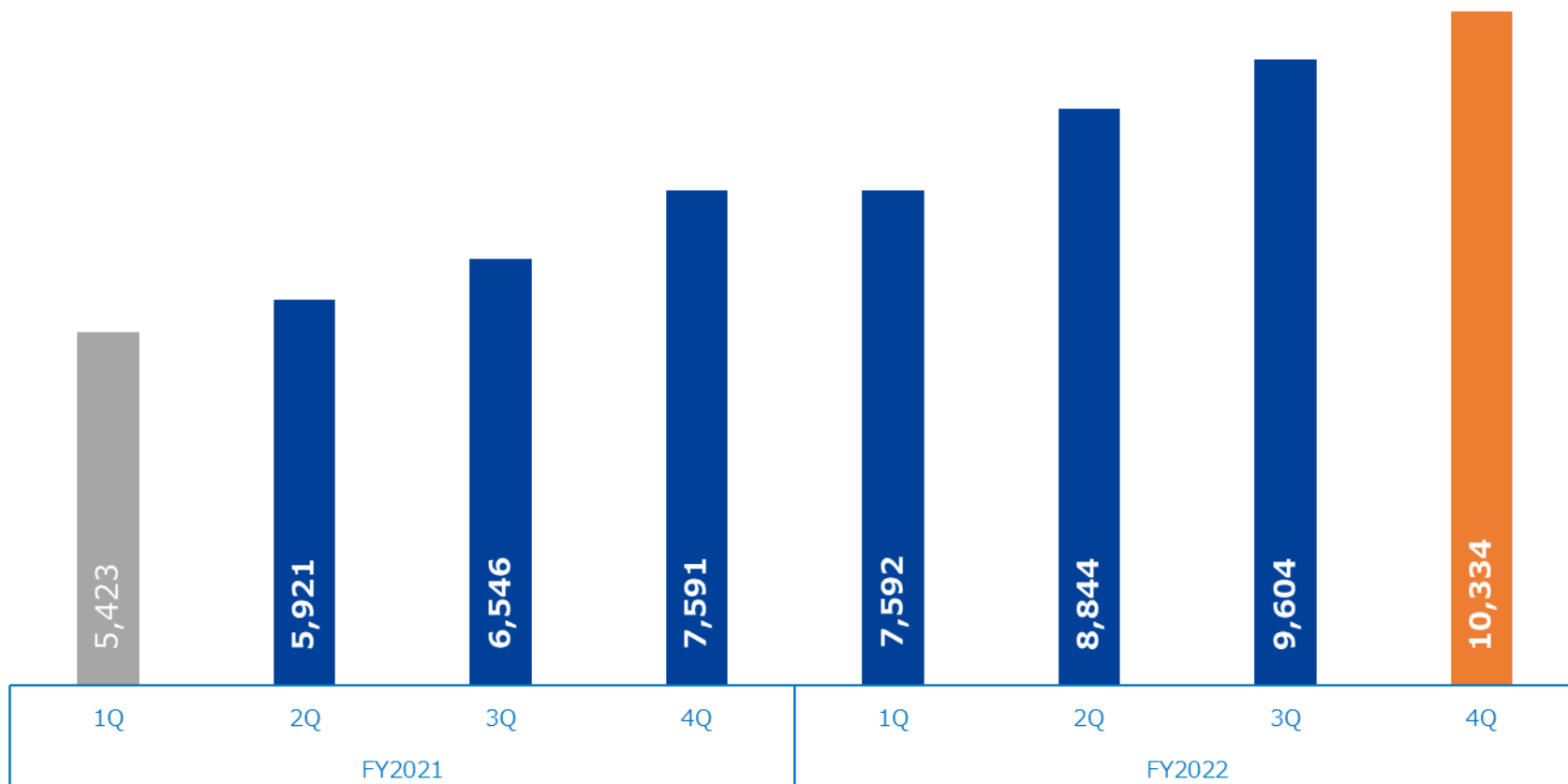
※前2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、前1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています

※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



### 順調に増加し、100億円を突破

(単位：百万円)



※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



## 03 投資育成事業 トピックス

投資先のEXITと、新規・追加投資を10件・約8億円実施

### 主なEXIT実績



モバイル特化型のマーケティング

### 主な投資先



電動自転車のシェアリングサービス



医療支援AI



GoFreight



貨物利用運送業者の事業効率化ソフトウェア



オルタナティブ投資PF



## 04 2023年9月期の方針

## コロプラらしいゲームの創出と新分野への挑戦

### 既存分野

スマートフォンゲーム

・ IPの積極活用とグローバル& マルチPF推進

コンシューマーゲーム

・ アドベンチャーゲームへの注力

### 新分野

XR/メタバース

・ WEB metaverseの機能強化とBtoBへの注力

ブロックチェーンゲーム

・ 持続可能なPlay to Earn を目指す

自社・他社IPの積極活用とグローバル&マルチPFの推進

スマートフォンゲーム  
パイプライン

7本



5周年イベント開催中



10周年



9周年

- ✓ 「白猫ゴルフ」全世界同時リリース
- ✓ 全世界累計試合人数1,000万人を突破！

- ✓ 周年記念イベントや他社IPとのコラボを実施し、各タイトルの盛り上がりを醸成

※10月26日にリリースした「白猫ゴルフ」はパイプラインに含まれていません

アドベンチャーゲームへの注力

コンシューマーゲーム  
パイプライン

9 本



✓ TVアニメ「サマータイムレンダ」をゲーム化。（2023年1月26日発売予定）予約受付中



「WEBmetaverse」の機能強化とBtoBへの注力

BtoB領域を強化し、  
「企業向けメタバースと言えば360Channel」を目指す

日曜劇場  
**Get Ready!**

2023年1月スタートのTBS新ドラマ  
日曜劇場「Get Ready！」



- ✓ ドラマの世界観を「WEBmetaverse」で再現。ドラマとの連動企画を予定
- ✓ TBSテレビのデザイナーと共同でメタバース空間を制作



持続可能なPlay to Earn を目指す

新会社を設立し、ブロックチェーンゲームに参入

「Proof of Gamingで持続可能なPlay to Earn」 を目指す



# Brilliantcrypto

～Proof of Gaming～

ゲームをプレイすることが世の中に価値を生みだす

社名：株式会社Brilliantcrypto（ブリリアンクリプト）

代表取締役：馬場 功淳

資本金：1億円（資本準備金1億円）

事業内容：ブロックチェーン技術または暗号資産、NFTを活用したGameFi  
などのサービスの開発および配信



## 東アジア・東南アジアを中心とした投資拡大と 安定的な収益の獲得



### 投資拡大

- ・韓国法人設立による東アジア・東南アジア地域への投資拡大

### 安定的な収益

- ・グループ外LP獲得による投資規模の拡大と最適なポートフォリオの構築

## 補足資料

# 四半期連結損益計算書

(単位：百万円)

	FY2021		FY2022		4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	
<b>売上高</b>	<b>9,705</b>	<b>7,406</b>	<b>8,258</b>	<b>7,414</b>	<b>9,461</b>
費用	8,639	6,647	6,848	6,635	8,099
<b>営業利益</b>	<b>1,065</b>	<b>758</b>	<b>1,410</b>	<b>779</b>	<b>1,361</b>
営業利益率	11.0%	10.2%	17.1%	10.5%	14.4%
営業外収益	51	436	377	667	379
営業外費用	108	103	182	81	71
<b>経常利益</b>	<b>1,008</b>	<b>1,091</b>	<b>1,605</b>	<b>1,364</b>	<b>1,670</b>
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	291	-	-	-	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>717</b>	<b>1,091</b>	<b>1,605</b>	<b>1,364</b>	<b>1,670</b>
法人税等	223	414	479	393	2,030
<b>当期純利益</b>	<b>494</b>	<b>677</b>	<b>1,126</b>	<b>971</b>	<b>-359</b>
当期純利益率	5.1%	9.1%	13.6%	13.1%	-3.8%

※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

※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）

# 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	FY2021		FY2022		4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	
流動資産	74,430	72,858	74,334	75,337	77,917
現金及び預金	58,871	57,650	58,982	59,857	60,330
営業投資有価証券	7,591	7,592	8,844	9,604	10,334
固定資産	6,384	6,271	7,205	6,985	5,363
<b>資産合計</b>	<b>80,814</b>	<b>79,129</b>	<b>81,540</b>	<b>82,322</b>	<b>83,280</b>
流動負債	4,922	5,245	5,594	5,006	5,694
固定負債	141	141	758	750	1,011
<b>負債合計</b>	<b>5,063</b>	<b>5,386</b>	<b>6,353</b>	<b>5,756</b>	<b>6,705</b>
株主資本	75,245	73,499	74,688	75,659	75,299
<b>純資産</b>	<b>75,751</b>	<b>73,742</b>	<b>75,187</b>	<b>76,566</b>	<b>76,575</b>

※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

# 費用明細

(単位：百万円)

	FY2021		FY2022		4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	
PF&決済手数料	1,362 14.0%	980 13.2%	1,100 13.3%	1,056 14.2%	1,303 13.8%
ロイヤリティ	149 1.5%	151 2.0%	116 1.4%	145 2.0%	217 2.3%
人件費・賞与	2,641 27.2%	2,486 33.6%	2,434 29.5%	2,471 33.3%	2,455 26.0%
オフィス費用	360 3.7%	455 6.1%	457 5.5%	452 6.1%	334 3.5%
iDC関連費用	347 3.6%	393 5.3%	354 4.3%	365 4.9%	402 4.3%
広告宣伝費	1,028 10.6%	282 3.8%	340 4.1%	167 2.3%	335 3.5%
外注費	1,034 10.7%	1,237 16.7%	1,067 12.9%	1,033 13.9%	1,030 10.9%
その他	1,715 17.7%	658 8.9%	977 11.8%	942 12.7%	2,019 21.3%
<b>合計</b>	<b>8,639</b> 89.0%	<b>6,647</b> 89.8%	<b>6,848</b> 82.9%	<b>6,635</b> 89.5%	<b>8,099</b> 85.6%

※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)

	FY2021		FY2022			4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
売上高	9,630	7,395	7,951	7,401	9,069	
費用	8,516	6,597	6,777	6,504	7,277	
営業利益	1,114	798	1,173	897	1,791	
営業利益率	11.6%	10.8%	14.8%	12.1%	19.8%	

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2021		FY2022			4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
売上高	74	11	307	12	392	
費用	123	50	72	131	822	
営業利益	-48	-39	235	-118	-430	
営業利益率	-65.8%	-360.9%	76.5%	-918.7%	-109.7%	

※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



# 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		4Q
	4Q	1Q	2Q	3Q	
FY2012開始タイトル	165	130	140	133	156
FY2013開始タイトル	413	287	555	443	449
FY2014開始タイトル	2,207	1,413	1,273	1,372	2,086
FY2015開始タイトル	22	23	23	20	20
FY2016開始タイトル	268	162	199	118	168
FY2017開始タイトル	163	163	151	162	146
FY2018開始タイトル	851	927	1,048	924	851
FY2019開始タイトル	2,545	2,368	2,601	2,077	2,778
FY2021開始タイトル	30	29	27	25	20
FY2022開始タイトル	-	37	39	14	0
コンシューマ（自社・受託開発等）	1,696	737	690	1,098	879
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	1,266	1,114	1,196	1,010	1,512
<b>合計</b>	<b>9,630</b>	<b>7,395</b>	<b>7,951</b>	<b>7,401</b>	<b>9,069</b>

- 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

※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

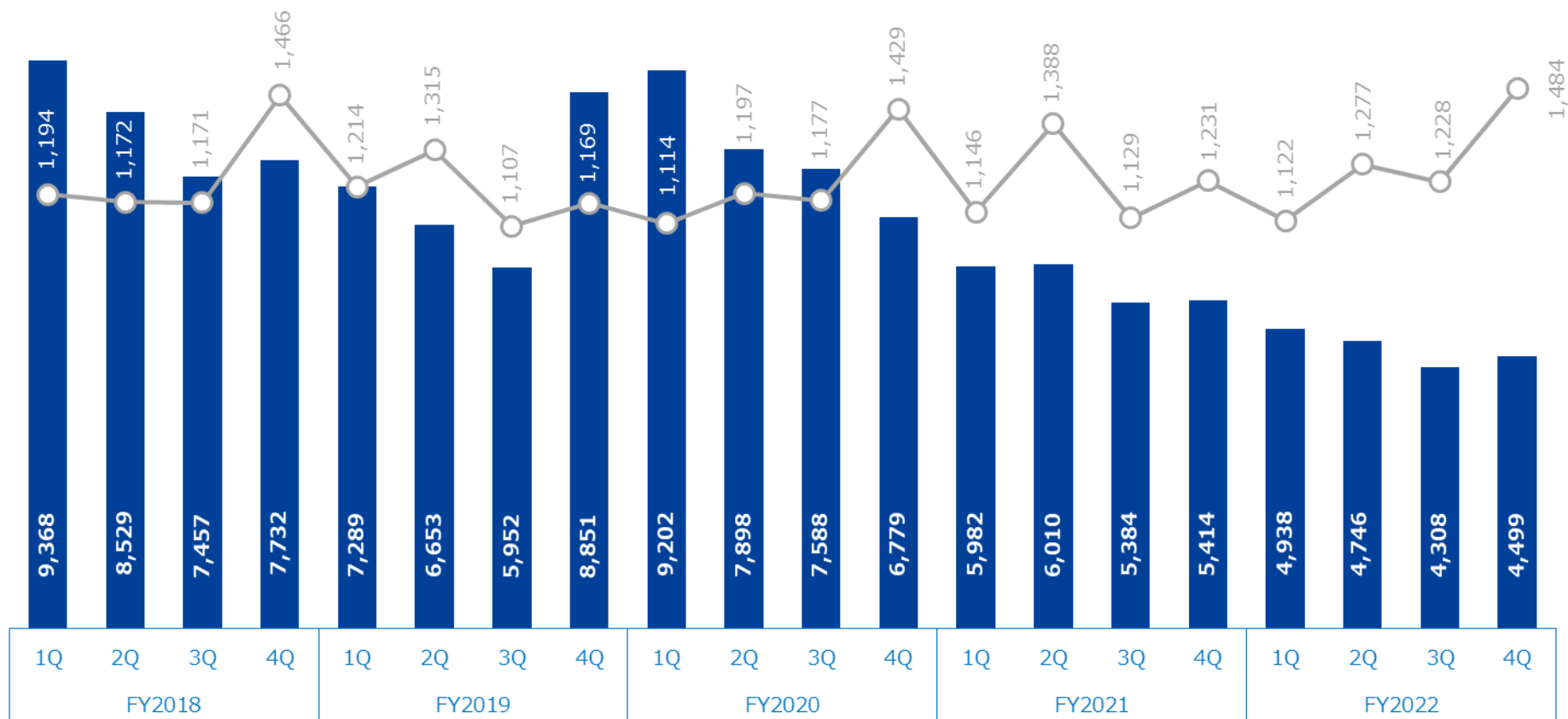
※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています

# 国内タイトルKPI QAU×ARPU

■ QAU ○ ARPU

(QAU単位：千)

(ARPU単位：円)

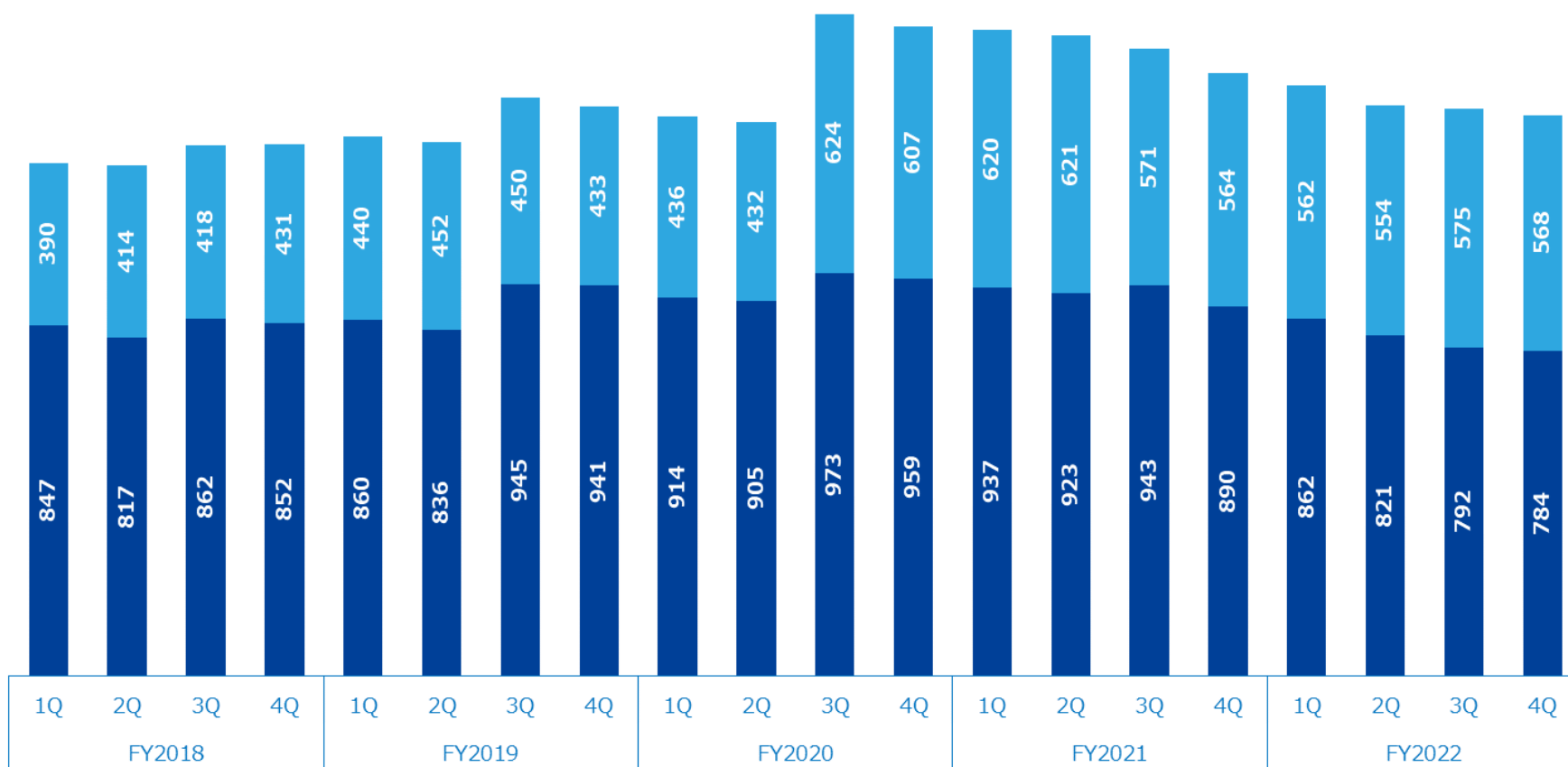


※「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません  
 ※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

# 四半期従業員数推移

■ 単体従業員数 ■ グループ会社従業員数

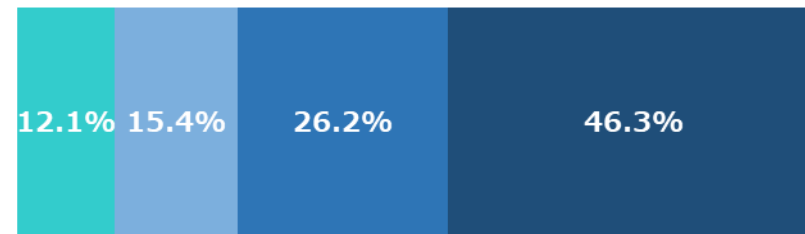
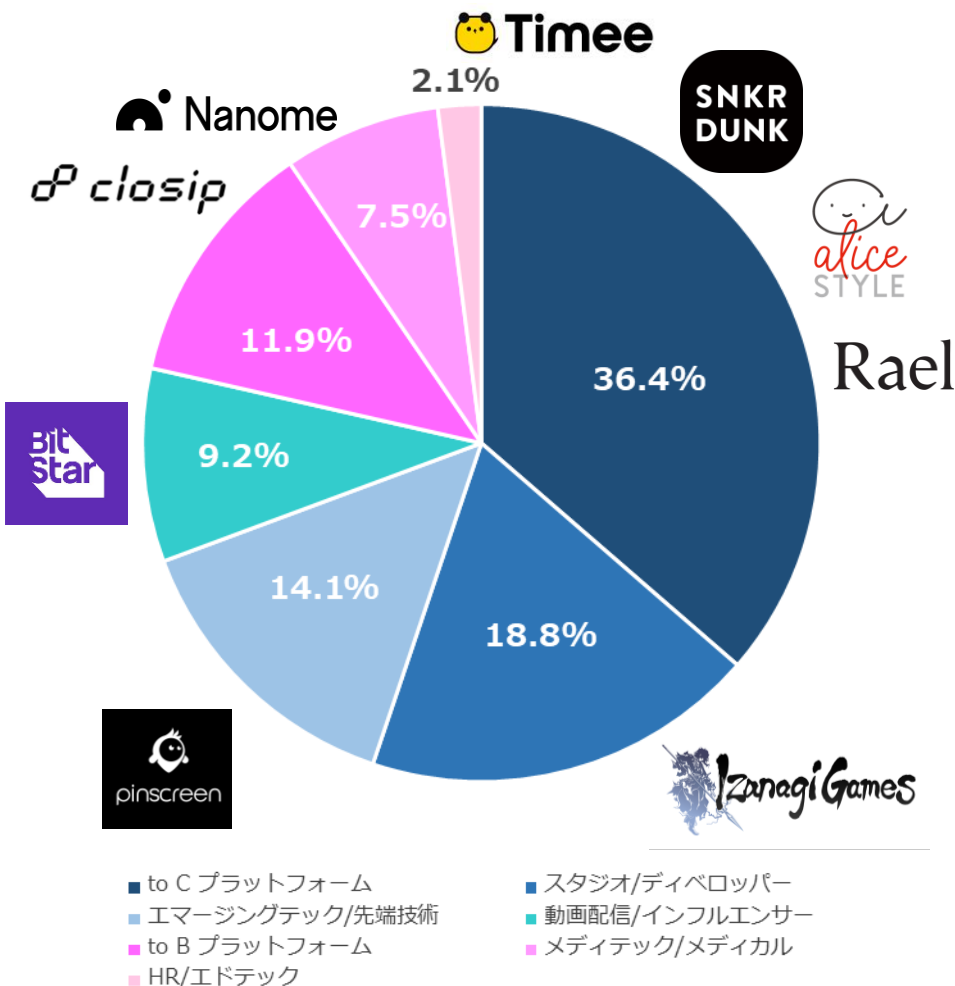
(単位：人)



※役員および臨時従業員（アルバイト）は含めておりません

## 業界・分野別比率 (4Q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



# “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!!

