



FY Sep.2023 / 1Q Results  
2023.2.8





## 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

## 1Q業績

- **新作タイトルの広宣費等により前年同四半期比減収・減益**  
売上高：71億円 (YoY▲4.0%)    営業利益：0.1億円 (YoY▲98.5%)

## エンタメ 事業

- 「DQウォーク」が引き続き好調に推移し、業績に寄与  
売上高：70億円 (YoY▲4.4%)    営業利益：2億円 (YoY▲70.7%)

## 投資育成 事業

- **Colopl Next Korea 設立。引き続き東・東南アジアへ注力**  
売上高：0.4億円 (YoY+268.4%)    営業利益：▲2億円 (YoY -)

## TOPICS

- **新作タイトル「白猫GOLF」リリース！**
- **統合報告書「COLOPL Report 2022」を発行**

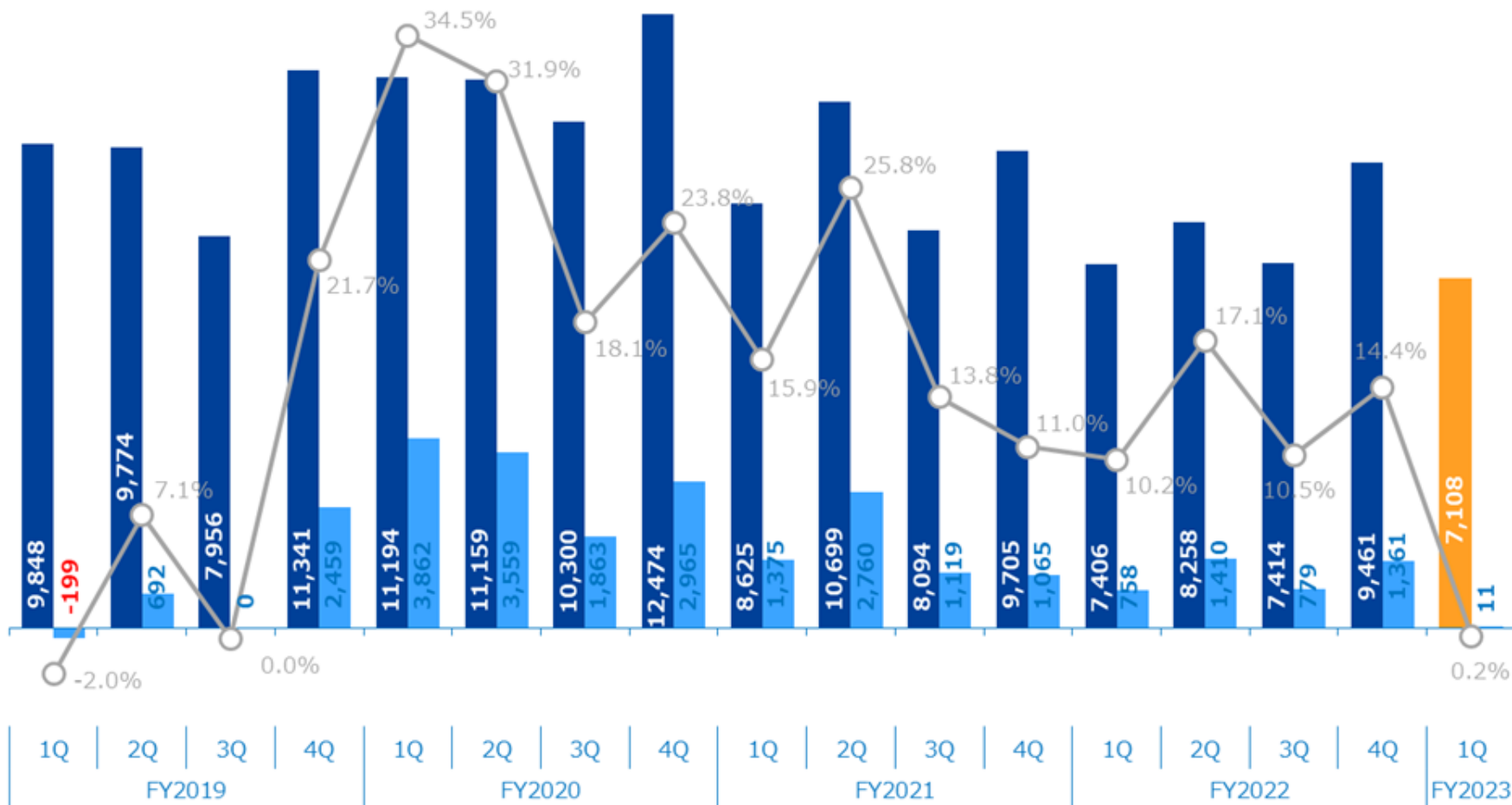


# 01 決算概要



## 売上高71億円 (YoY: ▲4.0%)、営業利益0.1億円 (YoY: ▲98.5%)

■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

## エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2022 1Q (2021年10月-2021年12月)	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	前年同期比
売上高	7,395	7,067	-4.4%
費用	6,597	6,834	3.6%
営業利益	798	233	-70.7%
営業利益率	10.8%	3.3%	-

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022 1Q (2021年10月-2021年12月)	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	前年同期比
売上高	11	40	268.4%
費用	50	263	418.3%
営業利益	-39	-222	-
営業利益率	-360.9%	-548.5%	-

※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

※「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

経常利益▲4億円 (YoY: -%)、当期純利益▲4億円 (YoY: -%)

(単位: 百万円)

	FY2022 1Q (2021年10月-2021年12月)	FY2023 1Q (2022年10月-2022年12月)	前年同期比
売上高	7,406	7,108	-4.0%
費用	6,647	7,096	6.8%
営業利益	758	11	-98.5%
営業利益率	10.2%	0.2%	-
営業外収益	436	116	-73.4%
営業外費用	103	570	450.3%
経常利益	1,091	-442	-
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
税金等調整前当期純利益	1,091	-442	-
法人税等	414	-29	-
当期純利益	677	-413	-
当期純利益率	9.1%	-5.8%	-

※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)

## 自己資本比率93.4%。引き続き、盤石な財務基盤を維持

(単位：百万円)

	FY2022 (2022年9月末)	FY2023 1Q (2022年12月末)	前期末比
流動資産	77,917	72,279	-7.2%
現金及び預金	60,330	<u>56,787</u>	-5.9%
営業投資有価証券	10,334	<u>9,383</u>	-9.2%
固定資産	5,363	6,175	+15.2%
<b>資産合計</b>	<b>83,280</b>	<b>78,455</b>	-5.8%
流動負債	5,694	4,383	-23.0%
固定負債	1,011	805	-20.3%
<b>負債合計</b>	<b>6,705</b>	<b>5,189</b>	-22.6%
株主資本	75,299	72,321	-4.0%
<b>純資産</b>	<b>76,575</b>	<b>73,266</b>	-4.3%

※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





## 02 エンターテインメント事業

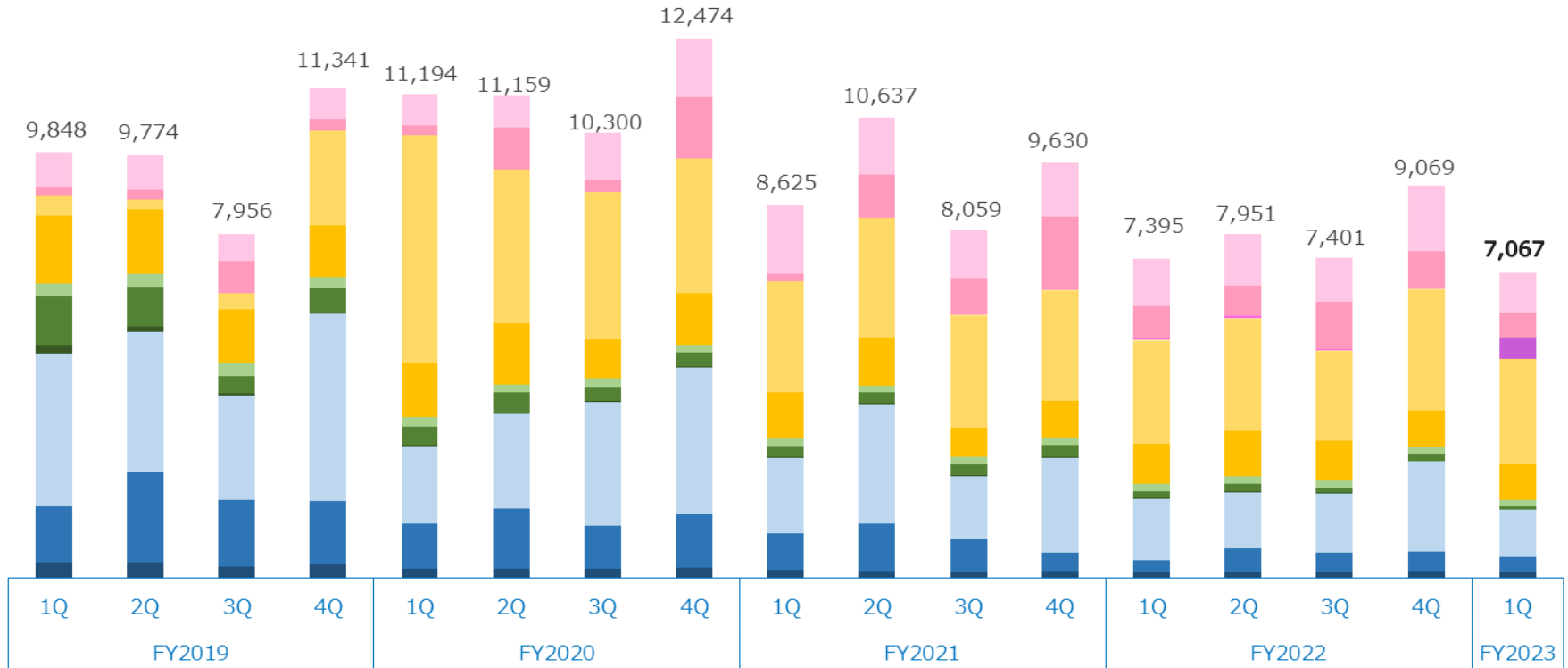


# 02 エンターテインメント事業 四半期売上推移



## 売上高70億円 (YoY : ▲4.4%、QoQ : ▲22.1%)

(単位 : 百万円)



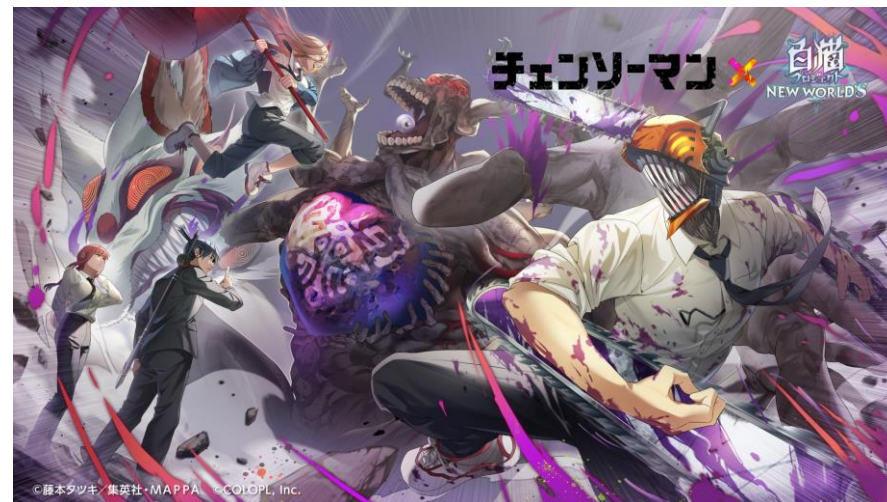
- FY2012 : 秘宝、野球
- FY2013 : 黒猫、三国志
- FY2014 : にゃんこ、白猫PJ
- FY2015 : 東京カジノP
- FY2016 : 白猫テニス
- FY2017 : プロ野球VS
- FY2018 : ツムツムランド、アリス
- FY2019 : DQウォーク
- FY2021 : ユージェネ
- FY2022 : ルミナリア
- FY2023 : 白猫GOLF
- その他 (海外展開・IP展開&グッズ関連・XR等)
- コンシューマー (自社・受託開発等)

※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PJ」 8周年後の反動があるも各種イベントを精力的に実施



・「白猫プロジェクト NEW WORLD'S」第2章が開幕



・人気TVアニメ「チェンソーマン」コラボを開催 (11/30～)

✓ 第2章の開幕や人気TVアニメ「チェンソーマン」とのコラボなどで安定的に推移

## 「DQウォーク」昨年9月の3周年記念イベントの好調を維持



・「ダイの大冒険」コラボを開催（12/1～）

- ✓ 3周年記念イベントの好調を維持し、業績に大きく貢献
- ✓ 12月の「ダイの大冒険」コラボも好評。各KPIも堅調に推移

## 「白猫GOLF」が待望のリリース！



・ゲーム内の更新に加え、賞金イベントなどの施策を実施



・年末年始にTVCMを放映 <https://www.youtube.com/@coloplinc>

- ✓ 初動は想定内。引き続き運営に注力
- ✓ 年末年始にはTVCMを放映し、更なる盛り上がりを醸成

## 「ディズニー ツムツムランド」は5周年記念イベントを開催！



・5周年記念イベントを開催（10/31～）



・大型アップデートツムツムホテルを実装（12/1～）

- ✓ リリース5周年を迎え、記念イベントを開催。昨年同様、大きな盛り上がりを実現
- ✓ リリース以来の大型アップデートを実施し、新しい遊び方を提案

## ECサイトをリニューアル。自社IP含めグッズ展開を推進

マジゲット



・ ECサイトをリニューアル (12/12) <https://maji-get.jp/>

- ✓ 自社ECサイトをリニューアル!
- ✓ 他社IPのグッズやオンラインくじなどの機能拡充を予定



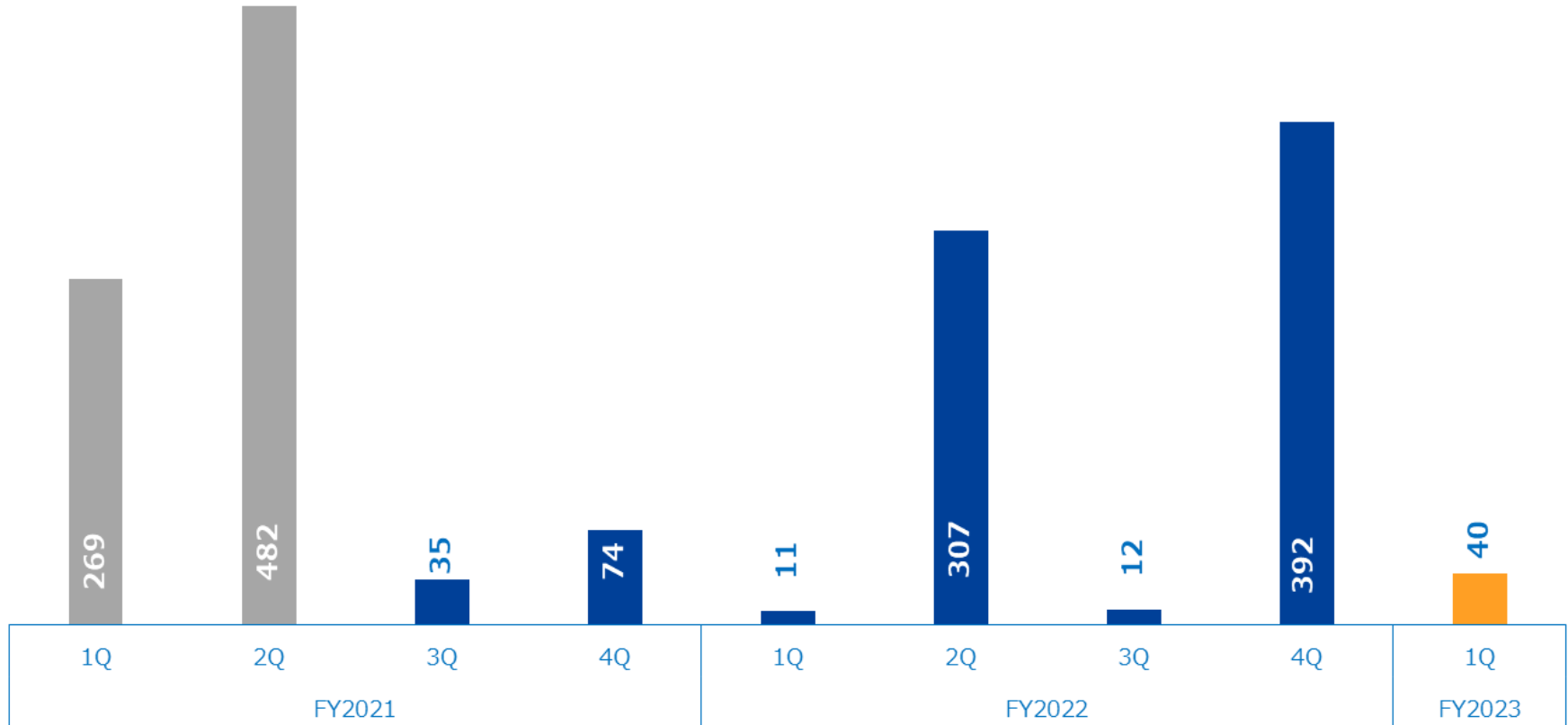
## 03 投資育成事業





## 売上高0.4億円 (YoY : +268.4%、QoQ : ▲89.7%)

(単位 : 百万円)

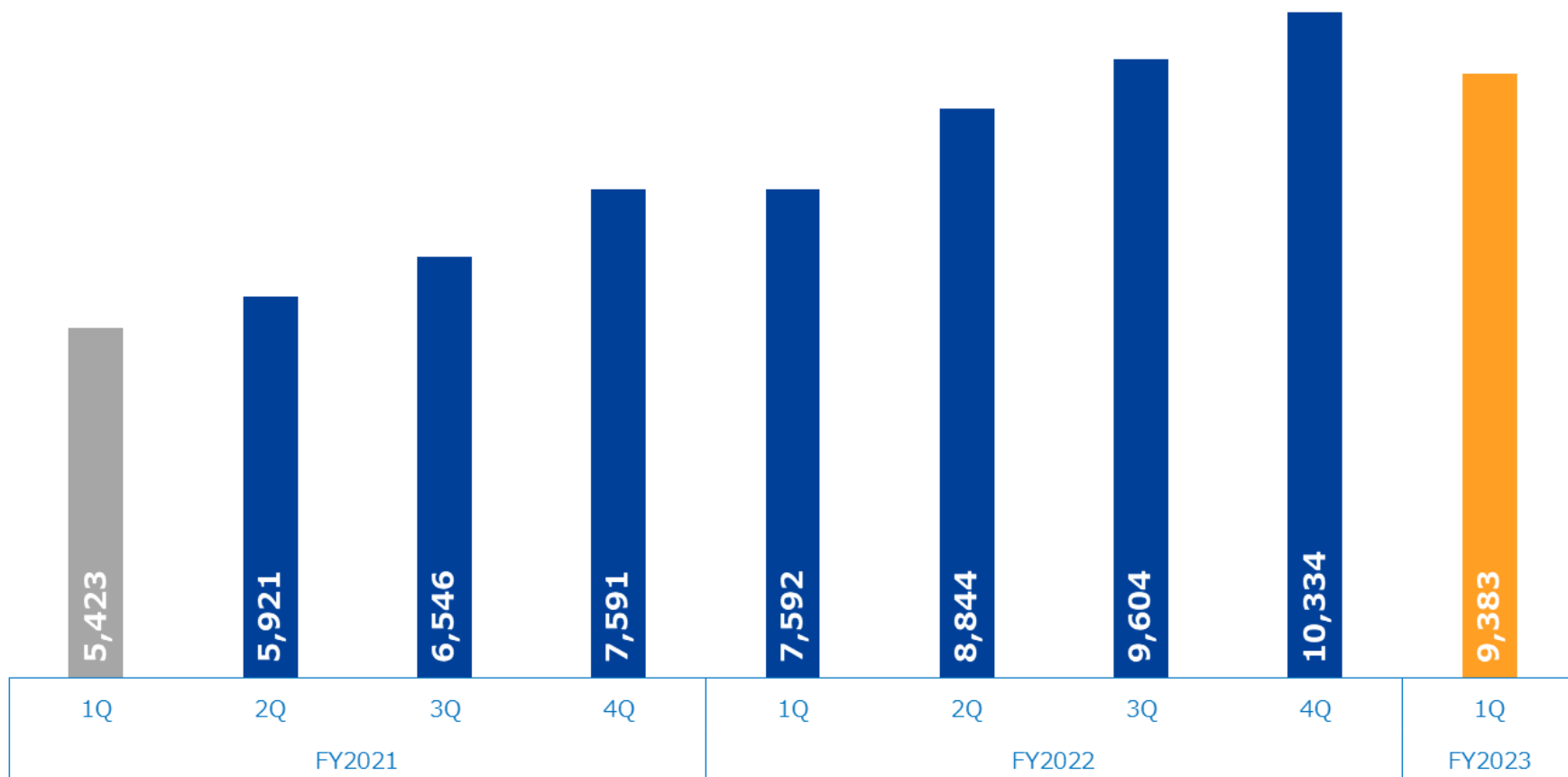


※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています  
※グループ会社のコロプラネクストが運用する1号ファンド（学生起業家対象）、上場株ファンド（国内上場株対象）の実績は含んでいません



### 為替や減損損失の影響等により93億円に減少

(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



### 国内新規投資1件、追加投資1件。引き続き投資活動に注力

#### 主な投資先



社名：株式会社TechnoBlood eSports

所在地：東京都

事業内容：eスポーツ大会の運営およびeスポーツ施設の開業支援、  
コンテンツ流通事業等

#### その他トピックス



colopl next korea

#### ✓ 韓国法人を設立し、東アジア・東南アジアへの投資に注力

社名：Colopl Next Korea, Inc.

所在地：ソウル特別市永登浦区

代表取締役： Hongwon Hahn

#### ✓ ライセンス※を取得し本格的に事業活動を開始



代表取締役  
Hongwon Hahn



## 04 足元の状況・今後の見通し

新作タイトル「MONSTER UNIVERSE」をリリース！

スマートフォンゲーム  
パイプライン

6本



✓ コロプラ初の落としきりアプリ！今後の展開を見据えSteamでも配信



## 既存タイトル 周年記念イベントで盛り上げ



・アリス・ギア・アイギス5周年イベント開催（1/22～）



・黒ウィズ10周年（3/5～）



・にゃんこ9周年（3/10～）

- ✓ 「アリス・ギア・アイギス」の5周年記念イベントは足元好調に推移
- ✓ 「黒ウィズ（10周年）」、「ほしの島のにゃんこ（9周年）」が周年イベントを予定

引き続き、アドベンチャーゲームに注力して展開

コンシューマーゲーム  
パイプライン

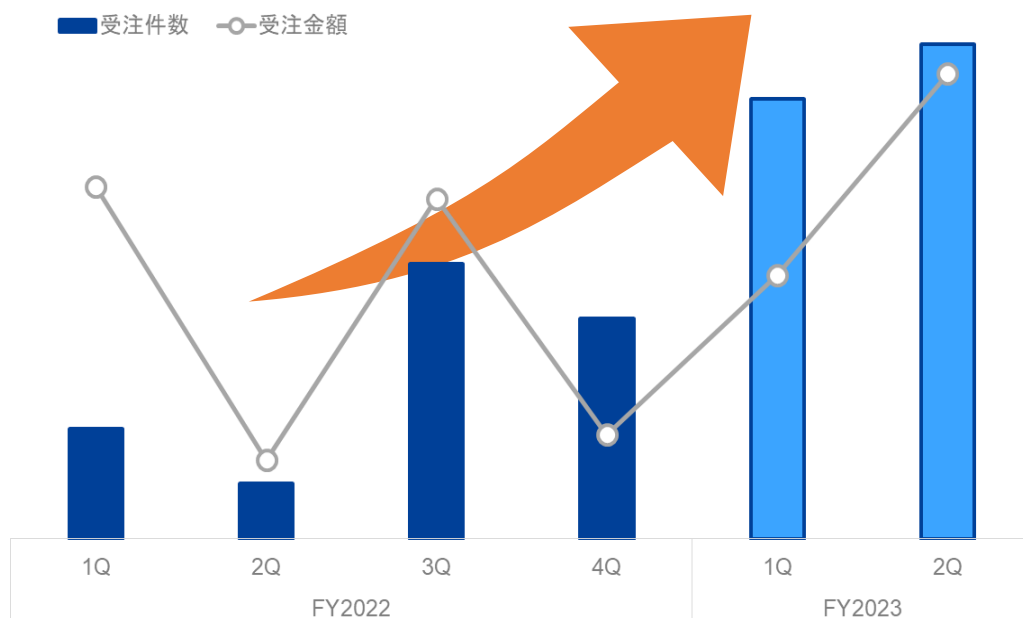
9本



- ✓ 新作タイトル「サマータイムレンダ Another Horizon」をリリース
- ✓ 「やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。完」や「五等分の花嫁 ごとばずストーリー」など人気IPのゲームを開発中

## 「WEBmetaverse」引き続き、BtoBに注力

受注件数、受注金額ともに、順調に推移



※グラフは、将来の売上となる受注（件数・金額）を示しており、当該期間の売上高ではありません。  
また、FY2023 2Qは2023年1月末までの概算数値です



今春、ベータ版をリリース予定！

現実世界にあって今のメタバース上にはないものを、メタバース上でつくる  
持続可能なPlay to Earnの実現へ

# Proof of Gaming

ゲームをプレイすることが価値を生み出す  
人々は、その価値に対価を支払う  
私達は、持続可能なPlay to Earnを目指す会社

 Brilliantcrypto

「ITmedia NEWS」に チーフクリエイター 馬場功淳のインタビュー記事が掲載

[「遊んで稼ぐ」は実現可能か？ コロプラ創業者が挑む、持続可能なブロックチェーンゲームとは \(ITMedia\)](#)



## 05 その他の取り組み

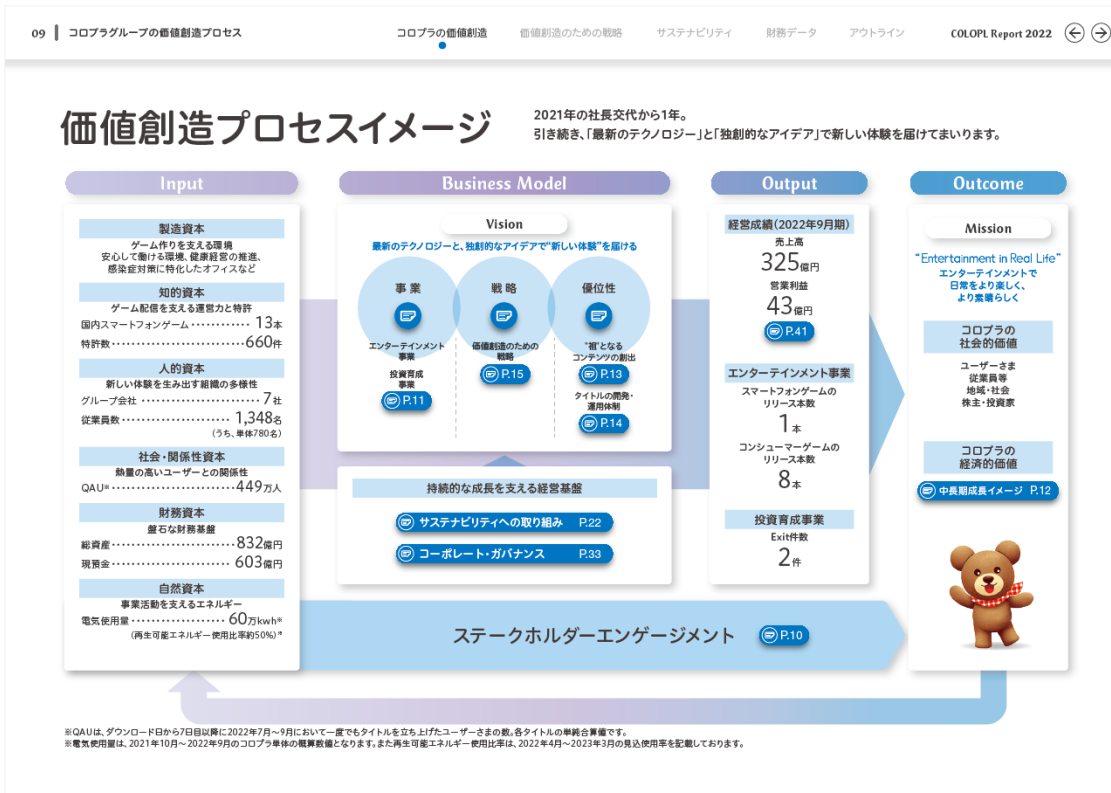


## 統合報告書「COLOPL Report 2022」を発行

### 新体制1年目の振り返りや社外取締役インタビュー、 サステナビリティな社会の実現に向けた取り組み等の情報を拡充



[https://colopl.co.jp/assets/pdf/ir/library/reports/COLOPL\\_Report\\_2022.pdf](https://colopl.co.jp/assets/pdf/ir/library/reports/COLOPL_Report_2022.pdf)





## 05 その他の取り組み

# サステナビリティなどへの取り組みも積極的に推進

従業員が安心して働けるように  
インフレサポート特別手当を導入

健康経営の取り組みが評価され、  
5年連続で東京都スポーツ推進企業に認定

### Work & Life 支援制度

Work & Lifeの充実が、“新しい体験”につながるエンターテインメントを作る。

ものづくりの可能性が無限に広がり、化学反応が起きていく。

社員一人一人が健康で、充実した毎日をご過ごせるように。

WorkもLifeも支援する社員サポート制度です。



働き方・環境  
WORK STYLE



人材育成  
TRAINING



育休・家族に関する制度  
LIFE STYLE



福利厚生  
WELFARE



コミュニケーション  
COMMUNICATION



文化  
CULTURE



・国内ゲーム企業として初※の試みとなり、  
フジテレビ系列のめざましテレビなど複数のメディアでも紹介

※（自社調べ）国内ゲーム企業（上場企業ゲーム会社20社調べ）2023年1月6日

## 新しい体験を生み出すための情報発信にも注力

採用サイトをリニューアルし、  
コロプラのものづくりへの想いを発信

次世代のモバイルゲームグラフィックス  
を意識した「短編アドベンチャー」



### 働く人を知る PEOPLE

コロプラで働く人ってどんな人？  
たくさんの方々に新しい体験を届けるコロプラの仲間たちの  
経歴、仕事、働くモチベーションなど等身大の姿をご紹介します。



# 補足資料

# 四半期連結損益計算書

(単位：百万円)

	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	7,406	8,258	7,414	9,461	7,108
費用	6,647	6,848	6,635	8,099	7,096
営業利益	758	1,410	779	1,361	11
営業利益率	10.2%	17.1%	10.5%	14.4%	0.2%
営業外収益	436	377	667	379	116
営業外費用	103	182	81	71	570
経常利益	1,091	1,605	1,364	1,670	-442
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	-
税金等調整前当期純利益	1,091	1,605	1,364	1,670	-442
法人税等	414	479	393	2,030	-29
当期純利益	677	1,126	971	-359	-413
当期純利益率	9.1%	13.6%	13.1%	-3.8%	-5.8%

※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)

	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
流動資産	72,858	74,334	75,337	77,917	72,279
現金及び預金	57,650	58,982	59,857	60,330	56,787
営業投資有価証券	7,592	8,844	9,604	10,334	9,383
固定資産	6,271	7,205	6,985	5,363	6,175
<b>資産合計</b>	<b>79,129</b>	<b>81,540</b>	<b>82,322</b>	<b>83,280</b>	<b>78,455</b>
流動負債	5,245	5,594	5,006	5,694	4,383
固定負債	141	758	750	1,011	805
<b>負債合計</b>	<b>5,386</b>	<b>6,353</b>	<b>5,756</b>	<b>6,705</b>	<b>5,189</b>
株主資本	73,499	74,688	75,659	75,299	72,321
<b>純資産</b>	<b>73,742</b>	<b>75,187</b>	<b>76,566</b>	<b>76,575</b>	<b>73,266</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)

	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
PF&決済手数料	980 13.2%	1,100 13.3%	1,056 14.2%	1,303 13.8%	1,044 14.7%
ロイヤリティ	151 2.0%	116 1.4%	145 2.0%	217 2.3%	171 2.4%
人件費・賞与	2,486 33.6%	2,434 29.5%	2,471 33.3%	2,455 26.0%	2,372 33.4%
オフィス費用	455 6.1%	457 5.5%	452 6.1%	334 3.5%	294 4.1%
iDC関連費用	393 5.3%	354 4.3%	365 4.9%	402 4.3%	468 6.6%
広告宣伝費	282 3.8%	340 4.1%	167 2.3%	335 3.5%	876 12.3%
外注費	1,237 16.7%	1,067 12.9%	1,033 13.9%	1,030 10.9%	922 13.0%
その他	658 8.9%	977 11.8%	942 12.7%	2,019 21.3%	946 13.3%
<b>合計</b>	<b>6,647</b> 89.8%	<b>6,848</b> 82.9%	<b>6,635</b> 89.5%	<b>8,099</b> 85.6%	<b>7,096</b> 99.8%

※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

# 四半期セグメント別損益計算書

## エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	7,395	7,951	7,401	9,069	7,067
費用	6,597	6,777	6,504	7,277	6,834
営業利益	798	1,173	897	1,791	233
営業利益率	10.8%	14.8%	12.1%	19.8%	3.3%

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	11	307	12	392	40
費用	50	72	131	822	263
営業利益	-39	235	-118	-430	-222
営業利益率	-360.9%	76.5%	-918.7%	-109.7%	-548.5%

※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

※「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	FY2022				FY2023
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始タイトル	130	140	133	156	129
FY2013開始タイトル	287	555	443	449	357
FY2014開始タイトル	1,413	1,273	1,372	2,086	1,082
FY2015開始タイトル	23	23	20	20	17
FY2016開始タイトル	162	199	118	168	76
FY2017開始タイトル	163	151	162	146	138
FY2018開始タイトル	927	1,048	924	851	836
FY2019開始タイトル	2,368	2,601	2,077	2,778	2,426
FY2021開始タイトル	29	27	25	20	1
FY2022開始タイトル	37	39	14	0	-
FY2023開始タイトル	-	-	-	-	493
コンシューマ（自社・受託開発等）	737	690	1,098	879	589
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	1,114	1,196	1,010	1,512	919
<b>合計</b>	<b>7,395</b>	<b>7,951</b>	<b>7,401</b>	<b>9,069</b>	<b>7,067</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
- FY2023：白猫GOLF

- FY2015：東京カジノPJ
- FY2019：DQウォーク

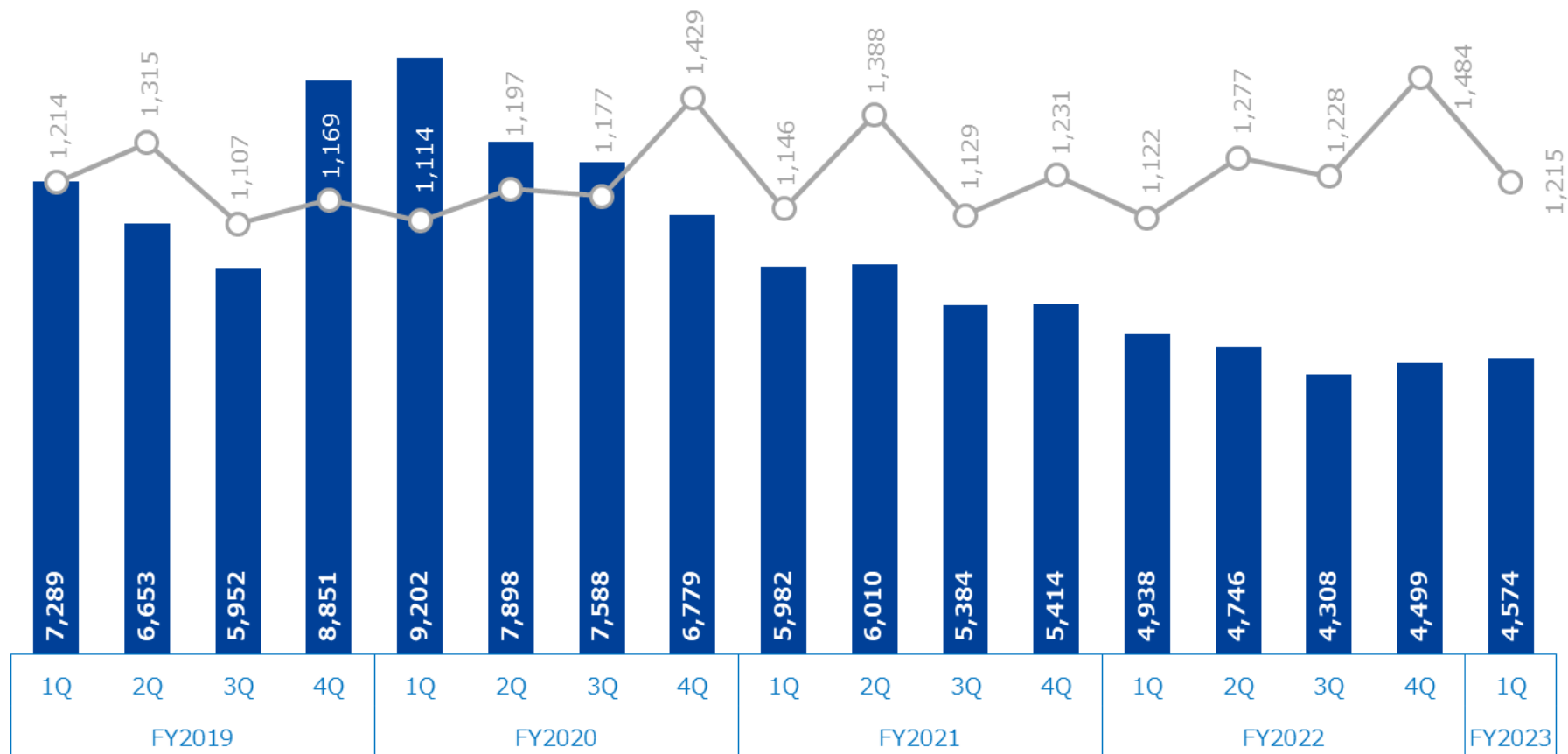
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます  
 ※「DQウォーク」「ルミナリア」の売上高はネット計上（レベニューシェア分）されています

# 国内タイトルKPI QAU×ARPU

■ QAU ○ ARPU

(QAU単位：千)

(ARPU単位：円)

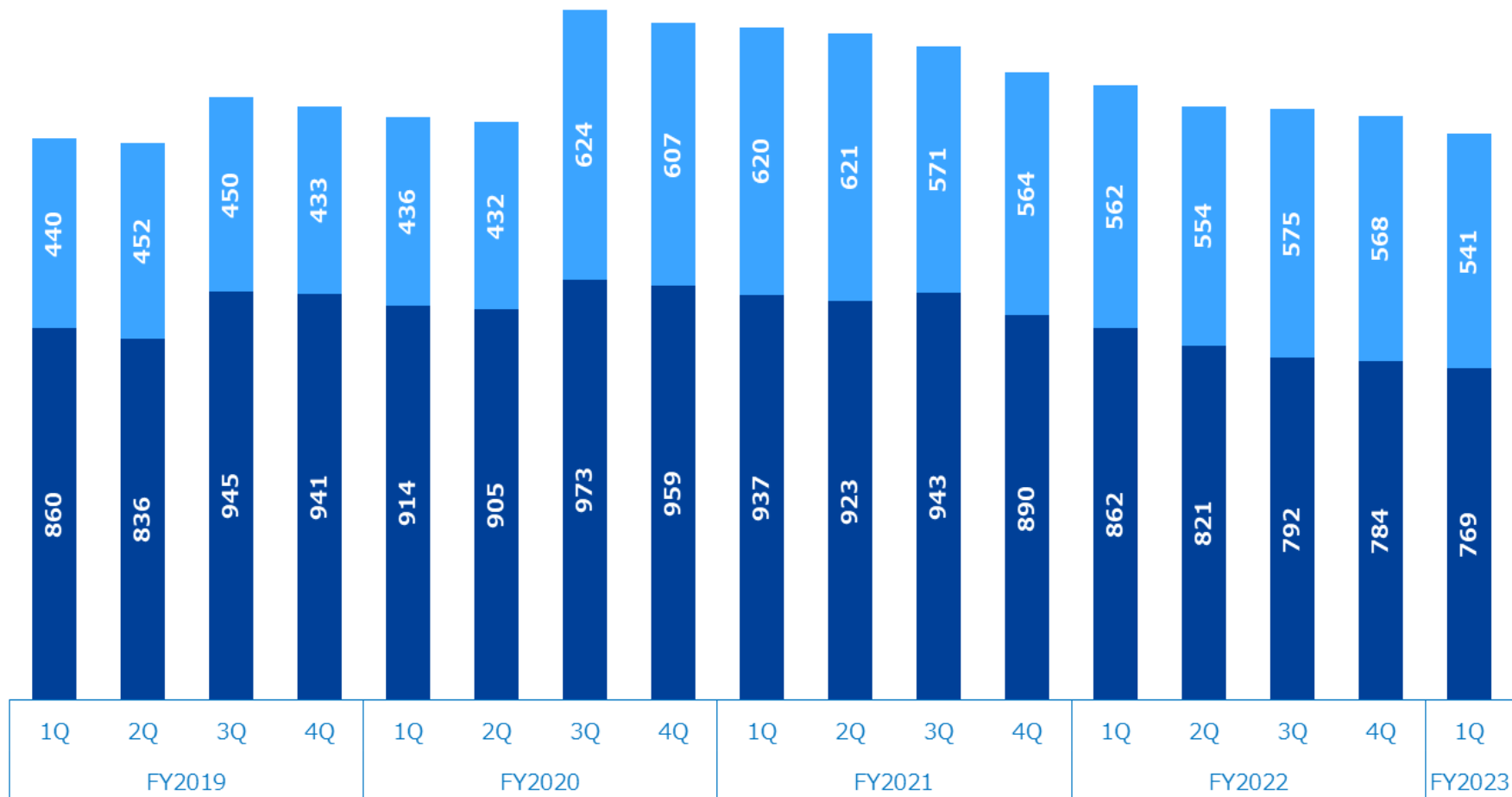


※「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません  
 ※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

# 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)



※2023年9月期第1四半期より、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

Click!!

