




FY Sep.2023 / 2Q Results

2023.5.10



# INDEX

- 01 決算概要 ……P04
- 02 エンターテインメント事業 ……P09
- 03 投資育成事業 ……P16
- 04 足元の状況・今後の見通し ……P20
- 05 その他の取り組み ……P28
-  補足資料 ……P30



# ハイライト

## 2Q業績

**エンタメ事業の好調によって  
前年同四半期比増収・増益**

売上高:87億円 (YoY+6.4%) 営業利益:19億円 (YoY+37.1%)

## エンタメ 事業

**「DQウォーク」「白猫PJ」が好調に推移**

売上高:83億円 (YoY+5.2%) 営業利益:19億円 (YoY+63.3%)

## 投資育成 事業

**K-Growthの出資事業に選定。  
韓国法人の本格稼働へ**

売上高:4億円 (YoY+37.1%) 営業利益:0.1億円 (YoY-93.5%)

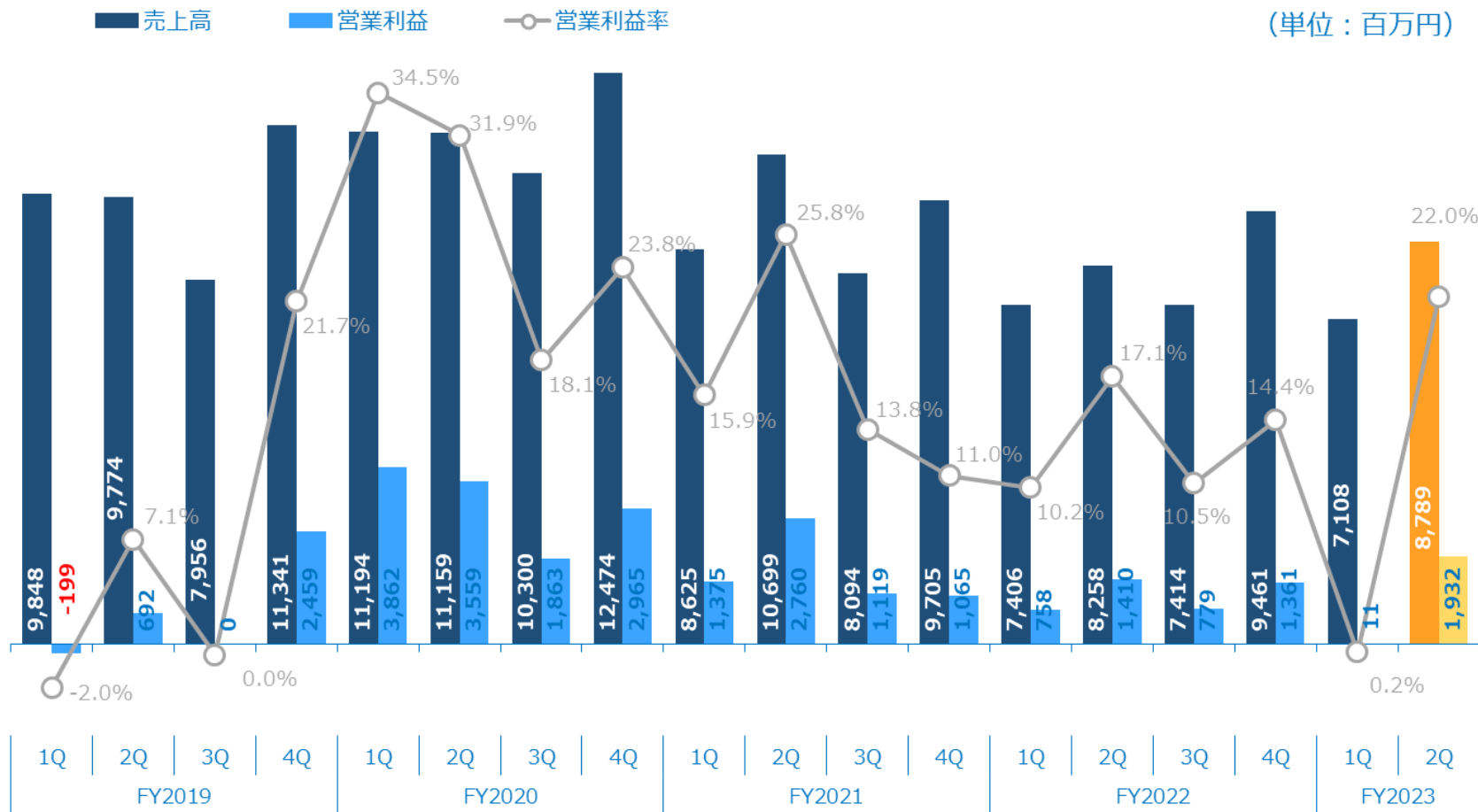
## TOPICS

**ブロックチェーンゲームはクローズドαを5月に実施予定  
株式会社カプコンとのクロスライセンス契約を締結**

# 01 決算概要

売上高87億円  
(YoY:+6.4%)

営業利益19億円  
(YoY:+37.1%)



※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

# エンターテインメント事業 投資育成事業

## エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2022 2Q (2022年1月-2022年3月)	FY2023 2Q (2023年1月-2023年3月)	前年同期比
売上高	7,951	8,366	+5.2%
費用	6,777	6,449	-4.8%
営業利益	1,173	1,917	+63.3%
営業利益率	14.8%	22.9%	-

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022 2Q (2022年1月-2022年3月)	FY2023 2Q (2023年1月-2023年3月)	前年同期比
売上高	307	422	+37.1%
費用	72	406	+463.1%
営業利益	235	15	-93.5%
営業利益率	76.5%	3.6%	-

※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

※「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

**經常利益20億円**  
(YoY:+27.8%)

**当期純利益13億円**  
(YoY:+19.5%)

(単位：百万円)

	FY2022 2Q (2022年1月-2022年3月)	FY2023 2Q (2023年1月-2023年3月)	前年同期比
売上高	8,258	8,789	+6.4%
費用	6,848	6,856	+0.1%
<b>営業利益</b>	<b>1,410</b>	<b>1,932</b>	<b>+37.1%</b>
営業利益率	17.1%	22.0%	-
営業外収益	377	212	-43.6%
営業外費用	182	94	-47.9%
<b>經常利益</b>	<b>1,605</b>	<b>2,050</b>	<b>+27.8%</b>
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>1,605</b>	<b>2,050</b>	<b>+27.8%</b>
法人税等	479	704	+47.1%
<b>当期純利益</b>	<b>1,126</b>	<b>1,346</b>	<b>+19.5%</b>
当期純利益率	13.6%	15.3%	-

※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ウオーク」「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92.8%

(単位：百万円)

	FY2022 (2022年9月末)	FY2023 2Q (2023年3月末)	前期末比
流動資産	77,917	74,069	-4.9%
現金及び預金	60,330	57,543	-4.6%
営業投資有価証券	10,334	9,486	-8.2%
固定資産	5,363	6,444	+20.2%
<b>資産合計</b>	<b>83,280</b>	<b>80,513</b>	<b>-3.3%</b>
流動負債	5,694	4,931	-13.4%
固定負債	1,011	899	-11.1%
<b>負債合計</b>	<b>6,705</b>	<b>5,830</b>	<b>-13.0%</b>
株主資本	75,299	73,712	-2.1%
<b>純資産</b>	<b>76,575</b>	<b>74,683</b>	<b>-2.5%</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

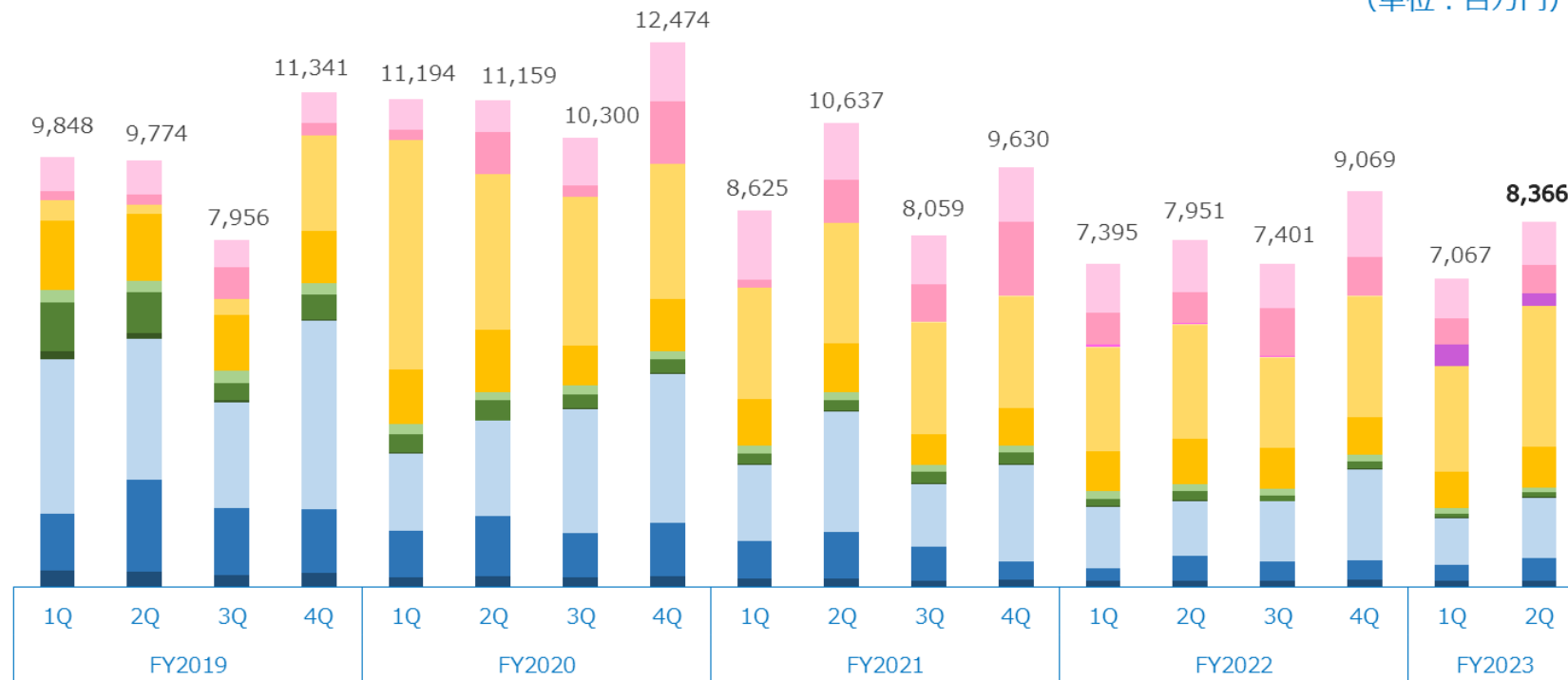


## 02 エンターテインメント事業

# 売上高83億円

(YoY:+5.2%、QoQ:+18.4%)

(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
- FY2023 : 白猫GOLF、モンユニ
- 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

## 白猫プロジェクト

幅広くイベントを実施し、前年同期を上回る盛り上がり



新春キャンペーン「ハッピーニューヒノデ2023」(1/1～)



TVアニメ「鬼滅の刃」コラボイベント(2/28～)

©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

年始には人気キャラクターを中心とした  
新春キャンペーンを開催

TVアニメ「鬼滅の刃」とのコラボをはじめ、  
各種イベントを精力的に実施

## ドラゴンクエストウォーク

ドラゴンクエストらしい体験の追求に注力し、好調を継続



「新春ウォーク2023」(1/1～)



3.5周年記念イベント「WALKフェス」(3/10～)

人気スキルの追加で  
「新春ウォーク2023」が好調

3月の3.5周年記念イベント「WALKフェス」で、  
更なる盛り上がりを醸成



## 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 10周年



アリス・ギア・アイギス 5周年

10周年記念生放送を  
有観客にて開催

全国5都市に大型広告を掲示  
したほか、ゲーム内では  
新アクトレスが追加

## その他の既存タイトルも引き続き堅調に推移



「白猫GOLF」



「白猫テニス」

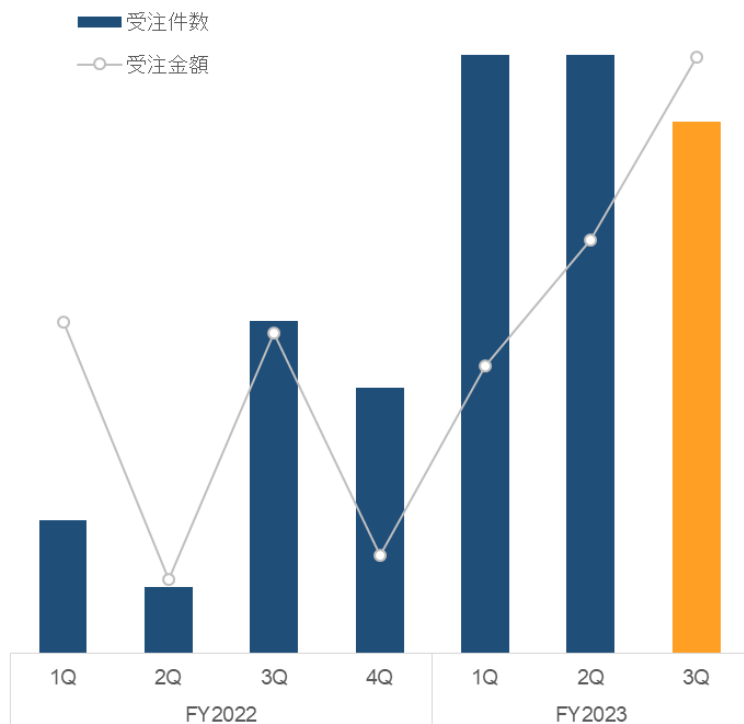
白猫プロジェクトの  
人気キャラクター「キアラ」、  
「カルマ」、「ティナ」を追加

「新春2023ハル」、  
「決意エレノア」など  
新キャラを追加



# WEB metaverse

BtoB領域で更なる業容拡大を目指す



※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 3Qは2023年4月末までの概算数値です



株式会社INFLUENCER BANKと業務提携



ソフトバンク株式会社にプラットフォーム提供

代理店契約を締結し、営業力を強化

ソフトバンク株式会社の「そこさくメタバース」にプラットフォームを提供

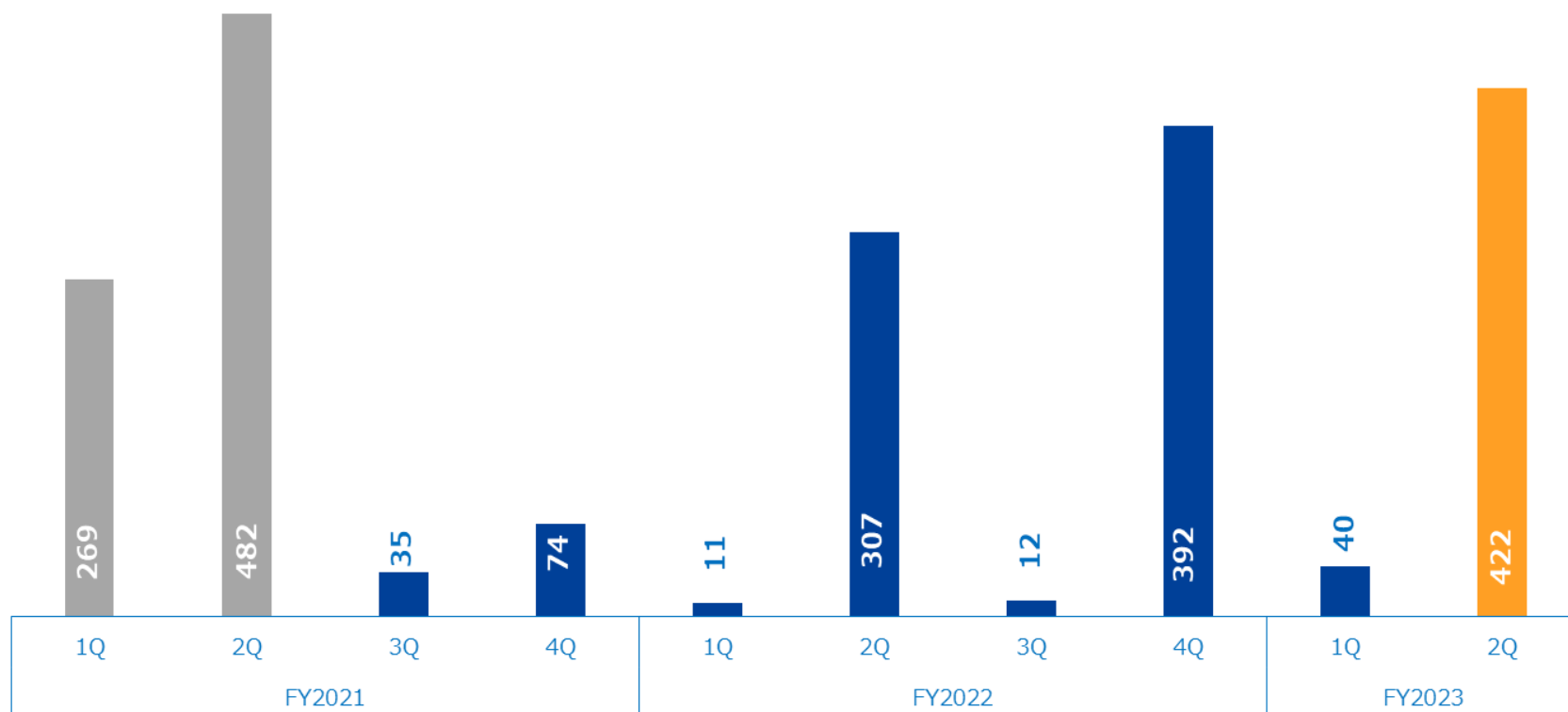
## 03 投資育成事業



# 売上高4億円

(YoY:+37.1%、QoQ:+939.7%)

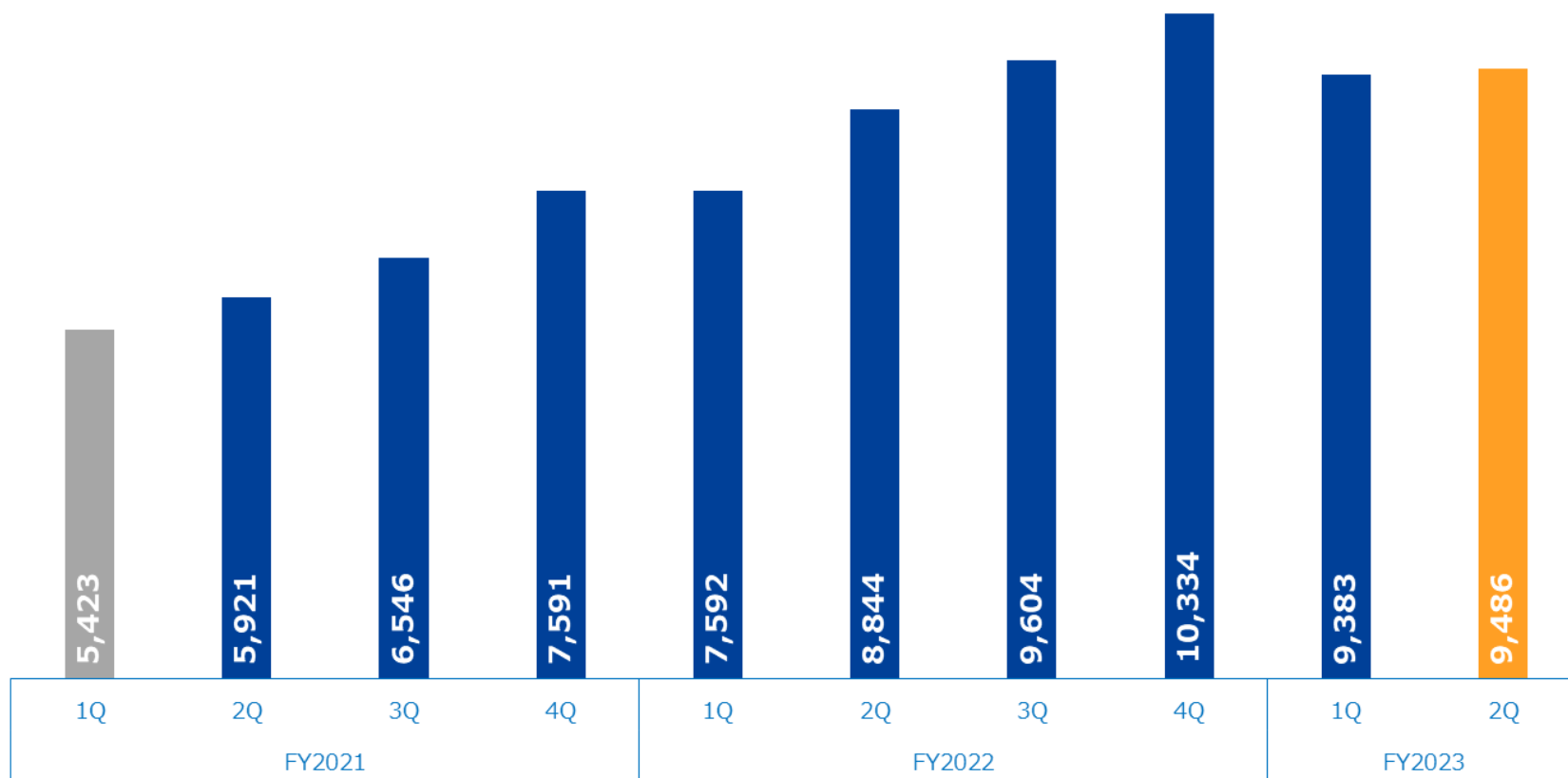
(単位：百万円)



※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

# 94億円で横ばい推移

(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

## 国内追加投資1件。 韓国での本格活動開始に向け、順調に準備

投資先

K-Growth（韓国成長金融投資）  
の出資事業に選定



colopl next korea

社名

株式会社LATRICO

所在地

東京都

事業

美容皮膚科領域のオンライン診療、  
ECプラットフォームの提供

Colopl Next Koreaを  
Co-GPとする  
初のファンドを組成予定

## 04 足元の状況・今後の見通し

## 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

## 「アリス・ギア・アイギス」がTVアニメ化



アリス・ギア・アイギス Expansion

2023年4月より

「アリス・ギア・アイギス Expansion」が放送スタート

アニメ化を記念して

アップデートやイベントを実施



# 人気IPとのコラボによって 自社タイトルの更なる成長を目指す



「白猫プロジェクト」×「リコリス・リコイル」

©Spider Lily/アニプレックス・ABCアニメーション・BS11



「白猫GOLF」×「エヴァンゲリオン」

©COLOPL, Inc. ©カラー



「白猫テニス」×「バトルガール ハイスクール」

## 人気IPゲームの続編をリリース予定



五等分の花嫁 ～彼女と交わす五つの約束～

©春場ねぎ・講談社/映画「五等分の花嫁」製作委員会 ©MAGES.



五等分の花嫁 ごとばすストーリー

©春場ねぎ・講談社/映画「五等分の花嫁」製作委員会  
©G Holdings Co.,Ltd. ©enish,inc. ©MAGES.



# コンシューマーゲームの新作をリリース!

スマートフォンゲーム  
パイプライン

6本

コンシューマーゲーム  
パイプライン

7本



「やはりゲームでも俺の青春ラブコメは間違っている。完」  
2023年4月27日リリース

イラスト ぼんかん®

©渡 航、小学館/やはりこの製作委員会はまちがっている。完 ©MAGES.

※「やはりゲームでも俺の青春ラブコメは間違っている。完」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

# クローズドαを5月に実施予定! 今夏、詳細公開予定

## 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

### 持続可能なPlay to Earnの実現へ

「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? コロブラ創業者が挑む、持続可能なブロックチェーンゲームとは \(ITmedia\)](#)

## 株式会社カプコンと クロスライセンス契約を締結



包括的な特許クロスライセンス契約を締結

ゲーム開発の自由度を向上させることで、  
「新しい体験」の追求を加速

## 05 その他の取り組み

## 働きやすい環境づくりを推進



健康経営優良法人に  
3年連続認定  
TOKYOパパ育児促進企業  
初認定

ChatGPTを活用した  
業務改善報奨金制度を  
導入







(単位：百万円)

	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
<b>売上高</b>	<b>8,258</b>	<b>7,414</b>	<b>9,461</b>	<b>7,108</b>	<b>8,789</b>
費用	6,848	6,635	8,099	7,096	6,856
<b>営業利益</b>	<b>1,410</b>	<b>779</b>	<b>1,361</b>	<b>11</b>	<b>1,932</b>
営業利益率	17.1%	10.5%	14.4%	0.2%	22.0%
営業外収益	377	667	379	116	212
営業外費用	182	81	71	570	94
<b>経常利益</b>	<b>1,605</b>	<b>1,364</b>	<b>1,670</b>	<b>-442</b>	<b>2,050</b>
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	-	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>1,605</b>	<b>1,364</b>	<b>1,670</b>	<b>-442</b>	<b>2,050</b>
法人税等	479	393	2,030	-29	704
<b>当期純利益</b>	<b>1,126</b>	<b>971</b>	<b>-359</b>	<b>-413</b>	<b>1,346</b>
当期純利益率	13.6%	13.1%	-3.8%	-5.8%	15.3%

※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）



(単位：百万円)

	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
流動資産	74,334	75,337	77,917	72,279	74,069
現金及び預金	58,982	59,857	60,330	56,787	57,543
営業投資有価証券	8,844	9,604	10,334	9,383	9,486
固定資産	7,205	6,985	5,363	6,175	6,444
<b>資産合計</b>	<b>81,540</b>	<b>82,322</b>	<b>83,280</b>	<b>78,455</b>	<b>80,513</b>
流動負債	5,594	5,006	5,694	4,383	4,931
固定負債	758	750	1,011	805	899
<b>負債合計</b>	<b>6,353</b>	<b>5,756</b>	<b>6,705</b>	<b>5,189</b>	<b>5,830</b>
株主資本	74,688	75,659	75,299	72,321	73,712
<b>純資産</b>	<b>75,187</b>	<b>76,566</b>	<b>76,575</b>	<b>73,266</b>	<b>74,683</b>

※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



(単位：百万円)

	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
<b>PF&amp;決済手数料</b>	<b>1,100</b> 13.3%	<b>1,056</b> 14.2%	<b>1,303</b> 13.8%	<b>1,044</b> 14.7%	<b>1,057</b> 12.0%
<b>ロイヤリティ</b>	<b>116</b> 1.4%	<b>145</b> 2.0%	<b>217</b> 2.3%	<b>171</b> 2.4%	<b>131</b> 1.5%
<b>人件費・賞与</b>	<b>2,434</b> 29.5%	<b>2,471</b> 33.3%	<b>2,455</b> 26.0%	<b>2,372</b> 33.4%	<b>2,310</b> 26.3%
<b>オフィス費用</b>	<b>457</b> 5.5%	<b>452</b> 6.1%	<b>334</b> 3.5%	<b>294</b> 4.1%	<b>288</b> 3.3%
<b>iDC関連費用</b>	<b>354</b> 4.3%	<b>365</b> 4.9%	<b>402</b> 4.3%	<b>468</b> 6.6%	<b>382</b> 4.4%
<b>広告宣伝費</b>	<b>340</b> 4.1%	<b>167</b> 2.3%	<b>335</b> 3.5%	<b>876</b> 12.3%	<b>323</b> 3.7%
<b>外注費</b>	<b>1,067</b> 12.9%	<b>1,033</b> 13.9%	<b>1,030</b> 10.9%	<b>922</b> 13.0%	<b>1,062</b> 12.1%
<b>その他</b>	<b>977</b> 11.8%	<b>942</b> 12.7%	<b>2,019</b> 21.3%	<b>946</b> 13.3%	<b>1,299</b> 14.8%
<b>合計</b>	<b>6,848</b> 82.9%	<b>6,635</b> 89.5%	<b>8,099</b> 85.6%	<b>7,096</b> 99.8%	<b>6,856</b> 78.0%

※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)

	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	7,951	7,401	9,069	7,067	8,366
費用	6,777	6,504	7,277	6,834	6,449
営業利益	1,173	897	1,791	233	1,917
営業利益率	14.8%	12.1%	19.8%	3.3%	22.9%

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	307	12	392	40	422
費用	72	131	822	263	406
営業利益	235	-118	-430	-222	15
営業利益率	76.5%	-918.7%	-109.7%	-548.5%	3.6%

※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  
 ※「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

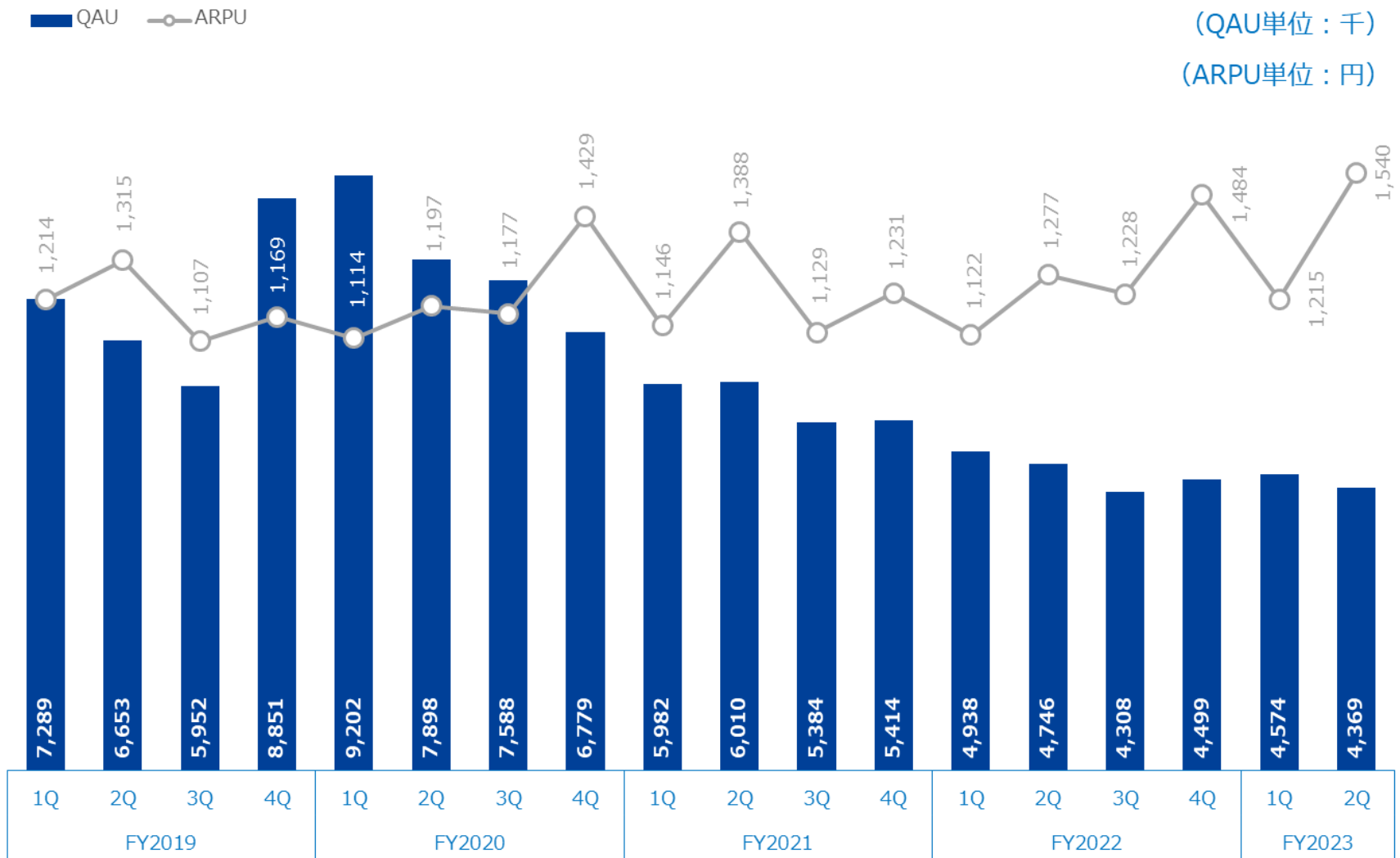


(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2022			FY2023	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	140	133	156	129	130
FY2013開始タイトル	555	443	449	357	528
FY2014開始タイトル	1,273	1,372	2,086	1,082	1,384
FY2015開始タイトル	23	20	20	17	17
FY2016開始タイトル	199	118	168	76	97
FY2017開始タイトル	151	162	146	138	124
FY2018開始タイトル	1,048	924	851	836	929
FY2019開始タイトル	2,601	2,077	2,778	2,426	3,227
FY2021開始タイトル	27	25	20	1	0
FY2022開始タイトル	39	14	0	-	-
FY2023開始タイトル	-	-	-	493	289
コンシューマ（自社・受託開発等）	690	1,098	879	589	656
その他（海外、IP・グッズ・XR等）	1,196	1,010	1,512	919	979
<b>合計</b>	<b>7,951</b>	<b>7,401</b>	<b>9,069</b>	<b>7,067</b>	<b>8,366</b>

※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

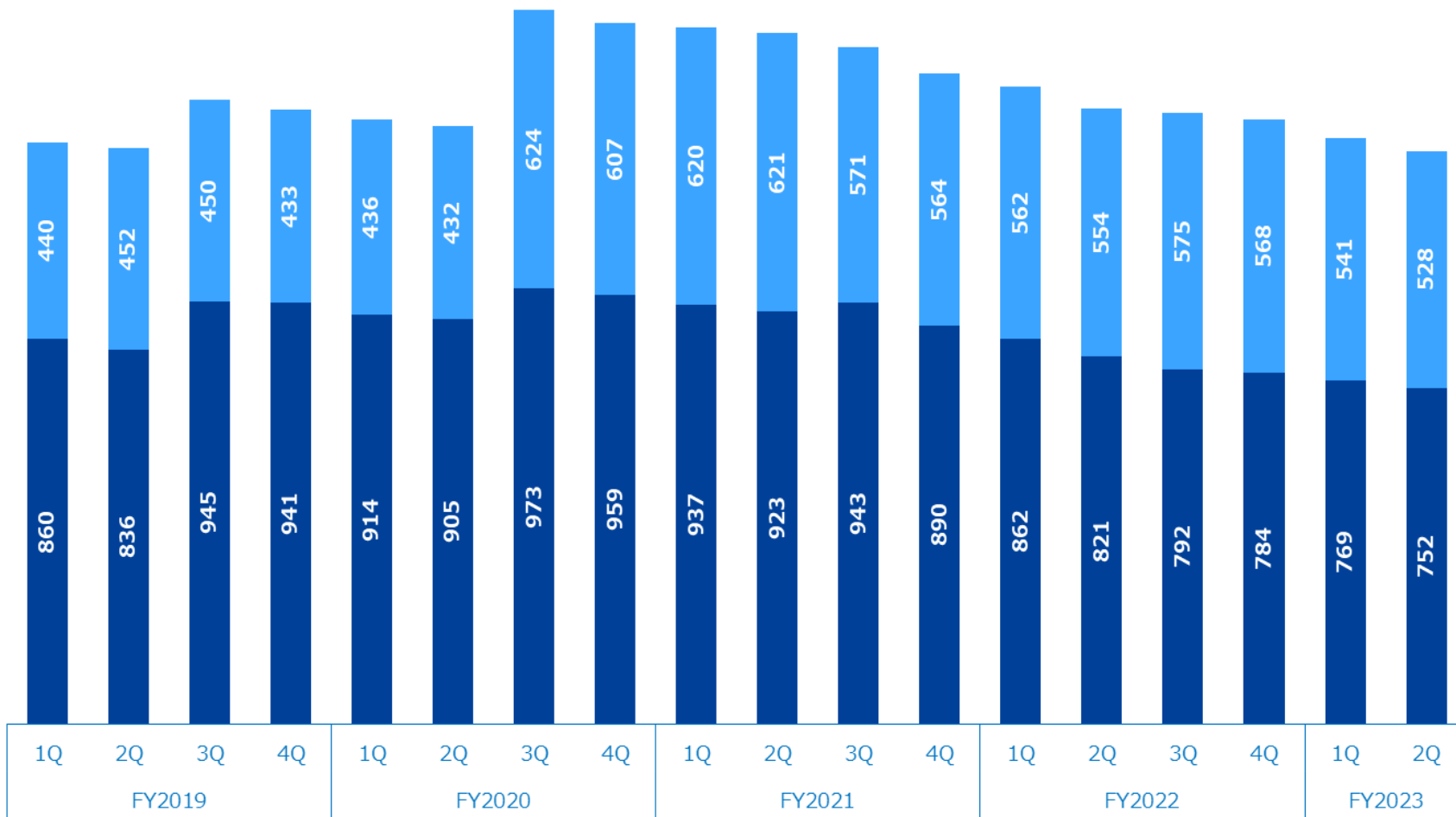


※「ルミナリア」における海外でのKPIは含まれていません  
 ※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます



■ 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!!

