




FY Sep.2024/3Q Results

2024/08/07 WED

- 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
-  補足資料

※本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません
様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください

3Q業績

- 既存タイトルが逡減も、「DQウォーク」は前年と同水準で推移
売上高56億円 (YoY: ▲14.9%) 営業利益▲10億円 (YoY: -)

エンタメ 事業

- 減収に加え、ブロックチェーンゲームのリリースに伴うコストが先行
売上高55億円 (YoY: ▲15.3%) 営業利益▲10億円 (YoY: -)

投資育成 事業

- 増収に伴い、営業損失幅はYoYで縮小
売上高0.5億円 (YoY: +74.9%) 営業利益▲0.4億円 (YoY: -)

TOPICs

- ブロックチェーンゲーム「Brilliantcrypto」をリリース!
- BRILトークンのIEOを実施し、15億円を調達。6/17よりコインチェックにて取り扱い開始
- 株式会社タイミーの上場により、保有株式の半分を売却。4Qにて9.3億円の営業利益を計上予定

01 決算概要

Entertainment
in Real Life

売上高56億円 (YoY : ▲14.9%) 営業利益▲10億円 (YoY : -)



※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」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)

	FY2023 3Q (2023年4月-2023年6月)	FY2024 3Q (2024年4月-2024年6月)	前年同期比
売上高	6,553	5,547	▲15.3%
費用	6,384	6,556	+2.7%
営業利益	168	▲1,008	-
営業利益率	2.6%	▲18.2%	-

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023 3Q (2023年4月-2023年6月)	FY2024 3Q (2024年4月-2024年6月)	前年同期比
売上高	32	56	+74.9%
費用	166	96	▲42.0%
営業利益	▲133	▲40	-
営業利益率	▲416.0%	▲71.1%	-

※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ウォーク」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▲6億円 (YoY：－)

(単位:百万円)

	FY2023 3Q (2023年4月-2023年6月)	FY2024 3Q (2024年4月-2024年6月)	前年同期比
売上高	6,585	5,604	▲14.9%
費用	6,550	6,651	+1.6%
営業利益	35	▲1,047	-
営業利益率	0.5%	▲18.7%	-
営業外収益	234	565	+140.7%
営業外費用	▲244	7	-
経常利益	515	▲489	-
特別利益	-	-	-
特別損失	-	8	-
税金等調整前当期純利益	515	▲498	-
法人税等	203	113	▲44.2%
当期純利益	311	▲612	-
当期純利益率	4.7%	▲10.9%	-

※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」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90.3%

(単位:百万円)

	FY2023 (2023年9月末)	FY2024 3Q (2024年6月末)	前期末比
流動資産	74,889	69,120	▲7.7%
現金及び預金	57,960	52,786	▲8.9%
営業投資有価証券	9,908	10,297	+3.9%
固定資産	6,805	11,869	+74.4%
資産合計	81,695	80,989	▲0.9%
流動負債	4,327	5,698	+31.7%
固定負債	1,133	2,131	+88.1%
負債合計	5,460	7,829	+43.4%
株主資本	74,673	71,652	▲4.0%
純資産	76,234	73,159	▲4.0%

※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

02 エンターテインメント事業

売上高55億円 (YoY : ▲15.3%、QoQ : ▲17.8%)

- FY2012 : 野球
- FY2013 : 黒猫
- FY2014 : ほしにゃん、白猫PJ
- FY2015 : 東京カジノPJ
- FY2016 : 白猫テニス
- FY2017 : プロ野球VS
- FY2018 : アリス
- FY2019 : DQウォーク
- FY2021・2022
- FY2023 : 白猫GOLF、とらにゃん
- ブロックチェーンゲーム(Brilliantcrypto)
- 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」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
 ※ブロックチェーンゲームの業績詳細は33ページをご参照ください

白猫プロジェクト

長期運営を見据えた大規模アップデートやコラボイベントを実施



10周年を機にゲームの土台を整える
アップデートを実施し、ユーザー体験の向上を図る



「鬼滅の刃」のテレビアニメ放送と同時期に
コラボイベントを開催

ドラゴンクエストウォーク

「ドラゴンクエストIII」のイベントで、ドラクエの日が過去最高の盛り上がり



原作により近いゲーム体験の提供で、高い熱量を醸成

その他タイトル

コラボイベントの開催で新規および復帰ユーザーへもアプローチ



アリス・ギア・アイギス

「コードギアス 反逆のルルーシュ」との
コラボを実施



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウイズ

「ストリートファイター6」
「ストリートファイター2」との
コラボを実施

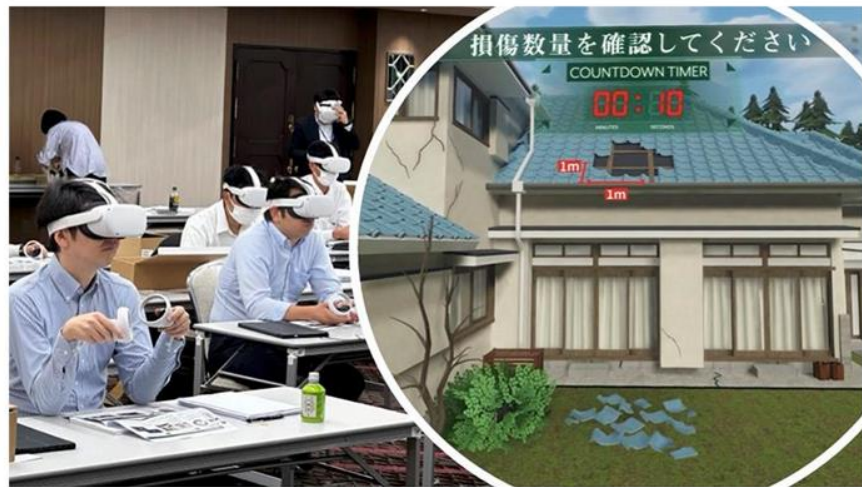
Brilliantcrypto

PC版ゲームをリリース。BRILトークンがコインチェックにて取り扱い開始



IEO購入申し込み倍率は20倍超に。コインチェック史上最高額となる15億円を調達

企業向け研修システムの開発やWEBmetaverseの機能拡充を実施



XR

JA共済連の研修用VRを開発
実践に近い環境での調査体験を実現

WEBmetaverse 四半期売上推移



※本年度よりグラフ表記を受注ベースから売上高ベースへ変更しております

WEBmetaverse

引き続き、BtoB領域における
営業力強化に向けた機能拡充に注力

03 投資育成事業

Entertainment
in Real Life

売上高0.5億円 (YoY : +74.9%、QoQ : ▲83.3%)

(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

営業投資有価証券残高102億円 (YoY : +3.6%、QoQ : +6.2%)



※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

04 足元の状況・今後の見通し

エンターテインメント事業 2024年9月期の方針

既存分野

スマートフォンゲーム

- ・ 自社、他社IPの積極活用
- ・ 「白猫プロジェクト」10周年で更なる運営注力

コンシューマーゲーム

- ・ IPのマルチ展開を促進
- ・ 「STEINS;GATE」15周年に向け新たな盛り上がりをつくる1年に

新分野

ブロックチェーン ゲーム

- ・ 「Brilliantcrypto」のリリースで持続可能なPlay to Earnの実現を目指す

AI

- ・ AIの新たなゲーム体験への活用を模索

XR/メタバース

- ・ 「WEBmetaverse」を主力としたメタバース領域のサービス強化とBtoBへの注力

白猫プロジェクト

「白猫フェス2024 -10th Anniversary-」を東京ビッグサイトにて開催



全国からファンが集結。アトラクションやオンライン視聴を含む参加型イベントなど、各施策が大盛況
10周年を新たなスタートとし、今後もユーザーコミュニケーションに注力

STEINS;GATE

15周年記念イベントの情報を公開



主人公の声優を務める宮野真守さんをはじめ、7名のキャストと4組のアーティストが出演予定
様々な世代のファンが一つになれるライブイベントを目指す

スマートフォンゲーム「フェスティバトル」がリリース間近

スマートフォンゲーム

5本

コンシューマーゲーム

10本

※受託開発案件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

新作スマートフォンゲーム「フェスティバトル」8月29日リリース決定



「白猫プロジェクト」「モンスターストライク」をはじめとする作品のキャラクターたちが3Dで登場！
コロプラとMIXIがタッグを組み、これまでにないエンターテインメントを提供

レジェンドクリエイター金子一馬が手掛ける新作スマートフォンゲームも鋭意開発中



“「神」と創る、新たなゲーム体験”の実現に向け、開発は順調に進捗

Brilliantcrypto

Android版を本日(8月7日)リリース!



スカラー専用iOS版を含め、モバイルでのプレイが可能に
ユーザー層の拡大とプレイ時間の増加を見込む

フランスのCrypto Blockchain Industries, SAと
資本業務提携・パブリッシング契約を締結



欧州および南米地域におけるパブリッシング強化で、
「Brilliantcrypto」のグローバル展開を加速

暗号資産取引所の「Bit2Me」にて、ブラジルでのトークン上場を予定



Play to Earnゲームが拡大している南米のユーザー流入を図る

デジタル宝石の累計取引数は2万件を突破。初動は順調



デジタル宝石累計取引量 (2024年7月31日時点)

累計取引数

2.2万件

取引最高額

約56万円 (20,000BRIL)

※売買時のBRIL価格換算

モバイル版リリースとトークン上場地域の拡大により、宝石の取引活性化を進める

中長期では、メタバース経済圏の確立に向け、「デジタル宝石の価値最大化」を目指す
Phase1の「デジタル宝石価値の創出」は実現

Phase1

- ・ デジタル宝石の価値創出
- ・ ゲーム内へのユーザーの流入
- ・ デジタル宝石取引の増加

Phase2

- ・ デジタル宝石の付加価値向上
- ・ ハイブランドとの提携

Phase3

- ・ デジタル宝石のメタバースへの展開

デジタル宝石の価値最大化



メタバース 経済圏の確立



足元ではモバイル版を順次リリース。トークン上場地域の拡大に向けて準備中

Phase1

2023年7月～12月
・Closed Beta

2024年4月～6月

- ・Coincheck IEO
- ・プレリリース(PC版)
- ・デジタル宝石ファンド設立&運営開始

2024年7月～

- ・スカラー専用モバイル版リリース
- ・Bit2Meブラジル トークン上場
- ・南米、東南アジア、ヨーロッパ地域での上場を順次展開予定
- ・オフィシャルリリース(モバイル版)

Phase2

202X年

- ・宝石カutting工房オープン
- ・宝石をNFTジュエリーに加工できるサービス

Phase3

202X年

- ・メタバースへNFTジュエリーのコンバート開始



「Brilliantcrypto」のビジネスモデルにおける主な収益機会



※1:ゲーム内でのBRIL利用に応じて売上高へ振り替えられます ※2:つるはしNFTの利用期間に応じて按分され、売上高へ振り替えられます

※3:二次流通手数料の送付元は、NFTマーケットプレイスにより異なります

開発費・広告費が先行も、将来収益として契約負債約14億円を貸借対照表に計上

株式会社Brilliantcrypto 財務状況

第3四半期累計業績

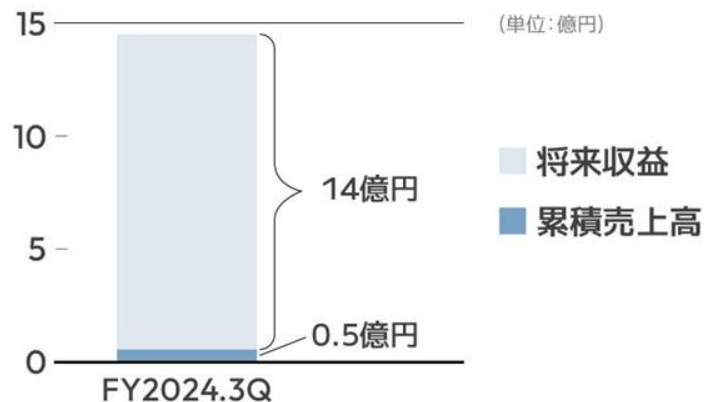
契約負債 (将来収益) 14億円

売上高 0.5億円

営業費用 16億円

営業利益 ▲15億円

GRV (Gross Revenue Value) ※



今後、グローバルユーザーの流入に伴い、業績への貢献を見込む

※:Gross Revenue Value (総収益価値)とは、契約負債(将来収益)と累積売上高を足し合わせ「Brilliantcrypto」の創出価値を表した指標です

投資先企業の新規上場により、保有株式の半分を売却
2024年9月期 第4四半期の連結営業利益への寄与額は9.3億円の見込み

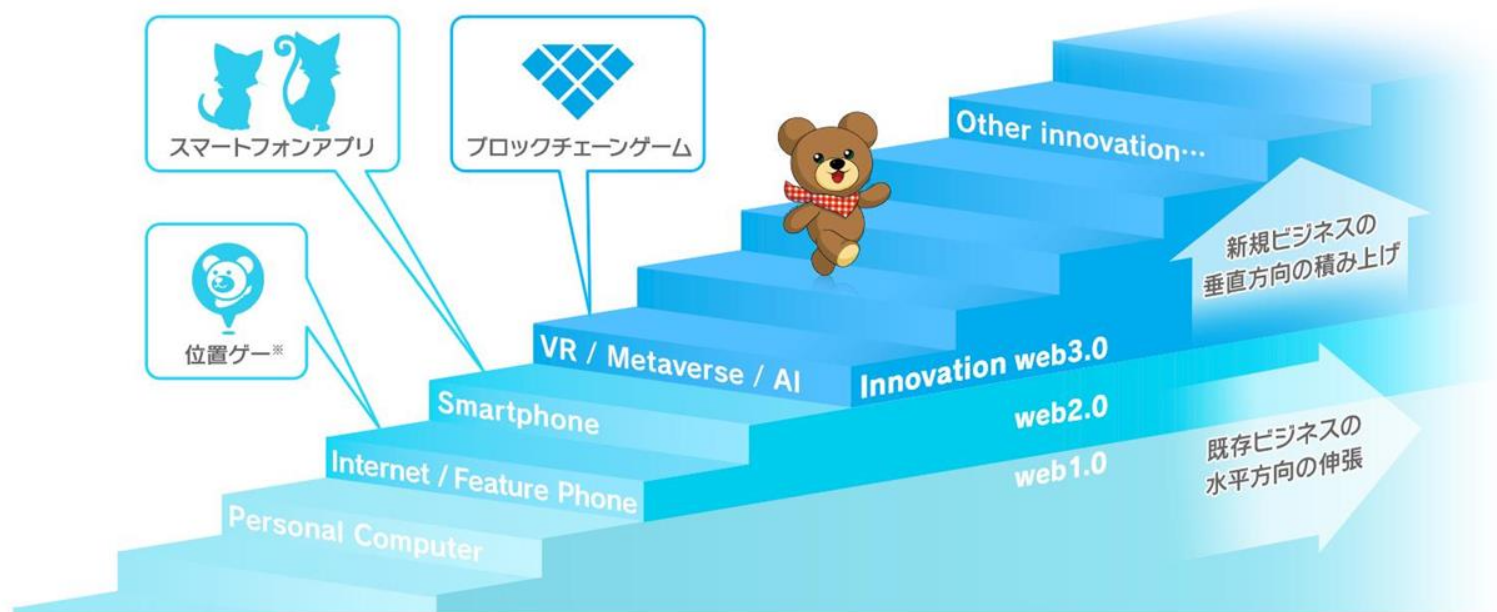


社 名：株式会社タイミー

事 業：「働きたい時間」と「働いてほしい時間」をマッチングする
スキマバイトサービス「タイミー」の運営

上場日：2024年7月26日 上場市場：東証グロース市場

“Entertainment in Real Life”をMissionに
イノベーションを機会として成長



※「位置ゲー」は株式会社コロプラの登録商標です

05 その他の取り組み

コロプラ所属のアスリートがパリ2024パラリンピック 日本代表選手に選出



中町俊耶選手（車いすラグビー）、宮食行次選手（ゴールボール）、
柳本あまね選手（車いすバスケットボール）の3名が出場



補足資料

Entertainment
in Real Life



(単位：百万円)

	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	6,585	8,443	5,629	7,085	5,604
費用	6,550	7,564	6,043	6,396	6,651
営業利益	35	878	▲414	688	▲1,047
営業利益率	0.5%	10.4%	▲7.4%	9.7%	▲18.7%
営業外収益	234	362	339	205	565
営業外費用	▲244	87	385	▲294	7
経常利益	515	1,153	▲461	1,188	▲489
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	29	8
税金等調整前当期純利益	515	1,153	▲461	1,159	▲498
法人税等	203	504	57	519	113
当期純利益	311	649	▲519	640	▲612
当期純利益率	4.7%	7.7%	▲9.2%	9.0%	▲10.9%

※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」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)

	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
流動資産	73,862	74,889	70,472	72,015	69,120
現金及び預金	57,609	57,960	55,792	56,840	52,786
営業投資有価証券	9,940	9,908	9,343	9,697	10,297
固定資産	6,615	6,805	7,095	9,095	11,869
資産合計	80,478	81,695	77,567	81,111	80,989
流動負債	3,927	4,327	3,864	5,131	5,698
固定負債	1,072	1,133	958	2,304	2,131
負債合計	5,000	5,460	4,822	7,436	7,829
株主資本	74,024	74,673	71,573	72,264	71,652
純資産	75,477	76,234	72,745	73,674	73,159

※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)

上段：費用 下段：売上比	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
PF&決済手数料	879 13.4%	967 11.5%	662 11.8%	881 12.4%	589 10.5%
ロイヤリティ	177 2.7%	139 1.7%	88 1.6%	71 1.0%	87 1.6%
人件費・賞与	2,349 35.7%	2,322 27.5%	2,304 40.9%	2,332 32.9%	2,448 43.7%
オフィス費用	278 4.2%	281 3.3%	279 5.0%	274 3.9%	270 4.8%
iDC関連費用	392 6.0%	440 5.2%	460 8.2%	432 6.1%	443 7.9%
広告宣伝費	337 5.1%	502 6.0%	342 6.1%	399 5.6%	544 9.7%
外注費	993 15.1%	990 11.7%	860 15.3%	863 12.2%	1,002 17.9%
その他	1,142 17.3%	1,920 22.7%	1,045 18.6%	1,141 16.1%	1,264 22.6%
合計	6,550 99.5%	7,564 89.6%	6,043 107.4%	6,396 90.3%	6,651 118.7%

※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



エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	6,553	7,926	5,596	6,747	5,547
費用	6,384	6,835	5,941	6,013	6,556
営業利益	168	1,090	▲345	734	▲1,008
営業利益率	2.6%	13.8%	▲6.2%	10.9%	▲18.2%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	32	516	32	337	56
費用	166	729	102	384	96
営業利益	▲133	▲213	▲70	▲46	▲40
営業利益率	▲416.0%	▲41.2%	▲218.5%	▲13.8%	▲71.1%

※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ウォーク」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	FY2023		FY2024		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始タイトル	116	141	122	111	103
FY2013開始タイトル	421	475	280	517	353
FY2014開始タイトル	1,075	1,492	875	1,382	709
FY2015開始タイトル	16	15	12	13	11
FY2016開始タイトル	77	24	13	10	9
FY2017開始タイトル	121	100	102	118	111
FY2018開始タイトル	804	759	467	514	415
FY2019開始タイトル	2,091	2,887	2,160	2,492	1,950
FY2023開始タイトル	233	131	146	107	65
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	-	-	-	-	49
コンシューマ (自社・受託開発等)	829	918	485	582	855
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	767	978	928	897	912
合計(エンターテインメント事業)	6,553	7,926	5,596	6,747	5,547

■FY2012：野球

■FY2013：黒猫

■FY2014：ほしにゃん、白猫

■FY2015：東京カジノPJ

■FY2016：白猫テニス

■FY2017：プロ野球VS

■FY2018：アリス

■FY2019：DQウォーク

■FY2023：白猫GOLF、とらにゃん

※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ウォーク」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



補足資料 国内タイトルKPI QAU×ARPU

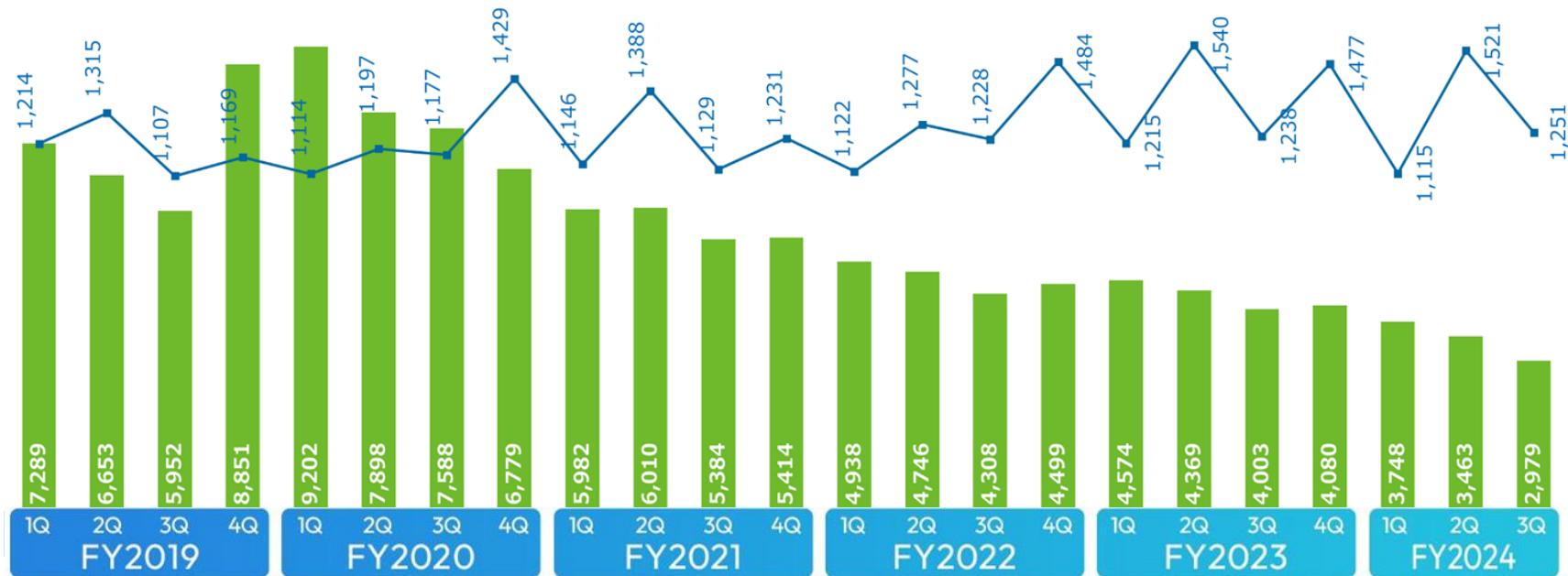


■ QAU

◆ ARPU

(QAU単位：千人)

(ARPU単位：円)



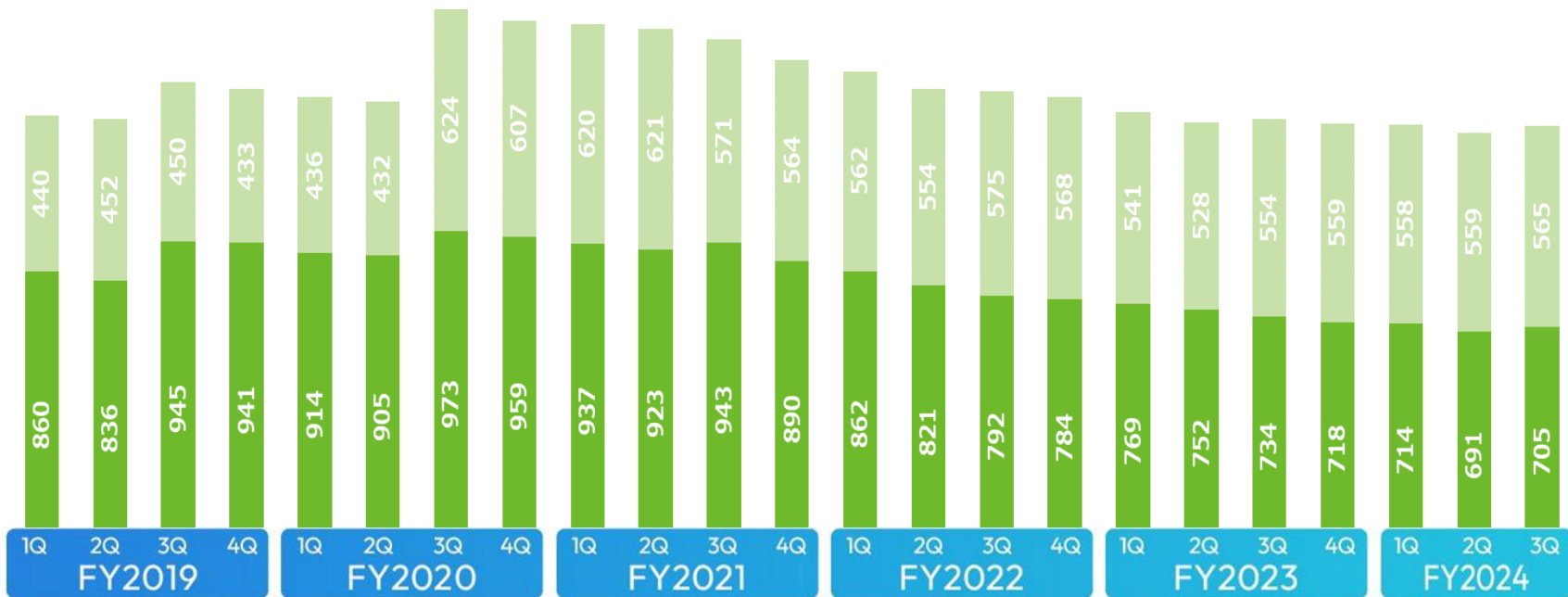
※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※FY2012以降のタイトルを集計しています



■ 単体従業員数 ■ グループ会社従業員数

(単位：人)



※FY2023 1Q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

