








# FY Sep.2024/4Q Results

2024/11/06 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 今後の方針
-  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  
※過年度決算等において実績およびグラフ数値は遡及修正しております  
詳細は11月6日公表の適時開示「過年度の決算短信等の一部訂正に関するお知らせ」をご参照ください

## 4Q業績

- 新作のリリースによる広告宣伝費の大幅増が業績に影響

四半期連結業績：売上高76億円（YoY：▲7.9%） 営業利益▲5億円（YoY：-%）

## 通期業績

- 新作のリリースが遅れたことに加え、既存タイトルの逡減やクローズによりYoY減収
- ブロックチェーンゲームの事業本格化に伴い、コストが先行
- 投資先であるタイミー社株のEXITにより、投資育成事業がセグメント化以降初の黒字に

通期連結業績：売上高259億円（YoY：▲15.7%） 営業利益▲12億円（YoY：-%）

エンタメ事業：売上高244億円（YoY：▲18.2%） 営業利益▲13億円（YoY：-%）

投資育成事業：売上高 15億円（YoY：+68.3%） 営業利益 0.9億円（YoY：-%）

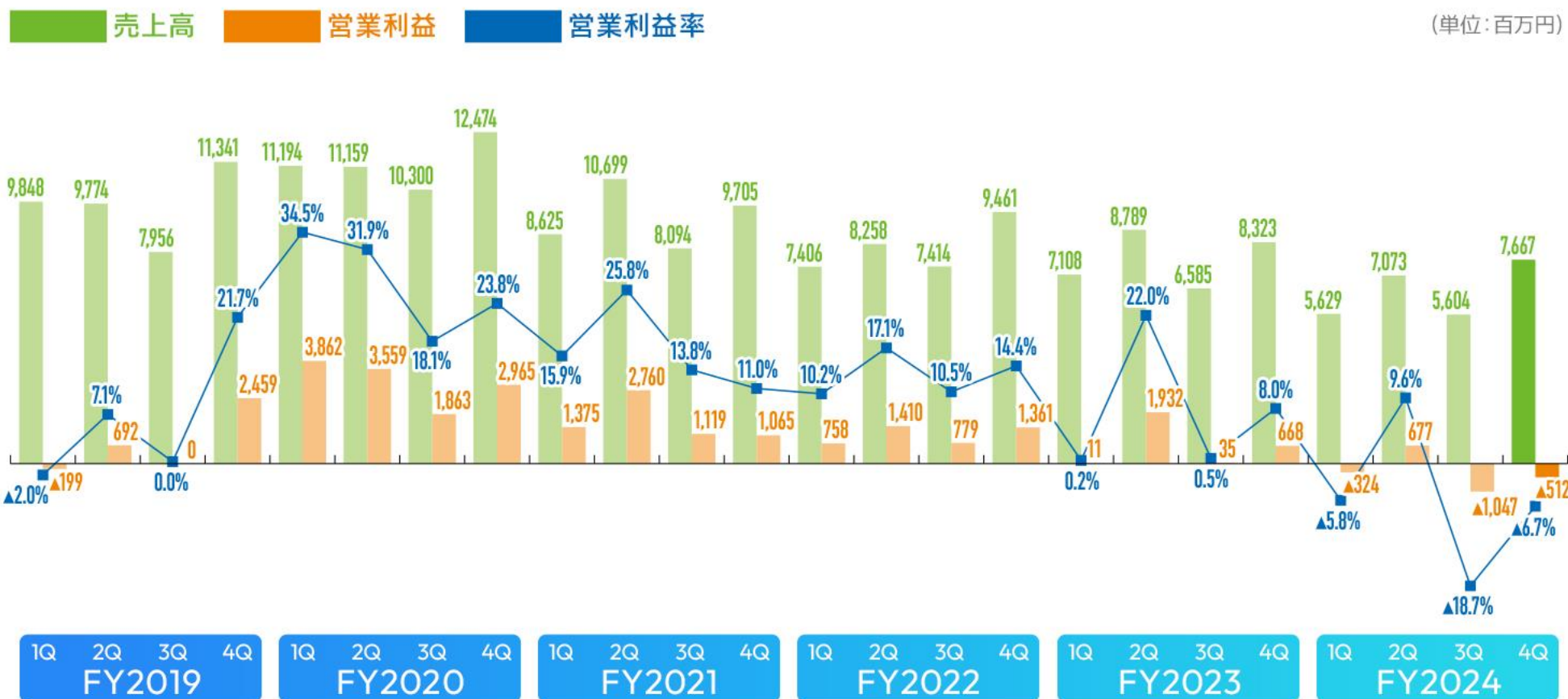
## TOPICS

- BRILトークンがグローバル暗号資産取引所へ上場。66ヶ国で取り扱いが開始
- 中期経営方針を策定。今後の成長に向け、新経営体制への移行を発表
- 2024年9月期の配当は20円を予定

# 01 決算概要

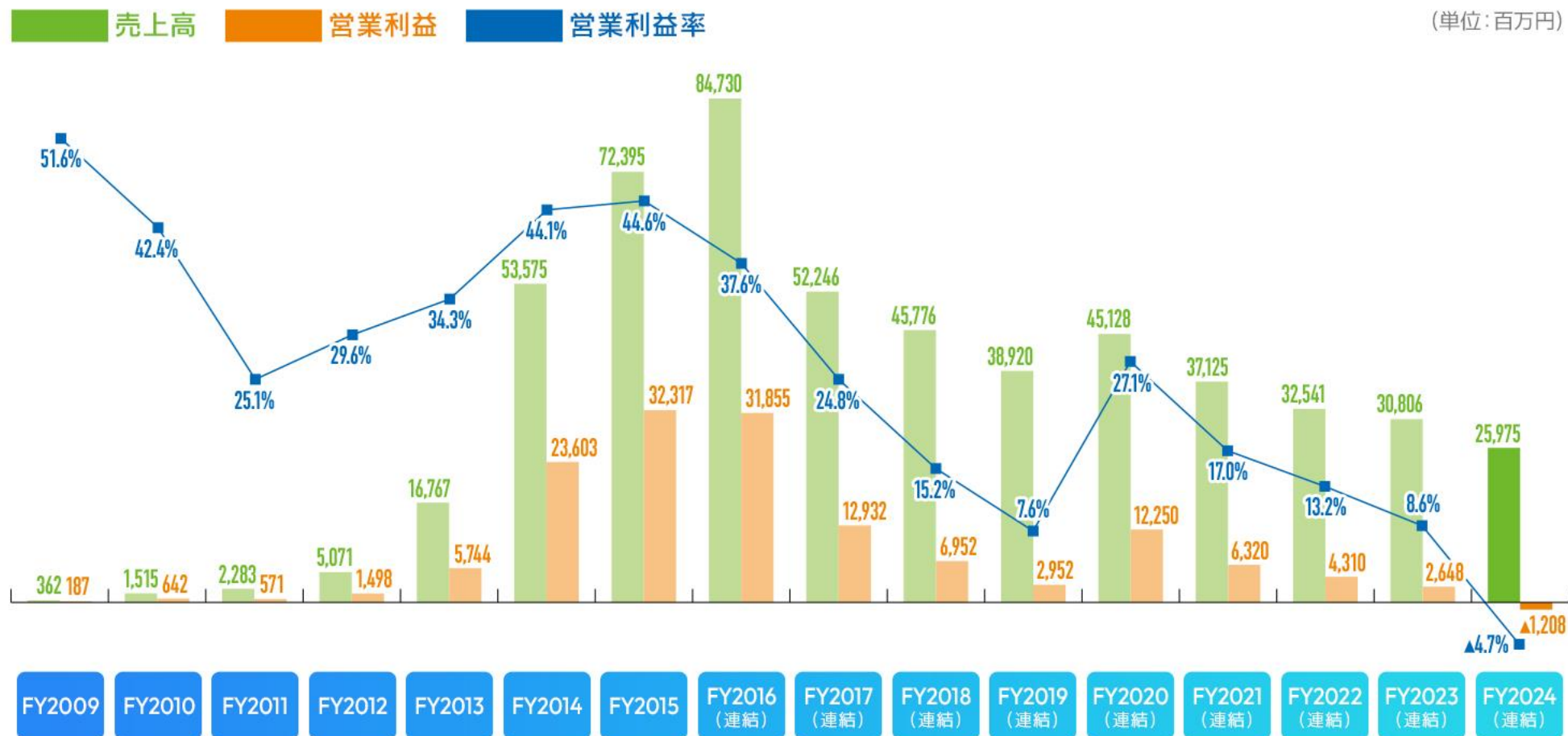
# 01 決算概要 四半期連結業績推移

売上高76億円 (YoY : ▲7.9%)    営業利益▲5億円 (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せ  
 ※「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

売上高259億円 (YoY : ▲15.7%)    営業利益▲12億円 (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せ  
 ※「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

## エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	FY2024 (2023年10月-2024年9月)	前期比
売上高	29,914	24,474	▲18.2%
費用	26,594	25,776	▲3.1%
営業利益	3,320	▲1,302	-
営業利益率	11.1%	▲5.3%	-

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	FY2024 (2023年10月-2024年9月)	前期比
売上高	891	1,500	+68.3%
費用	1,565	1,409	▲10.0%
営業利益	▲674	91	-
営業利益率	▲75.6%	6.1%	-

※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

経常利益▲9億円 (YoY：－%) 当期純利益▲18億円 (YoY：－%)

(単位：百万円)

	FY2023 (2022年10月-2023年9月)	FY2024 (2023年10月-2024年9月)	前期比
<b>売上高</b>	<b>30,806</b>	<b>25,975</b>	<b>▲15.7%</b>
費用	28,157	27,183	▲3.5%
<b>営業利益</b>	<b>2,648</b>	<b>▲1,208</b>	-
営業利益率	8.6%	▲4.7%	-
営業外収益	926	720	▲22.2%
営業外費用	508	460	▲9.4%
<b>経常利益</b>	<b>3,066</b>	<b>▲947</b>	-
特別利益	-	-	-
特別損失	-	276	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>3,066</b>	<b>▲1,224</b>	-
法人税等	1,320	642	▲51.3%
<b>当期純利益</b>	<b>1,746</b>	<b>▲1,866</b>	-
当期純利益率	5.7%	▲7.2%	-

※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

※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89.4%

(単位:百万円)

	FY2023 (2023年9月末)	FY2024 (2024年9月末)	前期比
流動資産	74,658	67,267	▲9.9%
現金及び預金	57,960	50,250	▲13.3%
営業投資有価証券	9,750	10,166	+4.3%
固定資産	6,805	12,537	+84.2%
<b>資産合計</b>	<b>81,464</b>	<b>79,805</b>	<b>▲2.0%</b>
流動負債	4,283	6,567	+53.3%
固定負債	1,121	1,849	+64.9%
<b>負債合計</b>	<b>5,404</b>	<b>8,417</b>	<b>+55.8%</b>
株主資本	74,526	70,128	▲5.9%
<b>純資産</b>	<b>76,060</b>	<b>71,387</b>	<b>▲6.1%</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

## 1株あたり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

	FY2020	FY2021	FY2022	FY2023	FY2024
1株当たり配当金(円)	25.00	20.00	20.00	20.00	20.00
配当総額(百万円)	3,195	2,559	2,564	2,565	2,567
DOE	4.4%	3.4%	3.4%	3.4%	3.5%



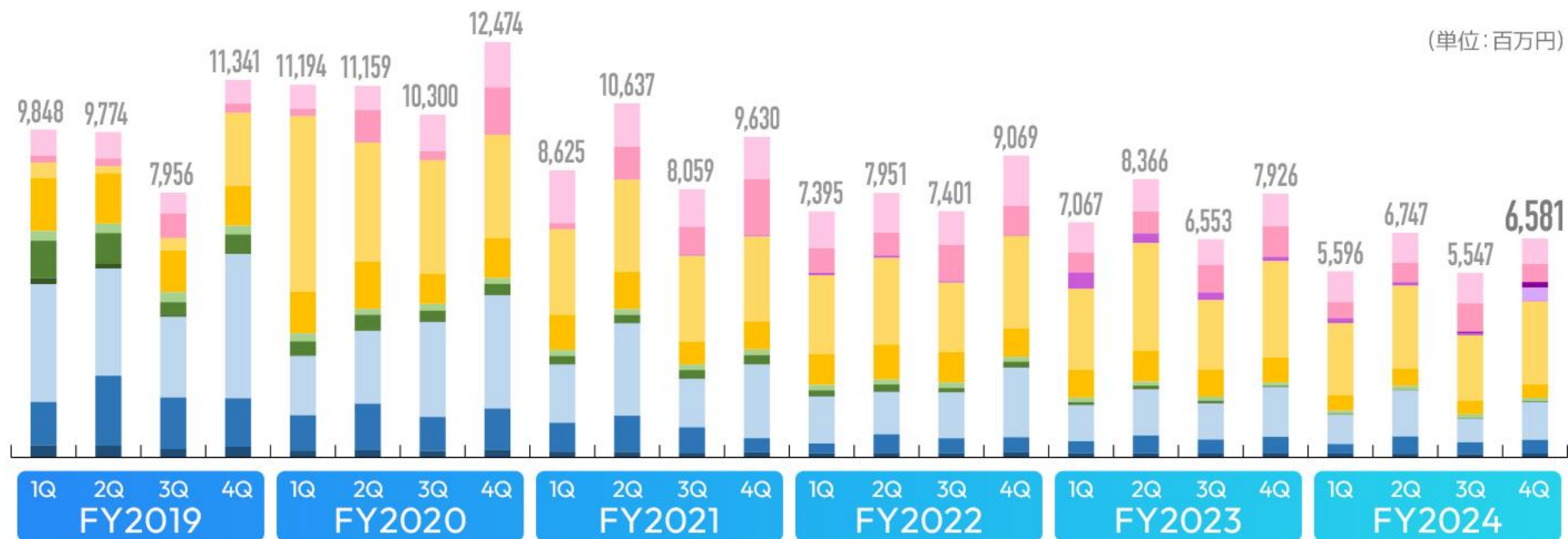
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます

※2024年9月期の配当額は、2024年12月開催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

売上高65億円 (YoY : ▲17.0%、QoQ : +18.6%)

- 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
- FY2024: フェスティバル
- 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19ページをご参照ください

フェスティバル

新作チームアクションゲームを8月30日にリリース!



「白猫プロジェクト」「モンスターストライク」の  
人気キャラクターが順次登場



「にゃんこ大戦争」の人気キャラクターが登場する  
コラボイベントを開催

## 白猫プロジェクト

10周年を迎え、リアルとオンラインで記念イベントを開催



本作で最大規模となるリアルイベントを  
東京ビッグサイトにて開催



新たな世界観でお届けする  
メインストーリーが開幕

## ドラゴンクエストウォーク

5周年記念イベントを開催！複数の新機能も実装



日常生活のエンタメ化を目指したゲーム体験の提供で、新たなユーザー層へアプローチ

## その他タイトル

自社IPとのコラボや、ユーザー参加型のイベントを開催



アリス・ギア・アイギス

15周年イヤーの

「STEINS;GATE」とのコラボを実施



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

ユーザー人気投票イベント

「ゴールデンアワード」を開催



Brilliantcrypto

ブラジルをはじめ、66ヶ国でBRILトークンの取り扱いが開始

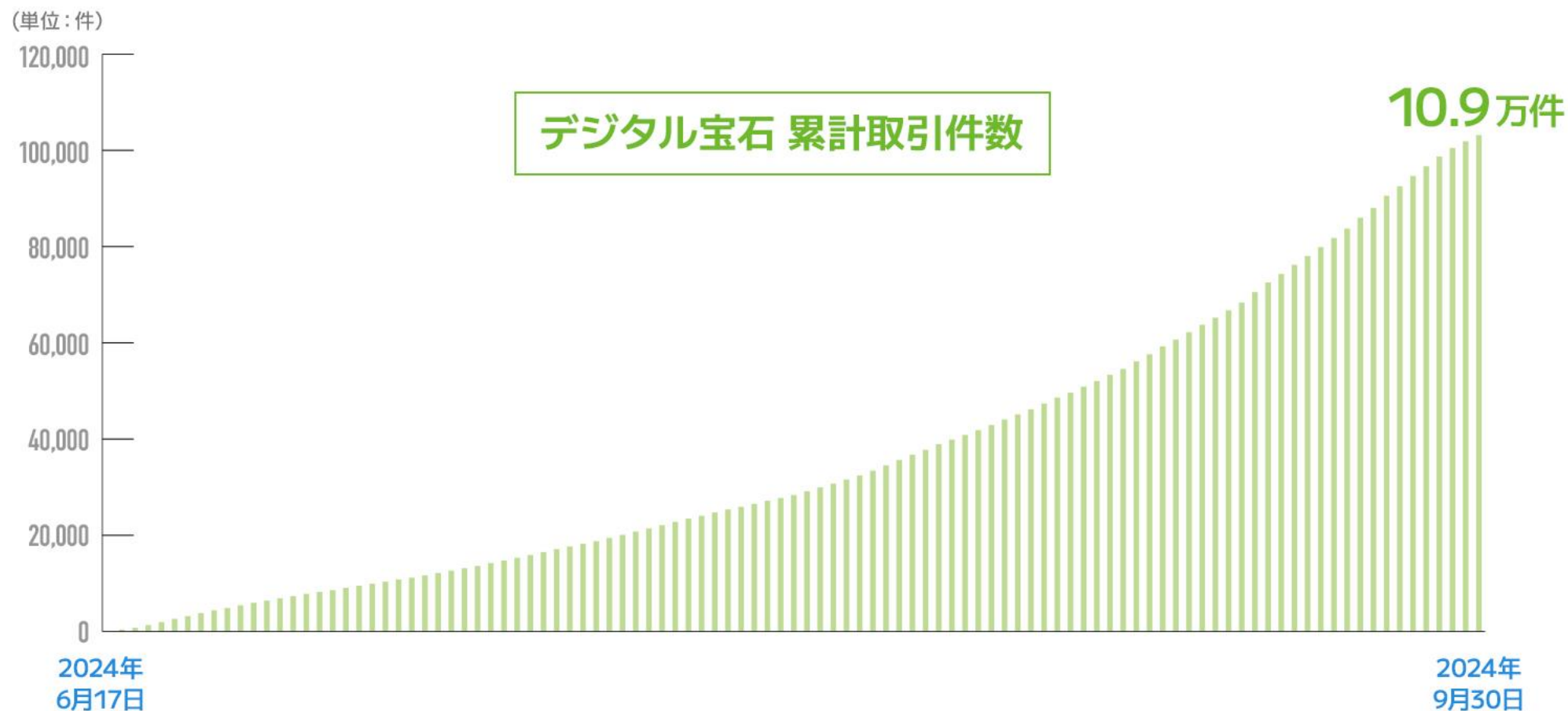


グローバル暗号資産取引所のBit2Meへ上場



南米最大級のNFTイベント「NFT Brasil」へ登壇

### デジタル宝石の累計取引件数が10万件を突破



トークン上場地域の拡大やグローバルマーケティングにより、宝石取引は順調に拡大

## 開発費・広告費は先行も、BRILトークンの一部売却を実施しGRVが増加

### 株式会社Brilliantcrypto 財務状況

#### 通期業績

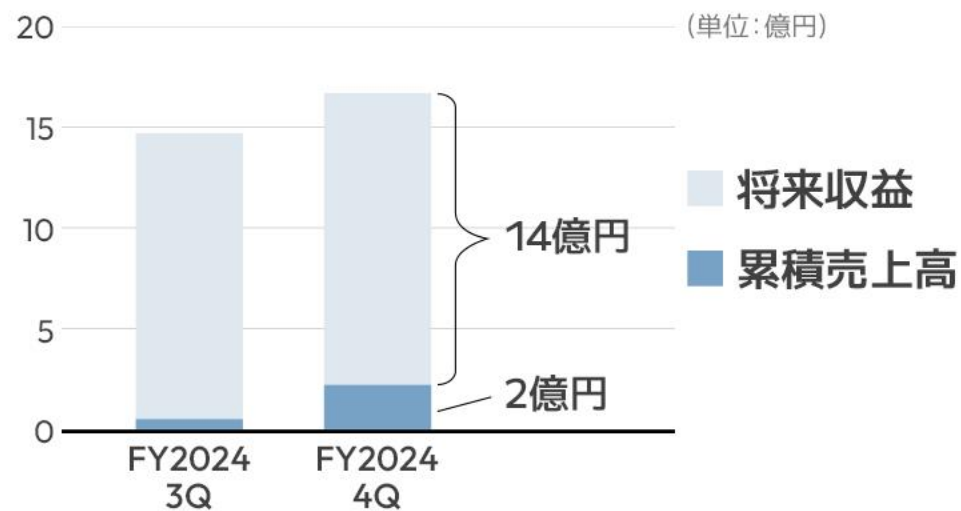
契約負債 (将来収益) 14億円

売上高 2億円

営業費用 21億円

営業利益 ▲18億円

#### GRV (Gross Revenue Value) ※

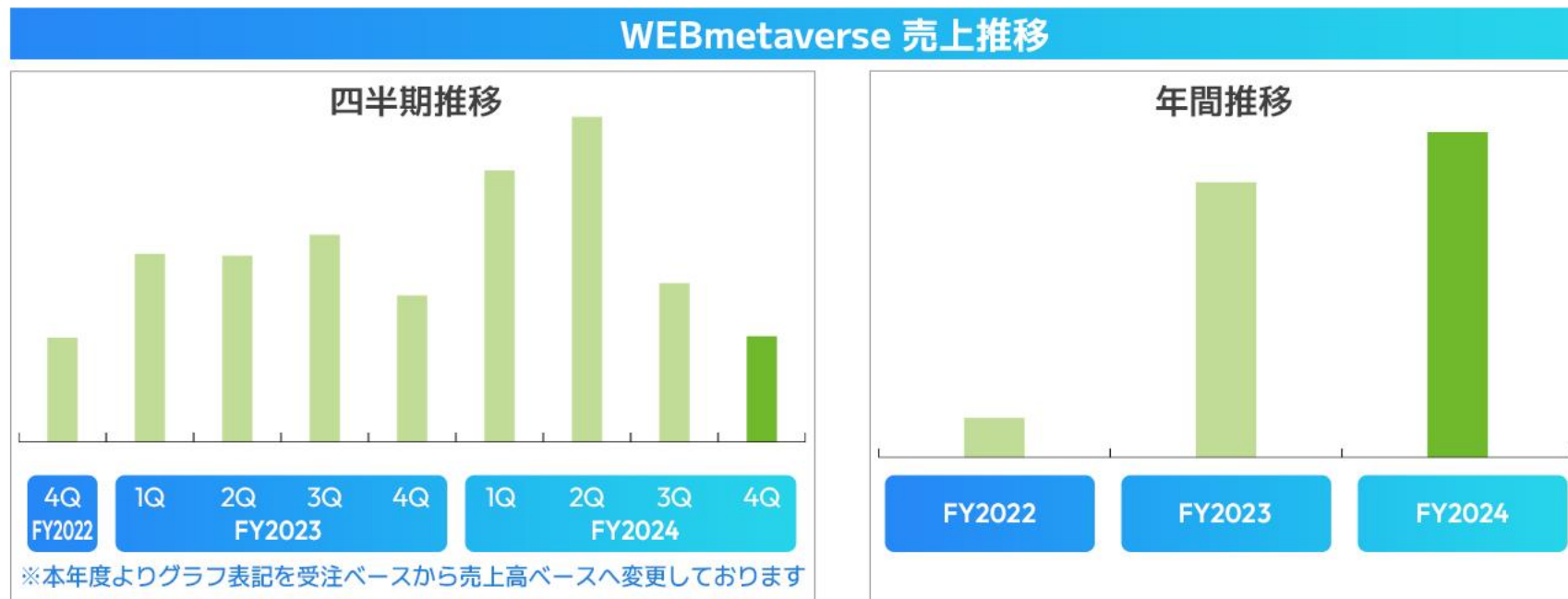


グローバルユーザーの増加による売上高の積み上げと、  
段階的なコスト効率化で業績貢献を目指す

※: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  
 ※「Brilliantcrypto」ビジネスモデルについては[49ページ](#)をご参照ください  
 ※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

## WEBmetaverse

季節要因により下期は売上が落ち込むも、通期はYoYプラスで推移

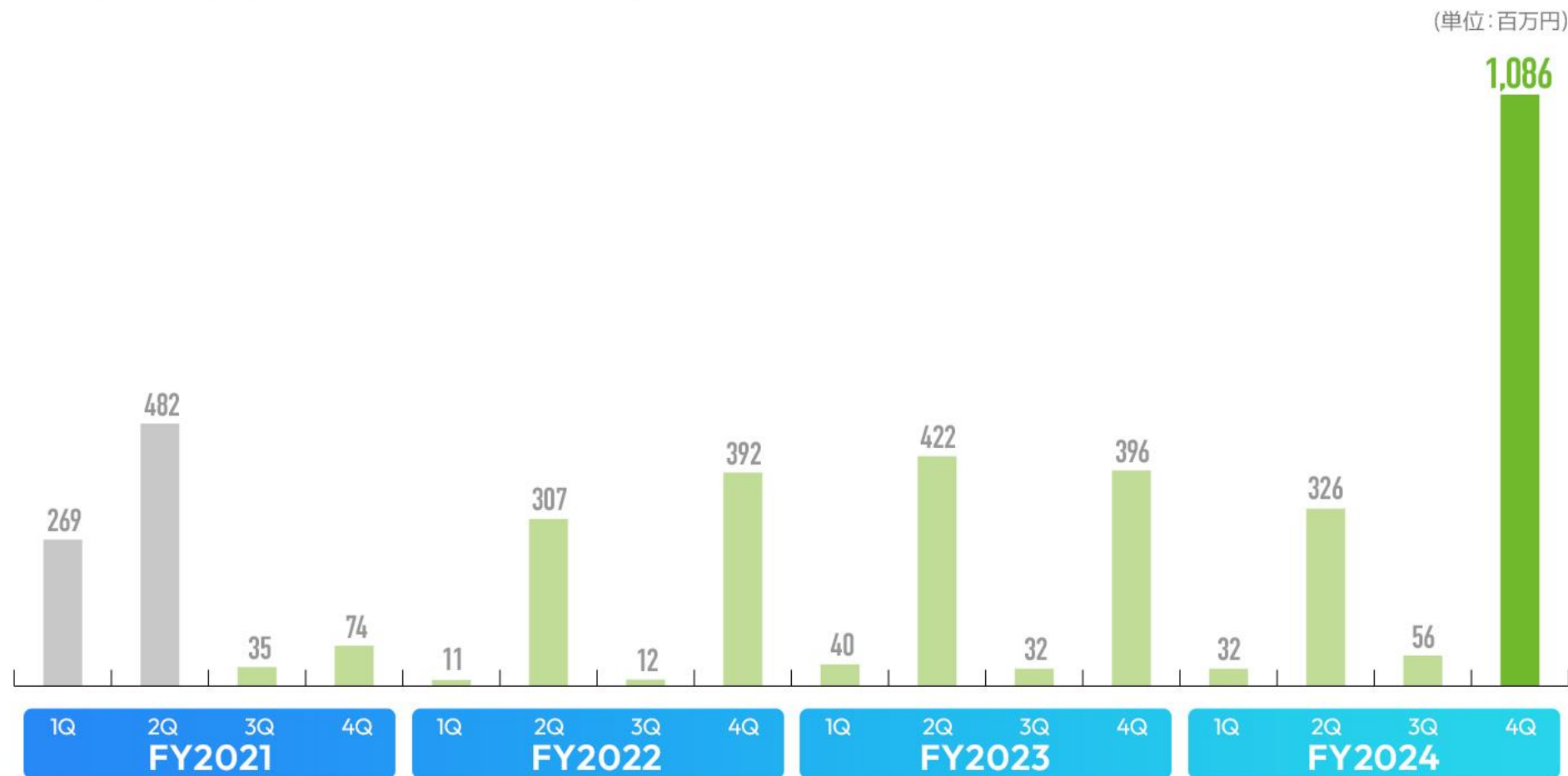


新機能の拡充やWeb3技術との融合を目指したアライアンス強化を実施

# 03 投資育成事業

Entertainment  
in Real Life

売上高10億円 (YoY : +173.7%、QoQ : +1,828.2%)



※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101億円 (YoY : +4.3%、QoQ : +0.5%)

(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

### 国内企業へ新規投資を実施



**社名：**株式会社TableCheck  
**事業：**クラウド型レストランマネジメントシステム及び飲食店検索・ネット予約システムの開発・提供

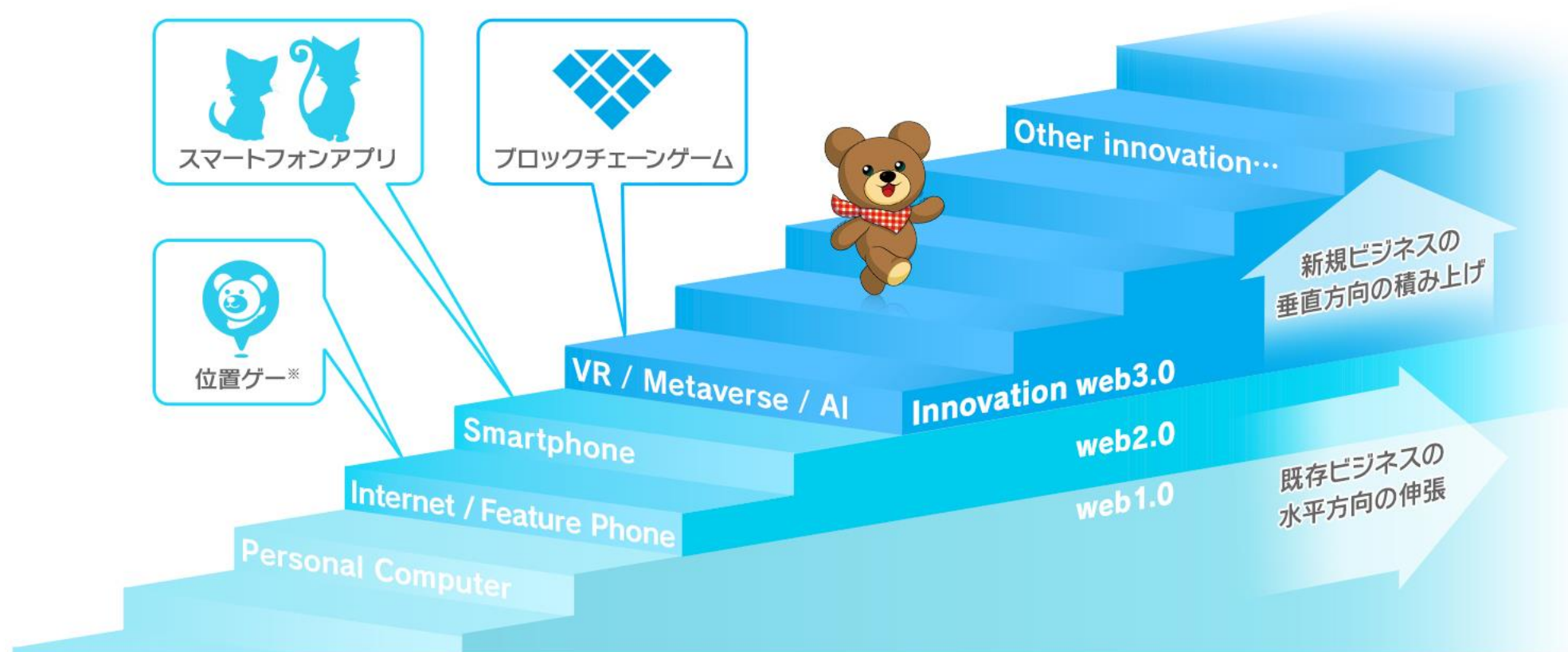


**社名：**株式会社フォワード  
**事業：**AIを活用した採用支援  
SaaSプロダクトの開発・提供



## 04 今後の方針

## “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

## 中期経営方針を策定

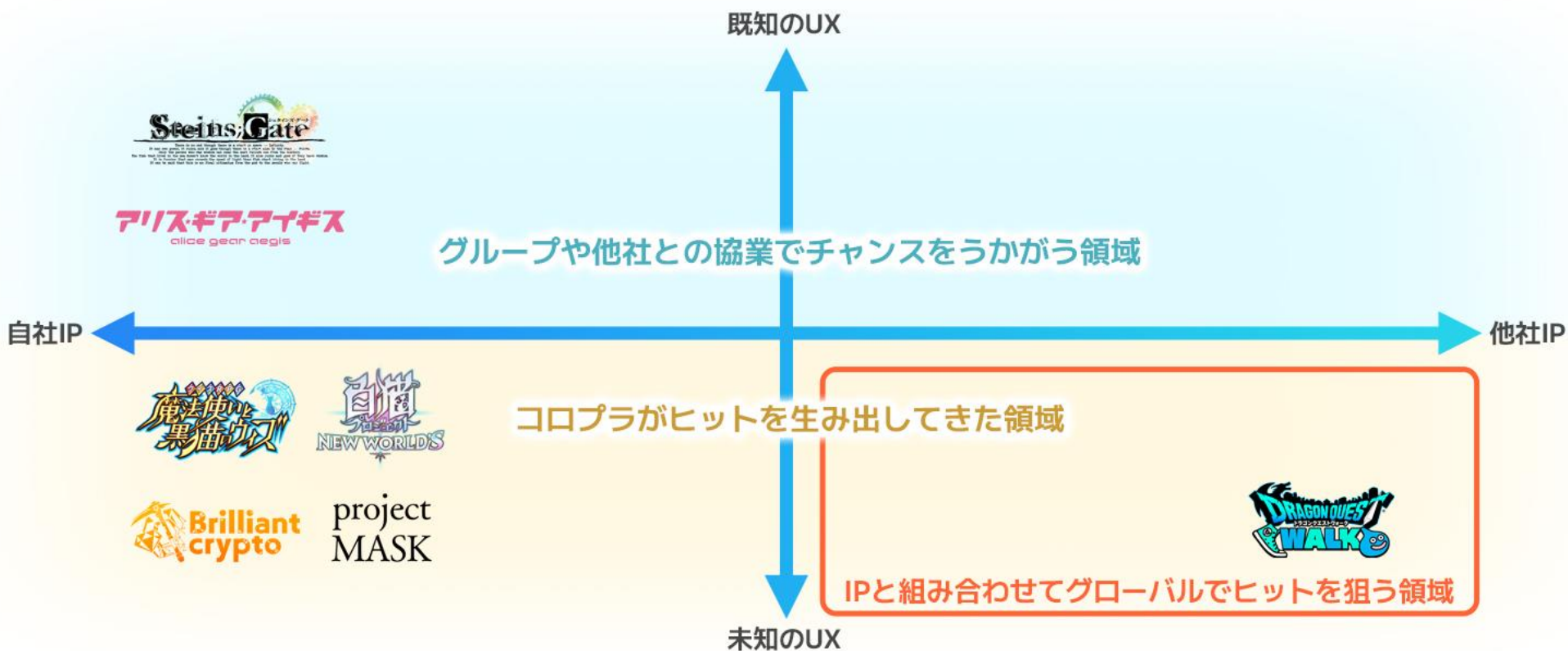


## Entertainment in Real Life

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで  
“新しい体験”を届ける

- ① 海外市場への積極的展開
- ② 国内IPの活用
- ③ 新しいUXの提供 (唯一無二のものづくり)

## IPとUXを軸に、今後のゲームコンテンツ戦略を整理



※上図は、当社独自の基準に則って作成した指標です

※未知のUXは、当社オリジナルのゲーム体験を指し、既知のUXは、広く認知されたゲーム体験を指します

## 事業推進力の向上とコーポレート・ガバナンスの強化を目的に、 新経営体制への移行を発表

**取締役会**：社内取締役4名、社外取締役5名（うち女性2名）

**上席執行役員および執行役員**

氏名	新役職
馬場 功淳	取締役会長 チーフクリエイター
宮本 貴志	代表取締役社長 上席執行役員 CEO
原井 義昭	取締役 上席執行役員 CFO
坂本 佑	取締役 上席執行役員 CPO
柳澤 孝旨	社外取締役（独立役員）
武田 雅子	社外取締役（独立役員）
戸澤 章	社外取締役 常勤監査等委員（独立役員）
阿部 美寿穂	社外取締役 監査等委員（独立役員）
飯田 耕一郎	社外取締役 監査等委員

氏名	新役職
菅井 健太	上席執行役員 CIO
池田 洋一	上席執行役員 CDO
山崎 聡士	上席執行役員 CLO
瀧田 和伸	上席執行役員 CSO
森 林太郎	執行役員 経営管理部長
角田 亮二	執行役員 エンターテインメント本部副本部長

※2024年12月開催予定の定時株主総会および同株主総会終了後の取締役会において正式に決定する予定です

※詳細は11月6日公表の適時開示「経営体制の変更及び定款の一部変更に関するお知らせ」をご参照ください

※CEO：Chief Executive Officer／CFO：Chief Financial Officer／CPO：Chief Product Officer／CIO：Chief Information Officer／  
CDO：Chief Development Officer／CLO：Chief Legal Officer／CSO：Chief Strategy Officer

## 既存ビジネス: IPの積極活用とアプローチする市場の拡大

### スマートフォンゲーム

- ・IPを活用し、新しい体験を提供する新作ゲームの開発
- ・独自の技術力を駆使し、ターゲットとなる海外市場への展開の加速
- ・マルチプラットフォーム展開の推進

### コンシューマーゲーム

- ・強みであるアドベンチャーゲーム開発に注力
- ・「STEINS;GATE」15周年を記念する新作リリースとユーザー層の拡大

## 新規ビジネス: 将来の収益化を目指した新技術領域への挑戦

### ブロックチェーン

- ・「Brilliantcrypto」はPhase2へ。世界展開強化とデジタル宝石価値の最大化

### AI

- ・新たなゲーム体験そのものへの健全なAI活用の実現

### XR

- ・更なるサービス強化とBtoBへの注力
- ・これまでの知見を活かし、シナジーある新規事業を創出

2025年9月期は、スマートフォンゲームの新作を2本リリース予定

スマートフォンゲーム

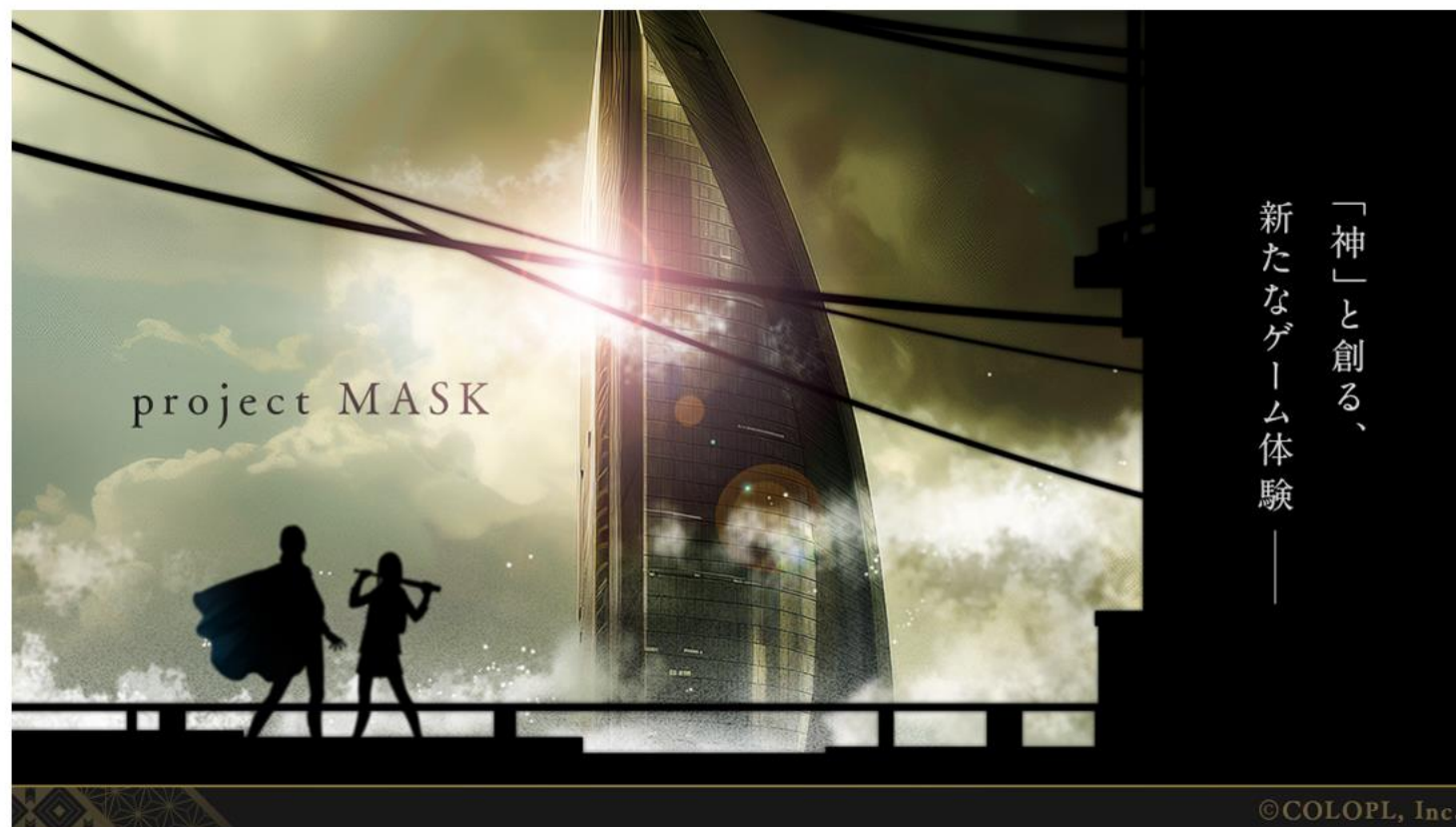
4本

コンシューマーゲーム

9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

### 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の開発は順調に進捗



これまでにない新たなゲーム体験の実現を目指す



### STEINS;GATE

15周年記念イベントを開催。新作「STEINS;GATE RE:BOOT」の情報を発表



新作リリースは2025年を予定。新たなユーザー層の開拓を図る

## 人気IPを用いた新作アドベンチャーゲームを順次リリース



「五等分の花嫁 ごとばずストーリー 2nd」を  
10月31日にリリース



「彼女、お借りします ～水平線と水着の彼女～」を  
11月28日にリリース予定

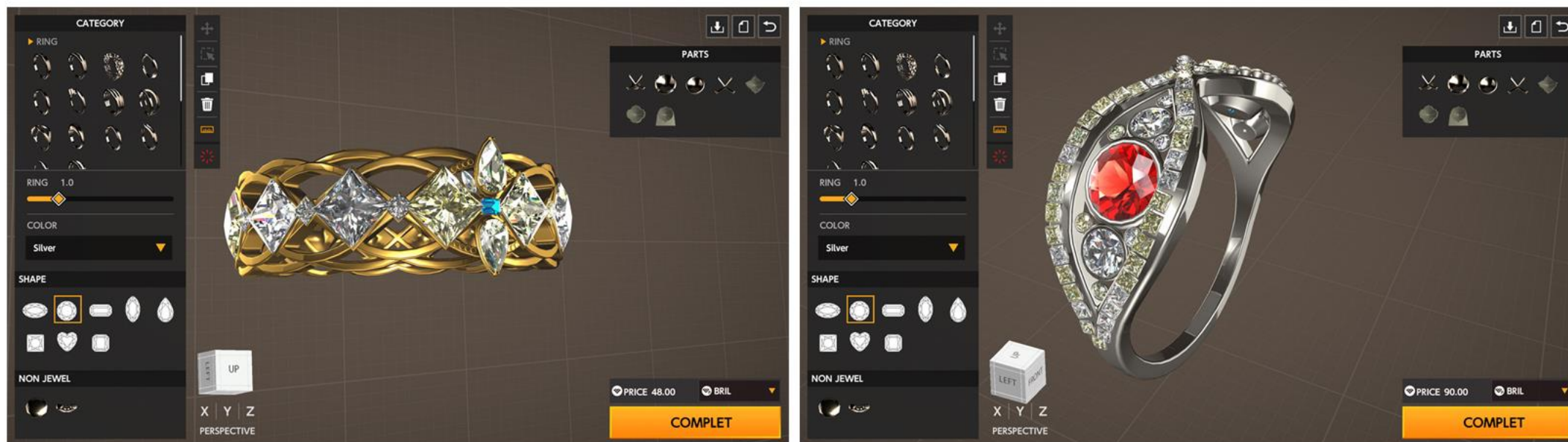
Brilliantcrypto

10月よりEpic Games Storeで配信を開始



大手プラットフォームでのリリースによって、  
更なるグローバルユーザーの拡大を目指す

## ロードマップのPhase 2に掲げる「ジュエリー工房」機能を開発中



※画像は開発中の画面です

オリジナルのNFTジュエリーを生成できる新しいユーザー体験を提供  
デジタル宝石の付加価値を高め、更なる取引活性化を図る

2025年9月期はPhase2への移行と、世界展開の強化を進める

## Phase1

2023年 7月～12月  
・Closed Beta

2024年 4月～9月  
・プレリリース(PC版)  
・デジタル宝石ファンド設立&運用開始  
・スカラー専用モバイル版リリース  
・Bit2Me プラジル上場

## Phase2

2024年 10月～  
・ジュエリー工房 情報解禁  
・ベトナムでのトークン上場  
・イギリスでのトークン上場  
・iOSフルバージョンリリース  
・ジュエリーブランド/クリエイターとのコラボレーション  
・ジュエリー工房リリース

## Phase3

202X年  
・メタバースへNFT  
・ジュエリーのコンバート



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

- ・ 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

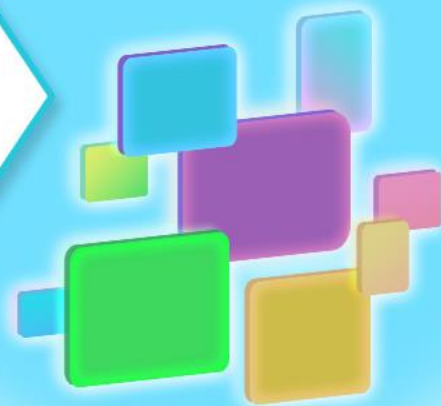
### Phase3

- ・ 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

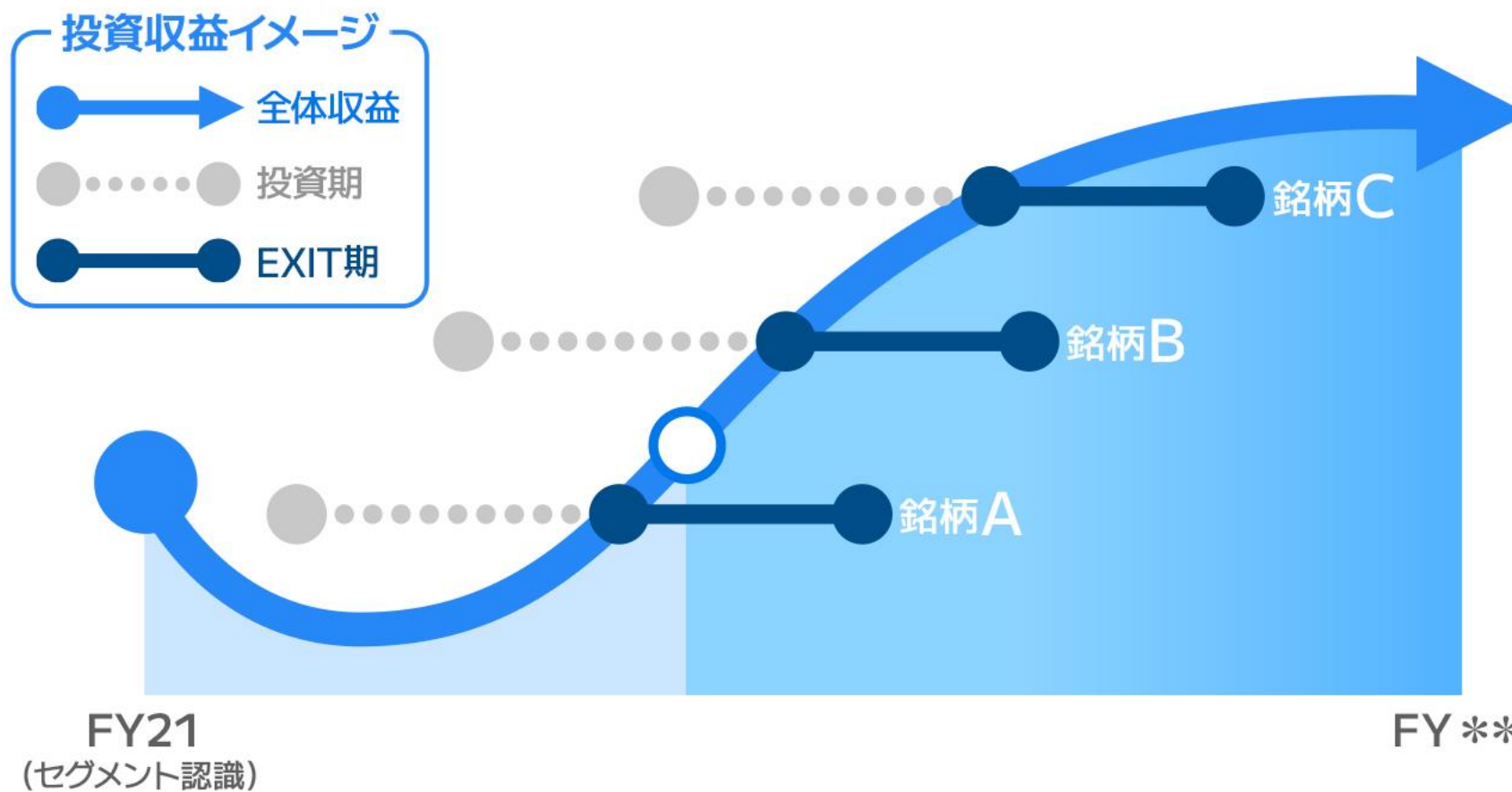




# 360 Channel

更なるサービス強化とBtoBへの注力  
これまでの知見を活かし、シナジーある新規事業を創出

## 日本およびアジアのエンタメ、BtoC企業を中心に投資







**補足資料**

Entertainment  
in Real Life



(単位：百万円)

	FY2023	FY2024			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
<b>売上高</b>	<b>8,323</b>	<b>5,629</b>	<b>7,073</b>	<b>5,604</b>	<b>7,667</b>
費用	7,654	5,953	6,396	6,651	8,180
<b>営業利益</b>	<b>668</b>	<b>▲324</b>	<b>677</b>	<b>▲1,047</b>	<b>▲512</b>
営業利益率	8.0%	▲5.8%	9.6%	▲18.7%	▲6.7%
営業外収益	362	339	205	565	▲388
営業外費用	87	385	▲294	7	362
<b>経常利益</b>	<b>943</b>	<b>▲371</b>	<b>1,176</b>	<b>▲489</b>	<b>▲1,263</b>
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	29	8	238
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>943</b>	<b>▲371</b>	<b>1,147</b>	<b>▲498</b>	<b>▲1,501</b>
法人税等	442	83	515	113	▲69
<b>当期純利益</b>	<b>501</b>	<b>▲454</b>	<b>632</b>	<b>▲612</b>	<b>▲1,431</b>
当期純利益率	6.0%	▲8.1%	8.9%	▲10.9%	▲18.7%

※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)



(単位：百万円)

	FY2023	FY2024			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
流動資産	74,658	70,322	71,841	68,975	67,267
現金及び預金	57,960	55,792	56,840	52,786	50,250
営業投資有価証券	9,750	9,193	9,523	10,112	10,166
固定資産	6,805	7,095	9,095	11,869	12,537
<b>資産合計</b>	<b>81,464</b>	<b>77,417</b>	<b>80,937</b>	<b>80,844</b>	<b>79,805</b>
流動負債	4,283	3,827	5,091	5,698	6,567
固定負債	1,121	949	2,291	2,115	1,849
<b>負債合計</b>	<b>5,404</b>	<b>4,776</b>	<b>7,382</b>	<b>7,813</b>	<b>8,417</b>
株主資本	74,526	71,490	72,173	71,561	70,128
<b>純資産</b>	<b>76,060</b>	<b>72,641</b>	<b>73,554</b>	<b>73,031</b>	<b>71,387</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)

上段：費用	FY2023	FY2024				
下段：売上比	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
PF&決済手数料	967 11.6%	662 11.8%	881 12.5%	589 10.5%	813 10.6%	
ロイヤリティ	139 1.7%	88 1.6%	71 1.0%	87 1.6%	97 1.3%	
人件費・賞与	2,322 27.9%	2,304 40.9%	2,332 33.0%	2,448 43.7%	2,368 30.9%	
オフィス費用	281 3.4%	279 5.0%	274 3.9%	270 4.8%	271 3.5%	
iDC関連費用	440 5.3%	460 8.2%	432 6.1%	443 7.9%	485 6.3%	
広告宣伝費	502 6.0%	342 6.1%	399 5.6%	544 9.7%	1,310 17.1%	
外注費	990 11.9%	860 15.3%	863 12.2%	1,002 17.9%	878 11.5%	
その他	2,011 24.2%	955 17.0%	1,141 16.1%	1,264 22.6%	1,954 25.5%	
合計	7,654 92.0%	5,953 105.8%	6,396 90.4%	6,651 118.7%	8,180 106.7%	

※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			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	7,926	5,596	6,747	5,547	6,581
費用	6,925	5,851	6,013	6,556	7,355
営業利益	1,000	▲254	734	▲1,008	▲773
営業利益率	12.6%	▲4.6%	10.9%	▲18.2%	▲11.8%

## 投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2023	FY2024			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	396	32	326	56	1,086
費用	729	102	384	96	825
営業利益	▲332	▲70	▲58	▲40	260
営業利益率	▲83.9%	▲218.5%	▲17.9%	▲71.1%	24.0%

※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  
 ※「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			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始タイトル	141	122	111	103	116
FY2013開始タイトル	475	280	517	353	411
FY2014開始タイトル	1,492	875	1,382	709	1,127
FY2015開始タイトル	15	12	13	11	12
FY2016開始タイトル	24	13	10	9	15
FY2017開始タイトル	100	102	118	111	107
FY2018開始タイトル	759	467	514	415	402
FY2019開始タイトル	2,887	2,160	2,492	1,950	2,494
FY2023開始タイトル	131	146	107	65	25
FY2024開始タイトル	-	-	-	-	386
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	-	-	-	49	173
コンシューマ (自社・受託開発等)	918	485	582	855	540
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	978	928	897	912	768
<b>合計(エンターテインメント事業)</b>	<b>7,926</b>	<b>5,596</b>	<b>6,747</b>	<b>5,547</b>	<b>6,581</b>

- 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
- FY2024 : フェスティバル

※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せ  
 ※「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

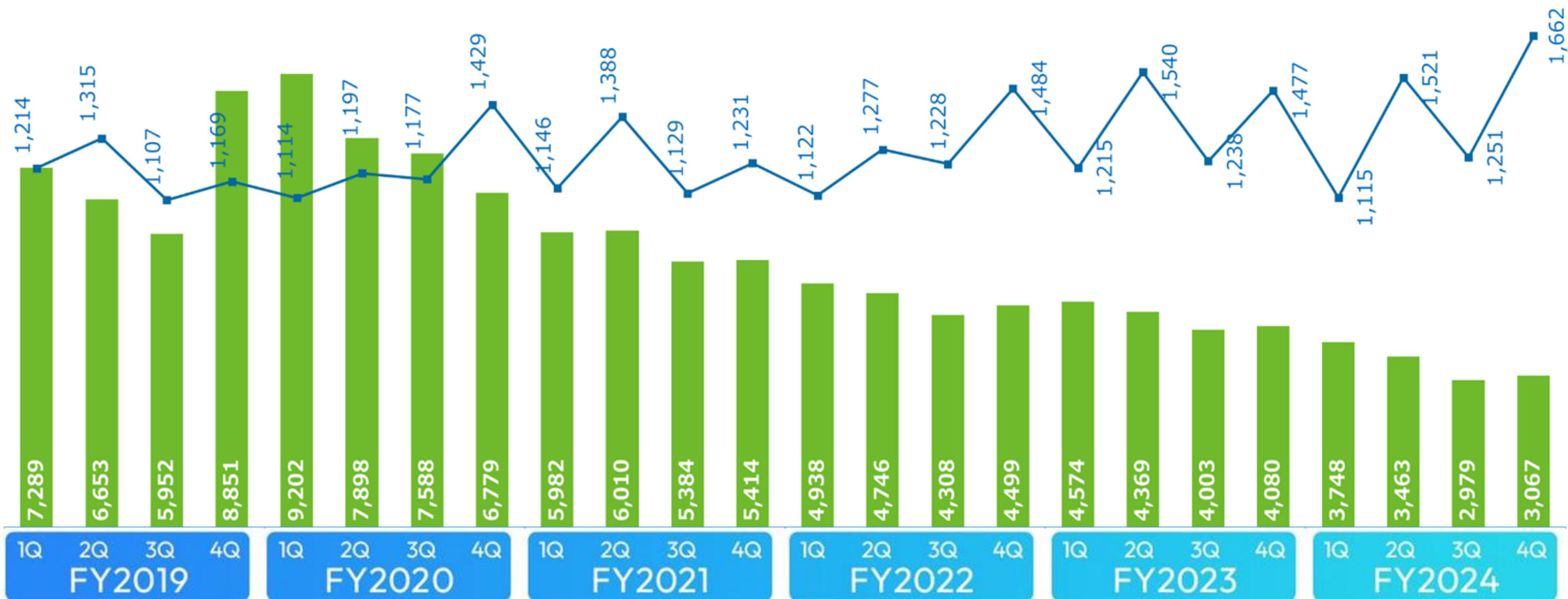


■ QAU

◆ ARPU

(QAU単位：千人)

(ARPU単位：円)



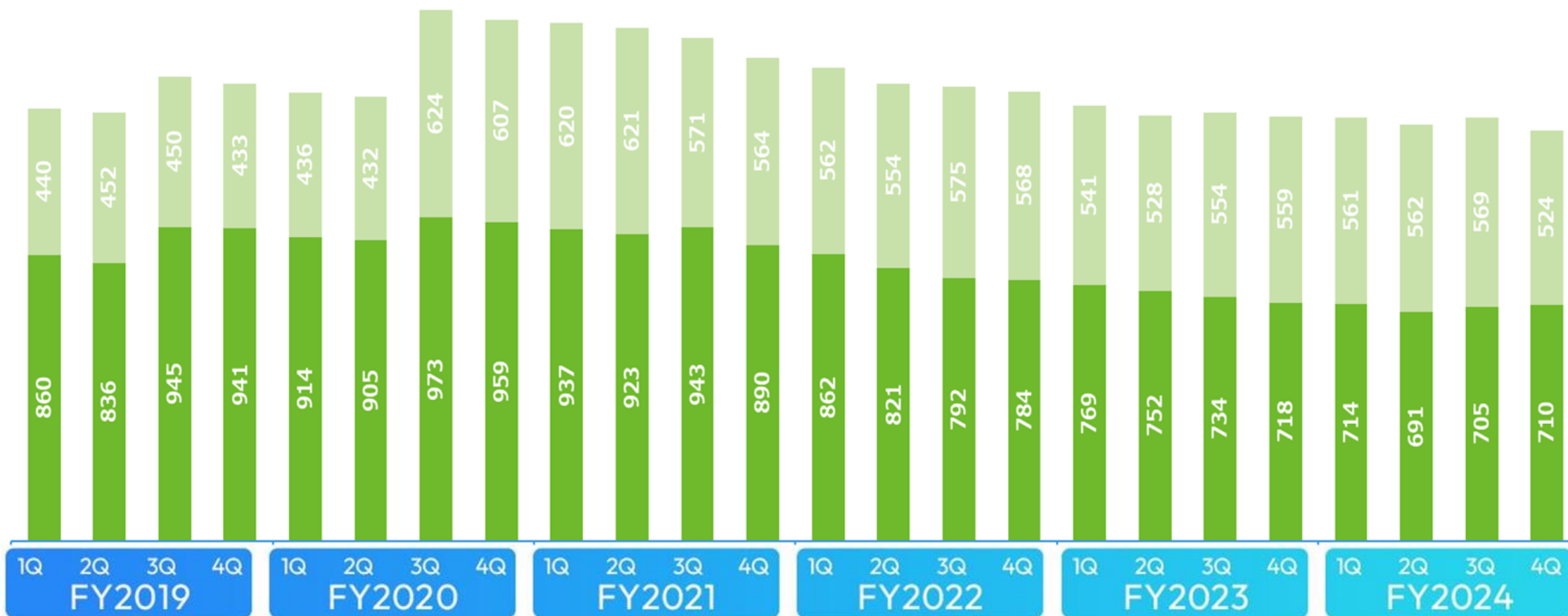
※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※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





主な収益機会は下記の図の①～③です。



※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 ※「Brilliantcrypto」財務状況については[19ページ](#)をご参照ください

# 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

