

2025年9月期

第1四半期決算説明会資料

2025/02/05 WED

INDEX

決算概要

エンターテインメント事業

投資育成事業

足元の状況・今後の見通し

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

ハイライト

業績

- 1Qの営業利益はマイナスも、経常利益はプラスで着地
- 2Q以降は新作および投資育成事業のEXITが業績寄与の見込み
売上高53億円 (YoY:▲5.6%) 営業利益▲7億円 (YoY:－%) 経常利益0.5億円 (YoY:－%)

エンタメ事業

- 既存タイトルの売上逡減、広告宣伝費の増加によりYoYで損失が拡大
売上高52億円 (YoY:▲6.4%) 営業利益▲6億円 (YoY:－%)

投資育成事業

- 前年同期並みで着地。複数社への新規投資を実施
売上高0.7億円 (YoY:+134.3%) 営業利益▲0.8億円 (YoY:－%)

TOPICs

- 2025年1月27日に新作ゲーム「異世界∞異世界」をリリース!
- 「Brilliantcrypto」、著名ジュエリーデザイナー10名が参画したNFTジュエリーを発売予定
- Stability AIとパートナーシップを締結。生成AI技術で“新しい体験”の創出へ

決算概要

決算概要

四半期連結業績推移

売上高53億円 (YoY:▲5.6%) 営業利益▲7億円 (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)

	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	FY2025 1Q (2024年10月-2024年12月)	前年同時期比
売上高	5,596	5,239	▲6.4%
費用	5,851	5,882	+0.5%
営業利益	▲254	▲643	-
営業利益率	▲4.6%	▲12.3%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	FY2025 1Q (2024年10月-2024年12月)	前年同時期比
売上高	32	75	+134.3%
費用	102	163	+59.0%
営業利益	▲70	▲87	-
営業利益率	▲218.5%	▲116.2%	-

※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0.5億円、当期純利益0.4億円とプラスで着地

(単位:百万円)

	FY2024 1Q (2023年10月-2023年12月)	FY2025 1Q (2024年10月-2024年12月)	前年同時期比
売上高	5,629	5,314	-5.6%
費用	5,953	6,045	+1.5%
営業利益	▲324	▲730	-
営業利益率	▲5.8%	▲13.7%	-
営業外収益	339	796	+134.8%
営業外費用	385	9	▲97.6%
経常利益	▲371	56	-
特別利益	-	-	-
特別損失	-	-	-
税金等調整前当期純利益	▲371	56	-
法人税等	83	12	▲85.6%
当期純利益	▲454	44	-
当期純利益率	▲8.1%	0.8%	-

※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)

※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

自己資本比率90.5%

(単位:百万円)

	FY2024 (2024年9月末)	FY2025 1Q (2024年12月末)	前期末比
流動資産	67,267	65,748	▲2.3%
現金及び預金	50,250	48,601	▲3.3%
営業投資有価証券	10,166	10,997	+8.2%
固定資産	12,537	10,563	▲15.7%
資産合計	79,805	76,312	▲4.4%
流動負債	6,567	5,402	▲17.7%
固定負債	1,849	1,812	▲2.0%
負債合計	8,417	7,215	▲14.3%
株主資本	70,128	67,606	▲3.6%
純資産	71,387	69,096	▲3.2%

エンターテインメント事業

エンターテインメント事業

四半期売上推移

売上高52億円 (YoY:▲6.4%、QoQ:▲20.4%)

- FY2012: 野球
- FY2015: 東京カジノPJ
- FY2018: アリス
- FY2023: 白猫GOLF、とらにゃん
- コンシューマー (自社・受託開発等)

- FY2013: 黒猫
- FY2016: 白猫テニス
- FY2019: DQウォーク
- FY2024: フェスティバル
- その他 (海外展開・IP展開&グッズ関連・XR等)

- FY2014: ほしにゃん、白猫PJ
- FY2017: プロ野球VS
- FY2021・2022
- ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)



※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

白猫プロジェクト

ユーザーコミュニケーションをより重視した運営に注力



メインストーリー新章や新たなコンテンツを順次展開

ドラゴンクエストウォーク

5周年記念イベントの盛り上がりが継続



複数の新機能で遊び方の幅を広げ、ユーザー層の裾野拡大へ

その他タイトル

各タイトルのユーザー層に合わせたコラボを実施



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ
著名クリエイターとの
コラボイベント続編を開催



フェスバ+ (旧:フェスティバル)
バーチャル・シンガー「初音ミク」との
コラボイベントを開催

ユーザー数は順調に推移。コスト効率化により営業損失幅は縮小

株式会社Brilliantcrypto 財務状況

第1四半期業績

前受金 (将来収益) 13億円

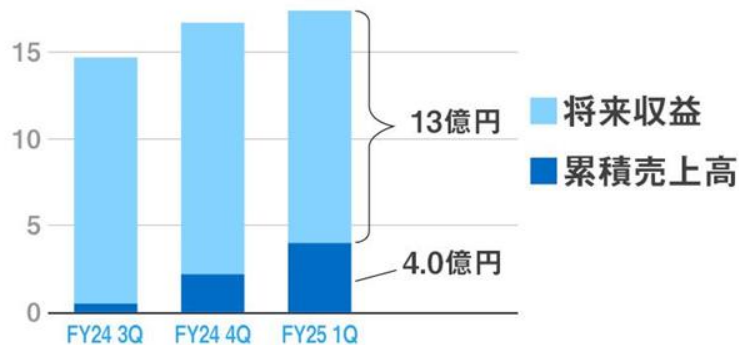
売上高 1.7億円

営業費用 3.8億円

営業利益 ▲2.0億円

GRV (Gross Revenue Value) ※

(単位: 億円)

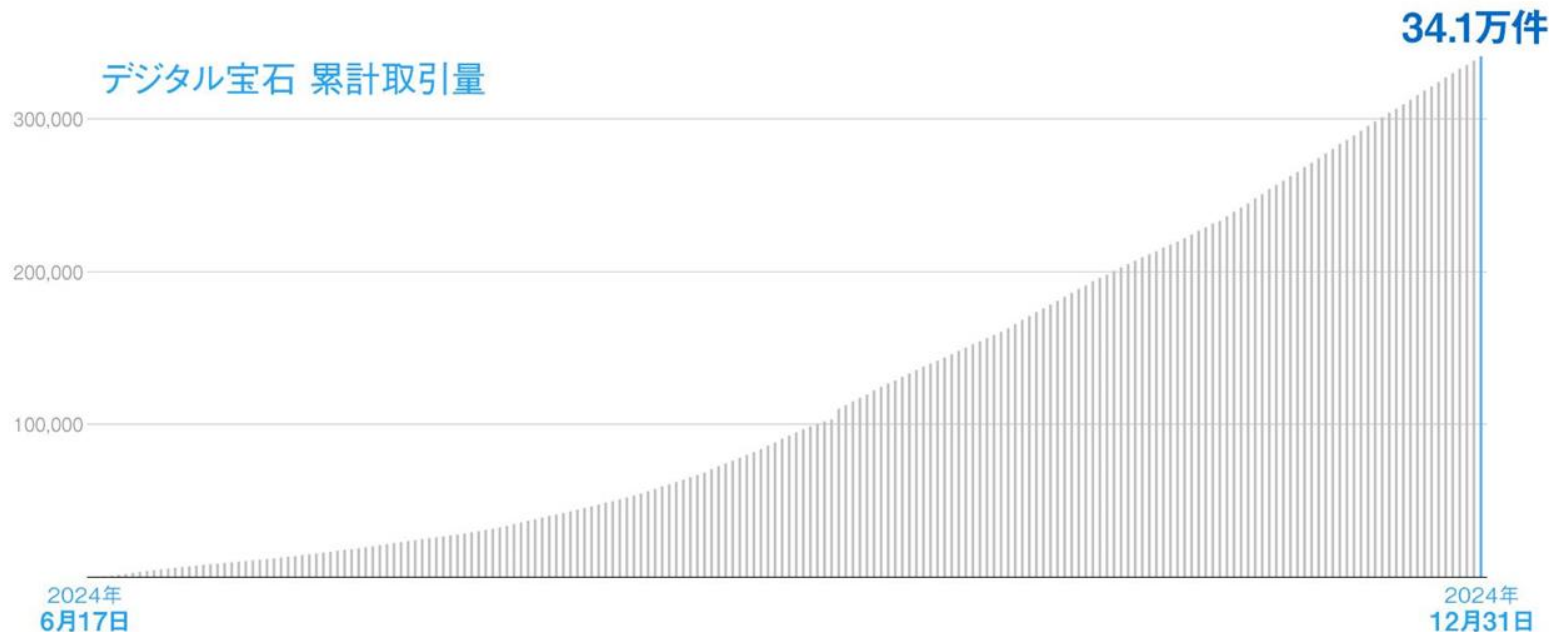


※Gross Revenue Value (総収益価値) とは、前受金 (将来収益) と累積売上高を足し合わせ [Brilliantcrypto] の創出価値を表した指標です

※前期まで「契約負債」と表示していたものを「前受金」に変更しております

※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

デジタル宝石の累計取引が30万件を突破



グローバルマーケティングやPhase2の情報公開により取引が活性化

株式会社NTTコノキューが発売するXRグラス「MiRZA®」のソリューションパートナーとして提携

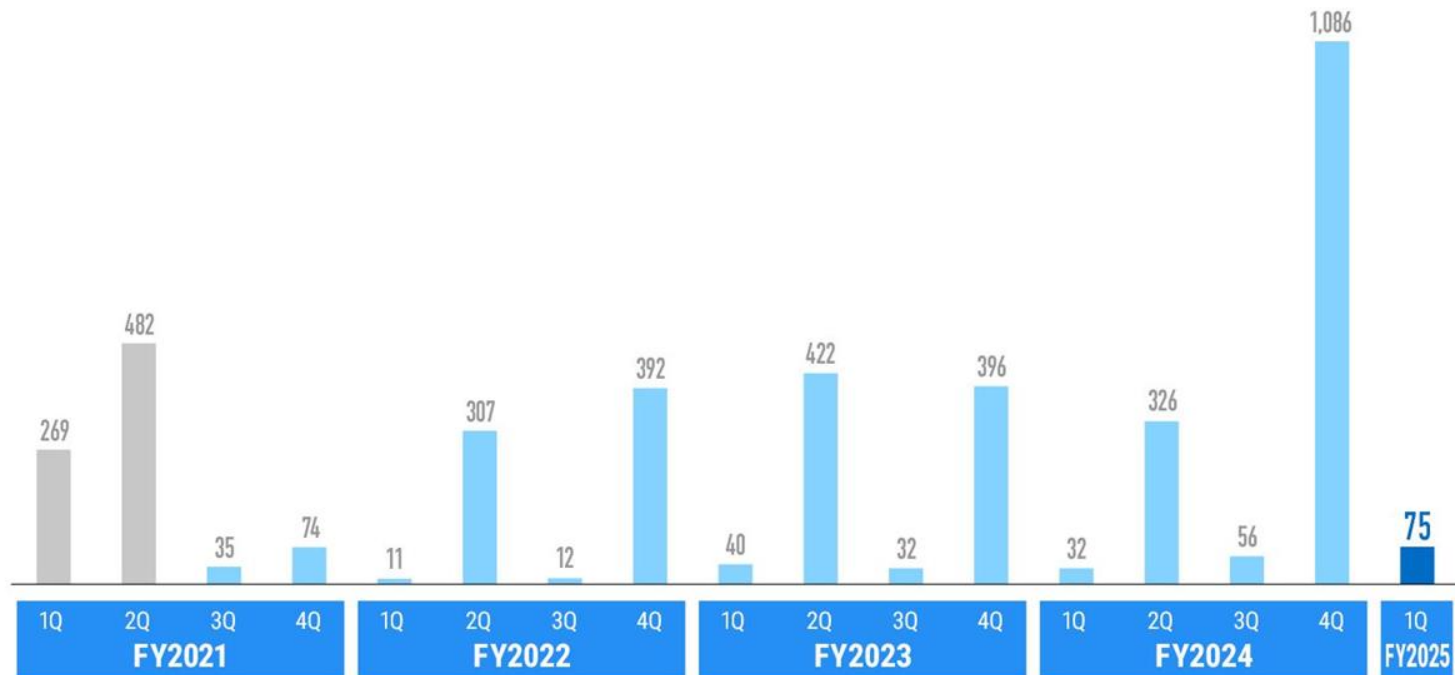


最新デバイスやXR技術に対応しつつ、シナジーある新規事業の立ち上げを推進

投資育成事業

売上高**0.7億円** (YoY:+134.3%、QoQ:▲93.1%)

(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)の実績は含んでいません

営業投資有価証券残高**109億円** (YoY:+19.6%、QoQ:+8.2%)

(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)の実績は含んでいません

足元の状況・今後の見通し

エンターテインメント事業 2025年9月期の方針

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

フェスバ+

Steamへの対応が決定。春頃にリリース予定



「誰もが必ず楽しめる場所があるゲーム」をより多くのユーザーさまへ提供

異世界∞異世界

マルチプラットフォームに対応した新作ゲームを1月27日にリリース



——集めて、眺めて、はじまる“異世活(いせかつ)”。

異世界ジャンルなどの人気アニメ作品を、様々な方法で楽しめる未知のUXを実現

今期2本目の新作「project MASK」を鋭意開発中

スマートフォンゲーム

3本



「project MASK」

アドベンチャーゲームのリリース情報を発表

コンシューマーゲーム

8本



「Ever17」「Never7」
リマスター版
3月6日発売予定



「メモリーズオフ」
シリーズ25周年記念新作
4月10日発売予定

Brilliantcrypto

「Nami Exchange」とトークン上場に向けた
パートナーシップを締結



日本に次ぐユーザー数を誇るベトナムでの上場により、更なる事業拡大へ

世界的ジュエリーデザイナー10名がデザインした
NFTジュエリーを全世界へ発売予定
ヨーロッパ最大級のWeb3イベント「NFTパリ」での展示を決定



Phase2で掲げる「デジタル宝石の付加価値向上」に対し着実に進展

日本暗号資産ビジネス協会が設立する 「ブロックチェーンゲーム部会」に参画



SQUARE ENIX



森・濱田松本法律事務所

MORI HAMADA & MATSUMOTO

ANDERSON
MŌRI &
TOMOTSUNE

業界横断での課題解決に取り組み、Web3やブロックチェーンゲームの認知向上と
「Brilliantcrypto」の展開加速を目指す

ベトナムでのトークン上場と、「ジュエリー工房」機能のリリースを準備中

Phase1

2023年7月～12月
Closed Beta



2024年4月～9月
Coincheck IEO
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～
Nami Exchange ベトナム上場

初のNFTジュエリー販売
ジュエリーデザイナーとの
コラボレーション



2025年4月～
新宝石鉱山 リージョン2オープン
ジュエリー工房リリース

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との
コラボレーション



Phase3

202X年
メタバースへNFTジュエリーの
コンバート開始



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



Stability AI Ltd.とパートナーシップを締結



AIとの共創に向けて「画像生成AIガイドライン」を併せて策定し、
クリエイターの適切なAI技術活用と創造性の向上を目指す

グローバルヒットタイトルの創出に向け、 各戦略を推進する取り組みが始動



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を軸とした戦略に基づき、左下の領域で培った技術力と実績を活かし、右下の領域でグローバルヒットを目指す



※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

追加投資およびタイミー社株の一部EXITを実施

追加投資

SALOWIN

#share salon

社名:サロウィン株式会社

事業:シェアサロン「SALOWIN」の展開

一部EXIT



Timee

社名:株式会社タイミー

事業:スキマバイトサービス「タイミー」の運営

その他の取り組み

統合報告書「COLOPL Report 2024」を公開



中期経営方針のポイントや策定の裏側、社外取締役との対談などを掲載

統合報告書「COLOPL Report 2024」はこちら



補足資料

(単位：百万円)

	FY2024				FY2025
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	5,629	7,073	5,604	7,667	5,314
費用	5,953	6,396	6,651	8,180	6,045
営業利益	▲324	677	▲1,047	▲512	▲730
営業利益率	▲5.8%	9.6%	▲18.7%	▲6.7%	▲13.7%
営業外収益	339	205	565	▲388	796
営業外費用	385	▲294	7	362	9
経常利益	▲371	1,176	▲489	▲1,263	56
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	29	8	238	-
税金等調整前当期純利益	▲371	1,147	▲498	▲1,501	56
法人税等	83	515	113	▲69	12
当期純利益	▲454	632	▲612	▲1,431	44
当期純利益率	▲8.1%	8.9%	▲10.9%	▲18.7%	0.8%

※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)

	FY2024				FY2025
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
流動資産	70,322	71,841	68,975	67,267	65,748
現金及び預金	55,792	56,840	52,786	50,250	48,601
営業投資有価証券	9,193	9,523	10,112	10,166	10,997
固定資産	7,095	9,095	11,869	12,537	10,563
資産合計	77,417	80,937	80,844	79,805	76,312
流動負債	3,827	5,091	5,698	6,567	5,402
固定負債	949	2,291	2,115	1,849	1,812
負債合計	4,776	7,382	7,813	8,417	7,215
株主資本	71,490	72,173	71,561	70,128	67,606
純資産	72,641	73,554	73,031	71,387	69,096

※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	FY2024				FY2025
下段：売上比	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
PF&決済手数料	662 11.8%	881 12.5%	589 10.5%	813 10.6%	553 10.4%
ロイヤリティ	88 1.6%	71 1.0%	87 1.6%	97 1.3%	93 1.8%
人件費・賞与	2,304 40.9%	2,332 33.0%	2,448 43.7%	2,368 30.9%	2,282 43.0%
オフィス費用	279 5.0%	274 3.9%	270 4.8%	271 3.5%	259 4.9%
iDC関連費用	460 8.2%	432 6.1%	443 7.9%	485 6.3%	487 9.2%
広告宣伝費	342 6.1%	399 5.6%	544 9.7%	1,310 17.1%	423 8.0%
外注費	860 15.3%	863 12.2%	1,002 17.9%	878 11.5%	810 15.2%
その他	955 17.0%	1,141 16.1%	1,264 22.6%	1,954 25.5%	1,133 21.3%
合計	5,953 105.8%	6,396 90.4%	6,651 118.7%	8,180 106.7%	6,045 113.7%

※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)

	FY2024				FY2025
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	5,596	6,747	5,547	6,581	5,239
費用	5,851	6,013	6,556	7,355	5,882
営業利益	▲254	734	▲1,008	▲773	▲643
営業利益率	▲4.6%	10.9%	▲18.2%	▲11.8%	▲12.3%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2024				FY2025
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	32	326	56	1,086	75
費用	102	384	96	825	163
営業利益	▲70	▲58	▲40	260	▲87
営業利益率	▲218.5%	▲17.9%	▲71.1%	24.0%	▲116.2%

※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	FY2024				FY2025
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
FY2012開始タイトル	122	111	103	116	98
FY2013開始タイトル	280	517	353	411	261
FY2014開始タイトル	875	1,382	709	1,127	614
FY2015開始タイトル	12	13	11	12	11
FY2016開始タイトル	13	10	9	15	10
FY2017開始タイトル	102	118	111	107	89
FY2018開始タイトル	467	514	415	402	333
FY2019開始タイトル	2,160	2,492	1,950	2,494	1,967
FY2023開始タイトル	146	107	65	25	17
FY2024開始タイトル	-	-	-	386	396
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	-	-	49	173	175
コンシューマ (自社・受託開発等)	485	582	855	540	846
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	928	897	912	768	415
合計(エンターテインメント事業)	5,596	6,747	5,547	6,581	5,239

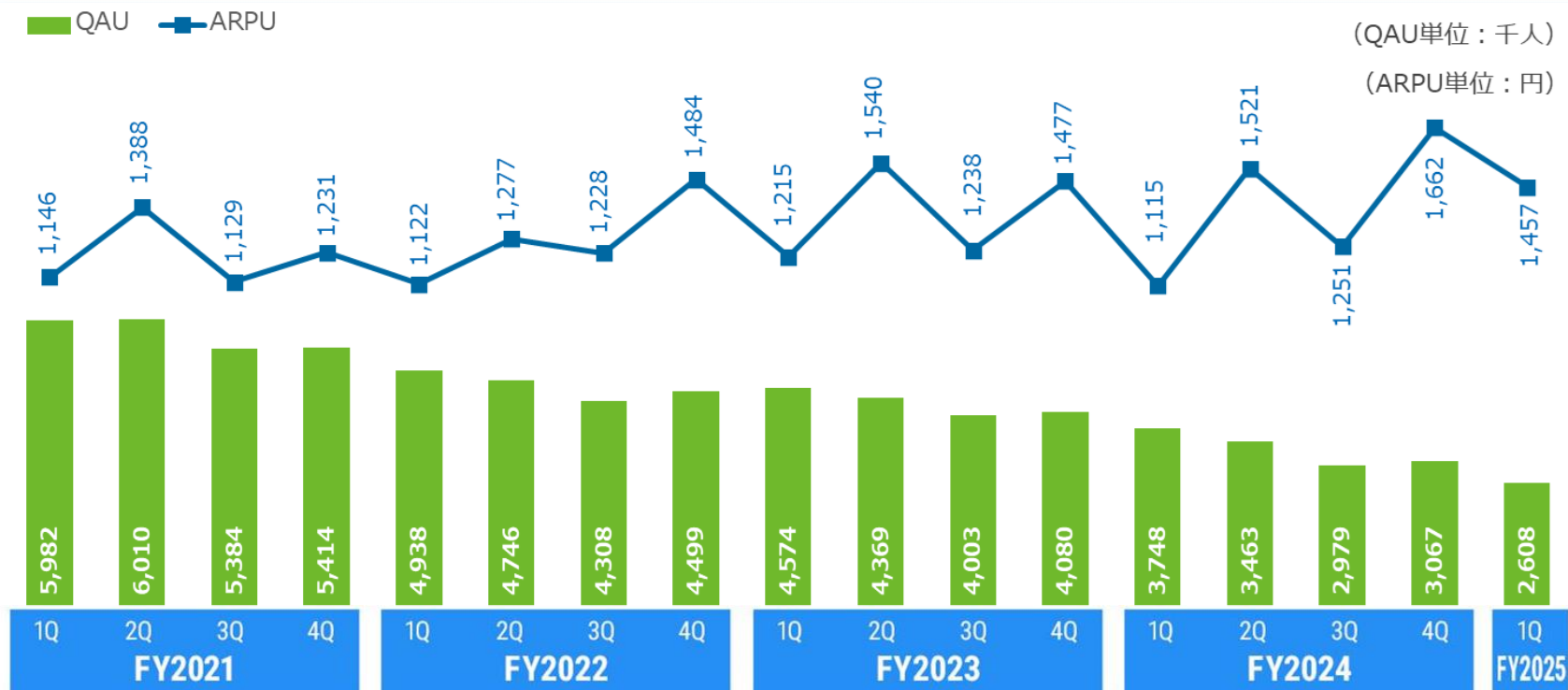
- FY2012：野球
- FY2013：黒猫
- FY2014：ほしにゃん、白猫
- FY2015：東京カジノPJ
- FY2016：白猫テニス
- FY2017：プロ野球VS
- FY2018：アリス
- FY2019：DQウォーク
- FY2023：白猫GOLF、とらにゃん
- FY2024：フェスティバル

※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



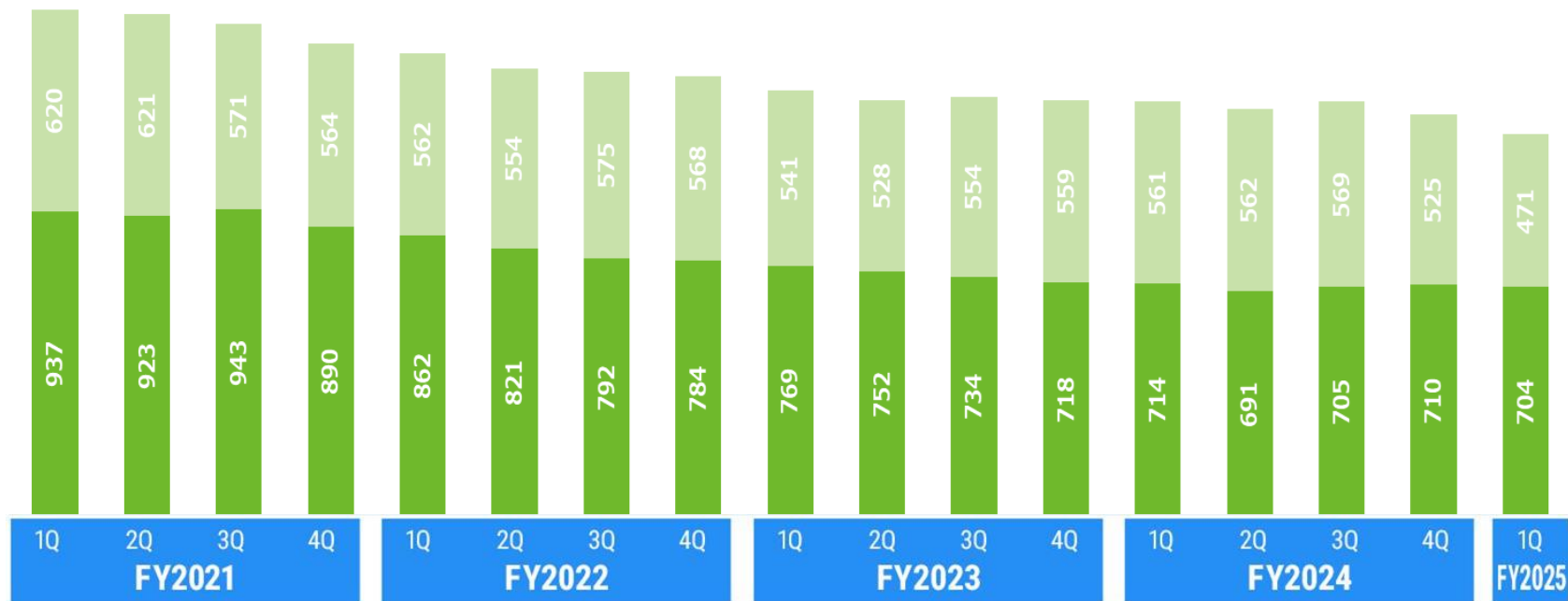
※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※FY2012以降のタイトルを集計しています

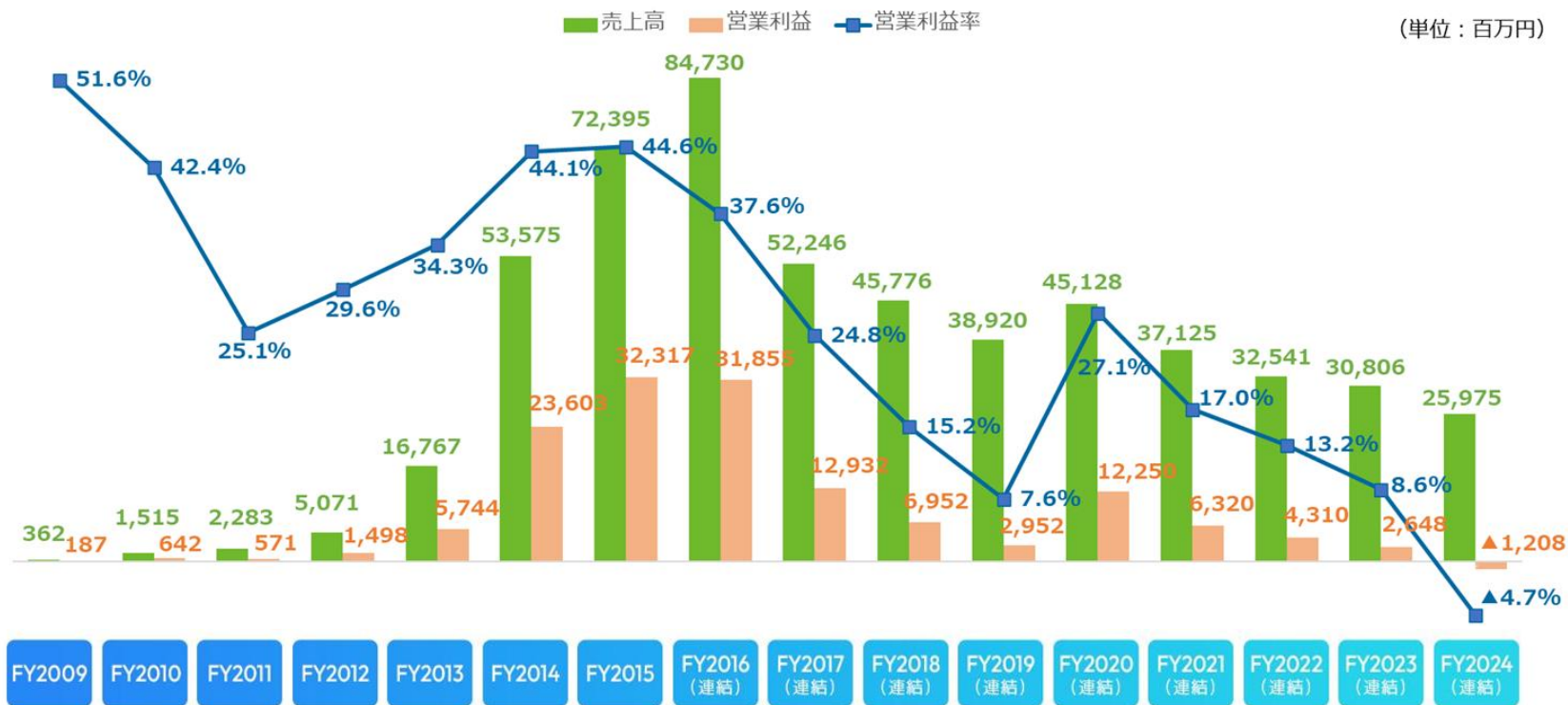
※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもタイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値

■ 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



※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

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

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

