

2025年9月期決算説明会資料

2025/11/05 WED

INDEX

決算概要

エンターテインメント事業

投資育成事業

今後の方針

コロプラの成長ポテンシャル

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

4Q業績

■ 前年同四半期比で+9億円の営業黒字転換

■ 四半期連結業績 売上高69億円 (YoY:▲9.6%) 営業利益3億円 (YoY:—%)

通期業績

■ 通期でも対前年比で+11億円の営業黒字転換

■ 「DQウォーク」および投資育成事業の貢献、コスト管理が寄与

■ 通期連結業績 売上高259億円 (YoY:▲0.2%) 営業利益10億円 (YoY:—%)

TOPICS

■ 中期経営方針の目標: 売上高1,000億円以上および 営業利益500億円以上

■ モバイルゲームのパイプラインに位置ゲー※を2本追加

■ 2025年9月期の配当は1株あたり20円を予定

| 決算概要

決算概要

四半期連結業績推移

売上高69億円 (YoY:▲9.6%) 営業利益3億円 (YoY:-%)



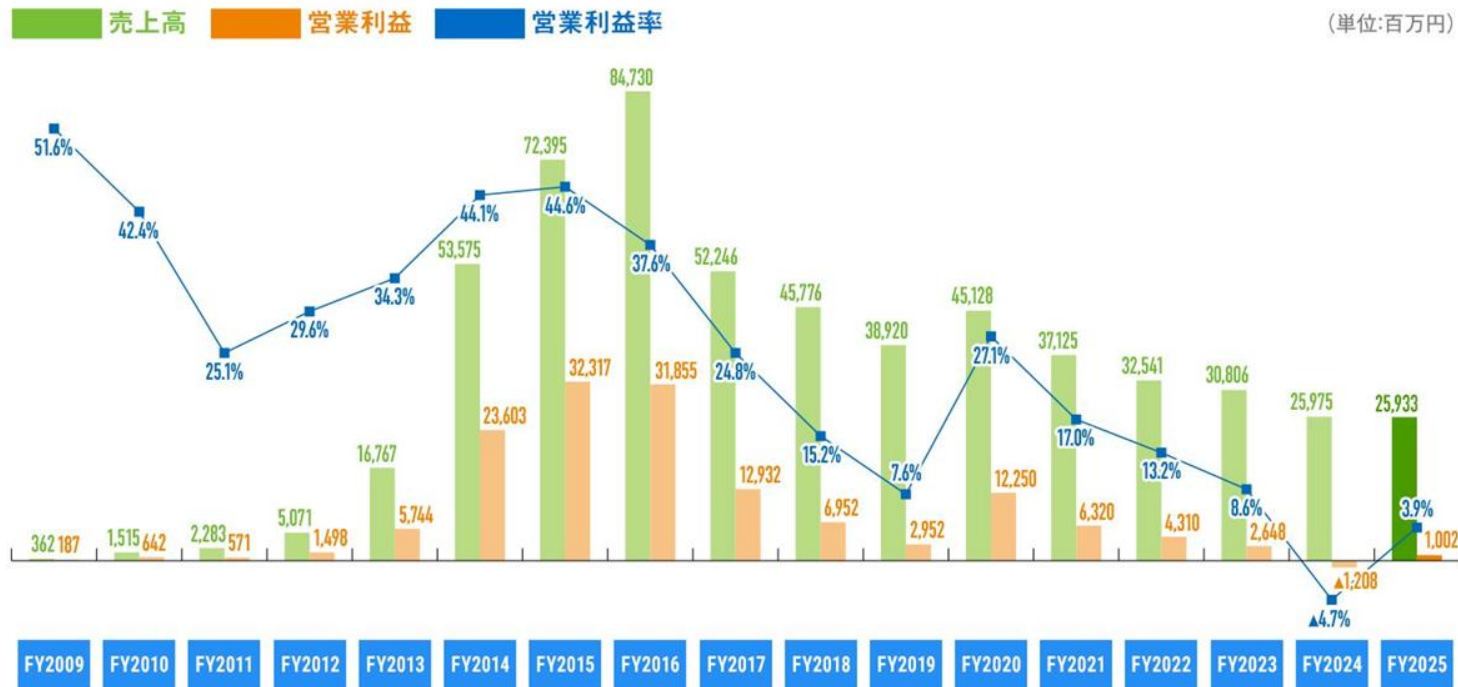
※百万円未満の切り捨てや四捨五入による若干の計算の差異がございます

※「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

決算概要

通期連結業績推移

売上高259億円 (YoY:▲0.2%) 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 (2023年10月-2024年9月)	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	前期比
売上高	24,474	23,264	▲4.9%
費用	25,776	23,445	▲9.0%
営業利益	▲1,302	▲180	-
営業利益率	▲5.3%	▲0.8%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2024 (2023年10月-2024年9月)	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	前期比
売上高	1,500	2,668	+77.8%
費用	1,409	1,488	+5.6%
営業利益	91	1,180	+1,187.7%
営業利益率	6.1%	44.2%	-

※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

各利益項目はYoYで10億円以上の改善

(単位:百万円)

	FY2024 (2023年10月-2024年9月)	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	前年同時期比
売上高	25,975	25,933	▲0.2%
費用	27,183	24,930	▲8.3%
営業利益	▲1,208	1,002	-
営業利益率	▲4.7%	3.9%	-
営業外収益	720	855	+18.7%
営業外費用	460	52	▲88.6%
経常利益	▲947	1,805	-
特別利益	-	2	-
特別損失	276	1,454	+426.2%
税金等調整前当期純利益	▲1,244	353	-
法人税等	642	659	+2.7%
当期純利益	▲1,866	▲306	-
当期純利益率	▲7.2%	▲1.2%	-

※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

※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)

※「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91.0%

(単位:百万円)

	FY2024 (2024年9月末)	FY2025 (2025年9月末)	前期末比
流動資産	67,267	64,271	▲4.5%
現金及び預金	50,250	50,273	+0.0%
営業投資有価証券	10,166	8,720	▲14.2%
固定資産	12,537	11,470	▲8.5%
資産合計	79,805	75,742	▲5.1%
流動負債	6,567	5,644	▲14.1%
固定負債	1,849	1,156	▲37.4%
負債合計	8,417	6,801	▲19.2%
株主資本	70,128	67,295	▲4.0%
純資産	71,387	68,940	▲3.4%

1株あたり20円の配当を予定

(単位:百万円)

	FY2021	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025
1株当たり配当金 (円)	20.00	20.00	20.00	20.00	20.00
配当総額 (百万円)	2,559	2,564	2,565	2,567	2,569
DOE	3.4%	3.4%	3.4%	3.5%	3.7%



※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

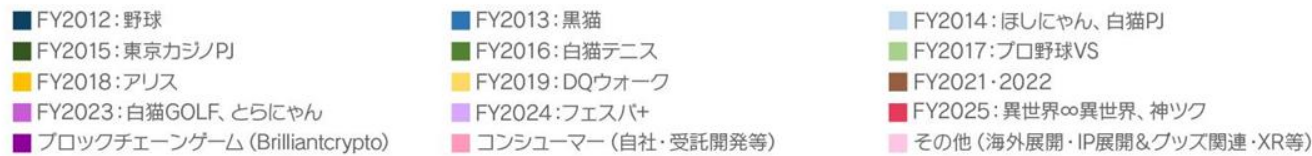
※2025年9月期の配当額は、2025年12月開催の定時株主総会にて剰余金処分案を付議して決定する予定です

エンターテインメント事業

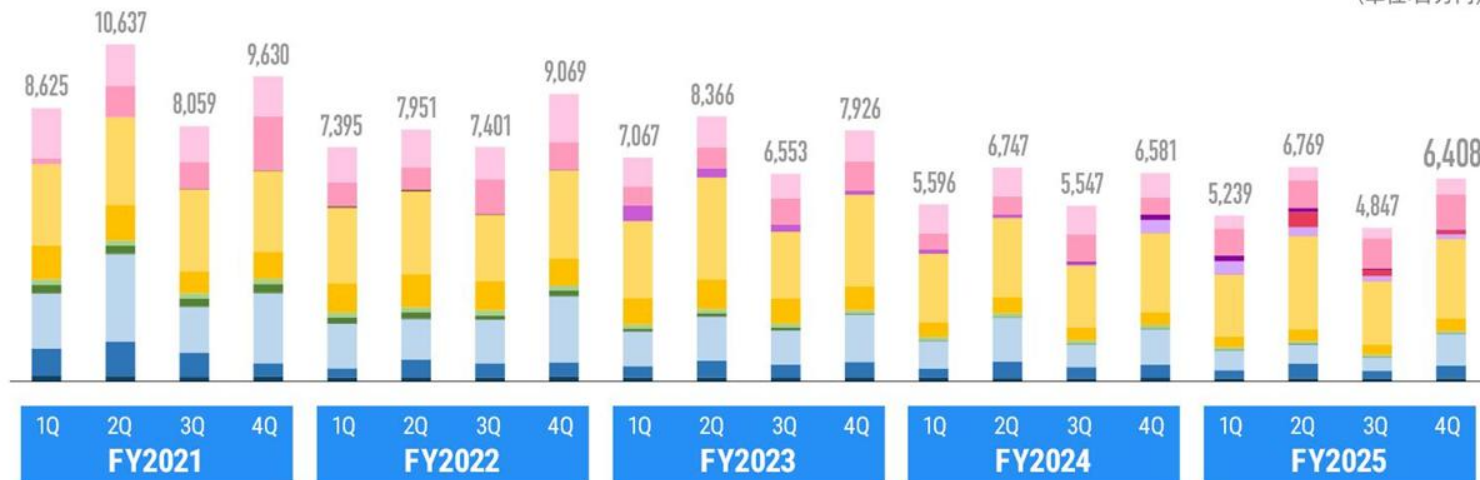
エンターテインメント事業

四半期売上推移

売上高64億円 (YoY:▲2.6%、QoQ:+32.2%)



(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」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

白猫らしさを意識したイベントで、
ユーザーエンゲージメントの向上に注力



11周年を記念したメインストーリーが開幕



人気アニメ「葬送のフリーレン」との
コラボを実施

ドラゴンクエストウォーク

6周年記念イベントを開催



リアルな日常生活のエンタメ化を目指し、新機能も実装

その他タイトル

周年イベントや人気シリーズの最新イベントを開催



フェスバ+

リリースから1周年を迎え、
記念イベントを実施



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

人気シリーズ「黄昏メアレス」を題材に
1か月にわたるイベントを実施

NFTジュエリーの価値向上に向け、デジタルファッションの国際的イベント「Digital Fashion Week」に参加

株式会社Brilliantcrypto 財務状況

通期業績

前受金 (将来収益) 12億円

売上高 3.6億円

営業費用 15.2億円

営業利益 ▲11.5億円

GRV (Gross Revenue Value) ※



※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

NTTグループのXR触覚デモで使われるコンテンツの一部を 360Channelが制作

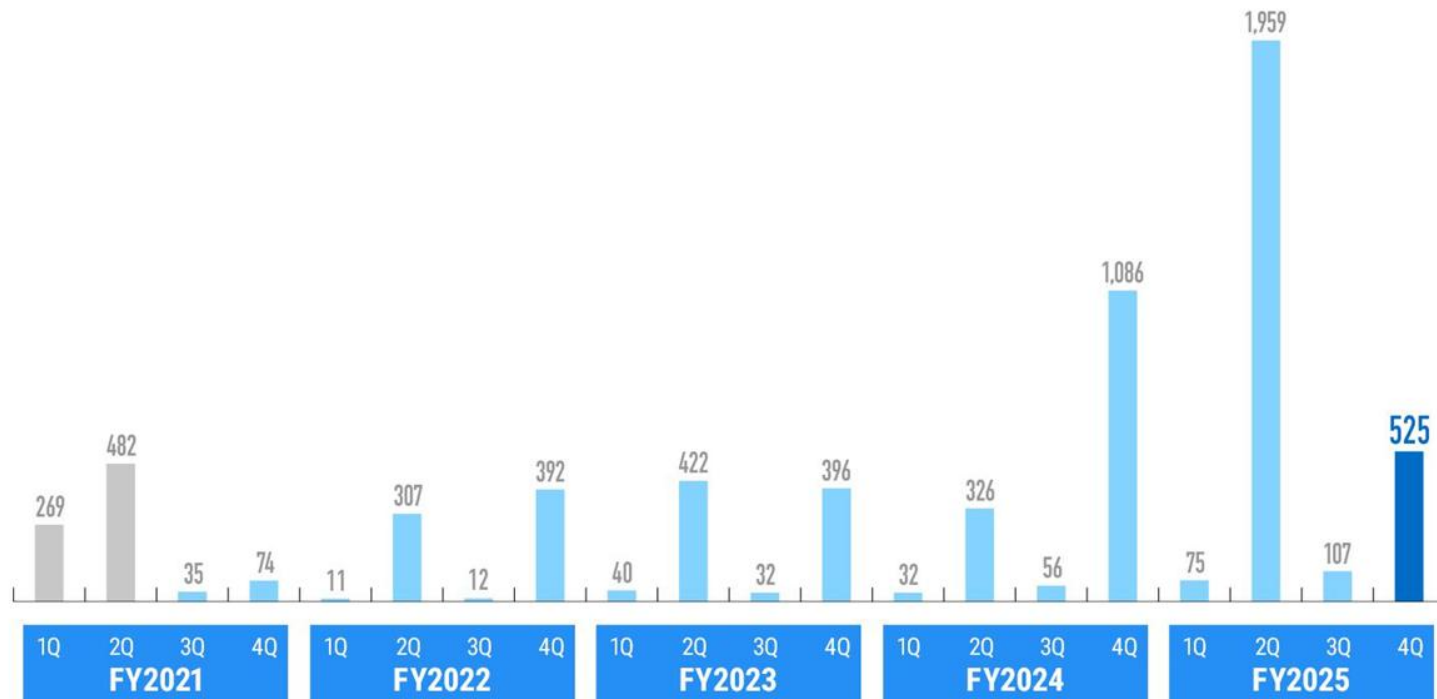


XR分野での強みを生かし、他社と連携を強め新サービスの創出を目指す

投資育成事業

売上高5億円 (YoY:▲51.6%、QoQ:+387.6%)

(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87億円 (YoY:▲14.2%、QoQ:▲7.1%)

(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時点での該当分を算出した場合の参考地を記載しています

※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

保有するBitStar社株の一部を売却



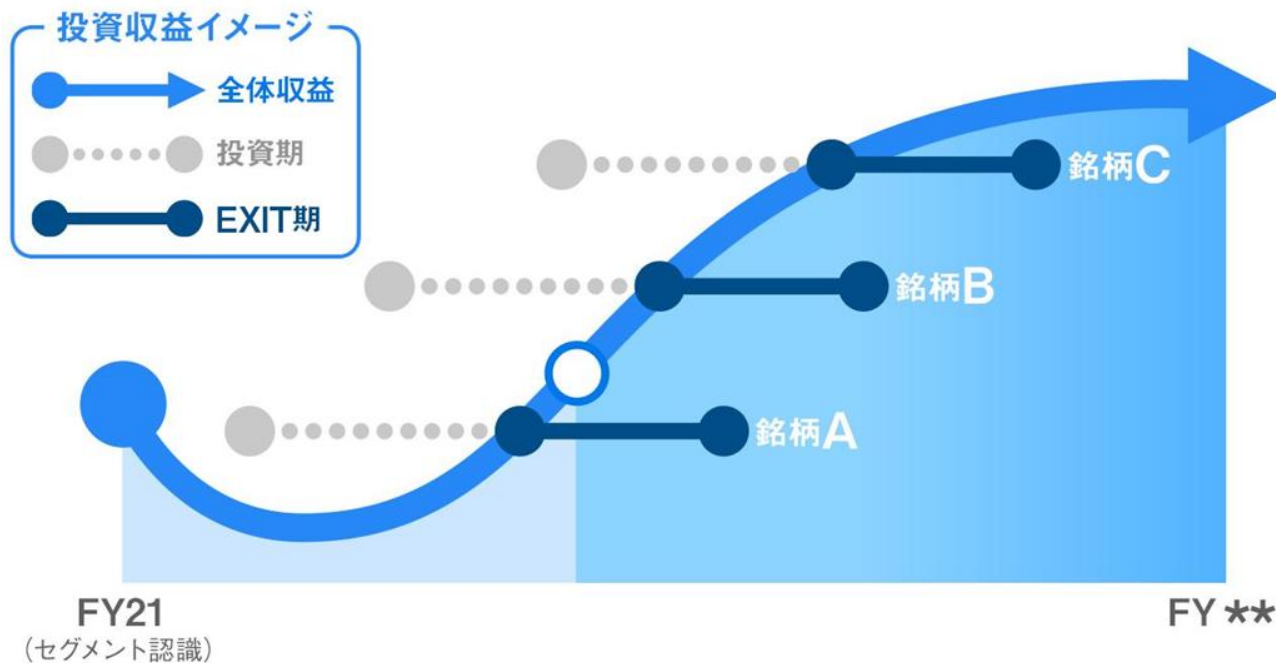
社名

株式会社BitStar

事業

クリエイタープラットフォームを
中心とした各種事業展開

多様なEXIT手段を選択肢に、安定的な収益確保を目指す



| 今後の方針

中期経営方針に目標を設定



“モバイルゲーム市場における「Global Top 20」”を目標に設定

モバイルゲーム市場における
Global Top 20



連結売上高…………… 1,000億円以上

連結営業利益…………… 500億円以上

コロプラが培ってきた技術力と有力IPを組み合わせ、
グローバルヒットタイトルの創出を目指す

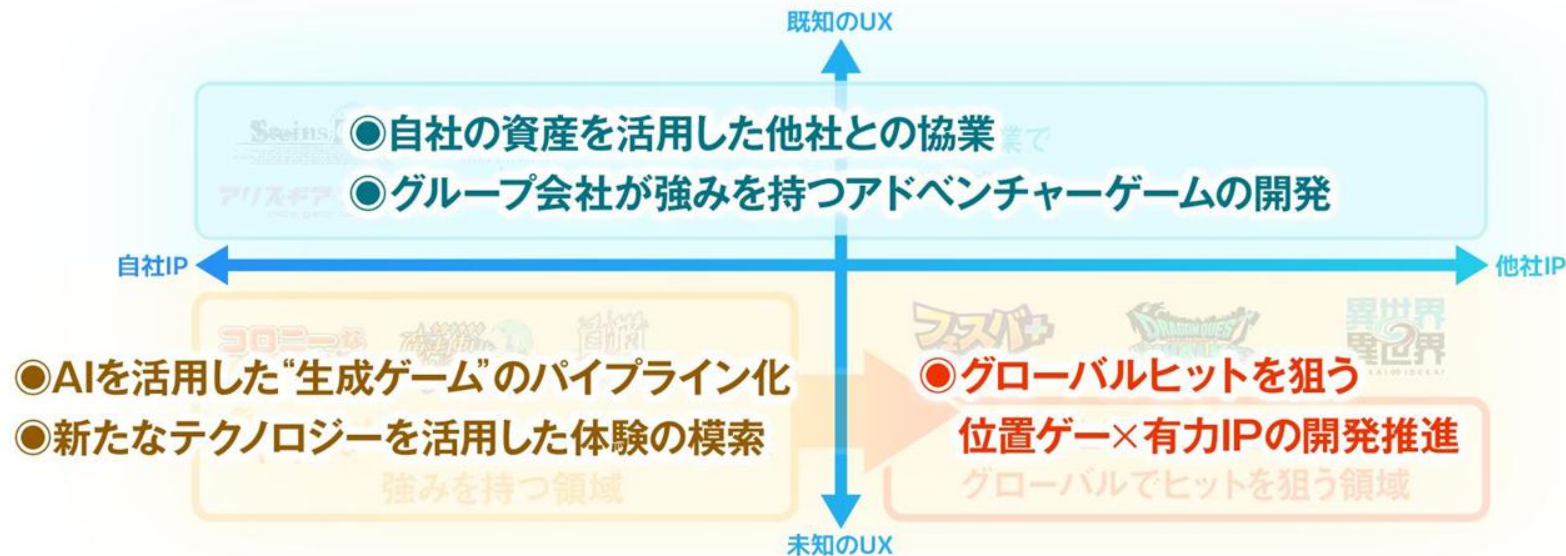


1. AIをゲーム体験に組み込んだ、“生成ゲーム”ジャンルの拡大
2. 位置ゲーに代表される、“モバイルゲームだからこそその体験”の追求

※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

ゲーム領域における2026年9月期の方針



パイプラインに位置ゲーを2本追加

モバイルゲーム

4本

PC/コンシューマーゲーム

11本

コロプラが得意とする位置ゲー×グローバルに有力なIPで、
「Global Top 20」達成へ

経営資源を最大限活用し、強固な経営基盤の構築を目指す

目的	対象	取り組み
「Global Top 20」の達成に向けて、 変化する役割やあるべき姿に合わせた 最適な経営資源配分	組織	事業部の再編による担当領域の明確化
	人材	1. 新人事ポリシーのもと、人事制度を刷新 2. キャリア転進支援制度を実施 募集人数：70名（※2026年9月期2Qから従業員数に影響） ⇒詳細は適時開示「キャリア転進支援制度に関するお知らせ」を御覧ください
	管理	コンテンツ戦略に基づいた、新作の開発プロセス・広告宣伝手法の徹底した管理

今後の方針

Global Top 20達成に向け、戦略に基づいた経営を推進

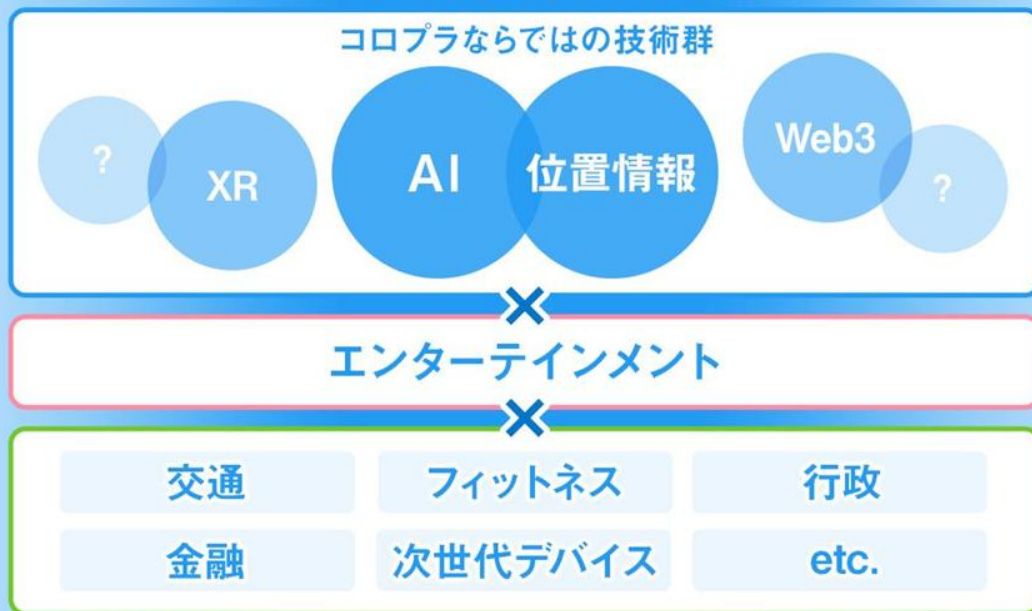


コロプラの成長ポテンシャル

コロプラの成長ポテンシャル

エンターテインメントで人々の行動や発見を引き出し、
日常の楽しさを広げる会社へ

コロプラの成長ポテンシャル



コロプラの成長ポテンシャル

足元では待ち時間や移動時間に着目したサービスをリリース



「FANPARK」を
大規模音楽フェスイベントに導入



移動時間をエンタメに変える
「360maps」をリリース

今後は、AIなどの技術と組み合わせさらなる発展へ

| 補足資料

(単位：百万円)

	FY2024	FY2025			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	7,667	5,314	8,729	4,955	6,934
費用	8,180	6,045	6,584	5,759	6,541
営業利益	▲512	▲730	2,144	▲804	392
営業利益率	▲6.7%	▲13.7%	24.6%	▲16.2%	5.7%
営業外収益	▲388	796	▲160	▲127	346
営業外費用	362	9	15	19	8
経常利益	▲1,263	56	1,968	▲950	730
特別利益	-	-	-	-	2
特別損失	238	-	1,451	-	3
税金等調整前当期純利益	▲1,501	56	517	▲950	729
法人税等	▲69	12	384	▲171	434
当期純利益	▲1,431	44	133	▲779	294
当期純利益率	▲18.7%	0.8%	1.5%	▲15.7%	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

※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）

※「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)

	FY2024	FY2025			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
流動資産	67,267	65,748	65,485	63,896	64,271
現金及び預金	50,250	48,601	50,523	49,288	50,273
営業投資有価証券	10,166	10,997	9,481	9,390	8,720
固定資産	12,537	10,563	10,433	18,117	11,470
資産合計	79,805	76,312	75,919	82,014	75,742
流動負債	6,567	5,402	5,294	4,912	5,644
固定負債	1,849	1,812	1,684	3,303	1,156
負債合計	8,417	7,215	6,979	8,216	6,801
株主資本	70,128	67,606	67,780	67,000	67,295
純資産	71,387	69,096	68,940	73,798	68,940

(単位：百万円)

上段：費用	FY2024	FY2025			
下段：売上比	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
PF&決済手数料	813 10.6%	553 10.4%	627 7.2%	439 8.9%	634 9.2%
ロイヤリティ	97 1.3%	93 1.8%	58 0.7%	44 0.9%	56 0.8%
人件費・賞与	2,368 30.9%	2,282 43.0%	2,189 25.1%	2,314 46.7%	2,261 32.6%
オフィス費用	271 3.5%	259 4.9%	253 2.9%	235 4.7%	240 3.5%
iDC関連費用	485 6.3%	487 9.2%	488 5.6%	430 8.7%	439 6.3%
広告宣伝費	1,310 17.1%	423 8.0%	946 10.8%	367 7.4%	189 2.7%
外注費	878 11.5%	810 15.2%	718 8.2%	748 15.1%	658 9.5%
その他	1,954 25.5%	1,133 21.3%	1,302 14.9%	1,179 23.8%	2,061 29.7%
合計	8,180 106.7%	6,045 113.7%	6,584 75.4%	5,759 116.2%	6,541 94.3%

エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2024 4Q	FY2025			
		1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	6,581	5,239	6,769	4,847	6,408
費用	7,355	5,882	6,293	5,505	5,763
営業利益	▲773	▲643	476	▲658	644
営業利益率	▲11.8%	▲12.3%	7.0%	▲13.6%	10.1%

投資育成事業

(単位：百万円)

	4Q	FY2025			
		1Q	2Q	3Q	3Q
売上高	1,086	75	1,959	107	525
費用	825	163	292	254	778
営業利益	260	▲87	1,666	▲146	▲252
営業利益率	24.0%	▲116.2%	85.1%	▲135.7%	▲48.1%

※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	FY2024	FY2025			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
FY2012開始タイトル	116	98	103	94	102
FY2013開始タイトル	411	261	465	241	405
FY2014開始タイトル	1,127	614	601	435	995
FY2015開始タイトル	12	11	16	10	12
FY2016開始タイトル	15	10	8	8	12
FY2017開始タイトル	107	89	78	64	62
FY2018開始タイトル	402	333	387	314	393
FY2019開始タイトル	2,494	1,967	2,932	2,000	2,517
FY2023開始タイトル	25	17	12	11	7
FY2024開始タイトル	386	396	265	150	137
FY2025開始タイトル	-	-	482	201	116
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	173	175	125	35	23
コンシューマ (自社・受託開発等)	540	846	863	960	1,126
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	768	415	426	319	494
合計(エンターテインメント事業)	6,581	5,239	6,769	4,847	6,408

■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：フェスバ+

■FY2025：異世界∞異世界、神ツク

※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

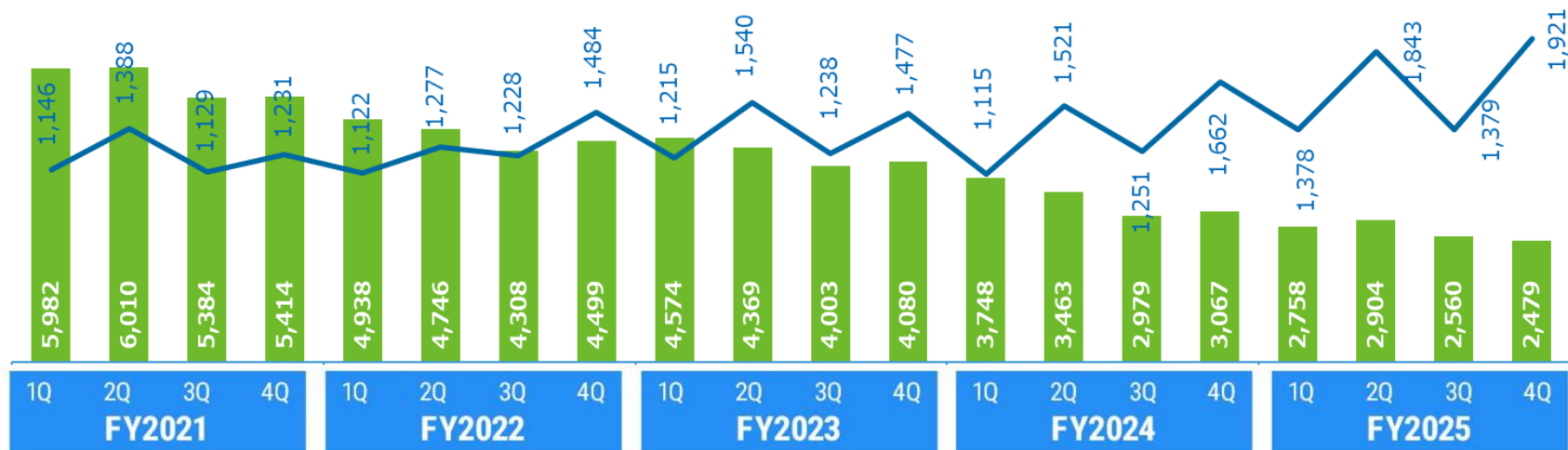
補足資料

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

※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

※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

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



pinmark.colopl.co.jp

