

2025年9月期

第3四半期決算説明会資料

2025/08/06 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

- 新作および前年同水準で推移した「DQウォーク」が貢献も、既存タイトルが逡減
売上高49億円 (YoY:▲11.6%) 営業利益▲8億円 (YoY:-%) 経常利益▲9億円 (YoY:-%)

エンタメ 事業

- グループ全体でのコスト見直しによって赤字幅は縮小
売上高48億円 (YoY:▲12.6%) 営業利益▲6億円 (YoY:-%)

投資育成 事業

- 複数の国内企業に新規投資を実施
売上高1億円 (YoY:+91.4%) 営業利益▲1億円 (YoY:-%)

TOPICS

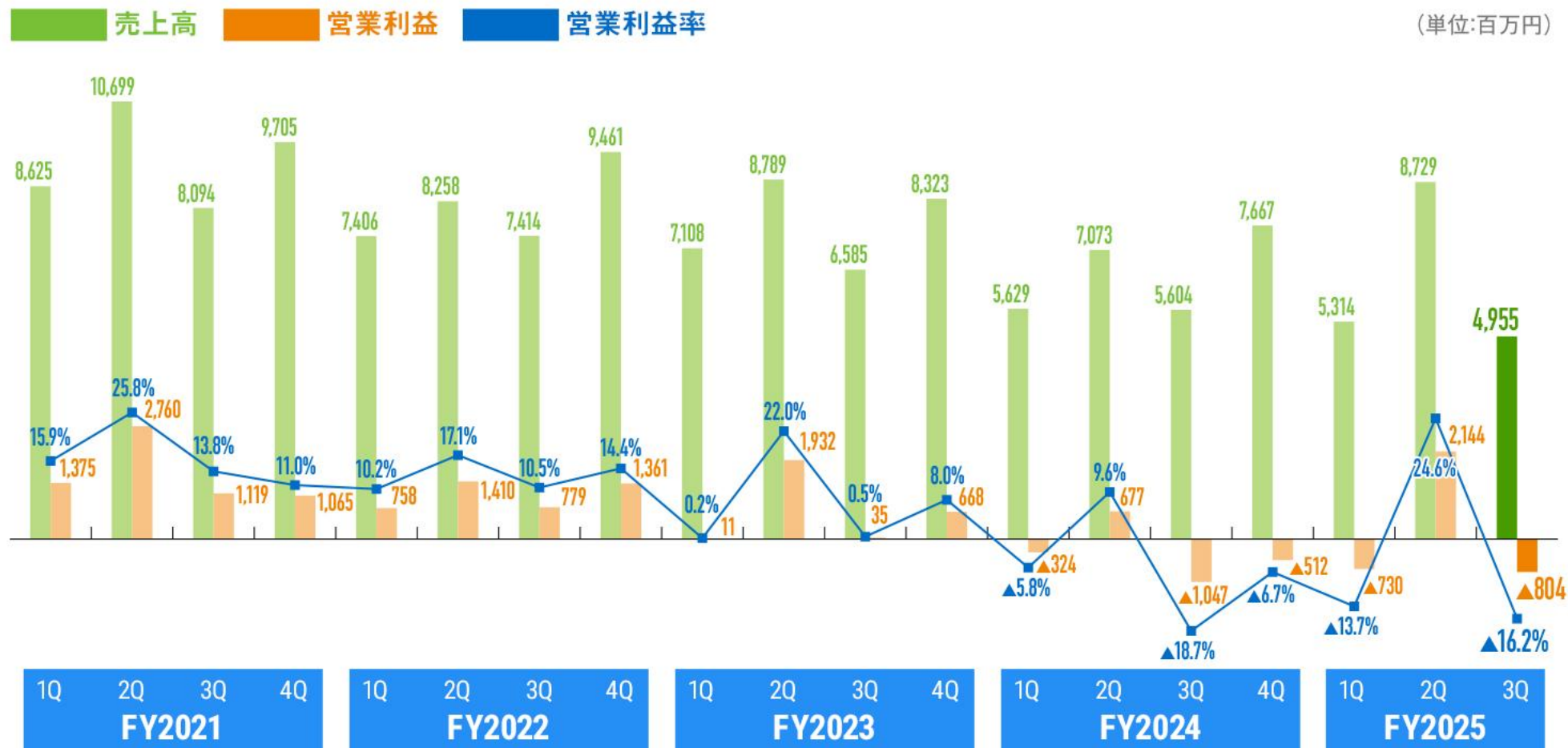
- 中期経営方針に基づいたパイプラインの拡充に向け始動
- 「コーポレート・ベンチャー業界に最も影響力のあるPowerlist 100」に選出

| 決算概要

決算概要

四半期連結業績推移

売上高49億円 (YoY:▲11.6%) 営業利益▲8億円 (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 3Q (2024年4月-2024年6月)	FY2025 3Q (2025年4月-2025年6月)	前年同時期比
売上高	5,547	4,847	▲12.6%
費用	6,556	5,505	▲16.0%
営業利益	▲1,008	▲658	-
営業利益率	▲18.2%	▲13.6%	-

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2024 3Q (2024年4月-2024年6月)	FY2025 3Q (2025年4月-2025年6月)	前年同時期比
売上高	56	107	+91.4%
費用	96	254	+163.7%
営業利益	▲40	▲146	-
営業利益率	▲71.1%	▲135.7%	-

※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

経常利益▲9億円、当期純利益▲7億円

(単位:百万円)

	FY2024 3Q (2024年4月-2024年6月)	FY2025 3Q (2025年4月-2025年6月)	前年同時期比
売上高	5,604	4,955	▲11.6%
費用	6,651	5,759	▲13.4%
営業利益	▲1,047	▲804	-
営業利益率	▲18.7%	▲16.2%	-
営業外収益	565	▲127	-
営業外費用	7	19	+171.8%
経常利益	▲489	▲950	-
特別利益	-	-	-
特別損失	8	-	-
税金等調整前当期純利益	▲498	▲950	-
法人税等	113	▲171	-
当期純利益	▲612	▲779	-
当期純利益率	▲10.9%	▲15.7%	-

※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
※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90.0%

(単位:百万円)

	FY2024 (2024年9月末)	FY2025 3Q (2025年6月末)	前期末比
流動資産	67,267	63,896	▲5.0%
現金及び預金	50,250	49,288	▲1.9%
営業投資有価証券	10,166	9,390	▲7.6%
固定資産	12,537	18,117	+44.5%
資産合計	79,805	82,014	+2.8%
流動負債	6,567	4,912	▲25.2%
固定負債	1,849	3,303	+78.7%
負債合計	8,417	8,216	▲2.4%
株主資本	70,128	67,000	▲4.5%
純資産	71,387	73,798	+3.4%

※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

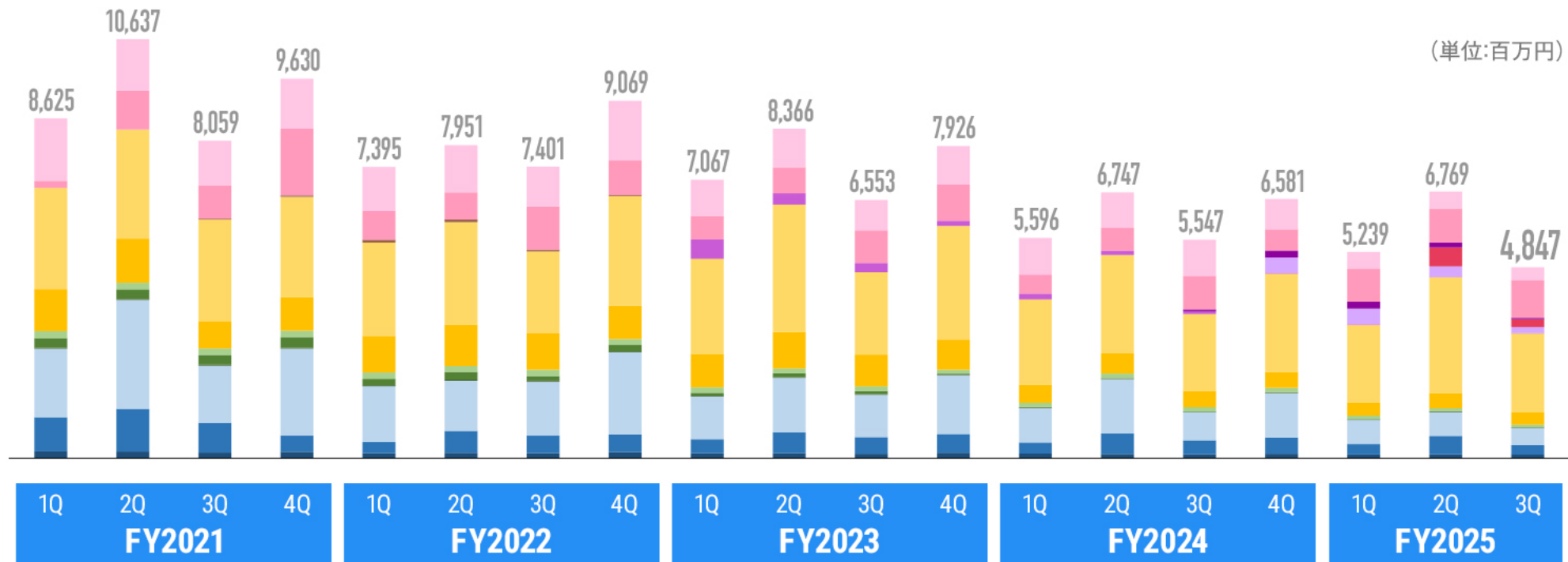
| エンターテインメント事業

エンターテインメント事業

四半期売上推移

売上高48億円 (YoY:▲12.6%、QoQ:▲28.4%)

- 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: フェスバ+
- FY2025: 異世界∞異世界、神ツフ
- 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

白猫プロジェクト

11周年記念イベントの序章となるメインストーリーが開幕



ユーザーエンゲージメントの向上に引き続き注力

ドラゴンクエストウォーク

「ドラクエの日」に合わせて、「ドラゴンクエストⅧ ReWALK」を開催



ドラゴンクエストらしさを追求し、前四半期からの好調を継続

FY2024・2025タイトル

親和性の高いIPが登場するイベントを開催



フェスバ+

「Re:ゼロから始める異世界生活」から
「エミリア」が参戦



異世界∞異世界

2nd SEASONが6月1日より開幕し、
新タイトルが順次登場

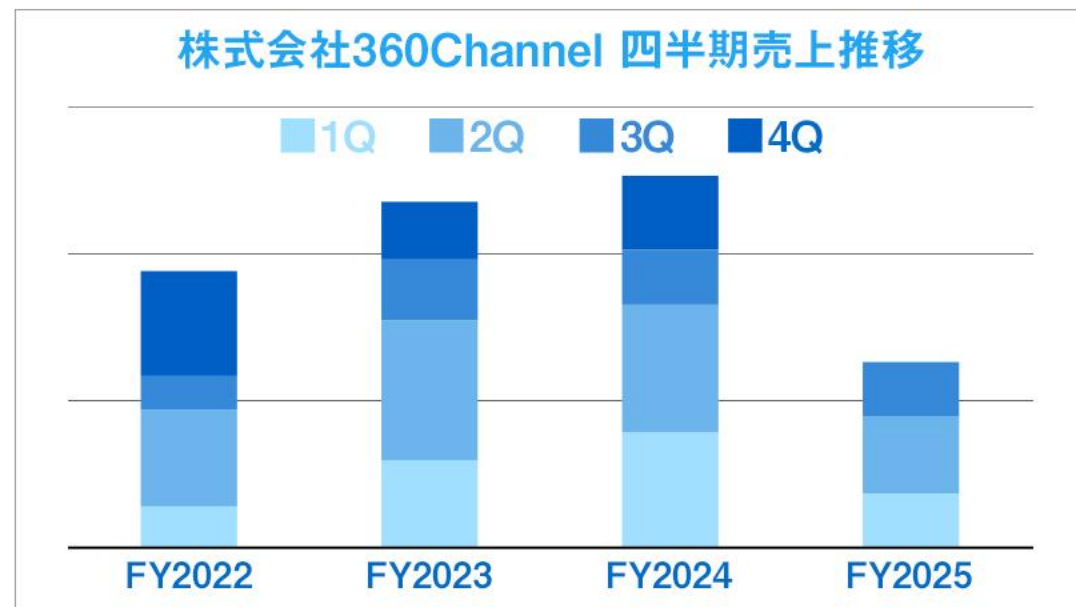
神魔狩りのツクヨミ

大型アップデートを実施し、プレイアブルキャラクターを追加



AIを活用した新たなゲームジャンル“生成ゲーム”を確立

独自開発のVR技術を用いた体験型コンテンツを フレグランスブランドのイベントに提供



XR分野での知見を活かし、新サービスの創出へ

採掘エリア「リージョン2」を開放し、新NFTつるはしの販売を開始

株式会社Brilliantcrypto 財務状況

第3四半期累計業績

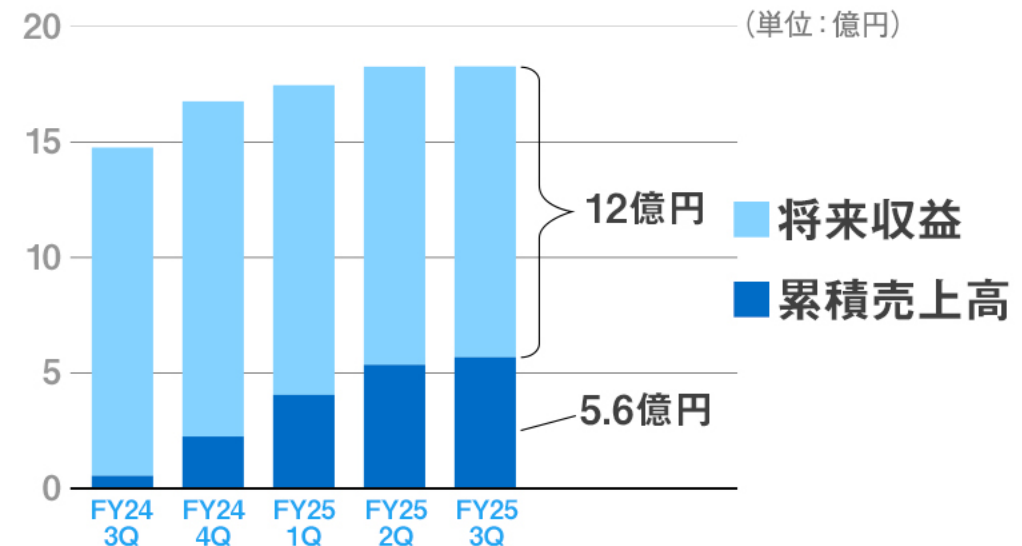
前受金 (将来収益) 12億円

売上高 3.3億円

営業費用 12.7億円

営業利益 ▲9.3億円

GRV (Gross Revenue Value) ※

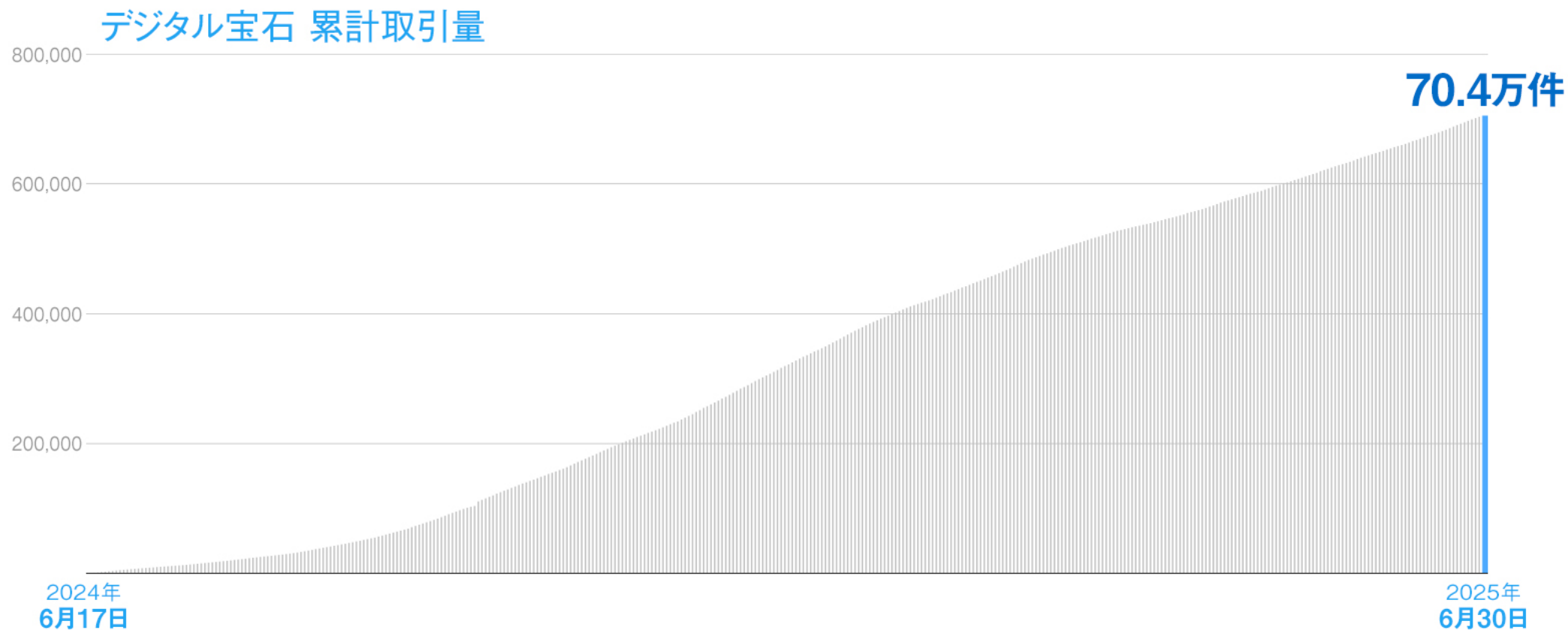


※Gross Revenue Value (総収益価値) とは、前受金 (将来収益) と累積売上高を足し合わせ「Brilliantcrypto」の創出価値を表した指標です

※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

デジタル宝石の累計取引が70万件を突破



NFTジュエリーの価値向上を目指したマーケティングに注力

Phase 1

~2024年 7月
PC版&モバイル版リリース
Coincheck IEO
デジタル宝石ファンド設立
Bit2Me ブラジル上場

Phase 2

2024年 10月~
Nami Exchange ベトナム上場
初のNFTジュエリー販売
ジュエリー工房リリース
新宝石鉱山 リージョン2オープン

2025年 7月~
Pixel Canvasを通じた
メタバースへのコンバート検証
Digital Fashion Weekへの出展

Phase 3

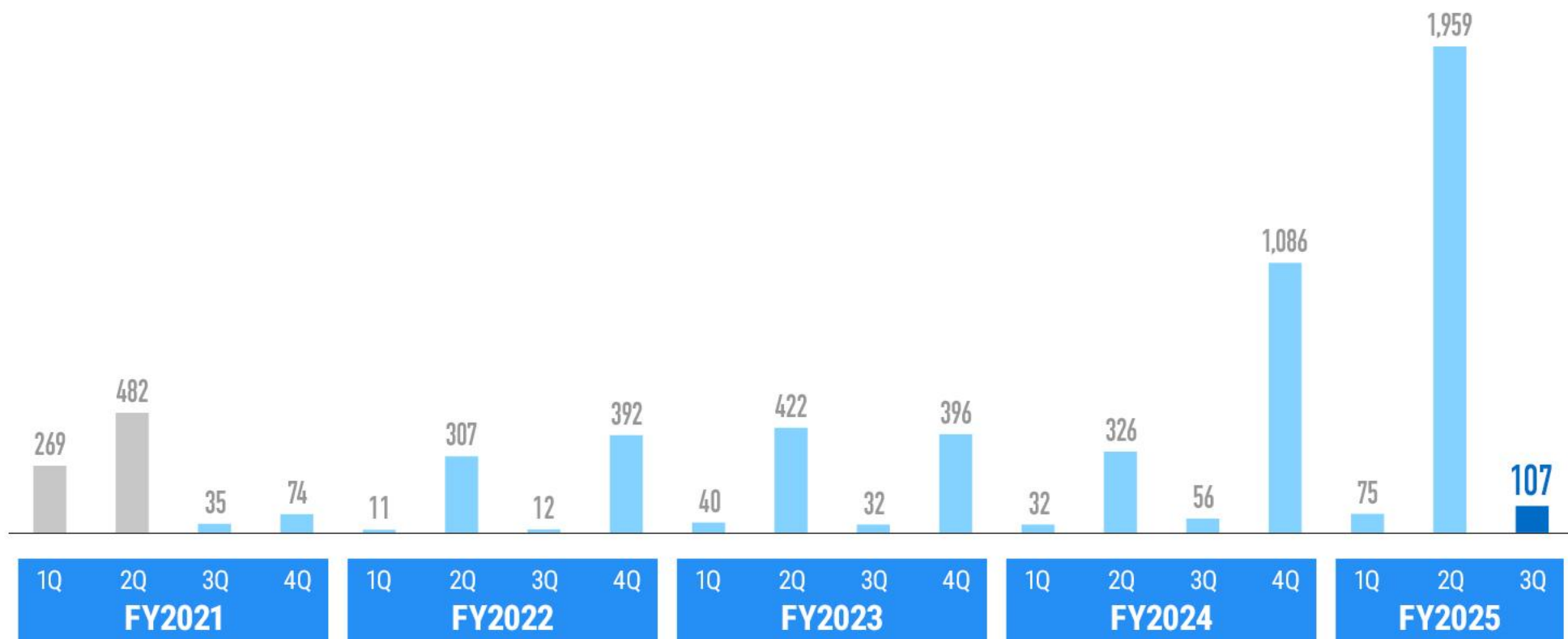
202X年
メタバースへ
NFTジュエリーの
コンバートを本格始動



投資育成事業

売上高1億円 (YoY:+91.4%、QoQ:▲94.5%)

(単位:百万円)

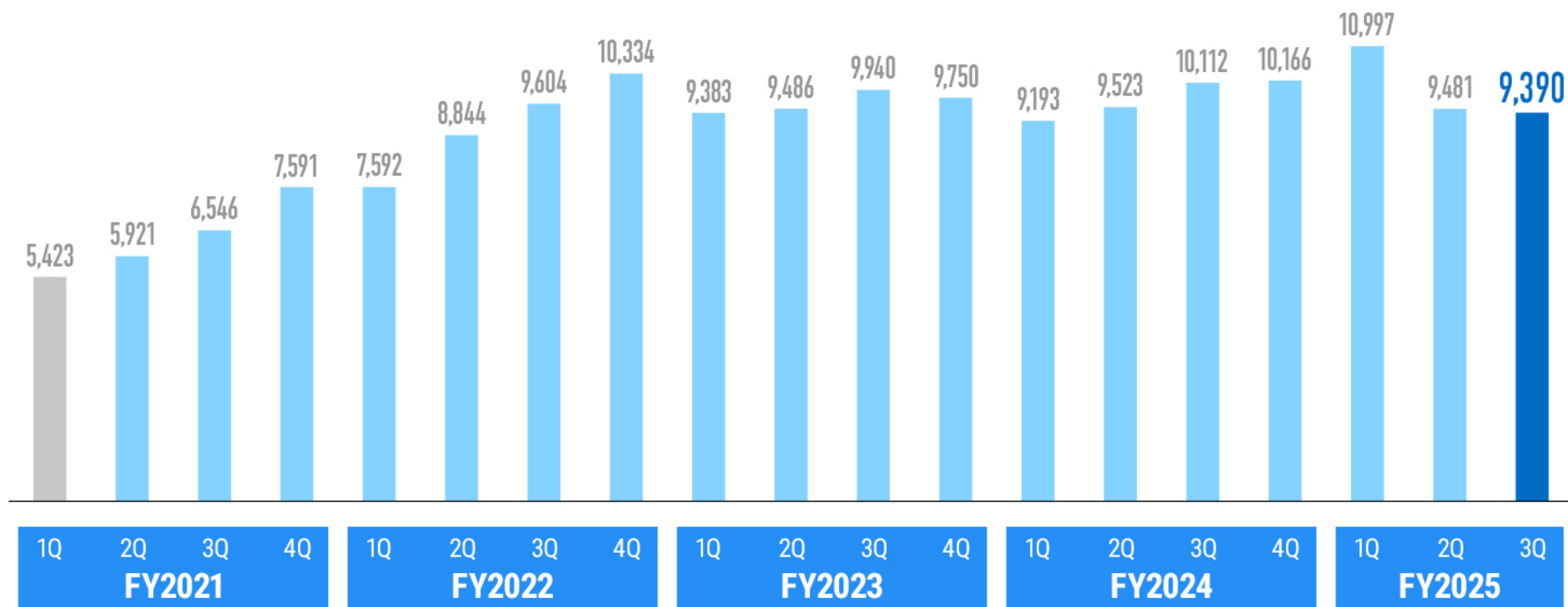


※FY2021 2Q期中より投資育成事業をセグメント認識しており、FY2021 1Q期初から投資を営業内取引とした場合の参考値を記載しています

※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**93億円** (YoY:▲7.1%、QoQ:▲1.0%)

(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)の実績は含んでいません

複数の国内企業へ新規投資を実施



社名

ゲシピ株式会社

事業

eスポーツを活用したメタバース教育事業



社名

株式会社Wunderbar

事業

IPマーケティング包括支援サービス『Skettt』
エンタメ経済メディア『IP mag』

投資育成事業を担うコロプラネクスト社が
「コーポレート・ベンチャー業界に最も影響力のあるPowerlist 100」に選出



業界内での存在感を高め、継続的な案件獲得に注力

足元の状況・今後の見通し

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

コンシューマーゲームのパイプラインが2本増加
今期中にスマートフォンゲームのパイプライン拡充を予定

スマートフォンゲーム

2本

コンシューマーゲーム

10本

コロプラが培ってきた技術と他社のIPを組み合わせ、パイプラインを拡充予定



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

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進捗



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）

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(大規模法人部門)」に5年連続認定

| 補足資料

(単位：百万円)

	FY2024		FY2025		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	5,604	7,667	5,314	8,729	4,955
費用	6,651	8,180	6,045	6,584	5,759
営業利益	▲1,047	▲512	▲730	2,144	▲804
営業利益率	▲18.7%	▲6.7%	▲13.7%	24.6%	▲16.2%
営業外収益	565	▲388	796	▲160	▲127
営業外費用	7	362	9	15	19
経常利益	▲489	▲1,263	56	1,968	▲950
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	8	238	-	1,451	-
税金等調整前当期純利益	▲498	▲1,501	56	517	▲950
法人税等	113	▲69	12	384	▲171
当期純利益	▲612	▲1,431	44	133	▲779
当期純利益率	▲10.9%	▲18.7%	0.8%	1.5%	▲15.7%

※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
※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

補足資料

四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	FY2024		FY2025		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
流動資産	68,975	67,267	65,748	65,485	63,896
現金及び預金	52,786	50,250	48,601	50,523	49,288
営業投資有価証券	10,112	10,166	10,997	9,481	9,390
固定資産	11,869	12,537	10,563	10,433	18,117
資産合計	80,844	79,805	76,312	75,919	82,014
流動負債	5,698	6,567	5,402	5,294	4,912
固定負債	2,115	1,849	1,812	1,684	3,303
負債合計	7,813	8,417	7,215	6,979	8,216
株主資本	71,561	70,128	67,606	67,780	67,000
純資産	73,031	71,387	69,096	68,940	73,798

※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	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
PF&決済手数料	589 10.5%	813 10.6%	553 10.4%	627 7.2%	439 8.9%
ロイヤリティ	87 1.6%	97 1.3%	93 1.8%	58 0.7%	44 0.9%
人件費・賞与	2,448 43.7%	2,368 30.9%	2,282 43.0%	2,189 25.1%	2,314 46.7%
オフィス費用	270 4.8%	271 3.5%	259 4.9%	253 2.9%	235 4.7%
iDC関連費用	443 7.9%	485 6.3%	487 9.2%	488 5.6%	430 8.7%
広告宣伝費	544 9.7%	1,310 17.1%	423 8.0%	946 10.8%	367 7.4%
外注費	1,002 17.9%	878 11.5%	810 15.2%	718 8.2%	748 15.1%
その他	1,264 22.6%	1,954 25.5%	1,133 21.3%	1,302 14.9%	1,179 23.8%
合計	6,651 118.7%	8,180 106.7%	6,045 113.7%	6,584 75.4%	5,759 116.2%

※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

エンターテインメント事業

(単位：百万円)

	FY2024		FY2025		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	5,547	6,581	5,239	6,769	4,847
費用	6,556	7,355	5,882	6,293	5,505
営業利益	▲1,008	▲773	▲643	476	▲658
営業利益率	▲18.2%	▲11.8%	▲12.3%	7.0%	▲13.6%

投資育成事業

(単位：百万円)

	FY2024		FY2025		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	56	1,086	75	1,959	107
費用	96	825	163	292	254
営業利益	▲40	260	▲87	1,666	▲146
営業利益率	▲71.1%	24.0%	▲116.2%	85.1%	▲135.7%

※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

(単位：百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2024		FY2025		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
FY2012開始タイトル	103	116	98	103	94
FY2013開始タイトル	353	411	261	465	241
FY2014開始タイトル	709	1,127	614	601	435
FY2015開始タイトル	11	12	11	16	10
FY2016開始タイトル	9	15	10	8	8
FY2017開始タイトル	111	107	89	78	64
FY2018開始タイトル	415	402	333	387	314
FY2019開始タイトル	1,950	2,494	1,967	2,932	2,000
FY2023開始タイトル	65	25	17	12	11
FY2024開始タイトル	-	386	396	265	150
FY2025開始タイトル	-	-	-	482	201
ブロックチェーンゲーム (Brilliantcrypto)	49	173	175	125	35
コンシューマ (自社・受託開発等)	855	540	846	863	960
その他 (海外、IP・グッズ・XR等)	912	768	415	426	319
合計(エンターテインメント事業)	5,547	6,581	5,239	6,769	4,847

■ FY2012：野球

■ FY2016：白猫テニス

■ FY2023：白猫GOLF、とらにゃん

■ FY2013：黒猫

■ FY2017：プロ野球VS

■ FY2024：フェスバ+

■ FY2014：ほしにゃん、白猫

■ FY2018：アリス

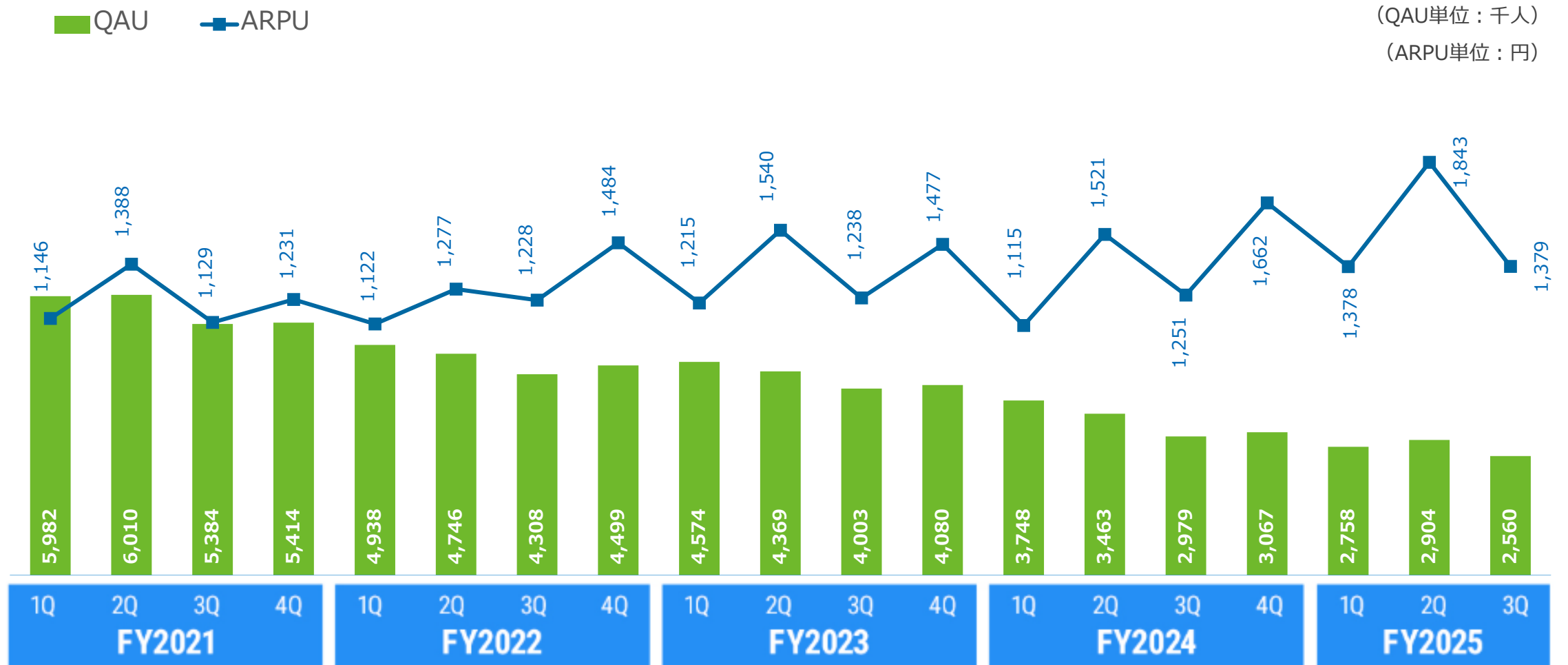
■ FY2025：異世界∞異世界、神ツク

■ FY2015：東京カジノPJ

■ FY2019：DQウォーク

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

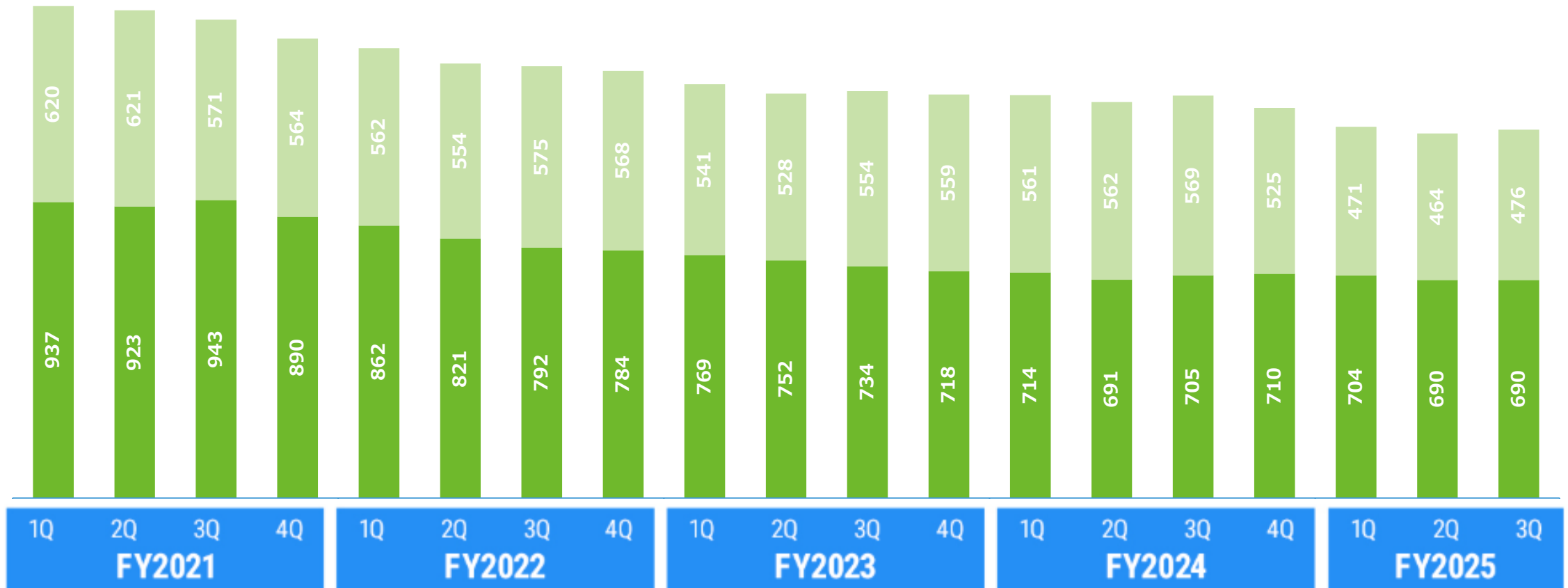
※QAU：ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもタイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値

※FY2012以降のタイトルを集計しています

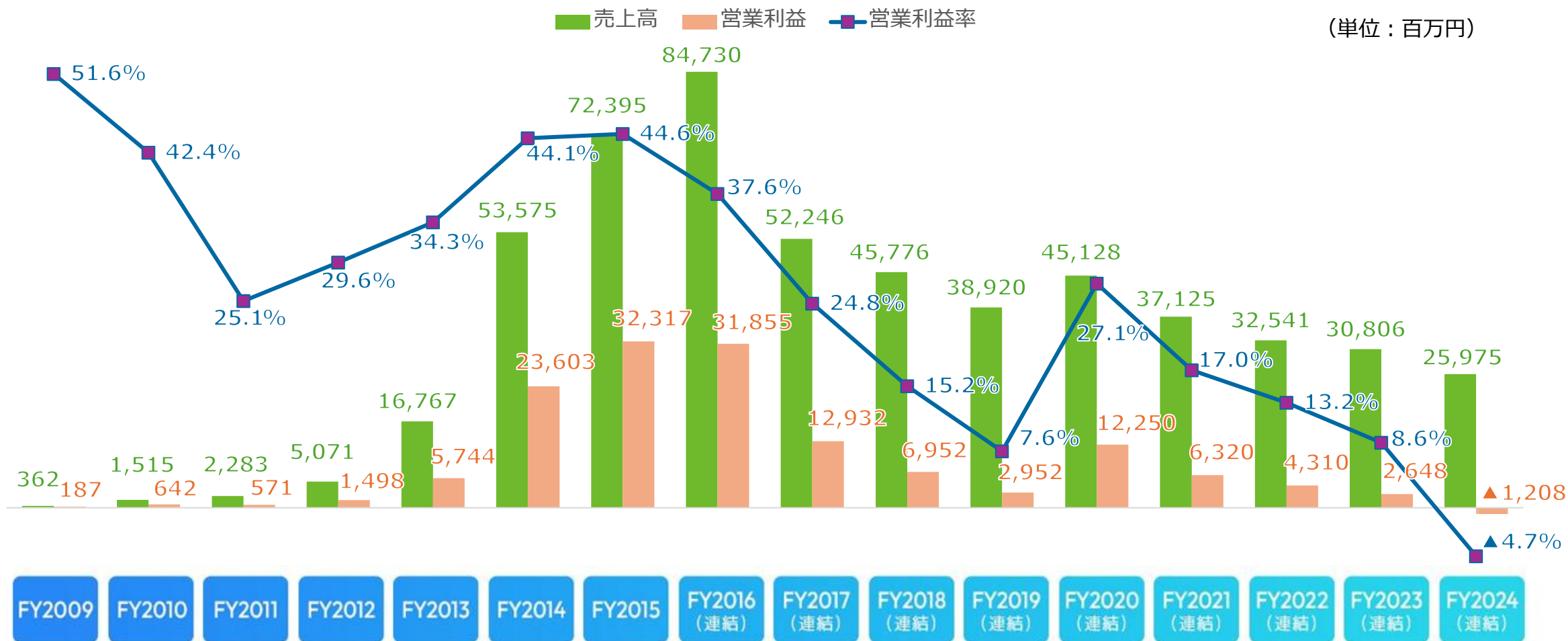
■ 単体従業員数

■ 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



※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

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

中長期では、メタバーズ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
メタバーズへの
展開

デジタル宝石の価値最大化



メタバーズ
経済圏の確立



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

