

# 2026年9月期 第2四半期 決算説明会資料

2026/05/07 THU

# 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

# FY2026.2Qハイライト

- 前年2Qの投資育成事業における大型EXITの反動を受けるも、エンタメ事業は広告宣伝費等の減少によりYoY増益

## 業績

### 四半期連結業績

売上高 53億円 (YoY: ▲39.1%) 営業利益 6億円 (YoY: ▲71.1%) 経常利益 9億円 (YoY: ▲51.7%)

### エンターテインメント事業

売上高 51億円 (YoY: ▲24.1%) 営業利益 7億円 (YoY: +49.0%)

### 投資育成事業

売上高 1億円 (YoY: ▲90.9%) 営業利益 ▲0.9億円 (YoY: -%)

## TOPICs

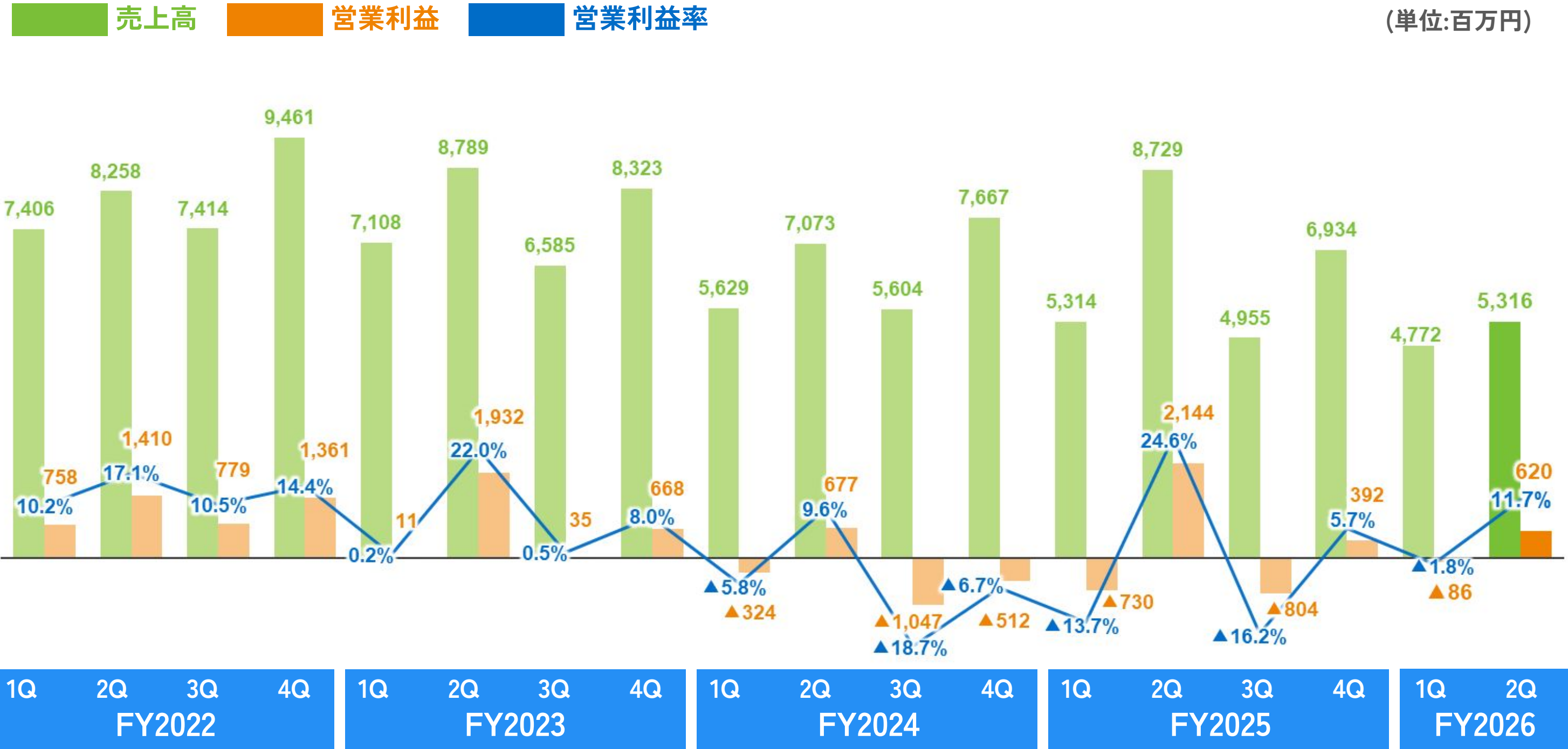
- 「STEINS;GATE RE:BOOT」が8月20日に発売決定！
- AI時代の創作を守る新アプリ「COLOPL Contents Protector」を開発  
AIを活用する企業として、健全な利用環境の実現を目指す

# 決算概要

# 決算概要

## 四半期連結業績推移

売上高 53億円 (YoY:▲39.1%) 営業利益 6億円 (YoY: ▲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

各セグメントが減収も、エンタメ事業はYoY増益を達成

### エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	FY2026 2Q (2026年1月-2026年3月)	前年同時期比
売上高	6,769	5,138	▲24.1%
費用	6,293	4,428	▲29.6%
営業利益	476	710	+49.0%
営業利益率	7.0%	13.8%	—

### 投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	FY2026 2Q (2026年1月-2026年3月)	前年同時期比
売上高	1,959	177	▲90.9%
費用	292	267	▲8.3%
営業利益	1,666	▲90	—
営業利益率	85.1%	▲51.0%	—

### 経常利益9億円、四半期純利益6億円を計上

(単位:百万円)

	FY2025 2Q (2025年1月-2025年3月)	FY2026 2Q (2026年1月-2026年3月)	前年同時期比
売上高	8,729	5,316	▲39.1%
費用	6,584	4,695	▲28.7%
営業利益	2,144	620	▲71.1%
営業利益率	24.6%	11.7%	-
営業外収益	▲160	351	-
営業外費用	15	20	+36.9%
経常利益	1,968	950	▲51.7%
特別利益	—	7	-
特別損失	1,451	▲0	-
税金等調整前四半期純利益	517	958	+85.2%
法人税等	384	303	▲21.2%
四半期純利益	133	655	+392.5%
四半期純利益率	1.5%	12.3%	-

※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

※四半期純利益は、親会社株主に帰属する四半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四半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 92.5%

(単位:百万円)

	FY2025 (2025年9月末)	FY2026 2Q (2026年3月末)	前期末比
流動資産	64,271	60,796	▲5.4%
現金及び預金	50,273	46,893	▲6.7%
営業投資有価証券	8,720	9,118	+4.6%
固定資産	11,470	11,157	▲2.7%
<b>資産合計</b>	<b>75,742</b>	<b>71,954</b>	<b>▲5.0%</b>
流動負債	5,644	4,710	▲16.5%
固定負債	1,156	700	▲39.5%
<b>負債合計</b>	<b>6,801</b>	<b>5,411</b>	<b>▲20.4%</b>
株主資本	67,295	65,600	▲2.5%
<b>純資産</b>	<b>68,940</b>	<b>66,543</b>	<b>▲3.5%</b>

# エンターテインメント事業

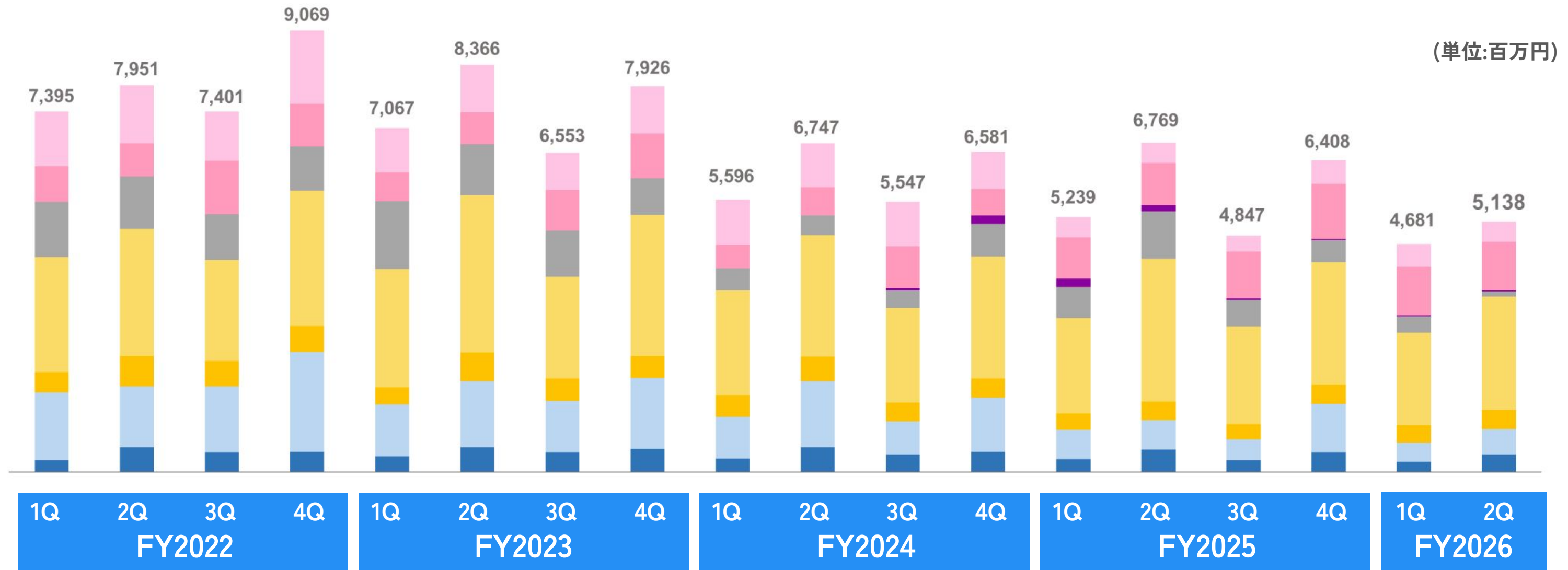
# エンターテインメント事業

四半期売上推移

売上高 51億円 (YoY: ▲24.1%、QoQ: +9.8%)

- クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ
- 白猫プロジェクト
- アリス・ギア・アイギス
- ドラゴンクエストウォーク
- モバイルその他
- Web3
- コンシューマー（自社・受託）
- ライセンスアウト・IP展開&グッズ関連・XR等

モバイルその他内訳：東京カジノPJ、白猫テニス、白猫ゴルフ、フェスバ+、異世界∞異世界、神ツク、その他サービス終了タイトルを含む



※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」ならではの体験の提供に努め、  
長期・安定運用を目指す



正月イベントを開催  
キャラクターたちが歌う主題歌も配信



「アトリエ」シリーズとの  
コラボイベントを開催

### ドラゴンクエストウォーク

新春イベントやIP展開に合わせた施策が  
大きな盛り上がりを創出



引き続きドラゴンクエストらしさを追求した施策を展開

### その他タイトル

周年を記念して、キャンペーンやイベントを開催



アリス・ギア・アイギス

前四半期からの好調を維持



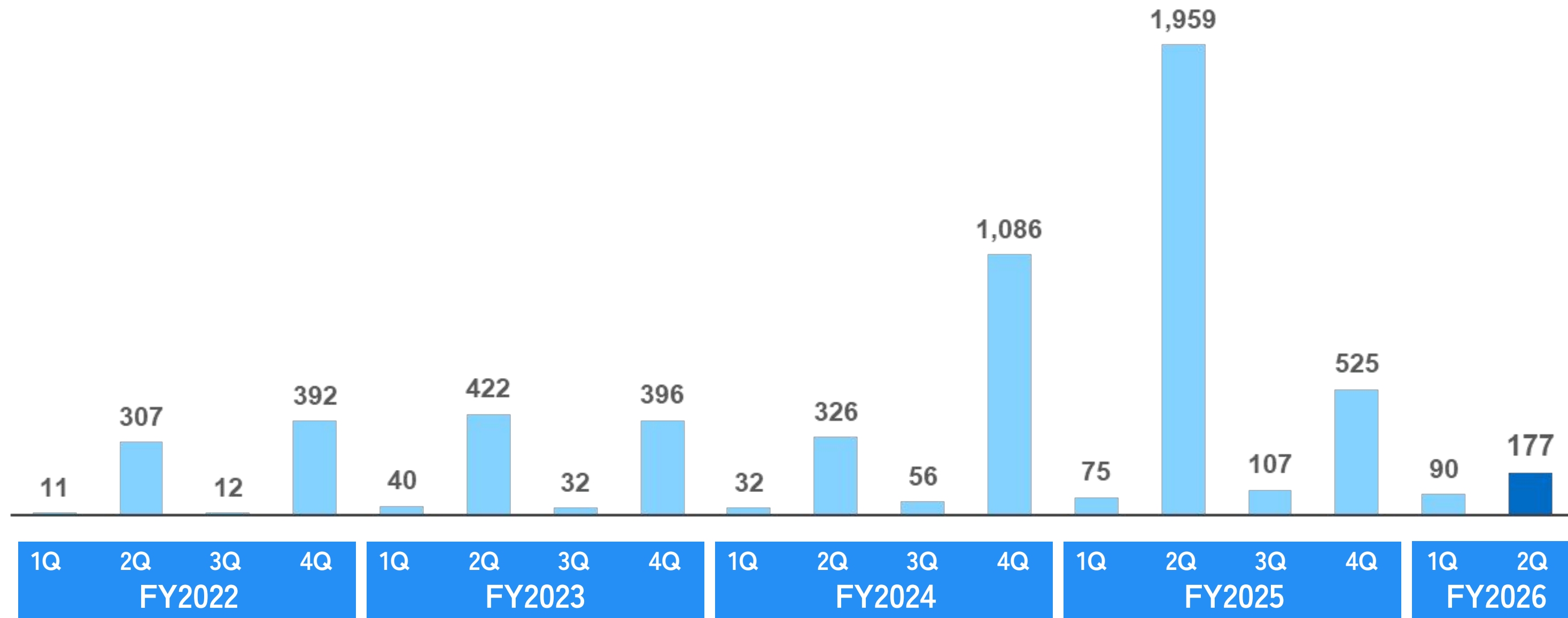
クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

新作クイズ約3万問を追加

# 投資育成事業

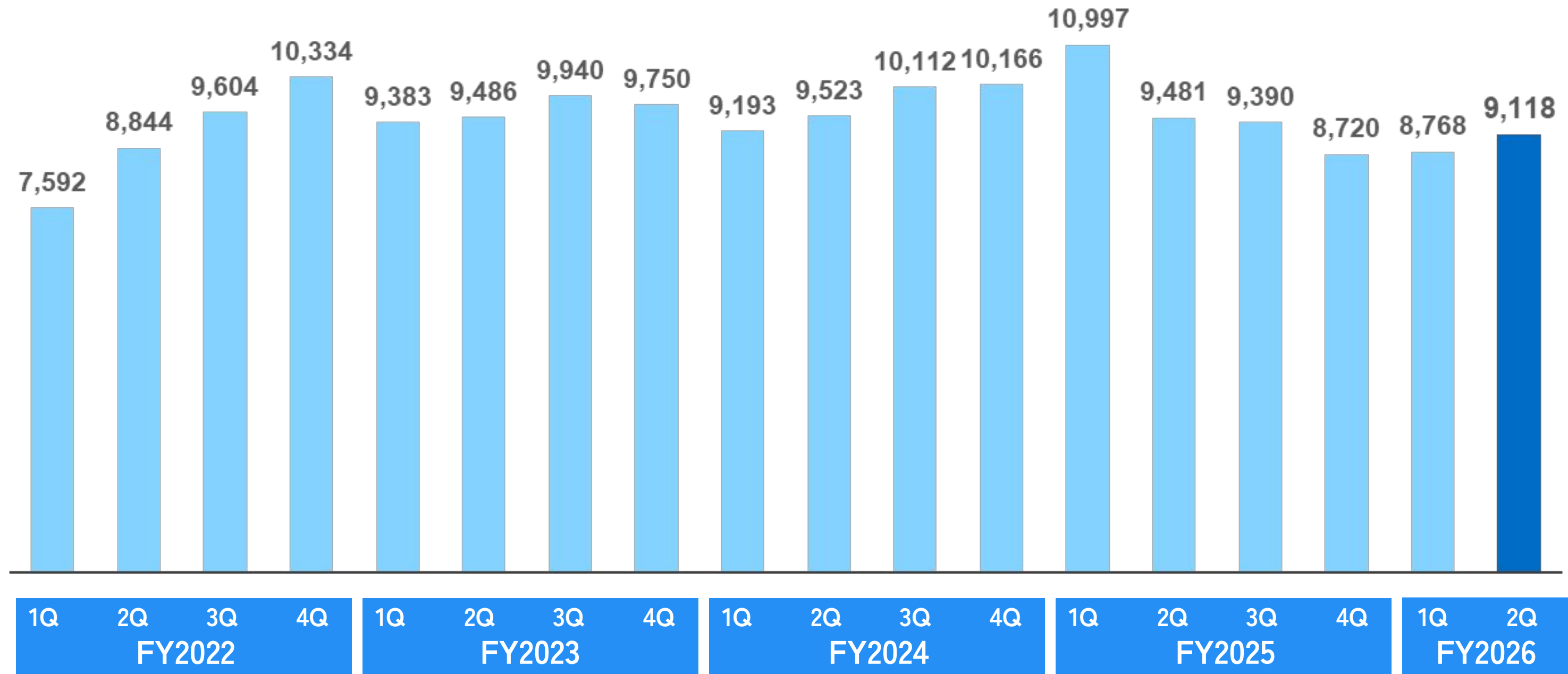
売上高 1億円 (YoY: ▲90.9%、QoQ: +95.3%)

(単位:百万円)



営業投資有価証券残高 91億円 (YoY: ▲3.8%、QoQ: +4.0%)

(単位:百万円)



## 国内外の複数企業へ投資を実施



### 社名

株式会社ALL in

### 事業

エンディング業界に関するトータルサービスの  
運営・提供



### 社名

Return Helper Limited

### 事業

データ主導型の返品管理ソリューションの提供

足元の状況・今後の見通し

「Global Top 20」の達成に向け、各戦略を推進する基盤整備が一巡  
連結売上高1,000億円以上／連結営業利益500億円以上が目安



“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

モバイルゲーム市場における  
**Global Top 20**

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

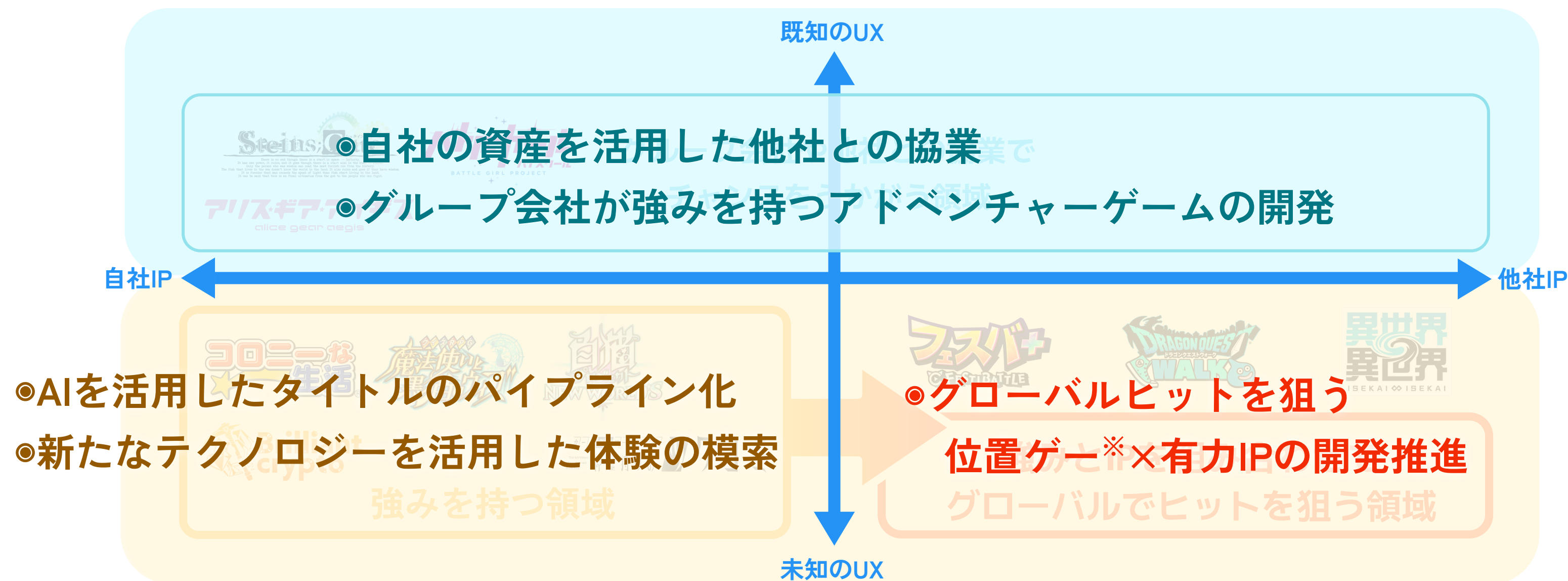
コロプラが培ってきた技術力と有力IPを組み合わせ、  
グローバルヒットタイトルの創出を目指す



※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



複数タイトルの開発が進捗中

位置ゲーを含むパイプラインのさらなる拡充を予定

モバイルゲーム  
パイプライン

5本

位置ゲー

2本

その他

3本

「KAZUMA KANEKO'S ツクヨミ」が4月23日より発売開始

PC/コンシューマーゲーム  
パイプライン

10本



「STEINS;GATE RE:BOOT」が8月20日に発売決定！  
6プラットフォームで明日（5月8日）より予約開始

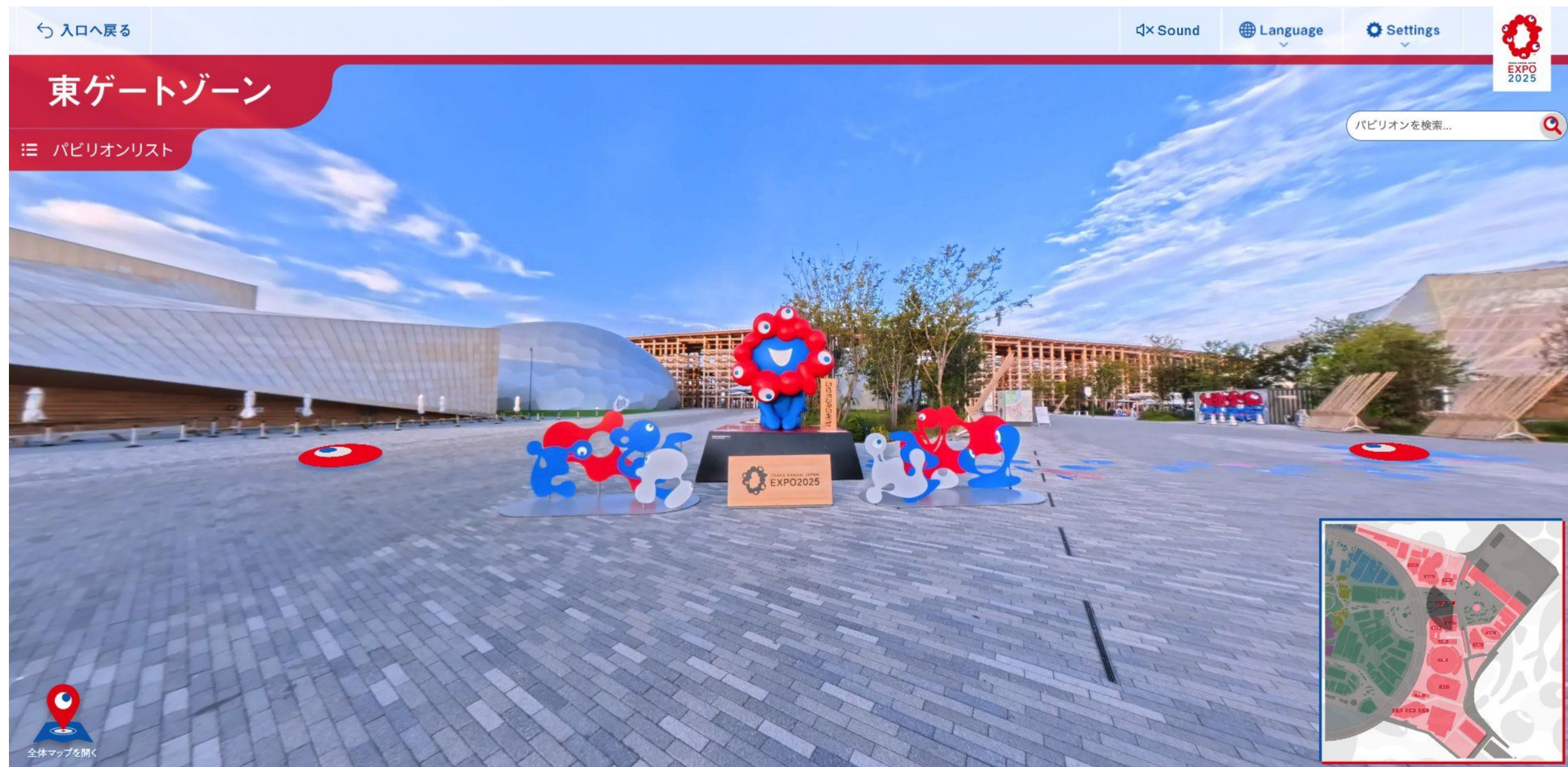


Steins;Gate RE:BOOT

The universe has a beginning, but it has no end-Infinite.  
Stars too have a beginning, but are by their own power destroyed-Finite.  
History teaches that those who hold wisdom are often the most foolish.  
The fish in the sea know not the land. If they too hold wisdom, they too will be destroyed.  
It is more ridiculous for man to exceed light speed than for fish to live ashore.  
This may also be called God's final warning to those who rebel.



## 内閣官房国際博覧会推進本部事務局が推進する 2025年大阪・関西万博のデジタルアーカイブ制作に協力



空間体験分野で培った技術やノウハウを深化させ、さらなる可能性を追求

# 足元の状況・今後の見通し

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



# その他の取り組み

# その他の取り組み

## AIの学習等からコンテンツを保護するアプリを提供開始

The advertisement features a teal background with the COLOPL logo in the top left. The central text reads "AI時代の創作を守るコンテンツ保護アプリ" (AI era content protection app to protect creation). Below this is a shield icon with the Japanese character "甲" (Kō) inside, and the text "COLOPL Contents Protector". Three thought bubbles on the left express concerns: "無断で AIに学習されちゃうかも" (AI might learn from me without permission), "加工されるかも..." (It might be processed...), and "自分の作品だとちゃんと証明したい" (I want to properly prove it's my work). A larger thought bubble on the right says "自分の作品をSNSに投稿するのは不安..." (I'm worried about posting my work on SNS...). The bottom right corner has the copyright notice "© 2026 COLOPL, Inc."

AIを活用する企業として、健全な利用環境の実現を目指す

# その他の取り組み

「健康経営優良法人（大規模法人部門）」に6年連続で認定



従業員の健康を重要なテーマと位置づけ、各種取り組みを実施

※「歩フェス」は、関東ITソフトウェア健康保険組合が開催する「MY HEALTH WEB スマ歩ウォーク（歩Fes.）」と連動した社内独自イベントです

補足資料

(単位:百万円)

	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
<b>売上高</b>	8,729	4,955	6,934	4,772	5,316
費用	6,584	5,759	6,541	4,859	4,695
<b>営業利益</b>	2,144	▲804	392	▲86	620
営業利益率	24.6%	▲16.2%	5.7%	▲1.8%	11.7%
営業外収益	▲160	▲127	346	594	351
営業外費用	15	19	8	22	20
<b>経常利益</b>	1,968	▲950	730	484	950
特別利益	-	-	2	58	7
特別損失	1,451	-	3	273	▲0
<b>税金等調整前四半期純利益</b>	517	▲950	729	269	958
法人税等	384	▲171	434	99	303
<b>四半期純利益</b>	133	▲779	294	170	655
四半期純利益率	1.5%	▲15.7%	4.3%	3.6%	12.3%

※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

※四半期純利益は、親会社株主に帰属する四半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四半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)

	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
流動資産	65,485	63,896	64,271	60,516	60,796
現金及び預金	50,523	49,288	50,273	47,048	46,893
営業投資有価証券	9,481	9,390	8,720	8,768	9,118
固定資産	10,433	18,117	11,470	11,666	11,157
<b>資産合計</b>	<b>75,919</b>	<b>82,014</b>	<b>75,742</b>	<b>72,183</b>	<b>71,954</b>
流動負債	5,294	4,912	5,644	5,087	4,710
固定負債	1,684	3,303	1,156	881	700
<b>負債合計</b>	<b>6,979</b>	<b>8,216</b>	<b>6,801</b>	<b>5,968</b>	<b>5,411</b>
株主資本	67,780	67,000	67,295	64,896	65,600
<b>純資産</b>	<b>68,940</b>	<b>73,798</b>	<b>68,940</b>	<b>66,215</b>	<b>66,543</b>

(単位:百万円)

上段：費用 下段：売上比	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
PF&決済手数料	627 7.2%	439 8.9%	634 9.2%	357 7.5%	355 6.7%
ロイヤリティ	58 0.7%	44 0.9%	56 0.8%	41 0.9%	12 0.2%
人件費・賞与	2,189 25.1%	2,314 46.7%	2,261 32.6%	2,110 44.2%	1,980 37.3%
オフィス費用	253 2.9%	235 4.7%	240 3.5%	238 5.0%	232 4.4%
iDC関連費用	488 5.6%	430 8.7%	439 6.3%	435 9.1%	416 7.8%
広告宣伝費	946 10.8%	367 7.4%	189 2.7%	51 1.1%	71 1.4%
外注費	718 8.2%	748 15.1%	658 9.5%	796 16.7%	804 15.1%
その他	1,302 14.9%	1,179 23.8%	2,061 29.7%	827 17.3%	822 15.5%
合計	6,584 75.4%	5,759 116.2%	6,541 94.3%	4,859 101.8%	4,695 88.3%

### エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	6,769	4,847	6,408	4,681	5,138
費用	6,293	5,505	5,763	4,736	4,428
営業利益	476	▲658	644	▲54	710
営業利益率	7.0%	▲13.6%	10.1%	▲1.2%	13.8%

### 投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	1,959	107	525	90	177
費用	292	254	778	123	267
営業利益	1,666	▲146	▲252	▲32	▲90
営業利益率	85.1%	▲135.7%	▲48.1%	▲35.9%	▲51.0%

(単位:百万円)

※タイトル=オンラインアプリ	FY2025			FY2026	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
FY2012開始タイトル	103	94	102	59	1
FY2013開始タイトル	465	241	405	207	353
FY2014開始タイトル	601	435	995	436	529
FY2015開始タイトル	16	10	12	8	10
FY2016開始タイトル	8	8	12	9	8
FY2017開始タイトル	78	64	62	29	0
FY2018開始タイトル	387	314	393	358	392
FY2019開始タイトル	2,932	2,000	2,517	1,896	2,329
FY2023開始タイトル	12	11	7	10	4
FY2024開始タイトル	265	150	137	87	47
FY2025開始タイトル	482	201	116	90	28
Web3	125	35	23	21	17
コンシューマー（自社・受託）	863	960	1,126	996	1,005
ライセンスアウト・IP展開&グッズ関連・XR等	426	319	494	467	409
<b>合計(エンターテインメント事業)</b>	<b>6,769</b>	<b>4,847</b>	<b>6,408</b>	<b>4,681</b>	<b>5,138</b>

■FY2012：野球

■FY2016：白猫テニス

■FY2023：白猫GOLF

■FY2013：黒猫

■FY2017：プロ野球VS

■FY2024：フェスバ+

■FY2014：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

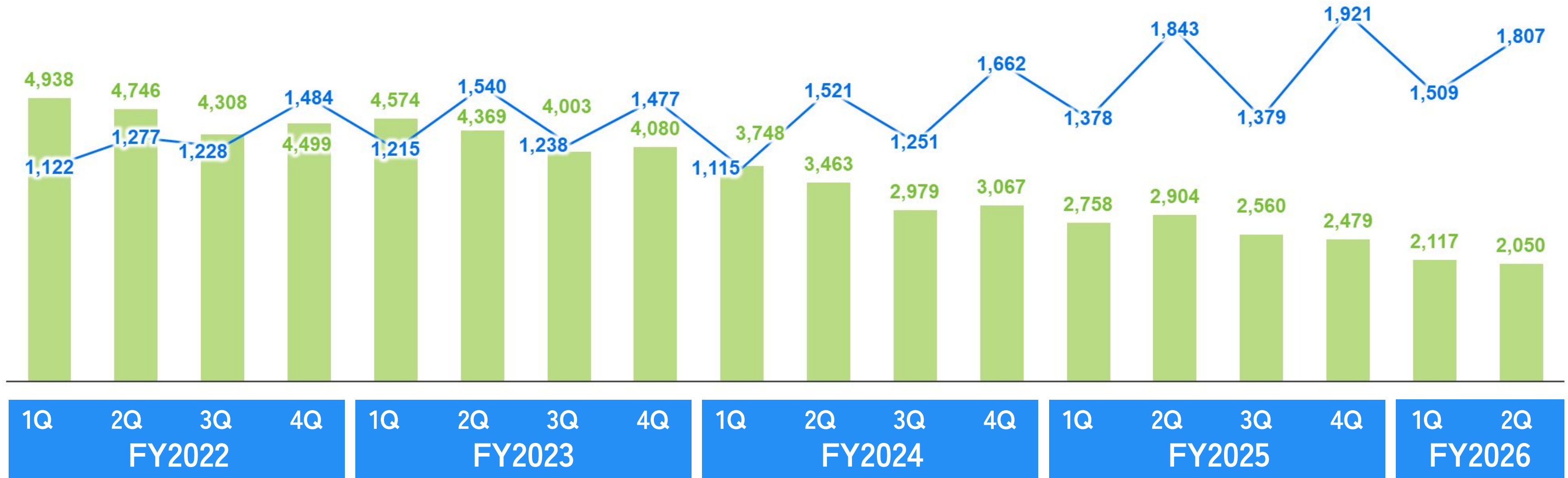
# 補足資料

## 国内タイトルKPI QAU×ARPU

(QAU単位：千人)

(ARPU単位：円)

■ QAU ■ ARPU



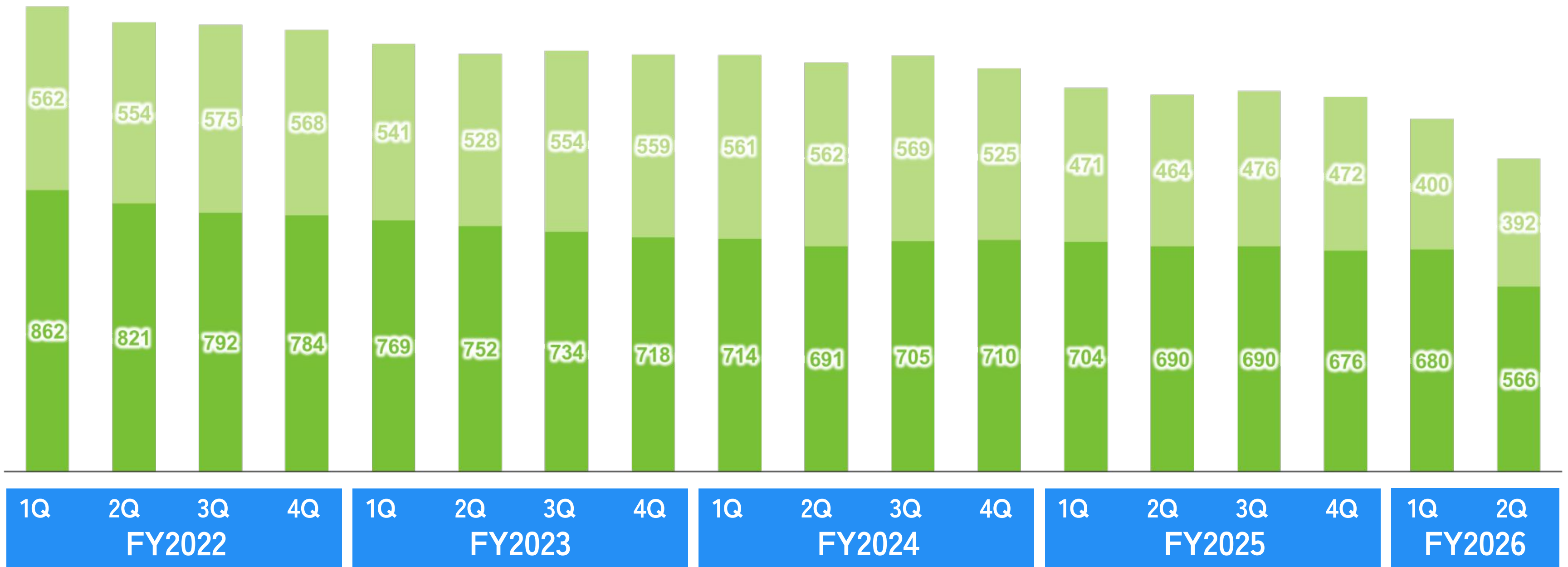
※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※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

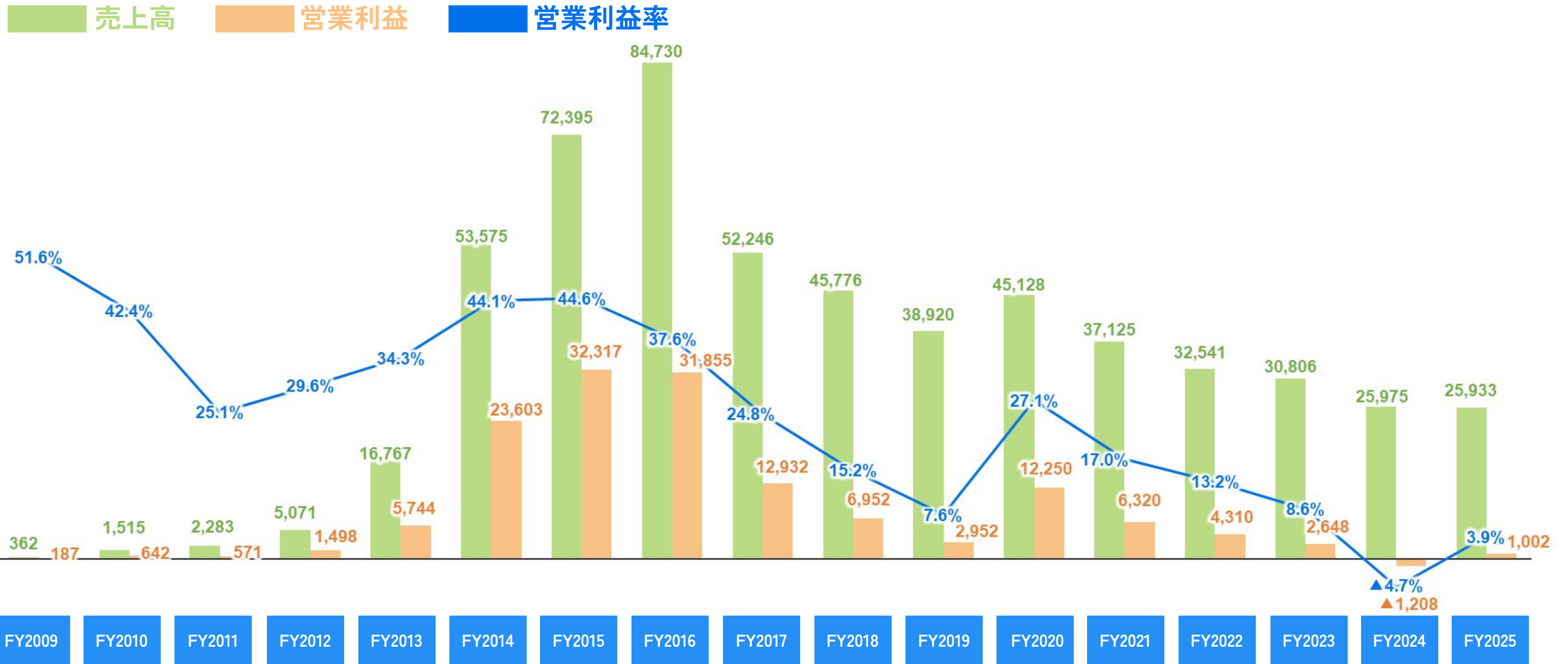
(単位:人)

■ 単体従業員数      ■ グループ会社従業員数



※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

(単位:百万円)



※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

# 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

