

# 2026年9月期 第3四半期 決算説明会資料

2026/08/05 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

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

# FY2026.3Qハイライト

## ■ 主要モバイルタイトルの好調と投資先のEXITでYoY増収、営業黒字転換

### 業績

#### 四半期連結業績

売上高 56億円 (YoY: +13.2%)    営業利益 7億円 (YoY: ー%)    経常利益 10億円 (YoY: ー%)

#### エンターテインメント事業

売上高 48億円 (YoY: +0.2%)    営業利益 4億円 (YoY: ー%)

#### 投資育成事業

売上高 7億円 (YoY: +600.2%)    営業利益 3億円 (YoY: ー%)

### TOPICs

- 新作ゲーム「アクティブシネマRPG 369」をまもなくリリース！
- 「白猫プロジェクト」の新作コンシューマーゲーム「白猫プロジェクト INFINITY」が2027年に発売予定！

# 決算概要

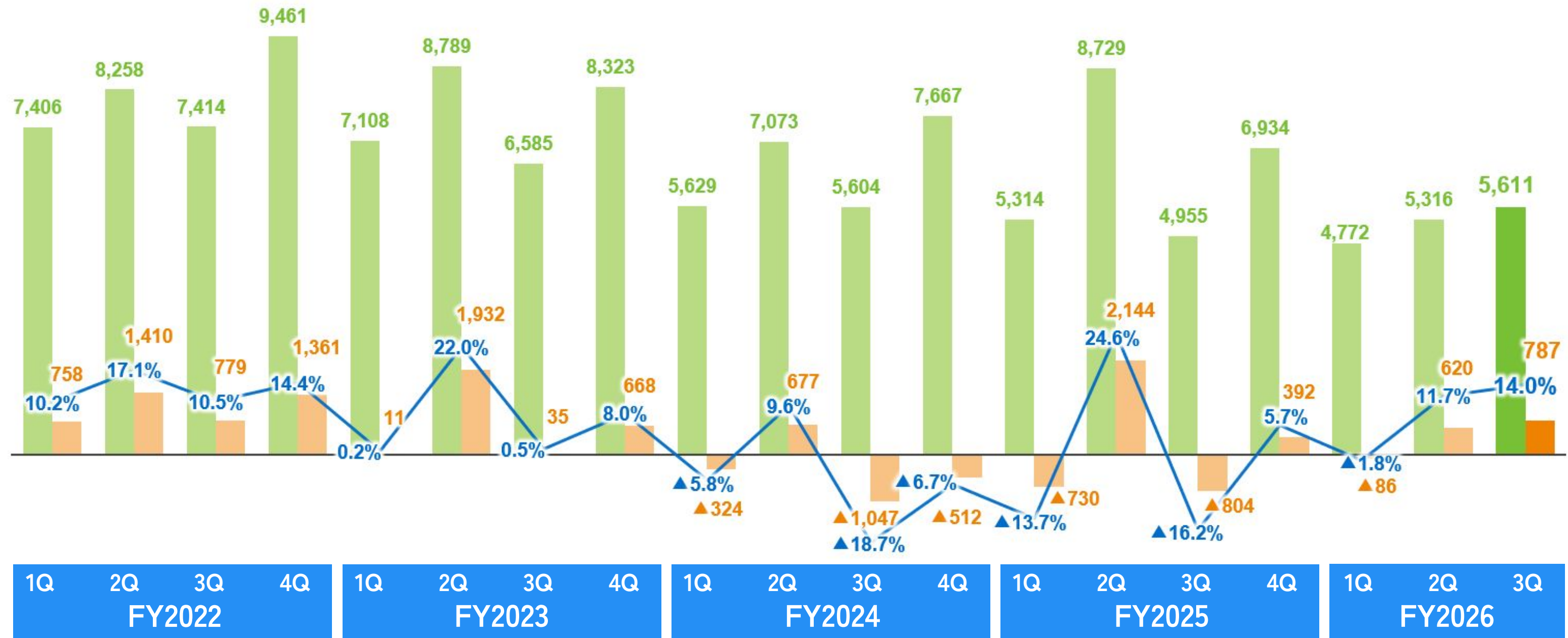
# 決算概要

## 四半期連結業績推移

売上高 56億円 (YoY:+13.2%)    営業利益 7億円 (YoY: -%)

売上高    営業利益    営業利益率

(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



各セグメントで増収増益。黒字転換を達成

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

|       | FY2025 3Q<br>(2025年4月-2025年6月) | FY2026 3Q<br>(2026年4月-2026年6月) | 前年同時期比 |
|-------|--------------------------------|--------------------------------|--------|
| 売上高   | 4,847                          | 4,856                          | +0.2%  |
| 費用    | 5,505                          | 4,402                          | ▲20.0% |
| 営業利益  | ▲658                           | 454                            | —      |
| 営業利益率 | ▲13.6%                         | 9.4%                           | —      |

投資育成事業

(単位:百万円)

|       | FY2025 3Q<br>(2025年4月-2025年6月) | FY2026 3Q<br>(2026年4月-2026年6月) | 前年同時期比  |
|-------|--------------------------------|--------------------------------|---------|
| 売上高   | 107                            | 754                            | +600.2% |
| 費用    | 254                            | 422                            | +66.2%  |
| 営業利益  | ▲146                           | 332                            | —       |
| 営業利益率 | ▲135.7%                        | 44.1%                          | —       |

※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

経常利益10億円、四半期純利益6億円を計上

(単位:百万円)

|              | FY2025 3Q<br>(2025年4月-2025年6月) | FY2026 3Q<br>(2026年4月-2026年6月) | 前年同時期比  |
|--------------|--------------------------------|--------------------------------|---------|
| 売上高          | 4,955                          | 5,611                          | +13.2%  |
| 費用           | 5,759                          | 4,824                          | ▲16.2%  |
| 営業利益         | ▲804                           | 787                            | —       |
| 営業利益率        | ▲16.2%                         | 14.0%                          | —       |
| 営業外収益        | ▲127                           | 370                            | —       |
| 営業外費用        | 19                             | 59                             | +201.5% |
| 経常利益         | ▲950                           | 1,098                          | —       |
| 特別利益         | —                              | 0                              | —       |
| 特別損失         | —                              | —                              | —       |
| 税金等調整前四半期純利益 | ▲950                           | 1,099                          | —       |
| 法人税等         | ▲171                           | 420                            | —       |
| 四半期純利益       | ▲779                           | 678                            | —       |
| 四半期純利益率      | ▲15.7%                         | 12.1%                          | —       |

※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  
※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 92.9%

(単位:百万円)

|          | FY2025<br>(2025年9月末) | FY2026 3Q<br>(2026年6月末) | 前期末比   |
|----------|----------------------|-------------------------|--------|
| 流動資産     | 64,271               | 60,981                  | ▲5.1%  |
| 現金及び預金   | 50,273               | 46,426                  | ▲7.7%  |
| 営業投資有価証券 | 8,720                | 8,832                   | +1.3%  |
| 固定資産     | 11,470               | 11,267                  | ▲1.8%  |
| 資産合計     | 75,742               | 72,248                  | ▲4.6%  |
| 流動負債     | 5,644                | 4,439                   | ▲21.3% |
| 固定負債     | 1,156                | 701                     | ▲39.4% |
| 負債合計     | 6,801                | 5,141                   | ▲24.4% |
| 株主資本     | 67,295               | 66,279                  | ▲1.5%  |
| 純資産      | 68,940               | 67,107                  | ▲2.7%  |

※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

# エンターテインメント事業

四半期売上推移

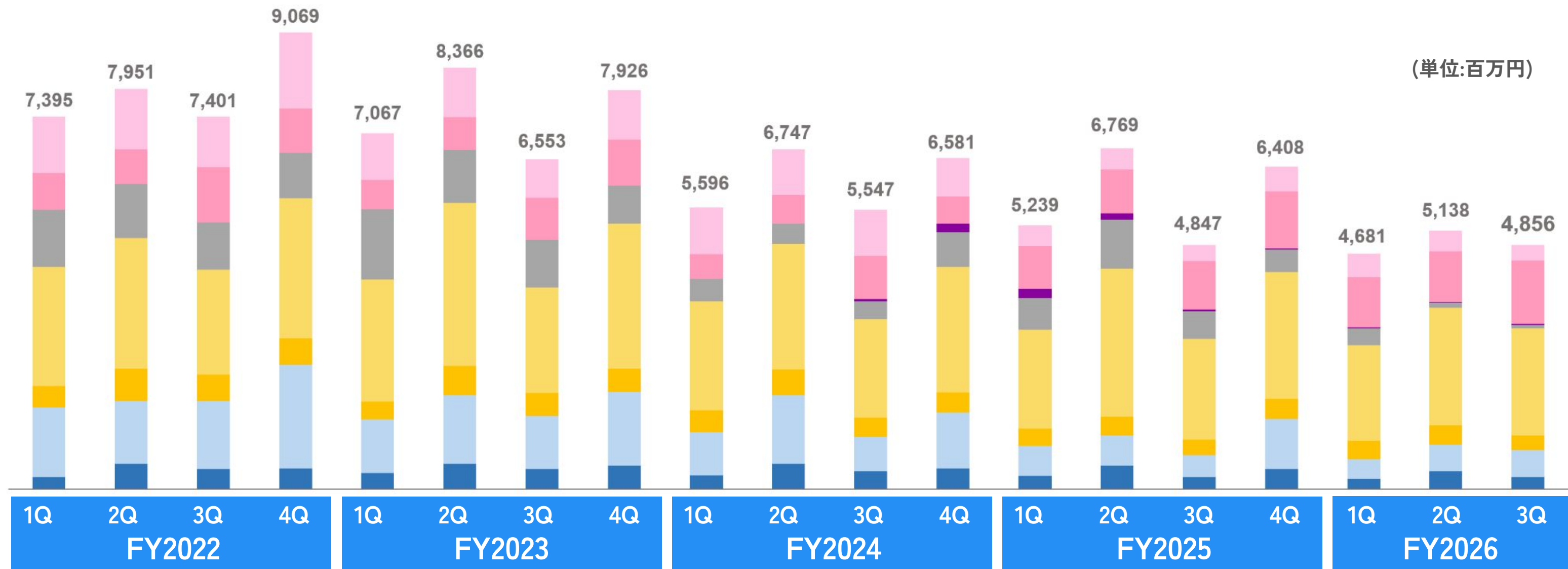
売上高 48億円 (YoY: +0.2%、QoQ: ▲5.5%)

■ クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ  
■ ドラゴンクエストウォーク  
■ コンシューマー（自社・受託）

■ 白猫プロジェクト  
■ モバイルその他  
■ ライセンスアウト・IP展開&グッズ関連・XR等

■ アリス・ギア・アイギス  
■ Web3

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+、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、  
周年に向けて前年以上に大きな盛り上がりを創出



12周年に向けた記念イベントが開始



©COLOPL, Inc. ©T,F,K/TSP

「転生したらスライムだった件」との  
コラボイベントを開催



### ドラゴンクエストウォーク

ドラゴンクエスト40周年を記念して  
「ドラゴンクエスト XI 命の大樹編」 イベントを開催



IP全体の盛り上げりに合わせた展開で、高い熱量を醸成



### その他タイトル

コラボイベントを実施し、幅広いユーザー層にアプローチ



©COLOPL, Inc. © Pyramid, Inc. / COLOPL, Inc.

©COLOPL, Inc. © Pyramid, Inc. / COLOPL, Inc.

アリス・ギア・アイギス

「バトルガール ハイスクール」とコラボ



©CAPCOM ©COLOPL, Inc.

クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

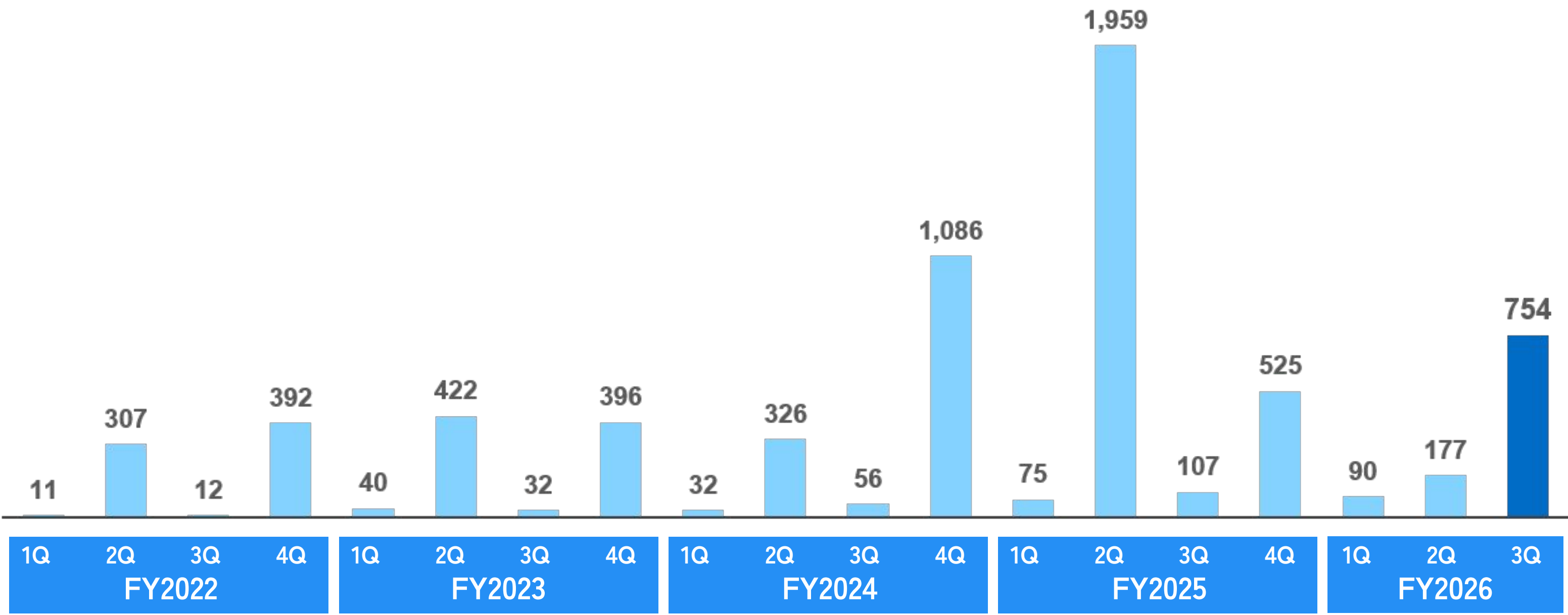
「ロックマンエグゼ」とコラボ

投資育成事業



売上高 7億円 (YoY : +600.2%、QoQ : +325.4%)

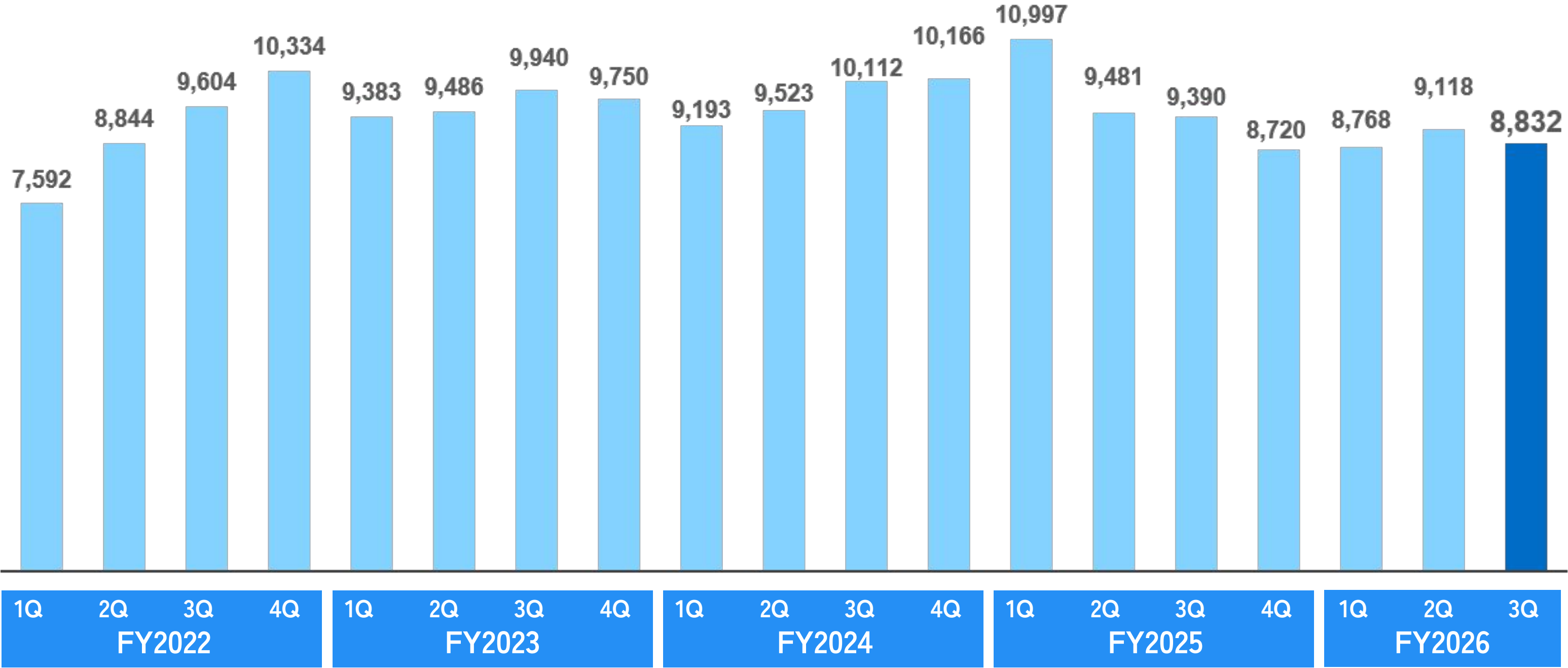
(単位:百万円)



※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 88億円 (YoY: ▲5.9%、QoQ: ▲3.1%)

(単位:百万円)



※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



保有するサロウィン社株を  
ヒューリック社にセカンダリー売却

**SALOWIN**  
#share salon

**社名** サロウィン株式会社

**事業** シェアサロン運営、サロン開業支援

シード期の企業に対して新規投資を実施

The logo for Farmio, featuring the word "farmio" in a lowercase, rounded, sans-serif font. The letters "farmi" are in a dark teal color, and the letters "o" and "i" are in a lighter teal color.

**社名** Farmio Holdings Limited

**事業** AIを活用した卵や食用油の  
食品卸売プラットフォームの開発・運営



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  
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

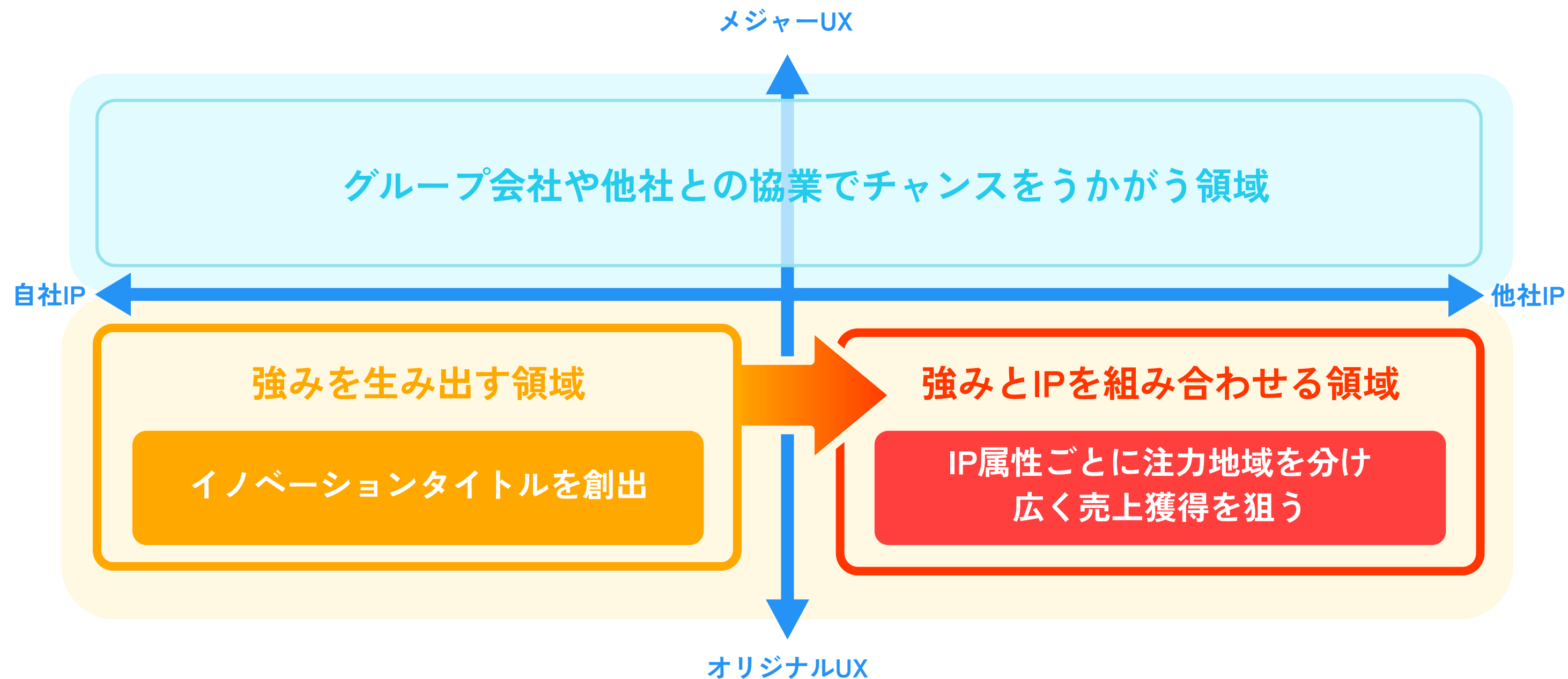


※「Global Top 20」は自社調査によって算出した、世界のモバイルゲーム市場における上位20社を指し、  
連結売上高及び連結営業利益は目安です

# 足元の状況・今後の見通し

コンテンツ戦略

コロプラが培ってきた技術力と有力IPを組み合わせ、  
グローバルでの売上獲得を目指す

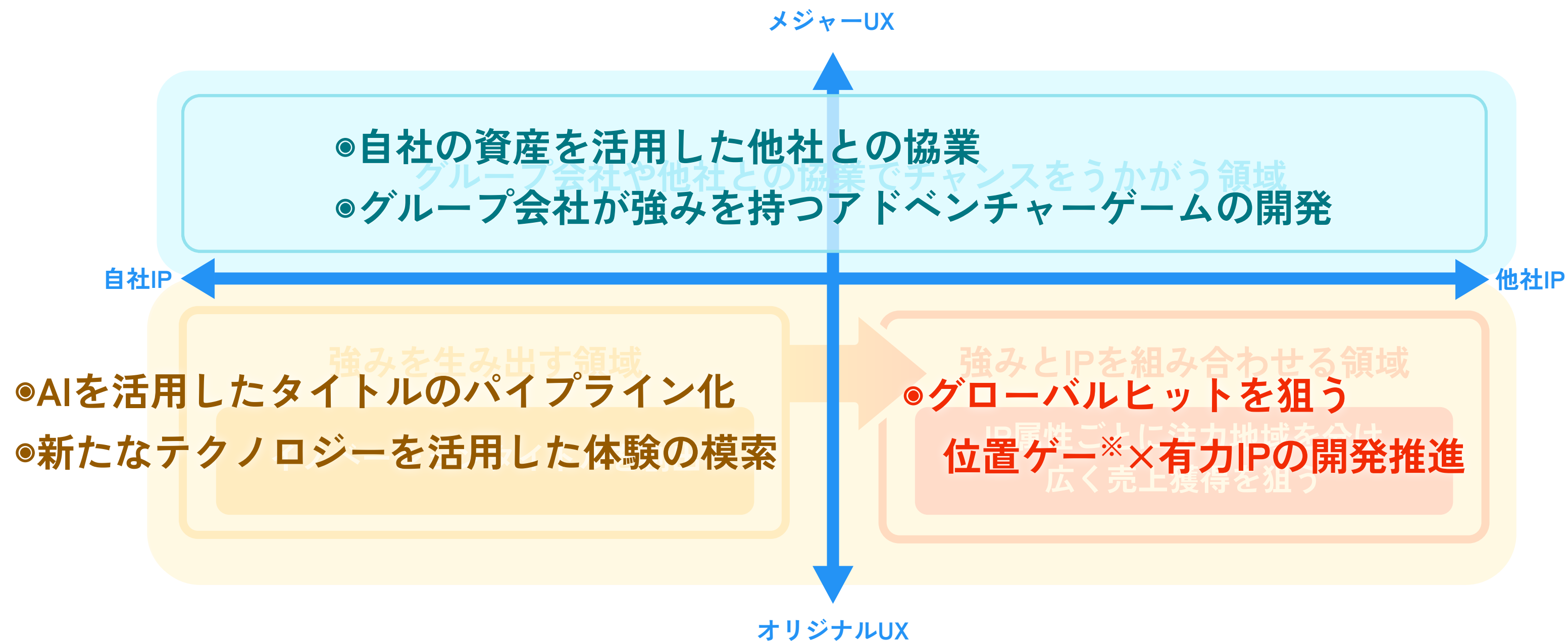


※上図は、当社独自の基準に則って作成した指標です

※オリジナルUXは、当社オリジナルのゲーム体験や新しい体験を指し、メジャーUXは、広く認知された既知の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

新作ゲーム「アクティブシネマRPG 369」をまもなくリリース



ティザーサイトはこちら



アドベンチャーゲームを中心に、継続してタイトルをリリース

PC/コンシューマーゲーム  
パイプライン

9 本





## 新作コンシューマーゲーム 「白猫プロジェクト INFINITY」を発表！





# 足元の状況・今後の見通し XR

「360maps (サンロクマルマップ)」の技術を活用した新サービスが  
Kアリーナ横浜の内覧サポートシステムに採用



これまでに培った技術やノウハウを深化させ、XR分野の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



補足資料



# 補足資料

## 四半期連結損益計算書

(単位:百万円)

|              | FY2025 |       | FY2026 |       |       |
|--------------|--------|-------|--------|-------|-------|
|              | 3Q     | 4Q    | 1Q     | 2Q    | 3Q    |
| 売上高          | 4,955  | 6,934 | 4,772  | 5,316 | 5,611 |
| 費用           | 5,759  | 6,541 | 4,859  | 4,695 | 4,824 |
| 営業利益         | ▲804   | 392   | ▲86    | 620   | 787   |
| 営業利益率        | ▲16.2% | 5.7%  | ▲1.8%  | 11.7% | 14.0% |
| 営業外収益        | ▲127   | 346   | 594    | 351   | 370   |
| 営業外費用        | 19     | 8     | 22     | 20    | 59    |
| 経常利益         | ▲950   | 730   | 484    | 950   | 1,098 |
| 特別利益         | —      | 2     | 58     | 7     | 0     |
| 特別損失         | —      | 3     | 273    | ▲0    | —     |
| 税金等調整前四半期純利益 | ▲950   | 729   | 269    | 958   | 1,099 |
| 法人税等         | ▲171   | 434   | 99     | 303   | 420   |
| 四半期純利益       | ▲779   | 294   | 170    | 655   | 678   |
| 四半期純利益率      | ▲15.7% | 4.3%  | 3.6%   | 12.3% | 12.1% |

※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

※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        |               |               |
|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
|             | 3Q            | 4Q            | 1Q            | 2Q            | 3Q            |
| 流動資産        | 63,896        | 64,271        | 60,516        | 60,796        | 60,981        |
| 現金及び預金      | 49,288        | 50,273        | 47,048        | 46,893        | 46,426        |
| 営業投資有価証券    | 9,390         | 8,720         | 8,768         | 9,118         | 8,832         |
| 固定資産        | 18,117        | 11,470        | 11,666        | 11,157        | 11,267        |
| <b>資産合計</b> | <b>82,014</b> | <b>75,742</b> | <b>72,183</b> | <b>71,954</b> | <b>72,248</b> |
| 流動負債        | 4,912         | 5,644         | 5,087         | 4,710         | 4,439         |
| 固定負債        | 3,303         | 1,156         | 881           | 700           | 701           |
| <b>負債合計</b> | <b>8,216</b>  | <b>6,801</b>  | <b>5,968</b>  | <b>5,411</b>  | <b>5,141</b>  |
| 株主資本        | 67,000        | 67,295        | 64,896        | 65,600        | 66,279        |
| <b>純資産</b>  | <b>73,798</b> | <b>68,940</b> | <b>66,215</b> | <b>66,543</b> | <b>67,107</b> |



(単位:百万円)

| 上段：費用<br>下段：売上比 | FY2025          |                | FY2026          |                |                |
|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|
|                 | 3Q              | 4Q             | 1Q              | 2Q             | 3Q             |
| PF&決済手数料        | 439<br>8.9%     | 634<br>9.2%    | 357<br>7.5%     | 355<br>6.7%    | 328<br>5.9%    |
| ロイヤリティ          | 44<br>0.9%      | 56<br>0.8%     | 41<br>0.9%      | 12<br>0.2%     | ▲4<br>▲0.1%    |
| 人件費・賞与          | 2,314<br>46.7%  | 2,261<br>32.6% | 2,110<br>44.2%  | 1,980<br>37.3% | 2,044<br>36.4% |
| オフィス費用          | 235<br>4.7%     | 240<br>3.5%    | 238<br>5.0%     | 232<br>4.4%    | 222<br>4.0%    |
| iDC関連費用         | 430<br>8.7%     | 439<br>6.3%    | 435<br>9.1%     | 416<br>7.8%    | 418<br>7.5%    |
| 広告宣伝費           | 367<br>7.4%     | 189<br>2.7%    | 51<br>1.1%      | 71<br>1.4%     | 47<br>0.9%     |
| 外注費             | 748<br>15.1%    | 658<br>9.5%    | 796<br>16.7%    | 804<br>15.1%   | 828<br>14.8%   |
| その他             | 1,179<br>23.8%  | 2,061<br>29.7% | 827<br>17.3%    | 822<br>15.5%   | 938<br>16.7%   |
| 合計              | 5,759<br>116.2% | 6,541<br>94.3% | 4,859<br>101.8% | 4,695<br>88.3% | 4,824<br>86.0% |



### エンターテインメント事業

(単位:百万円)

|       | FY2025 |       | FY2026 |       |       |
|-------|--------|-------|--------|-------|-------|
|       | 3Q     | 4Q    | 1Q     | 2Q    | 3Q    |
| 売上高   | 4,847  | 6,408 | 4,681  | 5,138 | 4,856 |
| 費用    | 5,505  | 5,763 | 4,736  | 4,428 | 4,402 |
| 営業利益  | ▲658   | 644   | ▲54    | 710   | 454   |
| 営業利益率 | ▲13.6% | 10.1% | ▲1.2%  | 13.8% | 9.4%  |

### 投資育成事業

(単位:百万円)

|       | FY2025  |        | FY2026 |        |       |
|-------|---------|--------|--------|--------|-------|
|       | 3Q      | 4Q     | 1Q     | 2Q     | 3Q    |
| 売上高   | 107     | 525    | 90     | 177    | 754   |
| 費用    | 254     | 778    | 123    | 267    | 422   |
| 営業利益  | ▲146    | ▲252   | ▲32    | ▲90    | 332   |
| 営業利益率 | ▲135.7% | ▲48.1% | ▲35.9% | ▲51.0% | 44.1% |



(単位:百万円)

| ※タイトル=オンラインアプリ          | FY2025       |              | FY2026       |              |              |
|-------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|                         | 3Q           | 4Q           | 1Q           | 2Q           | 3Q           |
| FY2012開始タイトル            | 94           | 102          | 59           | 1            | 27           |
| FY2013開始タイトル            | 241          | 405          | 207          | 353          | 243          |
| FY2014開始タイトル            | 435          | 995          | 436          | 529          | 533          |
| FY2015開始タイトル            | 10           | 12           | 8            | 10           | 8            |
| FY2016開始タイトル            | 8            | 12           | 9            | 8            | 8            |
| FY2017開始タイトル            | 64           | 62           | 29           | 0            | 15           |
| FY2018開始タイトル            | 314          | 393          | 358          | 392          | 284          |
| FY2019開始タイトル            | 2,000        | 2,517        | 1,896        | 2,329        | 2,131        |
| FY2023開始タイトル            | 11           | 7            | 10           | 4            | 4            |
| FY2024開始タイトル            | 150          | 137          | 87           | 47           | 2            |
| FY2025開始タイトル            | 201          | 116          | 90           | 28           | 0            |
| Web3                    | 35           | 23           | 21           | 17           | 17           |
| コンシューマー（自社・受託）          | 960          | 1,126        | 996          | 1,005        | 1,265        |
| ライセンスアウト・IP展開&グッズ関連・XR等 | 319          | 494          | 467          | 409          | 310          |
| <b>合計(エンターテインメント事業)</b> | <b>4,847</b> | <b>6,408</b> | <b>4,681</b> | <b>5,138</b> | <b>4,856</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

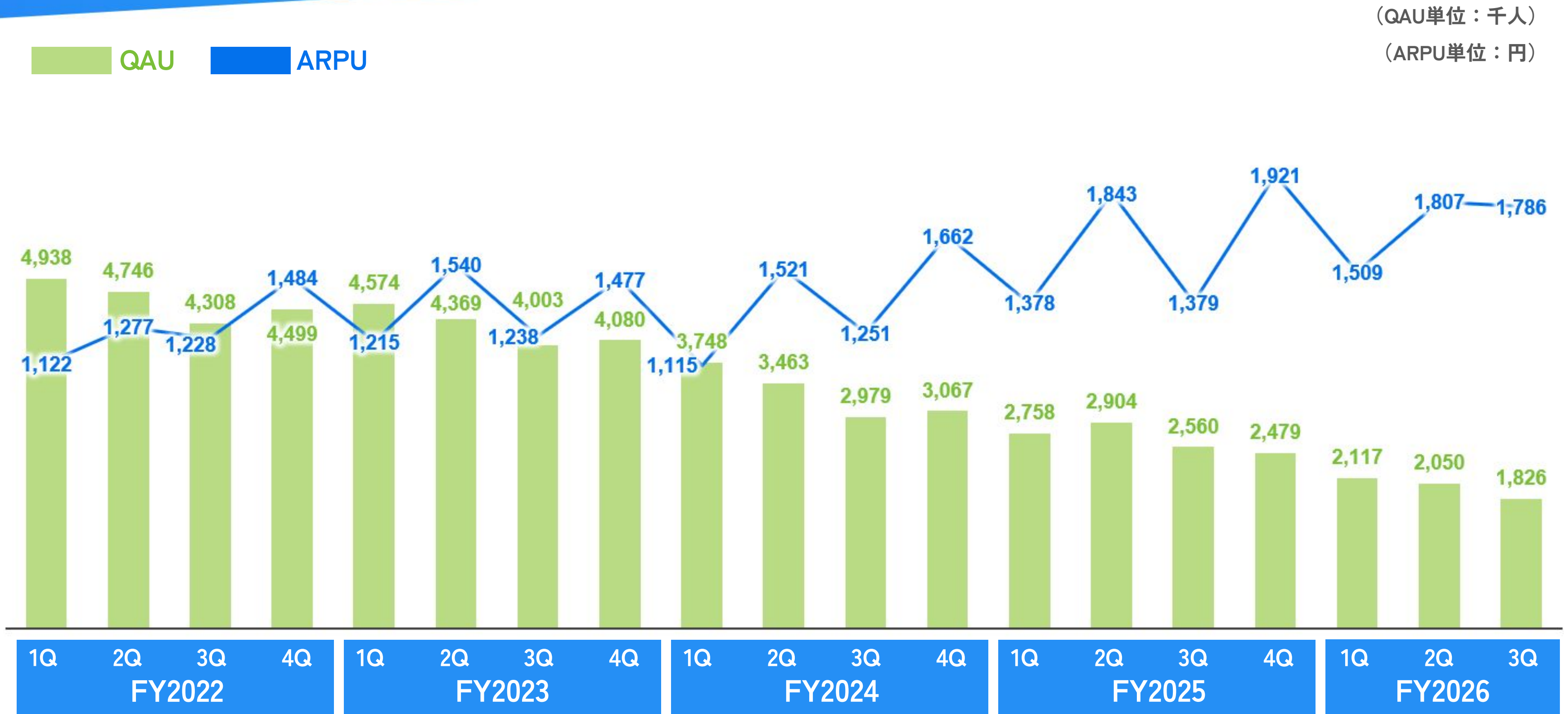
※百万円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※「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

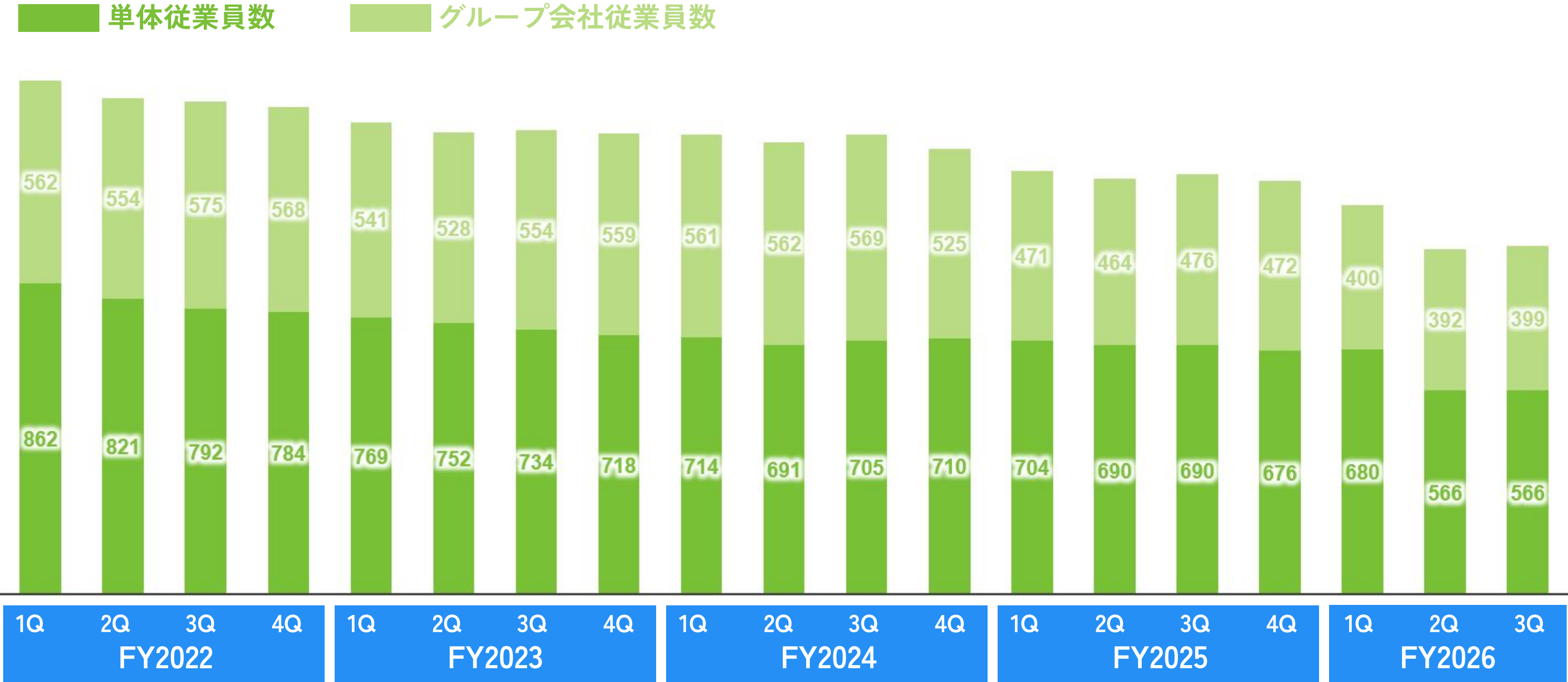


※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます

※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

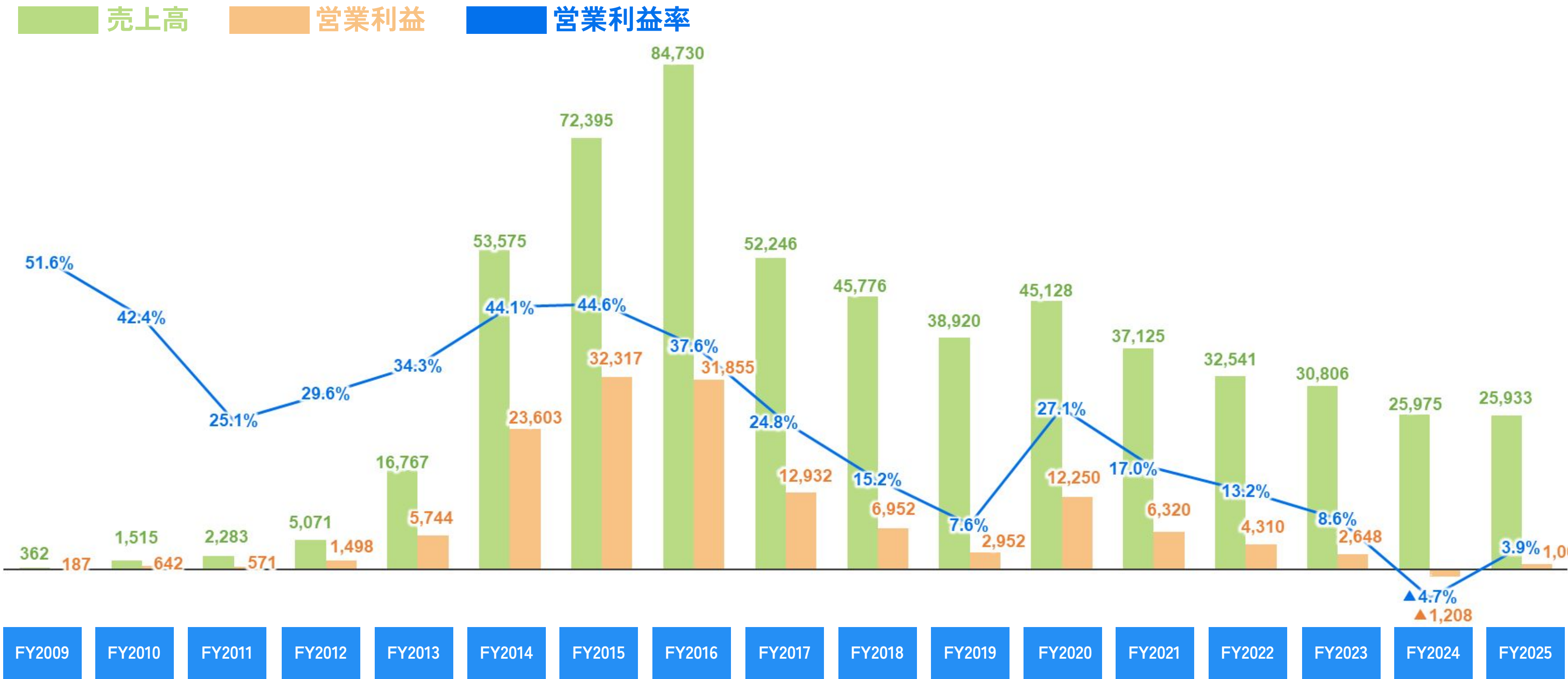
(単位:人)



※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

