colopl 証券コード：3668

2026年9月期
決算説明会資料

2026/11/04 WED

Entertainment in Real Life

©COLOPL, Inc.

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

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

- 経営基盤の整備が一巡し、通期業績はYoY大幅増益
  前期の連結黒字化に続き、当期はエンターテインメント事業も黒字転換
- 2027年9月期は複数の新作リリースを予定しており、売上成長期へ

業績

通期連結業績

売上高 226億円 (YoY: ▲12.7%) 営業利益 22億円 (YoY: +128.6%) 経常利益 33億円 (YoY: +86.0%)

エンターテインメント事業　売上高 204億円 (YoY: ▲12.2%)　営業利益 18億円 (YoY: ー%)

投資育成事業　売上高 22億円 (YoY: ▲17.1%)　営業利益 4億円 (YoY: ▲60.5%)

4Q連結業績

売上高 69億円 (YoY: +0.1%) 営業利益 9億円 (YoY: +147.0%) 経常利益 8億円 (YoY: +12.8%)

TOPICs

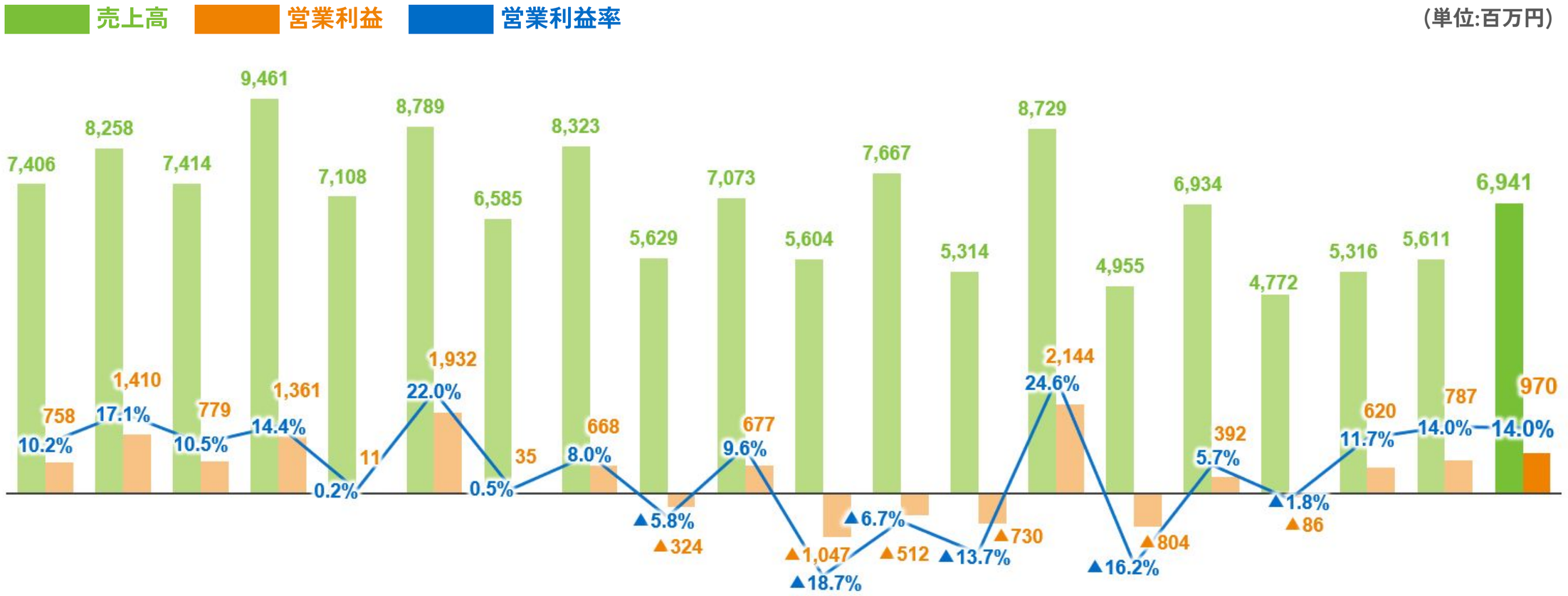
- 新作ゲーム「ウィズジェネレーション」が12月1日にリリース決定！
- 2026年9月期の配当金は1株当たり25円（前期比+5円）を予定
  コスト構造の変化に伴う現預金保有水準の見直しで、還元を強化

決算概要

決算概要

四半期連結業績推移

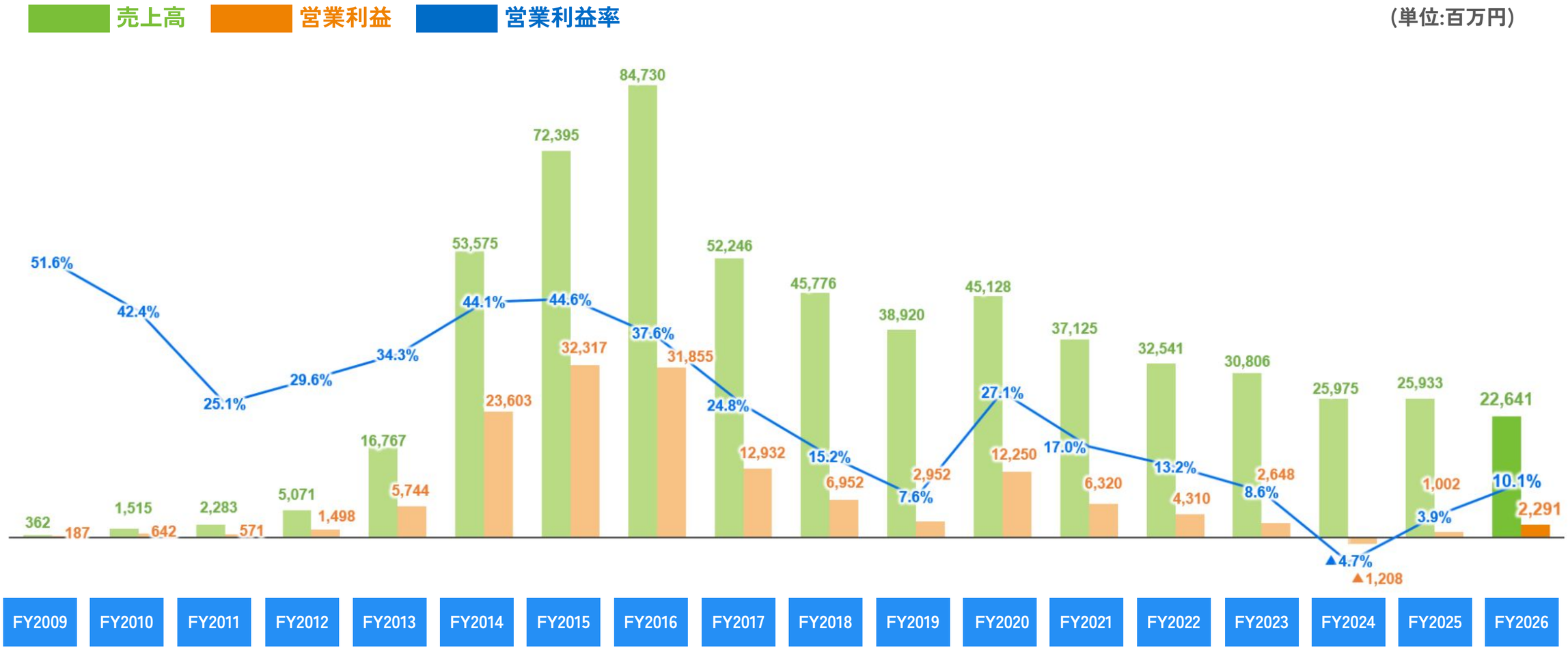
売上高 69億円 (YoY:+0.1%)　**営業利益 9億円** (YoY: +147.0%)



※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 226億円 (YoY:▲12.7%) 営業利益 22億円 (YoY: +128.6%)



※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 セグメント別業績

エンターテインメント事業が大幅増益

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	FY2026 (2025年10月-2026年9月)	前期比
売上高	23,264	20,429	▲12.2%
費用	23,445	18,606	▲20.6%
営業利益	▲180	1,822	—
営業利益率	▲0.8%	8.9%	—

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	FY2026 (2025年10月-2026年9月)	前期比
売上高	2,668	2,212	▲17.1%
費用	1,488	1,746	+17.4%
営業利益	1,180	465	▲60.5%
営業利益率	44.2%	21.0%	—

※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 連結損益計算書

経常利益33億円、当期純利益18億円を計上

(単位:百万円)

	FY2025 (2024年10月-2025年9月)	FY2026 (2025年10月-2026年9月)	前期比
売上高	25,933	22,641	▲12.7%
費用	24,930	20,350	▲18.4%
営業利益	1,002	2,291	+128.6%
営業利益率	3.9%	10.1%	—
営業外収益	855	1,183	+38.4%
営業外費用	52	116	+123.1%
経常利益	1,805	3,357	+86.0%
特別利益	2	70	+2,848.1%
特別損失	1,454	843	▲42.0%
税金等調整前当期純利益	353	2,584	+631.5%
法人税等	659	775	+17.5%
当期純利益	▲306	1,808	—
当期純利益率	▲1.2%	8.0%	—

※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

決算概要 連結貸借対照表

自己資本比率 93.0%

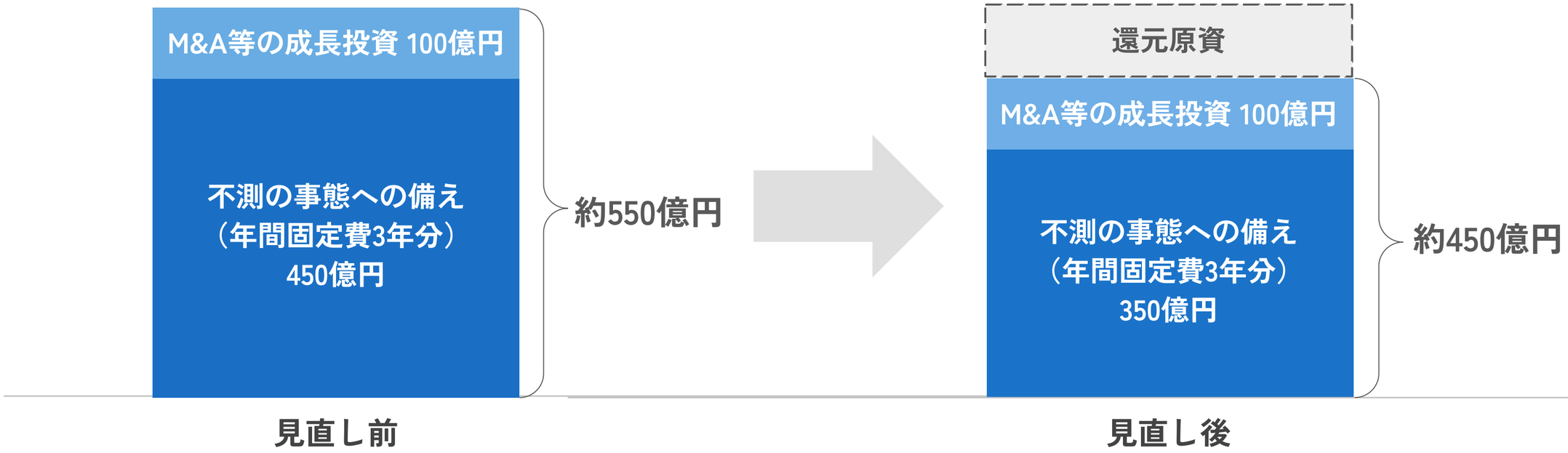
(単位:百万円)

	FY2025 (2025年9月末)	FY2026 (2026年9月末)	前期末比
流動資産	64,271	61,593	▲4.2%
現金及び預金	50,273	47,328	▲5.9%
営業投資有価証券	8,720	8,089	▲7.2%
固定資産	11,470	11,521	+0.4%
資産合計	**75,742**	**73,114**	**▲3.5%**
流動負債	5,644	4,266	▲24.4%
固定負債	1,156	825	▲28.6%
負債合計	**6,801**	**5,091**	**▲25.1%**
株主資本	67,295	66,583	▲1.1%
純資産	**68,940**	**68,022**	**▲1.3%**

※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

決算概要　2026年9月期　配当方針

コスト構造の変化に伴い、現預金等保有水準を見直し
2026年9月期の期末配当は、1株当たり25円（前期比＋5円）を予定



※2026年9月期の配当額は、2026年12月開催予定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

決算概要 中長期の還元の考え方

「Global Top 20」達成以降は、事業成長に応じて還元を強化

	足元（2027年9月期～）	中期（2030年前後）	長期
事業	売上成長と 大型タイトルの開発推進	大型タイトルのリリースと 「Global Top 20」の達成	Entertainment in Real Lifeの さらなる追求

株主還元

2026年9月期
期末配当（予定）

25円

前期比 ＋5円

現方針

健全なバランスシートをもとに、
連結業績、DOE（純資産配当率）、
キャッシュ・フロー及び
資本の効率性を総合的に勘案して、
安定的かつ継続的な配当を実施

事業成長に応じて還元を強化

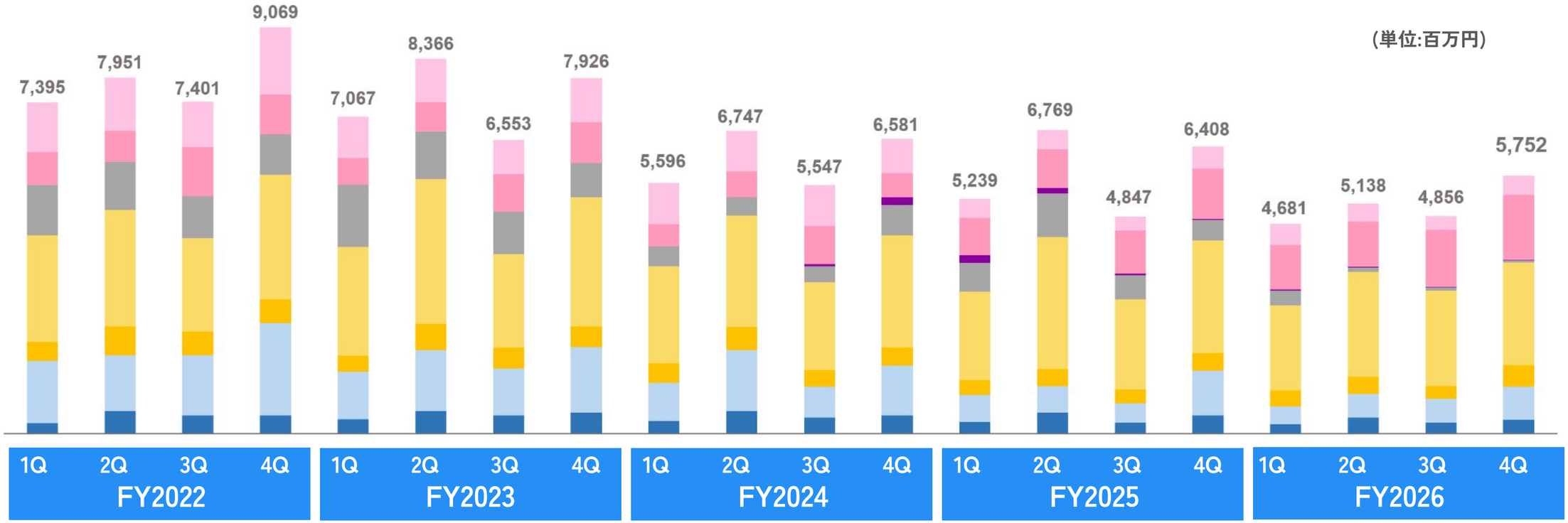
エンターテインメント事業

エンターテインメント事業 四半期売上推移

売上高 57億円（YoY：▲10.2%、QoQ：＋18.4%）

- 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GOLF、フェスバ+、369、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

エンターテインメント事業 モバイルゲーム

白猫プロジェクト

12周年記念イベント「ALIVED:CHRONICLE」を開催



IPとしてのさらなる成長に向け、ユーザーエンゲージメントの向上により一層注力

エンターテインメント事業 モバイルゲーム

ドラゴンクエストウォーク

7周年記念イベントを開催



生活との接点を増やし、ユーザーさまの日常を彩るタイトルへ

※ 企画・制作：株式会社スクウェア・エニックス、開発：当社

エンターテインメント事業 モバイルゲーム

その他タイトル

親和性の高いIPコラボと恒例の投票企画で、盛り上がりを創出



アリス・ギア・アイギス

「魔法少女リリカルなのは EXCEEDS Gun Blaze Vengeance」とのコラボを開催



クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ

人気イベント「黒ウィズゴールデンアワード2026 THE WINNERS」を開催

エンターテインメント事業 コンシューマーゲーム

STEINS;GATE RE:BOOT

幅広い世代での認知を背景に、国内外で順調な売れ行き



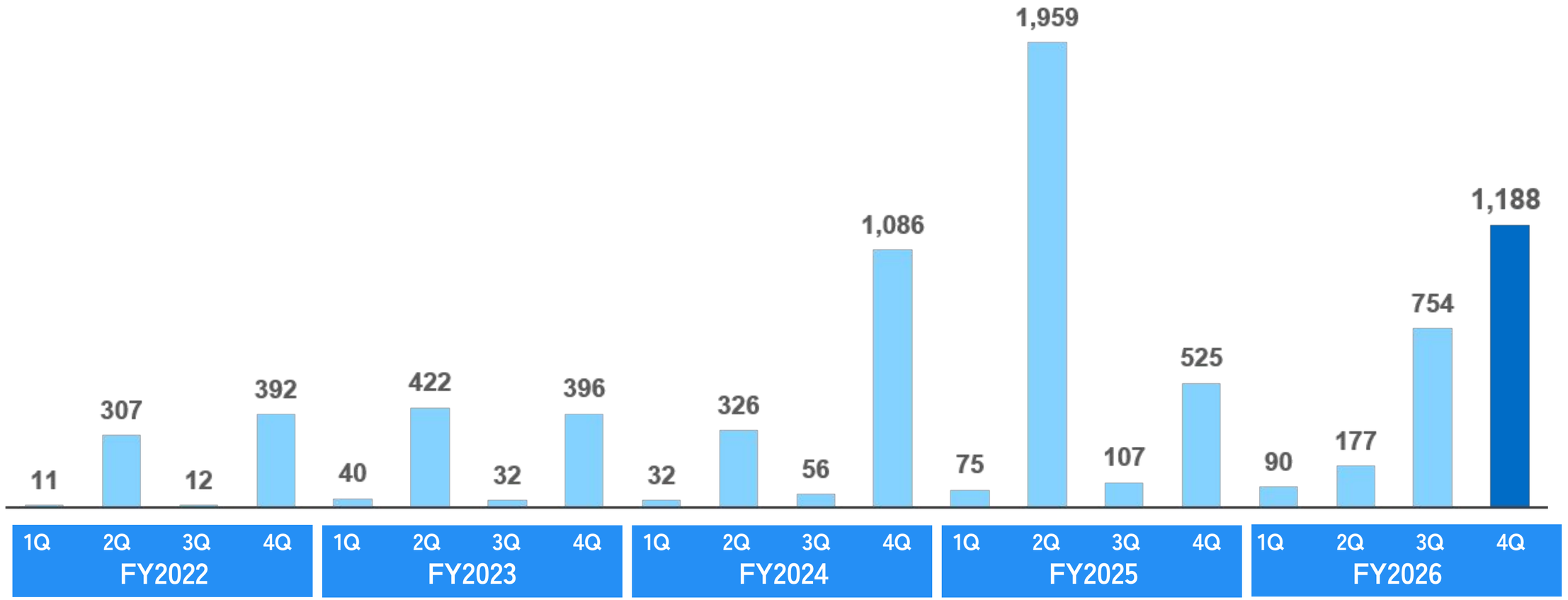
対応言語やプラットフォームの追加で、継続的な販売本数の増加を見込む

投資育成事業

投資育成事業 四半期売上推移

売上高 11億円 (YoY：＋126.1%、QoQ：＋57.5%)

(単位:百万円)



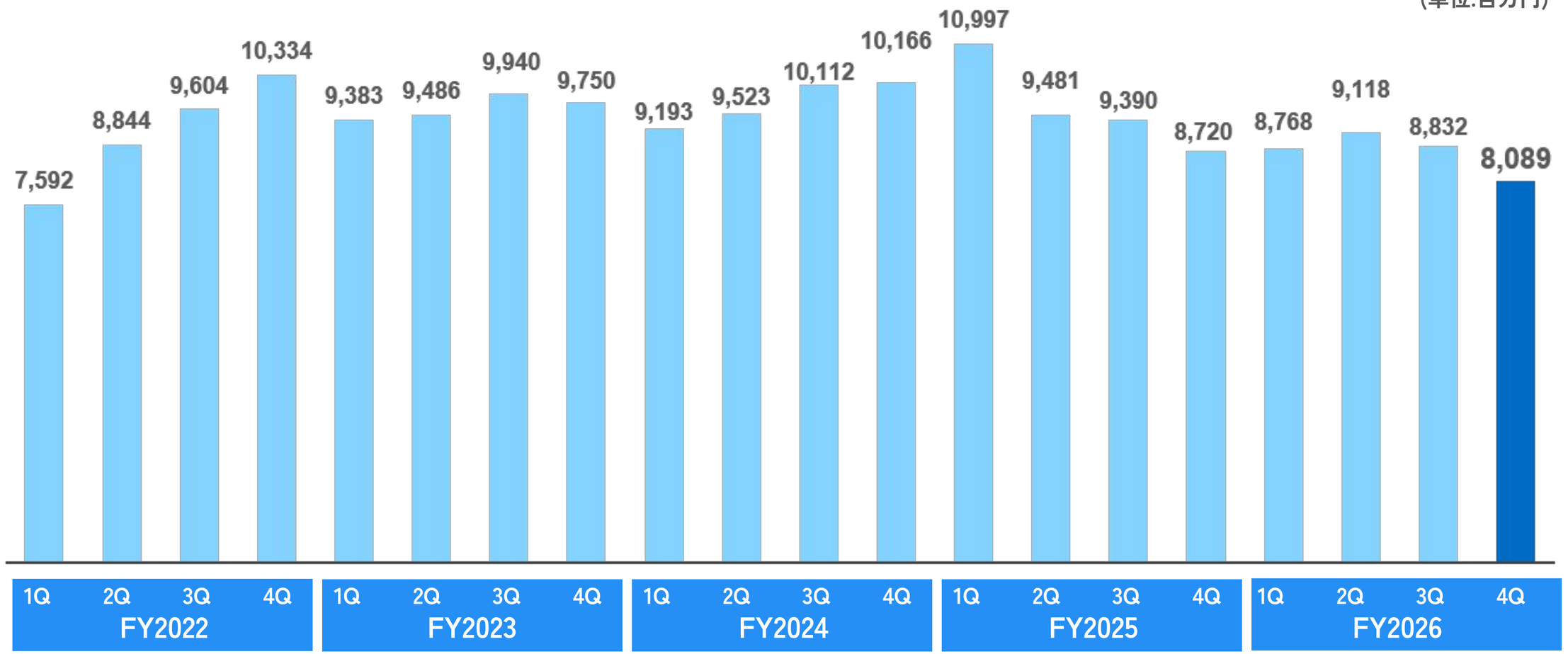
※グループ会社のコロプラネクストが運用する1号ファンド(学生起業家対象)の実績は含んでいません

投資育成事業

四半期営業投資有価証券残高推移

営業投資有価証券残高 80億円 (YoY: ▲7.2%、QoQ: ▲8.4%)

(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

投資育成事業

保有するRael社株の一部をセカンダリー売却



社名　Rael Inc.

事業　フェミニンケア（生理用品・スキンケア）ブランドの展開

今後の方針

今後の方針 中期経営方針

「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



Mission
“Entertainment in Real Life”

Vision
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

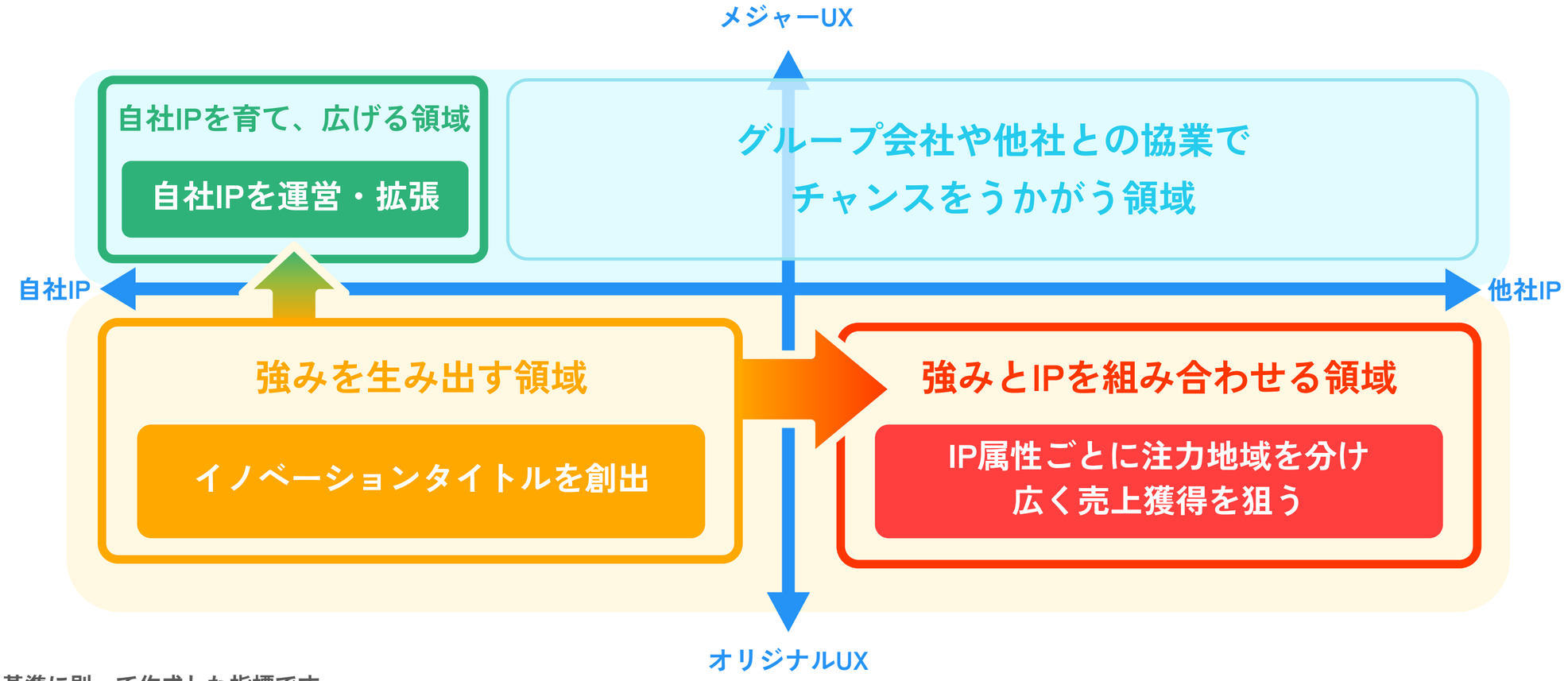
Goals
モバイルゲーム市場における
Global Top 20

Strategies
◉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)

※「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

今後の方針 コンテンツ戦略

技術力で生んだ強みを起点として2方向へ注力領域を展開
位置ゲー×有力IPを主軸に、グローバルでの売上獲得へ



※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
※ “位置ゲー”は株式会社コロプラの登録商標です

今後の方針　組織体制の最適化

事業部制により業績へのコミットメントを強化

エンターテインメント事業部

**強みを活かし
ヒットを狙う**

位置ゲーに代表される
当社の技術力やノウハウを
活かし、ヒットタイトルを
開発

Kuma the Bear事業部

強みを生み出す

新たな市場を切り拓く
イノベーションタイトルを
創出

コロプラIP推進事業部

**自社IPを育て
広げる**

長期運営タイトルを
土台に、より多くのファン
との新たな接点を構築

スマートライフ・エンターテインメント事業部

**他社と連携し
新事業を展開**

ゲーム以外のリアル
エンターテインメント領域
における他社連携を推進

それぞれの戦略的役割に専念できる体制を構築

今後の方針 モバイルタイトル

AIによる開発力の向上で、新規パイプラインは3本増加
位置ゲーを含め今後さらなる拡充を予定

モバイルパイプライン

6本

- **位置ゲー　2本**
  （前四半期から変動なし）
- **その他　　4本**
  （新規+3、リリース＆企画見直し▲2）

※11月4日時点のパイプライン数を記載しております
※他社IPを活用した自社タイトル、他社タイトルの開発、他社提供サービスへの実装を含みます

今後の方針

モバイルタイトル

新作「クイズアクションRPG ウィズジェネレーション」が12月1日にリリース決定！



公式サイトはこちら

今後の方針

PC/コンシューマータイトル

グループ全体でパイプラインを増やし
継続的なリリース、業績貢献を目指す

PC/コンシューマー
パイプライン

12本



2027年2月25日発売決定　“非”科学サスペンス「覗怪（シカイ）」

※11月4日時点のパイプライン数を記載しております
※受託開発案件、移植タイトルはPC/コンシューマーゲームパイプラインに含まれておりません

今後の方針 XR

「360maps（サンロクマルマップ）」が
日本経済新聞 創刊150年記念イベントの会場案内システムに採用



XR分野で培った技術やノウハウを活用し、移動そのものをイベント体験に

今後の方針

長期成長の方向性

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

コロプラならではの
技術群

日常のあらゆる場面



その他の取り組み

その他の取り組み 人材×AI

AIの活用を通して働き方を再設計し、個人の成長機会を創出

全従業員のAI活用率※1

約99%

AIを前提とした働き方の再設計※2

- 仕事の質と速度を上げる
- 認識のずれや説明コストを減らす
- 組織知を強化する
- こだわりたい表現に時間を注げるようにする
- 仕事を前に進める役割まで担わせる
- お客様の感動や熱狂を生み出す体験へ還元する

従業員一人ひとりの成長を通じ、組織力の強化へ

※1 2026年6月時点。一部職種（アスリート社員等）を除いた実質ベースで算出
※2 参照：コロプラAI構想2026（https://colopl.co.jp/news/info/2026081702.php）

補足資料

補足資料 四半期連結損益計算書

(単位:百万円)

	FY2025 4Q	FY2026 1Q	FY2026 2Q	FY2026 3Q	FY2026 4Q
売上高	6,934	4,772	5,316	5,611	6,941
費用	6,541	4,859	4,695	4,824	5,971
営業利益	392	▲86	620	787	970
営業利益率	5.7%	▲1.8%	11.7%	14.0%	14.0%
営業外収益	346	594	351	370	▲131
営業外費用	8	22	20	59	14
経常利益	730	484	950	1,098	824
特別利益	2	58	7	0	3
特別損失	3	273	0	—	570
税金等調整前四半期純利益	729	269	958	1,099	256
法人税等	434	99	303	420	▲47
四半期純利益	294	170	655	678	304
四半期純利益率	4.3%	3.6%	12.3%	12.1%	4.4%

※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
※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

補足資料 四半期連結貸借対照表

（単位:百万円）

	FY2025	FY2026			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
流動資産	64,271	60,516	60,796	60,981	61,593
現金及び預金	50,273	47,048	46,893	46,426	47,328
営業投資有価証券	8,720	8,768	9,118	8,832	8,089
固定資産	11,470	11,666	11,157	11,267	11,521
資産合計	75,742	72,183	71,954	72,248	73,114
流動負債	5,644	5,087	4,710	4,439	4,266
固定負債	1,156	881	700	701	825
負債合計	6,801	5,968	5,411	5,141	5,091
株主資本	67,295	64,896	65,600	66,279	66,583
純資産	68,940	66,215	66,543	67,107	68,022

※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

補足資料 費用明細

（単位:百万円）

上段：費用 下段：売上比	FY2025 4Q	FY2026 1Q	 2Q	 3Q	 4Q
PF＆決済手数料	634 9.2%	357 7.5%	355 6.7%	328 5.9%	434 6.3%
ロイヤリティ	56 0.8%	41 0.9%	12 0.2%	▲4 ▲0.1%	152 2.2%
人件費・賞与	2,261 32.6%	2,110 44.2%	1,980 37.3%	2,044 36.4%	2,164 31.2%
オフィス費用	240 3.5%	238 5.0%	232 4.4%	222 4.0%	223 3.2%
iDC関連費用	439 6.3%	435 9.1%	416 7.8%	418 7.5%	395 5.7%
広告宣伝費	189 2.7%	51 1.1%	71 1.4%	47 0.9%	146 2.1%
外注費	658 9.5%	796 16.7%	804 15.1%	828 14.8%	772 11.1%
その他	2,061 29.7%	827 17.3%	822 15.5%	938 16.7%	1,681 24.2%
合計	6,541 94.3%	4,859 101.8%	4,695 88.3%	4,824 86.0%	5,971 86.0%

※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

補足資料 四半期セグメント別損益計算書

エンターテインメント事業

(単位:百万円)

	FY2025 4Q	FY2026 1Q	FY2026 2Q	FY2026 3Q	FY2026 4Q
売上高	6,408	4,681	5,138	4,856	5,752
費用	5,763	4,736	4,428	4,402	5,038
営業利益	644	▲54	710	454	713
営業利益率	10.1%	▲1.2%	13.8%	9.4%	12.4%

投資育成事業

(単位:百万円)

	FY2025 4Q	FY2026 1Q	FY2026 2Q	FY2026 3Q	FY2026 4Q
売上高	525	90	177	754	1,188
費用	778	123	267	422	932
営業利益	▲252	▲32	▲90	332	255
営業利益率	▲48.1%	▲35.9%	▲51.0%	44.1%	21.5%

※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

補足資料 リリース時期別売上推移

（単位:百万円）

※タイトル=オンラインアプリ	FY2025 4Q	FY2026 1Q	FY2026 2Q	FY2026 3Q	FY2026 4Q
FY2012開始タイトル	102	59	1	27	-
FY2013開始タイトル	405	207	353	243	308
FY2014開始タイトル	995	436	529	533	741
FY2015開始タイトル	12	8	10	8	10
FY2016開始タイトル	12	9	8	8	10
FY2017開始タイトル	62	29	0	15	-
FY2018開始タイトル	393	358	392	284	472
FY2019開始タイトル	2,517	1,896	2,329	2,131	2,291
FY2023開始タイトル	7	10	4	4	5
FY2024開始タイトル	137	87	47	2	0
FY2025開始タイトル	116	90	28	0	24
FY2026開始タイトル	-	-	-	-	0
Web3	23	21	17	17	13
コンシューマー（自社・受託）	1,126	996	1,005	1,265	1,449
ライセンスアウト・IP展開&グッズ関連・XR等	494	467	409	310	424
合計(エンターテインメント事業)	6,408	4,681	5,138	4,856	5,752

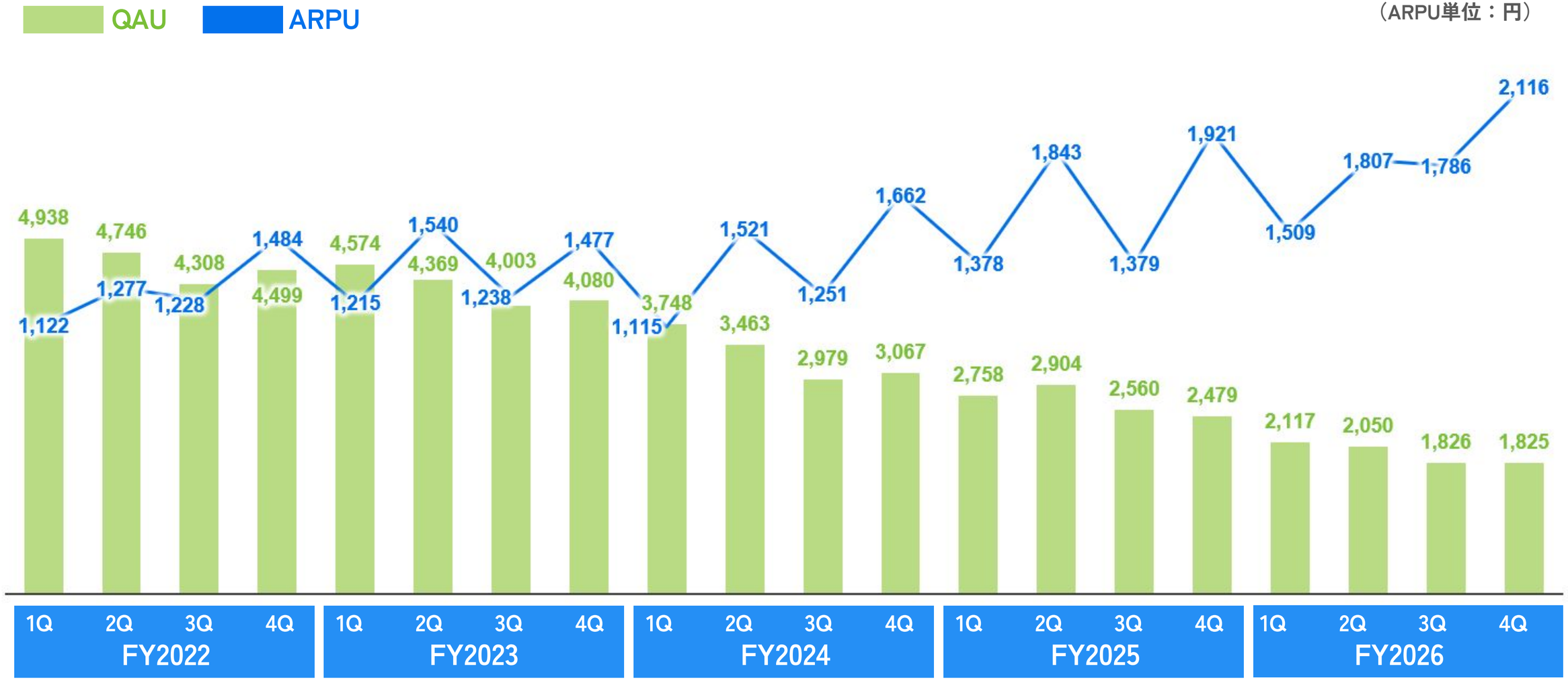
■FY2012：野球　■FY2013：黒猫　■FY2014：白猫　■FY2015：東京カジノPJ
■FY2016：白猫テニス　■FY2017：プロ野球VS　■FY2018：アリス　■FY2019：DQウォーク
■FY2023：白猫GOLF　■FY2024：フェスバ＋　■FY2025：異世界∞異世界、神ツク　■FY2026：369

※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）

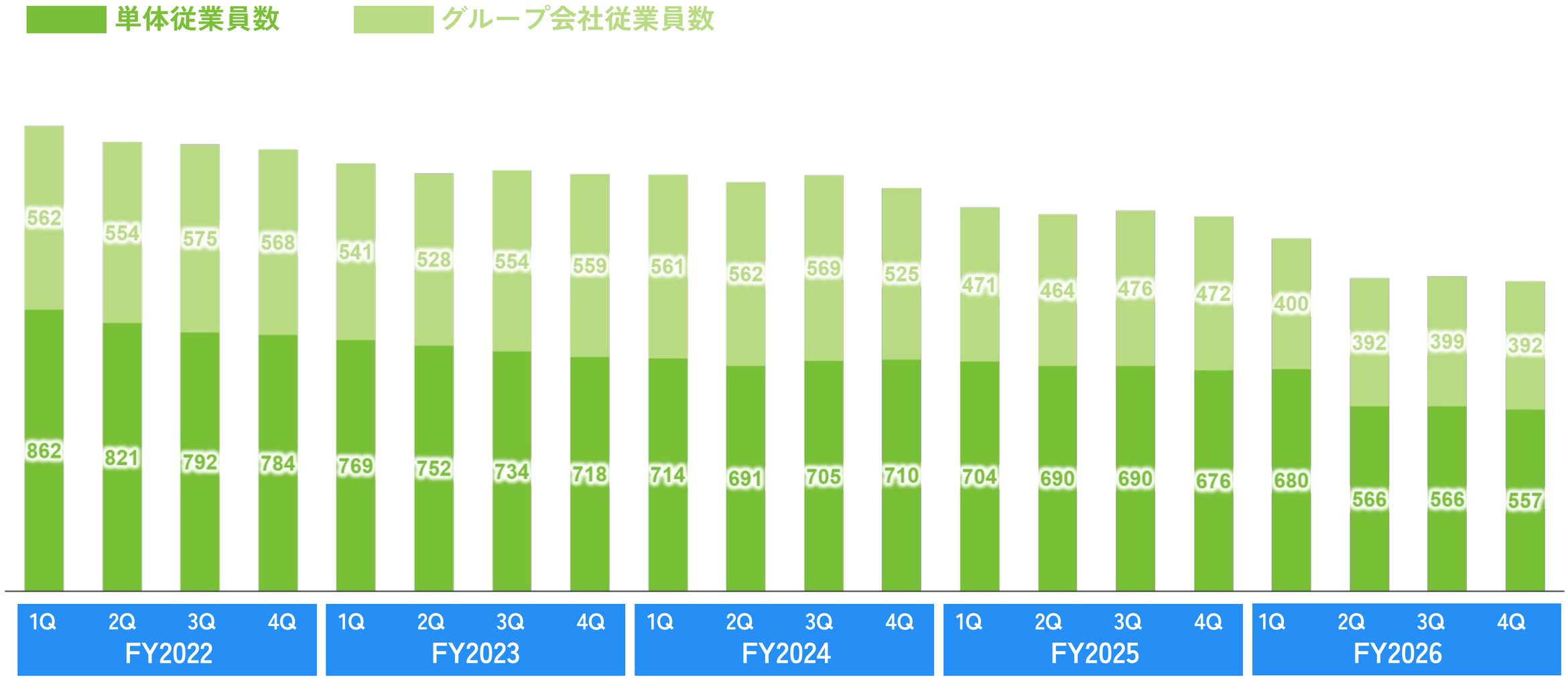


※1円未満の切り捨てによる若干の計算の差異がございます
※QAU:ダウンロード日から7日目以降に当該四半期において一度でもタイトルを立ち上げたユーザーの数。各タイトルの単純合算値
※FY2012以降のタイトルを集計しています

補足資料

四半期従業員数推移

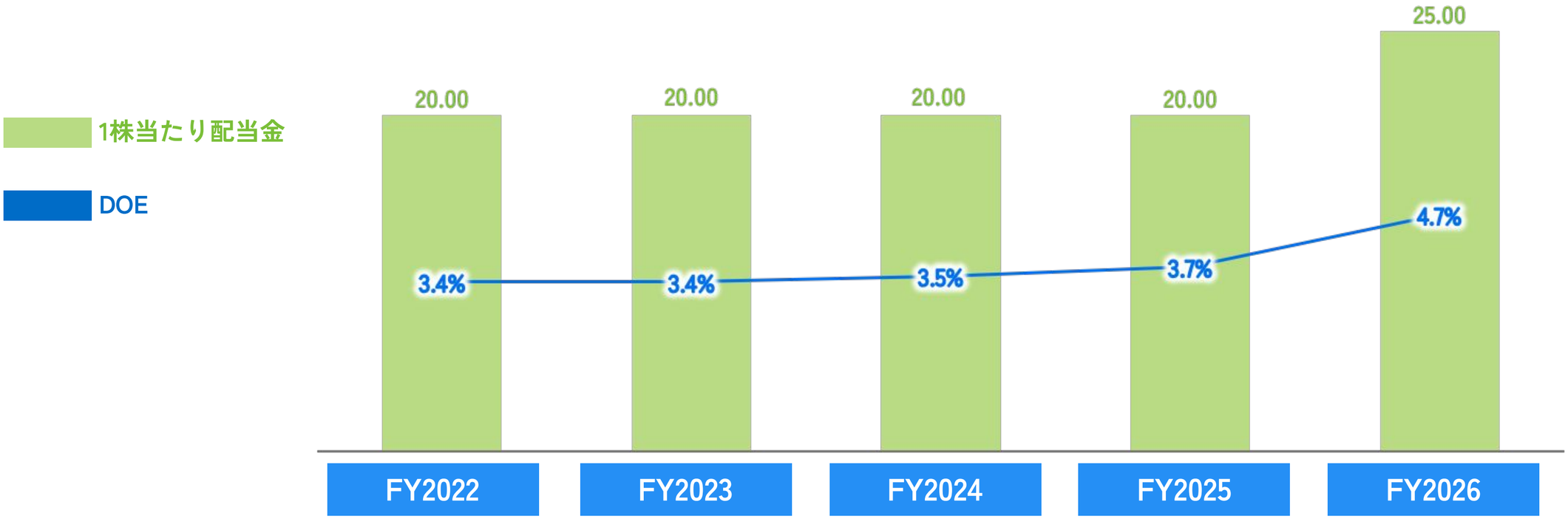
（単位:人）



※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

補足資料 配当額推移

	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025	FY2026
1株当たり配当金（円）	20.00	20.00	20.00	20.00	25.00
配当総額（百万円）	2,564	2,565	2,567	2,569	3,214
DOE	3.4%	3.4%	3.5%	3.7%	4.7%



※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

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

@colopl_pr

colopl