

2021年2月26日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 c o l y
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 中 島 瑞 木
(コード番号：4175 東証マザーズ)
問 合 せ 先 取 締 役 管 理 本 部 長 近 藤 俊 彦
(TEL 03-3505-0333)

東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、2021年2月26日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2021年1月期(2020年2月1日から2021年1月31日)における当社の業績予想は、次のとおりであり、また最近の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

【個別】

(単位：百万円、%)

項目	決算期	2021年1月期 (予想)		2021年1月期 第3四半期累計期間 (実績)		2020年1月期 (実績)		
		対売上 高比率	対前期 増減率	対売上 高比率	対売上 高比率			
売 上 高		6,190	100.0	84.3	4,038	100.0	3,359	100.0
営 業 利 益		1,995	32.2	626.3	1,210	30.0	274	8.2
経 常 利 益		1,994	32.2	629.0	1,209	30.0	273	8.1
当期(四半期)純利益		1,304	21.1	570.7	792	19.6	194	5.8
1株当たり当期 (四半期)純利益		289円89銭(注3)		176円00銭(注2)		43円22銭(注2)		
1株当たり配当金		0円00銭		—		0円00銭		

(注) 1. 当社は、連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。

2. 2020年9月3日付で、普通株式1株につき30,000株の株式分割を行っております。また、2020年12月16日付で、普通株式1株につき1.5株の株式分割を行っておりますが、2020年1月期の期首にこれらの株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期(四半期)純利益を算出しております。

3. 2021年1月期の予想値は、2020年12月14日開催の取締役会決議にて予算修正したものであり、期首から2020年11月までの実績値に2020年12月以降の見込値を加算して算出しております。

【2021年1月期業績予想の前提条件】

2021年1月期の予想値は、2020年12月14日開催の取締役会決議にて予算修正したものであり、期首から2020年11月までの実績値に2020年12月以降の見込値を加算して算出しております。

1. 当社の見通し

当社は、「もっと、面白く」という企業理念を掲げ、モバイルオンラインゲームを軸とした女性向けコンテンツ開発を通じて人間の精神を、延いては社会を「より一層」豊かにするために、面白いものを集め、知り、創り出すという使命のもとコンテンツ事業を展開しております。当事業においては、モバイルオンラインゲームの企画・開発・運営を自社で一貫して行っており、さらにモバイルオンラインゲームに登場するキャラクターを使用したMD（注1）を行っております。

当社が属する国内スマホゲーム市場においては、2012年より市場が拡大し、2014年以降はメーカー売上金額ベースで緩やかに成長しております。2021年には前年比100.2%の1兆2,720億円（注2）まで拡大が見込まれ、今後も底堅く推移するとみております。これに対し、国内女性向けゲーム市場は2016年より急激に拡大し、2019年の市場規模は約700億円と想定しております。一方、2020年に入って複数の大型ヒット作が登場したことで、市場に対する認知度向上及び本格的な市場の拡大に繋がり、市場規模は約800億円を超えて成長するものと予想しております（注3）。

今後は競争の激化に伴い、高い製品品質が求められる傾向が強まることが想定されますが、さらなる有力タイトルの出現等により女性向けゲームの認知度が高まった場合には、マーケットが急激に拡大する可能性があると考えております。

（注1）マーチャンダイジングの略。当社ではキャラクターグッズの企画・販売及び当社保有IP（Intellectual Property（知的財産）の略。ゲーム業界では、ゲームの著作権（著作権）を指します。）の利用許諾取引を行っております。

（注2）出典：「ファミ通ゲーム白書2020」株式会社KADOKAWA Game Linkage、国内オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移「ゲームアプリ（スマートデバイス+SNS）」

（注3）出典：App Store及びGoogle Playセールスランキング及びApp Apeを基に当社算出（女性ユーザー比率が80%を超えるモバイルオンラインゲームの売上高（当社推計値）の合計を市場規模として算出）

この様な市場環境の下、当社は2021年1月現在国内3タイトル（海外版2タイトル）を運営しており、国内3タイトルの新規開発に着手しております。当社は順調に事業を拡大してきているものと認識しておりますが、これまでにリリースした大型タイトルである「スタンドマイヒーローズ」、「オンエア！」及び「魔法使いの約束」の開発には1年半～2年程度を要しております。当社の求める品質を満たしたクリエイター、ディレクター及びエンジニアを安定的に確保しつつ、開発期間を短縮することで、さらなる収益性の向上が見込まれると考えております。

当社の当事業年度の業績予想については、新型コロナウイルス感染症の蔓延による緊急事態宣言発動に起因し、MDの対面販売イベントの一部中止や縮小、経済活動そのものの低迷など市場環境の悪化があったものの、対面販売イベントの通信販売を用いたオンライン化などの対策を迅速に講じました。また、早期に在宅勤務体制に移行したことで、モバイルオンラインゲームの開発・運営に特段の影響はなく、安定して事業運営を継続することができました。また、採用活動についても新規タイトルの開発に必要な人員の確保のため、オンラインを中心に積極的に進め、全従業員数は2020年1月期末200名から2021年1月期末236名と36名増加し、概ね採用計画通りに進捗いたしました。さらに、2019年11月にリリースした「魔法使いの約束」が市場に浸透し、大幅に成長することができました。これらの結果、当第3四半期累計期間における売上高は4,038百万円、営業利益は1,210百万円、経常利益は1,209百万円、四半期純利益は792百万円にて着地致しました。当第4四半期会計期間においては、収束の兆しもあった新型コロナウイルス感染症の蔓延が再度拡大しておりますが、当社では在宅勤務を原則とする体制を継続しており、事業運営上特段の影響は生じないものと見込んでおります。このため、当社では引き続きより一層ユーザーに「面白い」と感じていただけるコンテンツを開発し、モバイルオンラインゲーム及びMDを通じてお届けして参る方針であります。

このような状況のもと、2021年1月期の業績予想は、売上高6,190百万円（前期比+84.3%）、営業利益1,995百万円（前期比+626.3%）、経常利益1,994百万円（前期比+629.0%）、当期純利益1,304百万円（前期比+570.7%）を見込んでおります。

2. 業績予想の前提条件

(1) 売上高

売上高は、モバイルオンラインゲームとMDの売上高で構成されております。

① モバイルオンラインゲーム

当サービスでは、主に Apple Inc. 及び Google Inc. が運営する各プラットフォームにおいて、女性向けモバイルオンラインゲームの運営を行っております。モバイルオンラインゲームは、これまでの家庭用ゲーム専用機のタイトルとは異なり、ユーザーが短時間で気軽に楽しめるゲームであり、ダウンロードや月額基本料は無料、一部アイテム課金制（注）を採用するタイトルが主流となっております。当社が提供しているモバイルオンラインゲームにつきましても、主に同様の仕組みでサービスを提供しております。

当社では、モバイルオンラインゲームの売上高は主に aDAU（平均デイリー・アクティブ・ユーザー数）、PUR（ユーザー課金率）及び ARPPU（課金ユーザー一人当たり課金額）といった KPI に分解して管理しております。現在当社が展開する主なタイトルでは毎月2回のゲーム内イベント開催（クリスマスやハロウィンといった季節ごとのテーマや、キャラクター誕生日や周年といったゲーム内設定に基づくテーマで企画され、イベント限定や新規のカードが排出されます。）を基本としており、これらのゲーム内イベントでも主要なものは概ね毎年同時期に同じものを開催しているため、リリース2年目以降のタイトルについては季節性の KPI 変動傾向の予測が可能となります。2021年1月期予算においては2020年2月から11月までの各 KPI 実績値を基に2020年12月から2021年1月までのイベント毎の KPI 変動傾向を加味した月次売上予測（上記各 KPI を掛け合わせて算出）の積み上げにて予算を策定しております。なお、リリース初年度のタイトルについては過去の同規模タイトルのリリース後1年間の初動実績を勘案して予算を策定しておりますが、2021年1

月期においては2019年11月にリリースした「魔法使いの約束」のモバイルオンラインゲーム売上が当初予算を超えて計上された結果、予算を修正しました。同タイトルの2020年12月から2021年1月までの修正予算はリリース2年目以降のタイトルと同様の方法で策定しております。

(注) 無料で入手することが可能であるゲーム内通貨を、ゲームを有利に進めるためや好きなキャラクターのカードを入手するために有料で提供すること。

② MD

当サービスでは、主に当社の開発・運営するモバイルオンラインゲームに登場するキャラクターを使用した缶バッジやアクリル製置物等のグッズの企画・販売と当社保有IPの利用許諾取引を行っており、グッズの販売収益がMD収益全体の9割超を占めております(2021年1月期第3四半期累計期間実績より)。「グッズ販売」、「IP利用許諾」の各収益に関して業績予想の具体的な考え方は下記のとおりとなります。

「グッズ販売」

オリジナルキャラクターグッズについて、自社ECサイトを通じた通信販売、イベント出店における対面販売、卸販売といった販路にて販売しております。新商品はオンライン・オフライン問わずゲーム外イベント企画として販売するほか、同時に定番商品も各販路にて販売しております。ゲーム外イベント企画についても概ね毎年同時期に同じものを開催するため、リリース2年目以降のタイトルについてはイベント毎の売れ行きは予測が可能となります。2021年1月期予算においては2020年2月から11月までの売上実績値及びモバイルオンラインゲームのユーザー動向を基に2020年12月から2021年1月までのイベント毎の売れ行き予測を勘案した月次売上予測の積み上げにて予算を策定しております。

「IP利用許諾」

過去の契約実績(IP利用許諾料率等)及び商談進行中の案件に係る売上予測に基づいて予算を策定しております。

上記の結果、各サービス別の2020年1月期実績、2021年1月期第3四半期実績及び2021年1月期(予想)は下表の通りとなっております。

(単位:百万円)

売上種別/決算期	2021年1月期 (予想)	2021年1月期 第3四半期累計期間 (実績)	2020年1月期 (実績)
ドラッグ王子とマトリ姫	65	49	72
スタンドマイヒーローズ	1,735	1,300	1,902
オンエア! (注)	164	164	376
魔法使いの約束	3,208	1,759	174
モバイルオンラインゲーム計	5,174	3,273	2,525
MD	1,015	764	833
MD計	1,015	764	833
売上高合計	6,190	4,038	3,359

(注) 「オンエア!」は2020年10月30日(金)をもってサービスを終了しております。

(2) 売上原価、売上総利益

売上原価は、モバイルオンラインゲームとMDの売上原価で構成されております。

① モバイルオンラインゲーム

モバイルオンラインゲームの売上原価は、Apple Inc.、Google Inc.等に支払うプラットフォーム利用料、外部サーバー利用料及び外注費・労務費・家賃光熱費等の共通経費配賦額で構成されるタイトル運営費用であります。なお、外部サーバー利用料及びタイトル運営費用については、リリース済みタイトル及び新規開発中タイトルそれぞれに対して発生しますが、売上原価には売上の獲得に直接貢献するリリース済みタイトルに係る費用のみを計上しております。プラットフォーム利用料は各提供会社との契約料率に基づいて見積もっております。外部サーバー利用料は各タイトルユーザー数等を考慮して見積もっております。タイトル運営費用のうち、イラストやシナリオ等の制作外注費は年間のゲーム内イベント計画に基づく必要量に前年度の実績単価を乗じて見積もっております。労務費については人員計画に基づき、リリース済みタイトルを運営する直接部門人件費と社内工数に応じた間接部門人件費を見積もっております。また、家賃光熱費等の共通経費は前年度実績や契約賃料等に基づいて発生額を見積もり、費用の性質に応じて人員数等の配賦基準を用いて配賦計算を行っております。

② MD

MDの売上原価は、商品仕入代金及びイベントにおける対面販売業務を委託する際の手数料（委託販売手数料）であります。

商品仕入代金はグッズ販売収益の見込みに対して前年度の原価率を参考に見積もっております。委託販売手数料は、委託先企業との契約料率に基づいて見積もっております。なお、2021年1月期においては一部対面販売イベントの通信販売を用いたオンライン化を進めており、委託販売手数料は当初予算を下回る水準で推移しております。このため、2020年12月から2021年1月までの修正予算においては同期間の対面販売イベントにおける販売見込みに基づいて委託販売手数料の見直しを行っております。

上記の結果、2021年1月期の売上原価は2,970百万円（前期比+50.3%）、売上総利益は3,219百万円（前期比+132.8%）を見込んでおります。また、2021年1月期第3四半期の実績は売上原価2,053百万円、売上総利益1,985百万円となっております。

(3) 販売費及び一般管理費、営業利益

販売費及び一般管理費は、主に広告宣伝費、研究開発費及び販売・管理部門人件費等で構成されております。

広告宣伝費は社内方針により、各タイトルのモバイルオンラインゲーム売上高の10%を基礎として、予定するSNSを中心とした各広告施策を勘案して見積もっております。研究開発費は外部サーバー利用料及び外注費・労務費・家賃光熱費等の共通経費配賦額で構成される新規開発中タイトルのタイトル運営費用のうちソフトウェアとして資産計上しない費用であり、外部サーバー利用料は各タイトルデータ容量等を考慮して見積もっております。タイトル運営費用のうち、イラストやシナリオ等の制作外注費は年間の開発計画に基づく必要量に前年度の実績単価を乗じて見積もっております。労務費については人

員計画に基づき、新規開発中タイトルを運営する直接部門人件費と社内工数に応じた間接部門人件費を見積もっております。また、家賃光熱費等の共通経費は前年度実績や契約賃料等に基づいて発生額を見積もり、費用の性質に応じて人員数等の配賦基準を用いて配賦計算を行っております。販売・管理部門人件費は、人員計画に基づき見積もっております。

上記の結果、2021年1月期の販売費及び一般管理費は1,223百万円（前期比+10.5%）、営業利益は1,995百万円（前期比+626.3%）を見込んでおります。また、2021年1月期第3四半期の実績は販売費及び一般管理費774百万円、営業利益1,210百万円となっております。

（4）営業外損益、経常利益

営業外費用については借入利息を見積もっております。なお、2020年11月までの発生実績を含めて営業外収益0百万円（前期比+2,232.7%）、営業外費用1百万円（前期比+26.6%）を見込んでおります。

上記の結果、2021年1月期の経常利益は1,994百万円（前期比629.0%増）を見込んでおります。また、2021年1月期第3四半期の経常利益は1,209百万円となっております。

（5）特別損益、当期純利益

当期に特別損益は見込んでおりません。

上記の結果、2021年1月期の当期純利益は1,304百万円（前期比570.7%増）を見込んでおります。また、2021年1月期第3四半期の四半期純利益は792百万円となっております。

【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績は様々な要因によって異なる場合がございます。

以 上



2021年1月期第3四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2021年2月26日

上場会社名 株式会社coly 上場取引所 東
 コード番号 4175 URL https://colyinc.com
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 中島 瑞木
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理本部長 (氏名) 近藤 俊彦 (TEL) 03(3505)0333
 四半期報告書提出予定日 — 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2021年1月期第3四半期の業績（2020年2月1日～2020年10月31日）

(1) 経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年1月期第3四半期	4,038	—	1,210	—	1,209	—	792	—
2020年1月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年1月期第3四半期	176.00	—
2020年1月期第3四半期	—	—

- (注) 1. 当社は、2020年1月期第3四半期については四半期財務諸表を作成していないため、2020年1月期第3四半期の数値及び2021年1月期第3四半期の対前年同四半期増減率については記載しておりません。
 2. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
 3. 当社は、2020年9月3日付で普通株式1株につき普通株式30,000株の割合で株式分割を行っております。当事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり四半期純利益を算定しております。
 4. 当社は、2020年12月16日付で普通株式1株につき普通株式1.5株の割合で株式分割を行っております。当事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり四半期純利益を算定しております。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年1月期第3四半期	2,449	1,531	62.5
2020年1月期	1,092	739	67.6

(参考) 自己資本 2021年1月期第3四半期 1,531百万円 2020年1月期 739百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2021年1月期	—	0.00	—	—	—
2021年1月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2021年1月期の業績予想（2020年2月1日～2021年1月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	6,190	84.3	1,995	626.3	1,994	629.0	1,304	570.7	289.89

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注)詳細は、添付資料P.3「2. 四半期財務諸表及び主な注記(4)四半期財務諸表に関する注記事項(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)」をご覧ください。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2021年1月期3Q	4,500,000株	2020年1月期	100株
② 期末自己株式数	2021年1月期3Q	—株	2020年1月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2021年1月期3Q	4,500,000株	2020年1月期3Q	—株

(注)当社は、2020年1月期期首において、株式分割が行われたと仮定して期末発行済株式数を算定しております。また、2020年1月期第3四半期四半期については四半期財務諸表を作成していないため、期中平均株式数を記載していません。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記載は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。

また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想等の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P.3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(追加情報)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	8
3. その他	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第 3 四半期累計期間における我が国経済は、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴う外出自粛やインバウンド需要の減少などにより経済活動が停滞していましたが、緊急事態宣言の解除を契機に個人・企業が感染防止策を講じつつ経済活動を再開し、徐々に持ち直しの動きをみせております。ただし、企業の設備投資等については、企業収益の減少や先行きの不透明感の高まりにより、慎重な動きを継続しております。また、世界経済においても、新型コロナウイルス感染症の影響による各国の動向及び金融資本市場の変動等の影響を注視する必要があります。

当社が主に事業を展開する国内モバイルオンラインゲーム市場においては、2012年より市場が拡大し、2014年以降はメーカー売上金額ベースで緩やかに成長しております。2021年には前年比100.2%の1兆2,720億円（注1）まで拡大が見込まれ、今後も底堅く推移するとみております。これに対し、国内女性向けゲーム市場は2016年より急激に拡大し、2019年の市場規模は約700億円と想定しております。一方、2020年に入って複数の大型ヒット作が登場したことで、市場に対する認知度向上及び本格的な市場の拡大に繋がり、市場規模は約800億円を超えて成長するものと予想しております（注2）。今後は競争の激化に伴い、高い製品品質が求められる傾向が強まることが想定されますが、さらなる有力タイトルの出現等により女性向けゲームの認知度が高まった場合には、マーケットが急激に拡大する可能性があると考えております。

このような経営環境のもと、当社では新型コロナウイルス感染症の蔓延による緊急事態宣言発動に起因し、MDの対面販売イベントの一部中止や縮小、経済活動そのものの低迷など市場環境の悪化があったものの、対面販売イベントの通信販売を用いたオンライン化などの対策を迅速に講じました。また、早期に在宅勤務体制に移行したことで、モバイルオンラインゲームの開発・運営に特段の影響はなく、安定して事業運営を継続することができました。さらに、2019年11月にリリースした「魔法使いの約束」が市場に浸透し、大幅に成長することができました。

その結果、当第 3 四半期累計期間の業績につきましては、売上高4,038,145千円、営業利益1,210,656千円、経常利益1,209,703千円、四半期純利益792,001千円となりました。また、当第 3 四半期会計期間末における財政状態については、現金及び預金の増加1,297,240千円等により総資産は2,449,672千円（前期末比1,356,802千円増）、負債は未払法人税等の増加371,401千円、未払消費税等の増加115,963千円等により918,404千円（前期末比564,800千円増加）、純資産は四半期純利益の計上による利益剰余金の増加792,001千円により1,531,268千円（前期末比792,001千円増）となりました。

なお、当社はコンテンツ事業の単一セグメントであるため、セグメント情報は記載しておりません。

（注1）出典：「ファミ通ゲーム白書2020」（株式会社KADOKAWA Game Linkage）、国内オンラインプラットフォームゲームコンテンツ市場規模推移「ゲームアプリ（スマートデバイス＋SNS）」

（注2）出典：App Store及びGoogle Playセールスランキング及びApp Apeを基に当社作成（女性ユーザー比率が80%を超えるモバイルオンラインゲームの売上高（当社推計値）の合計を市場規模として算出）

(2) 財政状態に関する説明

(資産の部)

当第 3 四半期会計期間末における総資産の残高は、前事業年度末に比べて1,356,802千円増加し2,449,672千円となりました。この主な要因は、現金及び預金1,297,240千円の増加によるものです。

(負債の部)

当第 3 四半期会計期間末における負債の残高は、前事業年度末に比べて564,800千円増加し、918,404千円となりました。これは主に未払法人税等371,401千円の増加によるものです。

(純資産の部)

当第 3 四半期会計期間末における純資産の残高は、前事業年度に比べて792,001千円増加し、1,531,268千円となりました。これは四半期純利益の計上による利益剰余金の増加によるものです。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想につきましては、当社が現在入手できる情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

2. 四半期財務諸表

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2020年10月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	453,581	1,750,822
売掛金	320,287	351,827
商品	73,512	61,509
前払費用	18,058	27,455
その他	28,781	60,630
流動資産合計	894,221	2,252,244
固定資産		
有形固定資産		
建物	13,046	13,831
減価償却累計額	△2,590	△3,508
建物(純額)	10,455	10,322
工具、器具及び備品	3,209	4,397
減価償却累計額	△1,055	△2,174
工具、器具及び備品(純額)	2,153	2,222
有形固定資産合計	12,609	12,545
無形固定資産		
ソフトウェア	3,758	3,143
無形固定資産合計	3,758	3,143
投資その他の資産		
繰延税金資産	46,495	46,495
敷金	135,785	135,243
投資その他の資産合計	182,280	181,738
固定資産合計	198,648	197,427
資産合計	1,092,870	2,449,672

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年 1 月 31 日)	当第 3 四半期会計期間 (2020年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	42,319	42,554
1 年内返済予定の長期借入金	6,000	6,000
未払金	53,973	49,119
未払費用	78,377	87,371
未払法人税等	5,703	377,105
未払消費税等	47,624	163,587
前受金	86,366	130,400
預り金	15,567	19,184
賞与引当金	8,661	38,580
その他	8	—
流動負債合計	344,603	913,904
固定負債		
長期借入金	9,000	4,500
固定負債合計	9,000	4,500
負債合計	353,603	918,404
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,000	5,000
利益剰余金	734,266	1,526,268
株主資本合計	739,266	1,526,268
純資産合計	739,266	1,531,268
負債純資産合計	1,092,870	2,449,672

(2) 四半期損益計算書
第 3 四半期累計期間

(単位：千円)

	当第 3 四半期累計期間 (自 2020年 2 月 1 日 至 2020年10月31日)
売上高	4,038,145
売上原価	2,053,007
売上総利益	1,985,138
販売費及び一般管理費	774,481
営業利益	1,210,656
営業外収益	
受取利息	6
受取配当金	2
その他	419
営業外収益合計	427
営業外費用	
支払利息	202
為替差損	1,178
その他	0
営業外費用合計	1,380
経常利益	1,209,703
税引前四半期純利益	1,209,703
法人税等	417,701
四半期純利益	792,001

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第 3 四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(追加情報)

新型コロナウイルス感染症については、経済や企業活動に広範囲の影響を与えており、今後の広がり方や収束時期等を正確に予測することは困難な状態にあります。

当社では、現時点で入手可能な情報に基づき、新型コロナウイルス感染症拡大による影響が今後も一定期間継続するものと仮定し、繰延税金資産の回収可能性等の見積りを行っておりますが、財務諸表に与える影響は軽微であります。

なお、新型コロナウイルス感染症拡大の影響については不確定要素が多く、今後の事業環境の変化により、当社の財政状態及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(セグメント情報等)

当社は、コンテンツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

(株式分割)

当社は、2020年11月20日開催の取締役会決議に基づき、2020年12月16日付をもって株式分割を行っております。当該株式分割の内容は次のとおりであります。

1. 株式分割の目的

当社株式の投資単位当たりの金額を引き下げ、株式数の増加により株式の流動性を高めることで、投資家の皆様により投資しやすい環境を整えるとともに、投資家層の更なる拡大を図ることを目的としております。

2. 株式分割の概要

(1) 分割方法

2020年12月15日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有株式数を、普通株式1株につき普通株式1.5株の割合をもって分割しております。

(2) 分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数	3,000,000株
今回の分割により増加する株式数	1,500,000株
株式分割後の発行済株式総数	4,500,000株
株式分割後の発行可能株式総数	18,000,000株

(3) 株式分割の効力発生日

2020年12月16日

(4) 1株当たり情報に及ぼす影響

「1株当たり情報」は、当該株式分割が当事業年度の期首に行われたものと仮定して算出しておりますが、これによる影響については、当該箇所に記載しております。

3. その他

該当事項はありません。