



2022年1月期 第1四半期 決算説明資料

2021年6月 株式会社 coly

証券コード : 4175 (東証マザーズ)

coly が大事にしている **価値観**



徹底的で、創造的

徹底的にこだわり、試行錯誤する

×



協調性

相手を思いやり、働きかける

×



持続可能性

仕組みで解決し、共に成長する

Agenda.

01	コーポレートサマリー	04
02	2022年1月期 第1四半期業績	09
03	TOPICS	14
04	今後の成長戦略	21
05	Appendix	30

私たちはスマホ向けモバイルオンラインゲームを軸に、
女性向けエンタメ市場をリードするコンテンツメーカーです。

会社名 株式会社 coly (英: coly Inc.)

事業内容 1. インターネットコンテンツ・コンピュータソフトの企画・制作・販売
2. キャラクターグッズの企画・制作・販売
3. 著作権・著作隣接権・商標権・意匠権・特許権などの知的財産権の
取得、利用開発、管理、利用許諾、販売

設立 2014年2月3日

資本金 19億1,030万円

従業員 264名(2021年4月30日現在) ※臨時従業員を含む

女性向けキャラクターコンテンツを軸に、モバイルオンラインゲームの開発・運営及び MD を展開。

モバイルオンラインゲーム開発・運営



ドラッグ王子とマトリ姫

2015年3月リリース
ストーリー購入制の恋愛ノベルゲーム
韓国語版 [Narcotic] 展開



スタンドマイヒーローズ

2016年9月リリース
一部アイテム課金制の本格シナリオパズルゲーム
繁体字版 [募戀英雄] 展開

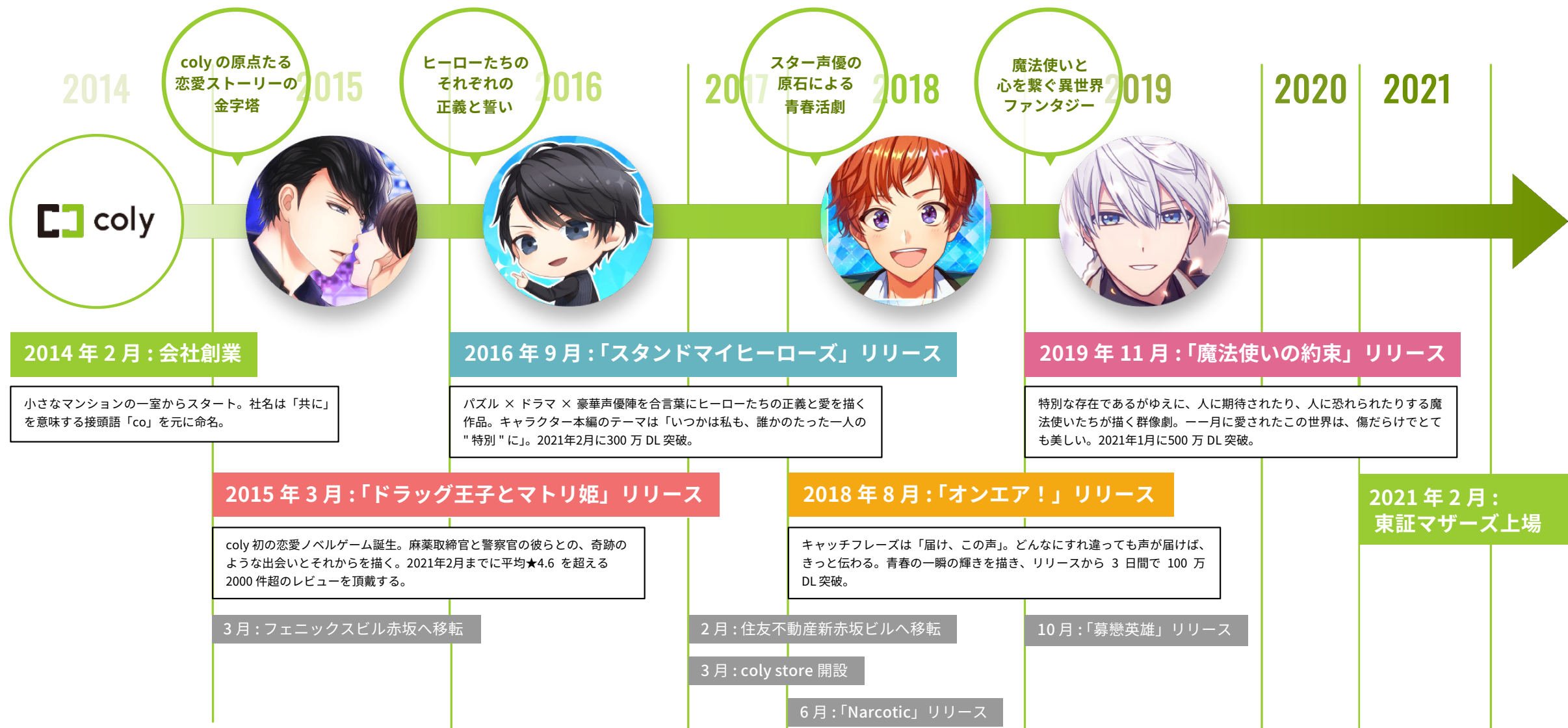


魔法使いの約束

2019年11月リリース
一部アイテム課金制の育成シミュレーションゲーム

自社 IP の活用事業 (MD[※])

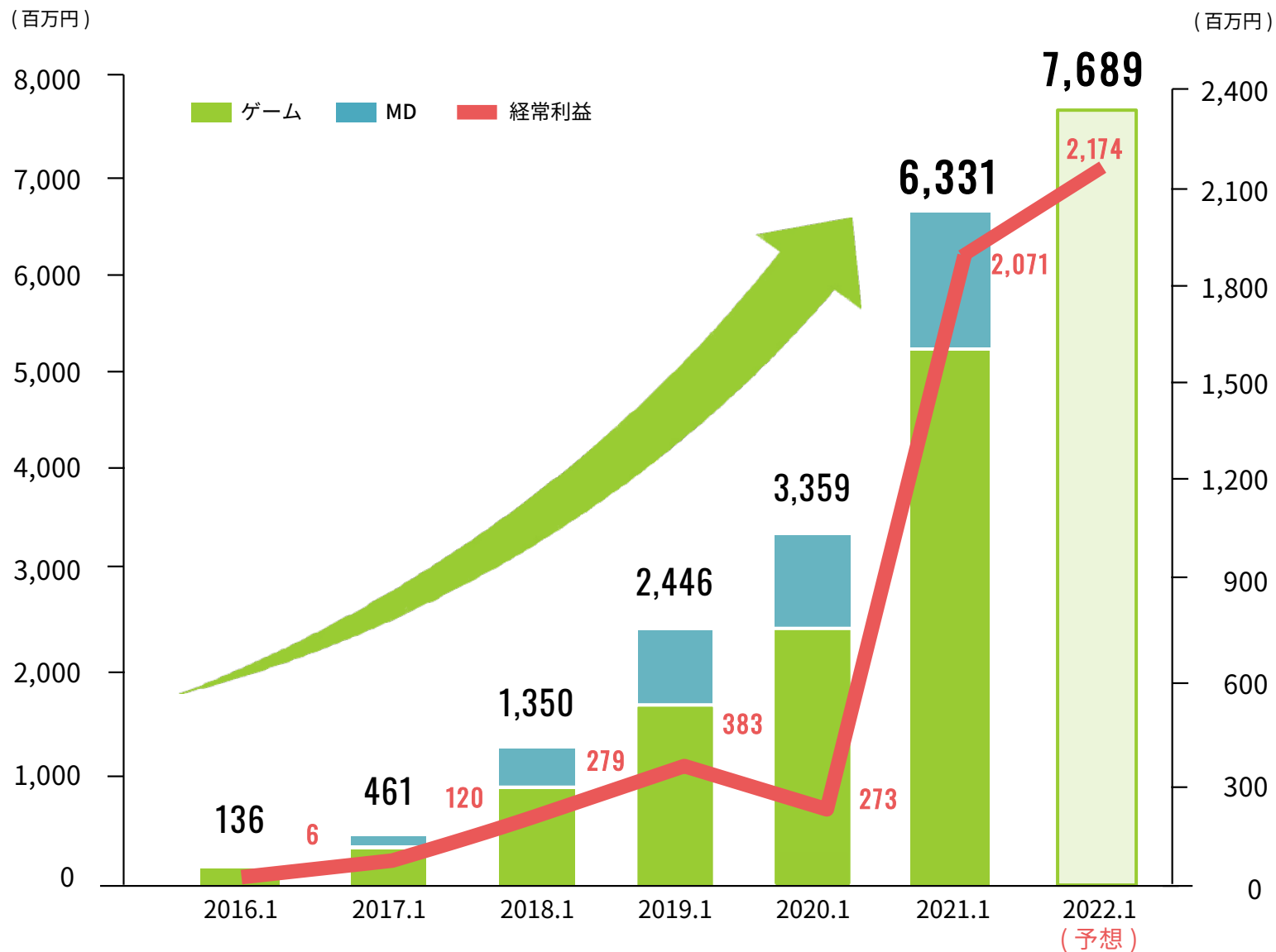




新規作品制作ごとに
業績を拡大

CAGR*

115.4%



Agenda.

01	コーポレートサマリー	04
02	2022年1月期 第1四半期業績	09
03	TOPICS	23
04	今後の成長戦略	29
05	Appendix	34

売上高及び営業利益ともに大幅な増収増益で着地

売上高 1,367百万円 前年同期比：+ 405百万円 (+ 42.2%)

モバイルオンラインゲーム 1,128百万円 前年同期比：+ 299百万円 (+ 36.2%)

- ↓ 当社2作目「スタンドマイヒーローズ」は、約4年半の運営により市場で一定の認知を獲得、お客様からご好評いただいている状況であるも、一方で新規ユーザー様の獲得が難航。また、3作目「オンエア！」は前期第3四半期でゲーム展開を終了しており、これら2作品あわせてYonYで△153Mの減収。
- ↑ 前期第4四半期に1周年を迎えた「魔法使いの約束」は、周年以前の水準を大幅に超えた売上高で推移し、YonYで+463Mの増収、トータルで大幅増収に。

MD 239百万円 前年同期比：+ 105百万円 (+ 79.1%)

- ↓ 緊急事態宣言の再発令に伴い、対面販売イベントの中止、縮小が発生。
- ↑ 自社ECサイトを用いたオンライン販売への切り替えの奏功や、「魔法使いの約束」の提供コンテンツ量が増加したことで需要に見合った供給が可能となったことから大幅な増収に。

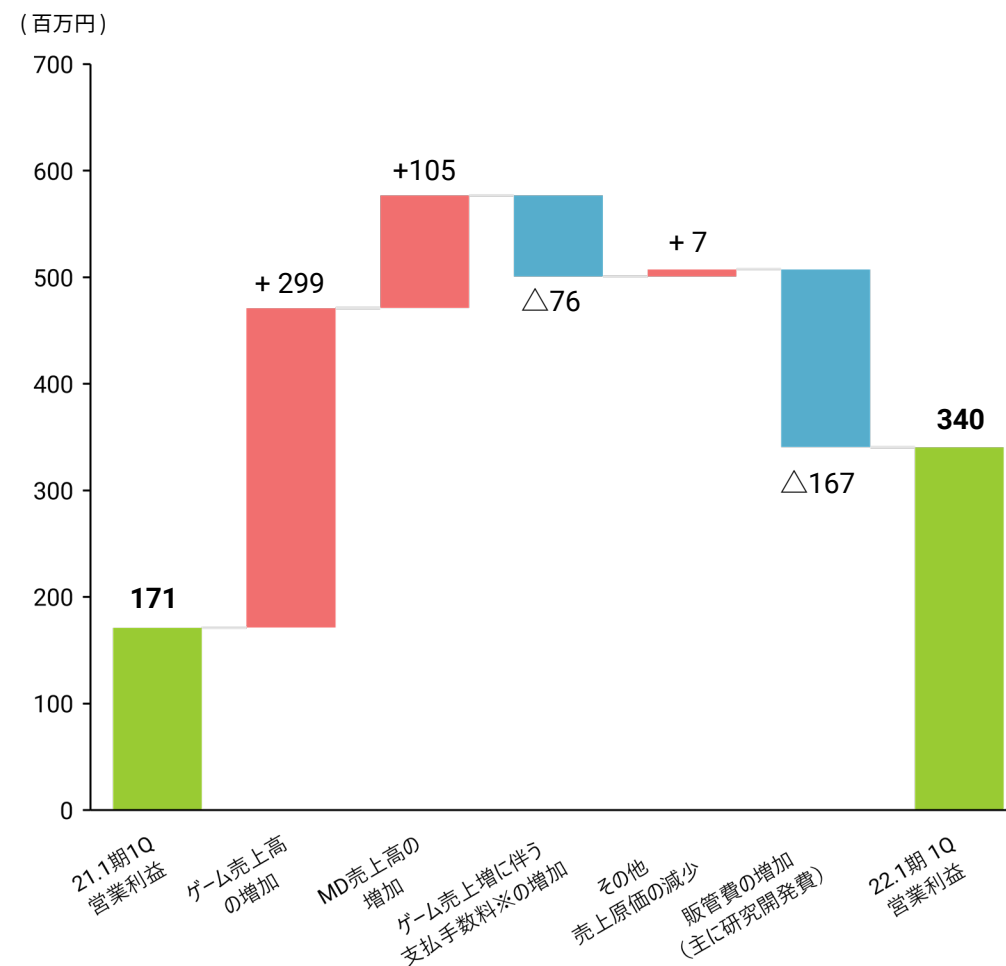
営業利益 340百万円 前年同期比：+ 168百万円 (+ 98.3%)

上記モバイルオンラインゲーム・MDの増収の影響により、大幅増益で着地。

複数の新規作品制作進行のため研究開発費が増加するも、「魔法使いの約束」が業績を牽引したことで、約2倍の営業増益。

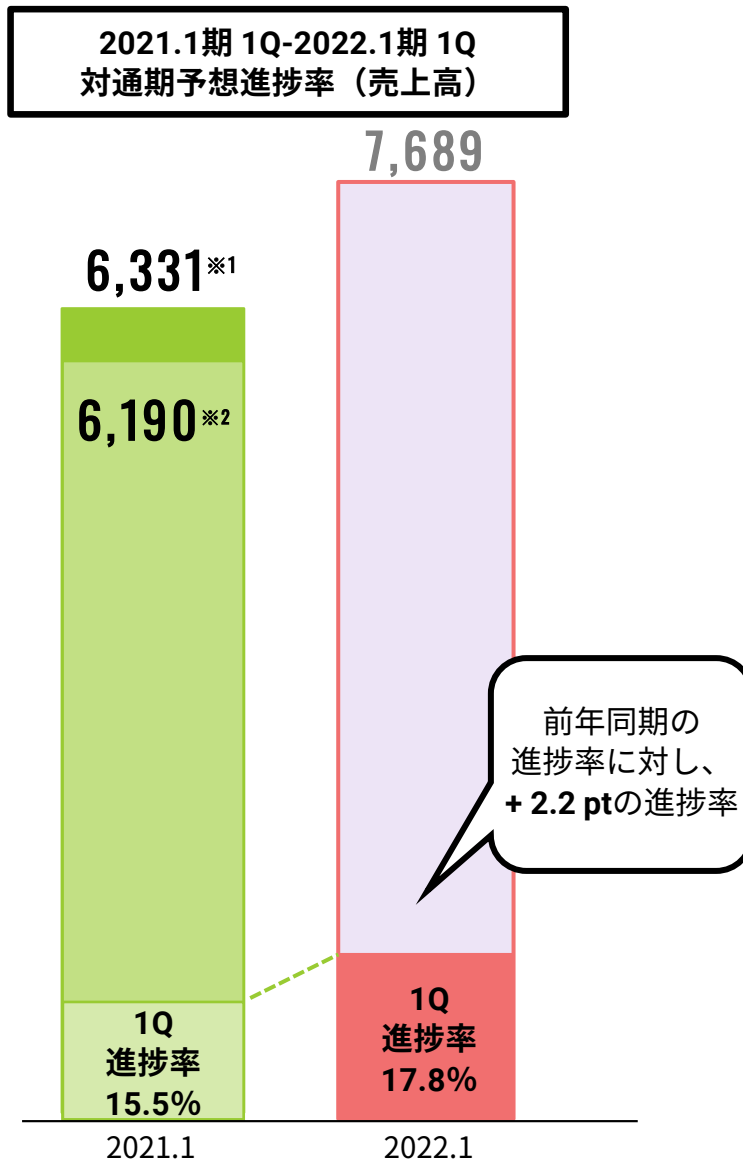
(百万円)	第7期 2021年1月期 第1四半期	第8期 2022年1月期 第1四半期	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率
売上高	962	1,367	+ 405	+ 42.2%
売上原価	578	647	+ 69	+ 12.0%
売上総利益	383	719	+ 336	+ 87.5%
販売管理費及び 一般管理費	212	379	+ 167	+ 78.8%
営業利益	171	340	+ 168	+ 98.3%
経常利益	171	308	+ 137	+ 80.0%
四半期純利益	112	184	+ 71	+ 63.7%

前年同期比営業利益増減要因分析



通期業績予想に対する進捗率として、売上高17.8%、営業利益15.5%に留まるが、主要タイトルの周年イベントを今期下期に予定していることから、下期偏重を見込む。

(百万円)	第8期 2022年1月期 業績予想	第8期 2022年1月期 第1四半期	進捗率
売上高	7,689	1,367	17.8%
売上原価	3,609	647	18.0%
売上総利益	4,080	719	17.6%
販売管理費及び 一般管理費	1,876	379	20.2%
営業利益	2,203	340	15.5%
経常利益	2,174	308	14.2%
四半期純利益	1,373	184	13.4%



※1：2021年3月16日発表 2021年1月期 通期最終売上高
 ※2：2021年1月21日発表 2021年1月期 通期売上高予想値

(百万円)	第7期 2021年1月期末	第8期 2022年1月期 第1四半期末	対前期 増減額	主要因
流動資産	3,281	6,616	+ 3,334	現預金の増加
(現預金)	2,580	6,016	+ 3,436	上場に伴う増資によるもの
固定資産	240	230	△ 10	繰延税金資産の減少
資産合計	3,522	6,846	+ 3,323	-
流動負債	1,375	706	△ 669	未払法人税等及び未払消費税等の減少
固定負債	3	1	△ 1	-
負債合計	1,378	707	△ 671	-
純資産	2,144	6,139	+ 3,994	当期純利益の計上及び 上場に伴う増資によるもの
負債純資産合計	3,522	6,846	+ 3,323	-

Agenda.

01	コーポレートサマリー	04
02	2022年1月期 第1四半期業績	09
03	TOPICS	14
04	今後の成長戦略	21
05	Appendix	30

「スタンドマイヒーローズ」、「魔法使いの約束」それぞれで 300 万DL、500 万DL 突破を記念した豪華キャンペーンを実施。
 また、エイプリルフールイベントでは、本来の作品の設定を大幅に変更した期間限定イベントを展開、新たなワクワク感を創出。
 → 4月1日当日は多くのユーザー様にお楽しみいただき、SNS上でも多大な反響を呼ぶ。



スタンドマイヒーローズ

- 300 万 DL 記念ゲーム内キャンペーンを三段階で実施
池袋に300万DL記念駅広告の掲出も実施
- エイプリルフール企画「へるぶみー⚡ミニヒーローズ」
各キャラクターが小さくなってしまった姿で登場
公式サイトでのジャックや、Twitterでの施策等を実行



魔法使いの約束

- 500 万 DL 記念期間限定キャンペーンを2月月初まで実施
- エイプリルフール企画「パラドックス・ロイド」
人間とアンドロイドが共に暮らす世界
期間限定サイトの開設や公式Twitter連動イベント、
アプリ内ミニゲームも展開

異業種他社様コラボによるイベントの実施

株式会社バンダイナムコアミューズメント様が運営する体験型複合施設「NAMJATOWN」様と2作品でイースターイベントを実施。緊急事態宣言の発令により期間の短縮等を余儀なくされるも、本施策に対するKPIについては予想を上回る実績を記録。

スタンドマイヒーローズ
in NAMJATOWN
～ようこそイースターパーティーへ～



魔法使いの約束
in NAMJATOWN
～魔法の国とイースター～



今後も積極的に他社様とのコラボを実施することで、新しい楽しみ方をお届けする

昨年同様、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、3月に参加を予定していた大型イベントへの出展を見送り。
自社 EC サイトを用いた通信販売に販路を切り替えたところ、当該施策の昨年実績に対し約 **1.5倍の売上増**に。



拡大画像を見る

【キャンセル分再販】ホロプロマイドコレクションvol.1

作品名
魔法使いの約束

発売日
2021年3月22日 (月) 18:00

発送日
順次発送予定
※新型コロナウイルス感染拡大の影響に伴い
通常より**発送に遅れを伴う**場合がございます。
ご注文状況によっては**初回発送から～10日以上**かかる場合がございますので
予めご確認の上、ご注文くださいませ。

種類数
全21種

封入数
1パック2枚入り

サイズ
L判

素材
紙類 (ホログラム仕様)

ランダム梱包のプロマイド2枚入り1パック
本商品はトレーディング仕様のため、
一定数量ご購入頂いても全種揃わない場合がございます。

個数制限
1注文につき**25点**までご注文頂けます。

価格: 440円 (税込)

数量 ▼

品切れ



拡大画像を見る

【受注終了】トレーディング缶バッジ
「FRAGRANCE:BREEZE」

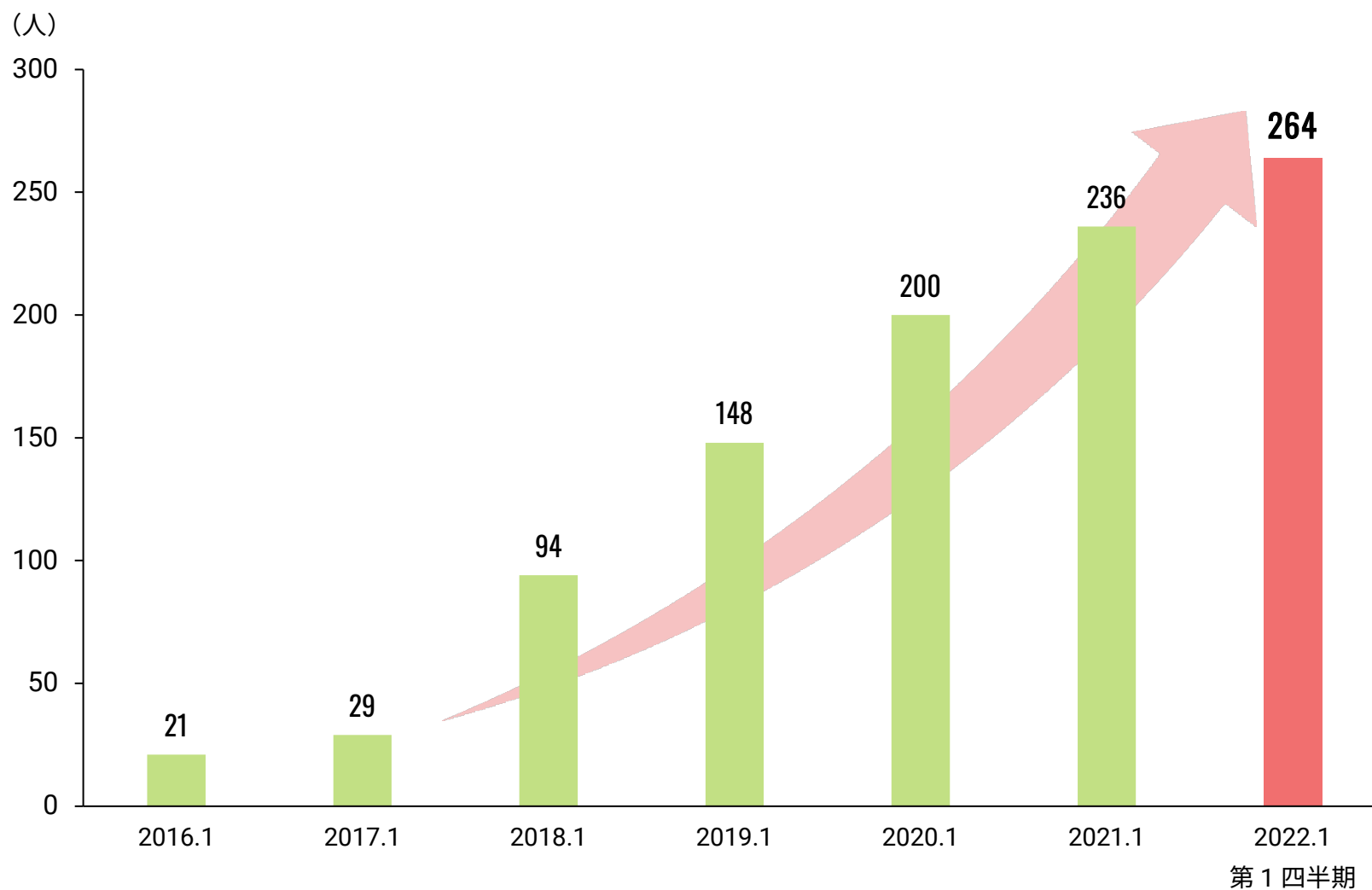
作品名
スタンドマイヒーローズ

受注受付期間
2021年3月15日 (月) 18:00～3月21日 (日) 23:59
受付は終了いたしました。
誠にありがとうございました。

発送日
5月中旬以降順次発送
※新型コロナウイルス感染拡大の影響に伴い
通常より**発送に遅れを伴う**場合がございます。
ご注文状況によっては**初回発送から～10日以上**かかる場合がございますので
予めご確認の上、ご注文くださいませ。

**引き続き、情勢に応じ柔軟に
オフライン・オンラインでの販売を行い、
さらなるMD事業の成長を目指す**

良質な作品作り及び事業拡大のため、採用ペースを加速中。本四半期末時点の人員は前期末比+28人（+11.9%）に。



第2 四半期以降の施策として下記のメディアミックス展開が進行中

アニメ



- ゲーム内で開催されたイベントをOVA化。
2019年10月放映のTVアニメには登場しなかったキャラクター達が登場予定。
- 2019年放映のアニメ関連のイベント開催を記念し、ゲーム内においても特大キャンペーンを開催。

舞台



- メインストーリー全3章を舞台化。
5月に天王洲 銀河劇場において上演した第1章を皮切りに、全3章を順次上演予定。
11月には第2章の開演が決定済。
- 舞台化を記念し、ゲーム内ログインボーナスも配布。

広告宣伝費

486百万円（前期比：+113百万円、+30.5%）

└ 主に既存作品の新規ユーザー様獲得を目的として、Web広告を中心に投下予定

研究開発費

651百万円（前期比：+443百万円、+212.5%）

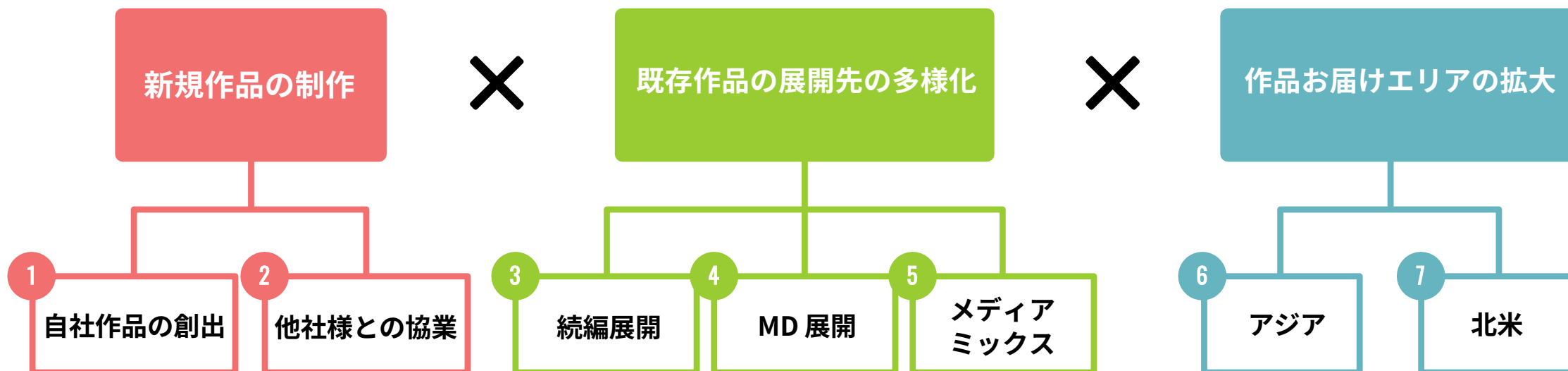
└ 複数の新規作品開発のため、前期比で大幅に増加予定

➡ 既存作品のさらなる成長の加速及び新規作品パイプラインの
拡充を図るための**積極投資**により、来期以降の中長期的な成長を目指す

Agenda.

01	コーポレートサマリー	04
02	2022年1月期 第1四半期業績	09
03	TOPICS	14
04	今後の成長戦略	21
05	Appendix	30

高品質な作品の継続的な制作に加え、1作品当たりの展開の多様化と海外展開により更なる広がりを目指す。



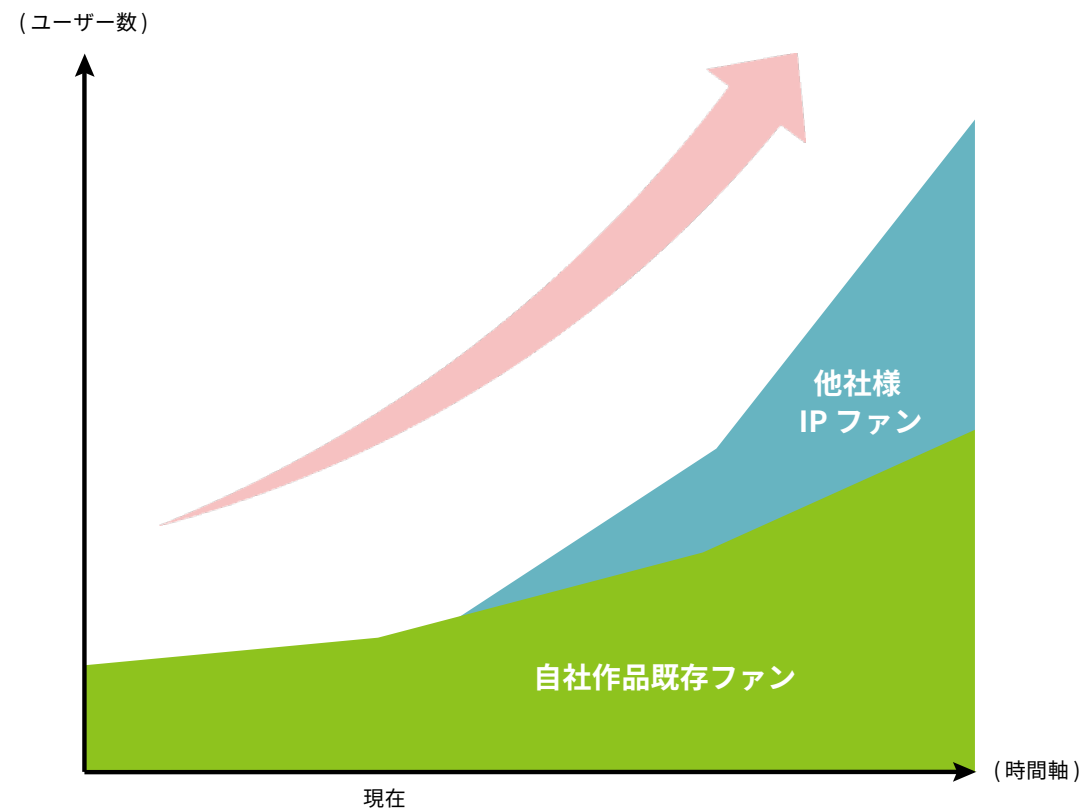
既存作品で得たノウハウをもとに、高品質な作品を従来より短期間でコンスタントに展開するとともに、一つ一つの作品を丁寧に制作し、手掛ける世界観の幅を広げる。

基本方針	大規模作品を丁寧に制作	安定運営を目指す作品を 丁寧に制作
(ご参考) 既存オリジナル作品	 スタンドマイヒーローズ	 魔法使いの約束
		 ドラッグ王子とマトリ姫

これまで培ってきた企画・開発ノウハウを生かし、他社様と協業することで、作品のスケールのさらなる拡大を図る。



■ 他社様 IP 参入による成長イメージ



続編展開を通じて、初期からのユーザー様にも、新しいユーザー様にも長く愛される作品づくりに取り組む。

Originator!



ドラッグ王子とマトリ姫

当社1作目。ノベルゲームとしてスタート。

2nd version!



スタンドマイヒーローズ

1作目の世界観をより広げ、パズルゲームとして制作。

▶▶▶ 10年以上続く作品を大事に育てる。

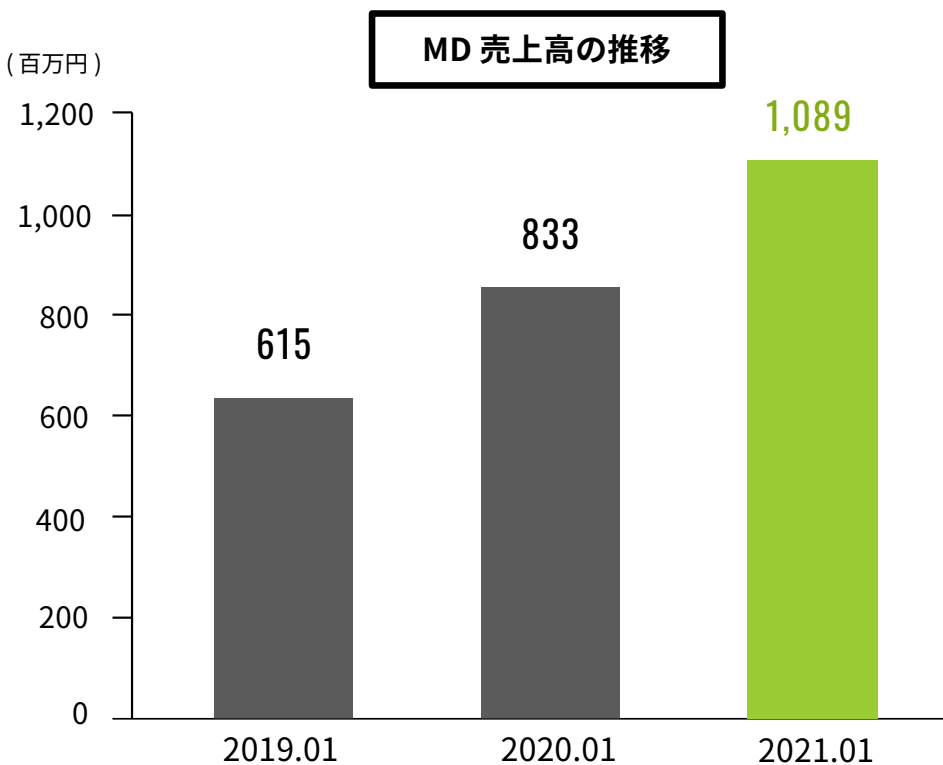
先行作品の長期的な継続と続編展開で、より多くの方により長くお楽しみいただく

作品の一環としてグッズ企画・制作・販売等を自社展開。

自社展開のメリット

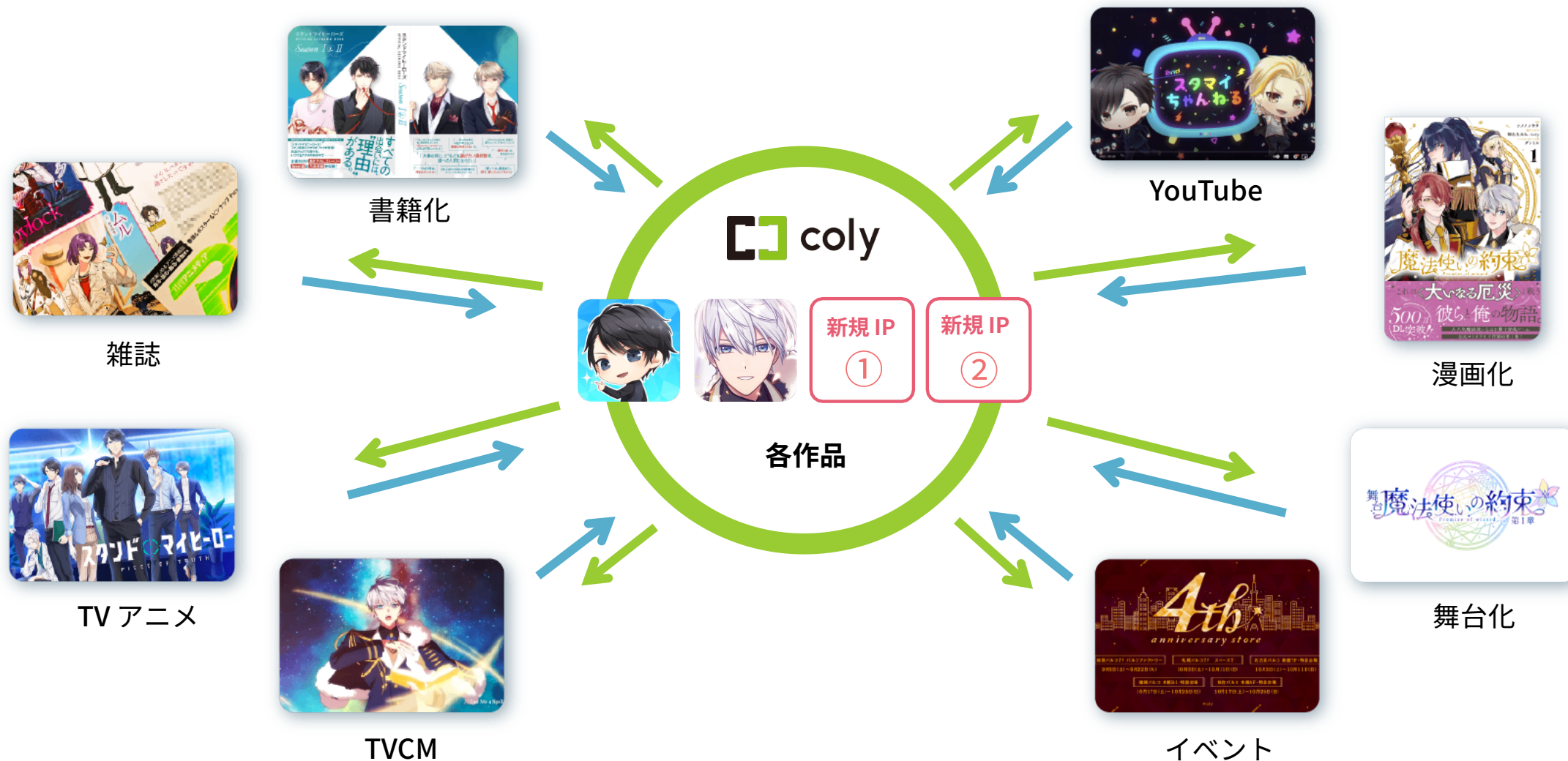
- ・ 自社監修による高クオリティな制作
- ・ ゲーム内施策との連動
- ・ 自社 EC サイトによる販売コスト削減
- ・ 各種大型オフラインイベントへの出展

(百万円)

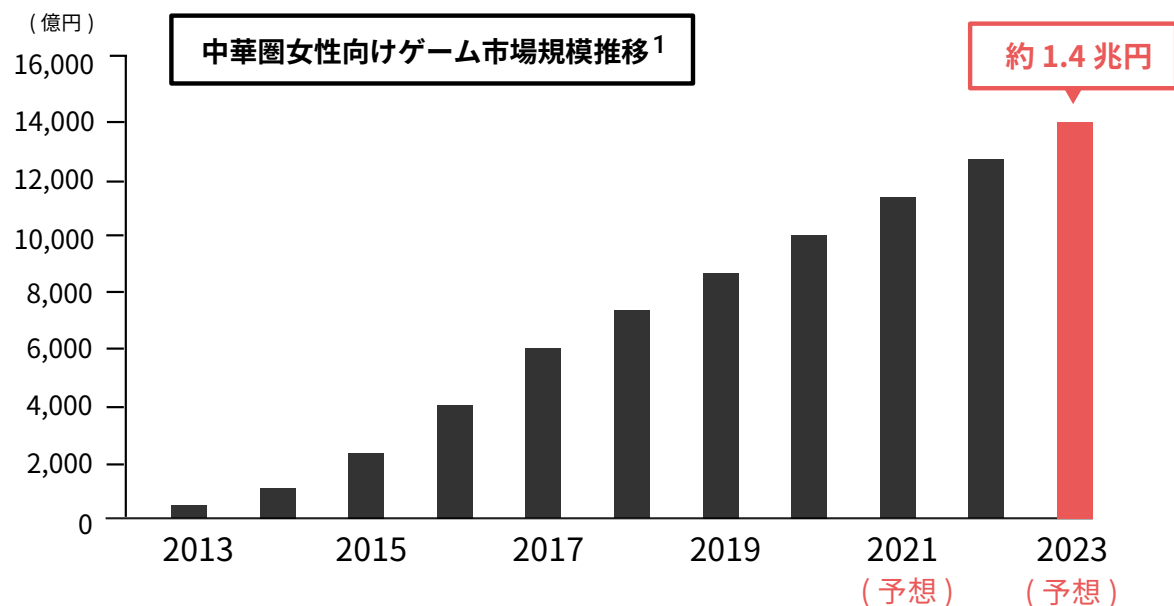


今後もMDを成長させることで、ゲームにとどまらない多面的な展開を提供し、
「総合エンターテインメント企業」を目指す

メディアミックスを通じ、作品のさらなる広がりを実現し、10年以上続く作品を育てる。



中華圏において女性ゲーム市場は拡大傾向にあり、2018年 - 2023年のCAGRは18.4%、
2023年には約1.4兆円の規模へ拡大すると予測されている。 ※1元 = 15.56円で換算



日本市場と文化的に共通する市場

・有名化粧品、食品メーカーとの積極的なコラボ展開



現地企業との協業などで適切なローカライズを図ることで、広がりが十分に見込める。

現在当社作品は繁体字圏（台湾、香港）及び韓国のみで展開中

→ 今後は東アジア全域へと領域拡大を検討中

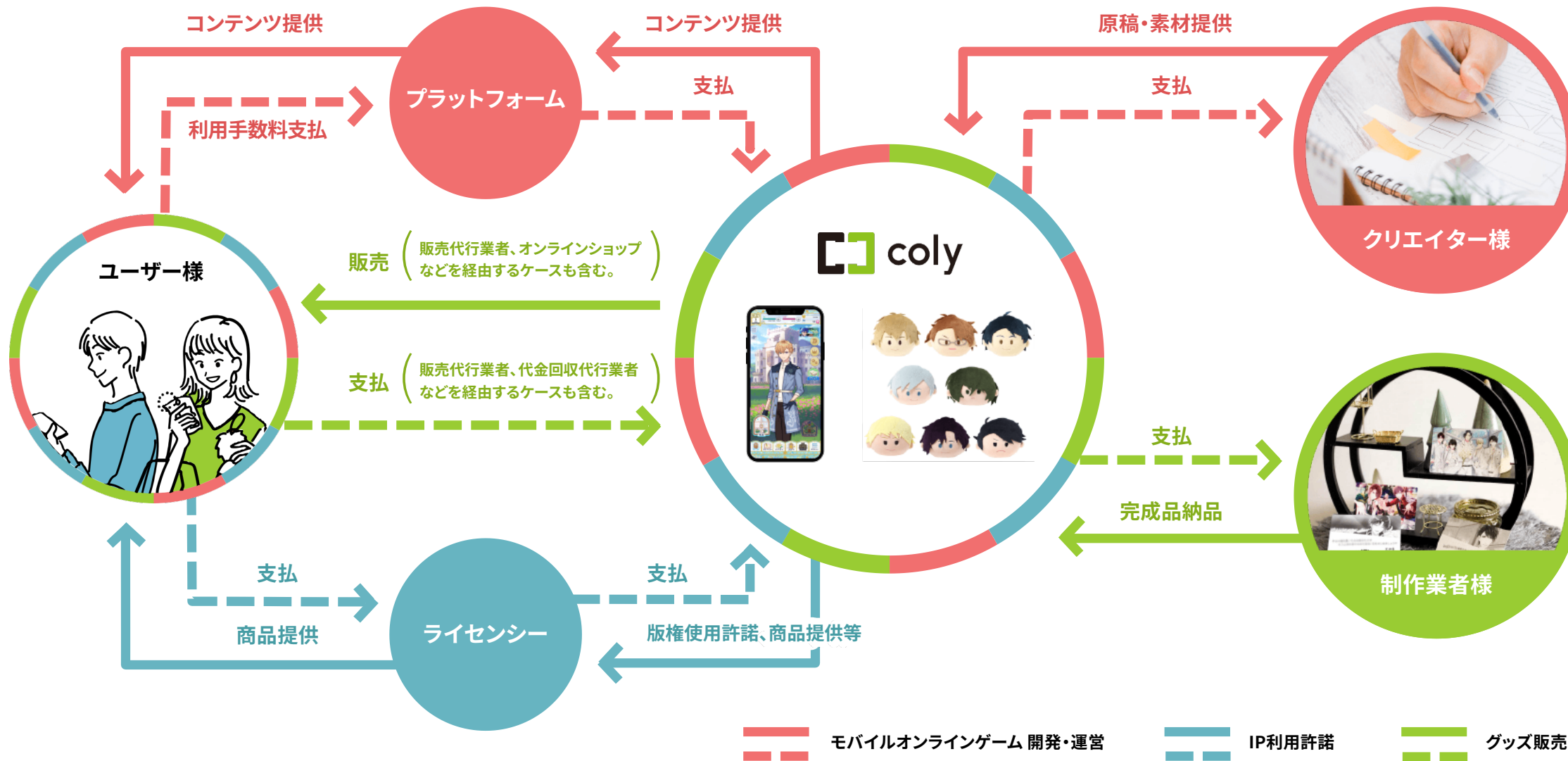
⑦ 北米等への更なる海外展開

東アジアをはじめ、全世界展開を視野に領域を拡大することで、世界中の多様なお客様に喜んでいただける可能性を探る。

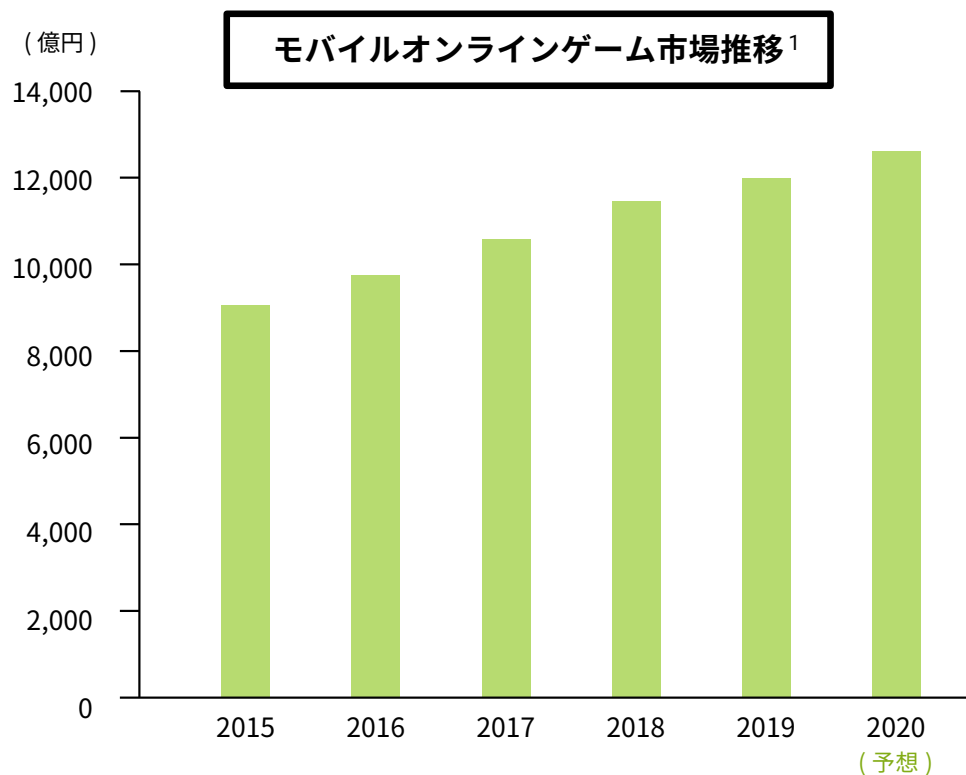


Agenda.

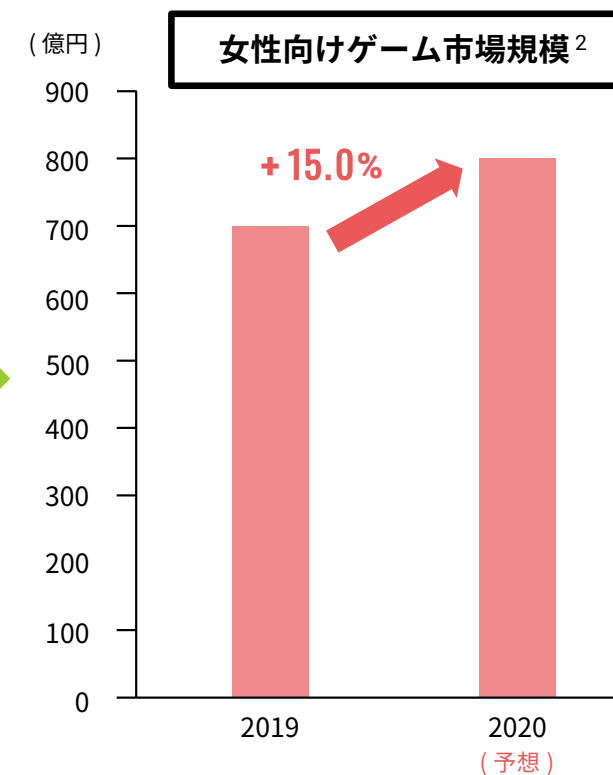
01	コーポレートサマリー	04
02	2022年1月期 第1四半期業績	09
03	TOPICS	14
04	今後の成長戦略	21
05	Appendix	30



女性向けゲーム市場は 2016 年頃より拡大が続き、特に 2020 年は大型タイトルの増加を受け、約 800 億円 (前年比約 +15.0%) と、モバイルオンラインゲーム市場全体でも存在感を増す。



女性向けタイトルは徐々に
セールスランキング上位を席巻³

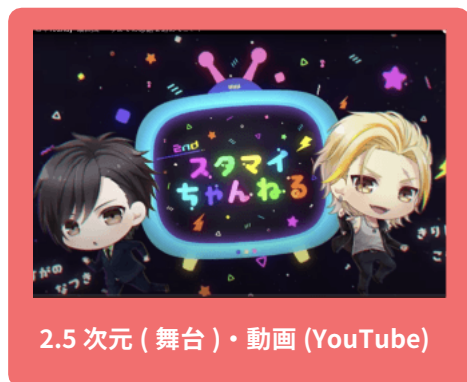


出所 1: 「ファミ通ゲーム白書 2020」株式会社 KADOKAWA GameLinkage、国内オンラインプラットフォームゲームコンテンツ市場規模推移「ゲームアプリ (スマートデバイス+SNS)」より当社作成

出所 2: 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)、なお、新興市場であるため 2019 年以降のデータのみ

出所 3: App Store 及び Google Play セールスランキングより当社調べ

物語や世界観、キャラクターの魅力を伝えるコンテンツがゲーム外にも大きく広がっている。



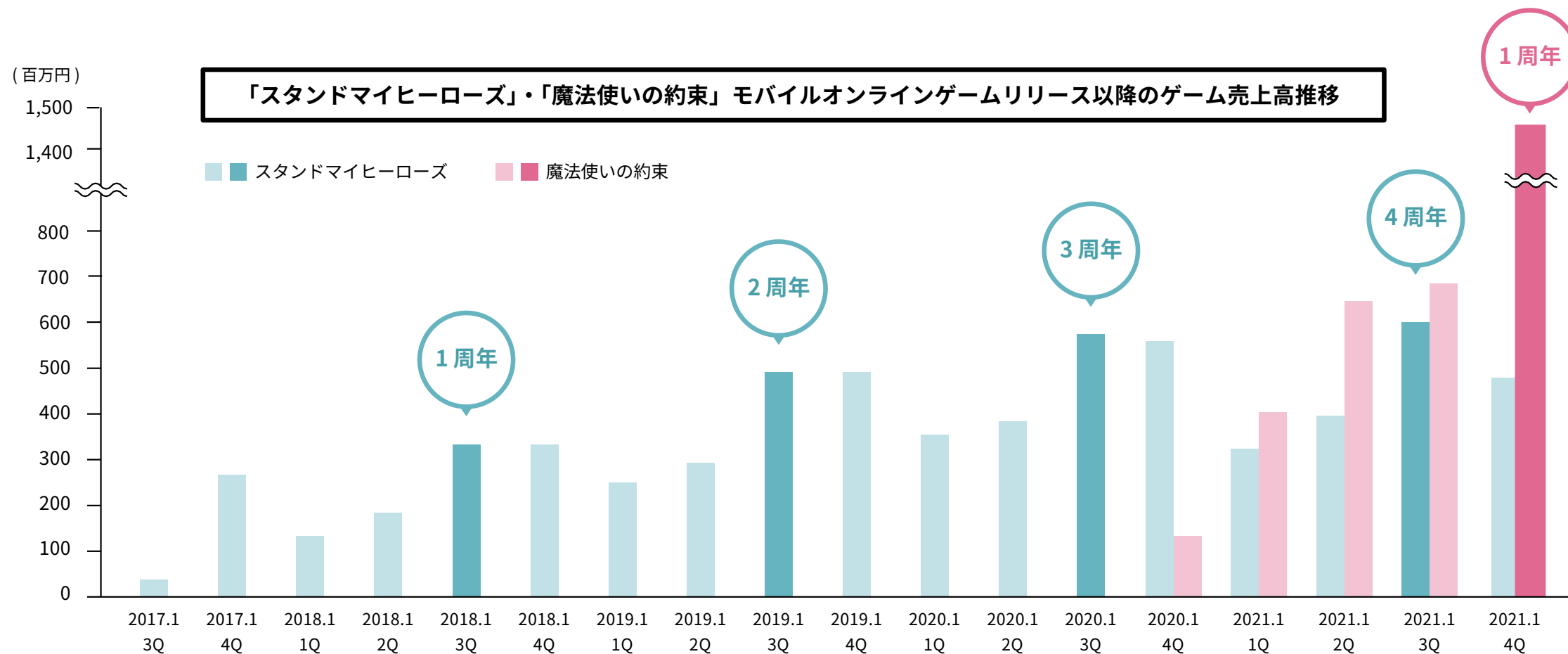
コンテンツの成長に伴い、
当社MD売上高も右肩上がり増加

2017年1月期-2021年1月期
MD売上高

CAGR

121.7%

ゲーム内外の施策により、2016年リリース「スタンドマイヒーローズ」は10年以上愛される作品づくりを行う。同様に2019年リリース「魔法使いの約束」は1周年を経て大きく成長、2周年以降に向けた更なる拡大を目指す。



開発部門の内製化という独自の体制により、作品の品質を継続的に向上。
各アプリプラットフォームにおいて高評価を維持。

ユーザー目線の企画・運営力



女性社員比率 **74.2%**

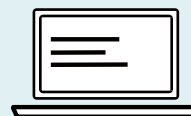


全社員平均年齢 **28 歳**

- ✓ 全社員 7 割以上の女性社員
- ✓ 多様な見識を持つ社員層

ユーザー様に面白いと思ってもらえる
作品を企画・ディレクション

開発部門の内製化



システム



デザイン

- ✓ 開発ノウハウや汎用的な技術資産が蓄積
- ✓ コミュニケーションも含め長期的な高効率化

共通のビジョンのもと、作品の品質を継続的に向上

ゲーム内のみならず、アニメ化や MD などのゲーム外展開を強化し、多くのお客様にお届けする。

アニメ「スタンドマイヒーローズ」放映

※2019年10月7日～12月23日

ゲーム内イベント・MD 展開

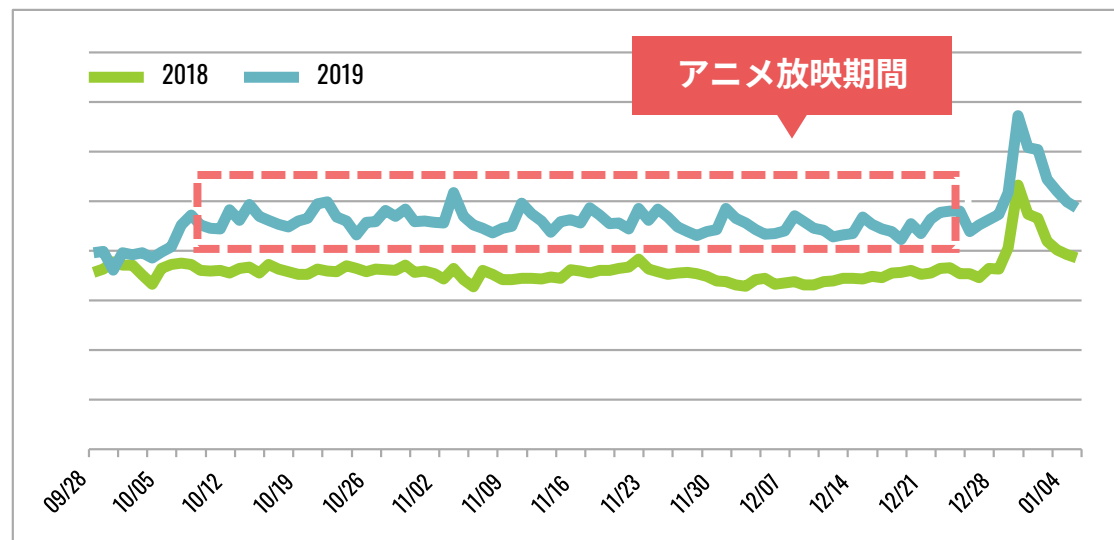
■ アニメ放映に連動したゲーム内イベントの開催

- ・消費ハート^{*1}半減キャンペーン
- ・SSR 確定ガチャチケット全員配布キャンペーン
- ・ゲーム内特別アイテムプレゼントキャンペーン

■ アニメ放映記念 MD 展開

- ・アニメ版グッズ展開
- ・アニメ × レジャー施設コラボ (カラオケ等)
- ・アニメ × 他企業コラボ

アニメ放映前後の DAU^{*2} 推移 (前年同期間比較)



対前年同期間比月次平均 DAU^{*3} (10月～12月)

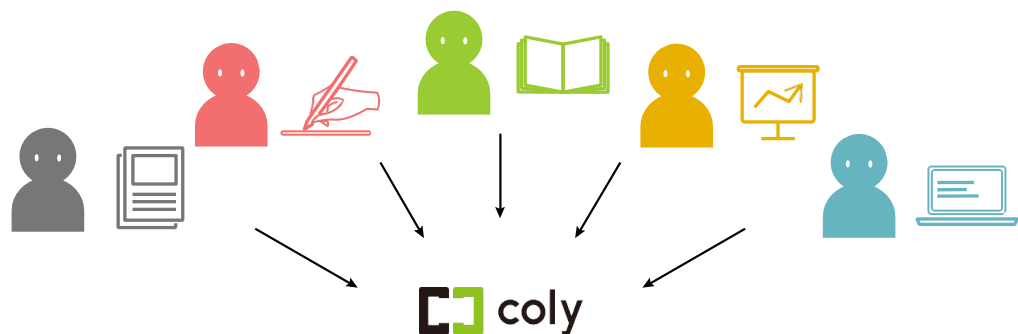
+28.5%

※1: スタンドマイヒーローズ内のパズルゲームをプレイするために必要となるゲーム内スタミナ

※2: Daily Active Users の略、1日に1回以上ログインしたユーザーの人数

※3: 1日に1回以上ログインしたユーザー数の月次平均値

作品の増加に伴い、認知度が向上し、当社に対する志望度の高いご応募が増加。
これにより、当社作品へのエンゲージメントが高いメンバーが集まり高め合える組織が実現。



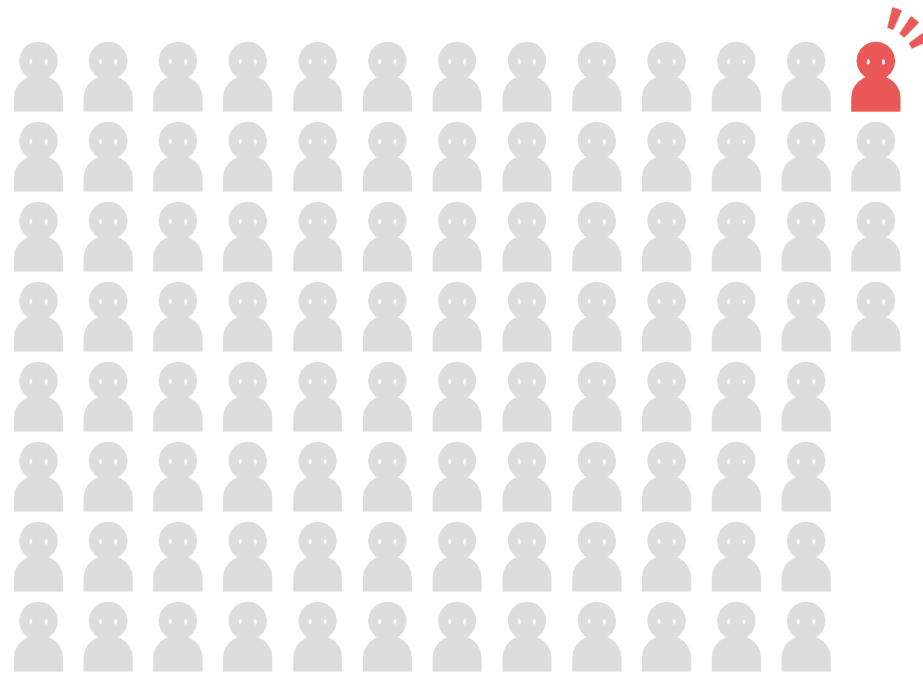
採用基準

- ✓ 「もっと、面白く」への共感
- ✓ 下記3点の当社価値観への共感

徹底的で、創造的

協調性

持続可能性

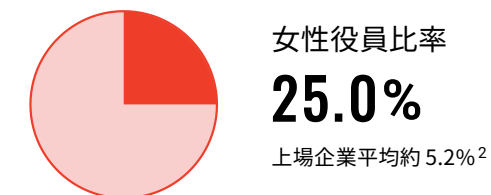
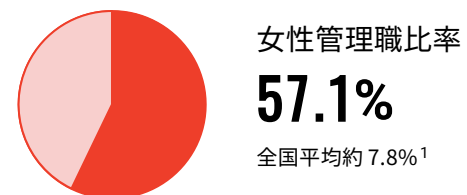
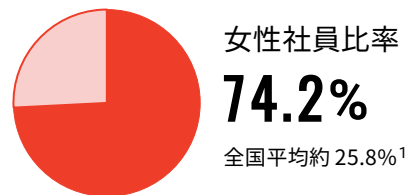


ご応募人数 100 人に対し内定は 1 人

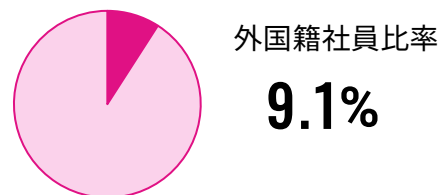
→ 内定倍率約 100 倍の採用を実施



女性の活躍推進



外国籍の方の採用



国籍・人種を問わず、企業文化にマッチする方を採用しており、
欧州・アジアなど多くの外国籍の社員が活躍しています。



- ・外部セミナー参加支援制度
- ・資格取得支援制度



犯罪撲滅を目的とした
官公庁とのタイアップ

※ 社員比率等については2021年4月末時点を基準に算出

出所 1: 2020 年帝国データバンク 『特別企画：女性登用に対する企業の意識調査』

出所 2: 2020 年内閣府男女共同参画局 『女性活躍と SDGs- サステナビリティの実現に向けて -』



昨日の自分より
今日の自分



明日を生きる
力が湧いてきた



coly が思い描く
世界



楽しい!



この世界に
入りたい!



この考え方
面白い…!



将来見通しに関する注意事項

本資料は、当社の事業内容等に関する情報の提供を目的としたものであり、当社株式の投資勧誘を目的とするものではありません。

本資料に記載されている将来の業績に関する予測等の情報は、資料作成時点の当社の判断に基づいて作成されており、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。

よって、その実現を約束するものではなく、また今後予告なしに変更されることがあります。

問い合わせ窓口
管理本部 管理部

mail : ir@coly.info
IR情報 : <https://colyinc.com/ir/>