



## 2021年9月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年8月4日

上場会社名 株式会社コロプラ 上場取引所 東  
 コード番号 3668 URL https://colopl.co.jp  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 馬場 功淳  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役コーポレート本部長 (氏名) 原井 義昭 TEL 03(6721)7770  
 四半期報告書提出予定日 2021年8月12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：有  
 四半期決算説明会開催の有無：有（機関投資家・証券アナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

### 1. 2021年9月期第3四半期の連結業績（2020年10月1日～2021年6月30日）

(1) 連結経営成績（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		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年9月期第3四半期	27,420	△16.0	5,255	△43.4	6,834	△25.7	2,553	△61.4
2020年9月期第3四半期	32,654	18.4	9,285	—	9,196	—	6,608	—

(注) 包括利益 2021年9月期第3四半期 2,547百万円 (△64.0%) 2020年9月期第3四半期 7,085百万円 (—%)

	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9月期第3四半期	19.96	19.91
2020年9月期第3四半期	51.74	51.54

(注) 前連結会計年度末において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、2020年9月期第3四半期の数値については、暫定的な会計処理の確定による見直し後の金額を用いております。

### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年9月期第3四半期	83,798	75,151	89.7
2020年9月期	85,833	75,779	88.3

(参考) 自己資本 2021年9月期第3四半期 75,149百万円 2020年9月期 75,778百万円

### 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9月期	—	0.00	—	25.00	25.00
2021年9月期	—	0.00	—	—	—
2021年9月期（予想）	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無  
 2021年9月期の期末配当予想額は未定であります。

### 3. 2021年9月期の連結業績予想（2020年10月1日～2021年9月30日）

当社グループを取り巻く事業環境は短期的な変化が激しいことから、当社グループの業績の見通しについては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、業績予想の開示をいたしません。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無  
なお、特定子会社の異動には該当していませんが、株式会社インディゴゲームスタジオは、2021年5月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、当第3四半期連結会計期間より連結の範囲から除外しております。
- (2) 四半期連結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. 7「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(四半期連結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。
- (3) 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

(4) 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9月期3Q	129,766,034株	2020年9月期	129,607,536株
② 期末自己株式数	2021年9月期3Q	1,778,439株	2020年9月期	1,778,259株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年9月期3Q	127,935,837株	2020年9月期3Q	127,712,827株

※ 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

本資料における予想値及び将来の見通しに関する記述・言明は、弊社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、弊社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

○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) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	6
(3) 四半期連結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
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動) .....	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	7
(追加情報) .....	7
(四半期連結損益計算書関係) .....	7
(セグメント情報) .....	8
(企業結合等関係) .....	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

なお、2020年4月3日に行われた株式会社MAGES.との企業結合について前第3四半期連結会計期間に暫定的な会計処理を行っていましたが、前連結会計年度末に確定したため、前年同四半期連結累計期間との比較・分析にあたっては、暫定的な会計処理の確定による見直し後の金額を用いております。

### (1) 経営成績に関する説明

当社グループは、「“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」をMissionとし、エンターテインメントを通じ、人々の何気ない日常をより豊かにすることを目指しております。既存ゲームについてはユーザとのエンゲージメントを高めることを意識し、新規ゲームについてはそのリリースに向けて注力してまいりました。また、第2四半期連結会計期間において、投資育成事業を主要な事業の一つと位置づけました。詳細は、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(追加情報)」に記載のとおりであります。

また、2017年12月に提起された特許権侵害に関する訴訟について、2021年8月4日付で原告側と和解が成立し、当第3四半期連結会計期間において、訴訟関連引当金繰入額3,300百万円を特別損失に計上しております。

なお、多くの国々で外出や稼働が制限されるなど、消費や企業の経済活動が停滞する状況が続いておりますが、当社グループの新型コロナウイルス感染症による当第3四半期連結累計期間の業績への影響は限定的です。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は27,420百万円(前年同四半期比16.0%減)、営業利益は5,255百万円(同43.4%減)、経常利益は6,834百万円(同25.7%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は2,553百万円(同61.4%減)となりました。

セグメント別の経営成績は次のとおりであります。

第2四半期連結会計期間より報告セグメントの区分を変更しており、当第3四半期連結累計期間の分析は変更後の区分に基づいております。

#### a. エンターテインメント事業

エンターテインメント事業は、主にスマートフォン向けゲームの開発・運営を行っております。

当第3四半期連結累計期間において、売上の多くを占めるスマートフォン向けゲームでは、他社IPタイトルの「ドラゴンクエストウォーク(企画・制作:株式会社スクウェア・エニックス、開発:当社)」は堅調に推移し、当社グループの連結業績に貢献しました。自社IPタイトルにおいては、主力タイトルである「白猫プロジェクト」が、TVアニメ「BLEACH」とのコラボイベントや配信開始2500(にゃんこおお)日記念イベントを開催するなど、ユーザとのエンゲージメントを高めるサービス運用をしてまいりました。また、国内向けに「ユーージェネ」のβ版運用を開始いたしました。「ユーージェネ」は完全生配信のライブと本格的ゲームを一つのタイトルで実現する新しいジャンル(LPG:Live Playing Game)のゲームです。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は27,323百万円、営業利益は5,333百万円となりました。

#### b. 投資育成事業

投資育成事業は、主にIT関連・エンターテインメント企業等を対象とした投資を行っております。

当第3四半期連結累計期間において、売上高は96百万円、営業損失は80百万円となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

#### (資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は76,682百万円(前連結会計年度末比2,502百万円増)となりました。これは主に、現金及び預金が減少したものの、固定資産の投資その他の資産に計上していた投資有価証券の一部を流動資産の営業投資有価証券に組み替えたことによる増加であります。

また、固定資産は7,115百万円(同4,537百万円減)となりました。これは主に、固定資産の投資その他の資産に計上していた投資有価証券の一部を流動資産の営業投資有価証券に組み替えたことによる減少であります。

以上の結果、総資産は83,798百万円(同2,035百万円減)となりました。

#### (負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は8,134百万円(同1,387百万円減)となりました。これは主に、訴訟関連引当金を計上したものの、未払法人税等及び未払金が減少したことによるものであります。

また、固定負債は512百万円(同19百万円減)となりました。これは主に、その他固定負債が減少したことによるものであります。

以上の結果、負債合計は8,647百万円（同1,406百万円減）となりました。

（純資産）

当第3四半期連結会計期間末における純資産は75,151百万円（同628百万円減）となりました。これは主に、配当金の支払いに伴い利益剰余金が減少したことによるものであります。

（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は短期的な変化が激しいことから、当社グループの業績の見通しについては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、業績予想の開示はいたしません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年9月30日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	65,009	61,858
売掛金	6,977	4,730
営業投資有価証券	—	6,546
棚卸資産	957	1,516
その他	1,298	2,056
貸倒引当金	△62	△25
流動資産合計	74,180	76,682
固定資産		
有形固定資産	679	505
無形固定資産	294	269
投資その他の資産	10,679	6,339
固定資産合計	11,653	7,115
資産合計	85,833	83,798
<b>負債の部</b>		
流動負債		
未払金	3,255	1,777
未払法人税等	3,273	109
訴訟関連引当金	—	3,300
その他	2,992	2,948
流動負債合計	9,521	8,134
固定負債		
資産除去債務	446	441
その他	85	70
固定負債合計	532	512
負債合計	10,053	8,647
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	6,536	6,556
資本剰余金	6,295	6,296
利益剰余金	67,185	66,543
自己株式	△4,645	△4,645
株主資本合計	75,373	74,751
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	404	354
為替換算調整勘定	—	43
その他の包括利益累計額合計	404	398
非支配株主持分	1	1
純資産合計	75,779	75,151
負債純資産合計	85,833	83,798

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
(四半期連結損益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2021年6月30日)
売上高	32,654	27,420
売上原価	17,229	17,540
売上総利益	15,425	9,879
販売費及び一般管理費	6,140	4,624
営業利益	9,285	5,255
営業外収益		
為替差益	—	191
投資有価証券売却益	93	1,041
暗号資産売却益	—	542
雑収入	174	120
営業外収益合計	267	1,895
営業外費用		
為替差損	24	—
投資有価証券評価損	160	51
投資有価証券売却損	68	—
デリバティブ運用損	76	259
雑損失	25	6
営業外費用合計	355	316
経常利益	9,196	6,834
特別損失		
訴訟関連引当金繰入額	—	※1 3,300
特別損失合計	—	3,300
税金等調整前四半期純利益	9,196	3,534
法人税等	2,589	979
四半期純利益	6,607	2,554
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	0
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,608	2,553

(四半期連結包括利益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2020年6月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	6,607	2,554
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	477	△50
為替換算調整勘定	—	43
その他の包括利益合計	477	△6
四半期包括利益	7,085	2,547
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,085	2,546
非支配株主に係る四半期包括利益	0	0

(3) 四半期連結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。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

当社の連結子会社でありました株式会社インディゴゲームスタジオは、2021年5月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、当第3四半期連結会計期間より連結の範囲から除外しております。

(四半期連結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3四半期連結会計期間を含む連結会計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もり、税引前四半期純損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)

(営業投資有価証券および投資事業組合への出資金について)

当社は、2021年3月17日の取締役会の決議により投資育成事業を主要な事業の一つとして取り組むことを決定いたしました。

四半期連結貸借対照表上、固定資産の「投資その他の資産」に計上していた投資育成目的の有価証券を流動資産の「営業投資有価証券」に計上し、また、2021年3月17日以降の取引から四半期連結損益計算書上、営業外損益に計上していた当該有価証券に係る損益を「売上高」及び「売上原価」に計上する方法を採用しております。また、当社グループが管理運営する投資事業組合への出資金に係る会計処理について、投資事業組合の資産・負債及び収益・費用を当社グループの出資持分割合に応じて計上する方法を採用しております。

これらに伴い、従来「投資その他の資産」に計上していた投資育成目的の有価証券を「営業投資有価証券」に組替えた結果、当第3四半期連結会計期間末において「営業投資有価証券」に6,546百万円を計上し、合わせて「現金及び預金」が287百万円増加しております。

また、四半期連結損益計算書の売上高が96百万円増加、売上原価が109百万円増加、販売費及び一般管理費が12百万円増加し、営業利益が24百万円減少しております。

なお、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

(四半期連結損益計算書関係)

※1 訴訟関連引当金繰入額

当社は、2017年12月22日付で任天堂株式会社より「白猫プロジェクト」における特許権侵害に関する訴訟（以下、本件訴訟）を提起されておりましたが、2021年8月4日付で和解について合意に至りました。これを踏まえ、任天堂株式会社に対しての今後のライセンスを含めた本件訴訟の和解金総額3,300百万円を訴訟関連引当金繰入額に計上しております。

(セグメント情報)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間（自2019年10月1日至2020年6月30日）

当社グループにおける報告セグメントはモバイルサービス事業のみであり、開示情報としての重要性が乏しいため、セグメント情報の記載を省略しております。

II 当第3四半期連結累計期間（自2020年10月1日至2021年6月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	エンター テインメント 事業	投資育成事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	27,323	96	27,420	-	27,420
セグメント間の内部売上高 又は振替高	-	-	-	-	-
計	27,323	96	27,420	-	27,420
セグメント利益又は損失 (△)	5,333	△80	5,253	1	5,255

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額は、セグメント間取引消去であります。

2. セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

投資育成事業を主要な事業の一つとして取り組むことに伴い、第2四半期連結会計期間より、「投資育成事業」を独立区分し、報告セグメントとして記載する方法に変更しております。

また、「モバイルサービス事業」は「エンターテインメント事業」に名称変更しております。

(企業結合等関係)

比較情報における取得原価の当初配分額の重要な見直し

2020年4月3日に行われた株式会社MAGES.との企業結合について前第3四半期連結会計期間において暫定的な会計処理を行っていましたが、前連結会計年度末に確定しております。

この暫定的な会計処理の確定に伴い、当第3四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に含まれる比較情報において取得原価の当初配分額に重要な見直しが反映されており、暫定的に算定されたのれんの金額1,007百万円は、会計処理の確定により405百万円減少し、601百万円となっております。のれんの減少は、無形固定資産のその他が585百万円増加し、固定負債のその他が179百万円増加したことによるものであります。

この結果、前第3四半期連結累計期間の四半期連結損益計算書は、販売費及び一般管理費が8百万円増加し、法人税等が8百万円減少しております。

また、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益がそれぞれ8百万円減少しております。

なお、四半期純利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益への影響はありません。