



2022年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年2月9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) 宮本 貴志
 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 2022年2月14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. 2022年9月期第1四半期の連結業績 (2021年10月1日～2021年12月31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	%
2022年9月期第1四半期	7,406	△14.1	758	△44.8	1,091	△37.3	677	△45.8
2021年9月期第1四半期	8,625	△23.0	1,375	△64.4	1,739	△54.3	1,249	△53.7

(注) 包括利益 2022年9月期第1四半期 415百万円 (△68.9%) 2021年9月期第1四半期 1,335百万円 (△53.8%)

	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
2022年9月期第1四半期	5.29	5.28
2021年9月期第1四半期	9.77	9.75

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年9月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

(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	%
2022年9月期第1四半期	79,129	73,742	93.2
2021年9月期	80,814	75,751	93.7

(参考) 自己資本 2022年9月期第1四半期 73,741百万円 2021年9月期 75,750百万円

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、2022年9月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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
2021年9月期	-	0.00	-	20.00	20.00
2022年9月期	-	-	-	-	-
2022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
 2022年9月期の配当予想額は未定であります。

3. 2022年9月期の連結業績予想 (2021年10月1日～2022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

(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 : 有
- 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）	2022年9月期1Q	129,766,034株	2021年9月期	129,766,034株
② 期末自己株式数	2022年9月期1Q	1,778,544株	2021年9月期	1,778,544株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年9月期1Q	127,987,490株	2021年9月期1Q	127,832,252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1四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報)	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。当第1四半期連結累計期間において、エンターテインメント事業では、ユーザーとのエンゲージメントを高めることを意識した既存ゲームの運用及び新規ゲームのリリースに注力してまいりました。投資育成事業では、主に国内外の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まいりました。

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1四半期連結累計期間の業績への影響は限定的であります。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は7,406百万円（前年同四半期比14.1%減）、営業利益は758百万円（同44.8%減）、経常利益は1,091百万円（同37.3%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は677百万円（同45.8%減）となりました。

また、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。なお、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（会計方針の変更）（収益認識に関する会計基準の適用）」に記載のとおりであります。

セグメント別の経営成績は次のとおりであります。

前第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1四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・運用を行っております。

当第1四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）」が堅調に推移し、当社グループの連結業績に貢献しました。また、株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの共同開発「テイルズ オブ ルミナリア」日本版・海外版の配信（配信：株式会社バンダイナムコエンターテインメント）を開始いたしました。自社IPタイトルにおいては、主力タイトルの「白猫プロジェクト」が「エヴァンゲリオン」、「アリス・ギア・アイギス」が「STEINS;GATE」とのコラボイベントを開催するなど、ユーザーとのエンゲージメントを高めるサービス運用を行ってまいりました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間において、売上高は7,395百万円、営業利益は798百万円となりました。

b. 投資育成事業

投資育成事業は、主に国内外の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。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間において、売上高は11百万円、営業損失は39百万円となりました。

（2）財政状態に関する説明

（資産）

当第1四半期連結会計期間末における流動資産は72,858百万円（前連結会計年度末比1,571百万円減）となりました。これは主に、現金及び預金が減少したことによるものであります。

また、固定資産は6,271百万円（同113百万円減）となりました。これは主に、投資その他の資産が減少したことによるものであります。

以上の結果、総資産は79,129百万円（同1,685百万円減）となりました。

（負債）

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は5,245百万円（同323百万円増）となりました。これは、未払金が減少したものの、未払法人税等やその他の流動負債が増加したことによるものであります。

また、固定負債は141百万円（同0百万円増）となりました。

以上の結果、負債合計は5,386百万円（同323百万円増）となりました。

（純資産）

当第1四半期連結会計期間末における純資産は73,742百万円（同2,008百万円減）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 (2021年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	58,871	57,650
売掛金	4,348	—
売掛金及び契約資産	—	3,981
営業投資有価証券	7,591	7,592
棚卸資産	732	544
その他	2,920	3,118
貸倒引当金	△34	△29
流動資産合計	74,430	72,858
固定資産		
有形固定資産	484	643
無形固定資産	29	27
投資その他の資産	5,870	5,600
固定資産合計	6,384	6,271
資産合計	80,814	79,129
負債の部		
流動負債		
未払金	2,412	1,844
未払法人税等	292	541
その他	2,217	2,859
流動負債合計	4,922	5,245
固定負債		
資産除去債務	123	123
その他	17	17
固定負債合計	141	141
負債合計	5,063	5,386
純資産の部		
株主資本		
資本金	6,556	6,556
資本剰余金	6,296	6,296
利益剰余金	67,037	65,291
自己株式	△4,645	△4,645
株主資本合計	75,245	73,499
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	461	229
為替換算調整勘定	43	13
その他の包括利益累計額合計	504	242
非支配株主持分	1	1
純資産合計	75,751	73,742
負債純資産合計	80,814	79,129

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2021年12月31日)
売上高	8,625	7,406
売上原価	5,663	5,290
売上総利益	2,962	2,116
販売費及び一般管理費	1,586	1,357
営業利益	1,375	758
営業外収益		
為替差益	—	130
投資有価証券売却益	313	234
投資事業組合運用益	17	—
暗号資産評価益	270	—
デリバティブ運用益	—	13
雑収入	49	58
営業外収益合計	651	436
営業外費用		
為替差損	99	—
投資有価証券評価損	51	48
投資有価証券売却損	—	48
投資事業組合運用損	—	0
デリバティブ運用損	135	—
雑損失	0	6
営業外費用合計	287	103
経常利益	1,739	1,091
税金等調整前四半期純利益	1,739	1,091
法人税等	488	414
四半期純利益	1,251	677
非支配株主に帰属する四半期純利益	1	0
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,249	677

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2020年10月1日 至 2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年10月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	1,251	677
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	84	△231
為替換算調整勘定	—	△30
その他の包括利益合計	84	△261
四半期包括利益	1,335	415
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,333	415
非支配株主に係る四半期包括利益	1	△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。

(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1四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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これによる主な変更点は以下のとおりです。

(スマートフォン向けゲームに係るユーザーからの課金による収入)

従来、ゲーム内の有償通貨をユーザーが消費し、アイテムに交換した時に収益を認識しておりましたが、有償通貨を消費して入手したアイテムの利用期間を見積り、当該見積り利用期間に応じて収益を認識することといたしました。

(請負契約に係る受注制作のソフトウェア開発による収入)

従来、検収された時点において収益を認識しておりましたが、一定の期間にわたり収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項のただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は569百万円増加し、営業利益は137百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は135百万円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第1四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。

これにより、その他有価証券のうち、未上場投資先の転換社債型新株予約権付社債や新株予約権等の株式以外の投資等は、従来、取得価額をもって貸借対照表価額としておりましたが、当第1四半期連結会計期間の期首から時価をもって貸借対照表価額とし、生じた評価差額は全部純資産直入法による会計処理を採用しております。

なお、四半期連結財務諸表に与える影響額は軽微であります。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間（自2020年10月1日至2020年12月31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1四半期連結累計期間（自2021年10月1日至2021年12月31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	7,395	11	7,406	-	7,406
セグメント間の内部売上高 又は振替高	-	-	-	-	-
計	7,395	11	7,406	-	7,406
セグメント利益又は損失 (△)	798	△39	758	0	758

(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、前第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。