



## 2024年1月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2023年12月14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 杏奈  
問合せ先責任者（役職名） 執行役員管理本部長（氏名） 村上 寛奈（TEL）03(3505)0333  
四半期報告書提出予定日 2023年12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 : 無

（百万円未満切捨て）

### 1. 2024年1月期第3四半期の業績（2023年2月1日～2023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	%
2024年1月期第3四半期	3,283	△11.1	△898	—	△897	—	△899	—
2023年1月期第3四半期	3,695	△18.8	△323	—	△322	—	△204	—
	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					
2024年1月期第3四半期	△163.50		—					
2023年1月期第3四半期	△37.09		—					

（注）潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

#### （2）財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2024年1月期第3四半期	6,523	5,696	87.3
2023年1月期	7,243	6,597	91.1

（参考）自己資本 2024年1月期第3四半期 5,696百万円 2023年1月期 6,597百万円

### 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
2023年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2024年1月期	—	0.00	—	—	—
2024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. 2024年1月期の業績予想（2023年2月1日～2024年1月31日）

2024年1月期の業績予想については、非開示といたします。詳細は、添付資料3ページ「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。

※ 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
- (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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

2024年1月期3Q	5,502,900株	2023年1月期	5,502,900株
2024年1月期3Q	80株	2023年1月期	80株
2024年1月期3Q	5,502,820株	2023年1月期3Q	5,502,849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

（将来に関する記述等についてのご注意）

業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社で判断したものであり、リスクや不確定な要素等の要因が含まれており、実際の成果や業績等は記載の見通しとは異なる可能性がございます。なお、上記業績予想に関する事項は、添付書類3ページ「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。

（決算補足説明資料の入手方法）

決算補足説明資料については、2023年12月14日（木）に当社ウェブサイトに掲載する予定です。

## ○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
第3四半期累計期間	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
(セグメント情報等)	7

## 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、国内における行動制限や入出国制限の緩和がなされ、雇用・所得環境が改善する中、各種政策が奏功し緩やかな回復が続きました。一方で、世界的な金融引締めに伴う影響や中国経済の先行き懸念等、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスクは継続しており、景気の先行きは不透明な状況が続いております。

当社が主に事業を展開する日本のモバイルオンラインゲーム市場は、2012年より市場が拡大し2022年には1兆2,129億円となり、成長は鈍化傾向にあるものの(注1)、安定した市場規模を維持しております。しかし、海外ディベロッパーのモバイルオンラインゲームをはじめとした高品質な商品の台頭や、開発の長期化や開発費の高騰等、市場環境は厳しさを増しています。一方で、2022年のグッズの推定市場規模は1兆5,300億円となり(注2)、底堅く推移しました。

このような経営環境のもと、当社はモバイルオンラインゲームについては、今一度ユーザー様ファーストの視点に立ち返り、IPとしての信用獲得に注力してまいりました。『スタンドマイヒーローズ』については7周年を迎え、各種周年施策を展開したほか、人気アニメとのコラボレーションを実施しました。『魔法使いの約束』については、ストーリーの第2部の完結を記念したキャンペーンや他社様IPとのコラボレーション企画を実施し、反響をいただきました。また、10月には新作『ブレイクマイケース』のサイトをオープンし、リリース準備を進めました。運営中のゲームは成熟期を迎えており売上に伸び悩みがみられるものの、引き続き、ユーザー様にとって魅力のある運営を実施しながら、舞台やキャストイベント等のリアルイベントやメディア、グッズ等を絡めつつ、ゲームだけでなくIPとしての成長を目指してまいります。また、同時に新たなIPの創出・新たなゲームの開発を進行し、安定成長のための準備をすすめてまいります。

メディアにおいては、『スタンドマイヒーローズ』の周年グッズ販売が好調に推移したほか、声優のキャストイベントを開催し、ゲームとリアルで連動して楽しんでいただく企画を展開しました。『魔法使いの約束』ではアミューズメント施設とコラボレーション企画を実施し、IP全体としての成長を目指しました。また、他社様IPを活用したライセンスビジネスや「推し活」を応援する新規事業を展開し、メディア事業は前年を上回る結果となりました。

さらにAI関連を中心とした新規事業を推進し、AIを活用した新たなエンタメの創出及びゲーム開発等への活用による生産性の向上を目指したほか、toB向けにイラストや音声をAIで制作するサービスを開始しました。

しかしながら、運営中ゲームの売上の伸び悩みが大きく影響し前年同期比で売上が減少しました。また、現在開発中の『ブレイクマイケース』や大手エンターテインメント企業との協業案件の費用が先行していること、新規施策・新規事業への先行投資をすすめたことにより販売及び一般管理費は前年同期比で増加いたしました。

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3,283,650千円(前年同期比11.1%減)、営業損失898,771千円(前年同四半期は営業損失323,287千円)、経常損失897,368千円(前年同四半期は経常損失322,917千円)、四半期純損失899,731千円(前年同四半期は四半期純損失204,085千円)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：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2023」

(注2) 出典：株式会社キャラクター・データバンク『Chara Biz Data 2022①』「キャラクター商品の小売市場規模の推移」

### (2) 財政状態に関する説明

#### ①財政状態の状況

##### (資産の部)

当第3四半期会計期間末における総資産は、前事業年度末に比べて720,358千円減少し、6,523,549千円となりました。これは主に現金及び預金827,684千円の減少によるものです。

##### (負債の部)

当第3四半期会計期間末における負債は、前事業年度末に比べて180,787千円増加し、826,829千円となりました。これは主に契約負債138,258千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は、前事業年度末に比べて901,145千円減少し、5,696,719千円となりました。これは主に四半期純損失を899,731千円計上したことによるものであります。

### (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、これまで「もっと、面白く」を企業理念に掲げ、モバイルオンラインゲームの企画・開発及び運営を軸に自社IPの活用を中心とした事業展開に取り組んでまいりましたが、2024年1月期の業績予想は、以下の理由から合理的かつ信頼性のある業績予想の提示が困難と判断し、非開示といたします。

- ・直近の新作ゲームについてサービス終了判断を行うに至った状況も踏まえ、売上高の合理的な算出が困難であること
  - ・モバイルオンラインゲーム市場を取り巻く競合環境の変化が激しく、売上動向の予測が困難であること
- なお、今後の進捗を踏まえ、業績予想の算定が可能になった場合は速やかに開示する方針です。

## 2. 四半期財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2023年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2023年10月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,097,511	5,269,827
売掛金	492,791	467,126
商品	114,370	80,025
その他	338,436	178,013
流動資産合計	7,043,109	5,994,992
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	24,590	45,125
機械及び装置（純額）	—	1,679
工具、器具及び備品（純額）	15,067	14,090
建設仮勘定	990	—
有形固定資産合計	40,647	60,896
無形固定資産		
ソフトウェア	6,215	4,638
無形固定資産合計	6,215	4,638
投資その他の資産		
投資有価証券	1,853	168,439
敷金	151,981	162,268
その他	100	132,313
投資その他の資産合計	153,934	463,022
固定資産合計	200,798	528,556
資産合計	7,243,907	6,523,549

(単位：千円)

	前事業年度 (2023年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2023年10月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	93,942	74,813
未払法人税等	5,737	7,946
契約負債	187,933	326,192
賞与引当金	22,049	79,123
その他	336,378	338,753
流動負債合計	646,042	826,829
負債合計	646,042	826,829
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,910,309	1,910,309
資本剰余金	1,905,309	1,905,309
利益剰余金	2,782,449	1,882,718
自己株式	△203	△203
株主資本合計	6,597,864	5,698,133
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	—	△1,414
評価・換算差額等合計	—	△1,414
純資産合計	6,597,864	5,696,719
負債純資産合計	7,243,907	6,523,549

## (2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 2022年2月1日 至 2022年10月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2023年2月1日 至 2023年10月31日)
売上高	3,695,150	3,283,650
売上原価	2,315,897	2,292,423
売上総利益	1,379,253	991,227
販売費及び一般管理費	1,702,540	1,889,998
営業損失(△)	△323,287	△898,771
営業外収益		
受取利息	63	55
為替差益	141	—
法人税等還付加算金	—	1,331
その他	177	91
営業外収益合計	382	1,479
営業外費用		
支払利息	12	—
為替差損	—	60
その他	—	15
営業外費用合計	12	75
経常損失(△)	△322,917	△897,368
特別損失		
固定資産除却損	—	73
特別損失合計	—	73
税引前四半期純損失(△)	△322,917	△897,441
法人税等	△118,832	2,289
四半期純損失(△)	△204,085	△899,731

(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当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ることにより算定しております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

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。