

2021年1月21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)

2021年1月期の業績予想について

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。

ご注意： この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」(並びに訂正事項分)をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。

【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нда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オンラインを中心に積極的に進めたことで新規タイトルの開発に必要な人員も計画通りに確保することができる見込みです（従業員数2020年1月期末200名から2021年1月期末見込み243名。2020年12月31日現在235名。）。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

ご注意：この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。

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イベント毎の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

ご注意： この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。

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

ご注意：この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。

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製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製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

ご注意： この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。

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

ご注意： この文書は一般に公表するための記者発表文であり、日本国内外を問わず一切の投資勧誘又はそれに類する行為を目的として作成されたものではありません。投資を行うに際しては、必ず当社が作成する「新株式発行並びに株式売出届出目論見書」（並びに訂正事項分）をご覧いただいた上で、投資家ご自身の判断で行うようお願いいたします。また、本記者発表文に記載されている当社の計画、見積もり、予測、予想その他の将来情報については、本記者発表文の作成時点における当社の判断又は考えに過ぎず、実際の当社の経営成績、財政状態その他の結果は、経済状況の変化、市場環境の変化及び他社との競合、外国為替相場の変動等により、本記者発表文の内容又は本記者発表文から推測される内容と大きく異なることがあります。