



2025年1月期 第1四半期 決算説明資料

2024年6月13日 株式会社 coly (東証グロース: 4175)

株主・投資家のみなさまへ

皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼を申し上げます。

当社は「もっと、面白く」というビジョンの実現を目指し、オリジナルIPのモバイルオンラインゲーム運営と、各種メディア展開、および他社様IPを使用したライセンスビジネスの拡大に取り組んでおります。

2025年1月期 第1四半期においては、次ページ以降に詳細を掲載しております通り、当社オリジナルIPの新作『ブレイクマイケース』の開発・マーケティングを進め、5月9日にリリースすることができました。こちらの業績寄与は第2四半期以降になりますが、末永くユーザー様に楽しんでいただけるよう、運営中の他IPと同様、大切に育ててまいります。

また、『魔法使いの約束』につきましては、2025年1月にTVアニメ化が決定し、5周年以降に向けた飛躍を目指してまいります。

第2四半期以降につきましては、大手エンターテインメント企業様との協業案件を中心とした新規ゲーム開発費用が先行することが見込まれますが、引き続き、運営中IPの規模を最大化することに加え、『ブレイクマイケース』を成長させることで、利益の確保を目指してまいります。

皆様には、より一層のご指導・ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2024年6月13日
代表取締役社長 中島杏奈

『ブレイクマイケース』 2024年5月9日リリース

5月9日にリリース後、当社最速で**100万ユーザー**※を達成。

初動も好調に推移し、リリース後1か月間で**売上2.6億円**を計上。



※アカウント総数(同一ユーザーの重複含む)

『ブレイクマイケース』 ゲーム内外で各種施策を展開



初のゲーム内イベントを開催
今後も定期的に開催予定



coly cafe! で期間限定カフェを実施
Tree Village cafeとのコラボ施策も開催



CV担当声優が歌うパーソナルソングを発表
ゲームBGMを収録したサントラの配信も



キャラクターのバースデーキャンペーンを
ゲーム内で実施



常設店舗「coly more!」2店舗、
通販サイト「coly store」でグッズを販売



JR池袋駅・西武池袋駅に広告を掲出
Webマーケティングにも注力

『魔法使いの約束』 アニメ化情報解禁



アニメ公式サイトを開設し、アニメ化情報を発信。
放映に向けて、ゲームとメディアでIP全体を盛り上げていく。

- 2025年1月 TVアニメ化決定
ゲームのメインストーリー第1部をアニメ化
- アニメPV解禁
PV第1弾 YouTube URL : <https://youtu.be/e0GVYEPirBs>
- 公式アカウント
アニメ公式サイト : <https://sh-anime.shochiku.co.jp/mahoyaku-anime/>
アニメ公式X: @mahoyaku_anime
- 次回情報公開は2024年8月を予定

A circular graphic with a white center containing the word 'Agenda' in bold black text. The background of the circle is a blurred image of a person's hands holding a smartphone. The circle is framed by a thick green border.

Agenda

- 01 当社のビジョン ————— 07
- 02 2025年1月期 第1四半期業績 ————— 11
- 03 TOPICS ————— 17
- 04 2025年1月期の見通し ————— 21
- 05 会社概要・ビジネスモデル ————— 27

01

当社のビジョン

当社のビジョン①

私たちは
女性向けエンタメ市場をリードする
IPクリエイター&ディベロッパーです。

3つの
成長戦略

ゲーム事業

IPの信頼を
高める・IP数の増加

メディア事業

「体験」を重視する
EX展開の加速

AI活用

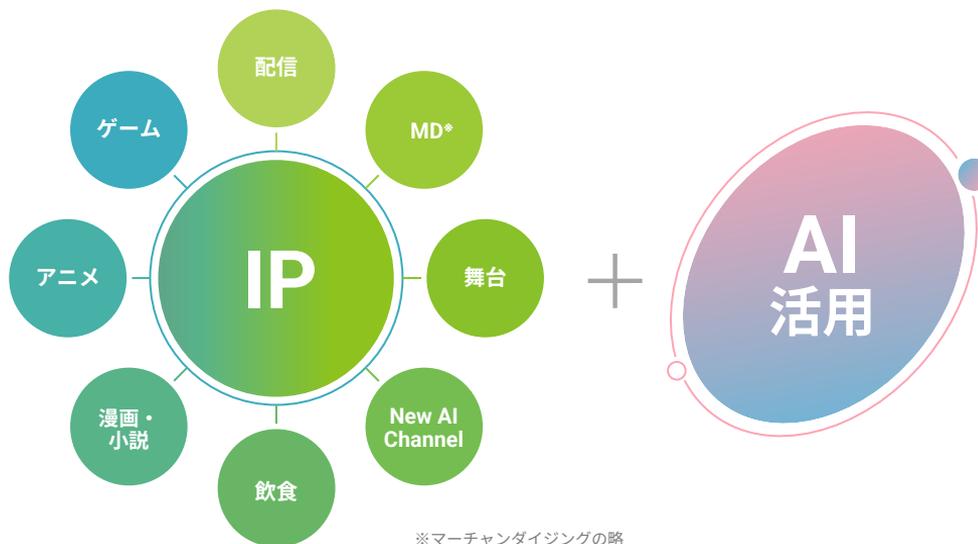
AIを活用した
エンタメ事業の開始

もっと
面白く

当社のビジョン②

IPクリエイター&ディベロッパーとしての事業拡張

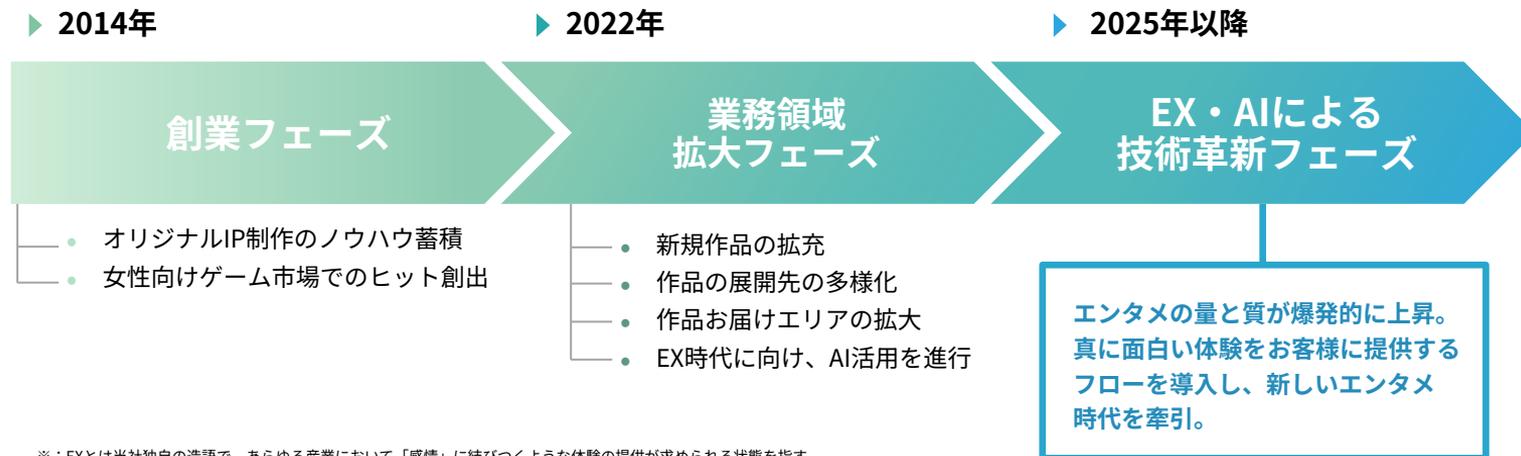
IPクリエイター&ディベロッパーとして、IPを軸としたさまざまな事業を展開。今後はゲーム発のIPのみではなく、各事業からIPを創出/運営することを目指す。また、AIを取り入れた事業の創出/運営を進行中。



※マーチャндаイジングの略

当社のビジョン③

あらゆる産業がデジタル化したDX（Digital Transformation）の先に、感情をゆさぶる体験が最も重視されるEX※（Entertainment Transformation）時代の到来を見据える。足元では、創業以来培ってきたオリジナルIP制作のノウハウを軸に、作品開発/展開の多様化に注力しつつ、EX時代に向け、AIに関する研究と事業化を引き続き進めている。



※：EXとは当社独自の造語で、あらゆる産業において「感情」に結びつくような体験の提供が求められる状態を指す。
ゲーム業界やエンタメ業界以外の業態においても、今後エンターテインメントの持つ力が重視される時代が来ることを想定している。

02

2025年1月期 第1四半期業績

業績サマリー

売上高：901百万円 前年同期比：+37百万円（+4.4%）

● **モバイルオンラインゲーム：590百万円 前年同期比：△71百万円（△10.8%）**

運営中のタイトルは伸び悩みが見られるが、下げ幅は縮小。メディアと合わせた施策でIPとして盛り上げるための準備を進めた。5月にリリースした『ブレイクマイケース』は第2四半期以降に業績に寄与する見込み。

● **メディア：310百万円 前年同期比：+109百万円（+54.5%）**

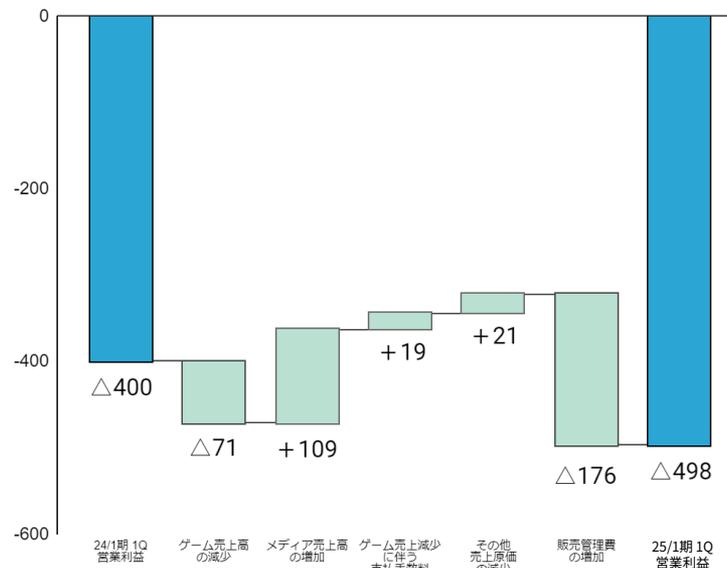
常設店舗であるcoly more! 池袋PARCO店・心斎橋PARCO店、coly cafe! 池袋PARCO店を中心に多岐にわたる商品展開を行い、自社IPのグッズ販売は好調に推移。『coly 10th Anniversary Fes』等のリアルイベントも寄与し、増収着地となった。

営業利益：△498百万円 前年同期比：△98百万円（-%）

新作モバイルゲーム『ブレイクマイケース』がリリース直前となり開発費・広告宣伝費が増加。加えて大手エンターテインメント企業との協業案件の開発等、費用が先行し、減益着地となった。

2025年1月期 第1四半期業績PL

(百万円)	第10期 2024年1月期 第1四半期	第11期 2025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	863	901	+37	+4.4%
売上原価	670	629	△40	△6.1%
売上総利益	193	271	+78	+40.6%
販売管理費及び 一般管理費	593	770	+176	+29.8%
営業利益	△400	△498	△98	(-%)
経常利益	△399	△504	△104	(-%)
当期純利益	△400	△524	△123	(-%)

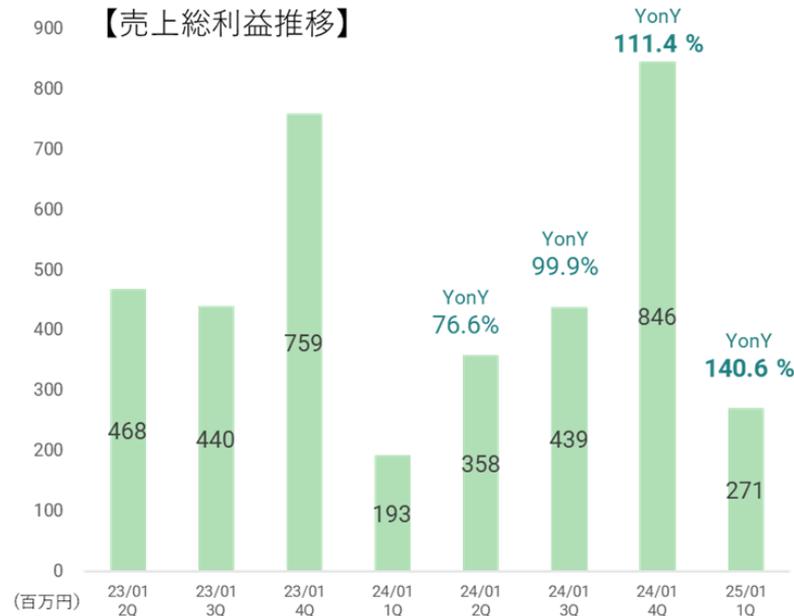
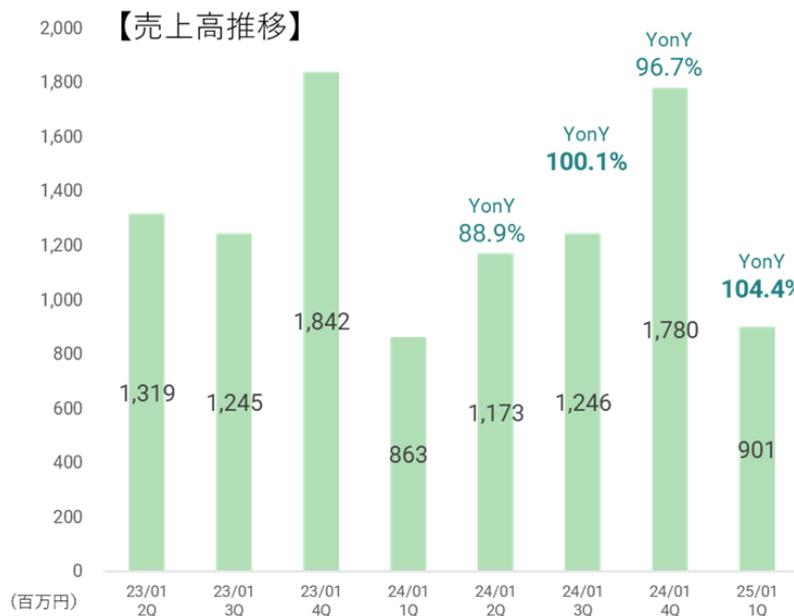


※ 主にプラットフォーム運営事業者による配信及び代金回収代行業務に対する手数料

売上高／売上総利益 四半期推移

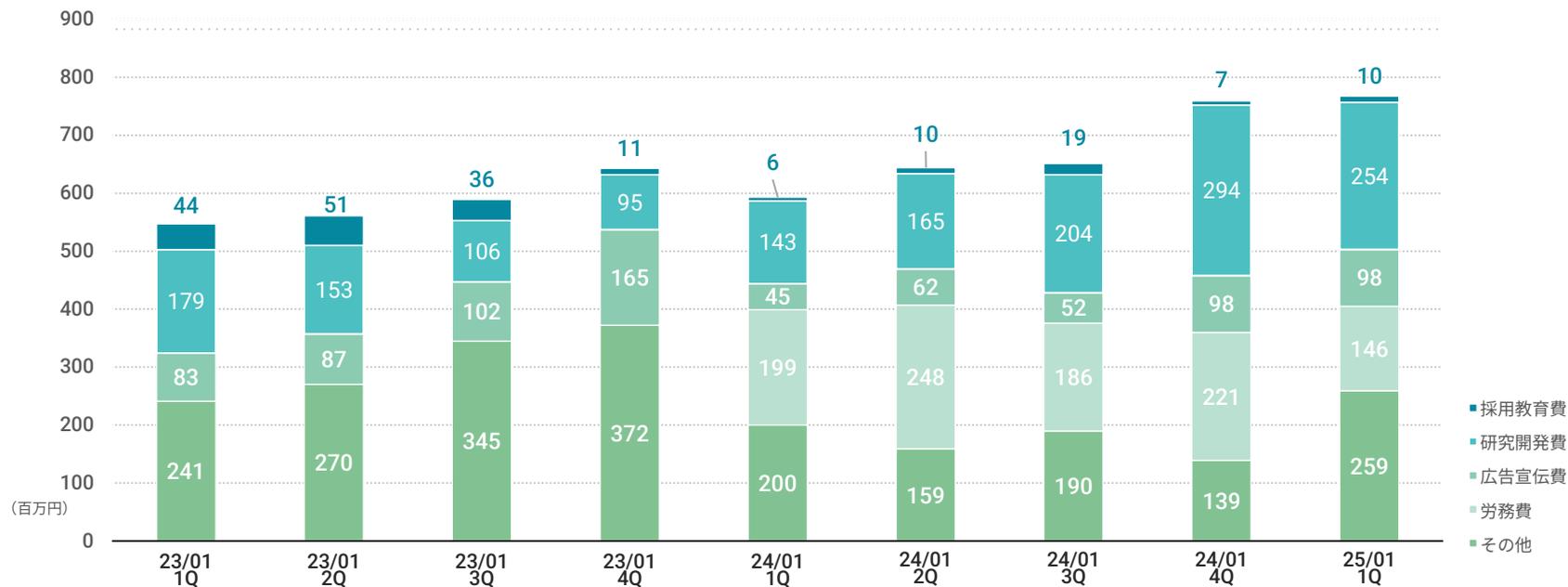
当第1四半期では前年同期比で売上総利益が大きく回復しているが、これは運営中のIPの売上増（ゲーム・メディア含む）に加え、徹底したコスト管理と効率化によるものである。

第3四半期に『スタンドマイヒーローズ』、第4四半期に『魔法使いの約束』の周年記念イベントがあるため、依然として売上・利益ともに下期偏重の傾向があるが、当期より第2四半期に『ブレイクマイケース』が計上される見込み。



販管費の推移・内訳

前年同期と比較すると、『ブレイクマイケース』リリース前であったため、研究開発費・広告宣伝費が増加傾向に。労務費は減少傾向にあるものの、リアルイベント開催等によりその他販管費が増加。



BSサマリー

自己資本比率88.1%と高い水準で推移。借入金はなく、財務状況は良好。

(百万円)	第10期 2024年1月期 期末	第11期 2025年1月期 第1四半期末	対前期末 増減額	主要因
流動資産	5,821	4,846	△975	現預金、売掛金の減少
(現預金)	5,086	4,358	△727	
固定資産	707	1,126	+418	舞台の出資金、および投資有価証券の増加
資産合計	6,529	5,973	△556	
流動負債	762	702	△59	買掛金の減少
固定負債	-	8	+8	
負債合計	762	711	△51	
純資産	5,767	5,262	△504	当期純損失の計上により減少
負債純資産合計	6,529	5,973	△556	

03

TOPICS

2025年1月期の取り組み

IP全体（ゲーム・メディア含む）での売上は前年同期を上回る。



ゲーム

1Q

ゲーム内で季節イベント・キャンペーンを実施。ユーザー様からの要望が多い、メインストーリーの更新や各キャラクターの本編のリリースを着実にいった。また、ゲーム内の「LIME」機能を活用した施策を実施し好評をいただいた。

2Q以降

人気アニメとのコラボレーションや、過去の人気イベントをフルボイスで復刻し堅調に推移した。また、マーケティングの強化・内製化を推進中。



メディア（グッズ等）

1Q

「coly 10th Anniversary Fes」やアニメイトフェアを実施し、メディア売上は好調に推移。ドラマCDの発売など新たな商品も展開。そのほか、ジュエリーとのコラボ等、他社との協業も積極的に取り組んだ。

2Q以降

『ドラッグ王子とマトリ姫』の周年ストアを6月7日より開催。足元では『スタンドマイヒーローズ』のジュンブライド新商品の販売が開始し好評をいただいている。



メディア（イベント等）

1Q

室内テーマパークや、アミューズメント施設とコラボを実施。オリジナルグッズの販売のほか、施設内でのコラボ企画を展開。

2Q以降

6月8日にキャスト登壇イベント『スタマイちゃんねる🍎公開収録イベント!』を開催したほか、6月からcoly cafe! 池袋PARCO店で期間限定カフェを開催中。

2025年1月期の取り組み

IP全体（ゲーム・メディア含む）での売上は前年同期を上回る。ゲーム売上は横ばい、メディア関連の売上が増加。



ゲーム

1Q

エイプリルフール等、各種イベント・キャンペーンを実施し売上は好調に推移。人気のイベント「エチュードシリーズ」のフルボイス化、新形式のイベント「ソナチネシリーズ」を実装し、好評をいただいた。

2Q以降

スポットメインエピソードのフルボイス化やメインストーリーの恒常開放等、ユーザー様からの要望が多かったものを実施。4.5周年を迎え、各種キャンペーンを実施。今後、親愛ストーリーもフルボイス化することを決定した。



メディア（グッズ等）

1Q

「coly 10th Anniversary Fes」や1月に開催したキャスト登壇イベントのグッズ、エイプリルフールのグッズの販売が好調に推移。他社飲食店等とのコラボを実施し、IPに触れる機会を提供した。

2Q以降

4.5周年と連動したアニメイトフェアやポップアップストアを展開中。そのほか室内テーマパークとのコラボやコラボジュエリーの受注販売、他社飲食店とのコラボカフェ等、幅広い業種との協業を実施。



メディア（イベント等）

1Q

「魔法使いの約束ラジオ」の公開録音を実施したほか、coly cafe! 池袋PARCO店で舞台『魔法使いの約束』とのコラボを実施した。またアニメ公式サイトをオープン。2025年1月の放送に向けて準備を進めている。

2Q以降

5月11日・12日にキャスト登壇イベントを開催。同イベントにてアニメ情報を解禁（P.5参照）。6月からは舞台を東京と大阪にて上演、来年1月には前回大好評だった「魔法使いの約束 オーケストラコンサート」を開催予定。

その他
新規作品

ライセンス
ビジネス

新規事業



©2024 coly Inc. 20

2025年1月期の取り組み

ブレイクマイケースについては、P3～P4に記載。

鋭意開発中

新規作品ほか

1Q以降

大手エンタメ企業との協業案件や、Nintendo Switch版『オンエア!』を開発中。引き続き、開発中のタイトルを進めるほか、新規タイトルの検討を進める。

またゲームサービスが終了した『&0』については、引き続きグッズ展開やweb謎解きゲーム、ファンブックの発売等、今後もIPとして楽しんでいただく機会を提供していく。



ライセンスビジネス

1Q

『ブルーロック』や『進撃の巨人』等、有名タイトル・人気タイトルの他社様IPを活用したポップアップストアを複数開催。他社様IPを取り扱うサイト「アニメバコ」をリニューアル。

2Q以降

引き続き、有名タイトル・人気タイトルでの展開を模索中。『名探偵コナン』の映画放映に合わせグッズを展開し、売上は好調に推移。



coly pop!

1Q以降

「推し活」をもっと楽しむためのハンドメイド推し活グッズを取り扱うポップアップストアである「coly pop!」を展開。「coly 10th Anniversary Fes」への出店や、coly more! 池袋PARCO店でも販売中。

7月には新宿にて第3弾ポップアップを開催予定。

04

2025年1月期の見通し

2025年1月期業績予想について

25年1月期の業績予想は、以下の理由から非開示といたします。

- 2024年5月9日リリースの新作モバイルゲーム『ブレイクマイケース』について、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
- 新規開発等への機動的な投資判断を実施すること

以上の点から、合理的かつ信頼性のある業績予想の提示が困難と判断いたしました。

『ブレイクマイケース』の進捗を踏まえ、現在予測を算定中です。算定次第、速やかに開示いたします。

2025年1月期見通し

売上高

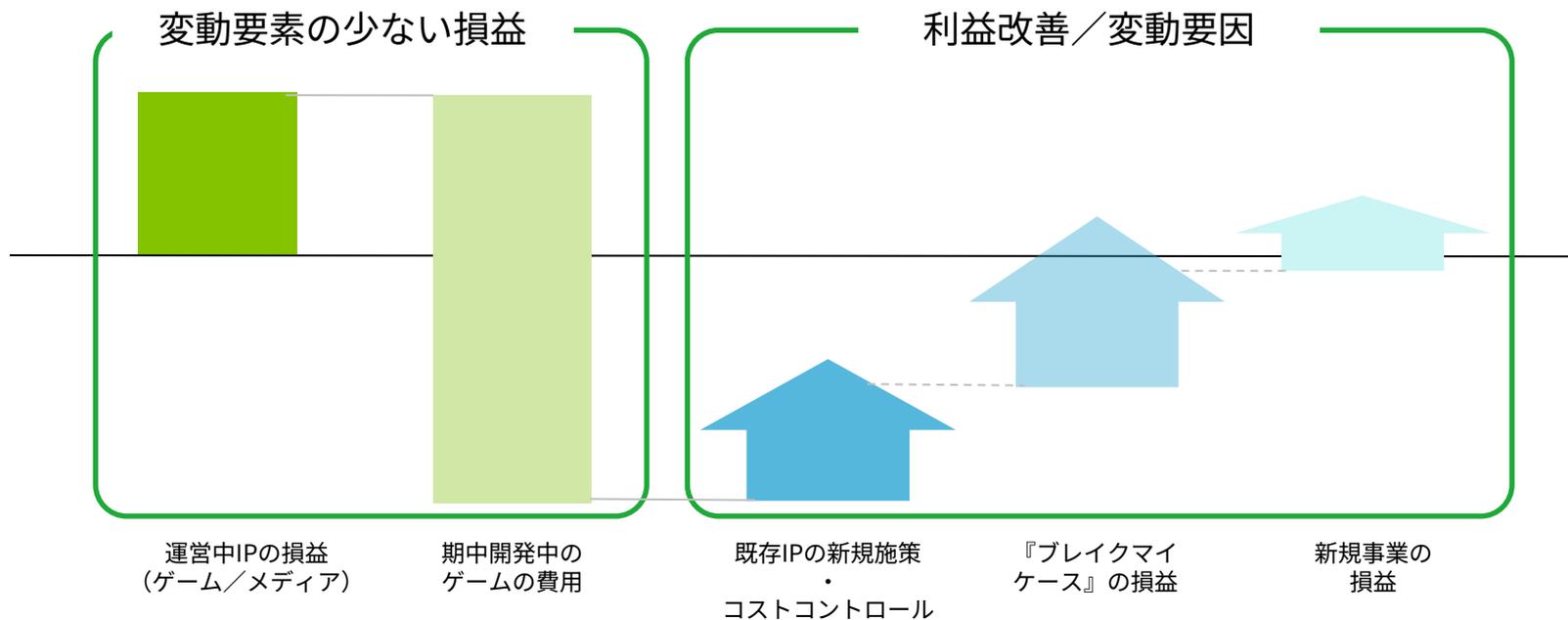
- 運営中IPについては、ゲーム／メディア全体でIPとしての成長を目指します。そのための組織変更を実施済みであり、IP内での連携を今以上に密に取りながら、IPの魅力の最大化を目指すことで売上高を回復します。
- 『ブレイクマイケース』については、2024年5月9日にリリースし、想定以上の売上を計上しております。現在、予測を精査しており算定が済み次第、業績予想を開示いたします。

営業利益

- 24ページに掲載しているとおり、運営中IPについてはユーザー様の信頼獲得、社内業務の効率化により、黒字となる見込みです。
- 主に、2026年1月期にリリース予定の大手エンタメ企業様との協業案件の開発費用計上により利益を圧迫することが見込まれます。当社としては、同タイトルが2026年1月期以降の主力タイトルのひとつとなることを見込んでおり、必要投資と考えております。
- 運営中IPの新規施策やブレイクマイケースの利益、新規事業の利益により、2025年1月期の利益は変動することが見込まれており、これらの利益を最大化することを目指してまいります。

2025年1月期の損益のイメージ

運営中IPについては、引き続きゲーム+メディアで黒字の見込み。一方で、大手エンターテインメント企業様との協業案件のゲーム開発費用を先行して計上予定。運営中IPの新規施策や、ブレイクマイケースの損益、新規事業の損益で利益の改善を目指す。



2025年1月期 3軸の成長戦略

「ゲーム事業」「メディア事業」「AI活用」を成長戦略とし、自社IPの最大化を図る。

既存IPに関しては、丁寧なゲーム運営はもちろんのこと、ゲーム以外の柱を創出し、当社の創り出す作品世界への没入体験を提供し続けることで、引き続きIPとしての成長を目指す。

加えて、開発中のゲームをはじめとした新規IPの確立、メディア側からのIP創出に注力する。

ゲーム事業

IPの信頼を 高める・IP数の増加

- 運営中のゲームでの信頼獲得
- 新作ゲームでのヒット創出

メディア事業

「体験」を重視する EX展開の加速

- 既存IPのマルチメディア展開
- ヒット商品創出と販路拡大
- 新規事業の創造/育成/展開
- 他社様IPを活用した商品展開

AI活用

AIを活用した エンタメ事業の開始

- AI技術の社内活用
- 最新技術へのキャッチアップ
- AI技術/ツールのtoB販売

パイプライン

ブレイクマイケースは2024年5月9日にリリース済み。

そのほか26年1月期のリリースを予定している他社様協業作品など、新作ゲームの開発を丁寧に行い、作品の充実を進める。

5/9リリース！



ブレイクマイケース

リリース

2024年5月9日
リリース

概要

当社オリジナルIPでお届けするスマートフォン向けゲーム新作。

開発中



オンエア！ for
Nintendo Switch

2024年7月26日
リリース予定

2020年にサービス終了した『オンエア！』のNintendo Switch向け作品。

開発中

鋭意開発中

大手エンターテインメント企業様との協業案件

2026年1月期
リリース目標

詳細の発表をお待ちください。

その他の新規開発も検討中

(注) リリース時期や詳細は現時点での見込みであり、開発状況によって変更になる可能性があります。

05

会社概要・ビジネスモデル

会社概要

社名	株式会社coly（英：coly Inc.）
所在地	東京都 港区 赤坂 4-2-6 住友不動産新赤坂ビル5階
事業内容	<ol style="list-style-type: none"> 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 4. 飲食店の経営
資本金	19億1,030万円
設立	2014年2月3日
従業員	正社員281名、契約社員・アルバイト等82名（2024年4月30日現在）

※従業員について、23年1月期より、従業員数及び平均臨時雇用人員の区分について見直しを行いました。



沿革

2014.2 会社創業

小さなマンションの一室からスタート。
社名は「共に」を意味する
接頭語「co」を元に命名。



2016.9 『スタンドマイヒーローズ』 リリース

パズル×ドラマ×豪華声優陣を合言葉に
ヒーローたちの愛と正義を描く作品。

2017.3 ECサイト coly store オープン



2019.11 『魔法使いの約束』 リリース

特別な存在であるがゆえに、人に期待されたり、
人に恐れられたりする魔法使いたちが描く群像劇。

2022.4 coly more! 池袋PARCO店オープン



2024.5 『ブレイクマイケース』 リリース

絡んだ糸を解いて断ち切る物語。
グルーヴマッチパズル×リアリスティックADV。

2014

2015

2016

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024

2015.3 『ドラッグ王子とマトリ姫』 リリース

coly初の恋愛ノベルゲーム誕生。麻薬取締官と警察官の
彼らとの、奇跡のような出会いとそれからを描く。



2018.8 『オンエア!』 リリース

キャッチフレーズは「届け、この声。」どんなにすれ違っても
声が届けば、きっと伝わる。青春の瞬間の輝きを描く作品。



2022.5 『&0』リリース

記憶と感情を失った『私』が、出会ったのは9人の「ハロー探偵事務所」の
探偵たちと、4人の警察組織「歌舞輝町特別対策課」のメンバー。
彼らと出会い、一生ものの恋をする探偵&恋愛シミュレーションアプリ。



2023.4 coly cafe! 池袋PARCO店オープン

2023.7 coly more! 心斎橋PARCO店オープン

事業概要

ゲーム事業

モバイルオンラインゲームの
開発・運営



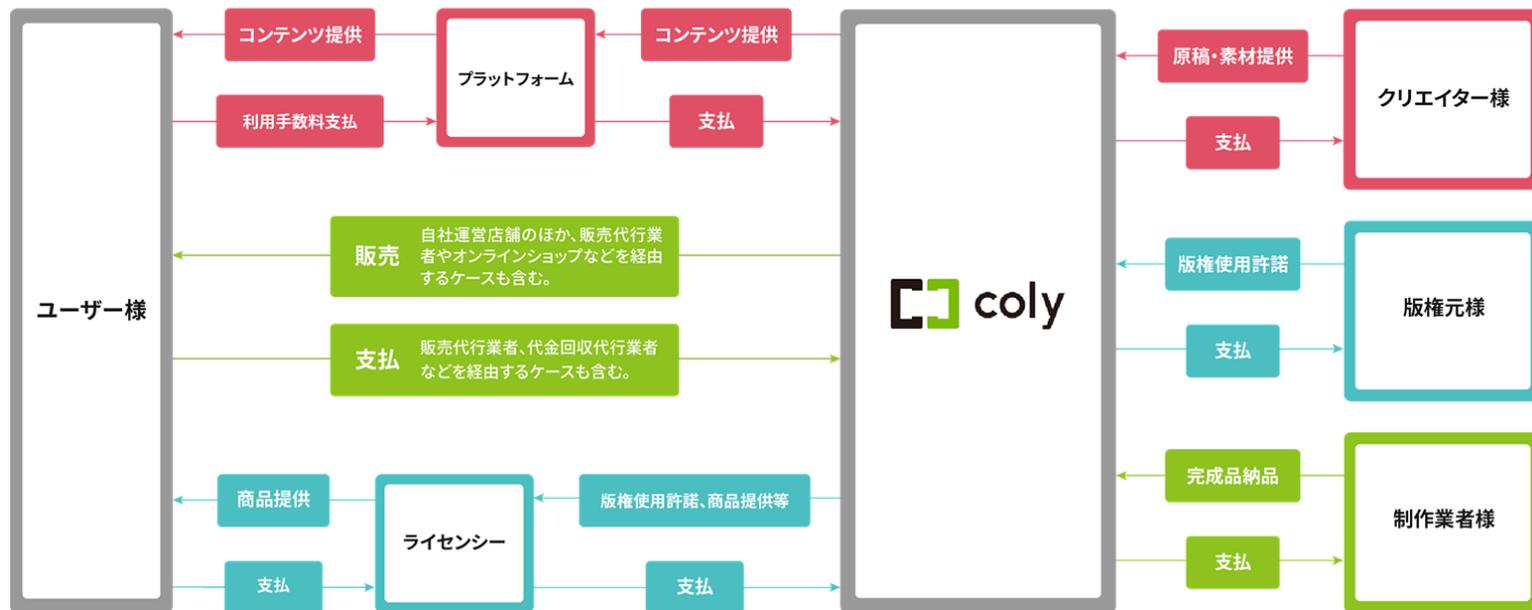
メディア事業

IPを軸とした各種メディア事業の運営
(グッズ・イベント・飲食・配信など)



ビジネスモデル

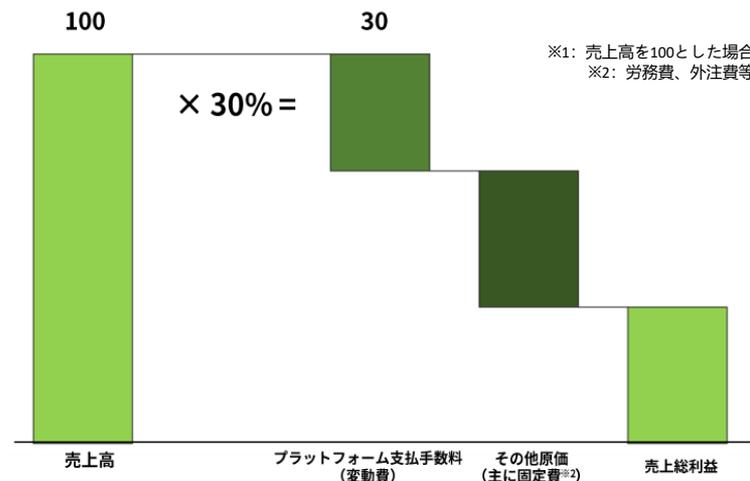
モバイルオンラインゲーム開発・運営 — IP利用許諾 — グッズ販売 —



ゲーム事業のコスト構造について

- モバイルゲームにおける変動費は原則として配信プラットフォーム手数料（売上に対し30%）のみ。
- リリース前の作品の開発費用は研究開発費として計上。ソフトウェア仮勘定等の資産計上に伴う償却費及び減損損失は発生しない。

モバイルゲームにおけるコスト（原価）構造イメージ※1



SDGSに関する取り組み



女性活躍の推進

ジェンダーギャップ指数が2023年統計で146カ国中125位^{*1}である日本において、当社では性別に依らないキャリア形成を掲げる。代表取締役社長及び副社長を女性が務めており、女性管理職比率も高水準である等、いずれも平均を上回る数値。

女性社員比率



女性管理職比率



全国平均約9.8%^{*2}

女性役員比率



全国平均約10.6%^{*3}

(注) 社員比率等については、2024年4月30日時点を基準に算出

出所1:内閣府男女共同参画局HPより (2023年6月21日発表)

出所2:2023年帝国データバンク『女性登用に対する企業の意識調査』

出所3:内閣府男女共同参画局「上場企業における女性役員の状況」より(2023年7月末時点)



ダイバーシティの推進

当社の経営理念のもと、当社従業員、ステークホルダー、ひいては社会全体が「もっと、面白く」を楽しめるように、ジェンダー・国籍等による差別のない就業環境を整備。

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、欧州・アジアなど多くの外国籍の社員が活躍。

外国籍社員比率



導入済みの制度

パートナーシップ制度

同性間の事実婚、結婚についても異性間の婚姻と同様に結婚祝金、結婚休暇等を付与。



役員紹介



中島 杏奈

代表取締役社長

早稲田大学教育学部卒業後、産業経済新聞社に入社。
2014年2月にcolyを創業し、その後、主にマーケティング戦略
およびコンテンツ戦略全般を統括。現在は経営全般を統括。



中島 瑞木

代表取締役副社長

東京大学教養学部卒業後、外資系証券会社に入社。2014年2月に
共同創業者である中島 杏奈と共にcolyを創業し、その後、主にビ
ジョン戦略および新規事業を統括。
現在は新規事業を統括。



佐々木 大地

取締役執行役員

東京大学教養学部を卒業、同大学院を中退し、2014年創業時より
colyに参画。プロデューサーとして複数のゲームプロジェクトの立
ち上げを担当。現在は事業全般を統括。

秋山 裕俊 取締役（社外）

慶應義塾大学経済学部卒業後、経営コ
ンサルティングファームに入社。中期
経営計画策定や新規事業開発等に従事
し、現在は独立。武蔵野美術大学大学
院修士課程を修了（造形構想研究科）。
2019年より当社社外取締役。

早川 治彦 常勤監査役（社外）

和歌山大学経済学部卒業。兼松株式会
社を経て、中堅商社にて上席執行役員
として経営企画部門を管掌。2018年よ
り当社常勤監査役に就任。

須黒 統貴 監査役（社外）

早稲田大学教育学部を卒業後、新日本監査
法人（現EY新日本有限責任監査法人）に入
所。2017年に須黒統貴公認会計士事務所、
須黒統貴税理士事務所、2019年に合同会
社須黒統貴税務会計事務所を設立し、決
算・税務・内部統制・IPO等の支援業務等
を展開。2019年より当社社外監査役。

東條 桜子 監査役（社外）

慶應義塾大学法科大学院卒業後、2015年
に弁護士登録、西村あさひ法律事務所（現
西村あさひ法律事務所・外国法共同事業）
に入所。ペンシルバニア大学ロースクール
を経て、現在は外苑法律事務所に在籍。
2024年より当社社外監査役。

競争優位性

当社作品のユーザー様と近い属性の社員が多く在籍しているため、お客様目線で企画・開発を行える組織を実現している。また、創業フェーズの早い段階からグッズ販売等のMD展開を手がけたことにより、IP展開のノウハウが蓄積。IPの企画・開発から製作、流通、販売まで一気通貫したビジネスモデルを保有している。ゲーム以外のビジネスを自社企画できる点が、ゲーム運営のみを手がける他社と比較した場合の優位性になると考える。

当社の強み

ユーザー様と近い目線を持つ 社員比率の高さ

女性社員比率が約7割と高く、ユーザー層から当社へ入社した従業員も多数在籍。

IPを軸とした展開ノウハウ

ゲーム開発に加え、MD展開においてもノウハウが蓄積。



コンテンツ市場での多様な展開

ゲーム

グッズ

メディア
ミックス

－ 漫画
－ アニメ
－ 舞台

イベント

店舗

将来見通しに関する注意事項

本発表において提供される資料ならびに情報は「見通し情報」を含んでいます。これらは当該資料を作成した時点における見込み及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

上記のリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内及び国際的な経済状況が含まれます。

また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、一般に公開されている情報等から引用しており、かかる情報の正確性、適切性等について当社はこれを保証するものではありません。

問い合わせ窓口: 管理本部 経営企画室

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