

株式会社coly 2027年1月期 第2四半期 決算説明会 質疑応答要旨

本要旨は、アナリスト・機関投資家向け決算説明会において出席者の皆様からいただいた主なご質問および当社の回答をまとめたものです。

記載にあたっては、理解促進の観点から一部加筆・修正を行っております。

Q1: 営業損失が前年同期の約1億円から8.5億円まで拡大しているが、通期での黒字化についてどのように見ているか。

A: 当第2四半期累計では、新規開発案件の開発が佳境を迎えたことにより、研究開発費を中心とする先行投資が大きく増加し、営業損失は8.5億円となりました。

一方、既存事業については黒字を確保しており、約4.5億円の利益を創出しています。

下半期については、開発中タイトルのリリースに伴い、これまで先行していた開発費が収益化・回収フェーズに移行していくことに加え、既存IPについても引き続き利益への寄与を見込んでおります。

また、『ディズニー スパークリンク・スターズ』については、サービス開始に先立ち、事前登録を含め想定以上の反響をいただいております。足元ではグッズ販売も非常に好調に推移しています。

新規タイトルはリリース後の売上動向による業績変動が大きいいため、業績予想は非開示としておりますが、こうした状況も踏まえ、通期での黒字化を目指して事業運営を進めております。

Q2: メディアが成長しているのに利益が下がっているが、メディア事業はゲームに比べて収益性が低いのか。

A: メディアはゲームとはコスト構造が異なりますが、しっかり利益を創出している事業です。

今回の利益減少については、メディア事業の収益性が原因ではありません。

新規開発案件の開発が佳境を迎え、研究開発費を中心とした先行投資が大きく増加したことが主な要因です。

既存事業自体は黒字を確保しており、メディア事業もその利益創出に大きく寄与しています。

また、メディア事業は、単体での収益獲得に加えて、グッズやイベントなどを通じて作品との接点を増やし、ゲームを含めたIP全体のエンゲージメントや収益機会を高める役割も担っています。今後も採算性を確保しながら、ゲームとメディアを一体としてIP全体の収益を最大化していく方針です。

Q3:ディズニーとの開発案件のサービス開始時期が再度変更となったが、開発上の問題に起因するものか。また、11月リリースには本当に間に合うのか。

A:プロジェクトそのものの方向性に問題が生じたというわけではありません。

サービス開始時点でより高い品質の作品をお届けするため、**最終的なブラッシュアップを行う期間を確保する判断をいたしました。**

皆様を再度お待たせすることについては重く受け止めておりますが、短期的なスケジュールを優先するのではなく、**作品の長期的な価値を重視した判断**です。

11月リリースに向けて鋭意準備を進めておりますので、大変恐縮ではございますが、今しばらくお時間をいただけますと幸いです。

以上