

# 平成30年3月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成29年11月10日

上場会社名 株式会社 ガーラ

上場取引所 東

コード番号 4777 URL <http://www.gala.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役グループCEO

(氏名) 菊川 暁

問合せ先責任者 (役職名) グループ戦略部 部長

(氏名) ジョーシ ガブリエレ

TEL 03-5778-0321

四半期報告書提出予定日 平成29年11月10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. 平成30年3月期第2四半期の連結業績(平成29年4月1日～平成29年9月30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	%
30年3月期第2四半期	307	1.8	166		167		173	
29年3月期第2四半期	302	21.9	257		285		283	

(注) 包括利益 30年3月期第2四半期 178百万円 ( %) 29年3月期第2四半期 266百万円 ( %)

	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
30年3月期第2四半期	10.96	
29年3月期第2四半期	17.85	

### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
30年3月期第2四半期	959	380	38.7	23.40
29年3月期	961	458	46.7	28.33

(参考) 自己資本 30年3月期第2四半期 371百万円 29年3月期 449百万円

## 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
29年3月期		0.00		0.00	0.00
30年3月期		0.00			
30年3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. 平成30年3月期の連結業績予想(平成29年4月1日～平成30年3月31日)

当期の連結業績予想につきましては、合理的な業績予想の算定が困難であるため記載しておりません。なお、当該理由等は、【添付書類】P.3

「(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」に記載しております。

## 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  
新規 社 (社名) 、 除外 社 (社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示  
会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無  
以外の会計方針の変更 : 無  
会計上の見積りの変更 : 無  
修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	30年3月期2Q	15,854,800 株	29年3月期	15,854,800 株
期末自己株式数	30年3月期2Q	株	29年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	30年3月期2Q	15,854,800 株	29年3月期2Q	15,854,800 株

四半期決算短信は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

本資料に記載されている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、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

## ○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) 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	6
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(セグメント情報)	9
3. その他	10
継続企業の前提に関する重要事象等	10

## 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

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）の当第2四半期連結累計期間における業績の概況は、連結売上高307,883千円（前年同四半期比1.8%増）となり、増収となりました。

これは、スマートフォンアプリ事業の売上高が前年同四半期と比較して増加したことによります。

販売費及び一般管理費につきましては、前年同四半期と比較して人件費の増加があったものの、マーケティング活動費用が減少したことから、減少となりました。

これらの結果、営業損失166,574千円（前年同四半期営業損失257,488千円）、経常損失167,319千円（前年同四半期経常損失285,152千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失173,718千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失283,056千円）となりました。

セグメントの業績の概況は、次のとおりであります。

## ① 日本

日本セグメントでは、連結子会社Gala Lab Corp.が開発したスマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」日本語版を、連結子会社㈱ガーラジャパンが平成29年9月よりダウンロード配信を開始いたしました。配信開始後の売上高は概ね順調に推移しておりますが、「Flyff Legacy（フリフレガシー）」日本語版のダウンロード配信開始が第2四半期連結累計期間の後半であったため、前年同四半期と比較し売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。

また、前連結会計年度において、ダウンロード配信を開始いたしました「Arcane（アーケイン）」に係るマーケティング活動費用が、前年同四半期と比較して減少しているため、販売費及び一般管理費が減少いたしました。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は141,352千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で4,805千円（3.3%）の減少となり、セグメント損失が86,483千円（前年同四半期は239,750千円の損失）となりました。

## ② 韓国

韓国セグメントでは、連結子会社Gala Lab Corp.のオンラインゲーム事業で主力ゲームの「Rappelz（ラペルズ）」及び「Flyff Online（フリフオンライン）」において、ユーザーへのアイテム販売減少によるロイヤリティの減少により売上高が減少いたしました。

一方、スマートフォンアプリ事業では、連結子会社Gala Lab Corp.が開発し、平成29年1月に韓国語版のダウンロード配信を開始したスマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」について、平成29年5月に、フィリピン、オーストラリア、ニュージーランド、タイ、ベトナム及びインドネシアにて「Flyff Legacy（フリフレガシー）」英語版を、平成29年9月に、台湾、香港及びマカオにて「Flyff Legacy（フリフレガシー）」中国語版を、同月にタイにて「Flyff Legacy（フリフレガシー）」タイ語版を配信開始いたしました。上記の地域におけるサービス提供につきましては平成28年11月にライセンス契約しましたEntermate Co.,Ltdが行っております。

また、平成29年9月にアメリカ、カナダ、バハマ等のライセンス契約地域以外の地域で「Flyff Legacy（フリフレガシー）」英語版を連結子会社Gala Lab Corp.が配信開始いたしました。

配信開始後の売上高は概ね順調に推移しており、前年同四半期と比較し売上高（内部取引を含む）が増加いたしました。

費用面では、連結子会社Gala Lab Corp.が、韓国のRed Sahara Studio Inc.が開発したRPGゲーム「Immortal Warrior（日本リリース名：エターナルヒーロー）」のMMORPG版を開発することとなり、開発に係る人件費等が増加したため、前年同四半期と比較して販売費及び一般管理費が増加いたしました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は216,001千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で12,592千円（6.2%）の増収となり、セグメント損失が77,452千円（前年同四半期は51,170千円の損失）となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

当社グループの当第2四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べて77,549千円減少し、380,951千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が240,740千円減少した一方で、長期前払費用が163,818千円、ソフトウェア仮勘定82,956円増加いたしました。負債では、未払金が70,732千円減少した一方で、長期前受収益が153,275千円増加いたしました。純資産では、資本剰余金が93,300千円増加した一方で、利益剰余金が173,718千円減少いたしました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、スマートフォンアプリ事業における、アプリの開発やダウンロード配信が予定どおりに進まない可能性や、ダウンロード配信開始後のアプリによる課金収入の予測が極めて困難であり、また、オンラインゲーム事業における、既存タイトルのバージョンアップによる業績予想が極めて困難であることから、業績予測の公表を差し控えさせていただいております。

## 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：千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	558,138	317,397
売掛金	79,956	75,080
前払費用	22,814	21,666
その他	1,866	3,681
貸倒引当金	△305	△198
流動資産合計	662,470	417,627
固定資産		
有形固定資産	5,262	6,918
無形固定資産		
ソフトウェア	102	66
ソフトウェア仮勘定	147,925	230,882
権利金	25,037	19,028
その他	6,079	5,938
無形固定資産合計	179,145	255,915
投資その他の資産		
投資有価証券	460	488
長期貸付金	84,569	85,293
敷金及び保証金	6,412	6,369
長期前払費用	20,432	184,250
破産更生債権等	23,062	23,062
貸倒引当金	△20,303	△20,303
投資その他の資産合計	114,634	279,160
固定資産合計	299,041	541,994
資産合計	961,512	959,621
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	2,759	2,759
未払金	109,825	39,092
未払費用	54,470	48,925
前受金	56,596	42,359
前受収益	33,898	32,448
未払法人税等	1,240	620
その他	4,385	4,707
流動負債合計	263,175	170,912
固定負債		
長期前受収益	100,023	253,299
繰延税金負債	64	72
退職給付に係る負債	97,635	111,881
長期預り保証金	42,111	42,504
固定負債合計	239,834	407,757
負債合計	503,010	578,669

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,101,527	3,101,527
資本剰余金	1,657,072	1,750,372
利益剰余金	△3,813,780	△3,987,498
株主資本合計	944,819	864,401
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	145	164
為替換算調整勘定	△495,815	△493,508
その他の包括利益累計額合計	△495,669	△493,343
新株予約権	8,288	2,607
非支配株主持分	1,064	7,286
純資産合計	458,501	380,951
負債純資産合計	961,512	959,621

## (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2四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
売上高	302,408	307,883
売上原価	114,303	99,851
売上総利益	188,104	208,031
販売費及び一般管理費	445,593	374,605
営業損失(△)	△257,488	△166,574
営業外収益		
受取利息	1,746	2,811
その他	423	2,176
営業外収益合計	2,170	4,988
営業外費用		
支払利息	2,140	1,234
為替差損	27,287	4,498
その他	405	—
営業外費用合計	29,833	5,733
経常損失(△)	△285,152	△167,319
特別利益		
固定資産売却益	55	339
新株予約権戻入益	—	5,680
特別利益合計	55	6,020
税金等調整前四半期純損失(△)	△285,097	△161,299
法人税、住民税及び事業税	3,435	18,467
法人税等合計	3,435	18,467
四半期純損失(△)	△288,532	△179,766
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△5,476	△6,048
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△283,056	△173,718

(四半期連結包括利益計算書)  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
四半期純損失(△)	△288,532	△179,766
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	15	19
為替換算調整勘定	22,395	1,507
その他の包括利益合計	22,411	1,526
四半期包括利益	△266,120	△178,239
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△259,667	△171,392
非支配株主に係る四半期包括利益	△6,453	△6,847

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純損失(△)	△285,097	△161,299
減価償却費	5,382	7,561
貸倒引当金の増減額(△は減少)	238	△105
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	10,454	16,198
受取利息及び受取配当金	△1,746	△2,811
支払利息	2,140	1,234
有形固定資産売却損益(△は益)	△55	△339
新株予約権戻入益	—	△5,680
売上債権の増減額(△は増加)	27,461	3,751
前払費用の増減額(△は増加)	259,645	1,061
長期前払費用の増減額(△は増加)	—	△166,585
前受金の増減額(△は減少)	413	△13,121
長期前受収益の増減額(△は減少)	△4,439	156,584
その他	84,962	△64,434
小計	99,360	△227,985
利息及び配当金の受取額	821	395
利息の支払額	△2,015	△560
法人税等の還付額	216	125
法人税等の支払額	△4,118	△19,138
営業活動によるキャッシュ・フロー	94,265	△247,162
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の払戻による収入	100,000	—
有形固定資産の取得による支出	△389	△3,286
有形固定資産の売却による収入	55	387
無形固定資産の取得による支出	△35,368	△96,011
その他	—	19
投資活動によるキャッシュ・フロー	64,297	△98,890
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△92,000	—
非支配株主からの払込みによる収入	—	107,800
財務活動によるキャッシュ・フロー	△92,000	107,800
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6,379	△2,488
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	60,182	△240,740
現金及び現金同等物の期首残高	305,764	558,138
現金及び現金同等物の四半期末残高	365,947	317,397

## (4) 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)

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、前連結会計年度において営業損失399,809千円及び親会社株主に帰属する当期純損失404,809千円を計上しております。また、当第2四半期連結累計期間において売上高が前年同四半期に比べて1.8%増加し、307,883千円となったものの、営業損失166,574千円及び親会社株主に帰属する四半期純損失173,718千円を計上しております。現在の低迷した売上状況が継続すれば営業損失が継続し資金繰りに懸念が生じる可能性があります。当該状況等により継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループは、当該状況を早期に解消又は改善すべく、以下の対応策を実施してまいります。

まず、スマートフォンアプリ事業においてライセンスを獲得したゲームアプリ「Arcane（アーケイン）」及び、自社グループ開発のゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」のサービスを提供しております。また、自社グループ開発のPCオンラインゲーム「Rappelz（ラペルズ）」を題材としたゲームアプリ及び、他社RPGゲーム「Immortal Warrior（日本リリース名：エターナルヒーロー）」のMMORPG版の早期開発を目指します。これらにより、提供するゲームアプリを増やし、スマートフォンアプリ事業の収益化に向けて注力してまいります。

以上の施策を実施するとともに、今後も引続き有効と考えられる施策については、積極的に実施してまいります。

しかしながら、これらの改善策を実施してもなお、今後の売上高及び利益の回復は、スマートフォン向けアプリの開発の進捗状況、市場投入の時期、市場での競争激化による環境の変化等に左右されることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、当社グループの四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

## (セグメント情報)

## I 前第2四半期連結累計期間（自平成28年4月1日至平成28年9月30日）

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	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
	日本	韓国	計		
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	130,448	171,960	302,408	—	302,408
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	15,709	31,449	47,158	△47,158	—
計	146,158	203,409	349,567	△47,158	302,408
セグメント損失（△）	△239,750	△51,170	△290,920	33,432	△257,488

(注) 1. セグメント損失の調整額33,432千円は、セグメント間取引消去33,432千円であります。

2. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

## II 当第2四半期連結累計期間（自平成29年4月1日至平成29年9月30日）

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	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
	日本	韓国	計		
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	124,751	183,131	307,883	—	307,883
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	16,600	32,869	49,470	△49,470	—
計	141,352	216,001	357,353	△49,470	307,883
セグメント損失（△）	△86,483	△77,452	△163,935	△2,638	△166,574

(注) 1. セグメント損失の調整額△2,638千円は、セグメント間取引消去△2,638千円であります。

2. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

### 3. その他

#### 継続企業の前提に関する重要事象等

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、前連結会計年度において営業損失399,809千円及び親会社株主に帰属する当期純損失404,809千円を計上しております。また、当第2四半期連結累計期間において売上が前年同四半期に比べて1.8%増加し、307,883千円となったものの、営業損失166,574千円及び親会社株主に帰属する四半期純損失173,718千円を計上しております。現在の低迷した売上状況が継続すれば営業損失が継続し資金繰りに懸念が生じる可能性があります。当該状況等により継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、当該状況を早期に解消又は改善すべく対応策に取り組んでおりますが、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。なお、継続企業の前提に関する事項及びその対応策に関しましては、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（4）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）」に記載しております。