

2021年3月期 決算短信(日本基準)(連結)

2021年5月14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) 取締役CFO (氏名) 岡本 到

TEL 03-6822-6669

定時株主総会開催予定日 2021年6月26日

有価証券報告書提出予定日 2021年6月28日

配当支払開始予定日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2021年3月期の連結業績(2020年4月1日～2021年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期	985	138.8	26		93		131	
2020年3月期	412	51.7	273		287		432	

(注) 包括利益 2021年3月期 138百万円 (%) 2020年3月期 429百万円 (%)

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益	自己資本当期純利益率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2021年3月期	6.98		121.2	10.3	2.7
2020年3月期	25.14		461.5	38.8	66.2

(参考) 持分法投資損益 2021年3月期 百万円 2020年3月期 百万円

(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
2021年3月期	1,085	303	17.3	9.83
2020年3月期	719	114	4.0	1.63

(参考) 自己資本 2021年3月期 187百万円 2020年3月期 28百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2021年3月期	381	0	310	825
2020年3月期	158	133	303	96

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2020年3月期		0.00		0.00	0.00			
2021年3月期		0.00		0.00	0.00			
2022年3月期(予想)		0.00		0.00	0.00			

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日～2022年3月31日)

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測が極めて困難であります。さらに、新規事業であるクラウド関連事業及びVR事業については、当該事業を取り巻く環境の変化等により損益が大きく変動する可能性が高く、適正な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ていただいております。

注記事項

(1) 期中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) 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

(3) 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)	2021年3月期	19,060,800 株	2020年3月期	17,658,900 株
期末自己株式数	2021年3月期	株	2020年3月期	株
期中平均株式数	2021年3月期	18,791,942 株	2020年3月期	17,200,025 株

決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

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)

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。

(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、決算発表後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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	7
連結損益計算書	7
連結包括利益計算書	8
(3) 連結株主資本等変動計算書	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(セグメント情報)	12
(1株当たり情報)	15
(重要な後発事象)	16

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における我が国経済は、世界規模で拡大する新型コロナウイルス感染症に伴い、外出自粛や休業要請、緊急事態宣言の発出などの影響により、個人消費や企業活動が著しく制限され、急速に景気が悪化しました。一部で持ち直しの動きがみられたものの、まん延防止等重点措置や再び緊急事態宣言が発出されるなど新型コロナウイルス感染症の収束の見通しは立たず、先行きは依然として不透明な状況が続いております。

このような状況の中、当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は従業員の安全を最優先に国内でのテレワーク（在宅勤務）の原則化、会議のオンライン化等、新たな生活様式に対応しながら「世界No.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」を目指し、オンラインゲーム事業及びスマートフォンアプリ事業を進めてまいりました。

当社グループの当連結会計年度における経営成績の概況は以下のとおりであります。

当連結会計年度は、連結売上高985,413千円（前期比138.8%増）となり、大幅な増収となりました。これは、主にオンラインゲーム事業及びスマートフォンアプリ事業の売上高が前期と比較して増加したことによります。

また、スマートフォンアプリ事業の支払ロイヤリティの増加により売上原価が増加しております。

販売費及び一般管理費につきましては、前期と比較してマーケティング活動費用が減少したものの、ソフトウェア償却費及び開発人員の人件費が増加したことから、増加となりました。

また、投資有価証券売却益4,999千円、新株予約権戻入益9,323千円を特別利益として計上した一方で、将来収益を保守的に見直した結果、収益性が見込めないソフトウェアについての減損損失228,257千円、差入保証金の回収不能見込額として本社移転損失3,167千円を特別損失に計上いたしました。

これらの結果、営業利益26,265千円（前期は営業損失273,319千円）、経常利益93,273千円（前期は経常損失287,845千円）、親会社株主に帰属する当期純損失131,087千円（前期は親会社株主に帰属する当期純損失432,420千円）となりました。

セグメントごとの経営成績の概況は、次のとおりであります。

(イ) 日本

日本セグメントでは、クラウド関連事業の売上計上があったものの、2019年11月に「FOX-Flame Of Xenocide-（フォックス）」のサービス提供を終了したこと及び2020年9月に「Arcane（アーケイン）」英語版についてユーザー数の減少のためサービス提供を終了したことにより、前期と比較し売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。なお、クラウド関連事業は、韓国のMegazone社グループのクラウド事業の日本展開に関して、日本国内の営業サポート業務、運営サポート業務、採用及び人事管理サポート業務、イベントサポート業務を行っております。

費用面では、主に「FOX-Flame Of Xenocide-（フォックス）」に係る運営費用の減少により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54,649千円（内部取引を含む）と前期比で6,855千円（14.3%）の増加となり、セグメント損失が164,138千円（前期は222,907千円の損失）となりました。

(ロ) 韓国

韓国セグメントでは、スマートフォンアプリ事業において、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）」について、2021年1月において、韓国のWAY2BIT Co., Ltdとライセンス及び運営権の譲渡契約を締結したことにより、ライセンス譲渡による一時的な売上が発生いたしました。他方、連結子会社Gala Mix Inc.が開発した歩数計アプリ「Winwalk（ウィンウォーク）」について、グローバルなネットワークを活かした多言語展開による配信を進めており、売上高が順調に推移しております。また、Gala Mix Inc.が開発したスマートフォンアプリ「winQuiz（ウィンクイズ）」について、2021年3月にイギリス・アメリカ・カナダ・オーストラリアの各地域において英語版の配信を開始いたしました。これらの一時的な売上及びユーザーへのアイテム販売等の増加により、前期と比較し売上高（内部取引を含む）が増加いたしました。

なお、Gala Lab Corp.が開発し2020年3月に東南アジアにおいて英語版の配信を開始したスマートフォンゲームアプリ「Rappelz M（ラペルズモバイル）」については、一部のユーザーの低スペック端末でゲームのグラフィックを負荷なく映し出すことができずユーザー離れが生じたことから売上が低調に推移いたしました。そのため、低スペック端末でも利用可能になるようにソフトウェアの改良等を行ったことからグローバルエリアにおけるリリースが遅延いたしました。その後、ユーザーの評価を参考にゲームのクオリティの向上や一部の機能の見直しを行いました。現在、ゲーム提供会社及びマーケティング会社等とリリース日の調整を行い、リリースに向けて準備を進めております。サービス開始予定は、アメリカが2022年3月期第2四半期、EUが2022年3月期第3四半期、韓国が2022年3月期第4四半期、アラビア語圏が2022年3月期第4四半期を予定しております。

一方、オンラインゲーム事業では、Gala Lab Corp.の主力ゲーム「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」において、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大による、海外における感染症拡大防止のためのロックダウンや外出自粛に伴う、いわゆる「巣ごもり消費」が生じたこと、ライセン

ス展開及びチャネリング（※）展開により新規ユーザーの獲得に注力したこと並びにゲーム提供会社の過年度の契約に係るパブリッシング権の権利不行使に基づくライセンスフィー等の収益化による一時的な売上が発生したことにより、前期と比較して売上高（内部取引を含む）が増加いたしました。

ライセンス展開においては、当社の強みであるグローバルなネットワークを活かした多言語展開によるサービス提供として、「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」について、2020年7月に台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd.によりサービス提供を開始いたしました。

また、「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」の北アメリカ・ヨーロッパでのサービス提供については、従来、韓国のゲーム運営会社Webzen Inc.がサービス提供していましたが、2020年9月に、韓国のゲーム運営会社WAY2BIT Co., Ltdが提供するブロックチェーンプラットフォーム「BORA ISLAND」でのサービス提供を開始いたしました。「BORA ISLAND」では、ユーザーは暗号資産であるブロックチェーンコインBORAでのプレイが可能であるため、新規ユーザーとして「BORA ISLAND」会員の取込みと、運営会社によるブロックチェーンコインBORAを使った効果的なマーケティングでのユーザー数の増加による売上高の増加を目指してまいります。

チャネリング展開においては、「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」について、2021年1月に、WAY2BIT Co., Ltdとグローバルライセンス契約、チャネリング契約及び運営サポート契約を締結いたしました。当該チャネリング契約の締結に基づき、WAY2BIT Co., Ltdは、2021年3月に東南アジアにおいて、LINE株式会社が提供しているプラットフォーム「LINE POD」により「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」のサービス提供を開始し、Gala Lab Corp.は、ライセンス収入及び運営サポート収入を得ることとなりました。

さらに、今後の収益貢献への施策として、Gala Lab Corp.は、「Flyff Online（フリフオンライン）」をベースに、ダウンロードが不要でPC及びスマートフォンでのプレイが可能なHTML5ゲームである「Flyff HTML5」の開発に着手いたしました。これらにより、ゲームの提供先を増やし、オンラインゲーム事業の安定的な収益化に向けて注力してまいります。

費用面では、「Flyff Legacy（フリフレガシー）」に係るマーケティング活動費用が、前期と比較して減少している一方で、ソフトウェア償却費及び開発人員の人件費が増加したことにより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964,573千円（内部取引を含む）と前期比で557,329千円（136.9%）の増収となり、セグメント利益が190,181千円（前期は51,316千円の損失）となりました。

（※）チャネリングとは、オンラインゲーム等に関して、他社のゲームポータルサイトにてプレイできるようになるサービスをいいます。

上記金額には消費税等は含まれておりません。

事業部門別の売上高を示すと、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)		当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	
	金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	構成比 (%)
オンラインゲーム事業	162,248	39.3	397,226	40.3
スマートフォンアプリ事業	235,340	57.0	510,687	51.8
その他事業	15,122	3.7	77,499	7.9
合計	412,711	100.0	985,413	100.0

（注）事業部門別売上高内訳におきましては、記載金額の千円未満を切り捨てて表示しております。

（2）当期の財政状態の概況

（イ）資産

流動資産は、前連結会計年度末に比べて338.2%増加し、901,705千円となりました。これは主に現金及び預金が729,265千円、前払費用が10,009千円増加したことに対して、未収入金が44,272千円減少したことによります。現金及び預金の増加は、主に新株発行及び前受収益の増加によるものであり、前払費用の増加は、賃借料の支払によるものであります。また、未収入金の減少は、WAY2BIT Co., Ltdとのライセンス契約金の入金によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて64.3%減少し、183,694千円となりました。これは主にソフトウェアが338,395千円減少したことによります。ソフトウェアの減少は、主に将来収益を保守的に見直した結果、収益性の見込めないソフトウェアについての減損損失228,257千円を計上したためであります。

この結果、総資産は前連結会計年度末に比べて50.8%増加し、1,085,399千円となりました。

（ロ）負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて90.5%増加し、303,052千円となりました。これは主に前受収益が113,528千円、未払金が39,879千円増加したことに対して、未払費用が36,113千円減少したことによります。前受収益の増加は、主にライセンスフィーの受取によるものであり、未払金の増加は、主にサーバー費用の増加によるものであります。未払費用の減少は、主にゲーム提供会社の過年度の契約に係るパブリッシング権の権利不行使に基づくライセンスフィー等の収益化に係る振替によるものであります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて7.1%増加し、478,536千円となりました。これは主に退職給付に係る負債が34,817千円増加したことによります。

この結果、負債合計は前連結会計年度末に比べて29.0%増加し、781,589千円となりました。

（ハ）純資産

純資産は、前連結会計年度末に比べて166.5%増加し、303,810千円となりました。これは主に資本金が150,003千円、資本剰余金が150,003千円それぞれ増加したことに対して、親会社株主に帰属する当期純損失により利益剰余金が131,087千円減少したことによるものであります。資本金及び資本剰余金の増加は、2020年5月25日付取締役会決議に基づく第三者割当による新株式の発行によるものであります。

（3）当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という)の残高は、前連結会計年度末に比べて729,265千円増加し、825,375千円となりました。

（イ）営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果、獲得した資金は381,854千円（前期は158,841千円の資金使用）となりました。支出の主な内訳は税金等調整前当期純損失123,918千円であり、収入の主な内訳は減損損失228,257千円、減価償却費123,117千円、前受収益の増加102,485千円であります。減損損失は、ソフトウェアの減損によるものであります。また、前受収益の増加は、主にライセンスフィーの受取によるものであります。

（ロ）投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果、獲得した資金は623千円（前期は133,976千円の資金使用）となりました。収入の主な内訳は投資有価証券の売却による収入5,250千円、支出の主な内訳は、有形固定資産の取得による支出4,088千円であります。

（ハ）財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果、獲得した資金は310,100千円（前期は303,211千円の資金獲得）となりました。収入の主な内訳は、株式の発行による収入300,006千円、新株予約権の発行による収入10,093千円であります。株式の発行による収入及び新株予約権の発行による収入は、2020年5月25日付取締役会決議に基づく第三者割当による新株式及び新株予約権の発行によるものであります。

（4）継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度において営業損失273,319千円及び親会社株主に帰属する当期純損失432,420千円を計上しております。また、当連結会計年度においてライセンス譲渡等による一時的な売上等があり売上高が前連結会計年度に比べて138.8%増加し985,413千円となり、営業利益26,265千円を計上したものの、親会社株主に帰属する当期純損失131,087千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親会社株主に帰属する当期純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、「3. 連結財務諸表及び主な注記（5）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。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは日本基準により連結財務諸表を作成しております。なお、国際会計基準（IFRS）の適用につきましては、国内外の諸情勢を踏まえ、対応を検討していく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	96,110	825,375
売掛金	49,559	49,403
未収入金	48,950	4,677
前払費用	4,517	14,527
その他	6,961	7,973
貸倒引当金	△316	△251
流動資産合計	205,782	901,705
固定資産		
有形固定資産		
工具、器具及び備品	10,761	16,168
減価償却累計額	△8,274	△11,320
工具、器具及び備品（純額）	2,487	4,847
有形固定資産合計	2,487	4,847
無形固定資産		
その他	339,488	68
無形固定資産合計	339,488	68
投資その他の資産		
投資有価証券	525	401
敷金及び保証金	14,252	9,864
長期前払費用	157,185	168,511
投資その他の資産合計	171,962	178,777
固定資産合計	513,938	183,694
資産合計	719,720	1,085,399

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	308	30
未払金	45,013	84,892
未払費用	53,066	16,953
前受金	50,523	37,852
前受収益	2,511	116,039
未払法人税等	1,500	1,731
その他	6,141	45,552
流動負債合計	159,065	303,052
固定負債		
長期前受収益	258,343	255,372
繰延税金負債	83	122
退職給付に係る負債	188,223	223,041
固定負債合計	446,651	478,536
負債合計	605,716	781,589
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,381,082	3,531,085
資本剰余金	2,026,687	2,176,690
利益剰余金	△4,894,131	△5,025,218
株主資本合計	513,637	682,557
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	190	277
為替換算調整勘定	△484,979	△495,419
その他の包括利益累計額合計	△484,789	△495,142
新株予約権	83,616	112,148
非支配株主持分	1,539	4,246
純資産合計	114,004	303,810
負債純資産合計	719,720	1,085,399

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
売上高	412,711	985,413
売上原価	121,027	167,390
売上総利益	291,683	818,023
販売費及び一般管理費	565,002	791,758
営業利益又は営業損失(△)	△273,319	26,265
営業外収益		
受取利息	421	492
暗号資産売却益	—	46,960
為替差益	—	14,129
助成金収入	—	3,044
受取給付金	—	2,000
その他	76	381
営業外収益合計	498	67,008
営業外費用		
為替差損	14,968	—
その他	55	—
営業外費用合計	15,024	—
経常利益又は経常損失(△)	△287,845	93,273
特別利益		
投資有価証券売却益	—	4,999
新株予約権戻入益	—	9,323
特別利益合計	—	14,323
特別損失		
固定資産除却損	—	91
減損損失	108,896	228,257
本社移転損失	—	3,167
契約解除損失	30,891	—
特別損失合計	139,787	231,515
税金等調整前当期純損失(△)	△427,632	△123,918
法人税、住民税及び事業税	4,896	4,758
法人税等合計	4,896	4,758
当期純損失(△)	△432,529	△128,677
非支配株主に帰属する当期純利益又は 非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△109	2,409
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△432,420	△131,087

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
当期純損失(△)	△432,529	△128,677
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△49	87
為替換算調整勘定	2,699	△10,142
その他の包括利益合計	2,650	△10,055
包括利益	△429,879	△138,732
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△430,034	△141,439
非支配株主に係る包括利益	155	2,707

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	3,230,542	1,876,146	△4,457,866	648,822
当期変動額				
新株の発行	100,005	100,005		200,010
新株予約権の行使	50,535	50,535		101,070
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△432,420	△432,420
連結範囲の変動			△3,845	△3,845
連結範囲の変動に伴う為替換算 調整勘定の増減				—
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)				—
当期変動額合計	150,540	150,540	△436,265	△135,184
当期末残高	3,381,082	2,026,687	△4,894,131	513,637

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	その他の包括利 益累計額合計			
当期首残高	239	△490,512	△490,273	35,393	1,383	195,327
当期変動額						
新株の発行			—			200,010
新株予約権の行使			—			101,070
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			—			△432,420
連結範囲の変動			—			△3,845
連結範囲の変動に伴う為替換算 調整勘定の増減		3,098	3,098			3,098
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	△49	2,434	2,385	48,222	155	50,763
当期変動額合計	△49	5,533	5,483	48,222	155	△81,322
当期末残高	190	△484,979	△484,789	83,616	1,539	114,004

当連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	3,381,082	2,026,687	△4,894,131	513,637
当期変動額				
新株の発行	150,003	150,003		300,006
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			△131,087	△131,087
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)				—
当期変動額合計	150,003	150,003	△131,087	168,919
当期末残高	3,531,085	2,176,690	△5,025,218	682,557

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	その他の包括利 益累計額合計			
当期首残高	190	△484,979	△484,789	83,616	1,539	114,004
当期変動額						
新株の発行			—			300,006
親会社株主に帰属する 当期純損失(△)			—			△131,087
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	87	△10,440	△10,352	28,532	2,707	20,886
当期変動額合計	87	△10,440	△10,352	28,532	2,707	189,806
当期末残高	277	△495,419	△495,142	112,148	4,246	303,810

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純損失(△)	△427,632	△123,918
減価償却費	15,551	123,117
減損損失	108,896	228,257
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△20,121	△86
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	36,005	16,791
株式報酬費用	46,092	27,763
受取利息及び受取配当金	△484	△499
有形固定資産除却損	—	91
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△4,999
新株予約権戻入益	—	△9,323
売上債権の増減額(△は増加)	4,078	4,208
前払費用の増減額(△は増加)	15,248	△9,136
長期前払費用の増減額(△は増加)	2,062	2,317
仕入債務の増減額(△は減少)	△2,450	△277
前受金の増減額(△は減少)	21,754	△21,338
前受収益の増減額(△は減少)	△19,696	102,485
長期前受収益の増減額(△は減少)	60,479	△29,394
その他	5,527	79,837
小計	△154,691	385,892
利息及び配当金の受取額	484	499
法人税等の還付額	65	64
法人税等の支払額	△4,700	△4,602
営業活動によるキャッシュ・フロー	△158,841	381,854
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△729	△4,088
無形固定資産の取得による支出	△133,246	△510
投資有価証券の売却による収入	—	5,250
差入保証金の差入による支出	—	△27
投資活動によるキャッシュ・フロー	△133,976	623
財務活動によるキャッシュ・フロー		
株式の発行による収入	200,010	300,006
新株予約権の発行による収入	3,194	10,093
新株予約権の行使による株式の発行による収入	100,005	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	303,211	310,100
現金及び現金同等物に係る換算差額	△7,742	36,687
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	2,650	729,265
現金及び現金同等物の期首残高	93,459	96,110
現金及び現金同等物の期末残高	96,110	825,375

(5) 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273,319千円及び親会社株主に帰属する当期純損失432,420千円を計上しております。また、当連結会計年度においてライセンス譲渡等による一時的な売上等があり売上が前連結会計年度に比べて138.8%増加し985,413千円となり、営業利益26,265千円を計上したものの、親会社株主に帰属する当期純損失131,087千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親会社株主に帰属する当期純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、自社グループ開発のゲームアプリ「Rappelz M（ラペルズモバイル）」を2020年3月から東南アジアでサービス提供しております。「Rappelz M（ラペルズモバイル）」の東南アジアでのサービス提供については、一部のユーザーの低スペック端末でゲームのグラフィックを負荷なく映し出すことができずユーザー離れが生じたことから売上が低調に推移いたしました。そのため、低スペック端末でも利用可能になるようにソフトウェアの改良等を行ったことからグローバルエリアにおけるリリースが遅延いたしました。その後、ユーザーの評価を参考にゲームのクオリティの向上や一部の機能の見直し、また、ゲーム提供会社及びマーケティング会社等とリリース日の調整を行い、リリースに向けて準備を進めております。サービス開始予定は、アメリカが2022年3月期第2四半期、EUが2022年3月期第3四半期、韓国が2022年3月期第4四半期、アラビア語圏が2022年3月期第4四半期を予定しております。これらのスマートフォンアプリ事業の売上高拡大を図るため、良質なゲームタイトルに経営資源を集中することにより、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。

次に、オンラインゲーム事業において、「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」については他社プラットフォームでプレイが可能となるチャネリング展開を進めてまいります。また、「Flyff Online（フリフオンライン）」をベースに、ダウンロード不要でPC及びスマートフォンでのプレイが可能なHTML5ゲームである「Flyff HTML5」の早期開発を目指します。これらにより、ゲームの提供先を増やし、オンラインゲーム事業の安定的な収益化に向けて注力してまいります。

さらに、ゲーム事業以外の新たな収益基盤を構築するため、クラウド関連事業及びVR事業を新規事業として進めてまいります。

資金繰りにつきましては、当連結累計期間に第三者割当による株式及び新株予約権を発行し、当面の事業資金として310,100千円を調達いたしました。今後、当該第三者割当による第6回新株予約権の行使により1,000,000千円を調達する予定であります。

以上の施策を実施するとともに、今後も引き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等の開発の進捗状況、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、また、新株予約権による調達について行使が確約されているものではないことから、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連結財務諸表に反映しておりません。

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち、分離された財務情報が入手可能であり、最高経営責任者（代表取締役）が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループはインターネット関連事業を主たる事業内容としており、国内、韓国の各地域を現地法人が、それぞれ担当しております。現地法人はそれぞれ独立した経営単位であり、取り扱うサービスについて各地域の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

従って、当社グループは、サービス体制を基礎とした地域別のセグメントから構成されており、「日本」及び「韓国」の2つを報告セグメントとしております。各報告セグメントの主な事業は以下のとおりであります。

日本：スマートフォンアプリのパブリッシング事業及びライセンス事業、クラウド関連事業、VR事業

韓国：オンラインゲームのパブリッシング事業及びオンラインゲームの開発並びにライセンス事業、スマートフォンアプリ運営・開発事業及びライセンス事業

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法
 報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表を作成するために採用される会計方針に準拠した方法であります。
 報告セグメントの損益は、営業損益ベースの数値であります。
 セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報
 前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

(単位:千円)

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額(注2)
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	32,836	379,875	412,711	—	412,711
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	14,957	27,368	42,326	△42,326	—
計	47,793	407,243	455,037	△42,326	412,711
セグメント損失(△)	△222,907	△51,316	△274,224	904	△273,319
セグメント資産	309,860	635,835	945,696	△225,975	719,720
その他の項目					
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	729	134,180	134,910	—	134,910

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント損失の調整額904千円は、セグメント間取引消去であります。

(2) セグメント資産の調整額△225,975千円は、セグメント間債権債務消去等であります。

2. セグメント損失は、連結財務諸表の営業損失と調整を行っております。

当連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)

(単位:千円)

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額(注2)
売上高					
(1) 外部顧客への売上高	27,802	957,611	985,413	—	985,413
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	26,846	6,961	33,808	△33,808	—
計	54,649	964,573	1,019,222	△33,808	985,413
セグメント利益又は損失(△)	△164,138	190,181	26,042	222	26,265
セグメント資産	494,673	817,633	1,312,307	△226,907	1,085,399
その他の項目					
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	129	3,959	4,088	—	4,088

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失の調整額222千円は、セグメント間取引消去であります。

(2) セグメント資産の調整額△226,907千円は、セグメント間債権債務消去等であります。

2. セグメント利益又は損失は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

項目	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
1株当たり純資産額	1円63銭	9円83銭
1株当たり当期純損失(△)	△25円14銭	△6円98銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。	潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

(注) 1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度末 (2020年3月31日)	当連結会計年度末 (2021年3月31日)
純資産額の部の合計額(千円)	114,004	303,810
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	85,155	116,395
(うち新株予約権(千円))	(83,616)	(112,148)
(うち非支配株主持分(千円))	(1,539)	(4,246)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	28,848	187,415
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	17,658,900	19,060,800

2. 1株当たり当期純損失の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
1株当たり当期純損失		
親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千円)	△432,420	△131,087
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千円)	△432,420	△131,087
普通株式の期中平均株式数(株)	17,200,025	18,791,942

（重要な後発事象）

当社は、2021年4月2日開催の取締役会において、株式会社ツリーフルが実施する第三者割当増資の引受及び子会社化することについて決議いたしました。また、2021年4月30日付で株式会社ツリーフルの第三者割当増資の引受に係る払込手続が完了し、同社が当社の連結子会社となりました。概要は以下のとおりであります。

1. 株式引受の目的

株式会社ツリーフルは、ツリーハウスリゾートの開発・運営を目的として2020年3月に設立されました。ツリーハウスリゾートは、2021年春にオープン（自社運営）を予定しており、中期経営計画において、国内及び海外でのフランチャイズ展開を計画しております。

当社は、新しい事業による安定的な収益基盤を確立するために本新株式の引受を決議いたしました。株式会社ツリーフルを連結子会社化することにより、ツリーハウスリゾート事業について成長戦略を見出し、グループの企業価値向上を目指してまいります。

2. 子会社化の理由

株式会社ツリーフルの大株主は、当社代表取締役グループCEO 菊川 暁であり、当社と同一の内容の議決権を行使すると認められる緊密者にあたると判断いたしました。

当社は、2021年4月2日開催の当社取締役会において、2021年4月26日開催の株式会社ツリーフルの臨時株主総会において発行決議する第三者割当増資の引受を決議いたしました。これにより、当社と緊密者の議決権割合を合わせると過半数を超えるため、当社は、2021年4月2日開催の当社取締役会において、株式会社ツリーフルを子会社化することを決議いたしました。なお、2021年4月26日開催の株式会社ツリーフルの臨時株主総会において、当社代表取締役グループCEO 菊川 暁が株式会社ツリーフルの代表取締役に就任いたしました。

3. 株式会社ツリーフルの概要（2021年4月30日現在）

(1) 名称	株式会社ツリーフル
(2) 所在地	沖縄県名護市字源河2578番地
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役 菊川 暁
(4) 事業内容	ツリーハウスリゾートの開発及び運営
(5) 資本金	144,250千円

4. 企業結合日

2021年4月30日

5. 取得株式数、取得価額、合算した株式数及び議決権割合

(1) 取得株式数	17,777,778株
(2) 取得価額	160,000千円
(3) 合算した株式数及び議決権割合	
当社と緊密者の所有株式を合算した株式数	184,034,154株
当社と緊密者の所有株式を合算した議決権割合	90.6%
(緊密者の所有株式数)	(166,256,376株)
(緊密者の議決権割合)	(81.8%)
(当社の所有株式数)	(17,777,778株)
(当社の議決権割合)	(8.7%)