

# 2023年3月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

2022年8月12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

四半期報告書提出予定日 2022年8月12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. 2023年3月期第1四半期の連結業績(2022年4月1日～2022年6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	%
2023年3月期第1四半期	701	548.1	136		88		99	
2022年3月期第1四半期	102	28.8	145		180		172	

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 75百万円 ( %) 2022年3月期第1四半期 180百万円 ( %)

	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
2023年3月期第1四半期	4.78	
2022年3月期第1四半期	9.03	

### (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
2023年3月期第1四半期	2,848	1,792	49.7	56.57
2022年3月期	1,047	438	2.8	1.53

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 1,415百万円 2022年3月期 29百万円

## 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
2022年3月期		0.00		0.00	0.00
2023年3月期					
2023年3月期(予想)		0.00		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. 2023年3月期の連結業績予想(2022年4月1日～2023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いません。なお、当該理由等は、【添付資料】P.4「1. 当四半期決算に関する定性的情報(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)	2023年3月期1Q	25,016,800 株	2022年3月期	19,060,800 株
期末自己株式数	2023年3月期1Q	株	2022年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2023年3月期1Q	20,916,425 株	2022年3月期1Q	19,060,800 株

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の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

(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。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期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. 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 .....	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(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 .....	7
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	8
(3) 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
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	10
(セグメント情報) .....	10
3. その他 .....	12
継続企業の前提に関する重要事象等 .....	12

## 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1四半期連結累計期間における経営成績の概況は、連結売上高701,658千円（前年同四半期比584.1%増）となり、大幅な増収となりました。

これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」をリリースしたことにより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。

また、HTML5ゲーム及びオンラインゲーム事業に係る支払チャネリングフィー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、前年同四半期と比較して主に売上増加に伴う付加価値税の増加及びソフトウェア償却費が増加したことから、増加となりました。

これらの結果、営業利益136,267千円（前年同四半期営業損失145,642千円）、経常利益88,886千円（前年同四半期経常損失180,036千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失172,041千円）となり営業損益、経常損益及び親会社株主に帰属する四半期純損益において黒字化を達成いたしました。

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。

#### 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「Rappelz（ラペルズモバイル）」については、主にゲームのクオリティの向上や機能強化のために開発期間が長期化し、リリースが遅延したものの、2021年10月にアメリカ・カナダでのサービス提供を開始いたしました。現在、

「Rappelz（ラペルズモバイル）」にブロックチェーン技術を組み合わせてNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム（※1）にリニューアルし、グローバルエリアにおけるリリースに向けて準備を進めております。NFTゲーム/ブロックチェーンゲームは、ゲーム内のアイテム等が暗号資産基盤技術であるブロックチェーン（※2）により「NFT（※3）化」され、ユーザーがゲーム内で得たアイテム等を暗号資産に変えて取引所等で売買が可能となります。これにより、ゲームの魅力をより高め、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。サービス開始予定は、アメリカでの再リリースが2023年3月期第2四半期、EU、韓国が2023年3月期第3四半期を予定しております。

また、前連結会計年度に㈱ツリーハウスを子会社化したことによりツリーハウスリゾート事業を新規事業として開始いたしました。ツリーハウスリゾート事業は、連結子会社㈱ツリーハウスが沖縄県名護市で行っているツリーハウス及び地上の建築物であるエアロハウスを1つのセットにして宿泊者に提供するリゾート事業であります。㈱ツリーハウスは、2021年7月に「旅館業法に基づく旅館業営業許可申請」が許可され、日本で初めて宿泊料を受けて宿泊可能なツリーハウスリゾートとして2021年8月にオープンいたしました。

ツリーハウスリゾートのコンセプトは、「サステイナブル（持続可能な）リゾート」であり、化石燃料を使用せず、代わりに電気を使用し、使用量よりも多くの太陽光発電により持続可能な社会を構築することを目指しております。当社グループは、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。

上記のツリーハウスリゾート事業の売上計上等により、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、主に貸倒引当金繰入額の増加及び業務委託費の増加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、日本セグメントにおける売上高は22,239千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で10,324千円（86.7%）の増加となり、セグメント損失が60,146千円（前年同四半期は36,818千円の損失）となりました。

#### ② 韓国

韓国セグメントでは、2022年5月に東南アジアにおいて、2022年6月にグローバルエリアにおいて、HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」のサービス提供を開始いたしました。HTML5ゲームは、ダウンロード不要でPC及びスマートフォン等、様々なデバイスからプレイが可能な接近性が高いゲームです。HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」は東南アジアでのサービス開始後13日目で売上高が840千ドル（当時のレートでの日本円換算額約1億円）を突破、グローバルエリアでのサービス開始後5日間で東南アジアエリアも含めた売上高が746千ドル（当時のレートでの日本円換算額約1億円）に到達し、当第1四半期累計期間の売上高が502,592千円となりました。累計登録者数も順調に増加し、2022年7月15日現在で累計登録者数100万人に到達いたしました。現在、「Flyff Universe（フリフユニバース）」のHTML5ゲームの要素にブロックチェーン技術によるPlay To Earn（P2E）（※4）要素を組み合わせたNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム「Flyff

Universe (フリフユニバース) 」を開発しており、2023年3月期第4四半期のリリースを予定しております。

また、スマートフォンアプリ事業では、2022年4月1日に、Gala Lab Corp. が過年度にライセンス及び運営権を譲渡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、METABORA Co., Ltd. と権利を再取得する契約を締結しました。これにより、Gala Lab Corp. がゲームを提供していくこととなりました。また、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)」及びスマートフォンアプリ「winQuiz (ウインクイズ)」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ました。これらにより前年同期と比較し売上高(内部取引を含む)が増加いたしました。

さらに、オンラインゲーム事業では、ライセンス展開及びチャネリング(※5)展開を進めており、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)」について、METABORA Co., Ltd. とのライセンス契約の終了に伴い、Gala Lab Corp. は、2022年4月1日にBPMG Co., Ltd. とチャネリング契約を締結いたしました。これにより主要エリアでのゲームの提供会社(パブリッシャー)がライセンス先からGala Lab Corp. に変更になり、売上の計上方法が受取ライセンス料によるライセンス売上からパブリッシャーとしてのパブリッシング売上に変更になりました。これにより前年同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、「Flyff Online (フリフオンライン)」について、2021年6月より台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd. がサービス提供を行っております。

また、収益貢献へのもう一つの施策として、Gala Lab Corp. は、メタバース(※6)プロジェクトとして2021年4月にMETABORA Co., Ltd. 及び韓国のエンターテインメント会社Barunson Co., Ltd. とブロックチェーンベースのメタバースプラットフォーム内で提供するゲーム「Flyff World for Metaverse」及び「Rappelz World for Metaverse」の開発契約を締結いたしました。当該メタバースプロジェクトでは、Barunson Co., Ltd. がメタバースの三次元仮想空間を開発・実装することにより、メタバースプラットフォームの提供・運営を行い、メタバース内で暗号資産「BORA」が利用できるシステムを開発・構築します。METABORA Co., Ltd. はメタバース内で使用可能なブロックチェーン技術開発と技術支援を担当します。Gala Lab Corp. はグローバルサービス提供中のPCオンラインゲーム「Flyff Online (フリフオンライン)」及び「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」のIPを使い、Barunson Co., Ltd. が提供予定のメタバースプラットフォーム内で提供するゲーム「Flyff World for Metaverse」及び「Rappelz World for Metaverse」の開発・コンテンツ制作及びサービス運営を担当します。

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。

費用面では、売上増加に伴う付加価値税の増加、ソフトウェア償却費が増加したことから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697,565千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で603,117千円(638.6%)の増収となり、セグメント利益が200,286千円(前年同四半期は106,426千円の損失)となりました。

- (※1) NFTゲーム/ブロックチェーンゲームとは、暗号資産基盤技術であるブロックチェーン(※2)を利用し、ゲーム内アイテムが「NFT化」されているゲームをいいます。GameFi (GameとDecentralized Finance: ゲームと分散型金融を掛け合わせた造語)とも言われています。
- (※2) ブロックチェーンとは、分散型ネットワークを構成する複数のコンピューターに暗号技術を組み合わせ、取引情報などのデータを同期して記録する手法であり、一定期間の取引データをブロック単位にまとめ、コンピューター同士で検証し合いながら正しい記録をチェーン(鎖)のようにつないで蓄積する仕組みであります。
- (※3) NFT (Non-Fungible Token: 非代替性トークン)とは、「偽造不可な鑑定書・所有証明書付きのデジタルデータ」のことであり、暗号資産と同じく、ブロックチェーン上で発行および取引されるデジタルデータであります。
- (※4) Play To Earn (P2E)とは、ブロックチェーンゲーム内で得た収入やポイントを暗号資産に変えて取引所等で売買が可能であり、このゲームで遊んで収入が得られることが「Play To Earn」(P2E)と呼ばれています。
- (※5) 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。
- (※6) メタバース (Metaverse) は、超を意味するメタ (meta) と宇宙を意味するユニバース (universe) から作られた合成語で、多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築された多人数参加型の3次元仮想空間です。利用者はアバターと呼ばれる自分の分身を介して仮想空間に入ることでその世界の探索、他の利用者とのコミュニケーションを図ることができます。また、ユーザー

が独自のゲームを作成し、他のユーザーにプレイさせて収益化することやユーザーがゲーム内のアイテム等をNFT(※3)として他のユーザーと暗号資産により売買することができる仕組みを構築できます。

## (2) 財政状態に関する説明

当社グループの当第1四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1,354,035千円増加し、1,792,475千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が1,326,894千円、売掛金が347,216千円、ソフトウェアが203,333千円増加した一方で、暗号資産が96,764千円減少いたしました。現金及び預金は、主に2022年5月13日開催の当社取締役会において決議した第三者割当により発行される株式の発行による払込、第6回新株予約権の権利行使による払込等により増加したものであります。売掛金は、主に、HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」のサービス開始による売上増加によるもの、ソフトウェアは、スマートフォンアプリ「Flyff Legacy (フリフレガシー)」の権利再取得により増加したものであります。暗号資産は、売却による現金化、当第1四半期末における評価替えにより減少したものであります。

負債では、未払金が192,056千円、長期前受収益が130,042千円増加いたしました。未払金は、主にサーバー費用の増加によるもの、長期前受収益は、主に「Flyff Legacy (フリフレガシー)」、「Flyff Online (フリフオンライン)」及び「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」に係るチャネリング契約締結による契約金の発生により増加したものであります。

純資産では、資本金、資本準備金がそれぞれ677,378千円、利益剰余金が99,988千円増加した一方で、新株予約権が76,299千円減少いたしました。資本金、資本準備金は、2022年5月13日開催の当社取締役会において決議した第三者割当による株式の発行、第6回新株予約権の権利行使等により増加したものであります。新株予約権は、主に新株予約権の権利行使により減少したものであります。

## (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ります。さらに、新規事業であるクラウド関連事業及びツリーハウスリゾート事業については、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 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	288,934	1,615,828
売掛金	63,524	410,740
棚卸資産	1,954	2,065
未収入金	6,882	889
暗号資産	126,205	29,440
前払費用	3,546	6,350
その他	9,592	21,322
貸倒引当金	△398	△435
流動資産合計	500,241	2,086,202
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	152,211	149,269
土地	46,294	46,294
その他(純額)	45,463	57,726
有形固定資産合計	243,969	253,291
無形固定資産		
のれん	108,109	104,293
ソフトウェア	10,190	213,524
その他	898	862
無形固定資産合計	119,198	318,680
投資その他の資産		
投資有価証券	279	244
敷金及び保証金	10,271	10,678
長期前払費用	173,698	179,529
投資その他の資産合計	184,249	190,451
固定資産合計	547,417	762,423
資産合計	1,047,658	2,848,625
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	571	131
1年内返済予定の長期借入金	—	9,600
未払金	121,401	313,458
未払費用	13,140	10,507
前受金	43,827	78,758
前受収益	—	69,999
未払法人税等	2,140	1,656
リワード引当金	—	8,124
賞与引当金	1,814	1,214
その他	8,539	12,274
流動負債合計	191,434	505,726
固定負債		
長期借入金	48,000	38,400
長期前受収益	190,435	320,477
繰延税金負債	85	74
退職給付に係る負債	179,263	191,471
固定負債合計	417,783	550,423
負債合計	609,218	1,056,150

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,531,085	4,208,464
資本剰余金	2,176,690	2,854,069
利益剰余金	△5,211,361	△5,111,372
株主資本合計	496,414	1,951,160
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	192	168
為替換算調整勘定	△525,793	△536,075
その他の包括利益累計額合計	△525,600	△535,906
新株予約権	110,027	33,728
非支配株主持分	357,597	343,492
純資産合計	438,439	1,792,475
負債純資産合計	1,047,658	2,848,625

(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1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	102,572	701,658
売上原価	30,451	262,335
売上総利益	72,121	439,323
販売費及び一般管理費	217,763	303,055
営業利益又は営業損失(△)	△145,642	136,267
営業外収益		
受取利息	215	52
為替差益	2,714	13,958
その他	418	536
営業外収益合計	3,348	14,548
営業外費用		
支払利息	24	37
暗号資産売却損	—	6,735
暗号資産評価損	37,601	54,686
その他	116	469
営業外費用合計	37,743	61,929
経常利益又は経常損失(△)	△180,036	88,886
特別利益		
新株予約権戻入益	2,129	2,270
特別利益合計	2,129	2,270
特別損失		
固定資産除却損	—	4,196
特別損失合計	—	4,196
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△177,906	86,960
法人税、住民税及び事業税	744	1,552
法人税等合計	744	1,552
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△178,651	85,408
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△6,610	△14,580
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△172,041	99,988

(四半期連結包括利益計算書)  
(第1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△178,651	85,408
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	33	△24
為替換算調整勘定	△2,318	△9,806
その他の包括利益合計	△2,284	△9,830
四半期包括利益	△180,936	75,577
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△174,325	89,682
非支配株主に係る四半期包括利益	△6,610	△14,104

## (3) 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297,865千円及び親会社株主に帰属する当期純損失186,142千円を計上しております。一方、当第1四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584.1%増加し、701,658千円となり、営業利益136,267千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円を計上し、営業損益及び親会社株主に帰属する四半期純損益において黒字化を達成いたしました。また、第6回新株予約権の全部並びに第15回新株予約権及び第16回新株予約権の一部について、権利行使が行われ、当第1四半期連結会計期間末の現金及び預金が1,615,828千円となり財務状況が大幅に改善されました。しかしながら、当第1四半期連結会計期間においてリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」は、リリースしてから数ヶ月しか経過しておらず、安定的な収益基盤の確立途上であると認識していることを鑑み、依然として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いるものと認識しております。

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。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、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、グローバル展開を進めてまいります。また、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「Rappelz(ラペルズモバイル)」について、現在、ブロックチェーン技術を組み合わせるNFTゲーム/ブロックチェーンゲームとしてグローバルエリアにおけるリリースに向けて準備を進めております。NFTゲーム/ブロックチェーンゲームは、ゲーム内のアイテム等が暗号資産基盤技術であるブロックチェーンにより「NFT化」され、ユーザーがゲーム内で得たアイテム等を暗号資産に変えて取引所等で売買が可能となるPlay To Earn(P2E)の要素があります。これにより、ゲームの魅力をより高め、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。サービス開始予定は、アメリカでの再リリースが2023年3月期第2四半期、EU、韓国が2023年3月期第3四半期を予定しております。

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おります。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ゲームの要素とブロックチェーン技術によるPlay To Earn(P2E)の要素を組み合わせるNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」のリリースを予定しております。さらに、メタバースプロジェクトとしてブロックチェーンベースのメタバースプラットフォーム内で提供するゲーム「Flyff World for Metaverse」及び「Rappelz World for Metaverse」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。

続いて、ゲーム事業以外の新たな収益基盤を構築するため、ブロックチェーン関連事業、クラウド関連事業及びツリーハウスリゾート事業を新規事業として進めてまいります。

ブロックチェーン関連事業は、ブロックチェーンベースのメタバースプラットフォーム(メタバースの三次元仮想空間)において、様々なコミュニティやゲーム等のコンテンツを提供してまいります。クラウド関連事業は、2019年5月に業務提携した韓国のクラウド事業会社Megazone Cloud Corporation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まいります。また、ツリーハウスリゾート事業は、連結子会社㈱ツリーフルが沖縄県名護市で行っているツリーハウス及び地上の建築物であるエアロハウスを1つのセットにして宿泊者に提供する事業であり、今後、ツリーハウス及びエアロハウスの追加建設により宿泊施設を増やしてまいります。これらにより新たな収益基盤の確保に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、今後の安定的な収益基盤の確立による売上高及び利益の回復は、ゲーム事業の開発の進捗状況、新規事業の進捗状況、市場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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2022年5月30日付で、Megazone Cloud Corporation及び菊川 暁から第三者割当増資の払込みを受けました。また、第6回新株予約権の全部並びに第15回新株予約権及び第16回新株予約権の一部について、権利行使による新株の発行が行われました。この結果、当第1四半期連結累計期間において資本金が677,378千円、資本準備金が677,378千円増加し、当第1四半期連結会計期間末において資本金が4,208,464千円、資本準備金が2,348,033千円となっております。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021年6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並びに収益の分解情報

(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					
オンラインゲーム事業	—	64,519	64,519	—	64,519
スマートフォンアプリ事業	—	20,579	20,579	—	20,579
その他事業	8,154	9,319	17,474	—	17,474
顧客との契約から生じる収益	8,154	94,418	102,572	—	102,572
外部顧客への売上高	8,154	94,418	102,572	—	102,572
セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,760	29	3,789	△3,789	—
計	11,915	94,447	106,362	△3,789	102,572
セグメント損失(△)	△36,818	△106,426	△143,244	△2,397	△145,642

(注) 1. セグメント損失の調整額△2,397千円は、セグメント間取引消去145千円及びのれんの償却額△2,543千円であります。

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。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

当第1四半期連結会計期間において、株式会社ツリーフルの株式を取得し子会社化したことにより、同社を連結の範囲に含めております。

これにより、前連結会計年度の末日に比べ、当第1四半期連結会計期間の報告セグメントの資産の金額は、「日本」セグメントにおいて480,375千円増加しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「日本」セグメントにおいて、当第1四半期連結会計期間に株式会社ツリーフルの株式を取得し子会社化したことにより、同社を連結の範囲に含めております。当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間においては119,556千円であります。

## II 当第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年6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並びに収益の分解情報

(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					
オンラインゲーム事業	—	100,545	100,545	—	100,545
スマートフォンアプリ事業	883	77,795	78,679	—	78,679
HTML5ゲーム事業	—	502,592	502,592	—	502,592
その他事業	12,122	7,718	19,841	—	19,841
顧客との契約から生じる収益	13,006	688,652	701,658	—	701,658
外部顧客への売上高	13,006	688,652	701,658	—	701,658
セグメント間の内部売上高 又は振替高	9,233	8,912	18,145	△18,145	—
計	22,239	697,565	719,804	△18,145	701,658
セグメント利益又は 損失(△)	△60,146	200,286	140,139	△3,871	136,267

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△3,871千円は、セグメント間取引消去△56千円及びのれんの償却額△3,815千円であります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## 2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

当第1四半期連結会計期間において、第三者割当増資及び新株予約権の権利行使により現金及び預金が増加いたしました。また、主に、HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」のサービス提供の開始により売掛金が増加し、「Flyff Legacy (フリフレガシー)」の権利を再取得したことによりソフトウェアが増加いたしました。

これにより、前連結会計年度の末日に比べ、当第1四半期連結会計期間の報告セグメントの資産の金額は、「日本」セグメントにおいて1,219,848千円増加し、「韓国」セグメントにおいて579,747千円増加しております。

### 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297,865千円及び親会社株主に帰属する当期純損失186,142千円を計上しております。一方、当第1四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584.1%増加し、701,658千円となり、営業利益136,267千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円を計上し、営業損益及び親会社株主に帰属する四半期純損益において黒字化を達成いたしました。また、第6回新株予約権の全部並びに第15回新株予約権及び第16回新株予約権の一部について、権利行使が行われ、当第1四半期連結会計期間末の現金及び預金が1,615,828千円となり財務状況が大幅に改善されました。しかしながら、当第1四半期連結会計期間においてリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」は、リリースしてから数ヶ月しか経過しておらず、安定的な収益基盤の確立途上であると認識していることを鑑み、依然として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いるものと認識しております。

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（3）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。