

2023年3月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)

2022年11月11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11月11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2四半期の連結業績(2022年4月1日～2022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	%
2023年3月期第2四半期	1,810	687.0	280		263		172	
2022年3月期第2四半期	230	23.2	251		281		267	

(注) 包括利益 2023年3月期第2四半期 363百万円 (%) 2022年3月期第2四半期 281百万円 (%)

	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2四半期	7.53	6.71
2022年3月期第2四半期	14.04	

(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2四半期	2,860	1,968	56.3	64.33
2022年3月期	1,047	438	2.8	1.53

(参考) 自己資本 2023年3月期第2四半期 1,609百万円 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		0.00			
2023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. 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2Q	25,024,800 株	2022年3月期	19,060,800 株
期末自己株式数	2023年3月期2Q	株	2022年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2023年3月期2Q	22,979,608 株	2022年3月期2Q	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2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(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

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経営成績の概況は、連結売上高1,810,757千円（前年同四半期比687.0%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ゲームに係る支払ロイヤルティ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「Flyff Universe（フリフユニバース）」に係るマーケティング活動費用が増加したことによる広告宣伝費の増加、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280,511千円（前年同四半期営業損失251,164千円）、経常利益263,123千円（前年同四半期経常損失281,121千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益172,922千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失267,536千円）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、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3四半期、EU、台湾が2023年3月期第4四半期を予定しております。

また、前連結会計年度に㈱ツリーフル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リゾート事業であります。㈱ツリーフルは、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44,754千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で14,478千円（47.8%）の増加となり、セグメント損失が115,475千円（前年同四半期は78,006千円の損失）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あります。

HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」の累計登録者数は、サービス開始後順調に増加し、2022年7月15日に100万人、2022年10月3日に150万人に到達いたしました。また、売上高も順調に増加し、当第2四半期累計期間の売上高は1,450,231千円を計上いたしました。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。

続いて、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、2022年9月より台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd. がスマートフォンゲームアプリ「Rappelz (ラペルズモバイル)」のサービス提供を開始いたしました。さらに、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 (ウィンクイズ)」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。

また、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、台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd. が2021年6月より「Flyff Online (フリフオンライン)」のサービス提供を行っております。

さらに、当社グループは、収益貢献へのもう一つの施策として今後の市場規模の拡大が期待されているブロックチェーン関連事業を主力事業として推し進めてまいります。当該ブロックチェーン関連事業の一つとして、Gala Lab Corp. は、2022年9月に韓国における大手電機通信事業会社LG Uplus Corp. 及び韓国最大規模のデジタルIT企業であるMegazone Corporationとメタバース(※6)キャンパスプラットフォーム事業(以下、Meta School事業)に係る業務提携基本合意書を締結いたしました。Meta School事業は、メタバースプラットフォームによる仮想キャンパスを開発・構築し、大学等の教育機関に生徒のコミュニティ空間や大学入試説明会等のイベントの場としてメタバースプラットフォームを提供していく事業であります。業務の役割分担は、Gala Lab Corp. がメタバースプラットフォームの開発、LG Uplus Corp. が学校誘致及びマーケティング、Megazone Corporation がクラウド等のインフラ提供を担当いたします。

また、2021年4月にGala Lab Corp. がMETABORA Co., Ltd. 及び韓国のエンターテイメント会社Barunson Co., Ltd. と契約締結した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(Metaverseプロジェクト)についても開発を進めてまいります。当該Metaverseプロジェクトは、Barunson Co., Ltd. がメタバース内で暗号資産「BORA」が利用できるメタバースプラットフォームの開発・提供・運営を行い、METABORA Co., Ltd. はブロックチェーン技術開発と技術支援を担当し、Gala Lab Corp. は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、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いたします。

費用面では、主に「Flyff Universe (フリフユニバース)」に係るマーケティング活動費用が増加したことによる広告宣伝費の増加、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1,809,252千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で1,595,758千円(747.4%)の増収となり、セグメント利益が402,533千円(前年同四半期は166,984千円の損失)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1,530,459千円増加し、1,968,899千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が1,431,466千円、売掛金が228,076千円、ソフトウェアが176,609千円増加した一方で、暗号資産が98,118千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、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111,120千円、長期前受収益が101,000千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 (ラベルズオンライン)」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679,662千円、利益剰余金が172,922千円増加した一方で、新株予約権が78,115千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、HTML5ゲーム事業における開発が予定どおりに進まない可能性や課金収入の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、VR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 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	288,934	1,720,400
売掛金	63,524	291,600
棚卸資産	1,954	1,746
未収入金	6,882	4,185
暗号資産	126,205	28,086
前払費用	3,546	5,051
その他	9,592	74,326
貸倒引当金	△398	△270
流動資産合計	500,241	2,125,126
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	152,211	147,014
土地	46,294	46,294
その他(純額)	45,463	70,675
有形固定資産合計	243,969	263,984
無形固定資産		
のれん	108,109	100,478
ソフトウェア	10,190	186,800
その他	898	825
無形固定資産合計	119,198	288,103
投資その他の資産		
投資有価証券	279	233
敷金及び保証金	10,271	10,271
長期前払費用	173,698	172,429
投資その他の資産合計	184,249	182,935
固定資産合計	547,417	735,022
資産合計	1,047,658	2,860,149
負債の部		
流動負債		
買掛金	571	276
1年内返済予定の長期借入金	—	9,600
未払金	121,401	232,522
未払費用	13,140	9,878
前受金	43,827	29,802
前受収益	—	67,333
未払法人税等	2,140	1,535
リワード引当金	—	9,956
賞与引当金	1,814	2,595
その他	8,539	8,960
流動負債合計	191,434	372,461
固定負債		
長期借入金	48,000	36,000
長期前受収益	190,435	291,435
繰延税金負債	85	71
退職給付に係る負債	179,263	191,281
固定負債合計	417,783	518,788
負債合計	609,218	891,249

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,531,085	4,210,748
資本剰余金	2,176,690	2,856,353
利益剰余金	△5,211,361	△5,038,439
株主資本合計	496,414	2,028,662
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	192	161
為替換算調整勘定	△525,793	△418,986
その他の包括利益累計額合計	△525,600	△418,825
新株予約権	110,027	31,912
非支配株主持分	357,597	327,149
純資産合計	438,439	1,968,899
負債純資産合計	1,047,658	2,860,149

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
売上高	230,094	1,810,757
売上原価	59,782	624,485
売上総利益	170,312	1,186,271
販売費及び一般管理費	421,476	905,760
営業利益又は営業損失(△)	△251,164	280,511
営業外収益		
受取利息	362	1,255
為替差益	229	36,414
その他	971	7,557
営業外収益合計	1,563	45,227
営業外費用		
支払利息	74	73
暗号資産売却損	—	6,850
暗号資産評価損	31,235	54,977
その他	209	714
営業外費用合計	31,520	62,615
経常利益又は経常損失(△)	△281,121	263,123
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(△)	△278,991	261,197
法人税、住民税及び事業税	9,247	4,051
法人税等合計	9,247	4,051
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△288,239	257,146
非支配株主に帰属する四半期純利益又は 非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△20,702	84,224
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(△)	△267,536	172,922

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△288,239	257,146
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△20	△31
為替換算調整勘定	7,140	△7,865
その他の包括利益合計	7,119	△7,897
四半期包括利益	△281,119	249,248
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△260,259	279,696
非支配株主に係る四半期包括利益	△20,859	△30,447

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
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(△)	△278,991	261,197
減価償却費	5,848	45,714
のれん償却額	6,359	7,631
貸倒引当金の増減額(△は減少)	25	△130
賞与引当金の増減額(△は減少)	—	781
リワード引当金の増減額(△は減少)	—	10,153
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	18,096	12,256
受取利息及び受取配当金	△362	△1,255
支払利息	74	73
暗号資産売却損益(△は益)	—	6,850
暗号資産評価損益(△は益)	31,235	54,977
新株予約権戻入益	△2,129	△2,270
有形固定資産除却損	—	4,196
売上債権の増減額(△は増加)	△3,009	△232,641
棚卸資産の増減額(△は増加)	△1,165	207
前払費用の増減額(△は増加)	10,846	△1,529
長期前払費用の増減額(△は増加)	876	1,268
仕入債務の増減額(△は減少)	0	△294
未払金の増減額(△は減少)	△29,831	114,520
前受金の増減額(△は減少)	17,575	△14,303
前受収益の増減額(△は減少)	—	68,666
長期前受収益の増減額(△は減少)	△41,213	102,799
その他	△128,221	△27,549
小計	△393,985	411,320
利息及び配当金の受取額	362	1,255
利息の支払額	△86	△74
法人税等の還付額	79	75
法人税等の支払額	△10,138	△4,839
営業活動によるキャッシュ・フロー	△403,768	407,738
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	△14,554	△33,048
無形固定資産の取得による支出	△9,839	△217,117
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による 収入	113,504	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	89,110	△250,166
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	—	△2,400
株式の発行による収入	—	180,025
新株予約権の発行による収入	—	5,231
新株予約権の行使による株式の発行による収入	—	1,098,223
財務活動によるキャッシュ・フロー	—	1,281,080
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6,817	△7,186
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△321,475	1,431,466
現金及び現金同等物の期首残高	825,375	288,934
現金及び現金同等物の四半期末残高	503,899	1,720,400

(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)

該当事項はありません。

(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2四半期連結累計期間において資本金が679,662千円、資本準備金が679,662千円増加し、当第2四半期連結会計期間末において資本金が4,210,748千円、資本準備金が2,350,317千円となっております。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021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	—	152,788	152,788	—	152,788
スマートフォンアプリ事業	—	39,336	39,336	—	39,336
その他事業	18,585	19,385	37,970	—	37,970
顧客との契約から生じる収益	18,585	211,509	230,094	—	230,094
外部顧客への売上高	18,585	211,509	230,094	—	230,094
セグメント間の内部売上高 又は振替高	11,690	1,984	13,674	△13,674	—
計	30,275	213,493	243,769	△13,674	230,094
セグメント損失(△)	△78,006	△166,984	△244,990	△6,173	△251,164

(注) 1. セグメント損失の調整額△6,173千円は、セグメント間取引消去185千円及びのれんの償却額△6,359千円であります。

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

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2四半期連結累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469,058千円増加しております。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022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	—	180,771	180,771	—	180,771
スマートフォンアプリ事業	1,469	146,995	148,464	—	148,464
HTML5ゲーム事業	—	1,450,231	1,450,231	—	1,450,231
その他事業	17,863	13,427	31,290	—	31,290
顧客との契約から生じる収益	19,332	1,791,425	1,810,757	—	1,810,757
外部顧客への売上高	19,332	1,791,425	1,810,757	—	1,810,757
セグメント間の内部売上高 又は振替高	25,422	17,827	43,249	△43,249	—
計	44,754	1,809,252	1,854,006	△43,249	1,810,757
セグメント利益又は 損失(△)	△115,475	402,533	287,058	△6,547	280,511

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△6,547千円は、セグメント間取引消去1,084千円及びのれんの償却額△7,631千円であります。

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

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2四半期連結累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1,146,635千円増加し、「韓国」セグメントにおいて725,361千円増加しております。