



2023年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年11月14日

上場会社名 フリュー株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6238 URL <https://www.furyu.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 三嶋 隆
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理本部 本部長 (氏名) 笹沼 理成 TEL 03-5728-1761
 四半期報告書提出予定日 2022年11月14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：有（機関投資家・証券アナリスト向け）

(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	17,987	7.5	1,584	△41.0	1,574	△41.6	1,036	△44.3
2022年3月期第2四半期	16,728	—	2,687	—	2,694	—	1,861	—

(注) 包括利益 2023年3月期第2四半期 1,156百万円 (△38.1%) 2022年3月期第2四半期 1,868百万円 (—%)

	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	37.98	—
2022年3月期第2四半期	68.05	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年3月期第2四半期	26,479	20,487	77.4
2022年3月期	28,146	21,250	75.5

(参考) 自己資本 2023年3月期第2四半期 20,487百万円 2022年3月期 21,250百万円

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	—	52.00	52.00
2023年3月期	—	0.00	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	38.00	38.00

(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）

(%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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	36,600	7.5	2,240	△39.6	2,240	△39.6	1,555	△38.9	56.83

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 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

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

(注) 詳細は、添付資料P. 8「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(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有

② ①以外の会計方針の変更：無

③ 会計上の見積りの変更：無

④ 修正再表示：無

(注) 詳細は、添付資料P. 8「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(会計方針の変更)をご覧ください。

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

2023年3月期2Q	28,296,000株	2022年3月期	28,296,000株
2023年3月期2Q	1,417,766株	2022年3月期	935,766株
2023年3月期2Q	27,292,186株	2022年3月期2Q	27,360,247株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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業績見通し等の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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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	3
(3) キャッシュ・フローの状況の分析	3
(4) 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	5
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	7
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	8
(会計方針の変更)	8
(セグメント情報等)	9

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

当第2四半期連結累計期間(2022年4月1日～2022年9月30日)における我が国の経済は、7月以降の新型コロナウイルス感染症第7波の影響により新規感染者は増加したものの、感染者の全数把握が見直されるなど経済活動に緩やかな改善の兆しが見られました。一方で、急激な円安の進行や消費者物価の上昇、原材料価格の高騰など、景気の先行きは依然として不透明な状況が続いております。

このような環境において当社グループは、企業理念「人々のこころを豊かで幸せにする良質なエンタテインメントを創出する!」のもと、プリントシール事業の拡大、若年女性層の顧客基盤を活用したマネタイズの多様化、キャラクターIP(知的財産)を利用した商品販売に注力してまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の連結業績は、売上高17,987百万円(前年同期比107.5%)、営業利益1,584百万円(前年同期比59.0%)、経常利益1,574百万円(前年同期比58.4%)、親会社株主に帰属する四半期純利益は1,036百万円(前年同期比55.7%)となりました。

セグメント別の経営成績は、次のとおりであります。

(プリントシール事業)

プリントシール事業におきましては、まん延防止等重点措置が3月に全国で解除となり、プレイ回数は前年同期と比較すると回復傾向にあるものの、7月以降の新型コロナウイルス感染症第7波の影響もあり、依然として厳しい市場環境が続く中、プレイ回数の回復に向けて人気キャラクターや人気アーティストとコラボしたスペシャルモードをプリントシール機に搭載する等の販促施策を実施しました。また、6月に新機種「ルートミー」を発売しました。以上から、当第2四半期連結累計期間のプレイ回数は1,647万回(前第2四半期連結累計期間は1,483万回)となりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は3,876百万円(前年同期比120.5%)、営業利益は331百万円(前年同期は78百万円の営業損失)となりました。

(コンテンツ・メディア事業)

コンテンツ・メディア事業におきましては、プリントシール画像取得・閲覧サービス「ピクトリンク」の有料会員数は夏休みのプレイ数増加により、2022年9月末時点で145万人(2021年9月末時点は142万人)となりました。

カラーコンタクトレンズの販売につきましては、利益率向上のため他社商品の販売に掛かる広告費を削減し、「LuMia(ルミア)」「ramurie(ラムリエ)」等の自社ブランドの販売に注力しました。また、8月に新商品「PURIism(プリズム)」を発売しました。

データ広告事業につきましては、既存取引先の受注額増加に伴い売上が増加しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は4,253百万円(前年同期比104.9%)、営業利益は1,601百万円(前年同期比95.0%)となりました。

(キャラクタ・マーチャндаイジング事業)

キャラクタ・マーチャндаイジング事業におきましては、人気漫画作品、人気アーティスト及び世界的人気ゲーム等の多数の新規キャラクター版権の獲得とその商品化を行いました。

商品の生産は主に中国で行っておりますが、ドル建てでの決済が多く円安の影響を受けております。

クレーンゲーム景品は、昨年度ほどの爆発的人气IPはなく、スケールメリットが小さくなり利益率は低下しました。その一方でクレーンゲーム市場拡大と複数の人気IPの商品化により売上規模は維持しております。

海外物販は、中国・アメリカを中心に受注が堅調に推移し売上を伸ばしております。

高価格帯ホビーは、アイテム数の増加等により売上を伸ばしております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は7,991百万円(前年同期比100.9%)、営業利益は331百万円(前年同期比18.7%)となりました。

(ゲーム事業)

ゲーム事業における事業別の取り組みは、以下のとおりです。

家庭用ゲームソフト事業につきましては、4月に他社IPの新作タイトル「バトルスピリッツ コネクテッドバトルーズ」、9月にオリジナルの新作タイトル「聖塔神記(せいとうじんき) トリニティトリガー」を発売しました。

ゲームアプリ事業においては、当社が扱う女性向け恋愛シミュレーションゲームの市場が縮小傾向にあり、当社グループの売上也前年度を下回っております。

アニメ事業は、映画「ゆるキャン△」が7月に公開され、興行収入は10億円を突破しました。また、映画の公開に合わせて製作したパンフレットやグッズの販売も好調に推移しゲーム事業を牽引しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は1,866百万円（前年同期比121.3%）、営業利益は164百万円（前年同期比221.5%）となりました。

（2）財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間末の財政状態は、総資産が26,479百万円、負債が5,992百万円、純資産は20,487百万円となりました。また、自己資本比率は77.4%となりました。

（資産）

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1,666百万円減少し、26,479百万円となりました。これは主に棚卸資産の増加（前連結会計年度末比899百万円の増加）、電子記録債権の増加（前連結会計年度末比296百万円の増加）があった一方で、現金及び預金の減少（前連結会計年度末比3,087百万円の減少）、受取手形及び売掛金の減少（前連結会計年度末比173百万円の減少）、有形固定資産の減少（前連結会計年度末比179百万円の減少）があったことによるものであります。

（負債）

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ902百万円減少し、5,992百万円となりました。これは主に買掛金の増加（前連結会計年度末比211百万円の増加）があった一方で、電子記録債務の減少（前連結会計年度末比197百万円の減少）、未払法人税等の減少（前連結会計年度末比516百万円の減少）があったことによるものであります。

（純資産）

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ763百万円減少し、20,487百万円となりました。これは主に配当金の支払い等による利益剰余金の減少（前連結会計年度末比386百万円の減少）、自己株式の取得による減少（前連結会計年度末比497百万円の減少）によるものであります。

（3）キャッシュ・フローの状況の分析

当第2四半期連結累計期間の現金及び現金同等物は、営業活動による支出が204百万円、投資活動による支出が957百万円、財務活動による支出が1,929百万円となった結果、前連結会計年度末に比べ3,087百万円減少し11,575百万円となりました。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動においては、税金等調整前四半期純利益を1,570百万円、減価償却費を1,124百万円計上しました。また、売上債権は123百万円増加、棚卸資産は899百万円増加、前渡金は287百万円増加、未払費用は366百万円増加、法人税等の支払額は1,033百万円となりました。その結果、営業活動によるキャッシュ・フローは、204百万円の支出（前第2四半期連結累計期間は3,426百万円の収入）となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動においては、有形固定資産の取得による支出が741百万円、無形固定資産の取得による支出が208百万円となりました。その結果、投資活動によるキャッシュ・フローは、957百万円の支出（前第2四半期連結累計期間は887百万円の支出）となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動においては、セール・アンド・リースバックによる収入が1,004百万円、リース債務の返済による支出が1,013百万円、配当金の支払額が1,422百万円となりました。その結果、財務活動によるキャッシュ・フローは、1,929百万円の支出（前第2四半期連結累計期間は986百万円の支出）となりました。

（4）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

連結業績予想につきましては、2022年8月12日に公表いたしました数値に変更はありません。

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	14,662,406	11,575,311
受取手形及び売掛金	3,980,189	3,807,007
電子記録債権	961,251	1,257,887
棚卸資産	2,008,814	2,908,572
その他	1,780,725	2,415,803
貸倒引当金	△7,371	△6,227
流動資産合計	23,386,016	21,958,355
固定資産		
有形固定資産	2,633,617	2,453,796
無形固定資産	554,864	533,635
投資その他の資産		
その他	1,592,107	1,556,070
貸倒引当金	△20,150	△22,020
投資その他の資産合計	1,571,956	1,534,050
固定資産合計	4,760,438	4,521,481
資産合計	28,146,455	26,479,837
負債の部		
流動負債		
買掛金	862,036	1,073,686
電子記録債務	1,575,446	1,377,520
未払法人税等	1,110,180	593,597
その他	3,160,481	2,717,049
流動負債合計	6,708,143	5,761,854
固定負債		
退職給付に係る負債	180,186	223,487
その他	7,148	7,148
固定負債合計	187,335	230,636
負債合計	6,895,479	5,992,490
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,639,216	1,639,216
資本剰余金	1,614,716	1,614,716
利益剰余金	19,003,864	18,617,677
自己株式	△1,000,385	△1,497,454
株主資本合計	21,257,410	20,374,154
その他の包括利益累計額		
繰延ヘッジ損益	54,328	170,528
退職給付に係る調整累計額	△60,762	△57,335
その他の包括利益累計額合計	△6,434	113,192
非支配株主持分	—	—
純資産合計	21,250,976	20,487,346
負債純資産合計	28,146,455	26,479,837

(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	16,728,059	17,987,848
売上原価	8,224,051	9,864,662
売上総利益	8,504,007	8,123,186
販売費及び一般管理費	5,816,717	6,538,285
営業利益	2,687,290	1,584,900
営業外収益		
受取利息	1	3
助成金収入	3,221	21
補助金収入	—	5,196
投資事業組合運用益	21,688	8,318
敷金及び保証金清算益	—	9,909
その他	36	166
営業外収益合計	24,947	23,614
営業外費用		
支払利息	89	108
為替差損	17,524	34,335
その他	0	53
営業外費用合計	17,615	34,497
経常利益	2,694,622	1,574,016
特別利益		
固定資産売却益	—	74
特別利益合計	—	74
特別損失		
固定資産除売却損	0	3,811
特別損失合計	0	3,811
税金等調整前四半期純利益	2,694,622	1,570,280
法人税等	859,482	533,735
四半期純利益	1,835,139	1,036,545
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△26,832	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,861,972	1,036,545

(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	1,835,139	1,036,545
その他の包括利益		
繰延ヘッジ損益	29,376	116,200
退職給付に係る調整額	3,778	3,426
その他の包括利益合計	33,155	119,626
四半期包括利益	1,868,294	1,156,172
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,895,127	1,156,172
非支配株主に係る四半期包括利益	△26,832	—

(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	2,694,622	1,570,280
減価償却費	986,319	1,124,337
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△8,207	725
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	21,393	48,238
受取利息及び受取配当金	△1	△3
支払利息	89	108
為替差損益 (△は益)	△1,385	△3,373
固定資産除売却損益 (△は益)	0	3,736
売上債権の増減額 (△は増加)	333,829	△123,453
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△586,393	△899,757
未収入金の増減額 (△は増加)	2,111	23,303
前渡金の増減額 (△は増加)	△409,627	△287,419
仕入債務の増減額 (△は減少)	552,284	13,724
未払金の増減額 (△は減少)	△21,614	△136,498
未払費用の増減額 (△は減少)	7,753	366,721
その他	320,407	△871,142
小計	3,891,582	829,525
利息及び配当金の受取額	1	3
利息の支払額	△89	△108
法人税等の支払額	△464,560	△1,033,704
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,426,934	△204,284
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	△646,985	△741,686
有形固定資産の売却による収入	—	704
無形固定資産の取得による支出	△239,578	△208,650
差入保証金の差入による支出	△7,379	△23,690
その他	6,535	16,269
投資活動によるキャッシュ・フロー	△887,407	△957,053
財務活動によるキャッシュ・フロー		
セール・アンド・リースバックによる収入	550,781	1,004,306
リース債務の返済による支出	△552,509	△1,013,636
配当金の支払額	△984,969	△1,422,732
自己株式の取得による支出	△39	△497,069
財務活動によるキャッシュ・フロー	△986,737	△1,929,131
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,385	3,373
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,554,174	△3,087,094
現金及び現金同等物の期首残高	12,255,623	14,662,406
現金及び現金同等物の四半期末残高	13,809,798	11,575,311

(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8月12日開催の取締役会決議に基づき、自己株式482,000株の取得を行いました。この結果、当第2四半期連結累計期間において自己株式が497,069千円増加し、当第2四半期連結会計期間末において自己株式が1,497,454千円となっております。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(会計方針の変更)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【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

(単位:千円)

	報告セグメント				
	プリントシール 事業	コンテンツ・メ ディア事業	キャラクタ・マ ーチャンダイジ ング事業	ゲーム事業	計
売上高					
外部顧客への売上高	3,216,669	4,055,882	7,916,921	1,538,585	16,728,059
セグメント間の内部売上高又 は振替高	—	—	—	—	—
計	3,216,669	4,055,882	7,916,921	1,538,585	16,728,059
セグメント利益又は損失(△)	△78,294	1,686,282	1,776,615	74,085	3,458,688

	調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
売上高		
外部顧客への売上高	—	16,728,059
セグメント間の内部売上高又 は振替高	—	—
計	—	16,728,059
セグメント利益又は損失(△)	△771,397	2,687,290

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△771,397千円には、セグメント間取引1,200千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△772,597千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

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固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

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

(単位：千円)

	報告セグメント				
	プリントシール 事業	コンテンツ・メ ディア事業	キャラクタ・マ ーチャンダイジ ング事業	ゲーム事業	計
売上高					
外部顧客への売上高	3,876,028	4,253,486	7,991,900	1,866,433	17,987,848
セグメント間の内部売上高又 は振替高	—	—	—	—	—
計	3,876,028	4,253,486	7,991,900	1,866,433	17,987,848
セグメント利益	331,179	1,601,952	331,594	164,088	2,428,815

	調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
売上高		
外部顧客への売上高	—	17,987,848
セグメント間の内部売上高又 は振替高	—	—
計	—	17,987,848
セグメント利益	△843,914	1,584,900

(注) 1. セグメント利益の調整額△843,914千円には、セグメント間取引1,200千円、各報告セグメントに配分して
ない全社費用△845,115千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理
費であります。

2. セグメント利益は、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固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。