

2023年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

2023年2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) 取締役CFO (氏名) 岡本 到

TEL 03-6822-6669

四半期報告書提出予定日 2023年2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. 2023年3月期第3四半期の連結業績(2022年4月1日～2022年12月31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3四半期	2,525	604.7	353		293		183	
2022年3月期第3四半期	358	37.3	362		292		266	

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 281百万円 (%) 2022年3月期第3四半期 310百万円 (%)

	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3四半期	7.75	7.00
2022年3月期第3四半期	13.96	

(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3四半期	2,872	2,004	57.9	66.40
2022年3月期	1,047	438	2.8	1.53

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 1,662百万円 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3Q	25,035,700 株	2022年3月期	19,060,800 株
期末自己株式数	2023年3月期3Q	株	2022年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2023年3月期3Q	23,667,141 株	2022年3月期3Q	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3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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)	9
(セグメント情報)	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

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）の当第3四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2,525,510千円（前年同四半期比604.7%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353,609千円（前年同四半期営業損失362,885千円）、経常利益293,120千円（前年同四半期経常損失292,057千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益183,481千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失266,060千円）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、東南アジア、アメリカでの再リリースが2024年3月期第1四半期、EU、台湾が2024年3月期第2四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62,003千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で4,240千円（7.3%）の増加となり、セグメント損失が170,039千円（前年同四半期は133,911千円の損失）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、2022年12月28日に200万人に到達いたしました。また、売上高も順調に増加し、当第3四半期累計期間の売上高は1,963,631千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、2024年3月期第1四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、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。

一方、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2020年7月より「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」、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 Campus事業)に係る業務提携基本合意書を締結し、2022年12月に業務提携契約書を締結いたしました。Meta Campus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ンメント会社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2,523,924千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で2,189,168千円(654.0%)の増収となり、セグメント利益が534,452千円(前年同四半期は219,187千円の損失)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3四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1,566,452千円増加し、2,004,892千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が1,518,400千円、売掛金が198,311千円、ソフトウェアが164,680千円増加した一方で、暗号資産が111,205千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、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81,759千円、長期前受収益が95,042千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682,774千円、利益剰余金が183,481千円増加した一方で、新株予約権が80,589千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、ツリーハウスリゾート事業及びMeta Campus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 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	288,934	1,807,334
売掛金	63,524	261,836
棚卸資産	1,954	2,897
未収入金	6,882	4,873
暗号資産	126,205	14,999
前払費用	3,546	6,032
その他	9,592	45,332
貸倒引当金	△398	△300
流動資産合計	500,241	2,143,005
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	152,211	175,629
土地	46,294	46,294
その他(純額)	45,463	45,162
有形固定資産合計	243,969	267,086
無形固定資産		
のれん	108,109	96,662
ソフトウェア	10,190	174,871
その他	898	791
無形固定資産合計	119,198	272,325
投資その他の資産		
投資有価証券	279	243
敷金及び保証金	10,271	10,678
長期前払費用	173,698	179,077
投資その他の資産合計	184,249	189,999
固定資産合計	547,417	729,411
資産合計	1,047,658	2,872,417
負債の部		
流動負債		
買掛金	571	57
1年内返済予定の長期借入金	—	9,600
未払金	121,401	203,160
未払費用	13,140	9,974
前受金	43,827	30,717
前受収益	—	69,999
未払法人税等	2,140	2,551
リワード引当金	—	10,212
賞与引当金	1,814	1,185
その他	8,539	5,337
流動負債合計	191,434	342,796
固定負債		
長期借入金	48,000	33,600
長期前受収益	190,435	285,477
繰延税金負債	85	74
退職給付に係る負債	179,263	205,576
固定負債合計	417,783	524,728
負債合計	609,218	867,524

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,531,085	4,213,860
資本剰余金	2,176,690	2,859,465
利益剰余金	△5,211,361	△5,027,879
株主資本合計	496,414	2,045,446
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	△383,299
その他の包括利益累計額合計	△525,600	△383,131
新株予約権	110,027	29,438
非支配株主持分	357,597	313,139
純資産合計	438,439	2,004,892
負債純資産合計	1,047,658	2,872,417

(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3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	358,376	2,525,510
売上原価	100,832	847,758
売上総利益	257,543	1,677,752
販売費及び一般管理費	620,429	1,324,143
営業利益又は営業損失(△)	△362,885	353,609
営業外収益		
受取利息	423	2,972
暗号資産売却益	39,447	—
暗号資産評価益	20,458	—
為替差益	9,297	2,764
受取出向料	—	4,913
その他	1,733	5,915
営業外収益合計	71,361	16,566
営業外費用		
支払利息	112	107
暗号資産売却損	—	6,850
暗号資産評価損	—	68,905
その他	421	1,190
営業外費用合計	533	77,054
経常利益又は経常損失(△)	△292,057	293,120
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(△)	△289,928	291,194
法人税、住民税及び事業税	10,580	5,291
法人税等合計	10,580	5,291
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△300,508	285,902
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(△)	△34,447	102,421
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(△)	△266,060	183,481

(四半期連結包括利益計算書)
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△300,508	285,902
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△95	△24
為替換算調整勘定	△9,769	△4,385
その他の包括利益合計	△9,864	△4,410
四半期包括利益	△310,373	281,492
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△275,950	325,950
非支配株主に係る四半期包括利益	△34,422	△44,458

(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)

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3四半期連結累計期間において資本金が682,774千円、資本準備金が682,774千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が4,213,860千円、資本準備金が2,353,429千円となっております。

(セグメント情報)

I 前第3四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021年12月31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	—	217,417	217,417	—	217,417
スマートフォンアプリ事業	10,340	63,603	73,944	—	73,944
その他事業	30,006	37,008	67,014	—	67,014
顧客との契約から生じる収益	40,346	318,029	358,376	—	358,376
外部顧客への売上高	40,346	318,029	358,376	—	358,376
セグメント間の内部売上高 又は振替高	17,416	16,726	34,142	△34,142	—
計	57,762	334,755	392,518	△34,142	358,376
セグメント損失(△)	△133,911	△219,187	△353,098	△9,787	△362,885

(注) 1. セグメント損失の調整額△9,787千円は、セグメント間取引消去387千円及びのれんの償却額△10,175千円であります。

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3四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460,775千円増加しております。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	—	260,128	260,128	—	260,128
スマートフォンアプリ事業	1,635	196,276	197,912	—	197,912
HTML5ゲーム事業	—	1,963,631	1,963,631	—	1,963,631
Meta Campus事業	—	15,305	15,305	—	15,305
その他事業	24,931	63,600	88,532	—	88,532
顧客との契約から生じる収益	26,567	2,498,943	2,525,510	—	2,525,510
外部顧客への売上高	26,567	2,498,943	2,525,510	—	2,525,510
セグメント間の内部売上高 又は振替高	35,435	24,980	60,416	△60,416	—
計	62,003	2,523,924	2,585,927	△60,416	2,525,510
セグメント利益又は損失 (△)	△170,039	534,452	364,412	△10,803	353,609

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△10,803千円は、セグメント間取引消去643千円及びのれんの償却額△11,446千円であります。

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3四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1,081,161千円増加し、「韓国」セグメントにおいて738,949千円増加しております。