

# 2023年12月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

2023年8月10日

上場会社名 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8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12月期第1四半期の連結業績(2023年4月1日～2023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12月期第1四半期	545	22.2	10		9	89.8	1	98.8
2023年3月期第1四半期	701	548.1	136		88		99	

(注) 包括利益 2023年12月期第1四半期 33百万円 ( 56.0%) 2023年3月期第1四半期 75百万円 ( %)

	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12月期第1四半期	0.05	0.05
2023年3月期第1四半期	4.78	4.12

### (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12月期第1四半期	3,085	2,268	59.7	73.53
2023年3月期	3,023	2,234	60.1	72.63

(参考) 自己資本 2023年12月期第1四半期 1,840百万円 2023年3月期 1,818百万円

## 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
2023年3月期		0.00		0.00	0.00
2023年12月期					
2023年12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12月期の連結業績予想(2023年4月1日～2023年12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おりません。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12月期1Q	25,035,700 株	2023年3月期	25,035,700 株
期末自己株式数	2023年12月期1Q	株	2023年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2023年12月期1Q	25,035,700 株	2023年3月期1Q	20,916,425 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) .....	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545,611千円（前年同四半期比22.2%減）となり、減収となりました。

これは、主に前第1四半期連結累計期間にリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」の売上高が前年同四半期と比較して減少したことによります。

また、HTML5ゲーム事業に係る支払チャネリングフィーの減少により売上原価が減少しております。

販売費及び一般管理費につきましては、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り増加となりました。

これらの結果、営業損失10,777千円（前年同四半期営業利益136,267千円）、経常利益9,053千円（前年同四半期経常利益88,886千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益1,233千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円）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。

#### 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。2022年11月にサービス提供を一時終了いたしました。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2023年12月期（※）第2四半期、EU、台湾が2023年12月期（※）第3四半期を予定しております。

また、連結子会社㈱ツリーフルが新規事業として沖縄県名護市で行っているツリーハウスリゾート事業は、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が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。

当第1四半期連結累計期間において、上記のツリーハウスリゾート事業の売上高計上があったものの、前期に行ったクラウド関連事業における契約形態の変更等の影響により前年同四半期と比較し売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。

費用面では、主に貸倒引当金繰入額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13,984千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で8,255千円（37.1%）の減少となり、セグメント損失が68,881千円（前年同四半期は60,146千円のセグメント損失）となりました。

#### ② 韓国

韓国セグメントでは、2022年5月にサービス提供を開始したHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」について、売上高が堅調に推移しているものの、前年同四半期のサービス提供開始後の売上高が大きかったことから前年同四半期と比較し売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。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。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12月期（※）第3四半期のリリースを予定しております。

スマートフォンアプリ事業では、現在、Gala Lab Corp.がスマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」を提供しており、また、連結子会社Gala Mix Inc.が歩数計アプリ「winwalk（ウィンウォーク）」、スマートフォンアプリ「winQuiz（ウィンクイズ）」及びスマートフォンアプリ「Poll Cash（ポールキャッシュ）」を提供しております。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ますが、前年同四半期と比較し売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。

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）」について、サービス提供を行っております。現在、ライセンス展開及びチャネリング（※5）展開を進めておりますが、前年同四半期と比較して売上高（内部取引を含む）が減少いたしました。

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、Gala Lab Corp.、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「UVERSE（ユーバース）」事業（以下、「Meta Campus事業」という。）を進めております。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。現在、複数の有名大学と契約を締結しサービス提供の準備を進めております。

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544,229千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で153,335千円（22.0%）の減収となり、セグメント利益が62,145千円（前年同四半期は200,286千円のセグメント利益）となりました。

（※）当社グループの決算期を3月から12月に変更いたしました。

（※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（※3）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）とも言われております。

（※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、取引情報等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及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）と呼ばれております。

（※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によってその世界の探索、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33,231千円増加し、2,268,003千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が45,428千円、有形固定資産のその他(純額)が67,796千円増加した一方で、売掛金が72,444千円減少いたしました。現金及び預金は、主に売掛金の入金によるものであります。有形固定資産のその他(純額)は、主に㈱ツリーフルが建設中のツリーハウスに係る建設仮勘定の増加によるものであります。また、売掛金は、主に「Flyff Universe(フリフユニバース)」の売上高減少によるものであります。

負債では、前受金が7,669千円、退職給付に係る負債が22,263千円増加いたしました。前受金は、主に宿泊予約に係るものであります。退職給付に係る負債は、主に勤務費用の増加によるものであります。

純資産では、為替換算調整勘定が21,526千円、非支配株主持分が10,486千円、利益剰余金が1,233千円増加いたしました。利益剰余金は、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上によるものであります。

## (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非常に難しく、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も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、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きます。

## 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 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,839,156	1,884,585
売掛金	259,666	187,222
棚卸資産	1,277	2,420
未収入金	2,672	2,724
暗号資産	26,037	25,411
前払費用	5,084	9,826
その他	48,105	40,926
貸倒引当金	△294	△302
流動資産合計	2,181,705	2,152,815
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	172,883	170,138
土地	46,294	46,294
その他(純額)	54,155	121,951
有形固定資産合計	273,334	338,385
無形固定資産		
のれん	92,846	89,031
その他	16,420	19,536
無形固定資産合計	109,267	108,567
投資その他の資産		
投資有価証券	229	207
敷金及び保証金	10,480	11,159
長期前払費用	175,666	187,605
繰延税金資産	272,693	286,650
投資その他の資産合計	459,069	485,621
固定資産合計	841,671	932,574
資産合計	3,023,377	3,085,389
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	18	25
1年内返済予定の長期借入金	9,600	9,600
未払金	159,582	160,771
未払費用	16,597	12,276
前受金	29,815	37,485
前受収益	68,666	73,333
未払法人税等	6,624	3,933
リワード引当金	13,251	17,180
賞与引当金	2,543	760
その他	4,900	5,626
流動負債合計	311,600	320,992
固定負債		
長期借入金	31,200	28,800
長期前受収益	262,873	262,405
繰延税金負債	69	63
退職給付に係る負債	182,862	205,125
固定負債合計	477,005	496,393
負債合計	788,605	817,385

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	4,213,860	4,213,860
資本剰余金	2,859,465	2,859,465
利益剰余金	△4,890,961	△4,889,727
株主資本合計	2,182,364	2,183,598
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	158	142
為替換算調整勘定	△364,278	△342,751
その他の包括利益累計額合計	△364,120	△342,608
新株予約権	29,438	29,438
非支配株主持分	387,088	397,575
純資産合計	2,234,771	2,268,003
負債純資産合計	3,023,377	3,085,389

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	701,658	545,611
売上原価	262,335	200,234
売上総利益	439,323	345,377
販売費及び一般管理費	303,055	356,154
営業利益又は営業損失(△)	136,267	△10,777
営業外収益		
受取利息	52	3,227
為替差益	13,958	16,130
その他	536	3,122
営業外収益合計	14,548	22,480
営業外費用		
支払利息	37	30
暗号資産売却損	6,735	—
暗号資産評価損	54,686	2,286
その他	469	331
営業外費用合計	61,929	2,648
経常利益	88,886	9,053
特別利益		
新株予約権戻入益	2,270	—
特別利益合計	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	86,960	9,053
法人税、住民税及び事業税	1,552	1,775
法人税等調整額	—	4,368
法人税等合計	1,552	6,143
四半期純利益	85,408	2,910
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(△)	△14,580	1,676
親会社株主に帰属する四半期純利益	99,988	1,233

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益	85,408	2,910
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△24	△15
為替換算調整勘定	△9,806	30,336
その他の包括利益合計	△9,830	30,321
四半期包括利益	75,577	33,231
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	89,682	22,745
非支配株主に係る四半期包括利益	△14,104	10,486

## (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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)

該当事項はありません。

(セグメント情報)

I 前第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。

## Ⅱ 当第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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	—	69,230	69,230	—	69,230
スマートフォンアプリ事業	—	57,360	57,360	—	57,360
HTML5ゲーム事業	—	410,204	410,204	—	410,204
その他事業	6,686	2,128	8,815	—	8,815
顧客との契約から生じる収益	6,686	538,924	545,611	—	545,611
外部顧客への売上高	6,686	538,924	545,611	—	545,611
セグメント間の内部売上高 又は振替高	7,297	5,305	12,603	△12,603	—
計	13,984	544,229	558,214	△12,603	545,611
セグメント利益又は 損失(△)	△68,881	62,145	△6,735	△4,041	△10,777

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△4,041千円は、セグメント間取引消去△226千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

該当事項はありません。