

2023年12月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)

2023年11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) キム・ヒョンス

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11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2四半期の連結業績(2023年4月1日～2023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12月期第2四半期	982	45.8	111		78		71	
2023年3月期第2四半期	1,810	687.0	280		263		172	

(注) 包括利益 2023年12月期第2四半期 36百万円 (%) 2023年3月期第2四半期 363百万円 (%)

	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2四半期	2.84	
2023年3月期第2四半期	7.53	6.71

(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2四半期	3,559	2,225	49.7	70.64
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2四半期 1,768百万円 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

(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2Q	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2Q	株	2023年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2023年12月期2Q	25,035,700 株	2023年3月期2Q	22,979,608 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
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	10
(セグメント情報)	11

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982,096千円(前年同四半期比45.8%減)となり、大幅な減収となりました。

これは、主に前第1四半期連結会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減少したことにより減少となりました。

これらの結果、営業損失111,318千円(前年同四半期営業利益280,511千円)、経常損失78,836千円(前年同四半期経常利益263,123千円)、親会社株主に帰属する四半期純損失71,045千円(前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純利益172,922千円)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)「Rappelz Universe(ラペルズユニバース)」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、ゲームの魅力をもっと高め、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。現在、「Rappelz Universe(ラペルズユニバース)」のリリース準備を進めておりますが、ゲーム内で使用する暗号資産の韓国国内での法律面及び税務面での検討に時間を要しており、現在のところサービス開始日が未定となっております。

また、連結子会社(株)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。(株)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2四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があったものの、役員報酬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30,816千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で13,937千円(31.1%)の減少となり、セグメント損失が190,315千円(前年同四半期は115,475千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、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、また、契約形態の変更により、売上高の計上方法がパブリッシャーとしてのパブリッシング売上高から受取ライセンス料によるライセンス売上高に変更にな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。Gala Lab Corp.は、2023年7月にBPMG Co., Ltd.及びWemade Connect Co., Ltd.との間でHTML5ゲーム「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)」について、パブリッシング及びゲーム事業に関する戦略的提携契約を締結いたしました。現在、リリースに向けて準備を進めておりますが、「Rappelz Universe(ラペルズユニバース)」と同様の理由により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)」について、現在のところサービス開始日が未定となっております。

続いて、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て売上高(内部取引を含む)が減少いたしました。

また、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しております。

また、当社は、2023年9月11日開催の取締役会において、韓国のROAD101 Co., Ltd.が実施する第三者割増資の引受及び同社を子会社化することについて決議し、2023年9月14日に同社の株式を取得いたしました。これに伴い、当社グループは、VFX事業を新規事業として開始いたします。

VFXとは、視覚効果を意味するvisual effectsの略で、映画やテレビドラマなどの映像作品において、現実には見ることでできない画面効果を実現するための技術のことをいいます。VFX事業は、VFX技術を用いた映画・CMコンテンツ制作事業であります。

なお、同社のみなし取得日を2023年9月30日としているため、当第2四半期連結累計期間は貸借対照表のみ連結しており、当第2四半期連結累計期間における四半期連結損益計算書に同社の業績は含まれておりません。

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減少したこと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、韓国セグメントの売上高は975,117千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で834,134千円(46.1%)の減収となり、セグメント利益が87,454千円(前年同四半期は402,533千円のセグメント利益)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(※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9,455千円減少し、2,225,315千円となりました。

主な増減は、資産では、のれんが371,058千円、有形固定資産のその他(純額)が262,745千円、売掛金が67,946千円、敷金及び保証金が55,836千円増加した一方で、現金及び預金が349,762千円減少いたしました。のれん、売掛金、敷金及び保証金の増加は、主にROAD101 Co., Ltd.を連結の範囲に含めたことにより増加したものであります。有形固定資産のその他(純額)は、上記の理由及び(株)ツリーフルが建設中のツリーハウス・エアロハウスに係る建設仮勘定の増加によるものであります。現金及び預金の減少は、主にROAD101 Co., Ltd.を連結の範囲に含めたことに係る連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出によるものであります。

負債では、短期借入金が244,200千円、前受収益が60,833千円、前受金が59,587千円増加いたしました。短期借入金、前受金の増加は、主にROAD101 Co., Ltd.を連結の範囲に含めたことにより増加したものであります。前受収益は、NFTゲーム/ブロックチェーンゲームに係るパブリッシング及びゲーム事業に関する戦略的提携契約の締結による増加であります。

純資産では、為替換算調整勘定が23,143千円、非支配株主持分が40,241千円増加した一方で、利益剰余金が71,045千円減少いたしました。利益剰余金は、親会社株主に帰属する四半期純損失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、Meta Campus事業及びVFX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 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,839,156	1,489,393
売掛金	259,666	327,612
棚卸資産	1,277	2,035
未収入金	2,672	12,944
暗号資産	26,037	22,858
前払費用	5,084	23,963
その他	48,105	28,181
貸倒引当金	△294	△840
流動資産合計	2,181,705	1,906,148
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	172,883	172,657
土地	46,294	46,294
その他(純額)	54,155	316,901
有形固定資産合計	273,334	535,853
無形固定資産		
のれん	92,846	463,905
その他	16,420	68,035
無形固定資産合計	109,267	531,941
投資その他の資産		
投資有価証券	229	199
敷金及び保証金	10,480	66,316
長期前払費用	175,666	214,230
繰延税金資産	272,693	304,835
投資その他の資産合計	459,069	585,581
固定資産合計	841,671	1,653,376
資産合計	3,023,377	3,559,524
負債の部		
流動負債		
買掛金	18	10,350
短期借入金	—	244,200
1年内返済予定の長期借入金	9,600	19,840
未払金	159,582	152,874
未払費用	16,597	55,274
前受金	29,815	89,403
前受収益	68,666	129,500
未払法人税等	6,624	4,356
リワード引当金	13,251	20,041
賞与引当金	2,543	713
その他	4,900	39,494
流動負債合計	311,600	766,049
固定負債		
長期借入金	31,200	54,749
長期前受収益	262,873	295,127
繰延税金負債	69	5,999
退職給付に係る負債	182,862	212,282
固定負債合計	477,005	568,159
負債合計	788,605	1,334,208

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,213,860	4,213,860
資本剰余金	2,859,465	2,857,691
利益剰余金	△4,890,961	△4,962,006
株主資本合計	2,182,364	2,109,545
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	158	137
為替換算調整勘定	△364,278	△341,134
その他の包括利益累計額合計	△364,120	△340,997
新株予約権	29,438	29,438
非支配株主持分	387,088	427,330
純資産合計	2,234,771	2,225,315
負債純資産合計	3,023,377	3,559,524

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
売上高	1,810,757	982,096
売上原価	624,485	309,871
売上総利益	1,186,271	672,225
販売費及び一般管理費	905,760	783,544
営業利益又は営業損失(△)	280,511	△111,318
営業外収益		
受取利息	1,255	7,416
為替差益	36,414	24,107
その他	7,557	6,507
営業外収益合計	45,227	38,031
営業外費用		
支払利息	73	59
暗号資産売却損	6,850	—
暗号資産評価損	54,977	5,014
その他	714	475
営業外費用合計	62,615	5,548
経常利益又は経常損失(△)	263,123	△78,836
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又は 税金等調整前四半期純損失(△)	261,197	△78,836
法人税、住民税及び事業税	4,051	2,763
法人税等調整額	—	△11,355
法人税等合計	4,051	△8,592
四半期純利益又は四半期純損失(△)	257,146	△70,244
非支配株主に帰属する四半期純利益	84,224	801
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(△)	172,922	△71,045

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	257,146	△70,244
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△31	△20
為替換算調整勘定	△7,865	33,598
その他の包括利益	△7,897	33,577
四半期包括利益	249,248	△36,666
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	279,696	△47,922
非支配株主に係る四半期包括利益	△30,447	11,256

(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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(△)	261,197	△78,836
減価償却費	45,714	13,616
のれん償却額	7,631	7,631
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△130	11
賞与引当金の増減額(△は減少)	781	△1,830
リワード引当金の増減額(△は減少)	10,153	5,553
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	12,256	14,668
受取利息及び受取配当金	△1,255	△7,416
支払利息	73	59
暗号資産売却損益(△は益)	6,850	—
暗号資産評価損益(△は益)	54,977	5,014
新株予約権戻入益	△2,270	—
有形固定資産除却損	4,196	—
売上債権の増減額(△は増加)	△232,641	△45,967
棚卸資産の増減額(△は増加)	207	△757
前払費用の増減額(△は増加)	△1,529	△16,593
長期前払費用の増減額(△は増加)	1,268	△12,037
仕入債務の増減額(△は減少)	△294	△4
未払金の増減額(△は減少)	114,520	△41,676
前受金の増減額(△は減少)	△14,303	14,556
前受収益の増減額(△は減少)	68,666	53,500
長期前受収益の増減額(△は減少)	102,799	11,009
その他	△27,549	45,493
小計	411,320	△34,008
利息及び配当金の受取額	1,255	7,416
利息の支払額	△74	△60
法人税等の還付額	75	600
法人税等の支払額	△4,839	△6,697
営業活動によるキャッシュ・フロー	407,738	△32,749
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	△33,048	△135,287
無形固定資産の取得による支出	△217,117	△4,280
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による 支出	—	△223,133
差入保証金の差入による支出	—	△4,280
差入保証金の回収による収入	—	32
投資活動によるキャッシュ・フロー	△250,166	△366,949
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	△4,800
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	—
非支配株主からの払込みによる収入	—	4,863
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,281,080	63
現金及び現金同等物に係る換算差額	△7,186	49,872
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	1,431,466	△349,762
現金及び現金同等物の期首残高	288,934	1,839,156
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,720,400	1,489,393

(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)

該当事項はありません。

(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)

該当事項はありません。

なお、特定子会社の異動には該当していませんが、当第2四半期連結会計期間において、ROAD101 Co., Ltd.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。

(セグメント情報)

I 前第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。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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	—	157,702	157,702	—	157,702
スマートフォンアプリ事業	—	112,993	112,993	—	112,993
HTML5ゲーム事業	—	576,971	576,971	—	576,971
Meta Campus事業	—	112,350	112,350	—	112,350
その他事業	17,792	4,286	22,078	—	22,078
顧客との契約から生じる収益	17,792	964,304	982,096	—	982,096
外部顧客への売上高	17,792	964,304	982,096	—	982,096
セグメント間の内部売上高 又は振替高	13,024	10,812	23,837	△23,837	—
計	30,816	975,117	1,005,934	△23,837	982,096
セグメント利益又は 損失(△)	△190,315	87,454	△102,861	△8,457	△111,318

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△8,457千円は、セグメント間取引消去△826千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2四半期連結会計期間において、ROAD101 Co., Ltd.の株式を取得し子会社化したことにより、主に同社の現金及び預金、有形固定資産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544,212千円減少し、「韓国」セグメントにおいて730,278千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)

「韓国」セグメントにおいて、当第2四半期連結会計期間にROAD101 Co., Ltd.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2四半期連結累計期間においては378,689千円であります。