

2022年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

2022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 2022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. 2022年3月期第3四半期の連結業績(2021年4月1日～2021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	%
2022年3月期第3四半期	358	37.3	362		292		266	
2021年3月期第3四半期	571	78.2	139		137		129	

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 310百万円 (%) 2021年3月期第3四半期 121百万円 (%)

	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
2022年3月期第3四半期	13.96	
2021年3月期第3四半期	6.90	

(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
2022年3月期第3四半期	1,163	389	7.6	4.64
2021年3月期	1,085	303	17.3	9.83

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 88百万円 2021年3月期 187百万円

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
2021年3月期		0.00		0.00	0.00
2022年3月期		0.00			
2022年3月期(予想)				0.00	0.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日～2022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) : 有

新規 1 社 (社名) 株式会社ツリーフル、除外 社 (社名)

(注)詳細は、添付資料P.9「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)」をご覧ください。

(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 : 有

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

(注)詳細は、添付資料P.10「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 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)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

期末自己株式数

期中平均株式数(四半期累計)

2022年3月期3Q	19,060,800 株	2021年3月期	19,060,800 株
2022年3月期3Q	株	2021年3月期	株
2022年3月期3Q	19,060,800 株	2021年3月期3Q	18,703,952 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	3
(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
(当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動)	9
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報)	11
3. その他	12
継続企業の前提に関する重要事象等	12

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358,376千円（前年同四半期比37.3%減）となり、減収となりました。

これは、主にオンラインゲーム事業及びスマートフォンアプリ事業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、スマートフォンアプリ事業の売上高の減少に伴う支払ロイヤリティ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、前年同四半期と比較して「Rappelz（ラペルズモバイル）」（※1）に係るアウトソーシング費用が増加したことから、増加となりました。

これらの結果、営業損失362,885千円（前年同四半期営業損失139,596千円）、経常損失292,057千円（前年同四半期経常損失137,373千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失266,060千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失129,001千円）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、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）」については、マーケティング会社等とのリリース日の調整によりリリースが遅延したものの、当社は、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、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。サービス開始予定は、EUが2022年3月期第4四半期、韓国が2023年3月期第1四半期、アラビア語圏が2023年3月期第3四半期を予定しております。

また、当社は、2021年4月2日開催の取締役会において、株式会社ツリーフルが実施する第三者割当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、2021年4月30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、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、連結子会社株式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。株式会社ツリーフルは、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。

上記の売上計上の他、クラウド関連事業の売上の増加により、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。なお、クラウド関連事業は、韓国のMegazone社グループのクラウド事業の日本展開に関して、日本国内の営業サポート業務、運営サポート業務、採用及び人事管理サポート業務、イベントサポート業務を行っております。

費用面では、主に株式報酬費用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57,762千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で21,985千円（61.4%）の増加となり、セグメント損失が133,911千円（前年同四半期は147,022千円の損失）となりました。

② 韓国

韓国セグメントでは、スマートフォンアプリ事業において、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）」、スマートフォンアプリ「wingift（ウィングift）」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たものの、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「Flyff Legacy（フリフレガシー）」について、2021年1月において、韓国のWAY2BIT Co., Ltd (Friends Games Corp.との合併により現：Friends Games Corp.以下Friends Games Corp.とする)とライセンス及び運営権の譲渡契約を締結したこと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。

一方、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）」において、ライセンス展開及び他社プラットフォームでプレイが可能となるチャネリング展開を進めておりますが、前年同四半期において「巣ごもり消費」が生じたこと及びライセンスフィー等の収益化による一時的な売上が発生したことにより、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。

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、「Flyff Online (フリフオンライン)」について、2021年6月に台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd.によりサービス提供を開始いたしました。

チャネリング展開においては、「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、2021年1月に締結した、Friends Games Corp.とグローバルライセンス契約、チャネリング契約及び運営サポート契約に基づき、Friends Games Corp.は、LINE株式会社が提供しているプラットフォーム「LINE POD」により「Flyff Online (フリフオンライン)」及び「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」のサービス展開を進めており、2021年6月に日本語版の提供を開始いたしました。これにより、Gala Lab Corp.は、ライセンス収入及び運営サポート収入を得ております。

また、今後の収益貢献への施策として、Gala Lab Corp.は、「Flyff Online (フリフオンライン)」をベースに、ダウンロードが不要でPC及びスマートフォンでのプレイが可能なHTML5ゲームである「Flyff HTML5」の開発を進めております。さらに、収益貢献へのもう一つの施策として、Gala Lab Corp.は、メタバース(※2)プロジェクトとして2021年4月にFriends Games Corp.及び韓国エンターテイメント会社Barunson Co., Ltd.と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」の開発契約を締結いたしました。当該メタバースプロジェクトでは、Barunson Co., Ltd.がメタバースの三次元仮想世界を開発・実装することにより、メタバースプラットフォームの提供・運営を行い、メタバース内で暗号資産「BORA」が利用できるシステムを開発・構築します。Friends Games Corp.はメタバース内で使用可能なブロックチェーン技術開発と技術支援を担当します。Gala Lab Corp.はグローバルサービス提供中のPCオンラインゲーム「Flyff Online」及び「Rappelz Online」のIPを使い、Barunson Co., Ltd.が提供予定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・コンテンツ制作及びサービス運営を担当します。また、暗号資産「BORA」の初期流動化投資として「BORA」を購入しました。

費用面では、「Rappelz (ラペルズモバイル)」に係るアウトソーシング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334,755千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で224,611千円(40.2%)の減収となり、セグメント損失が219,187千円(前年同四半期は7,074千円の利益)となりました。

(※1) 東南アジア版「Rappelz M (ラペルズモバイル)」から大幅アップデートを行い「Rappelz (ラペルズモバイル)」としてリニューアルいたしました。

(※2) 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。

(※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。

(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85,237千円増加し、389,048千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が478,098千円減少した一方で、暗号資産が163,309千円、建物及び構築物(純額)が153,844千円、土地が46,294千円、のれんが111,925千円増加いたしました。負債では、長期前受収益が72,479千円減少した一方で、前受金が27,138千円、長期借入金が48,000千円増加いたしました。純資産では、非支配株主持分が363,308千円増加した一方で、利益剰余金が266,060千円減少いたしました。暗号資産は、主にメタバースプロジェクトにおいて暗号資産「BORA」の初期流動化投資として購入したものであります。また、建物及び構築物(純額)、土地、のれん、長期借入金、非支配株主持分の一部の増加は株式会社ツリーフル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。

(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 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	825,375	347,276
売掛金	49,403	52,289
棚卸資産	—	1,561
未収入金	4,677	43,678
暗号資産	—	163,309
前払費用	14,527	3,578
その他	7,973	14,806
貸倒引当金	△251	△389
流動資産合計	901,705	626,112
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	—	153,844
土地	—	46,294
その他(純額)	4,847	37,333
有形固定資産合計	4,847	237,472
無形固定資産		
のれん	—	111,925
その他	68	10,720
無形固定資産合計	68	122,645
投資その他の資産		
投資有価証券	401	263
敷金及び保証金	9,864	9,864
長期前払費用	168,511	167,141
投資その他の資産合計	178,777	177,270
固定資産合計	183,694	537,388
資産合計	1,085,399	1,163,500
負債の部		
流動負債		
買掛金	30	3,464
未払金	84,892	101,065
未払費用	16,953	6,364
前受金	37,852	64,990
前受収益	116,039	116,039
未払法人税等	1,731	3,688
賞与引当金	—	907
その他	45,552	9,820
流動負債合計	303,052	306,340
固定負債		
長期借入金	—	48,000
長期前受収益	255,372	182,893
繰延税金負債	122	80
退職給付に係る負債	223,041	237,138
固定負債合計	478,536	468,112
負債合計	781,589	774,452

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,531,085	3,531,085
資本剰余金	2,176,690	2,176,690
利益剰余金	△5,025,218	△5,291,279
株主資本合計	682,557	416,497
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	277	181
為替換算調整勘定	△495,419	△505,214
その他の包括利益累計額合計	△495,142	△505,032
新株予約権	112,148	110,027
非支配株主持分	4,246	367,555
純資産合計	303,810	389,048
負債純資産合計	1,085,399	1,163,500

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	571,285	358,376
売上原価	129,884	100,832
売上総利益	441,401	257,543
販売費及び一般管理費	580,997	620,429
営業損失(△)	△139,596	△362,885
営業外収益		
受取利息	294	423
暗号資産売却益	—	39,447
暗号資産評価益	—	20,458
為替差益	—	9,297
売電収入	—	654
受取家賃	—	750
受取給付金	2,000	—
助成金収入	1,350	—
その他	287	328
営業外収益合計	3,932	71,361
営業外費用		
支払利息	—	112
為替差損	1,709	—
その他	—	421
営業外費用合計	1,709	533
経常損失(△)	△137,373	△292,057
特別利益		
新株予約権戻入益	9,323	2,129
投資有価証券売却益	4,999	—
特別利益合計	14,323	2,129
特別損失		
固定資産除却損	91	—
特別損失合計	91	—
税金等調整前四半期純損失(△)	△123,141	△289,928
法人税、住民税及び事業税	4,176	10,580
法人税等合計	4,176	10,580
四半期純損失(△)	△127,317	△300,508
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(△)	1,683	△34,447
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△129,001	△266,060

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純損失(△)	△127,317	△300,508
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	50	△95
為替換算調整勘定	5,950	△9,769
その他の包括利益合計	6,001	△9,864
四半期包括利益	△121,316	△310,373
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△123,161	△275,950
非支配株主に係る四半期包括利益	1,845	△34,422

(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)

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、前連結会計年度において営業利益26,265千円を計上したものの、親会社株主に帰属する当期純損失131,087千円を計上しております。また、当第3四半期連結累計期間において売上高が前年同四半期に比べて37.3%減少し、358,376千円となり、営業損失362,885千円及び親会社株主に帰属する四半期純損失266,060千円を計上しております。現在の低迷した売上状況が継続すれば営業損失が継続し資金繰りに懸念が生じる可能性があります。当該状況等により継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループは、当該状況を早期に解消又は改善すべく、以下の対応策を実施してまいります。

まず、スマートフォンアプリ事業において、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）」については、マーケティング会社等とのリリース日の調整によりリリースが遅延したものの、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、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。サービス開始予定は、EUが2022年3月期第4四半期、韓国が2023年3月期第1四半期、アラビア語圏が2023年3月期第3四半期を予定しております。スマートフォンアプリ事業の売上高拡大を図るため、良質なゲームタイトルに経営資源を集中することにより、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。

次に、オンラインゲーム事業において、「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラペルズオンライン）」については他社プラットフォームでプレイが可能となるチャネリング展開を進めてまいります。また、「Flyff Online（フリフオンライン）」をベースに、ダウンロード不要でPC及びスマートフォンでのプレイが可能なHTML5ゲームである「Flyff HTML5」の早期開発を目指すとともに、メタバースプロジェクトとして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」の早期開発を目指します。これらにより、ゲームの提供先を増やし、オンラインゲーム事業の安定的な収益化に向けて注力してまいります。

さらに、ゲーム事業以外の新たな収益基盤を構築するため、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を新規事業として進めてまいります。

以上の施策を実施するとともに、今後も引き続き有効と考えられる施策については、積極的に実施してまいります。

しかしながら、これらの改善策を実施してもなお、今後の売上高及び利益の回復は、ゲーム開発の進捗状況、市場投入の時期、市場での競争激化による環境の変化等に左右されることから、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、当社グループの四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期連結財務諸表に反映しておりません。

(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)

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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等(以下「収益認識会計基準等」という。)を、第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。ただし、収益認識会計基準等の適用対象である取引は、一時点で収益を認識するもの及び一定の期間にわたり収益を認識するものであるため、従前の収益認識の方法から変更はなく、収益認識会計基準等の適用による当第3四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

なお、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下、「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び、「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等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しております。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)

I 前第3四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020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

(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					
外部顧客への売上高	18,769	552,515	571,285	—	571,285
セグメント間の内部売上高 又は振替高	17,007	6,851	23,859	△23,859	—
計	35,777	559,366	595,144	△23,859	571,285
セグメント利益又は 損失(△)	△147,022	7,074	△139,948	352	△139,596

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額352千円は、セグメント間取引消去であります。

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。

II 当第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
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。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、前連結会計年度において営業利益26,265千円を計上したものの、親会社株主に帰属する当期純損失131,087千円を計上しております。また、当第3四半期連結累計期間において売上高が前年同四半期に比べて37.3%減少し、358,376千円となり、営業損失362,885千円及び親会社株主に帰属する四半期純損失266,060千円を計上しております。現在の低迷した売上状況が継続すれば営業損失が継続し資金繰りに懸念が生じる可能性があります。当該状況等により継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

当社グループでは、当該状況を早期に解消又は改善すべく対応策に取り組んでおりますが、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。なお、継続企業の前提に関する事項及びその対応策に関しましては、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（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）」に記載しております。