

**【表紙】**

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2022年8月12日
【四半期会計期間】	第30期第1四半期（自 2022年4月1日 至 2022年6月30日）
【会社名】	株式会社ガーラ
【英訳名】	GALA INCORPORATED
【代表者の役職氏名】	代表取締役グループCEO 菊川 暁
【本店の所在の場所】	東京都渋谷区神宮前六丁目12番18号
【電話番号】	03（6822）6669（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役CFO 岡本 到
【最寄りの連絡場所】	東京都渋谷区神宮前六丁目12番18号
【電話番号】	03（6822）6669（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役CFO 岡本 到
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

## 第一部【企業情報】

### 第1【企業の概況】

#### 1【主要な経営指標等の推移】

回次	第29期 第1四半期連結 累計期間	第30期 第1四半期連結 累計期間	第29期
会計期間	自 2021年4月1日 至 2021年6月30日	自 2022年4月1日 至 2022年6月30日	自 2021年4月1日 至 2022年3月31日
売上高 (千円)	102,572	701,658	600,958
経常利益又は経常損失 (△) (千円)	△180,036	88,886	△220,339
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(当期)純損失(△) (千円)	△172,041	99,988	△186,142
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	△180,936	75,577	△260,981
純資産額 (千円)	518,485	1,792,475	438,439
総資産額 (千円)	1,283,441	2,848,625	1,047,658
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期(当期)純損失(△) (円)	△9.03	4.78	△9.77
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	—	4.12	—
自己資本比率 (%)	1.0	49.7	△2.8

(注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益については、第29期第1四半期連結累計期間及び第29期は、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期(当期)純損失であるため記載しておりません。

#### 2【事業の内容】

当第1四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び当社の関係会社)において営まれている事業の内容について、重要な変更はありません。また、主要な関係会社における異動もありません。

## 第2【事業の状況】

### 1【事業等のリスク】

当第1四半期連結累計期間において、新たに発生した事業等のリスクはありません。

また、前事業年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについて重要な変更があった事項は以下の通りであります。

なお、本文の将来に関する事項は、四半期報告書提出日（2022年8月12日）現在において、当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）が判断したものであります。

#### (1) 継続企業の前提に関する重要事象等について

当社グループは、前連結会計年度において営業損失297,865千円及び親会社株主に帰属する当期純損失186,142千円を計上しております。一方、当第1四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584.1%増加し、701,658千円となり、営業利益136,267千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円を計上し、営業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。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、権利行使が行われ、当第1四半期連結会計期間末の現金及び預金が1,615,828千円となり財務状況が大幅に改善されました。しかしながら、当第1四半期連結会計期間においてリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」は、リリースしてから数ヶ月しか経過しておらず、安定的な収益基盤の確立途上であると認識していることを鑑み、依然として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いるものと認識しております。

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。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、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、グローバル展開を進めてまいります。また、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、現在、ブロックチェーン技術を組み合わせるNFTゲーム/ブロックチェーンゲームとして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により「NFT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るPlay To Earn (P2E)の要素があります。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、アメリカでの再リリースが2023年3月期第2四半期、EU、韓国が2023年3月期第3四半期を予定しております。

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おります。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ゲームの要素とブロックチェーン技術によるPlay To Earn (P2E)の要素を組み合わせる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）」のリリースを予定しております。さらに、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。

続いて、ゲーム事業以外の新たな収益基盤を構築するため、ブロックチェーン関連事業、クラウド関連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。

ブロックチェーン関連事業は、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（メタバースの三次元仮想空間）において、様々なコミュニティやゲーム等のコンテンツを提供してまいります。クラウド関連事業は、2019年5月に業務提携した韓国のクラウド事業会社Megazone Cloud Corporation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まいります。また、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事業であり、今後、ツリーハウス及びエアロハウスの追加建設により宿泊施設を増やしてまいります。これらにより新たな収益基盤の確保に注力してまいります。

以上の施策を実施するとともに、今後も引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。

## 2【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、四半期報告書提出日（2022年8月12日）現在において当社グループが判断したものであります。

### (1) 経営成績の状況

当社グループの当第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701,658千円（前年同四半期比584.1%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136,267千円（前年同四半期営業損失145,642千円）、経常利益88,886千円（前年同四半期経常損失180,036千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失172,041千円）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）」については、主にゲームのクオリティの向上や機能強化のために開発期間が長期化し、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、

「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、アメリカでの再リリースが2023年3月期第2四半期、EU、韓国が2023年3月期第3四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22,239千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で10,324千円（86.7%）の増加となり、セグメント損失が60,146千円（前年同四半期は36,818千円の損失）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す。HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」は東南アジアでのサービス開始後13日目で売上高が840千ドル（当時のレートでの日本円換算額約1億円）を突破、グローバルエリアでのサービス開始後5日間で東南アジアエリアも含めた売上高が746千ドル（当時のレートでの日本円換算額約1億円）に到達し、当第1四半期累計期間の売上高が502,592千円となりました。累計登録者数も順調に増加し、2022年7月15日現在で累計登録者数100万人に到達いたしました。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、2023年3月期第4四半期のリリースを予定しております。

また、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（ウインクイズ）」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。

さらに、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、「Flyff Online（フリフオンライン）」について、2021年6月より台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd.がサービス提供を行っております。

また、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（※6）プロジェクトとして2021年4月にMETABORA Co., Ltd.及び韓国のエンターテインメント会社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空間を開発・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。METABORA Co., Ltd.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（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、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。

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。

費用面では、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697,565千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で603,117千円（638.6%）の増収となり、セグメント利益が200,286千円（前年同四半期は106,426千円の損失）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) 財政状態の状況

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1,354,035千円増加し、1,792,475千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が1,326,894千円、売掛金が347,216千円、ソフトウェアが203,333千円増加した一方で、暗号資産が96,764千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、当第1四半期末における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192,056千円、長期前受収益が130,042千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 (ラベルズオンライン)」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677,378千円、利益剰余金が99,988千円増加した一方で、新株予約権が76,299千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) 会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定

前事業年度の有価証券報告書に記載した「経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析」中の会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定の記載について重要な変更はありません。

なお、評価につきましては、過去の実績や状況に応じて合理的と考えられる要因等に基づき実施しておりますが、見積り特有の不確実性があるため、実際の結果は異なる場合があります。

また、新型コロナウイルスの感染拡大に伴う影響については、依然として不確実性が高く、将来事業計画等の見積数値に反映させることが難しい要素がありますが、新型コロナウイルスの感染拡大が少なくとも2023年3月まで続くものと仮定し、当第1四半期連結会計期間末時点で入手可能な情報に基づき会計上の見積りを行っております。

## (4) 経営方針・経営戦略等

当第1四半期連結累計期間において、当社グループが定めている経営方針・経営戦略等について重要な変更はありません。

## (5) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第1四半期連結累計期間において、当社グループが優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題について重要な変更はありません。

## (6) 研究開発活動

該当事項はありません。

(7) 資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの資金需要のうち主なものは、運転資金及び設備投資資金であります。運転資金及び設備投資資金については、主に自己資本により調達することを基本としております。

当社は2022年5月13日開催の当社取締役会において、第三者割当による新株式（以下「本新株式」といいます。）の発行及び第7回新株予約権（以下「本新株予約権」といいます。）の発行を決議し、2022年5月30日に払込手続が完了しており、事業運営上必要な資金を確保及び流動性の維持を図っております。

本新株式により調達した178,601千円（手取概算額）の資金使途は、Metaverseプロジェクトコンテンツ開発活動資金に充当する予定であります。また、本新株予約権により調達した5,231千円及び本新株予約権の行使により調達する550,012千円の合計額から発行諸費用の概算額を控除した552,588千円（手取概算額）の資金使途は、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）」のマーケティング活動資金及び人件費等の運営資金に充当する予定であります。なお、本新株予約権の行使期間中に行使が行われない場合又は当社が取得した本新株予約権を消却した場合には、上記手取概算額は減少いたします。

### 3 【経営上の重要な契約等】

当第1四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

### 第3【提出会社の状況】

#### 1【株式等の状況】

##### (1)【株式の総数等】

###### ①【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	39,292,000
計	39,292,000

###### ②【発行済株式】

種類	第1四半期会計期間末 現在発行数(株) (2022年6月30日)	提出日現在発行数 (株) (2022年8月12日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	25,016,800	25,016,800	東京証券取引所 スタンダード市場	単元株式数は100株であります。
計	25,016,800	25,016,800	—	—

(注) 「提出日現在発行数」には、2022年8月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

##### (2)【新株予約権等の状況】

###### ①【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

###### ②【その他の新株予約権等の状況】

2022年5月13日開催の取締役会決議に基づき発行した新株予約権

決議年月日	2022年5月13日
新株予約権の数(個)※	29,892(注)1
新株予約権のうち自己新株予約権の数(個)※	—
新株予約権の目的となる株式の種類、内容及び数(株)※	普通株式 2,989,200(注)1
新株予約権の行使時の払込金額(円)※	184(注)2
新株予約権の行使期間※	自 2022年5月30日 至 2024年5月29日
新株予約権の行使により株式を発行する場合の株式の発行価格及び資本組入額(円)※	発行価格 184 資本組入額 92
新株予約権の行使の条件※	各新株予約権の一部行使はできない。
新株予約権の譲渡に関する事項※	新株予約権を譲渡するときは、当社取締役会の承認を要する。
新株予約権の取得条項に関する事項※	(注)3
組織再編成行為に伴う新株予約権の交付に関する事項※	(注)4

※ 新株予約権の発行時(2022年5月30日)における内容を記載しております。

(注)1 新株予約権1個当たりの目的たる株式の数(以下、「付与株式数」という。)は100株とする。

ただし、当社が当社普通株式の分割又は併合を行う場合には、付与株式数は次の算式により調整するものとし、調整の結果1株未満の端数が生じた場合は、これを切り捨てる。

$$\text{調整後割当株式数} = \frac{\text{調整前割当株式数} \times \text{調整前行使価額}}{\text{調整後行使価額}}$$

また、当社が資本の減少、合併又は会社分割を行う場合等、付与株式数の調整を必要とするやむを得ない事由が生じたときは、資本の減少、合併又は会社分割の条件等を勘案の上、合理的な範囲で付与株式数を調整する。

## 2 行使価額の調整

- (1) 当社は、本新株予約権の割当日後、本項第(2)号に掲げる各事由により当社の発行済普通株式数に変更を生じる場合又は変更を生じる可能性がある場合は、次に定める算式（以下、「行使価額調整式」という。）をもって行使価額を調整する。

$$\text{調整後行使価額} = \text{調整前行使価額} \times \frac{\text{既発行普通株式数} + \frac{\text{交付普通株式数} \times 1 \text{株当たりの払込金額}}{1 \text{株当たりの時価}}}{\text{既発行普通株式数} + \text{交付普通株式数}}$$

- (2) 行使価額調整式により行使価額の調整を行う場合及び調整後行使価額の適用時期については、次に定めるところによる。

- ① 本項第(4)号②に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式を新たに発行し、又は当社の有する当社普通株式を処分する場合（無償割当てによる場合を含む。）（但し、新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）の行使、取得請求権付株式又は取得条項付株式の取得、その他当社普通株式の交付を請求できる権利の行使によって当社普通株式を交付する場合、及び会社分割、株式交換又は合併により当社普通株式を交付する場合を除く。）

調整後行使価額は、払込期日（募集に際して払込期間を定めた場合はその最終日とし、無償割当ての場合はその効力発生日とする。）以降、又はかかる発行若しくは処分につき株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合はその日の翌日以降これを適用する。

- ② 株式分割により当社普通株式を発行する場合

調整後の行使価額は、当社普通株式の分割のための基準日の翌日以降これを適用する。

- ③ 本項第(4)号②に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式を交付する定めのある取得請求権付株式又は本項第(4)号②に定める時価を下回る払込金額をもって当社普通株式の交付を請求できる新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）を発行又は付与する場合

調整後行使価額は、取得請求権付株式の全部に係る取得請求権又は新株予約権の全部が当初の条件で行使されたものとみなして行使価額調整式を適用して算出するものとし、払込期日（新株予約権の場合は割当日）以降又は（無償割当ての場合は）効力発生日以降これを適用する。但し、株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合には、その日の翌日以降これを適用する。

- ④ 当社の発行した取得条項付株式又は取得条項付新株予約権（新株予約権付社債に付されたものを含む。）の取得と引換えに本項第(4)号②に定める時価を下回る価額をもって当社普通株式を交付する場合

調整後行使価額は、取得日の翌日以降これを適用する。

- ⑤ 本項第(2)号①ないし③の場合において、基準日が設定され、かつ効力の発生が当該基準日以降の株主総会、取締役会その他当社の機関の承認を条件としているときには、本項第(2)号①ないし③にかかわらず、調整後行使価額は、当該承認があった日の翌日以降これを適用する。この場合において、当該基準日の翌日から当該承認があった日までに本新株予約権の行使請求をした新株予約権者に対しては、次の算出方法により、当社普通株式を交付する。

$$\text{株式数} = \frac{(\text{調整前行使価額} - \text{調整後行使価額}) \times \text{調整前行使価額により当該期間内に交付された普通株式数}}{\text{調整後行使価額}}$$

この場合、1株未満の端数を生じたときはこれを切り捨てるものとする。

- (3) 行使価額調整式により算出された調整後の行使価額と調整前の行使価額との差額が1円未満にとどまる場合は、行使価額の調整は行わない。但し、その後に行使価額の調整を必要とする事由が発生し、行使価額を調整する場合には、行使価額調整式中の調整前行使価額に代えて調整前行使価額からこの差額を差し引いた額を使用する。

- (4) ① 行使価額調整式の計算については、円位未満小数第2位まで算出し、小数第2位を切り捨てるものとする。

- ② 行使価額調整式で使用する時価は、調整後行使価額が初めて適用される日に先立つ45取引日目に始まる30取引日（終値のない日数を除く。）の金融商品取引所における当社普通株式の普通取引の終値の単純平均値とする。この場合、平均値の計算は、円位未満小数第2位まで算出し、その小数第2位を切り捨てるものとする。

- ③ 行使価額調整式で使用する既発行普通株式数は、株主に割当てを受ける権利を与えるための基準日がある場合はその日、また、かかる基準日がない場合は、調整後行使価額を初めて適用する日の1ヶ月前の日における当社の発行済普通株式の総数から、当該日において当社の保有する当社普通株式を控除した数とする。

- (5) 本項第(2)号の行使価額の調整を必要とする場合以外にも、次に掲げる場合には、当社は、必要な行使価額の調整を行う。

- ① 株式の併合、資本の減少、会社分割、株式移転、株式交換又は合併のために行使価額の調整を必要とするとき。
  - ② その他当社の発行済普通株式数の変更又は変更の可能性が生じる事由の発生により行使価額の調整を必要とするとき。
  - ③ 行使価額を調整すべき複数の事由が相接して発生し、一方の事由に基づく調整後行使価額の算出にあたり使用すべき時価につき、他方の事由による影響を考慮する必要があるとき。
- (6) 行使価額の調整を行うときは、当社は、調整後行使価額の適用開始日の前日までに、本新株予約権者に対し、かかる調整を行う旨並びにその事由、調整前行使価額、調整後行使価額及びその適用開始日その他必要な事項を書面で通知する。但し、適用開始日の前日までに上記通知を行うことができない場合には、適用開始日以降速やかにこれを行う。
- 3 本新株予約権の取得事由  
 本新株予約権の割当日以降、東京証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値が20取引日連続して、当該各取引日における行使価額の180%を超えた場合、当社は、当社取締役会が別途定める日（以下、「取得日」という。）の2週間前までに本新株予約権者に対する通知又は公告を行うことにより、当該取得日において本新株予約権1個につき金175円で、当該取得日に残存する本新株予約権の全部又は一部を取得することができる。なお、本新株予約権の一部の取得をする場合には、抽選その他の合理的な方法として当社取締役会が決定する方法により行うものとする。
- 4 組織再編行為時の取扱い  
 当社が、合併（合併により当社が消滅する場合に限る。）、吸収分割、新設分割、株式交換又は株式移転をする場合の本新株予約権の取扱い  
 当社が、合併（合併により当社が消滅する場合に限る。）、吸収分割、新設分割、株式交換又は株式移転（以下、総称して「組織再編成行為」という。）をする場合、当該組織再編成行為の効力発生の時点において残存する本新株予約権（以下、「残存新株予約権」という。）を有する本新株予約権者に対し、会社法第236条第1項第8号のイないしホに掲げる株式会社（以下、総称して「再編成対象会社」という。）の新株予約権を、次の条件にて交付するものとする。この場合においては、残存新株予約権は消滅するものとする。
- (1) 交付する再編成対象会社の新株予約権の数  
 残存新株予約権の新株予約権者が保有する残存新株予約権の数を基準に、組織再編成行為の条件等を勘案して合理的に決定される数とする。
  - (2) 新株予約権の目的である再編成対象会社の株式の種類  
 再編成対象会社の普通株式とする。
  - (3) 新株予約権の目的である再編成対象会社の株式の数  
 組織再編成行為の条件等を勘案して合理的に決定される数とする。
  - (4) 新株予約権を行使することのできる期間  
 本新株予約権を行使することができる期間の開始日と組織再編成行為の効力が生ずる日のいずれか遅い日から、本新株予約権を行使することができる期間の満了日までとする。
  - (5) 新株予約権の行使により株式を発行する場合における増加する資本金及び資本準備金に関する事項  
 本新株予約権の行使により当社普通株式を発行する場合において増加する資本金の額は、会社計算規則第17条第1項の規定に従い算出される資本金等増加限度額の2分の1の金額とし（計算の結果1円未満の端数を生じる場合はその端数を切り上げた額とする。）、当該資本金等増加限度額から増加する資本金の額を減じた額を増加する資本準備金の額に準じて決定する。
  - (6) 新株予約権の行使に際して出資される財産の価額  
 行使価額を基準に組織再編成行為の条件等を勘案して合理的に決定される価額に、交付する新株予約権1個当たりの目的である再編成対象会社の株式の数を乗じて得られる価額とする。
  - (7) その他の新株予約権の行使条件、新株予約権の取得事由及び取得条件  
 各本新株予約権の一部行使はできない。また、本新株予約権の取得事由は、上記3に準じて決定する。
  - (8) 譲渡による新株予約権の取得の制限  
 新株予約権の譲渡による取得については、再編成対象会社の取締役会の承認を要するものとする。
  - (9) 新株予約権を行使した新株予約権者に交付する株式の数に1株に満たない端数がある場合には、これを切り捨てるものとする。
- (3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】  
 該当事項はありません。

## (4) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
2022年5月30日 (注) 1	978,400	20,039,200	90,012	3,621,098	90,012	1,760,667
2022年4月1日～ 2022年6月30日 (注) 2	4,977,600	25,016,800	587,365	4,208,464	587,365	2,348,033

(注) 1 第三者割当増資による新株式の発行による増加であり、発行価格184円、資本組入額92円、割当先はMegazone Cloud Corporation及び菊川 暁であります。

2 新株予約権の行使による増加であります。

## (5) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第1四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

## (6) 【議決権の状況】

当第1四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（2022年3月31日）に基づく株主名簿による記載をしております。

## ① 【発行済株式】

2022年3月31日現在

区分	株式数 (株)	議決権の数 (個)	内容
無議決権株式	—	—	—
議決権制限株式 (自己株式等)	—	—	—
議決権制限株式 (その他)	—	—	—
完全議決権株式 (自己株式等)	—	—	—
完全議決権株式 (その他)	普通株式 19,058,100	190,581	権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
単元未満株式	普通株式 2,700	—	—
発行済株式総数	19,060,800	—	—
総株主の議決権	—	190,581	—

## ② 【自己株式等】

該当事項はありません。

## 2 【役員の状況】

該当事項はありません。

## 第4【経理の状況】

### 1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

### 2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第1四半期連結会計期間（2022年4月1日から2022年6月30日まで）及び第1四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年6月30日まで）に係る四半期連結財務諸表について、監査法人Ks Lab.による四半期レビューを受けております。

なお、当社の監査法人は次のとおり交代しております。

第29期連結会計年度

仁智監査法人

第30期第1四半期連結会計期間及び第1四半期連結累計期間

監査法人Ks Lab.

## 1 【四半期連結財務諸表】

## (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1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	288,934	1,615,828
売掛金	63,524	410,740
棚卸資産	1,954	2,065
未収入金	6,882	889
暗号資産	126,205	29,440
前払費用	3,546	6,350
その他	9,592	21,322
貸倒引当金	△398	△435
流動資産合計	500,241	2,086,202
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	152,211	149,269
土地	46,294	46,294
その他（純額）	45,463	57,726
有形固定資産合計	243,969	253,291
無形固定資産		
のれん	108,109	104,293
ソフトウェア	10,190	213,524
その他	898	862
無形固定資産合計	119,198	318,680
投資その他の資産		
投資有価証券	279	244
敷金及び保証金	10,271	10,678
長期前払費用	173,698	179,529
投資その他の資産合計	184,249	190,451
固定資産合計	547,417	762,423
資産合計	1,047,658	2,848,625
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	571	131
1年内返済予定の長期借入金	—	9,600
未払金	121,401	313,458
未払費用	13,140	10,507
前受金	43,827	78,758
前受収益	—	69,999
未払法人税等	2,140	1,656
リワード引当金	—	8,124
賞与引当金	1,814	1,214
その他	8,539	12,274
流動負債合計	191,434	505,726
固定負債		
長期借入金	48,000	38,400
長期前受収益	190,435	320,477
繰延税金負債	85	74
退職給付に係る負債	179,263	191,471
固定負債合計	417,783	550,423
負債合計	609,218	1,056,150

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,531,085	4,208,464
資本剰余金	2,176,690	2,854,069
利益剰余金	△5,211,361	△5,111,372
株主資本合計	496,414	1,951,160
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	△536,075
その他の包括利益累計額合計	△525,600	△535,906
新株予約権	110,027	33,728
非支配株主持分	357,597	343,492
純資産合計	438,439	1,792,475
負債純資産合計	1,047,658	2,848,625

## (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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	102,572	701,658
売上原価	30,451	262,335
売上総利益	72,121	439,323
販売費及び一般管理費	217,763	303,055
営業利益又は営業損失(△)	△145,642	136,267
営業外収益		
受取利息	215	52
為替差益	2,714	13,958
その他	418	536
営業外収益合計	3,348	14,548
営業外費用		
支払利息	24	37
暗号資産売却損	—	6,735
暗号資産評価損	37,601	54,686
その他	116	469
営業外費用合計	37,743	61,929
経常利益又は経常損失(△)	△180,036	88,886
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(△)	△177,906	86,960
法人税、住民税及び事業税	744	1,552
法人税等合計	744	1,552
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△178,651	85,408
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△6,610	△14,580
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(△)	△172,041	99,988

## 【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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△178,651	85,408
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	33	△24
為替換算調整勘定	△2,318	△9,806
その他の包括利益合計	△2,284	△9,830
四半期包括利益	△180,936	75,577
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△174,325	89,682
非支配株主に係る四半期包括利益	△6,610	△14,104

## 【注記事項】

(継続企業の前提に関する事項)

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損失297,865千円及び親会社株主に帰属する当期純損失186,142千円を計上しております。一方、当第1四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584.1%増加し、701,658千円となり、営業利益136,267千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円を計上し、営業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。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、権利行使が行われ、当第1四半期連結会計期間末の現金及び預金が1,615,828千円となり財務状況が大幅に改善されました。しかしながら、当第1四半期連結会計期間においてリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」は、リリースしてから数ヶ月しか経過しておらず、安定的な収益基盤の確立途上であると認識していることを鑑み、依然として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いるものと認識しております。

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。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、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、グローバル展開を進めてまいります。また、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、現在、ブロックチェーン技術を組み合わせるNFTゲーム/ブロックチェーンゲームとして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により「NFT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るPlay To Earn(P2E)の要素があります。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、アメリカでの再リリースが2023年3月期第2四半期、EU、韓国が2023年3月期第3四半期を予定しております。

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おります。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ゲームの要素とブロックチェーン技術によるPlay To Earn(P2E)の要素を組み合わせる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)」のリリースを予定しております。さらに、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。

続いて、ゲーム事業以外の新たな収益基盤を構築するため、ブロックチェーン関連事業、クラウド関連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。

ブロックチェーン関連事業は、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(メタバースの三次元仮想空間)において、様々なコミュニティやゲーム等のコンテンツを提供してまいります。クラウド関連事業は、2019年5月に業務提携した韓国のクラウド事業会社Megazone Cloud Corporation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まいります。また、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事業であり、今後、ツリーハウス及びエアロハウスの追加建設により宿泊施設を増やしてまいります。これらにより新たな収益基盤の確保に注力してまいります。

以上の施策を実施するとともに、今後も引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、今後の安定的な収益基盤の確立による売上高及び利益の回復は、ゲーム事業の開発の進捗状況、新規事業の進捗状況、市場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。

## (追加情報)

(新型コロナウイルス感染症の拡大に伴う会計上の見積りについて)

固定資産の減損損失の判定・評価にあたり、当社グループのオンラインゲーム事業、スマートフォンアプリ事業及びツリーハウスリゾート事業における新型コロナウイルスの感染拡大に伴う影響については、依然として不確実性が高く、将来事業計画等を見積数値に反映させることが難しい要素がありますが、当連結会計年度の一定期間にわたり新型コロナウイルス感染症の影響が継続するものと仮定し、当第1四半期連結会計期間末時点で入手可能な情報に基づき会計上の見積りを行っております。

しかしながら、新型コロナウイルスの感染拡大による影響は不確実性が高く翌四半期連結会計期間以降の当社グループの財政状態及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用)

当社及び一部の国内連結子会社は、当第1四半期連結会計期間から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」(実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。)に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

## (四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
減価償却費	1,587千円	22,333千円
のれんの償却額	2,543	3,815

## (株主資本等関係)

前第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)

1. 株主資本の金額の著しい変動  
該当事項はありません。

当第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. 株主資本の金額の著しい変動

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1四半期連結累計期間において資本金が677,378千円、資本準備金が677,378千円増加し、当第1四半期連結会計期間末において資本金が4,208,464千円、資本準備金が2,348,033千円となっております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021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	—	64,519	64,519	—	64,519
スマートフォンアプリ事業	—	20,579	20,579	—	20,579
その他事業	8,154	9,319	17,474	—	17,474
顧客との契約から生じる収益	8,154	94,418	102,572	—	102,572
外部顧客への売上高	8,154	94,418	102,572	—	102,572
セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,760	29	3,789	△3,789	—
計	11,915	94,447	106,362	△3,789	102,572
セグメント損失(△)	△36,818	△106,426	△143,244	△2,397	△145,642

(注) 1. セグメント損失の調整額△2,397千円は、セグメント間取引消去145千円及びのれんの償却額△2,543千円であります。

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

当第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480,375千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)

「日本」セグメントにおいて、当第1四半期連結会計期間に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。当該事象によるのれんの増加額は、当第1四半期連結累計期間においては119,556千円であります。

## Ⅱ 当第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。

## (収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、「注記事項（セグメント情報等）」に記載のとおりであります。

## (1 株当たり情報)

1 株当たり四半期純利益又は1 株当たり四半期純損失及び算定上の基礎、潜在株式調整後1 株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第1 四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第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) 1 株当たり四半期純利益又は 1 株当たり四半期純損失 (△)	△9円03銭	4円78銭
(算定上の基礎)		
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 (△) (千円)	△172,041	99,988
普通株主に帰属しない金額 (千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 普通株式に係る親会社株主に帰属する 四半期純損失 (△) (千円)	△172,041	99,988
普通株式の期中平均株式数 (株)	19,060,800	20,916,425
(2) 潜在株式調整後1 株当たり四半期純利益	—	4円12銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額 (千円)	—	—
普通株式増加数 (株)	—	3,342,138
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1 株当 たり四半期純利益の算定に含めなかった潜在株式 で、前連結会計年度末から重要な変動があったもの の概要	—	—

(注) 1. 前第1 四半期連結累計期間の潜在株式調整後1 株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するもの  
の1 株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

2 【その他】

該当事項はありません。

## 第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

## 独立監査人の四半期レビュー報告書

2022年8月12日

株式会社ガーラ  
取締役会 御中監査法人Ks Lab.  
大阪府大阪市指 定 社 員 公認会計士 堤 淳  
業務執行社員指 定 社 員 公認会計士 松岡 繁郎  
業務執行社員

## 監査人の結論

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社ガーラの2022年4月1日から2023年3月31日までの連結会計年度の第1四半期連結会計期間（2022年4月1日から2022年6月30日まで）及び第1四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年6月30日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社ガーラ及び連結子会社の2022年6月30日現在の財政状態及び同日をもって終了する第1四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

## 監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。四半期レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

## 継続企業の前提に関する重要な不確実性

継続企業の前提に関する注記に記載されているとおり、会社は、2022年4月1日から2022年6月30日までの四半期連結累計期間に営業利益136,267千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益99,988千円を計上している。しかしながら、安定的な収益基盤の確立途上であると認識していることを鑑み、依然として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、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る。

なお、当該事象又は状況に対する対応策及び重要な不確実性が認められる理由については当該注記に記載されている。四半期連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、このような重要な不確実性の影響は四半期連結財務諸表に反映されていない。

当該事項は、当監査法人の結論に影響を及ぼすものではない。

## その他の事項

会社の2021年6月30日をもって終了した前連結会計年度の第1四半期連結会計期間及び第1四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して2021年8月12日付けで無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して2022年6月25日付けで無限定適正意見を表明している。

## 四半期連結財務諸表に対する経営者並びに監査役及び監査役会の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査役及び監査役会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

## 四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した四半期レビューに基づいて、四半期レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に従って、四半期レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続を実施する。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・ 継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、適正に表示されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、四半期レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、四半期レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠していないと信じさせる事項が認められないかどうかとともに、関連する注記事項を含めた四半期連結財務諸表の表示、構成及び内容、並びに四半期連結財務諸表が基礎となる取引や会計事象を適正に表示していないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の四半期レビューに関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、計画した四半期レビューの範囲とその実施時期、四半期レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去又は軽減するためにセーフガードを講じている場合はその内容について報告を行う。

## 利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

- 
- (注) 1. 上記の四半期レビュー報告書の原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。  
2. XBRLデータは四半期レビューの対象には含まれていません。