

2021年2月25日

各位

会社名 株式会社アピリッツ  
代表者名 代表取締役社長執行役員 CEO 和田 順児  
(コード番号: 4174 東証JASDAQ)  
問合せ先 取締役執行役員 CFO 永山 亨  
(TEL 03-6690-9870)

## 東京証券取引所 JASDAQ への上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、2021年2月25日に東京証券取引所 JASDAQ に上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、当社の当期の業績予想は以下のとおりであり、また、最近の決算情報等につきまして別添のとおりであります。

【個別】

(単位: 百万円、%)

項目	決算期	2021年1月期 (予想)		2021年1月期 第3四半期累計期間 (実績)		2020年1月期 (実績)	
		対売上 高比率	対前期 増減率	対売上 高比率	対売上 高比率		
売上高		3,827	100.0	2,879	100.0	3,579	100.0
営業利益		189	5.0	150	4.0	144	4.0
経常利益		189	4.9	150	4.0	143	4.0
当期(四半期)純利益		105	2.6	86	1.9	66	1.9
1株当たり当期 (四半期)純利益		98円74銭		80円38銭		62円15銭	
1株当たり配当金		0円00銭		-		0円00銭	

- (注) 1. 当社は、連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。
2. 2020年9月11日付で普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。2020年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益金額を算定しております。
3. 2020年1月期(実績)及び2021年1月期第3四半期累計期間(実績)の1株当たり当期(四半期)純利益は、期中平均発行済株式数により算出しております。なお、当社は、基準日(2021年1月31日)を超えての新株式発行となることから、2021年1月期(予想)において、発行済株式総数の増加は見込んでおりません。
4. 2021年1月期(予想)の1株当たり当期純利益は、公募予定株式数(190,000株)及びオーバーアロットメントによる売出しに関する第三者割当増資分(最大36,000株)を考慮しておりません。

#### 【2021年1月期業績予想の前提条件】

本資料に記載の2021年1月期の業績予想値は、2020年2月から2020年11月までの実績数値に2020年12月以降の予想数値を合算して策定した数値になっております。

#### 1. 当社の見通し

当社は、「ザ・インターネットカンパニー」という理念に基づき、「セカイの人々に愛されるインターネットサービスをつくりつづける」ことを目指し、デジタル・トランスフォーメーション時代に対応し進化したデジタル技術を用いて顧客のサービスひいては人々の生活をよいものへ変革するという考え方の基に事業を展開しております。具体的には、これまで蓄積してきた技術力に基づき、Webソリューション事業とオンラインゲーム事業の2事業を展開しております。

当社の属する情報サービス産業におきましては、デジタル・トランスフォーメーションの潮流の下、クラウド、AI、IoT、ビッグデータ等へのIT投資意欲は依然として高く、引き続き、市場の拡大が見込まれています。一方で、国内でこれらを担うIT技術者不足は依然として継続しており、人材の確保及び育成が大きな課題となっています。また、新型コロナウイルスの感染拡大を阻止する施策として拡大している自宅での勤務や不要不急の外出自粛要請により、各種のシステムのセキュリティレベルの見直しや、社会レベルでのデジタルイゼーションの推進が求められています。

このような状況の下、当社のWebソリューション事業では、顧客企業のECサイトやWebシステムの企画、開発、保守に加え、Webマーケティングやセキュリティ対策までを一貫して対応しております。当社は、顧客企業のWebシステムの企画、要件定義、設計、開発、保守・運用のすべての工程を自社内で対応することができるため、顧客が各工程を複数の企業に依頼するのに比べて、顧客ニーズを的確にとらえたいうえで、安価かつスピーディな開発が可能となります。また、Webマーケティングに関する支援サービス、セキュリティ診断サービス等も提供しており、保守・運用における顧客ニーズに的確に対応することができます。これらに加え、ECサイトやWebシステムの構築において有用な各種ASP（注）サービスを提供しております。

オンラインゲーム事業では、当社名で提供するゲームの企画から開発・運営を行う「自社ゲーム開発」、パートナー企業名で提供されるゲームの企画から開発・運営を請け負う「パートナーゲーム開発」、ゲーム開発企業に当社の人材を派遣する「人材派遣」を展開しております。「自社ゲーム開発」にて開発したゲームエンジンを流用する事および企画・運営ノウハウを活用することで、安定的に「パートナーゲーム開発」を請け負い、効率的に開発を行いながら、開発人員の教育やプロジェクトの緩急を緩和するために派遣事業にて社員の派遣を行っております。このように一般的にボラティリティの高いと言われているゲーム事業において「パートナーゲーム開発」にて収益の安定性を図る事を軸に、安定的な事業運営を展開しております。

「自社ゲーム開発」では、自社のオンラインゲームプラットフォームである「Appirits Games Project」及び他社オンラインゲームプラットフォームである「Google LLC、Apple Inc」を通じてオンラインゲームを無料で提供し、ゲーム内のアイテム課金等により収益を得ております。キャラクターデザイン、シナリオ作成、開発、運営を当社が一貫して行うことにより、オンラインゲーム制作にかかるノウハウを蓄積しております。なお、近年では、スマートフォン向けゲームの開発が中心となっております。また一部海外でのゲーム配信も行っております。

「パートナーゲーム開発」では、ゲーム企画のプランニングやレベルデザイン、同時大量接続の処理技術など自社ゲームの開発・運営によって培ってきたノウハウをもとにパートナー企業のオンラインゲームの受託開発を行っております。開発請負、リリース後の運営により売上増加に伴う顧客からのインセンティブ収益を得ております。「人材派遣」では、オンラインゲーム開発のノウハウを持つ当社の人材を他のゲーム開発企業に派遣し、派遣先に常駐して当該企業

のゲーム開発を支援しております。人材派遣収入により収益を得ております。

このような状況の下、2021年1月期は、売上高3,827百万円（前期比106.9%）営業利益189百万円（前期比131.6%）、経常利益189百万円（前期比132.2%）、当期純利益105百万円（前期比158.9%）を見込んでおります。

（注）アプリケーションサービスプロバイダの略語。アプリケーションをインターネットを通じてサービスとして提供する事業者及びソフトウェアのレンタル事業者を指します。

## 2. 業績予想の前提条件

### （1）売上高

#### （Webソリューション事業）

Webソリューション事業では、受託開発、受託保守、ASP・コンサルティングの3つのサービス毎に個別案件毎の積み上げにより策定しています。また新規案件については現在商談中のパイプラインから契約が見込まれる案件の売上計画を策定しております。

2021年1月期は営業体制を3名増員し強化することによる新規顧客からの受注増加と既存顧客からのサービス設計から開発・保守まで請け負う事による囲い込みがロイヤリティループを形成することにより受注が前期177社から190社（2020年11月末時点においてすでに受注が決定している顧客数）と順調に推移しております。

なお、新型コロナウイルス感染拡大による影響が人材系顧客等において1億円程度の受注見送りが発生致しましたが、EC事業等この状況下でビジネスが活発になった顧客からの受注増加により、結果的に通期で事業への影響は出ておりません。

以上の結果、本事業の売上高は1,805百万円（前期比126.6%）と見込んでいます。

なお、第3四半期累計期間における本事業の売上高は1,338百万円（前期比130.1%）となっております。

#### （オンラインゲーム事業）

オンラインゲーム事業では、「自社ゲーム開発」、「パートナーゲーム開発」、「人材派遣」にてそれぞれ策定しております。「自社ゲーム開発」は運営中タイトル及び新作リリースタイトルについて過去タイトルのKPI（新規登録者数・月間アクティブユーザー数・1ユーザーあたりの平均課金額等）を元に策定しております。「パートナーゲーム開発」、「人材派遣」は個別案件毎の積み上げにより策定しております。

「パートナーゲーム開発」に関しては「自社ゲーム開発」にて開発した自社エンジンとそのノウハウを活かして順調に推移しました。また新型コロナウイルス感染拡大による影響で人材派遣に10社程度の新規獲得の速度鈍化は見られたもののオンラインゲーム事業全体での売上高への影響は軽微でございます。

以上の結果、本事業の売上高は2,021百万円（前期比93.9%）と見込んでいます。

なお、第3四半期累計期間における本事業の売上高は、「自社ゲーム開発」が544百万円、「パートナーゲーム開発」が733百万円、「人材派遣」が262百万円となり、セグメント合計で1,540百万円（前期比94.4%）となっております。

## (2) 売上原価

### (Web ソリューション事業)

本事業における売上原価の大半は、エンジニアの労務費で構成されています。労務費は稼働人員数及び稼働時間に応じて変動するものであります。2021年1月期の労務費については、エンジニアの在籍者数に人員計画における採用者数を加えた人員数160名に基づき計画を立案しています。

当社事業に重要なデジタル・トランスフォーメーションに資する人材を育成し、2022年1月期以降に大きく売上貢献するため、積極的に採用を継続しております。

以上の結果、本事業の2021年1月期の売上原価は1,164百万円(前期比140.4%)を見込んでおります。

なお、第3四半期累計期間における本事業の売上原価は858百万円(前期比143.8%)となっております。

### (オンラインゲーム事業)

本事業における売上原価の大半は、エンジニアの労務費で構成されています。労務費は稼働人員数及び稼働時間に応じて変動するものであります。2021年1月期の労務費については、エンジニアの在籍者数に人員計画における採用者数を加えた人員数288名に基づき計画を立案しています。パートナーゲーム開発において、自社ゲームエンジンを活用した効率的な開発を行った事により労務費が低減しております。

以上の結果、本事業の2021年1月期の売上原価は1,529百万円(前期比89.9%)を見込んでおります。

なお、第3四半期累計期間における本事業の売上原価は1,145百万円(前期比90.0%)となっております。

## (3) 販売費および一般管理費、営業利益

当社の主な販売費及び一般管理費は、開発に関わらない役職員の人件費、採用費(採用に掛かる人材エージェントの紹介料)、各種社内業務フローに掛かるツール費用等の支払手数料等、ファシリティ費(家賃、水光熱費、通信費等)等、また自社開発ゲームの広告宣伝費及び自社開発ゲームへの研究開発費となります。

人件費は、事業の拡大による営業・開発・サポート人員の拡充、管理部門の体制強化を企図した人員計画に基づき、新規採用者の想定人件費を積み上げて算出し357百万円(前期比121.5%)を見込んでいます。

さらなる体制強化のための採用力向上を狙い、求人費で69百万円(前期比122.1%)を見込んでいます。ファシリティ費は、人員計画に基づいて、必要と見込まれる金額を算出し、17百万円(前期比99.8%)を見込んでいます。

また、自社開発ゲームのさらなる新作への研究開発投資として125百万円(前期比131.13%)を見込んでおります。

以上の結果、販売費及び一般管理費は942百万円(前期比104.2%)、営業利益は189百万円(前期比131.6%)と見込んでおります。

なお、第3四半期累計期間における販売費および一般管理費は724百万円(前期比113.7%)、営業利益は150百万円(前期比98.2%)となっております。

## (4) 営業外収益・費用、経常利益

営業外損益については、前期実績等を基準として、業績予想策定時点において個別に見積り可能なものについて予想値を算定しています。営業外収益は、主に海外ゲームの売上入金時の

為替差益になります。営業外費用は、海外ゲームの売上入金時の為替差損になります。

以上により、2021年1月期の経常利益は189百万円（前期比132.2%）を見込んでおります。

なお、第3四半期累計期間における営業外収益は0.1百万円（前期比106.3%）、営業外費用は0.5百万円（前期比61.8%）、経常利益は150百万円（前期比98.4%）となっております。

#### （5）特別利益・損失、当期純利益

特別利益及び特別損失は、前期実績等を基準として、業績予想策定時点において個別に見積り可能なものについて予想値を算定しています。特別利益は見込まれる事項がないため特に発生は見込んでおりません。特別損失は、昨年度に事業譲渡において受け入れた事業ののれんの減損損失15百万円になります。

以上により、2021年1月期の当期純利益は105百万円（前期比158.9%）を見込んでおります。

なお、第3四半期累計期間における特別利益は0百万円、特別損失は15百万円（前期0百万円）、当期純利益は86百万円（前期比88.0%）となっております。

#### 【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想等の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、実際の業績は様々な要因によって異なる場合がございます。

以 上



## 2021年1月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2021年2月25日

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所 東  
 コード番号 URL http://www.appirits.com  
 代表者 (役職名)代表取締役社長執行役員CEO(氏名)和田 順児  
 問合せ先責任者 (役職名)取締役執行役員CFO (氏名)永山 亨 (TEL)(03)6690-9870  
 四半期報告書提出予定日 — 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 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

## 1. 2021年1月期第3四半期の業績(2020年2月1日~2020年10月31日)

(1) 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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年1月期第3四半期	2,879	8.2	150	△1.8	150	△1.6	86	△12.0
2020年1月期第3四半期	2,660	31.6	153	102.0	152	103.6	97	115.2

	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
2021年1月期第3四半期	80.38	—
2020年1月期第3四半期	91.39	—

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株式が把握できないため、記載しておりません。

2. 2020年9月11日付で普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。2020年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期(当期)純利益金額を算定しております。

## (2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年1月期第3四半期	2,013	1,494	74.2
2020年1月期	1,917	1,408	73.4

(参考) 自己資本 2021年1月期第3四半期 1,494百万円 2020年1月期 1,408百万円

## 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
2020年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2021年1月期	—	0.00	—	—	—
2021年1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. 2021年1月期の業績予想(2020年2月1日~2021年1月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	3,827	6.9	189	31.6	189	32.2	105	58.9	98.74

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2. 2020年9月11日付で普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。業績予想の「1株当たり当期純利益」は当該分割後の金額を表示しております。

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)

2021年1月期3Q	1,071,100株	2020年1月期	1,071,100株
------------	------------	----------	------------

② 期末自己株式数

2021年1月期3Q	-株	2020年1月期	-株
------------	----	----------	----

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2021年1月期3Q	1,071,100株	2020年1月期3Q	1,071,100株
------------	------------	------------	------------

(注) 2020年9月11日付で普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。2020年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」、「期中平均株式数」を算定しております。

※ 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

業績予想の将来に関する記述は、業績に与える不確実な要因に係る仮定及び本日現在における入手可能な情報を前提としており、実際の業績等は様々な要因等で大きく異なる結果となる可能性があります。

## ○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) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報等)	8



## 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

(当期の経営成績)

当第3四半期累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の影響が長期化し、各種施策の効果から持ち直しに向かうことが期待されるものの、依然として先行きが不透明な状況にあります。

当社が属するオンラインゲーム業界・インターネット業界においては、大手企業を中心に「デジタルトランスフォーメーション(DX)」と呼ばれる、既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れが引き続き力強いものとなっております。また感染症対策としてのリモートワークの環境整備など、ITに対する底堅いニーズがある一方で、一部の企業では業績悪化によりIT投資を縮小・延期するケースも発生するなど、楽観視はできないものとなっております。

このような環境の中、当社はオンラインゲーム事業の拡大のため、引き続き新規タイトルの開発に注力するとともに、既存タイトルの売上を維持するよう努め、Webソリューション事業においても新規案件の獲得や新サービスの拡充、自社ASPサービスの機能強化に努めました。

以上の結果、当第3四半期累計期間における業績は、売上高2,879,208千円(前年同期比8.2%増)、営業利益150,533千円(前年同期比1.8%減)、経常利益150,164千円(前年同期比1.6%減)、四半期純利益86,097千円(前年同期比12.0%減)となりました。

当第3四半期累計期間におけるセグメント別の業績は次のとおりです。

#### ① Webソリューション事業

Webソリューション事業においては、大型の受託開発案件の開発を進めるとともに、新規案件の獲得に努めた結果、複数の大型案件が当第3四半期累計期間に完成致しました。また、ECサイトやコンテンツサイト(物件、求人、記事、レシピ等)に特化したサイト内検索ASP「Advantage Search」の機能強化等、当社が提供するサービスの拡充・強化も引き続き進めました。

その結果、当第3四半期累計期間における売上高は1,338,279千円(前年同期比30.1%増)、セグメント利益は396,070千円(前年同期比7.8%増)となりました。

#### ② オンラインゲーム事業

オンラインゲーム事業においては、6月に新作タイトル「アンノウンブライド」のサービスを開始し、他の既存タイトルにおいても各種イベントの開催や新キャラクターの追加等を行い、当社の主要タイトルの売上維持に努めるとともに不採算タイトルのサービス終了を実施し、利益率向上のため運営体制の見直しを行いました。また、新作タイトルの開発にも引き続き注力致しました。

また、他社ゲームの受託開発・運営についても、顧客と良好な関係を維持し、着実に売上規模を増やしております。

その結果、当第3四半期累計期間における売上高は1,540,928千円(前年同期比5.6%減)、セグメント利益は127,685千円(前年同期比79.4%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

① 財政状態の分析

(資産)

当第3四半期会計期間末の資産合計は、2,013,518千円と前事業年度末に比べて95,992千円の増加となりました。これは主に、現金及び預金36,390千円の減少、売掛金138,046千円の増加によるものです。

(負債)

当第3四半期会計期間末の負債合計は、519,150千円と前事業年度末に比べて9,894千円の増加となりました。これは主に、借入金の返済による借入金45,036千円の減少、主に月末が銀行休業日だったことに伴う未払金39,086千円の増加及び預り金29,901千円の増加によるものです。

(純資産)

当第3四半期会計期間末の純資産合計は、1,494,367千円と前事業年度末に比べて86,097千円の増加となりました。これは、利益剰余金86,097千円の増加によるものです。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

業績予想につきましては、本日公表いたしました「東京証券取引所JASDAQへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。

なお、上記に記載した業績予想等は、現時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、実際の業績等は様々な要因により異なる可能性があります。

## 2. 四半期財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2020年10月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,008,837	972,446
売掛金	403,380	541,426
仕掛品	47,920	87,271
その他	58,441	52,384
貸倒引当金	-	△133
流動資産合計	1,518,579	1,653,395
固定資産		
有形固定資産	50,290	37,362
無形固定資産	44,651	29,520
投資その他の資産		
差入保証金	192,705	174,286
その他	111,298	118,953
投資その他の資産合計	304,004	293,240
固定資産合計	398,946	360,123
資産合計	1,917,526	2,013,518

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年1月31日)	当第3四半期会計期間 (2020年10月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	18,346	23,386
1年内返済予定の長期借入金	60,048	49,817
未払金	227,937	267,023
未払法人税等	46,873	22,743
未払消費税等	69,446	72,559
賞与引当金	1,836	-
受注損失引当金	1,850	616
その他	39,797	74,689
流動負債合計	466,135	510,835
固定負債		
長期借入金	43,120	8,315
固定負債合計	43,120	8,315
負債合計	509,255	519,150
純資産の部		
株主資本		
資本金	448,180	448,180
資本剰余金	346,350	346,350
利益剰余金	613,740	699,837
株主資本合計	1,408,270	1,494,367
純資産合計	1,408,270	1,494,367
負債純資産合計	1,917,526	2,013,518

## (2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 2019年2月1日 至 2019年10月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2020年2月1日 至 2020年10月31日)
売上高	2,660,625	2,879,208
売上原価	1,869,997	2,004,060
売上総利益	790,628	875,147
販売費及び一般管理費	637,409	724,613
営業利益	153,218	150,533
営業外収益		
受取利息	15	11
手数料収入	108	108
その他	4	16
営業外収益合計	128	136
営業外費用		
支払利息	600	346
為替差損	217	159
営業外費用合計	817	505
経常利益	152,529	150,164
特別損失		
固定資産除売却損	0	-
減損損失	-	15,896
特別損失合計	0	15,896
税引前四半期純利益	152,529	134,267
法人税等	54,637	48,170
四半期純利益	97,892	86,097

(3) 四半期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。

(四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第3四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

前第3四半期累計期間(自 2019年2月1日 至 2019年10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	四半期損益計算 書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	オンライン ゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,028,563	1,632,061	2,660,625	—	2,660,625
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,028,563	1,632,061	2,660,625	—	2,660,625
セグメント利益	367,415	71,168	438,583	△285,365	153,218

(注) 1. セグメント利益の調整額△285,365千円は、報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第3四半期累計期間(自 2020年2月1日 至 2020年10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	四半期損益計算 書計上額 (注) 2
	Webソリューション事業	オンライン ゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,338,279	1,540,928	2,879,208	—	2,879,208
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,338,279	1,540,928	2,879,208	—	2,879,208
セグメント利益	396,070	127,685	523,756	△373,223	150,533

(注) 1. セグメント利益の調整額△373,223千円は、報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期損益計算書の営業利益と調整を行っております。