2024年2月16日

各　位

会 社 名　株式会社ガーラ
代表者名　代表取締役グループCEO　キム・ヒョンス
（コード：4777、スタンダード市場）
問合せ先　取締役CFO　岡本　到
（TEL. 03-6822-6669）

2023年12月期連結業績と前期実績との差異及び個別業績と前期実績との差異、並びに個別決算における特別損失（前渡金評価損）の発生に関するお知らせ

当社は、2023年12月期（2023年４月１日～2023年12月31日）連結業績と前期実績との差異及び個別業績と前期実績との差異、並びに個別決算における特別損失（前渡金評価損）の発生に関して下記のとおりお知らせいたします。なお、当社は2023年12月期の業績予想は公表しておりません。

記

１．2023年12月期連結業績と前期実績との差異

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	１株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円　銭
前期実績（A） 2023年３月期	3,207	437	400	320	13.35
当期実績（B） 2023年12月期	1,497	△296	△262	△230	△9.20
増減額（B－A）	△1,709	△734	△663	△550	－
増減率（%）	－	－	－	－	－

（※）当期は決算期変更により2023年４月１日から2023年12月31日までの９か月決算となっております。
このため、対前期増減率については記載しておりません。
なお、前期は2022年４月１日から2023年３月31日までの12か月決算であります。

２．2023年12月期個別業績と前期実績との差異

	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
前期実績（A） 2023年３月期	67	51	69	356	14.85
当期実績（B） 2023年12月期	35	△180	△161	△217	△8.69
増減額（B－A）	△31	△231	△230	△573	－
増減率（%）	－	－	－	－	－

（※）決算期変更により対前期増減率については記載しておりません。

３．差異が生じた理由

(1) 連結業績

2023年12月期の連結業績は、連結売上高1,497百万円となり、大幅な減収となりました。これは、主に前期にリリースしたHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース)」の売上高が前期と比較して減少したことによります。HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース)」の売上高の主な減少理由は、決算期変更による影響の他、前期はサービス提供開始後の売上高が大きかったこと、また、当期に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期と比較し売上高が減少いたしました。

営業利益及び経常利益につきましては、売上高減少に伴う売上総利益の減少があった他、主に当期に役員報酬及び給与手当の増加があったものの、「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る広告宣伝費の減少により販売費及び一般管理費が減少したこと、また、営業外収益として、主に当期に受取利息13百万円、暗号資産評価益5百万円、為替差益9百万円、受取出向料7百万円を計上したこと、営業外費用として、主に前期に暗号資産評価損58百万円を計上したこと、当期に支払利息4百万円を計上したことを理由として前期実績と比較して差異が生じました。

親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、主に前期に減損損失138百万円を計上したこと、当期に固定資産除去損3百万円を計上したことを理由として前期実績と比較して差異が生じました。

これらの結果、営業損失296百万円（前期は営業利益437百万円)、経常損失262百万円（前期は経常利益400百万円)、親会社株主に帰属する当期純損失230百万円（前期は親会社株主に帰属する当期純利益320百万円）となりました。

(2) 個別業績

2023年12月期の個別業績は、売上高35百万円となり、減収となりました。これは、主に前期の途中でクラウド関連事業における契約形態の変更があったことにより売上高が前期と比較して減少したことによります。

また、営業利益及び経常利益につきましては、主に当期に役員報酬の増加があったこと、前期に貸倒引当金の取崩に伴う貸倒引当金繰入のマイナス計上があったことによる販売費及び一般管理費の増加、また、営業外収益として、主に前期に貸倒引当金戻入額10百万円の計上、当期に為替差益15百万円を計上したことを理由として前期実績と比較して差異が生じました。

当期純利益につきましては、主に前期に関係会社事業損失引当金戻入額286百万円を特別利益として計上したことを理由として前期実績と比較して差異が生じました。

これらの結果、営業損失180百万円（前期は営業利益51百万円)、経常損失161百万円（前期は経常利益69百万円)、当期純損失217百万円（前期は当期純利益356百万円）となりました。

４．個別決算における特別損失（前渡金評価損）の発生について

(1) 特別損失（前渡金評価損)

当事業年度においてゲームのパブリッシャーとしての当社が、パブリッシング売上に応じてゲームのライセンサーに対して支払うロイヤルティ原価の最低保証金として計上していた前渡金の一部について、将来、回収不能と見込まれる金額を前渡金評価損55百万円として計上するものであります。

５．2024年12月期の業績見込みについて

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させていただいております。

以　上