

2024年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年11月12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 ヒヨンス

問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO

(氏名) 岡本 到

TEL 03-6822-6669

配当支払開始予定日 —

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年12月期第3四半期の連結業績(2024年1月1日~2024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	%
2024年12月期第3四半期	1,791	—	△205	—	△172	—	△281	—
2023年12月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2024年12月期第3四半期 △186百万円 (—%) 2023年12月期第3四半期 —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
2024年12月期第3四半期	△10.61	—
2023年12月期第3四半期	—	—

(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
2024年12月期第3四半期	3,746	2,366	42.5	56.87
2023年12月期	3,355	2,014	47.7	63.92

(参考) 自己資本 2024年12月期第3四半期 1,593百万円 2023年12月期 1,600百万円

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
2023年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2024年12月期	—	—	—	—	—
2024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. 2024年12月期の連結業績予想(2024年1月1日~2024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連結範囲の重要な変更 : 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
- 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

(4) 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)	2024年12月期3Q	28,024,900 株	2023年12月期	25,035,700 株
② 期末自己株式数	2024年12月期3Q	— 株	2023年12月期	— 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年12月期3Q	26,575,593 株	2023年12月期3Q	— 株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 有(義務)

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(決算期変更)

前連結会計年度より決算期を3月31日から12月31日に変更いたしました。従いまして、前連結会計年度は2023年4月1日から12月31日までの9か月決算となっております。これに伴い、当第3四半期連結累計期間(2024年1月1日~2024年9月30日)に対応する前年同四半期累計期間がないため、前年同四半期との比較は行っておりません。

(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
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	9
(セグメント情報等の注記)	9
(重要な後発事象の注記)	10
 [期中レビュー報告書]	 11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、2023年6月24日開催の第30回定時株主総会において、定款を一部変更し、前連結会計年度より決算期を3月31日から12月31日に変更いたしました。従いまして、前連結会計年度は2023年4月1日から12月31日までの9か月決算となっております。これに伴い、当第3四半期連結累計期間（2024年1月1日～2024年9月30日）に対応する前年同四半期累計期間がないため、前年同四半期との比較は行っておりません。

（1）経営成績に関する説明

当社グループの当第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1,791,909千円となりました。

これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」の売上高によるものであります。

売上原価は、653,317千円となりました。これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」に係る支払ロイヤルティ及び2023年12月期第3四半期からROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めたことによる人件費・外注費等によるものであります。

これらの結果、営業損失205,392千円、経常損失172,370千円、親会社株主に帰属する四半期純損失281,935千円となりました。

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、ゲームの魅力をより高め、ゲーム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㈱ツリーフルが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。㈱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。

2024年1月において、当社は、㈱ツリーフルの第三者割当増資引受の決議を行い、同社の株式を15.7%追加取得し、当社の持分比率は24.4%となりました。当該第三者割当増資により、ツリーハウス及びエアロハウスの建築投資を促進させ、また、当社グループと同社の協力関係をより強化することが当社グループの企業価値向上につながると判断いたしました。

なお、2024年8月に追加のエアロハウス2棟が完成し、現在、新しいツリーハウス2棟とセットで、既存の1セットを含めた合計3セットのサービス提供を行っております。

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、ツリーハウスビジネスを日本のみならず海外にも普及させ、森林ビジネスの価値を生み出すことにより海外における森林破壊を食い止めていきたいと考えております。ツリーハウスリゾート事業の海外展開のファーストステップとして㈱ツリーフルは、2023年11月において、カンボジアにTREEFUL（CAMBODIA）Co., Ltd. を設立いたしました。TREEFUL（CAMBODIA）Co., Ltd. は、持続可能な高級リゾートホテルとして、ツリーハウスを通じて安定した収益を上げ、森と人間社会の共存の道を目指しております。

費用面では、売上原価3,829千円、販売費及び一般管理費484,032千円を計上いたしました。販売費及び一般管理費の主な内訳は、役員報酬が105,996千円、支払報酬47,147千円、業務委託費152,936千円であります。業務委託費は、主に特別調査委員会の設置に伴う調査費用であります。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は63,515千円（内部取引を含む）となり、セグメント損失が424,347千円となりました。

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)」の売上高が937,492千円となりました。なお、HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」については、2023年7月において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ております。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。

なお、Gala Lab Corp. は、現在、Wemade Play Co., Ltd. が開発し、韓国で大ヒットを記録したモバイルゲーム「AniPang」のIPを活用したHTML5版ゲームの開発を進めております。他社のゲームのIPと、当社グループにおけるHTML5ゲームの開発力を用いたHTML5ゲームの開発にも注力してまいります。

続いて、スマートフォンアプリ事業では、売上高233,145千円となりました。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。

オンラインゲーム事業では、売上高が323,051千円となりました。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。

なお、2024年10月に中国のBEST KIRIN GLOBAL社と「Flyff Online (フリフオンライン)」ライセンス契約を締結いたしました。両社は協力関係のもと中国でのローカライゼーションを推進していきます。

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、複数の有名大学にサービスを提供しており、Meta Campus事業では、売上高が176,092千円となりました。

また、連結子会社ROAD101 Co., Ltd. が行うVFX事業の売上高は、44,008千円となりました。

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、現実には見ることの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コンテンツ等の制作事業であります。

費用面では、売上原価649,487千円、販売費及び一般管理費856,828千円を計上いたしました。販売費及び一般管理費の主な内訳は、役員報酬83,646千円、給与手当272,062千円及び支払手数料161,197千円であります。支払手数料は、主にゲーム開発に係るアウトソーシング費用であります。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は1,767,185千円(内部取引を含む)となり、セグメント利益が260,869千円となりました。

(※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。

(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351,663千円増加し、2,366,219千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が74,621千円、短期貸付金が175,000千円増加した一方で、敷金及び保証金が40,254千円減少いたしました。現金及び預金は、主に、HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」の収益によるもの及び新株予約権の行使によるもの、短期貸付金は、新規貸付により増加したものであります。敷金及び保証金は、ROAD101 Co., Ltd. の事務所移転により減少したものであります。

負債では、前受金が43,319千円、前受収益が30,625千円、退職給付に係る負債が23,030千円増加した一方で、未払費用が41,455千円、長期前受収益が47,783千円減少いたしました。前受金は、主にVFX事業の進行により増加したもので、前受収益は、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」の契約によるものであります。

純資産では、利益剰余金が281,935千円減少した一方で、資本金が277,621千円、非支配株主持分が387,535千円増加いたしました。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。資本金は、新株予約権の行使によるものであり、非支配株主持分は、主に㈱ソリーフルが2024年1月に行った第三者割当増資による持分変動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12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,345,086	1,419,707
売掛金及び契約資産	262,512	229,908
棚卸資産	3,735	2,159
未収入金	22,126	29,871
暗号資産	33,514	32,462
短期貸付金	—	175,000
前払費用	29,231	50,900
その他	25,821	263,012
貸倒引当金	△853	△1,132
流動資産合計	1,721,174	2,201,891
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	167,834	336,735
土地	46,294	46,294
その他（純額）	346,385	187,754
有形固定資産合計	560,514	570,785
無形固定資産		
のれん	447,296	404,632
その他	64,027	45,568
無形固定資産合計	511,324	450,201
投資その他の資産		
投資有価証券	250	186
敷金及び保証金	65,719	25,465
長期前払費用	208,175	219,625
繰延税金資産	288,684	278,757
その他	—	70
投資その他の資産合計	562,829	524,104
固定資産合計	1,634,668	1,545,091
資産合計	3,355,843	3,746,983
負債の部		
流動負債		
買掛金	3,321	3,291
短期借入金	270,000	239,800
1年内返済予定の長期借入金	15,623	17,479
未払金	173,614	173,632
未払費用	82,095	40,640
前受金	66,800	110,120
前受収益	128,333	158,958
未払法人税等	5,914	11,918
リワード引当金	20,446	30,651
賞与引当金	820	1,788
その他	29,165	88,253
流動負債合計	796,134	876,533
固定負債		
長期借入金	51,179	36,758
長期前受収益	260,385	212,601
繰延税金負債	5,751	5,055
退職給付に係る負債	225,223	248,254
その他	2,612	1,559
固定負債合計	545,152	504,229
負債合計	1,341,287	1,380,763

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,213,860	4,491,482
資本剰余金	2,857,838	2,868,426
利益剰余金	△5,136,152	△5,418,087
株主資本合計	1,935,546	1,941,820
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	172	128
為替換算調整勘定	△335,496	△348,169
その他の包括利益累計額合計	△335,323	△348,040
新株予約権	29,438	8
非支配株主持分	384,894	772,430
純資産合計	2,014,555	2,366,219
負債純資産合計	3,355,843	3,746,983

(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)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年9月30日)
売上高	1,791,909
売上原価	653,317
売上総利益	1,138,592
販売費及び一般管理費	1,343,984
営業損失(△)	△205,392
営業外収益	
受取利息	29,813
暗号資産売却益	9,255
為替差益	1,251
受取出向料	9,030
その他	5,226
営業外収益合計	54,577
営業外費用	
支払利息	11,384
暗号資産評価損	9,968
その他	202
営業外費用合計	21,555
経常損失(△)	△172,370
特別利益	
固定資産売却益	6
新株予約権戻入益	24,198
特別利益合計	24,204
特別損失	
固定資産売却損	445
固定資産除却損	5,476
特別損失合計	5,922
税金等調整前四半期純損失(△)	△154,088
法人税、住民税及び事業税	5,177
法人税等調整額	9,819
法人税等合計	14,997
四半期純損失(△)	△169,085
非支配株主に帰属する四半期純利益	112,849
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△281,935

(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)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年9月30日)
四半期純損失(△)	△169,085
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	△44
為替換算調整勘定	△17,365
その他の包括利益合計	△17,409
四半期包括利益	△186,495
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	△294,652
非支配株主に係る四半期包括利益	108,157

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

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)

当社は、第7回新株予約権の行使に伴う新株の発行により、資本金が277,621千円、資本準備金が277,621千円増加いたしました。また、2024年1月31日付で当社連結子会社である㈱ツリーフルの第三者割当増資を当社が引受けたことに伴う親会社持分の変動により資本剰余金が266,961千円減少いたしました。この結果等により、当第3四半期連結累計期間において資本金が4,491,482千円、資本剰余金が2,868,426千円となっております。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四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3四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。

	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年9月30日)
減価償却費	76,995千円
のれんの償却額	40,104

(セグメント情報等の注記)

当第3四半期連結累計期間（自 2024年1月1日 至 2024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	—	323,051	323,051	—	323,051
スマートフォンアプリ事業	—	233,145	233,145	—	233,145
HTML5ゲーム事業	—	937,492	937,492	—	937,492
Meta Campus事業	—	176,092	176,092	—	176,092
VFX事業	—	44,008	44,008	—	44,008
その他事業	43,231	34,887	78,118	—	78,118
顧客との契約から生じる収益	43,231	1,748,677	1,791,909	—	1,791,909
外部顧客への売上高	43,231	1,748,677	1,791,909	—	1,791,909
セグメント間の内部売上高 又は振替高	20,283	18,507	38,791	△38,791	—
計	63,515	1,767,185	1,830,700	△38,791	1,791,909
セグメント利益又は損失 (△)	△424,347	260,869	△163,478	△41,914	△205,392

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△41,914千円は、セグメント間取引消去△1,809千円及びのれんの償却額△40,104千円であります。

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。

(重要な後発事象の注記)

(決算訂正関連費用)

当社は、外部機関より当社の連結子会社であるGala Lab Corp.において2016年3月期から資産計上を開始し、2021年3月期に減損損失228,257千円を計上したソフトウェアの資産計上の妥当性について疑義があるとの指摘を受けたため、2024年5月30日付で当社と利害関係の無い外部の有識者で構成される特別調査委員会を設置して調査を行い、2024年9月9日付で特別調査委員会から調査報告書を受領いたしました。

当該調査結果を踏まえ、当社は、再発防止策を策定し、2024年10月30日付で公表しております。また、2024年11月12日付で過去に提出済みの有価証券報告書等について訂正を行っております。

当該調査費用及び決算訂正に係る費用は、当第3四半期連結累計期間において161,580千円が計上されており、当第4四半期連結会計期間以降に計上される概算額は106,351千円ですが、最終的な計上額は変動する可能性があります。

(資金の借入)

当社は、2024年10月25日開催の取締役会において、資金の借入を行うことを決議し、以下の通り借入を実行いたしました。

資金の借入の概要

借入先	: 株式会社SBJ銀行
借入金額	: 1,000,000千円
借入金利	: TIBOR 3M+1.65% (変動金利)
借入実行日	: 2024年10月31日
最終弁済期日	: 2025年4月30日
返済方法	: 元金均等返済
担保の有無	: (担保) 購入不動産、(連帯保証人) Megazone Corporation
資金使途	: 設備投資資金

(固定資産の取得)

当社は、2024年10月31日に以下のとおり固定資産を取得いたしました。

(1) 取得の理由

当社連結子会社への賃貸を目的として賃貸用不動産を取得いたしました。

(2) 取得の内容

- ①投資内容 : 賃貸用不動産
 - ②名称 : H Square
 - ③所在地 : 8F, 680 Sampeoyng, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Republic of Korea
 - ④面積 : (土地) 9066.3分の245.5㎡、(建物) 888.24㎡
 - ⑤取得価額 : (土地) KRW 5,587,500,000、(建物) KRW 6,912,500,000
- ※付随費用については、精査中であります。

(3) 相手先の概要

相手先の名称: Yeonhab Precision Co., Ltd.

なお、取得先と当社との間には、資本関係、人的関係および取引関係はなく、関連当事者にも該当いたしません。

(4) 取得の日程

- ①取締役会決議 : 2024年8月24日
- ②契約締結日 : 2024年9月30日
- ③物件引渡日 : 2024年10月31日

独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書

2024年11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 横 山 裕 昭
業 務 執 行 社 員**監査人の結論**

当監査法人は、四半期決算短信の「添付資料」に掲げられている株式会社ガーラの2024年1月1日から2024年12月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2024年7月1日から2024年9月30日まで）及び第3四半期連結累計期間（2024年1月1日から2024年9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期中レビューを行った。

当監査法人が実施した期中レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成され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期中レビューの基準に準拠して期中レビューを行った。期中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期中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。

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、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して四半期連結財務諸表を作成することにある。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、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）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期中レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した期中レビューに基づいて、期中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期中レビューの基準に従って、期中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期中レビュー手続を実施する。期中レビュー手続は、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、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されて

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、期中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、期中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、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成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期中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、計画した期中レビューの範囲とその実施時期、期中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するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用し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. 上記の期中レビュー報告書の原本は当社（四半期決算短信開示会社）が別途保管しております。
2. XBRL データ及びHTML データは期中レビューの対象には含まれていません。