

【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】	2023年2月10日
【四半期会計期間】	第30期第3四半期（自 2022年10月1日 至 2022年12月31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3四半期連結 累計期間	第30期 第3四半期連結 累計期間	第29期
会計期間	自 2021年4月1日 至 2021年12月31日	自 2022年4月1日 至 2022年12月31日	自 2021年4月1日 至 2022年3月31日
売上高 (千円)	358,376	2,525,510	600,958
経常利益又は経常損失 (△) (千円)	△292,057	293,120	△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)	△266,060	183,481	△186,142
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	△310,373	281,492	△260,981
純資産額 (千円)	389,048	2,004,892	438,439
総資産額 (千円)	1,163,500	2,872,417	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)	△13.96	7.75	△9.77
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	—	7.00	—
自己資本比率 (%)	△7.6	57.9	△2.8

回次	第29期 第3四半期連結 会計期間	第30期 第3四半期連結 会計期間
会計期間	自 2021年10月1日 至 2021年12月31日	自 2022年10月1日 至 2022年12月31日
1株当たり四半期純利益 (円)	0.08	0.42

- (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3四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3四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)は、以下の事業を新規事業として開始いたしました。

当社は、2022年9月8日付の会社法第370条及び当社定款第25条第2項の規定に基づく取締役会決議に代わる書面決議において、当社グループは、メタパースキャンパスプラットフォーム事業(Meta Campus事業(※))を新規事業として開始することを決議いたしました。当該新規事業については、報告セグメントの「韓国」セグメントに区分しております。

なお、主要な関係会社における異動はありません。

(※)2022年9月8日付取締役会決議に代わる書面決議において、Meta School事業としておりましたが、2022年12月12日付取締役会決議に代わる書面決議において、当社は、Meta Campus事業に係る業務提携契約書を締結することを決議し、正式名称をMeta Campus事業といたしました。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第3四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及び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（2023年2月10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。

当社グループは、「世界No. 1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」を目指し、継続的な収益の拡大を実現するため、ゲーム事業を中心にグローバルなビジネス展開を推進し、世界規模のビジネスネットワークの構築に向けて取り組んでまいりました。ゲーム事業ではオンラインゲーム事業からスマートフォンアプリ事業を主力事業に移行すべく、スマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」、「Rappelz（ラペルズモバイル）」の開発とそのビジネスの推進を行ってまいりました。しかしながら、「Rappelz（ラペルズモバイル）」は、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、サービス提供の大幅な遅延が生じたことにより収益獲得開始時期が後ろ倒しになったこと等の理由により売上高が低調に推移しておりました。この結果、当社グループは2021年3月期において親会社株主に帰属する当期純損失を、2022年3月期において営業損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、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した。

一方、当第3四半期連結累計期間においてHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」のサービス提供を開始したことにより売上高が前年同四半期に比べて604.7%増加し、2,525,510千円となり、営業利益353,609千円、経常利益293,120千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益183,481千円を計上し、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の各段階損益全てにおいて黒字化を達成いたしました。また、HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」はリリース後も売上高が順調に推移していることから安定的な収益基盤が確立されたと認識いたしました。

さらに、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3四半期連結会計期間末の現金及び預金が1,807,334千円となり財務状況が大幅に改善されました。

以上より、当社グループは、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は現時点において存在しないものと判断いたしました。これにより、前連結会計年度の有価証券報告書に記載した「(7) 継続企業の前提に関する重要事象等について」は消滅しております。

(1) 新規事業に係るリスクについて

① Meta Campus事業

当社グループは、Meta Campus事業を新規事業として開始いたしました。

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連結子会社Gala Lab Corp.が開発・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。プラットフォームの開発が計画通りに進まない場合は、開発費が膨らみ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。

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（2023年2月10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2,525,510千円（前年同四半期比604.7%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ゲームに係る支払ロイヤルティ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「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増加したことによる広告宣伝費の増加、売上増加に伴う付加価値税の増加及びソフトウエ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353,609千円（前年同四半期営業損失362,885千円）、経常利益293,120千円（前年同四半期経常損失292,057千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益183,481千円（前年同四半期親会社株主に帰属す

る四半期純損失266,060千円)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、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、東南アジア、アメリカでの再リリースが2024年3月期第1四半期、EU、台湾が2024年3月期第2四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62,003千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で4,240千円(7.3%)の増加となり、セグメント損失が170,039千円(前年同四半期は133,911千円の損失)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あります。HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」の累計登録者数は、サービス開始後順調に増加し、2022年7月15日に100万人、2022年10月3日に150万人、2022年12月28日に200万人に到達いたしました。また、売上高も順調に増加し、当第3四半期累計期間の売上高は1,963,631千円を計上いたしました。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、2024年3月期第1四半期のリリースを予定しております。

続いて、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。

一方、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、台湾のゲーム提供会社Digeam Co., Ltd.が2020年7月より「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」、2021年6月より「Flyff Online (フリフオンライン)」のサービス提供を行っております。

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今後の市場規模の拡大が期待されているブロックチェーン関連事業を主力事業として推し進めてまいります。当該ブロックチェーン関連事業の一つとして、Gala Lab Corp.は、2022年9月に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事業(以下、Meta Campus事業)に係る業務提携基本合意書を締結し、2022年12月に業務提携契約書を締結いたしました。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。

また、2021年4月にGala Lab Corp.がMETABORA Co., Ltd.及び韓国のエンターテインメント会社Barunson Co., Ltd.と契約締結した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(Metaverseプロジェクト)についても開発を進めてまいります。当該Metaverseプロジェクトは、Barunson Co., Ltd.がメタバース内で暗号資産「BORA」が利用できるメタバースプラットフォームの開発・提供・運営を行い、METABORA Co., Ltd.はブロックチェーン技術開発と技術支援を担当し、Gala Lab Corp.は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、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いたします。

費用面では、主に「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増加したことによる広告宣伝費の増加、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2,523,924千円(内部取引を含む)と前年同四半期比で2,189,168千円(654.0%)の増収となり、セグメント利益が534,452千円(前年同四半期は219,187千円の損失)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1,566,452千円増加し、2,004,892千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が1,518,400千円、売掛金が198,311千円、ソフトウェアが164,680千円増加した一方で、暗号資産が111,205千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、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81,759千円、長期前受収益が95,042千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（ラペルズオンライン）」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682,774千円、利益剰余金が183,481千円増加した一方で、新株予約権が80,589千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感染症の影響が少なくとも2023年3月まで続くものと仮定し、当第3四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3四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3四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3四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3四半期会計期間末 現在発行数(株) (2022年12月31日)	提出日現在発行数 (株) (2023年2月10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	25,035,700	25,035,700	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	25,035,700	25,035,700	—	—

(注) 「提出日現在発行数」には、2023年2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】

該当事項はありません。

(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10月1日～ 2022年12月31日 (注) 1	10,900	25,035,700	3,111	4,213,860	3,111	2,353,429

(注) 1 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3四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3四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9月30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9月30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 25,020,600	250,206	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 4,200	—	—
発行済株式総数	25,024,800	—	—
総株主の議決権	—	250,206	—

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3四半期連結会計期間（2022年10月1日から2022年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年12月31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3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間

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3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	288,934	1,807,334
売掛金	63,524	261,836
棚卸資産	1,954	2,897
未収入金	6,882	4,873
暗号資産	126,205	14,999
前払費用	3,546	6,032
その他	9,592	45,332
貸倒引当金	△398	△300
流動資産合計	500,241	2,143,005
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	152,211	175,629
土地	46,294	46,294
その他（純額）	45,463	45,162
有形固定資産合計	243,969	267,086
無形固定資産		
のれん	108,109	96,662
ソフトウェア	10,190	174,871
その他	898	791
無形固定資産合計	119,198	272,325
投資その他の資産		
投資有価証券	279	243
敷金及び保証金	10,271	10,678
長期前払費用	173,698	179,077
投資その他の資産合計	184,249	189,999
固定資産合計	547,417	729,411
資産合計	1,047,658	2,872,417
負債の部		
流動負債		
買掛金	571	57
1年内返済予定の長期借入金	—	9,600
未払金	121,401	203,160
未払費用	13,140	9,974
前受金	43,827	30,717
前受収益	—	69,999
未払法人税等	2,140	2,551
リワード引当金	—	10,212
賞与引当金	1,814	1,185
その他	8,539	5,337
流動負債合計	191,434	342,796
固定負債		
長期借入金	48,000	33,600
長期前受収益	190,435	285,477
繰延税金負債	85	74
退職給付に係る負債	179,263	205,576
固定負債合計	417,783	524,728
負債合計	609,218	867,524

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,531,085	4,213,860
資本剰余金	2,176,690	2,859,465
利益剰余金	△5,211,361	△5,027,879
株主資本合計	496,414	2,045,446
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	△383,299
その他の包括利益累計額合計	△525,600	△383,131
新株予約権	110,027	29,438
非支配株主持分	357,597	313,139
純資産合計	438,439	2,004,892
負債純資産合計	1,047,658	2,872,417

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	358,376	2,525,510
売上原価	100,832	847,758
売上総利益	257,543	1,677,752
販売費及び一般管理費	620,429	1,324,143
営業利益又は営業損失(△)	△362,885	353,609
営業外収益		
受取利息	423	2,972
暗号資産売却益	39,447	—
暗号資産評価益	20,458	—
為替差益	9,297	2,764
受取出向料	—	4,913
その他	1,733	5,915
営業外収益合計	71,361	16,566
営業外費用		
支払利息	112	107
暗号資産売却損	—	6,850
暗号資産評価損	—	68,905
その他	421	1,190
営業外費用合計	533	77,054
経常利益又は経常損失(△)	△292,057	293,120
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(△)	△289,928	291,194
法人税、住民税及び事業税	10,580	5,291
法人税等合計	10,580	5,291
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△300,508	285,902
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(△)	△34,447	102,421
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(△)	△266,060	183,481

【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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△300,508	285,902
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△95	△24
為替換算調整勘定	△9,769	△4,385
その他の包括利益合計	△9,864	△4,410
四半期包括利益	△310,373	281,492
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△275,950	325,950
非支配株主に係る四半期包括利益	△34,422	△44,458

【注記事項】

(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、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3四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、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。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
減価償却費	10,370千円	69,040千円
のれんの償却額	10,175	11,446

(株主資本等関係)

前第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. 株主資本の著しい変動
該当事項はありません。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

1. 株主資本の著しい変動

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3四半期連結累計期間において資本金が682,774千円、資本準備金が682,774千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本金が4,213,860千円、資本準備金が2,353,429千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

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。

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022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	—	260,128	260,128	—	260,128
スマートフォンアプリ事業	1,635	196,276	197,912	—	197,912
HTML5ゲーム事業	—	1,963,631	1,963,631	—	1,963,631
Meta Campus事業	—	15,305	15,305	—	15,305
その他事業	24,931	63,600	88,532	—	88,532
顧客との契約から生じる収益	26,567	2,498,943	2,525,510	—	2,525,510
外部顧客への売上高	26,567	2,498,943	2,525,510	—	2,525,510
セグメント間の内部売上高 又は振替高	35,435	24,980	60,416	△60,416	—
計	62,003	2,523,924	2,585,927	△60,416	2,525,510
セグメント利益又は損失 (△)	△170,039	534,452	364,412	△10,803	353,609

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△10,803千円は、セグメント間取引消去643千円及びのれんの償却額△11,446千円であります。

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

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1,081,161千円増加し、「韓国」セグメントにおいて738,949千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3 四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3 四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31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 (△)	△13円96銭	7円75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)	△266,060	183,481
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)	△266,060	183,481
普通株式の期中平均株式数 (株)	19,060,800	23,667,141
(2) 潜在株式調整後1 株当たり四半期純利益	—	7円00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)	—	2,560,896
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3 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

2023年2月9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3四半期連結会計期間（2022年10月1日から2022年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年12月31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12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四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。

その他の事項

会社の2021年12月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四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2022年2月9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。