

2025年12月期 第2四半期(中間期)決算短信(日本基準)(連結)

2025年8月8日

上場会社名 ガーラ
コード番号 4777 URL <http://www.gala.biz>
代表者 (役職名) 代表取締役グループCEO (氏名) キム ヒョンス
問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO (氏名) 岡本 到 TEL 03-6822-6669
半期報告書提出予定日 2025年8月8日 配当支払開始予定日 未定
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

上場取引所 東

(百万円未満切捨て)

1. 2025年12月期第2四半期(中間期)の連結業績(2025年1月1日～2025年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (％表示は、対前年中間期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 中間純利益	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2025年12月期中間期	1,144	—	247	—	290	—	186	—
2024年12月期中間期	1,202	—	102	—	31	—	146	—

(注) 包括利益 2025年12月期中間期 336百万円 (—％) 2024年12月期中間期 7百万円 (—％)

	1株当たり中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり中間純利益
	円 銭	円 銭
2025年12月期中間期	6.66	—
2024年12月期中間期	5.67	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	％
2025年12月期中間期	4,304	1,493	18.0
2024年12月期	4,366	1,802	22.2

(参考) 自己資本 2025年12月期中間期 776百万円 2024年12月期 968百万円

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
2024年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2025年12月期	—	0.00			
2025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. 2025年12月期の連結業績予想(2025年 1月 1日～2025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. 経営成績等の概況(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。

(％表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 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	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

注記事項

- (1) 当中間期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) 中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：無
以外の会計方針の変更：無
会計上の見積りの変更：無
修正再表示：無
- (注) 詳細は、【添付資料】P.11「2. 中間連結財務諸表及び主な注記(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更に関する注記)」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	2025年12月期中間期	28,024,900 株	2024年12月期	28,024,900 株
期末自己株式数	2025年12月期中間期	— 株	2024年12月期	— 株
期中平均株式数(中間期)	2025年12月期中間期	28,024,900 株	2024年12月期中間期	25,838,929 株

第2四半期(中間期)決算短信は公認会計士又は監査法人の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

(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業績見通し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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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。

(決算補足説明資料の入手方法について)
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. 経営成績等の概況	2
(1) 当中間期の経営成績の概況	2
(2) 当中間期の財政状態の概況	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
2. 中間連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 中間連結貸借対照表	6
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書	8
中間連結損益計算書	8
中間連結包括利益計算書	9
(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項	11
(会計方針の変更に関する注記)	11
(セグメント情報等の注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(継続企業の前提に関する注記)	12

1. 経営成績等の概況

(1) 当中間期の経営成績の概況

当社及び連結子会社(以下、「当社グループ」という。)の当中間連結会計期間における経営成績の概況は、連結売上高が1,144,069千円となり、前年同中間期比4.9%の減収となりました。これは、主にメタバース(※1)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。)の売上高が前年同中間期と比較して減少したことによります。

売上原価は449,316千円となり、前年同中間期比3.5%の増加となりました。これは、主にHTML5ゲームに係る支払チャネリングフィー及びロイヤルティーの償却額が前年同中間期と比較して増加したことによります。

販売費及び一般管理費は941,762千円となり、前年同中間期比8.2%の増加となりました。これは、主に連結子会社TREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.において、許認可のためのコンサルタント報酬が生じたことによります。

これらの結果、営業損失247,010千円(前年同中間期営業損失102,054千円)、経常損失290,564千円(前年同中間期経常損失31,424千円)、親会社株主に帰属する中間純損失186,676千円(前年同中間期親会社株主に帰属する中間純損失146,549千円)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(※2)「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(※3)により「NFT(※4)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、ツリーハウス単体又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つのセットと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。その後、新しいツリーハウス及びエアロハウスの建築を進めており、2024年8月にエアロハウス2棟、2024年12月にツリーハウス1棟が完成し、現在、ツリーハウスとエアロハウスの3セット及びツリーハウス1棟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、主にTREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.において、高級リゾートホテルプロジェクトに係る許認可のためのコンサルタント報酬が生じたこと及び前期に取得した物件に係る減価償却費の計上等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90,558千円(内部取引を含む)と前年同中間期比で52,060千円(135.2%)の増加となり、セグメント損失が327,420千円(前年同中間期は236,085千円のセグメント損失)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)」について、売上高が535,588千円となり前年同中間期比で22,117千円(4.0%)の減収となりました。しかしながら、HTML5ゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」は、2022年のグローバルリリース以降、累積利用者数は500万人を突破し、地域・言語を問わず着実にユーザーが拡大しており、強固なブランド力を構築しております。毎年開催されるグローバルイベント「Flyff Universe World Championship(FWC)」では、単なるゲーム大会に留まらず、世界中のユーザーがリアルタイムで競い合い、交流を深めるグローバルPvP(Player vs

Player) トーナメントとして定着しております。今年開催予定の2025年大会では、総額11万ドルの賞金が用意され、年中シーズン制で運営される予選を通じて、本選進出チームが選抜される形式となっており、本タイトルがeスポーツプラットフォームとしての可能性を拡大する重要な機会となっております。

さらに、HTML5ゲーム「Flyff Universe (フリフユニバース)」については、サービス提供エリアの拡大を目指し、2025年4月に韓国でのサービス提供を開始いたしました。また、Gala Lab Corp. は、2024年12月に中国のゲームパブリッシング専門会社RUIWO TECHNOLOGYと中国地域におけるパブリッシング契約を締結いたしました。現在、同地域におけるリリースの準備を行っております。

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) (※5) 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。

続いて、スマートフォンアプリ事業では、売上高が162,262千円となり前年同中間期比で12,092千円(8.1%)の増収となりました。Gala Lab Corp. は、スマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy (フリフレガシー)」に加えて、2025年6月にFlyffの新作モバイルゲーム「飛飛：重逢(フリフ・リユニオン)」を中国でのサービス提供を開始いたしました。また、連結子会社Gala Mix Inc. は、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、「winwalk (ウィンウォーク)」については、Google PlayによるAndroid版の既存サービスに加えて、2025年5月にApple StoreによるiOS版(20ヵ国、8言語)のサービス提供を開始いたしました。今後も、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まいります。

また、オンラインゲーム事業では、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売上高が244,214千円となり前年同中間期比で13,845千円(6.0%)の増収となりました。現在、Gala Lab Corp. は、「Flyff Online (フリフオンライン)」について、ライセンス展開及びチャネリング(※6) 展開を進めており、2025年6月に台湾、香港及びマカオ地域でのサービス提供を開始いたしました。

一方、Gala Lab Corp. が、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と進めているメタバース(※1) キャンパスプラットフォーム「UVERSE (ユニバース)」事業(以下、「Meta Campus事業」という。)は、売上高が16,313千円となり前年同中間期比で156,730千円(90.6%)の減収となりました。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。現在、複数の有名大学にサービスを提供しております。

また、連結子会社ROAD101 Co., Ltd. が行っているVFX事業は、売上高が101,509千円となり前年同中間期比で67,528千円(198.7%)の増収となりました。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。現在、映画及び数多くの韓国ドラマ製作を進めております。

費用面では、主にマーケティング活動の増加に伴う広告宣伝費が増加したことにより販売費及び一般管理費が増加となりました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は1,100,404千円(内部取引を含む)と前年同中間期比で87,762千円(7.4%)の減収となり、セグメント利益が80,317千円(前年同中間期は162,307千円のセグメント利益)となりました。

(※1) 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(※4)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) 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(※3)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。
- (※3) 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。
- (※4) 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。
- (※5) 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。
- (※6) 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。

(2) 当中間期の財政状態の概況

当社グループの当中間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308,975千円減少し、1,493,592千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が168,150千円、その他流動資産が137,669千円減少した一方で、売掛金が283,757千円増加いたしました。その他流動資産は主に未収消費税の回収による減少によるものであります。売掛金は、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」によるものであります。

負債では、未払金が132,981千円、前受金が113,191千円、短期借入金が39,798千円増加した一方で、前受収益が95,264千円、課徴金引当金が64,950千円減少いたしました。未払金は、主に一時的なコンサルタント報酬の発生によるもの、前受金は、VFX等の新規案件に係る契約金の入金によるもの、短期借入金は、新規借入によるもの、前受収益は、収益化によるもの、課徴金引当金は、支払によるものであります。

純資産では、主に利益剰余金が186,676千円、非支配株主持分が117,211千円減少いたしました。利益剰余金は、親会社株主に帰属する中間純損失の計上によるもの、非支配株主持分は、主に非支配株主に帰属する中間純損失の計上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。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、2023年12月期、2024年12月期及び当中間連結会計期間において営業損失及び親会社株主に帰属する中間(当期)純損失を計上しており、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す。

営業損失及び親会社株主に帰属する中間(当期)純損失を計上した主な要因は、当社において事業持株会社としての管理コストの計上により営業損失を計上したこと、2023年10月からROAD101 Co., Ltd.を連結の範囲に含めましたが、同社のVFX事業がまだ安定的な利益計上ができる基盤が確立されておらず、営業損失を計上したこと及び(株)ツリーフルでは、ツリーハウス及びエアロハウスの建築による宿泊施設の拡大を進めている計画途上であり、営業損失を計上したこと、また、2024年12月期においては、上記に加えて、2024年11月12日に訂正報告書を提出したことに伴い決算訂正関連費用252,719千円を計上したこと及びのれんの減損損失397,491千円を計上したことによるものであります。

当社グループは、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。

ROAD101 Co., Ltd.については、VFX事業に集中し、映画の他、NetflixやDisney+のような動画配信サービスのコンテンツにおけるVFX制作も手掛けて事業の拡大を進めてまいります。また、(株)ツリーフルについては、ツリーハウス10棟でのサービス提供を目指してツリーハウスの建築を進めております。また、当中間連結会計期間末におけ

る現金及び預金は638,909千円となっており、資金繰りに懸念はありません。このため、継続的な事業運営に十分な資金が確保されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

2. 中間連結財務諸表及び主な注記

(1) 中間連結貸借対照表

(単位: 千円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当中間連結会計期間 (2025年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	807,059	638,909
売掛金	242,770	526,528
棚卸資産	4,267	3,718
未収入金	32,499	77,946
前払費用	44,180	20,613
短期貸付金	175,000	205,000
暗号資産	47,778	31,962
その他	187,188	49,519
貸倒引当金	△1,098	△1,091
流動資産合計	1,539,645	1,553,106
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	1,260,639	1,249,165
土地	732,316	732,316
その他(純額)	146,002	134,006
有形固定資産合計	2,138,958	2,115,488
無形固定資産		
その他	42,201	34,413
無形固定資産合計	42,201	34,413
投資その他の資産		
投資有価証券	243	242
敷金及び保証金	25,506	14,728
長期前払費用	217,872	214,309
繰延税金資産	401,686	372,346
その他	85	113
投資その他の資産合計	645,394	601,741
固定資産合計	2,826,554	2,751,643
資産合計	4,366,200	4,304,749
負債の部		
流動負債		
買掛金	3,378	3,235
短期借入金	1,229,266	1,269,064
1年内返済予定の長期借入金	19,205	25,616
未払金	198,282	331,263
未払費用	54,430	43,994
前受金	178,511	291,703
前受収益	99,000	3,735
未払法人税等	17,822	10,416
リワード引当金	36,011	41,733
賞与引当金	266	281
契約損失引当金	23,386	—
課徴金引当金	64,950	—
その他	70,404	201,464
流動負債合計	1,994,916	2,222,507
固定負債		
長期借入金	99,480	83,847
長期前受収益	212,907	222,441
繰延税金負債	4,820	4,369
退職給付に係る負債	249,940	259,587
その他	1,567	18,404
固定負債合計	568,715	588,649
負債合計	2,563,631	2,811,157

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当中間連結会計期間 (2025年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,491,482	4,491,482
資本剰余金	2,868,426	2,868,426
利益剰余金	△6,044,132	△6,230,809
株主資本合計	1,315,776	1,129,099
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	167	165
為替換算調整勘定	△347,757	△352,842
その他の包括利益累計額合計	△347,589	△352,677
新株予約権	8	8
非支配株主持分	834,373	717,161
純資産合計	1,802,568	1,493,592
負債純資産合計	4,366,200	4,304,749

(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書
(中間連結損益計算書)

(単位:千円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年6月30日)
売上高	1,202,689	1,144,069
売上原価	434,299	449,316
売上総利益	768,389	694,752
販売費及び一般管理費	870,443	941,762
営業損失(△)	△102,054	△247,010
営業外収益		
受取利息	18,139	10,756
暗号資産売却益	9,338	—
暗号資産評価益	1,195	—
為替差益	39,525	—
受取保険金	—	10,000
受取出向料	6,020	6,020
その他	4,309	3,097
営業外収益合計	78,528	29,873
営業外費用		
支払利息	7,695	18,382
支払手数料	—	7,363
為替差損	—	32,658
暗号資産評価損	—	14,942
その他	202	80
営業外費用合計	7,898	73,427
経常損失(△)	△31,424	△290,564
特別利益		
固定資産売却益	—	555
特別利益合計	—	555
特別損失		
固定資産売却損	449	6,994
固定資産除却損	5,525	0
特別損失合計	5,975	6,994
税金等調整前中間純損失(△)	△37,399	△297,003
法人税、住民税及び事業税	3,376	6,277
法人税等調整額	6,575	24,647
法人税等合計	9,952	30,925
中間純損失(△)	△47,351	△327,929
非支配株主に帰属する中間純利益又は 非支配株主に帰属する中間純損失(△)	99,197	△141,252
親会社株主に帰属する中間純損失(△)	△146,549	△186,676

(中間連結包括利益計算書)

(単位: 千円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年6月30日)
中間純損失(△)	△47,351	△327,929
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△24	△2
為替換算調整勘定	54,405	△8,499
その他の包括利益	54,381	△8,501
中間包括利益	7,029	△336,431
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	△105,664	△191,764
非支配株主に係る中間包括利益	112,693	△144,667

(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位: 千円)

	前中間連結会計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前中間純損失(△)	△37,399	△297,003
減価償却費	50,309	74,984
のれん償却額	26,906	—
貸倒引当金の増減額(△は減少)	237	3
リワード引当金の増減額(△は減少)	8,548	5,885
賞与引当金の増減額(△は減少)	74	15
契約損失引当金の増減額(△は減少)	—	△22,520
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	20,813	11,847
受取利息及び受取配当金	△18,154	△10,769
支払利息	7,695	18,382
暗号資産売却損益(△は益)	△9,338	—
暗号資産評価損益(△は益)	△1,195	14,942
有形固定資産売却損益(△は益)	449	6,438
有形固定資産除却損	5,525	0
売上債権の増減額(△は増加)	△44,878	△278,031
棚卸資産の増減額(△は増加)	854	548
未収消費税等の増減額(△は増加)	—	107,540
前払費用の増減額(△は増加)	△1,899	22,500
長期前払費用の増減額(△は増加)	△13,624	1,502
仕入債務の増減額(△は減少)	7	△112
未払金の増減額(△は減少)	15,213	143,123
前受金の増減額(△は減少)	14,025	112,251
前受収益の増減額(△は減少)	△28,710	△92,445
長期前受収益の増減額(△は減少)	△47,184	11,258
その他	△81,676	136,631
小計	△133,401	△33,026
利息及び配当金の受取額	11,392	6,629
利息の支払額	△9,253	△19,867
法人税等の還付額	1,536	4,949
法人税等の支払額	△3,454	△11,890
課徴金の支払額	—	△64,950
営業活動によるキャッシュ・フロー	△133,182	△118,156
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	—	△2,032
有形固定資産の取得による支出	△85,884	△56,081
有形固定資産の売却による収入	452	558
無形固定資産の取得による支出	△896	—
差入保証金の差入による支出	△3,390	△1,017
差入保証金の回収による収入	44,589	11,008
貸付けによる支出	△175,000	△30,000
投資活動によるキャッシュ・フロー	△220,129	△77,564
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の増減額(△は減少)	△28,000	41,998
長期借入金の返済による支出	△8,796	△8,858
新株予約権の行使による株式の発行による収入	550,012	—
非支配株主からの払込みによる収入	15,540	27,455
財務活動によるキャッシュ・フロー	528,756	60,595
現金及び現金同等物に係る換算差額	30,022	△10,181
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	205,467	△145,307
現金及び現金同等物の期首残高	932,628	517,293
現金及び現金同等物の中間期末残高	1,138,095	371,986

(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項

(会計方針の変更に関する注記)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日)、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 2022年10月28日)及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日)を当中間連結会計期間の期首から適用しています。これによる、中間連結財務諸表への影響はありません。

(セグメント情報等の注記)

I 前中間連結会計期間(自 2024年1月1日 至 2024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	中間連結損益 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	—	230,369	230,369	—	230,369
スマートフォンアプリ事業	—	150,169	150,169	—	150,169
HTML5ゲーム事業	—	557,706	557,706	—	557,706
Meta Campus事業	—	173,043	173,043	—	173,043
VFX事業	—	33,980	33,980	—	33,980
その他事業	26,310	31,109	57,420	—	57,420
顧客との契約から生じる収益	26,310	1,176,378	1,202,689	—	1,202,689
外部顧客への売上高	26,310	1,176,378	1,202,689	—	1,202,689
セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,186	11,787	23,974	△23,974	—
計	38,497	1,188,166	1,226,663	△23,974	1,202,689
セグメント利益又は 損失(△)	△236,085	162,307	△73,778	△28,275	△102,054

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△28,275千円は、セグメント間取引消去△1,369千円及びのれんの償却額△26,906千円であります。

2. セグメント利益又は損失は、中間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

該当事項はありません。

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

該当事項はありません。

Ⅱ 当中間連結会計期間(自 2025年1月1日 至 2025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	中間連結損益 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	—	244,214	244,214	—	244,214
スマートフォンアプリ事業	—	162,262	162,262	—	162,262
HTML5ゲーム事業	—	535,588	535,588	—	535,588
Meta Campus事業	—	16,313	16,313	—	16,313
VFX事業	—	101,509	101,509	—	101,509
その他事業	46,734	37,446	84,180	—	84,180
顧客との契約から生じる収益	46,734	1,097,335	1,144,069	—	1,144,069
外部顧客への売上高	46,734	1,097,335	1,144,069	—	1,144,069
セグメント間の内部売上高 又は振替高	43,823	3,068	46,892	△46,892	—
計	90,558	1,100,404	1,190,962	△46,892	1,144,069
セグメント利益又は 損失(△)	△327,420	80,317	△247,102	92	△247,010

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額92千円は、セグメント間取引消去であります。

2. セグメント利益又は損失は、中間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

該当事項はありません。

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

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。

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。