

第33回定時株主総会 株主様向け事業説明会

株式会社ガーラ

2026年3月28日

GALA

Copyright © Gala Inc. All rights reserved.

INDEX

01

2025年12月期財務報告

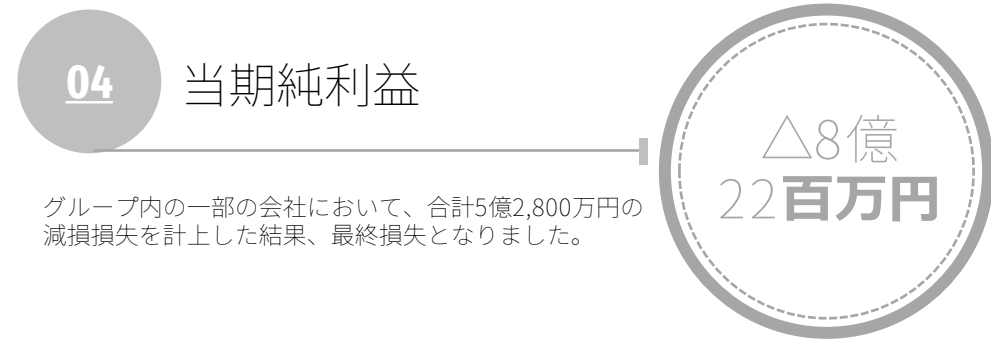
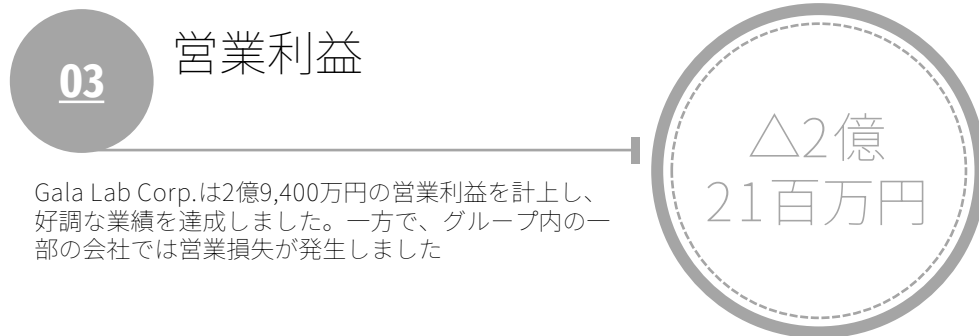
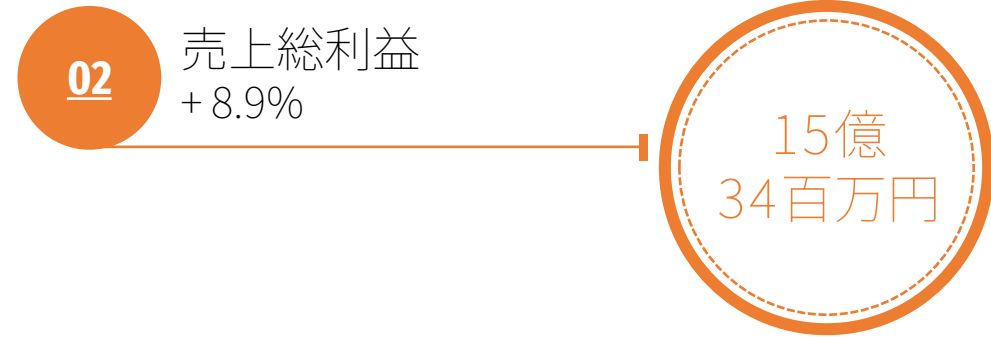
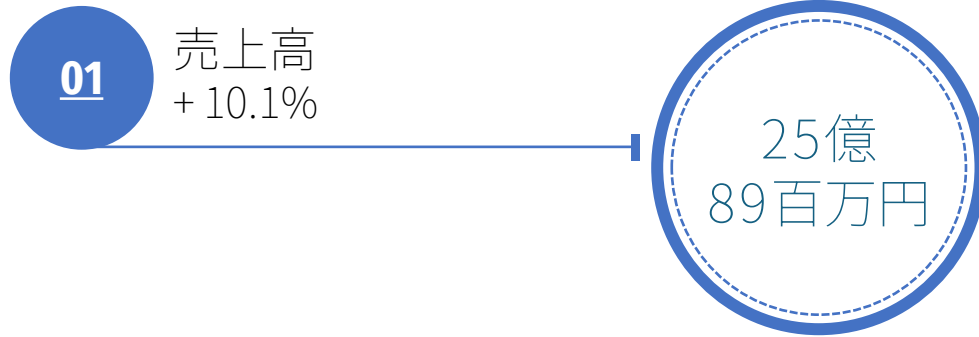
02

事業報告

- ・ビジョン、ミッション
- ・FY2025 注目ハイライト
- ・今後のプロジェクト
- ・サービス概要

GALA

Copyright © Gala Inc. All rights reserved.



通期連結損益 前年比較



単位：百万円

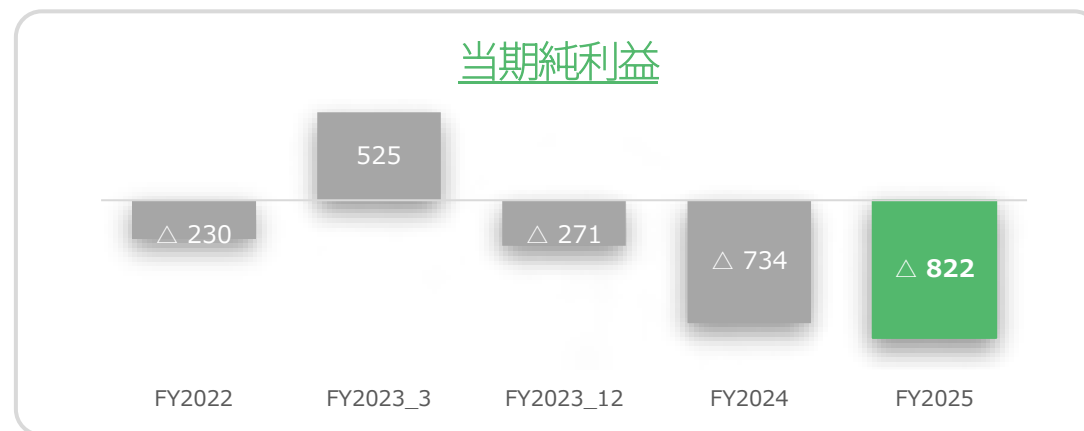
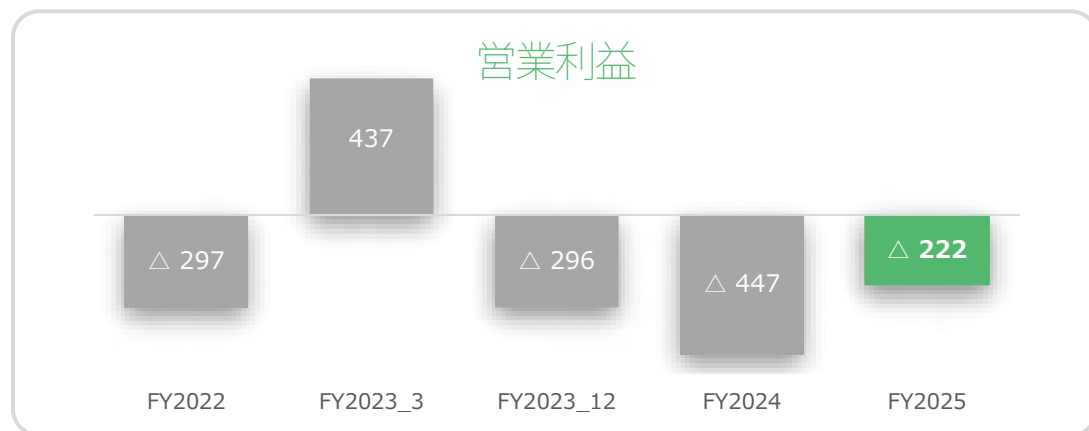
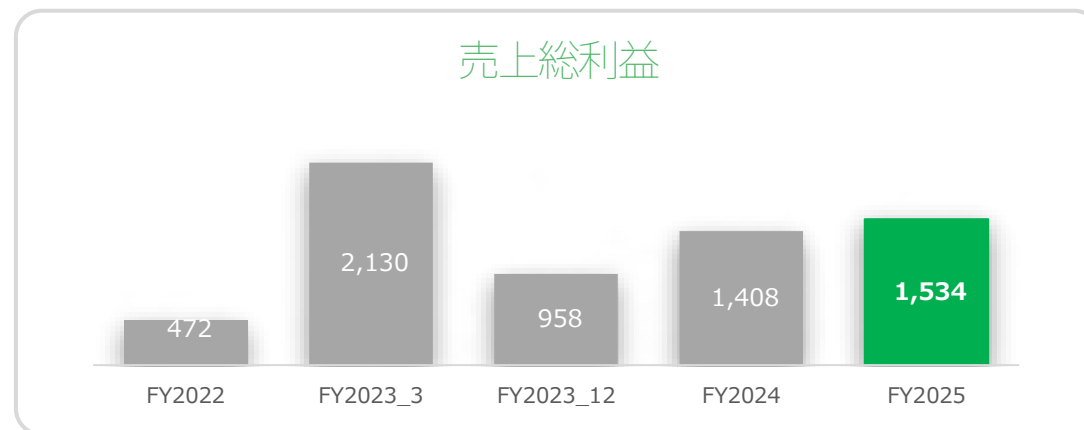
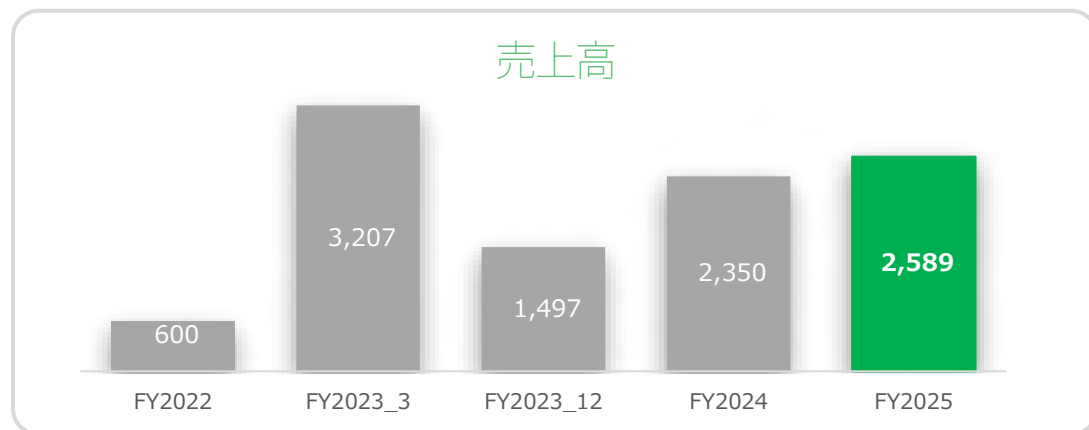
	2024年12月期 (2024年1月1日～2024年12月31日)	2025年12月期 (2025年1月1日～2025年12月31日)	増減率
売上高	2,350	2,589	10.1%
売上原価	942	1,054	12.0%
売上総利益	1,408	1,534	8.9%
販売費及び一般管理費	1,856	1,756	△5.4%
営業利益	△447	△221	50.5%
経常利益	△358	△252	29.4%
当期純利益	△734	△822	△12.0%
非支配株主に帰属する当期純利益	173	△290	赤字転換
親会社株主に帰属する四半純利益	△907	△532	41.4%

- 2025年12月期：子会社に対する減損処理を実施（Treeful：438百万円、RD101：71百万円）

通期連結損益推移



単位：百万円

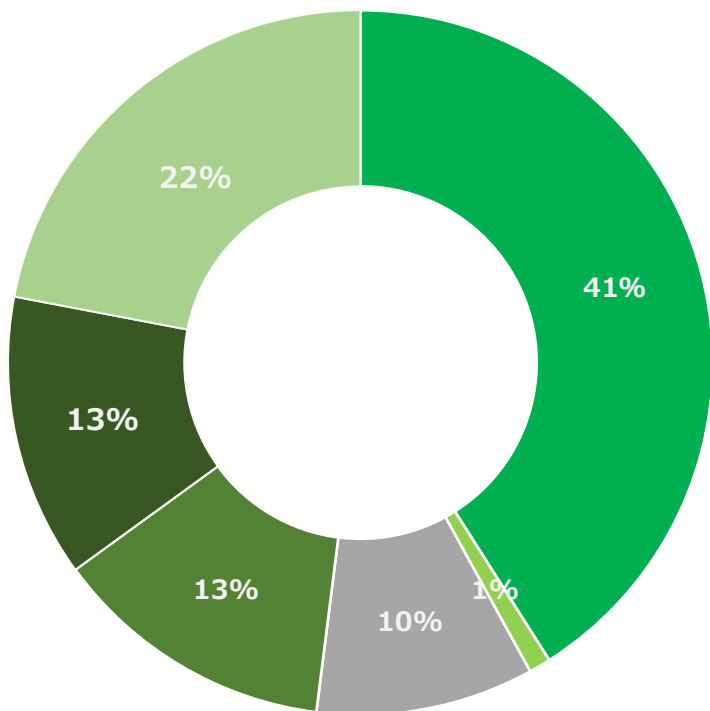


- FY2024：決算訂正関連の一時費用（252百万円）発生
- 2025年12月期：子会社に対する減損処理を実施（Treeful：438百万円、RD101：71百万円）

事業別業績



- HTML5
- その他
- スマートフォンアプリ
- Meta campus
- VFX
- オンラインゲーム



HTML5事業

売上 1,066百万円

41%

サービス提供エリアの拡大を目指し、Gala Lab 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

スマートフォンアプリ事業

売上 339百万円

13%

「Flyff Legacy」「winwalk」「winQuiz」「Poll Cash」を提供

VFX事業

売上 343百万円

13%

VFX＝視覚効果を意味するvisual effectsの略。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。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

オンラインゲーム事業

売上 558百万円

22%

「Flyff Online」及び「Rappelz Online」のサービス提供を行っております。Gala Lab Corp.は、2024年10月に「Flyff Online」について中国のゲーム会社、BEST KIRIN GLOBALと台湾、香港及びマカオ地域におけるライセンス契約を締結

Meta Campus事業

売上 30百万円

1%

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

その他

売上 251百万円

10%

ツリーハウス事業及びクラウドサービス事業



通期連結貸借対照表前年比較



単位：百万円

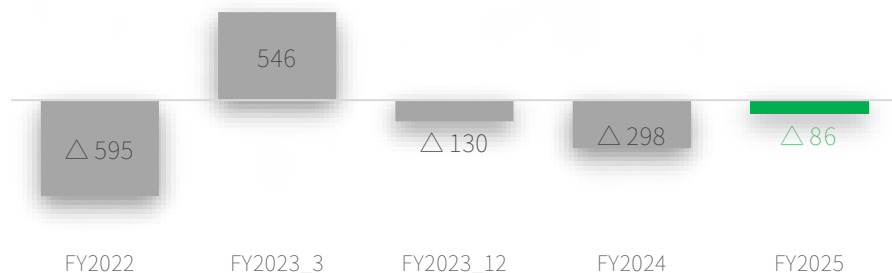
	2024年12月期	2025年12月期	増減率
流動資産	1,539	1,243	△19.2%
有形固定資産	2,138	1,615	△24.5%
無形固定資産	42	0	△98.6%
投資その他資産	645	779	20.8%
固定資産	2,826	2,396	△15.2%
流動負債	1,994	2,013	0.9%
固定負債	568	606	6.6%
純資産	1,802	1,019	△43.4%
資産合計	4,366	3,639	△16.6%

キャッシュフロー年間推移



Unit: Million JPY

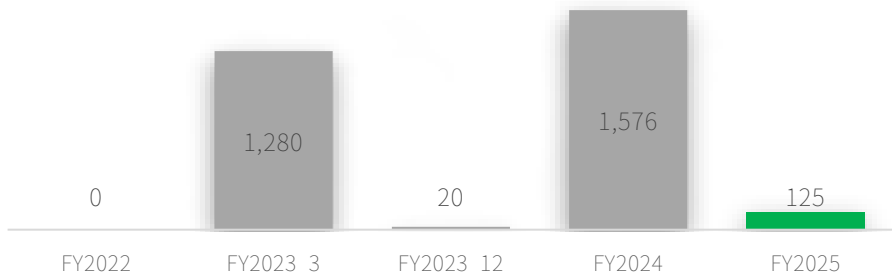
営業キャッシュフロー



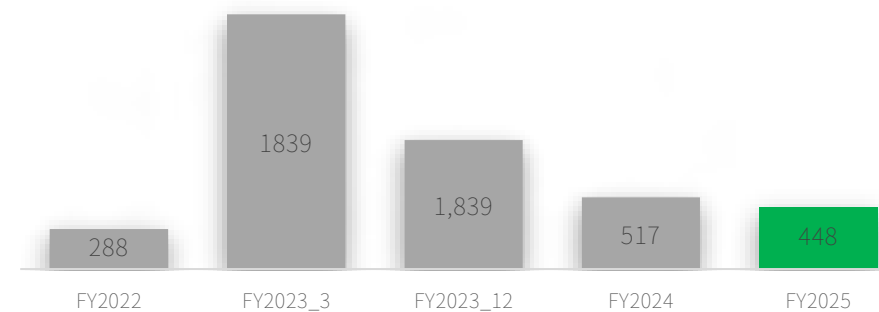
投資キャッシュフロー



財務キャッシュフロー



現金及び現金同等物期末残高



営業キャッシュフロー

主に税引前損失による資金流出により、減損や減価償却費等の非資金費用による一部相殺はあったものの、8,600万円の純流出となりました。

投資キャッシュフロー

貸付金の回収による資金流入があったものの、有価証券および固定資産への投資により、1億1,700万円の純流出となりました。

財務キャッシュフロー

主に短期借入金の増加により、1億2,500万円の純流入となりました。

INDEX

01

2025年12月期財務報告

02

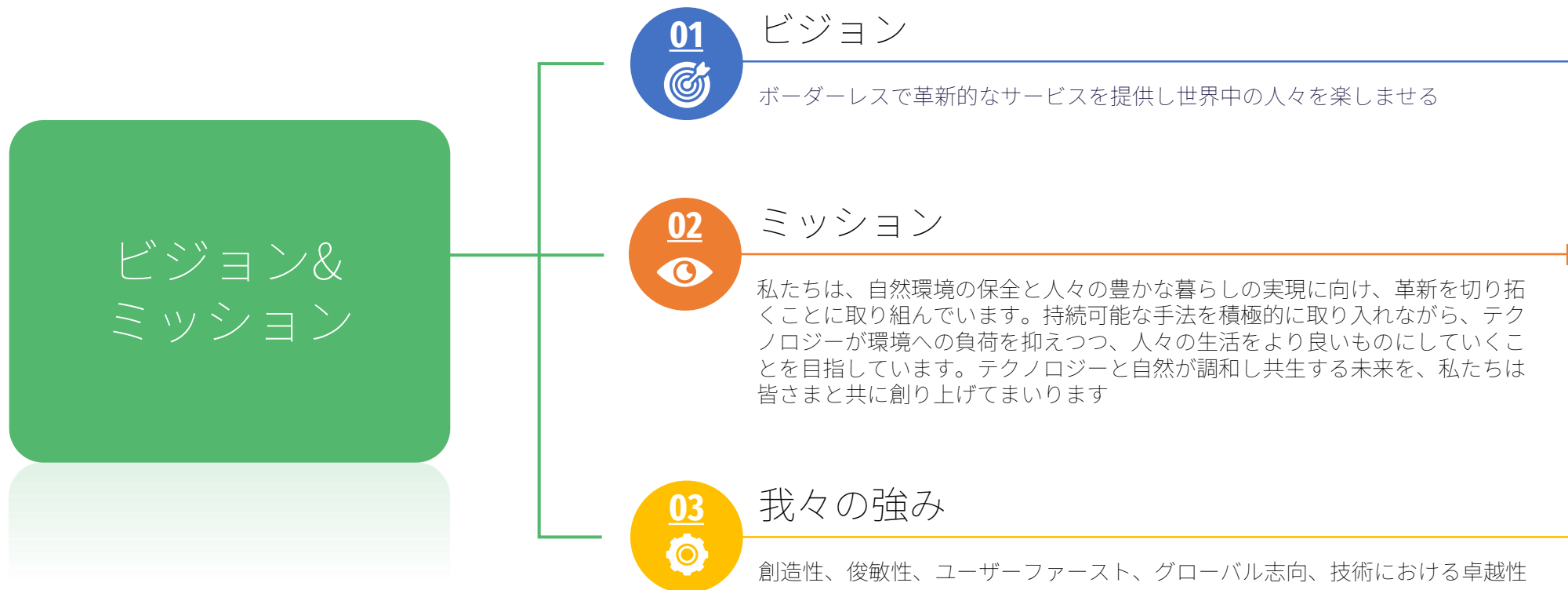
事業概要

- ・ビジョン、ミッション
- ・FY2025 注目ハイライト
- ・今後のプロジェクト
- ・サービス概要

GALA

Copyright © Gala Inc. All rights reserved.

ビジョン&ミッション&ガラの強み



FY2025 注目ハイライト

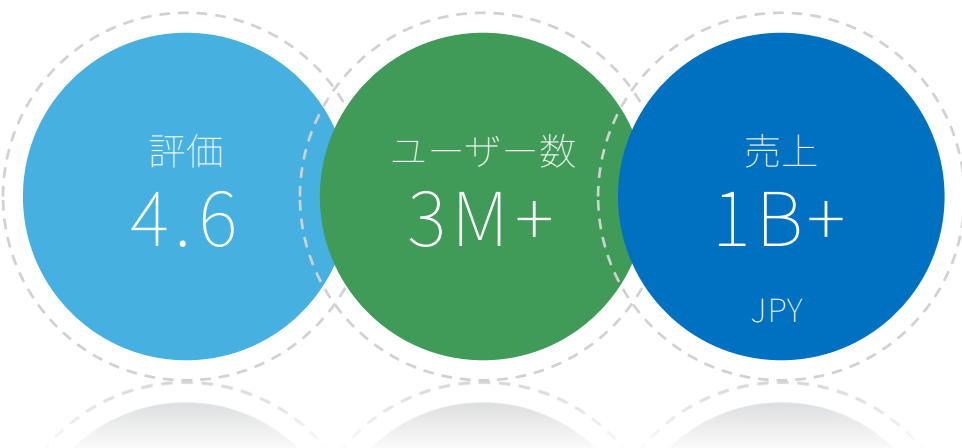
ハイライト- 飞飞:重逢(Flyff Reunion)



《飞飞:重逢》 iOS, Android version available

2025年6月28日に中国本土でサービスを開始しました。

Flyff Reunion: ソーシャル性の高い空中プレイ体験と、多様でプレイヤーに優しい課金モデルにより、中国において高い継続率と安定した収益性を実現しています。



ハイライト-拡大するeスポーツ市場 (FWC 2025)



2025年の主な取り組み

インフルエンサー配信

インフルエンサーとのライブ配信により、FWC2025へのユーザー関心を喚起。



イベント

ギルドラリー、抽選会、フォトミッションイベントを実施し、リアル会場への来場者を促進



VIP 事前交流会

VIP チケットは完売



KOL マーケティング

招待アーティストKAIAやその他KOLの公式サイトでの投稿およびショート動画配信により集客を強化



YouTube リーチ拡大

同時視聴者数は前年比1.5倍、
総視聴回数は前年比2倍以上に増加

コンバージョンの成長:

オンラインクーポン利用数は前年比57%増加
ユーザーエンゲージメントが大幅に向上

FWC ※DAU (前年比)

平均 DAU	▲ 27.3%
FWC開催中 DAU	▲ 53.4%

FWC 売上 (前年比)

総売上	▲ 14.6%
月次平均	▲ 1.23%
日次平均	▲ 1.40%

今後のプロジェクト

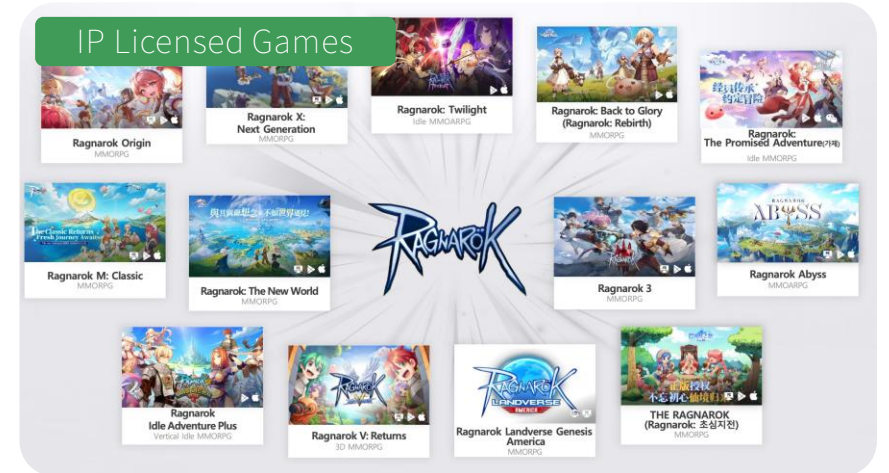
今後のプロジェクト

新プロジェクト – Ragnarok HTML5



Ragnarokとは?

Ragnarokは、20年以上の実績を持つグローバルIPであり、持続的な収益化と、プラットフォームおよび市場を横断したスケーラブルな展開を前提に設計されています。



グローバル展開と長期的な実績

- 20年以上にわたるサービス実績
- 80カ国以上で展開・運営・PCおよびモバイルを含め、累計1億以上のユーザーアカウント（IP全体）
- PCからモバイル、さらにクロスプラットフォーム（HTML5）へのユーザー移行実績
- Ragnarokは、複数の業界サイクルを乗り越えてきた希少なMMORPG IPの成功事例です。



今後のプロジェクト

新プロジェクト – Ragnarok HTML5



戦略とスケジュール



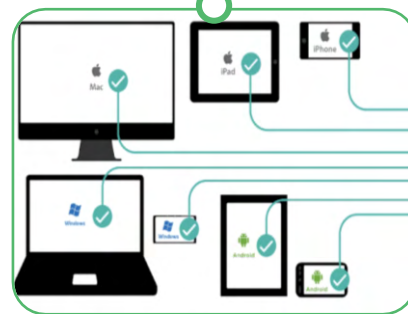
フル3Dキャラクター

現地パブリッシャーによる承認（版号取得）後に開始予定

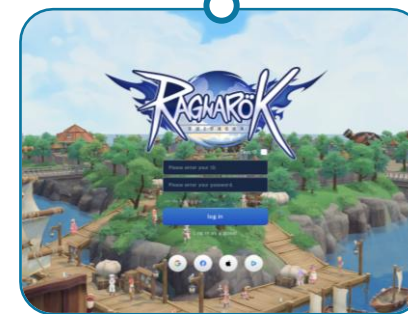


E-sport コンテンツ

現地パブリッシャーによる承認（版号取得）後に開始予定



クロスプラットフォーム
すべてのデバイスに対応
Ragnarokシリーズ初のMac
対応タイトル



3Dオープンワールド & 大規模ユーザー

1万人以上の同時プレイが可能

GALA

今後のプロジェクト

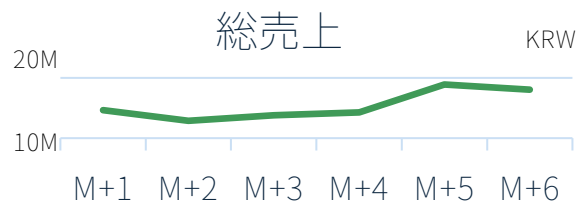
Framez-ショートドラマプラットフォーム



FRAMEZ

AIを活用した次世代ショートフォームコンテンツのグローバル展開高品質
コンテンツを低コストで提供

PoC (概念実証) 結果



アンカーコンテンツ



中国で実績のあるコンテンツ
多数のタイトルでローンチし、継続的にコンテンツを更新。

英語版のローンチおよび多言語展開
まず英語版をリリースし、その後対応言語を拡大



今後のプロジェクト

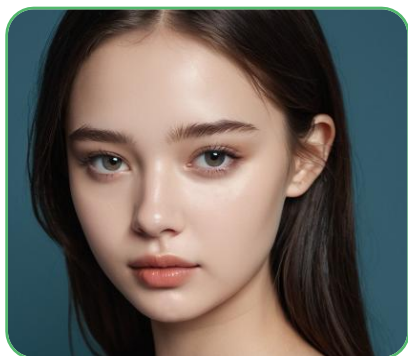
RD101 – StyliX (AI活用プラットフォーム)



StyliX

デジタルヒューマンを活用し、高品質な商用フォト撮影を実現するAIプラットフォーム

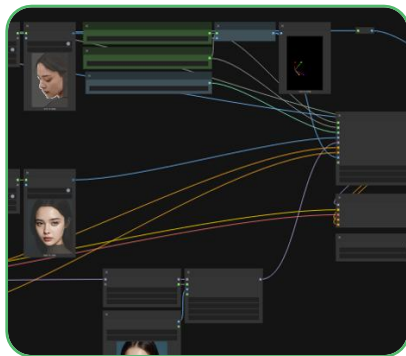
Version 0.1



バーチャルモデルによる
画像合成技術

低解像度出力のみ対応

Version 0.2



ReActorおよびZenIDワークフローによる高精細画像合成

高解像度画像に対応

Version 0.3



約10秒での画像生成
ZenID+ControlNetによる生成
パイプライン
メイク調整機能
6K 画像生成対応
オープンウェイトLLMによる
ワークフロー

事例

ROOMPACKER

2万点以上の画像を実運用で実績AIモデルによる制作パイプライン初回撮影で30%のコスト削減再撮影（2回目・3回目）が不要

複数のパートナーシップが進行中！
商用化準備が整っています！！

GALA

Copyright © Gala Inc. All rights reserved.

THANK YOU

GALA

Copyright © Gala Inc. All rights reserved.

サービス概要

商用サービス



	FY2025 実績	FY2026 予定
Flyff Universe	<ul style="list-style-type: none"> FWC 2025開催 バージョン1.5.0リリース iOS (Apple Store) および韓国サービス開始 	<ul style="list-style-type: none"> FWC 2026 開催予定 バージョン 1.5.5 / 1.6 リリース 中国版リリース予定
Rappelz Online	<ul style="list-style-type: none"> Epic 9.10リリース 	<ul style="list-style-type: none"> Epic 9.11リリース予定 香港/マカオで再リリース
Flyff Online	<ul style="list-style-type: none"> V25 リリース 香港/ マカオ/ 台湾でリリース 	<ul style="list-style-type: none"> V26リリース
winwalk	<ul style="list-style-type: none"> iOS版リリース (Apple Store) 	<ul style="list-style-type: none"> リーグ大会開催 報酬制度の拡充 キャッシュバックプログラム導入
Rappelz M	<ul style="list-style-type: none"> Nexus社と契約締結 	<ul style="list-style-type: none"> P2E サービス準備
Uverse	<ul style="list-style-type: none"> 日本の大学と実証実験 	<ul style="list-style-type: none"> アメリカの大学と実証実験

