

2026年12月期 第2四半期(中間期)決算短信(日本基準)(連結)

2026年8月14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) 小笠原 一郎

TEL 03-6822-6669

半期報告書提出予定日 2026年8月14日

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. 2026年12月期第2四半期(中間期)の連結業績(2026年1月1日～2026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	%
2026年12月期中間期	1,354	18.4	207	—	239	—	148	—
2025年12月期中間期	1,144	—	247	—	290	—	186	—

(注) 包括利益 2026年12月期中間期 206百万円 (—%) 2025年12月期中間期 336百万円 (—%)

	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
2026年12月期中間期	5.31	—
2025年12月期中間期	6.66	—

(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	%
2026年12月期中間期	3,486	1,351	20.0
2025年12月期	3,639	1,019	12.2

(参考) 自己資本 2026年12月期中間期 697百万円 2025年12月期 445百万円

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
2025年12月期	—	—	—	—	—
2026年12月期	—	—			
2026年12月期(予想)			—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

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。

3. 2026年12月期の連結業績予想(2026年 1月 1日～2026年12月31日)

(%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 : 有

新規 — 社 (社名) 、 除外 2 社 (社名) 株式会社ツリーフル、TREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd.

当中間連結会計期間において、連結子会社であった株式会社ツリーフルが実施した株主割当増資に係る新株引受権を当社が行使しなかったことにより、当社の議決権比率が低下し同社に対する支配を喪失したため、株式会社ツリーフル及びその子会社であるTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd.の2社を連結の範囲から除外しております。

(2) 中間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

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

(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)	2026年12月期中間期	28,024,900 株	2025年12月期	28,024,900 株
期末自己株式数	2026年12月期中間期	— 株	2025年12月期	— 株
期中平均株式数(中間期)	2026年12月期中間期	28,024,900 株	2025年12月期中間期	28,024,900 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

○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
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	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1,354,517千円となり、前年同中間期比18.4%の増収となりました。これは、主に韓国セグメントにおいて、HTML5ゲーム事業及びスマートフォンアプリ事業の売上高が前年同中間期と比較して大きく増加したことによります。

売上原価は382,124千円となり、前年同中間期比15.0%の減少となりました。これは、主にVFX事業の受注消失に伴う稼働減により労務費及び外注費が減少したことによるものであり、一方でHTML5ゲームに係るロイヤルティーは増加しております。

販売費及び一般管理費は765,269千円となり、前年同中間期比18.7%の減少となりました。これは、主に前年同中間期に生じた一時的な業務委託費が一巡したこと及び租税公課、減価償却費が減少したことによるものであり、一方で広告宣伝費及び連結子会社Gala Lab Corp.のゲーム開発に係る研究開発費は増加しております。

これらの結果、営業利益207,123千円(前年同中間期営業損失247,010千円)、経常利益239,197千円(前年同中間期経常損失290,564千円)、親会社株主に帰属する中間純利益148,927千円(前年同中間期親会社株主に帰属する中間純損失186,676千円)となりました。なお、連結子会社(株)ツリーフル及びTREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.を連結の範囲から除外したことに伴い、増資に伴う持分変動利益121,321千円を特別利益に計上するとともに、残余の連結除外に係る差額125,696千円を利益剰余金の増加として処理しております。また、営業外収益に為替差益57,122千円を、特別損失に、(株)ツリーフル及びTREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.の関連資産に係る減損損失23,581千円を計上するとともに、繰越欠損金の使用に伴う繰延税金資産の取崩しにより法人税等調整額79,993千円を計上しております。

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、親会社である当社の上場管理業務等を行っております。

連結子会社(株)ツリーフル及び同社の子会社であるTREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.が沖縄県名護市及びカンボジアで行っていたツリーハウスリゾート事業につきましては、経営資源を主力事業であるHTML5ゲーム事業、スマートフォンアプリ事業及びオンラインゲーム事業へ集中させるため、(株)ツリーフルが実施した株主割当増資に係る新株引受権を行使しないことを2026年4月30日に決議いたしました。同増資の払込みが2026年5月25日に完了したことにより、当社の議決権比率は24.41%から15.55%に低下し、両社に対する支配を喪失したため、みなし除外日である2026年4月末をもって両社を連結の範囲から除外しております。これに伴い、増資に伴う持分変動利益121,321千円を特別利益に計上するとともに、残余の連結除外に係る差額125,696千円を利益剰余金の増加として処理しております。

また、当中間連結会計期間後の2026年7月22日開催の取締役会において、EC関連事業及び酒類販売事業等の新規事業を機動的かつ柔軟に推進するため、100%出資子会社「Gala Next株式会社」を設立することを決議いたしました。

費用面では、前連結会計年度において対象両社の事業用資産に係る減損損失を計上済であったことによる減価償却費の減少に加え、両社を連結の範囲から除外したことにより、販売費及び一般管理費が減少いたしました。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は91,200千円(内部取引を含む)と前年同中間期比で642千円(0.7%)の増加となり、セグメント損失が116,274千円(前年同中間期は327,420千円のセグメント損失)となり、損失幅が縮小いたしました。

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777,208千円となり前年同中間期比で241,620千円(45.1%)の増収となりました。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2026年大会では、総額11万ドルの賞金を用意され、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。

その後、2026年6月26日に中国版「飛飛：無限宇宙」のオープンβテストを開始し、当中間連結会計期間後の2026年7月3日に同地域における正式サービスを開始いたしました。また、Wemade Play Co., Ltd. のAniPangのIPを活用したHTML5版ゲームのフレームワーク開発を進めております。当社グループは、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ゲームの開発に注力しており、その一環として、HTML5 MMORPG「ラグナロク ユニバース」については、当中間連結会計期間後の2026年7月10日に公式コミュニティをオープンし、同年7月15日より先行公開テストを実施しております。

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アクセシビリティ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、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いることから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238,177千円となり前年同中間期比で75,914千円(46.8%)の増収となりました。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)」につきましては、2021年10月にアメリカ・カナダでのサービス提供を開始しましたが、2022年11月にサービス提供を一時終了し、現在はブロックチェーン技術を組み合わせた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)」へのリニューアルを行い、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。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。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)」を提供しております。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280,024千円となり前年同中間期比で35,809千円(14.7%)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。また、「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」につきましても、2026年6月22日に台湾、香港及びマカオ地域での正式サービス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7,956千円となり前年同中間期比で8,356千円(51.2%)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、昨今の生成AI動画技術の急速な台頭に伴う映像制作市場の構造的な変化を受け、従来のVFX手法による受注が著しく困難な状況となり、当中間連結会計期間における売上はありませんでした(前年同中間期は101,509千円の売上高)。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、同社は従業員も不在であり、事業継続が極めて困難な状況に直面していることから、事業活動は実質的に停滞しております。なお、同社につきましては、これまでの映像制作の実績を基盤として、生成AIを活用したショートフォームドラマの制作及び配信プラットフォームの提供への事業転換を検討しております。

費用面では、マーケティング活動の強化に伴い広告宣伝費が増加した一方、前年同中間期に生じた一時的な費用が一巡したこと及びVFX事業の受注消失に伴う費用の減少により、販売費及び一般管理費は減少となりました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は1,315,441千円(内部取引を含む)と前年同中間期比で215,037千円(19.5%)の増収となり、セグメント利益が306,930千円(前年同中間期は80,317千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総資産は、前連結会計年度末に比べて152,861千円減少し、3,486,583千円となりました。

主な増減は、資産では、売掛金が308,550千円増加した一方で、長期前払費用が182,104千円、繰延税金資産が84,875千円、未収入金が46,405千円、現金及び預金が44,604千円、土地が41,665千円減少いたしました。売掛金は、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe(フリフユニバース)」の売上増加によるものであり、土地は、(株)ソリーフル及びTREEFUL(CAMBODIA) Co., Ltd.を連結の範囲から除外したことによるものであります。

負債は、前連結会計年度末に比べて484,548千円減少し、2,135,089千円となりました。主な増減は、前受収益が26,712千円増加した一方で、短期借入金が178,990千円、買掛金が90,057千円、長期借入金(1年内返済予定額を含む)が84,779千円、長期前受収益が198,474千円減少いたしました。短期借入金及び長期借入金は、主に借入金の返済によるもの、買掛金は、主にVFX事業の受注消失に伴う減少によるものであります。

純資産は、前連結会計年度末に比べて331,687千円増加し、1,351,493千円となりました。主な増減は、親会社株主に帰属する中間純利益148,927千円の計上、連結の範囲の変更に伴う利益剰余金の増加125,696千円及び非支配株主持分の79,436千円の増加があった一方で、為替換算調整勘定が22,363千円減少したことによるものであります。また、2026年3月31日付の減資及び欠損填補により、資本金が4,391,482千円減少し、100,000千円となっております。

(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、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。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、2024年12月期及び2025年12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、連結子会社ROAD101 Co., Ltd. のVFX事業において市場環境の急変により受注が停滞し営業損失を計上したこと及び㈱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、並びに2025年12月期においては、㈱ツリーフル等の事業用資産に係る減損損失を計上したことによるものであります。

当社グループは、当該状況を解消すべく、以下の対応策を実施してまいりました。

ROAD101 Co., Ltd. については、事業環境の激変を踏まえ、事業の抜本的な再編や存続を含めた検討を進めており、従来のVFX制作からコンテンツ制作及び配信プラットフォームサービスへの転換を検討しております。また、㈱ツリーフル及びTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd. については、2026年4月末をもって連結の範囲から除外し、不採算事業の切り離しによるグループ経営の効率化を図りました。これらの結果、当中間連結会計期間においては営業利益207,123千円及び親会社株主に帰属する中間純利益148,927千円を計上し、また、当中間連結会計期間末における現金及び預金は699,576千円を確保しており、資金繰りに懸念はありません。もっとも、連結範囲の変更等の効果の継続性については、通期の業績動向を踏まえて確認する必要があることから、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依然として存在していると認識しておりますが、上記の対応策の実施状況を踏まえ、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 (2025年12月31日)	当中間連結会計期間 (2026年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	744,181	699,576
売掛金	331,594	640,145
棚卸資産	4,379	—
未収入金	76,476	30,070
前払費用	8,516	10,809
暗号資産	35,059	18,775
その他	44,214	37,102
貸倒引当金	△1,152	△1,122
流動資産合計	1,243,270	1,435,357
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	876,490	852,488
土地	727,686	686,021
その他(純額)	11,486	9,086
有形固定資産合計	1,615,663	1,547,596
無形固定資産		
その他	591	142
無形固定資産合計	591	142
投資その他の資産		
投資有価証券	218,000	210,000
敷金及び保証金	9,160	7,858
長期前払費用	185,899	3,794
繰延税金資産	366,708	281,833
その他	149	—
投資その他の資産合計	779,918	503,486
固定資産合計	2,396,173	2,051,225
資産合計	3,639,444	3,486,583
負債の部		
流動負債		
買掛金	93,250	3,192
短期借入金	1,358,150	1,179,160
1年内返済予定の長期借入金	29,669	10,196
未払金	193,010	196,818
未払費用	34,691	31,618
前受金	114,049	89,278
前受収益	3,816	30,528
未払法人税等	9,911	7,282
リワード引当金	47,195	56,621
賞与引当金	168	—
その他	129,503	181,586
流動負債合計	2,013,416	1,786,283
固定負債		
長期借入金	69,969	4,662
長期前受収益	258,083	59,608
退職給付に係る負債	259,420	266,474
その他	18,748	18,060
固定負債合計	606,221	348,805
負債合計	2,619,638	2,135,089

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当中間連結会計期間 (2026年6月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,491,482	100,000
資本剰余金	2,868,426	—
利益剰余金	△6,576,430	958,102
株主資本合計	783,478	1,058,102
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△338,170	△360,534
その他の包括利益累計額合計	△338,170	△360,534
新株予約権	8	—
非支配株主持分	574,489	653,925
純資産合計	1,019,806	1,351,493
負債純資産合計	3,639,444	3,486,583

(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 2025年1月1日 至 2025年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年1月1日 至 2026年6月30日)
売上高	1,144,069	1,354,517
売上原価	449,316	382,124
売上総利益	694,752	972,392
販売費及び一般管理費	941,762	765,269
営業利益又は営業損失(△)	△247,010	207,123
営業外収益		
受取利息	10,756	4,885
為替差益	—	57,122
受取保険金	10,000	6,020
受取出向料	6,020	—
その他	3,097	4,328
営業外収益合計	29,873	72,356
営業外費用		
支払利息	18,382	24,871
支払手数料	7,363	—
暗号資産評価損	14,942	15,283
為替差損	32,658	—
その他	80	127
営業外費用合計	73,427	40,282
経常利益又は経常損失(△)	△290,564	239,197
特別利益		
固定資産売却益	555	—
持分変動利益	—	121,321
特別利益合計	555	121,321
特別損失		
固定資産売却損	6,994	—
固定資産除却損	0	—
減損損失	—	23,581
特別損失合計	6,994	23,581
税金等調整前中間純利益又は税金等調整前中間純損失(△)	△297,003	336,937
法人税、住民税及び事業税	6,277	5,583
法人税等調整額	24,647	79,993
法人税等合計	30,925	85,576
中間純利益又は中間純損失(△)	△327,929	251,360
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(△)	△141,252	102,433
親会社株主に帰属する中間純利益又は親会社株主に 帰属する中間純損失(△)	△186,676	148,927

(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 2025年1月1日 至 2025年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年1月1日 至 2026年6月30日)
中間純利益又は中間純損失(△)	△327,929	251,360
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2	—
為替換算調整勘定	△8,499	△45,360
その他の包括利益	△8,501	△45,360
中間包括利益	△336,431	206,000
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	△191,764	126,563
非支配株主に係る中間包括利益	△144,667	79,436

(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 2025年1月1日 至 2025年6月30日)	当中間連結会計期間 (自 2026年1月1日 至 2026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利益又は税金等調整前中間純損失(△)	△297,003	336,937
減価償却費	74,984	37,876
減損損失	—	23,581
貸倒引当金の増減額(△は減少)	3	10
リワード引当金の増減額(△は減少)	5,885	11,370
賞与引当金の増減額(△は減少)	15	400
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)	11,847	16,534
受取利息及び受取配当金	△10,769	△4,885
支払利息	18,382	24,871
暗号資産評価損益(△は益)	14,942	15,283
有形固定資産売却損益(△は益)	6,438	—
有形固定資産除却損	0	—
持分変動損益(△は益)	—	△121,321
売上債権の増減額(△は増加)	△278,031	△361,857
棚卸資産の増減額(△は増加)	548	△67
未収消費税等の増減額(△は増加)	107,540	14,170
前払費用の増減額(△は増加)	22,500	△2,922
長期前払費用の増減額(△は増加)	1,502	△3,867
仕入債務の増減額(△は減少)	△112	△87,804
未払金の増減額(△は減少)	143,123	21,257
前受金の増減額(△は減少)	112,251	9,824
前受収益の増減額(△は減少)	△92,445	27,363
長期前受収益の増減額(△は減少)	11,258	△10,115
その他	136,631	35,116
小計	△33,026	△18,242
利息及び配当金の受取額	6,629	4,019
利息の支払額	△19,867	△17,685
法人税等の還付額	4,949	10,209
法人税等の支払額	△11,890	△7,965
課徴金の支払額	△64,950	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	△118,156	△29,664
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	△1,982
有形固定資産の取得による支出	△56,081	△24,386
有形固定資産の売却による収入	558	271
短期貸付金の増減額(△は増加)	△30,000	—
差入保証金の差入による支出	△1,017	△1,198
差入保証金の回収による収入	11,008	1,748
投資活動によるキャッシュ・フロー	△77,564	△25,547
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)	41,998	33,048
長期借入金の返済による支出	△8,858	△8,720
非支配株主からの払込みによる収入	27,455	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	60,595	24,328
現金及び現金同等物に係る換算差額	△10,181	△8,914
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△145,307	△39,798
現金及び現金同等物の期首残高	517,293	448,211
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△17,151
現金及び現金同等物の中間期末残高	371,986	391,262

(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

(1) 連結の範囲の重要な変更

当中間連結会計期間において、連結子会社であった株式会社ツリーフルが実施した株主割当増資に係る新株引受権を当社が行使しなかったことにより、当社の議決権比率が低下し同社に対する支配を喪失したため、株式会社ツリーフル及びその子会社であるTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd. の2社を連結の範囲から除外しております。

(2) 持分法適用の範囲の重要な変更

該当事項はありません。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前中間連結会計期間(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。

Ⅱ 当中間連結会計期間(自 2026年1月1日 至 2026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	—	280,024	280,024	—	280,024
スマートフォンアプリ事業	—	238,177	238,177	—	238,177
HTML5ゲーム事業	—	777,208	777,208	—	777,208
Meta Campus事業	—	7,956	7,956	—	7,956
VFX事業	—	—	—	—	—
その他事業	40,873	10,277	51,150	—	51,150
顧客との契約から生じる収益	40,873	1,313,644	1,354,517	—	1,354,517
外部顧客への売上高	40,873	1,313,644	1,354,517	—	1,354,517
セグメント間の内部売上高 又は振替高	50,327	1,797	52,124	△52,124	—
計	91,200	1,315,441	1,406,642	△52,124	1,354,517
セグメント利益又は 損失(△)	△116,274	306,930	190,655	16,467	207,123

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額16,467千円は、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

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

(固定資産に係る重要な減損損失)

「日本」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当中間連結会計期間においては、23,581千円であります。

(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、2026年2月9日開催の取締役会の決議に基づき、同年3月31日付で減資の効力が発生し、当中間連結会計期間において、資本金が4,391,482千円減少および資本準備金が2,631,051千円減少し、その他資本剰余金が7,022,533千円増加しております。また、その他資本剰余金の全額を繰越利益剰余金に振り替えることで、欠損填補に充当しております。

この結果、当中間連結会計期間末において資本金が100,000千円となっております。

また、当中間連結会計期間において、当社の連結子会社であった株式会社ツリーフル及びTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd. を連結の範囲から除外したことに伴い、増資に伴う持分変動利益121,321千円を特別利益に計上するとともに、残余の連結除外に係る差額125,696千円を利益剰余金の増加として処理しております。

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。