

## 2024年12月期 決算短信(日本基準)(連結)

2025年2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) 岡本 到

TEL 03-6822-6669

定時株主総会開催予定日 2025年3月29日

有価証券報告書提出予定日 2025年3月31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. 2024年12月期の連結業績(2024年1月1日~2024年12月31日)

## (1) 連結経営成績

( %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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年12月期	2,350		447		358		907	
2023年12月期	1,497		296		262		230	

(注) 包括利益 2024年12月期 750百万円 ( %) 2023年12月期 250百万円 ( %)

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2024年12月期	33.70		70.7	9.3	19.0
2023年12月期	9.20		13.5	8.2	19.8

(参考) 持分法投資損益 2024年12月期 百万円 2023年12月期 百万円

## (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	4,366	1,802	22.2	34.55
2023年12月期	3,355	2,014	47.7	63.92

(参考) 自己資本 2024年12月期 968百万円 2023年12月期 1,600百万円

## (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年12月期	298	1,687	1,576	517
2023年12月期	130	831	20	932

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2023年12月期		0.00		0.00	0.00			
2024年12月期		0.00		0.00	0.00			
2025年12月期(予想)		0.00		0.00	0.00			

## 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、ツア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。

## 注記事項

(1) 期中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) 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

(3) 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)

期末自己株式数

期中平均株式数

2024年12月期	28,024,900 株	2023年12月期	25,035,700 株
2024年12月期	株	2023年12月期	株
2024年12月期	26,940,898 株	2023年12月期	25,035,700 株

決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

( 決算期変更 )

2023年12月期は、決算期変更により2023年4月1日から2023年12月31日までの9か月決算となっております。このため、(1)連結経営成績における2024年12月期の対前期増減率については、記載しておりません。

( 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。

( 決算補足説明資料の入手方法 )

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) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	5
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等 .....	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	5
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	6
(1) 連結貸借対照表 .....	6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	8
連結損益計算書 .....	8
連結包括利益計算書 .....	9
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	14
(継続企業の前提に関する注記) .....	14
(セグメント情報) .....	14
(1株当たり情報) .....	17
(重要な後発事象) .....	17

## 1. 経営成績等の概況

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ので、（1）当期の経営成績の概況及び（3）当期のキャッシュ・フローの概況に係る対前年増減比較については記載を省略しております。

### （1）当期の経営成績の概況

当連結会計年度における我が国経済は、資源価格の高騰、不安定な為替変動等、先行きの不透明な状況が続く中、雇用情勢・所得環境の改善を背景に個人消費が堅調に推移し、景気は緩やかに回復しつつあります。このような状況の中、当社グループはボーダーレスで革新的なサービスを提供し世界中の人々を楽しませることを目指し、オンラインゲーム事業、スマートフォンアプリ事業、HTML5ゲーム事業、Meta Campus事業、ツリーハウスリゾート事業及びVFX事業を進めてまいりました。

当社グループの当連結会計年度における経営成績の概況は、連結売上高2,350,908千円となりました。

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、942,234千円となりました。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。

販売費及び一般管理費は、1,856,470千円となりました。主な内訳は、役員報酬233,301千円、給与手当407,942千円及び支払手数料273,745千円であります。なお、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として252,719千円を計上いたしました。

また、営業外損益項目、特別損益項目として主に、受取利息37,866千円、為替差益39,899千円、受取出向料12,040千円を営業外収益として、支払利息18,628千円を営業外費用として計上し、新株予約権戻入益24,198千円を特別利益、減損損失401,098千円、課徴金引当金繰入額64,950千円、固定資産除却損24,881千円、上場契約違約金20,000千円を特別損失として計上いたしました。

これらの結果、営業損失447,796千円、経常損失358,089千円、親会社株主に帰属する当期純損失907,980千円となりました。

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。

#### （イ）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、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。

なお、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。

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、売上原価5,510千円、販売費及び一般管理費709,922千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131,450千円、給与手当60,071千円であります。なお、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として248,235千円を計上いたしました。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は94,574千円（内部取引を含む）となり、セグメント損失が620,859千円となりました。

#### （ロ）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1,170,177千円となりました。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、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）（※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313,782千円となりました。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413,856千円となりました。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、Gala Lab Corp.は、2024年10月に「Flyff Online（フリフオンライン）」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。

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243,495千円となりました。

また、連結子会社ROAD101 Co., Ltd.が行うVFX事業の売上高は、112,317千円となりました。

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936,723千円、販売費及び一般管理費1,145,208千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101,851千円、給与手当347,871千円及び支払手数料251,212千円であります。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。なお、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として4,484千円を計上いたしました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は2,309,862千円（内部取引を含む）となり、セグメント利益が227,930千円となりました。

（※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。

事業部門別の売上高を示すと、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)		当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)	
	金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	構成比 (%)
オンラインゲーム事業	269,265	18.0	413,856	17.6
スマートフォンアプリ事業	180,846	12.1	313,782	13.4
HTML5ゲーム事業	837,642	55.9	1,170,177	49.8
Meta Campus事業	121,687	8.1	243,495	10.4
VFX事業	37,453	2.5	112,317	4.8
その他事業	51,035	3.4	97,279	4.1
合計	1,497,932	100.0	2,350,908	100.0

(注) 事業部門別売上高内訳におきましては、記載金額の千円未満を切り捨てて表示しております。

## (2) 当期の財政状態の概況

### (イ) 資産

流動資産は、前連結会計年度末に比べて10.5%減少し、1,539,645千円となりました。これは主に短期貸付金が175,000千円増加したことに対して、現金及び預金が538,026千円減少したことによります。現金及び預金の減少は、主に短期借入金の増加959,266千円、新株予約権の行使による株式の発行による収入550,012千円及び有形固定資産の取得による支出1,708,841千円によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて72.9%増加し、2,826,554千円となりました。これは主に建物及び構築物が1,092,805千円、土地が686,021千円増加した一方で、のれんが447,296千円、建設仮勘定が179,880千円減少したことによります。建物及び構築物、土地の増加は、主に、連結子会社Gala Lab Corp. が本社として使用する物件を当社が購入したことによるものであります。のれんの減少は、主に減損損失を計上したことによるものであります。また、建設仮勘定の減少は、(株)ツリーフルが建築していたツリーハウス・エアロハウスが完成したことにより建物及び構築物等に振り替えたためであります。

この結果、総資産は前連結会計年度末に比べて30.1%増加し、4,366,200千円となりました。

### (ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて150.6%増加し、1,994,916千円となりました。これは主に短期借入金が959,266千円、前受金が111,710千円増加したことによります。短期借入金の増加は、主に物件取得に係る借入によるものであります。前受金は、VFXに係る新規契約の締結による増加であります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて4.3%増加し、568,715千円となりました。これは主に長期借入金が48,300千円増加した一方で、長期前受収益が47,478千円減少したことによります。長期借入金の増加は、主に新規借入によるものであります。長期前受収益の減少は、主に償却に伴う収益化によるものであります。

この結果、負債合計は前連結会計年度末に比べて91.1%増加し、2,563,631千円となりました。

### (ハ) 純資産

純資産は、前連結会計年度末に比べて10.5%減少し、1,802,568千円となりました。これは主に資本金が277,621

千円増加した一方で、利益剰余金が907,980千円減少したことによります。資本金は、新株予約権の行使による株式の発行によるものであります。利益剰余金は、親会社株主に帰属する当期純損失の計上によるものであります。

### （3）当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）の残高は、517,293千円となりました。

#### （イ）営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動によるキャッシュ・フローは、298,865千円の資金使用となりました。主な内訳は、減損損失401,098千円、前受金の増加117,046千円、減価償却費108,585千円の収入要因に対して、税金等調整前当期純損失845,255千円、未収消費税の増加107,094千円の支出要因によるものであります。

#### （ロ）投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動によるキャッシュ・フローは、1,687,749千円の資金使用となりました。主な内訳は、定期預金の払戻による収入416,207千円の収入要因、有形固定資産の取得による支出1,708,841千円、定期預金の預入による支出262,090千円、短期貸付金の増加175,000千円の支出要因によるものであります。

#### （ハ）財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動によるキャッシュ・フローは、1,576,628千円の資金獲得となりました。主な内訳は、短期借入金の増加959,266千円、新株予約権の行使による株式の発行による収入550,012千円、長期借入れによる収入68,000千円の収入要因によるものであります。

### （4）継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度及び当連結会計年度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、前連結会計年度においては、主に、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、ROAD101 Co., Ltd.の株式を取得し、2023年10月から同社を連結の範囲に含めましたが、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㈱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、当連結会計年度においては、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、㈱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。一方で、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）」は、売上高が堅調に推移しており、安定的な収益基盤が確立されたと認識しております。また、当連結会計年度末における現金及び預金は807,059千円となっており、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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは日本基準により連結財務諸表を作成しております。なお、国際会計基準（IFRS）の適用につきましては、国内外の諸情勢を踏まえ、対応を検討していく方針であります。

## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,345,086	807,059
売掛金	262,512	242,770
棚卸資産	3,735	4,267
未収入金	22,126	32,499
前払費用	29,231	44,180
短期貸付金	—	175,000
暗号資産	33,514	47,778
その他	25,821	187,188
貸倒引当金	△853	△1,098
流動資産合計	1,721,174	1,539,645
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	217,906	1,304,874
減価償却累計額	△50,072	△44,234
建物及び構築物（純額）	167,834	1,260,639
機械装置及び運搬具	236,357	241,160
減価償却累計額	△145,659	△177,397
機械装置及び運搬具（純額）	90,698	63,763
工具、器具及び備品	190,230	201,306
減価償却累計額	△141,740	△146,384
工具、器具及び備品（純額）	48,489	54,922
土地	46,294	732,316
建設仮勘定	207,197	27,316
有形固定資産合計	560,514	2,138,958
無形固定資産		
のれん	447,296	—
その他	64,027	42,201
無形固定資産合計	511,324	42,201
投資その他の資産		
投資有価証券	250	243
敷金及び保証金	65,719	25,506
長期前払費用	208,175	217,872
繰延税金資産	288,684	401,686
その他	—	85
投資その他の資産合計	562,829	645,394
固定資産合計	1,634,668	2,826,554
資産合計	3,355,843	4,366,200

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	3,321	3,378
短期借入金	270,000	1,229,266
1年内返済予定の長期借入金	15,623	19,205
未払金	173,614	198,282
未払費用	82,095	54,430
前受金	66,800	178,511
前受収益	128,333	99,000
未払法人税等	5,914	17,822
リワード引当金	20,446	36,011
賞与引当金	820	266
契約損失引当金	—	23,386
課徴金引当金	—	64,950
その他	29,165	70,404
流動負債合計	796,134	1,994,916
固定負債		
長期借入金	51,179	99,480
長期前受収益	260,385	212,907
繰延税金負債	5,751	4,820
退職給付に係る負債	225,223	249,940
その他	2,612	1,567
固定負債合計	545,152	568,715
負債合計	1,341,287	2,563,631
<b>純資産の部</b>		
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	△6,044,132
株主資本合計	1,935,546	1,315,776
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	172	167
為替換算調整勘定	△335,496	△347,757
その他の包括利益累計額合計	△335,323	△347,589
新株予約権	29,438	8
非支配株主持分	384,894	834,373
純資産合計	2,014,555	1,802,568
負債純資産合計	3,355,843	4,366,200

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
売上高	1,497,932	2,350,908
売上原価	539,821	942,234
売上総利益	958,110	1,408,674
販売費及び一般管理費	1,254,558	1,856,470
営業損失(△)	△296,448	△447,796
営業外収益		
受取利息	13,689	37,866
暗号資産売却益	—	9,173
暗号資産評価益	5,655	6,167
為替差益	9,529	39,899
受取出向料	7,958	12,040
その他	2,273	6,351
営業外収益合計	39,107	111,498
営業外費用		
支払利息	4,982	18,628
支払手数料	—	2,960
その他	—	202
営業外費用合計	4,982	21,791
経常損失(△)	△262,323	△358,089
特別利益		
固定資産売却益	536	5
新株予約権戻入益	—	24,198
特別利益合計	536	24,204
特別損失		
固定資産売却損	—	441
固定資産除却損	3,372	24,881
減損損失	219	401,098
課徴金引当金繰入額	—	64,950
上場契約違約金	—	20,000
特別損失合計	3,591	511,371
税金等調整前当期純損失(△)	△265,379	△845,255
法人税、住民税及び事業税	4,154	6,545
法人税等調整額	1,506	△117,244
法人税等合計	5,661	△110,699
当期純損失(△)	△271,040	△734,556
非支配株主に帰属する当期純利益又は 非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△40,618	173,423
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△230,422	△907,980

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
当期純損失(△)	△271,040	△734,556
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	14	△4
為替換算調整勘定	20,398	△15,584
その他の包括利益合計	20,412	△15,589
包括利益	△250,628	△750,146
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△216,394	△920,246
非支配株主に係る包括利益	△34,233	170,100

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	4,213,860	2,859,465	△4,905,729	2,167,596
当期変動額				
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△230,422	△230,422
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△1,626		△1,626
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				—
当期変動額合計	—	△1,626	△230,422	△232,049
当期末残高	4,213,860	2,857,838	△5,136,152	1,935,546

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	158	△349,510	△349,351	29,438	387,088	2,234,771
当期変動額						
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			—			△230,422
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動			—			△1,626
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	14	14,013	14,028	—	△2,194	11,833
当期変動額合計	14	14,013	14,028	—	△2,194	△220,215
当期末残高	172	△335,496	△335,323	29,438	384,894	2,014,555

当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)

(単位: 千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	4,213,860	2,857,838	△5,136,152	1,935,546
当期変動額				
新株の発行 (新株予約権の行使)	277,621	277,621		555,243
親会社株主に帰属する当期純損失 (△)			△907,980	△907,980
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△267,034		△267,034
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)				—
当期変動額合計	277,621	10,587	△907,980	△619,770
当期末残高	4,491,482	2,868,426	△6,044,132	1,315,776

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	172	△335,496	△335,323	29,438	384,894	2,014,555
当期変動額						
新株の発行 (新株予約権の行使)			—			555,243
親会社株主に帰属する当期純損失 (△)			—			△907,980
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動			—			△267,034
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△4	△12,261	△12,266	△29,429	449,478	407,783
当期変動額合計	△4	△12,261	△12,266	△29,429	449,478	△211,987
当期末残高	167	△347,757	△347,589	8	834,373	1,802,568

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純損失（△）	△265,379	△845,255
減価償却費	39,224	108,585
減損損失	219	401,098
のれん償却額	20,743	53,131
貸倒引当金の増減額（△は減少）	32	267
リワード引当金の増減額（△は減少）	6,237	16,379
賞与引当金の増減額（△は減少）	△1,723	△554
契約損失引当金の増減額（△は減少）	—	24,036
退職給付に係る負債の増減額（△は減少）	29,661	29,612
受取利息及び受取配当金	△13,689	△37,866
支払利息	4,982	18,628
暗号資産売却損益（△は益）	—	△9,173
暗号資産評価損益（△は益）	△5,655	△6,167
有形固定資産売却損益（△は益）	△536	435
有形固定資産除却損	3,372	24,881
新株予約権戻入益	—	△24,198
課徴金引当金繰入額	—	64,950
上場契約違約金	—	20,000
売上債権の増減額（△は増加）	14,956	15,793
棚卸資産の増減額（△は増加）	△2,458	△531
未収消費税の増減額（△は増加）	28,640	△107,094
前払費用の増減額（△は増加）	△22,250	△15,700
長期前払費用の増減額（△は増加）	△8,175	△13,857
仕入債務の増減額（△は減少）	△6,878	117
未払金の増減額（△は減少）	△30,578	45,041
前受金の増減額（△は減少）	△6,191	117,046
前受収益の増減額（△は減少）	49,025	△39,856
長期前受収益の増減額（△は減少）	△20,770	△43,828
その他	58,134	△109,240
小計	△129,054	△313,319
利息及び配当金の受取額	11,099	39,192
利息の支払額	△3,965	△19,879
法人税等の還付額	616	1,509
法人税等の支払額	△9,549	△6,369
営業活動によるキャッシュ・フロー	△130,852	△298,865
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△411,448	△262,090
定期預金の払戻による収入	—	416,207
有形固定資産の取得による支出	△188,275	△1,708,841
有形固定資産の売却による収入	2,368	558
無形固定資産の取得による支出	△6,594	△2,319
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△223,133	—
短期貸付金の増減額（△は増加）	—	△175,000
差入保証金の差入による支出	△4,360	△85
差入保証金の回収による収入	32	43,821
投資活動によるキャッシュ・フロー	△831,409	△1,687,749
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の増減額（△は減少）	28,000	959,266
長期借入れによる収入	—	68,000
長期借入金の返済による支出	△12,193	△16,117
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	4,954	15,467
財務活動によるキャッシュ・フロー	20,761	1,576,628

現金及び現金同等物に係る換算差額	34,973	△5,348
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△906,528	△415,334
現金及び現金同等物の期首残高	1,839,156	932,628
現金及び現金同等物の期末残高	932,628	517,293

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

## (セグメント情報)

## 1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち、分離された財務情報が入手可能であり、最高経営責任者（代表取締役）が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループはインターネット関連事業を主たる事業内容としており、国内、韓国の各地域を現地法人が、それぞれ担当しております。現地法人はそれぞれ独立した経営単位であり、取り扱うサービスについて各地域の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

従って、当社グループは、サービス体制を基礎とした地域別のセグメントから構成されており、「日本」及び「韓国」の2つを報告セグメントとしております。各報告セグメントの主な事業は以下のとおりであります。

日本：スマートフォンアプリのパブリッシング及びライセンス事業、クラウド関連事業及びツリーハウスリゾート事業

韓国：オンラインゲームのパブリッシング、開発及びライセンス事業、スマートフォンアプリのパブリッシング、運営、開発及びライセンス事業、HTML5ゲームのパブリッシング及び開発事業、Meta Campusの開発事業並びにVFX事業

## 2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表を作成するために採用される会計方針に準拠した方法であります。

報告セグメントの損益は、営業損益ベースの数値であります。

セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

## 3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報並びに収益の分解情報

前連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）

（単位：千円）

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額 (注2)
売上高					
オンラインゲーム事業	—	269,265	269,265	—	269,265
スマートフォンアプリ事業	—	180,846	180,846	—	180,846
HTML5ゲーム事業	—	837,642	837,642	—	837,642
Meta Campus事業	—	121,687	121,687	—	121,687
VFX事業	—	37,453	37,453	—	37,453
その他事業	28,965	22,070	51,035	—	51,035
顧客との契約から生じる収益	28,965	1,468,966	1,497,932	—	1,497,932
外部顧客への売上高	28,965	1,468,966	1,497,932	—	1,497,932
セグメント間の内部売上高 又は振替高	18,729	16,522	35,252	△35,252	—
計	47,695	1,485,489	1,533,184	△35,252	1,497,932
セグメント利益又は損失 (△)	△294,358	20,042	△274,315	△22,132	△296,448
セグメント資産	1,250,732	2,004,439	3,255,171	100,671	3,355,843
その他の項目					
減価償却費	12,418	26,806	39,224	—	39,224
のれんの償却額	—	—	—	20,743	20,743
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	186,666	8,203	194,869	—	194,869

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失 (△) の調整額△22,132千円は、セグメント間取引消去△1,389千円及びのれんの償却額△20,743千円であります。

(2) セグメント資産の調整額100,671千円は、セグメント間債権債務消去△346,624千円及びのれん447,296千円であります。

2. セグメント利益又は損失 (△) は、連結財務諸表の営業損失と調整を行っております。

当連結会計年度（自 2024年1月1日 至 2024年12月31日）

（単位：千円）

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額(注2)
売上高					
オンラインゲーム事業	—	413,856	413,856	—	413,856
スマートフォンアプリ事業	—	313,782	313,782	—	313,782
HTML5ゲーム事業	—	1,170,177	1,170,177	—	1,170,177
Meta Campus事業	—	243,495	243,495	—	243,495
VFX事業	—	112,317	112,317	—	112,317
その他事業	60,576	36,703	97,279	—	97,279
顧客との契約から生じる収益	60,576	2,290,332	2,350,908	—	2,350,908
外部顧客への売上高	60,576	2,290,332	2,350,908	—	2,350,908
セグメント間の内部売上高 又は振替高	33,997	19,530	53,528	△53,528	—
計	94,574	2,309,862	2,404,436	△53,528	2,350,908
セグメント利益又は損失 (△)	△620,859	227,930	△392,928	△54,867	△447,796
セグメント資産	2,883,930	2,524,906	5,408,837	△1,042,637	4,366,200
その他の項目					
減価償却費	34,715	73,870	108,585	—	108,585
のれんの償却額	—	—	—	53,131	53,131
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	1,621,973	89,187	1,711,160	—	1,711,160

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失(△)の調整額△54,867千円は、セグメント間取引消去△1,736千円及びのれんの償却額△53,131千円であります。

(2) セグメント資産の調整額△1,042,637千円は、セグメント間債権債務消去であります。

2. セグメント利益又は損失(△)は、連結財務諸表の営業損失と調整を行っております。

## （1株当たり情報）

項目	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
1株当たり純資産額	63円92銭	34円55銭
1株当たり当期純損失（△）	△9円20銭	△33円70銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。	潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

（注）1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度末 (2023年12月31日)	当連結会計年度末 (2024年12月31日)
純資産額の部の合計額（千円）	2,014,555	1,802,568
純資産の部の合計額から控除する金額（千円）	414,332	834,382
（うち新株予約権（千円））	(29,438)	(8)
（うち非支配株主持分（千円））	(384,894)	(834,373)
普通株式に係る期末の純資産額（千円）	1,600,223	968,186
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数（株）	25,035,700	28,024,900

2. 1株当たり当期純損失の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
1株当たり当期純損失（△）		
親会社株主に帰属する当期純損失（△）（千円）	△230,422	△907,980
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当期純損失（△）（千円）	△230,422	△907,980
普通株式の期中平均株式数（株）	25,035,700	26,940,898

## （重要な後発事象）

該当事項はありません。