2026年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年11月13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　ヒョンス
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

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3四半期の連結業績(2026年1月1日～2026年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年12月期第3四半期	2,077	4.9	372	―	284	―	125	―
2025年12月期第3四半期	1,981	―	△189	―	△201	―	△238	―

(注) 包括利益　2026年12月期第3四半期　353百万円　(―%)　2025年12月期第3四半期　△363百万円　(―%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年12月期第3四半期	4.48	―
2025年12月期第3四半期	△8.51	―

(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
2026年12月期第3四半期	3,656	1,498	20.1	26.24
2025年12月期	3,639	1,019	12.2	15.89

(参考) 自己資本　2026年12月期第3四半期　735百万円　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	―	0.00	―	0.00	0.00
2026年12月期	―	0.00	―		
2026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. 2026年12月期の連結業績予想(2026年 1月 1日～2026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. 5「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。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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.

(2) 四半期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

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 ： 無
② ①以外の会計方針の変更 ： 無
③ 会計上の見積りの変更 ： 無
④ 修正再表示 ： 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2026年12月期3Q	28,024,900 株	2025年12月期	28,024,900 株
② 期末自己株式数	2026年12月期3Q	― 株	2025年12月期	― 株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2026年12月期3Q	28,024,900 株	2025年12月期3Q	28,024,900 株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー ： 無

※ 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）当四半期の経営成績の概況 …… 2
（２）当四半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 …… 5
（４）継続企業の前提に関する重要事象等 …… 5
２．四半期連結財務諸表及び主な注記 …… 6
（１）四半期連結貸借対照表 …… 6
（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 …… 8
四半期連結損益計算書 …… 8
四半期連結包括利益計算書 …… 9
（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項 …… 10
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更) …… 10
(セグメント情報等の注記) …… 10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) …… 11
(継続企業の前提に関する注記) …… 12
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記) …… 12

１．経営成績等の概況

（１）当四半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、連結売上高が2,077,967千円となり、前年同四半期比4.9％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四半期と比較して大きく増加したことによるものであり、一方で、VFX事業の受注消失及び㈱ツリーフル等の連結除外により、VFX事業及びその他事業の売上高は減少しております。

売上原価は571,013千円となり、前年同四半期比29.8％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外注費及び労務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1,134,842千円となり、前年同四半期比16.4％の減少となりました。これは、主に前年同四半期に生じた一時的な業務委託費が一巡したこと、㈱ツリーフル等の連結除外に加え、前連結会計年度に減損損失を計上した資産に係る減価償却費が減少したこと及び租税公課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372,111千円（前年同四半期営業損失189,502千円）、経常利益284,561千円（前年同四半期経常損失201,114千円）、親会社株主に帰属する四半期純利益125,561千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失238,576千円）となりました。なお、営業外費用に、主にウォン高の進行に伴う当社韓国支店のウォン建債務の円換算額の増加により、為替差損76,183千円を計上しております。また、中間連結会計期間において連結子会社㈱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。さらに、特別損失に、両社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等により法人税等調整額104,658千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。

連結子会社であった㈱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、㈱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、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」の設立を決議し、2026年９月10日に設立いたしました。なお、同社は当第３四半期連結会計期間末において重要性が乏しいため、連結の範囲に含めておりません。

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124,451千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で19,492千円（13.5％）の減少となり、セグメント損失が146,053千円（前年同四半期は413,746千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1,219,548千円となり前年同四半期比で353,429千円（40.8%）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し、2026年６月26日に中国版「飛飛：無限宇宙」のオープンβテストを開始した後、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、Wemade Connect Co., Ltd.及びGravity Co., Ltd.と共同で開発を進めているHTML5 MMORPG「ラグナロク ユニバース」については、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日から19日までの５日間、グローバル第１回テクニカルテストを実施いたしました。同テストには世界48か国以上のユーザーが参加し、公式グローバルコミュニティ「Discord」の登録者数はテスト実施前に比べ約230%以上増加いたしました。今後は、同テストで収集したユーザーフィードバックを反映してクオリティを高めるとともに、グローバル市場での展開に向けた準備を進めてまいります。

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ス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、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385,042千円となり前年同四半期比で136,651千円（55.0%）の増収となりました。これは、主に連結子会社Gala Mix Inc.のアプリ課金売上が増加したことによるものであります。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いたしましたが、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。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）」の中国でのサービス提供を開始いたしました。また、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398,342千円となり前年同四半期比で11,309千円（2.8%）の減収となりました。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（ユー

バース）」事業（以下、「Meta Campus事業」という。）は、売上高が14,935千円となり前年同四半期比で11,493千円（43.5%）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、当第３四半期連結累計期間における売上はありませんでした（前年同四半期は225,860千円の売上高）。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いることから、同社につきましては、清算に向けた検討を進めております。

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、ゲーム開発に伴い研究開発費がそれぞれ増加した一方、VFX事業の受注消失に伴い外注費及び労務費が減少いたしました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は2,033,071千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で115,693千円（6.0%）の増収となり、セグメント利益が493,059千円（前年同四半期は228,830千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でその世界の探索、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）当四半期の財政状態の概況

当社グループの当第３四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べて16,576千円増加し、3,656,021千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が248,569千円、売掛金が123,109千円増加した一方で、長期前払費用が181,706千円、繰延税金資産が77,294千円、土地が41,665千円、未収入金が33,518千円減少いたしました。現金及び預金は、主に売上債権の回収によるもの、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、繰延税金資産は、繰越欠損金の使用に伴う取崩しによるもの、土地は、㈱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よるものであります。

負債は、前連結会計年度末に比べて462,177千円減少し、2,157,460千円となりました。主な増減は、退職給付に係る負債が45,728千円、前受収益が26,571千円増加した一方で、長期前受収益が195,946千円、短期借入金が164,552千円、買掛金が89,732千円、長期借入金（１年内返済予定額を含む）が83,223千円、前受金が53,202千円、未払金が45,477千円減少いたしました。短期借入金及び長期借入金は、主に借入金の返済及び連結の範囲の変更によるもの、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478,754千円増加し、1,498,560千円となりました。主な増減は、親会社株

主に帰属する四半期純利益125,561千円の計上、連結の範囲の変更に伴う利益剰余金の増加125,696千円、非支配株主持分の188,819千円の増加及び為替換算調整勘定の38,685千円の増加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まいりましたが、現在、同社の清算に向けた検討を進めております。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、当第３四半期連結累計期間においては営業利益372,111千円及び親会社株主に帰属する四半期純利益125,561千円を計上し、また、当第３四半期連結会計期間末における現金及び預金は992,750千円を確保しており、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。

２．四半期連結財務諸表及び主な注記

（１）四半期連結貸借対照表

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	744,181	992,750
売掛金	331,594	454,703
棚卸資産	4,379	―
未収入金	76,476	42,958
前払費用	8,516	9,270
暗号資産	35,059	30,561
その他	44,214	53,198
貸倒引当金	△1,152	△1,255
流動資産合計	1,243,270	1,582,186
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	876,490	844,988
土地	727,686	686,021
その他（純額）	11,486	8,567
有形固定資産合計	1,615,663	1,539,577
無形固定資産		
その他	591	114
無形固定資産合計	591	114
投資その他の資産		
投資有価証券	218,000	232,000
敷金及び保証金	9,160	8,534
長期前払費用	185,899	4,192
繰延税金資産	366,708	289,414
その他	149	―
投資その他の資産合計	779,918	534,141
固定資産合計	2,396,173	2,073,834
資産合計	3,639,444	3,656,021

（単位：千円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	93,250	3,517
短期借入金	1,358,150	1,193,598
１年内返済予定の長期借入金	29,669	13,196
未払金	193,010	147,532
未払費用	34,691	32,989
前受金	114,049	60,847
前受収益	3,816	30,387
未払法人税等	9,911	10,550
リワード引当金	47,195	64,789
賞与引当金	168	－
その他	129,503	209,594
流動負債合計	2,013,416	1,767,003
固定負債		
長期借入金	69,969	3,219
長期前受収益	258,083	62,137
退職給付に係る負債	259,420	305,148
その他	18,748	19,952
固定負債合計	606,221	390,456
負債合計	2,619,638	2,157,460
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	934,736
株主資本合計	783,478	1,034,736
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△338,170	△299,485
その他の包括利益累計額合計	△338,170	△299,485
新株予約権	8	－
非支配株主持分	574,489	763,309
純資産合計	1,019,806	1,498,560
負債純資産合計	3,639,444	3,656,021

（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）

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
売上高	1,981,763	2,077,967
売上原価	813,417	571,013
売上総利益	1,168,346	1,506,954
販売費及び一般管理費	1,357,848	1,134,842
営業利益又は営業損失（△）	△189,502	372,111
営業外収益		
受取利息	16,574	11,823
暗号資産評価益	1,433	－
為替差益	－	－
受取出向料	9,030	9,030
その他	14,037	7,575
営業外収益合計	41,075	28,429
営業外費用		
支払利息	28,265	33,326
支払手数料	9,527	－
暗号資産評価損	－	6,342
為替差損	14,726	76,183
その他	168	127
営業外費用合計	52,687	115,979
経常利益又は経常損失（△）	△201,114	284,561
特別利益		
固定資産売却益	2,786	－
持分変動利益	－	121,321
特別利益合計	2,786	121,321
特別損失		
固定資産売却損	7,061	－
固定資産除却損	0	－
減損損失	90,426	23,581
特別損失合計	97,489	23,581
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（△）	△295,817	382,302
法人税、住民税及び事業税	11,324	9,324
法人税等調整額	39,858	104,658
法人税等合計	51,183	113,982
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△347,000	268,319
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（△）	△108,424	142,757
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（△）	△238,576	125,561

（四半期連結包括利益計算書）

（単位：千円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△347,000	268,319
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	105	－
為替換算調整勘定	△17,017	84,747
その他の包括利益合計	△16,912	84,747
四半期包括利益	△363,913	353,066
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	△249,172	164,247
非支配株主に係る四半期包括利益	△114,740	188,819

（３）四半期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

当第３四半期連結累計期間において、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）

Ⅰ　前第３四半期連結累計期間（自　2025年１月１日　至　2025年９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	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	－	409,651	409,651	－	409,651
スマートフォンアプリ事業	－	248,390	248,390	－	248,390
HTML5ゲーム事業	－	866,118	866,118	－	866,118
Meta Campus事業	－	26,428	26,428	－	26,428
VFX事業	－	225,860	225,860	－	225,860
その他事業	74,153	131,159	205,312	－	205,312
顧客との契約から生じる収益	74,153	1,907,610	1,981,763	－	1,981,763
外部顧客への売上高	74,153	1,907,610	1,981,763	－	1,981,763
セグメント間の内部売上高又は振替高	69,790	9,768	79,558	△79,558	－
計	143,943	1,917,378	2,061,322	△79,558	1,981,763
セグメント利益又は損失（△）	△413,746	228,830	△184,915	△4,587	△189,502

（注）１．セグメント利益又は損失の調整額△4,587千円は、セグメント間取引消去△4,587千円であります。

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損失と調整を行っております。

２．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）

「韓国」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、当第３四半期連結累計期間において90,426千円となっております。

Ⅱ　当第３四半期連結累計期間（自　2026年１月１日　至　2026年９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	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	－	398,342	398,342	－	398,342
スマートフォンアプリ事業	－	385,042	385,042	－	385,042
HTML5ゲーム事業	－	1,219,548	1,219,548	－	1,219,548
Meta Campus事業	－	14,935	14,935	－	14,935
VFX事業	－	－	－	－	－
その他事業	47,643	12,455	60,099	－	60,099
顧客との契約から生じる収益	47,643	2,030,324	2,077,967	－	2,077,967
外部顧客への売上高	47,643	2,030,324	2,077,967	－	2,077,967
セグメント間の内部売上高又は振替高	76,807	2,746	79,554	△79,554	－
計	124,451	2,033,071	2,157,522	△79,554	2,077,967
セグメント利益又は損失（△）	△146,053	493,059	347,005	25,106	372,111

（注）１．セグメント利益又は損失の調整額25,106千円は、セグメント間取引消去25,106千円であります。

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、当第３四半期連結累計期間において23,581千円となっております。

（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、当第３四半期連結累計期間において、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、当第３四半期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、当第３四半期連結累計期間において、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。

（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記）

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。）は、次のとおりであります。

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
減価償却費	112,002千円	50,772千円