

2011年3月期 第1四半期 決算説明会

株式会社ガーラ

2010/8/13



I. GALA Group

II. オンラインゲーム事業

III. 四半期決算報告

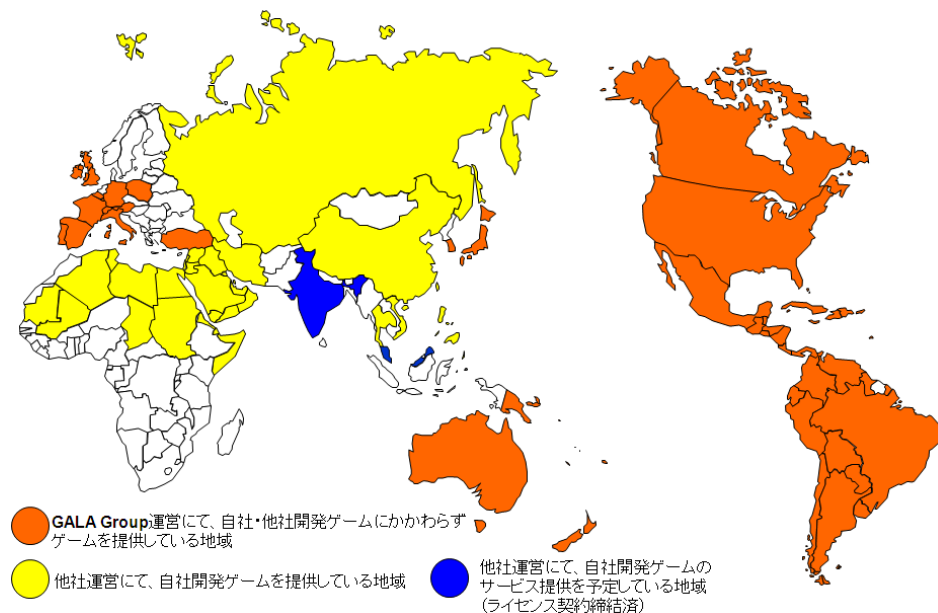
IV. 今後の取組み

■ VISION

世界NO.1の「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」

■ 経営理念

インターネットにおけるコミュニティ関連サービスの提供を通じて、
世界の人々の交流を促進し、新たな経済価値創造による社会の
発展、国際交流促進による世界の平和に貢献する



沿革

1993年	9月	株式会社ガーラ設立(資本金1,000万円)
1996年	8月	日本初の学生向け会員制コミュニティサイト「キャンパスネット」開始
1997年	3月	ゲームのコミュニティサイト「ゲームネクスト」開始
1998年	7月	「キャンパスネット」「ゲームネクスト」を統合した総合コミュニティサイト「ガーラフレンド」開始
1999年	7月	掲示板への書き込みを事前にフィルタリングする「サイバーコップス」に関する特許を取得
2000年	1月	リスクモニタリングサービス「e-マイニング」開始
	2月	(株)ガーラウェブの100%子会社化
	8月	大阪証券取引所ナスダック・ジャパン市場(現:ヘラクレス)に上場(資本金6億650万円)
2001年	11月	マーケティングリサーチサービス「バイラルリサーチ」開始
2004年	5月	米国においてGala-Net Inc.を設立
2005年	10月	(株)電通と共同、「電通」バズリサーチ」サービス開始
	11月	Gala-Net Inc.にてオンラインゲームポータル事業開始
2006年	1月	Aeonsoft Inc.の100%子会社化
	10月	(株)ガーラにてオンラインゲームポータル事業開始 Gala Networks Europe Ltd.を設立(Gala-Net Inc.の100%子会社)
	12月	nFlavor Corp.の連結子会社化 Gala Networks Europe Ltd.にてオンラインゲームポータル事業開始
2007年	4月	(株)ガーラモバイルを設立
	9月	(株)ガーラモバイルにて携帯電話向けオンラインゲームポータル事業開始
	12月	(株)ガーラバズを設立
2008年	2月	(株)ベクターとの業務・資本提携
	3月	「電通」バズリサーチ」を事業譲渡
	7月	(株)ガーラモバイルから(株)ガーラジャパンに番号変更 (株)ガーラが純粋持株会社体制へ移行
2010年	3月	(株)ガーラジャパンの携帯電話向けオンラインゲームポータル事業の終了
	6月	Aeonsoft Inc.とnFlavor Corp.を合併し、Gala Lab Corp.を設立

1996年

日本初の学生向け会員制コミュニティサイト「キャンパスネット」を開始



コミュニティ運営の開始後、
掲示板への誹謗中傷の書き込みなどによる荒らしが増加

2000年～

掲示板へのフィルタリングサービス「サイバーコップス」
リスクモニタリングサービス「e-mining」

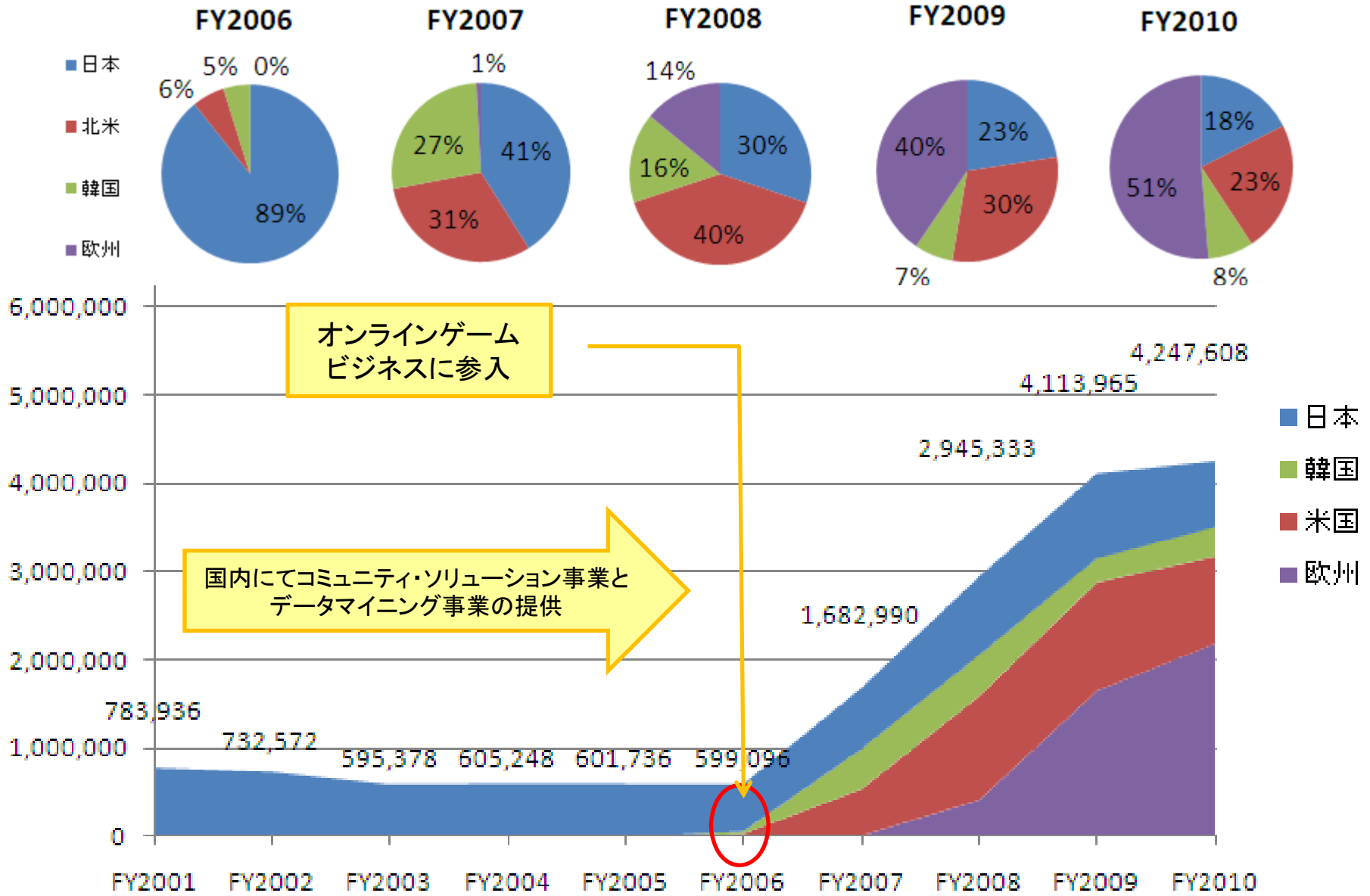


オンライン・コミュニティの新たな可能性を模索

2006年～

オンラインゲーム事業を北米から開始

I. GALA Group – 上場以降のグローバル化の進展



グループ会社名	国	株式保有率	担当事業内容
株式会社ガーラ	日本	—	持株会社
株式会社ガーラウェブ	日本	100%	コミュニティ・ソリューション事業
株式会社ガーラバス	日本	100%	データマイニング事業
株式会社ガーラジャパン	日本	100%	日本でのオンラインゲーム事業 (運営)
Gala-Net Inc.	米国	100%	英語圏でのオンラインゲーム事業 (運営)
Gala Networks Europe Ltd.	アイルランド	Gala-Net, Inc. 100%	欧州言語圏でのオンラインゲーム事業 (運営)
Gala-Net Brazil Ltd.	ブラジル	Gala-Net Inc. 99.9% 株式会社ガーラ 0.1%	ポルトガル語圏での オンラインゲーム事業(運営)
Gala Lab Corp.	韓国	100%※	韓国でのオンラインゲーム事業 (運営および開発)



Flyff Online

世界で初めて「空を飛ぶ」システムを導入したキュートなグラフィックのゲームです。
現在13言語のローカライズを行いサービス提供を行っております。



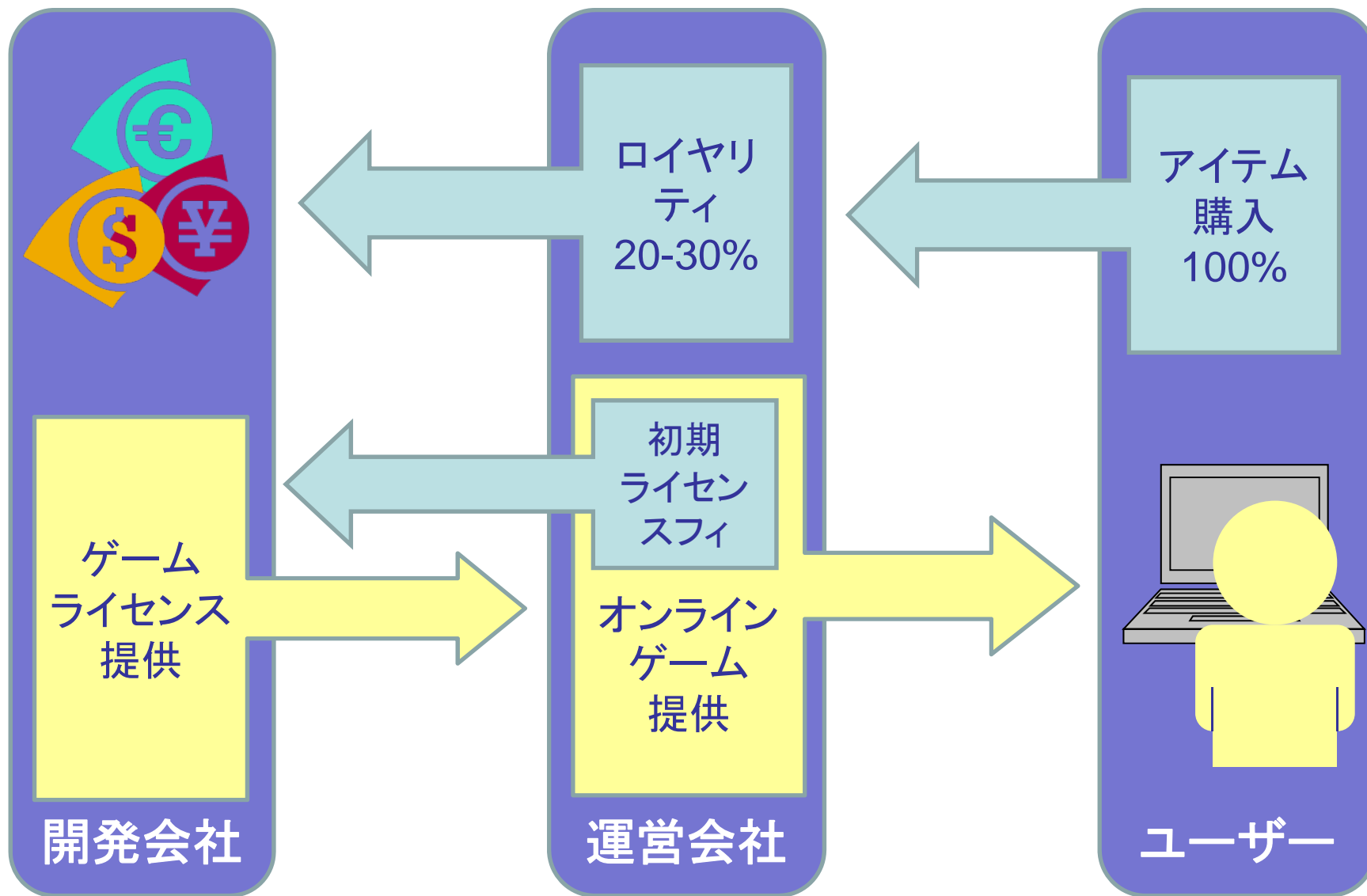
Rappelz

グラフィックの美しさには定評があり、クリーチャーと呼ばれるモンスターと共に闘いながら育成させていくシステムも楽しめます。現在13言語のローカライズを行いサービス提供を行っております。



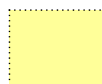
iL:Soulbringer

ファンタジーな世界観の中で、「ピオ」と呼ばれるペットを育成させながら自分だけのスキルを持つペットに成長させたり、共に闘ったりしながらキャラクター自身も成長していきます。テスト期間中には、ユーザー様より、豊かなコンテンツと多様なシステムには、高評価を頂きました。



Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) ー 提供地域

ゲーム タイトル	運営会社(パブリッシャー)																		
	北米 オセアニア等 英語圏	欧州					アジア						南米		アラビア語圏				
		英	独	仏	ポーランド トルコ	イタリア	ロシア	日本	韓国	フィリピン	タイ	ベトナム	シンガポール マレーシア	インドネシア		中国 中	台湾	韓国	インド
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Gala Lab	Level up	Eaglegame International	VDC-Net2E	Asiasoft	Eaglegame(M) Sdn. Bhd.	PT. KingSlaim Soft	Net Ease	Macrowell	Zapak Digital Entertainment	Gala-Net Brazil	Gala-Net Brazil
Rappelz						FUN FACTORY			Funbox		Asiasoft			Ningbo Success Multi-media	GameCyber Technology				
iL: Soul bringer	Gala-Net	Gala Networks Europe				Gala Japan	Gala Lab							Shanda Games	Gamania Digital				
Street Gears																			



...商業化



...準備中
(ライセンス契約～オープンβ)

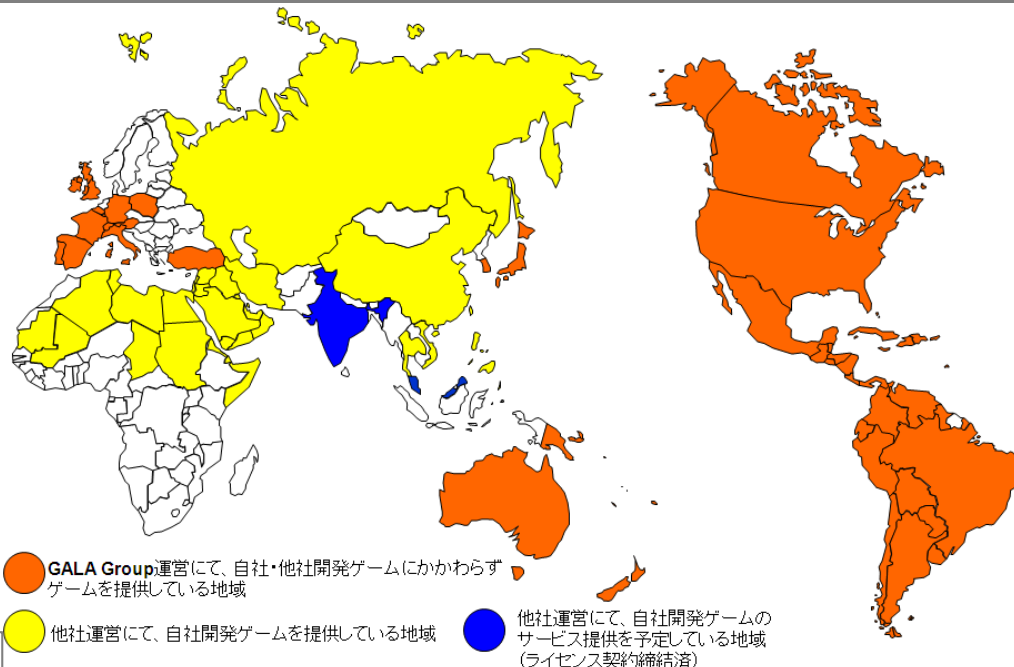


...自社グループ運営

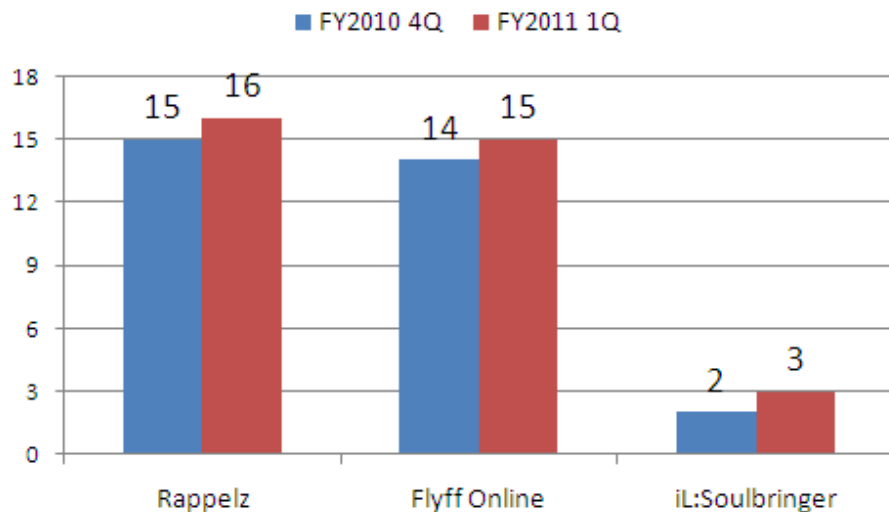


...Q1および発表までに動きのあった地域

Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) ーライセンス契約数



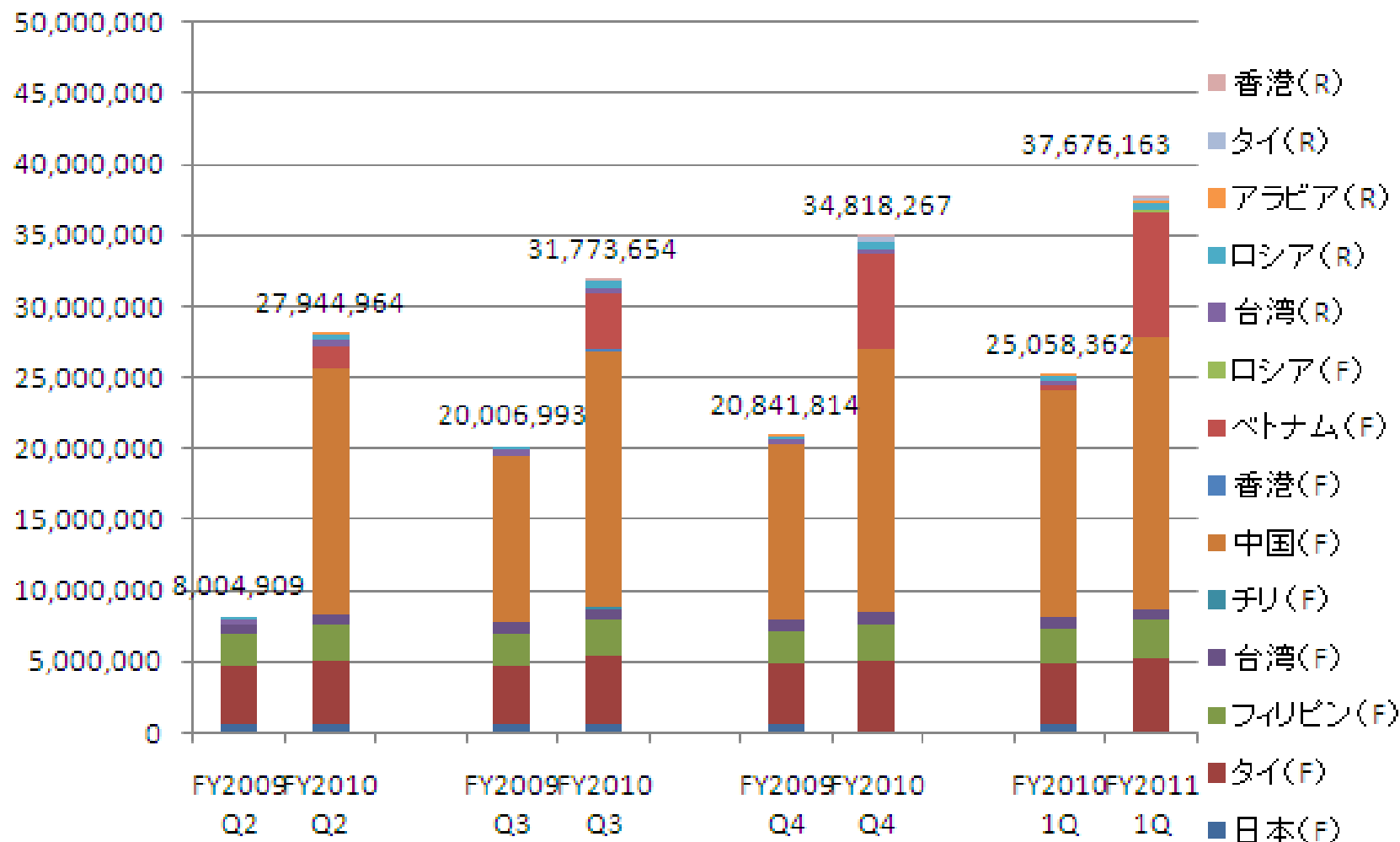
ライセンス契約数推移



Rappelz	Flyff Online	iL:Soulbringer
4月 ライセンス契約締結 (マレーシア・シンガ ポール、フィリピン)	4月 商業化サービス 開始 (日本、スペイン 語圏)	6月 ライセンス契約締 結(中国)
5月 サービス提供中止 (台湾)	7月 ライセンス契約 締結 (インドネシア)	7月 商業化サービス開 始(韓国)
6月 商業化サービス開 始(中国)		

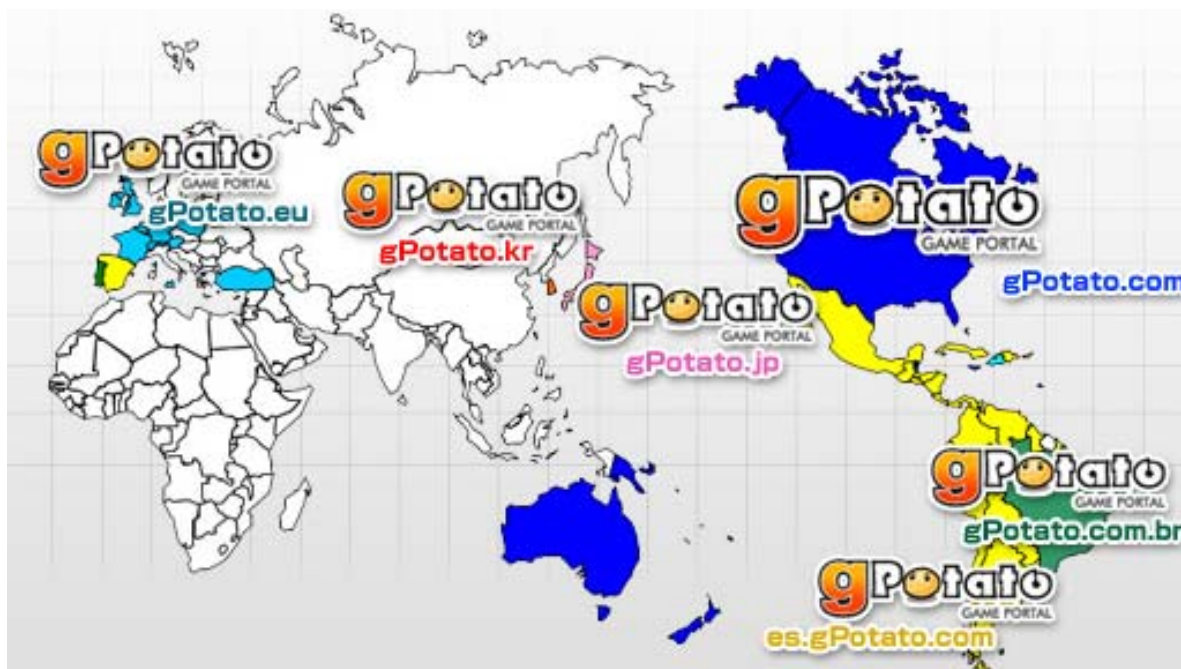
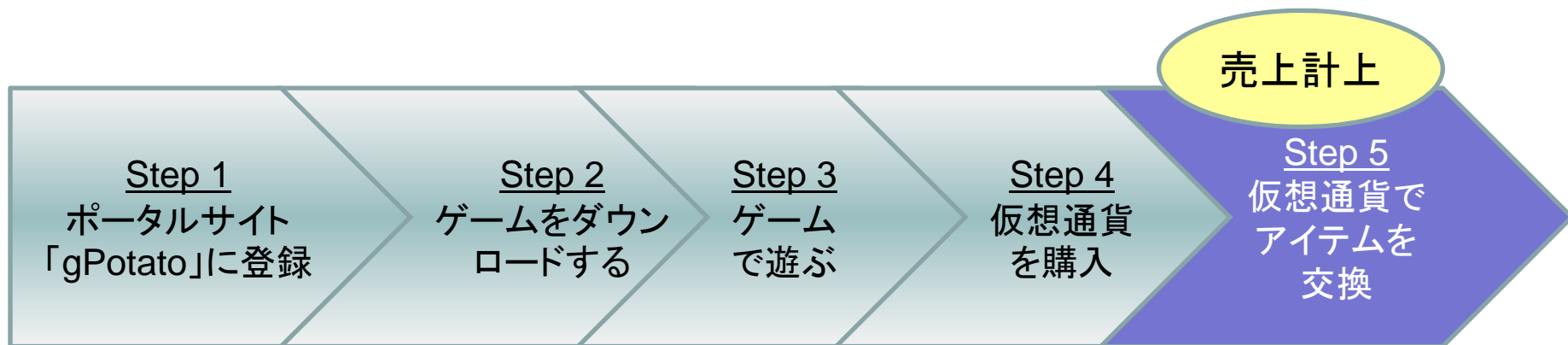
Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) ーライセンス先のユーザー数

(単位:人)



※「Flyff Online」台湾、タイ、チリ、ベトナム、ロシアは、ポータルサイトにてゲームを提供しており、ゲーム毎のユーザー数の区別をしていないため、現地運営会社の「ポータルサイト登録者数」を使用しております。

※チリおよび日本のFlyff OnlineはFY2010_4Qより自社運営に移行いたしました。



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) 一有料アイテム

アイテムモール



 スタミナセーバー
経験値×2

LV UP!!
(一般ユーザーより早くLVアップできる)

 シクルトフリーパス
パスポート

パスポートを購入した人だけがいけるプレミアムエリアに行ける。
(有利な条件で取引できる)

 **【期間限定】**
ランダムボックス
くじ引き

いくつかの期間限定アイテムの中から
ランダムにアイテムをGETできる

 青い蝶の
仮面(マスク)  ドラゴンズ
ネスト(マント)
見た目が変化

一般ユーザーと違う見た目、強いキャラクターにできる。
(武器を光らせたり、マントやヘルム等ゲーム内では
販売していないアイテムが装備できる。)

一般



見た目が変化



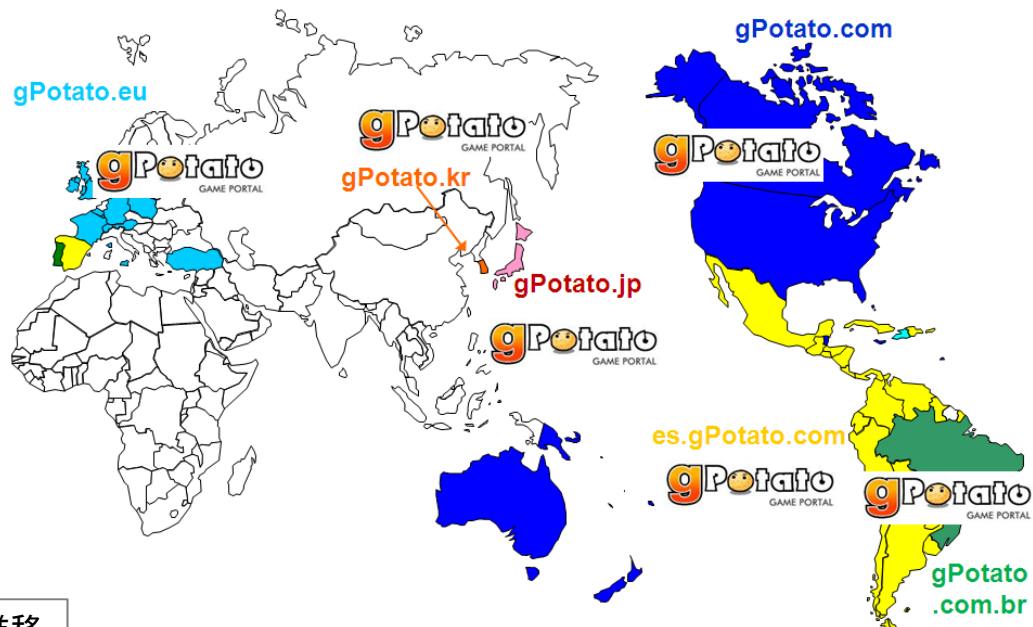
※一般的なユーザーでも普通にゲームを楽しめるが、課金アイテムを使用するとより有利な条件でゲームを進めることができる。

Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) ー運営ゲームタイトル

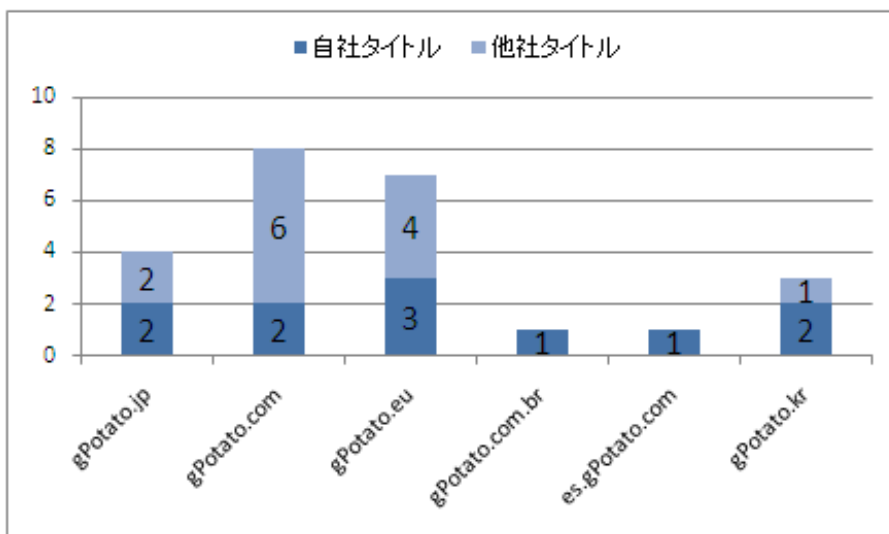
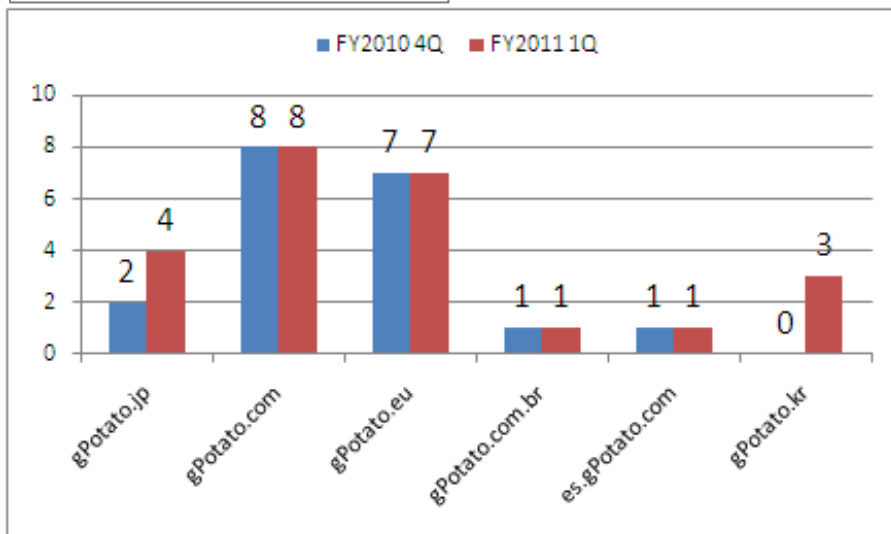
		自社タイトルゲーム				他社タイトルゲーム											
		Flyff Online	Rappelz	Street Gears	iL: Soul bringer	Tales Runner	Luna Online	Dragonica	Castle of Heroes*	Aika Online	Allods Online	Canaan	武林英雄	Iris Online	Project 9		
gPotato.jp	日本語				秋												
gPotato.com	英語				冬												秋-冬
es.gPotato.com	スペイン語																
gPotato.com.br	ポルトガル語		秋-冬														
gPotato.eu	ドイツ語																
	フランス語																
	英語																
	トルコ語																
	ポーランド語																
	イタリア語																
gPotato.kr	韓国語																

○ …Q1および発表までに動きのあったタイトル

Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) ー 運営ゲームタイトル数



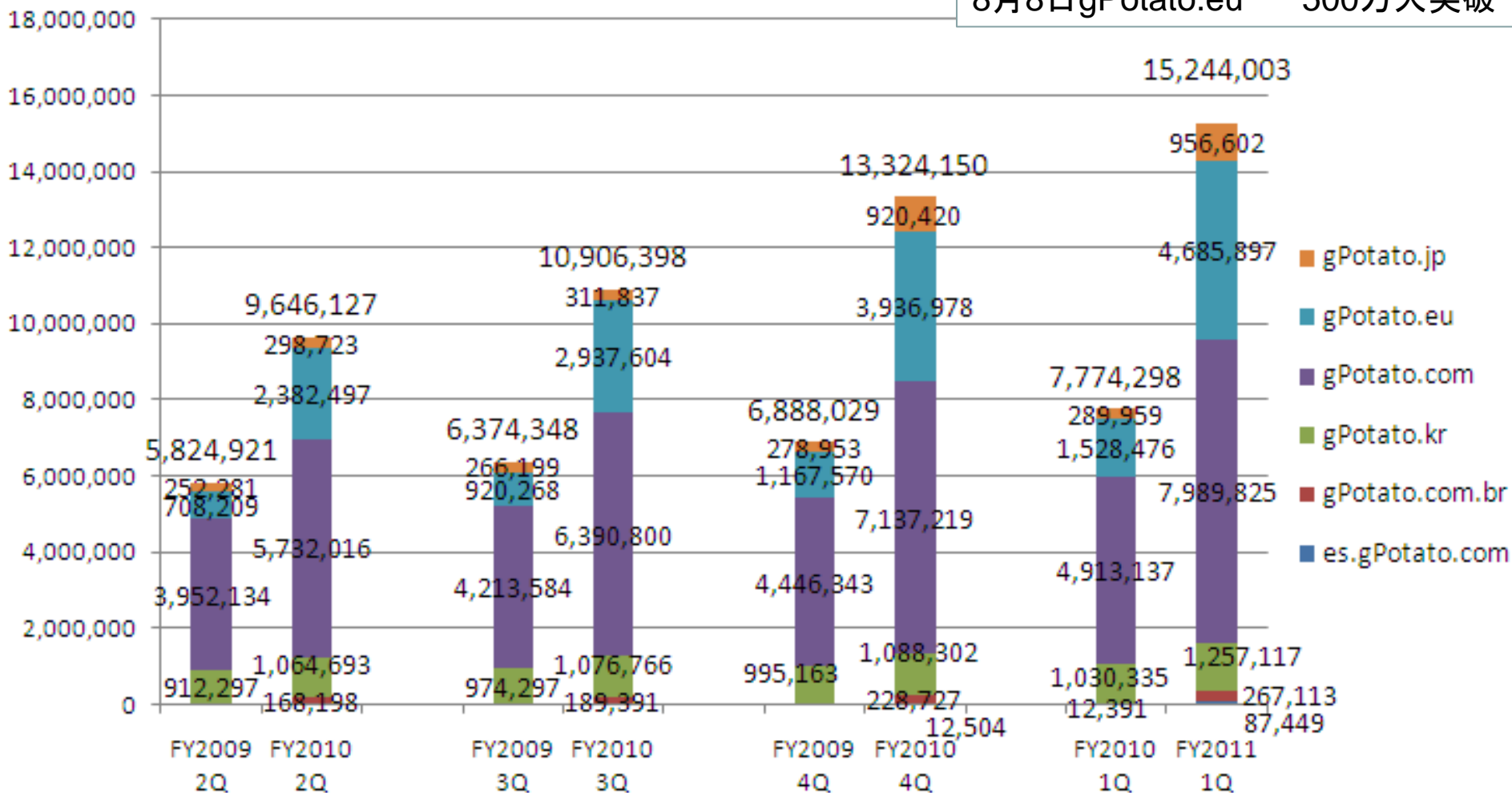
運営ゲームタイトル数の推移



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) —gPotato登録会員数

7月3日gPotato.com 800万人
8月8日gPotato.eu 500万人突破

(単位:人)



既に多くの会員を持っているゲームポータルサイトとのチャネリングサービスを開始。

※チャネリングサービスとは、既に運営しているゲームの窓口を他社サイトにも設け、提供・運営すること。



日本

- 4月27日より「ガンホーゲームズ」
(372万人(2010年3月末時点))へ
- 6月1日より「ブラゲタイム」
(24万3000人(2010年3月末時点))へ



韓国

- 6月15日より「Netmarble」
(2,800万人(2009年1月時点))へ
- 7月29日より「Item Bay」
(600万人)へ

Ⅲ. 四半期決算報告 一連結決算概要(P/L)

(単位:千円)

	FY2011 1Q	FY2010 1Q	前期比増減額	前期比増減率
売上高	1,150,426	1,005,158	145,268	14.5%
売上原価	251,192	130,051	121,141	93.1%
売上総利益	899,234	875,106	24,128	2.8%
販売費及び一般管理費	925,424	720,575	204,849	28.4%
営業利益	△ 26,190	154,530	△ 180,720	—
経常利益	△ 22,878	134,121	△ 156,999	—
四半期純利益	△ 191,621	94,625	△ 286,246	—

(参考)

(単位:千円)

	FY2011 1Q ※1Q, FY2011平均レート	FY2011 1Q ※1Q, FY2010平均レート	増減額 (為替レート影響による金額)
売上高	1,150,426	1,208,993	△ 58,567
営業利益	△ 26,190	△ 17,172	△ 9,018
経常利益	△ 22,878	△ 13,860	△ 9,018
当期利益	△ 191,621	△ 182,571	△ 9,050

※FY2010 1Q 平均レート:1ドル 92.90円、1ユーロ131.19円、1ウォン 0.077円

※FY2011 1Q 平均レート:1ドル 92.01円、1ユーロ117.03円、1ウォン 0.079円

Ⅲ. 四半期決算報告 ー為替の影響

(単位:千円)

	FY2011 1Q ※1Q, FY2011平均レート	FY2011 1Q ※1Q, FY2010平均レート	FY2010 1Q	増減率 ※FY2010のレートを使った場合
売上高	1,150,426	1,208,993	1,005,158	20.3%
オンラインゲーム事業 売上高	1,023,354	1,081,921	899,260	20.3%

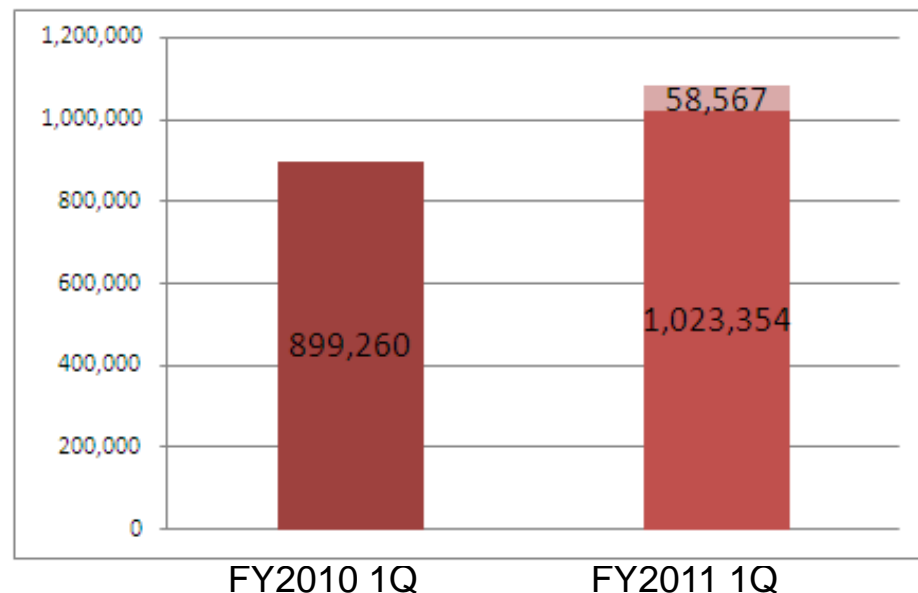
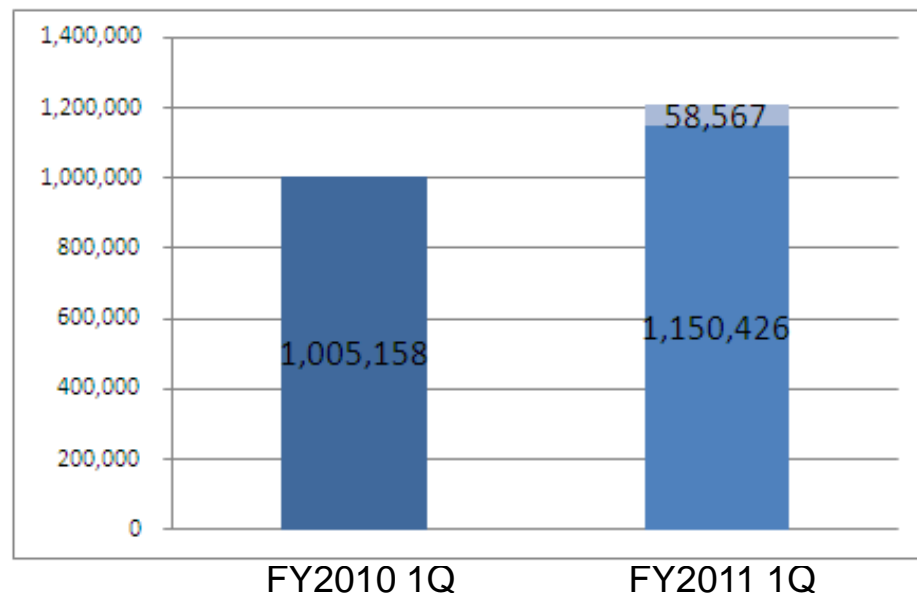
※FY2010 1Q 平均レート:1ドル 92.90円、1ユーロ131.19円、1ウォン 0.077円

※FY2011 1Q 平均レート:1ドル 92.01円、1ユーロ117.03円、1ウォン 0.079円

売上高

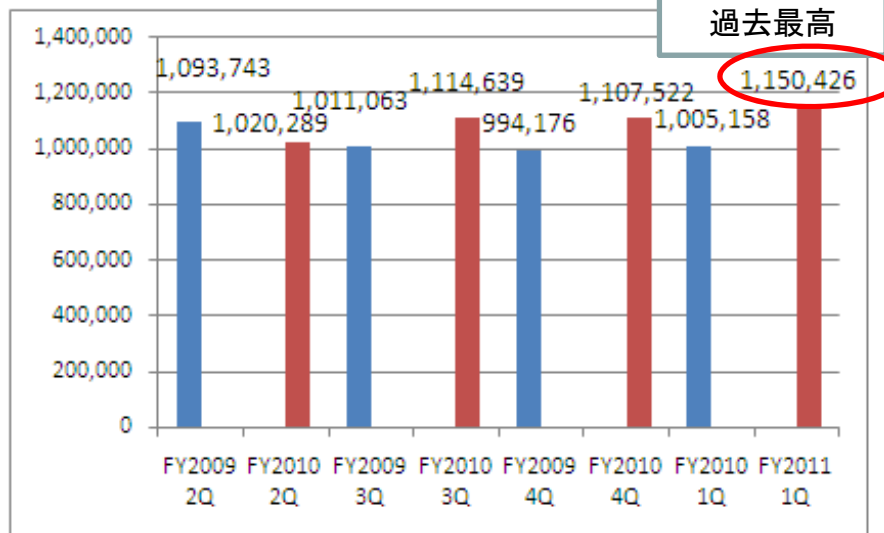
オンラインゲーム事業売上高

(単位:千円)



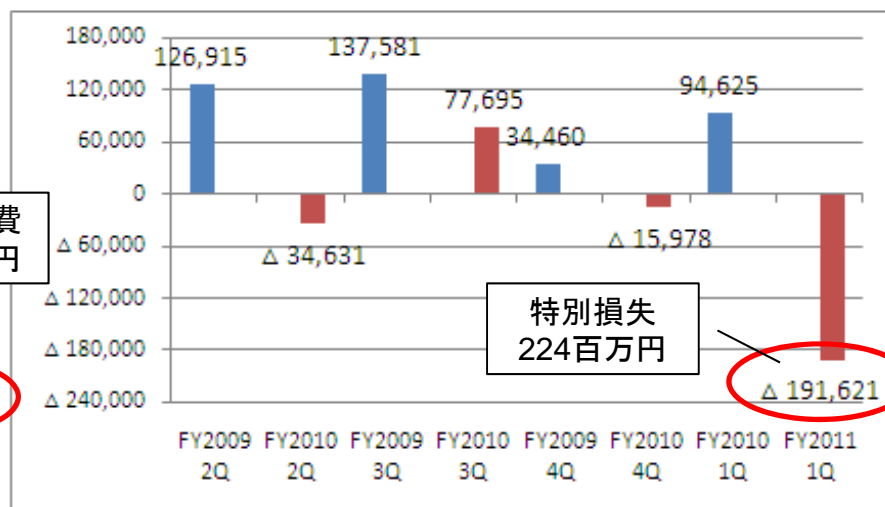
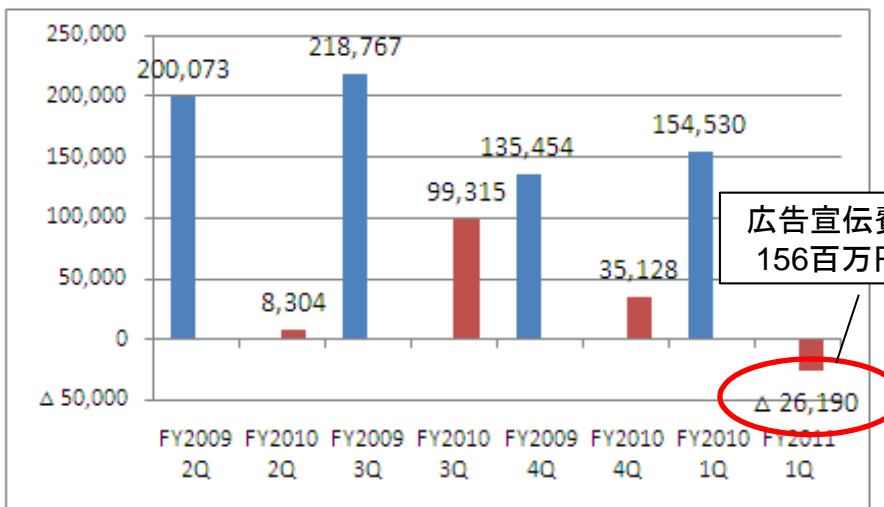
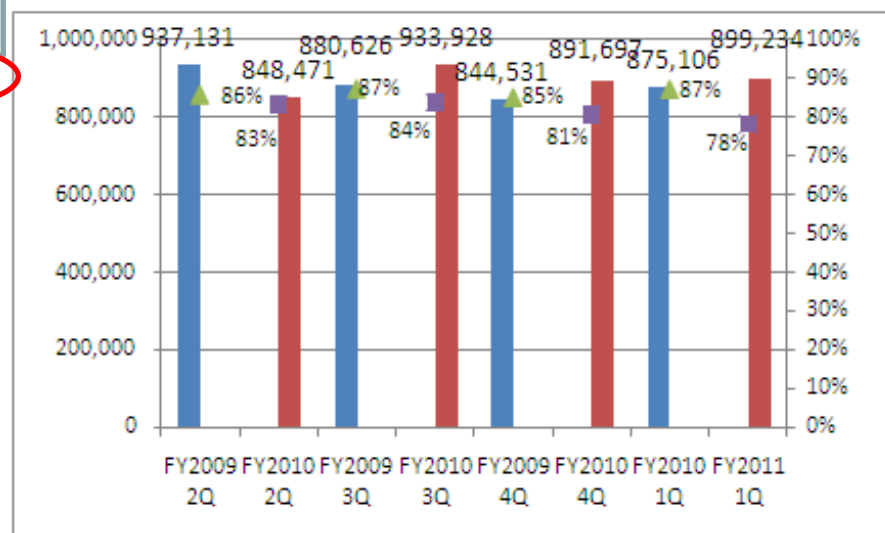
Ⅲ. 四半期決算報告 — P/L (売上高・売上総利益・営業利益・純利益)

売上高



売上総利益

(単位: 千円)

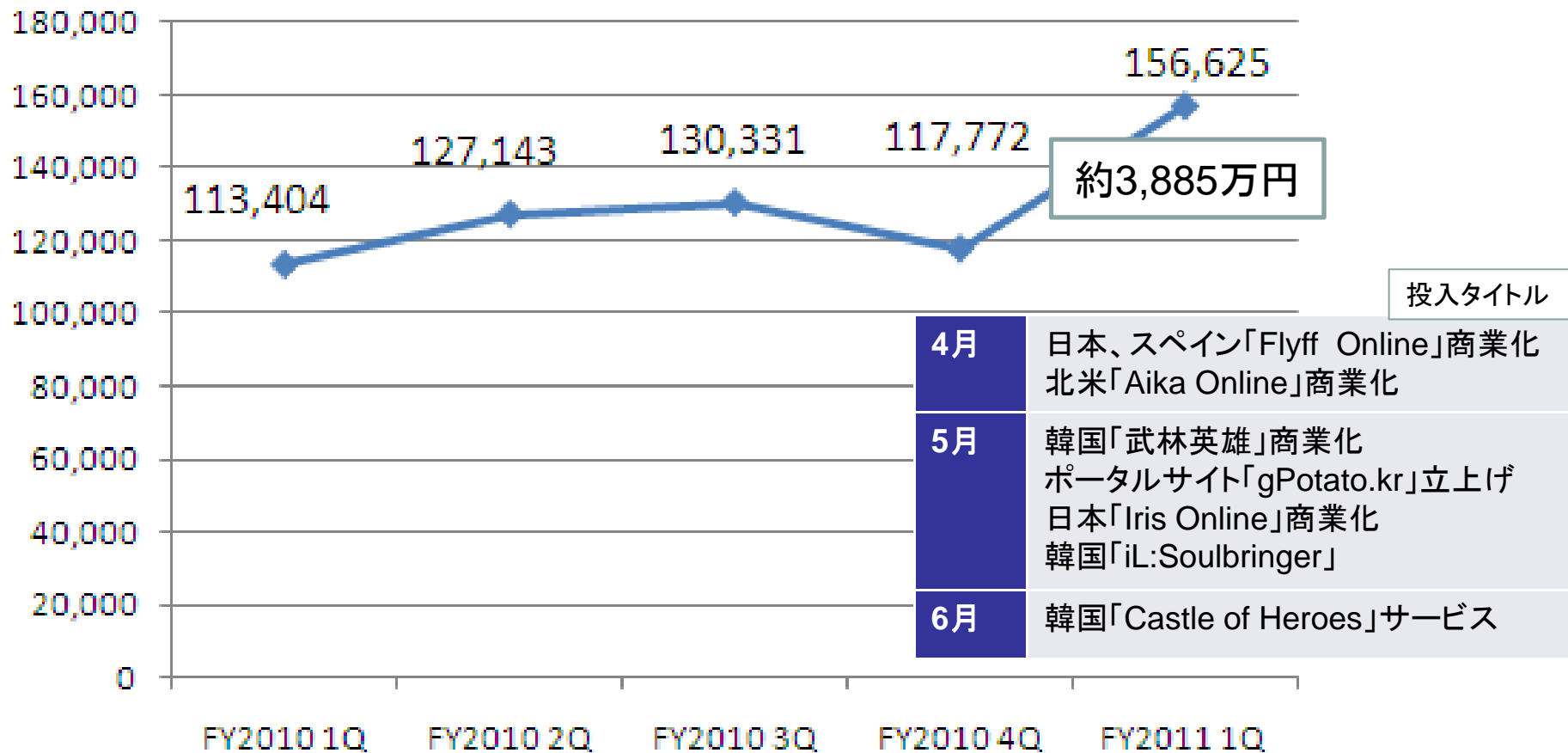


営業利益

純利益

Ⅲ. 四半期決算報告 一広告宣伝費に関して

(単位:千円)



新規ゲームの投入ならびにポータルサイトの立上げが集中したため、一時的に広告宣伝費が増加いたしました



2006年より開発を行っていた
2Dのシューティングゲームの開発を中止。

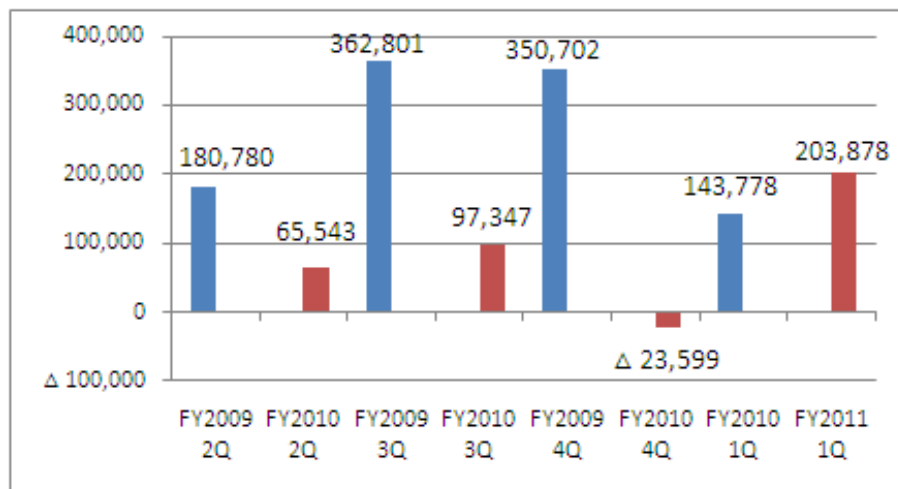


特別損失 225,981千円

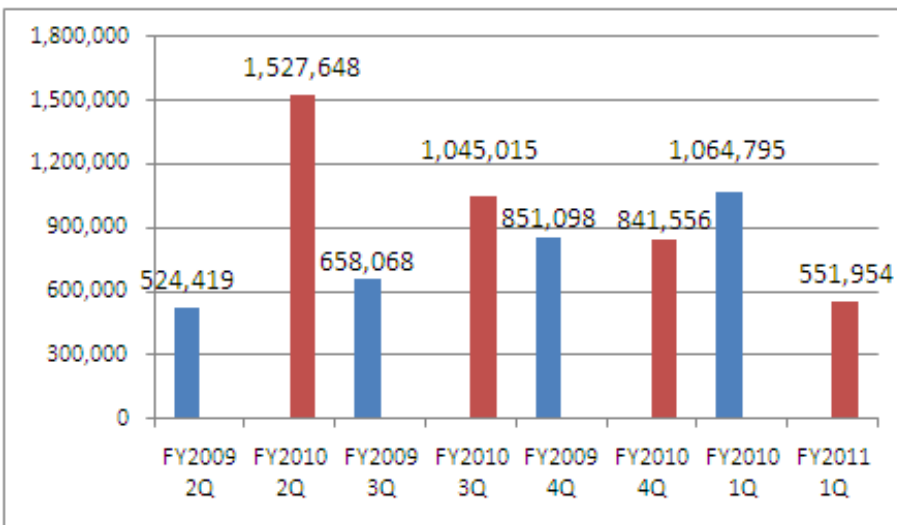
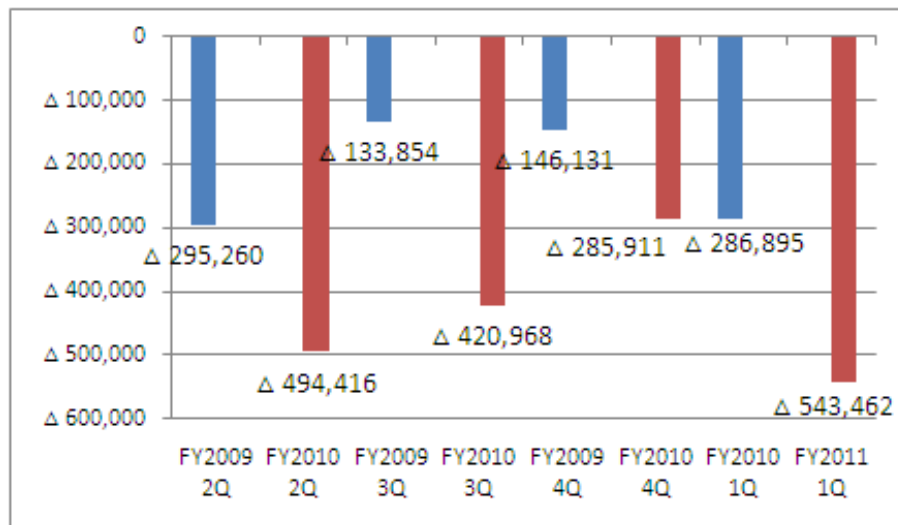
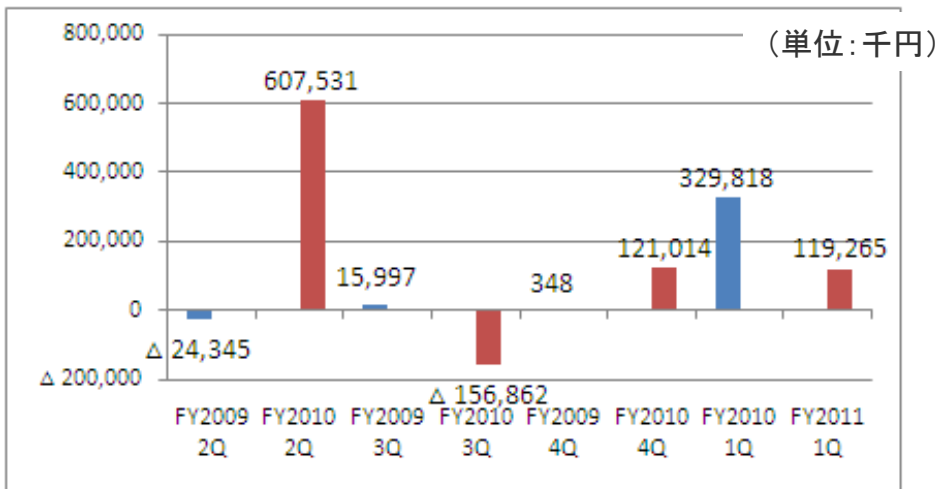
- ◆ 開発に携わっていた人員の配置を整理
- ◆ 現在開発中の他のタイトルへ注力

Ⅲ. 四半期決算報告 — キャッシュ・フロー推移

営業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



投資活動によるキャッシュ・フロー

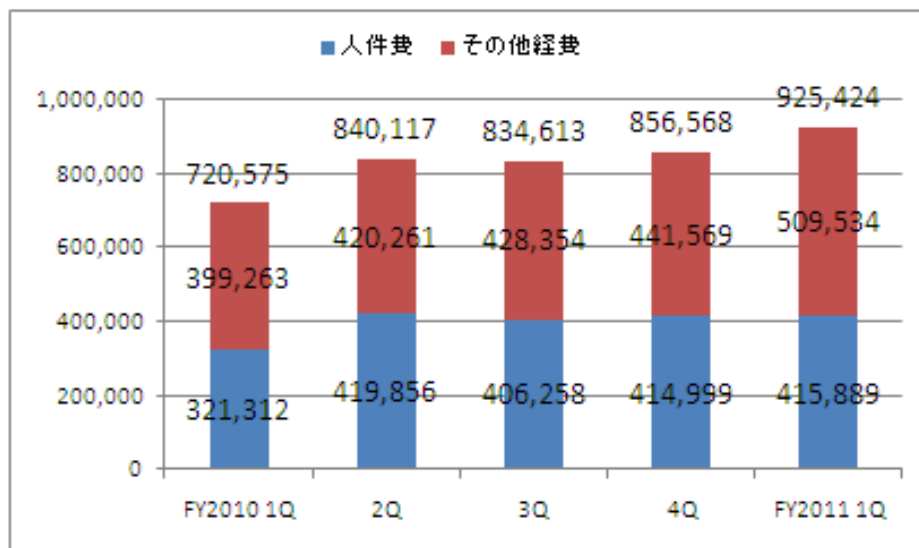
現金および現金同等物期末残高

Ⅲ. 四半期決算報告 一販売費・一般管理費・従業員数

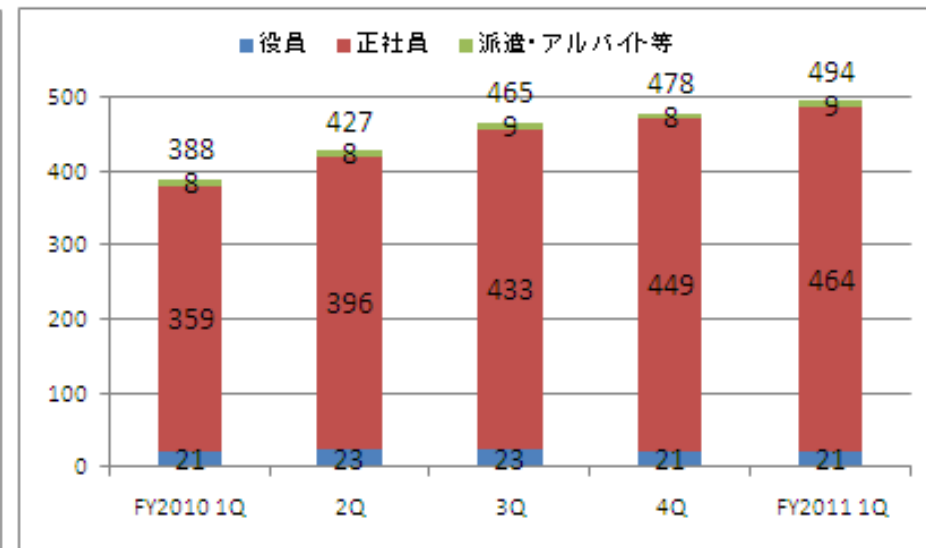
(単位:千円)

	FY2011 1Q	FY2010 1Q	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	415,889	321,312	94,577	29.4%
その他経費	509,534	399,263	110,271	27.6%
販売管理費 合計	925,424	720,575	204,849	28.4%

(単位:千円)



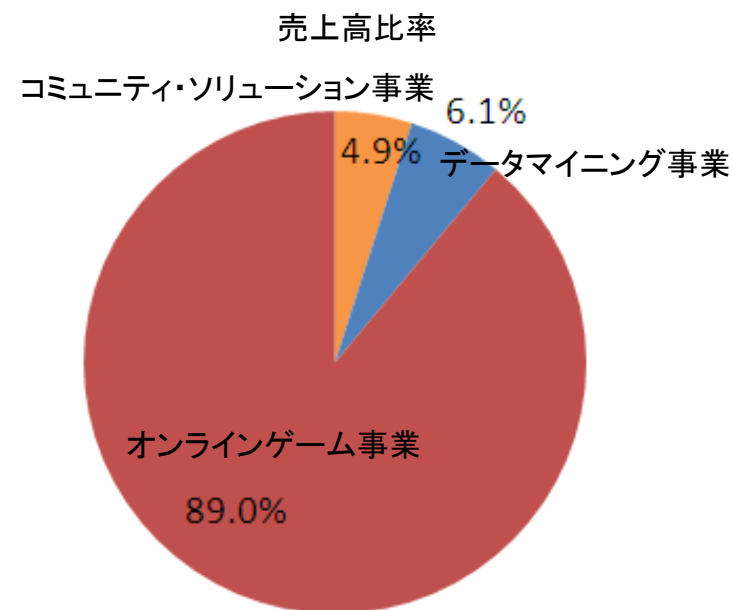
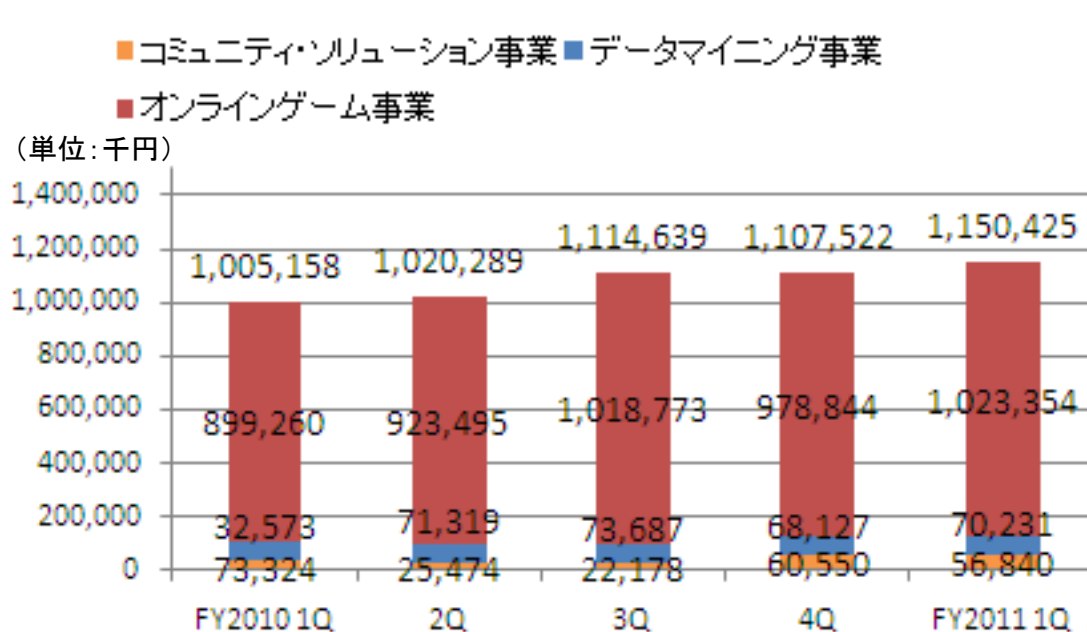
(単位:人)



Ⅲ. 四半期決算報告 ーセグメント別売上高

(単位:千円)

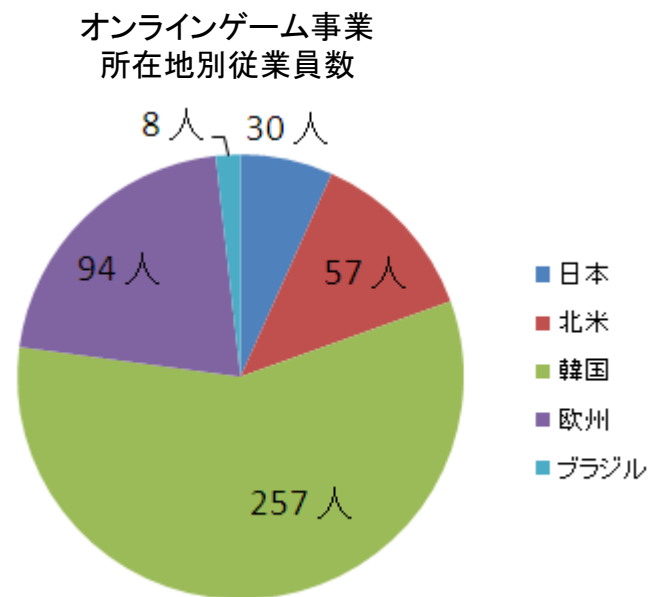
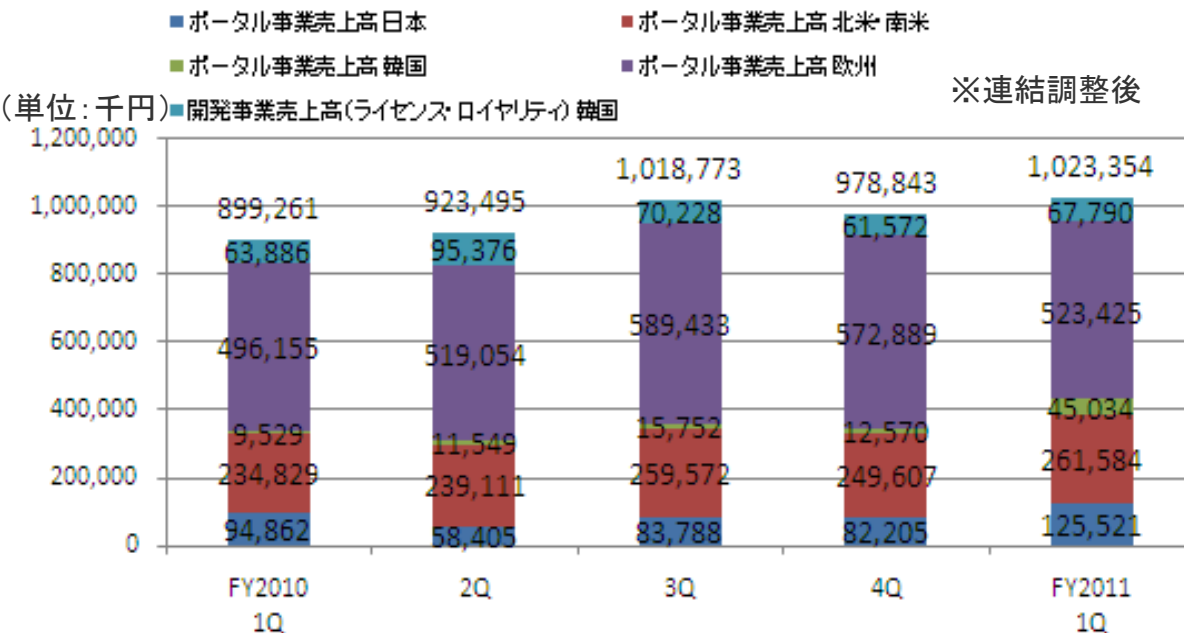
	FY2011 1Q	FY2010 1Q	前期比増減額	前期比増減率
オンラインゲーム事業	1,023,354	899,260	124,094	13.8%
データマイニング事業	70,231	73,324	△ 3,093	△4.2%
コミュニティ・ソリューション事業	56,840	32,573	24,267	74.5%
合計	1,150,425	1,005,158	145,267	14.5%



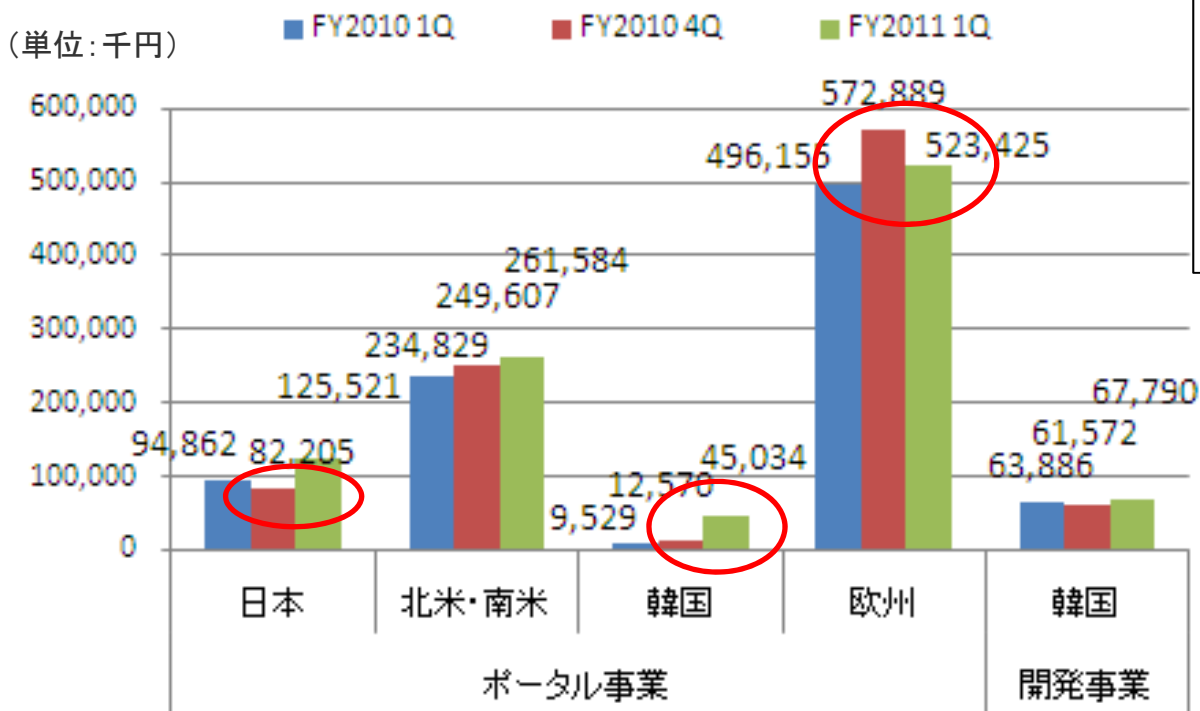
Ⅲ. 四半期決算報告 – セグメント別売上高(オンラインゲーム事業①)

(単位:千円)

		日本	北米・南米	韓国	欧州	連結調整	合計
サービス売上	FY2010 1Q	94,862	234,829	9,529	496,155	-	835,375
	FY2011 1Q	125,521	261,584	45,034	523,425	-	955,564
ロイヤリティ/ ライセンス売上	FY2010 1Q	-	-	293,413	-	-229,527	63,886
	FY2011 1Q	-	-	243,124	-	-175,334	67,790
売上高合計	FY2010 1Q	94,862	234,829	302,942	496,155	-229,527	899,261
	FY2011 1Q	125,521	261,584	288,158	523,425	-175,334	1,023,354



前年同四半期ならびに前四半期との比較



<発生>

Flyff Online(フランス語、ドイツ語)において、ハッキングにて発生したゲーム内通貨の不正発行によりユーザー離れが
おこり、売上高約1億円の減少となりました。



<対策>

韓国開発会社の合併により、セキュリティの強化に注力



<現状>

ゲーム内通貨の不正発行の防止策を講じ、2Q以降ユーザーが戻りつつあります。

欧州での売上高の減少を新たにポータル事業を始めた韓国をはじめ、その他の展開地域による売上にてカバー

前年四半期比
13.8%増

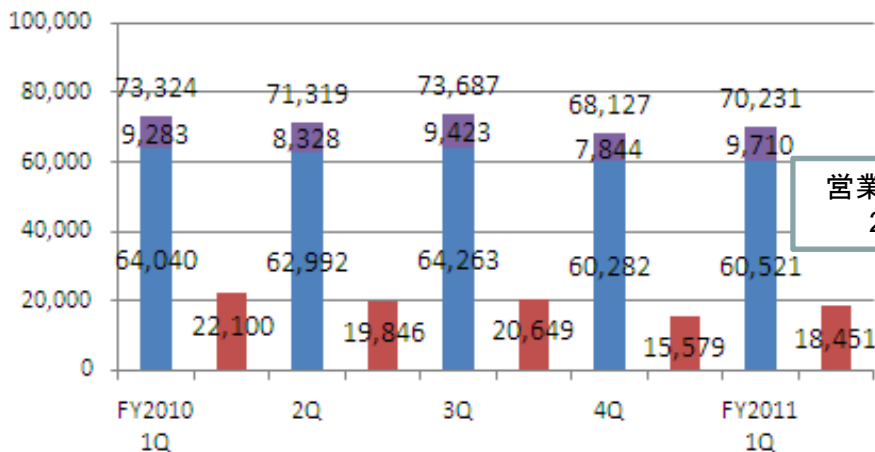
データマイニング事業



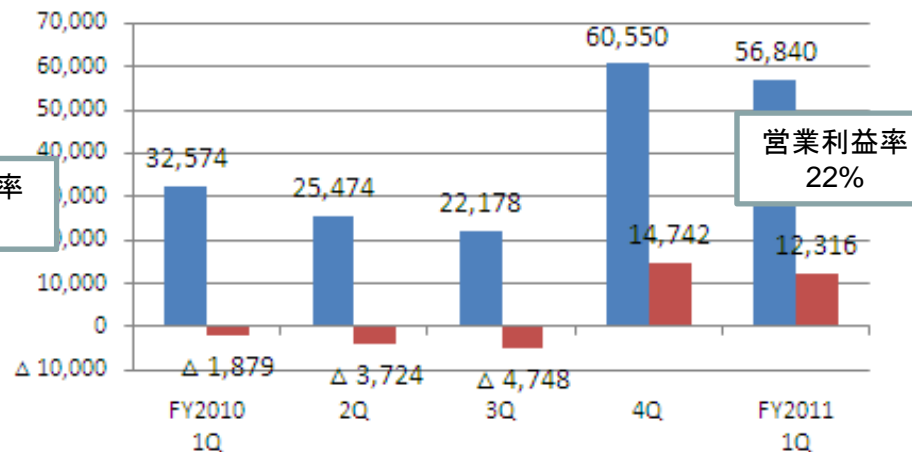
コミュニティ・ソリューション事業



■ リスクモニタリングサービス ■ その他 ■ 営業利益



■ 売上高 ■ 営業利益 (単位: 千円)

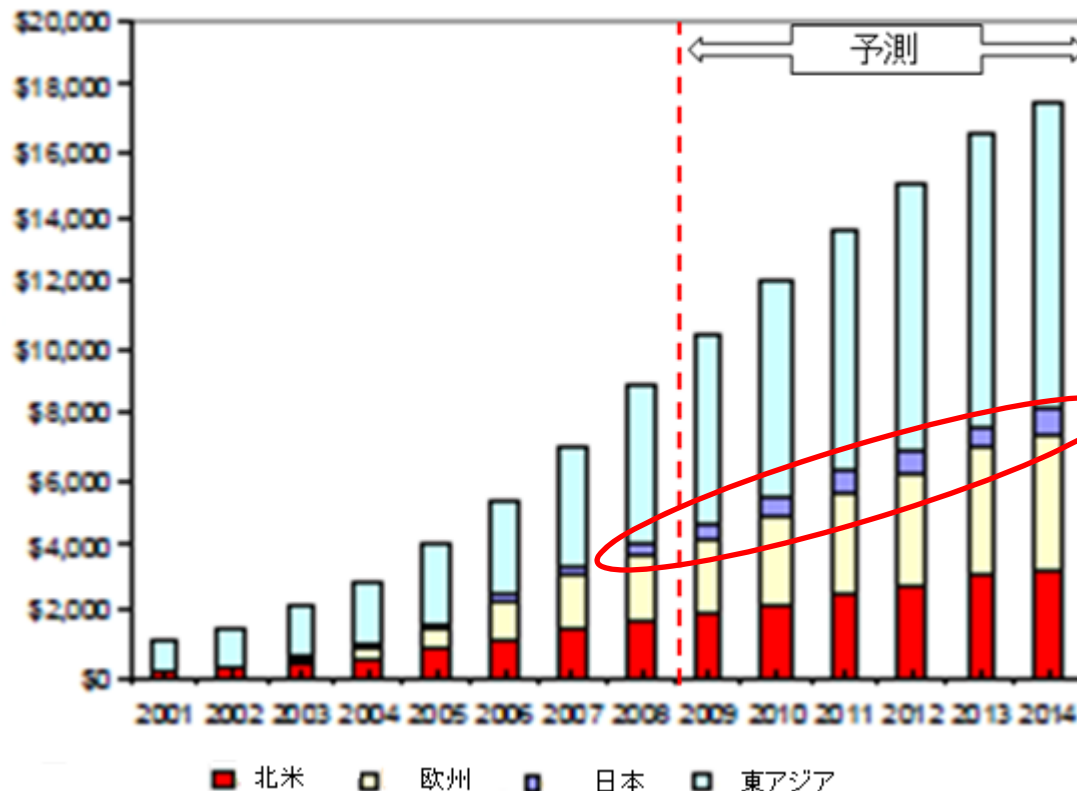


IV. 今後の取組み - オンラインゲーム市場規模

2008年の世界のオンラインゲーム市場は、約9220億円であり、2014年までに2倍以上の約2兆673億円市場になると予測されております。(1\$=¥93, Source:Online Game Market Forecasts 2009)

また、世界における日本のオンラインゲーム市場規模は約5%であり (Source:Online Game Market Forecasts 2009)、2008年の日本におけるオンラインゲーム企業は126社あり、271タイトルのオンラインゲームが提供されています。(Source:JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2009)

(単位:百万ドル) 世界のPCオンラインゲーム市場規模 2001-2014年



5%の日本の市場だけにとらわれず、世界を軸に展開していきます。

世界中の4500万人以上
(自社会員約1500万人+他社会員約3000万)
のユーザーがGALA Groupの提供する
オンラインゲームで遊んでいる

グローバル
ネットワーク

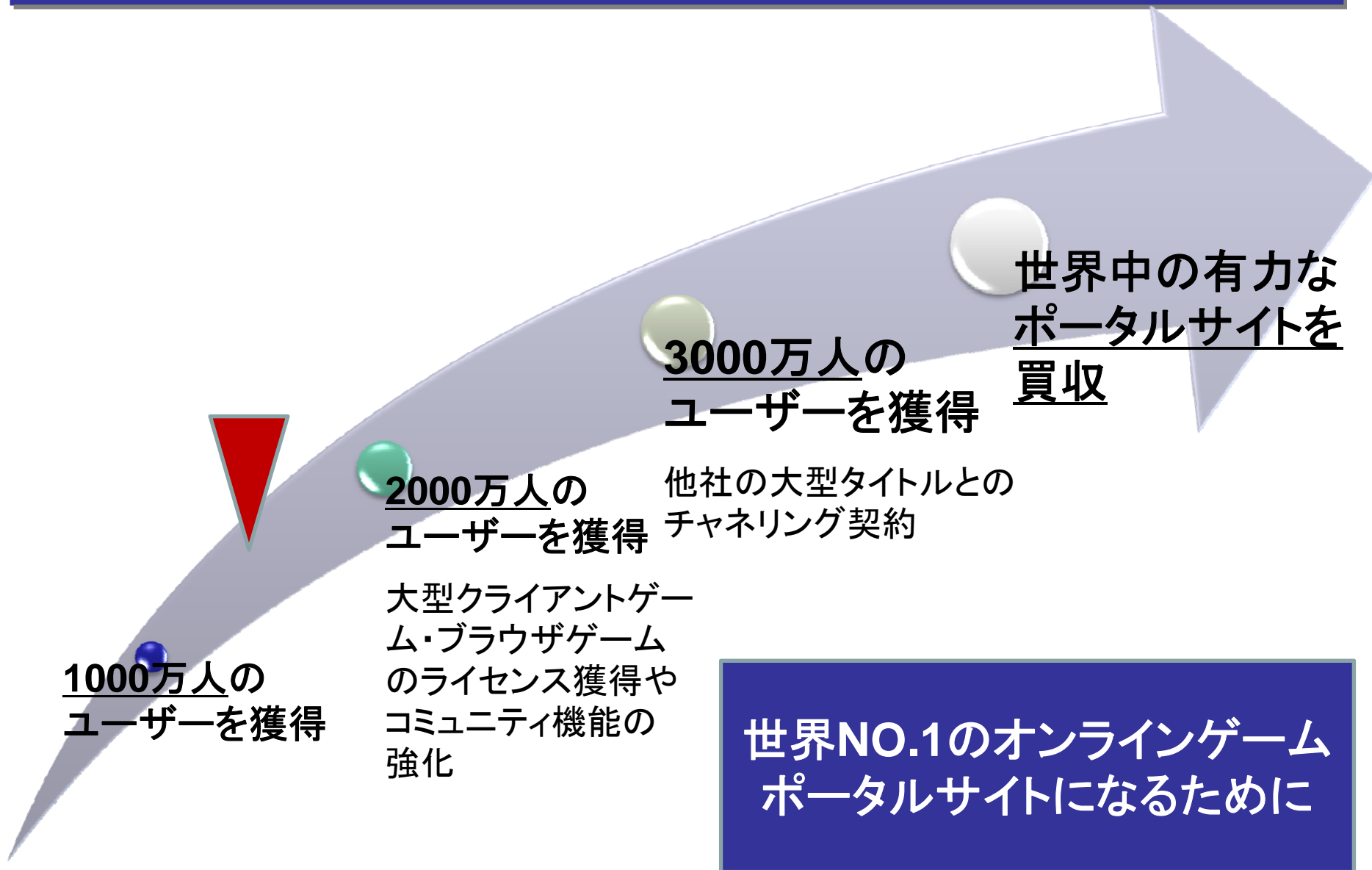


オンライン・
コミュニティの
運営ノウハウ

開発・運営の
両体制

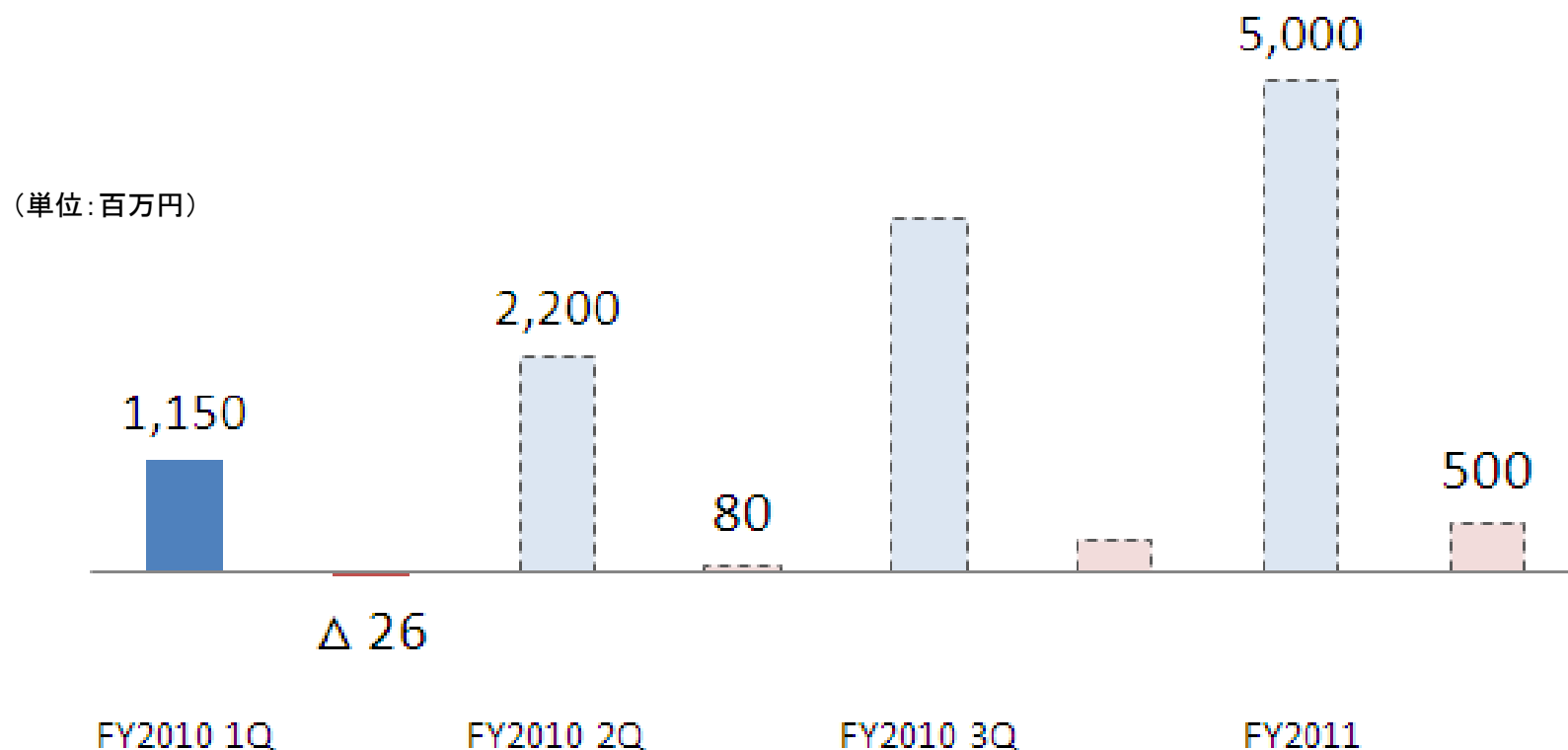
黎明期からオンライン・コミュニティの
構築・運営を行っている

北米、欧州、南米、日本、韓国に運営会
社を持ち、同時に韓国に開発会社も
持っている



IV. 今後の取組み 一売上高100億 営業利益20億を目指して

■売上高 ■営業利益



売上高100億円 営業利益20億円を目指す