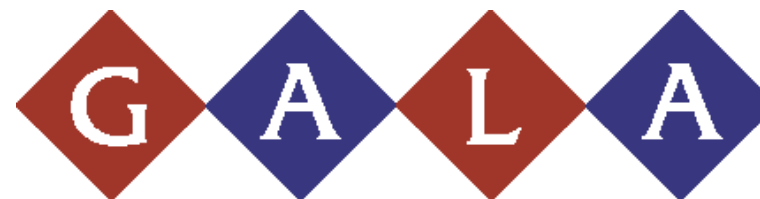


2011年3月期 第2四半期 決算説明会

株式会社ガーラ

2010/11/16



Global Online Community

I. GALA Group (概要)

II. オンラインゲーム事業 (概要)

III. 四半期決算報告

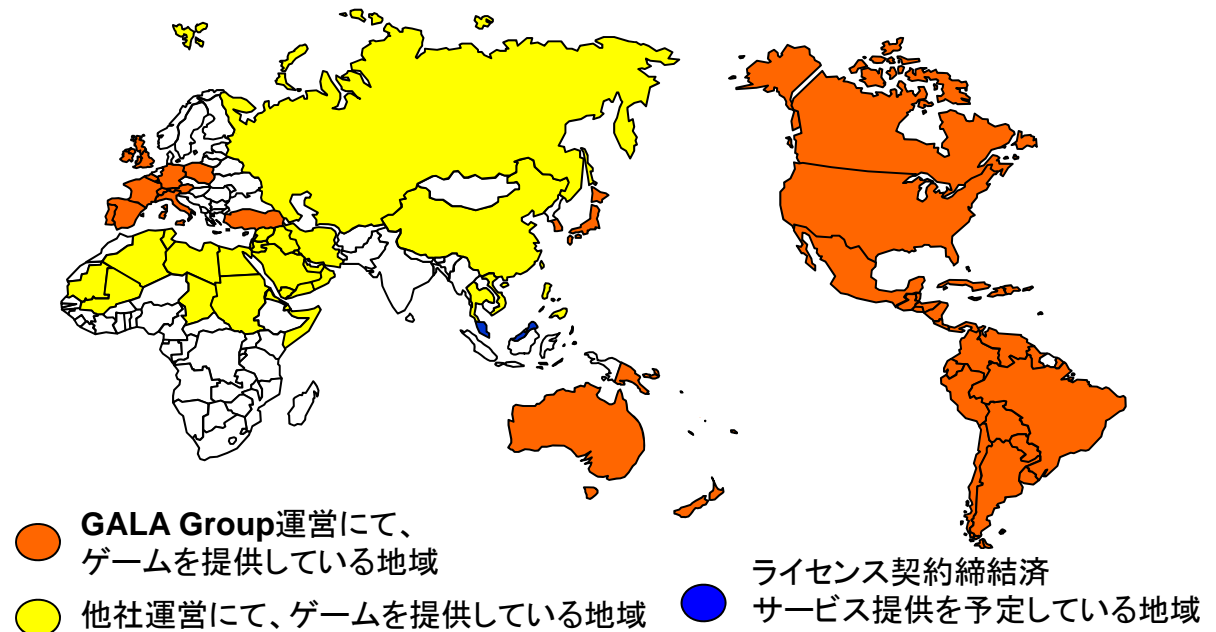
IV. 今後の取組み

■ 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)電通と共同し「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)ガーラジャパンに商号変更 (株)ガーラが純粋持株会社体制へ移行
	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
2010年	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

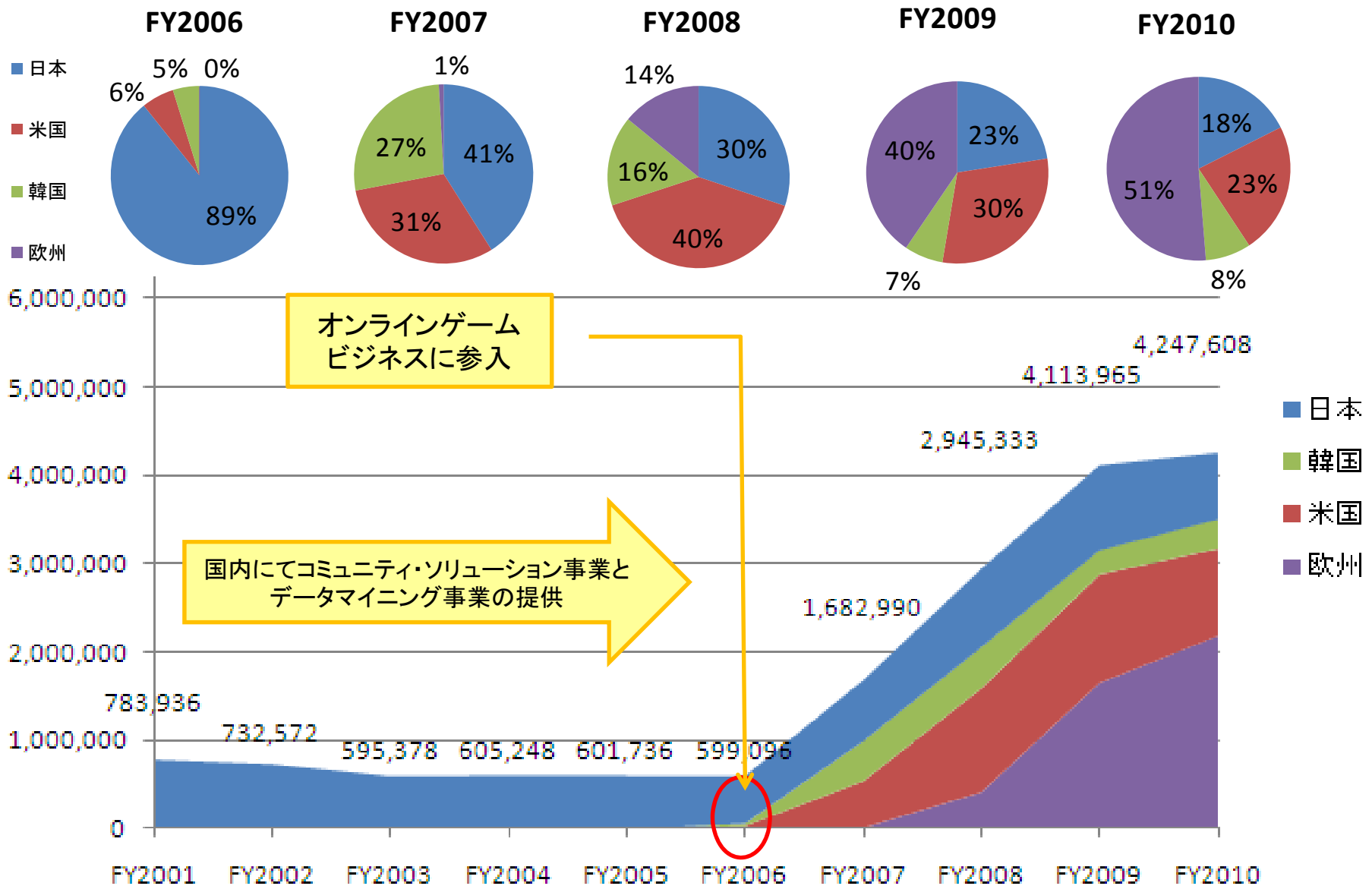
2000年～
掲示板へのフィルタリングサービス「サイバーコップス」
リスクモニタリングサービス「e-mining」



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

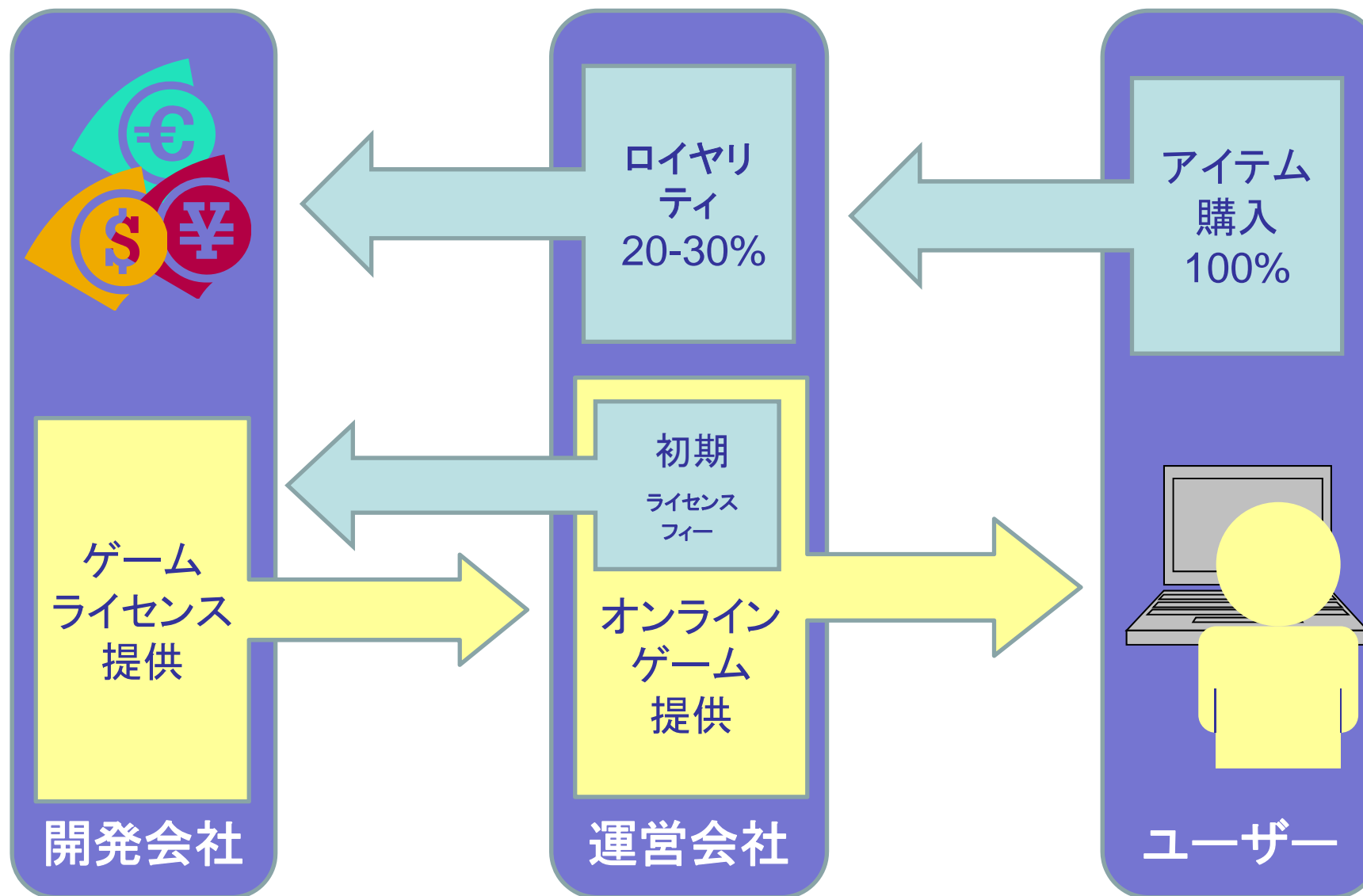
I. GALA Group – 上場以降のグローバル化の進展



I . GALA Group –グループ構成



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
株式会社ガーラバズ	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	トルコ	ポーランド	伊	ロシア	日本	韓国	フィリピン	タイ	ベトナム	マレーシア	シンガポール	インドネシア	中国	台湾	香港	マカオ		インド	スペイン語圏 チリ等	ポルトガル語圏	
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe						Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Gala Lab	Level up	INI3				PT. KingSlamr Soft	Net Ease	Macrowell					Gala-Net	Gala-Net Brazil	
Rappelz			Gala Networks Europe								FUN FACTORY		Eaglegame International	Funbox	Asiasoft	Eaglegame(M) Sdn. Bhd.	Ningbo Success Multi-media	GameCyber Technology							Gala-Net Brazil
iL: Soul bringer	Gala-Net	Gala Networks Europe							Gala Japan					Shanda Games Limited	Shanda Games Limited	Gamania Digital									
Street Gears		Gala Networks Europe														Beijing 17game Network									

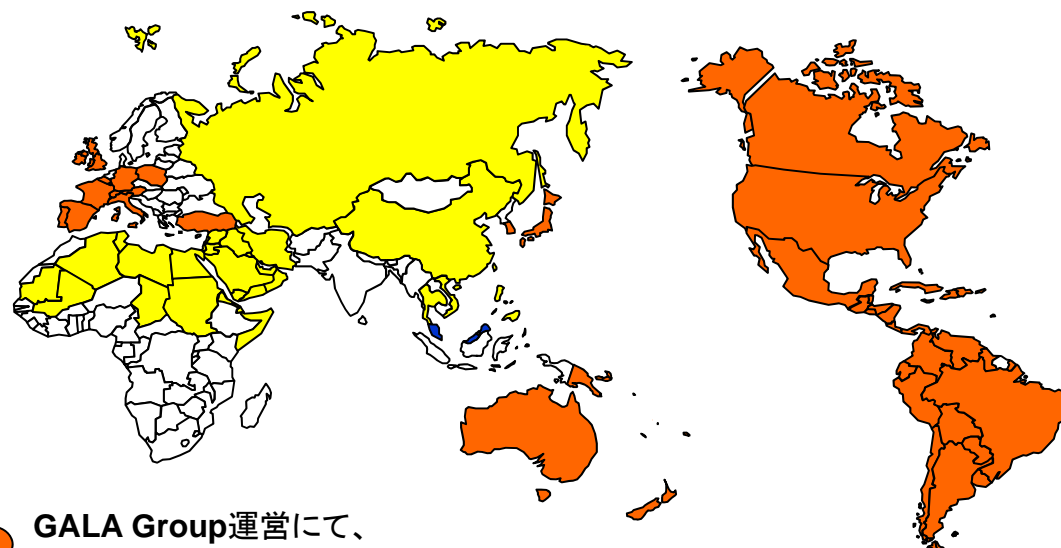
 ...商業化

 ...準備中(ライセンス契約～オープンβ)

 ...自社グループ運営

 ...2Q及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) —ライセンス契約数

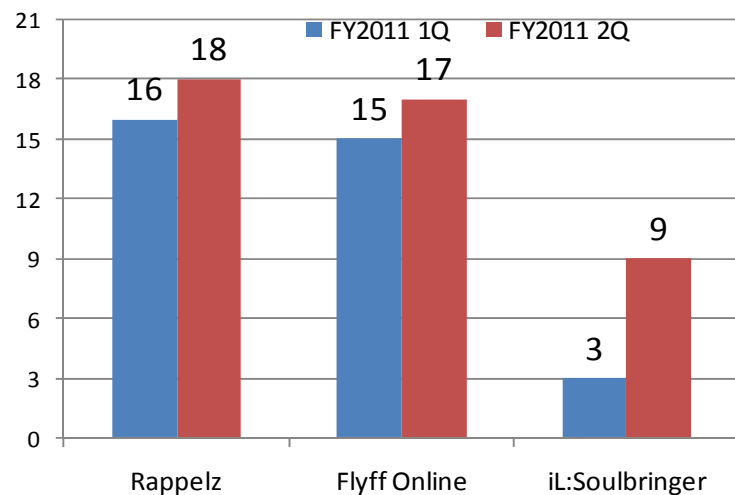


● GALA Group運営にて、
ゲームを提供している地域

● 他社運営にて、ゲームを提供している地域

● ライセンス契約締結済
サービス提供を予定している地域

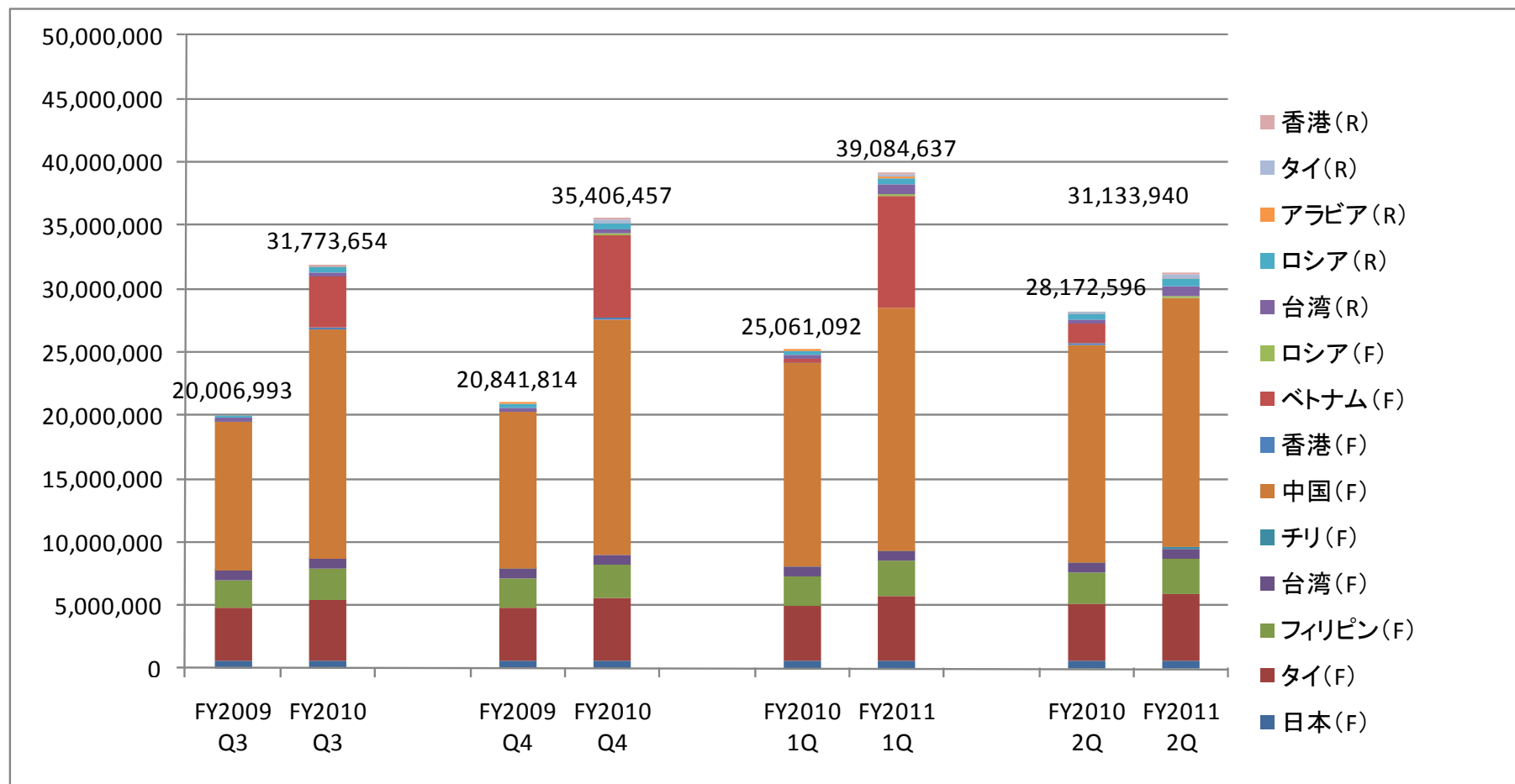
ライセンス契約数推移



Rappelz	Flyff Online	iL:Soulbringer
8月 商業化開始 (マレーシア・シンガ ポール・フィリピン)	7月 ライセンス契約 締結 (インドネシア)	7月 商業化開始(韓国)
	9月 サービス終了 (ベトナム)	8月 商業化開始 (台湾・香港・マカ オ)

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

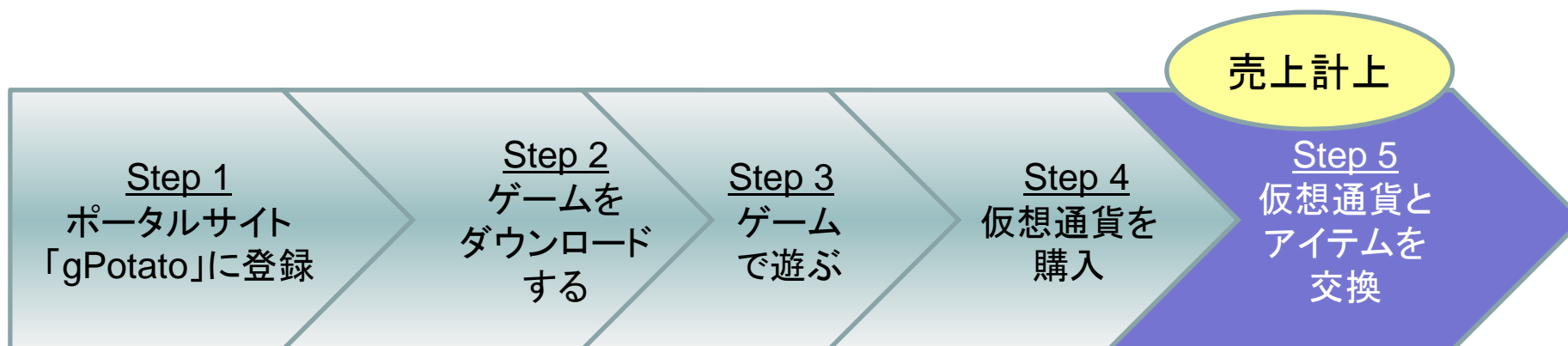
(単位:人)



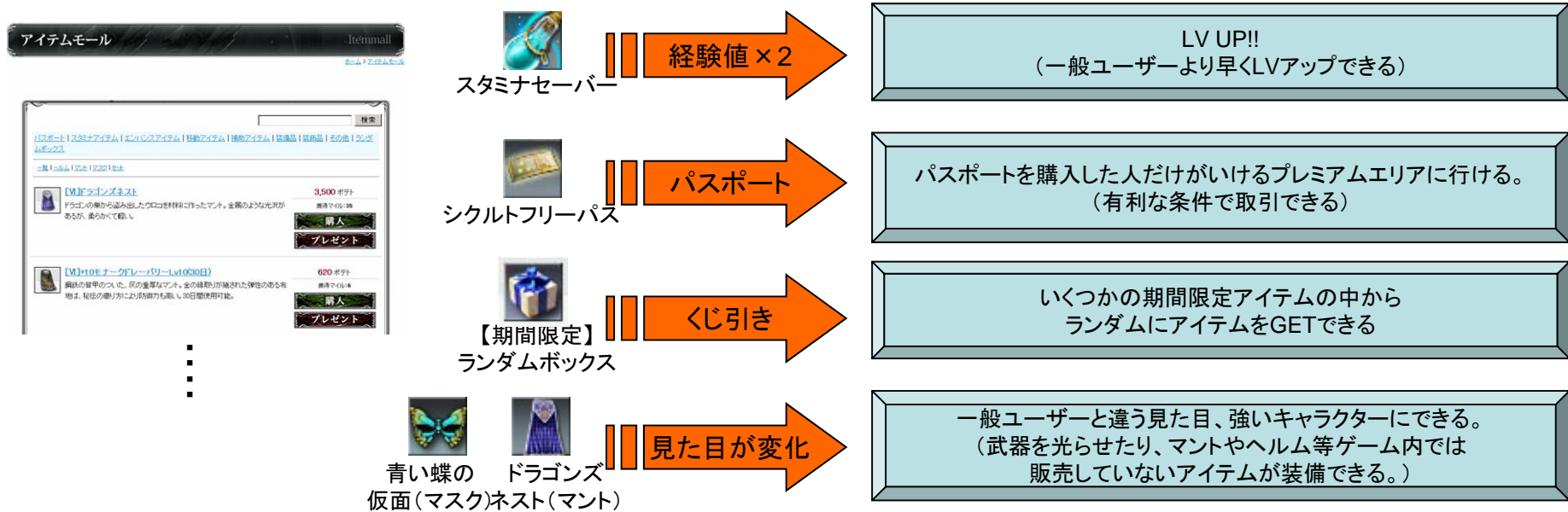
※「Flyff Online」台湾、タイ、チリ、ベトナム、ロシアは、ポータルサイトにてゲームを提供しており、ゲーム毎のユーザー数の区別をしていないため、現地運営会社の「ポータルサイト登録者数」を使用しております。

※チリおよび日本のFlyff OnlineはFY2011 1Q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) —ビジネスモデル



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) 一 有料アイテム



一般



※一般的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	Prius Online	SEVEN CORE	Terra Militaris	
gPotato.jp	日本語	商業化	商業化		冬				商業化										
gPotato.com	英語	商業化	商業化		準備中	商業化	商業化		商業化	商業化				冬		準備中			
es.gPotato.com	スペイン語	商業化																	
gPotato.com.br	ポルトガル語		冬																
gPotato.eu	ドイツ語	商業化	商業化	商業化	準備中			商業化	商業化		商業化	商業化			準備中				冬
	フランス語	商業化	商業化	商業化	準備中			商業化	商業化		商業化	商業化			準備中				冬
	英語							商業化	商業化		商業化	商業化			準備中				冬
	トルコ語		商業化																
	ポーランド語		商業化						商業化										冬
gPotato.kr	韓国語	商業化	商業化		準備中				商業化										

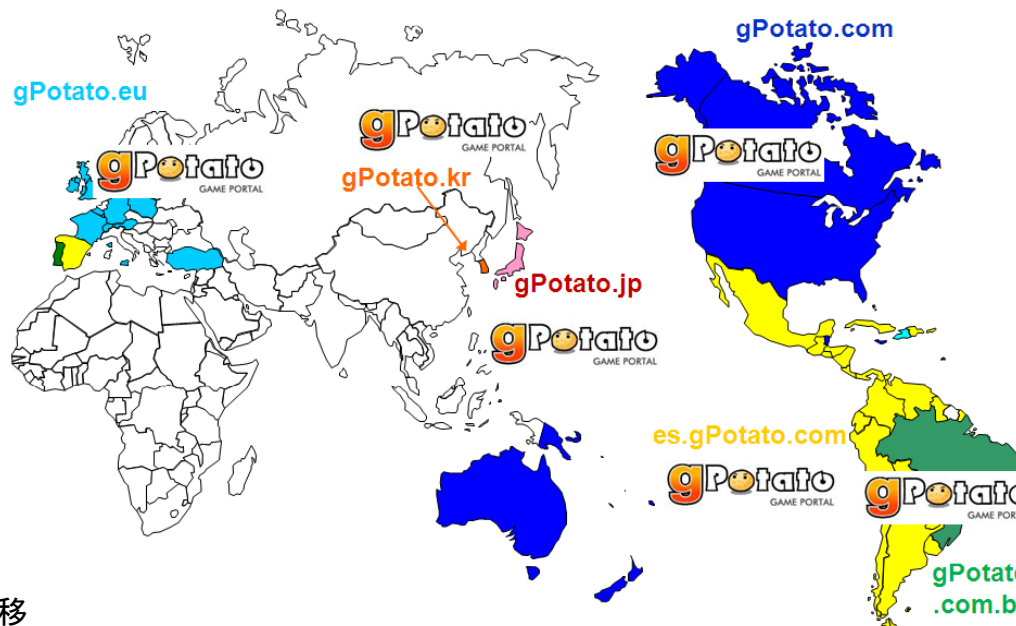
*地域によってタイトルが変わっています。

商業化

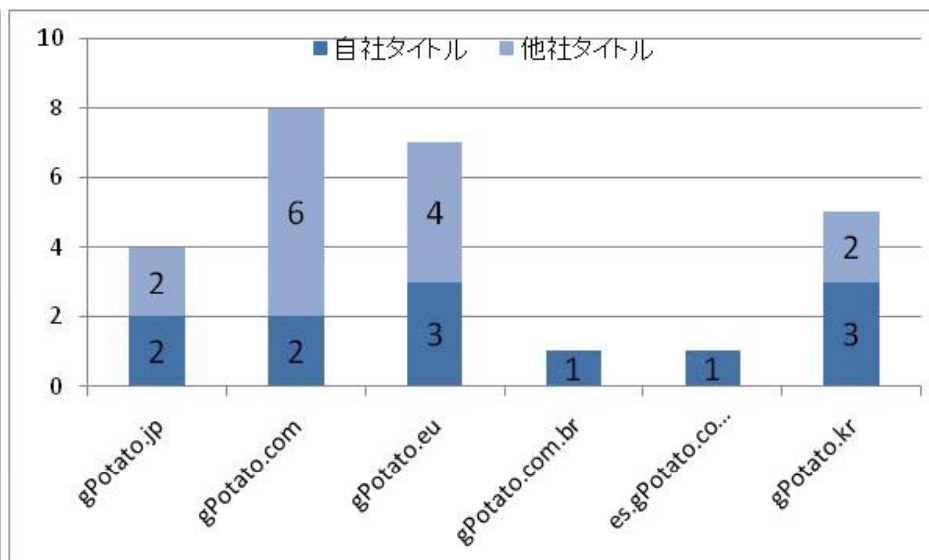
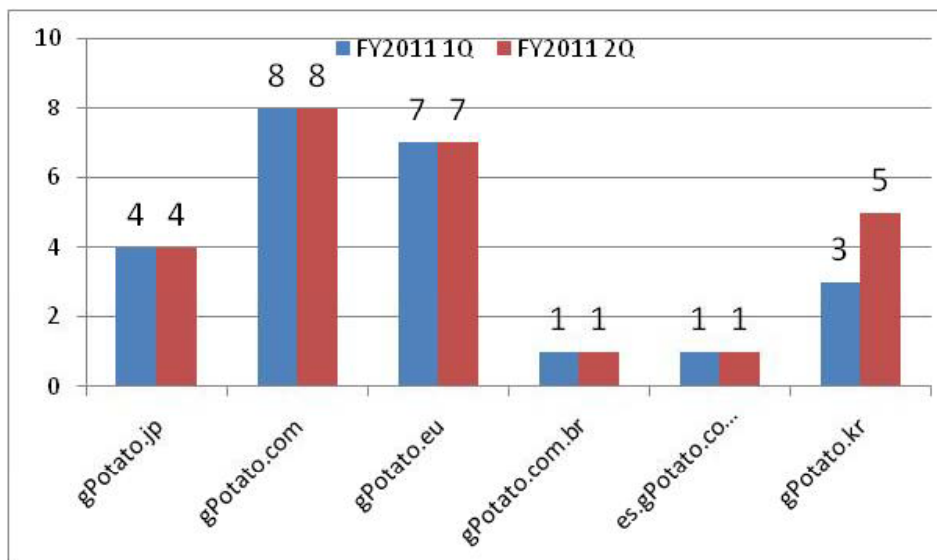
準備中

2Q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

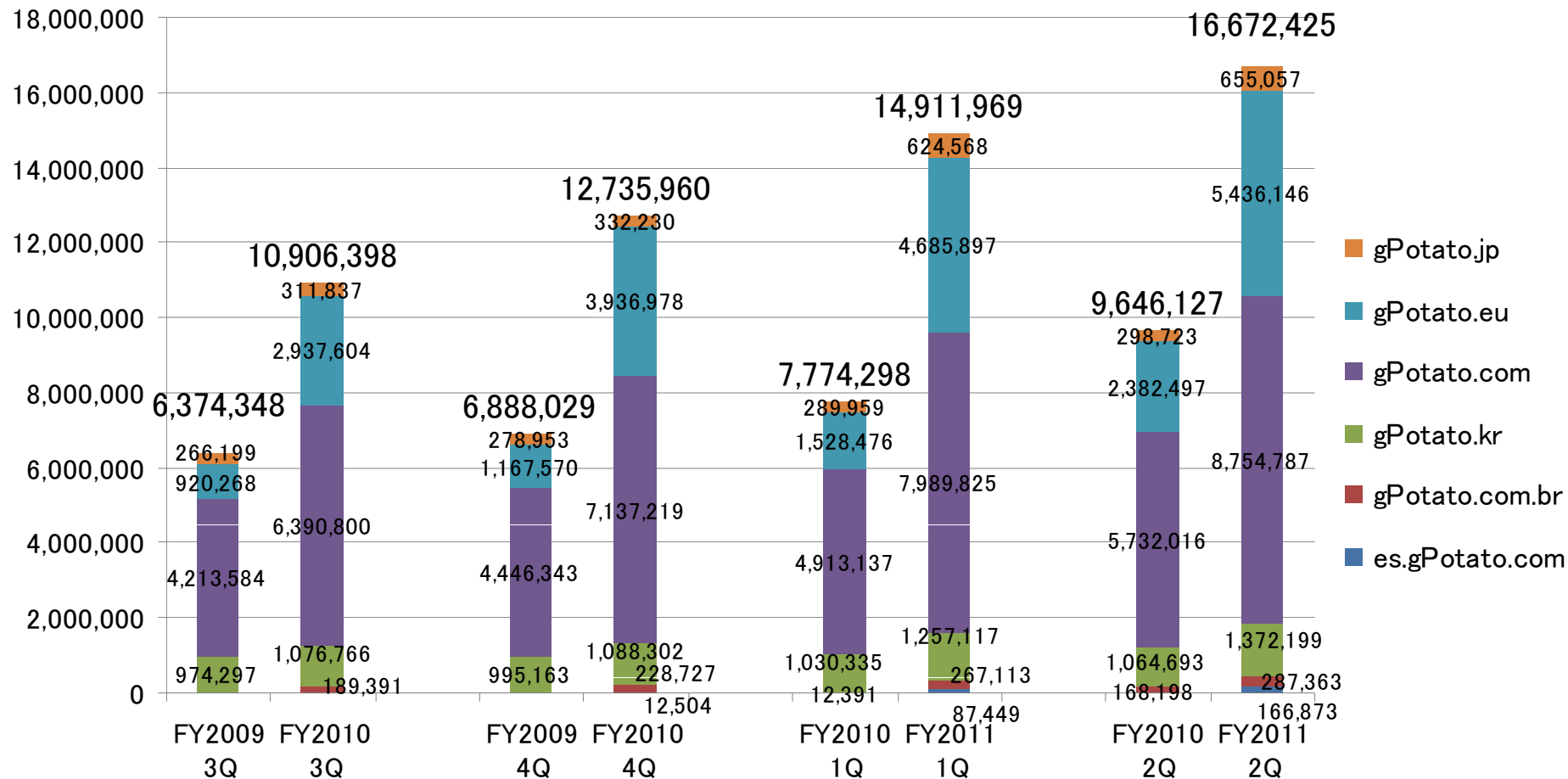


運営ゲームタイトルの推移



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) —gPotato登録会員数

(単位:人)



Ⅲ. 四半期決算報告 一 連結決算概要(P/L 3ヶ月)

(単位:千円)

	FY2011 2Q	FY2010 2Q	前期比増減額	前期比増減率
売上高	1,092,516	1,020,289	72,227	7.1%
売上原価	244,538	171,817	72,721	42.3%
売上総利益	847,977	848,471	△ 493	△ 0.1%
販売費及び一般管理費	901,726	840,166	61,560	7.3%
営業利益	△ 53,748	8,304	△ 62,053	-
経常利益	△ 76,451	△ 12,808	△ 63,463	-
四半期純利益	△ 228,813	△ 34,631	△ 194,181	-

(参考)

(単位:千円)

	FY2011 2Q ※2Q, FY2011平均レート	FY2011 2Q ※2Q, FY2010平均レート	増減額 (為替レート影響による金額)
売上高	1,092,516	1,248,748	△ 156,232
営業利益	△ 53,748	△ 47,081	△ 6,867

※FY2010 2Q 平均レート:1ドル 93.74円、1ユーロ133.77円、1ウォン 0.076円

※FY2011 2Q 平均レート:1ドル 85.87円、1ユーロ110.67円、1ウォン 0.073円

Ⅲ. 四半期決算報告 ー為替の影響

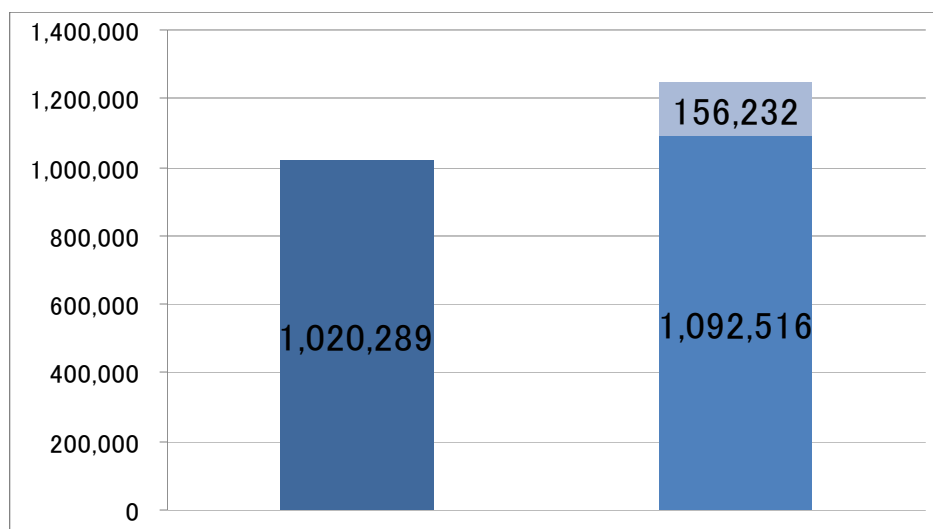
(単位:千円)

	FY2011 2Q ※1Q, FY2011平均レート	FY2011 2Q ※1Q, FY2010平均レート	FY2010 2Q	増減率 ※FY2010のレートを使った場合
売上高	1,092,516	1,248,748	1,020,289	22.4%
オンラインゲーム事業 売上高	994,231	1,150,422	923,495	24.6%

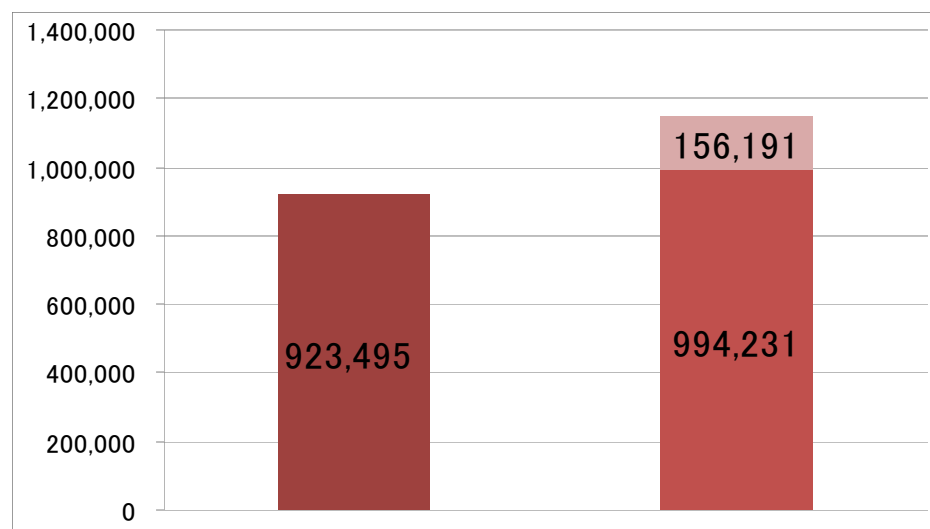
※FY2010 2Q 平均レート:1ドル 93.74円、1ユーロ133.77円、1ウォン 0.076円

※FY2011 2Q 平均レート:1ドル 85.87円、1ユーロ110.67円、1ウォン 0.073円

(単位:千円) **売上高**



オンラインゲーム事業売上高



FY2010 2Q

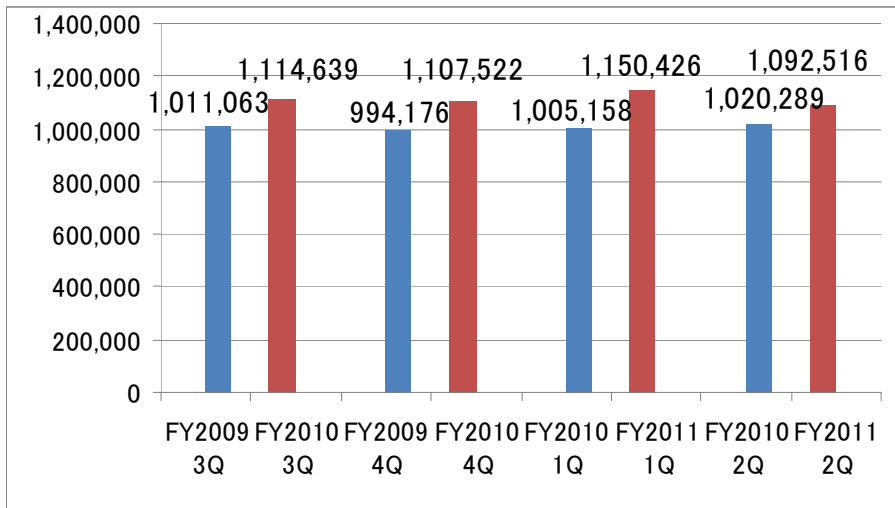
FY2011 2Q

FY2010 2Q

FY2011 2Q

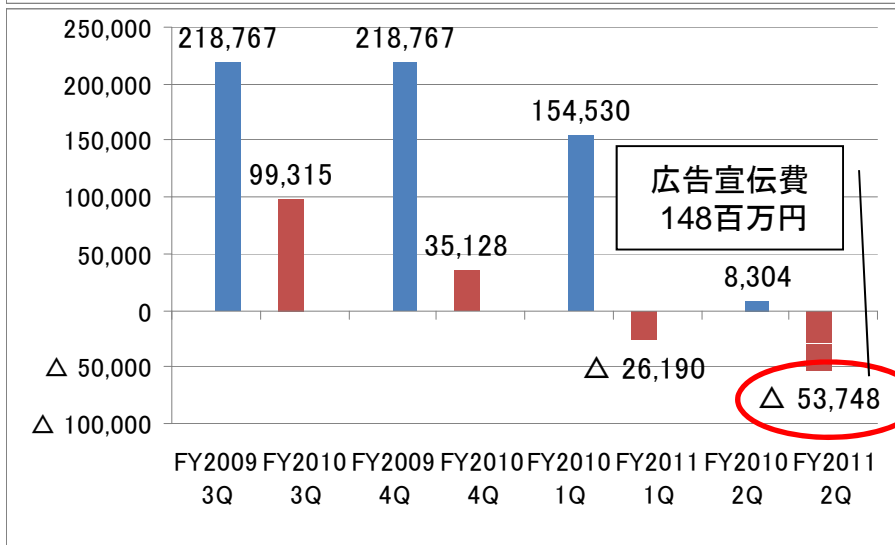
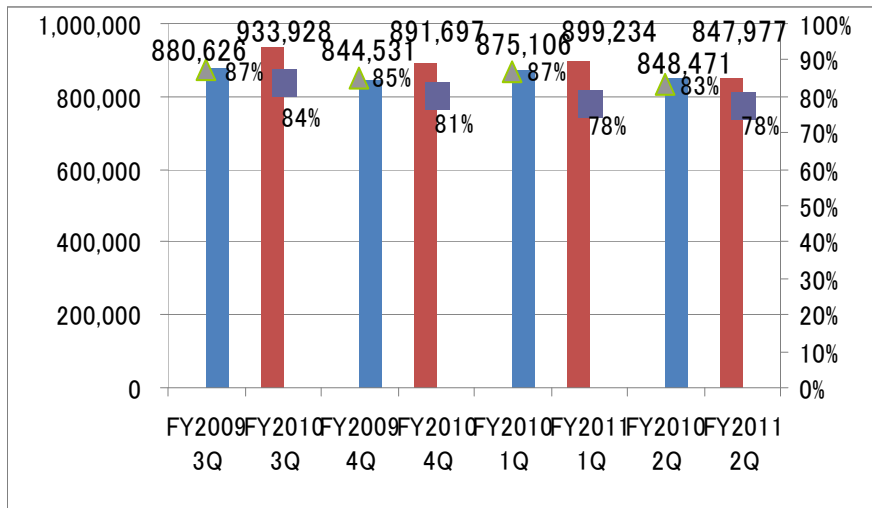
Ⅲ. 四半期決算報告 一P/L(売上高・売上総利益・営業利益・純利益)

売上高



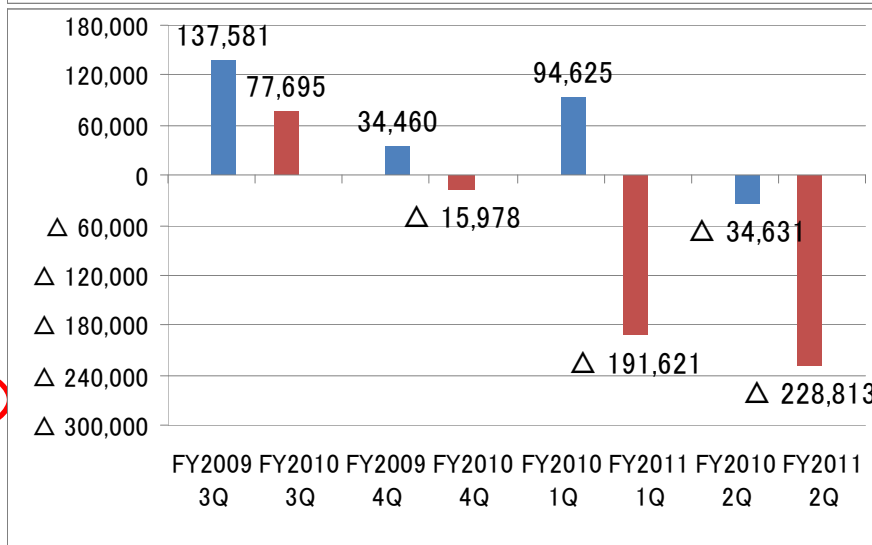
売上総利益

(単位:千円)



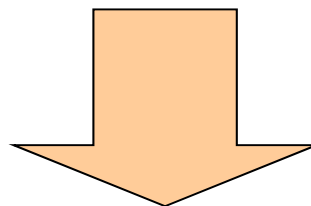
営業利益

純利益



①Gala Lab Corp.にて、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し、210,688千円の特別損失を計上。(1Q計上済)

②Gala-Netにて、過年度に欧州地域からのアクセス者からの収入に対して欧州VAT(欧州付加価値税)が発生することが判明し、2006年のサービス開始時に遡り、過年度の欧州VAT金額130,919千円を特別損失として計上。

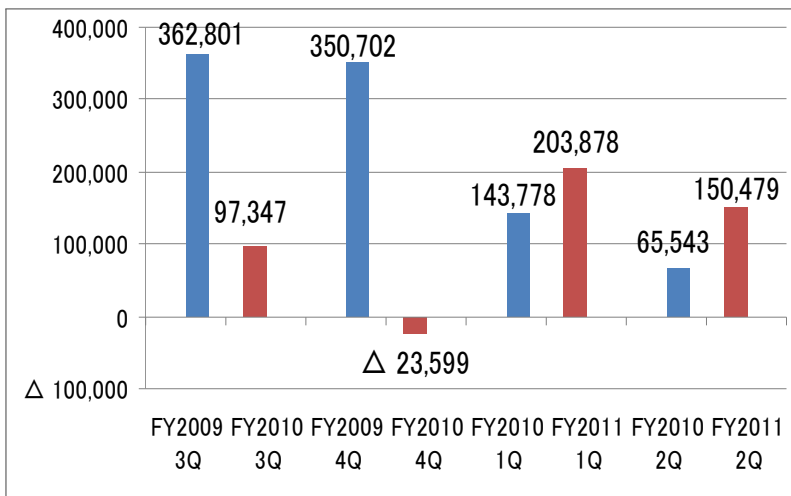


特別損失 計 341,607 千円

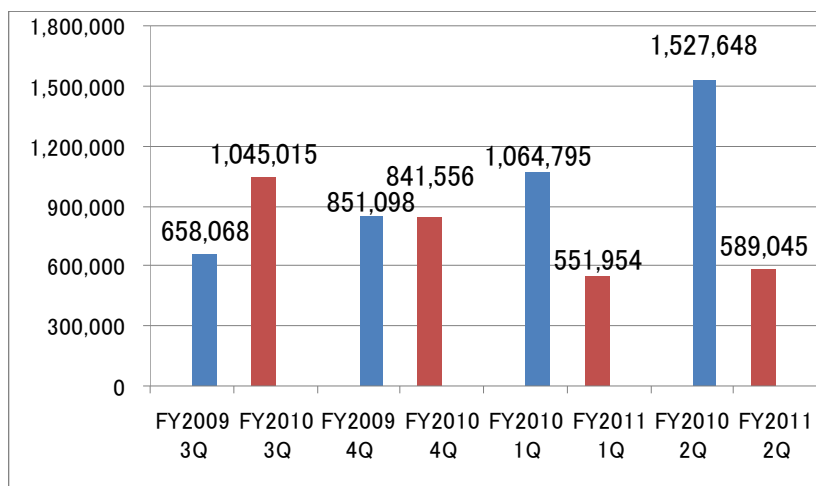
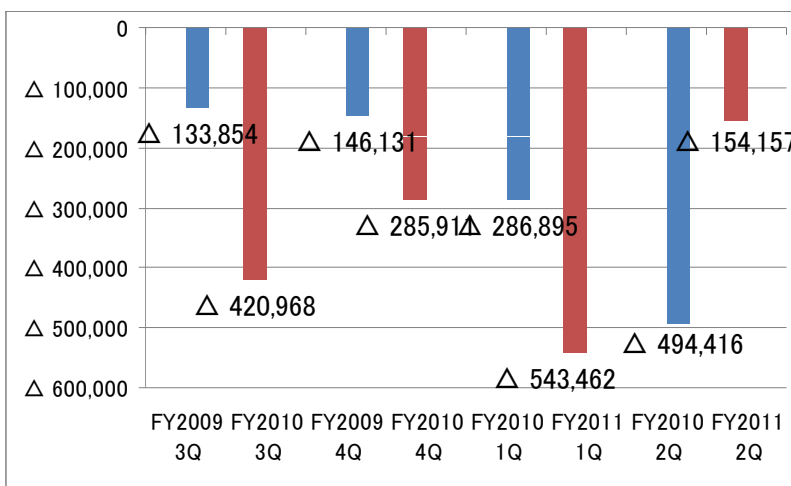
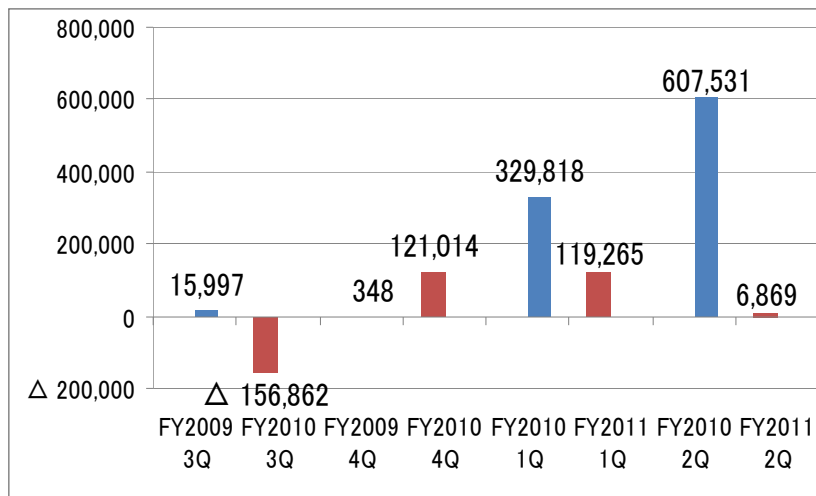
Ⅲ. 四半期決算報告 — キャッシュ・フロー推移

営業活動によるキャッシュ・フロー

(単位: 千円)



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

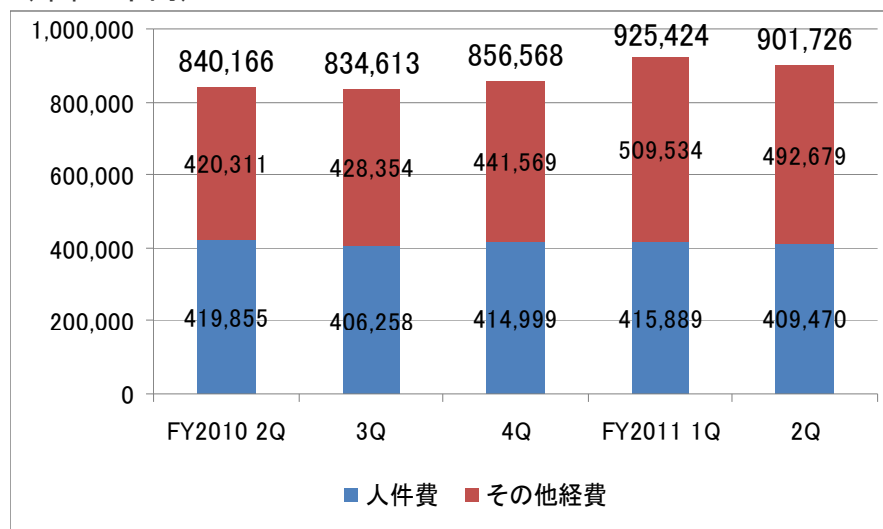
現金および現金同等物期末残高

Ⅲ. 四半期決算報告 ー販売費および一般管理費・従業員数

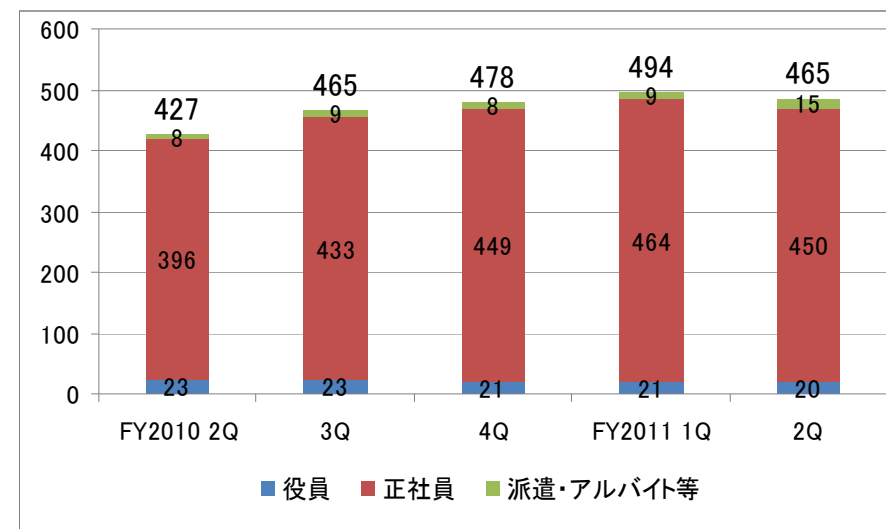
(単位:千円)

	FY2011 2Q	FY2010 2Q	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	409,047	419,855	△10,808	△2.6%
その他経費	492,679	420,311	72,368	17.2%
販売費および一般管理費 合計	901,726	840,166	61,560	7.3%

(単位:千円)



(単位:人)

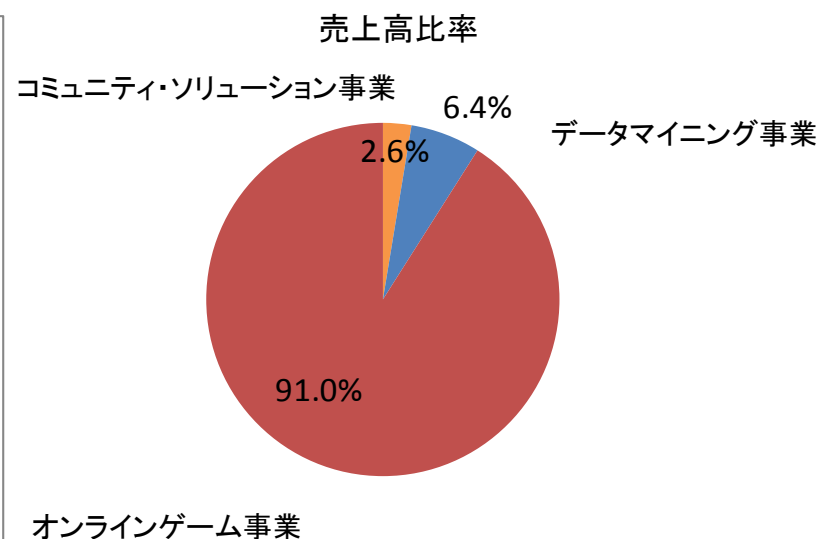
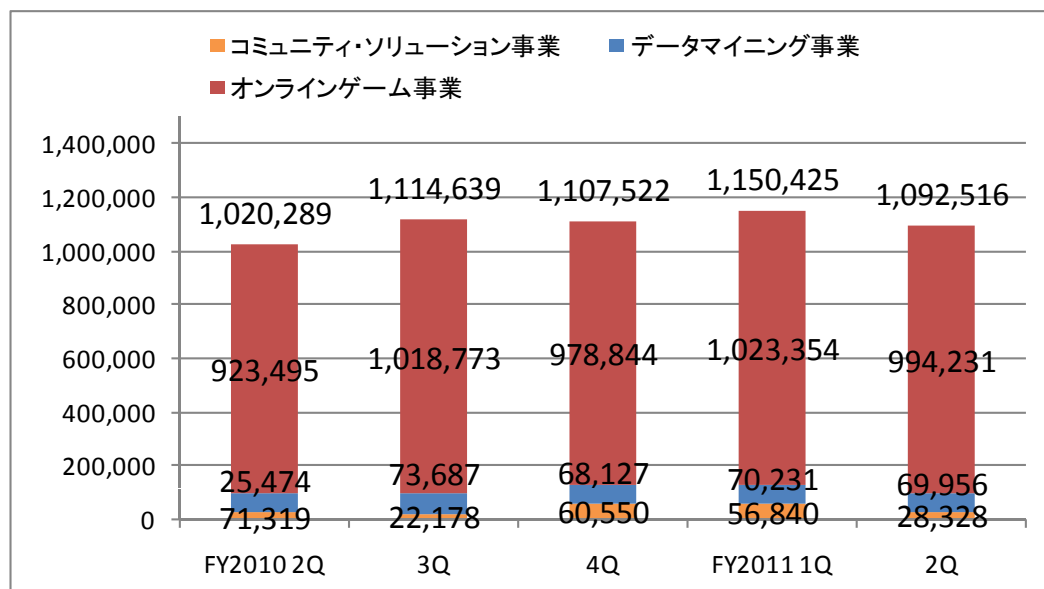


Ⅲ. 四半期決算報告 一事業別売上高

(単位:千円)

	FY2011 2Q	FY2010 2Q	前期比増減額	前期比増減率
オンラインゲーム事業	994,231	923,495	70,736	7.7%
データマイニング事業	69,956	71,319	△ 1,363	△1.9%
コミュニティ・ソリューション事業	28,328	25,474	2,854	11.2%
合計	1,092,516	1,020,289	72,227	7.1%

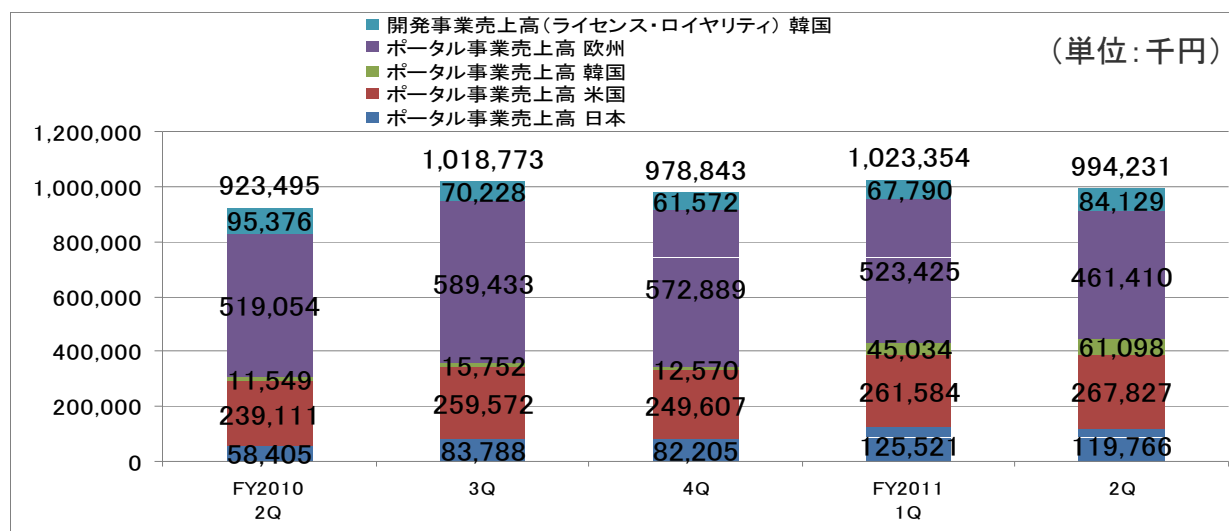
(単位:千円)



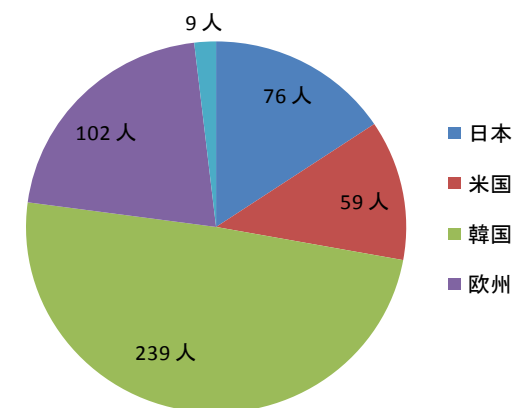
Ⅲ. 四半期決算報告 –セグメント別売上高(オンラインゲーム事業①)

(単位:千円)

オンラインゲーム事業		日本	米国	韓国	欧州	合計
サービス売上	FY2010 2Q	58,405	239,111	11,549	519,054	828,119
	FY2011 2Q	119,766	267,827	61,098	461,410	910,101
ロイヤリティ/ ライセンス売上 (連結調整後)	FY2010 2Q			95,376		95,376
	FY2011 2Q			84,129		84,129
売上高合計	FY2010 2Q	58,405	239,111	106,925	519,054	923,495
	FY2011 2Q	119,766	267,827	145,227	461,410	994,231
売上高成長率(円ベース)		105.1%	12.0%	35.8%	△11.1%	7.7%
売上高成長率(現地通貨ベース)		105.1%	31.7%	41.4%	7.8%	

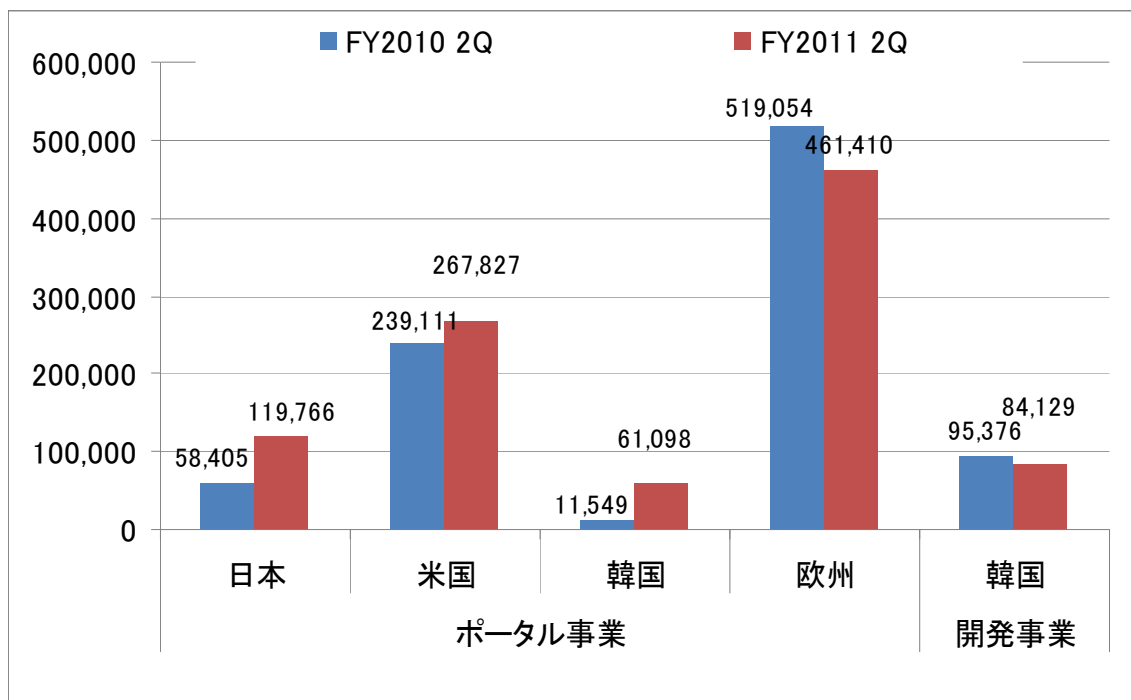


オンラインゲーム事業
所在地別従業員数



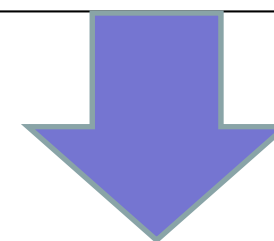
前年同四半期ならびに前四半期との比較

(単位:千円)



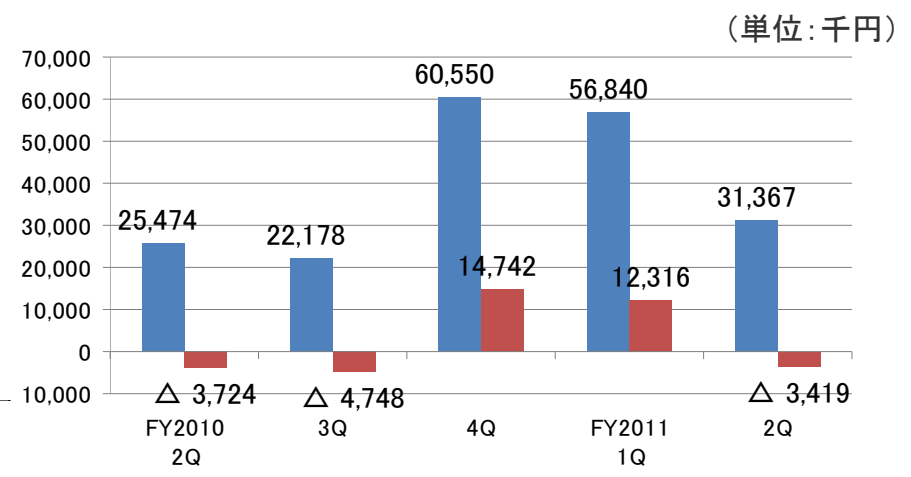
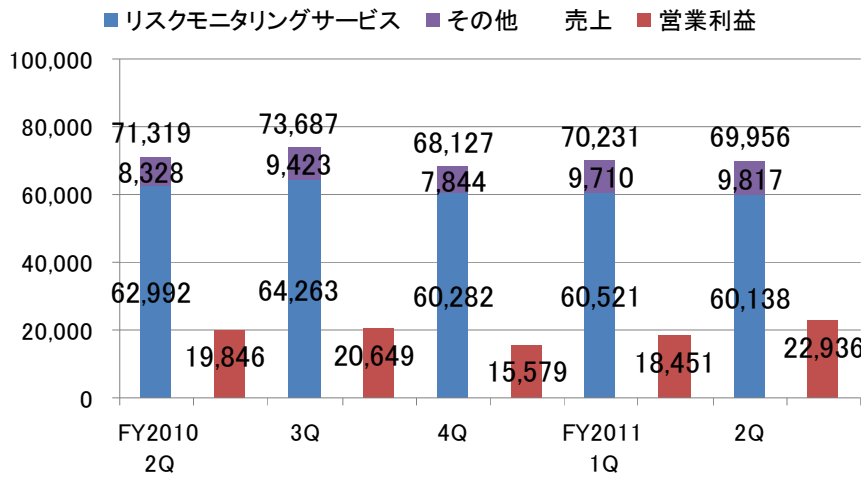
前年四半期比
7.7%増

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り、Flyff Onlineの欧州地域の売上が減少いたしました。一方、他のゲームタイトル購入の効果により、現地通貨ベースでの売り上げは増加致しました。しかし、円高の影響により、円ベースでの売り上げは減少しております。



セキュリティの強化に注力し、また、その他のタイトルにてカバーした結果、10月以降のFlyff Onlineの欧州地域の売上は増加に転じております。

Ⅲ. 四半期決算報告 一事業別売上高(その他事業)

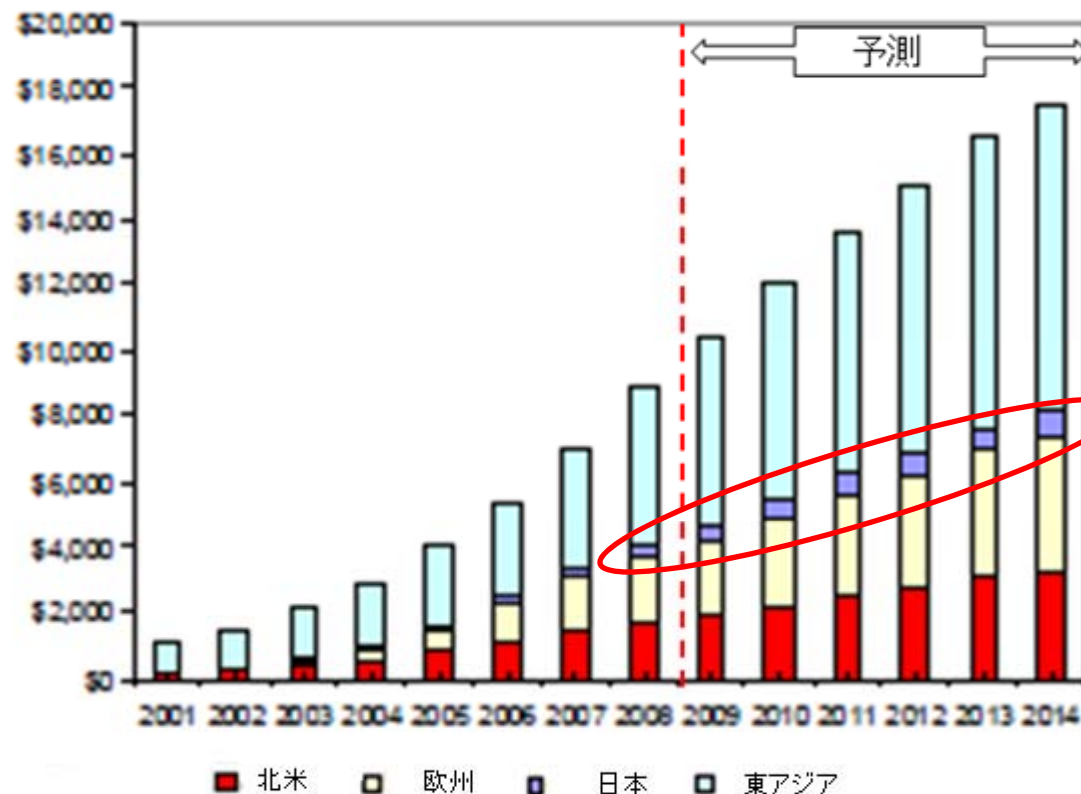


IV. 今後の取組み — オンラインゲーム市場規模

2008年の世界のオンラインゲーム市場は、約9,220億円であり、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)

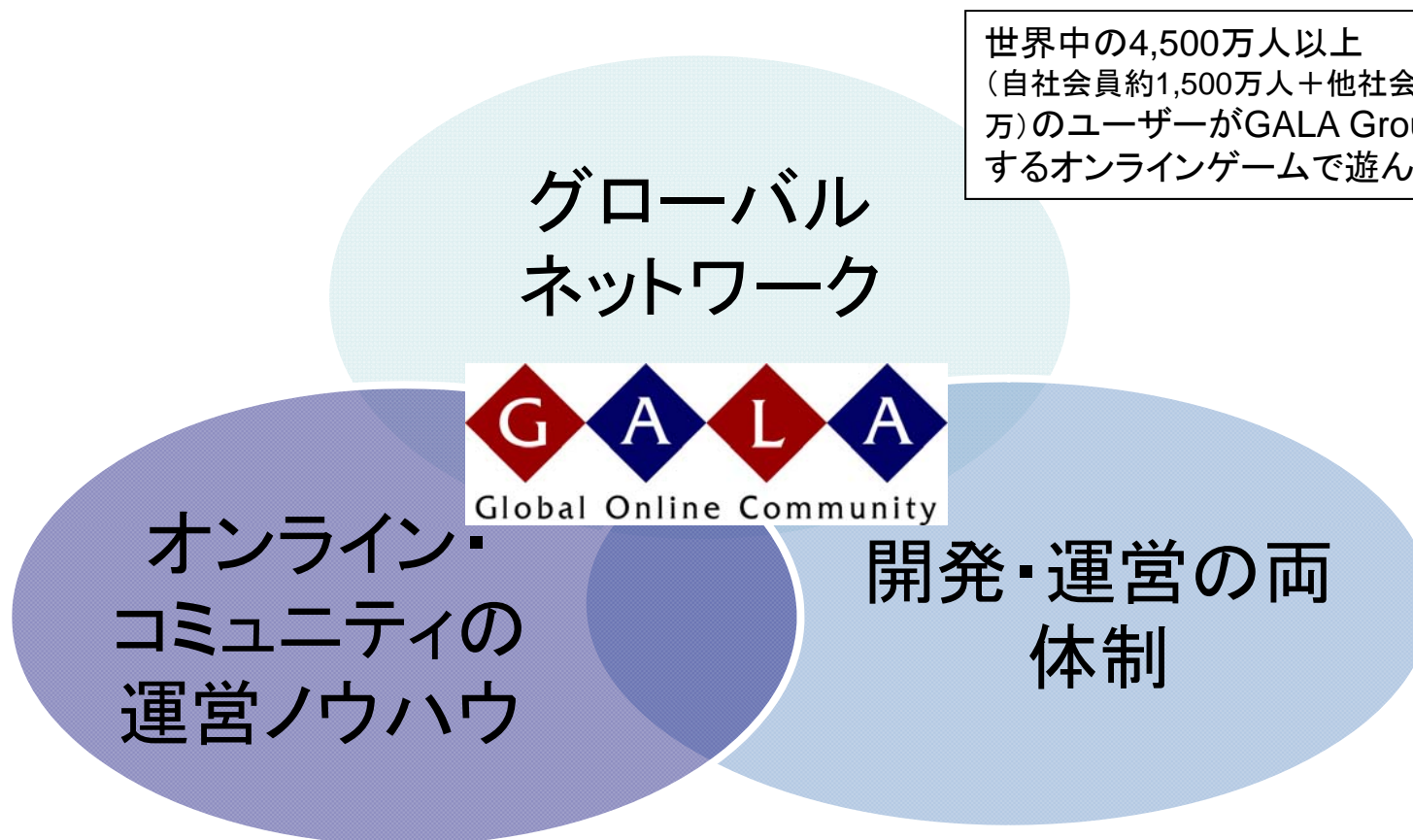
また、世界における日本のオンラインゲーム市場規模は約5%であり (Source:Online Game Market Forecasts 2009)、2008年の日本におけるオンラインゲーム企業は126社あり、271タイトルのオンラインゲームが提供されています。(Source:JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2009)

(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。

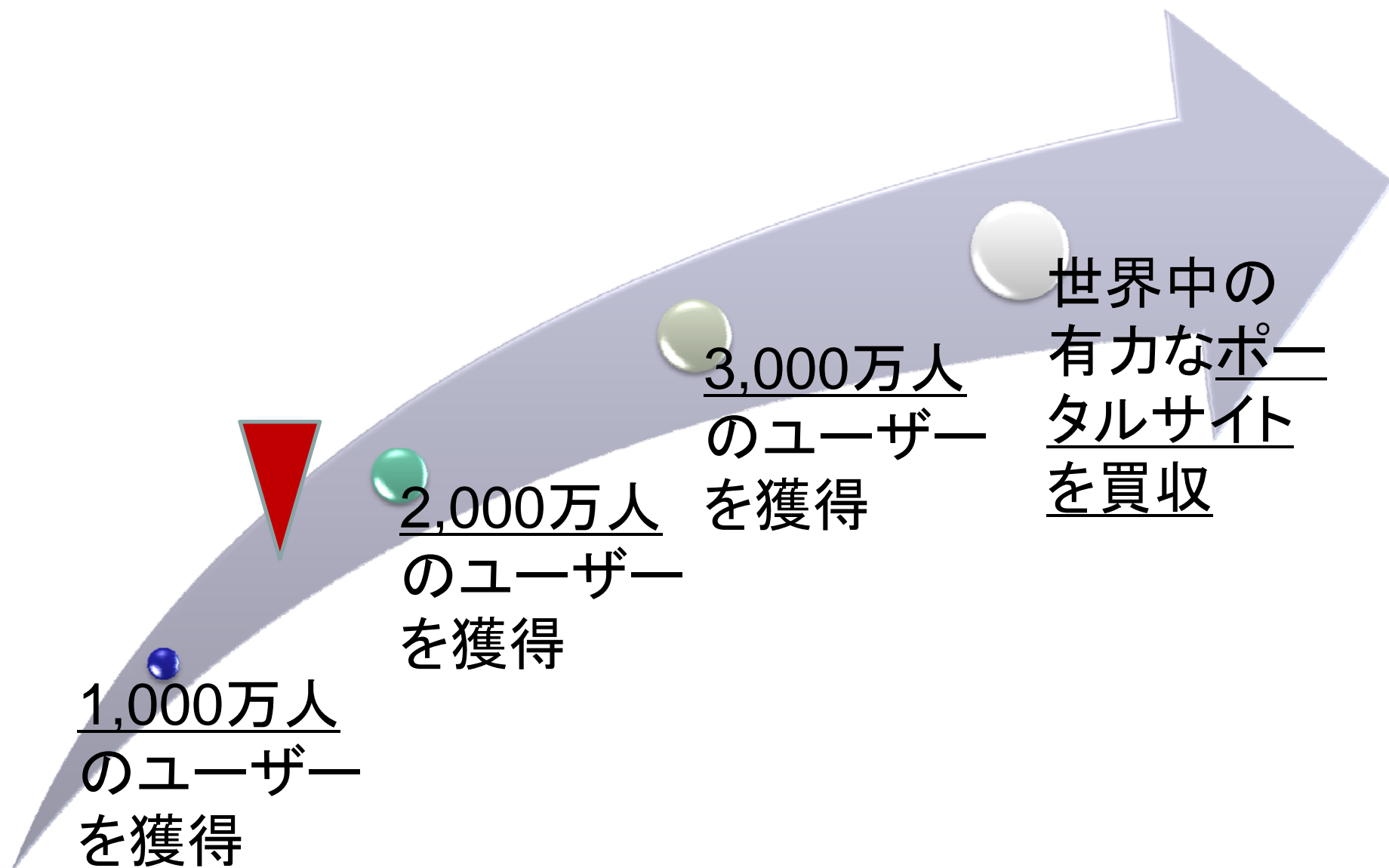
IV. 今後の取組み —GALA Groupの強みを生かして



世界中の4,500万人以上
(自社会員約1,500万人+他社会員約3,000万)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

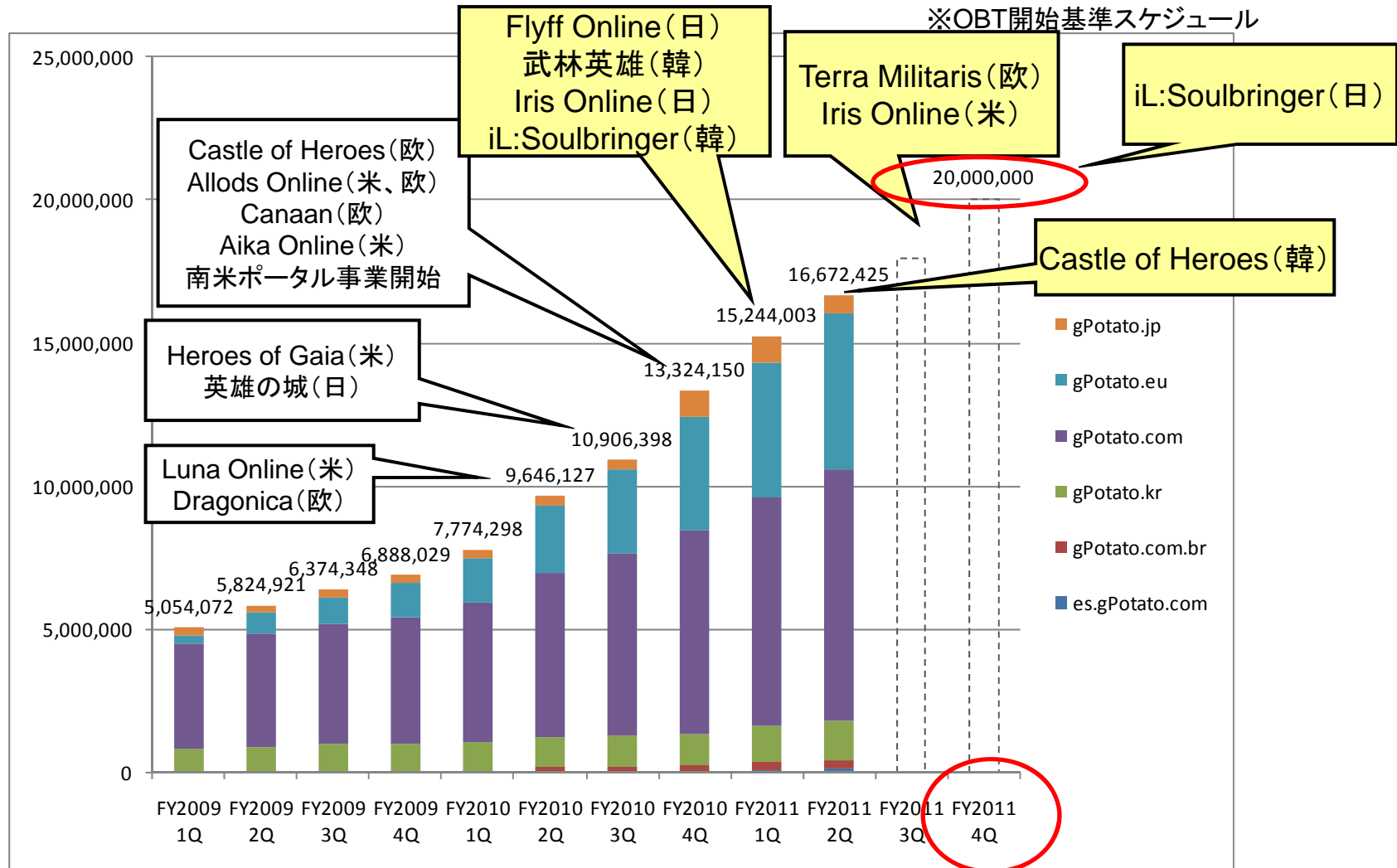
黎明期からオンライン・コミュニティの構築・運営を行っている

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 — ①2,000万人のユーザーを獲得するために

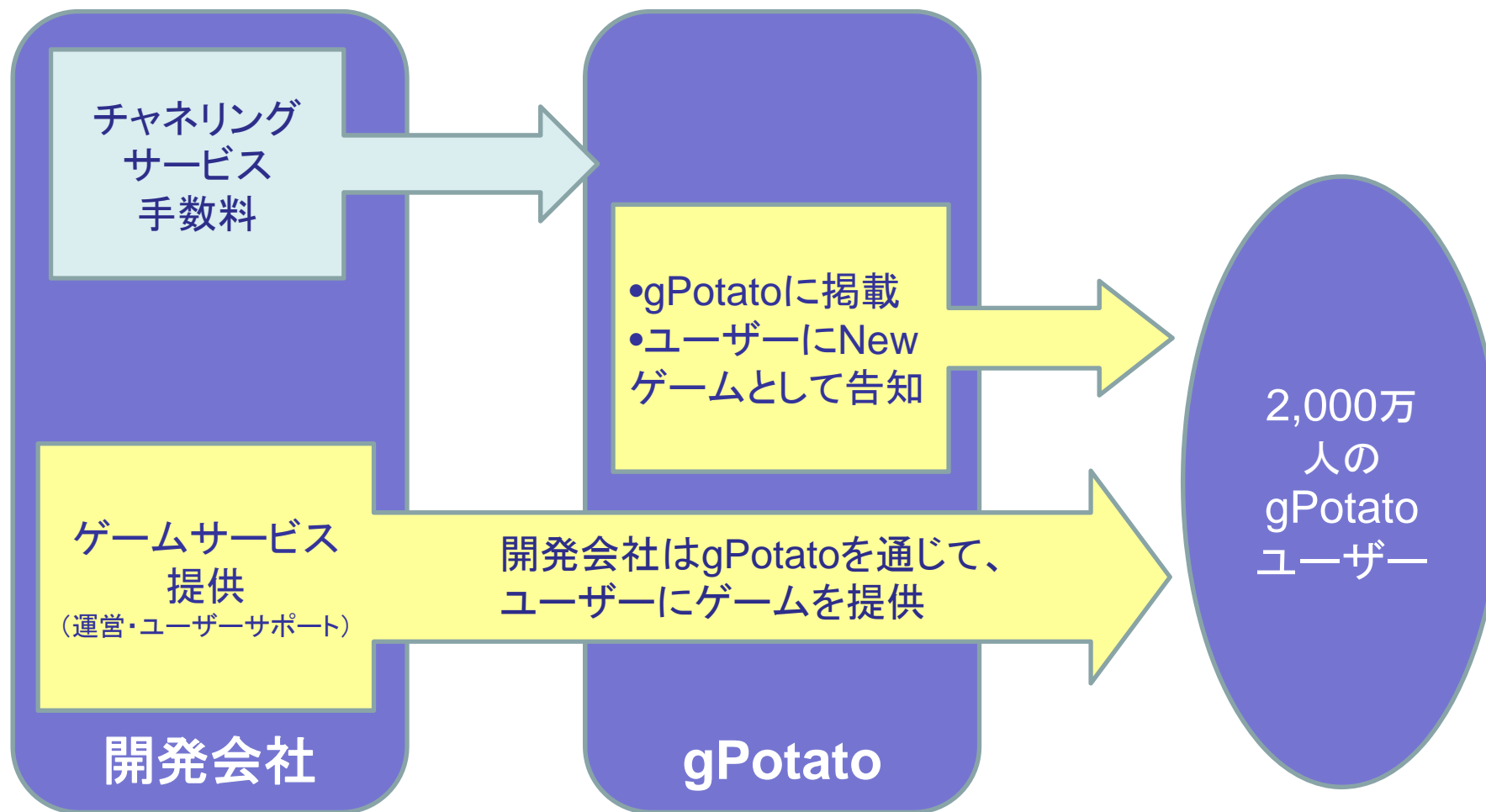
(単位: 人)



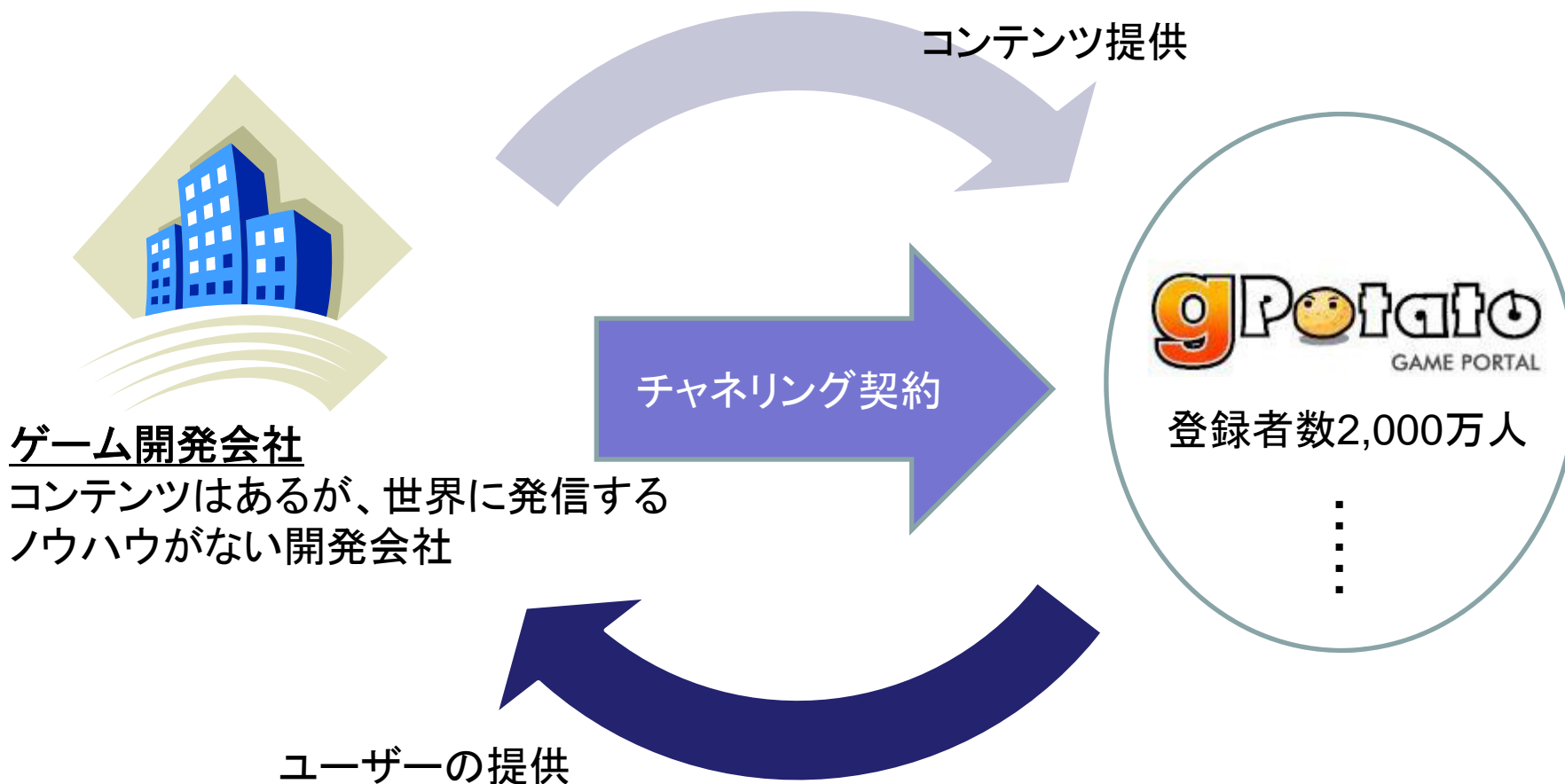
「1,000万人のgPotatoユーザー」を基に大型クライアントゲーム・ブラウザゲームのライセンス獲得やコミュニティ機能の強化により更に1,000万人のユーザーを獲得

IV. 今後の取組み - ②3,000万人のユーザーを獲得するために

チャネリングサービスの仕組みを利用して



IV. 今後の取組み ー②3,000万人のユーザーを獲得するために



「2,000万人のgPotatoユーザー」を基に他社開発の大型タイトルのチャネリング契約を進め、さらに1,000万人のユーザーを獲得

IV. 今後の取組み — ③世界NO.1のゲームポータルサイト



「3,000万人のgPotatoユーザー」を基に世界中の有力なポータルサイトを買収し、
gPotatoの大型ポータル化

Gala-Net(北米)によるスペイン語圏「es.gPotato.com」の拡大

Gala-Netは2010年2月にスペイン語圏ポータルサイト「es.gPotato.com」を立ち上げ、順調に売上を伸ばしつつあります。下期はさらに拡大するよう注力してまいります。

Gala-Networks Europe(欧州)によるブラウザゲーム「Terra Militaris」の投入

「Terra Militaris」のサービス提供を、10月28日より開始しております。ユーザー数は期待以上に増加してきており、下期の収益への貢献が期待できます。

ガーラジャパン(日本)によるオンラインゲーム「iL:Soulbringer」の投入

「iL:Soulbringer」のサービス提供を第4四半期に予定しております。「Flyff Online」、「Rappelz」に続く自社グループ開発タイトルであり、当社グループの主力タイトルになるべく期待しております。



IV. 今後の取組み — 通期の業績予想

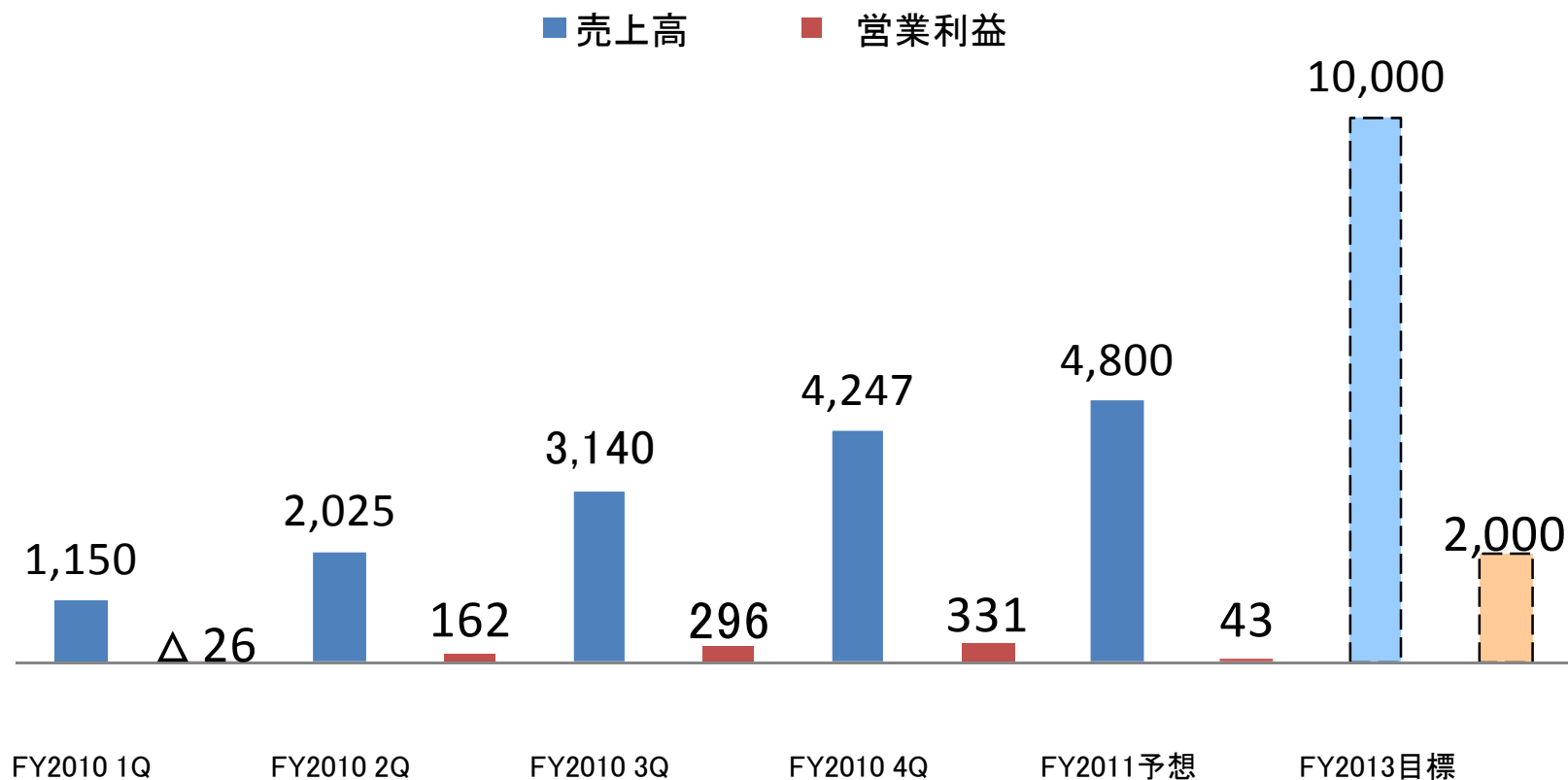
(単位: 百万円、%)

	2010年 3月期	2011年 3月期予想	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	4,247	4,800	553	13.0%
営業利益	331	43	△ 288	△87.0%
経常利益	278	18	△ 260	△93.5%
当期純利益	121	△ 317	△ 438	—

下期は売上の増加及びコストの抑制により営業黒字転換を予想

IV. 今後の取組み 一売上高100億 営業利益20億を目指して

(単位:百万円)



FY2013 売上高100億円 営業利益20億円を目指す