

2012年3月期 第2四半期 決算説明会

株式会社ガーラ

2011/11/14



1. 四半期決算報告
2. オンラインゲーム事業ハイライト
3. 今後の取組

(単位:千円)

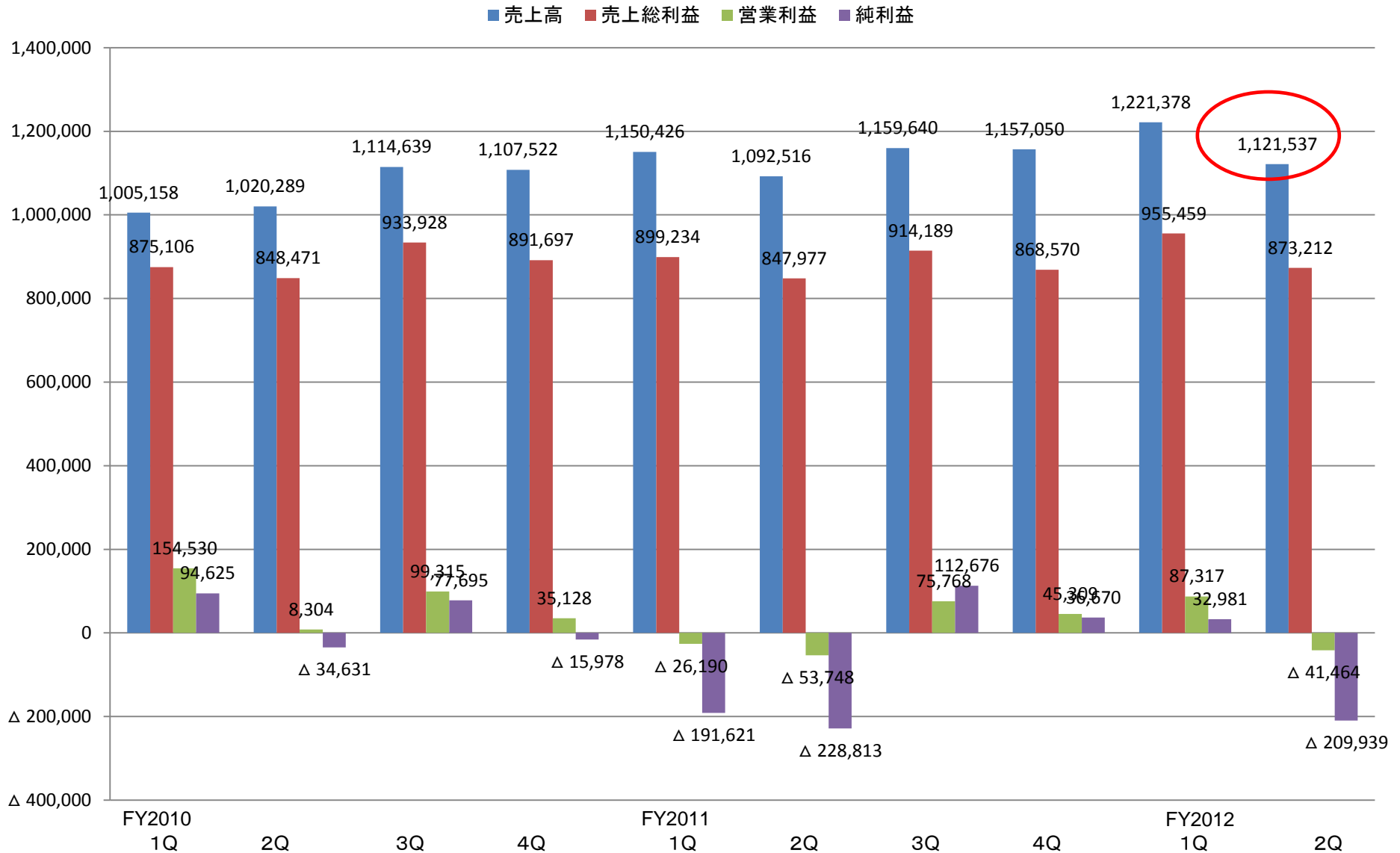
1. 四半期決算報告 — 四半期連結損益 —

	FY2012年2Q	FY2011年2Q	前年同四半期比 増減額	増減率
売上高	1,121,537	1,092,516	29,020	2.7%
売上原価	248,324	244,538	3,785	1.5%
売上総利益	873,212	847,977	25,234	3.0%
販売費及び一般管理費	914,677	901,726	12,950	1.4%
営業利益	△ 41,464	△ 53,748	12,284	-
経常利益	△ 1,904	△ 76,451	74,547	-
四半期純利益	△ 209,939	△ 228,813	18,873	-

- ◆ 売上高は、前期から欧米で開始した新規タイトルが寄与して増収
- ◆ ILサービス開始による償却費負担の増加により、営業赤字
- ◆ 減損損失等の特別損失を計上した結果、四半期純損失

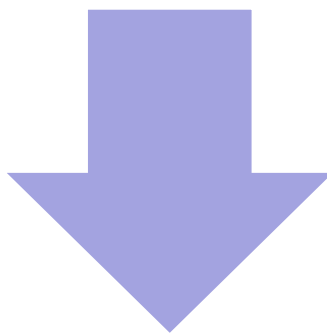
1. 四半期決算報告 一損益推移(売上高・売上総利益・営業利益・純利益)一

(単位:千円)



①(株)ガーラジャパン・Gala-Net Inc.(米国)・Gala Lab Corp.(韓国)において
当初予定していた収益が見込めなくなった一部ゲームタイトルにおいて
回収可能性を考慮し、100百万円を減損損失を計上

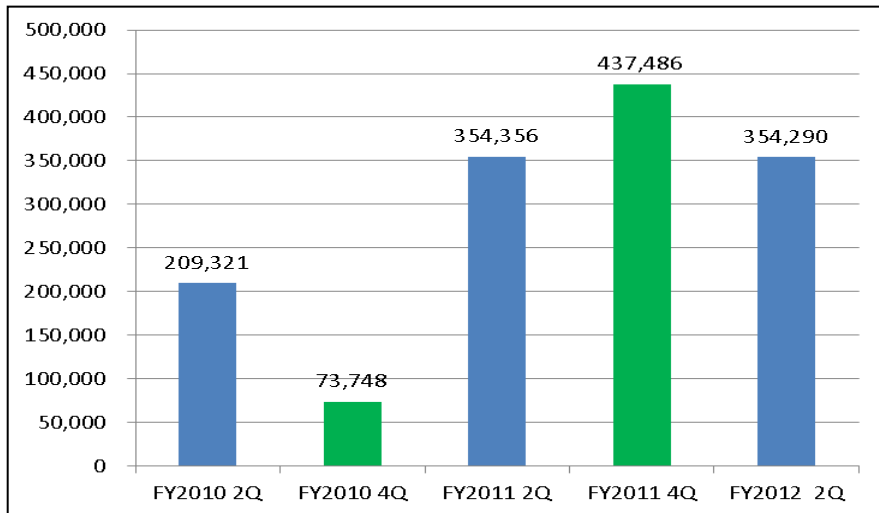
②Gala-Net Inc.(米国)の持分変動に伴い持分変動損失 84百万円 を計上



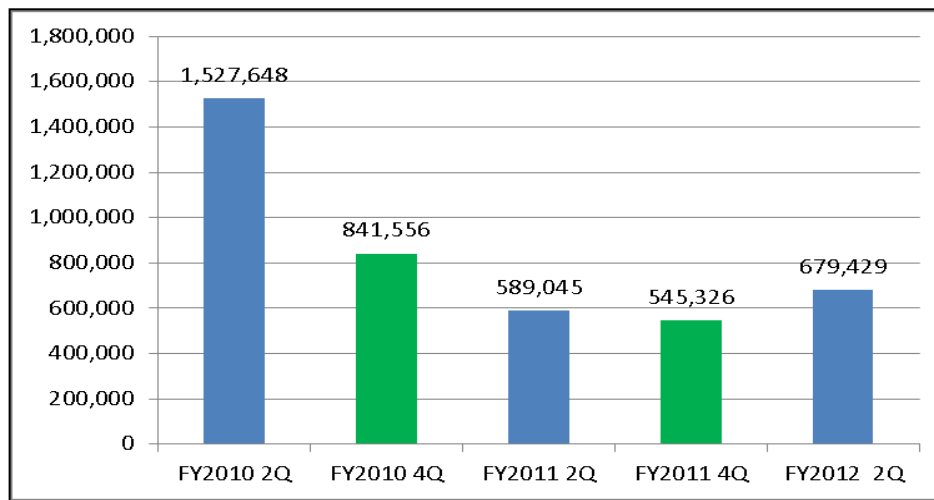
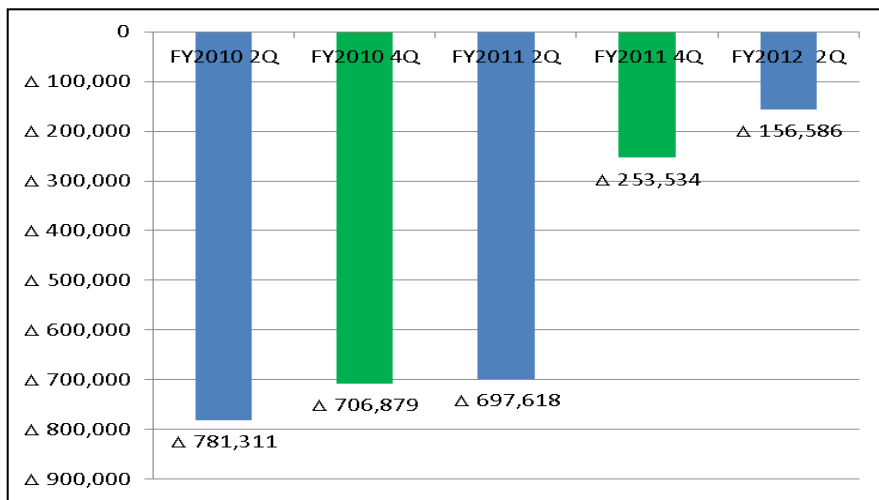
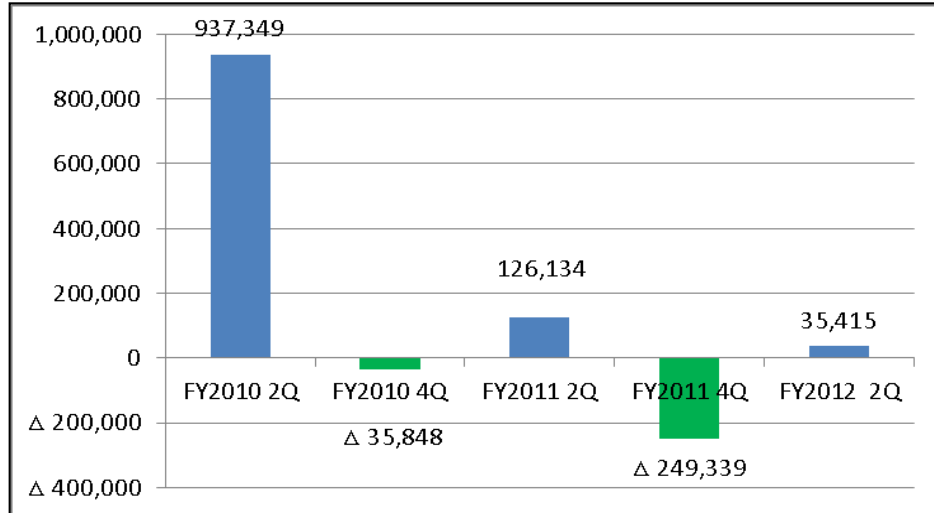
特別損失 184百万円

1. 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

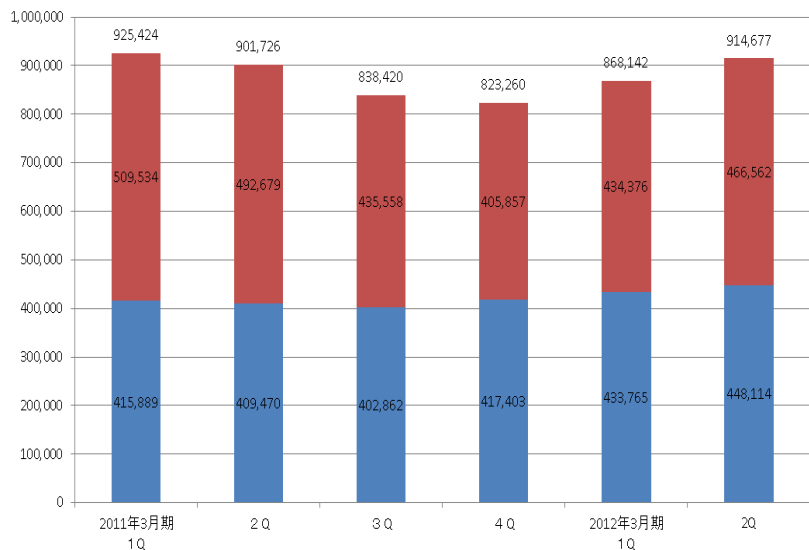
1. 四半期決算報告 ー販売費及び一般管理費・従業員数ー

(単位:千円)

	FY2012 2Q	FY2011 2Q	前年同四半期比 増減額	増減率
人件費	448,114	409,047	39,066	9.6%
その他経費	466,562	492,679	△26,116	△5.3%
販売費及び一般管理費合計	914,677	901,726	12,950	1.4%

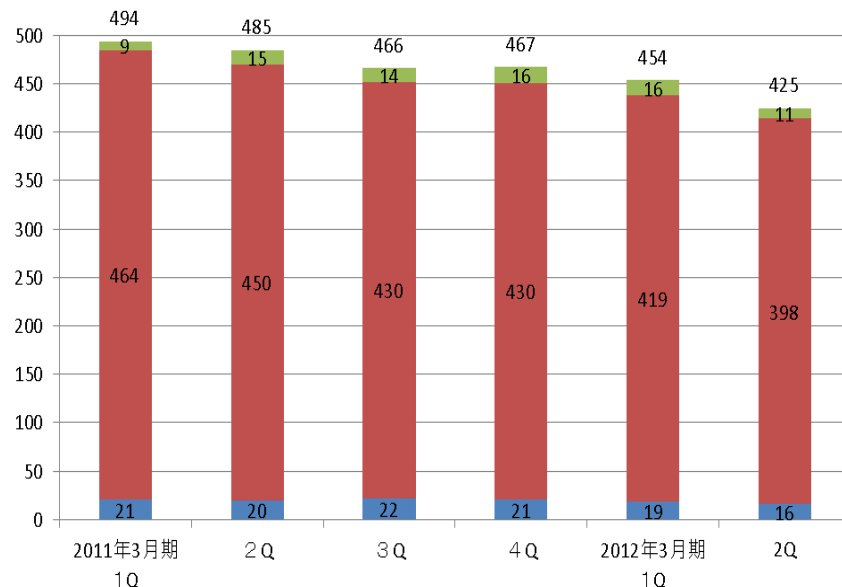
(単位:千円)

■人件費 ■その他経費



(単位:人)

■役員 ■正社員 ■派遣・アルバイト等



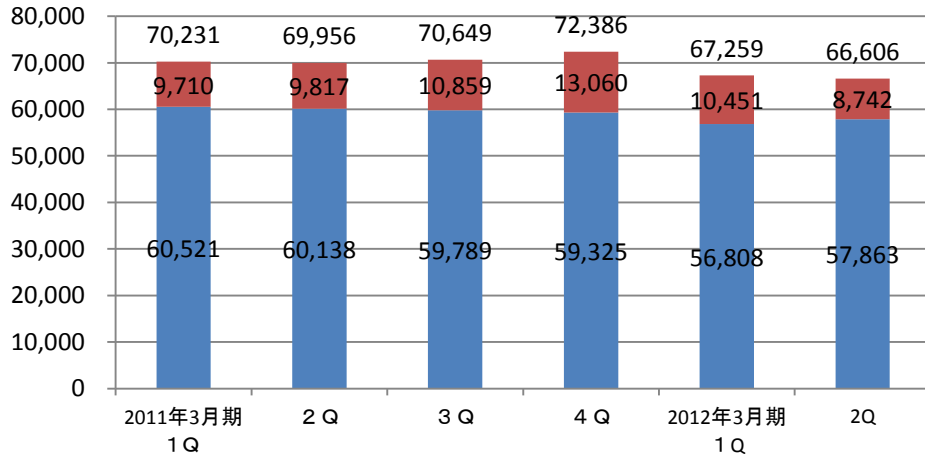
◆人件費については、Gala Lab Corp.(韓国)リストラ対象者への特別加算金、並びにIL開始に伴う人件費への計上開始により増加

1. 四半期決算報告 一事業別売上高推移(その他事業)

G A L A Gala Buzz <データマイニング事業>



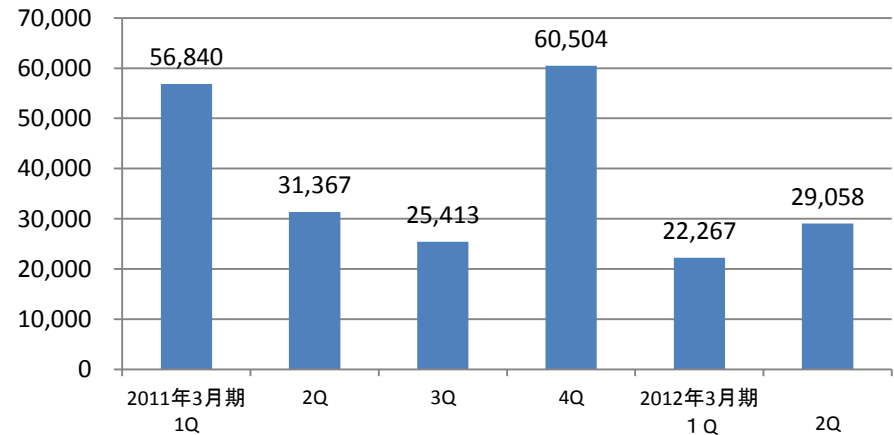
(単位:千円) ■ リスクモニタリングサービス ■ その他



G A L A Gala Web <コミュニティ・ソリューション事業>



(単位:千円) ■ コミュニティ・ソリューション事業

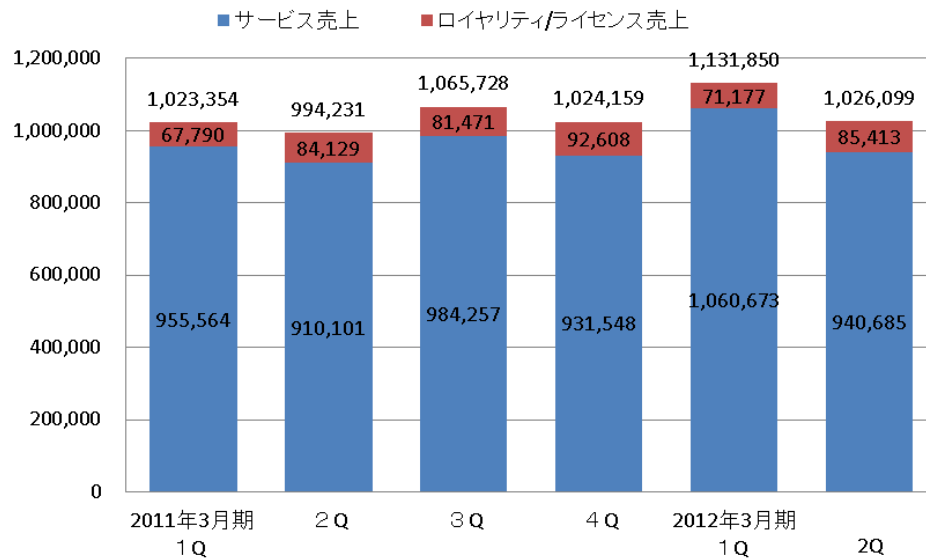


1. 四半期決算報告 – オンラインゲーム事業セグメント別売上高 –

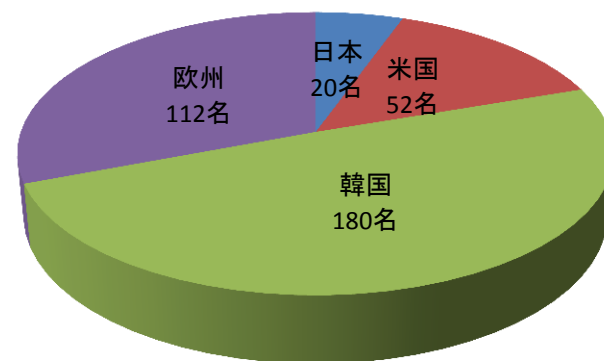
オンラインゲーム事業		日本	米国	欧州	韓国	連結調整	合計
ゲームポータル運営事業 サービス売上	FY2011 2Q	119,766	267,827	461,410	61,098		910,101
	FY2012 2Q	70,193	308,159	545,784	16,549	-	940,685
ゲーム開発事業売上	FY2011 2Q				248,709	△164,580	84,129
	FY2012 2Q				243,278	△157,865	85,413
売上高合計	FY2011 2Q	119,766	267,827	461,410	309,807	△164,580	994,231
	FY2012 2Q	70,193	308,159	545,784	259,827	△157,865	1,026,099
売上高成長率(円貨換算対比)		△41.4%	15.1%	18.3%	△16.1%		
売上高成長率(現地通貨対比)		-	17.9%	18.8%	△14.8%		

(単位:千円)

◆オンラインゲーム事業売上推移



◆オンラインゲーム事業 所在地別 従業員数 (2011年9月30日時点)



1. 四半期決算報告 — 為替の影響 —

(単位: 千円)

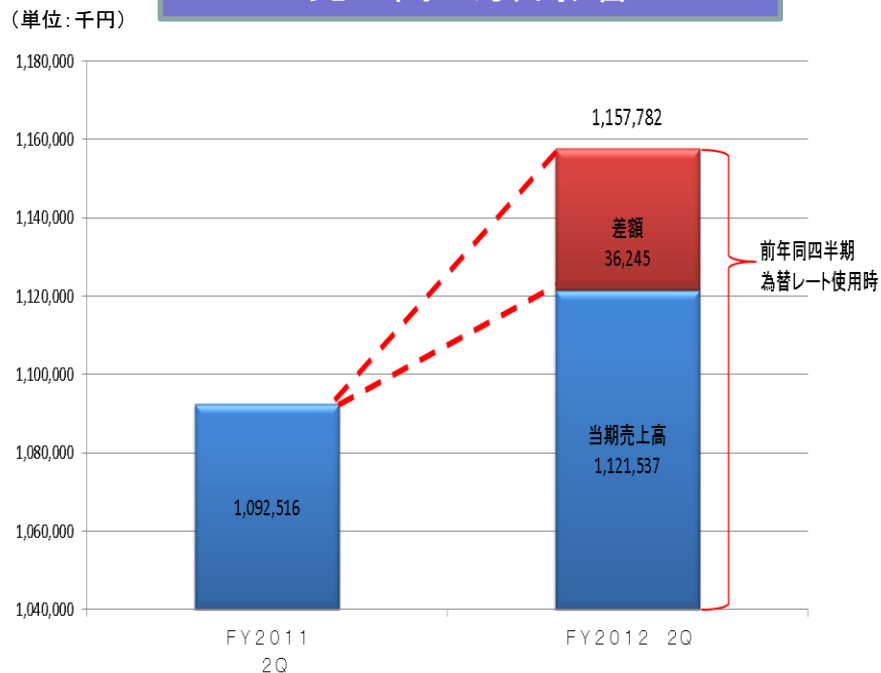
	FY2012 2Q ※2Q, FY2012平均レート	FY2012 2Q ※2Q, FY2011平均レート	FY2011 2Q	増減率 ※FY2011のレートを使った場合
売上高	1,121,537	1,157,782	1,092,516	6.0%
オンラインゲーム事業 売上高	1,026,099	1,062,345	994,231	6.8%

※FY2011 2Q 平均レート: 1ドル 86.87円、1ユーロ110.67円、1ウォン 0.073円

※FY2012 2Q 平均レート: 1ドル 77.85円、1ユーロ110.22円、1ウォン 0.072円

売上高 為替影響

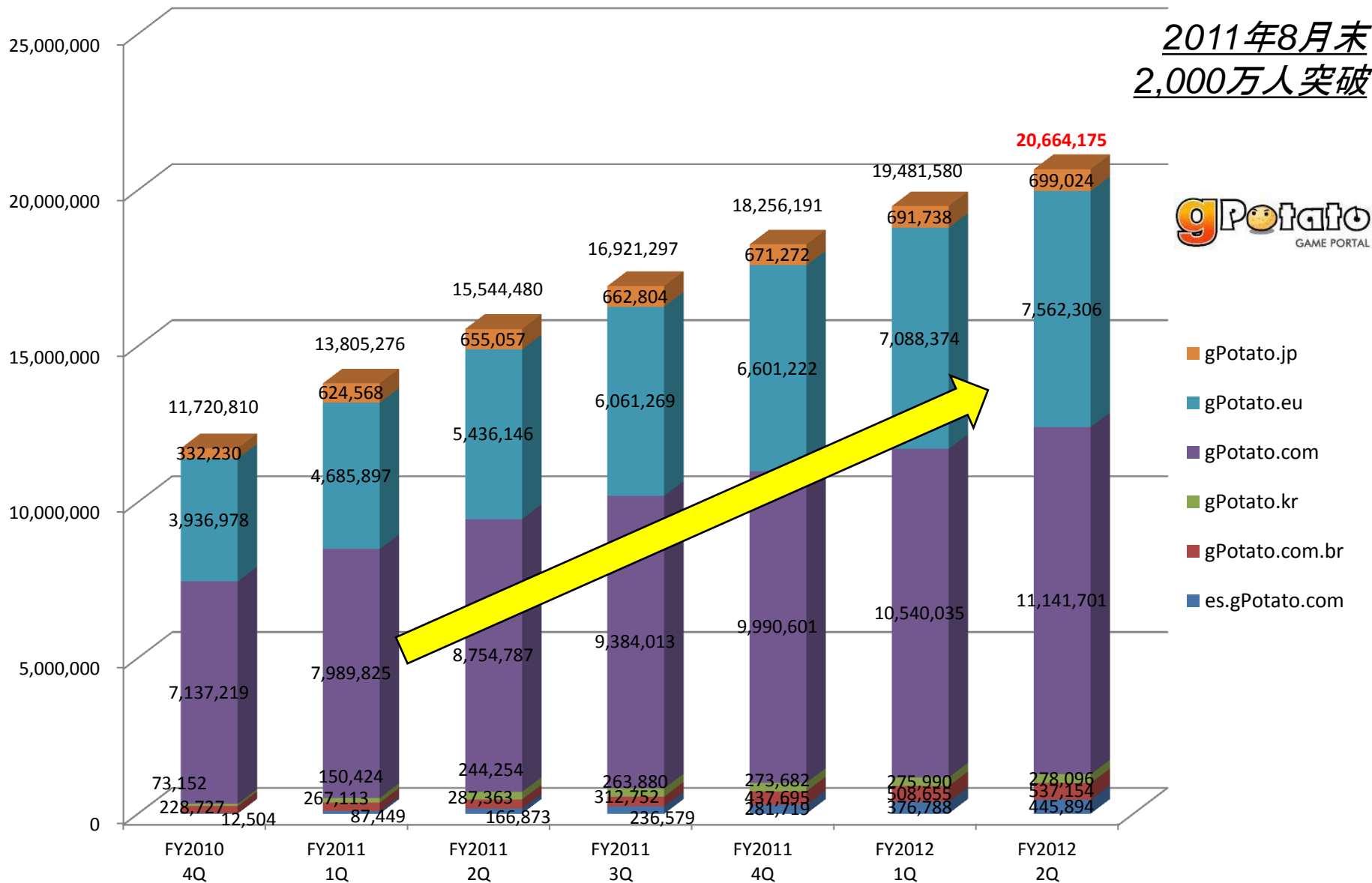
オンラインゲーム事業 売上高為替影響



2.オンラインゲーム事業 ハイライト

2. オンラインゲーム事業ハイライトー会員数推移ー

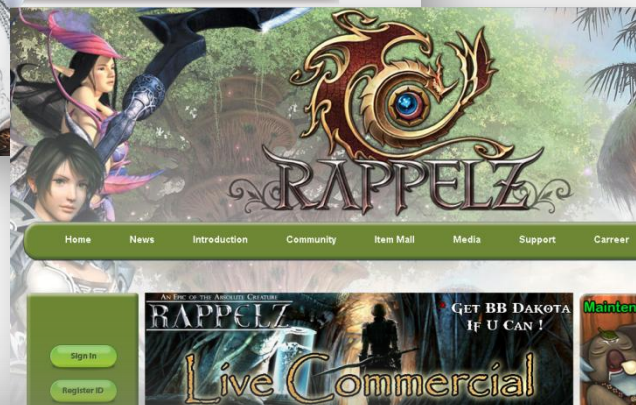
2011年8月末
2,000万人突破



ラペルズ



インドネシアにて
商業化開始

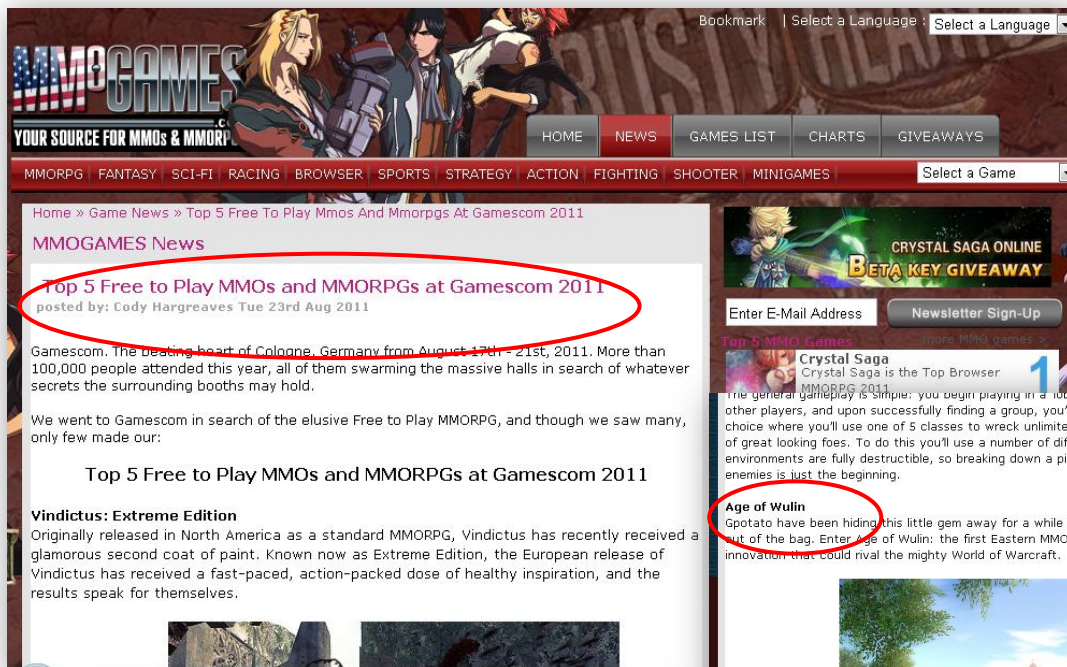


フリフ



香港にて
商業化開始





2011年8月17日～21日
ドイツにて開催された
ゲームショーGamescom
(10万人以上来場)

**Free to Play MMOs and MMORPGs
TOP5にランクイン!**

【アイテム課金の部】
(記事抜粋:グローバルMMOゲームサイト
MMO Games.com
<http://mmogames.com/>)



◆Age of Wulin
No.2
【gPotato.eu(欧州)にて
サービス 開始予定】



◆Allods Online
No.5
【gPotato.eu(欧州)・
gPotato.com(米国)
にてサービス提供中】



This one has more new features than I can remember, but the highlights were running along walls, across water and up the side of buildings was another, and characters perform perfect martial arts moves during combat was another, and I'm keenly interested in the 'your character becomes an NPC when you log off' element that's a story for another day.

Allods Online (Expansion)
Allods may not be the latest in F2P MMORPG gaming, but it's certainly one of the greatest. There's really no denying it at present, Allods is about as good as it gets, and with the implementation of some of the features we saw at Gamescom, we've been getting really excited again.

The most obvious updates are those made to the user interface, such as the chat and guild windows. Though there were plenty more than that. Most interestingly was the new upgradeable player housing system, which builds on the old 'flying ship house system' by allowing you to change just about every part of your ship to make it feel like home.

Like 42 people like this. Be the first of your friends. Tell your friends!

2. オンラインゲーム事業ハイライトーゲームポータル運営事業ー

The screenshot shows the MMO Games.com website interface. At the top, there are navigation tabs for HOME, NEWS, GAMES LIST, CHARTS, and GIVEAWAYS. Below this, there are sub-categories for MMORPG, FANTASY, SCI-FI, RACING, BROWSER, SPORTS, STRATEGY, ACTION, FIGHTING, SHOOTER, and MINIGAMES. The main content area is divided into several sections, each with a 'Top 5' list of games:

- Top 5 MMO STRATEGY Games:** 1. GodsWar Online, 2. Heroes of Might and Ma, 3. MafiaCreator, 4. Allods Online, 5. Battlefield Heroes.
- Top 5 MMO FIGHTING Games:** 1. BiteFight, 2. GodsWar Online, 3. Gladius, 4. Heroes of Kung Fu, 5. Cabal Online.
- Top 5 MMO RACING Games:** 1. Fly For Fun (FLYFF), 2. Unshift Strike Racer, 3. Tales Runner, 4. Drift City, 5. Superstar Racing.
- Top 5 MMO SPORTS Games:** 1. Football Superstars, 2. Power Soccer, 3. MLB Dugout Heroes, 4. Superstar Racing, 5. Tales Runner.
- Top 5 MMO MINI GAMES:** 1. Wizard 101, 2. Earth Eternal, 3. Spineworld, 4. Free Realms, 5. Franktown Rocks.
- Top 5 MMO VIRTUAL Games:** 1. BiteFight, 2. Tales Runner, 3. Luna, 4. Twelve Sky 2, 5. Gladius.

Red circles highlight specific games in the lists: Allods Online (Strategy), Tales Runner (Racing), Tales Runner (Sports), and Tales Runner (Virtual).

グローバルなMMOゲームwebサイト

MMO Games.com

<http://mmogames.com/>

にてgPotato内でサービス提供中ゲーム
多数ランクイン!



◆ MMO Racing Games

(MMO レーシングゲーム)

NO. 1

全gPotatoにてサービス提供中



◆ MMO Strategy Games

(MMO 戦略ゲーム)

NO. 4

gPotato.eu(欧州)・gPotato.com(米国)にてサービス提供中



◆ MMO Virtual Games

(MMO バーチャルゲーム)

NO. 3

gPotato.com(米国)にてサービス提供中



◆ MMO Racing Games **No. 3**

◆ MMO Virtual Games **No. 2**

◆ MMO Sports Games **No. 5**

gPotato.com(米国)にてサービス提供中

2. オンラインゲーム事業ハイライト- FWC 結果-

現在15か国(地域)でサービス提供しております 当社グループ会社Gala Lab Corp.(韓国)が開発しましたオンラインゲーム「Flyff Online」(フリフ)の、世界大会が開催されました



第1回 Flyff World Championship (FWC) 決勝戦開催 (2011年10月16日)



◆参加国及び地域◆

- ・韓国・ドイツ・フランス・アメリカ
- ・日本・台湾・インドネシア・タイ
- ・スペイン語圏・ポルトガル語圏

◆参加人数16,000人

◆約26万人の休眠ユーザーの復帰
(※休眠ユーザー:半年以上ログインしていなかったユーザー)

- 1位 アメリカ (Team Invictus)
- 2位 アメリカ (Team SOD)
- 3位 ブラジル (Team Expand)
- 4位 インドネシア (Team Chronicles)



Quarter-Finals / Semi-Finals / Finals



【優勝チーム Team Invictus(アメリカ) 韓国ゲームショー-Gstarにて】

2. オンラインゲーム事業ハイライト－展開地域及び国－

自社開発ゲーム展開地域

○ …2Q決算発表までに動きのあったタイトル

ゲーム タイトル	運営会社(パブリッシャー)																				
	欧州							アジア											南米		アラビア語圏 ポルトガル語圏 ブラジル等
	北米・オセアニア等 英語圏	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	
	Gala-Net	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Gala Lab	Level up	INi3	Funbox	Asiasoft	Eaglegame(M) Sdn. Bhd.	PT. KingSlaim Soft	Net Ease	Macrowell	GameCyber Technology	GameCyber Technology	Gala-Net	Gala-Net	Gala-Net Brazil	Game Power7
	Gala-Net	Gala Networks Europe				Gala Japan	Gala Lab		In3 Digital Co., Ltd		Shanda Games Limited		Shanda Games Limited		Gammania Digital						
		Gala Networks Europe												Beijing 17game Network							

⬜ …商業化

⬜ …準備中

⬜ …自社グループ運営

3. 今後の取組

3. 今後の取組 –グループ会社について–

◆2011年9月

～Gala Lab Corp.(韓国)代表理事社長交代～

新代表理事会長兼社長 菊川 暁

(株式会社ガーラ 代表取締役グループCEO兼務)

◆大幅人員削減実施

233名(2011年3月末時点)→180名(2011年9月末時点)

◆その他固定費削減に注力



3. 今後の取組－自社開発ゲームについて－

IL(アイエル)

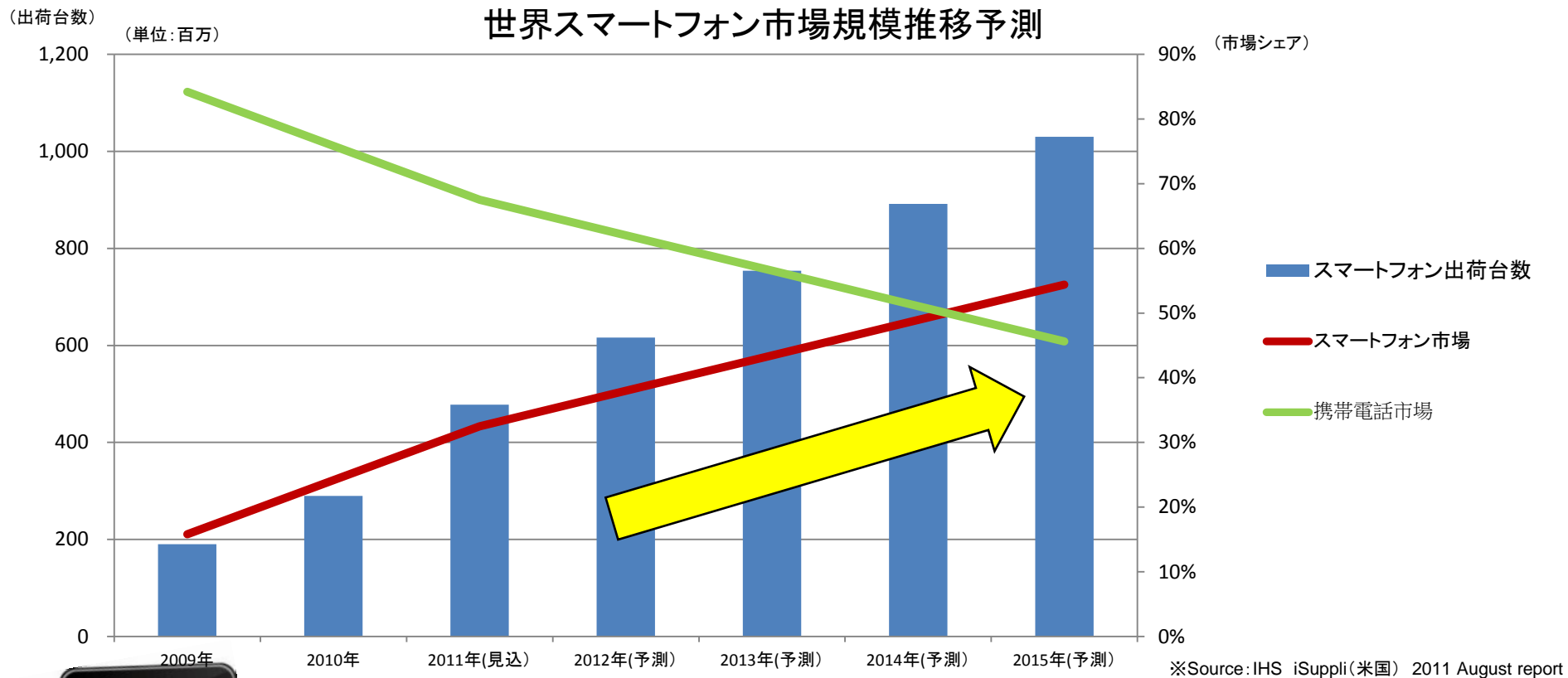


今後のスケジュール(予定) (日本)

11月15日(火)	2012年1月	2012年3月	2012年上半期	2012年下半年
・サービス一時休止	・開発計画発表	・リニューアル 詳細情報公開	・公開テスト	・サービス再開

- ◆ 自社開発ゲームIL(アイエル)の日本・韓国・タイでのサービスを一時休止し、リニューアルオープンへ向け再開いたします。コンテンツ不足の解消に注力して再開いたします。
- ◆ 再開終了後各国順次サービス再開
- ◆ 日本では来年2012年秋頃サービス再開予定。他国も順次リニューアルオープン。

3. 今後の取組ースマートフォン向けゲームアプリについてー



◆スマートフォン世界市場拡大に伴い、スマートフォン向けゲームアプリ及びプラットフォーム開発中

◆スマートフォン用プラットフォーム2012年春オープン予定

～2,000万人に達したgPotato会員を通じ、世界中で愛されるプラットフォームへ～

※プラットフォームとは、インターネット接続においてビジネス・モデルを構成する中間レイヤーであり、コンテンツ・アプリケーションを通信ネットワーク上で円滑に流通させるための機能の総称です。

3. 今後の取組

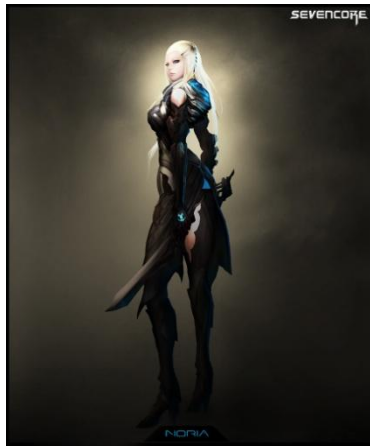
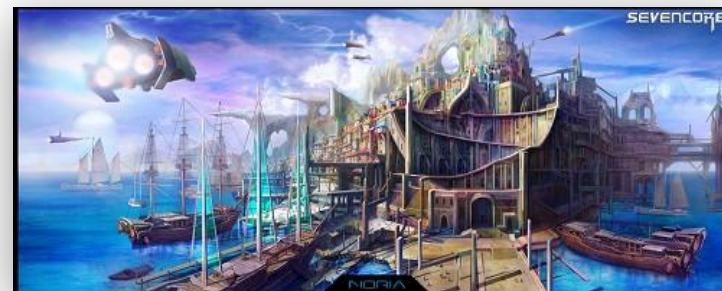
ライセンス契約済み開発中 新規タイトル『SEVENCORE』

現在韓国にてNoria Co., Ltd. が開発中のMMORPG
美しいグラフィックと海、空などあらゆる場所でユーザー同士が
恐竜や飛行船などを使い、ダイナミックにプレイすることができる

◆サービス日程◆

- ・ 8月 韓国にて1stクローズドβテスト終了(順調)
- ・ 11月 韓国にて2ndクローズドβテスト開始(予定)
- ・ 12月 韓国にて1stオープンβテスト開始(予定)

韓国にてサービス提供開始後、来期以降、北米・南米・日本・欧州の
「g Potato」で順次サービス開始予定



3. 今後の取組－業績予想－

	2011年3月期 実績	2012年3月期 業績予想	前期比増減額	増減率
売上高	4,559	4,588	28	0.6%
営業利益	41	108	66	161.5%
経常利益	3	144	140	—
当期純利益	△271	△170	—	—

本説明会及び資料につきましては、株主・投資家の皆様への情報提供のみを目的としたものであり、株式の売買の勧誘を目的としたものではありません。

本説明会及び本資料における将来予想に関する内容は現時点での入手可能な情報や一定の前提条件に基づいており実際の業績等は今後の様々な要因によってこれらの見通しは大きく変動する場合があります。