

2012年3月期 第3四半期 決算説明会

株式会社ガーラ

2012/2/10



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

1. 四半期決算報告 ～四半期連結損益～

(単位:千円)

増減率

	FY2012年3Q	FY2011年3Q	前年同四半期比 増減額	増減率
売上高	959,973	1,159,640	△ 199,667	△17.2%
売上原価	216,610	245,450	△ 28,840	△11.7%
売上総利益	743,362	914,189	△ 170,826	△18.7%
販売費及び一般管理費	786,414	838,420	△ 52,005	△6.2%
営業利益	△43,052	75,768	△ 118,820	-
経常利益	△24,878	81,179	△ 106,057	-
四半期純利益	△41,404	112,676	△ 154,080	-

- ◆ 当四半期よりGala-Net Brazilを連結しております。当1Qと2Qは除外しております。
(※つきましては当四半期連結累計期間合計額と各四半期の合計額は一致しません)
- ◆ 売上高は、円高の影響により減収
- ◆ 新規タイトルが売り上げ増に貢献できず
- ◆ 韓国での一時的リストラ費用増加のため、営業赤字

1. 四半期決算報告 ～当四半期為替の影響～

(単位:千円)

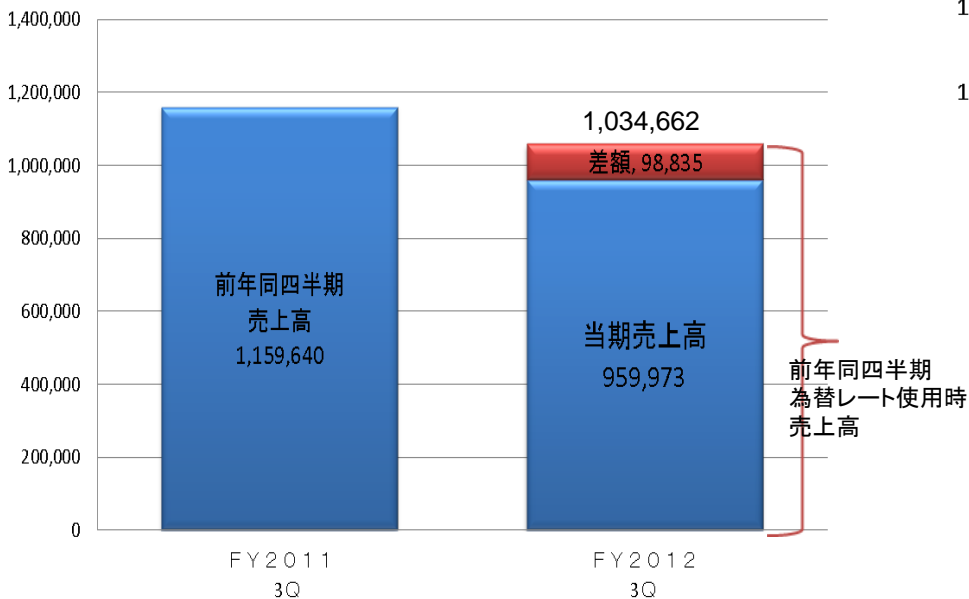
	FY2012 3Q ※3Q, FY2012平均レート	FY2012 3Q ※3Q, FY2011平均レート	FY2011 3Q	増減率 ※FY2011のレートを使った場合
売上高	959,973	1,034,662	1,159,640	△10.8%
オンラインゲーム事業 売上高	865,798	940,487	1,065,728	△11.8%

※FY2011 3Q当時平均レート 1ドル 82.66円、1ユーロ 112.22円、1ウォン 0.073円

※FY2012 3Q平均レート 1ドル 77.39円、1ユーロ 104.36円、1ウォン 0.068円

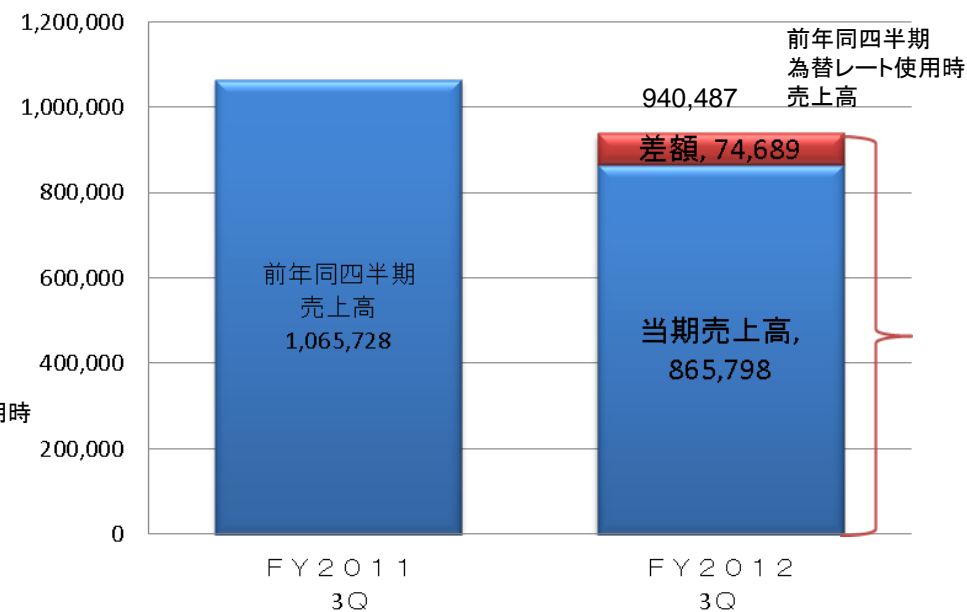
売上高 為替影響

(単位:千円)



オンラインゲーム事業 売上高為替影響

(単位:千円)

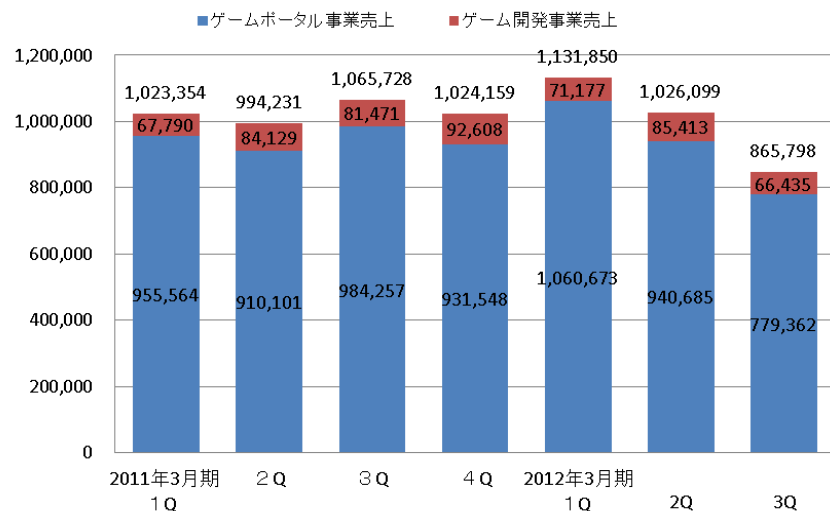


1. 四半期決算報告 ～オンラインゲーム事業セグメント別売上高～

国・地域別		日本	米州	欧州	韓国	連結調整	合計
役員員数(単位:人)		17	60	115	156		348
ゲームポータル事業 売上高	FY2011 3Q	97,771	288,000	554,618	43,868		984,257
	FY2012 3Q	68,029	251,461	469,908	9,964	-	779,362
ゲーム開発事業売上高	FY2011 3Q	-	-	-	262,293	△180,823	81,470
	FY2012 3Q	-	-	-	206,225	△139,790	66,435
売上高合計	FY2011 3Q	97,771	288,000	554,618	306,161	△180,823	1,065,728
	FY2012 3Q	68,029	251,461	469,908	216,189	△139,790	865,798
売上高成長率(円貨換算対比)		△30.4%	△12.7%	△15.3%	△29.4%		
売上高成長率(現地通貨対比)		-	△6.6%	△8.2%	△23.5%		

(単位:千円)

◆オンラインゲーム事業売上推移

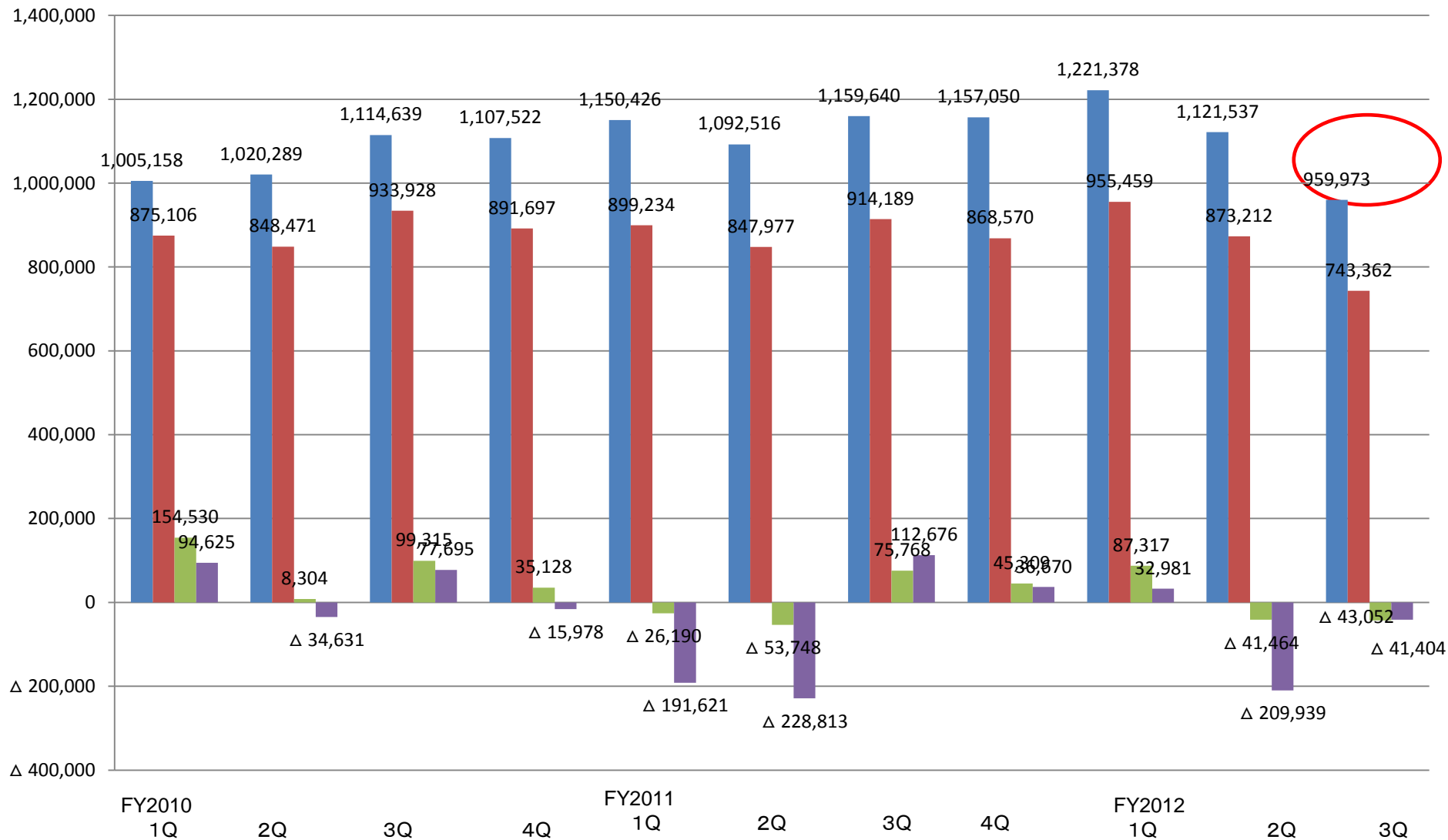


- ◆日本:「IRIS ONLINE」・「Rappelz」の売上高が減少
- ◆米州:横ばい
(Gala-Net Brazil)が米州に含まれております
- ◆欧州:クレジットカードセキュリティ強化の為売上高が減少
- ◆韓国:武林英雄の売上高が減少

1. 四半期決算報告 ～損益推移(売上高・売上総利益・営業利益・純利益)～

(単位:千円)

■ 売上高 ■ 売上総利益 ■ 営業利益 ■ 純利益



1. 四半期決算報告 ～販売費及び一般管理費・役職員数～

(単位:千円)

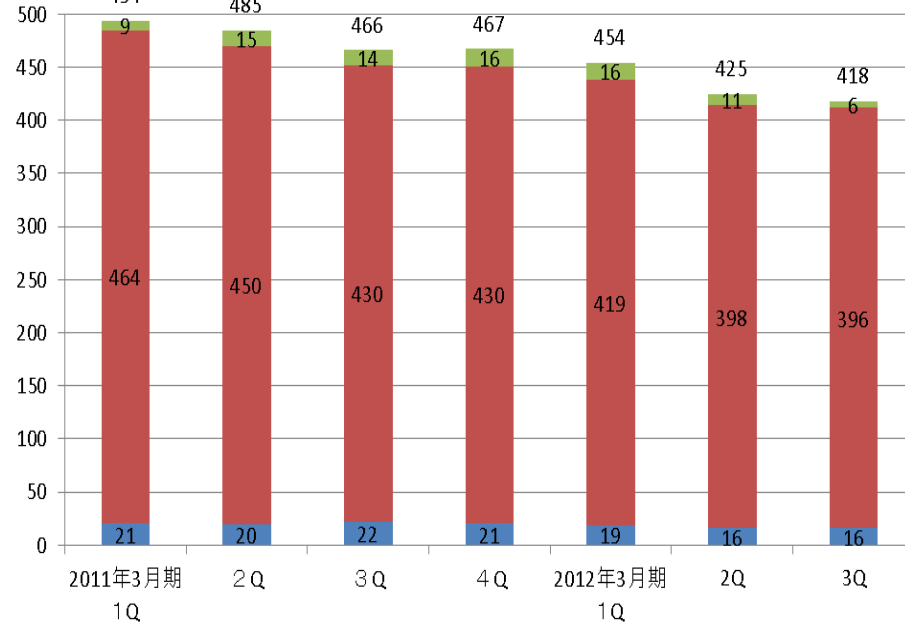
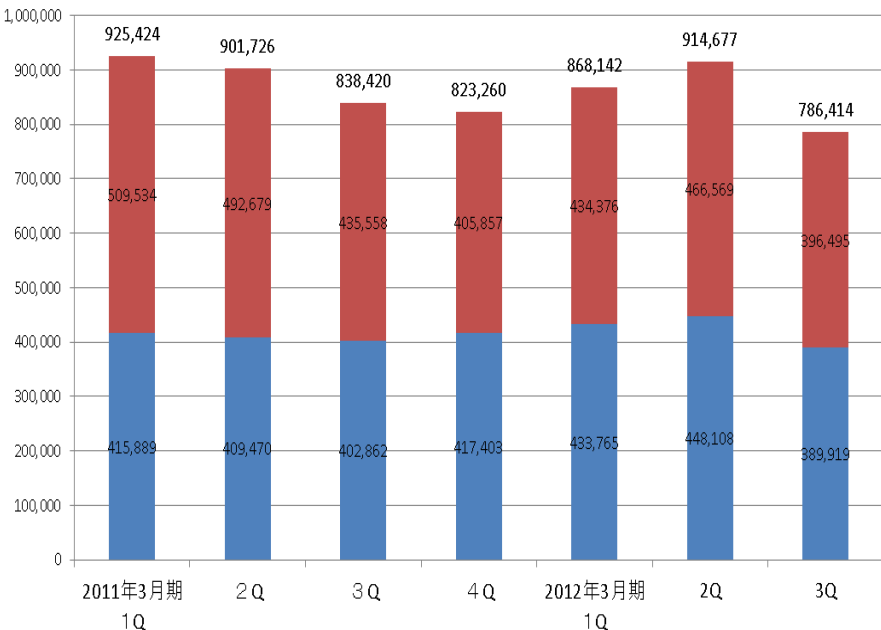
	FY2012 3Q	FY2011 3Q	前年同四半期比 増減額	増減率
人件費	389,919	402,862	△12,943	△3.2%
その他経費	396,495	435,558	△39,062	△9.0%
販売費及び一般管理費合計	786,414	838,420	△52,005	△6.2%

(単位:千円)

(単位:人)

■ 人件費 ■ その他経費

■ 役員 ■ 正社員 ■ 派遣・アルバイト等



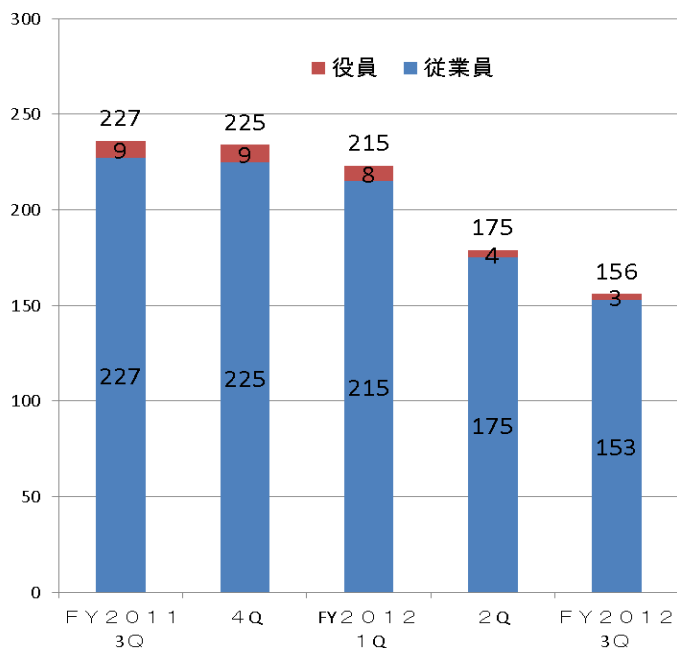
①Gala Lab Corp.大幅人員削減実施

～役職員数～

前年同四半期末227名→当四半期末 156名

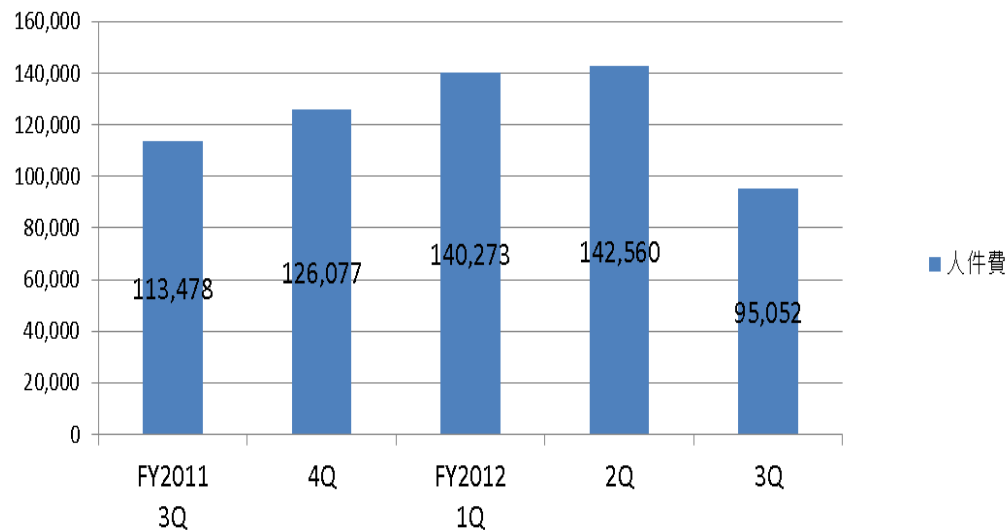
②前年同四半期比率△16.2%
約18,000千円 人件費削減

(単位:人)



(単位:千円)

Gala Lab Corp.人件費

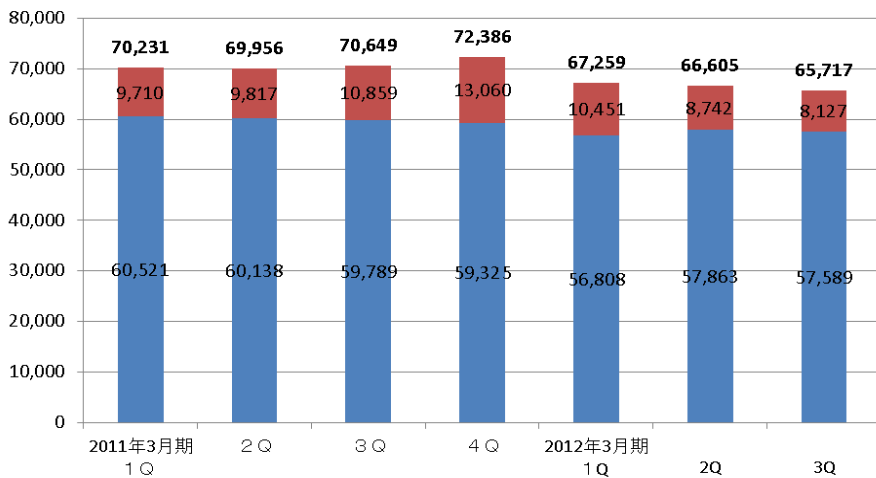


1. 四半期決算報告 ～事業別売上高推移(その他事業)～

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

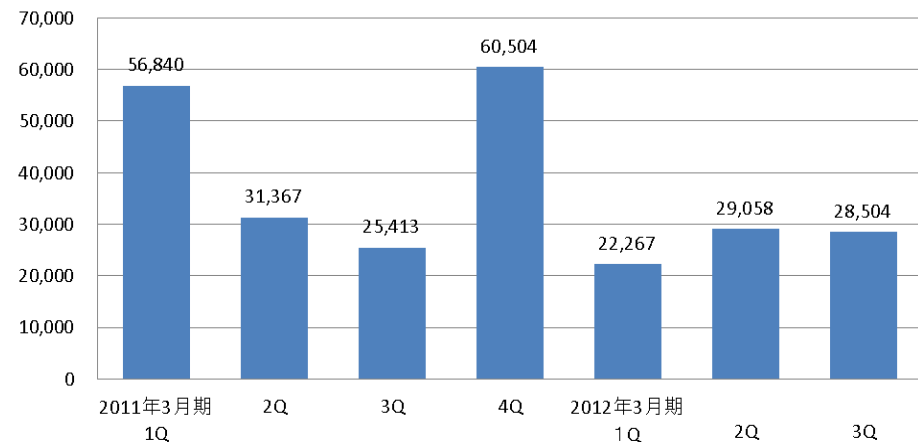


G A L A Gala Web <コミュニティ・ソリューション事業>



(単位: 千円)

コミュニティ・ソリューション事業

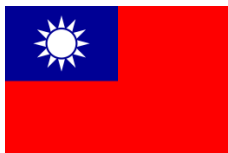


2.オンラインゲーム事業 ハイライト

ラペルズ



台湾にて商業化開始



2. オンラインゲーム事業ハイライト～ゲームポータル事業①～

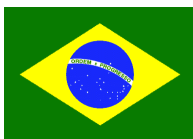
gPotato
GAME PORTAL

Gala-Net Brazil

TRISONLINE



ポルトガル語圏にて商業化開始



2. オンラインゲーム事業ハイライト～ゲームポータル事業②～チャネリング

Gala-Net



Bigpointの6つのタイトルのチャネリング開始



『DARK ORBIT』



『SKYRAMA』



『Seafight』



『Battlestar Galactica Online』



『DEEPOPOLIS』



『FARMERAMA』

Gala Japan



『KAROS ONLINE』チャネリング開始



※チャネリングとは他社が運営するオンラインゲームタイトルを「gPotato」内でプレイできるようになるサービスです。チャネリングしているタイトルは「gPotato」ID でゲームをプレイする事ができます

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

○ …3Q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)																	アラビア語圏			
	北米・オセアニア等 英語圏	欧州						アジア											南米		
		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	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Gala Lab	Level up	INI3				PT. KingSlain Soft	Net Ease	Macrowell	GameCyber Technology		Gala-Net	Gala-Net Brazil
							FUN FACTORY			Eaglegame International	Funbox	Asiasoft	Eaglegame(M) Sdn. Bhd.	PT. KingSlain Soft		GameCyber Technology	○ Game Assasin Entertainment	Gala-Net			
	Gala-Net	Gala Networks Europe						Gala Japan	Gala Lab	INI3 Digital Co., Ltd		Shanda Games Limited		Shanda Games Limited		Gamania Digital					
															Beijing 17game Network						


● …商業化

● …準備中

● …自社グループ運営

2. オンラインゲーム事業ハイライト～展開地域及び国～

ゲームポータル運営

 …3Q決算発表までに動きのあったタイトル

		自社タイトルゲーム				他社タイトルゲーム										
		Flyff Online	Rappelz	Street Gears	Eternal Blade	Luna Online	Dragonica	Castle of Heroes*	Aika Online	Allods Online	Canaan	Iris Online	Age of Wulin *	Prius Online	SEVEN CORE	Terra Militaris *
gPotato.jp	日本語															
gPotato.com	英語															
es.gPotato.com	スペイン語															
gPotato.com.br	ポルトガル語															
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															

*地域によってタイトルが変わっています。

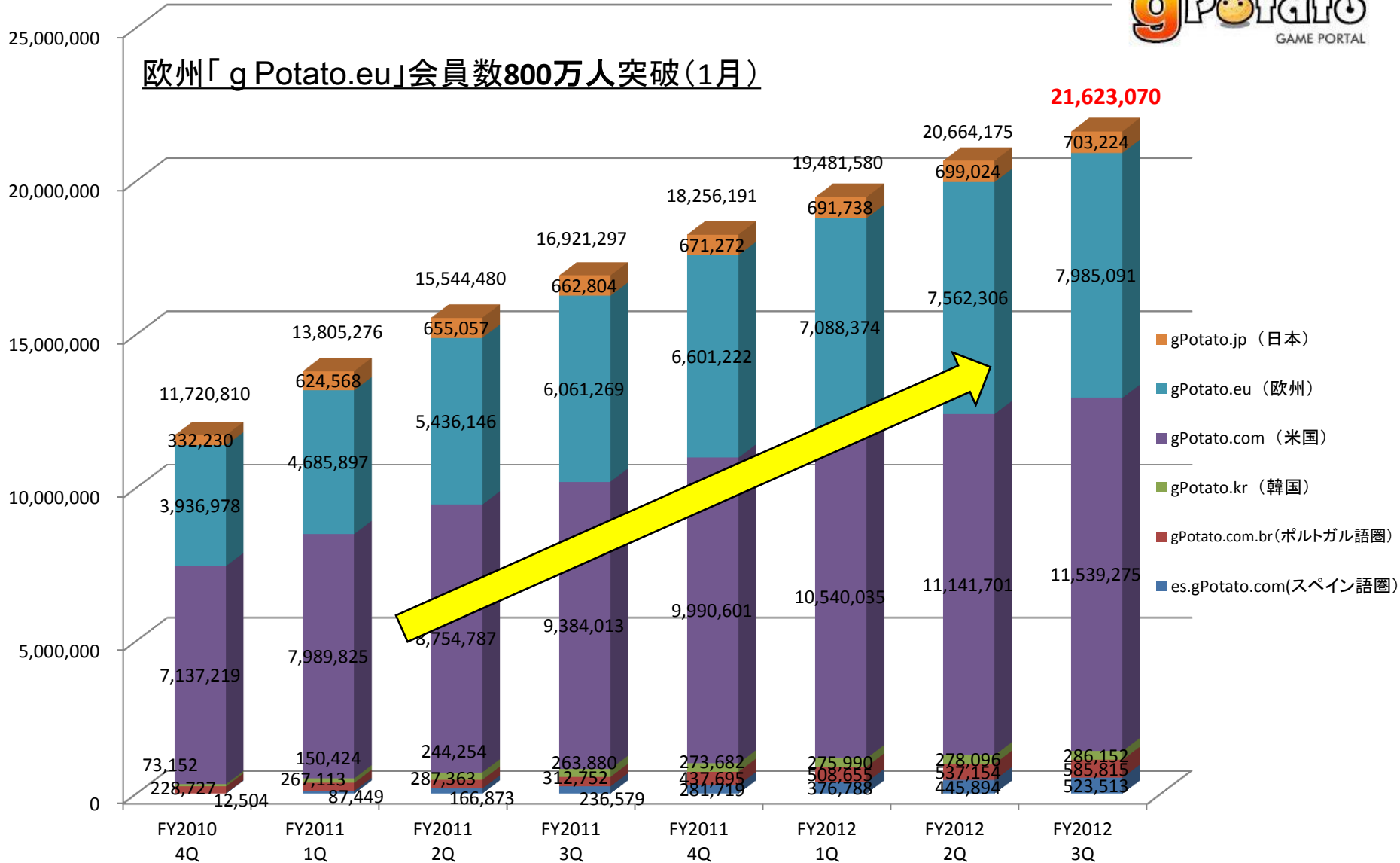
 …商業化

 …準備中



2. オンラインゲーム事業ハイライト～gPotato会員数推移～

欧州「gPotato.eu」会員数800万人突破(1月)



3.今後の取組

- ①～スマートフォンソーシャルゲーム市場へ～
- ②～リニューアル自社開発ゲーム～

3. 今後の取組～スマートフォンソーシャルゲーム市場へ～

グループ会社
Gala Lab Corp.による
自社開発

欧州・米国・日本・韓国
のゲームを
ライセンスング

2012年 4月1日
株式会社Gala Pocket
【ガーラポケット】設立予定
(CEO:菊川 暁)



スマートフォン向けソーシャルゲーム
プラットフォーム運営

世界中のgPotato
ユーザー
約2,100万人

3. 今後の取組～自社開発ゲームについて～

ETERNAL BLADE

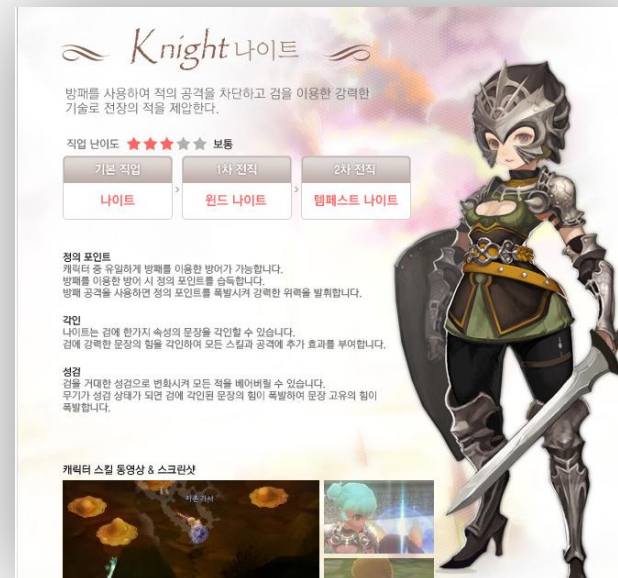
Gala Lab Corp.開発ゲーム「IL」をリニューアル
「ETERNAL BLADE」(エターナルブレード)と改名



3人称カメラを導入により高度なアクション性
同時に多数の敵を攻撃できるNon ターゲティング戦闘など
大幅に機能改変したアクションMMORPGにリニューアル！

◆サービス開始スケジュール
韓国にて1月16日 オープンβ 版サービス開始
韓国にて2月下旬 商業化開始予定

準備が整い次第、北米・南米・日本・欧州の「g Potato」で順次
サービス開始予定
ライセンス契約済みタイ・中国・マレーシア・シンガポール・台湾・
香港でも開始予定



3. 今後の取組～ライセンス契約済みゲームについて～

ライセンス契約済み開発中 新規タイトル『SEVENCORE』

～2009年10月～

韓国のオンラインゲーム開発会社Noria,co.Ltdの株式を取得
(発行済株式の19.28%)

同社が開発しているオンラインゲーム「SEVENCORE」の
ライセンス取得(北米・南米・欧州・日本)

上記以外の地域についても売上の一部をロイヤリティとして受け取る




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
が恐竜や飛行船等に乗る、ダイナミックに攻撃することができる
MMORPG

◆サービス開始スケジュール◆

韓国にて2月中旬 オープンβ版サービス開始予定

韓国にて2月下旬 商業化開始予定

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



(単位:百万円)

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。