

2013年3月期 第4四半期 決算説明会

(自：2013年1月1日 至：2013年3月31日)



株式会社ガーラ
2013年5月16日

- I. 第4四半期 決算報告
- II. 第4四半期 事業報告
- III. 通期 決算報告
- IV. 今後の取り組み

四半期連結損益

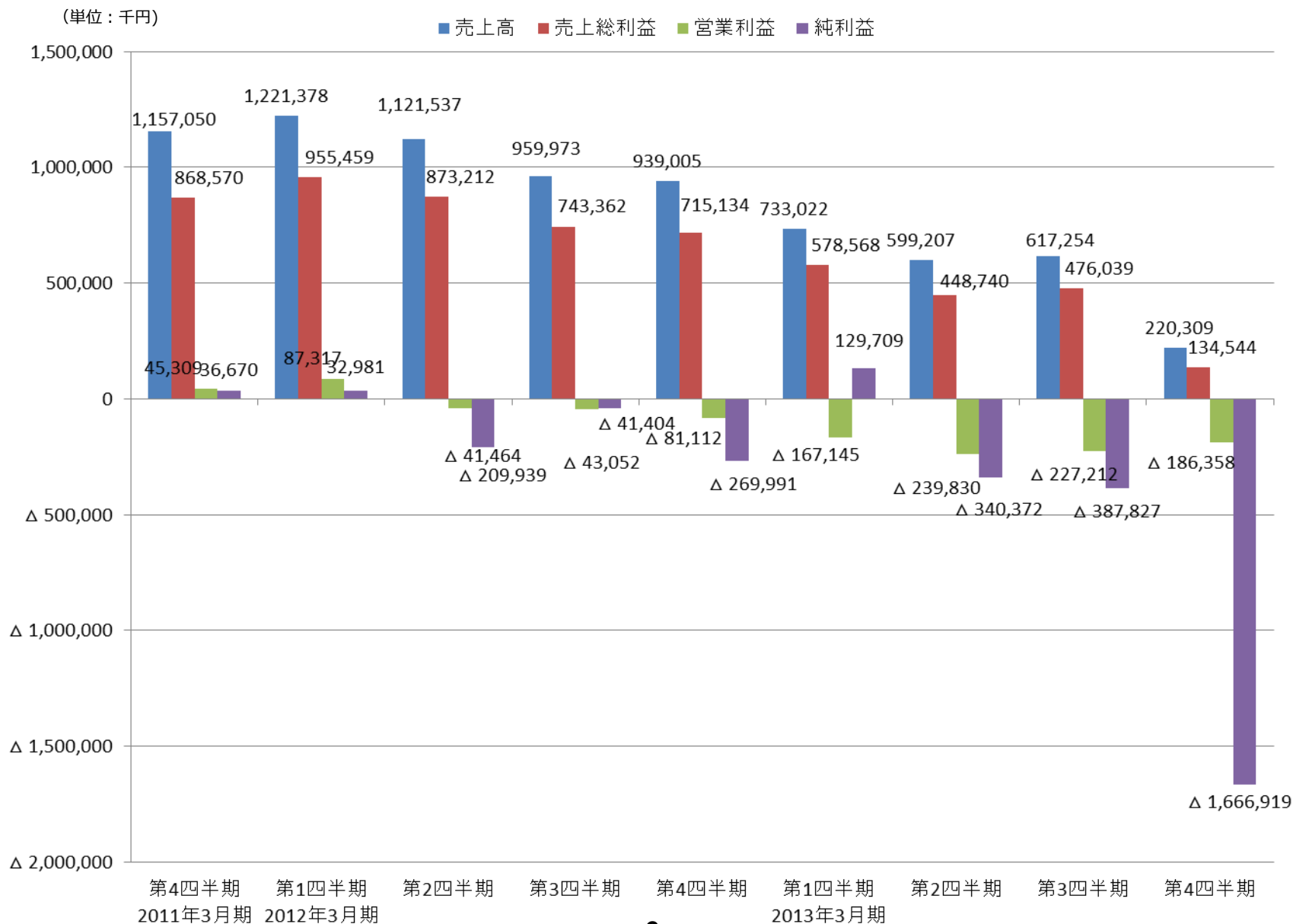
(単位：千円)

	2013年3月期 第4四半期	2012年3月期 第4四半期	前期比増減額	増減率
売上高	220,309	939,005	△718,695	△76.5%
売上原価	85,765	223,870	△138,104	△61.7%
売上総利益	134,544	715,134	△580,590	△81.2%
販売費及び一般管理費	320,902	796,247	△475,345	△59.7%
営業利益	△186,358	△81,112	△105,245	-
経常利益	△223,770	△118,223	△105,546	-
四半期純利益	△1,666,919	△269,991	△1,396,927	-

- ◆ 売上高は、当四半期からの主要欧米子会社の連結除外と日韓子会社における売上低迷（既存タイトルのユーザー減少や新規タイトルの会員獲得が進まず）により、前期比で大幅な減少。
- ◆ スマートフォンアプリ事業の日米子会社では固定費による費用先行が損失拡大要因となった。
- ◆ 急激な円安進行により、外貨建債務支払いで為替差損34,842千円を計上。
一方で、Gala-Net Inc.株式譲渡では、円安の影響等により44,730千円の譲渡益を計上。
- ◆ 当社及びオンラインゲーム事業子会社で固定資産減損損失1,346,330千円を計上。
- ◆ 投資先Noria Co.,Ltd.の財政状態悪化の回復見込めず、投資有価証券評価損131,429千円を計上

I. 第4四半期 決算報告

～損益推移（売上高・売上総利益・営業利益・純利益）～



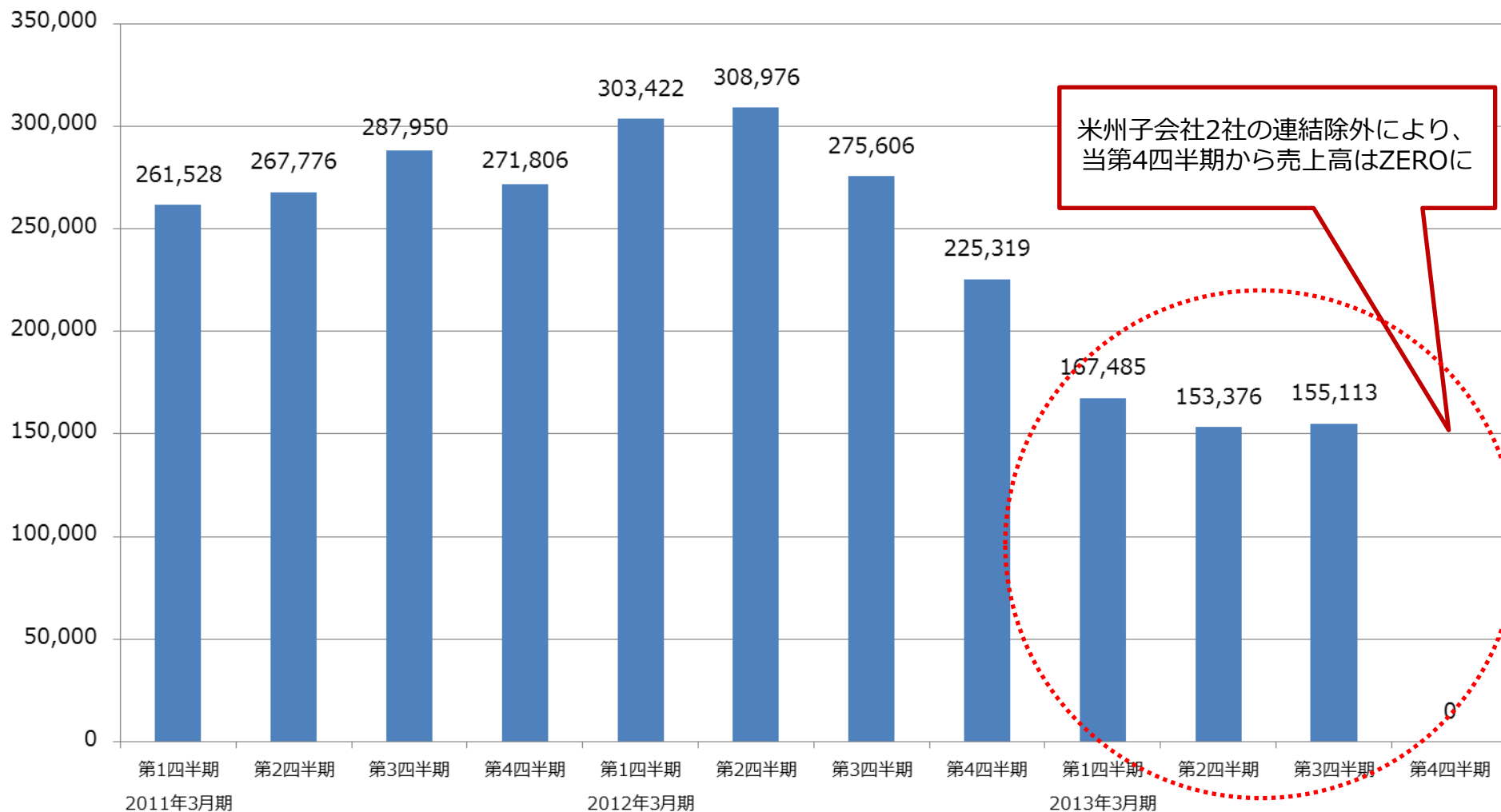
日本セグメント

(単位：千円)



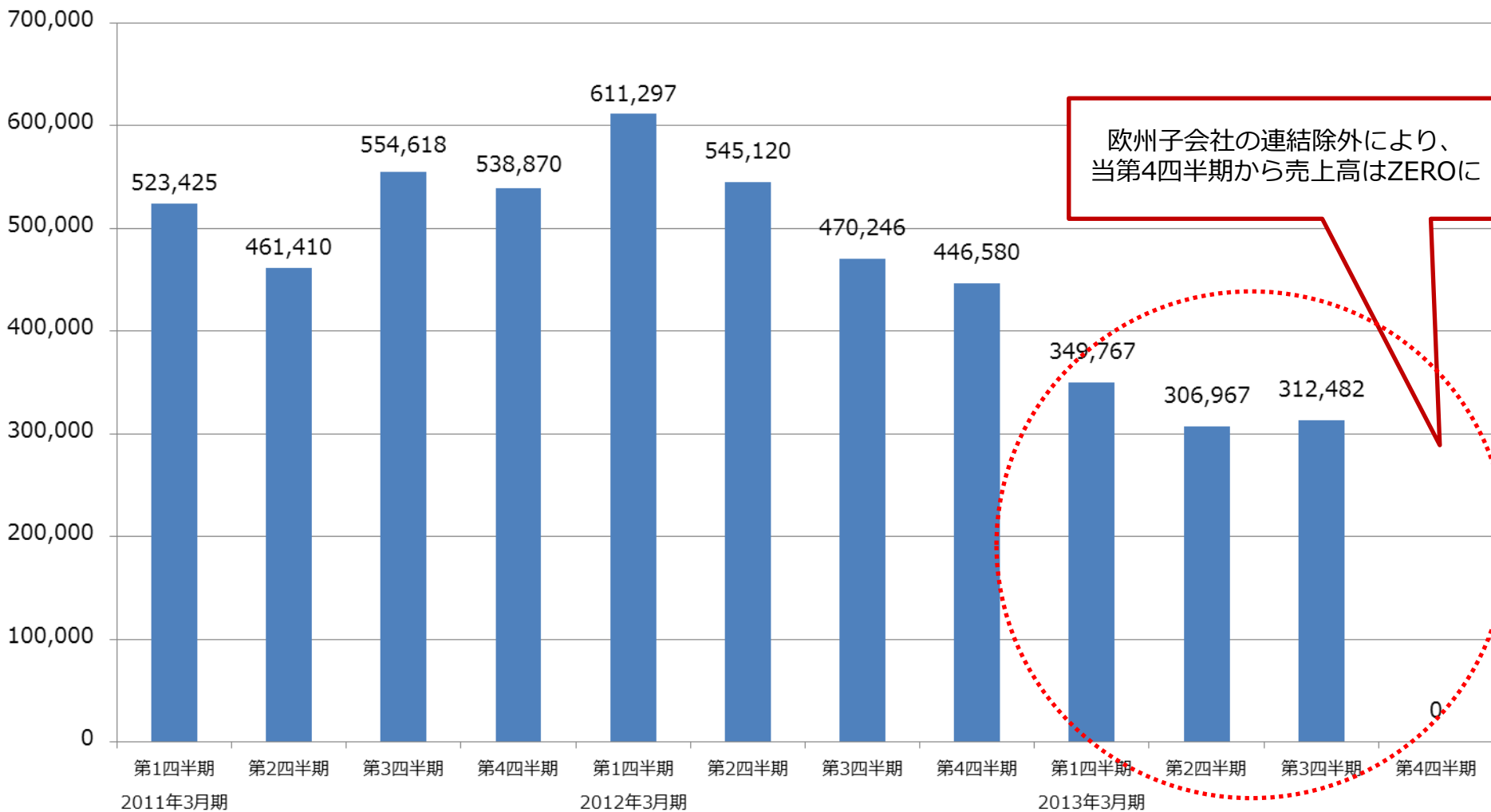
米州セグメント

(単位：千円)



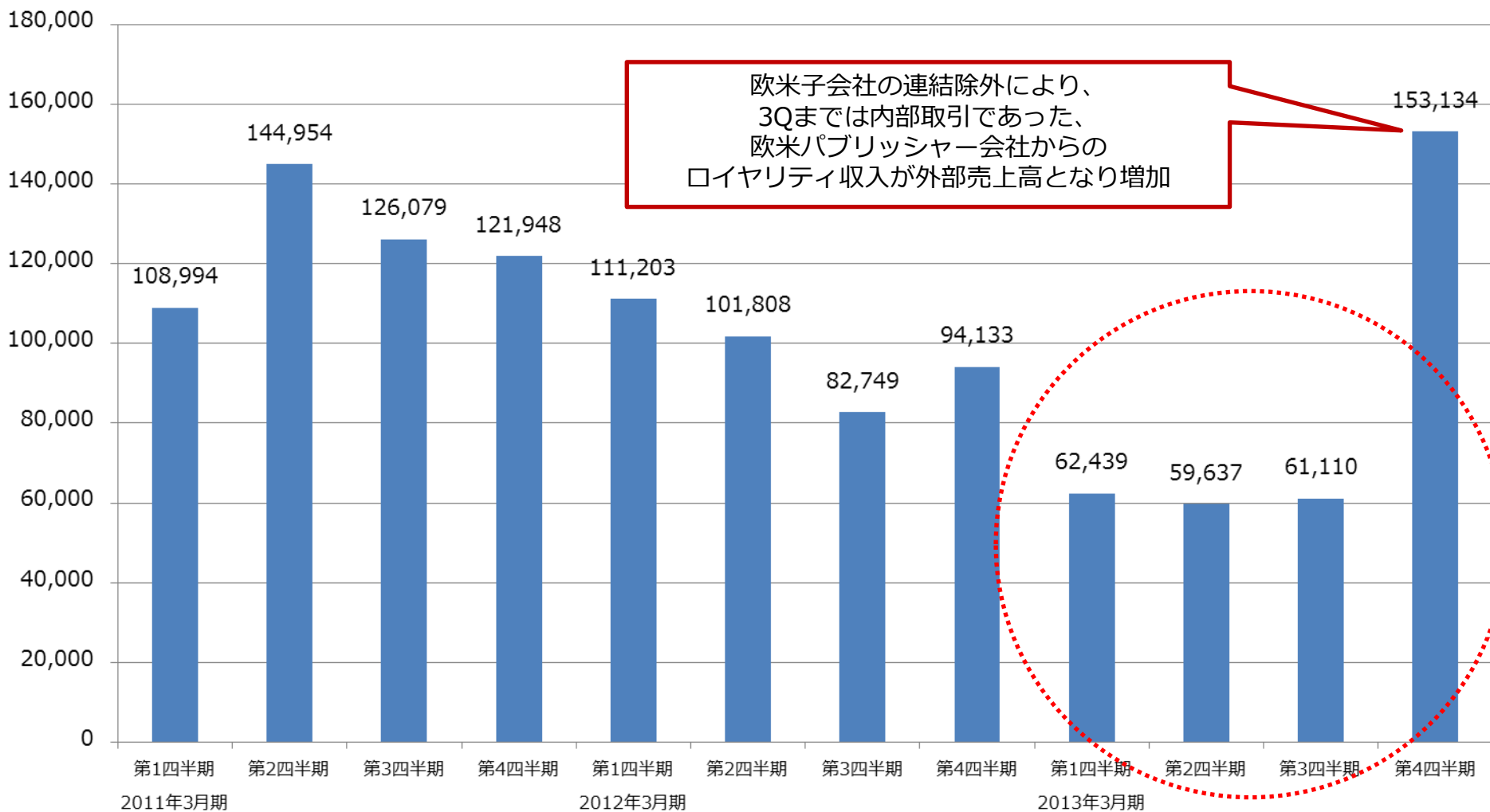
欧州セグメント

(単位：千円)



韓国セグメント

(単位：千円)



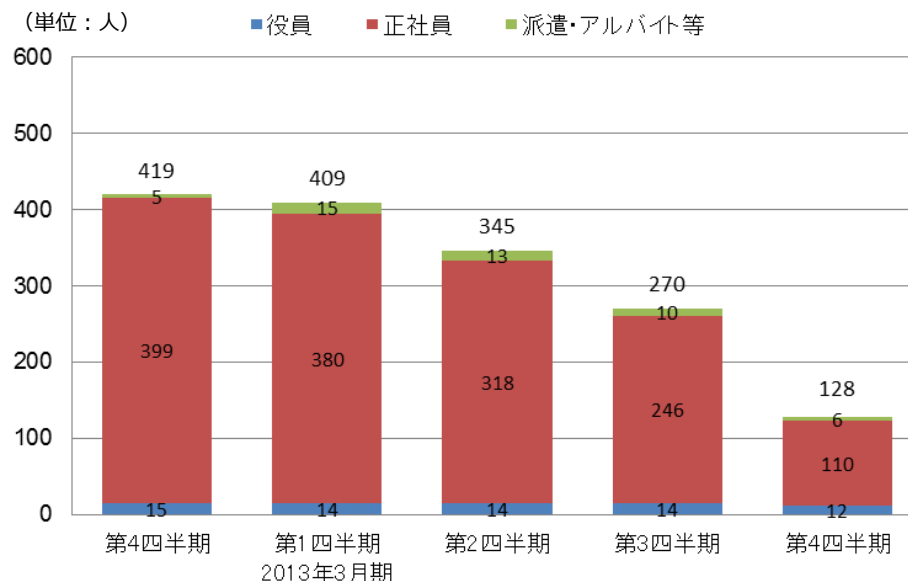
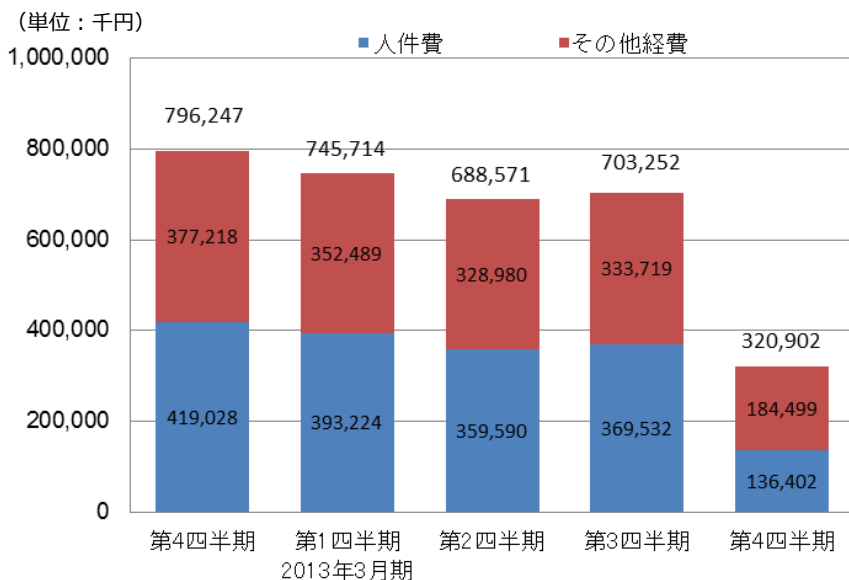
欧米子会社の連結除外により、
3Qまでは内部取引であった、
欧米パブリッシャー会社からの
ロイヤリティ収入が外部売上高となり増加

2013年 第1四半期、第2四半期、第3四半期

四半期 販売費及び一般管理費・人員数（連結）

(単位：千円)

	2013年3月期 第4四半期	2012年3月期 第4四半期	前期比増減額	増減率
人件費	136,402	419,028	△282,626	△67.4%
その他経費	184,499	377,218	△192,718	△51.1%
販売費及び一般管理費合計	320,902	796,247	△475,345	△59.7%



Ⅱ. 第4四半期 事業報告



Supermagical (スーパーマジカル)

開発：Super Mega Team S.L.

プラットフォーム：iOS4.1以上, Android (予定)

Apple iTunes Store:

•スペイン語版、英語版、フランス語版、ドイツ語版、
日本語版、韓国語版、中国語版、ロシア語版、
トータル8か国で提供

カジュアル

パズル

ゲーム内課金

全年齢対象



「Supermagical (スーパーマジカル)」大規模アップデート

◆ iOS用のゲームアプリ「Supermagical」(スーパーマジカル)の基本プレイを無料化

- ・2ヶ国語(中国語、ロシア語)を追加、トータル8カ国語で提供
- ・「協力プレイモード」を追加。友達と協力して一緒にプレイすることが可能
- ・色弱対応モード、便利アイテムやコンテンツを追加

◆ Android版は引き続き韓国のパートナー会社と開発中。

新規アプリ開発

◆ 当期に企画検討を進めていたソーシャルアプリの開発を4Qに着手。



「Eternal Blade (エターナルブレード)」日本語版

- ◆ PCオンラインゲーム「Eternal Blade」(エターナルブレイド)の商業化開始
 - ・(株)ガーラジャパンが(株)アドバンスメントに運営権利のサブライセンスを許諾
 - ・ガリアレボリューション(株)が運営する「GAME HEART」(ゲームハート)
<http://www.gameheart.jp/> でサービス提供へ
 - ・2013年3月30日に商業化

自社開発オンラインゲーム提供地域（2013.03.31現在）

ゲーム タイトル	運営会社（パブリッシャー）																		
	英語	欧州					アジア								南米		アラビア語		
		ドイツ語	フランス語	トルコ語	ポーランド語	イタリア語	ロシア語	日本語	韓国語	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	スペイン語
Flyff Online	Webzen Inc.						Gala Japan	Gala Lab		Level up	IN13				PT. KingSlain Soft	Net Ease	Macrowell	Gala Lab ※調整中	Gala Lab ※調整中
Rappelz	Webzen Inc.					FUN FACTORY	Gala Lab		Eaglegame International		Eaglegame(M) Sdn. Bhd.		PT. KingSlain Soft	PT. KingSlain Soft		Game Assassin Entertainment	Gala Lab ※調整中	Gala Lab ※調整中	Game Power7
Eternal Blade	Webzen Inc.						アドバンスメント	Gala Lab						Wave Game					

... 商業化

... 準備中

... 当社グループ

Ⅲ. 通期 決算報告

連結損益

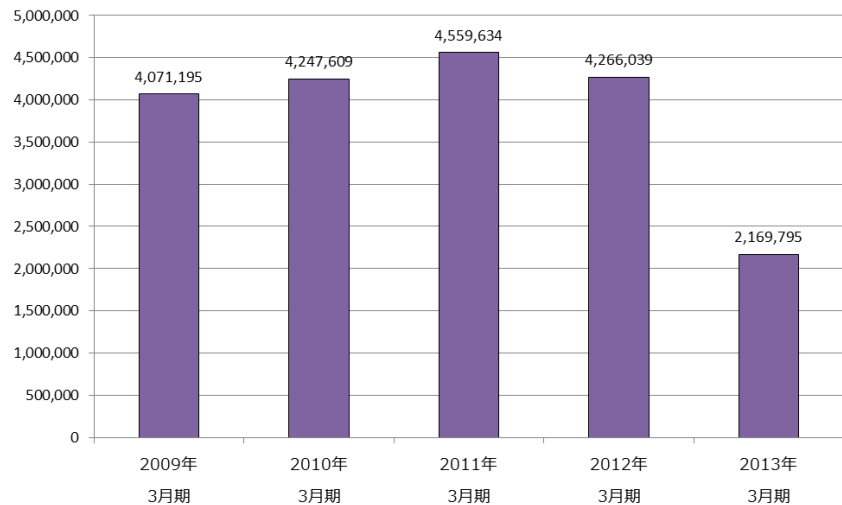
(単位：千円)

	2013年3月期	2012年3月期	前期比増減額	増減率
売上高	2,169,795	4,266,039	△2,096,244	△49.1%
売上原価	531,902	974,139	△442,236	△45.4%
売上総利益	1,637,892	3,291,900	△1,654,007	△50.2%
販売費及び一般管理費	2,458,440	3,392,833	△934,392	△27.5%
営業利益	△820,547	△100,933	△719,614	-
経常利益	△865,388	△85,975	△779,412	-
当期純利益	△2,268,566	△512,967	△1,755,598	-

- ◆ 売上高は、4Qからの主要欧米子会社連結除外の影響とオンラインゲーム事業売上高低下により半減。
- ◆ 上半期に固定費削減が進まなかった影響や新規事業会社設立による固定費増加が損失拡大要因。
- ◆ スマートフォンアプリ事業への移行もあり、オンラインゲーム事業関連の固定資産を全額減損。

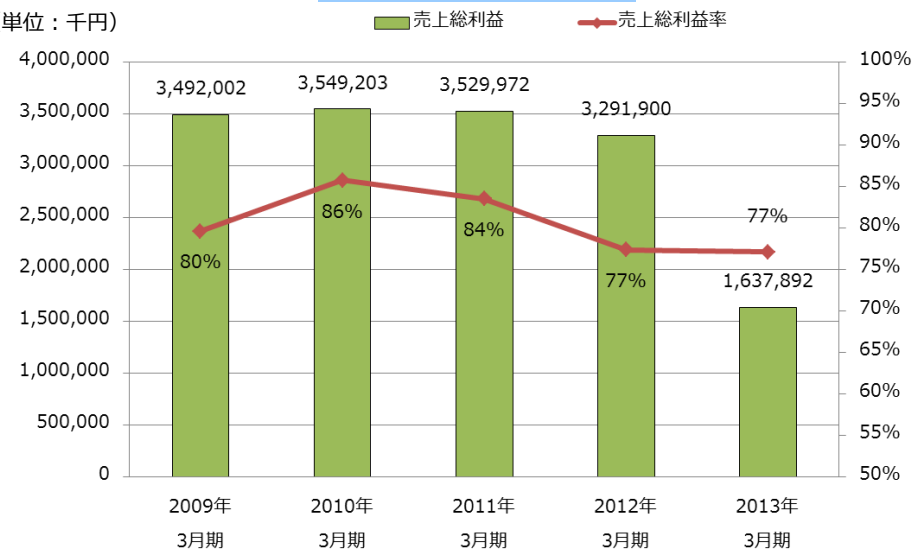
売上高

(単位：千円)



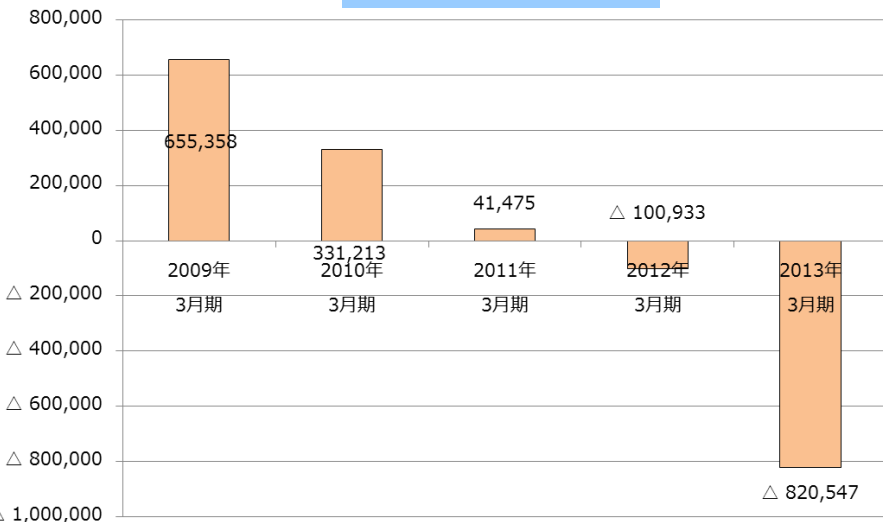
売上総利益・利益率

(単位：千円)



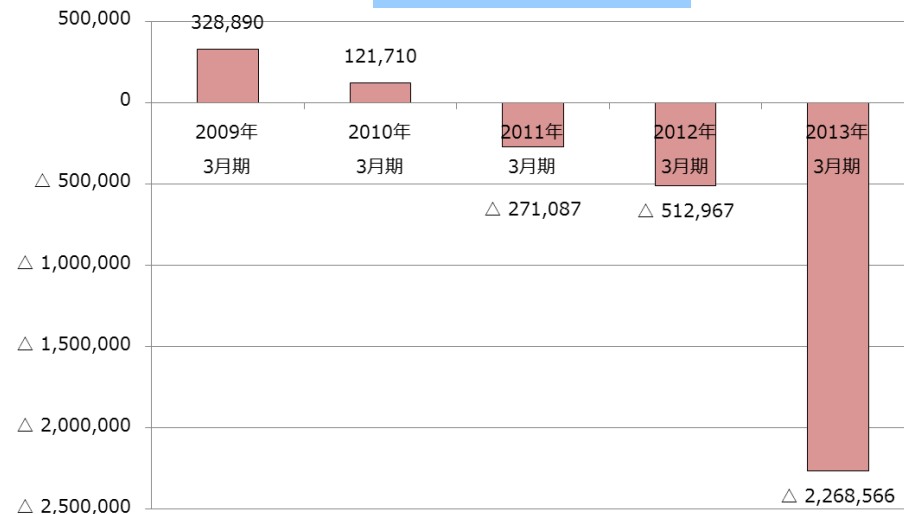
営業利益

(単位：千円)



当期純利益

(単位：千円)



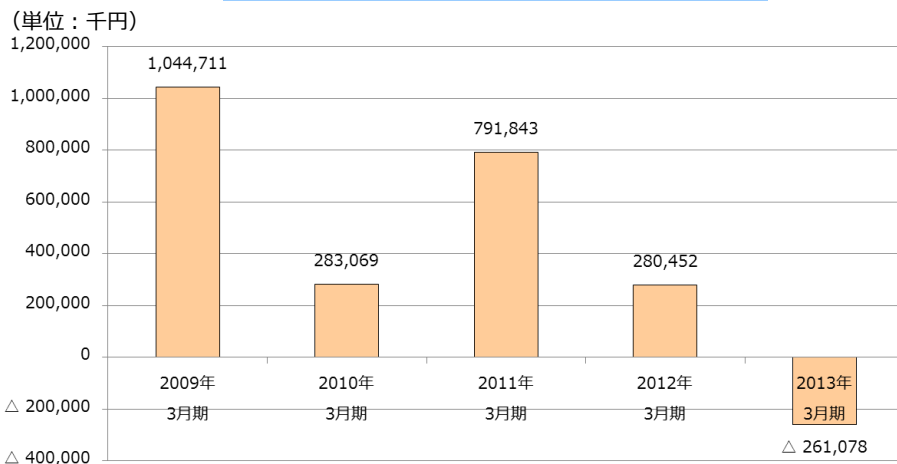
連結貸借対照表（抜粋）

(単位：千円)

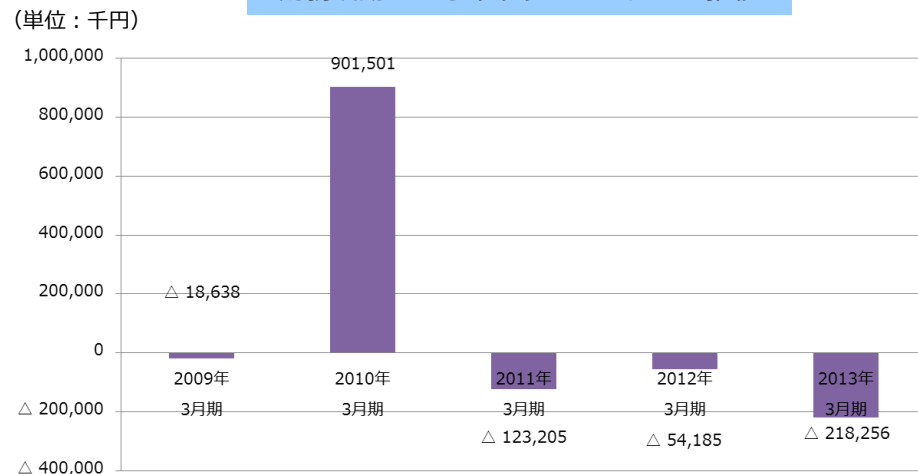
	2013年3月期	2012年3月期	前期比増減額	増減率
流動資産	515,948	823,734	△307,786	△37.4%
有形固定資産	2,027	212,433	△210,406	△99.0%
無形固定資産	25,222	1,997,359	△1,972,136	△98.7%
投資その他の資産	179,692	435,688	△255,995	△58.8%
流動負債	301,096	870,896	△569,800	△65.4%
固定負債	233,019	208,383	24,635	11.8%
純資産	188,775	2,389,935	△2,201,160	△92.1%
資産合計 (負債純資産合計)	722,890	3,469,215	△2,746,324	△79.2%

- ◆ 主要欧米子会社連結除外により前期比で資産合計（負債純資産合計）の約1/3が減少。
- ◆ オンラインゲーム事業関連の固定資産減損により、前期比で資産合計（負債純資産合計）の約1/3が減少。
- ◆ 当期純損失計上等により、純資産が92%の減少。
(株主資本は、前期比△2,268,566千円減少の468,703千円)

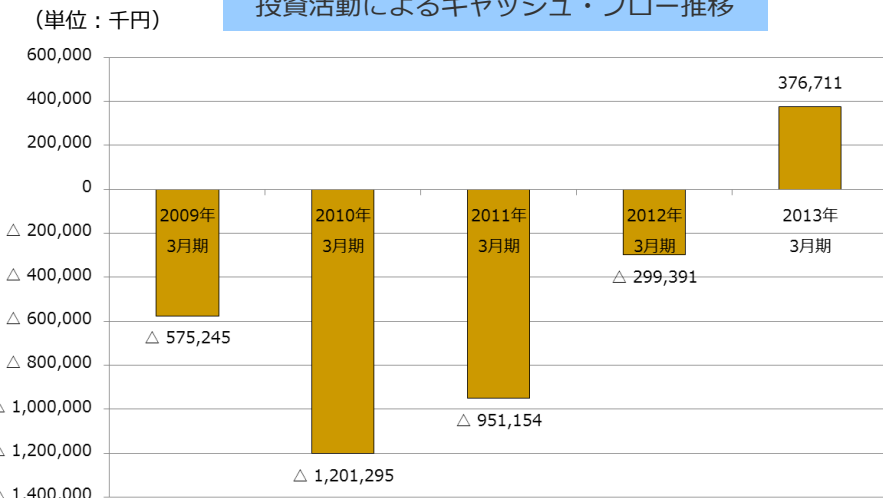
営業活動によるキャッシュ・フロー推移



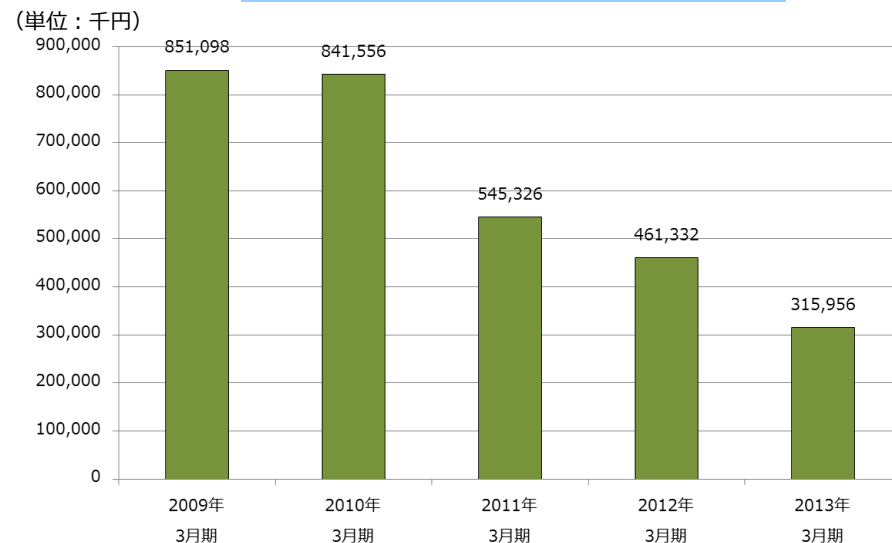
財務活動によるキャッシュ・フロー推移



投資活動によるキャッシュ・フロー推移

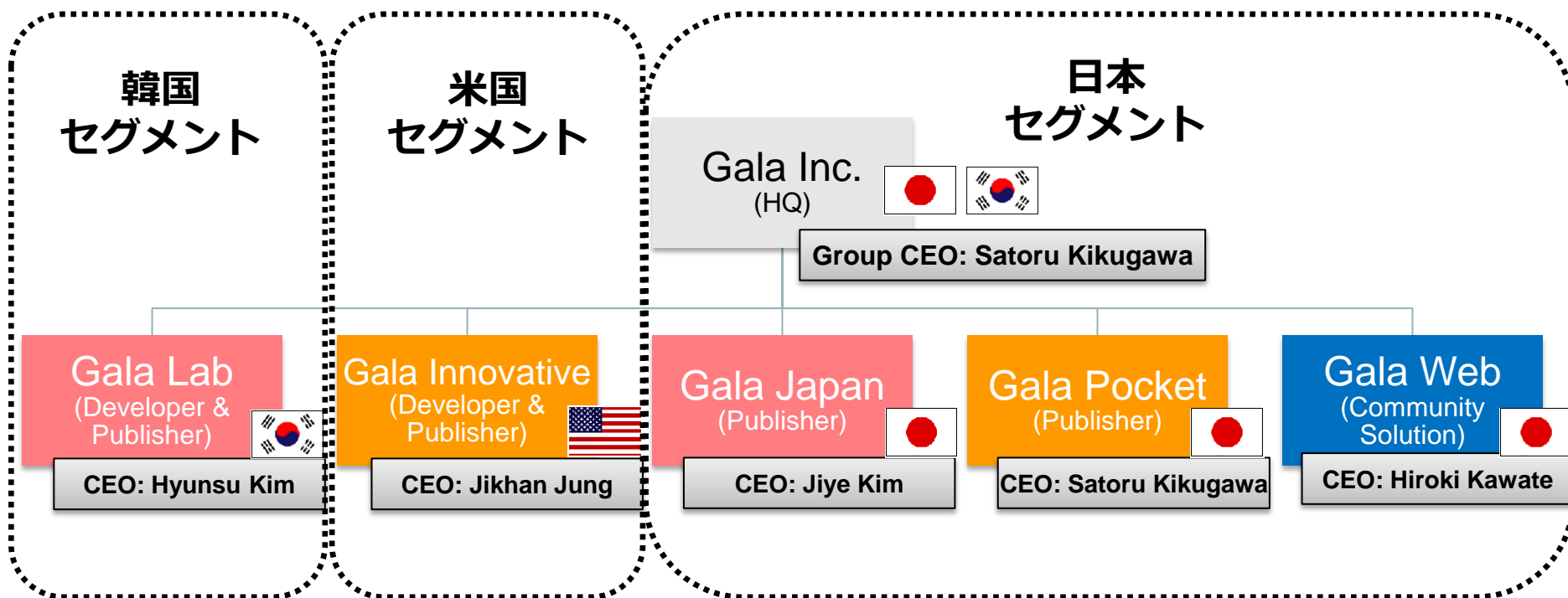


現金および現金同等物期末残高推移






IV. 今後の取り組み

当社グループ 2014年3月期のセグメント



※ 欧州セグメントについては未定

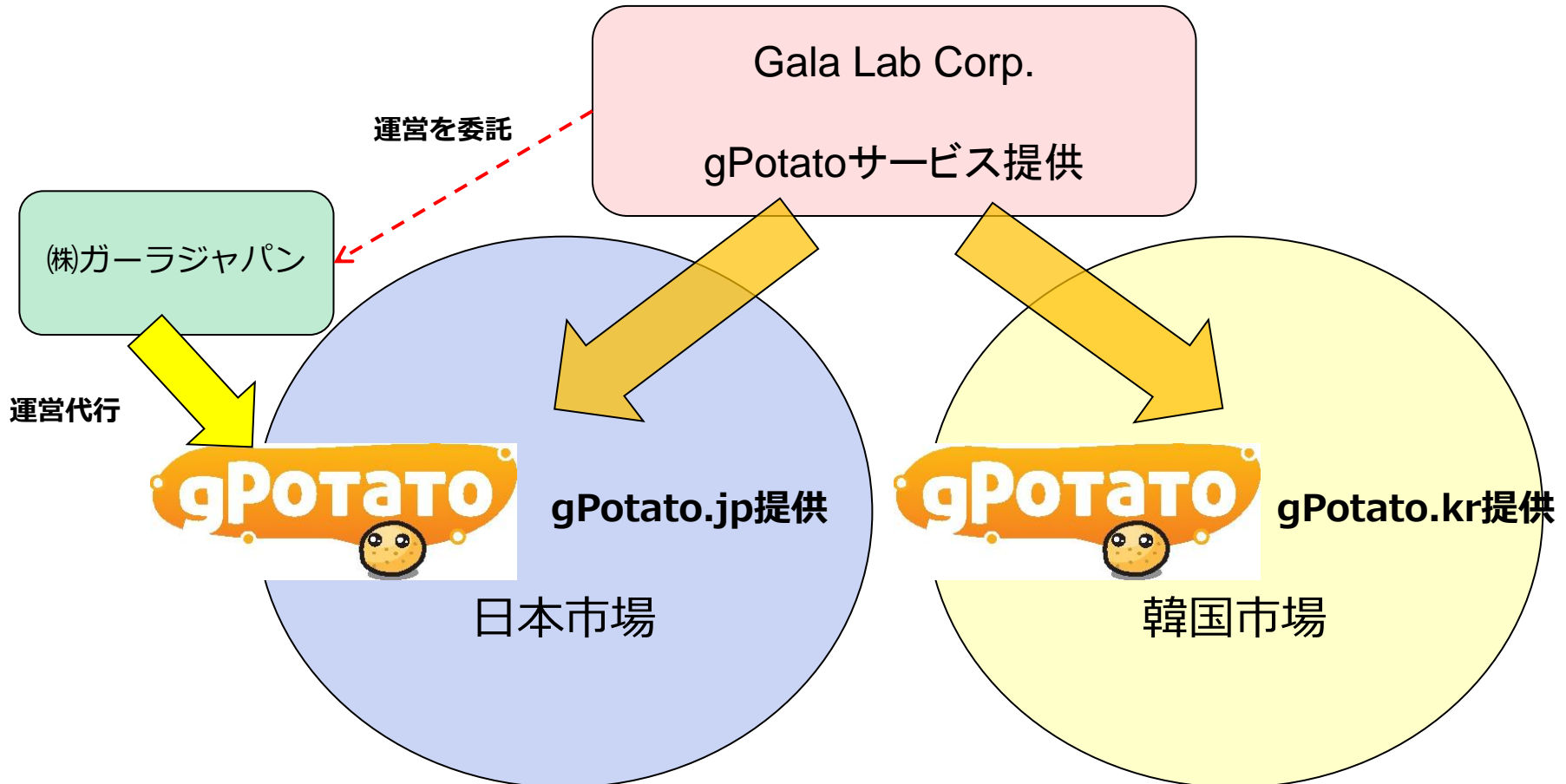
-  スマートフォンアプリ事業
-  スマートフォンアプリ事業 / オンラインゲーム事業
-  コミュニティ・ソリューション事業

IV. 今後の取組み

2. オンラインゲーム事業体制の一部変更

gPotato.jp (日本) の韓国セグメントへの統合 - 2013年4月から -

日本セグメントである(株)ガーラジャパンの「gPotato.jp」のサービス提供主体を韓国のGala Lab Corp.に移管。これにより、従来の日本セグメントのオンラインゲーム事業売上高が、今後韓国セグメントで計上されることとなります。これにより、(株)ガーラジャパンはオンラインゲーム事業体制を大幅に縮小しました。



IV. 今後の取組み

3. スマートフォンアプリ事業



「Dungeons&Golf」 (ダンジョンズアンドゴルフ)

スマートフォンゲーム「Dungeons&Golf」 (開発元,日本語版提供 : AppBankGames(株))

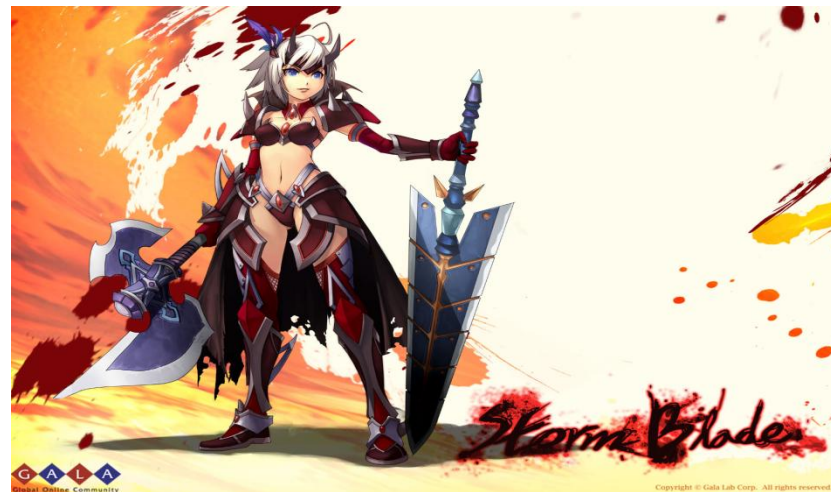
- ◆ 日本語版以外の下記ライセンスを2013年4月に(株)ガーラが取得
iOS版のサービス提供、Android版の開発、Android版のサービス提供
- ◆ アプリ開発 : Gala Lab Corp.
- ◆ サービス提供 : (株)ガーラジャパン

(今後の予定)

- ・ iOS版のサービス提供開始 : 2014年3月期 2Q
- ・ Android版サービス提供開始 : 2014年3月期 3Q
- ・ 韓国語版、英語版から順次その他の言語版による展開を予定

IV. 今後の取組み

4. オンラインゲーム事業 ～新規タイトル～



新規タイトル「Masquerade」（マスカレード）開始

オンラインゲーム「Masquerade」（開発元：Gala Lab Corp.）

- ◆ 2014年3月期1Q（2013年5月8日）に韓国でサービス提供開始
- ◆ サービス提供：Gala Lab Corp.
- ◆ アニメ調3Dグラフィックを採用し、フライング（飛行）システム等多様なシステムを導入することにより童話風MMORPGを表現

（今後の予定）

- ・ 日本でのサービス提供予定。（その他の国・地域への展開は未定）

IV. 今後の取組み

4. オンラインゲーム事業 ～既存タイトル～



「Rappelz」 (ラペルズ)

- 2013年3月期4Q
韓国でバージョンアップ版のサービス提供開始。
- 2014年3月期2Q
世界各国・各地域でバージョンアップ版の提供開始予定。

「Zenobian」 (ゼノビアン)

- 2013年3月期2Q
韓国でサービス提供開始。
- 2014年3月期2Q
日本向けサービス提供開始予定。
モバイル版の開発進行中。

ご清聴ありがとうございました

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。