

2014年3月期 第2四半期 決算補足説明資料

(自 : 2013年7月1日 至:2013年9月30日)



株式会社ガーラ
2013年11月14日

I. 第2四半期 決算資料

～四半期連結損益（要約）～



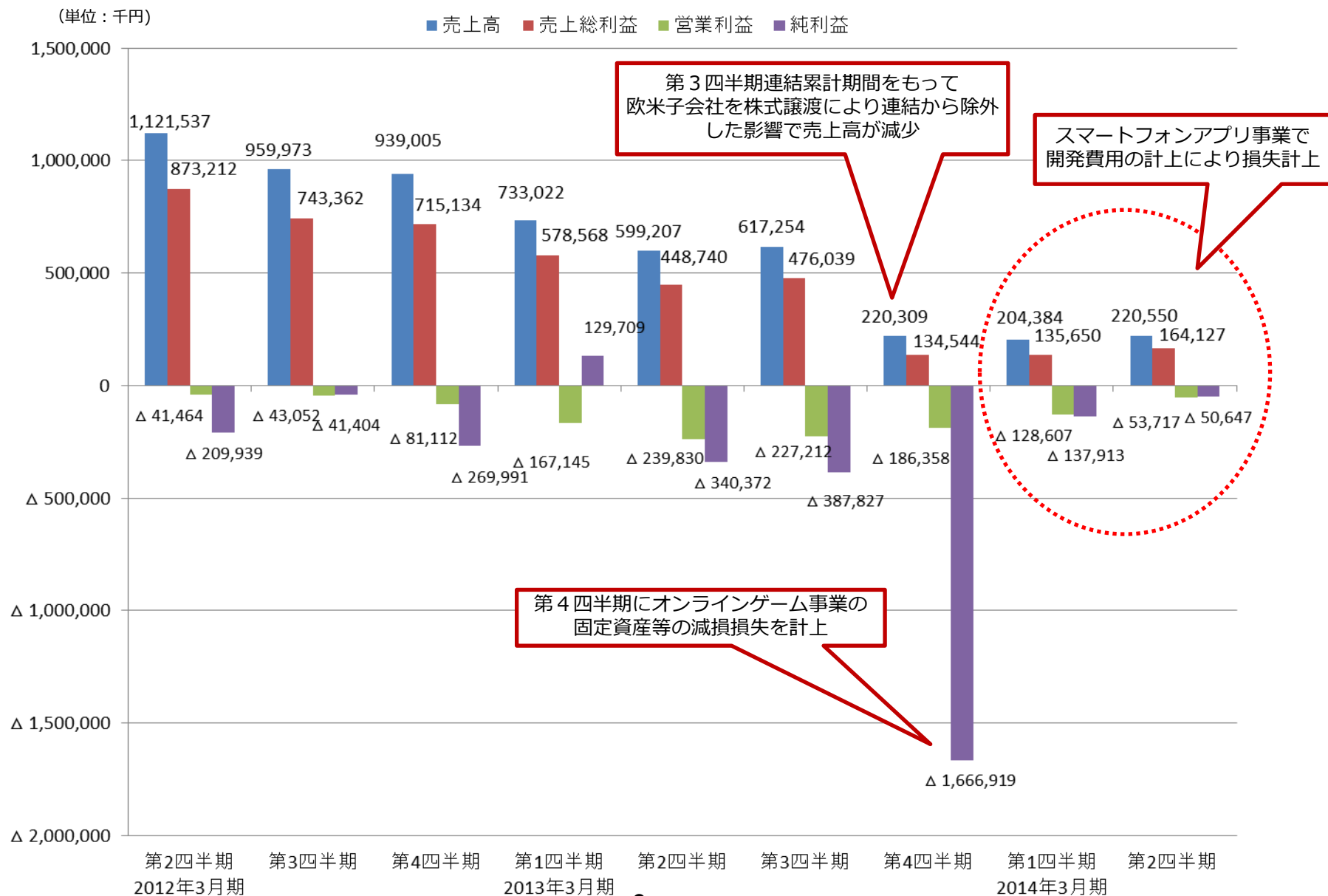
(単位：千円)

	第2四半期 (2013年7月～9月)	前四半期 (2013年4月～6月)		前年同四半期 (2012年7月～9月)	
			増減率		増減率
売上高	220,550	204,384	7.9%	599,207	△63.2%
売上原価	56,423	68,733	△17.9%	150,467	△62.5%
売上総利益	164,127	135,650	20.1%	448,740	△63.4%
販売費及び一般管理費	217,845	264,258	△17.6%	688,571	△68.4%
営業利益	△53,717	△128,607	-	△239,830	-
経常利益	△34,241	△110,148	-	△255,837	-
四半期純利益	△50,647	△137,913	-	△340,372	-

- ◆ 売上高は前四半期比で、オンラインゲーム事業の既存タイトルの売上高が中国以外の全地域で減少したものの、
 その他事業の売上が増加したことにより7.9%の増収となりました。
 前年同四半期比では、前第3四半期に株式譲渡による主要欧米子会社の連結除外でグループ構成が大きく変わったため、
 大幅な減収となりました。
- ◆ スマートフォンアプリ事業では、アプリ開発を進めており、当第2四半期は売上高貢献はなく、開発のための先行投資
 の費用計上となりました。
- ◆ 販売費及び一般管理費は、引き続きコスト削減を進めた結果、減少いたしました。

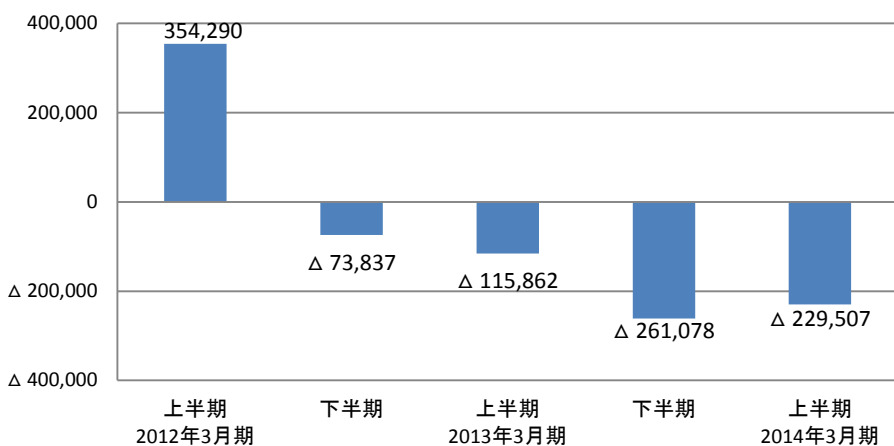
I. 第2四半期 決算資料

～損益推移（売上高・売上総利益・営業利益・純利益）～



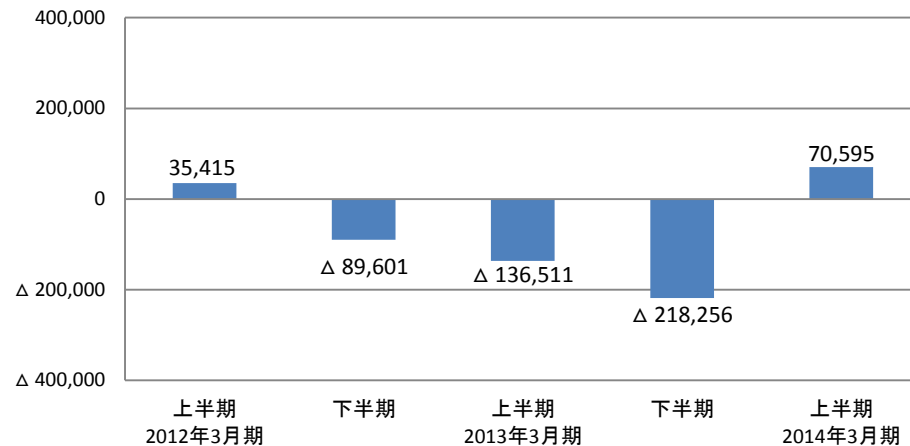
営業活動によるキャッシュ・フロー

(単位：千円)



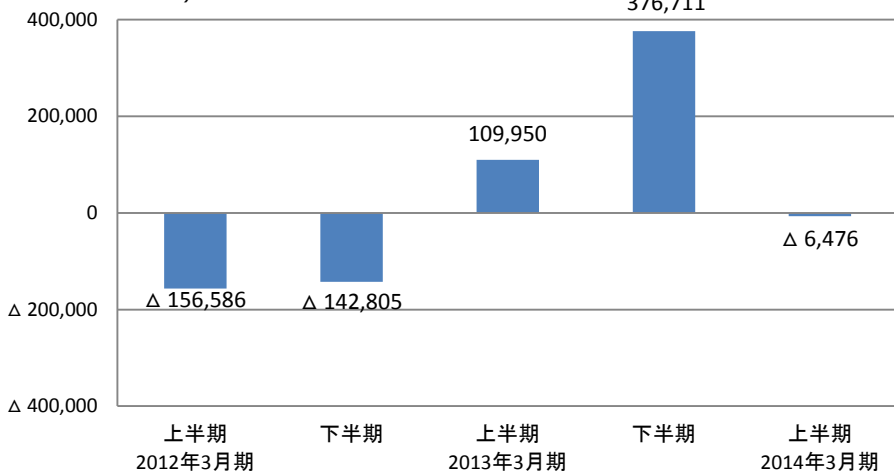
財務活動によるキャッシュ・フロー

(単位：千円)



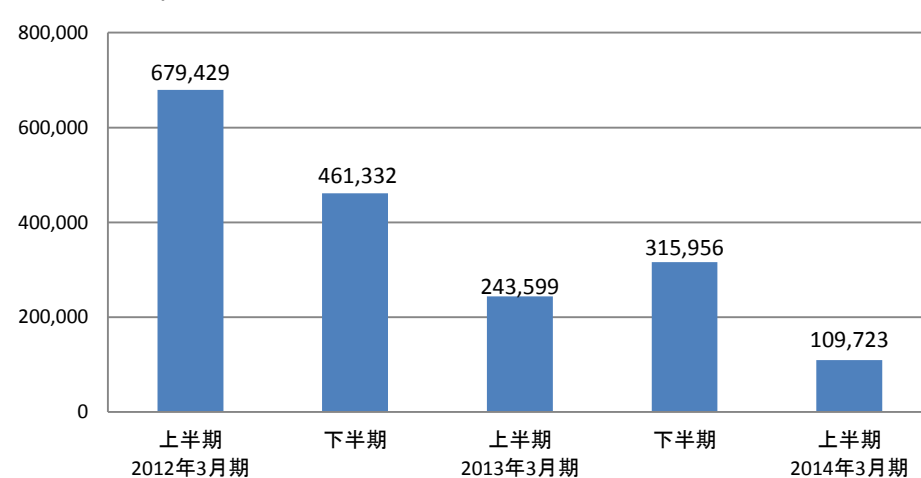
投資活動によるキャッシュ・フロー

(単位：千円)



現金及び現金同等物期末残高

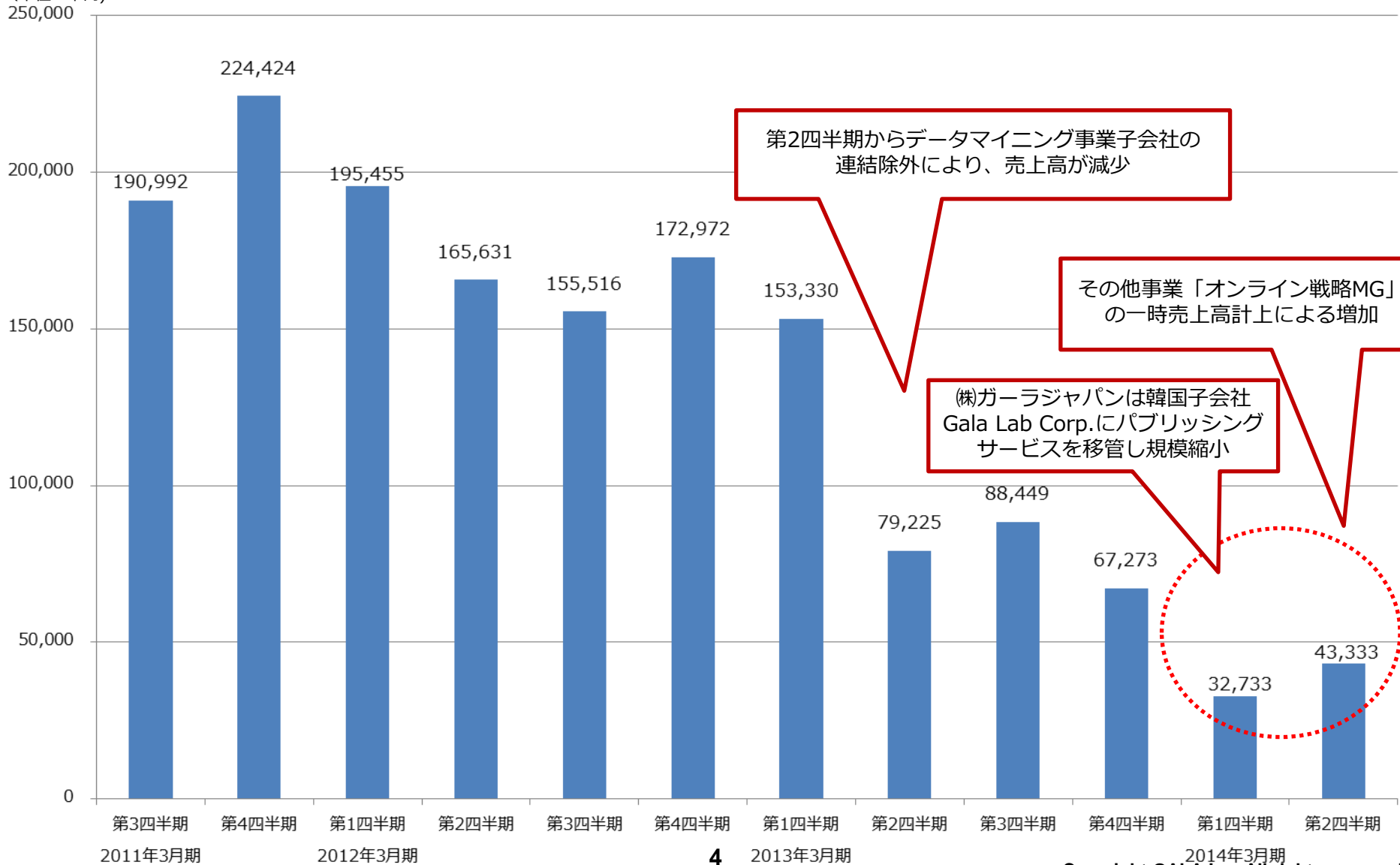
(単位：千円)



～主要なセグメント別連結売上高推移（内部取引/振替 消去後）～

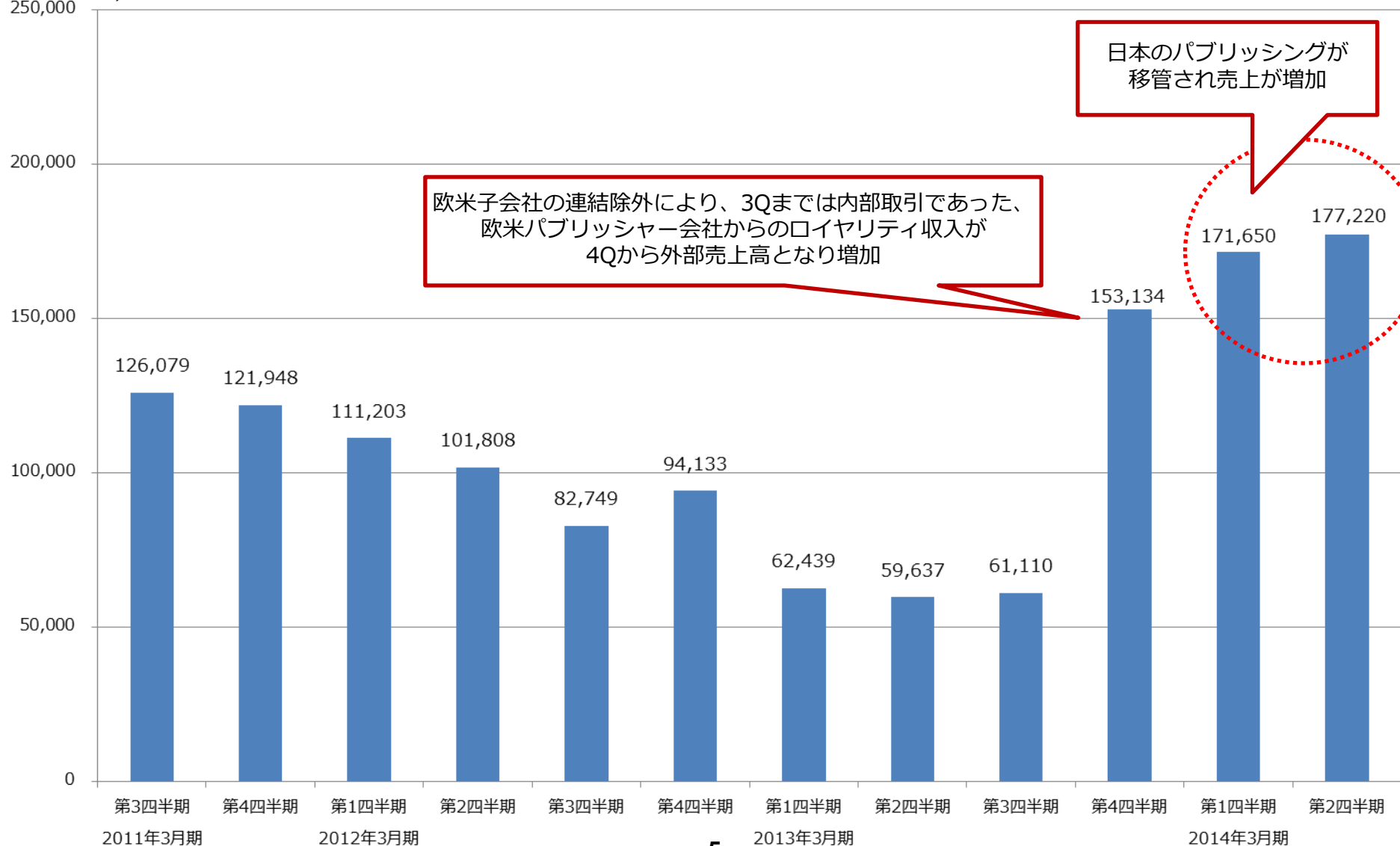
日本セグメント

(単位：千円)



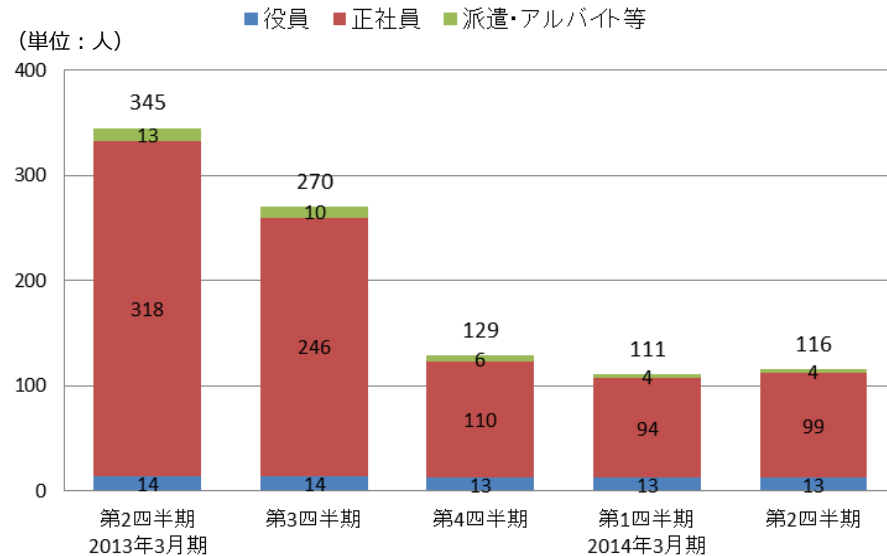
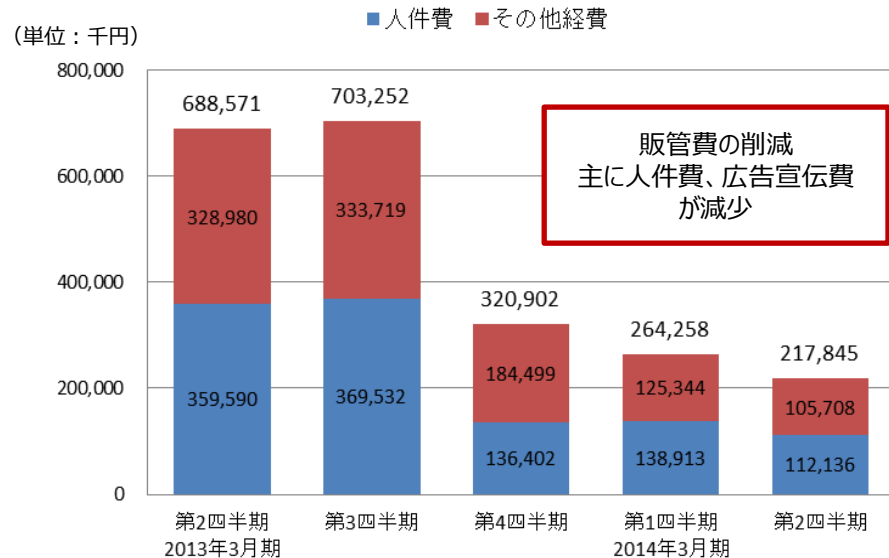
韓国セグメント

(単位：千円)



(単位：千円)

	第2四半期 (2013年7月～9月)	前四半期 (2013年4月～6月) 前四半期比		前年同四半期 (2012年7月～9月) 前年同期比	
人件費	112,136	138,913	△19.3%	359,590	△68.8%
その他経費	105,708	125,344	△15.7%	328,980	△67.9%
販売費及び一般管理費合計	217,845	264,258	△17.6%	688,571	△68.4%



新規ビジネスの立ち上げ

- ◆ 国内ゲームアプリの海外展開サポート
 - ・ 翻訳、メディアへのプレスリリース、運営、課金決済業務等を受託
 - ・ 広告の代理業務

- ◆ 外国人の“オタク”向けソーシャルアプリ
 - ・ ユーザー同士の繋がりや交流関係を機能に生かしたアプリの開発及び提供
 - ・ コミュニケーションアプリ「Pleez」（プリーズ）の投票機能を搭載予定
 - ・ 英語をはじめ各国の言語版を予定

- ◆ 外国人向けの日本ゲームアプリ・アドネットワーク
 - ・ 広告媒体のゲームアプリを多数集めて、「広告配信ネットワーク」を形成し、一括で広告を配信
 - ・ 外国人の“オタク”向けに日本製のゲームアプリだけが参加するアドネットワークを構築

メリット：

 - 国内ゲームアプリ開発会社：
 - ・ 多数のゲームアプリに一括で広告を配信することができる
 - ・ 広告の内容に興味のあるユーザーが見るので、効率の良い広告媒体になる
 - ・ 海外進出の機会となる
 - 外国人の“オタク”ユーザー：
 - ・ 日本製のゲームアプリを容易に見つける事が可能

*オタク：日本のサブカルチャーファン。日本特有のアニメ、フィギュア、アイドル、ゲームに関わるもの全般。
ガラポケットは特に日本製ゲームアプリ大好きオタクをターゲットにしています。

開発中アプリ「Dungeons&Golf」 (ダンジョンズアンドゴルフ)

iOS及びAndroid向けのゲームアプリ

- ◆ 第1四半期に開発元のApp Bank Games(株)と日本以外のライセンス契約締結
- ◆ 韓国子会社 Gala Lab Corp.でAndroid版の開発・多言語化ならびにiOS版の多言語化のための翻訳を進めております
- ◆ サービス開始時期は調整中



 APPBANK GAMES



オンラインゲーム事業 ～既存PCゲーム～



「Masquerade」 (マスカレード)

- ・ 第2 四半期
 - ◆日本でゲームヤロウ(株)とチャネリングサービスを2013年9月26日に開始



「Zenobian」 (ゼノビアン)

- ・ 第2 四半期
 - ◆日本でゲームヤロウ(株)とチャネリングサービスを2013年9月11日に開始
 - ◆ロシアFun Factory LLCとチャネリングサービス契約を2013年9月12日に締結
- ・ 第3 四半期
 - ◆マレーシア、シンガポール及びフィリピンで Eaglegame とチャネリングサービスの契約締結



「Rappelz」 (ラペルズ)

- 第2四半期
 - ◆中東、フランス、ドイツ、ポーランド、トルコ、イタリア、米国でバージョンアップ版のサービス提供開始
- 第3四半期
 - ◆日本でゲームヤロウ(株)とチャネリングサービス提供開始予定
 - ◆韓国でバージョンアップ版のサービス提供開始予定



「Eternal Blade」 (エターナル ブレイド)

- 第3四半期
 - ◆韓国版、日本語版随時アップデート予定

オンラインゲーム事業 ～既存ゲーム～

自社開発オンラインゲーム提供地域 (2013.09.30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					中国	台湾	ア リ 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				マレーシア	シンガポール
Flyff Online	Webzen Dublin						Gala Lab	Gala Lab	Level up	INI3				Net Ease	Macrowell	
Rappelz	Webzen Dublin					FUN FACTORY			Gala Lab	Eaglegame International		Eaglegame (M) Sdn. Bhd				Game Assasin Entertainment
Eternal Blade	Webzen Dublin						GAULE REVOLUTION	Gala Lab						Wave Game		
Masquerade							Gala Lab									
Zenobian							FUN FACTORY	Gala Lab								

... 商業化

... 準備中

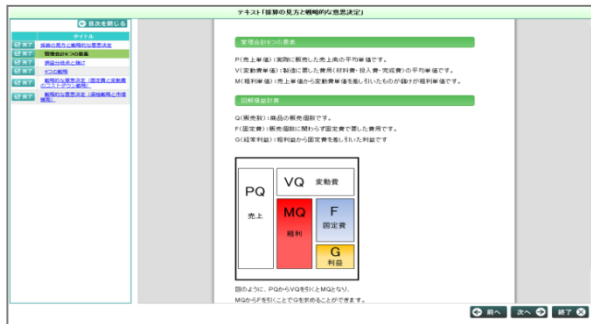
... 当社グループ

「オンライン戦略MG」

◆ 企業・教育機関向け経営シミュレーションゲーム

- ・ 2012年9月21日にサービス開始
- ・ 第9回日本e-Learning大賞（2012年11月）において「e-経営シミュレーションゲーム部門賞」受賞
- ・ 収益モデル：サービス利用料

※2013年9月にオンライン戦略MGが、ビジネスゲーム実習の授業の教材として、北海道立の商業高校を中心に利用が開始されました。



本説明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。