

2011年3月期 決算説明会



株式会社ガーラ
2011年5月13日
代表取締役グループCEO
菊川 暁

- I. 通期決算報告
- II. 第4四半期決算報告
- III. 事業内容＜オンラインゲーム事業概要＞
- IV. 今後の取組み

業績予想と実績

(単位:百万円)

| | 2011年3月期 実績 | 2011年3月期 業績予想 | 予想と実績の 差額 | 増減率 |
|-------|----------------|------------------|--------------|--------|
| 売上高 | 4,559 | 4,800 | △241 | △5.0% |
| 営業利益 | 41 | 43 | △2 | △4.7% |
| 経常利益 | 3 | 18 | △15 | △83.3% |
| 当期純利益 | △271 | △317 | 46 | 14.5% |

- ◆ 売上は、「IL」の日本における商業化延期のため、予想比で減少
- ◆ 営業利益は、欧州ユーロに対する円高の影響のため、予想比で減少
- ◆ 経常利益は、在外子会社が為替の影響を受け為替差損計上のため、予想比で減少
- ◆ 当期純利益は、契約解除益を特別利益に計上したため、予想比で増加

連結損益

(単位:千円)

| | 2011年3月期 | 2010年3月期 | 前期比増減額 | 増減率 |
|------------|-----------|-----------|----------|--------|
| 売上高 | 4,559,634 | 4,247,609 | 312,024 | 7.3% |
| 売上原価 | 1,029,662 | 698,405 | 331,256 | 47.4% |
| 売上総利益 | 3,529,972 | 3,549,203 | △19,231 | △0.5% |
| 販売費及び一般管理費 | 3,488,496 | 3,217,990 | 270,505 | 8.4% |
| 営業利益 | 41,475 | 331,213 | △289,737 | △87.5% |
| 経常利益 | 3,904 | 278,651 | △274,747 | △98.6% |
| 当期純利益 | △217,087 | 121,710 | △392,798 | — |

- ◆ 売上高は、各地域でのオンラインゲーム事業伸張のため、前期比増収
- ◆ 営業利益は、先行投資の人件費等のコストを売上増で吸収しきれず、前期比減益
- ◆ 減損損失及び外国付加価値税を特別損失に計上

為替の影響

2010年度の期中平均為替レートでの円貨換算した場合

(単位:千円)

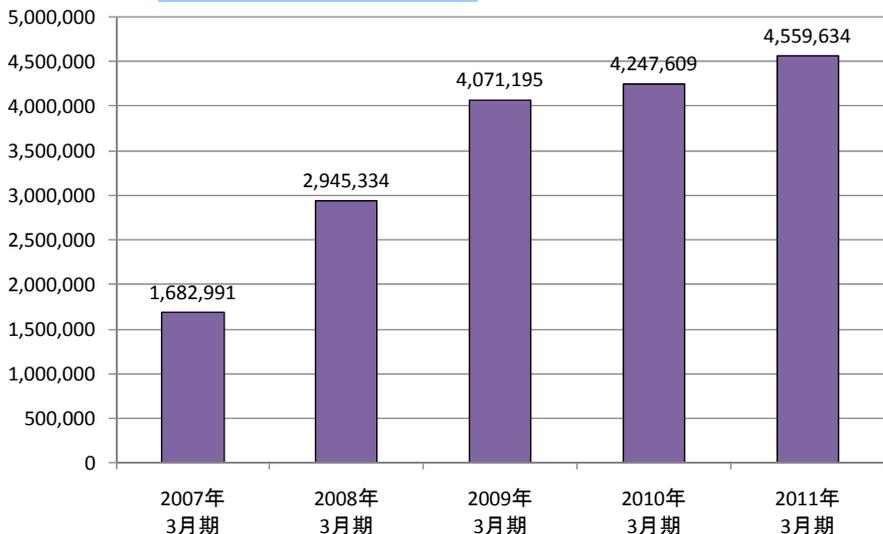
| | 2011年3月期 2010年3月期平均為替レート | 2011年3月期 | 2010年3月期 | 為替レート 影響率 |
|---------------|-----------------------------|-----------|-----------|--------------|
| 売上高 | 4,896,951 | 4,559,634 | 4,247,609 | 15.3% |
| オンラインゲーム事業売上高 | 4,444,791 | 4,107,474 | 3,820,373 | 16.3% |

※ 2010年3月期平均為替レート: 1ドル 92.90円、1ユーロ131.19円、1ウォン 0.077円
 2011年3月期平均為替レート: 1ドル 85.73円、1ユーロ113.11円、1ウォン 0.074円

I. 通期決算報告

～損益の推移(連結)～

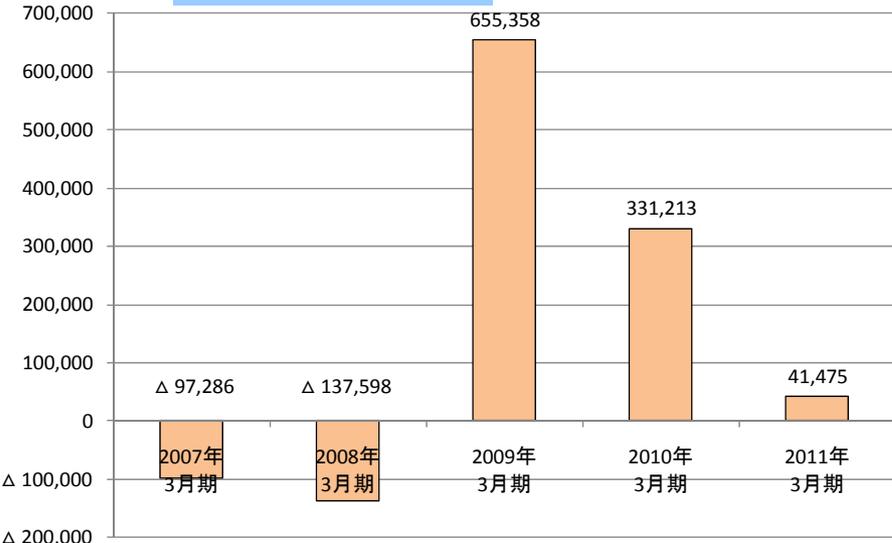
(単位:千円) **売上高**



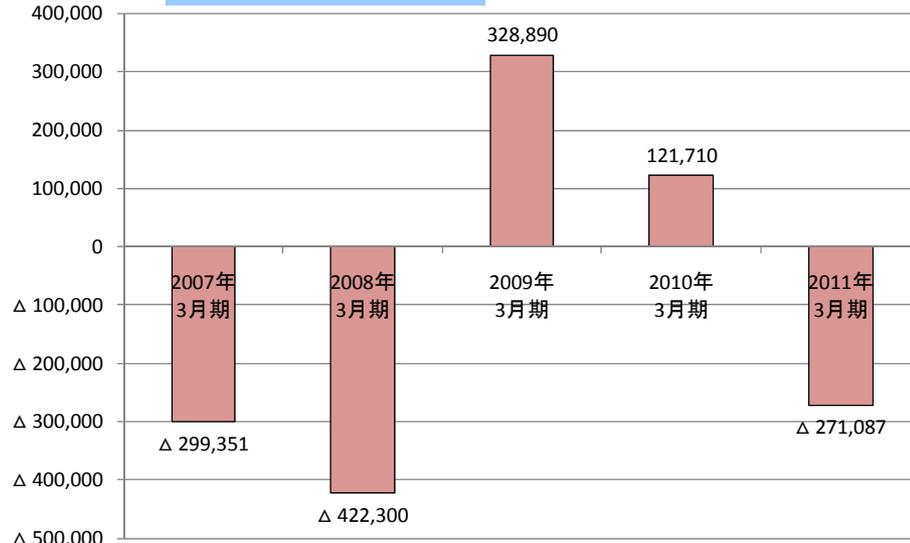
売上総利益・利益率



(単位:千円) **営業利益**



当期純利益

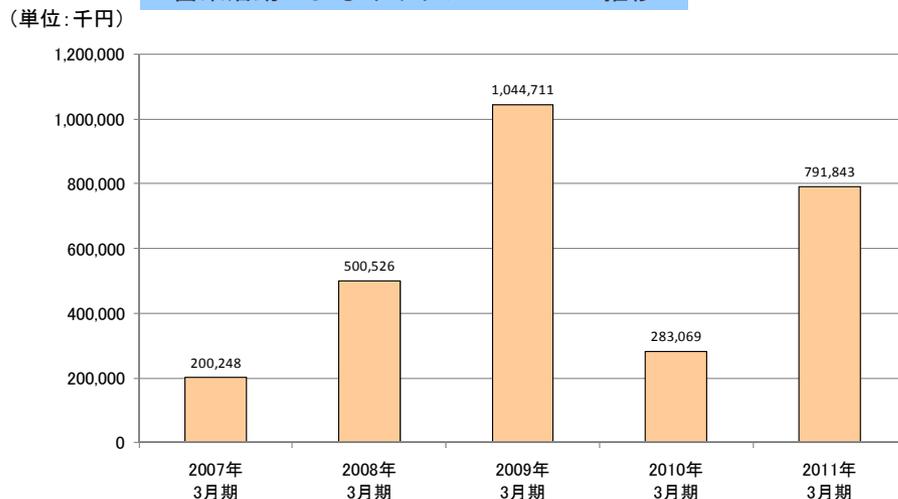


※ Gala-Net Brazilは連結から除外しております

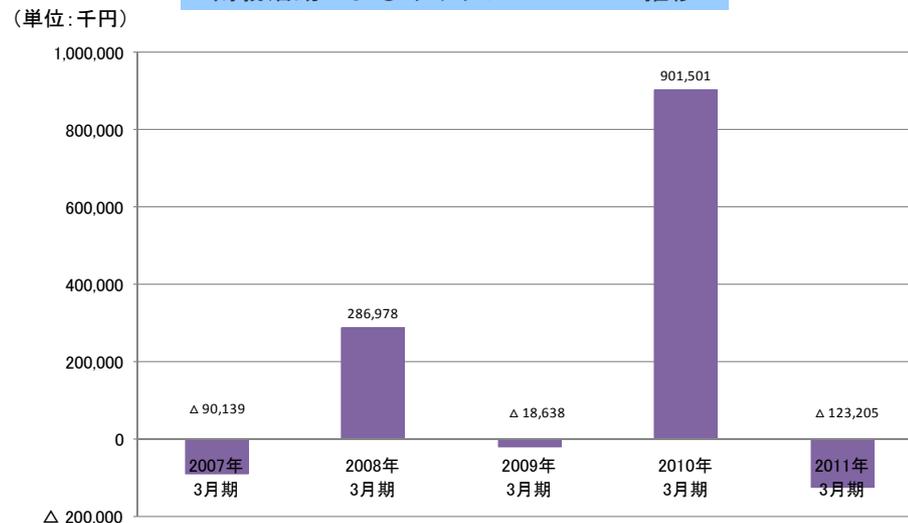
I. 通期決算報告

～キャッシュ・フローの推移(連結)～

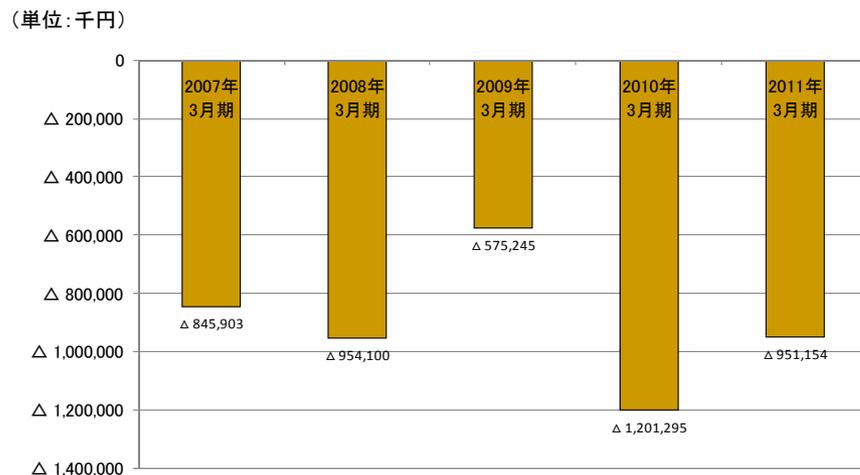
営業活動によるキャッシュ・フロー推移



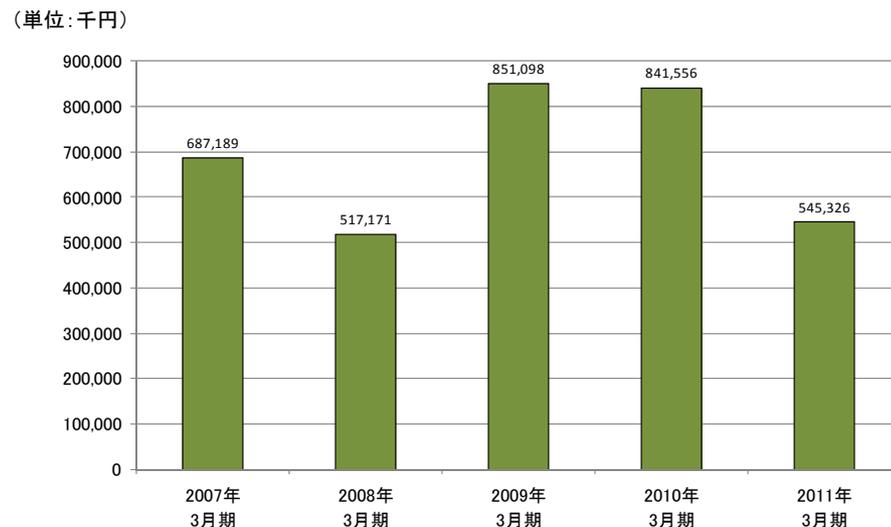
財務活動によるキャッシュ・フロー推移



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



事業別 連結売上高

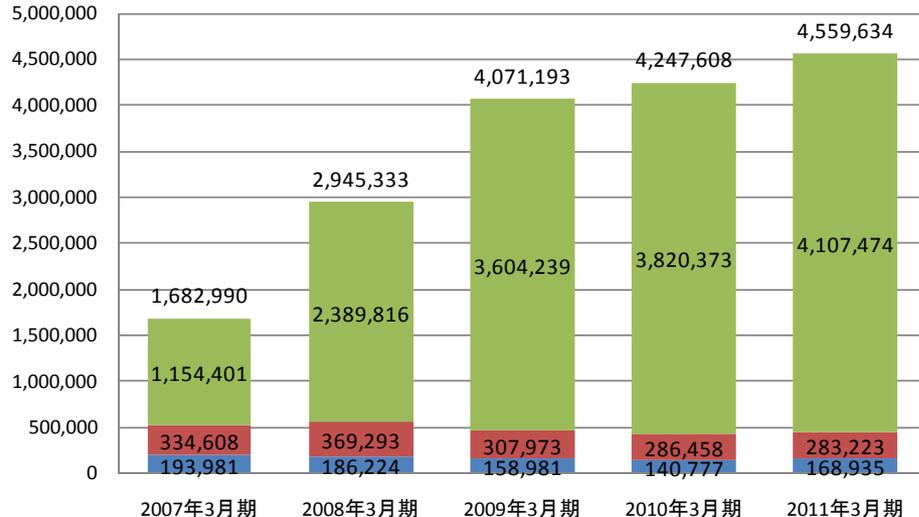
(単位:千円)

| | 2011年3月期 | 2010年3月期 | 前期比増減額 | 増減率 |
|------------------|-----------|-----------|---------|-------|
| オンラインゲーム事業 | 4,107,474 | 3,820,373 | 287,100 | 7.5% |
| データマイニング事業 | 283,223 | 286,458 | △3,234 | △1.1% |
| コミュニティ・ソリューション事業 | 168,935 | 140,777 | 28,158 | 20.0% |
| 売上高 合計 | 4,559,634 | 4,247,609 | 312,024 | 7.3% |

事業別売上高推移

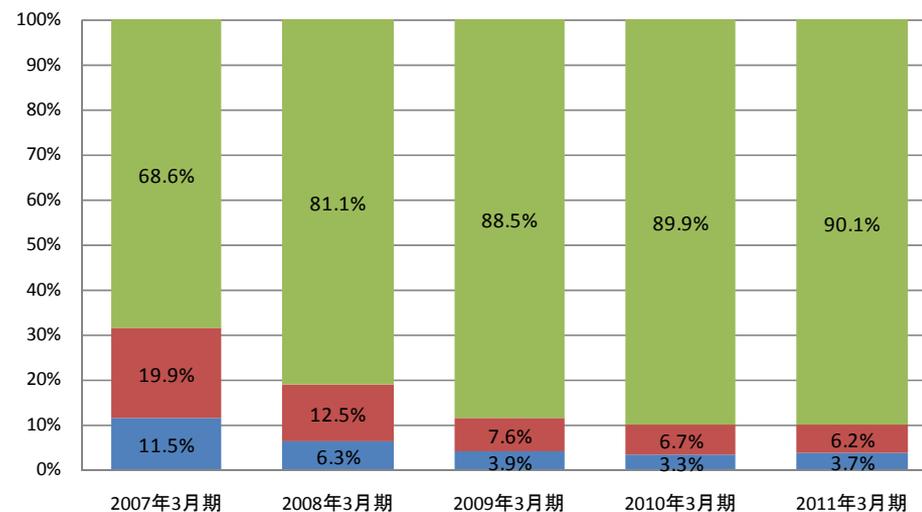
(単位:千円)

■ コミュニティ・ソリューション事業 ■ データマイニング事業 ■ オンラインゲーム事業



事業別売上高構成比推移

■ コミュニティ・ソリューション事業 ■ データマイニング事業 ■ オンラインゲーム事業



II. 第4四半期決算報告

四半期連結損益

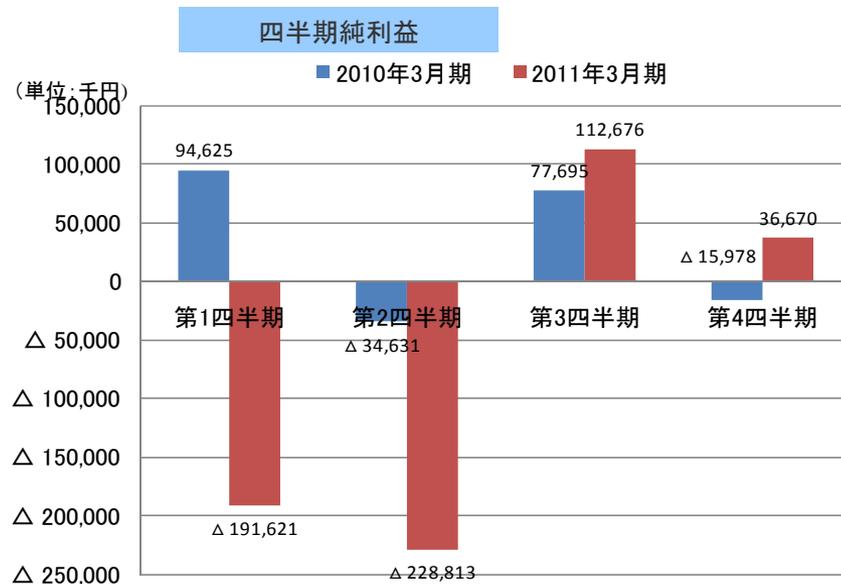
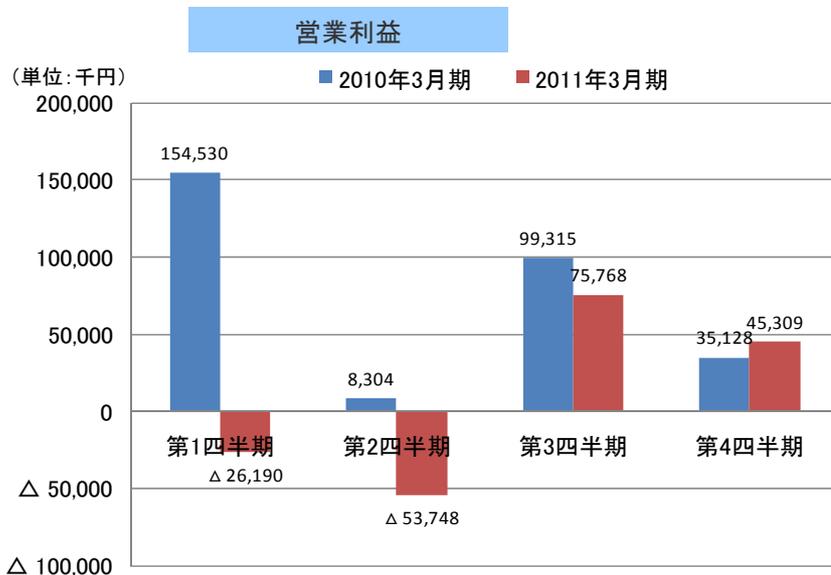
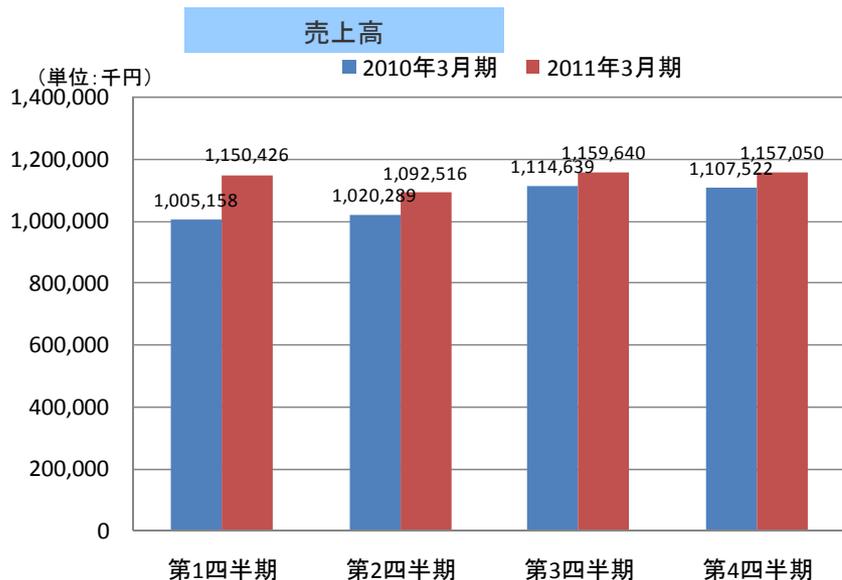
(単位:千円)

| | 2011年3月期 第4四半期 | 2010年3月期 第4四半期 | 前期比増減額 | 増減率 |
|------------|-------------------|-------------------|---------|--------|
| 売上高 | 1,157,050 | 1,107,522 | 49,527 | 4.5% |
| 売上原価 | 288,479 | 215,824 | 72,655 | 33.7% |
| 売上総利益 | 868,570 | 891,697 | △23,127 | △2.6% |
| 販売費及び一般管理費 | 823,260 | 856,568 | △33,307 | △3.9% |
| 営業利益 | 45,309 | 35,128 | 10,180 | 29.0% |
| 経常利益 | 21,717 | 28,615 | △6,897 | △24.1% |
| 四半期純利益 | 36,670 | △15,978 | 52,649 | — |

- ◆ 売上高は、主に米国のオンラインゲーム事業が好調なため増加
- ◆ 営業利益は、販売費及び一般管理費の抑制により増加

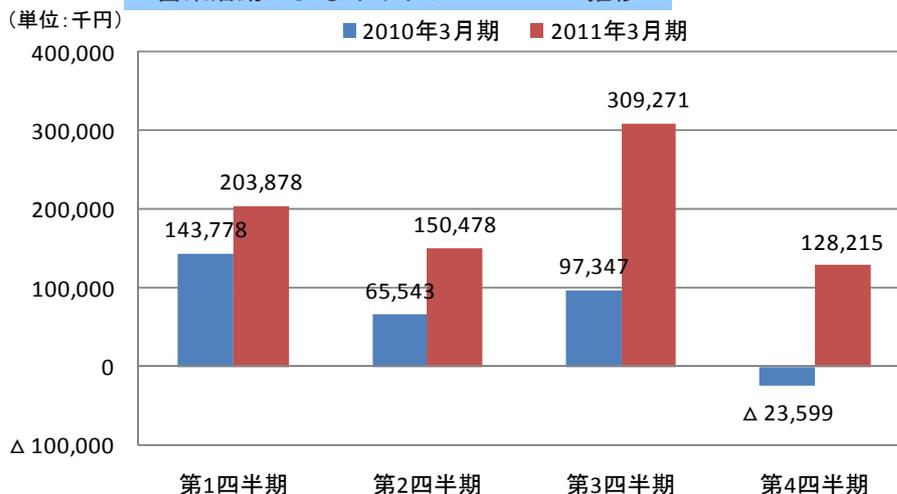
Ⅱ.第4四半期決算報告

～第4四半期 四半期毎 損益の推移(連結)～

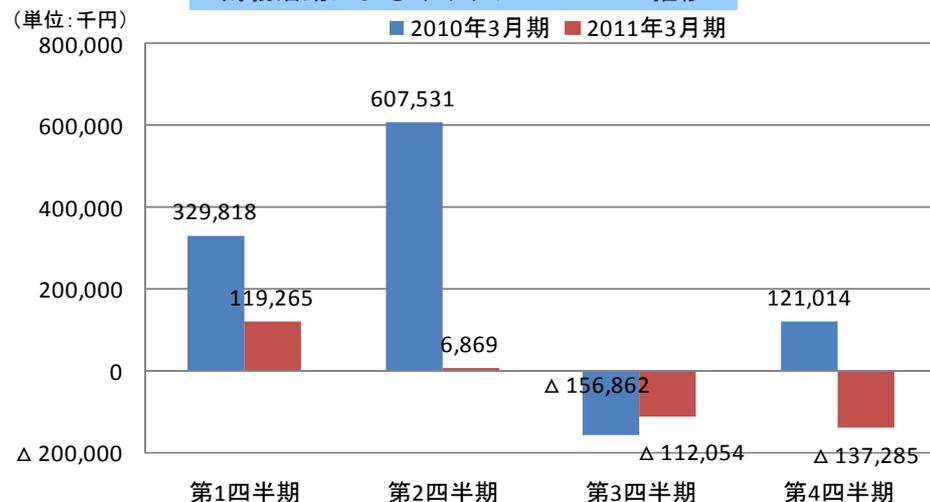


四半期連結キャッシュ・フローの推移

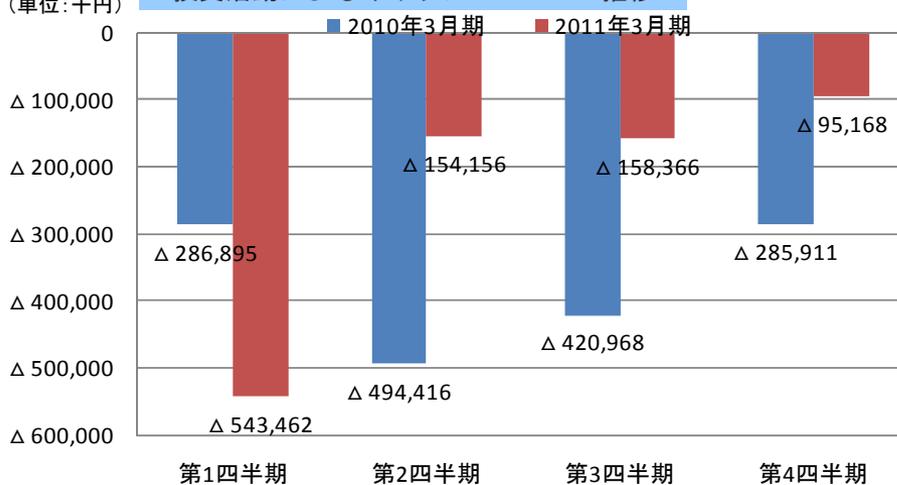
営業活動によるキャッシュ・フロー推移



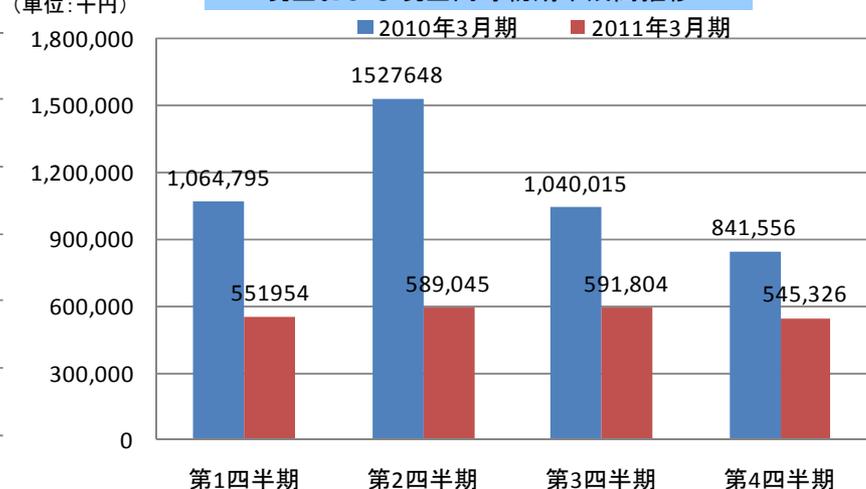
財務活動によるキャッシュ・フロー推移



投資活動によるキャッシュ・フロー推移



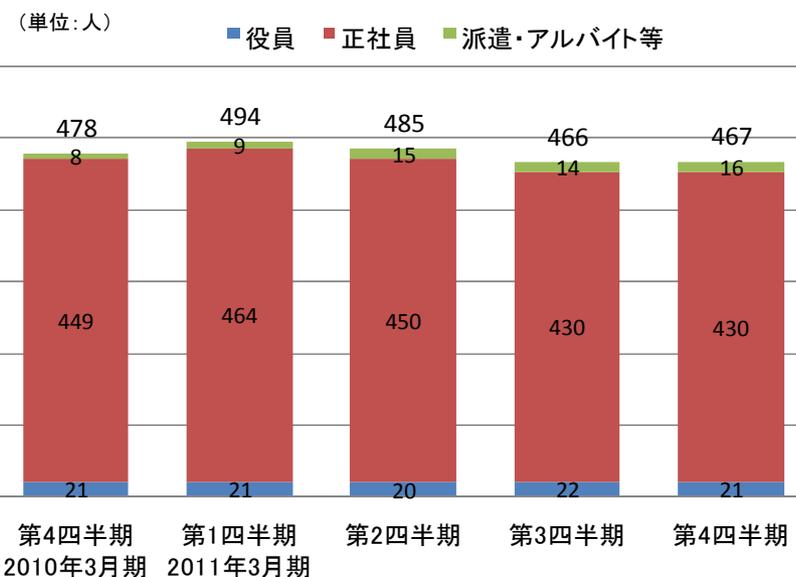
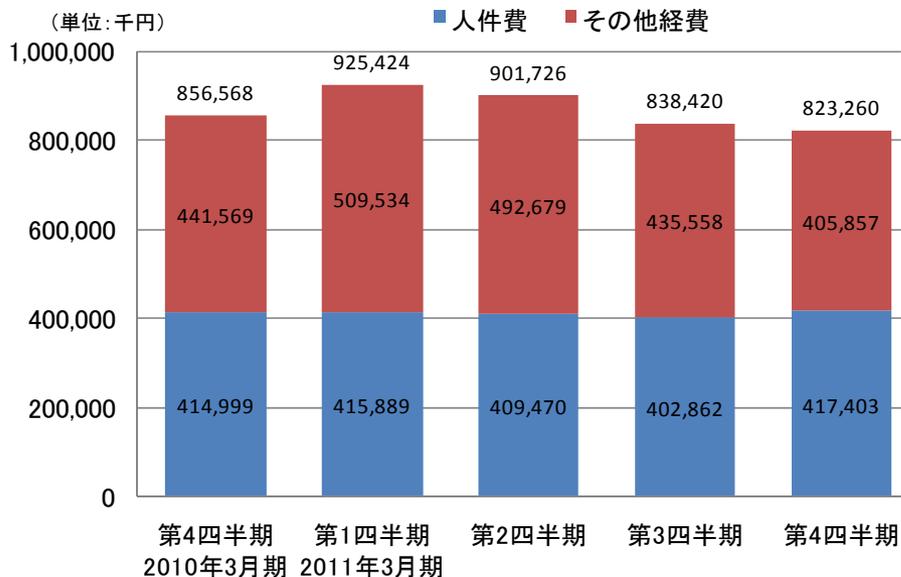
現金および現金同等物期末残高推移



四半期 販売費及び一般管理費・人員数(連結)

(単位：千円)

| | 2011年3月期 第4四半期 | 2010年3月期 第4四半期 | 前期比増減額 | 増減率 |
|--------------|-------------------|-------------------|---------|-------|
| 人件費 | 417,403 | 414,999 | 2,404 | 0.6% |
| その他経費 | 405,857 | 441,569 | △35,712 | △8.8% |
| 販売費及び一般管理費合計 | 823,260 | 856,568 | △33,307 | △3.9% |

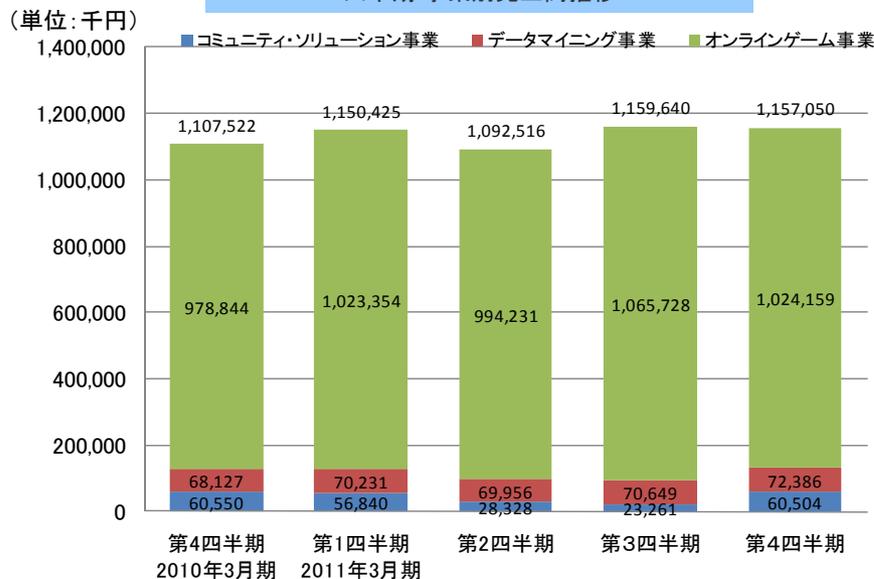


四半期 事業別 連結売上高

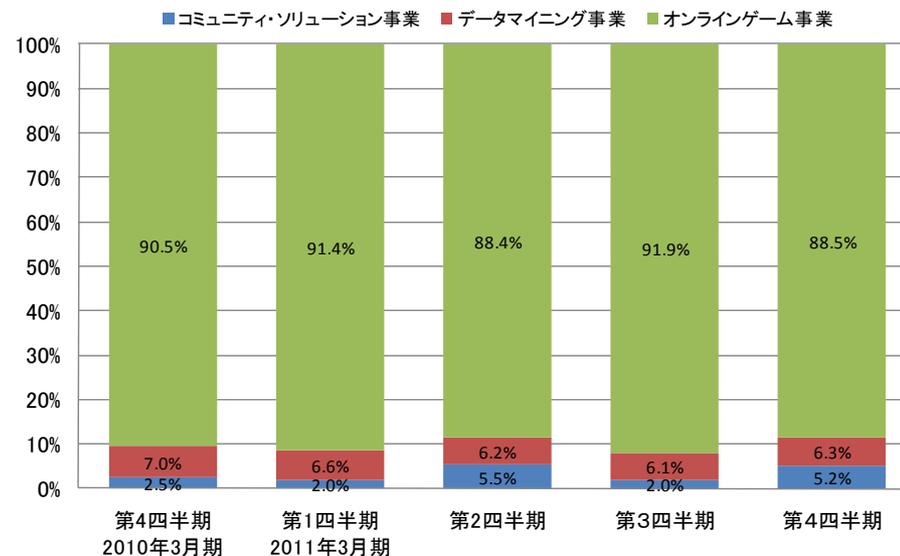
(単位：千円)

| | 2011年3月期 第4四半期 | 2010年3月期 第4四半期 | 前期比増減額 | 増減率 |
|------------------|-------------------|-------------------|--------|-------|
| オンラインゲーム事業 | 1,024,159 | 978,844 | 45,314 | 4.6% |
| データマイニング事業 | 72,386 | 68,127 | 4,258 | 6.3% |
| コミュニティ・ソリューション事業 | 60,504 | 60,550 | △45 | △0.1% |
| 売上高 合計 | 1,157,050 | 1,107,522 | 49,527 | 4.5% |

四半期 事業別売上高推移



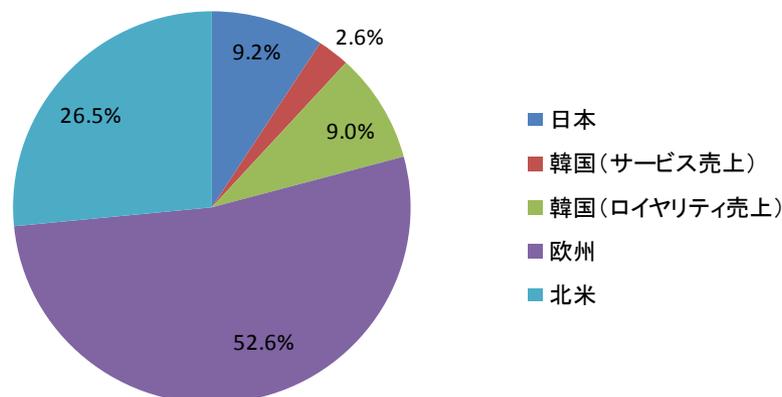
四半期 事業別売上高構成比推移



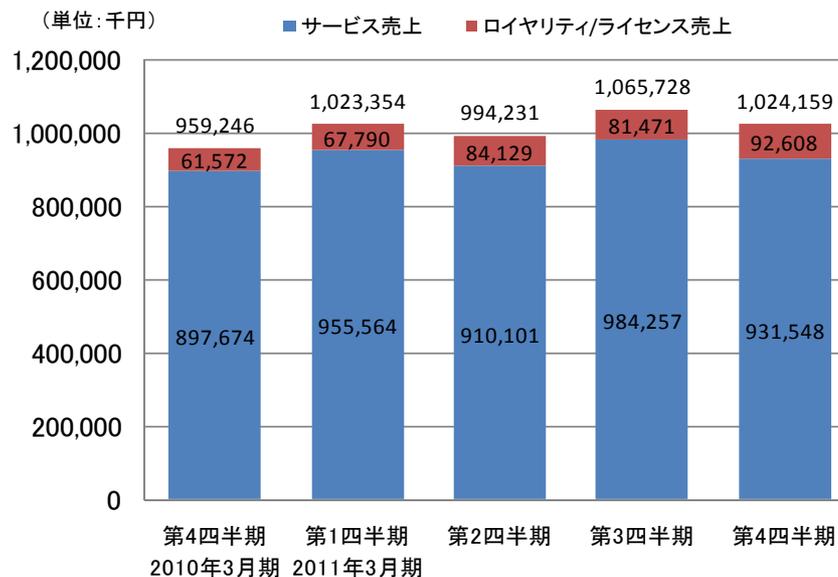
オンラインゲーム事業 四半期連結売上高

(単位：千円)

| | | 日本 | 米国 | 欧州 | 韓国 | (連結調整) | 合計 |
|--------------------|------------|--------|---------|---------|---------|----------|-----------|
| サービス売上 | 2010年3月期4Q | 62,608 | 249,607 | 572,889 | 12,570 | — | 897,674 |
| | 2011年3月期4Q | 94,031 | 271,856 | 538,870 | 26,791 | — | 931,548 |
| ロイヤリティ・ ライセンス売上 | 2010年3月期4Q | — | — | — | 283,692 | △222,120 | 61,572 |
| | 2011年3月期4Q | — | — | — | 255,315 | △162,707 | 92,608 |
| 売上高 合計 | 2010年3月期4Q | 62,608 | 249,607 | 572,889 | 296,262 | △222,120 | 959,246 |
| | 2011年3月期4Q | 94,031 | 271,856 | 538,870 | 282,107 | △162,707 | 1,024,159 |
| 売上高成長率(円貨換算対比) | | 50.2% | 8.9% | △5.6% | △4.8% | — | — |
| 売上高成長率(現地通貨対比) | | — | 6.4% | 5.4% | 3.3% | — | — |



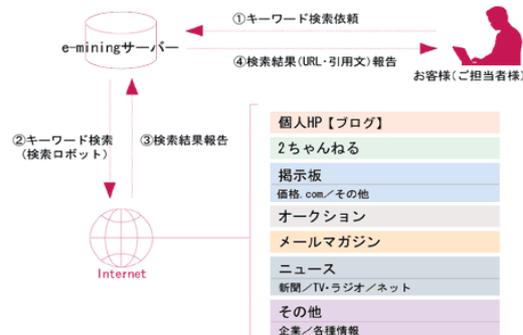
※連結調整後



～データマイニング事業－ビジネスモデル～

リスクモニタリングサービス「e-マイニング」

「e-マイニング」は、独自の検索ロボットを使用してインターネットのあらゆるサイトを巡回し、お客様が事前に指定したキーワード(社名、役員名、商品名、サービス名など)の掲載されているページをチェックし、サイト情報(URLやキーワードを含む抜粋文など)をまとめて報告するサービスです。



「ランクチェンジャー」

「ランクチェンジャー」は、検索上位に表示される悪質な情報を排除し、企業の評判を高く保つことを目的としたサービスです。検索結果に表示される悪質なサイト(URL)を上位結果から排除いたします。お客様へのヒアリングから悪意のあるサイトを分析し、コンサルティングを行います。

【対策前】検索結果

1. 自社サイト
2. グループ会社サイト
3. 誹謗中傷サイト
4. 風評サイト
5. 自社サービスサイト
-

**ヒアリング
現状分析**

対策実施

【対策後】検索結果

1. 自社サイト
2. グループ会社サイト
3. 自社サービスサイト
4. 自社関連サイト
5. 自社サービスサイト
-

「ネット風評被害バスターズ」

インターネット上の風評被害対応コンサルティングで4社連携

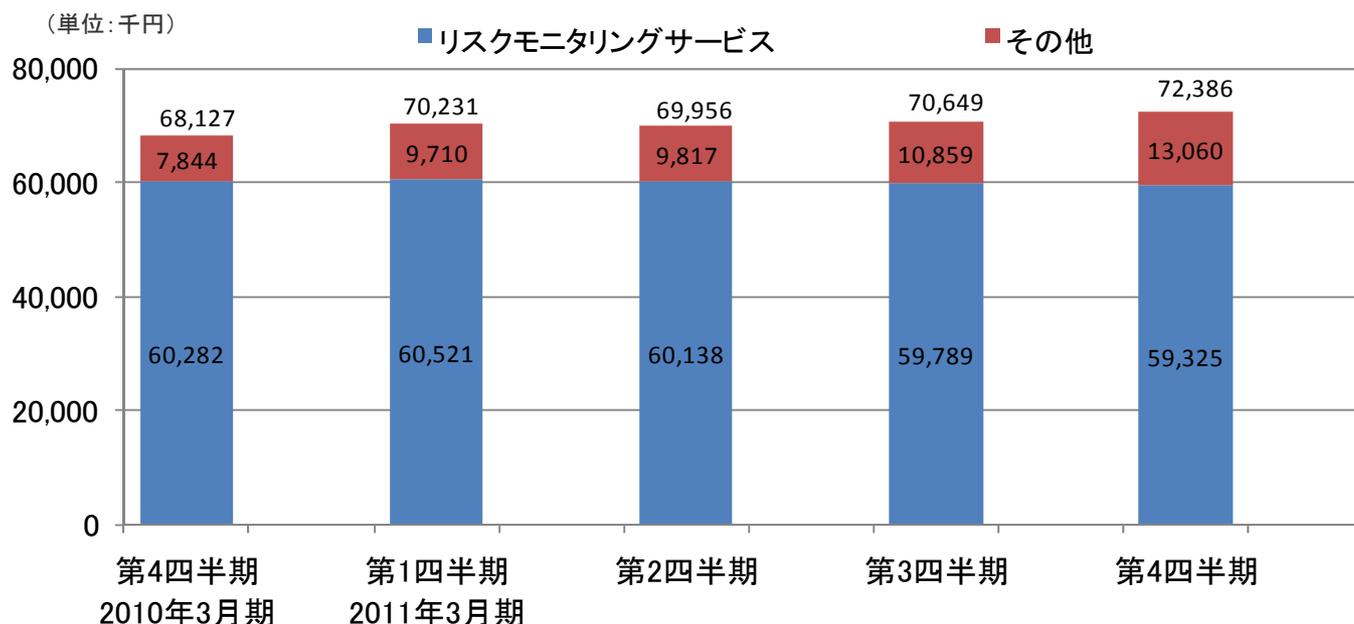
2009年8月21日より、電通パブリックリレーションズ、TMI総合法律事務所、AIG コーポレート・ソリューションズとともに、「ネット風評被害バスターズ」として、インターネット上の風評被害で困っている企業様に対して、それぞれの企業様に合ったマネジメントやコンサルタントサービスを提供しサポートするサービスです。

| | 予防・予防 予防・対応 | 被害軽減 | 再発防止・ 復旧対応 |
|------------------------------------|--|---|--|
| | 予防バック | 緊急対応バック | |
| ネット風評被害 予防バック | <ul style="list-style-type: none"> ・マイニングによるリスクモニタリング ・ランチャー | <ul style="list-style-type: none"> ・ランクチェンジャー ・ネット風評被害バック | <ul style="list-style-type: none"> ・e-マイニングによるリスクモニタリング |
| 企業コンプライアンス 風評PR | <ul style="list-style-type: none"> ・キーワードリスト作成、分析レポート ・キーワードリスト検出方針策定 ・Web・マニュアル作成 ・教育、普及啓発 ・メディアトレーニング | <ul style="list-style-type: none"> ・緊急・テレビ等カロスメディア ・風評被害 ・PR対応の準備 | <ul style="list-style-type: none"> ・危機管理マニュアル ・e-マイニング ・リスク・コンプライアンス ・インシデント対応 ・ツール開発 |
| 企業コンプライアンス TMI 総合法律事務所 | <ul style="list-style-type: none"> ・企業風評被害の発生、発生し ・企業風評被害の発生、発生し ・その他コンプライアンス ・社員研修の実施 | <ul style="list-style-type: none"> ・風評被害の発生、発生 ・企業風評被害の発生、発生し ・その他コンプライアンス ・企業風評被害の発生、発生し ・企業風評被害の発生、発生し | <ul style="list-style-type: none"> ・企業風評被害の発生、発生 ・企業風評被害の発生、発生し ・企業風評被害の発生、発生し ・企業風評被害の発生、発生し |
| リスク管理・企業 AIG コーポレート ソリューションズ | <ul style="list-style-type: none"> ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) | <ul style="list-style-type: none"> ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) | <ul style="list-style-type: none"> ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) ・企業風評被害 (リスク) |

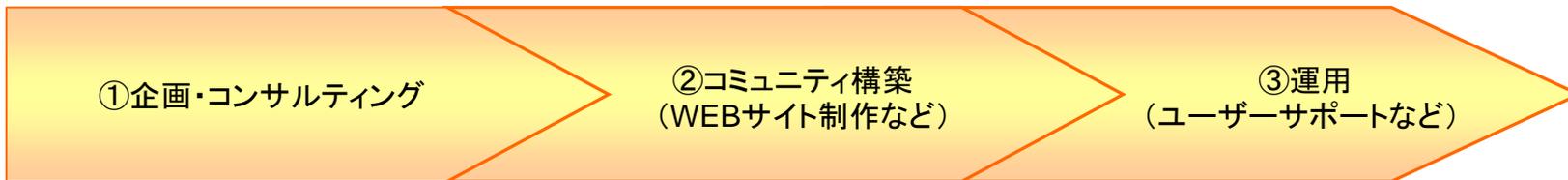
データマイニング事業 四半期連結売上高

(単位：千円)

| | 2011年3月期 第4四半期 | 2010年3月期 第4四半期 | 前期比増減額 | 前期比 |
|---------------|-------------------|-------------------|--------|-------|
| リスクモニタリングサービス | 59,325 | 60,282 | △957 | △1.6% |
| その他 | 13,060 | 7,844 | 5,216 | 66.5% |
| データマイニング事業売上高 | 72,386 | 68,127 | 4,258 | 6.3% |



～コミュニティ・ソリューション事業－ビジネスモデル～

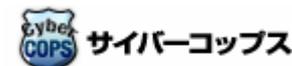


<コミュニティ構築パッケージ>

GFS Pro



<掲示板フィルタリングサービス>



- フィルターファイルのカテゴリー一覧
1. 差別用語
 2. 猥褻・売春
 3. 誹謗・中傷・暴力
 4. 毒物
 5. 薬物 (麻薬・覚せい剤)
 6. 銃器・火薬
 7. マルチ商法・商用利用
 8. 宗教勧誘
 9. プライバシー (電話・メールアドレス・URL)
 10. オリジナル (御社独自の単語を登録することができます)

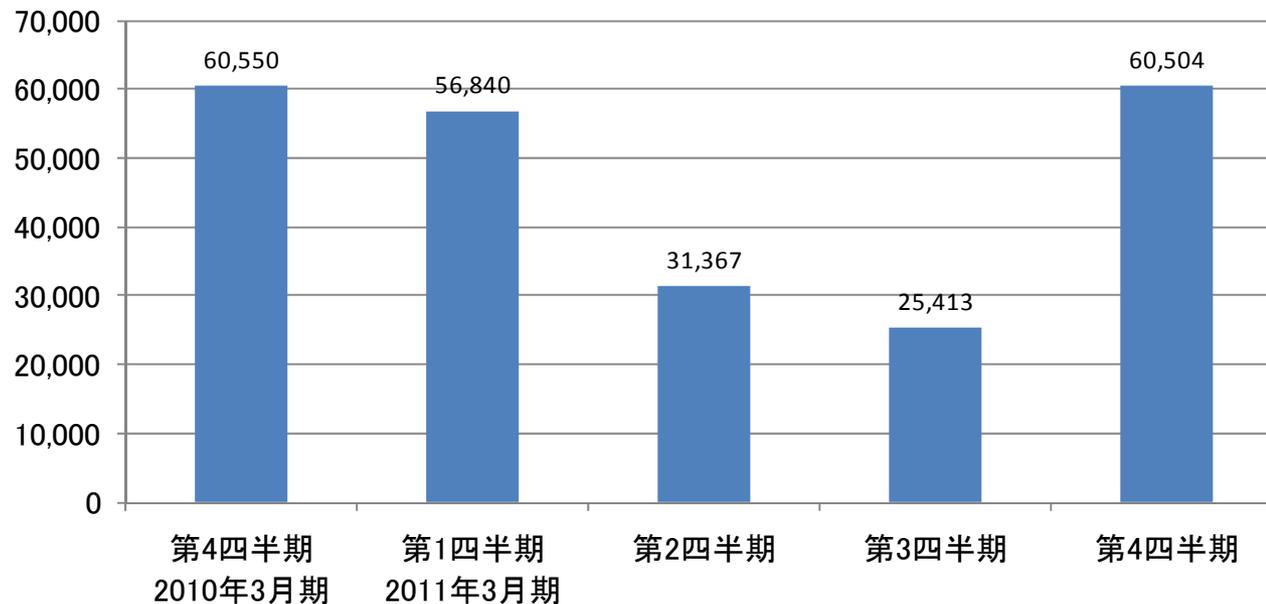
- ✓ レベル9のフィルターワードを入力した場合 → 「掲載前に事前にシャットアウト！」 (掲示板への掲載はされません)
- ✓ レベル5のフィルターワードを入力した場合 → 「掲載はされるが、管理者にメールで通知」
- ✓ それ以外の問題のないフィルターワードのみの投稿 → もちろん、何の問題も無く掲載されます。

コミュニティ・ソリューション事業 四半期連結売上高

(単位：千円)

| | 2011年3月期 第4四半期 | 2010年3月期 第4四半期 | 前期比増減額 | 前期比 |
|---------------------|-------------------|-------------------|--------|-------|
| コミュニティ・ソリューション事業売上高 | 60,504 | 60,550 | △45 | △0.1% |

(単位：千円)



Ⅲ. 事業内容

<オンラインゲーム事業 概要>

Ⅲ. 事業内容 <オンラインゲーム事業>

～当社グループの体制～



| | | |
|-----------------------------------|--------|---|
| (株)ガーラジャパン | 日本 | 日本でgPotato.jpの運営 |
| Gala-Net Inc. | 米国 | 英語圏・スペイン語圏でのg.Potato.com及びes.gPotato.comの運営 |
| Gala Networks Europe Ltd. (HQ) | アイルランド | 欧州でのgPotato.euの運営 |
| (Seoul branch) | 韓国 | システム開発・運営等 |
| Gala-Net Brazil Ltd. | ブラジル | ポルトガル語圏でのgPotato.com.brの運営 |
| Gala Lab Corp. | 韓国 | 韓国でのgPotato.krの運営及びゲーム開発 |

自社開発配信タイトル

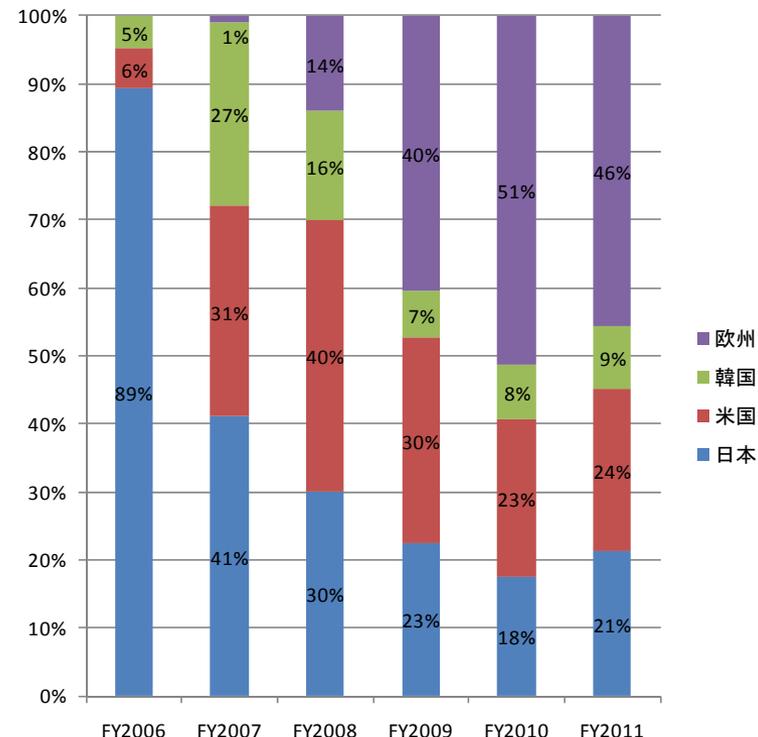
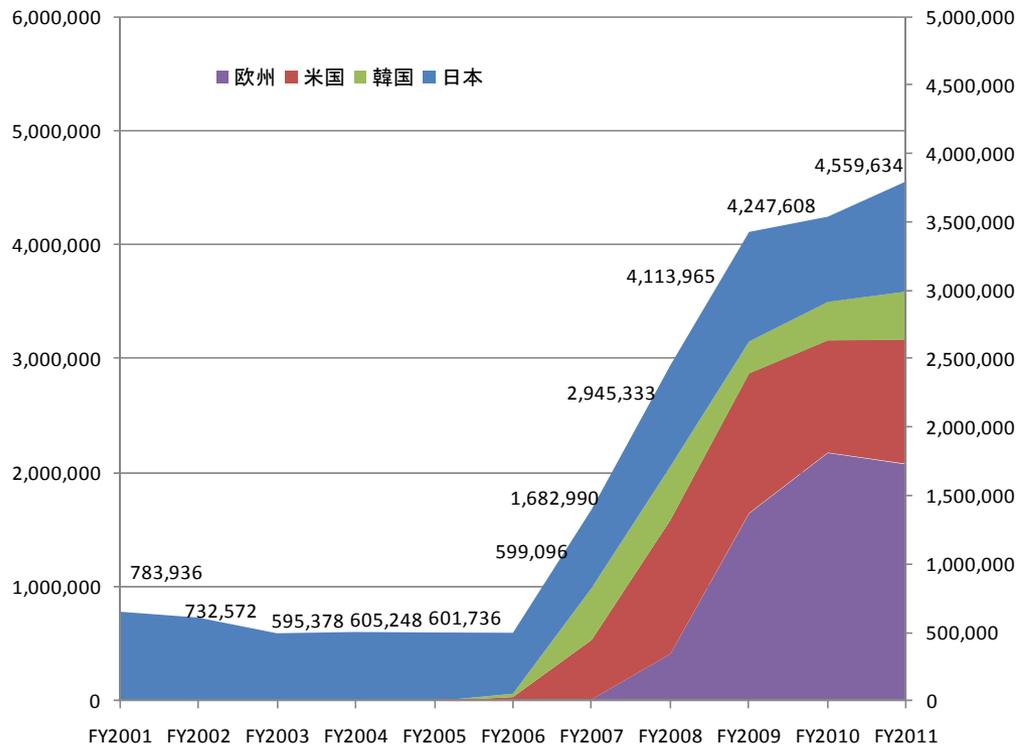


他開発配信タイトル



地域別売上高比率の推移－海外売上高比率拡大

(単位:千円)





Rappelz

17ヶ国(地域)で
サービス提供中



Flyff Online

14ヶ国(地域)で
サービス提供中



IL

3ヶ国(地域)で
サービス提供中



Street Gears

2ヶ国(地域)で
サービス提供中

自社ポータルサイトだけでなく、世界各国のパートナー会社と

ライセンス契約しグローバルにサービス展開中

【ライセンスサービス提供国】



ロシア



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



アラビア語圏

Ⅲ. 事業内容 <オンラインゲーム事業>

～自社開発オンラインゲーム提供地域～



| 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 | スペイン語圏 |
| Flyff Online | Gala-Net | Gala Networks Europe | Gala Networks Europe | Gala Networks Europe | Astrum Online Entertainment | Gala Japan | Gala Lab | Level up | INI3 | Eaglegame International | Asiasoft | Eaglegame(M) Sdn. Bhd. | Shanda Games Limited | Beijing 17game Network | PT. KingSlain Soft | PT. Ranob Media Interactive | Macrowell | GameCyber Technology | GameCyber Technology | Gala-Net | Gala-Net Brazil | Game Power7 |
| Rappelz | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| IL | Gala-Net | Gala Networks Europe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Street Gears | | Gala Networks Europe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

...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

...4Q及び発表までに動きのあった地域

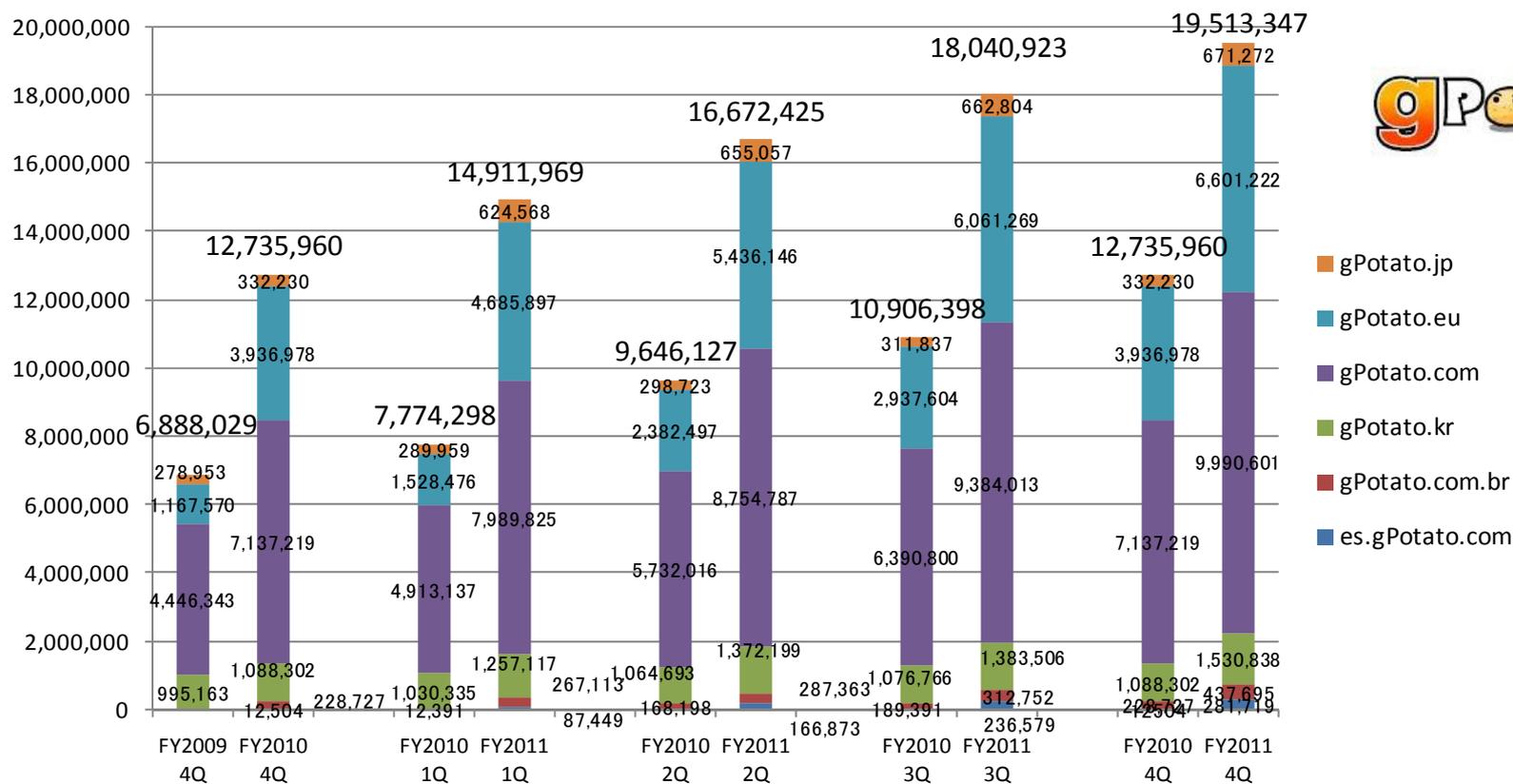
Ⅲ. 事業内容 <オンラインゲーム事業>

～自社運営サイトgPotato 登録会員数～



米国ポータルサイト gPotato.com 登録者数 1,000万人突破(2011年4月4日)

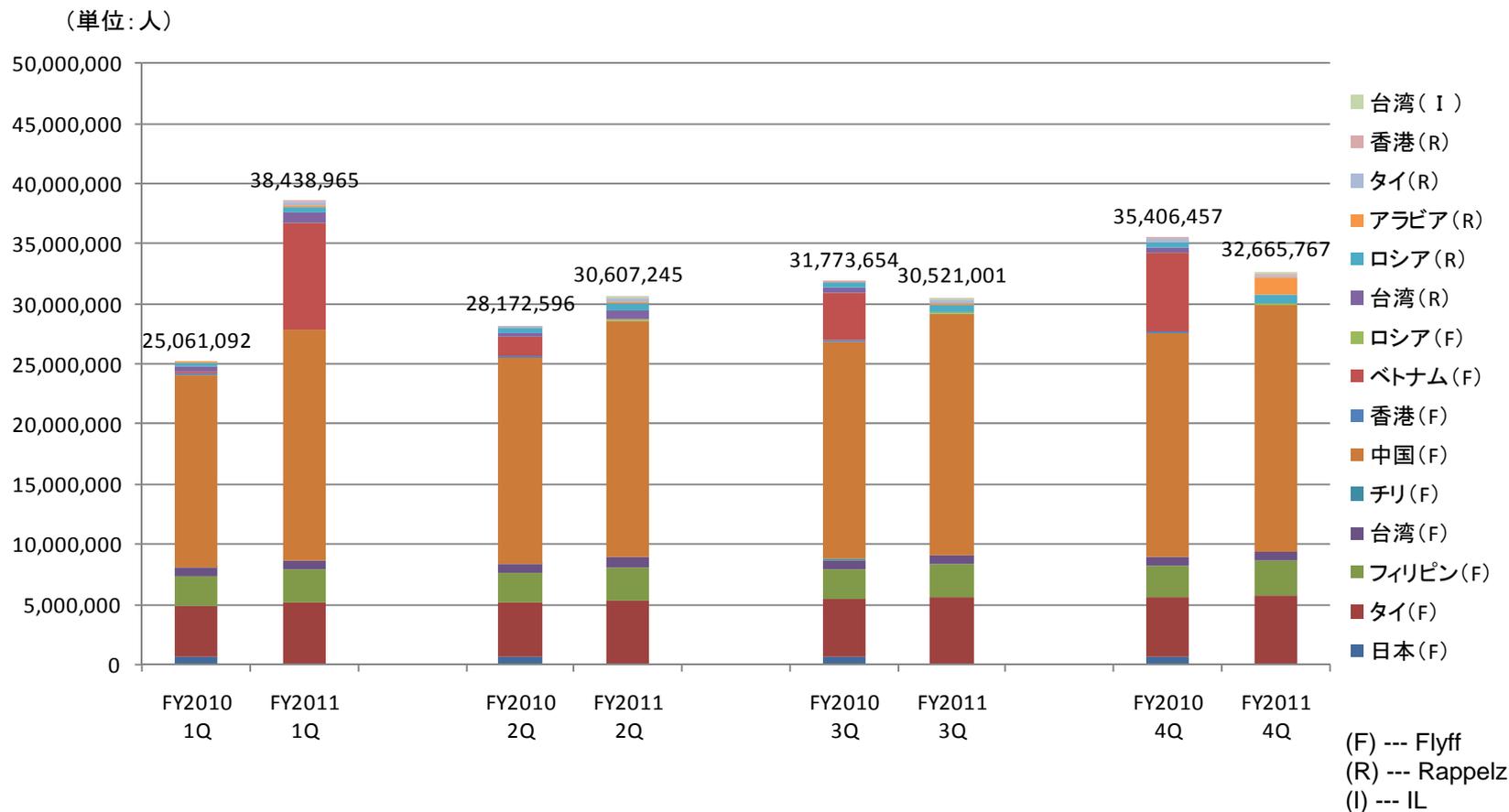
欧州ポータルサイト gPotato.eu 登録者数 600万人突破(2011年1月26日)



Ⅲ. 事業内容 <オンラインゲーム事業>



～ライセンス先のユーザー数～



※「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。

Ⅲ. 事業内容 <オンラインゲーム事業>

～ポータルサイト内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 | 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 | | | | 6月予定 | | | | | | | | | | | | | |
| gPotato.com | 英語 | | | | 夏 | | | | | | | | | | | | 6月予定 | |
| 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| gPotato.kr | 韓国語 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

... 商業化

... 準備中

*地域によってタイトルが変わっています。

4Q及び発表までに動きがあったタイトル

IV. 今後の取組み ①

～スマートフォン向け事業展開～

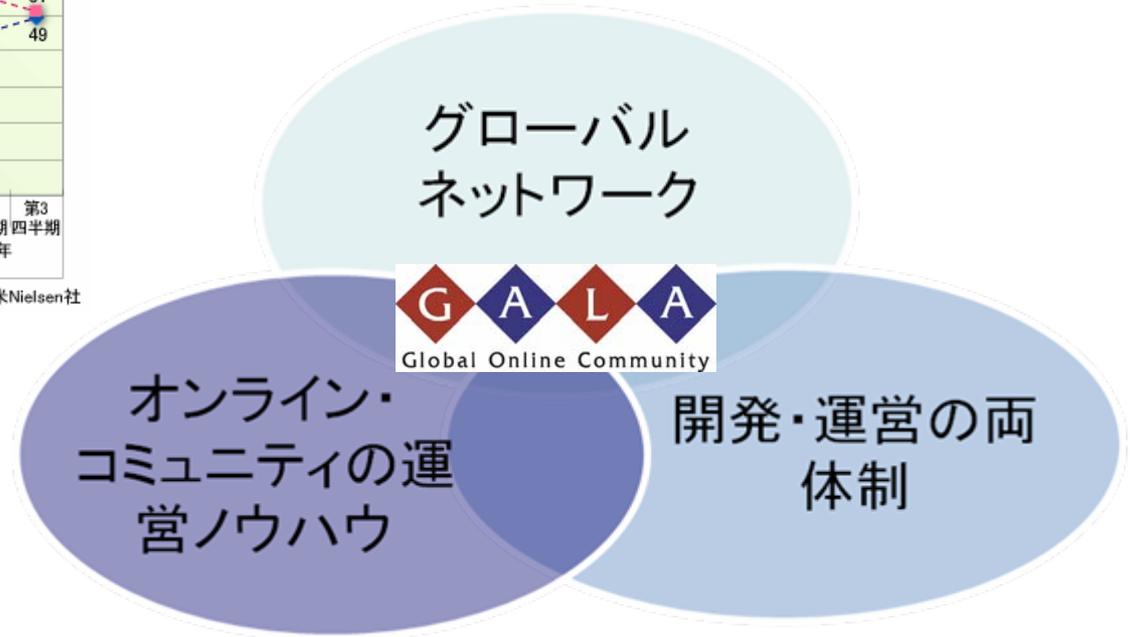
IV. 今後の取組み ① ～新規事業～スマートフォン向け事業～

～成長し続けるスマートフォン市場～

世界中の gPotato ユーザーに向け
 ガーラグループの強みを生かし
 FY2012 スマートフォン向け事業開始



米国における基本機能携帯電話機とスマートフォンのシェア
 (米・ニールセン調査)



新会社 Gala Pocket社(仮称)運営
 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

【gPumpkin】開設

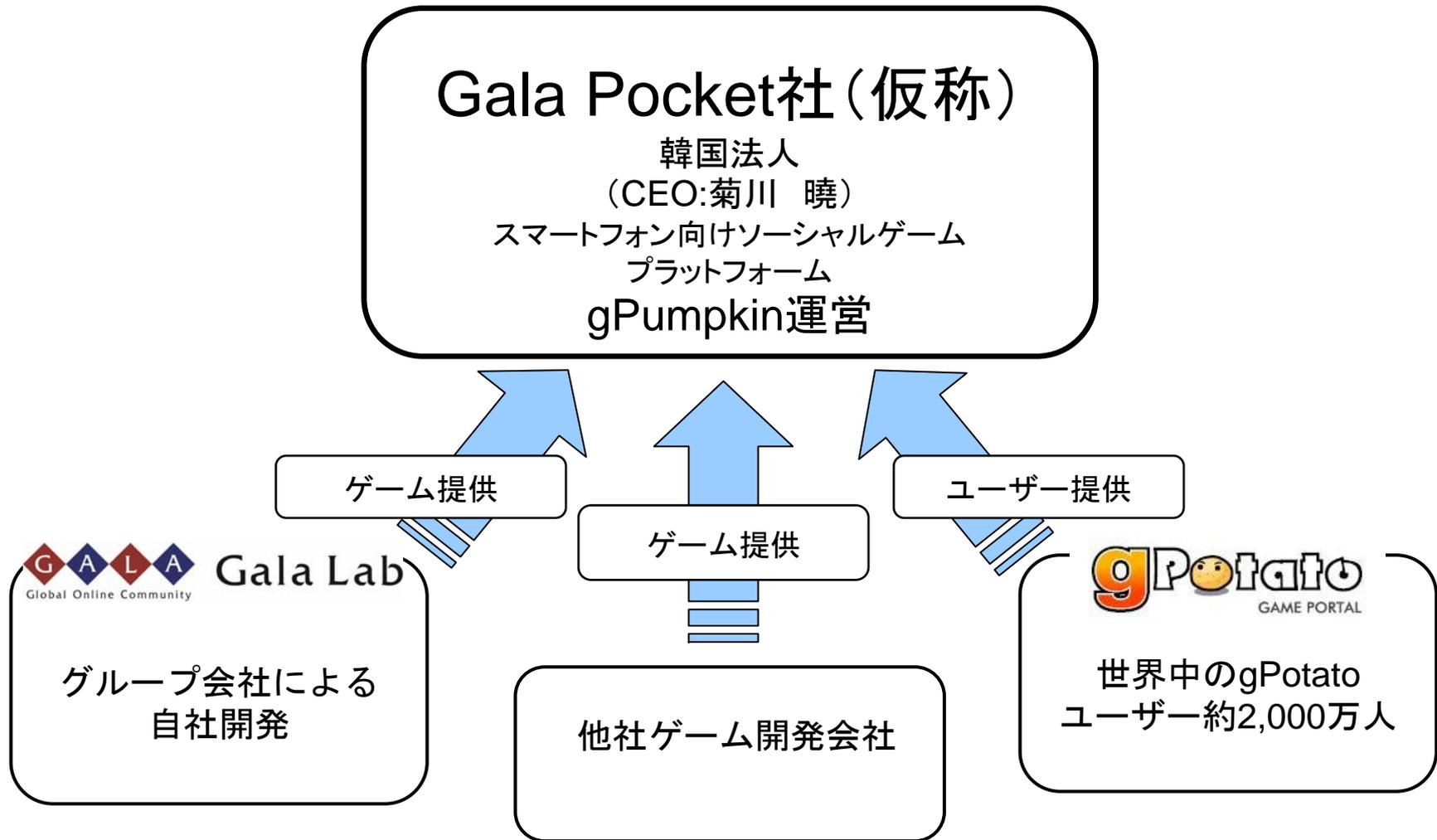


スマートフォン向けゲーム
 開発開始予定

iOS&アンドロイド対応



IV. 今後の取組み ① ～新規事業～スマートフォン向け事業～



オープンプラットフォーム gPumpkin
 ユーザーの皆様が多種多様なゲームを楽しめるようにします。

IV. 今後の取組み ②
～2012年3月期の予定～

IV. 今後の取組み ③～2012年3月期の予定～



【日本】Gala Japan運営サイト gPotato.jp にて
IL (自社開発ゲーム)
オープンβ・商業化開始予定(6月)



【スペイン語圏】Gala-Net 運営サイト es.gPotato.com にて
Rappelz (自社開発ゲーム)
オープンβ・商業化開始予定(6月)



【南米ポルトガル語圏】Gala-Net Brazil 運営サイト gPotato.com.br にて
Iris Online (他社開発ゲーム)
オープンβ・商業化開始予定



【英語圏】Gala-Net運営サイト gPotato.com にて
Prius Online (他社開発ゲーム)
オープンβ開始予定(6月)・商業化開始予定(6月)



IV. 今後の取組み ③～2012年3月期の予定～

| | 2012年3月期 | | | | 2013年3月期 |
|-------------------|--|------------------|--|--|--|
| | 第1四半期 (4月～6月) | 第2四半期 (7月～9月) | 第3四半期 (10月～12月) | 第4四半期 (1月～3月) | |
| オンラインゲーム 事業 | <p>【日本】 IL 商業化開始予定</p> <p>【スペイン語圏】 Rappelz 商業化開始予定</p> <p>【英語圏】 Prius Online 商業化開始予定</p> | | <p>【インドネシア】 Rappelz オープンβ 開始予定</p> <p>【香港】 Flyff Online オープンβ 開始予定</p> | <p>【中国】 IL クローズドβ 開始予定</p> | <p>Sevencore 準備出来次第 随時運営予定</p> <p>【欧州】 Age of Wulin (Project9) オープンβ 開始 予定</p> |
| スマートフォン 向け新規事業 | システム・ゲーム準備 | システム・ゲーム準備 | オリジナル タイトル開発 | | |

IV. 今後の取組み ③～2012年3月期の予定～

通期業績予想

(単位:百万円)

| | 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 | 5,000 | 441 | 9.7% |
| 営業利益 | 41 | 200 | 158 | 382.2% |
| 経常利益 | 3 | 200 | 196 | — |
| 当期純利益 | △271 | 100 | — | — |

この度は、東日本大震災の被害にあわれた方々に心よりお見舞い申し上げます。

次期における震災の業績への影響につきましては、当社グループの海外地域における事業においては影響はありません。

また日本国内の事業に関する影響も軽微であります。

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。