

2011年3月期 第3四半期 決算説明会

株式会社ガーラ

2011/02/14



I. GALA Group (概要)

II. オンラインゲーム事業 (概要)

III. 四半期決算報告

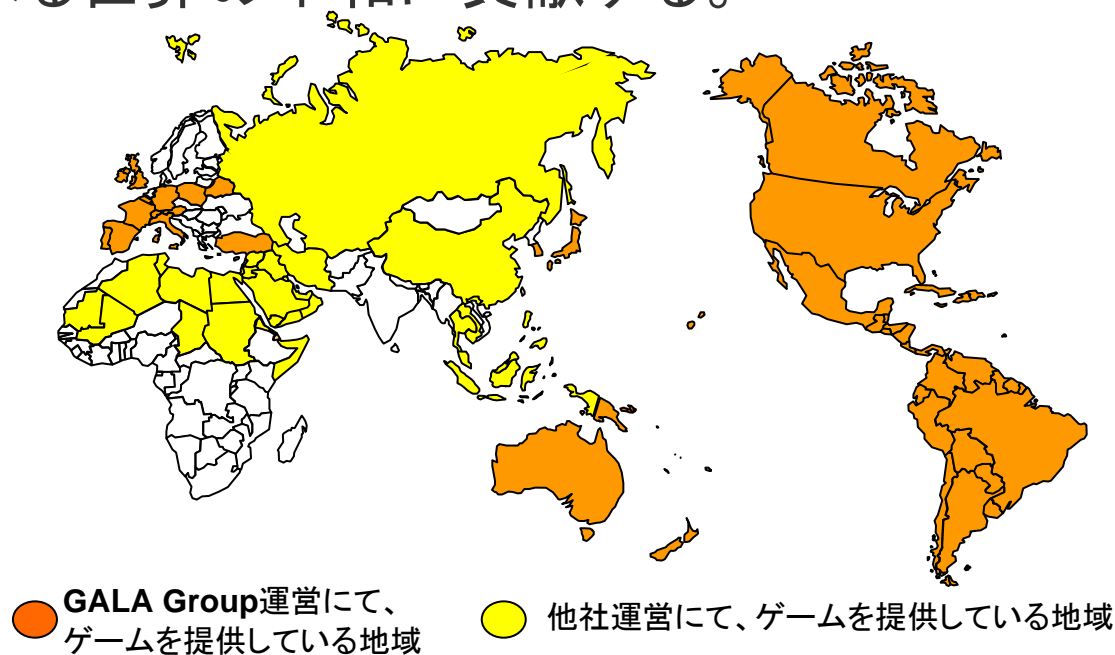
IV. 今後の取組み

■ VISION

世界NO.1の「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」

■ 経営理念

インターネットにおけるコミュニティ関連サービスの提供を通じて、世界の人々の交流を促進し、新たな経済価値創造による社会の発展、国際交流促進による世界の平和に貢献する。



沿革

1993年	9月	株式会社ガーラ設立(資本金1,000万円)
1996年	8月	日本初の学生向け会員制コミュニティサイト「キャンパスネット」開始
1997年	3月	ゲームのコミュニティサイト「ゲームネクスト」開始
1998年	7月	「キャンパスネット」「ゲームネクスト」を統合した総合コミュニティサイト「ガーラフレンド」開始
1999年	7月	掲示板への書き込みを事前にフィルタリングする「サイバーコップス」に関する特許を取得
2000年	1月	リスクモニタリングサービス「e-マイニング」開始
	2月	(株)ガーラウェブの100%子会社化
	8月	大阪証券取引所ナスダック・ジャパン市場(現:ヘラクレス)に上場(資本金6億650万円)
2001年	11月	マーケティングリサーチサービス「バイラルリサーチ」開始
2004年	5月	米国においてGala-Net Inc.を設立
2005年	10月	(株)電通と共同し「電通バズリサーチ」サービス開始
	11月	Gala-Net Inc.にてオンラインゲームポータル事業開始
2006年	1月	Aeonsoft Inc.の100%子会社化
	10月	(株)ガーラにてオンラインゲームポータル事業開始 Gala Networks Europe Ltd.を設立(Gala-Net Inc.の100%子会社)
	12月	nFlavor Corp.の連結子会社化 Gala Networks Europe Ltd.にてオンラインゲームポータル事業開始
2007年	4月	(株)ガーラモバイルを設立
	9月	(株)ガーラモバイルにて携帯電話向けオンラインゲームポータル事業開始
	12月	(株)ガーラバズを設立
2008年	2月	(株)ベクターとの業務・資本提携
	3月	「電通バズリサーチ」を事業譲渡
	7月	(株)ガーラモバイルから(株)ガーラジャパンに番号変更 (株)ガーラが純粋持株会社体制へ移行
2010年	3月	(株)ガーラジャパンの携帯電話向けオンラインゲームポータル事業の終了
	6月	Aeonsoft Inc.とnFlavor Corp.を合併し、Gala Lab Corp.を設立

1996年

日本初の学生向け会員制コミュニティサイト「キャンパスネット」を開始



コミュニティ運営の開始後、
掲示板への誹謗中傷の
書き込みなどによる荒らしが増加

2000年～

掲示板へのフィルタリングサービス「サイバーコップス」
リスクモニタリングサービス「e-mining」

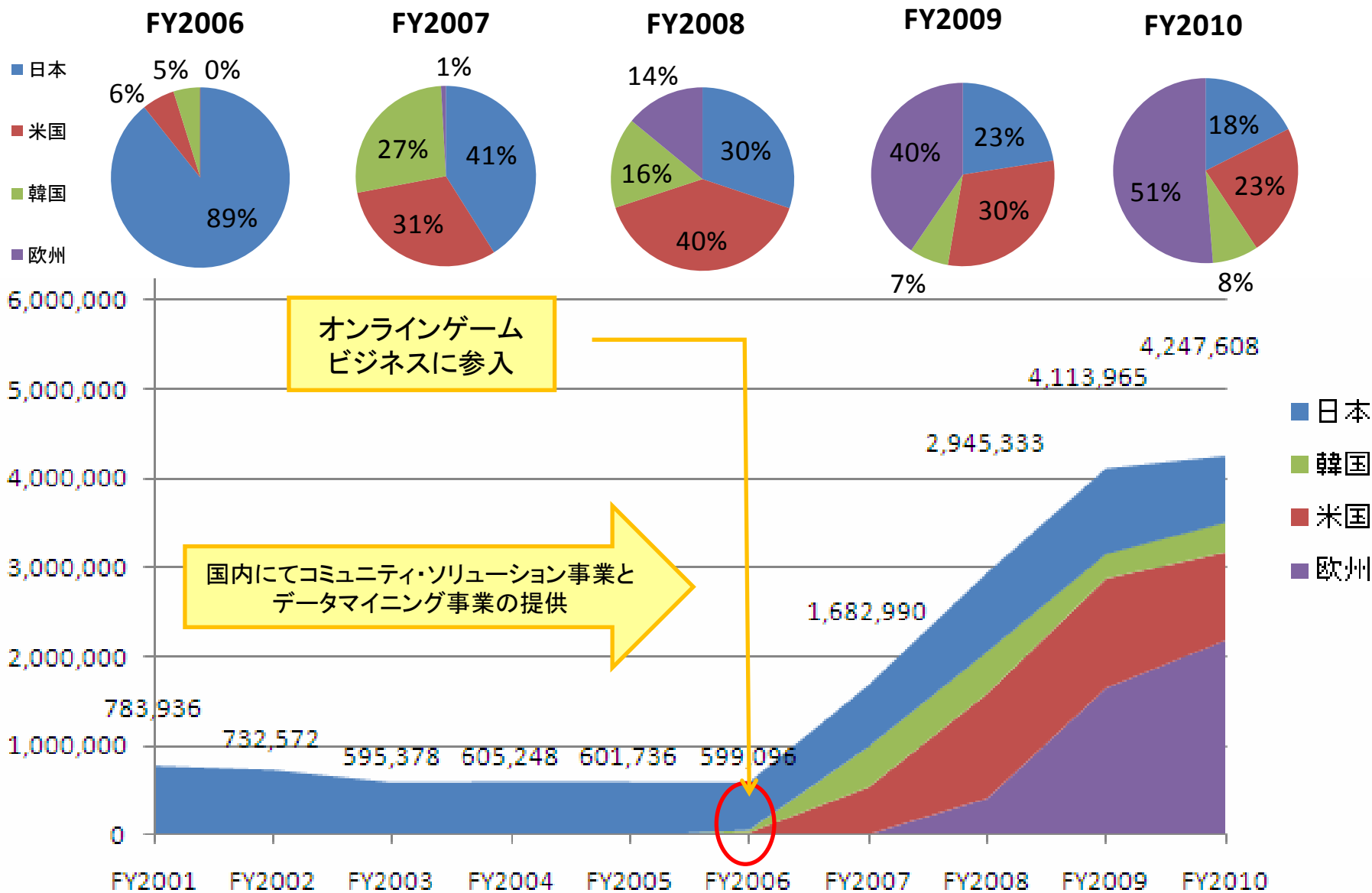


オンライン・コミュニティの
新たな可能性を模索

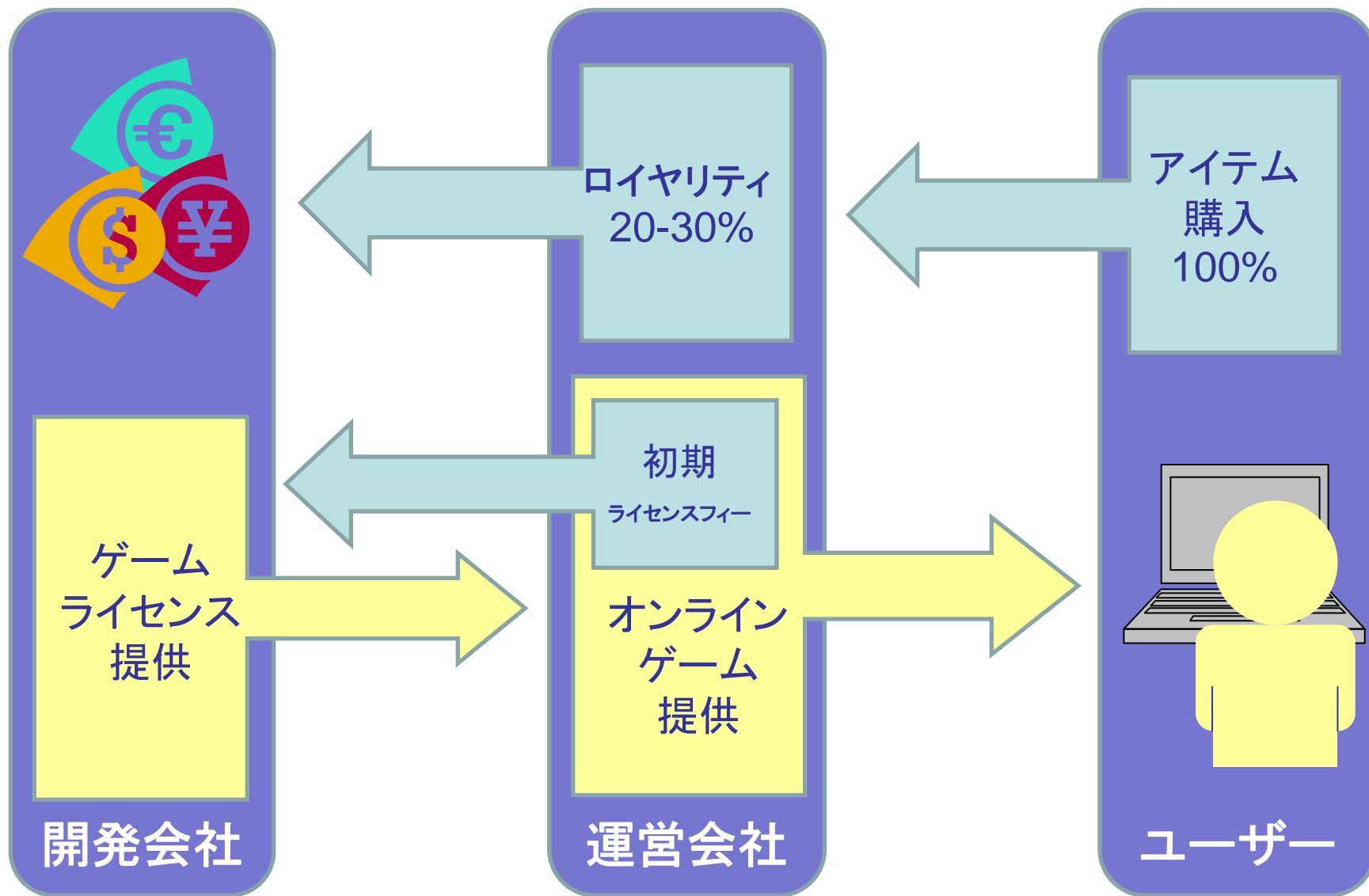
2006年～

オンラインゲーム事業を北米から開始

I. GALA Group – 上場以降のグローバル化の進展



グループ会社名	国	株式保有率	担当事業内容
株式会社ガーラ	日本	—	持株会社
株式会社ガーラウェブ	日本	100%	コミュニティ・ソリューション事業
株式会社ガーラバス	日本	100%	データマイニング事業
株式会社ガーラジャパン	日本	100%	日本での オンラインゲーム事業(運営)
Gala-Net Inc.	米国	100%	英語圏での オンラインゲーム事業(運営)
Gala Networks Europe Ltd. (HQ)	アイルランド	Gala-Net, Inc. 100%	欧州言語圏での オンラインゲーム事業(運営)
(Korean Branch)	韓国	---	システム開発・運営等
Gala-Net Brazil Ltd.	ブラジル	Gala-Net Inc. 99.9% 株式会社ガーラ 0.1%	ポルトガル語圏での オンラインゲーム事業(運営)
Gala Lab Corp.	韓国	100%	韓国での オンラインゲーム事業 (運営および開発)





Flyff Online

世界で初めて「空を飛ぶ」システムを導入したキュートなグラフィックのゲームです。
現在13言語のローカライズを行いサービス提供を行っております。



Rappelz

グラフィックの美しさには定評があり、クリーチャーと呼ばれるモンスターと共に闘いながら育成させていくシステムも楽しめます。現在13言語のローカライズを行いサービス提供を行っております。



iL:Soulbringer

ファンタジーな世界観の中で、「ピオ」と呼ばれるペットを育成させながら自分だけのスキルを持つペットに成長させたり、共に闘ったりしながらキャラクター自身も成長していきます。テスト期間中には、ユーザー様より、豊かなコンテンツと多様なシステムには、高評価を頂きました。

Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) 一提供地域

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		インド	スペイン語圏 チリ等	ポルトガル語圏 ブラジル等		
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe						Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Gala Lab	Level up	INI3					PT. KingSlamr Soft	Net Ease	Macrowell				Gala-Net	Gala-Net Brazil		
Rappelz		Gala Networks Europe						FUN FACTORY				Eaglegame International	Funbox	Asiasoft	Eaglegame(M) Sdn. Bhd.					GameCyber Technology					Gala-Net Brazil	Game Power7
iL: Soul bringer		Gala-Net	Gala Networks Europe									Gala Japan		INI3		Limited	Shanda Games		Shanda Games Limited	Gamania Digital						
Street Gears			Gala Networks Europe																Beijing 17game Network							

...商業化

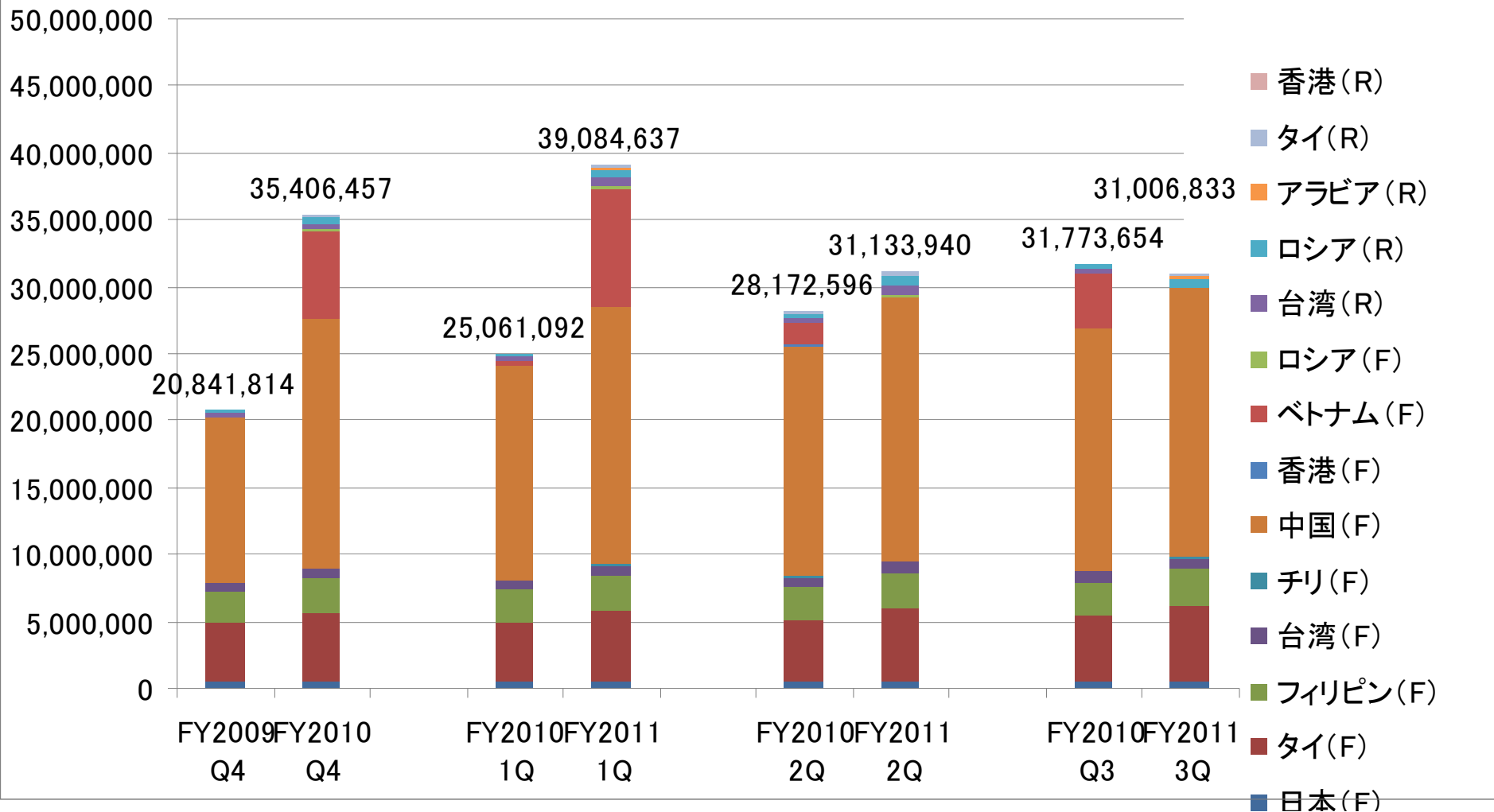
...準備中(ライセンス契約~オープンβ)

...自社グループ運営

...3Q及び発表までに動きのあった地域

Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) ーライセンス先のユーザー数

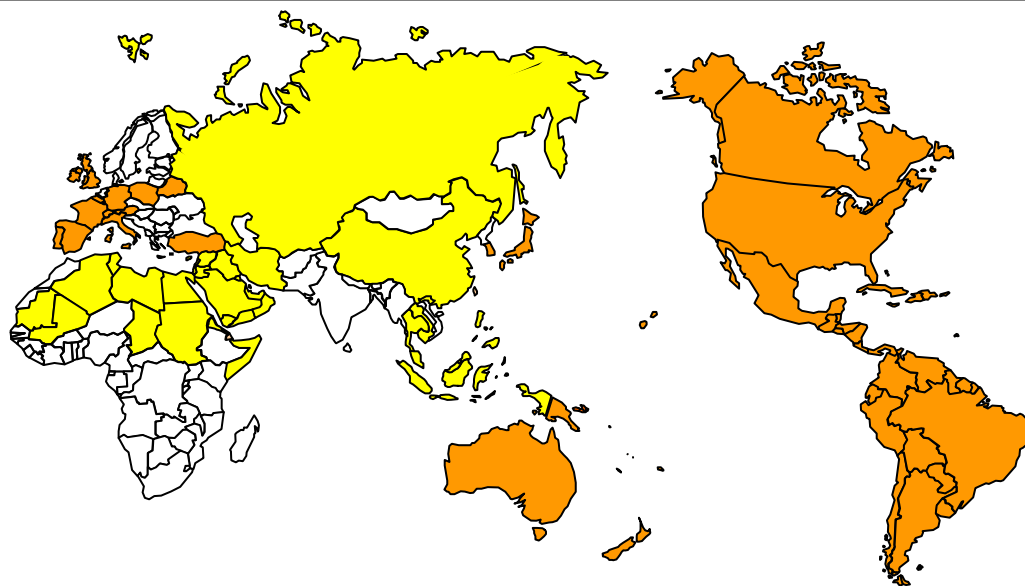
(単位:人)



※「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。

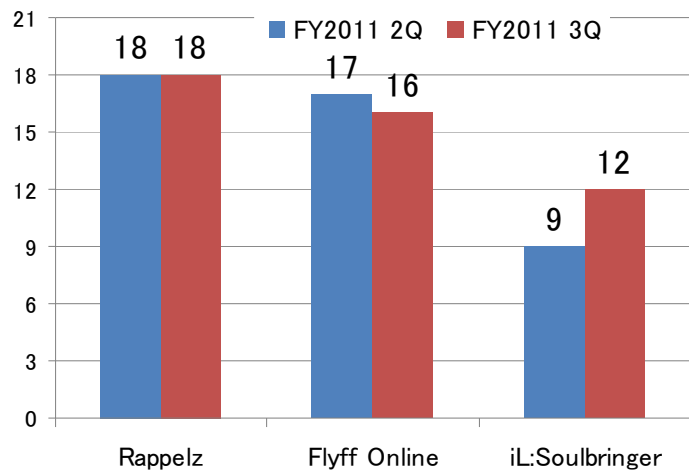
※チリおよび日本のFlyff OnlineはFY2011 1Qより自社運営に移行いたしました。

Ⅱ. オンラインゲーム事業(開発事業) ーライセンス契約数

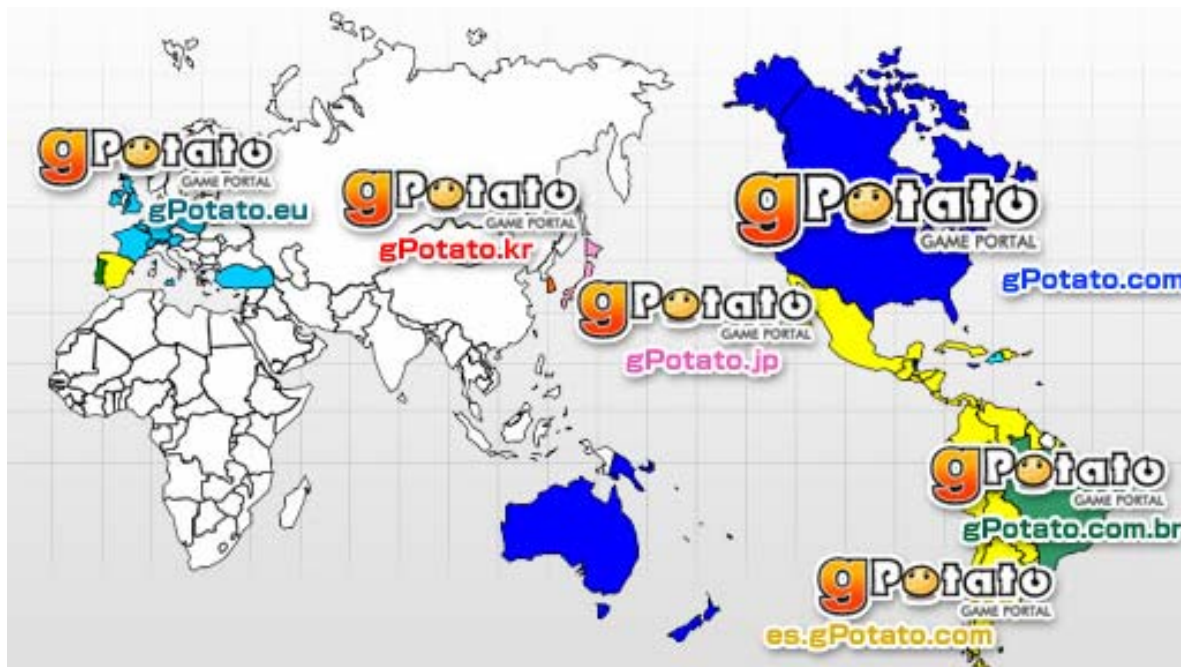


● GALA Group運営にて、ゲームを提供している地域 ● 他社運営にて、ゲームを提供している地域

ライセンス契約数推移



Rappelz	Flyff Online	iL:Soulbringer	Street Gears
●12月 商業化開始 (ブラジル)	●12月 ライセンス契約解消 (インド) ●1月 商業化開始 (インドネシア)	●11月 ライセンス契約締結 (東南アジア シンガポール・マレー シア) ●2月 ライセンス契約締結 (タイ)	●12月 商業化開始 (中国)



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) 一有料アイテム



スタミナセーバー → 経験値×2

LV UP!!
(一般ユーザーより早くLVアップできる)

シクルトフリーパス → パスポート

パスポートを購入した人だけが
いけるプレミアムエリアに行ける。
(有利な条件で取引できる)

【期間限定】
ランダムボックス → くじ引き

いくつかの期間限定アイテムの中から
ランダムにアイテムをGETできる

青い蝶の仮面(マスク) / ドラゴンズ
ネスト(マント) → 見た目が変化

一般ユーザーと違う見た目、
強いキャラクターにできる。
(武器を光らせたり、マントやヘルム等
ゲーム内では販売していない
アイテムが装備できる。)

一般



見た目が変化 →



※一般のユーザーでも普通にゲームを楽しめるが、課金アイテムを使用するとより有利な条件でゲームを進めることができる。


Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) ー 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: Soul bringer	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				春													
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																	
gPotato.kr	韓国語																	

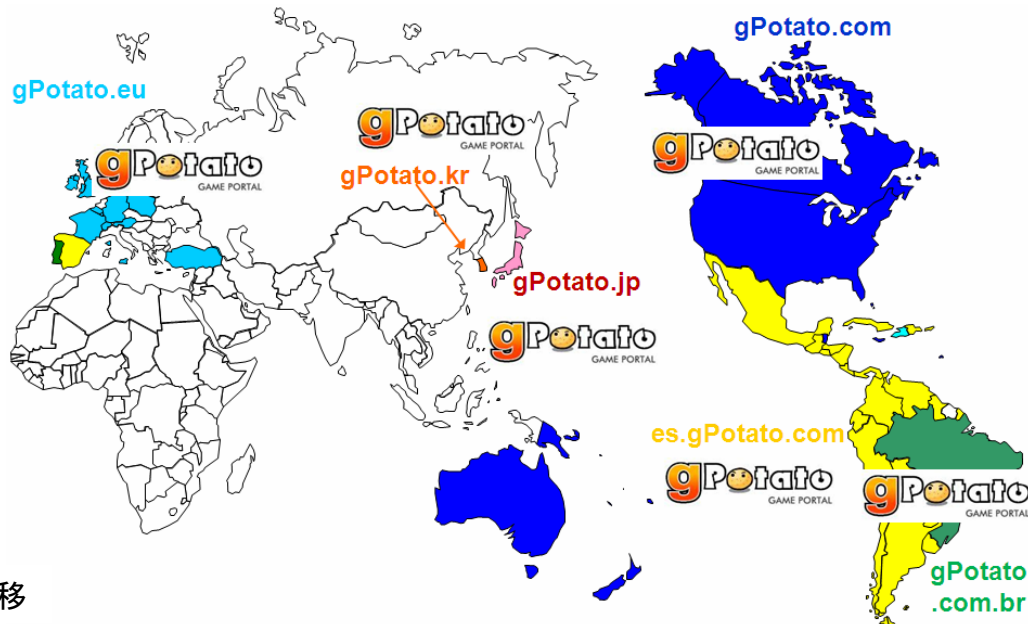
*地域によってタイトルが変わっています。

 ... 商業化

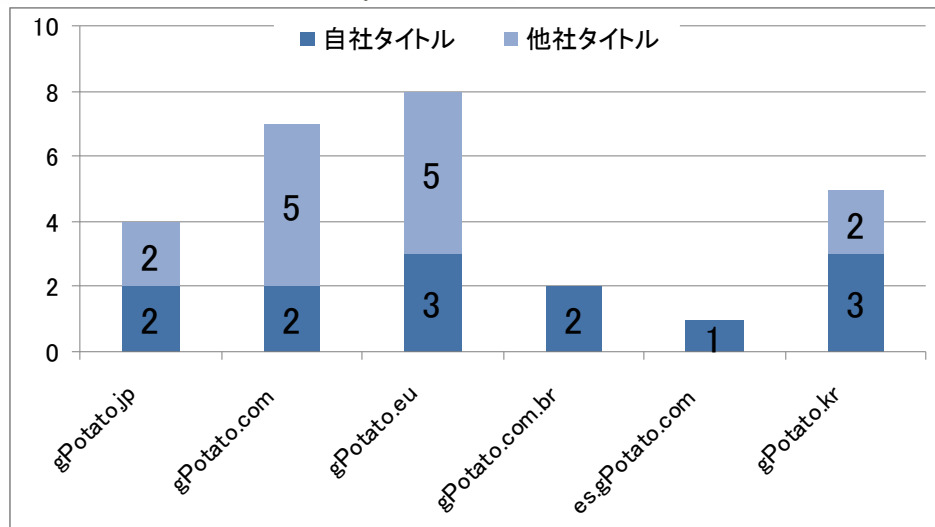
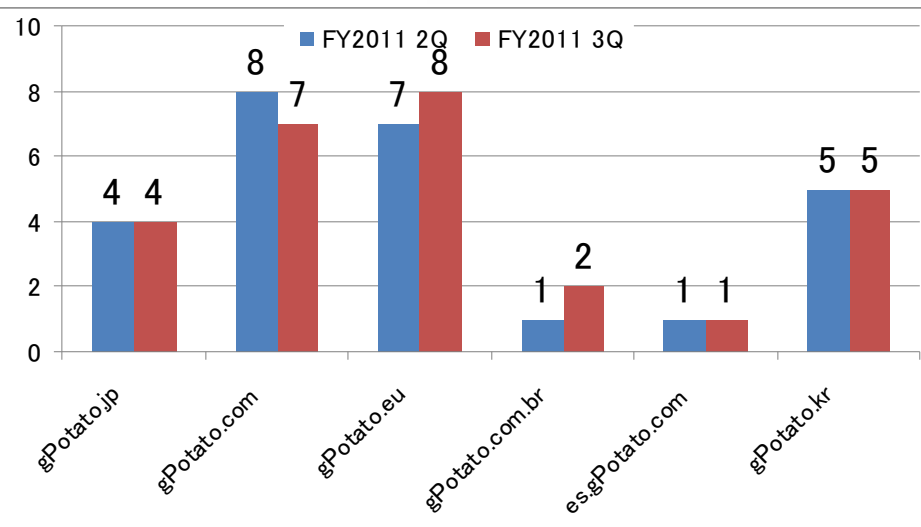
 ... 準備中

 ... 3Qに動きのあったタイトル

Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) ー 運営ゲームタイトル数

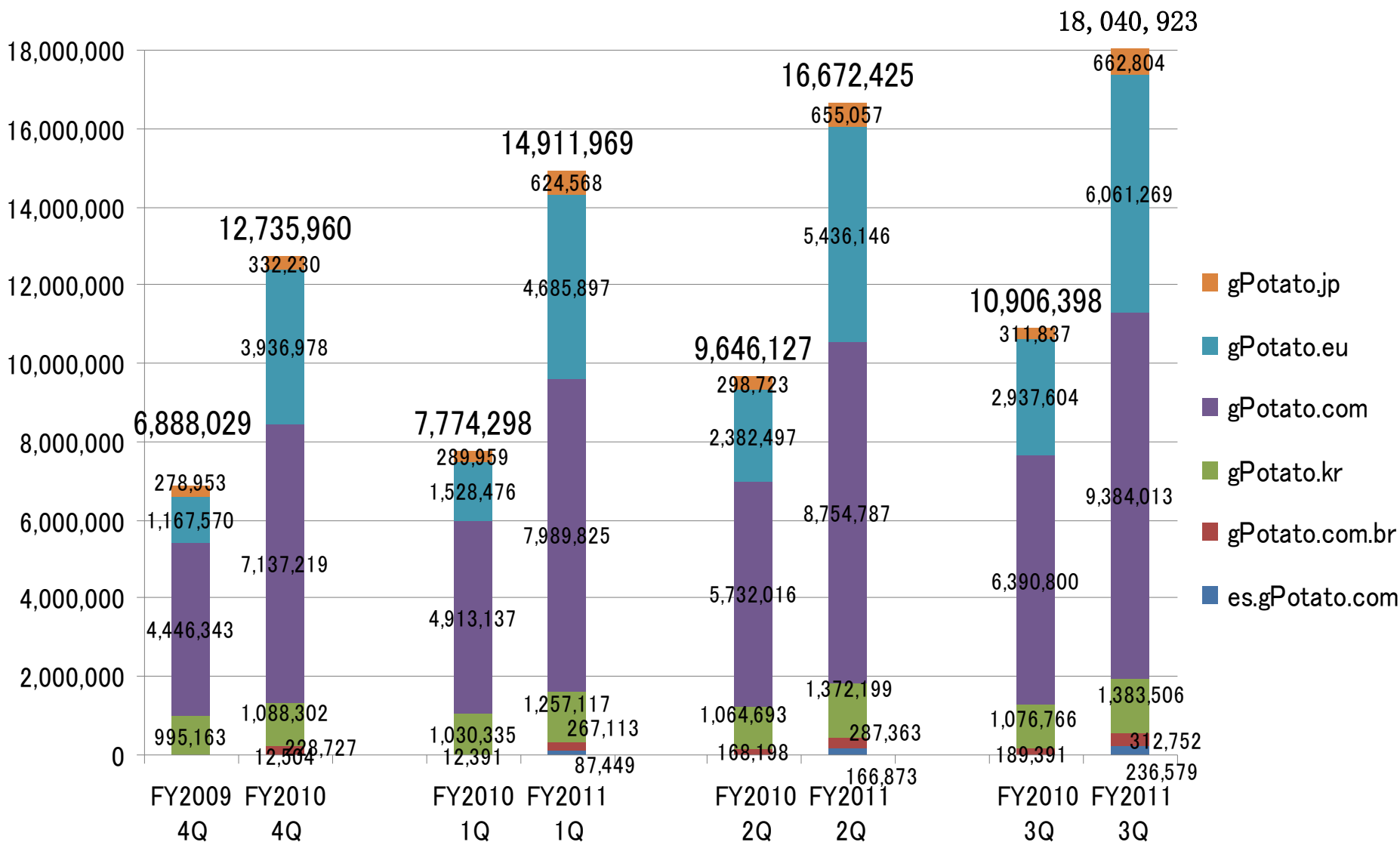


運営ゲームタイトル数の推移



Ⅱ. オンラインゲーム事業(ポータル事業) — gPotato登録会員数

(単位:人)



Ⅲ. 四半期決算報告 一 連結決算概要(P/L 3ヶ月)

(単位:千円)

	FY2011 3Q	FY2010 3Q	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	1,159,640	1,114,639	45,001	4.0%
売上原価	245,450	180,711	64,739	35.8%
売上総利益	914,189	933,928	△ 19,739	△2.1%
販売費及び一般管理費	838,420	834,613	3,807	0.5%
営業利益	75,768	99,315	△ 23,547	△23.7%
経常利益	81,179	94,789	△ 13,610	△14.4%
四半期純利益	112,676	77,695	34,981	45.0%

(単位:千円)

	FY2011 3Q ※3Q, FY2011平均レート	FY2011 3Q ※3Q, FY2010平均レート	増減額 (為替レート影響による金額)
売上高	1,159,640	1,302,081	142,441
営業利益	75,768	99,322	23,554

※FY2010 3Q 平均レート:1ドル 89.73円、1ユーロ132.68円、1ウォン 0.077円

※FY2011 3Q 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

Ⅲ. 四半期決算報告 ー 為替の影響

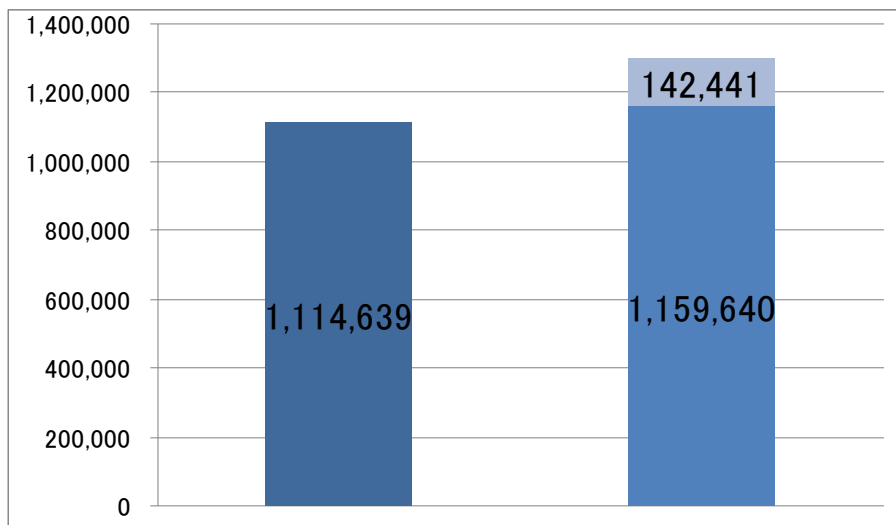
(単位: 千円)

	FY2011 3Q ※3Q, FY2011平均レート	FY2011 3Q ※3Q, FY2010平均レート	FY2010 3Q	増減率 FY2010のレートを使った場合
売上高	1,159,640	1,302,081	1,114,639	17%
オンラインゲーム事業 売上高	1,065,728	1,208,170	1,018,774	19%

※FY2010 3Q 平均レート: 1ドル 89.73円、1ユーロ132.68円、1ウォン 0.077円

※FY2011 3Q 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

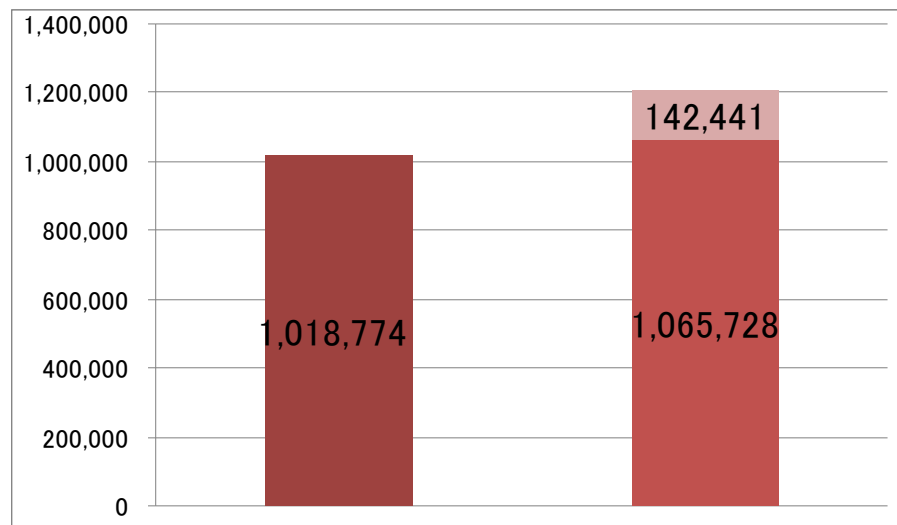
売上高



FY2010 3Q

FY2011 3Q

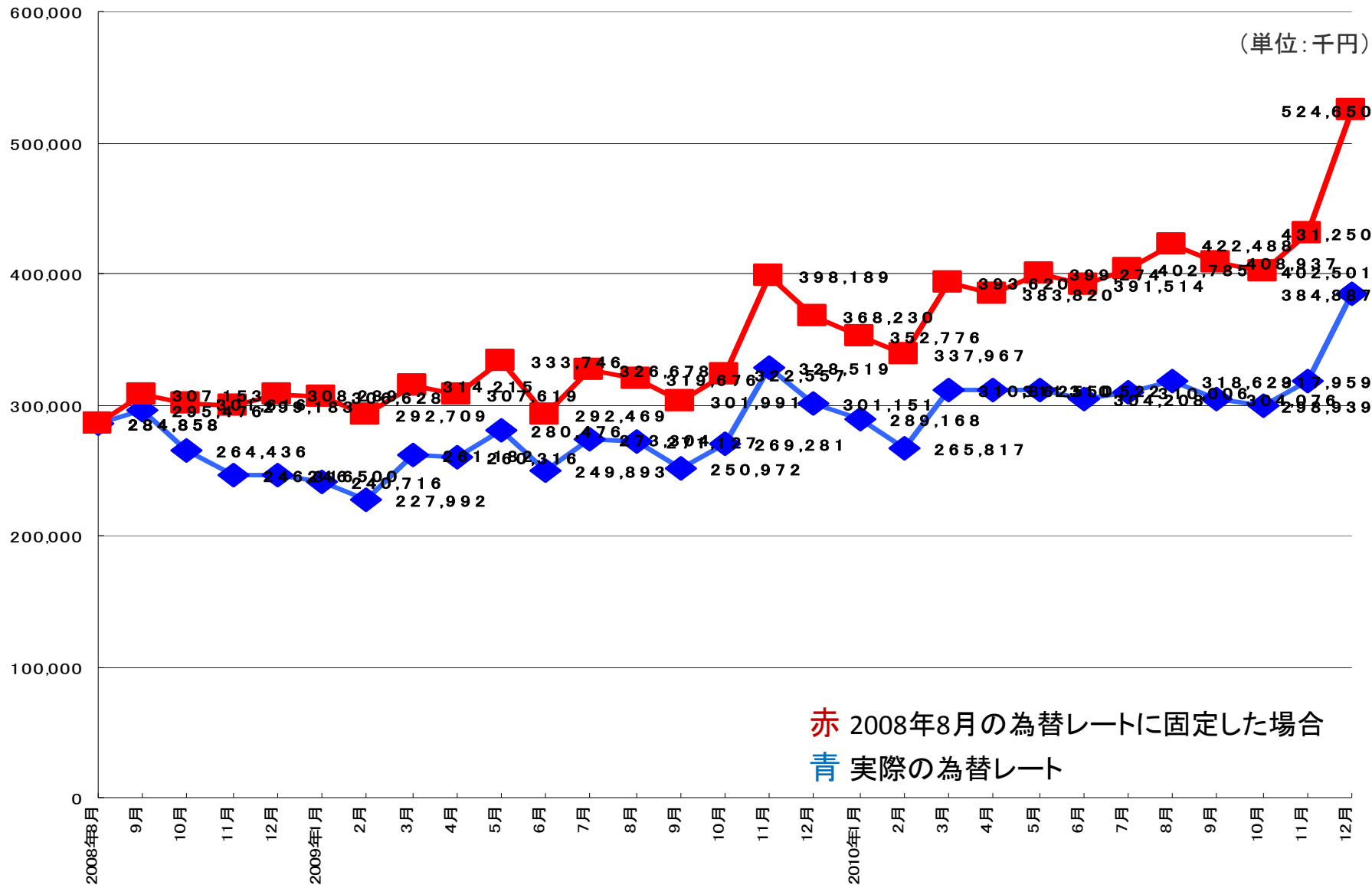
オンラインゲーム事業売上高



FY2010 3Q

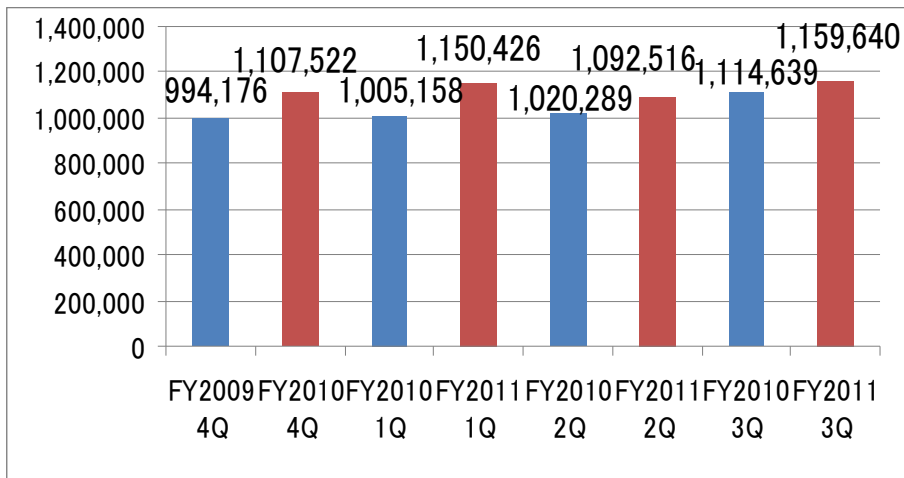
FY2011 3Q

Ⅲ. 四半期決算報告 — 為替の影響（売上高への影響時系列）



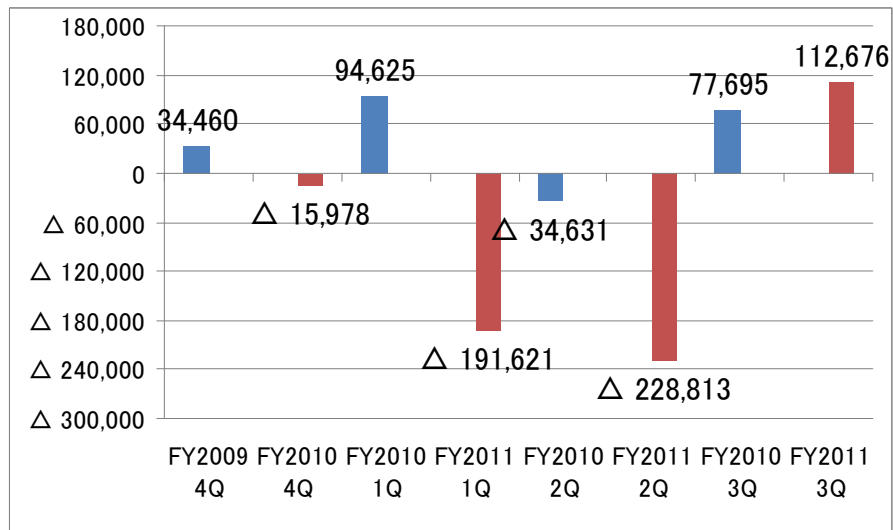
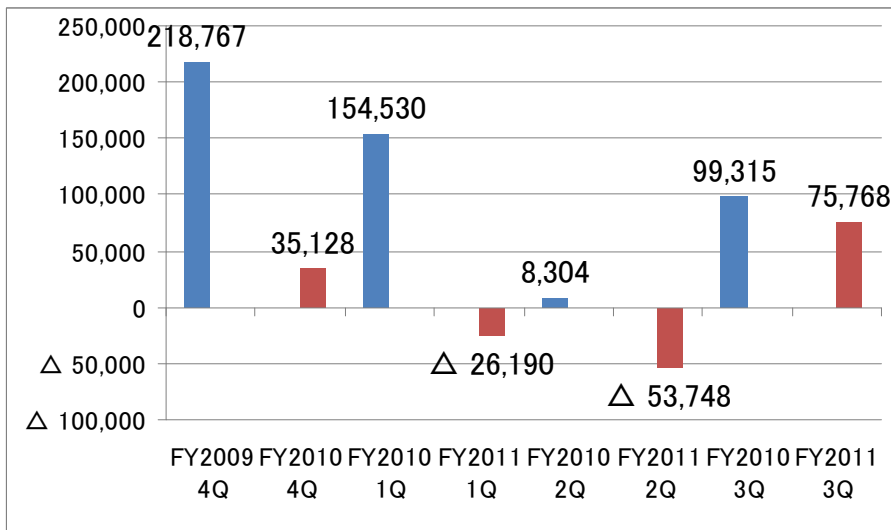
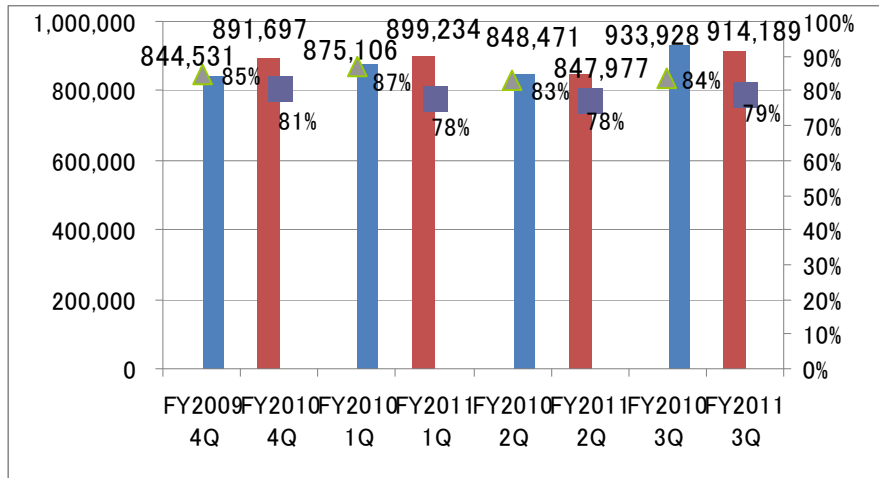
Ⅲ. 四半期決算報告 一P/L(売上高・売上総利益・営業利益・純利益)

売上高



売上総利益

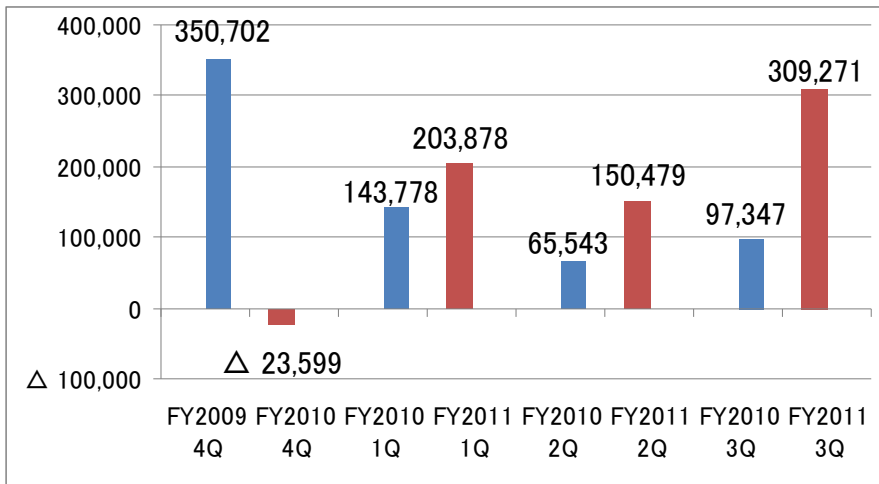
(単位:千円)



営業利益

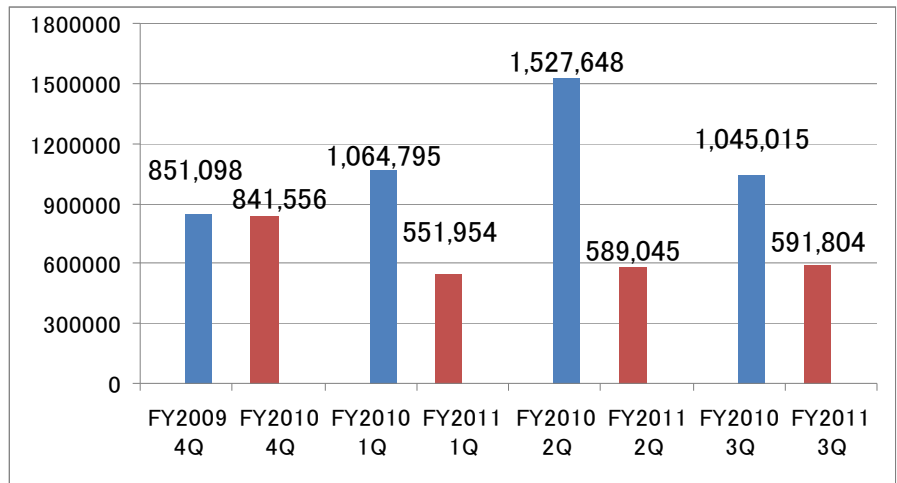
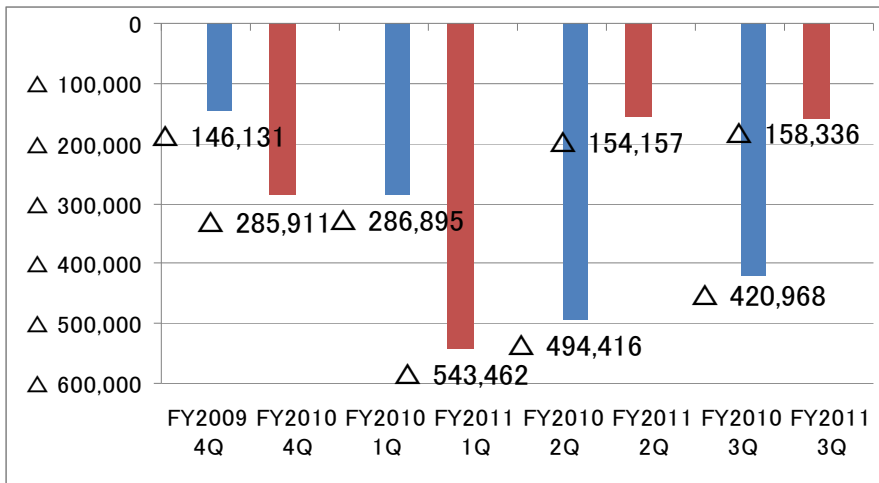
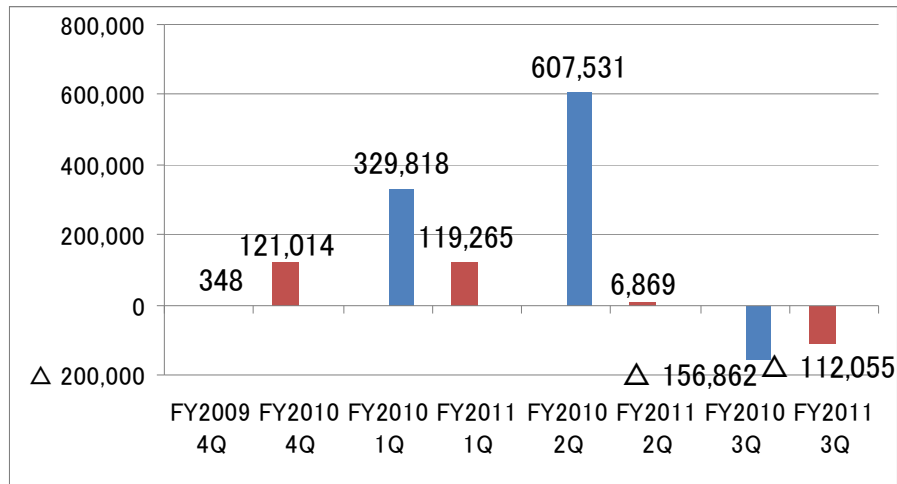
純利益

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

(単位: 千円)



投資活動によるキャッシュ・フロー

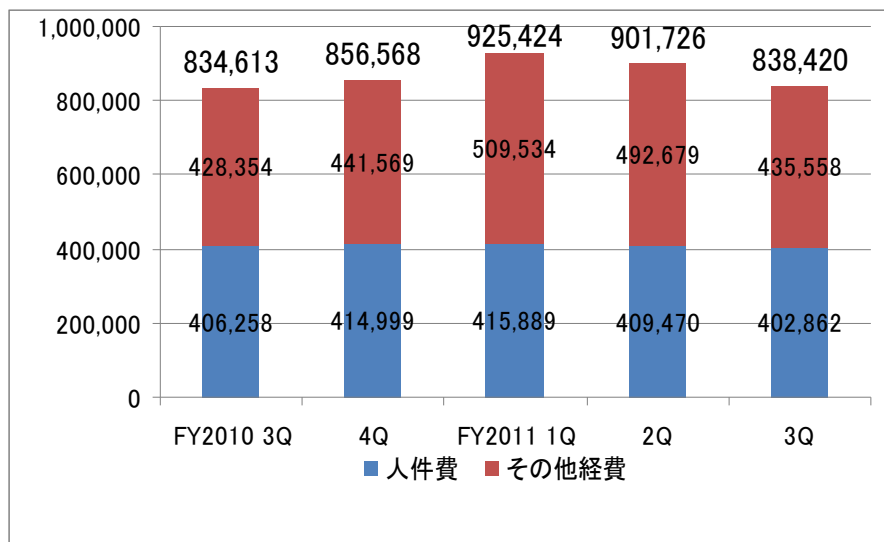
現金および現金同等物期末残高

Ⅲ. 四半期決算報告 一販売費および一般管理費・従業員数

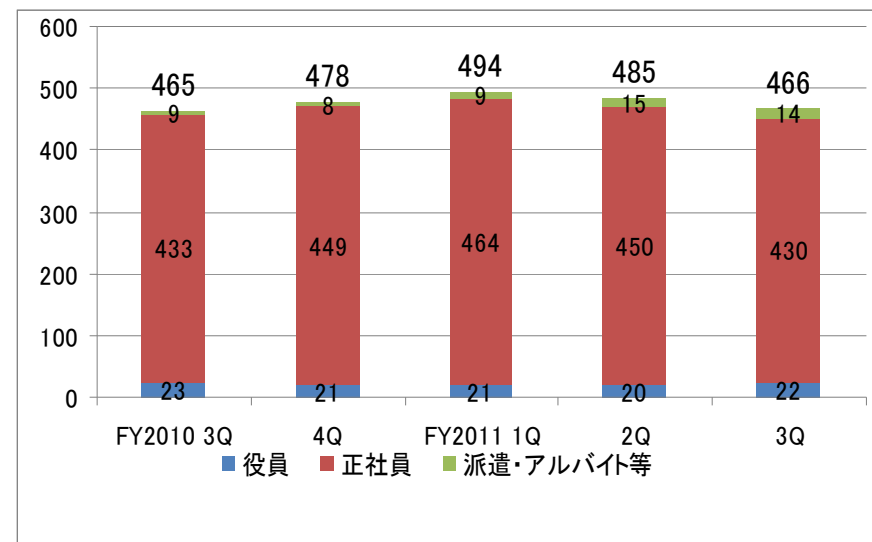
(単位:千円)

	FY2011 3Q	FY2010 3Q	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	402,862	406,258	△ 3,396	△ 0.8%
その他経費	435,558	428,354	7,204	1.7%
販売管理費 合計	838,420	834,613	3,807	0.5%

(単位:千円)



(単位:人)



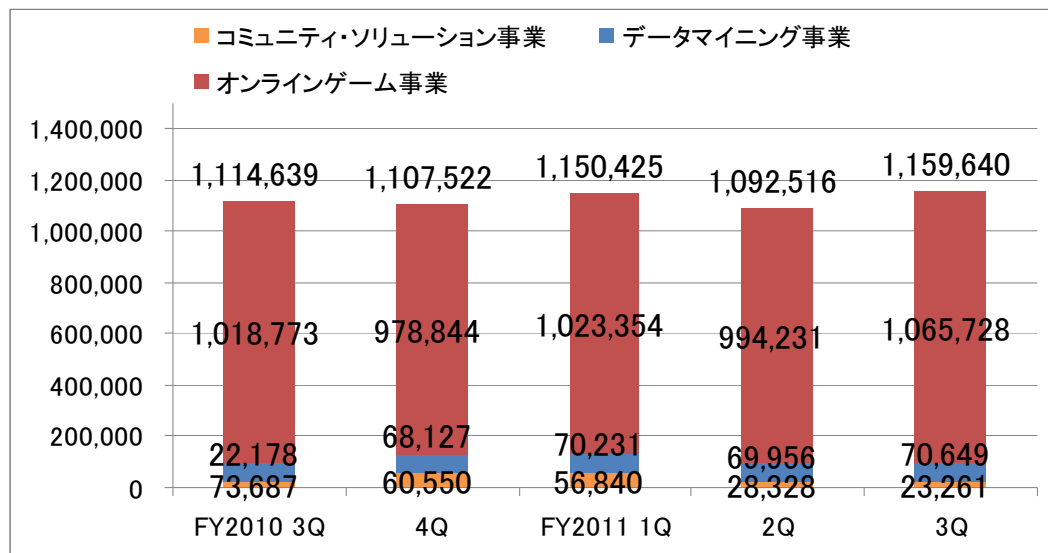
Ⅲ. 四半期決算報告 一事業別売上高

(単位:千円)

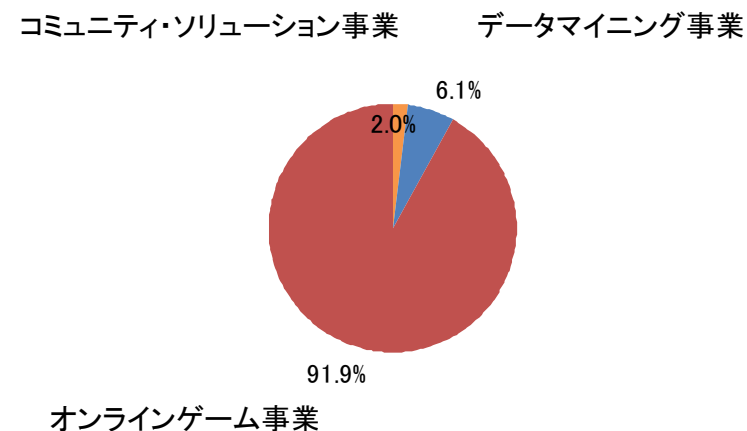
(単位:千円)

	FY2011 3Q	FY2010 3Q	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	1,065,728	1,018,774	46,955	4.6%
データマイニング事業	70,649	73,688	△3,038	△4.1%
コミュニティ・ソリューション事業	23,261	22,178	1,083	4.9%
売上高合計	1,159,640	1,114,640	45,001	4.0%

(単位:千円)



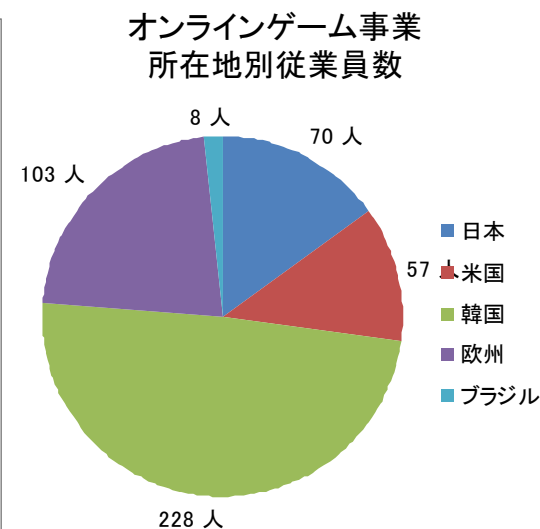
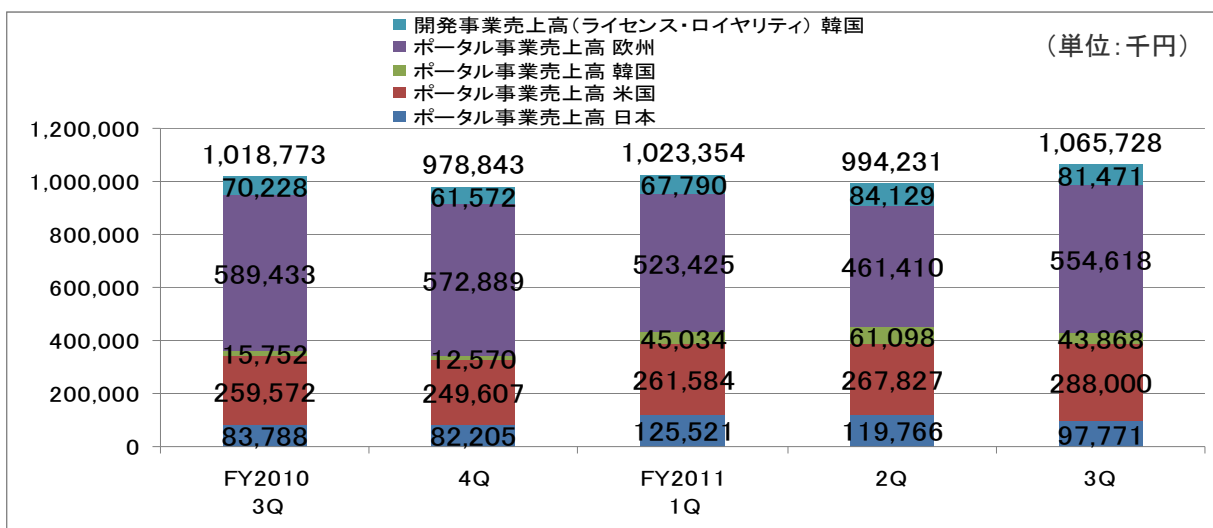
売上高比率



Ⅲ. 四半期決算報告 —セグメント別売上高(オンラインゲーム事業①)

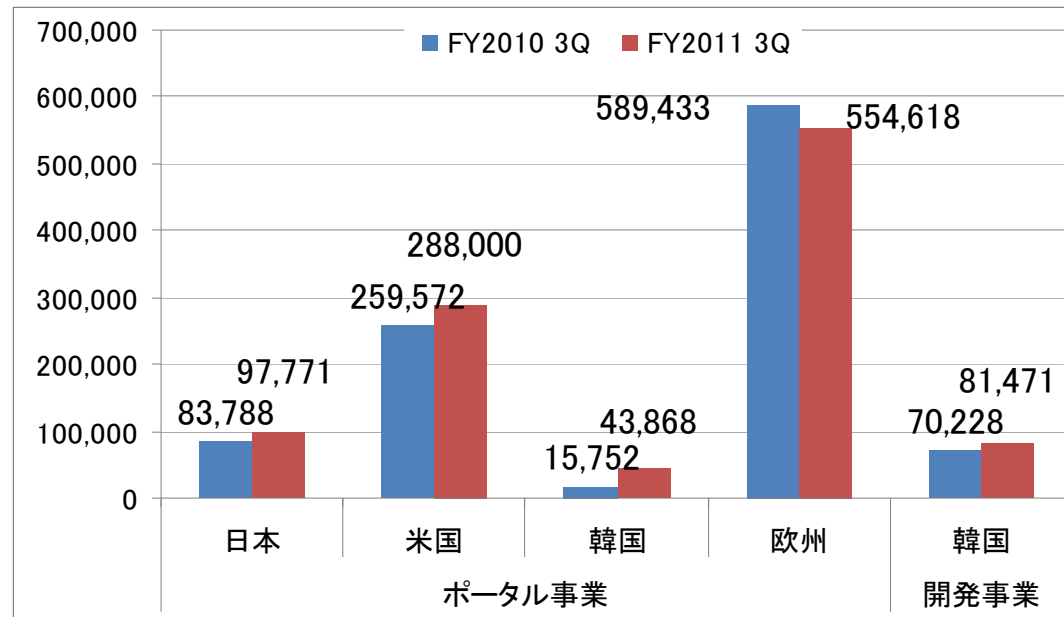
(単位:千円)

オンラインゲーム事業		日本	米国	韓国	欧州	合計
サービス売上	FY2010 3Q	83,788	259,572	15,752	589,433	841,758
	FY2011 3Q	97,771	288,000	43,868	554,618	984,257
ロイヤリティ/ ライセンス売上 (連結調整後)	FY2010 3Q			70,228		70,228
	FY2011 3Q			81,471		81,471
売上高合計	FY2010 3Q	83,788	259,572	85,980	589,433	1,018,773
	FY2011 3Q	97,771	288,000	125,339	554,618	1,065,728
売上高成長率(円ベース)		16.7%	11.0%	45.8%	△5.9%	4.6%
売上高成長率(現地通貨ベース)		16.7%	24.7%	53.8%	11.1%	



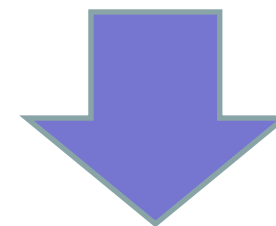
前年同四半期ならびに前四半期との比較

(単位: 千円)



前年四半期比 4.6%
増

Flyff Online(フランス語、ドイツ語)におけるハッキングの影響は回復しつつあるものの前年同四半期の水準を回復するには至らず、Flyff Onlineの欧州地域の売上が減少いたしました。一方、他のゲームタイトル購入の効果により、現地通貨ベースでの売り上げは増加致しました。しかし、円高の影響により、円ベースでの売り上げは減少しております。



セキュリティの強化には引き続き注力しております。また、その他のタイトルの売上が増加しており、欧州地域の売上は増加傾向にあります。

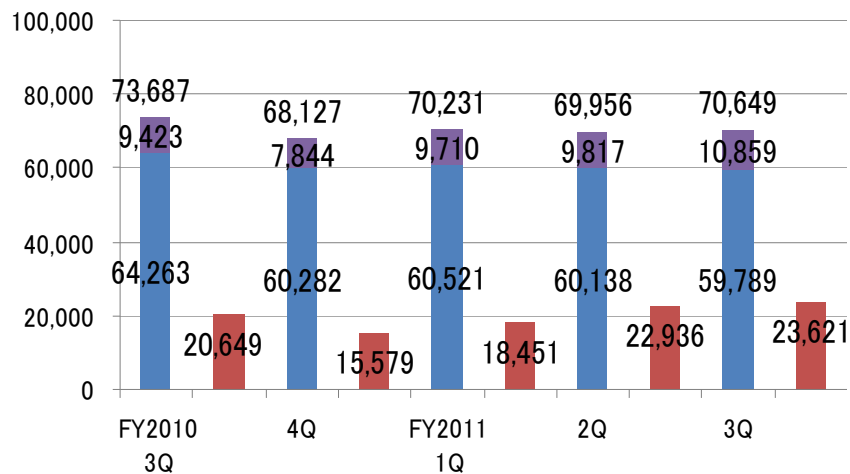
データマイニング事業



コミュニティ・ソリューション事業

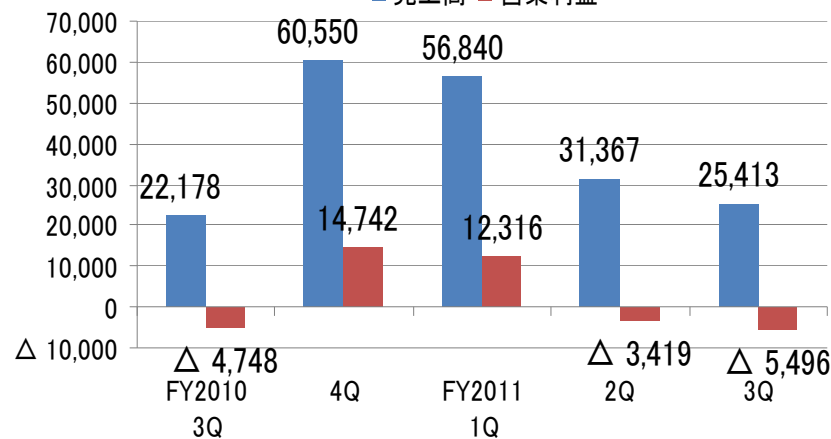


■ リスクモニタリングサービス ■ その他 売上 ■ 営業利益



■ 売上高 ■ 営業利益

(単位: 千円)

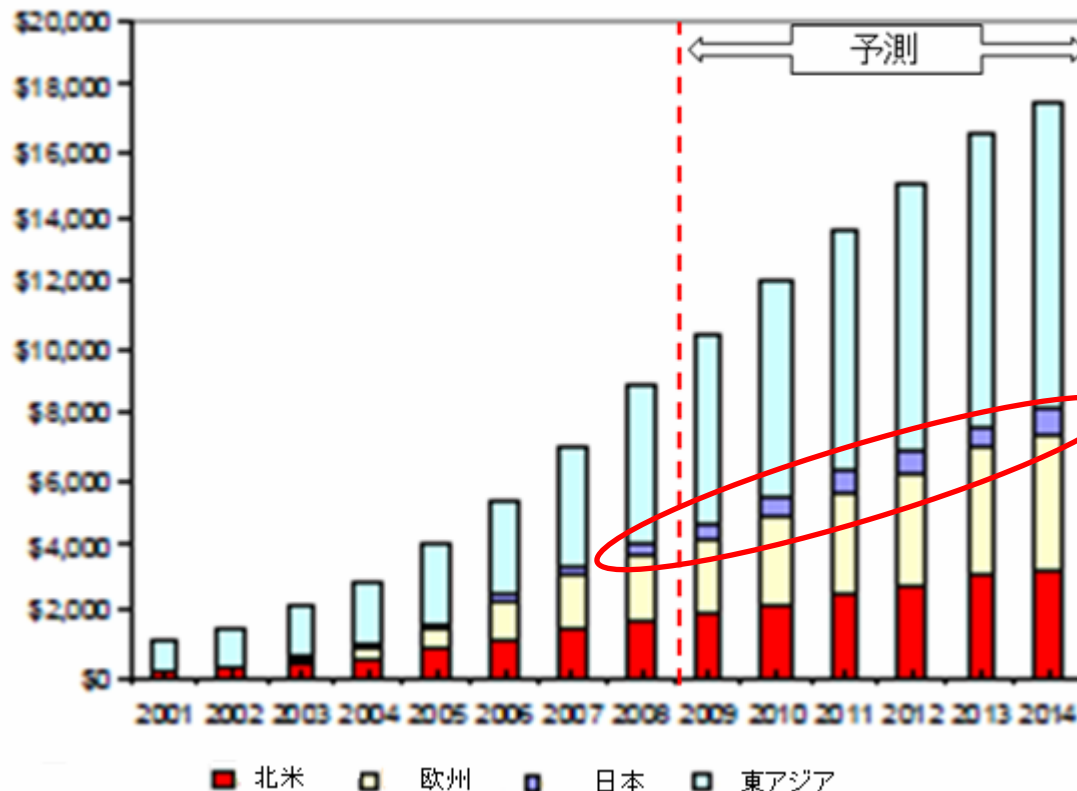


IV. 今後の取組み — オンラインゲーム市場規模

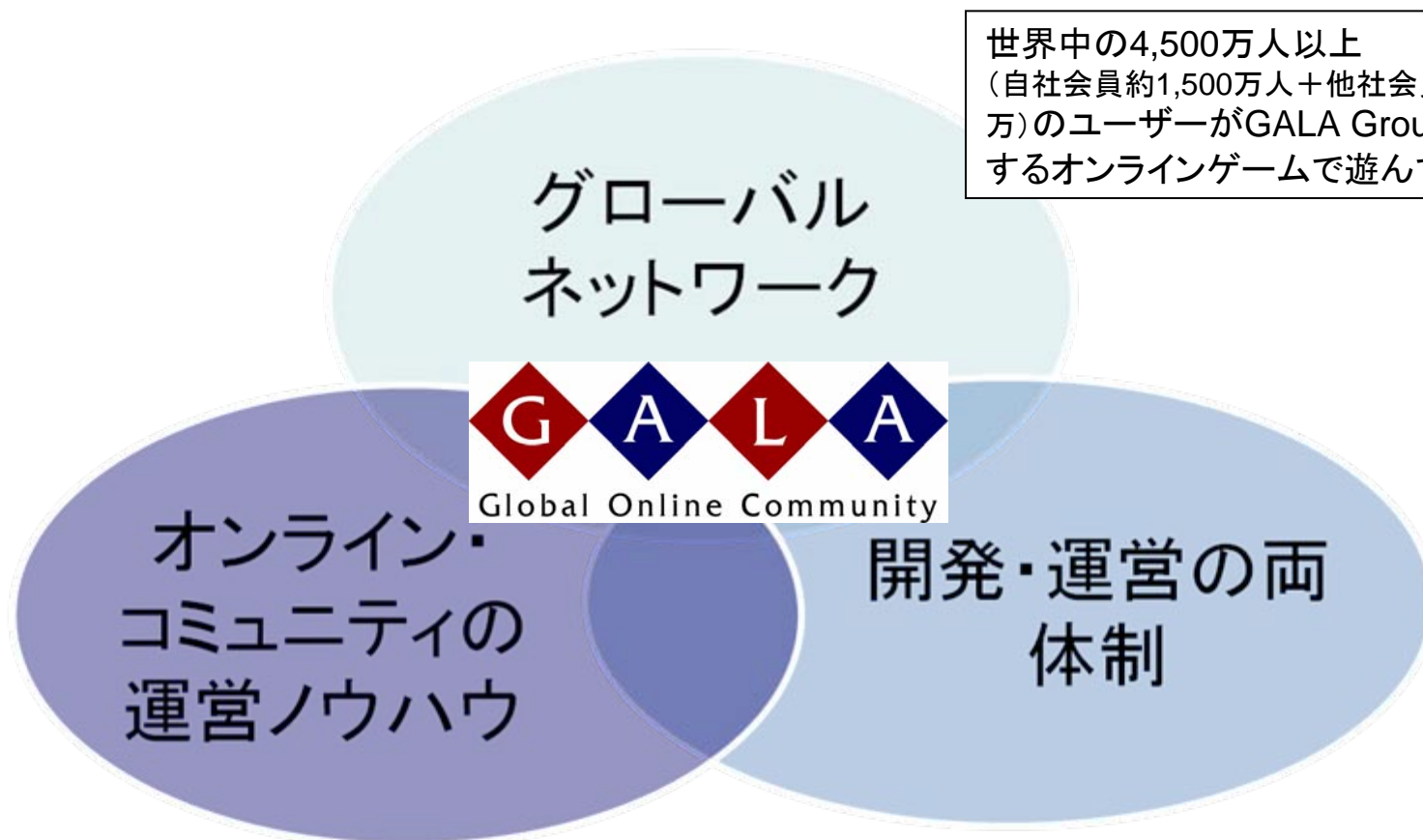
2008年の世界のオンラインゲーム市場は、約9,220億円であり、2014年までに2倍以上の約2兆673億円市場になると予測されております。(1\$=¥93, Source:Online Game Market Forecasts 2009)

また、世界における日本のオンラインゲーム市場規模は約5%であり(Source:Online Game Market Forecasts 2009)、2008年の日本におけるオンラインゲーム企業は126社あり、271タイトルのオンラインゲームが提供されています。(Source:JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2009)

(単位:百万ドル) 世界のPCオンラインゲーム市場規模 2001-2014年



5%の日本の市場だけにとらわれず、世界を軸に展開していきます。



世界中の4,500万人以上
(自社会員約1,500万人+他社会員約3,000万)のユーザーがGALA Groupの提供するオンラインゲームで遊んでいる

黎明期からオンライン・コミュニティの構築・運営を行っている

北米、欧州、南米、日本、韓国に運営会社を持ち、同時に韓国に開発会社も持っている

1,000万人
のユーザー
を獲得

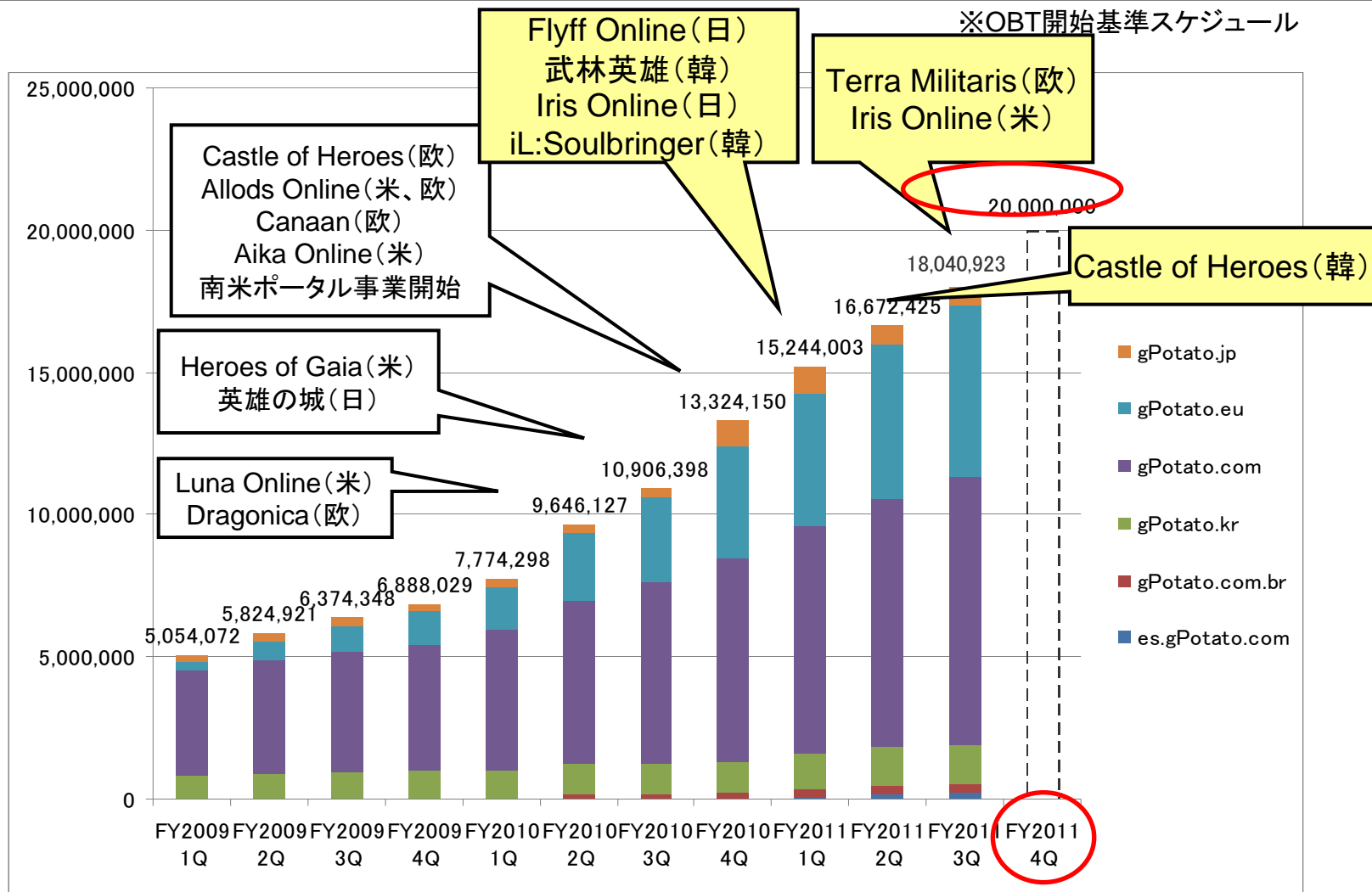
2,000万人
のユーザー
を獲得

3,000万人
のユーザー
を獲得

世界中の
有力なポ
ータルサイト
を買収

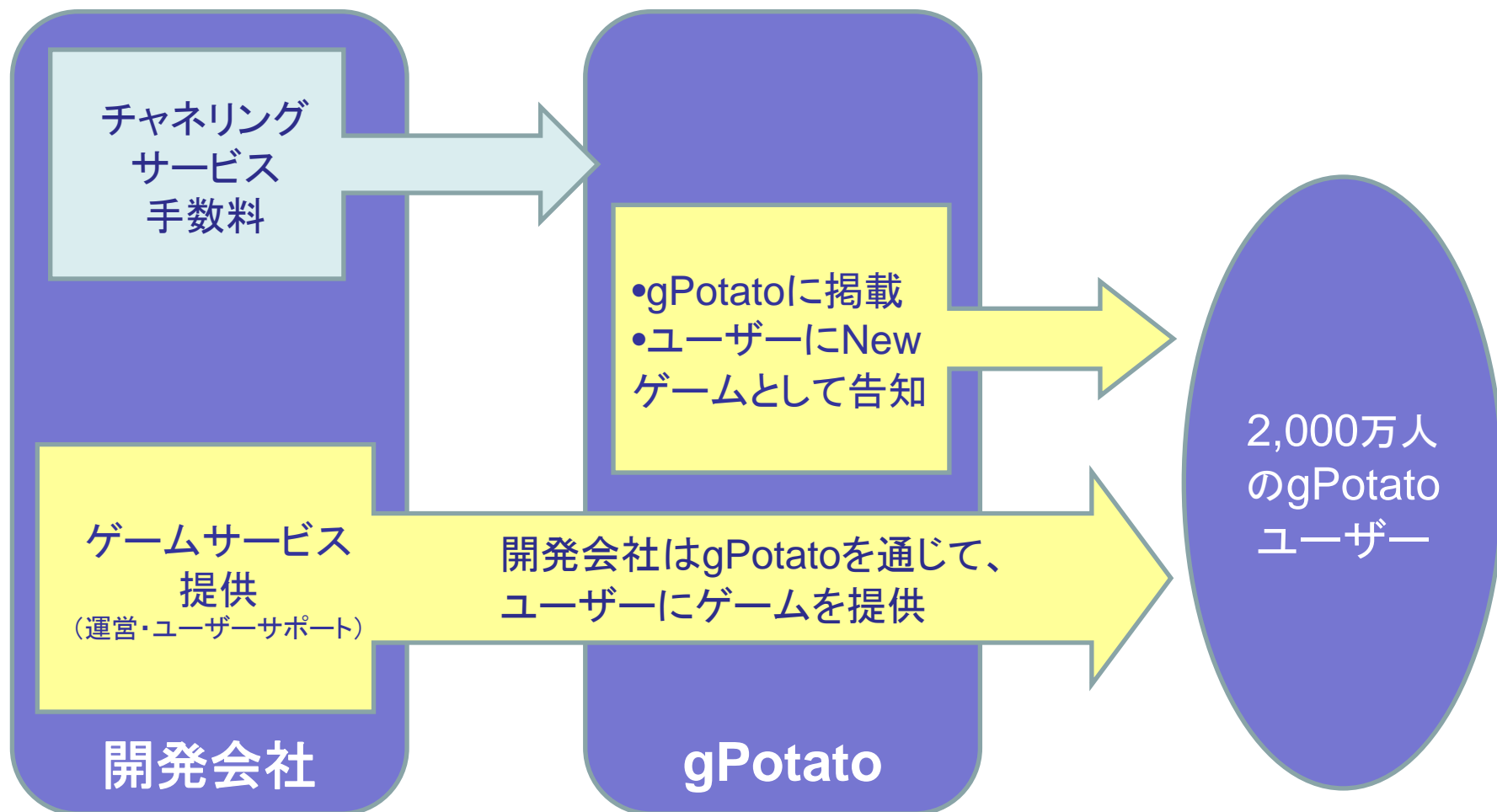
IV. 今後の取組み ー ①2,000万人のユーザーを獲得するために

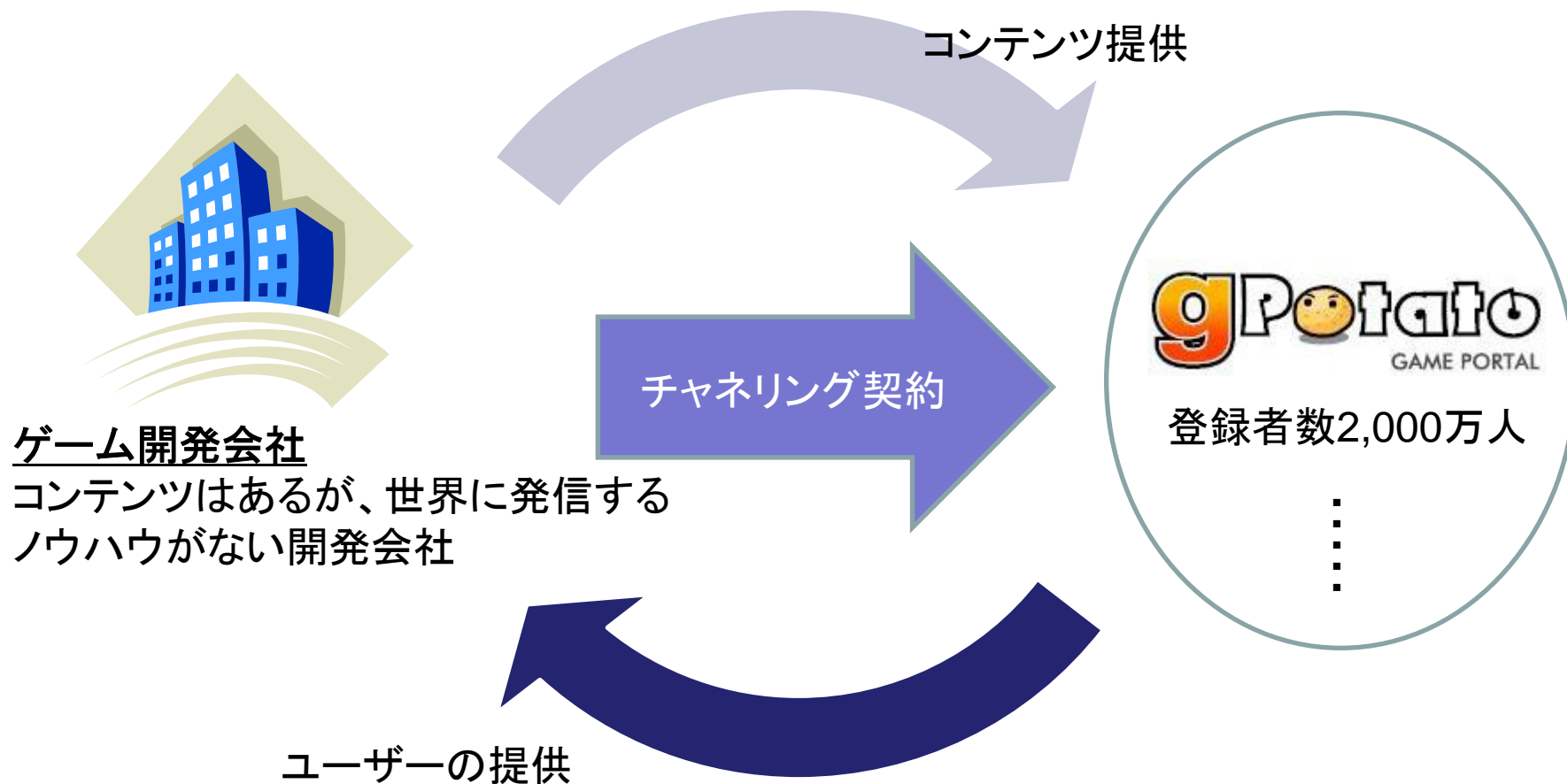
(単位:人)




「1,000万人のgPotatoユーザー」を基に大型クライアントゲーム・ブラウザゲームのライセンス獲得やコミュニティ機能の強化により更に1,000万人のユーザーを獲得

チャネリングサービスの仕組みを利用して





「2,000万人のgPotatoユーザー」を基に他社開発の大型タイトルのチャネリング契約を進め、さらに1,000万人のユーザーを獲得



gPotato
GAME PORTAL

「3,000万人のgPotatoユーザー」を基に世界中の有力なポータルサイトを買収し、
gPotatoの大型ポータル化

「Flyff Online」のインドネシアにおけるサービスを開始

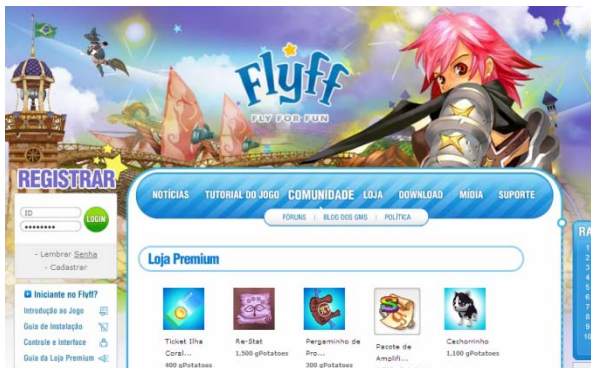
「Flyff Online」のインドネシアにおける商業化を、2010年12月30日より開始しております。インドネシアは今後、ますますブロードバンドが普及していくことが予想され、将来のパートナーからのライセンス収入の増加が期待されます。

Gala-Net(北米)によるオンラインゲーム「Iris Online」の投入

「Iris Online」の商業化を、2010年12月6日より開始しております。売上も順調なスタートを切っており、今後の収益への貢献が期待されます。

「iL:Soulbringer」のタイにおけるライセンス契約を締結

「iL:Soulbringer」のサービス提供を第4四半期に予定しております。タイにおけるサービス提供に関し、Ini3 Digital Co., Ltd.(タイ バンコク市)と2011年2月1日にライセンス契約を締結いたしました。来期以降の提供地域の拡大による収益への貢献が期待されます。



IV. 今後の取組み — 通期の業績予想

(単位:百万円、%)

	2010年 3月期	2011年 3月期予想	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	4,247	4,800	553	13.0%
営業利益	331	43	△ 288	△87.0%
経常利益	278	18	△ 260	△93.5%
当期純利益	121	△ 317	△ 438	—

下期は売上の増加及びコストの抑制により営業黒字転換を予想