

2016年3月期 第2四半期 決算補足説明資料

(自 : 2015年7月1日 至:2015年9月30日)



株式会社ガーラ
2015年11月13日

第2四半期（2015.07 – 2015.09）トピックス

【事業】

◆ スマートフォンアプリ事業

＜ダウンロード配信開始＞

- ・ パズルゲームアプリ 「Flyff Puzmon」 （フリフパズモン） の日本語版をグローバルに配信開始 （「Google Play」 及び 「iTunes Store」 にて）
- ・ PlayWorks Corp. が開発した、リアルタイム本格的MMORPGアプリ 「Arcane」 （アーケイン） のライセンス取得の契約交渉
⇒ **第3四半期（2015年10月）に英語版・日本語版のライセンス契約締結**

【その他】

- ・ 2015年7月に連結子会社Gala Lab Corp. が株主割当増資を実施
⇒ 当社持分比率70%から変更なし
- ・ 2015年9月に韓国に連結子会社Gala Mix Inc. を設立
⇒ 当社出資比率60%

I. 第2四半期 決算資料

～四半期連結財務諸表（要約）～

(単位：千円)

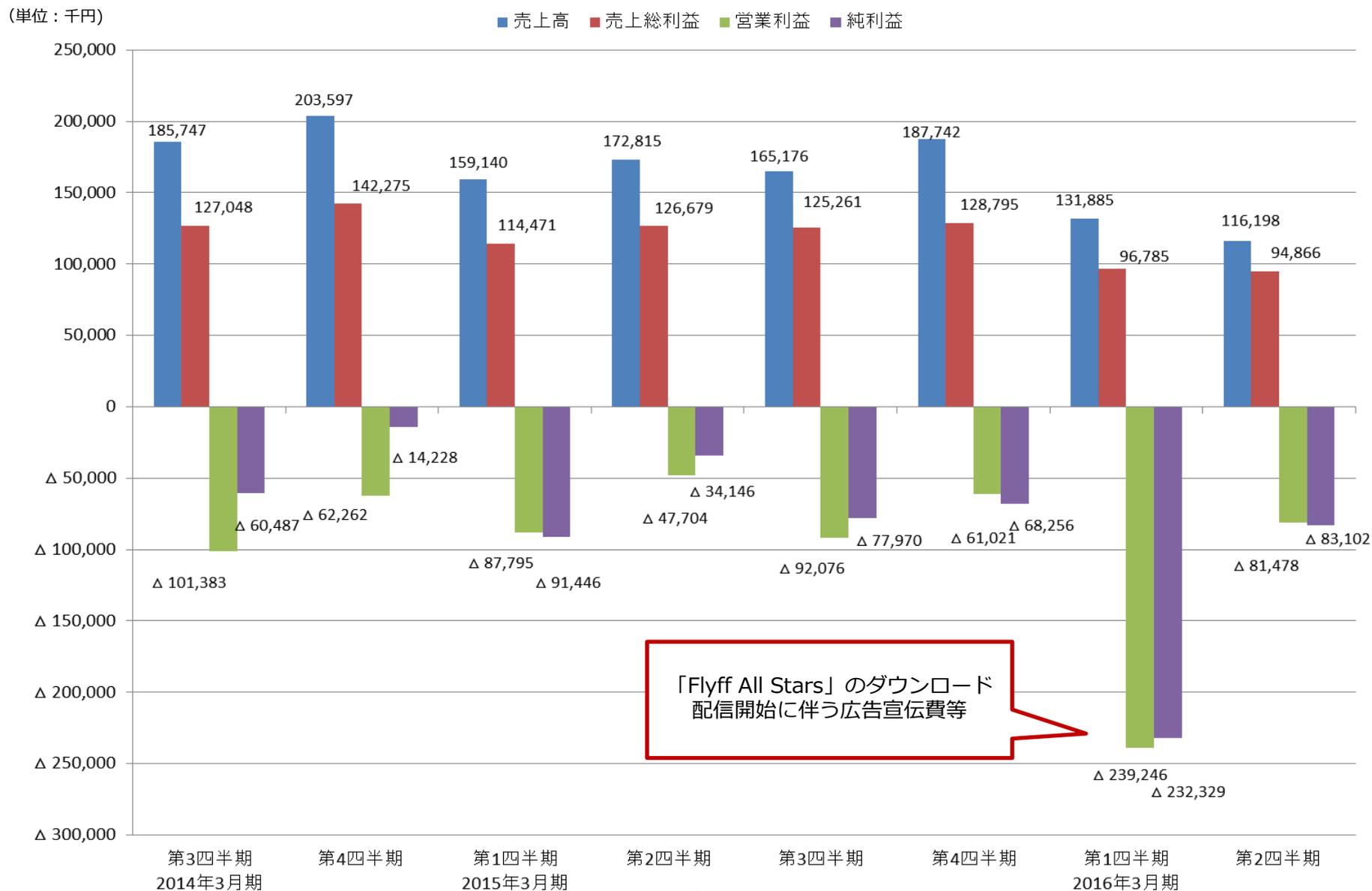
	第2四半期 (2015年7月～9月)	前四半期 (2015年4月～6月)		前年同四半期 (2014年7月～9月)	
			増減率		増減率
売上高	116,198	131,885	△11.9%	172,815	△32.8%
売上原価	21,331	35,099	△39.2%	46,136	△53.8%
売上総利益	94,866	96,785	△2.0%	126,679	△25.1%
販売費及び一般管理費	176,345	336,032	△47.5%	174,383	1.1%
営業利益	△81,478	△239,246	-	△47,704	-
経常利益	△84,177	△237,869	-	△31,193	-
四半期純利益	△86,418	△234,792	-	△34,146	-
非支配株主に帰属する四半期純利益	△3,315	△2,462	-	-	-
親会社株主に帰属する四半期純利益	△83,102	△232,329	-	△34,146	-

◆ 売上高 前四半期比で、オンラインゲーム事業の売上高が、バージョンアップで増加したものの、スマートフォンアプリ事業の「Flyff All Stars」（フリフオールスターズ）日本語版の売上高が大幅に減少したため、11.9%減少。また、前年同四半期比では、オンラインゲーム事業の売上高は減少となり、2015年4月に連結子会社ガーラウェブの全株式譲渡により連結から除外したため、その他事業の売上高が減少したため、32.8%減少。

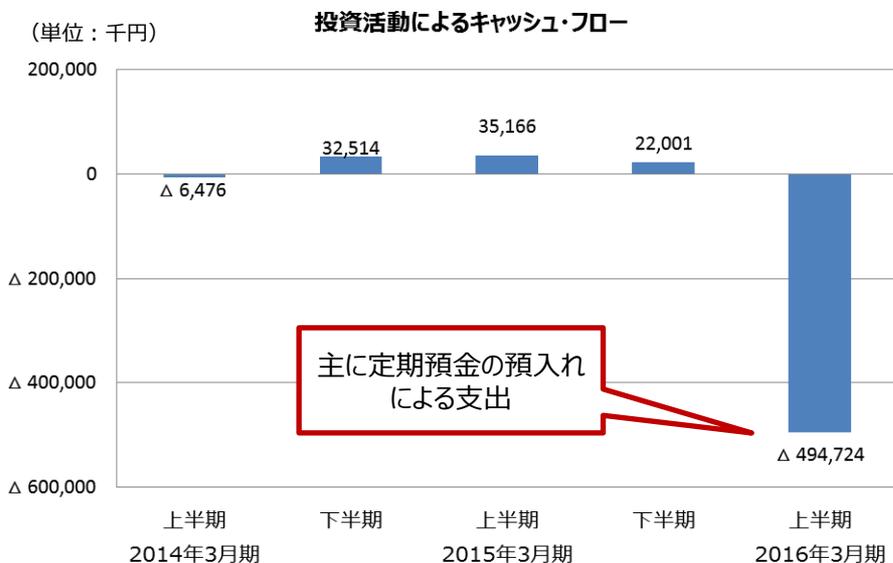
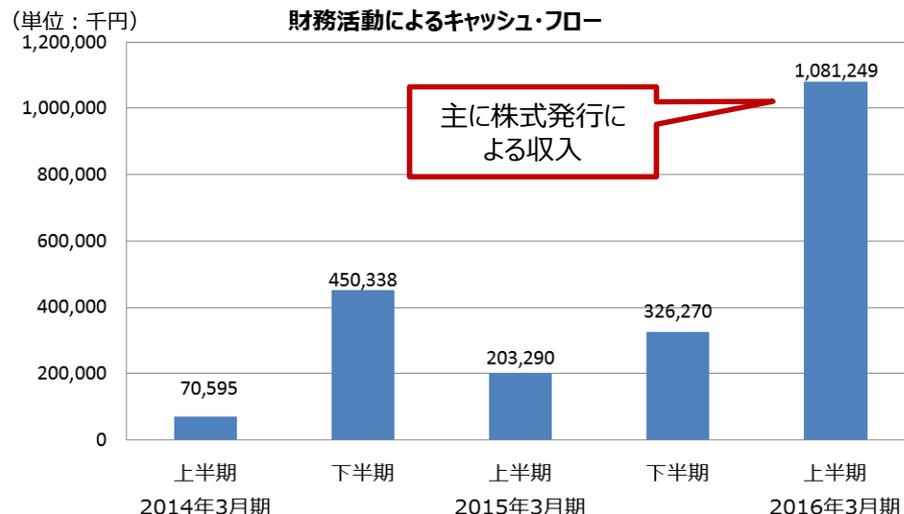
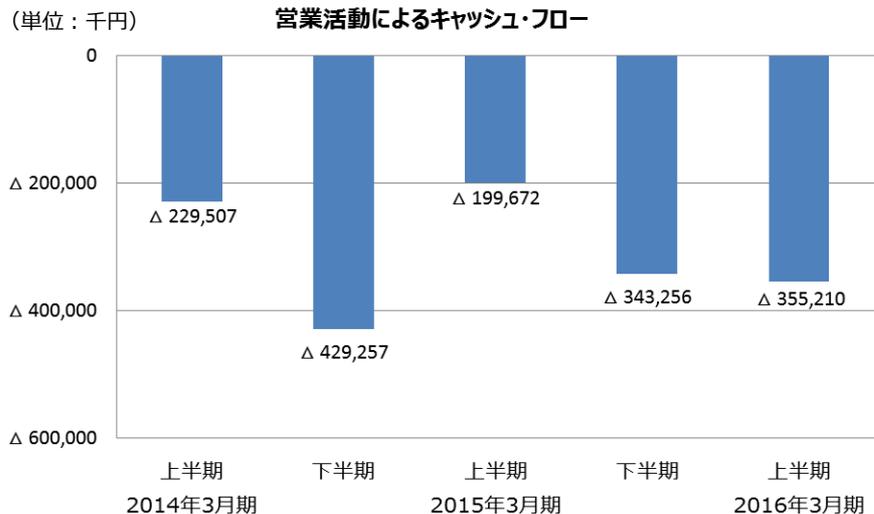
◆ 販売費及び一般管理費は、前四半期が「Flyff All Stars」日本語版のTVCMやプロモーション等のマーケティング活動により一時的に増加した為、第2四半期は前四半期比で47.5%減少。

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）～



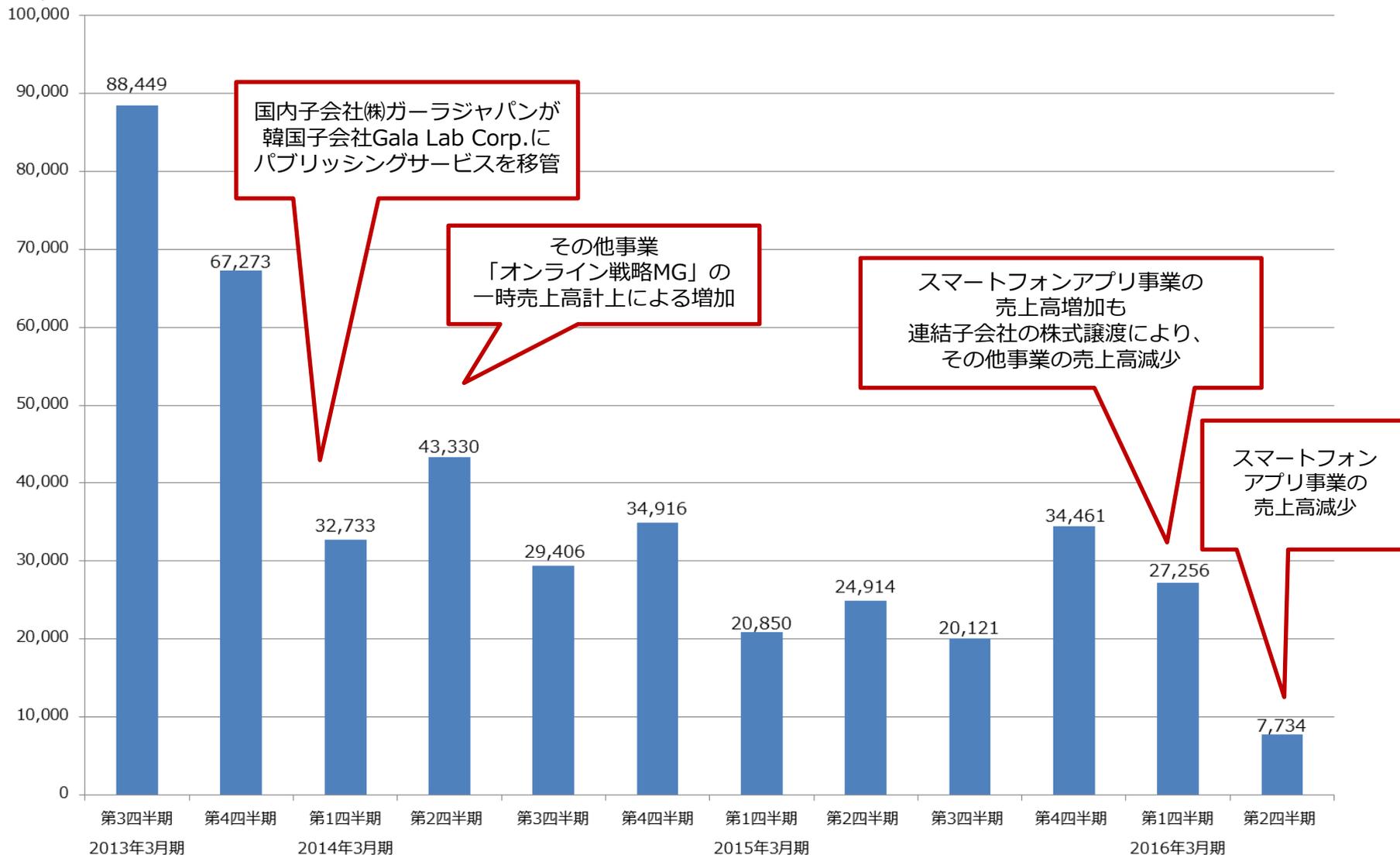
～半期 連結キャッシュ・フローの推移～



～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

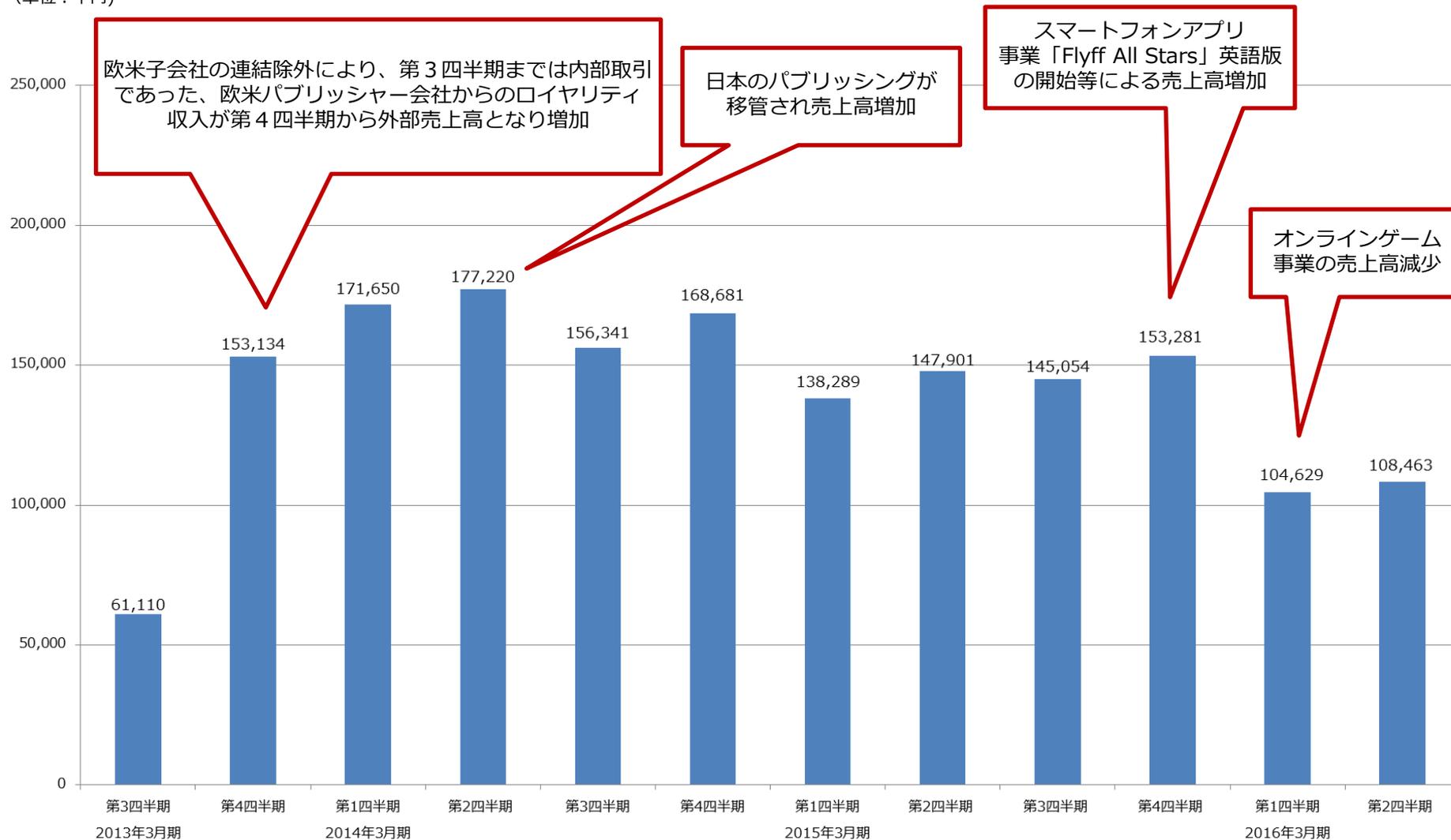
(単位：千円)



～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）～

韓国セグメント

(単位：千円)



I. 第2四半期 決算資料

～四半期 販売費及び一般管理費・人件費（連結）～



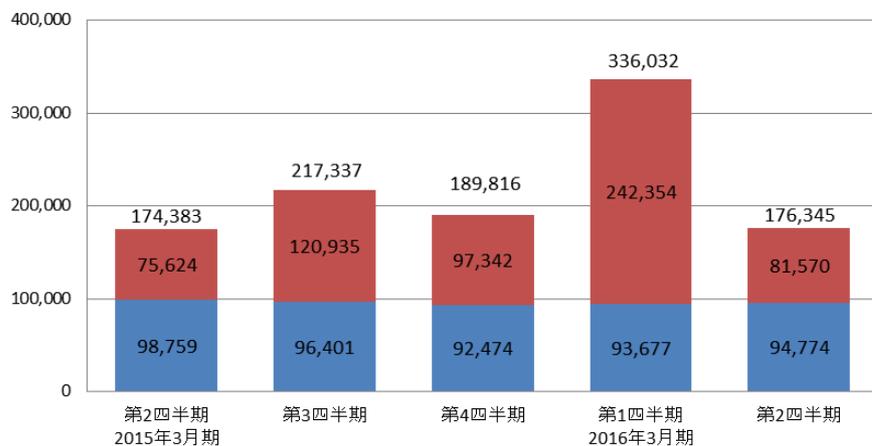
(単位：千円)

	第2四半期 (2015年7月～9月)	前四半期 (2015年4月～6月)		前年同四半期 (2014年7月～9月)	
			増減率		増減率
人件費	94,774	93,677	1.2%	98,759	△4.0%
その他経費	81,570	242,354	△66.3%	75,624	7.9%
販売費及び一般管理費合計	176,345	336,032	△47.5%	174,383	1.1%

前四半期は「Flyff All Stars」日本語版の広告宣伝費により一時的にその他経費が増加

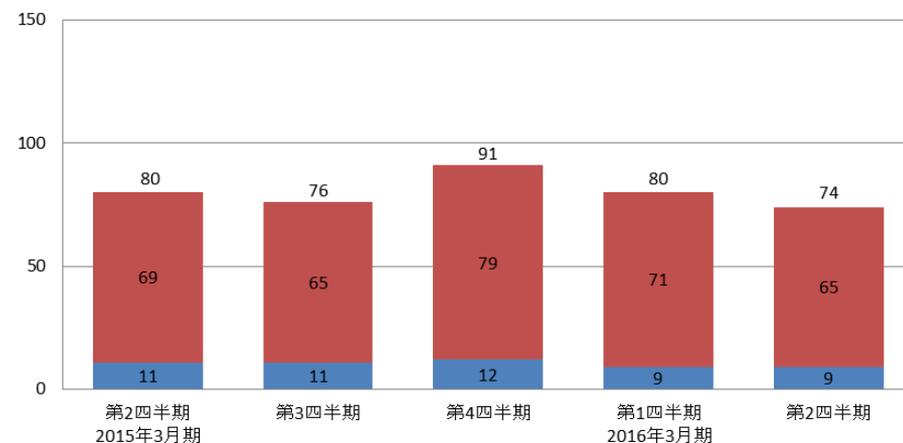
(単位：千円)

■ 人件費 ■ その他経費



(単位：人)

■ 役員 ■ 正社員



「Flyff All Stars」 (フリフオールスターズ)

「Flyff Puzmon」 (フリフパズモン)

「Flyff StompRun」 (フリフストンプラン)

<iOS向け、Android向けゲームアプリ>

- PC向けオンラインゲーム「Flyff Online」 (フリフオンライン) を題材にしたゲームアプリ

「Flyff Online」は、韓国子会社Gala Lab Corp.が開発し、月額最高40億KRW (約4億円:現在のレートで換算)

のアイテム課金額を記録し、2014年8月現在で累計ダウンロード者数5,000万人のMMORPG。



「Flyff All Stars」

英語版 事前登録キャンペーン2014年12月4日～2014年12月16日、Android英語版 2014年12月17日に130ヶ国、iOS英語版 2014年12月17日に149ヶ国でダウンロード配信開始、2015年2月16日にフランスでAndroid英語版及びiOS英語版のダウンロード配信開始

- ・ベトナムのゲーム会社 (Fuji Technology JSC.) とライセンス契約締結

⇒ ベトナム語でダウンロード配信予定

- ・中東のゲーム会社 (Game Power 7) とライセンス契約締結

⇒ アラビア語でダウンロード配信予定

※日本語版については次頁で説明

「Flyff Puzmon」

Android英語版 2014年7月24日に東南アジア8ヶ国でダウンロード配信 (テストマーケティング) 開始、iOS英語版 2014年11月12日にフィリピンでダウンロード配信開始、Android英語版 2014年12月10日に130ヶ国、iOS英語版 2014年12月10日に149ヶ国でダウンロード配信開始

【2Q】 2015年8月3日に日本語版の事前登録キャンペーンを開始し、2015年8月19日にダウンロード配信開始

「Flyff StompRun」

2014年12月12日に上記3つのゲームアプリのライセンス契約を台湾のゲーム会社 (Net Publishing Co., Ltd.) とライセンス契約締結、繁体字中国語で中国以外の全地域にダウンロード配信予定



Flyff All Stars (フリフオールスターズ) 日本語版

- 事前登録キャンペーン開始 (2015年4月30日)
- ダウンロード配信開始 (2015年6月4日)
日本以外の国 (地域) も日本語版を配信
- TVコマーシャル放映 (関東地区限定 2015年6月)
- オフラインイベントをAKB48と開催 (2015年8月24日)



多言語化の予定

- 繁体字中国語 (2014年12月12日 プレスリリースで発表済)
- ベトナム語 (2015年4月27日 プレスリリースで発表済)
- アラビア語 (2015年4月27日 プレスリリースで発表済)
- 欧州言語 (ドイツ語、フランス語、スペイン語、ポルトガル語、イタリア語等) や簡体字中国語、韓国語等を検討

ダウンロード数

- 全世界100万ダウンロード達成 (英語版64万、日本語版36万 2015年6月12日)
- 日本語版50万ダウンロード達成 (2015年6月18日)



スマートフォンゲームアプリ「Arcane」(アーケイン) のライセンス契約締結

「Arcane」の概要：

- PlayWorks Corporation(韓国 ソウル 代表理事CEO Kwang Yeol Kim)が開発
- PCオンラインゲーム「Arcane Heart Web」(アーケインハートウェブ) を題材に開発されたリアルタイム本格的MMORPGアプリ
- 約2,000ユーザーが、1つのサーバー内で同時にプレイすることが可能
- 韓国のゲームアプリランキングで上位にランクイン、1位を獲得
- 2015年9月にAndroid版韓国語のダウンロード配信開始、ダウンロード数は2015年10月末で158万以上

契約の概要：

- 契約締結日 2015年10月15日
- 提供地域 欧州、韓国、中国及び台湾以外の全世界
- 言語 英語及び日本語
- iOS版及びAndroid版
- サービス提供開始日 調整中

自社開発オンラインゲーム提供地域（2015.9.30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						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	マレーシア	シンガポール		中国
Flyff Online	Webzen Dublin						Gala Lab	Gala Lab		INI3			Net Ease	Macrowell	
Rappelz	Webzen Dublin					FUN FACTORY				Eaglegame International		Eaglegame (M) Sdn. Bhd			

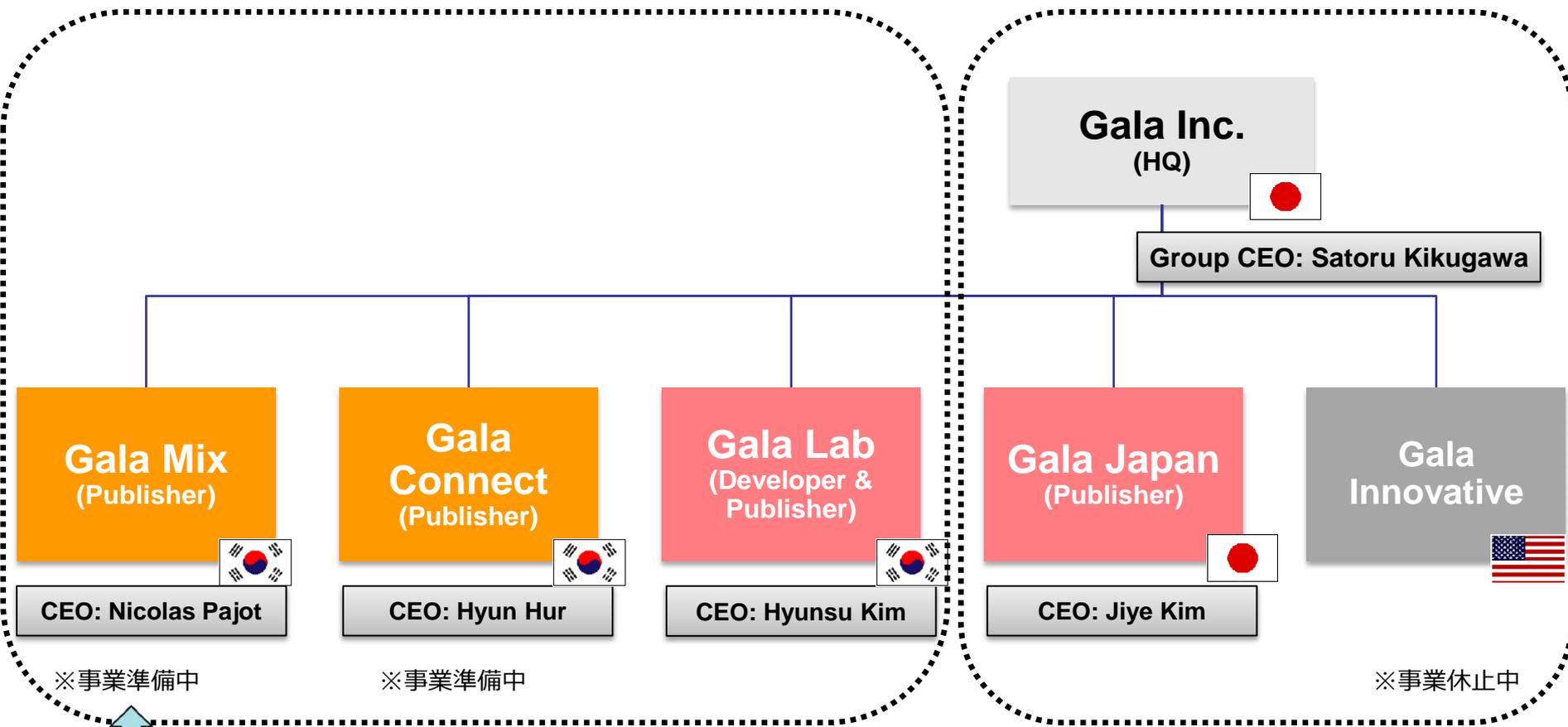
 ... 商業化

 ... 当社グループ

グループ会社のセグメント構成

韓国 セグメント

日本 セグメント



↑
当第2四半期
新設

- 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

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。