

平成 27 年 12 月 17 日

各 位

会 社 名 株式会社ガーラ  
代表者名 代表取締役グループ CEO 菊川 暁  
(JASDAQ・コード 4777)  
問合せ先 管理部門担当部長 藤田 公司  
(TEL 03-5778-0321)

### 第三者割当による新株式の発行及び第 3 回新株予約権により調達した資金の 使途及び支出時期の変更に関するお知らせ

当社は、平成 27 年 12 月 17 日開催の当社取締役会において、第三者割当による新株式の発行及び第 3 回新株予約権により調達した資金の使途及び支出時期の変更を行うことを決定しましたので、下記のとおりお知らせいたします。

当該第三者割当増資の詳細につきましては、平成 27 年 4 月 23 日付で開示しました「第三者割当により発行される株式及び第 3 回新株予約権の募集に関するお知らせ」をご参照ください。

#### 記

##### 1. 資金使途および支出時期の変更理由

当該第三者割当増資の開示当時(平成 27 年 4 月 23 日)においては、当社韓国連結子会社 Gala Lab Corp. が開発し、平成 27 年 3 月期(前連結会計年度)にサービス提供を開始しましたスマートフォンゲームアプリ「Flyff All Stars」(フリフオールスターズ)の日本、米国、欧州におけるマーケティング活動資金として当初は検討しておりました。実際に、平成 27 年 6 月から日本語版のダウンロード配信開始に伴い、AKB 48 を起用した TVCM 放映や、WEB プロモーション、イベント開催等のマーケティング活動により、175 百万円を充当し、ゲームアプリの認知度を向上させることを中心にプロモーションを積極的に展開しましたが、ダウンロード数や売上高は開始後の初月は概ね順調に推移したものの、それ以降は低調な推移となり、収益貢献に至りませんでした。

これらの結果を鑑み、「Flyff All Stars」の日本でのマーケティング活動資金の残額 119 百万円及び米国、欧州におけるマーケティング活動予定資金 600 百万円のうち、一部を平成 27 年 10 月 15 日に PlayWorks Corporation とライセンス契約を締結したスマートフォンゲームアプリ「Arcane」(アーケイン)の日本語版及び英語版におけるマーケティング活動資金に変更を行うことといたしました。なお、マーケティング活動資金は、一部、ダウンロード配信前から支出する予定であります。

なお、「Arcane」の開発は PlayWorks Corporation が行い、当該ライセンス契約は、「Arcane」の日本語版及び英語版について、欧州、韓国、中国及び台湾以外の全世界で当社がサービス提供する権利であります。また、日本語版、英語版ともに配信時期は平成 28 年を予定しております。

「Arcane」は、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、スマートフォン及びタブレット向けに開発された、リアルタイム本格的 MMORPG で、約 2,000 ユーザーが同時に一つのサーバーでプレイできます。当該ゲームアプリは、韓国で PlayWorks Corporation がサービス提供しており、平成 27 年 9 月に Android 版韓国語のダウンロード配信を開始し、ダウンロード数は平成 27 年 10 月末で 158 万を超えております。

##### 2. 資金使途および支出時期の変更内容

資金使途および支出時期の変更内容は以下のとおりであります。変更箇所には下線を付しております。

##### 3. 新株予約権により調達される資金の使途

(変更前)(平成 27 年 4 月 23 日時点)

新株式

具体的な使途	金額（百万円）	支出予定時期
ゲームアプリ「Flyff All Stars」の日本におけるマーケティング活動資金	298	平成27年5月～平成28年4月

新株予約権

具体的な使途	金額（百万円）	支出予定時期
① ゲームアプリ「Flyff All Stars」の米国におけるマーケティング活動資金	300	平成27年5月～平成29年3月
② ゲームアプリ「Flyff All Stars」の欧州におけるマーケティング活動資金	300	平成27年5月～平成29年3月
③ PC オンラインゲーム「Rappelz」（ラペルズ）を題材とする新規ゲームアプリの開発資金	300	平成27年10月～平成30年9月
④ PC オンラインゲーム「Rappelz」（ラペルズ）を題材とする新規ゲームアプリのマーケティング活動資金	311	平成29年4月～平成31年3月

（変更後）（平成27年12月17日時点）

新株式

具体的な使途	金額（百万円）	支出予定時期
ゲームアプリ「Flyff All Stars」の日本におけるマーケティング活動資金	<u>175</u>	平成27年5月～平成28年4月
ゲームアプリ「Arcane」の日本語版のマーケティング活動資金	<u>123</u>	平成27年12月～平成29年3月

なお、ゲームアプリ「Flyff All Stars」の日本におけるマーケティング活動資金175百万円のうち、平成27年12月16日時点で174百万円を支出しております。

新株予約権

具体的な使途	金額（百万円）	支出予定時期
① ゲームアプリ「Flyff All Stars」の米国におけるマーケティング活動資金	<u>160</u>	平成27年5月～平成29年3月
② ゲームアプリ「Flyff All Stars」の欧州におけるマーケティング活動資金	<u>160</u>	平成27年5月～平成29年3月
③ PC オンラインゲーム「Rappelz」（ラペルズ）を題材とする新規ゲームアプリの開発資金	300	平成27年10月～平成30年9月
④ PC オンラインゲーム「Rappelz」（ラペルズ）を題材とする新規ゲームアプリのマーケティング活動資金	311	平成29年4月～平成31年3月
⑤ <u>ゲームアプリ「Arcane」の日本語版のマーケティング活動資金</u>	<u>30</u>	<u>平成27年12月～平成29年3月</u>
⑥ <u>ゲームアプリ「Arcane」の英語版のマーケティング活動資金</u>	<u>250</u>	<u>平成27年12月～平成29年3月</u>

なお、上記のゲームアプリ「Arcane」のマーケティング活動資金は、平成27年12月17日時点での充当予定であり、ダウンロード配信開始後のダウンロード数やアイテム課金収入の状況等により、マーケティング活動資金を全額支出しない可能性があります。

また、平成27年12月16日時点で新株予約権の行使価格（1,100円）が、当社株価を上回っている状況にあり、その結果、新株予約権の行使が進んでおりませんが、平成27年12月16日時点で新株予約権の行使による資金調達額は704百万円であり、ゲームアプリ「Arcane」のマーケティング活動資金は、新株式の発行及び新株予約権の行使により、既に調達した資金を充当いたします。新株予約権の行使が進まず、資金が調達できない場合には、①「ゲームアプリ「Flyff All Stars」の米国におけるマーケティング活動資金」、

②「ゲームアプリ「Flyff All Stars」の欧州におけるマーケティング活動資金」、③「PC オンラインゲーム「Rappelz」(ラペルズ)を題材とする新規ゲームアプリの開発資金」及び④「PC オンラインゲーム「Rappelz」(ラペルズ)を題材とする新規ゲームアプリのマーケティング活動資金」の支出額の調整や自己資金の充同等の対応を行う予定であります。

#### 4. 今後の見通し

当社及び当社グループは、今回の資金使途の変更及び支出時期により、新たなスマートフォンアプリを準備し、ダウンロード配信することにより、主要事業の成長戦略を推進し、事業領域を拡大することが、経営の安定及び当社の企業価値の向上につながるものと考えております。

なお、スマートフォンアプリ事業における、アプリの開発やダウンロード配信が予定どおりに進まない可能性や、ダウンロード配信開始後のアプリによる課金収入の予測が極めて困難であり、また、オンラインゲーム事業における、既存タイトルのバージョンアップによる業績予想が極めて困難であることから、業績予想の公表を差し控えさせていただいております。

以上