

株主様向け 事業説明会

株式会社ガーラ
2007年6月23日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 2007年3月期の概要
- III オンラインゲーム事業
- IV データマイニング事業
- V コミュニティ・ソリューション事業
- VI 今後の戦略

～世界NO.1のグローバル・コミュニティ・カンパニーを目指して～

I GALA Groupについて

経営理念、VISION

■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

■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」

グループ構成

■グループ構成

※  2008年3月期より連結子会社

グループ会社名	国	株式保有率	持分区分	備考
(株)ガーラウェブ	日本	100%	連結子会社	
(株)ガーラ総合研究所	日本	100%	連結子会社	
(株)ガーラモバイル	日本	100%	連結子会社	設立: 2007年4月5日
AEONSOFT, INC.	韓国	100%	連結子会社	
NFLAVOR CORP.	韓国	60.6%	連結子会社	
GALA - NET, INC.	米国	50%	連結子会社	
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド*	GALA-NET, INC. が 100%	連結子会社	

事業領域

■事業領域と地域

			日本		韓国		北米		欧州	
①オンラインゲーム事業	PC	開発			○	AEONSOFT NFLAVOR				
		運営	○	ガーラ	○	AEONSOFT NFLAVOR	○	GALA-NET	○	GALA NETWORKS EUROPE
	モバイル	開発								
		運営	△	ガーラモバイル						
②データマイニング事業			○	ガーラ ガーラ総合研究所						
③コミュニティ・ソリューション事業			○	ガーラ ガーラウェブ						

Ⅱ 2007年3月期の概要

決算要約

■概要

<連結>

◆売上高	16億8,299万円	(対前期比 180.9% 増)
◆経常損失	1億9,220万円	(対前期比 6,443万円の損失拡大)

<個別>

◆売上高	5億6,794万円	(対前期比 24.6% 増)
◆経常損失	2億3,881万円	(対前期比 1億8,134万円の損失拡大)

■ポイント

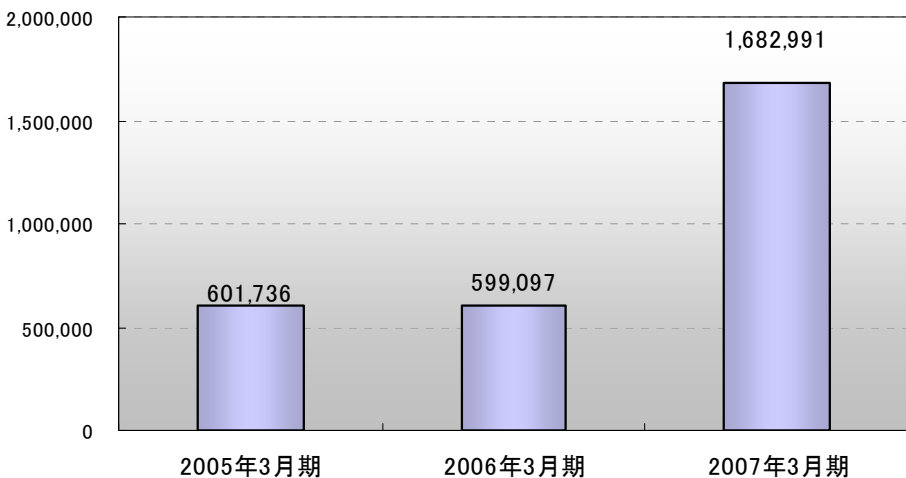
- ◆連結子会社数の拡大、オンラインゲーム事業の拡大により、売上高は大幅に増加
- ◆事業拡大のための先行投資、連結子会社の管理・サポート費用、ストック・オプション費用などが増加したことから、損失が拡大
- ◆連結売上高に占めるオンラインゲーム事業の構成比率68.6%、在外子会社の構成比率61.4%とグループの収益構造が大きく変化

Ⅱ 2007年3月期の概要

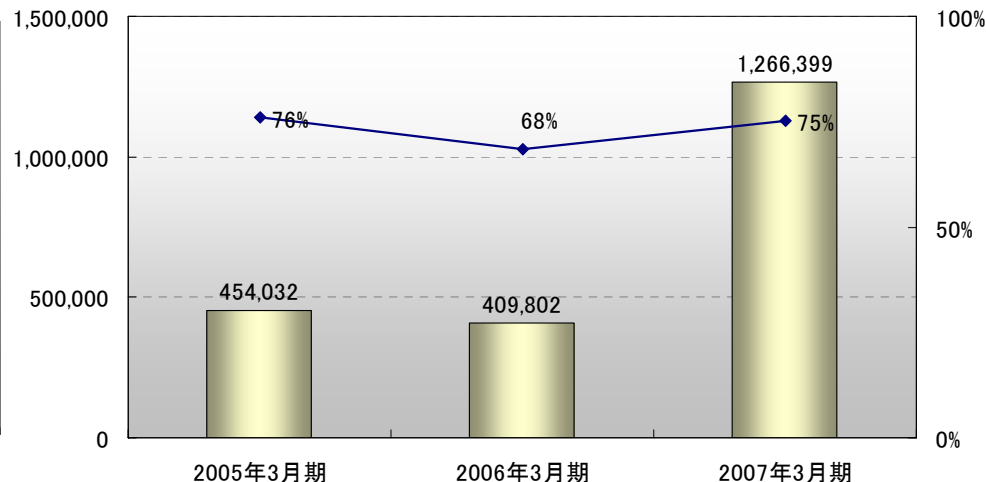
損益の推移(連結)

(単位:千円)

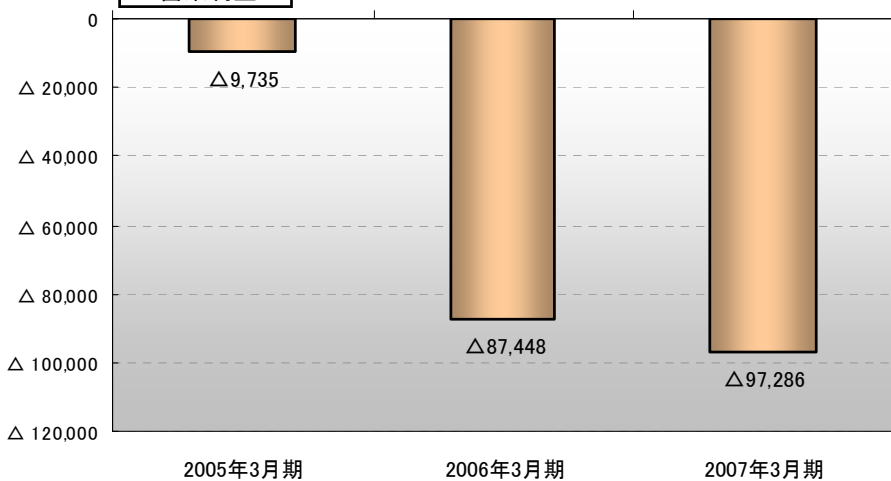
売上高



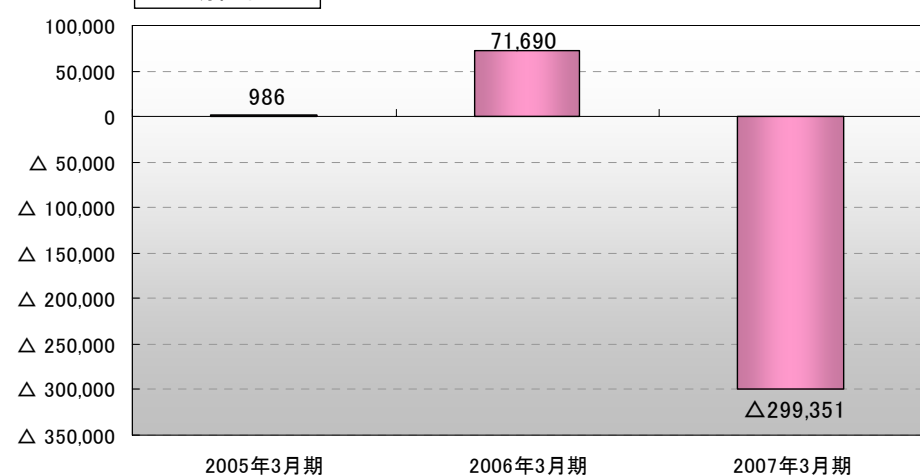
売上総利益 売上総利益率



営業利益



当期純利益



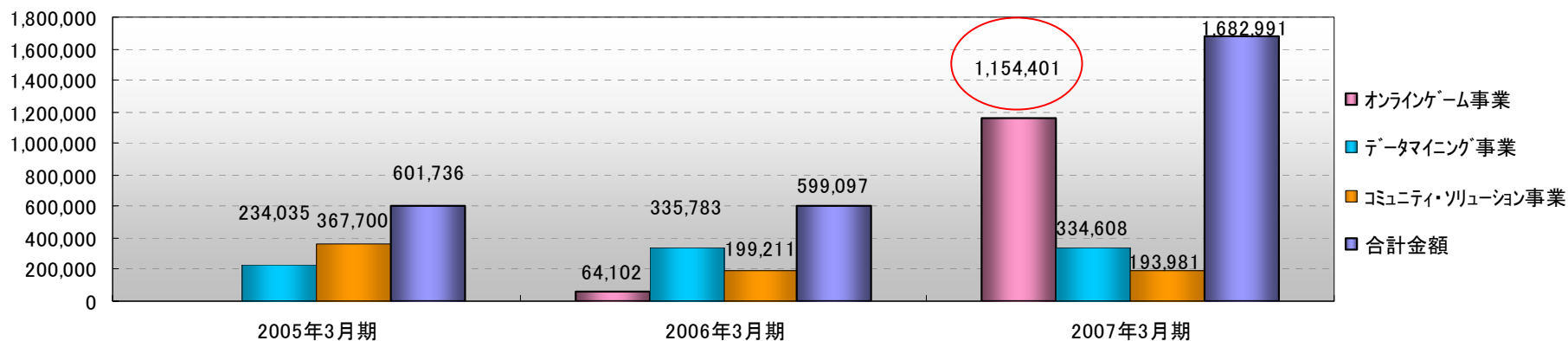
Ⅱ 2007年3月期の概要

事業部門別売上高(連結)

(単位:千円)

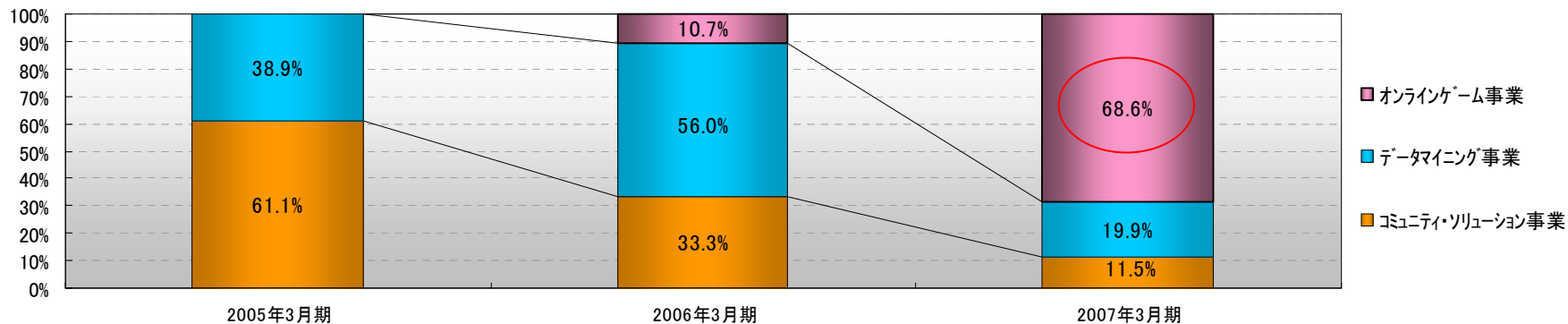
推移

●オンラインゲーム事業がドライバーとなり、連結売上高は急速に拡大中



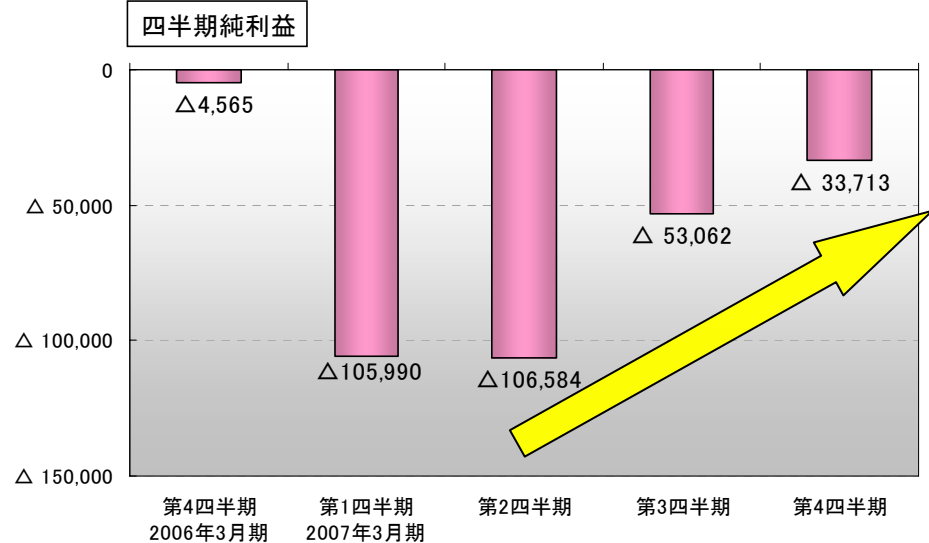
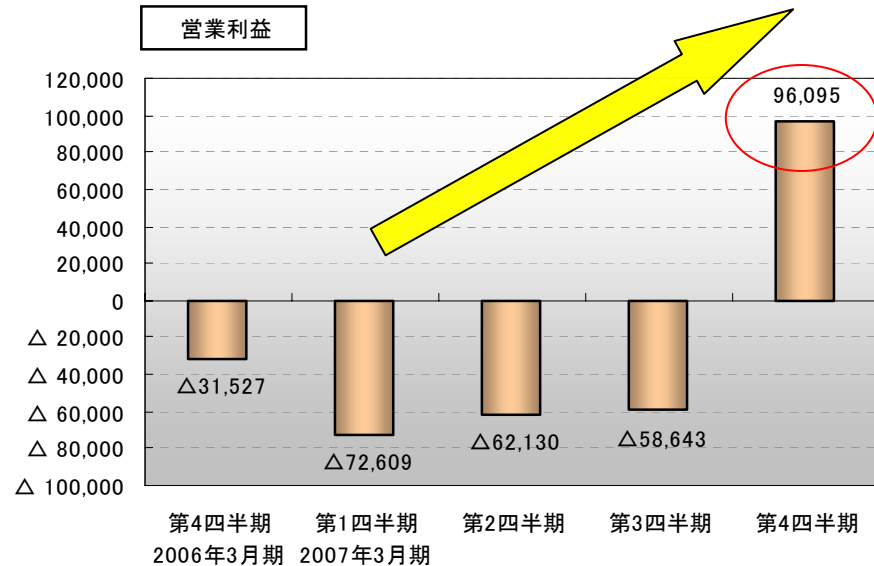
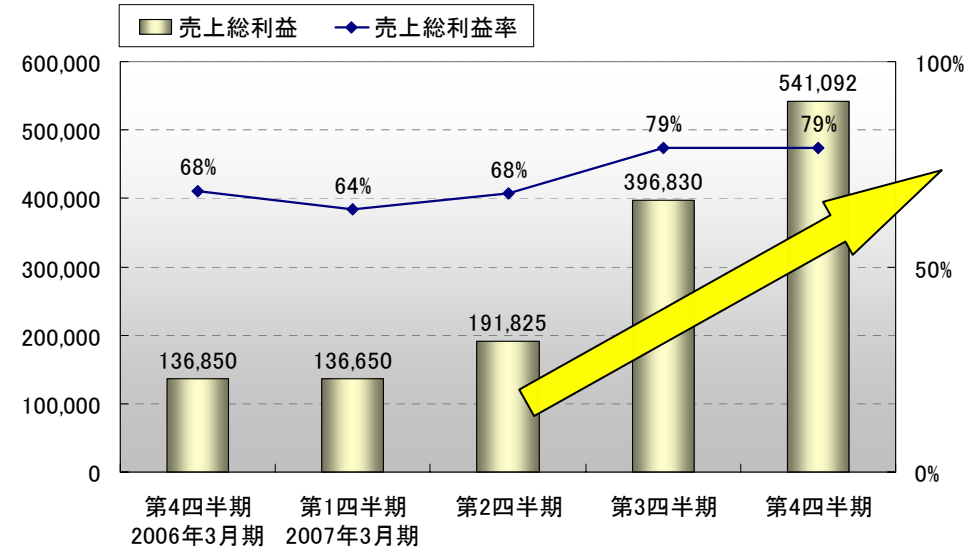
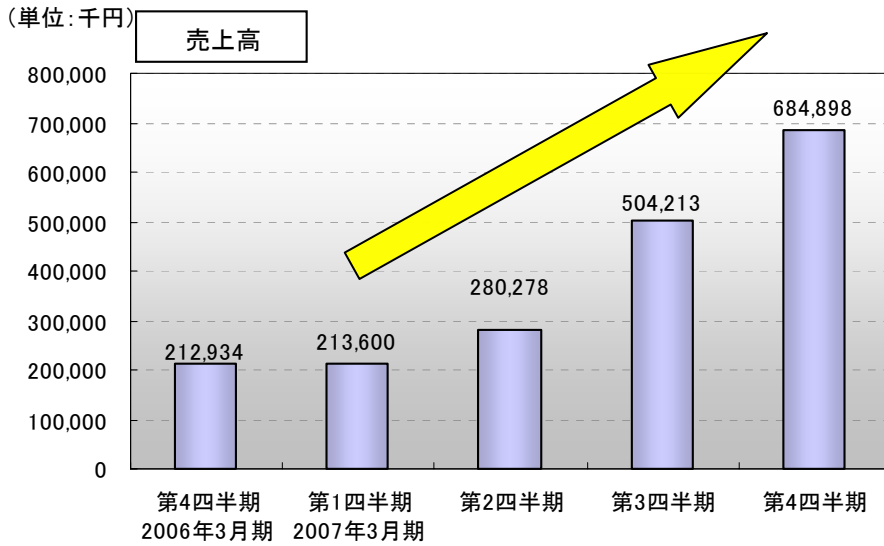
構成

●オンラインゲーム事業の急速な拡大により、構成比も大幅に変化



Ⅱ 2007年3月期の概要

四半期毎の損益の推移(連結)

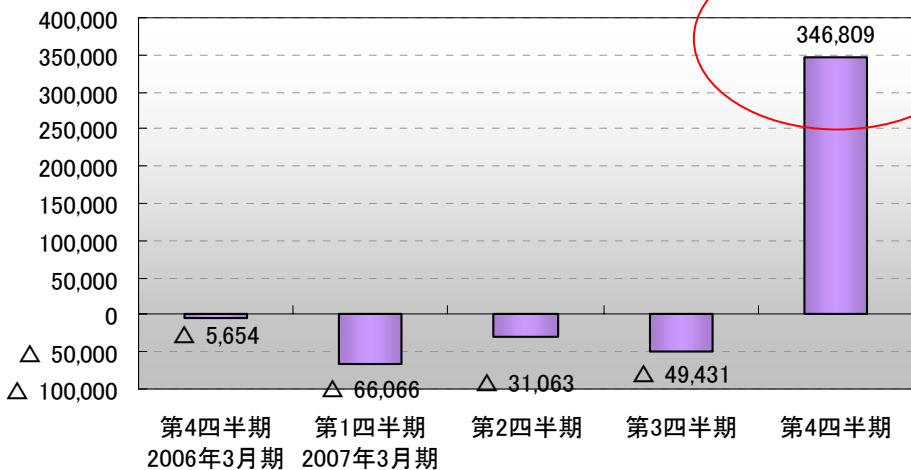


Ⅱ 2007年3月期の概要

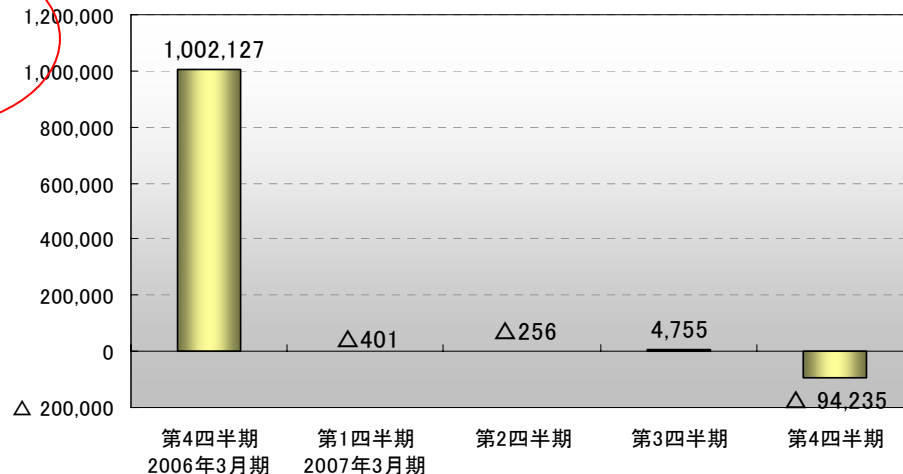
四半期毎のキャッシュフローの推移(連結)

(単位:千円)

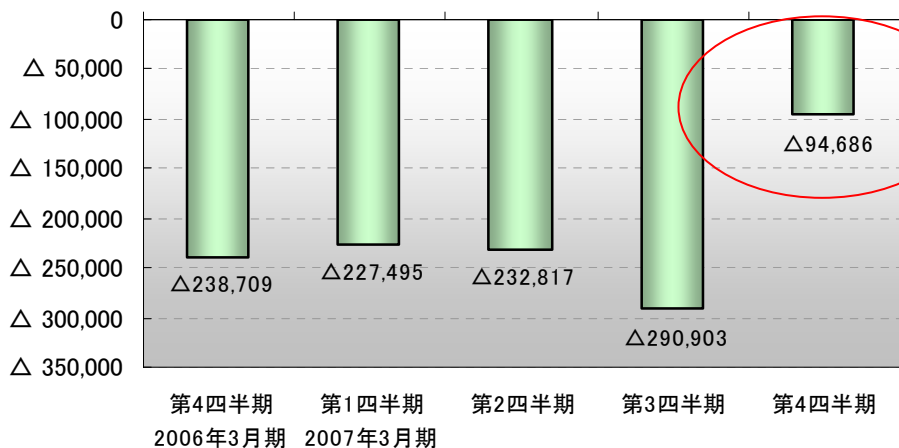
営業活動によるキャッシュフロー



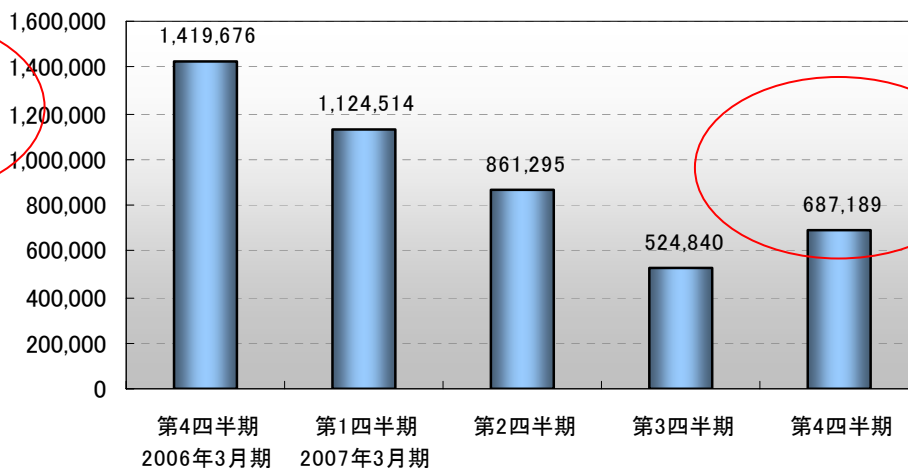
財務活動によるキャッシュフロー



投資活動によるキャッシュフロー



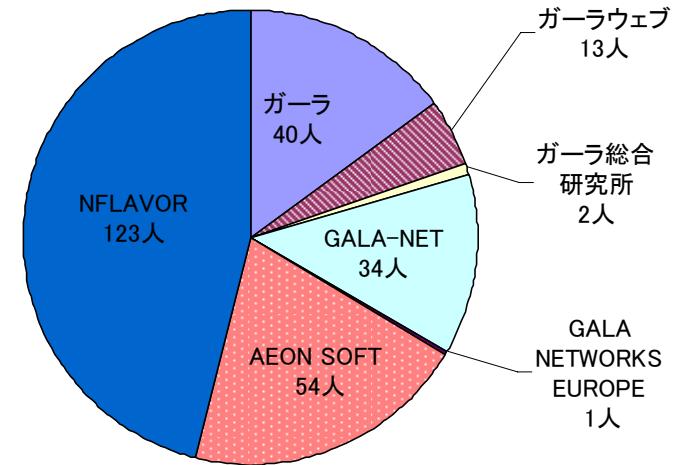
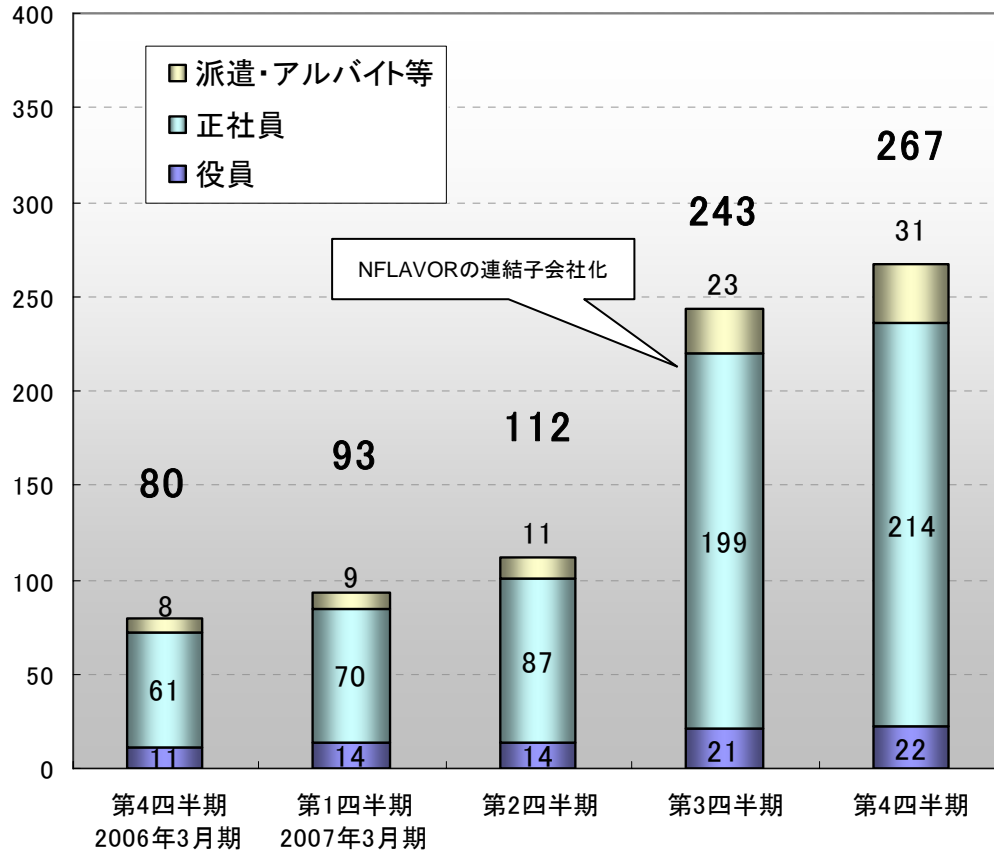
現金および現金同等物期末残高



Ⅱ 2007年3月期の概要

連結人員数（2007年3月末時点）

(単位:人)



●連結子会社の増加により、前年同四半期比で大幅に増加。

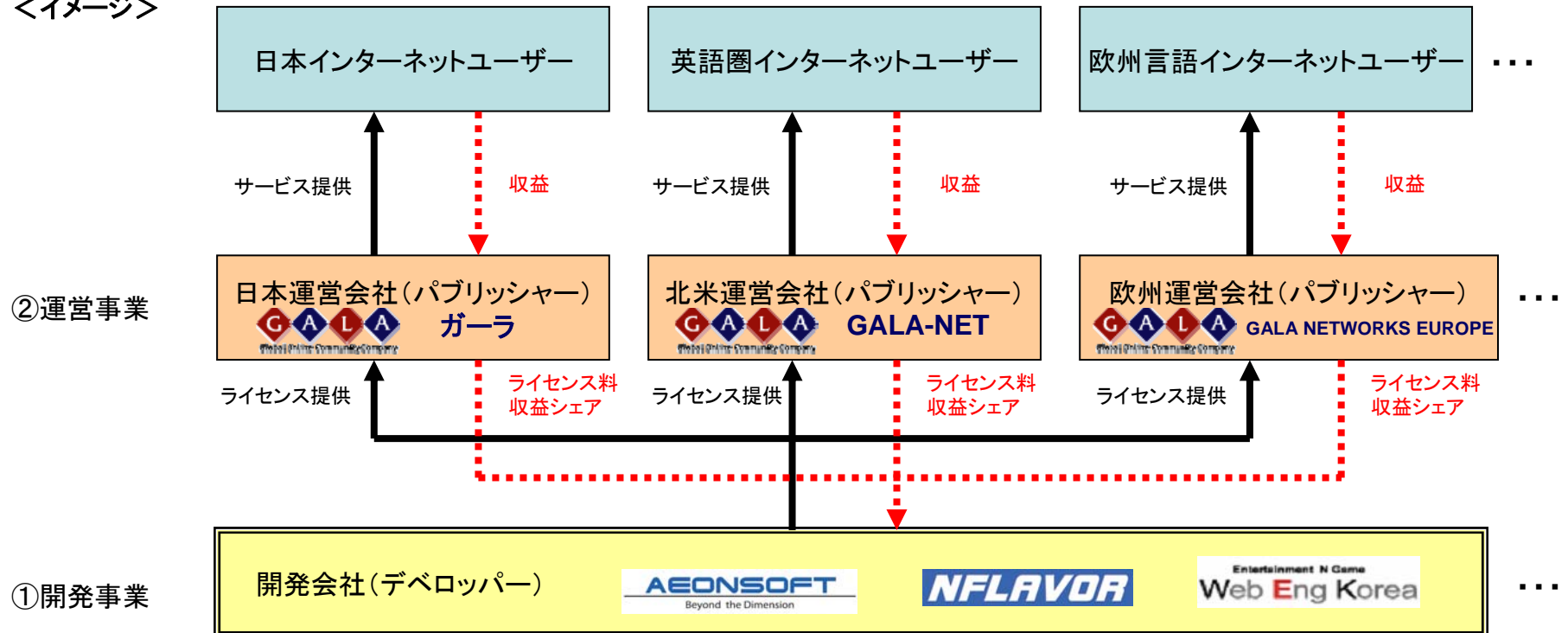
Ⅲ オンラインゲーム事業

Ⅲ オンラインゲーム事業

ビジネスモデル

- ①開発事業 : オンラインゲームを開発し、各国に運営ライセンスを販売、運営に伴う売上の部分収益を得る(一般的に**30%**)
※開発会社は通称「デベロッパー」と呼ばれ、**GALA Group**としては、**AEONSOFT**、**NFLAVOR**の2社が連結対象
- ②運営事業 : 開発会社から運営ライセンスの提供を受け(一般的に**3年**)、サービスを提供し、運営に伴う収益を得る
※運営会社は通称「パブリッシャー」と呼ばれ、**GALA Group**としては、**GALA-NET** (北米)、**ガーラ** (日本)、**GALA NETWORKS EUROPE** (欧州)において展開中。

<イメージ>



Ⅲ オンラインゲーム事業

グループ開発ゲームと提供地域

主に、韓国、日本、北米、欧州の主要地域に関しては自社グループで提供、その他の地域に関してはパートナーを通じて提供

■ **開発・販売の一体型体制を採用することで、サービス提供スピードの向上、利益の最大化が可能** ■

ゲーム タイトル	運営会社(パブリッシャー)										
	日本	米国	欧州		韓国	アジア					南米 (チリ)
			ドイツ	フランス		フィリピン	タイ	中国	台湾	香港	
Flyff online (AEONSOFT)	エキサイト JAPAN 商業化 済	GALA-NET 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 準備中 (2007年夏頃)	AEONSOFT 商業化 済	NETGAMES 商業化 済	INI3 商業化 済	Net Ease 準備中 (未定)	Macrowell 商業化 済	Inversiones 準備中 (2007年夏頃)	
RAPPELZ (NFLAVOR)	ガーラ 商業化 済	GALA-NET 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 準備中 (2007年夏頃)	NFLAVOR 商業化 済	LEIQIONG 準備中 (2007年7月 下旬)	Macrowell 商業化 済 (2007年5月 26日開始)	i-CABLE communication 商業化 済	CDC GAMES 準備中	CDC GAMES 準備中	CDC GAMES 準備中	
Street Gears (NFLAVOR)	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	準備中	

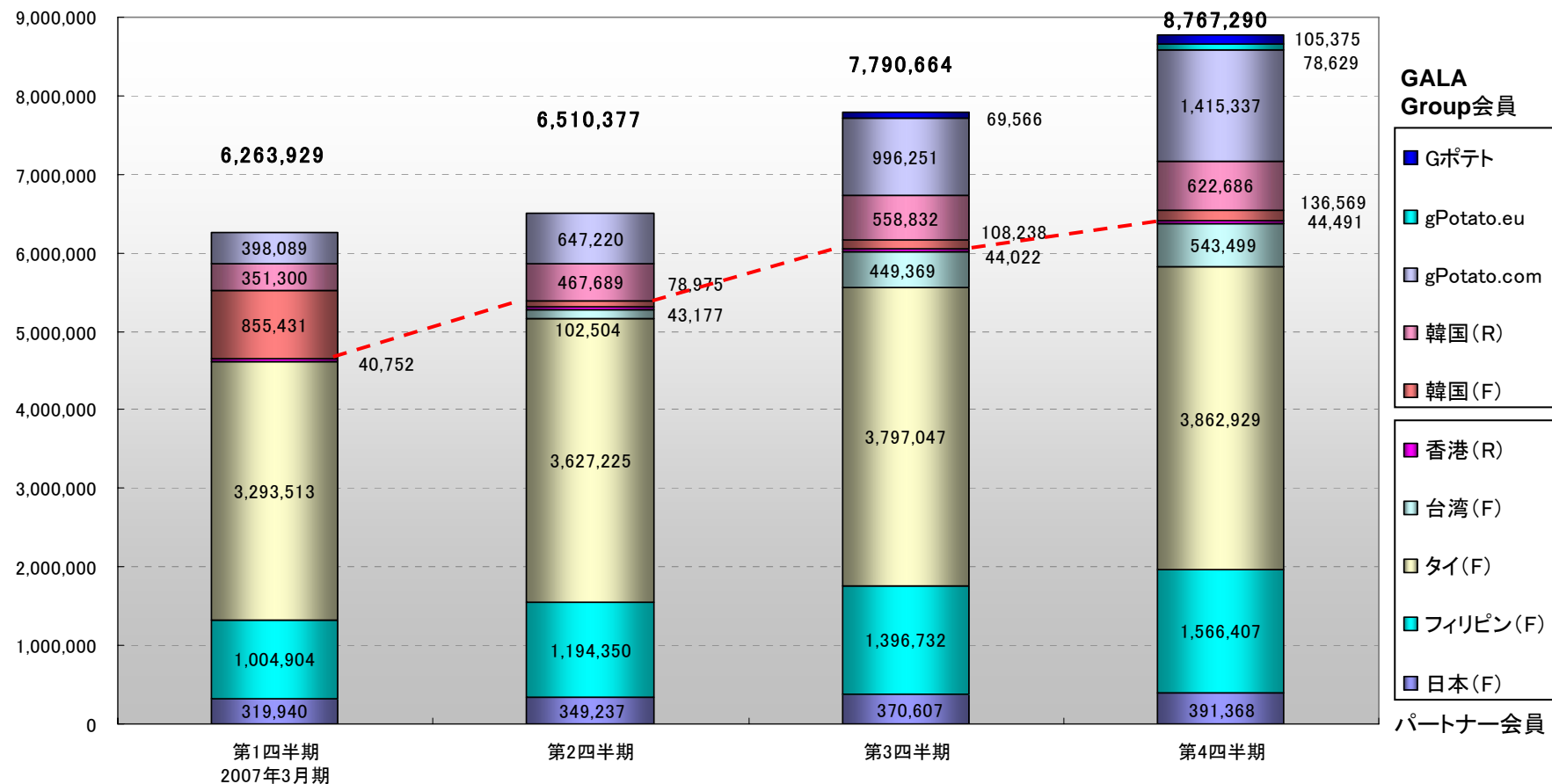
...商業化
 ...準備中

Ⅲ オンラインゲーム事業

GALA Groupのオンラインゲームの登録ユーザー数

(単位:人)

(F)・・・Flyff online (R)・・・RAPPELZ



登録ユーザー数 (単位:人)	第1四半期 (2007年3月期)	第2四半期	第3四半期	第4四半期
GALA Group会員	1,604,820	1,193,884	1,732,887	2,358,596
パートナー会員	4,659,109	5,316,493	6,057,777	6,408,694
合計	6,263,929	6,510,377	7,790,664	8,767,290

2007年3月末時点

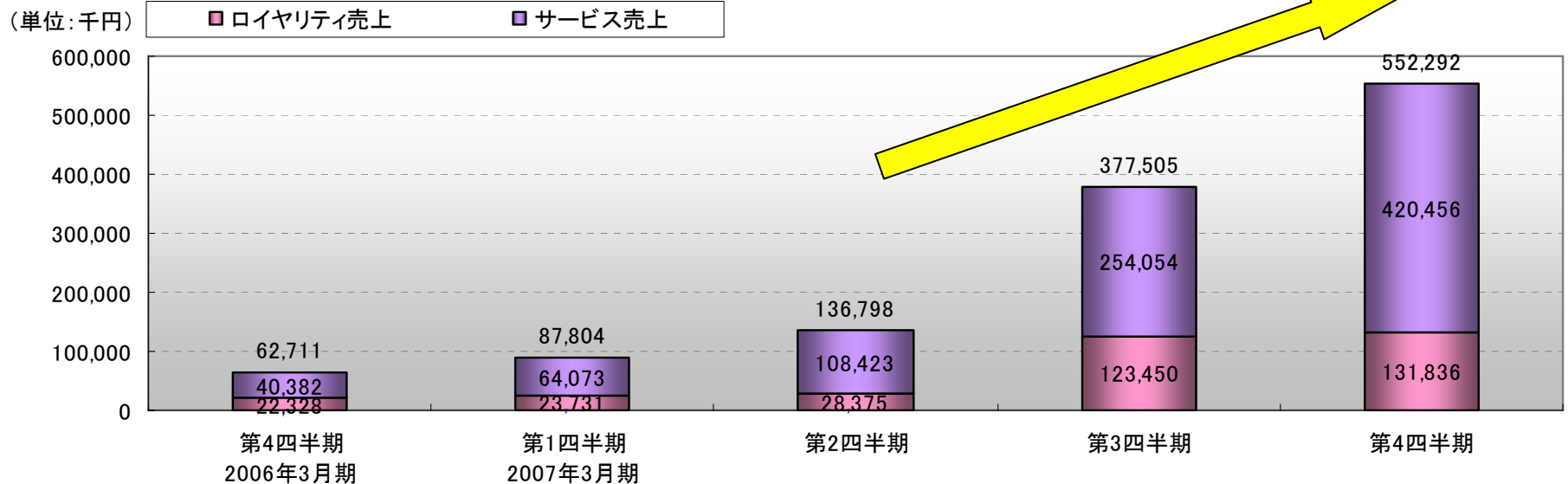
Ⅲ オンラインゲーム事業

四半期毎の収益の状況

①日本の好調持続 ②米国での好調持続 ③欧州の順調な立ち上がり ④韓国での**RAPPELZ**好調持続
が主な要因となり、売上高は急速に拡大中

	2007年3月期 第4四半期						2007年3月期 第3四半期					
	① GALA	② GN	GNE	AS	④ NF	合計	GALA	GN	GNE	AS	NF	合計
サービス売上	79,240	227,679	14,168	12,099	87,268	420,456	42,329	141,938	223	11,104	58,457	254,054
ロイヤリティ売上	-	-	③	-	131,300	536	131,836	-	-	-	120,648	2,802
売上高	79,240	227,679	14,168	143,399	87,804	552,292	42,329	141,938	223	131,752	61,260	377,505

GN・・・GALA-NET GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE AS・・・AEONSOFT NF・・・NFAVOR

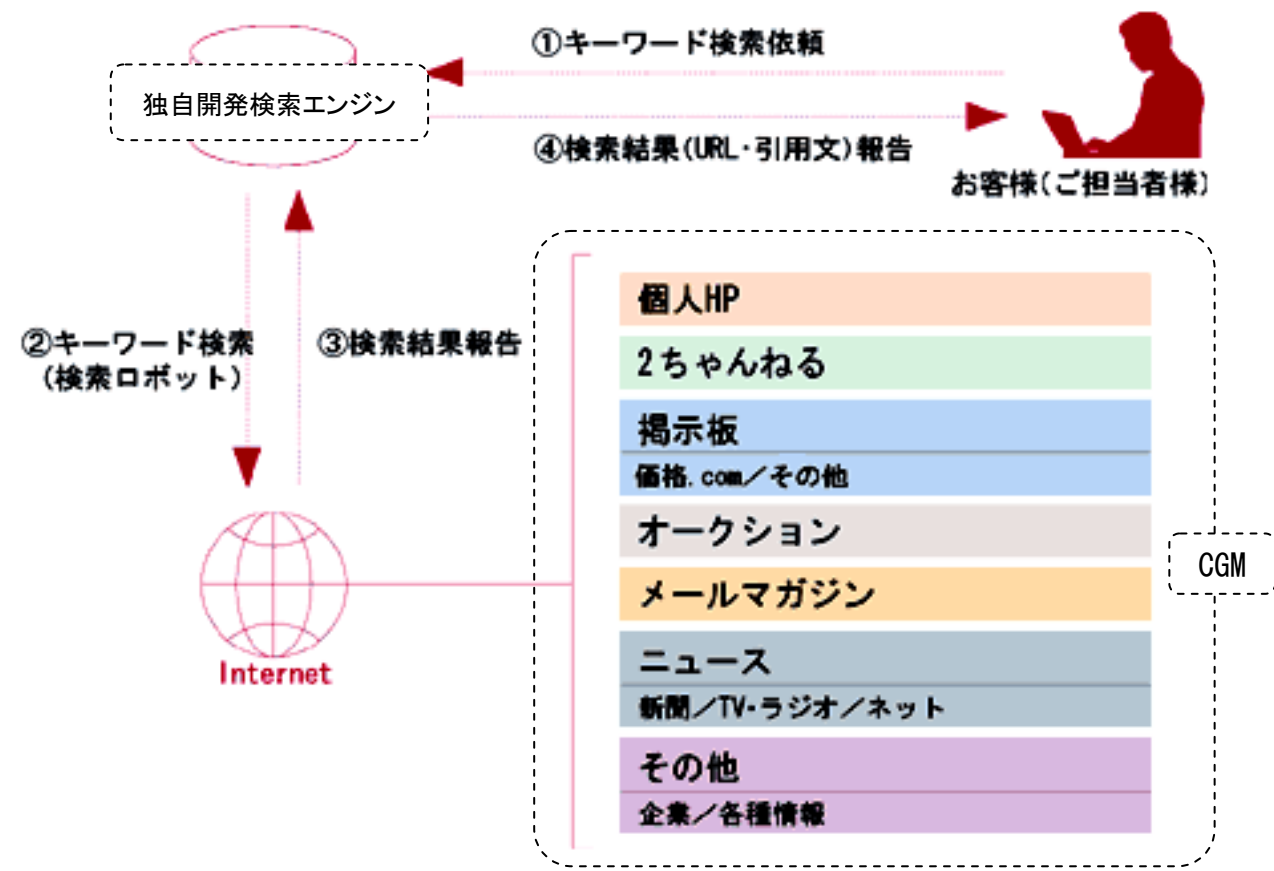


IV データマイニング事業

IV データマイニング事業

ビジネスモデル

Blogや掲示板などに書き込まれた様々なテキスト情報(CGM)を、当社独自開発の検索エンジンによって自動収集し、お客様に見やすく編集するサービス



IV データマイニング事業

リスクモニタリングサービス(e-マイニング)

BlogやSNSの登場、利用者のITリテラシーの向上などにより、インターネット上ではこれらのテキスト情報(CGM) は日々増加しています。このような状況下、膨大な情報の中から必要な情報を探し出すという作業は、日々困難になってきており、特にいち早く企業のリスク情報を収集する必要のある法務担当者、広報担当者にとっては、常に新しい情報だけを表示することを得意とした、「e-マイニング」は、必須ツールとなっております。

e-マイニング画面例

The screenshot shows the e-mining application interface. At the top, it displays the search results for the keyword 'ガーラ' (Gara), showing 98 items. A table summarizes the results by date, with columns for No., 全選数, and dates from 09/02 to 09/13. Below this, there are options for 'キーワード別検索' and 'サイト別検索'. The main part of the screen shows a list of search results with columns for No., 届出タイプ, 日付, キーワード, リスク度, サイト, ページタイトル, and 振り分け. The results list several entries related to 'ガーラ' and 'ペンチャー'.

No.	全選数	09/02	09/03	09/04	09/05	09/06	09/07	09/08	09/09	09/10	09/11	09/12	09/13
1.	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.	1	-	-	-	-	-	1	0	0	0	0	0	0

選定	No.	届出タイプ	日付	キーワード	リスク度	サイト	ページタイトル	振り分け
<input type="checkbox"/>	1	掲載	2006/09/13	ガーラ		ちゅんちゅんペンチャー	株式会社 ウィンズインターナショナル	分類なし
<input type="checkbox"/>	14		09/12 01:13:04	DocId:317864 マジレスで恥ずかしいんですが自前で買えるのはココローラと伊藤O?以前だった気がする他のメーカーのは大丈夫だって聞いた 917 cache me		ちゅんちゅん 声優	藤原まきこ	分類なし
<input type="checkbox"/>	2	掲載	2006/09/13	ガーラ		ちゅんちゅん 声優	藤原まきこ	分類なし
<input type="checkbox"/>	24		07/2 00:01:04	DocId:374640 ローラに島田歌津美 ティアーム:松井梨子		ガーラ: 栗田知子	ラムロン: 井上和郎	ゼルダ: 島本
<input type="checkbox"/>	3	掲載	2006/09/13	ガーラ		ちゅんちゅん PK(ラジコン)	【国産】の9999バスターロケット	分類なし
<input type="checkbox"/>	24		ーションアルをぶけないか... 54 名無しさん(非公開) 05/03/12 17:44:29	DocId:484848 EA 邦楽/ROCK/エガーラGHD 3000限定 三重交MAXの仕様 #45		ちゅんちゅん バス バス編	【国産】の9999バスターロケット	分類なし
<input type="checkbox"/>	44		F 名無しさん(非公開) 05/03/12 19:16:35	DocId:484848 EA 邦楽/ROCK/エガーラGHD 3000限定 三重交MAXの仕様 #45		ちゅんちゅん バス バス編	【国産】の9999バスターロケット	分類なし

IV データマイニング事業

ロコミ情報分析サービス(電通バズリサーチver2.0)

① ネット時代の消費者行動モデルの変化

「AIDMA」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、デザイア＝欲求、メモリー＝記憶、アクション＝購入) から・・・

「AISAS」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、**サーチ＝検索**、**評価チェック**、アクション＝購入、**シェア＝意見共有**) へ・・・

※「AISAS」: 電通2005年6月商標登録済

② 「シェア」段階(BLOG、SNSなどへの書き込み＝ロコミ)を可視化し、将来のマーケティング活動へフィードバックする必要性

電通バズリサーチVer2.0は、ネット上のロコミをリアルタイムで可視化でき、低価格で利用できる、WEB2.0時代のマーケティング必須ツール



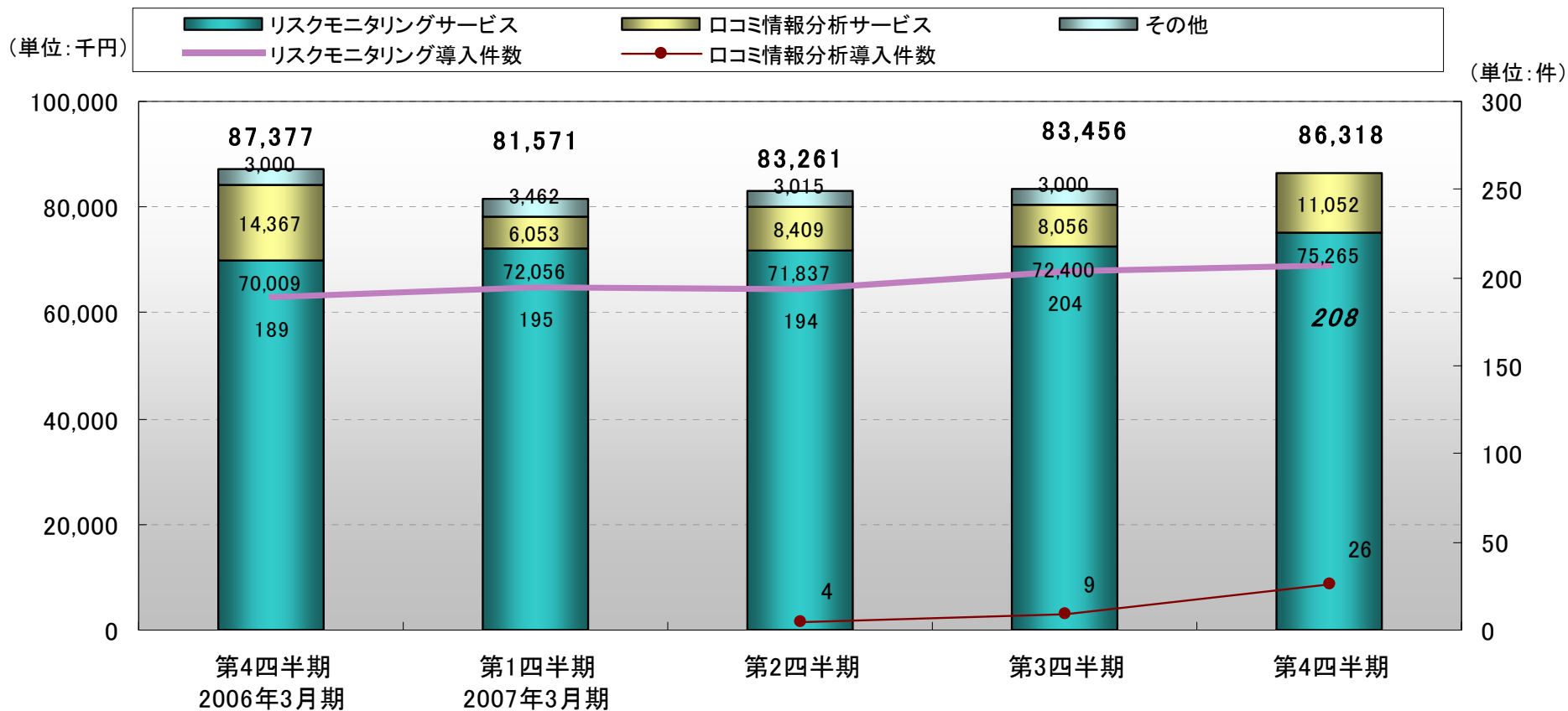
<https://www.dbuzz.jp/>

◆電通バズリサーチVer2.0の主な特徴◆

- (1)リアルタイム
RSS対応によるいつでもリアルタイム検索を実現
- (2)ユーザビリティ
豊富なメニューとすぐ使えるユーザーインターフェースの実現
- (3)カバレッジ
国内主要ブログ17サイト+2ちゃんねる をカバー
- (4)ロープライス
月額10万円から利用可能

四半期毎の収益の状況

リスクモニタリングサービスの売上は、堅調に推移。
 ロコミ情報分析サービスは、11月30日に**電通バズリサーチVer2.0**をリリースし、12月より販売開始。



V コミュニティ・ソリューション事業

ビジネスモデル

企業がオンラインにおける見込み顧客獲得、ロイヤルカスタマーの育成を目的として、SNSなどのオンライン・コミュニティを独自で構築することが一般化してきている中、システム構築、WEBサイト構築、サポート支援サービスなどをトータルで提供する事業

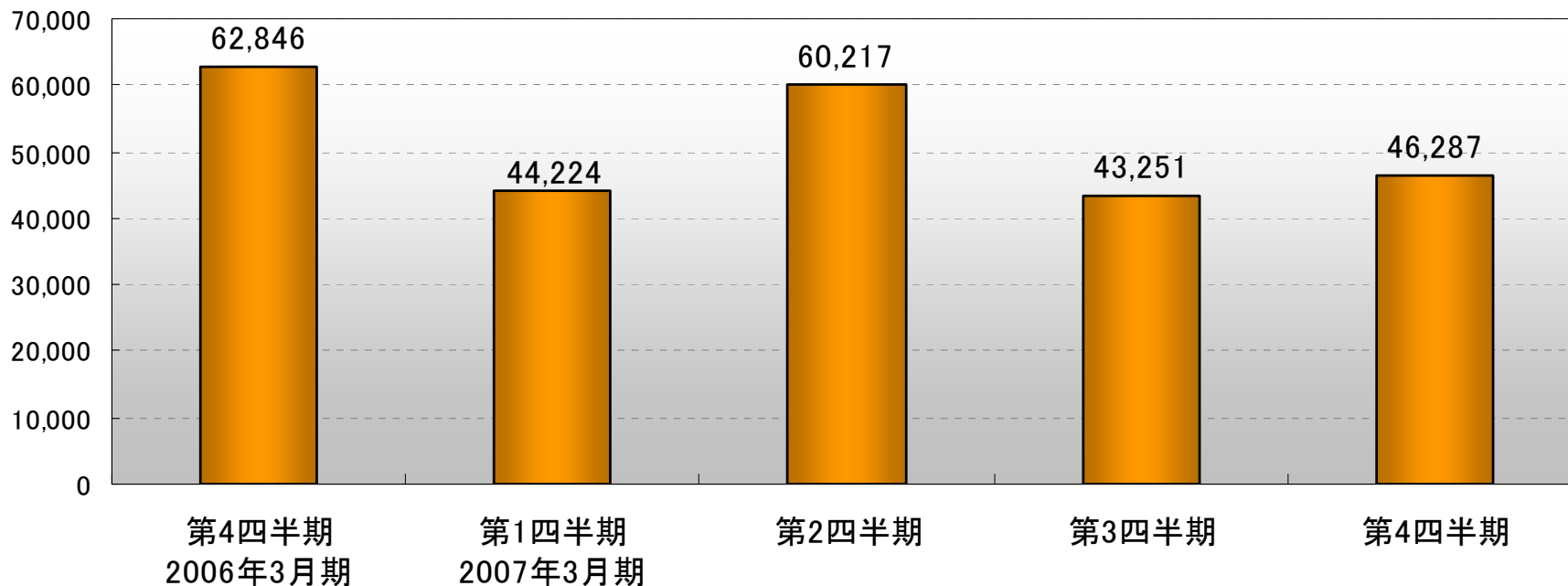
<大企業向け カスタマイズ構築型>



四半期毎の収益の状況

グループシナジー向上を目的として、従来 **ガーラ** が行っていたコミュニティ・ソリューション事業と、**ガーラウェブ** で行っていたホームページ制作事業を統合し、業務の効率化を推進中。
他社Blog・SNS構築サービスとの連携を通じ『**サイバーコップス**』などの自社プロダクトの拡販を推進。

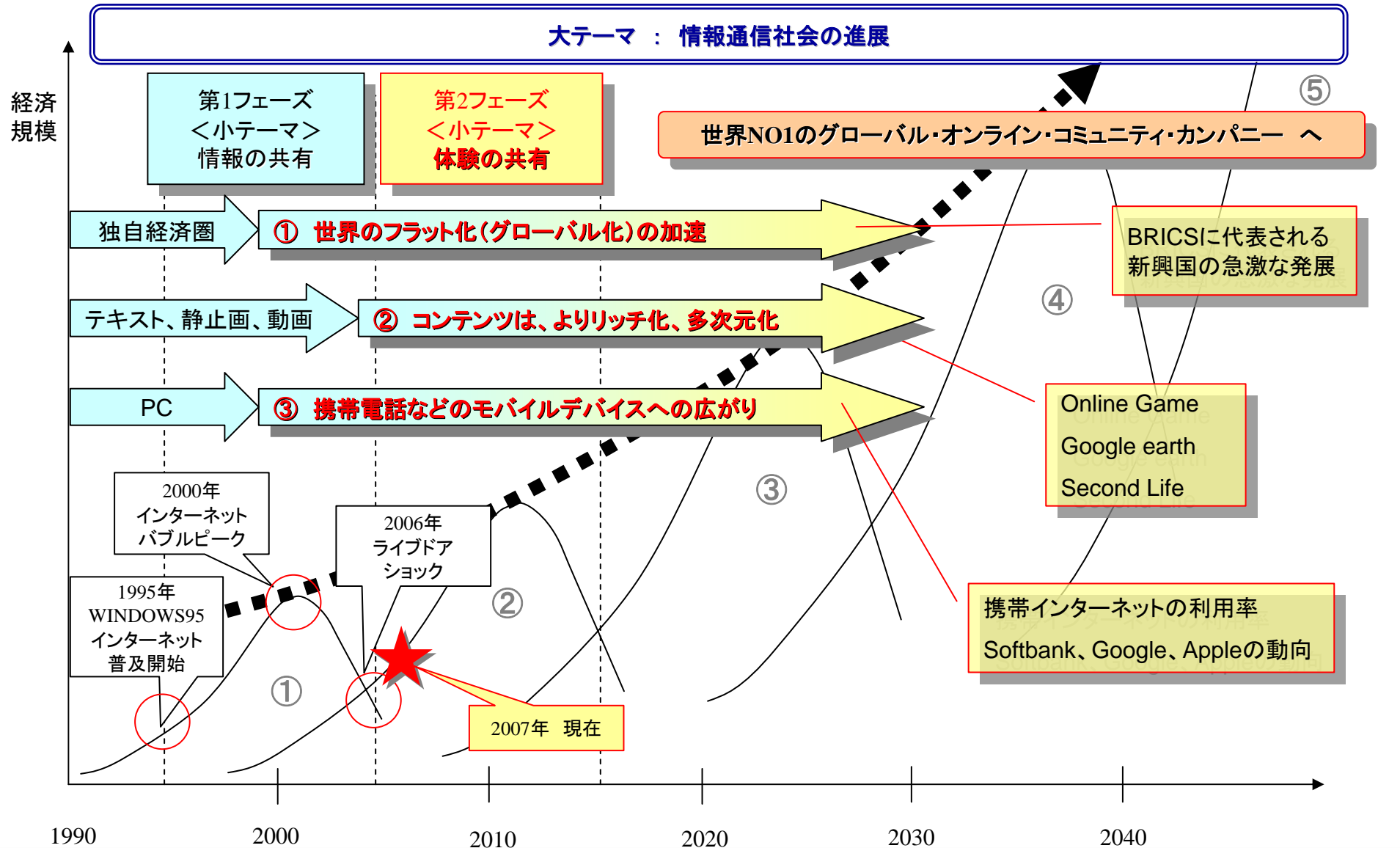
(単位:千円)



VI 今後の戦略

世界NO.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニーを目指して

現状認識



事業戦略のキーワード

オンライン・コミュニティ

- ① **グローバル**に事業展開を行う
- ② **オンラインゲーム**を中心とした、**三次元コンテンツ・サービス**などを行う
- ③ PC以外に、携帯電話などの**モバイルデバイス**に対応する

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

事業戦略の軸

テーマ①：オンラインゲーム事業のグローバル展開

オンラインゲームをキープロダクトとして、グローバルな顧客基盤・ブランドを構築する

		日本	米国	欧州	韓国	東南アジア	中国・台湾	...
オンラインゲーム(PC)	開発				●			
	運営	●	●	●	●	●	●	→
オンラインゲーム(モバイル)		●	○	○	○	○	○	→
データマイニング		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ・ソリューション		●	○	○	○	○	○	→

テーマ②：国内事業の再構築

キーワードに従い、既存事業の整理・強化、新規事業の推進を行い、国内事業基盤を強化する

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

世界NO.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニーになるために

事業面

①オンラインゲーム事業のグローバル展開

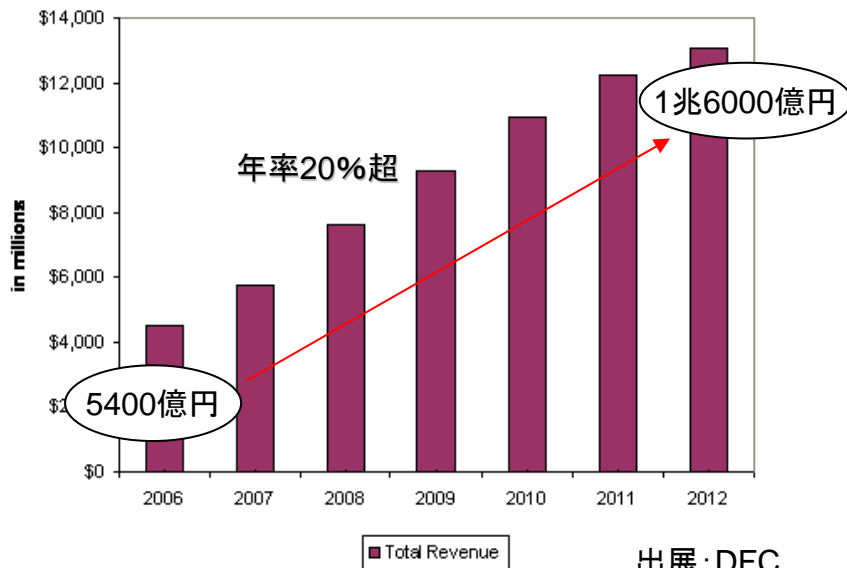
②国内事業の再構築

管理面

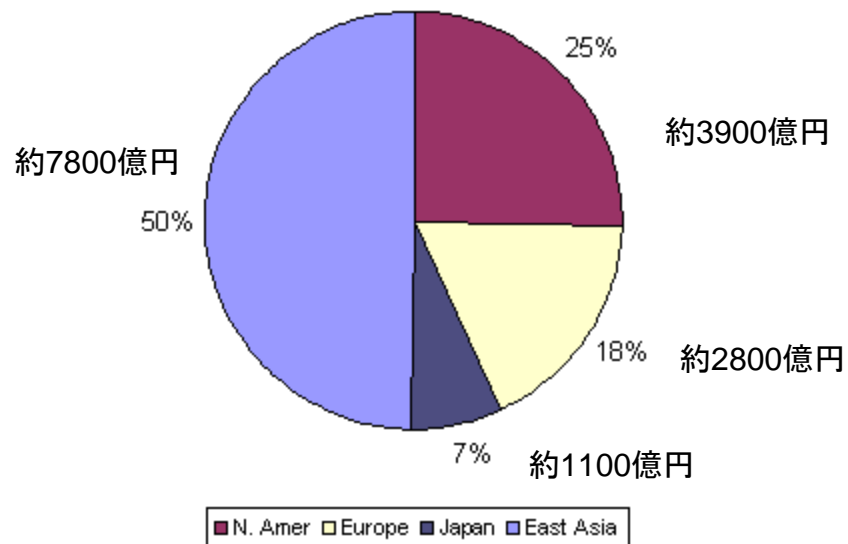
③管理体制、ガバナンス強化
(内部統制システムの整備、グループ企業組織再編)

世界のオンラインゲーム市場（参考）

Total Worldwide Online Game Revenue 2006-2012



Worldwide Online Game PC Digital Distribution Revenue: 2012



- ・2012年の世界のオンラインゲーム市場は約1兆6000億円 (1\$=120円)
- ・今後6年間、世界のオンラインゲーム市場は年率20%以上の伸び
- ・2005年度の市場全体の売上の55%はMMORPG (出展: LEHMAN BROTHERS)

- ・北米、欧州、日本で、全体の50%を占める
- ・アジアの市場占有主要国は中国、韓国
- ・アイテム販売は全体の40% (約6240億円) を占める

グローバル

× アイテム販売

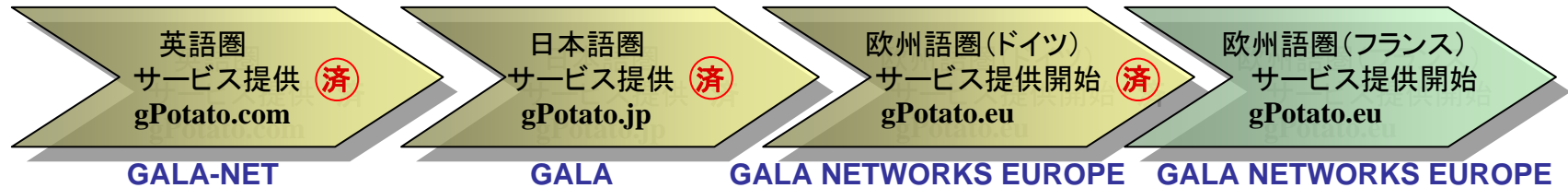
× MMORPG

= 約6000億円～8000億円
の巨大市場(2012年)

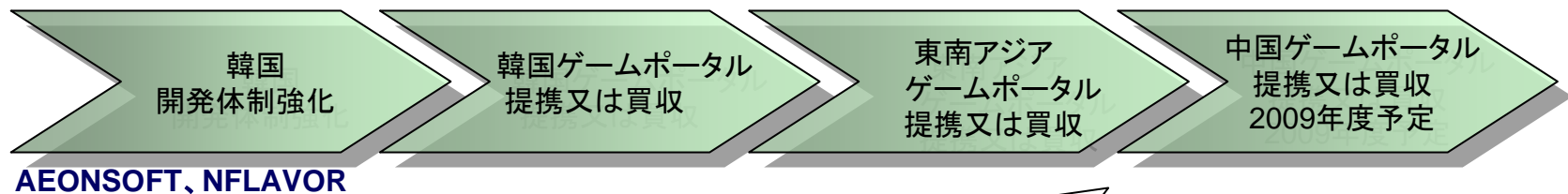
①オンラインゲーム事業のグローバル展開



STEP1: 今後成長が加速する、北米、欧州を中心とした **gPotato**ブランドによるゲームポータルネットワークを構築



STEP2: 韓国連結子会社の開発体制強化と同時に、アジア圏でのポータルネットワークを構築



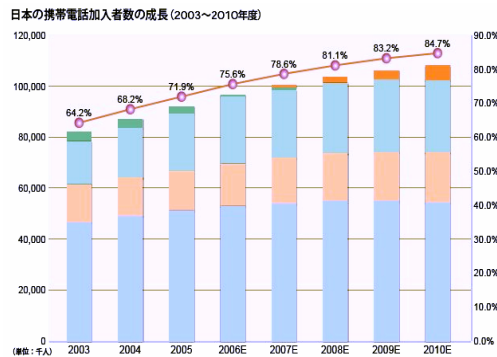
世界No.1のオンラインゲームポータルネットワーク構築

②国内事業の再構築 ～モバイル対応～

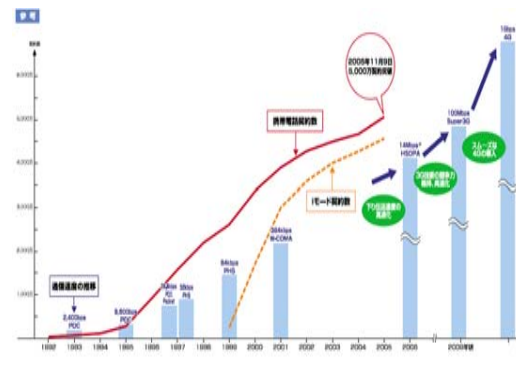
■株式会社ガーラモバイル設立

モバイルコンテンツ市場拡大に対応するため、2007年4月5日付けで、同社を設立。

①【数】端末数の普及



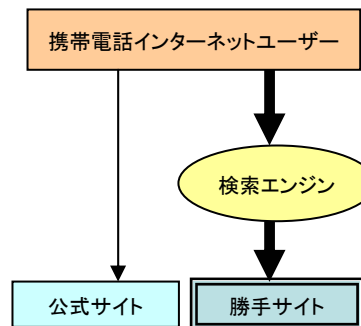
②【速度】通信速度の向上



③【質】端末機能の向上

- i-phone(音楽)
- 3Gメガアプリ(ゲーム)
- 700万画素カメラ(カメラ)
- おサイフケータイ(決済)
- ワンセグ(TV)
- ...

④【構造】検索サイトによる、トラフィック変化



これらの大きな環境変化を背景に携帯インターネットビジネス構造は大きく変化すると予想。

まずは、携帯電話による、本格的なネットワークゲームの投入から開始し、携帯電話における事業基盤を確立する。

【2007年5月2日リリース分】

韓国業界第3位のWebENGより、「モバイルリアルタイムネットワークゲーム」3タイトルの日本語ライセンスを取得。

- ①レーシングゲーム
(4人同時対戦のレーシング)
- ②サードパーソンシューティング
(世界初 最大8人対8人のTPS)
- ③リアルタイム戦略シュミレーション
(世界初 モバイルRTS)

③管理体制、ガバナンス強化(内部統制システムの整備、グループ企業組織再編など)

