



Global Online Community Company

株式会社 ガーラ



第14期 中間株主通信

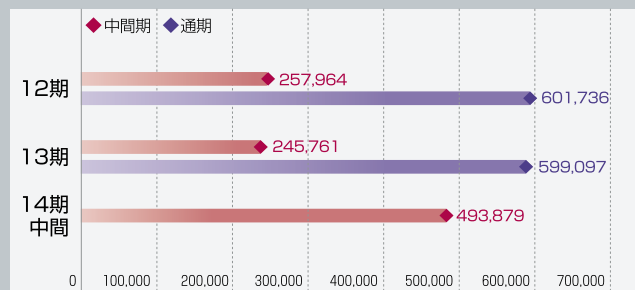
2006年9月中間期



連結財務ハイライト

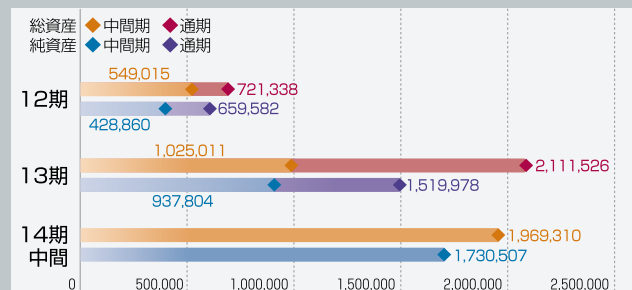
売上高

(単位:千円)



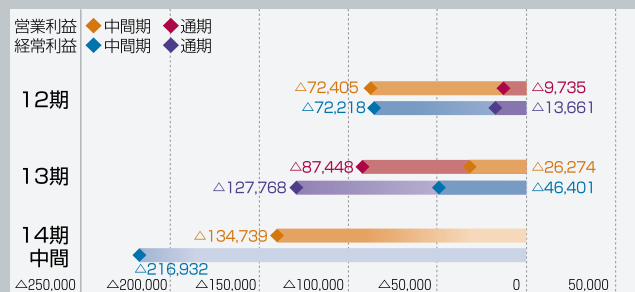
総資産・純資産

(単位:千円)



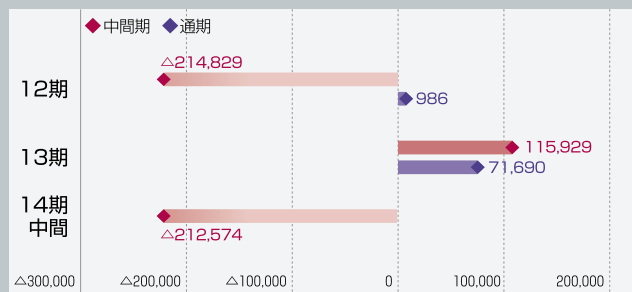
営業利益・経常利益

(単位:千円)

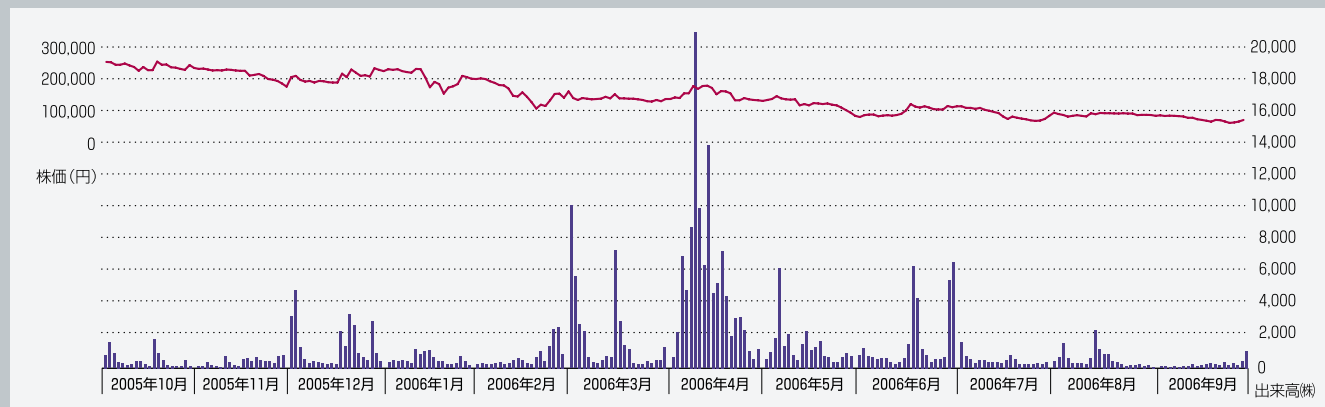


当期純利益

(単位:千円)



株価の推移



「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」という新スローガンのもと、早期の営業黒字転換の実現に尽力いたします。

株主の皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

また、平素より格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。

第14期の中間株主通信をお届けするにあたり、ご挨拶申し上げます。



代表取締役社長 廣末 紀之

◆◆◆◆ 当中間期を振り返って

当社グループは、オンライン・コミュニティに関するビジネスを事業の中心に据え、早期の収益基盤確立を目指し、さまざまな施策に取り組んでまいりましたが、残念ながら、当中間期におきましても営業損失を計上するという、誠に不本意な結果となりました。

株主の皆様には、多大なご心配とご迷惑をおかけいたしましたことを、深くお詫び申し上げます。

当社では、「早期の営業黒字転換」を最重要テーマと認識しております。当中間期におきましては、「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」という新スローガンのもと、グローバルビジネスの更なる推進や事業構造の見直し、それらを効率よく推進するための代表取締役2名体制への移行など、前述のテーマを実現するための体制整備を実施しました。

各事業についてご説明いたしますと、まず、グローバル展開の中心事業であるオンラインゲーム事業では、NFLAVOR社（韓国関係会社）への追加出資による子会社化、韓国Nchannel社への資本参加など、開発面を強化しました。運営面では、GALA NETWORKS EUROPE社（欧州孫会社）の設立、日本におけるオンラインゲーム事業の開始準備などを行いました。日本に先行してサービスを開始した、GALA-NET社（米国子会社）が運営する英語版ゲームポータルサイトgPotato（<http://www.gpotato.com>）の会員数が中間期末には60万人を超えるといった急成長をみせており、グローバル展開に向けた基盤が着々と固まりつつあると認識しております。

次に、データマイニング事業は、企業においてインターネット上のブログ・SNSなど「消費者の口コミ情報（CGM）」の活用が重要度を増すなかで、その活用を支援するサービスとして注目を集めています。情報漏洩の危機管理を担う「リスクモニタリングサービス」、ネット上の情報から企業イメージ等を分析

する「口コミ情報分析サービス」の両分野で、商品開発強化に注力し、更なる売上拡大のための準備を行ってまいりました。

最後に、コミュニティ・ソリューション事業では、企業におけるコミュニティ構築需要が減退するなか、売上は前年同期比でほぼ横ばいにとどまりました。こうしたなか、ガーラウェブ社（国内子会社）が行っているホームページ制作事業等とのセグメント統一を推進し、経営効率の向上とグループ間の連携強化を図りました。また、新たな収益を実現すべく、新規事業立ち上げのための準備を進めました。

◆◆◆◆ 今後の取り組み

今後も引き続き、「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」という新スローガンのもと、早期の営業黒字転換に向けて、当社グループを挙げて邁進していく所存でございます。

下半期におきましては、前述した上半期のさまざまな施策の成果が徐々に現れると確信しており、業績の回復を通じて株主の皆様のご期待にそえるよう尽力してまいります。株主の皆様におかれましては、今後ともより一層のご支援、ご鞭撻を賜りますよう、お願い申し上げます。

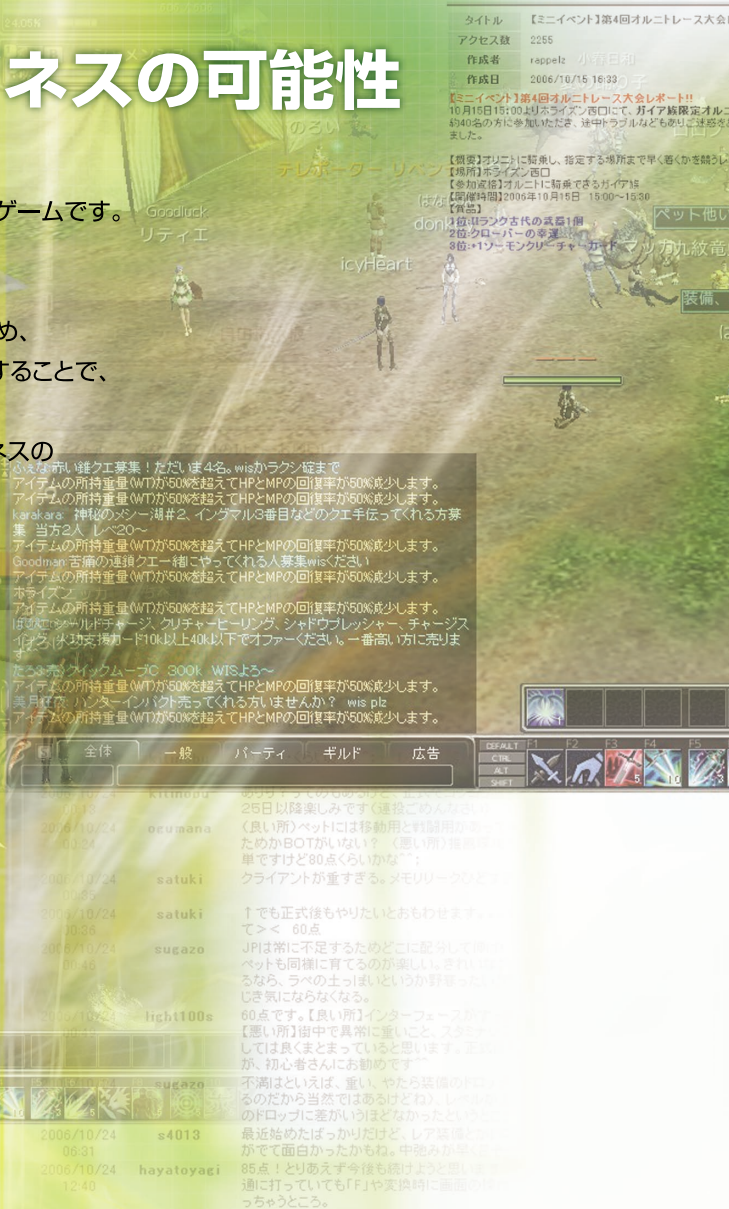
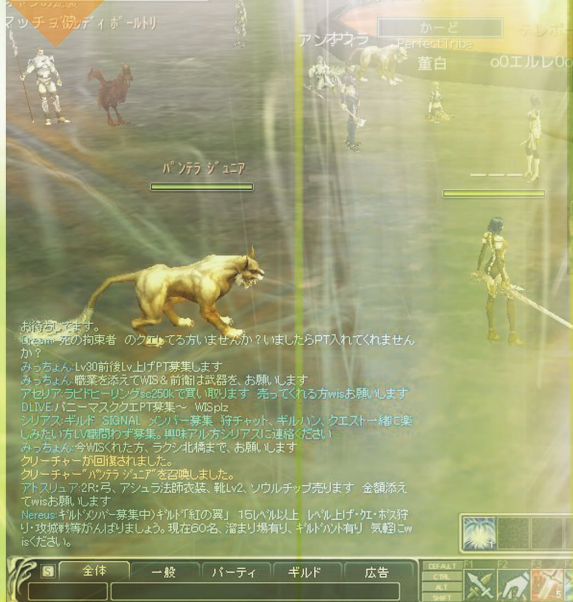
ストック・オプションについて

2006年6月27日開催の当社第13回定時株主総会におきまして、ストック・オプションの発行に関してご承認頂きました。ストック・オプションは、当社グループの長期的な企業価値向上への貢献意欲や士気を一層高めることを目的とするものであり、今後も、株主様と同じ視点に立ち、企業価値の増大に向けた経営と業務遂行に取り組んでまいります。

オンラインゲームビジネスの可能性

ガーラグループが提供するオンラインゲームは、インターネットを通じて複数のユーザーが同時に参加して遊べるゲームです。オンラインゲームは、集まった大勢のユーザーによって、ゲーム上に新たな仮想世界が造られるのが特徴です。また、ネットワークを通じて世界中どこからでもアクセスできるため、全世界のユーザーが利用できるように各言語版のゲームを提供することで、グローバルに展開できるビジネスと言えます。

この特集では、ガーラグループが取り組むオンラインゲームビジネスの可能性について説明いたします。



日本におけるオンラインゲームの市場環境

オンラインゲームとコミュニティ

これまでのゲーム市場は、ゲームソフトを購入したユーザーが個別に楽しむ「テレビゲーム」と言われているゲームが主流でした。しかし最近では、インターネットの利用環境が向上し、ゲームサイトにアクセスすることで、多くのユーザーが同時に楽しむことができるオンラインゲームが人気を集めつつあります。

ガーラグループの提供しているオンラインゲームはMMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)といて、数百人から数千人規模のユーザーが同時に1つのゲームに参加するゲームです。ネット上に造られた仮想世界を舞台に、自分以外のユーザーと協力して冒険したり、対戦を楽しんだりできる新しいタイプのゲームといえます。

オンラインゲームには、他のユーザーとのコミュニケーションを楽しむ要素があり、これが「コミュニティ」としてユーザーのゲームへの関心を高めます。

このため、オンラインゲームはソフトを購入して遊ぶゲームとは違ってストーリーに終わりがなく、コミュニティが存在する限り、自分たちで新たな展開を造り出すことができます。

個人を中心とした テレビゲーム



複数人で同時に楽しめる オンラインゲーム



◆◆◆ ガーラの成長戦略 ① コミュニティの運営ノウハウ

ガーラは、これまで日本を代表するような優良企業のコミュニティサイトを運営してきました。ここで培われた運営ノウハウを基に、オンラインゲームにおいても、スピーディかつユーザーが安心して遊べるような環境を整備するのももちろん、各種イベントやキャンペーンを開催するなど、ユーザーに「ずっと遊んでいたい」と思っていたいただけるようなサイト運営に取り組んでいます。

当社グループでは、ユーザーにとって快適なサイト運営ができるか否かが、オンラインゲームの成功のカギを握ると認識しています。そのために重要なのが、ユーザー評価の収集・分析ですが、これは当社が最も得意とする分野です。今回、日本市場に「RAPPELZ」(ラペルズ)というゲームを提供するにあたって、ガーラ総合研究所が『バイラルリサーチシステム』を用いて、ネット上での口コミ状況を分析し、当社のゲーム運営に活用いたしました。

今後も、口コミを活用したマーケティングやサイト運営の改善を行うこ

とで、当社グループのオンラインゲームビジネスの成長に繋げていきたいと考えています。

NEWS / イベント情報

タイトル 【イベント】第4回オムニコレス大会レポート

アパル本数 25回

作成者 rappelez

作成日 2008/12/15 16:22

【イベント】第4回オムニコレス大会レポート

12月15日(水)19:00より21:00頃まで、弊社主催のオムニコレス大会を開催いたしました。20名の方に参加いただき、途中ラッパルなども参加いただき盛り上がりましたが、無事に終ることができました。

【概要】ぜひここに閲覧し、指定する場所まで早く来てもらうレース

【参加】オムニコレス大会

【開催日時】2008年12月15日 19:00~19:30

【参加費】

- 1位 ラッパルの武器 1個
- 2位 オムニコレスの武器
- 3位 ランダムな武器 1個

※参加していただき、並びにイベントの進行を早く見守り下さった皆様には御礼申し上げます。今後ともイベントを開催していく予定です。その際は皆様からのご参加下さい。

次の記事へ

戻す記事へ

海外におけるオンラインゲームの市場環境

マーケットエリアの拡大

オンラインゲームは、インターネットを通じて、全世界からアクセスすることが可能です。現在、オンラインゲーム開発の中心は韓国企業で、韓国マーケットにおいては競争が激しい状態にあり、日本、中国、台湾など東アジアでも競争激化となってきています。そしてアジアから発したオンラインゲームのマーケットエリアは、全世界への拡大期に入り、北米、豪州、欧州、南米へと拡大しており、特に米国や欧州は市場規模が大きく、今後の成長が期待されています。

また、全世界のインターネットユーザーにおける言語のシェアは英語や他の主要な欧州言語が6割から8割を占めており、英語圏や欧州言語圏が今後の重要なマーケットであるといえます。



◆◆◆ ガーラの成長戦略 ② グローバルなサービス提供体制の構築

ガーラグループは、すでに競争の激しい東アジア圏での展開よりも、今後成長が加速する英語圏及び独語・仏語など他の欧州言語圏でのゲームポータルサイトのネットワーク構築に注力し、これらの市場における地位の確立を目指しています。
当社グループは、海外では米国・ダブリン・韓国にグループ会社の拠点を

を置き、全世界のユーザーが利用可能なグローバルなオンラインゲーム提供ネットワークを構築することを目指しています。
これらのネットワーク構築によって、ゲーム開発会社が必然的にゲームの提供を希望してくるようなビジネス構造を実現したいと考えています。

IN AMERICA

米国

GALA-NET社では、北米や南米のマーケットをターゲットにしており、現在は英語版のゲームを提供しておりますが、今後はスペイン語の提供も視野にいらしております。

同社では、中間期末時点において2タイトルの英語版のゲームを提供しており、10月には『RAPPELZ』（ラベルズ）、来期上半期には『CORUM ONLINE』（コルム）、『Accro Xtreme』（アクロエクストリーム）という計5タイトルの英語版のゲーム提供を実現すべく取り組んでいます。

IN EUROPE

アイルランド

欧州においては、10月に当社の欧州孫会社としてGALA NETWORKS EUROPE社をアイルランドのダブリンに設立いたしました。『Flyff online』（フリフ）のドイツ語版の提供を12月、またフランス語版の提供を来期上半期にて予定しています。

IN ASIA

韓国

AEONSOFT社では次期ゲームタイトル（仮称：AirMatch（エアマッチ））を開発し、運営スタートに向けて準備を進めています。また、NFLAVOR社が10月に、持分法適用会社から連結子会社になるなど、開発体制強化に取り組んでいます。韓国の2社においては、韓国でのオンラインゲーム提供や、アジア圏でのライセンス販売にも注力してまいります。
一方で、MASANGSOFT社は6月に、持分法適用会社から外れました。

2006年10月より、日本においても『RAPPELZ』（ラペルズ）を提供開始

『RAPPELZ』（ラペルズ）を日本語で楽しめます 「Gポテ」(<http://www.gpotato.jp>)

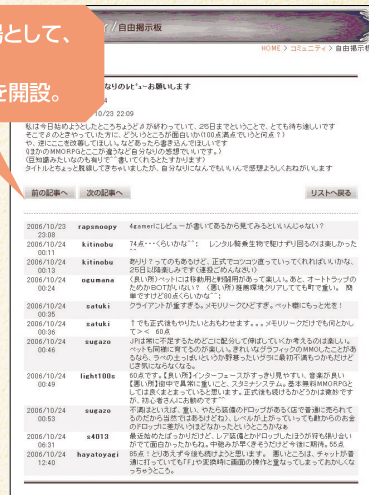
『RAPPELZ』（ラペルズ）は、ヨーロッパスタイルのMMORPGで、モンスターを仲間にして一緒に戦えるのが特徴です。ゲーム内で使用する有料アイテムを購入するには、クレジット決済やコンビニエンス決済が必要となりますが、ゲームは無料で遊べますので、是非一度、『RAPPELZ』（ラペルズ）で遊びながらコミュニティを実感してください。

ゲームは、今後より多くのユーザーに満足いただけるゲームの提供を心がけてまいります。



ゲームを行いながら、複数人とのコミュニケーションが可能。

情報交換の場として、サイト内にコミュニティを開設。



用語集

◆◆ オンライン・コミュニティ

関心や興味を共有する人々が集まる、情報交換などのコミュニケーションを中心としたWebサイト。SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)もコミュニティの一種。コミュニティサイトも同意語

◆◆ ポータルサイト

インターネットの入り口となる巨大なWebサイトで、ゲームポータルサイトは様々なゲームを提供するWebサイト

◆◆ ブログ

「ウェブログ (Weblog)」を略した言葉で、個人運営で日々更新される日記的なWebサイトの総称

◆◆ SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス)

参加者が互いに友人を紹介しあって、新たな友人関係をを広げることが目的に開設されたコミュニティ型のWebサイト

◆◆ CGM

(Consumer Generated Media/消費者製作メディア)

ブログや掲示板への投稿など、消費者が自ら考え、本音を発信する情報の総称

◆◆ モニタリングサービス

あらかじめ指定された分野やキーワードに関連する情報を、ニュース記事の中から収集し、電子メールなどで利用者に提供するサービス

◆◆ バイラルリサーチ

企業の商品やサービスについて、消費者の口コミ情報や反応を調査するサービス

「バイラル」は「感染力的な」という意味で、口コミをウィルスの感染・増殖に例えている

◆◆ バズ (Buzz)

1.ハチの羽音 2.インターネット上の口コミ

◆◆ ソリューション

顧客の要望に応じてハードウェア・ソフトウェア・人員などを組み合わせるシステムを構築し、提供すること

◆◆ ASP (アプリケーション・サービス・プロバイダ)

インターネット経由によるアプリケーションソフトウェアの期間貸し、カスタマイズ、サポートなどのサービス提供

◆◆ フィルタリング

情報ソースに対して、不明、不適切なものを取り除くこと

当社グループは当社と、連結子会社(ガーラウェブ社、ガーラ総合研究所、GALA-NET社及びAEONSOFT社)、関連会社(NFLAVOR社)により構成されています。インターネット等のネットワークを利用したオンライン・コミュニティの構築・運営、リスクモニタリングサービス、ロコミ情報分析サービス、オンラインゲームの開発・運営等を行っております。



オンラインゲーム事業

オンラインゲーム事業は、2005年末にGALA-NET社(米国)が、英語圏でのオンラインゲームのポータルサイト「gPotato」(ジーポテト <http://www.gpotato.com>)を開設し、『Flyff online』(フリフ)及び『SPACE COWBOY online』(スペースカウボーイ)という2つのオンラインゲームを提供しております。

同サイトの会員数は順調に伸長しており、中間期末では60万人を超えるほどになりました。

当中間期においては、新たなゲームタイトルとして『CORUM ONLINE』(コルム)の英語版ライセンスなどを取得し、今後も引き続きゲームタイトルの充実にも注力していきます。

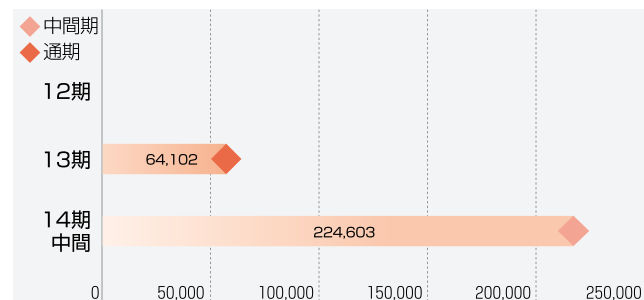
また、日本においては、当中間期よりオンラインゲームのポータルサイト「Gポテト」(<http://www.gpotato.jp>)の構築準備に着手いたしました。なお、10月2日には『RAPPELZ』(ラペルズ)のオープンβ版サービス、10月25日にはアイテム販売を開始いたしました。

開発会社であるAEONSOFT社及びNFLAVOR社では、引き続き既存タイトルのバージョンアップや運営サポート、ならびに新規ゲームタイトルの開発に注力してまいります。

当中間期のオンラインゲーム事業の売上高は 224,603千円となりました。なお、前中間期は売上を計上しておりません。

オンラインゲーム事業売上高

(単位:千円)



データマイニング事業

データマイニングとは、大量に蓄積されたデータを収集・解析して、パターンやルールなど価値ある情報を発見することです。当社グループでは、インターネット全体を対象とした広範囲なデータの収集・分析と、コミュニティの会員を対象とした深く詳細なデータの収集・分析を組み合わせることで、企業に対して有益なマーケティング情報やリスク情報を提供しています。

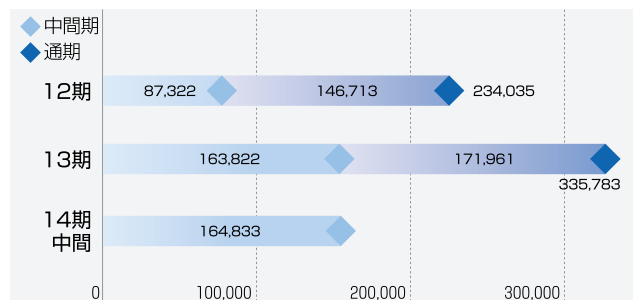
具体的なサービスとしては、ネット上のロコミ情報から、当該企業のブランドイメージ、競合他社との比較、企業メッセージの訴求効果等を分析するバイラルリサーチシステムを、株式会社電通との業務提携による『電通バズリサーチ』として提供しております。また、インターネット上のリスク情報等を収集し報告するリスクモニタリングサービス『e-マインディング』等を提供しております。

『e-マインディング』は、ネット上での情報漏洩の危機管理の重要性が高まったことなどにより堅調にクライアント数が増加しましたが、『電通バズリサーチ』に関しては、システムの安定稼働に時間を要したことから、販売活動を抑制せざるを得ない状況となり、大幅な利益貢献には至りませんでした。

よって、当中間期のデータマイニング事業の売上高は 164,833千円、前期比0.6%増となりました。

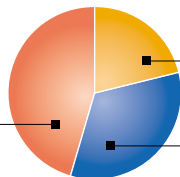
データマイニング事業売上高

(単位:千円)



売上高構成比 (14期中間)

オンラインゲーム事業
45.5%



コミュニティ・ソリューション事業
21.1%

データマイニング事業
33.4%



コミュニティ・ソリューション事業

オンライン・コミュニティのASPサービスによる提供をはじめ、インターネット上の掲示板を対象に誹謗中傷など不適切な投稿を未然に防止する掲示板フィルタリングサービス『サイバーコップス』や、ユーザーが投稿したメッセージのキーワードにリンクを貼り、当該キーワードの関連サイトにユーザーを誘導する『ワズナビ』など、独自の技術・ノウハウを駆使したサービスを提供しています。

当中間期においては、企業向けに開設コストを抑えたオンライン・コミュニティや、手軽に開設できるブログが競合となって、当社グループでのオンライン・コミュニティの受注が伸びませんでした。

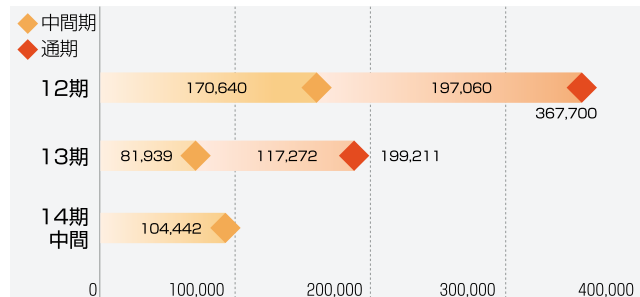
また、前期に低価格コミュニティのASPサービスを開始しましたが、当初期待していた業績を得るに至らず、下半期に当該サービスを終了し、新規サービスの開発に注力することと致しました。

なお、より効率的な経営と事業推進を目指し、当中間期より、従来のコミュニティ・ソリューション事業と、連結子会社であるガーラウェブ社で行っていたホームページ制作事業等の統合を実施しました。

このため、当中間期のコミュニティ・ソリューション事業の売上高はホームページ制作売上高との合算となっており、104,442千円、前期比27.5%増となりました。

コミュニティ・ソリューション事業売上高

(単位:千円)



活動状況

2006年5月

- ・決算発表(18日)
- ・株式会社ガーラ総合研究所(連結子会社)の設立
- ・GALA-NET社(連結子会社)での「SPACE COWBOY online」(スペースカウボーイ)のサービス提供開始
- ・オンラインゲーム「RAPPELZ」(ラベルズ)の欧州言語版サービス提供ライセンスの取得

2006年6月

- ・廣末新社長就任
- ・株主総会(27日)
- ・株主向け事業説明会(27日)

2006年7月

- ・ストック・オプション(新株予約権)の発行

2006年8月

- ・第1四半期決算発表(10日)
- ・e-マイニングセミナーの開催 『【広報・IRご担当者様 必見】WEB2.0時代のクチコミ・マネジメント』
- ・オンラインゲーム「Accro Xtreme」(アクロエクストリーム)の英語版サービス提供ライセンスの取得
- ・オンラインゲーム「CORUM ONLINE」(コルム)の英語版サービス提供ライセンスの取得



「Accro Xtreme」
(アクロエクストリーム)



「CORUM ONLINE」
(コルム)

2006年9月

- ・業務効率化を目的にガーラウェブ社(連結子会社)が当社オフィスに移転

連結財務諸表

中間連結貸借対照表(要約)

(単位:千円)

科目	期別	14期中間 2006年9月30日現在	13期中間 2005年9月30日現在	13期 2006年3月31日現在
資産の部				
I 流動資産		1,163,218	812,353	1,528,375
1. 現金及び預金		845,214	752,247	1,409,975
2. 受取手形及び売掛金		104,387	52,222	92,868
3. 預け金		54,744	—	9,701
4. 短期貸付金		151,083	—	—
5. その他		7,788	7,883	15,829
II 固定資産		806,092	212,658	583,151
1. 有形固定資産		105,276	47,454	50,339
(1) 工具器具備品		96,486	38,126	41,804
(2) その他		8,789	9,327	8,535
2. 無形固定資産		341,596	41,564	323,514
(1) 営業権		—	—	36,697
(2) 連結調整勘定		—	—	141,091
(3) のれん		153,906	—	—
(4) ソフトウェア		101,729	31,188	68,891
(5) 権利金		74,117	—	66,520
(6) その他		11,843	10,375	10,314
3. 投資その他の資産		359,219	123,640	209,297
(1) 投資有価証券		298,969	75,694	151,580
(2) 敷金及び保証金		45,360	33,109	40,753
(3) その他		14,890	14,836	16,964
資産合計		1,969,310	1,025,011	2,111,526

(単位:千円)

科目	期別	14期中間 2006年9月30日現在	13期中間 2005年9月30日現在	13期 2006年3月31日現在
負債の部				
I 流動負債		197,136	72,946	513,387
1. 買掛金		27,052	14,329	32,449
2. 1年以内返済予定長期借入金		13,784	—	6,663
3. 未払金		103,129	18,680	48,197
4. 賞与引当金		13,540	15,173	13,645
5. 新株予約権付社債		—	—	375,000
6. その他		39,628	24,761	37,432
II 固定負債		41,667	14,261	45,329
1. 長期借入金		27,549	—	33,210
2. 繰延税金負債		596	14,261	3,811
3. その他		13,520	—	8,307
負債合計		238,803	87,207	558,717
少数株主持分				
少数株主持分		—	—	32,829
資本の部				
I 資本金		—	690,436	1,010,751
II 資本剰余金		—	111,397	431,712
III 利益剰余金		—	114,764	70,526
IV その他有価証券評価差額金		—	20,778	5,553
V 為替換算調整勘定		—	428	1,623
資本合計		—	937,804	1,519,978
負債、少数株主持分及び資本合計		—	1,025,011	2,111,526
純資産の部				
I 株主資本		1,678,742	—	—
1. 資本金		1,200,009	—	—
2. 資本剰余金		620,970	—	—
3. 利益剰余金		△142,048	—	—
4. 自己株式		△188	—	—
II 評価・換算差額等		5,321	—	—
1. その他有価証券評価差額金		869	—	—
2. 為替換算調整勘定		4,452	—	—
III 新株予約権		23,764	—	—
IV 少数株主持分		22,678	—	—
純資産合計		1,730,507	—	—
負債純資産合計		1,969,310	—	—

POINT

<貸借対照表>

資産は、前連結会計年度末から 142,215千円減少(6.7%減)いたしました。短期貸付金、有形固定資産及び投資有価証券等、投資活動に係る資産の取得及び預け金が増加した一方、投資活動によるキャッシュ・フロー及び営業活動によるキャッシュ・フローの減少により、現金及び預金残高が減少しております。

負債は、新株予約権付社債の新株予約権行使により減少しております。また、これに係る新株発行及びストック・オプションの権利行使による新株発行により、資本金及び資本剰余金は増加しております。

中間連結損益計算書(要約)

(単位:千円)

科目	期別	第14期中間 2006年4月1日～ 2006年9月30日	第13期中間 2005年4月1日～ 2005年9月30日	第13期 2005年4月1日～ 2006年3月31日
I 売上高		493,879	245,761	599,097
II 売上原価		165,402	65,451	189,294
売上総利益		328,476	180,310	409,802
III 販売費及び一般管理費		463,215	206,585	497,251
営業利益		△134,739	△26,274	△87,448
IV 営業外収益		1,856	367	595
V 営業外費用		84,049	20,494	40,916
経常利益		△216,932	△46,401	△127,768
VI 特別利益		1,480	220,611	288,594
VII 特別損失		7,685	57,670	92,988
税金等調整前中間(当期)純利益		△223,137	116,539	67,836
法人税、住民税及び事業税		717	610	1,328
少数株主損失		11,280	—	5,182
中間(当期)純利益又は中間純損失(△)		△212,574	115,929	71,690

中間連結剰余金計算書

(単位:千円)

科目	期別	第13期中間 2005年4月1日～ 2005年9月30日	第13期 2005年4月1日～ 2006年3月31日
資本剰余金の部			
I 資本剰余金期首残高		38,357	38,357
II 資本剰余金増加高		73,039	393,355
1.増資による新株の発行		73,039	393,355
III 資本剰余金減少高		—	—
1.資本準備金取崩額		—	—
IV 資本剰余金中間期末残高		111,397	431,712
利益剰余金の部			
I 利益剰余金期首残高		△1,164	△1,164
II 利益剰余金増加高		115,929	71,690
1.当期純利益		115,929	71,690
2.資本準備金取崩額		—	—
III 利益剰余金減少高		—	—
1.当期純損失		—	—
IV 利益剰余金中間期末残高		114,764	70,526

中間連結株主資本等変動計算書(14期中間)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
2006年3月31日残高(千円)	1,010,751	431,712	70,526	△188	1,512,801
中間連結会計期間中の変動額	—	—	—	—	—
新株の発行	189,258	189,258	—	—	378,516
中間純損失(△)	—	—	△212,574	—	△212,574
中間連結会計期間中の変動額合計(千円)	189,258	189,258	△212,574	—	165,941
2006年9月30日残高(千円)	1,200,009	620,970	△142,048	△188	1,678,742

POINT

<損益計算書>

販売費及び一般管理費は連結子会社の人員増やグループ管理・支援費用の増加、ストック・オプション付与による株式報酬費用の計上及びオンラインゲーム事業準備費用の発生により、前年同期比124.3%となりました。なお、営業外費用には、オンラインゲーム事業拡大に伴い、関係会社株式持分の増加に伴う持分法投資損失63,521千円、関係会社の子会社化に向けた子会社株式取得費用6,803千円ならびに子会社設立費用5,126千円等を計上しております。特別利益は投資有価証券売却益であり、また特別損失は子会社の事務所移転に係る固定資産除却損であります。

中間連結キャッシュ・フロー計算書(要約)

(単位:千円)

科目	期別	第14期中間 2006年4月1日～ 2006年9月30日	第13期中間 2005年4月1日～ 2005年9月30日	第13期 2005年4月1日～ 2006年3月31日
I 営業活動によるキャッシュ・フロー		△97,129	83,754	55,164
税金等調整前中間(当期)純利益又は税金等調整前中間損失(△)		△223,137	116,539	67,836
減価償却費		34,233	22,369	54,736
連結調整勘定償却のれん償却		—	—	7,425
株式報酬費用		24,963	—	—
賞与引当金の増加(△減少)額		△105	2,839	1,312
投資有価証券売却益		△1,480	△220,375	△267,866
持分法による投資損失		63,521	—	—
有形固定資産除却損		1,820	6,670	6,909
売上債権の減少(△増加)額		△10,689	88,482	63,177
預け金の増加額		△38,663	—	—
たな卸資産の減少額		—	51,877	51,877
仕入債権の増加(△減少)額		△5,466	△5,188	7,103
その他		34,107	20,538	62,651
II 投資活動によるキャッシュ・フロー		△460,313	164,532	△203,503
有形固定資産の取得による支出		△36,787	△9,375	△15,047
無形固定資産の取得による支出		△46,627	△7,337	△95,481
投資有価証券の取得による支出		△423,550	△40,000	△174,758
投資有価証券の売却による収入		206,505	223,088	270,390
連結の範囲を伴う子会社株式の取得による支出		—	—	△182,132
子会社設立による支出		△5,126	—	—
保証金の支出		△12,169	—	△1,638
保証金の回収		7,947	—	—
貸付による支出		△152,600	—	—
その他		556	△1,842	△4,835
III 財務活動によるキャッシュ・フロー		△658	146,079	1,209,960
社債の発行による収入		—	—	999,661
株式の発行による収入		3,516	146,079	151,747
株式の発行による支出		△4,174	—	—
その他		—	—	58,552
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額		△279	725	899
V 現金及び現金同等物の増加額		△558,380	395,091	1,062,521
VI 現金及び現金同等物の期首残高		1,419,676	357,155	357,155
VII 現金及び現金同等物の中間期末残高		861,295	752,247	1,419,676

(単位:千円)

	評価・換算差額等			新株 予約権	少数株主 持分	純資産 合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	評価・換算 差額等合計			
2006年3月31日残高(千円)	5,553	1,623	7,177	—	32,829	1,552,808
中間連結会計期間中の変動額	—	—	—	—	—	—
新株の発行	—	—	—	—	—	378,516
中間純損失(△)	—	—	—	—	—	△212,574
株主資本以外の項目の中間連結 会計期間中の変動額(純額)	△4,684	2,828	△1,856	23,764	△10,151	11,757
中間連結会計期間中の変動額合計(千円)	△4,684	2,828	△1,856	23,764	△10,151	177,699
2006年9月30日残高(千円)	869	4,452	5,321	23,764	22,678	1,730,507

POINT

<キャッシュ・フロー計算書>

営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前中間純損失の計上(△223,137千円)であり、持分法による投資損失、株式報酬費用、減価償却費等があったもののキャッシュはマイナスとなりました。投資活動によるキャッシュ・フローは、主にオンラインゲーム事業の拡大のための投資として、投資有価証券及び固定資産の取得のための支出ならびに関連会社に対する貸付による支出等を行ないました。財務活動によるキャッシュ・フローは、新株発行による収入及び支出を行ない、マイナスとなっております。

会社概要

設立 1993年9月3日
資本金 12億9,499円
本社所在地 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-12-22
渋谷プレステージ3F
URL <http://www.gala.jp>
取締役兼グループCEO 菊川 暁
代表取締役社長 廣末 紀之
取締役 村本 理恵子
(株式会社ガーラ総合研究所代表取締役)
取締役 川手 広樹
(株式会社ガーラウェブ代表取締役)
取締役グループ統括室長 藤田 公司
社外取締役 田中 最代治
(株式会社田中経営研究所代表取締役)
社外監査役(常勤) 岡田 行進
社外監査役 江原 淳
(専修大学ネットワーク情報学部教授)
社外監査役 相馬 健夫
(株式会社ネットラーニング常勤監査役)
従業員数 87名(連結における正社員数)
連結子会社 株式会社ガーラウェブ/株式会社ガーラ総合研究所
GALA-NET,INC(米国)/AEONSOFT,INC(韓国)
関連会社 NFLAVOR CORP.(韓国)

株主メモ

決算期日 3月31日
証券コード 4777
上場市場 大阪証券取引所
ニッポン・ニュー・マーケット「ヘラクレス」
定時株主総会 毎営業年度の翌日から3ヶ月以内
基準日 定時株主総会については3月31日、その他
必要のある場合は取締役会の決議により、
あらかじめ公告して定めます。
公告をする方法 電子公告(<http://www.gala.jp>)
株主名簿管理人 東京都港区芝三丁目33番1号
中央三井信託銀行株式会社
同事務取扱場所 東京都港区芝三丁目33番1号
中央三井信託銀行株式会社 本店
同事務取扱所 〒168-0063
東京都杉並区和泉二丁目8番4号
中央三井信託銀行株式会社証券代行部
フリーダイヤル 0120-78-2031
同取次所 中央三井信託銀行株式会社全国各支店
日本証券代行株式会社本店及び
全国各支店
1単位の株式数 1株

(お知らせ)
住所変更及び名義書換請求に必要な各用紙ご請求は、株主名簿管理人のフリー
ダイヤル又はホームページにて24時間受付しております。
フリーダイヤル 0120-87-2031
ホームページアドレス http://www.chuomitsui.co.jp/person/p_06.html

(2006年9月30日現在)



Global Online Community Company

株式会社 ガーラ

問い合わせ先 株式会社ガーラ 総務人事部
TEL (03)5778-0324 FAX (03)5778-0340
E-mail ir@gala.jp