

# アナリスト様向け会社説明会

## 2008年3月期 第2四半期(中間期)

(自:2007年4月1日 至:2007年9月30日)

株式会社ガーラ  
2007年11月22日

# 本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 決算ハイライト
- III セグメント別概況
- IV 今後の取組み

経営理念・VISION・事業領域

**■ 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」

**■ 事業セグメントと地域**

		日本		韓国		北米		欧州	
①オンラインゲーム事業	開発				AEONSOFT NFLAVOR				
	運営		ガーラ ガーラモバイル		AEONSOFT NFLAVOR		GALA-NET		GALA NETWORKS EUROPE
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						

GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

**グループ構成**

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	設立: 2006年5月23日
(株)ガーラモバイル	日本	100%	連結子会社	設立: 2007年4月5日
GALA - NET,INC.	米国	54.8%	連結子会社	
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド*	GALA-NET,INC.100%	連結子会社	設立: 2006年10月6日
AEONSOFT,INC.	韓国	100%	連結子会社	
NFLAVOR CORP.	韓国	60.6%	連結子会社	みなし取得日: 2006年10月1日

GALA GROUPについて

 決算ハイライト

 セグメント別概況

 今後の取組み

## 中間決算概要 中間損益計算書(連結・個別)

&lt;連結損益&gt;

(単位:千円、%)

	2008年3月期 中間期	2007年3月期 中間期	前年同期 増減額	前年同期 増減率
売上高	1,439,530	493,879	945,650	191.5
売上原価	295,488	165,402	130,086	78.6
売上総利益	1,144,041	328,476	815,564	248.3
販売費及び一般管理費	1,145,810	463,215	682,594	147.4
営業利益	△ 1,769	△ 134,739	132,969	—
経常利益	△ 29,445	△ 216,932	187,486	—
中間純利益	△ 152,431	△ 212,574	60,142	—

&lt;個別損益&gt;

(単位:千円、%)

	2008年3月期 中間期	2007年3月期 中間期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	357,830	224,305	133,524	59.5
売上原価	151,442	70,048	81,394	116.2
売上総利益	206,387	154,257	52,130	33.8
販売費及び一般管理費	394,653	247,744	146,908	59.3
営業利益	△ 188,265	△ 93,487	△ 94,778	—
経常利益	△ 183,749	△ 101,230	△ 82,518	—
中間純利益	△ 228,167	△ 108,833	△ 119,334	—

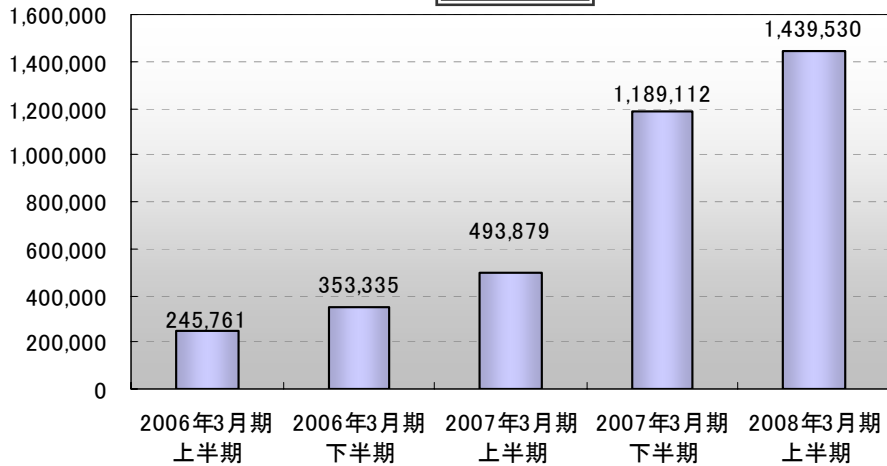
中間決算概要 中間貸借対照表(連結)

主な項目		2008年3月期 中間期	2007年3月期 中間期	(千円) 増減額	主な要因
資産 の 部	<b>流動資産</b>	<b>794,982</b>	<b>1,163,218</b>	<b>△368,236</b>	
	現金及び預金	248,743	845,214	△596,470	NF子会社化等主にOG事業への投資による減少
	受取手形及び売掛金	221,793	104,387	189,028	グループ会社拡大・事業拡大による増加
	預け金	126,366	54,744	71,622	事業拡大による決済会社への売上収益入金増加
	短期貸付金	120,510	151,083	△30,573	
	<b>固定資産</b>	<b>1,922,006</b>	<b>806,092</b>	<b>1,115,913</b>	
	工具器具備品	171,186	96,486	74,699	
	ソフトウェア	974,889	8,789	873,160	NF子会社化、韓国子会社2社の新規OG開発増加
	権利金	85,839	74,117	11,721	
	のれん	479,586	153,906	325,680	NF子会社化による増加
投資有価証券	39,641	289,969	△259,328	NF子会社化による減少	
敷金及び保証金	82,927	45,360	37,567	米国子会社事業拡大による事務所移転	
<b>資産 合計</b>		<b>2,716,988</b>	<b>1,969,310</b>	<b>747,677</b>	
負債 の 部	<b>流動負債</b>	<b>776,733</b>	<b>197,136</b>	<b>579,597</b>	
	短期借入金	219,760	-	219,760	NF子会社化による増加
	未払金	183,865	103,129	80,735	グループ会社拡大・事業拡大による増加
	未払法人税等	42,000	2,552	39,448	GN収益拡大による増加
	<b>固定負債</b>	<b>112,740</b>	<b>41,667</b>	<b>71,073</b>	
長期借入金	13,885	27,549	△13,664		
<b>負債 合計</b>		<b>889,474</b>	<b>238,803</b>	<b>650,671</b>	
純 資 産 の 部	資本金	1,243,796	1,200,009	43,786	S.O.行使による増加
	資本剰余金	664,757	620,970	43,786	
	利益剰余金	△381,256	△142,048	△239,208	損失拡大による減少
	新株予約権	127,170	23,764	103,405	GNでのS.O付与による増加
	少数株主持分	181,970	22,678	159,292	GN、GNE、NFの事業拡大による増加
	<b>純資産合計</b>	<b>1,827,513</b>	<b>1,730,507</b>	<b>97,006</b>	
<b>負債及び純資産 合計</b>		<b>2,716,988</b>	<b>1,969,310</b>	<b>747,677</b>	

## 中間決算概要 半期毎 損益の推移(連結)

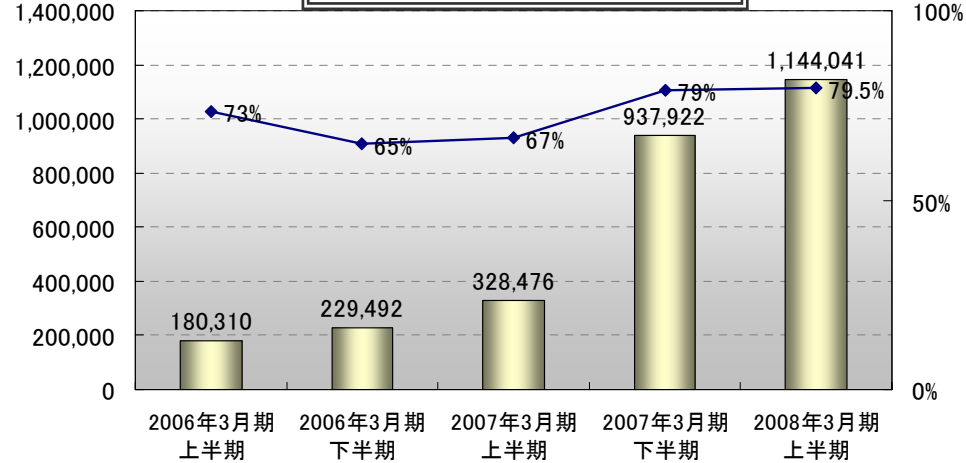
(単位:千円)

半期売上



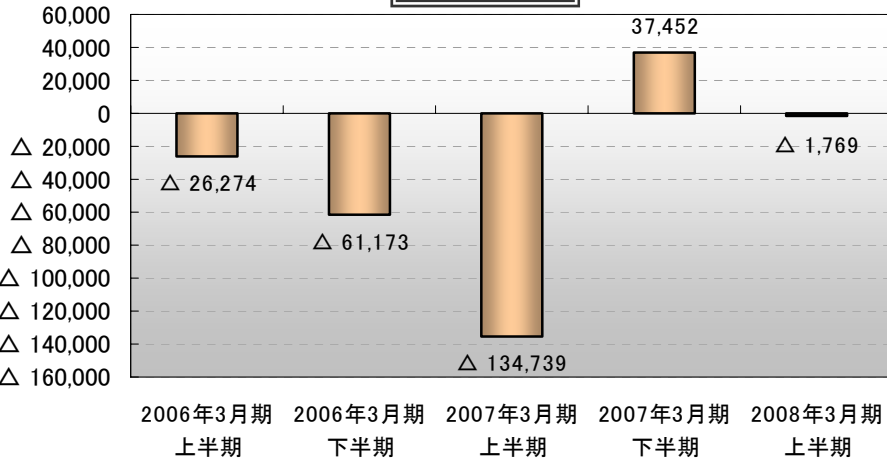
(単位:千円)

半期売上総利益 / 半期売上総利益率



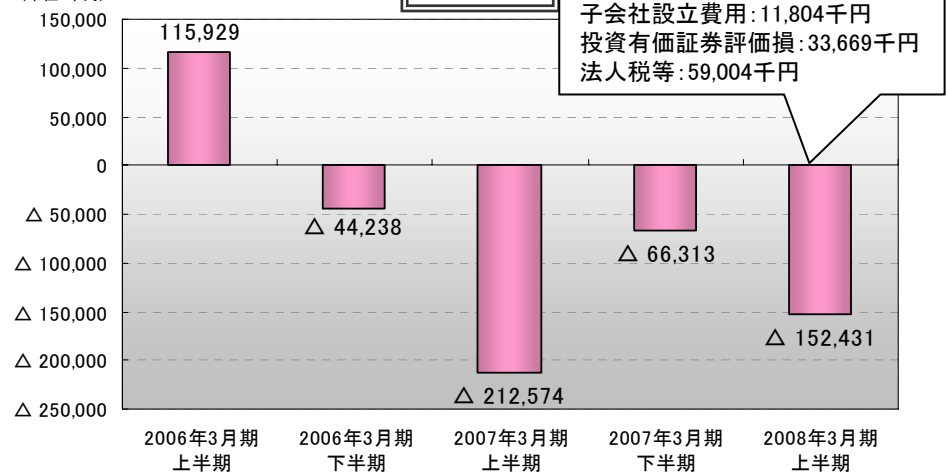
(単位:千円)

半期営業利益



(単位:千円)

半期純利益



GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

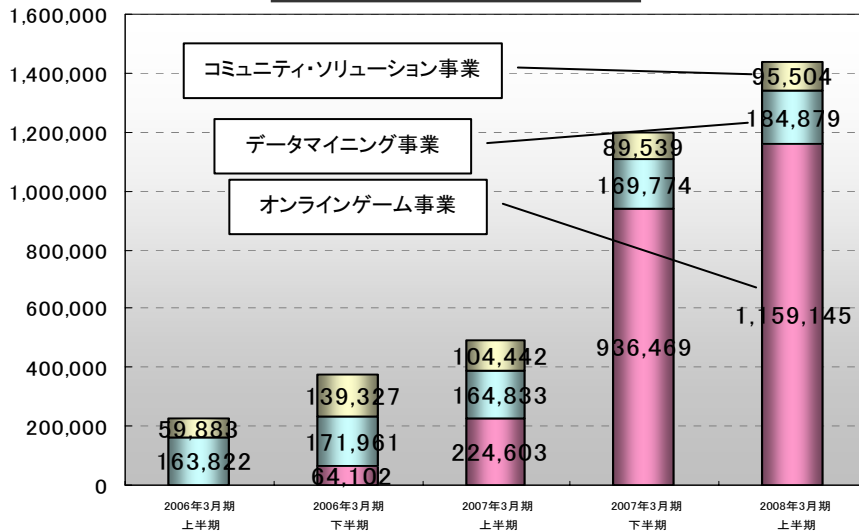
## 中間決算概要 半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

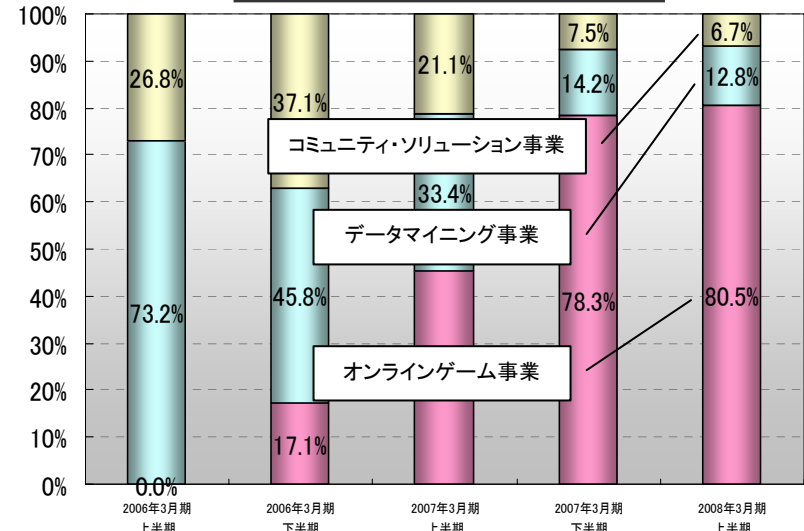
	2008年3月期 中間期	2007年3月期 中間期	前年同中間期 増減額	前年同中間期 増減率
オンラインゲーム事業	1,159,145	224,603	934,542	416.1
データマイニング事業	184,879	164,833	20,045	12.2
コミュニティ・ソリューション事業	95,504	104,442	△ 8,937	△ 8.6
売上高合計	1,439,530	493,879	945,650	191.5

(単位:千円)

半期セグメント別売上高推移



半期セグメント別売上高構成比推移





## 第2四半期 損益計算書(連結・個別)

&lt;連結損益&gt;

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	734,729	280,278	454,450	162.1
売上原価	145,053	88,453	50,600	64.0
売上総利益	589,675	191,825	397,850	207.4
販売費及び一般管理費	575,108	253,955	321,153	126.5
営業利益	14,566	△ 62,130	76,696	-
経常利益	6001	△ 109,569	115,571	-
四半期純利益	△ 70,153	△ 106,584	36,431	-

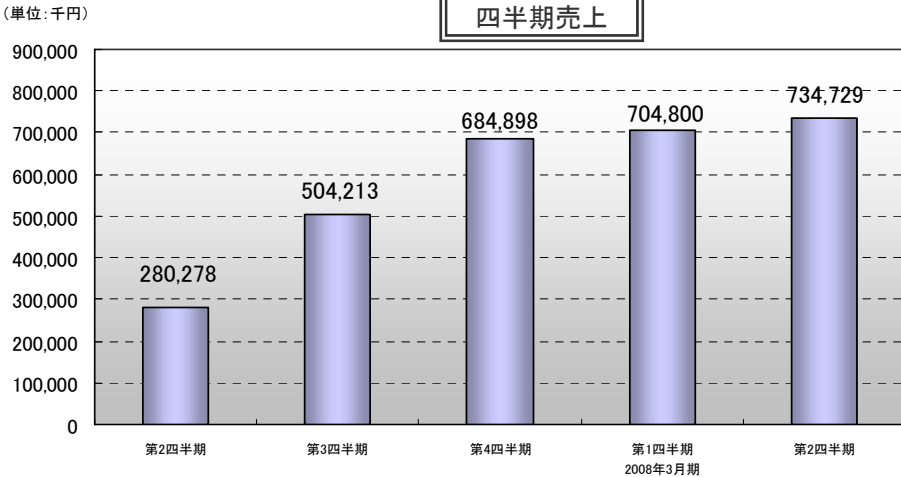
&lt;個別損益&gt;

(単位:千円、%)

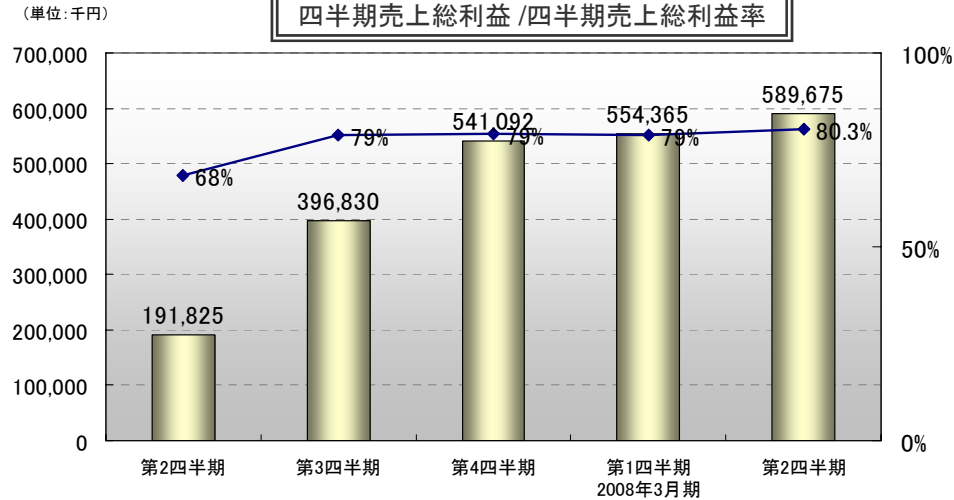
	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	188,005	120,515	67,490	56.0
売上原価	79,440	39,449	39,990	101.4
売上総利益	108,565	81,065	27,499	33.9
販売費及び一般管理費	189,319	137,297	52,021	36.3
営業利益	△ 80,754	△ 56,231	△ 24,522	-
経常利益	△ 84,525	△ 60,379	△ 24,146	-
四半期純利益	△ 128,691	△ 66,580	△ 62,111	-

## 第2四半期 四半期毎 損益の推移(連結)

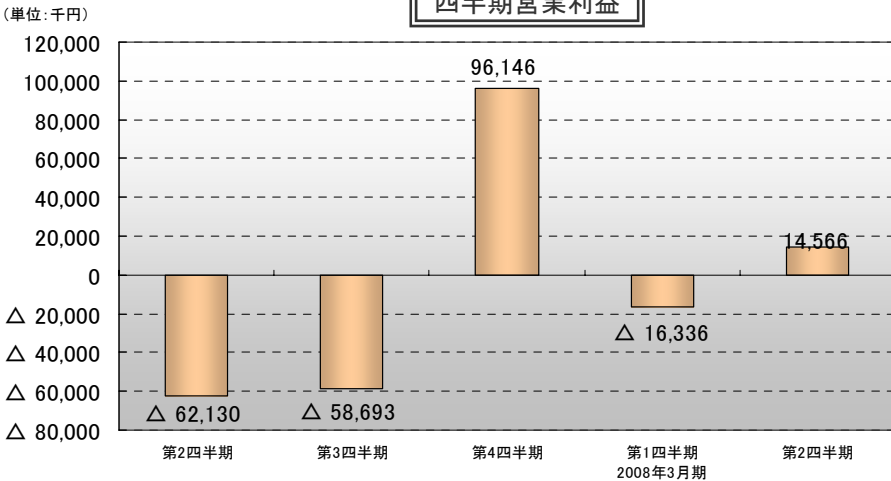
四半期売上



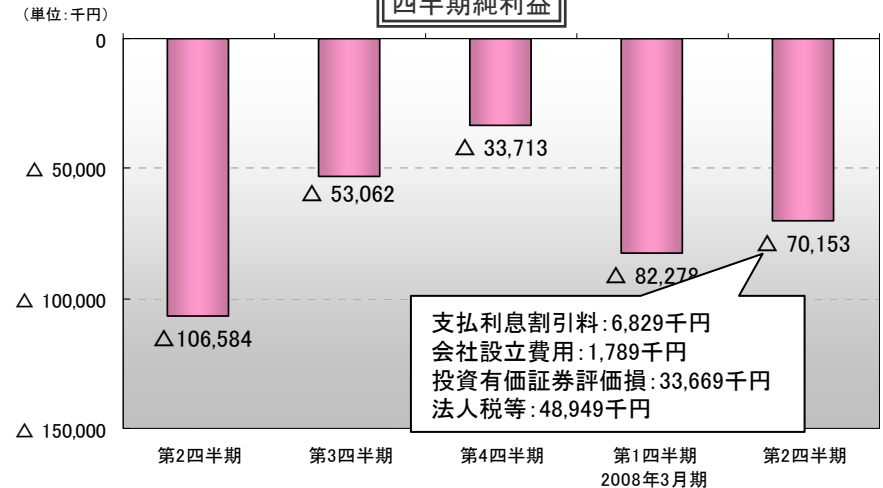
四半期売上総利益 / 四半期売上総利益率



四半期営業利益



四半期純利益



GALA GROUPについて

決算ハイライト

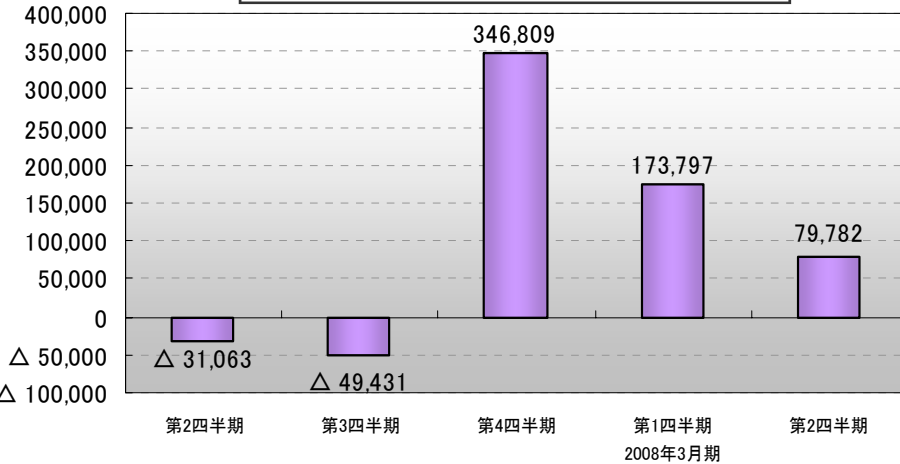
セグメント別概況

今後の取組み

## 第2四半期 四半期毎 キャッシュフローの推移(連結)

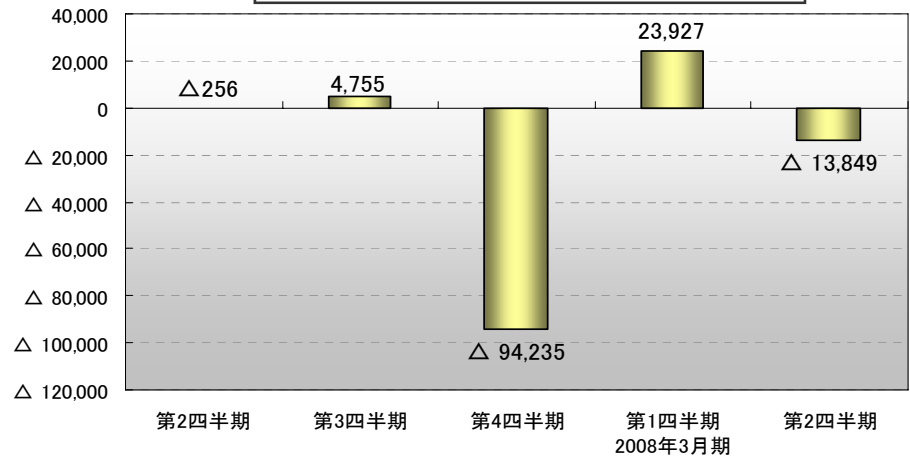
(単位:千円)

四半期営業活動によるキャッシュフロー推移



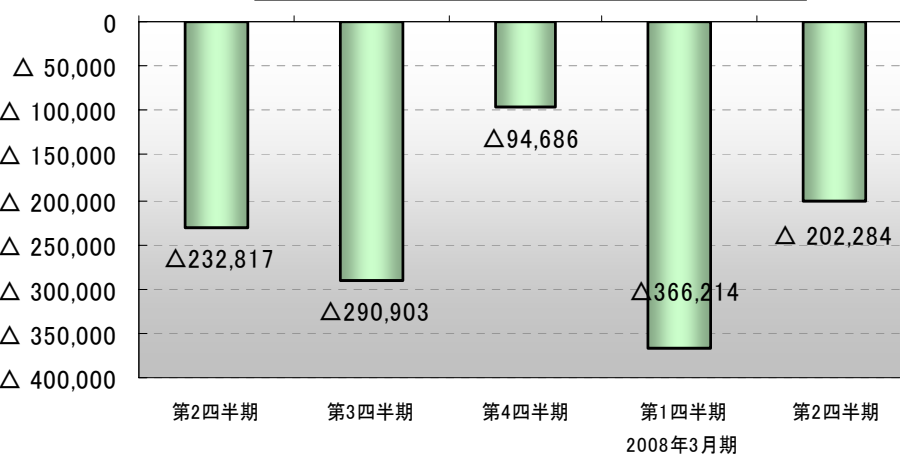
(単位:千円)

四半期財務活動によるキャッシュフロー推移



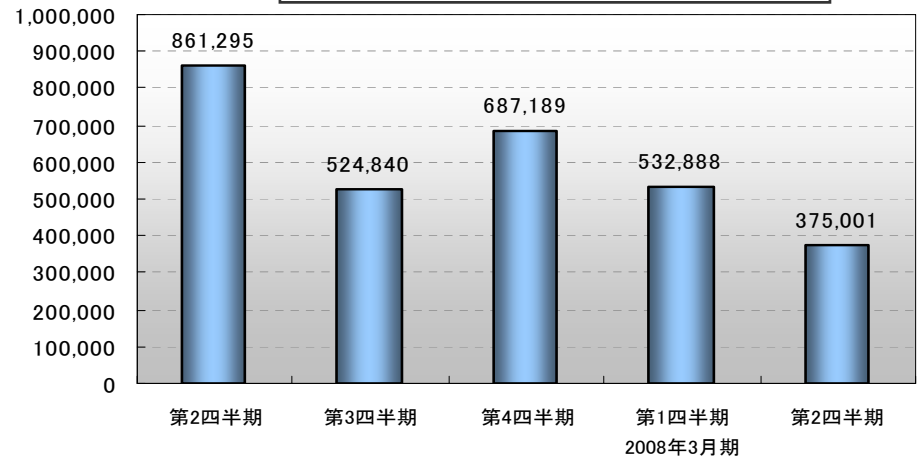
(単位:千円)

四半期投資活動によるキャッシュフロー推移



(単位:千円)

四半期現金および現金同等物期末残高推移



GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

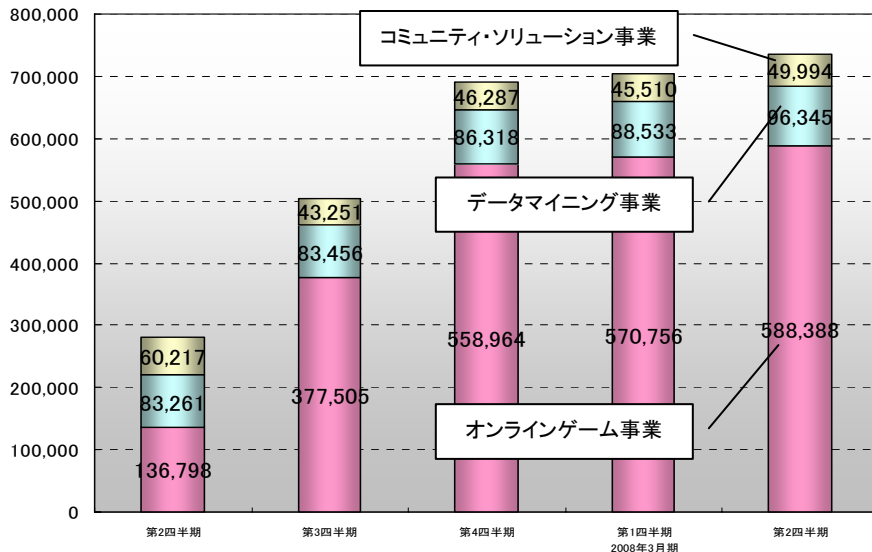
## 第2四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

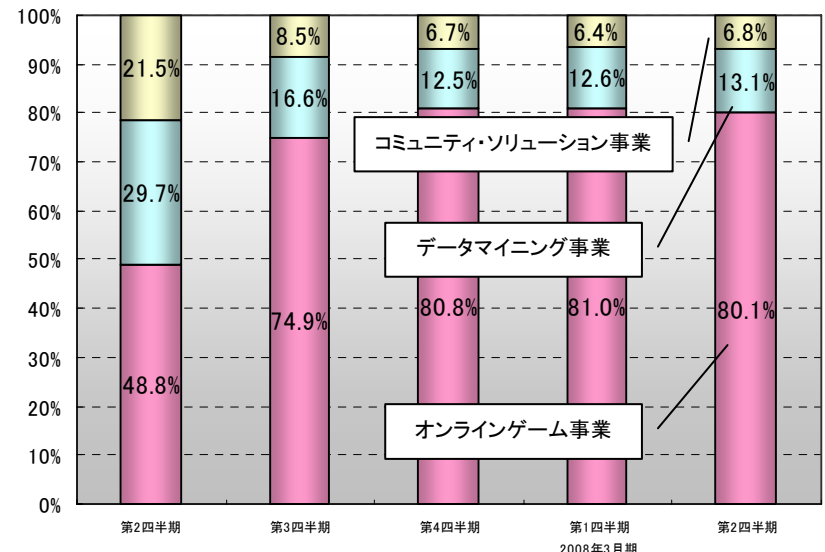
	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	588,388	136,798	451,589	330.1
データマイニング事業	96,345	83,261	13,083	15.7
コミュニティ・ソリューション事業	49,994	60,217	△ 10,223	△ 17.0
売上高合計	734,729	280,278	454,450	162.1

(単位:千円)

四半期セグメント別売上高推移



四半期セグメント別売上高構成比推移

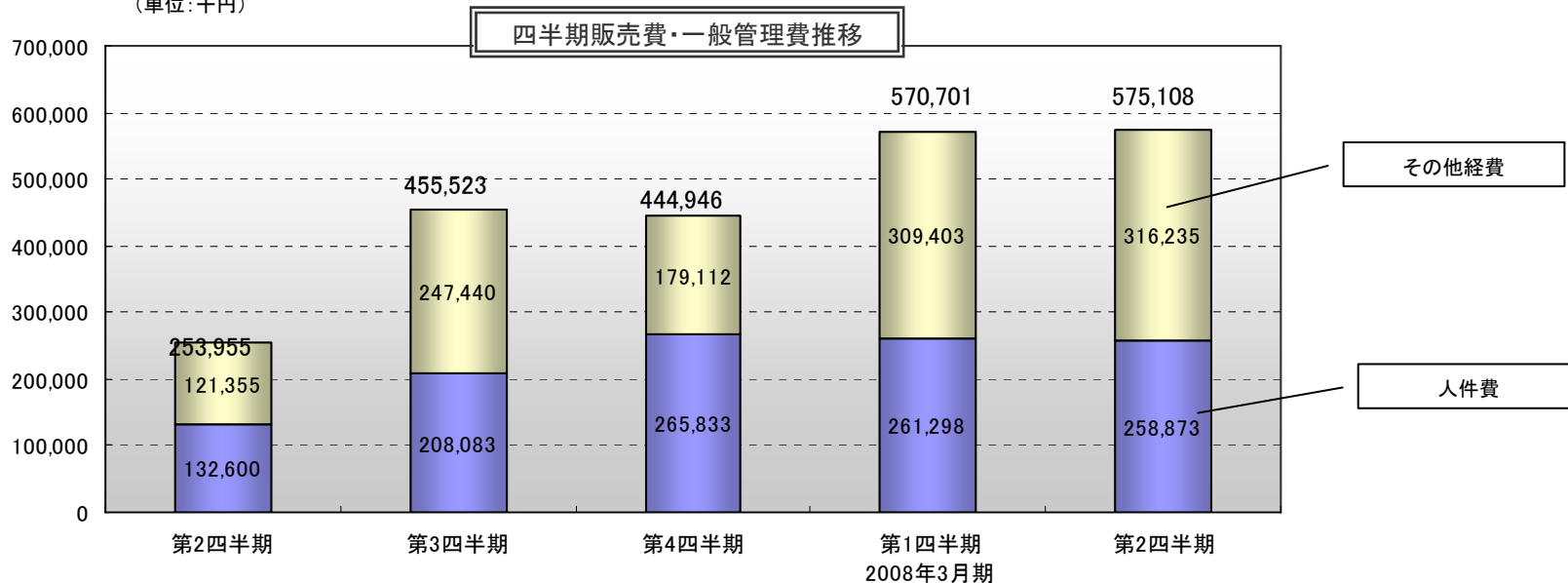


第2四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

(単位: 千円、%)

	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	258,873	132,600	126,272	95.2
その他経費	316,235	121,355	194,880	160.6
販売管理費 合計	575,108	253,955	321,153	126.5

(単位: 千円)



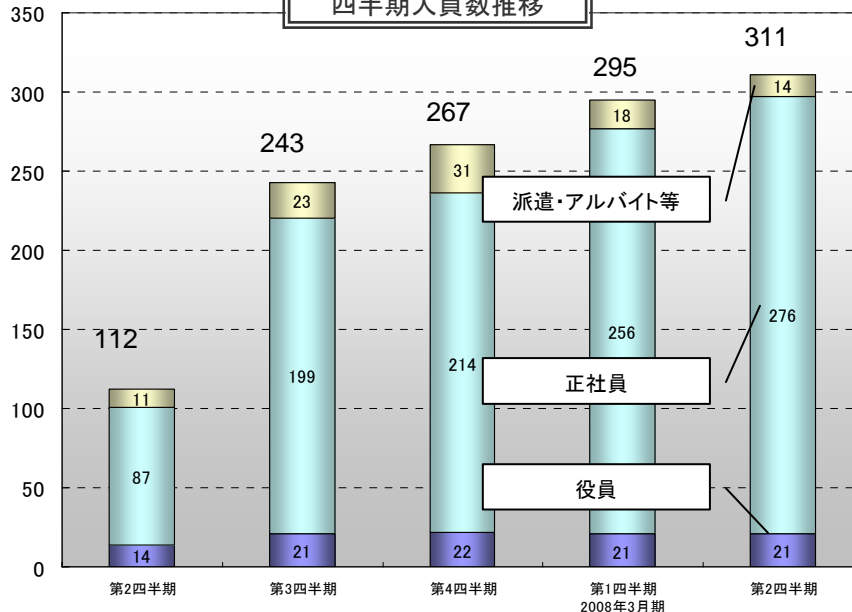
## 第2四半期 人員数(連結)

(単位:人、%)

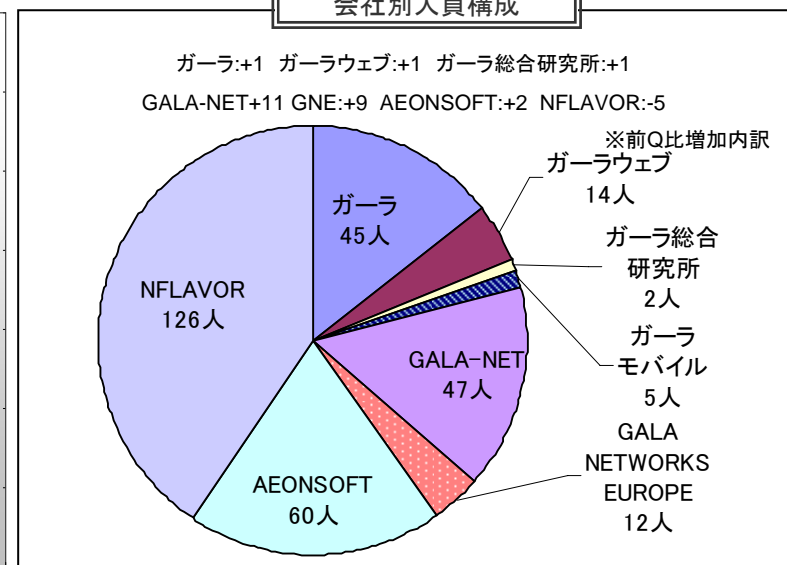
	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減	前年同四半期 増減率
役員	21	14	7	150.0
正社員	276	87	189	317.2
派遣・アルバイト等	14	11	3	127.3
合計	311	112	199	277.7

(単位:人)

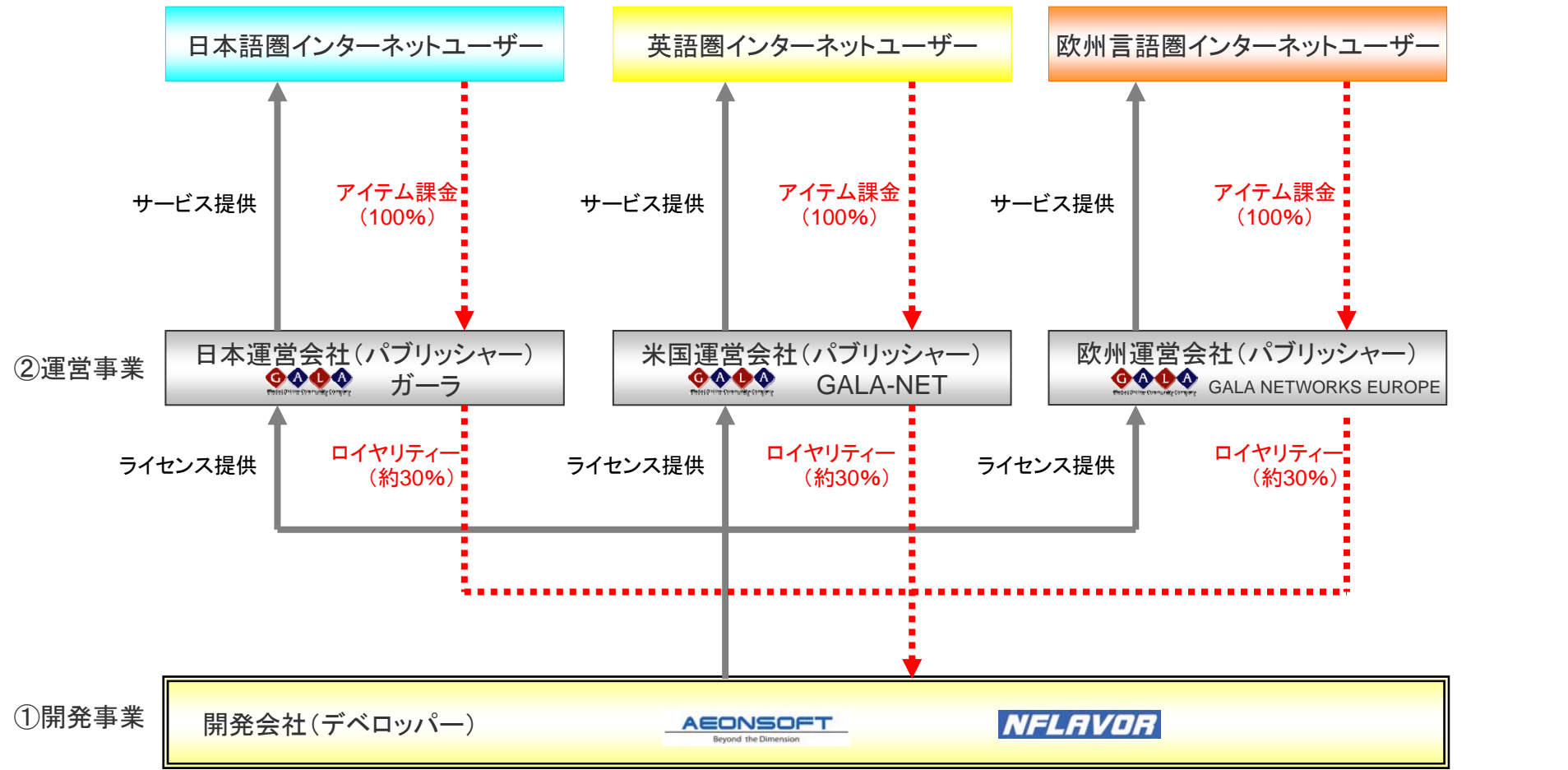
四半期人員数推移



会社別人員構成



**①オンラインゲーム事業 –ビジネスモデル–**



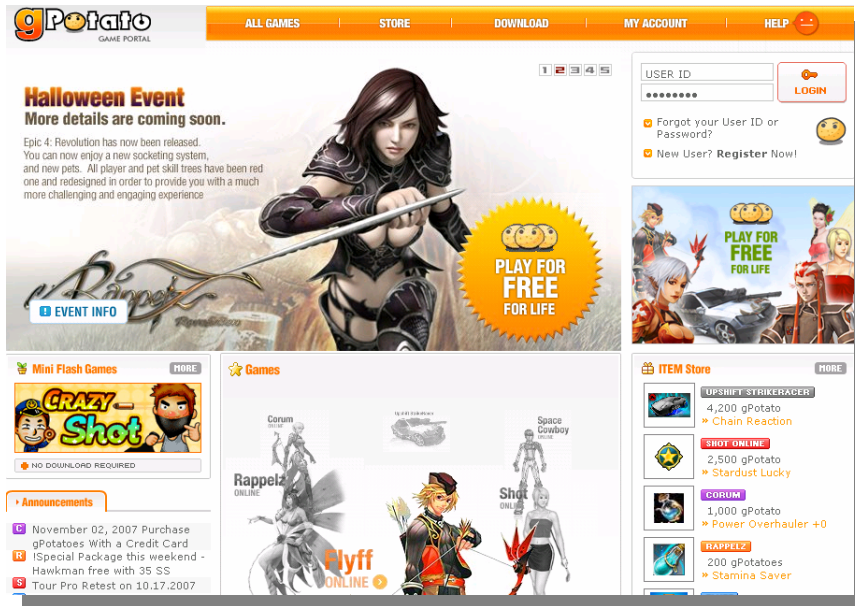
GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

①オンラインゲーム事業 —顧客行動プロセス—



①ゲームポータル「gPotato」で会員登録

②ゲームクライアントソフトをダウンロード







③ゲームをプレイ(無料)

④ゲーム内共通通貨「potato」を購入(有料)

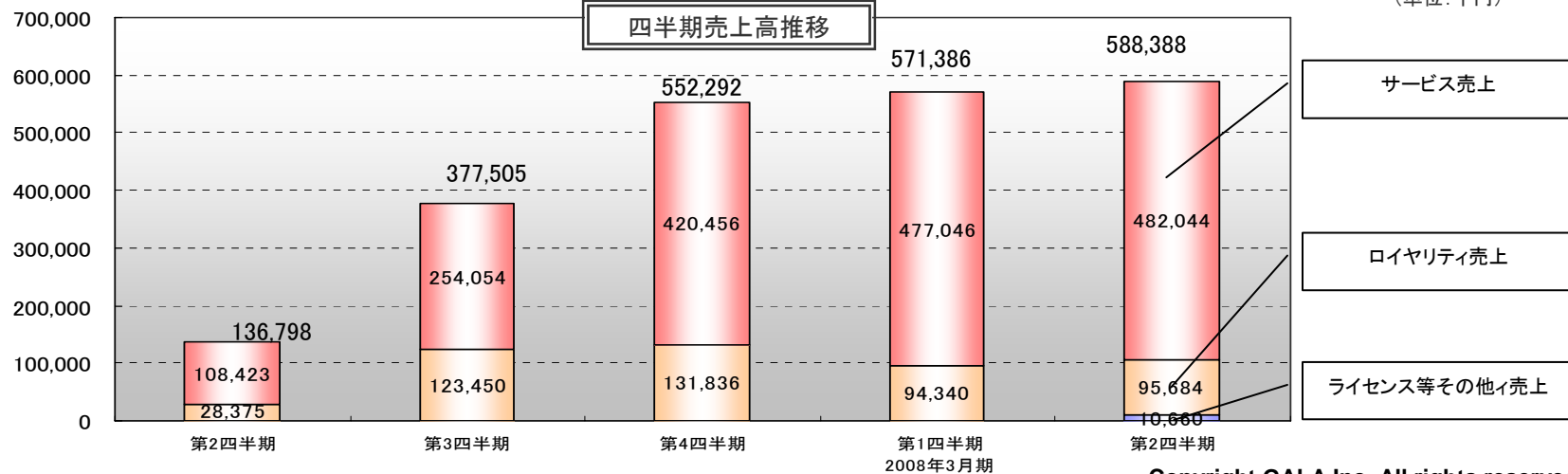
⑤ potatoで「アイテム」を購入(売上)



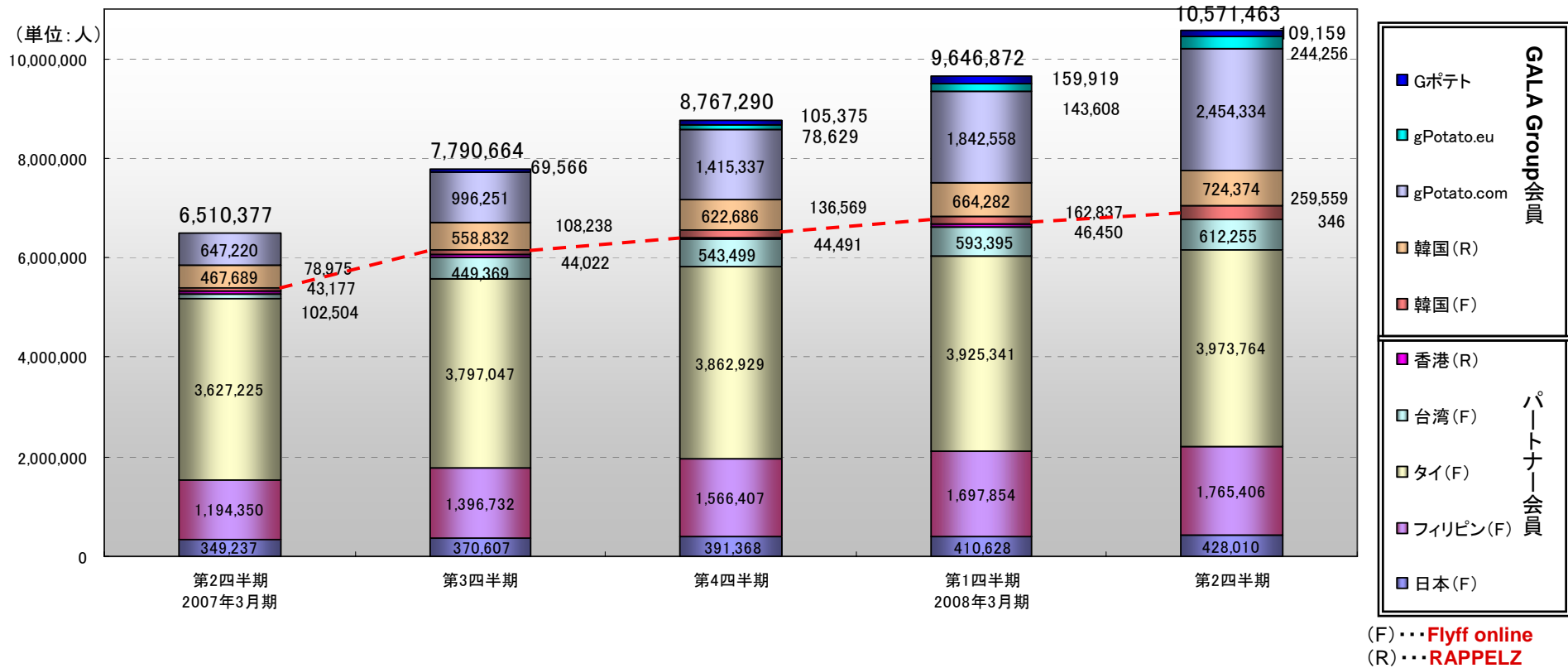
①オンラインゲーム事業 ー売上高ー

	2008年3月期	 GALA	 GMB	 GN	 GNE	 AS	 NF	連結消去	合計
サービス売上	第1四半期	61,261	-	300,226	42,185	10,180	63,192	-	477,046
	第2四半期	71,514	4	284,875	55,823	26,944	42,882	-	482,044
ロイヤリティ売上	第1四半期	-	-	-	-	109,035	81,636	△96,331	94,340
	第2四半期	-	-	-	-	97,330	101,334	△102,980	95,684
ライセンス等 その他売上	第1四半期	-	-	-	-	-	-	-	-
	第2四半期	-	-	2,600	-	2,225	5,977	△772	10,660
売上高合計	第1四半期	61,261	-	300,226	42,185	119,216	144,828	△96,331	571,386
	第2四半期	71,514	4	287,475	55,823	126,500	150,194	△104,017	587,759

(単位:千円)



**①オンラインゲーム事業 ー会員数推移ー**



1,193,884	1,732,887	2,358,596	2,973,204	3,791,682	GALA Group会員
5,316,493	6,057,777	6,408,694	6,673,668	6,779,781	パートナー会員
6,510,377	7,790,664	8,767,290	9,646,872	10,571,463	合計

GALA GROUPについて
















決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

①オンラインゲーム事業 —開発事業—

提供地域を増やす

開発会社 (デベロッパー)	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	
 <b>AEONSOFT</b> 100% 連結子会社	 <b>Flyff online</b>	エキサイト  商業化 済	<b>GALA-NET</b>  商業化 済	<b>GALA NETWORKS EUROPE</b>  商業化 済	<b>GALA NETWORKS EUROPE</b>  商業化 済 (2007年9月 28日開始)	<b>AEONSOFT</b>  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 (2008年1月 予定)
 <b>NFLAVOR</b> 60.6% 連結子会社	<b>RAPPELZ</b> 	ガーラ  商業化 済	<b>GALA-NET</b>  商業化 済	<b>GALA NETWORKS EUROPE</b>  準備中 (2008年1月 予定)	<b>GALA NETWORKS EUROPE</b>  準備中 (2008年1月 予定)	<b>NFLAVOR</b>  商業化 済			LEIQIONG  準備中 (2008年1月 予定)	Macrowell  商業化 済	i-CABLE communication  商業化 済	
	<b>Street Gears</b> 	ガーラ  準備中				WeMade Entertainment  準備中 (2008年1月 予定)			CDC Games  準備中 (2008年2月 予定)			

提供ゲームタイトル数を増やす

●...商業化 ●...準備中

GALA GROUPについて

 決算ハイライト

 セグメント別概況

 今後の取組み

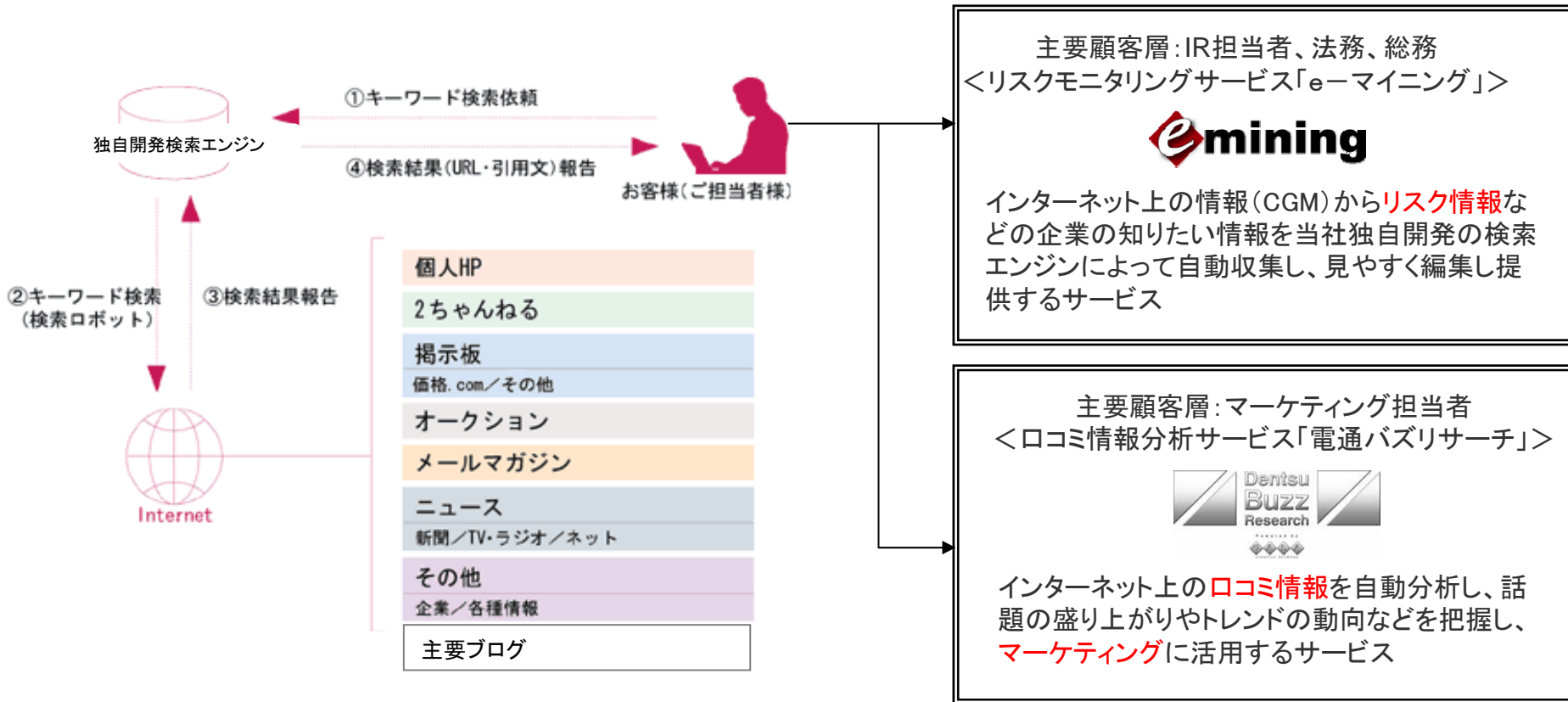
 ①オンラインゲーム事業 — 運営事業(自社運営地域) —

地域	運営会社 (パブリッシャー)	ゲームタイトル	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
北米	 Global Online Community Company	 Flyff online	1Q	12,129	60,212
			2Q	12,305	57,992
	GALA-NET	 RAPPELZ	1Q	5,106	36,580
			2Q	4,902	40,153
欧州	 Global Online Community Company GALA NETWORKS EUROPE	 Flyff online	1Q	4,065	17,391
			2Q	4,825	24,331
	GALA NETWORKS EUROPE	 Flyff online	1Q	-	-
			2Q	1,477	1,555
日本	 Global Online Community Company ガーラ	 RAPPELZ	1Q	1,691	20,178
			2Q	1,647	23,667
韓国	 Beyond the Dimension AEONSOFT	 Flyff online	1Q	706	3,459
			2Q	1,830	9,657
	 NFLAVOR	 RAPPELZ	1Q	2,210	21,474
			2Q	1,447	13,728

 オープンβ:  
2007年8月30日

 商業化:2007年  
9月28日

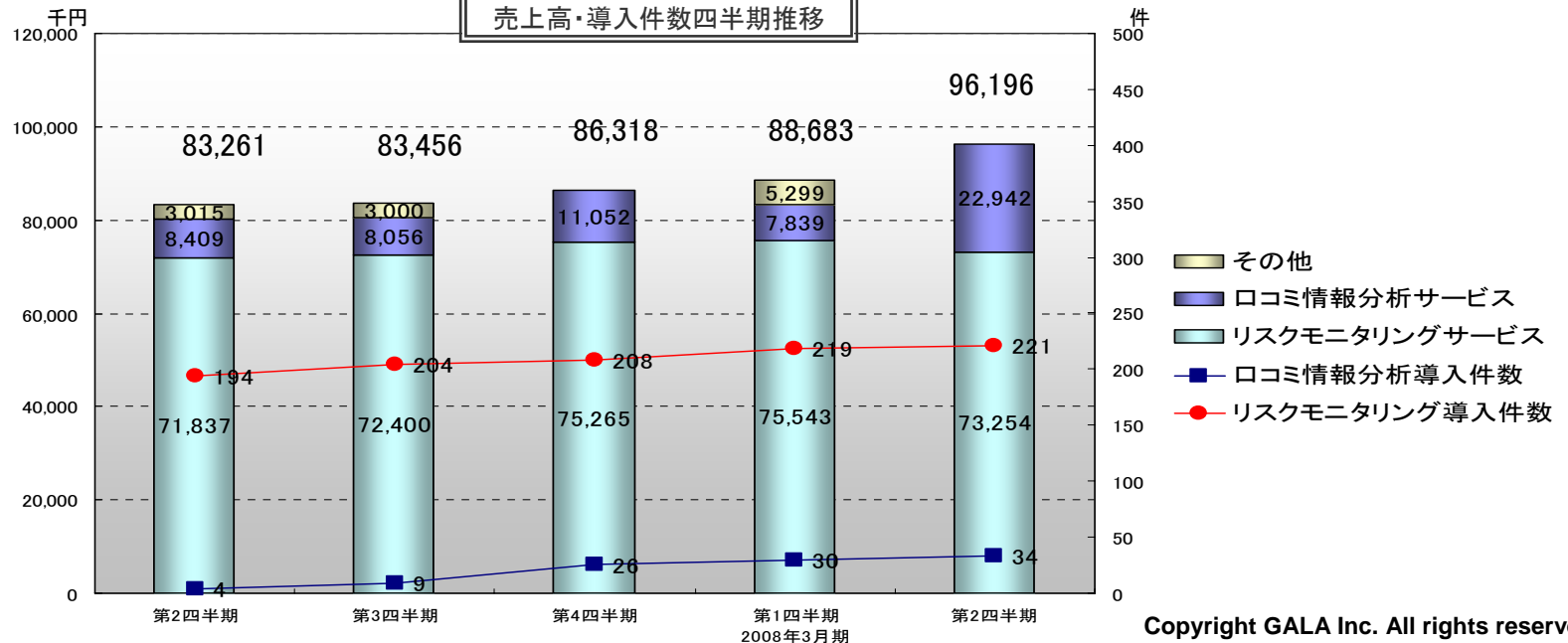
②データマイニング事業 —ビジネスモデル—



②データマイニング事業 ー売上高ー

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
リスクモニタリングサービス	73,254	71,837	1,417	2.0
ロコミ情報分析サービス	22,942	8,409	14,533	172.8
その他	-	3,015	△ 3,015	△ 100.0
合計	96,196	83,261	12,935	15.5



GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

③コミュニティ・ソリューション事業 —ビジネスモデル—

①企画・コンサルティング



②コミュニティ構築  
(WEBサイト制作など)

**GFS Pro**

<コミュニティ構築パッケージ>

③運用  
(ユーザーサポートなど)

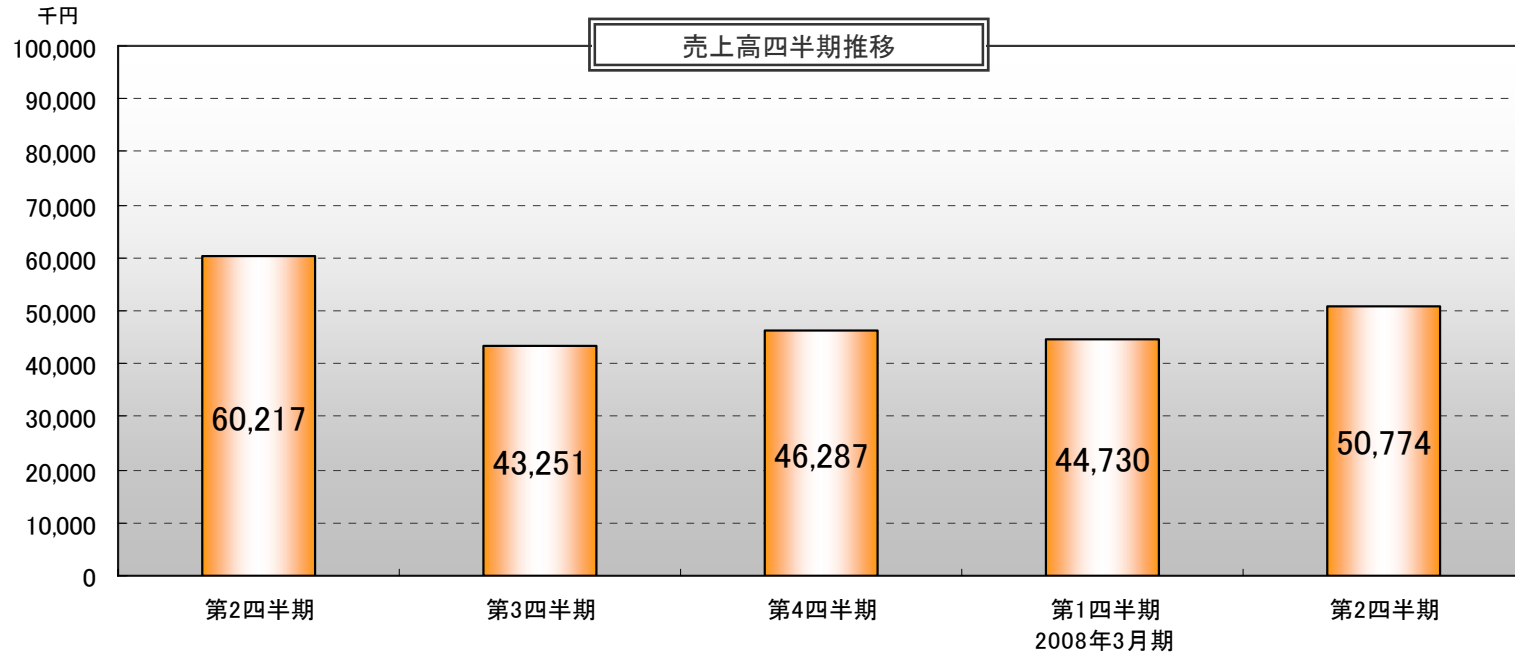
**Cyber COPS**

<掲示投稿監視サービス>

③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位: 千円、%)

	2008年3月期 第2四半期	2007年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	50,774	60,217	△ 9,443	△ 15.7





事業戦略の軸

①オンラインゲーム事業のグローバル展開 グローバルな顧客基盤・ブランドの構築

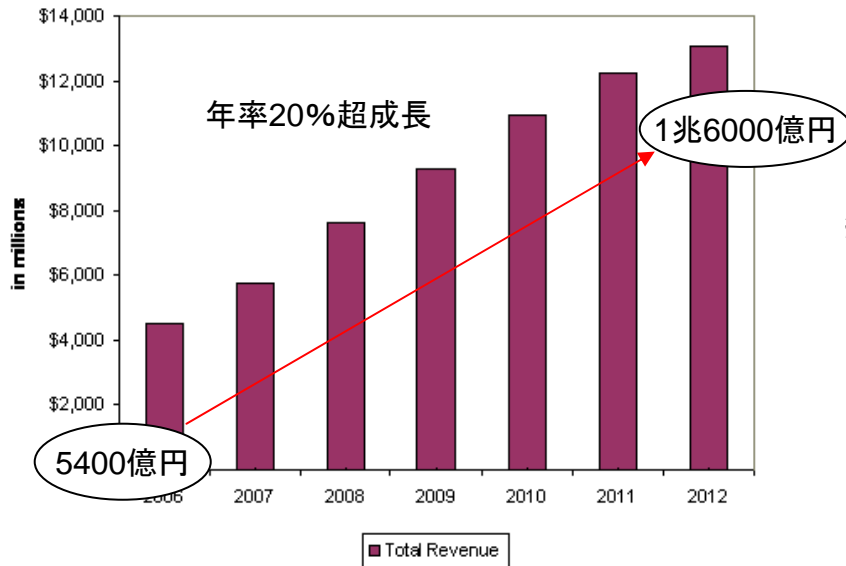
		日本	北米	欧州	韓国	東南アジア	中国・台湾	...
オンラインゲーム (PC)	開発				●			
	運営	●	●	●	●	●	●	→
オンラインゲーム (モバイル)		●	○	○	○	○	○	→
データマイニング		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ・ソリューション		●	○	○	○	○	○	→

②国内事業の再構築 既存事業の整理・強化、新規事業の推進

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

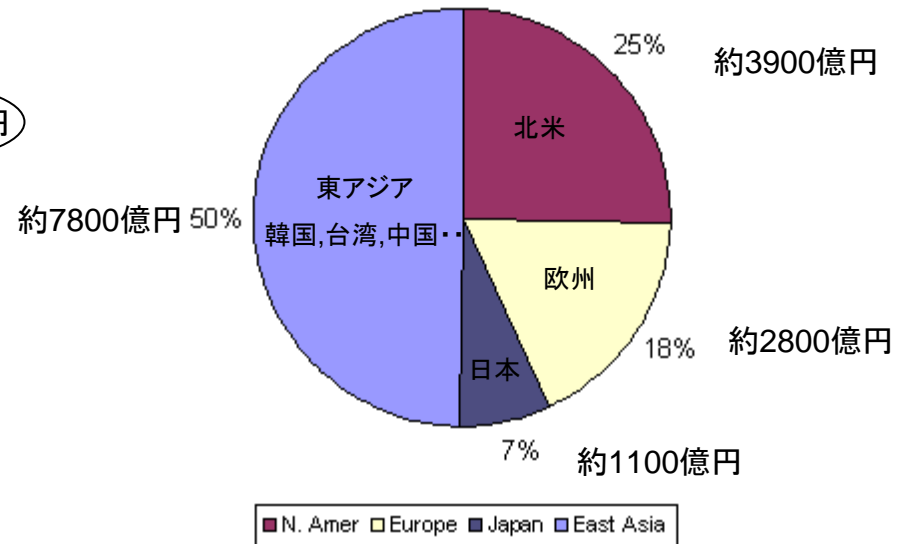
①オンラインゲームのグローバル展開 —マーケット—

Total Worldwide Online Game Revenue 2006-2012



出展: DFC

Worldwide Online Game PC Digital Distribution Revenue: 2012



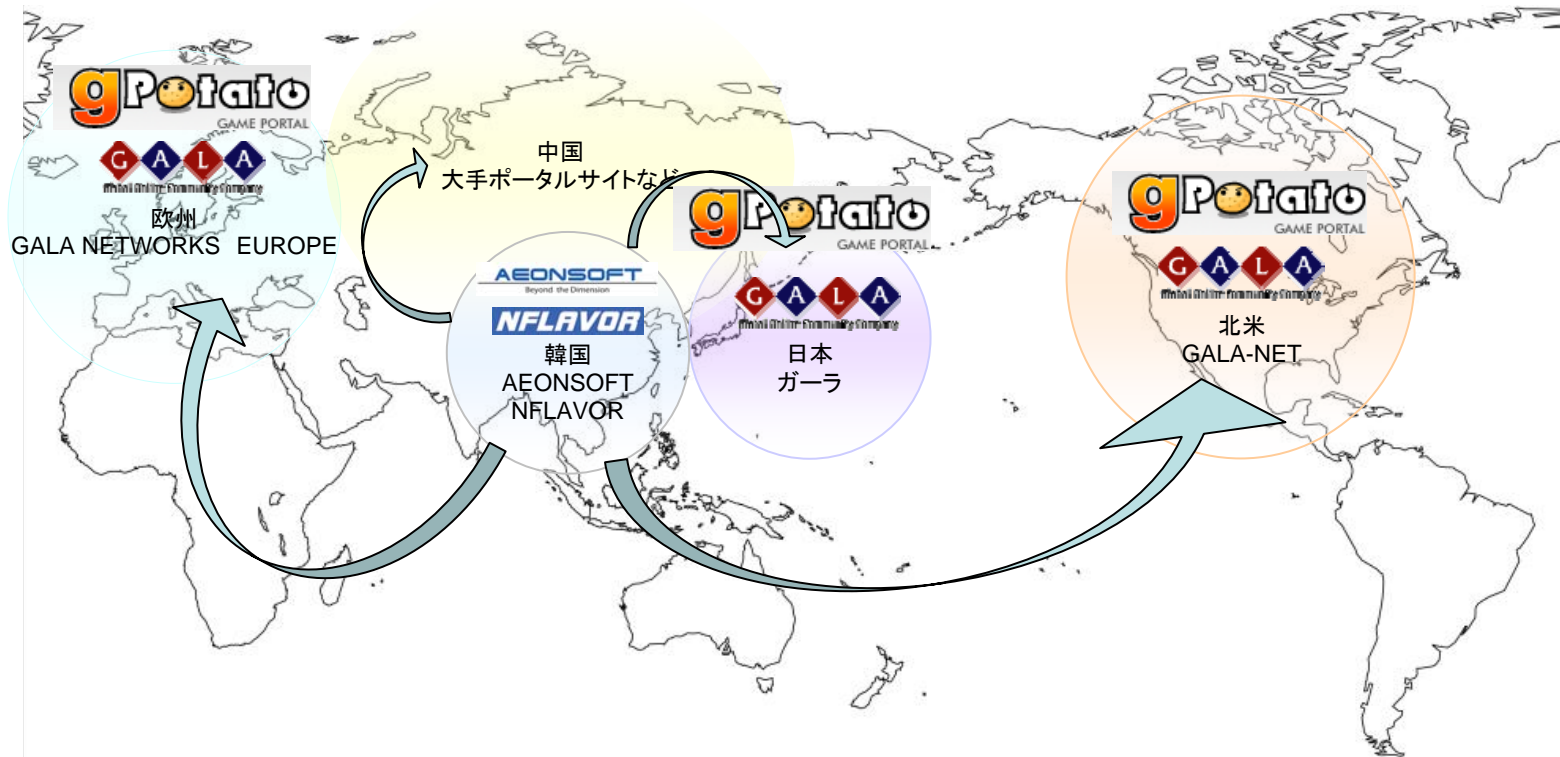
出展: DFC

- ・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
- ・東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

## ①オンラインゲームのグローバル展開 —基本戦略—

- ・世界で最も品質の高い、韓国子会社製ゲームを世界中に提供し、gPotatoポータルによって世界に顧客基盤を作る
- ・その顧客基盤の上に、当社グループ商材、関連デジタル商材を販売することでARPUを引き上げる



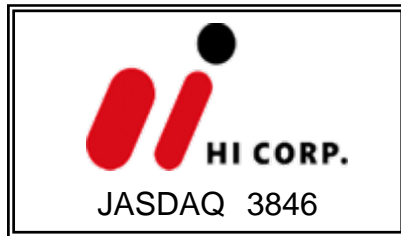
- ・インターネット普及率、国民一人当たりGDPを勘案し、一定規模以上の言語圏については、自社で参入を行う
- ・それ以下の規模、エントリーバリアの高い言語圏については、パートナーを通じて参入を行う

①オンラインゲームのグローバル展開 —モバイル対応—

携帯アプリ版「フリフ・オンライン・モバイル」



共同開発



世界10カ国(準備中含む)で多くの参加者を有するGALAグループの人気MMORPGの携帯アプリ版として開発。  
プレイヤーは好きなジョブを選び、他のユーザとコミュニケーションしたり、一緒にパーティを組みながら、依頼所から請負ったミッションを達成してストーリーを進めていく、本格3D MORPG。

サービス開始 : 2008年1月(予定)  
基本料金 : 無料(予定)

高速ネットワーク化

携帯電話環境の変化

制御プロトコルの拡充

Potamo

大規模  
モバイル版  
オンラインゲーム  
ポータル  
の実現

## ②国内事業の再構築

### オンラインゲーム事業

#### <PC 運営>



Global Online Community Company

ガーラ(日本)



Global Online Community Company

GALA-NET(北米)



Global Online Community Company

GALA NETWORKS EUROPE(欧州)

#### <PC 開発>

**AEONSOFT**

Beyond the Dimension

AEONSOFT(韓国)

**NFLAVOR**

NFLAVOR(韓国)

#### <MOBILE 運営>



ガーラモバイル(日本)

### データマイニング事業



A GALA GROUP COMPANY

ガーラバズ(日本)

ロコミ情報分析サービス

リスクモニタリングサービス

※ガーラのデータマイニング  
事業部をスピンアウトし法人化  
(2007年12月3日設立予定)



A GALA GROUP COMPANY

ガーラ総合研究所(日本)

ロコミ情報コンサルティング

### コミュニティ・ソリューション事業



A GALA GROUP COMPANY

ガーラウェブ(日本)

HP制作サービス

コミュニティ監視サービス等

※ガーラのコミュニティ・ソ  
リューション事業部をガーラ  
ウェブと統合し一本化

## 資金調達のお知らせ

### ■第三者割当による新株式発行(概要)

1. 募集株式の種類及び数	当社普通株式	2,000株
2. 払込金額	1株につき	47,160円
3. 払込金額の総額		94,320,000円
4. 増加する資本金の額	1株につき	23,580円
5. 払込期日		平成19年10月15日
6. 割当先及び割当株式数	メリルリンチ日本証券株式会社	2,000株

### ■第三者割当による新株予約権発行(概要)

1. 新株予約権の名称	株式会社ガーラ第1回新株予約権(第三者割当て)	
2. 割当日	平成19年10月15日	
3. 新株予約権の総数	20,000株	※割当株式数が調整される場合あり
4. 募集方法	第三者割当方式(全てメリルリンチ日本証券株式会社に割当て)	
5. 行使価額の修正	各新株予約権の行使請求の効力発生日の前日まで(当日を含む)の3連続取引日(但し、終値のない日は除く。)の株式会社大阪証券取引所における当社普通株式の普通取引の終値の平均値の90%に相当する金額の1円未満の端数を切り上げた金額が、当該修正日の直前に有効な行使価額を1円以上上回る場合又は下回る場合には、行使価額は、当該修正日以降、当該修正日価額に修正される。	
6. 行使期間	平成19年10月16日から平成21年10月16日まで	

### ■資金使途

子会社への増資や新規オンラインゲームライセンス取得資金になります。