

株式会社ガーラ
2006年3月期 第3四半期
決算説明会

2006年2月10日

お詫び

当社従業員のインサイダー取引について

平成18年1月13日に証券取引等監視委員会から、当社従業員3名に対し証券取引法違反と認定し、内閣総理大臣及び金融庁長官へ勧告したとの発表がなされ、平成18年2月8日に金融庁より課徴金納付命令の決定が発表されました。

このような不正取引はあってはならないことであり、株主・投資家の皆様方並びに関係者の方々に大変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。

代表取締役社長 菊川 暁

当社のコンプライアンスについて

当社では、インサイダー取引未然防止として、未然防止策の導入や社員教育等取り組んでまいりました。しかしながら、当社従業員3名がインサイダー取引で行政処分となりました。今回の不正事件の発生を厳粛に受け止め、更なる未然防止策の導入や社員教育の徹底を図り、再発防止に努めてまいります。

コンプライアンス委員会設置

平成18年1月31日 発表

目的：当社における、企業倫理ならびに法令遵守の意識を全役職員に徹底・強化を図る。

役割：①企業倫理・法令遵守の方針の策定と全役職員への周知徹底
②企業倫理・法令遵守の課題抽出と改善策の策定
③全役職員に対する教育の実施
④コンプライアンスに関する相談窓口

内部者情報の管理強化策について

平成18年1月16日 発表

1. インサイダー取引未然防止の教育の徹底
2. インサイダー取引未然防止管理の強化

本日のテーマ

I 第3四半期の概要

II 各事業部門の状況

III ゲームポータル事業について

IV その他

I . 第3四半期の概要

I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

1. 損益の概況(連結)

(単位:千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	140,400	178,369	△37,969	△21.3
売上原価	47,759	37,354	10,405	27.9
売上総利益	92,641	141,015	△48,374	△34.3
販売費及び一般管理費	122,288	112,155	10,132	9.0
営業利益	△ 29,646	28,860	△58,506	—
経常利益	△ 37,486	27,265	△64,752	—
四半期純利益	△ 39,672	37,851	△77,524	—

- 売上高は、前年同四半期比21.3%減少
- 売上総利益は、売上高減少と売上原価増加(原価率の高いHP制作事業等の比率が高まったため)34.3%減少
- 販売費及び一般管理費は、GALA-NET,INC.の事業開始に伴い若干の増加
- 株式分割による営業外費用を計上し、39,672千円の四半期純損失

<参考: 2005.04~2005.12.31>

(単位:千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	386,162	436,334	△50,171	△11.5
売上原価	113,210	113,595	△384	△0.3
売上総利益	272,951	322,738	△49,786	△15.4
販売費及び一般管理費	328,873	366,283	△37,410	△10.2
営業利益	△ 55,921	△ 43,544	△12,376	—
経常利益	△ 83,888	△ 44,952	△38,936	—
四半期純利益	76,256	△ 176,977	253,233	—

I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

2. 損益の概況(個別)

(単位: 千円、%)

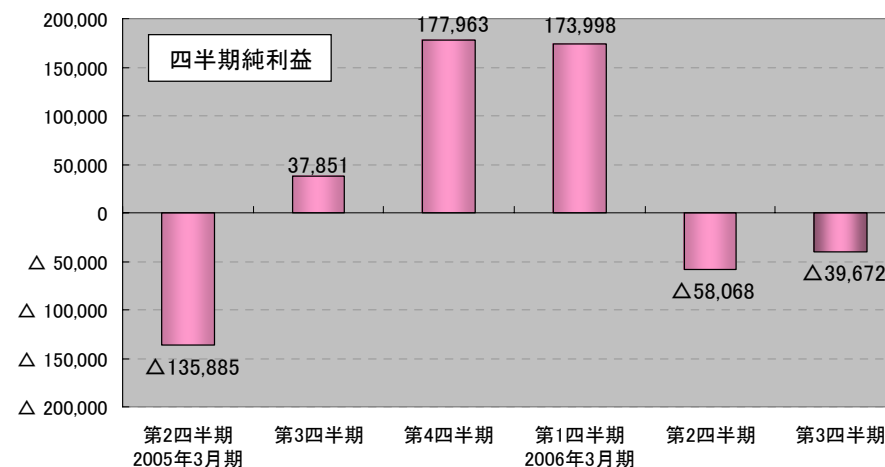
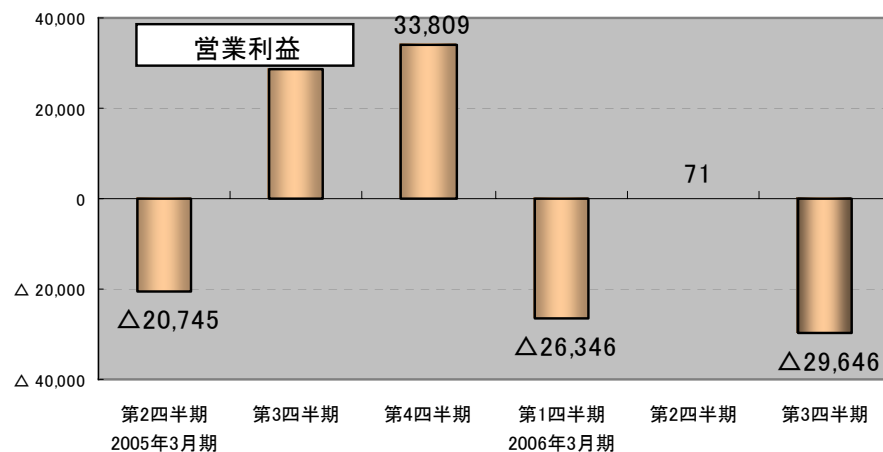
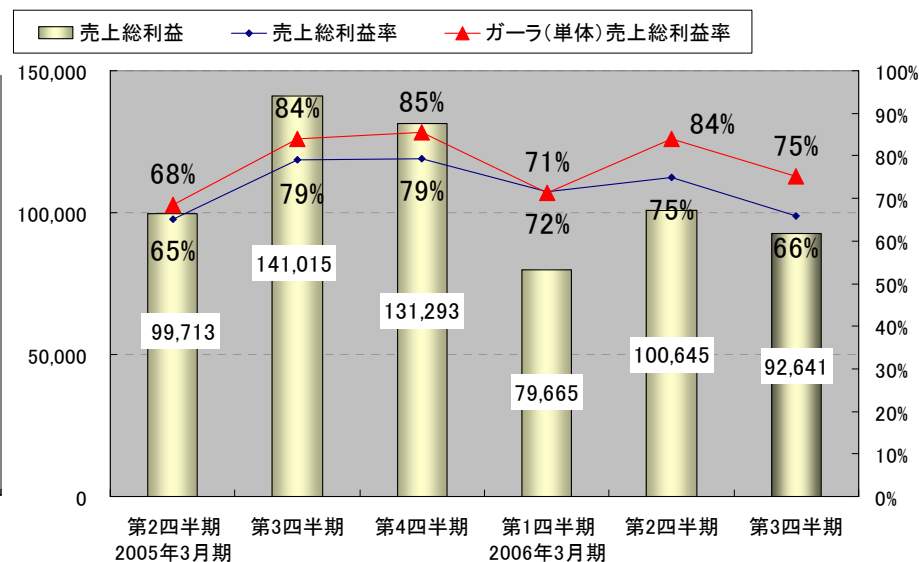
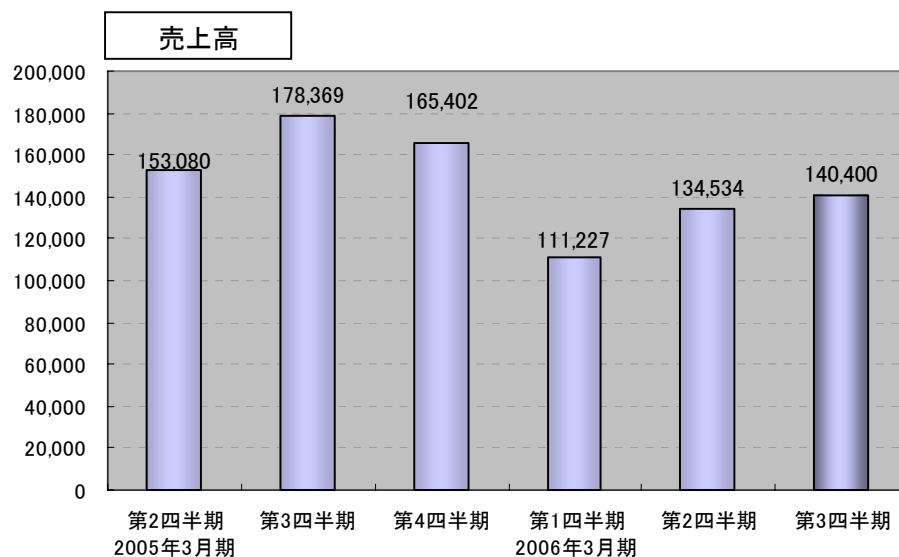
		2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
ガーラ	売上高	108,796	169,988	△61,191	△36.0
	売上原価	26,934	27,301	△367	△1.3
	売上総利益	81,862	142,686	△60,824	△42.6
	販売費及び一般管理費	96,547	103,798	△7,251	△7.0
	営業利益	△14,684	38,888	△57,573	—
	経常利益	△17,758	38,925	△56,683	—
	四半期純利益	△19,540	49,545	△69,085	—
ガーラウェブ	売上高	30,212	8,381	21,831	260.5
	売上原価	19,769	10,052	9,716	96.7
	売上総利益	10,443	△1,670	12,114	—
	販売費及び一般管理費	8,340	5,939	2,401	40.4
	営業利益	2,102	△7,610	9,713	—
	経常利益	2,102	△7,491	9,594	—
	四半期純利益	1,979	△7,482	9,462	—
GALA-NET	売上高	1,391	—	1,391	—
	売上原価	1,055	—	1,055	—
	売上総利益	335	—	335	—
	販売費及び一般管理費	17,365	—	17,365	—
	営業利益	△17,030	—	△17,030	—
	経常利益	△21,796	—	△21,796	—
	四半期純利益	△22,077	—	△22,077	—

- ガーラは、売上高前年同四半期比36.0%減少の影響が大きく、四半期順損失19,540千円の計上
- ガーラウェブは、売上高前年同四半期比260.5%増加、四半期純利益1,979千円と黒字化
- GALA-NETは11月事業開始。10月の費用は営業外費用として計上、11月12月の費用は販管費計上
- GALA-NETは12月22日より課金開始。売上高初計上

I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

3. 損益の推移(連結)

(単位:千円)



I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

4. 事業部門別売上高(連結)

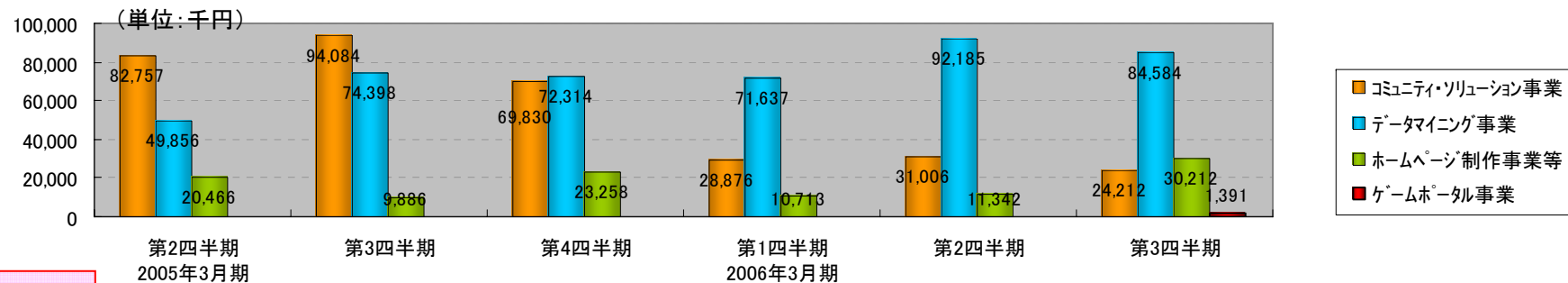
(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
コミュニティ・ソリューション事業	24,212	94,084	△ 69,871	△ 74.3
データマイニング事業	84,584	74,398	10,185	13.7
ゲームポータル事業	1,391	—	1,391	—
ホームページ制作事業等	30,212	9,886	20,326	205.6
売上高合計	140,400	178,369	△ 37,969	△ 21.3

●コミュニティソリューション事業は74.3%減であるが、データマイニング事業は13.7%の増加

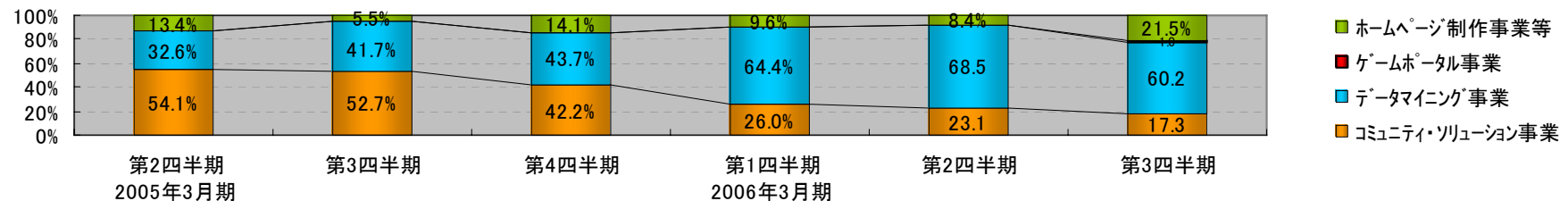
推移

●データマイニング事業が堅調、ホームページ制作事業等が増加



構成

●ホームページ制作事業等が増加、今後はゲームポータル事業が増加見込み



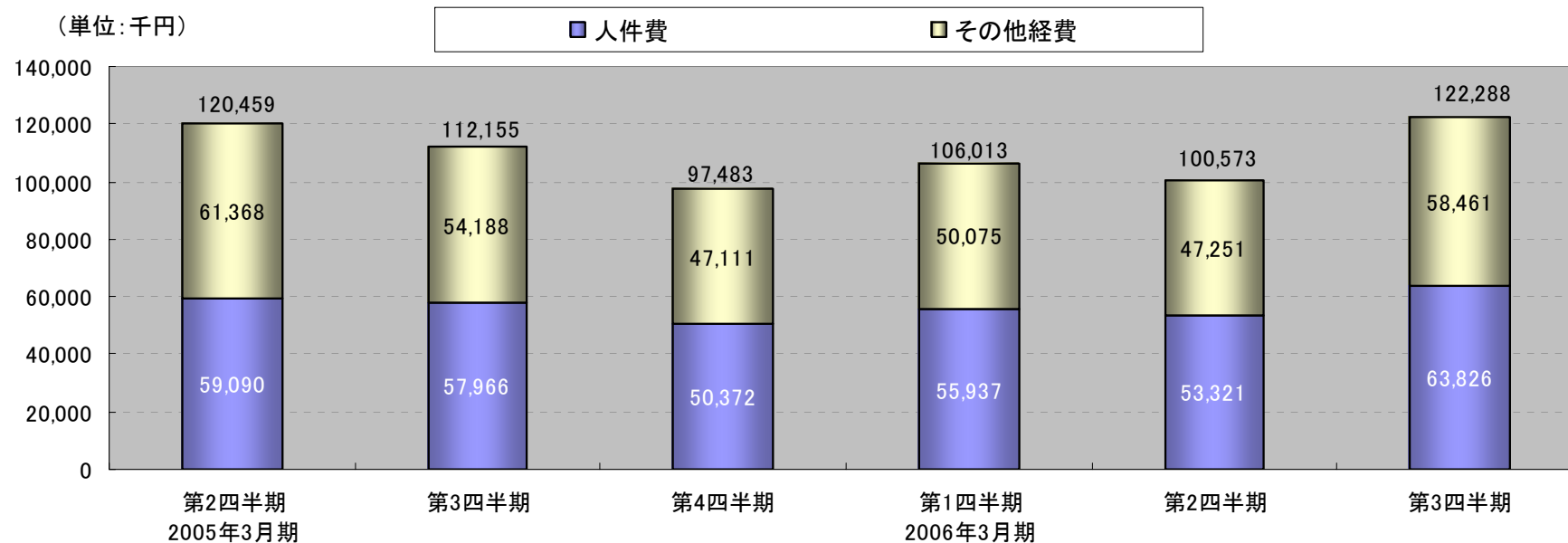
I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

5. 販売費・一般管理費 (連結)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	63,826	54,188	9,638	17.8
その他経費	58,461	57,966	495	0.9
販売管理費 合計	122,288	112,155	10,133	9.0

●GALA-NET(米国子会社)の事業開始にともない人件費が増加



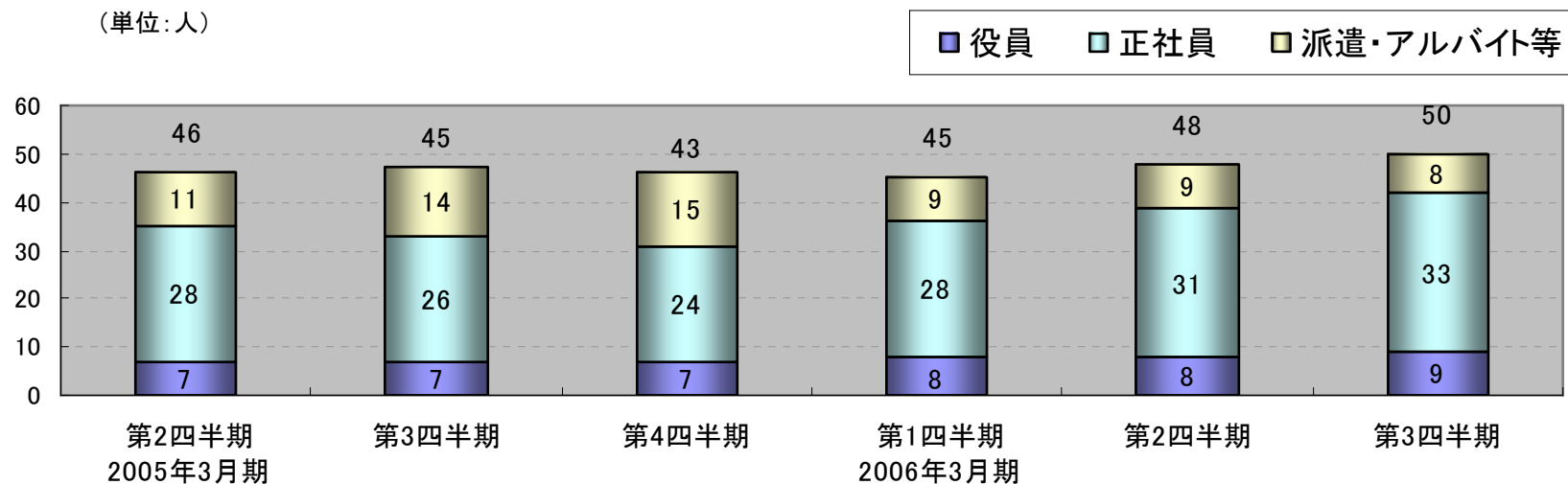
I. 第3四半期の概要 (2006年3月期)

6. 従業員数 (連結)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減	前年同四半期 増減率
役員	9	7	2	28.6
正社員	33	26	7	26.9
派遣・アルバイト等	8	12	△ 4	△ 33.3
合 計	50	45	5	11.1
参考:ガーラ正社員	19	17	2	11.8

●前年同四半期比で全体で5名の増加、主な要因はGALA-NETの人員増

(単位:人)



※四半期末
在席人数

Ⅱ. 各事業部門の状況

Ⅱ. 各事業部門の状況

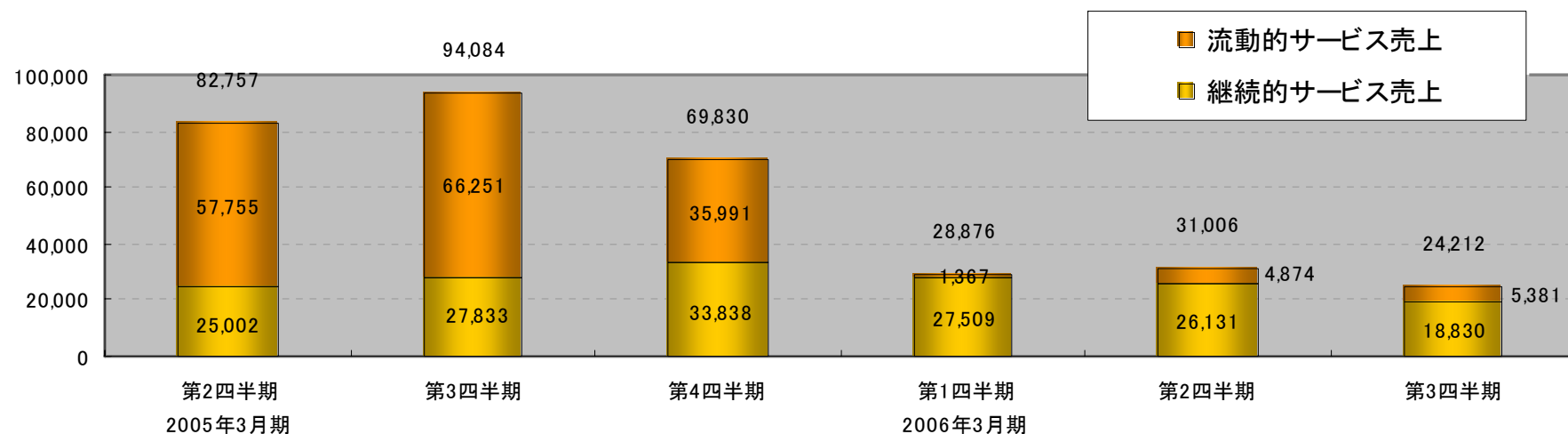
1. コミュニティ・ソリューション事業(連結)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
継続的サービス売上	18,830	27,833	△ 9,002	△ 32.3
流動的サービス売上	5,381	66,251	△ 60,869	△ 91.9
合計	24,212	94,084	△ 69,871	△ 74.3

- 売上高総額は、前年同四半期比 74.3%減少
- 継続的サービス売上は、既存クライアント終了の影響で前年同四半期比 32.3%減少
- 流動的サービス売上は、上半期の受注活動が低調であったこと、低価格コミュニティ提供準備に注力したことから、前年同四半期比91.9%減少
- 韓国のMMORPG運営のAEONSOFT,INC、nFlavor,corp.にサイバーコップスのライセンスを提供

(単位: 千円)



Ⅱ. 各事業部門の状況

コミュニティ・ソリューション事業の今後の取り組み

「GFS Quick」2月1日サービス開始

- 低価格の SNS + Blog コミュニティ のASPサービスを開始
- 導入初期設定料金「無料」、3ヶ月間は月額利用料金「無料」
- 中堅企業、中小企業等をターゲット
- 1年間で 100アカウントの獲得を目指す



広告宣伝は検索サイトの
アドワーズ広告

プラン名称	登録会員数			月額利用料(税込)
プランA	0	～	100 人	5,000 円
プランB	101	～	250 人	10,000 円
プランC	251	～	500 人	15,000 円
プランD	501	～	1,000 人	25,000 円
プランE	1,001	～	2,500 人	50,000 円
プランF	2,501	～	5,000 人	75,000 円
プランG	5,001	～	10,000 人	100,000 円
プランH※	10,001	～		100,000 円～

※プランHについては、10,000名を超過した会員数について登録会員数1人につき5円を10万円に加算した金額が月額利用料となります。(例:20,000名の場合は15万円)

CyberCOPS

「サイバーコップス」販売強化

Blog システムベンダー「ライトアップ社」と「サイバーコップス」の販売に関して業務提携



Blog サイトへの「サイバーコップス」営業展開を強化

Ⅱ. 各事業部門の状況

2. データマイニング事業(連結)

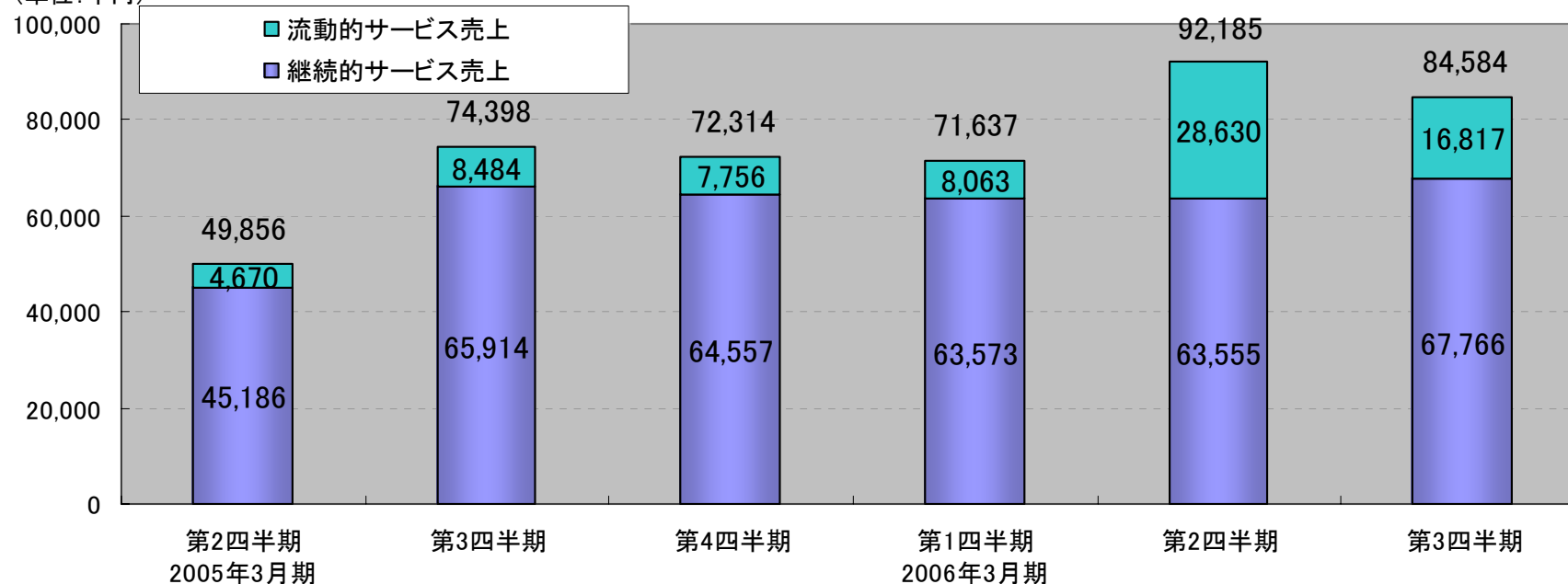
(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
継続的サービス売上	67,766	65,914	1,852	2.8
流動的サービス売上	16,817	8,484	8,333	98.2
合計	84,584	74,398	10,185	13.7

※ 「e-マイニング Quick」は短期サービスとして流動的売上に計上しています

- 事業全体の売上高は、前年同四半期比で13.7%増加
- 継続的売上は、情報クリッピングサービスが堅調に推移し、前年同四半期比で2.8%の増加
- 電通バズリサーチのサービス開始により、流動的サービスが大幅増加

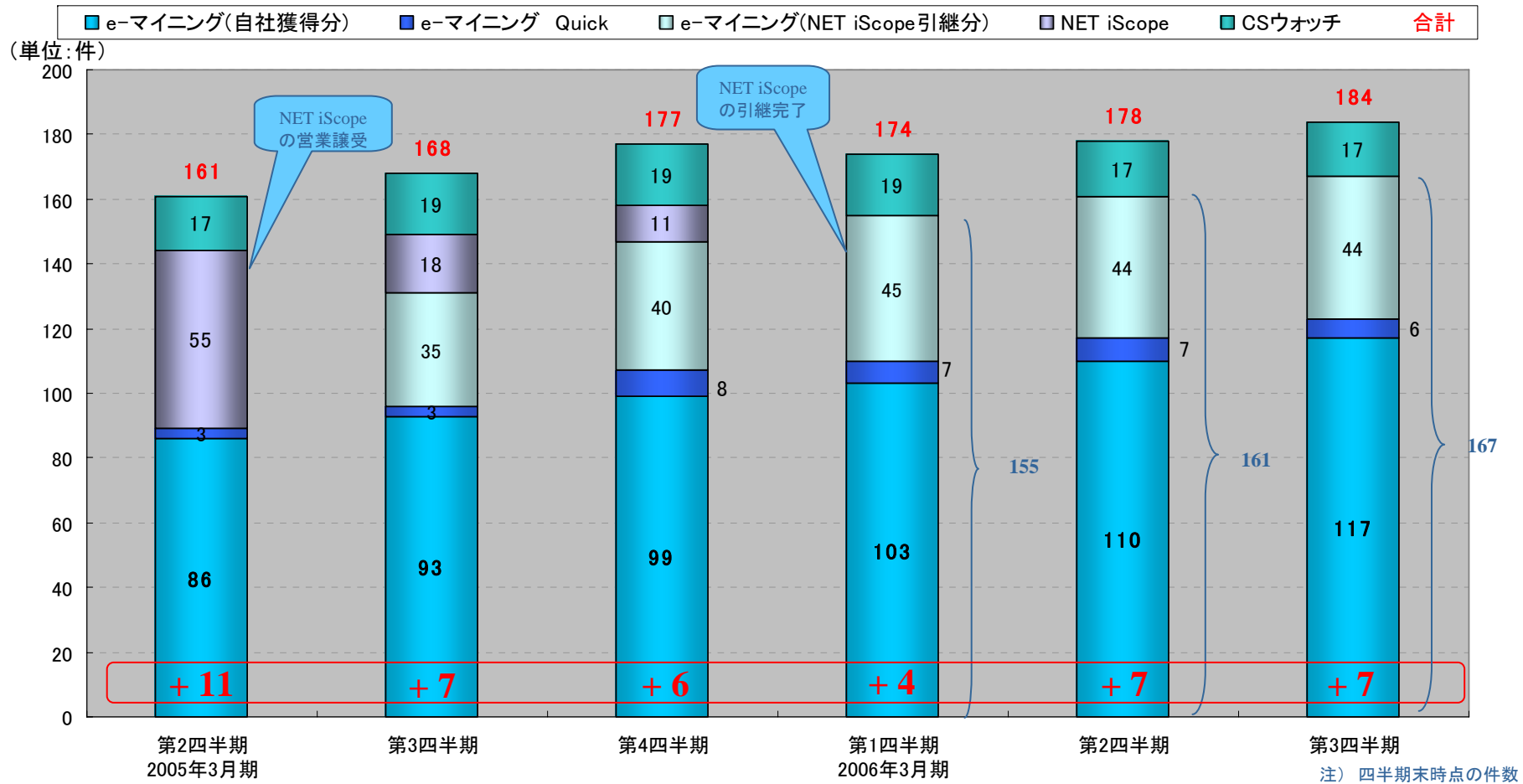
(単位: 千円)



Ⅱ. 各事業部門の状況

2-1. 情報クリッピングサービス(1/2)

件数推移



● 自社獲得の『e-マイニング』クライアント数は、直前四半期比 7件の純増と堅調に増加

Ⅱ. 各事業部門の状況

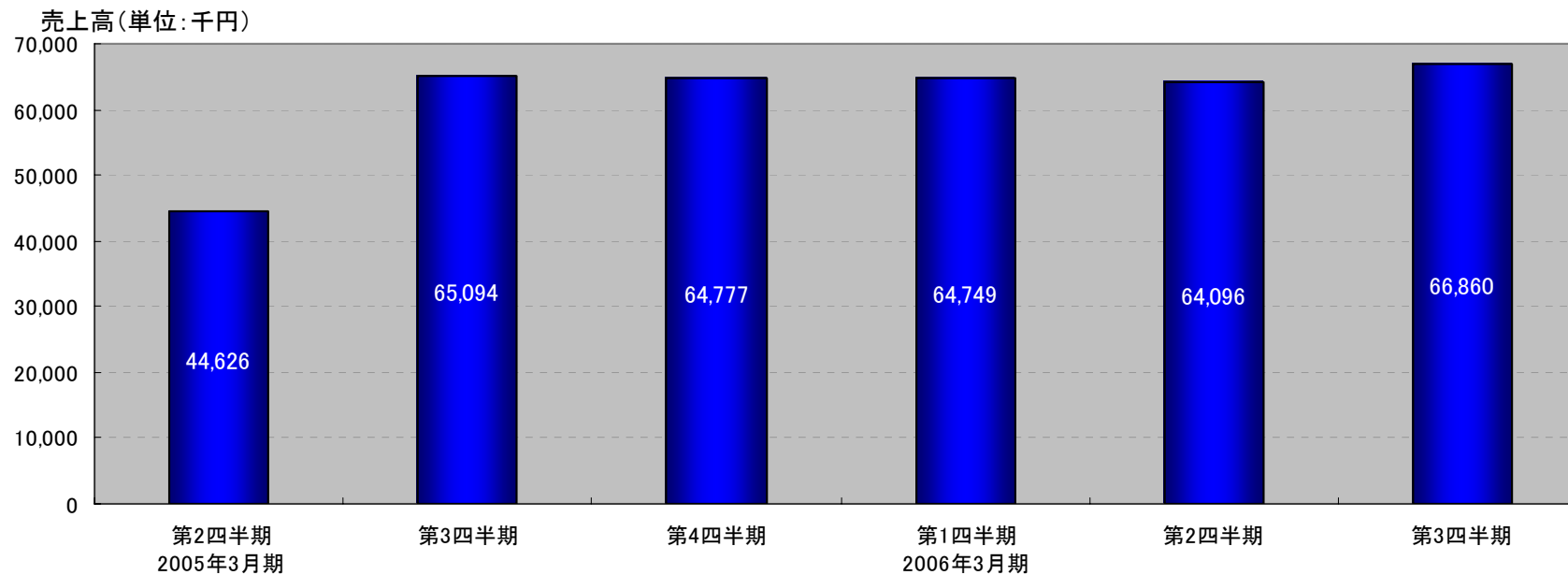
2-1. 情報クリッピングサービス(2/2)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	66,860	65,094	1,766	2.7

※ 月額利用料(継続的売上)と初期設定料(流動的売上)を合算しています

● 売上高は、前年同四半期比2.7%と堅調に推移



Ⅱ. 各事業部門の状況

2-2. 電通バズリサーチ

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	9,313	—	9,313	—

※ 月額利用料(継続的売上)と初期設定料(流動的売上)を合算しています

- 当第3四半期の売上は、3ヶ月間で19アカウント

- 当第3四半期においては、第2四半期テスト販売の結果を受けて、システムのチューニングを実施。また、第3四半期はシステムの一部が安定稼動しなかったため、受注を抑制
- 第4四半期では、システム安定稼動の予定。株式会社電通の本格的な営業展開開始予定。

Ⅱ. 各事業部門の状況

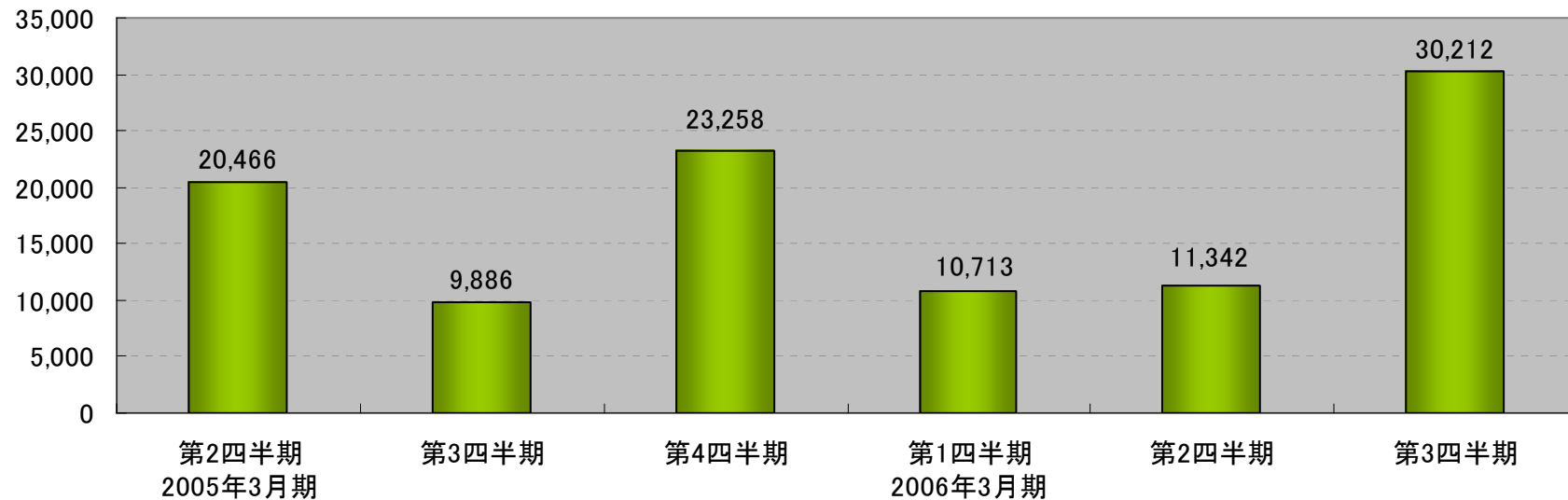
3. ホームページ制作事業等(連結)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	30,212	9,886	20,326	205.6

●子会社ガーラウェブでは、上半期後半からの新規受注による納品が順調に進み、3倍増

売上高(単位: 千円)

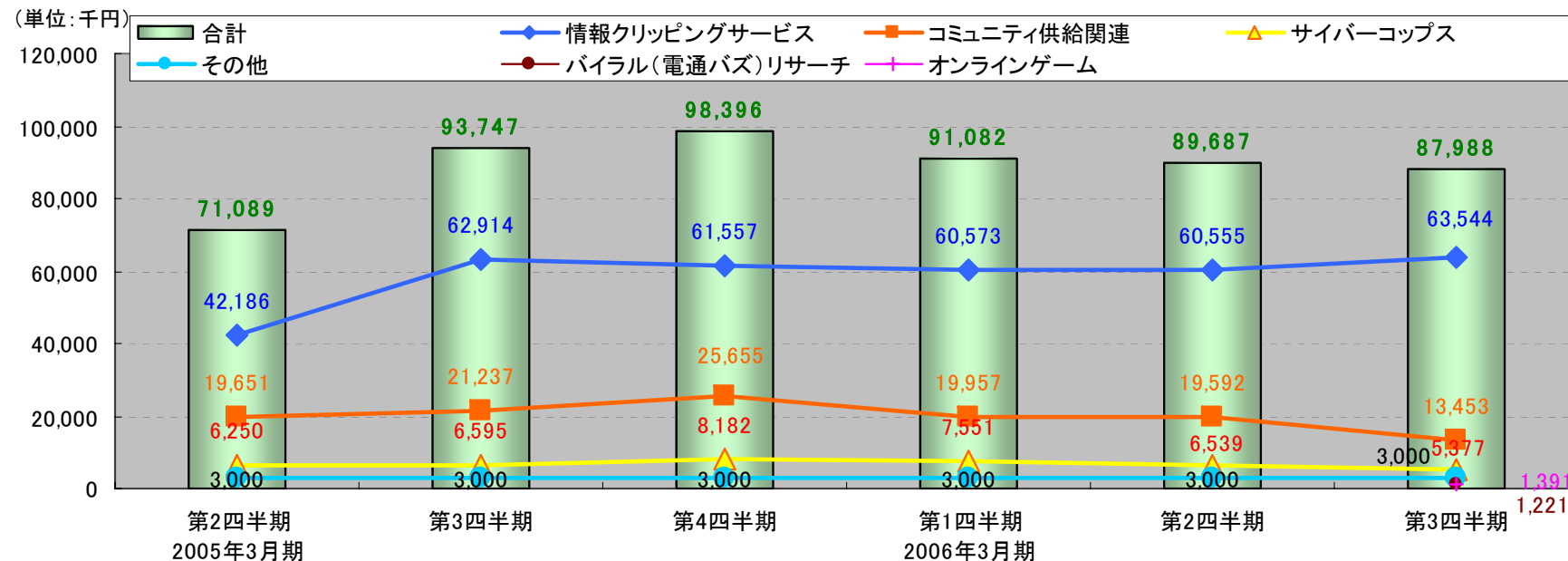


Ⅱ. 各事業部門の状況

4. 継続的サービスの売上高(連結)

(単位:千円、%)

	2006年3月期 第3四半期	2005年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
情報クリッピングサービス	63,544	62,914	630	1.0
バイラル(電通バズ)リサーチ	1,221	-	1,221	-
コミュニティ供給関連	13,453	21,237	△ 7,783	△ 36.7
サイバーコップス	5,377	6,595	△ 1,218	△ 18.5
オンラインゲーム	1,391	-	1,391	-
その他	3,000	3,000	-	-
合計	87,988	93,747	△ 5,759	△ 6.1



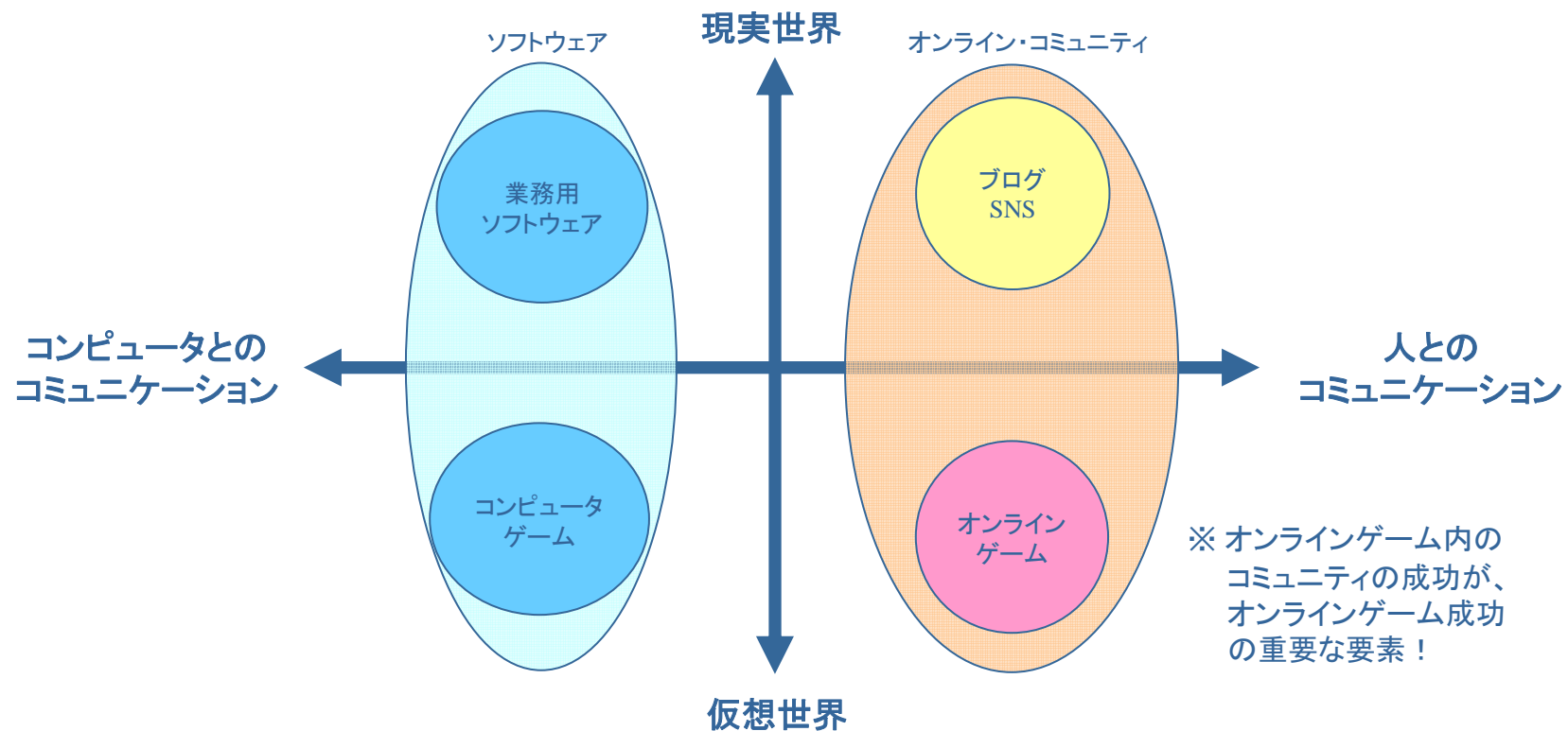
● 既存コミュニティの終了の影響により、直前四半期比で若干の減少で推移

Ⅲ.ゲームポータル事業について

Ⅲ. ゲームポータル事業について

ゲームポータル事業の位置付け

ガーラグループにおけるオンラインゲームとは

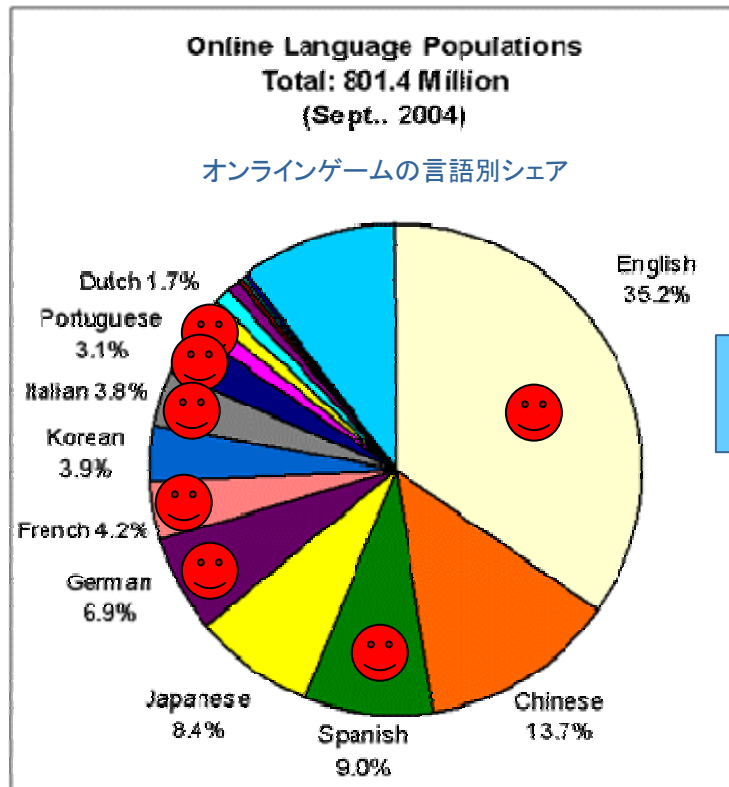


「オンラインゲーム」は、ゲーム内でユーザー同士がコミュニケーションをとりながらゲームが進行する。
 ガーラは、「オンラインゲーム」を、オンライン・コミュニティの“B to C”モデルと位置付けている

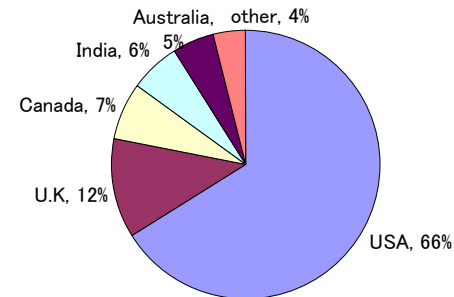
Ⅲ. ゲームポータル事業について

オンラインゲームの世界市場①

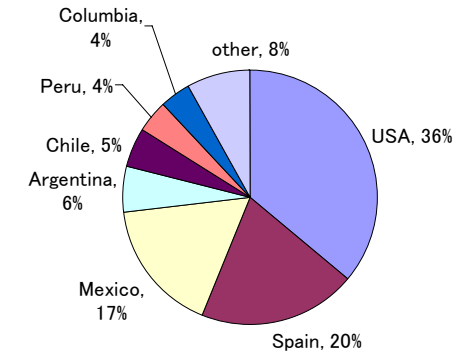
オンラインゲームの言語別シェア



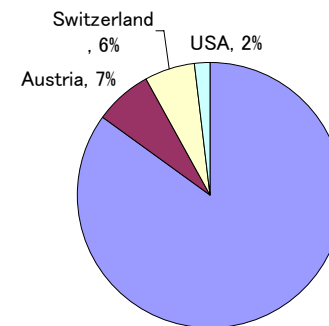
欧州主要言語の合計シェアは63.9%



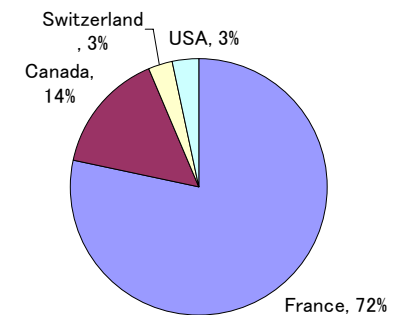
英語における各国のシェア



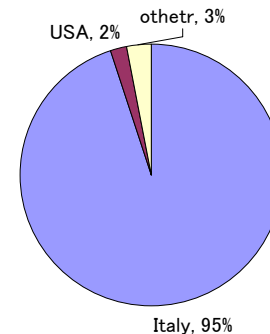
スペイン語における各国のシェア



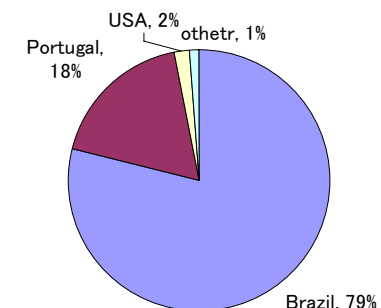
ドイツ語における各国のシェア



フランス語における各国のシェア



イタリア語における各国のシェア



ポルトガル語における各国のシェア

Ⅲ. ゲームポータル事業について

オンラインゲームの世界市場②

オンラインゲームの市場規模予測

オンラインゲーム先進国の韓国では、インターネットユーザー1人当たり**30米ドル**の売上を記録(2004年)



主要言語圏の将来マーケット規模を算出すると・・・

	インターネットユーザー数	オンラインゲームマーケット規模
英語圏	2億9,500万人	88億6,200万米ドル
スペイン語圏	7,200万人	21億5,900万米ドル
ドイツ語圏	5,500万人	16億5,900万米ドル
フランス語圏	3,300万人	9億9,800万米ドル
イタリア語圏	3,000万人	9億1,300万米ドル
ポルトガル語圏	2,400万人	7億3,300万米ドル

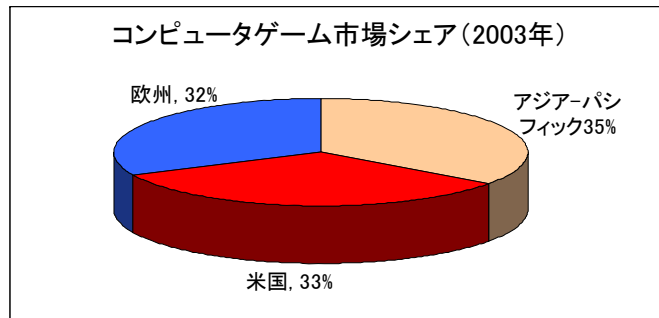


北米、欧州、南米で162億米ドル(1兆9千億円)の市場規模

Ⅲ. ゲームポータル事業について

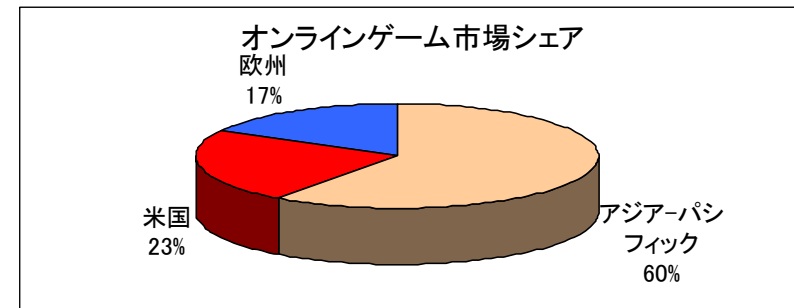
オンラインゲームの世界市場③

オンラインゲームの現状のシェアと米国市場予測



コンピュータゲーム市場では各大陸で1/3のシェアとなっている

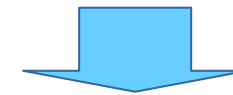
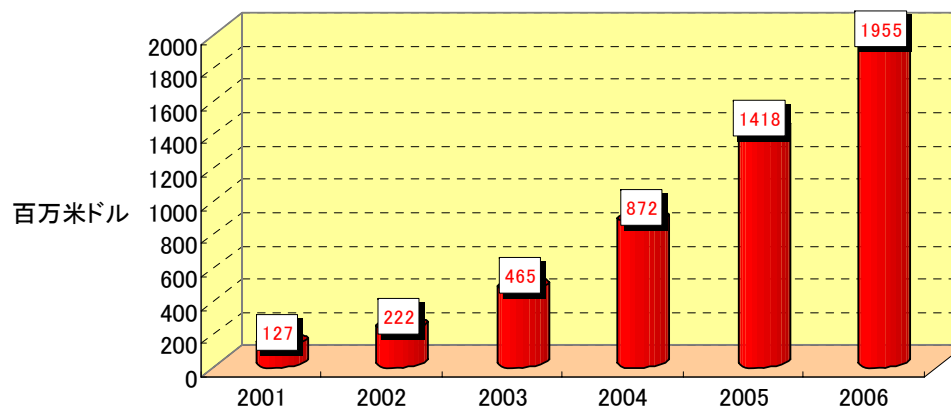
Source: Korean Game Development Institute Game Almanac(2004)



オンラインゲーム市場では北米、欧州でまだ40%

Source: Korean Game Development Institute Game Almanac(2004)

米国のオンラインゲームマーケット



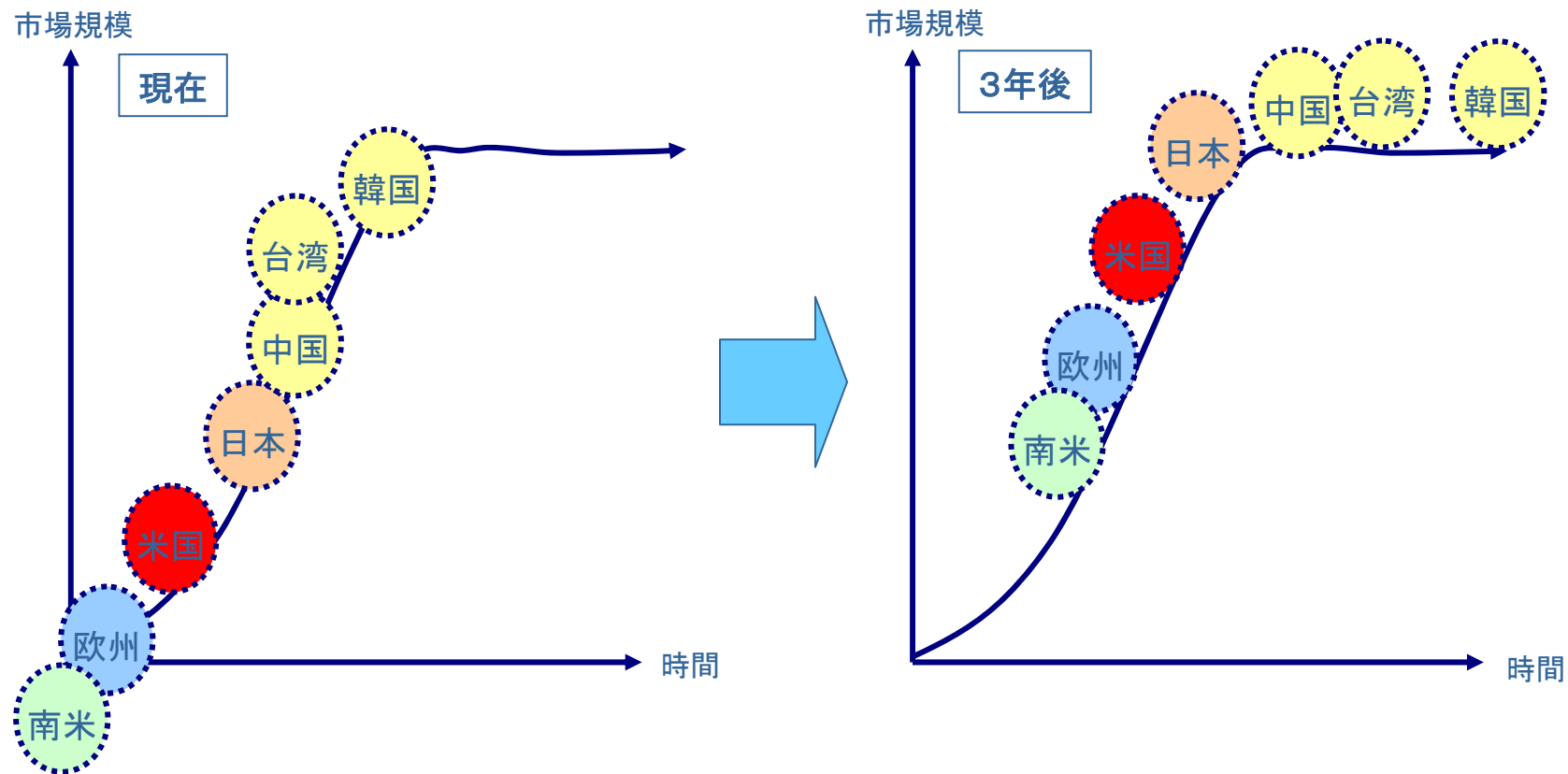
**北米、欧州
市場拡大!**

Source: DFC, 2003 ; Datamonitor, 2002 , Korean Game Development Institute Game Almanac(2004)

Ⅲ. ゲームポータル事業について

オンラインゲームの世界市場④

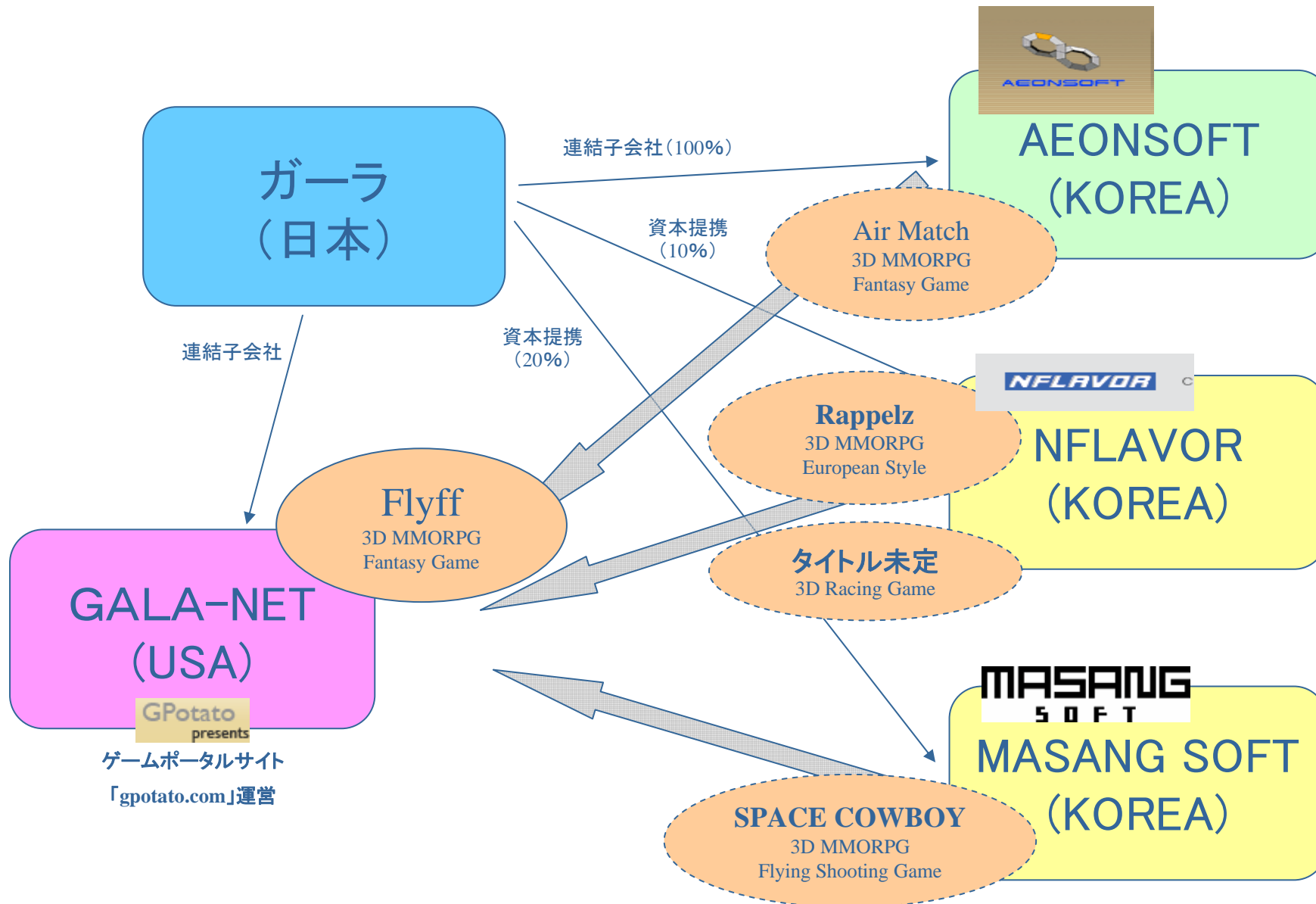
オンラインゲームのライフサイクルにおける現状



北米、欧州、南米における市場拡大が加速

Ⅲ. ゲームポータル事業について

ガーラグループの事業構成(現状)



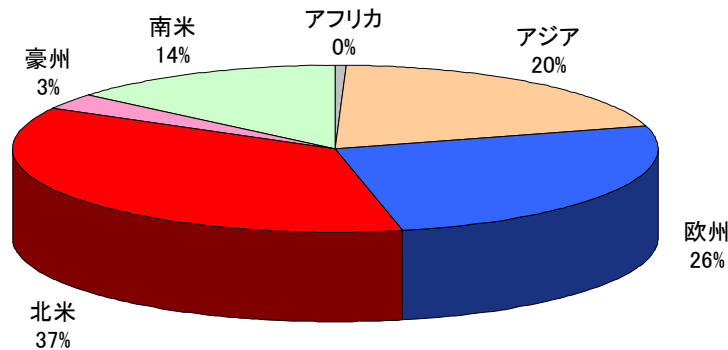
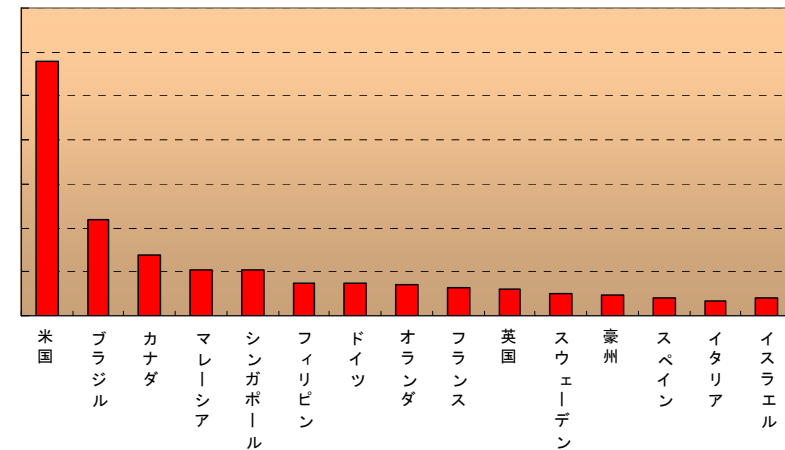
Ⅲ. ゲームポータル事業について

Flyff(フリフ) 3D MMORPG Fantasy Game ①



- ◆2005.11.03 サービス開始
- ◆2005.12.22 プリペイドシステムによる課金開始
- ◆2006.01.30 クレジットカード決済による課金開始

主な国別ユーザー比率状況

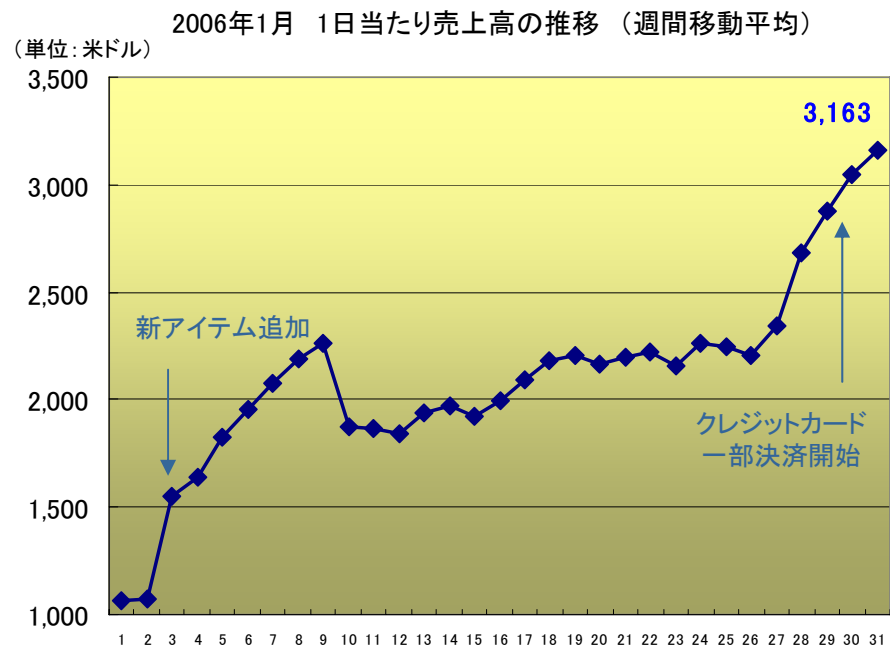
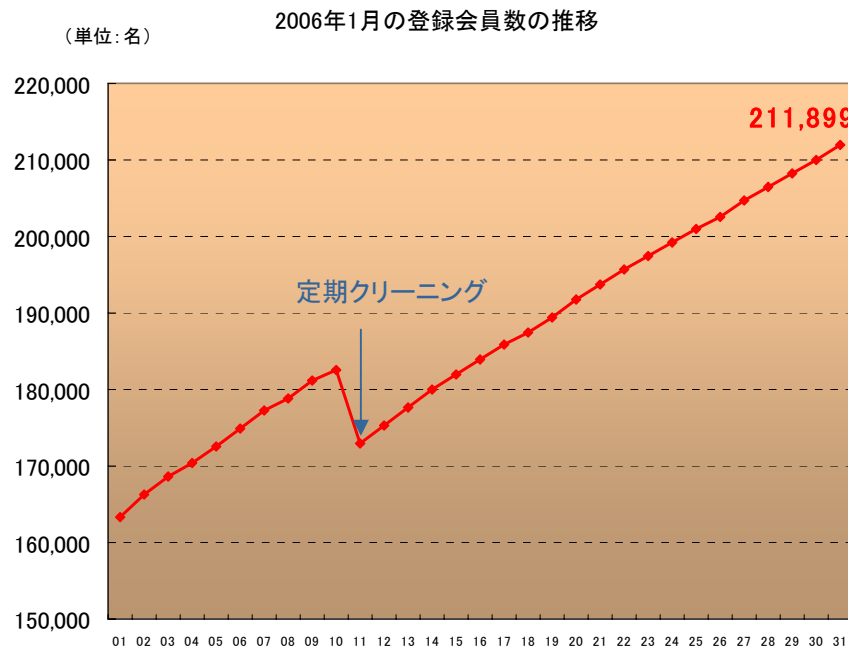


地域別ユーザー比率状況

北米に限らず、欧州・南米のユーザーも参加

Ⅲ. ゲームポータル事業について

Flyff(フリフ) 3D MMORPG Fantasy Game ②



開始3ヶ月で登録者数 21万人、最大CCU 4,500人に

※ CCU = 同時接続者数で、オンラインゲーム成功の目安のひとつ

Ⅲ. ゲームポータル事業について

Flyff(フリフ)の評価

CNET tech sites: Product reviews | Shop | Tech news | Downloads
 Log in | Sign up | Why join CNET's community? See the benefits.

SOFTWARE MUSIC GAMES VIDEOS

CATEGORIES: Most Popular Games, New Releases, Top-Rated Games, Games newsletter

Featured Downloads: Holdem Genius 1.0.31, Kodak Mobile

ROLE PLAYING GAMES

EDITOR'S PICK MOST POPULAR TOP RATED

MOST POPULAR ROLE-PLAYING GAMES
 Week ending February 05

1	Knight Online	58,575 downloads
2	Flyff--Fly for Fun	12,631 downloads
3	Marbal Heroes	7,805 downloads
4	RPG Maker XP	6,191 downloads
5	Monster and Me	4,474 downloads
6	Dink Smallwood	3,381 downloads

Free downloads from our sponsors: FREE TRIALS! MSN Messenger

advertisement: Numara Track-It 7

advertisement: JOHN H. SMITH, M.D. INSOMNIA, YELLING AT PC, FATIGUE, BITING NAILS, MUSCLE TENSION

全米RPG部門で
ダウンロード数
第2位まで上昇！

他に
GameOrge(<http://www.gameogre.com/reviewdirectory/?page=popular>) のユーザーレビューNo.1

Ⅲ. ゲームポータル事業について

Rappelz(ラペルズ) 3D MMORPG European Style



2006年1月25日韓国でオープンベータ版公開、現在CCU3万人突破目前！

Ⅲ. ゲームポータル事業について

SPACE COWBOY(スペースカウボーイ) 3D MMORPG Flying Shooting Game



北米・南米・欧州(各言語) + アジア(英語)のサービス提供ライセンスを取得

2006年3月 英語版 サービス提供開始予定

Ⅲ. ゲームポータル事業について

中長期計画

2006/3

- 4～5 ゲームのライセンス取得
- 課金システムの完成

2007/3-2008/3

- 4～5 ゲームを追加し、8～10ゲームを提供
- 欧州、南米に子会社設立
サービス提供へ

2009/3-2010/3

- 2～5ゲームを追加し、常に10ゲーム以上提供
- 売上高拡大期へ

Background

- ユーザー満足度重視
- ユーザーとのコミュニケーション
- 創造的・攻撃的な企業へ
- ゲーム開発企業とのコミュニケーション

ガーラグループは、米国・欧州・南米・アジアを主に事業展開



世界No.1のオンラインゲームポータルサイトを目指す

IV. その他

第1回無担保転換社債型新株予約権付社債(MSCB)について

平成18年1月12日にゴールドマン・サックス・インターナショナルにMSCBを発行し、10億円の資金調達を実施いたしました。

資金使途

ゲームポータル事業展開における、韓国ゲーム開発企業との資本提携及び業務提携

転換状況

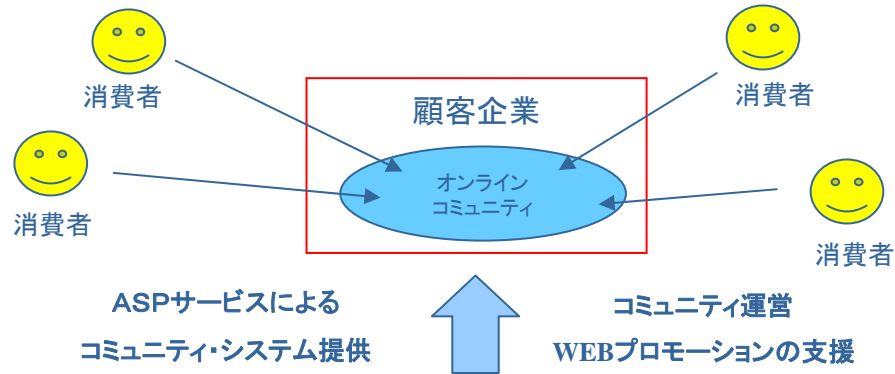
期間	転換価格	転換状況	転換社債残高
1/12 ~ 1/13	218,000円	無し	1,000,000,000円
1/16 ~ 1/20	208,000円	無し	1,000,000,000円
1/23 ~ 1/27	171,000円	無し	1,000,000,000円
1/30 ~ 2/3	174,000円	75,000千円の転換※	925,000,000円
2/6 ~ 2/10	188,000円	2/9現在転換請求はありません。	925,000,000円

※ 75,000,000円、431.03株(2/3現在の発行済株式数55,501.03株の0.77%)

添付資料

1. ビジネスモデル(コミュニティ・ソリューション事業)

オンライン・コミュニティ供給 (既存の高機能コミュニティ、GFS pro)

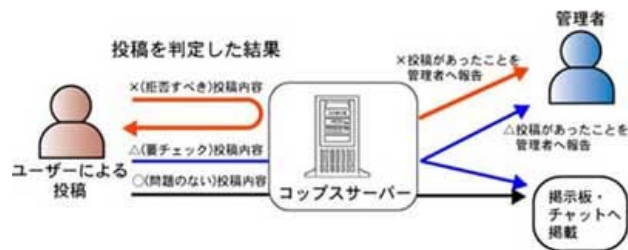


ASPサービス
導入初期費用:100万~1,000万円
月額ASP利用料:10万~100万円

コミュニティ運営料金
月額:10万~100万円

掲示板フィルタリングサービス「サイバーコップス」

- インターネット上の掲示板を対象に、誹謗中傷や猥褻な投稿等を未然に防ぐサービス



初期導入費:350,000円
月額利用料(投稿数による)
PC版:50,000円~
携帯電話版:50,000円~

掲示板自動リンクサービス「ワースナビ」

- 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、ユーザーをそのキーワードの関連サイトに誘導するサービス

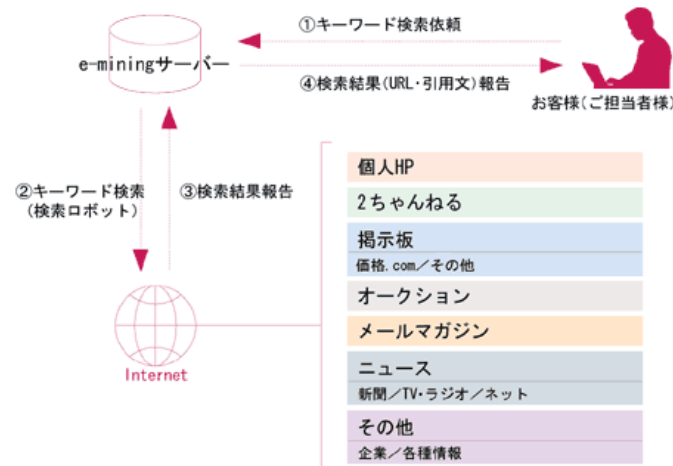
初期導入費:200,000円
月額利用料:50,000円~

添付資料

1. ビジネスモデル(データマイニング事業)

情報クリッピングサービス「e-マイニング」

- インターネット上の情報を、“**リスクマネジメント**”や“**マーケティング**”に活用する情報クリッピングサービス
- 長期利用の「e-マイニング」と短期利用の「e-マイニング Quick」を提供



「e-マイニング」

初期導入費:100,000円

月額利用料(年間契約割引あり)

3キーワード:100,000円

5キーワード:150,000円

10キーワード:250,000円

15キーワード:300,000円

「e-マイニング Quick」

初期導入費:なし

月額利用料

3キーワード:150,000円

5キーワード:200,000円

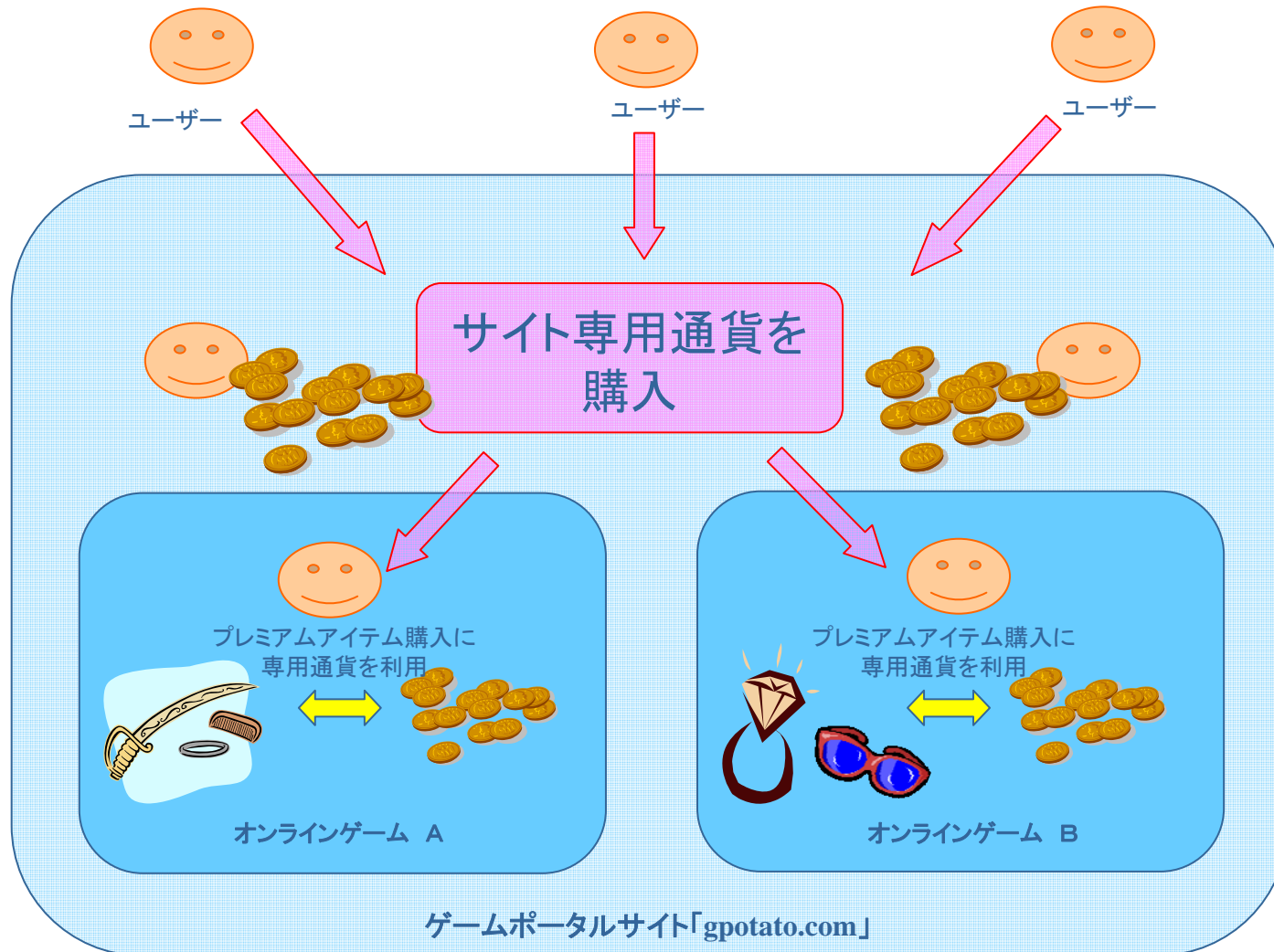
10キーワード:300,000円

口コミ自動分析「バイラルリサーチシステム」

- インターネット上の「**口コミ**」情報を自動分析し、“**マーケティング**”に活用するリサーチサービス
- 株式会社電通と業務提携し、「電通バズリサーチ」としてサービス提供(販売=株式会社電通、システム運用・管理=ガーラ)
- 初期導入料金とASP利用料(月額利用料)から構成され、レポート作成等のオプションもあり(有料)

添付資料

1. ビジネスモデル(ゲームポータル事業)



◆ サイト登録や
ゲーム利用は
無料

◆ 収入
ゲーム内の
プレミアムアイテム販売

◆ 支出
ゲーム運営費用
ゲームロイヤリティ
マーケティング費用

添付資料

2.リリース内容



※詳細は当社ホームページの「プレスリリース」(URL <http://www.gala.jp/press/index.html>) をご覧ください

※2006年2月10日現在

2006年02月10日	当社従業員の行政処分に関する追加処分について
2006年02月09日	MASANGSOFT Inc.への出資とオンラインゲーム「SPACE COWBOY」のサービス提供ライセンス取得
2006年02月09日	プレスリリース『金融庁による当社従業員への証券取引法違反に対する課徴金納付命令について
2006年02月03日	第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額修正に関するお知らせ
2006年01月31日	低価格のSNS + Blogコミュニティ「GFS Quick」サービス開始のお知らせ
2006年01月31日	コンプライアンス委員会設置のお知らせ
2006年01月31日	AEONSOFT,INC.株式の譲渡価額決定に関するお知らせ
2006年01月27日	第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額修正に関するお知らせ
2006年01月24日	プライバシーマーク取得のお知らせ
2006年01月20日	第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額修正に関するお知らせ
2006年01月16日	当社のインサイダー取引未然防止の改善策について
2006年01月13日	証券取引等監視委員会による当社従業員への行政処分の勧告について
2006年01月13日	第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額修正に関するお知らせ
2005年12月27日	ガーラグループにおけるゲームポータル事業戦略について
2005年12月27日	米国子会社への出資比率の変更に関するお知らせ
2005年12月27日	AEONSOFT,INC.の株式の取得(子会社化)に関する基本合意締結のお知らせ
2005年12月27日	第1回無担保転換社債型新株予約権付社債発行に関するお知らせ
2005年11月04日	ブログサイト「NOEVIR BIZPARK」に「サイバーコップス」を提供
2005年10月19日	ブログサイト「アマーバブログ」に「サイバーコップス」を提供
2005年09月27日	ガーラ米国子会社のGALA-NET,INC.が米国でのゲームポータル事業を開始。第一弾として韓国オンラインゲーム「Flyff Online」を提供
2005年08月19日	株式分割(無償交付)に関するお知らせ
2005年08月05日	株式会社ライブドアとブログサイトにおけるロコミ情報のマーケティング利用に関する独占許諾契約を締結
2005年07月21日	第三者割当増資の払込完了に関するお知らせ
2005年07月04日	e-マイニング セミナー『バズ(Buzz)を追え！～ネットの書込みに潜むチャンスとリスク～』開催のご案内
2005年06月22日	インターネット「ロコミ」自動分析『バイラルリサーチシステム』の開発及び株式会社電通との業務提携に関するお知らせ
2005年06月21日	第三者割当による新株式発行に関するお知らせ
2005年05月30日	掲示板フィルタリングシステム「サイバーコップス」のカナダでの特許取得について
2005年04月27日	人事異動に関するお知らせ