

株式会社ガーラ  
2006年3月期  
決算(第4四半期及び通期)説明会

2006年5月19日

# 本日のテーマ

---

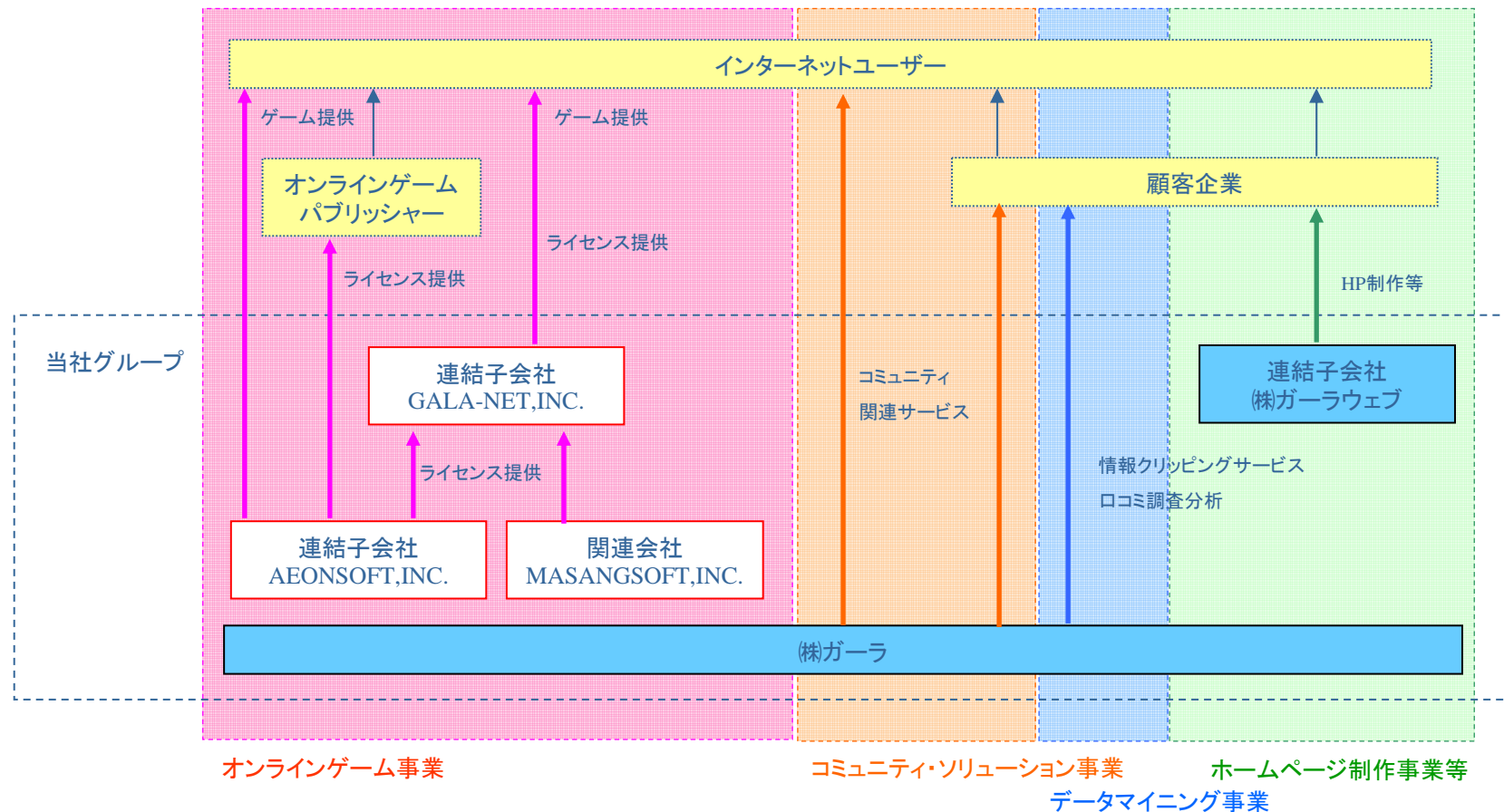
- I 第4四半期の概要 (2006年3月期)
- II 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)
- III 2006年3月期 通期の概要
- IV 2007年3月期の取り組み

# I .第4四半期の概要 (2006年3月期)

# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 1. グループ構成・事業構成の異動

- ◆ AEONSOFT,INC. : 100%取得→連結子会社に(みなし取得日:2005年12月末)
- ◆ MASANGSOFT,INC. : 20%取得→持分法適用会社に(みなし取得日:2006年3月末)
- ◆ GALA-NET,INC. : 持株比率異動→50%(2005年12月末)



# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 2. 損益の概況(連結・個別)

### <連結損益>

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	212,934	165,402	47,531	28.7
売上原価	76,083	34,109	41,974	123.1
売上総利益	136,850	131,293	5,557	4.2
販売費及び一般管理費	168,377	97,483	70,893	72.2
営業利益	△ 31,527	33,809	△65,336	—
経常利益	△ 43,880	31,290	△75,171	—
四半期純利益	△ 4,565	177,963	△182,529	—

- 売上高は、前年同四半期比28.7%増加
- 売上総利益は、売上増加も売上原価大幅増加(オンラインゲーム事業開始により)4.2%増加
- 販売費及び一般管理費は、AEONSOFT,INC.子会社化、GALA-NET,INC.の事業開始に伴い増加

### <個別損益>

(単位: 千円、%)

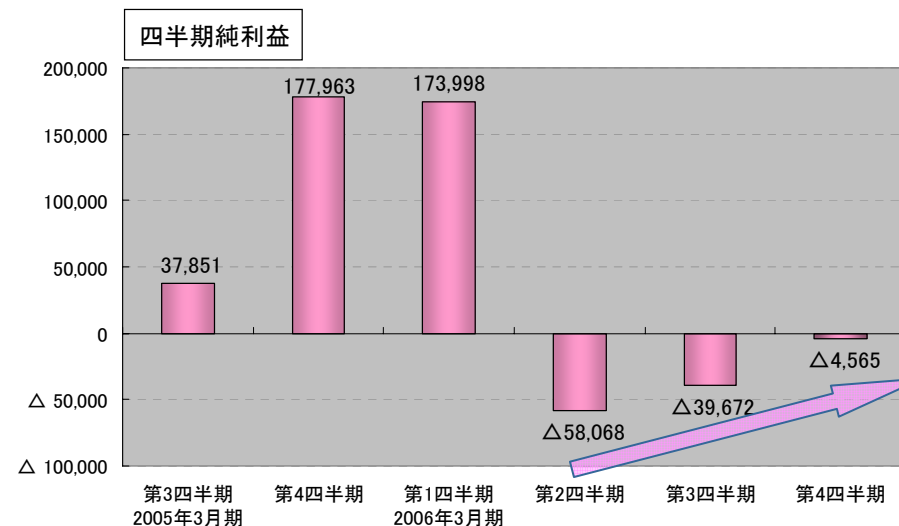
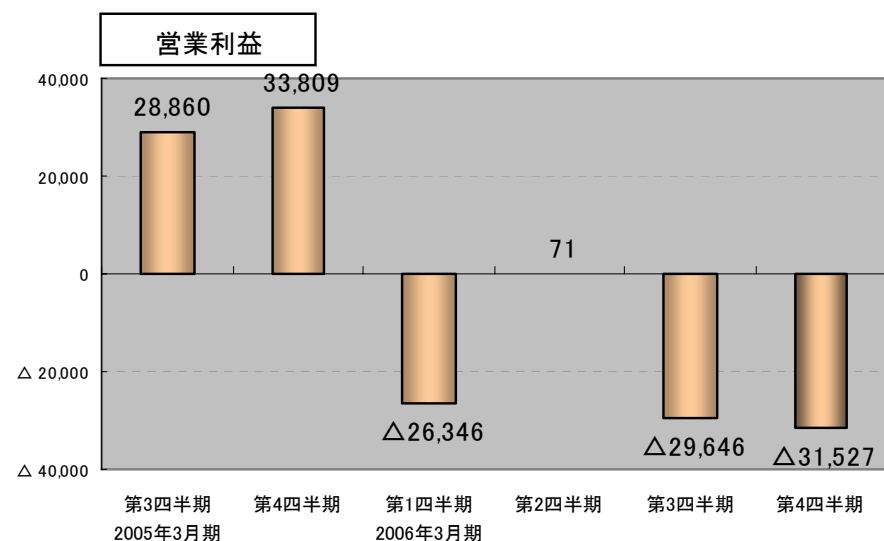
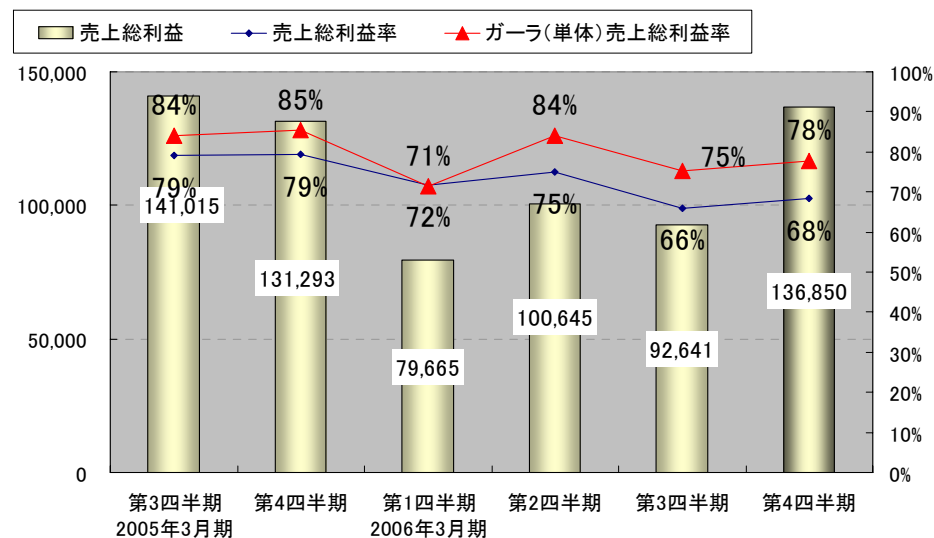
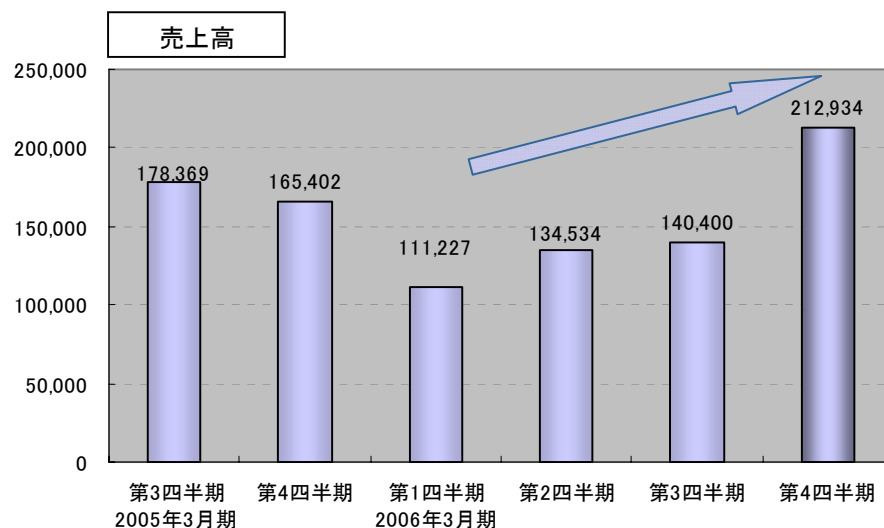
	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	123,277	142,624	△19,347	△13.6
売上原価	35,832	20,815	14,629	70.3
売上総利益	87,832	121,808	△33,976	△27.9
販売費及び一般管理費	103,287	89,291	13,995	15.7
営業利益	△ 15,455	32,516	△47,972	—
経常利益	△ 24,743	32,594	△57,338	—
四半期純利益	△ 41,388	179,323	△220,711	—

- 売上高は、前年同四半期比13.6%減少
- 売上総利益は、売上高減少と売上原価増加により27.9%減少
- 販売費及び一般管理費は、MSCB関連費用や広告宣伝費の増加により15.7%増加

# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 3. 損益の推移(連結)

(単位: 千円)



# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 4. 事業部門別売上高(連結)

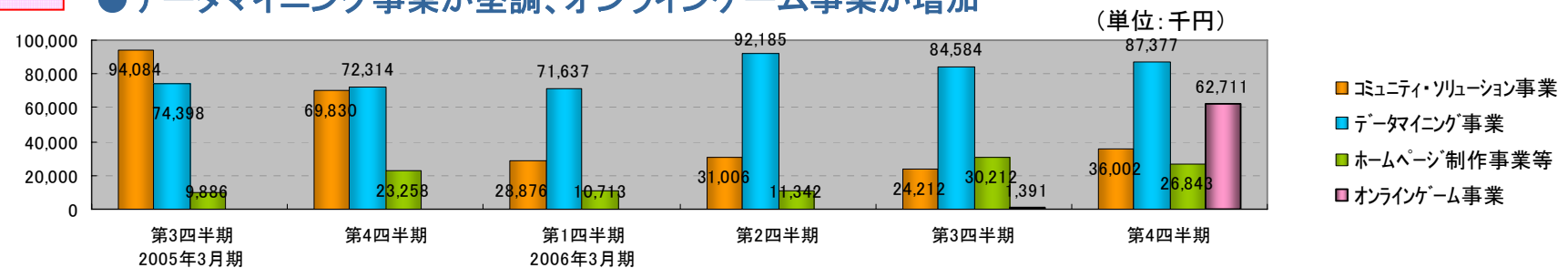
(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	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	36,002	69,830	△ 33,827	△ 48.4
データマイニング事業	87,377	72,314	15,062	20.8
オンラインゲーム事業	62,711	—	62,711	—
ホームページ制作事業等	26,843	23,258	47,531	15.4
売上高合計	212,934	165,402	43,946	28.7

●コミュニティ・ソリューション事業が半減であるが、他事業は1~2割増加

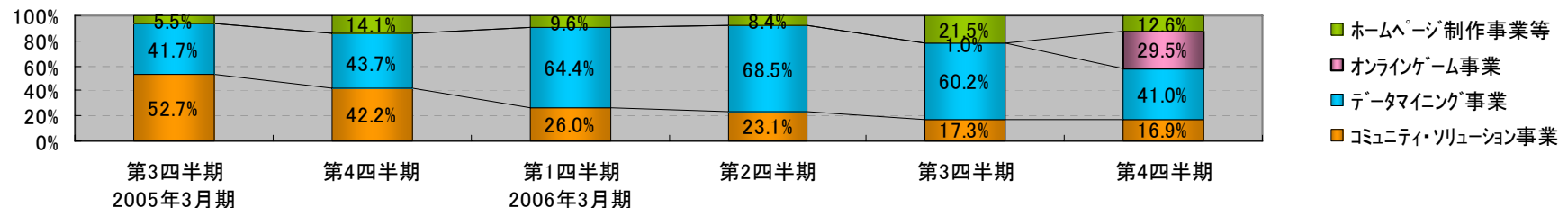
### 推移

●データマイニング事業が堅調、オンラインゲーム事業が増加



### 構成

●オンラインゲーム事業の増加により、構成比も変化



※ 第3四半期でのゲームポータル事業は、オンラインゲーム事業に名称変更しております。

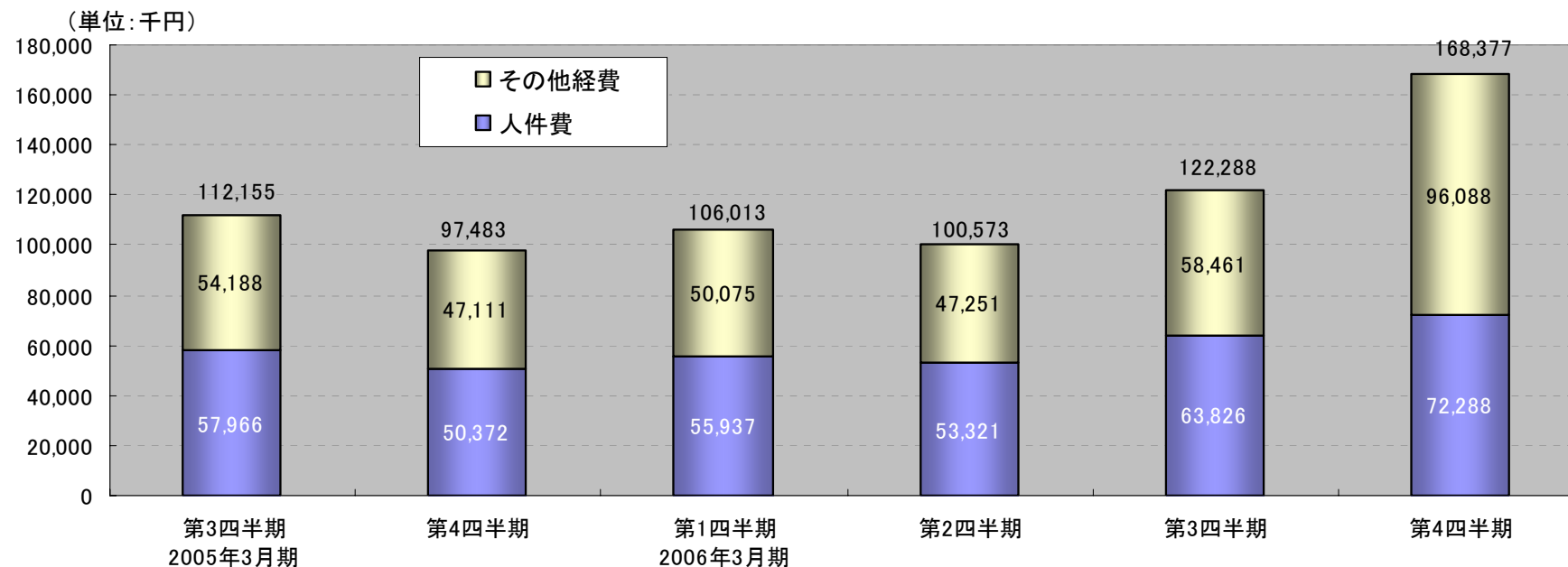
# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 5.販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	72,288	50,372	21,962	43.5
その他経費	96,088	47,111	48,977	104.0
販売管理費 合計	168,377	97,483	70,893	72.7

- GALA-NET,INC.の事業開始にともなう経費増加
- AEONSOFT,INC.の子会社にともなう経費の増加





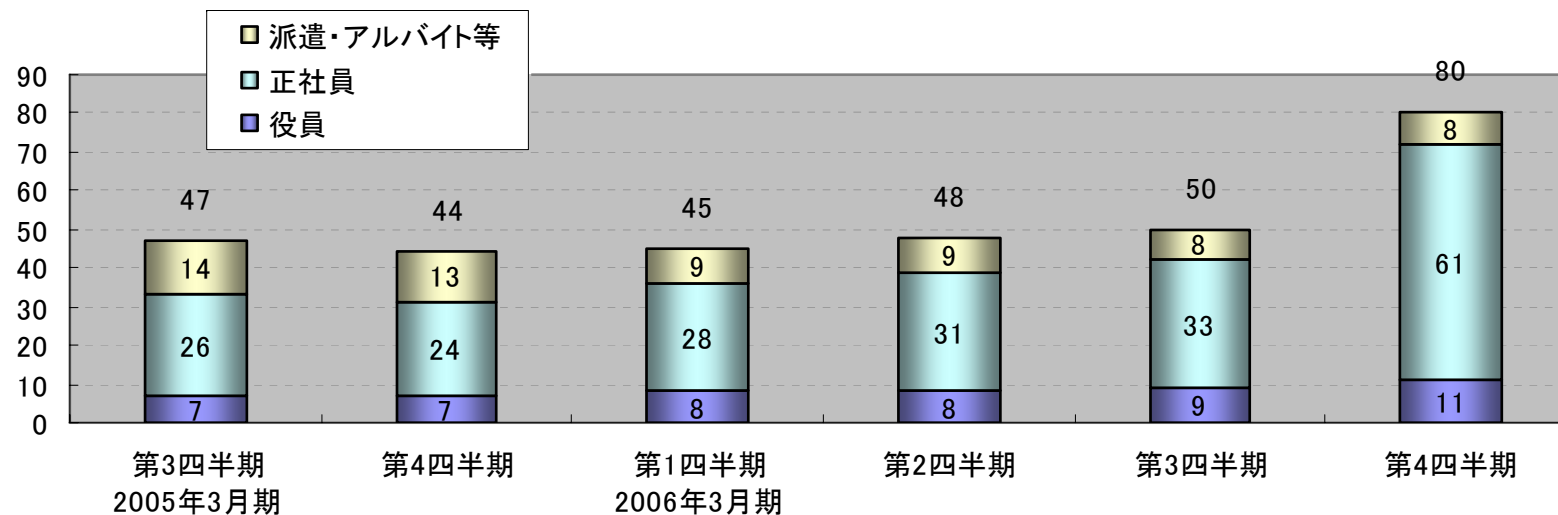
# I. 第4四半期の概要 (2006年3月期)

## 6. 人員数 (連結)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減	前年同四半期 増減率
役員	11	7	4	57.1
正社員	61	24	37	154.2
派遣・アルバイト等	8	13	△ 5	△ 38.5
合計	80	44	36	81.8
参考:ガーラ正社員	19	15	4	26.7

- 前年同四半期比で全体で36名の増加
- 主な増加要因はAEONSOFT,INC.子会社化により28名、GALA-NET,INC.の人員8名

(単位:人)



※四半期末  
在席人数

## Ⅱ 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

## Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

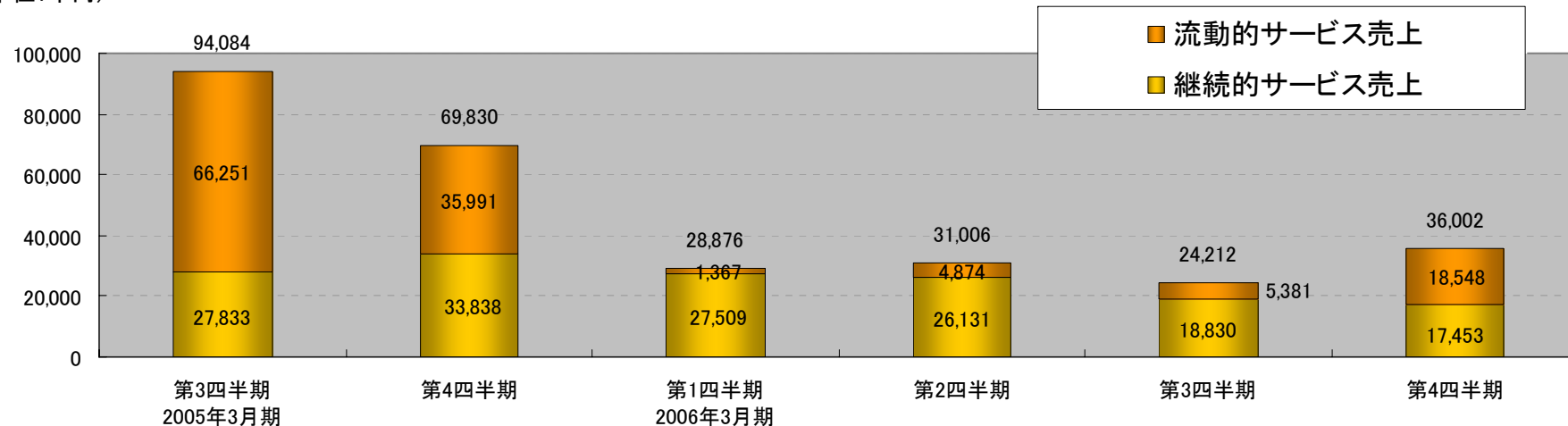
### 1. コミュニティ・ソリューション事業(連結)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	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	17,453	33,838	△ 16,385	△ 48.4
流動的サービス売上	18,548	35,991	△ 17,442	△ 48.5
合計	36,002	69,830	△ 33,827	△ 48.4

- 売上高総額は、前年同四半期比 48.4%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 48.4%減少
- 流動的サービス売上は、大型案件があったものの、前年同四半期比48.5%減少

(単位: 千円)



# II. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

## 2. データマイニング事業(連結)

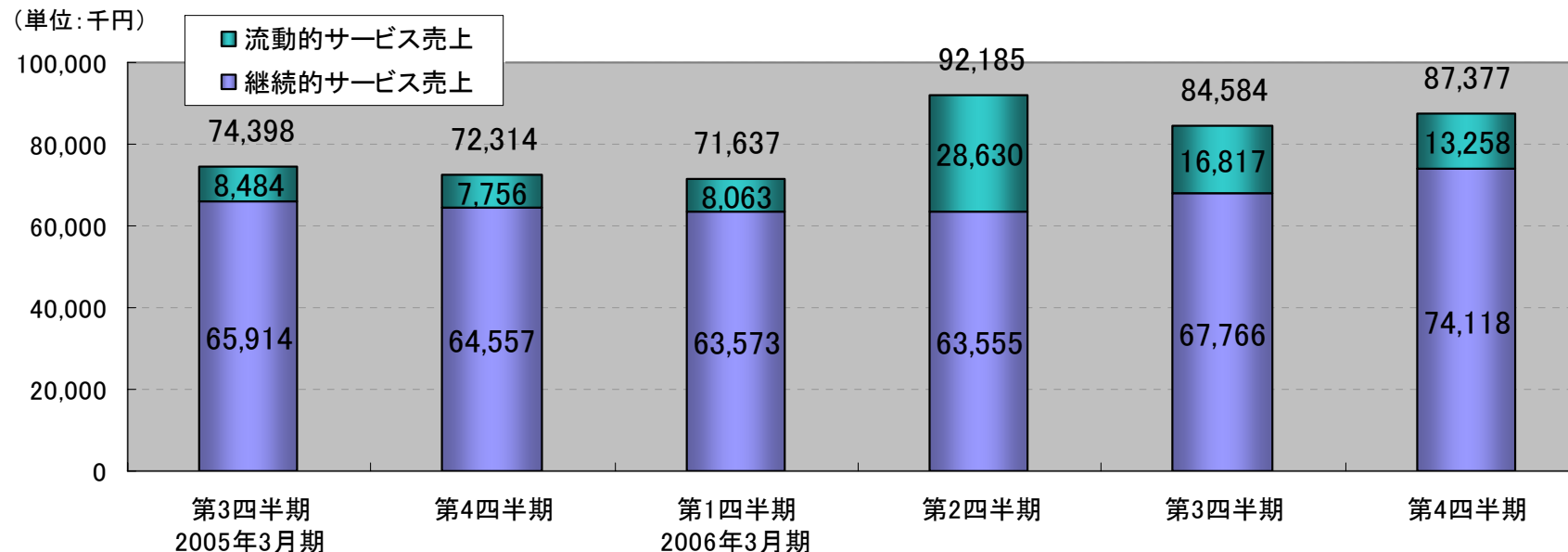
(単位:千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	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	74,118	64,557	9,560	14.8
流動的サービス売上	13,258	7,756	5,501	70.9
合計	87,377	72,314	15,062	20.8

※ 「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20.8%増加
- 継続的売上は、リスクモニタリング(情報クリッピング)サービスが堅調に推移し、電通バズリサーチが加わり前年同四半期比で14.8%の増加

(単位:千円)

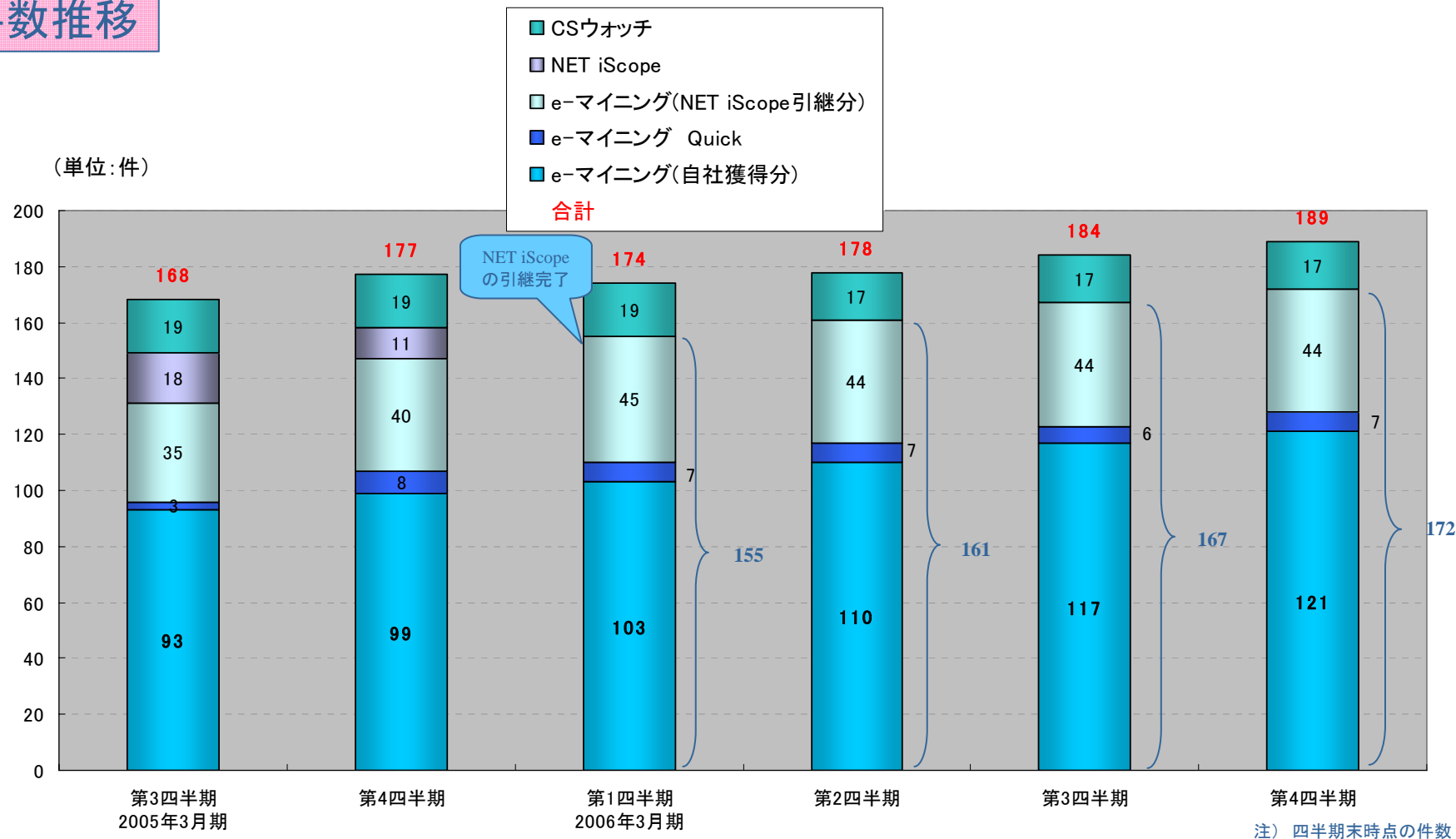


# Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)



## 2-1. リスクモニタリング (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 5件の純増と堅調に増加

## Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

### 2-1. リスクモニタリング (情報クリッピング) サービス (2/2)

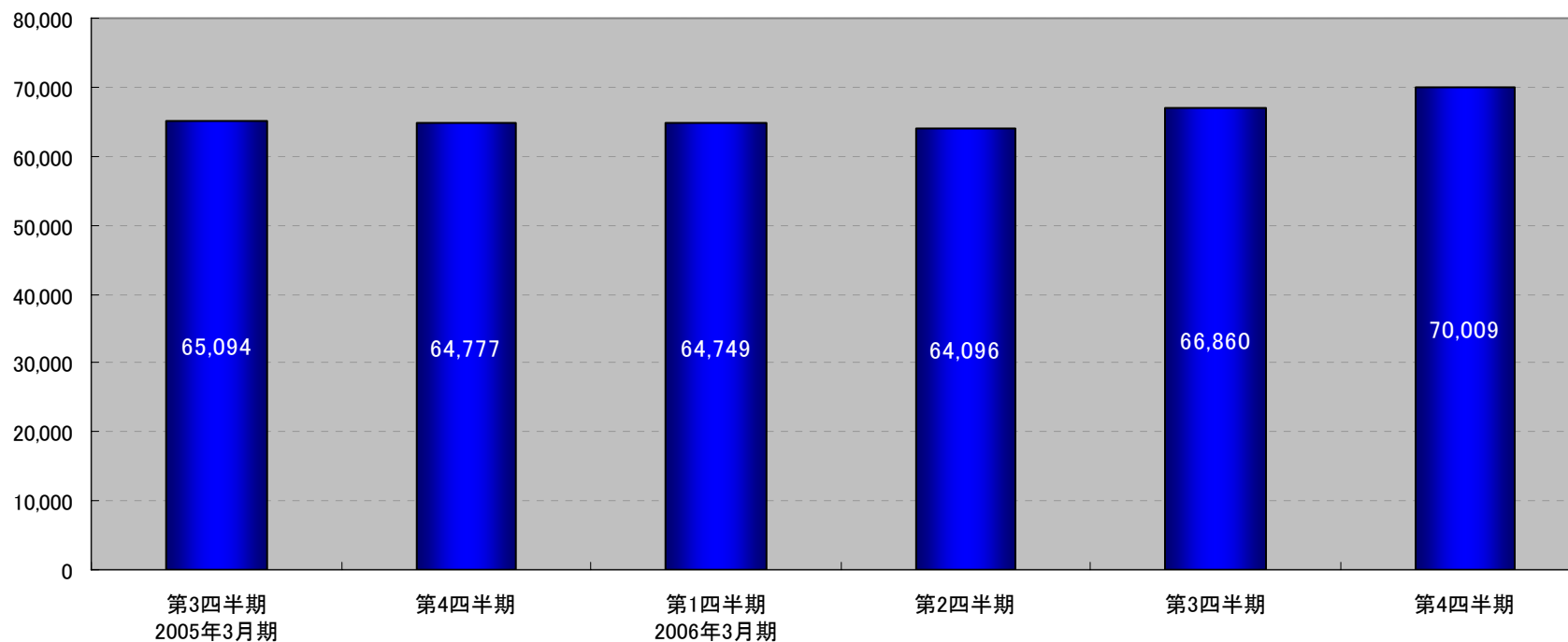
(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	70,009	64,777	5,232	8.1

※ 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8.1%と堅調に推移

売上高(単位: 千円)



## Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

### 2-2. 電通バズリサーチ

(単位: 千円、%)

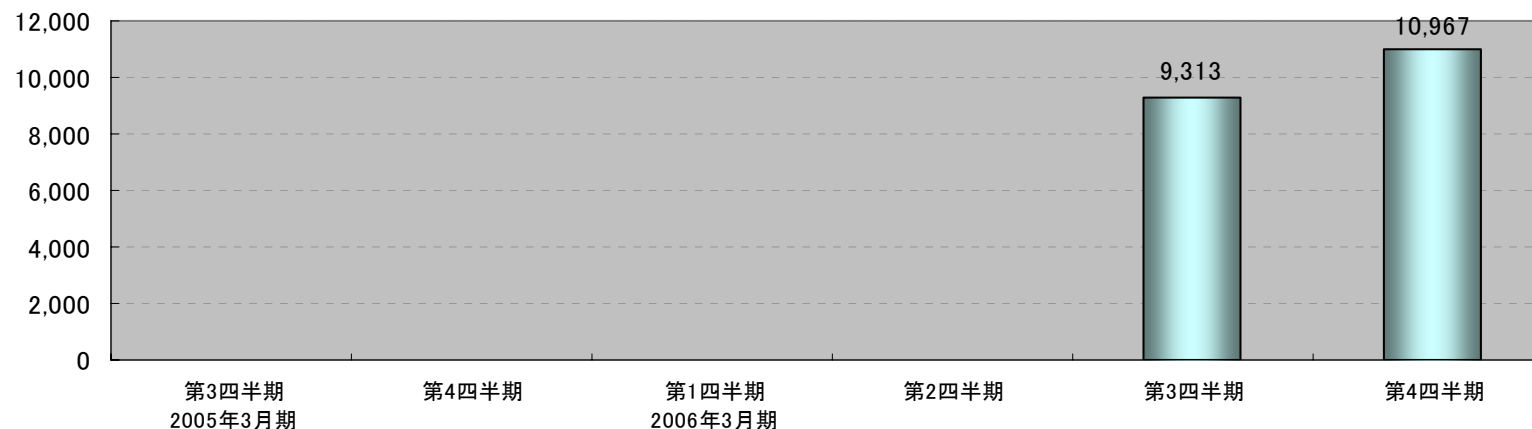
	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	10,967	—	10,967	—

※ 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4四半期の売上は、3ヶ月間で25アカウント(直前四半期19アカウント)

- 当第4四半期においては、システムの安定稼働化に注力し、受注を抑制
- ホットリンク社と業務提携を実施。システムの大幅改善実施を予定

売上高(単位: 千円)



## Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

### 3. オンラインゲーム(連結)

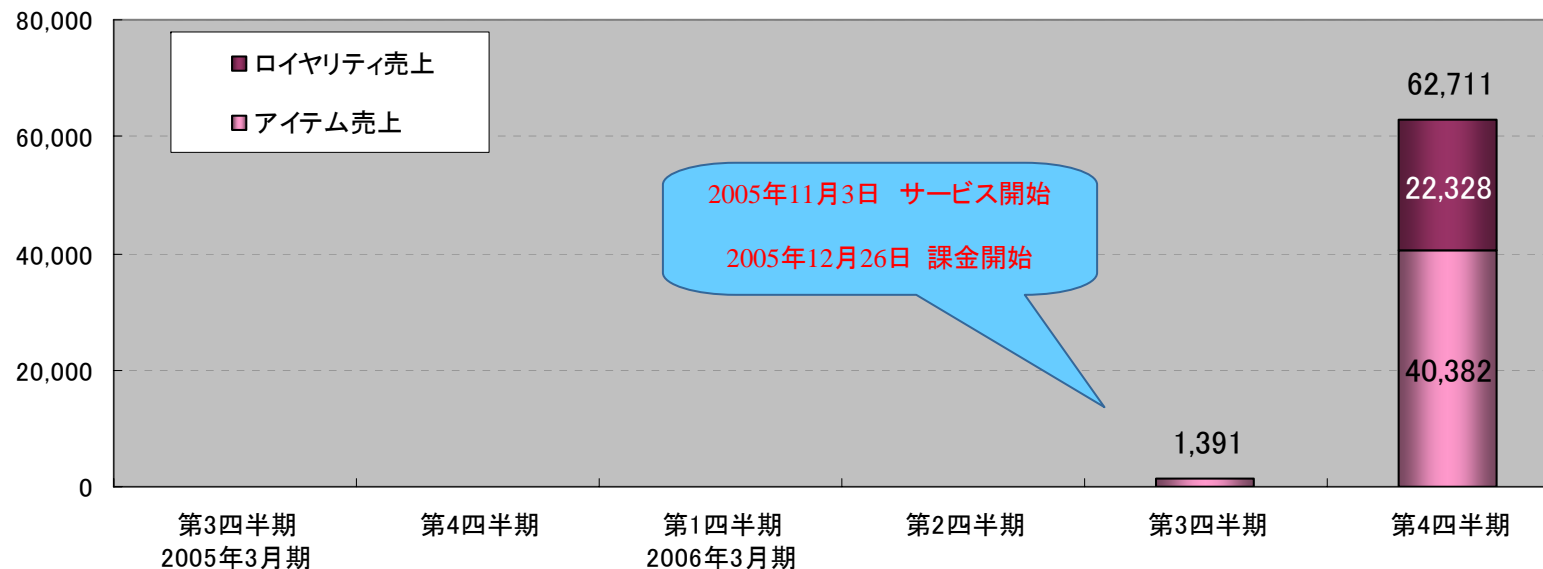
(単位:千円、%)

	2006年3月期 第4四半期			2006年5月期 第4四半期			前年同四半期 増減額			前年同四半期 増減率		
	GN	AS	合計	GN	AS	合計	GN	AS	合計	GN	AS	合計
アイテム売上	33,793	6,589	40,382	—	—	—	33,793	6,589	40,382	—	—	—
ロイヤリティ売上	—	22,328	22,328	—	—	—	—	22,328	22,328	—	—	—
売上高	33,793	28,917	62,711	—	—	—	33,793	28,917	62,711	—	—	—

GN・・・GALA-NET AS・・・AEONSOFT

- GALA-NET,INC.でのアイテム販売が本格化し、順調に増加
- AEONSOFT,INC.子会社化により、韓国でのアイテム販売と、米国以外のパブリッシャーへのロイヤリティ売上が加算

売上高(単位:千円)





## Ⅱ. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

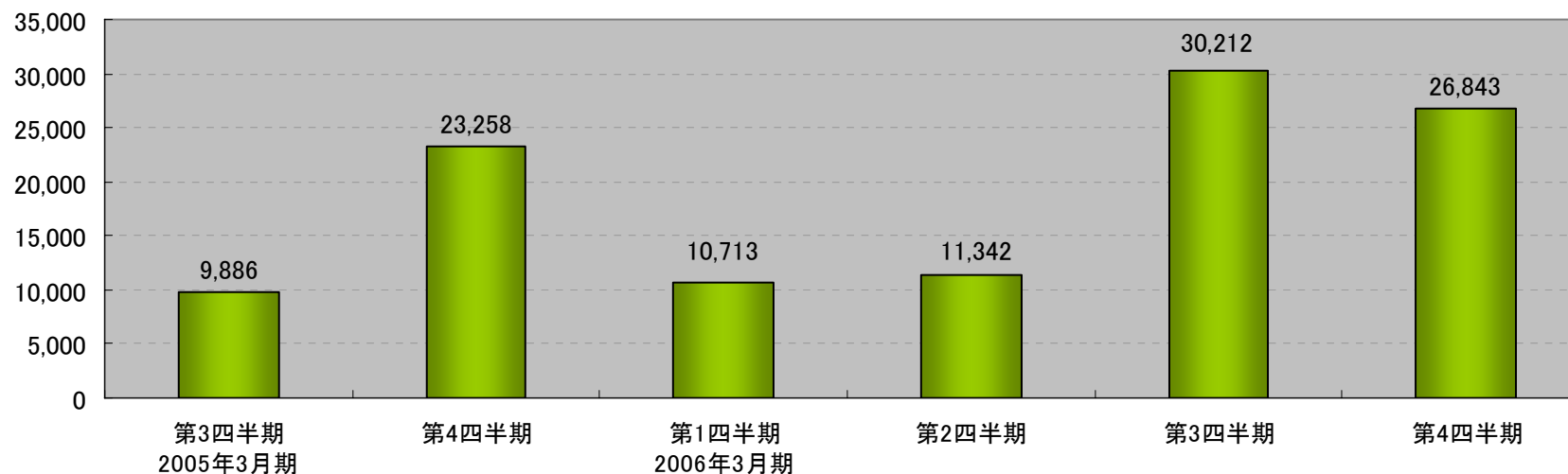
### 4. ホームページ制作事業等(連結)

(単位: 千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	26,843	23,258	3,585	15.4

●(株)ガーラウェブでは、受注回復により堅調に業績も回復傾向に

売上高(単位: 千円)

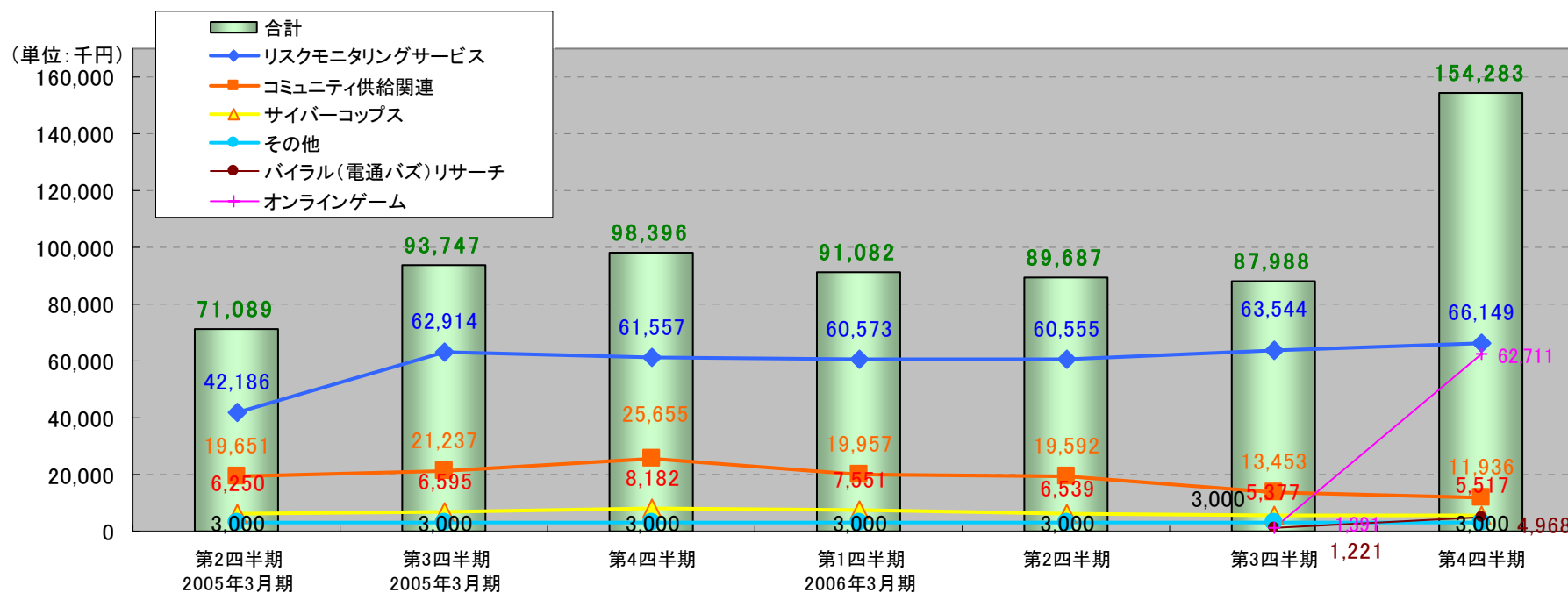


## II. 各事業部門の状況 (2006年3月期 第4四半期)

### 5. 継続的サービスの売上高(連結)

(単位:千円、%)

	2006年3月期 第4四半期	2005年3月期 第4四半期	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(情報クリッピング)サービス	66,149	61,557	4,592	7.5
バイラル(電通バズ)リサーチ	4,968	-	4,968	-
コミュニティ供給関連	11,936	25,655	△ 13,719	△ 53.5
サイバーコップス	5,517	8,182	△ 2,665	△ 32.6
オンラインゲーム	62,711	-	62,711	-
その他	3,000	3,000	-	-
合計	154,283	98,396	55,887	56.8



- オンラインゲームの開始により、直前四半期比から大幅な増加で推移
- 四半期目標額の1億円を達成

## Ⅲ.2006年3月期 通期の概要

# Ⅲ.2006年3月期 **通期**の概要



## 1. 損益の概況(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2006年3月期	2005年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	599,097	601,736	△2,639	△0.4
売上原価	189,294	147,704	41,590	28.2
売上総利益	409,802	454,032	△44,229	△9.7
販売費及び一般管理費	497,251	463,767	33,483	7.2
営業利益	△ 87,448	△ 9,735	△77,712	—
経常利益	△ 127,768	△ 13,661	△114,107	—
当期純利益	71,690	986	70,704	—

- 売上高は、前期比0.4%減少
- 売上総利益は、売上増加も売上原価増加(オンラインゲーム事業開始により)28.2%増加
- 販売費及び一般管理費は、AEONSOFT,INC.子会社化、GALA-NET,INC.の事業開始に伴い増加

<個別損益>

(単位:千円、%)

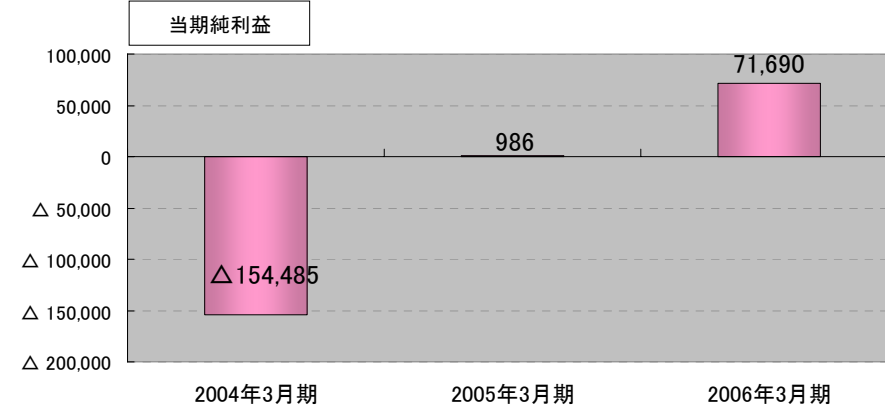
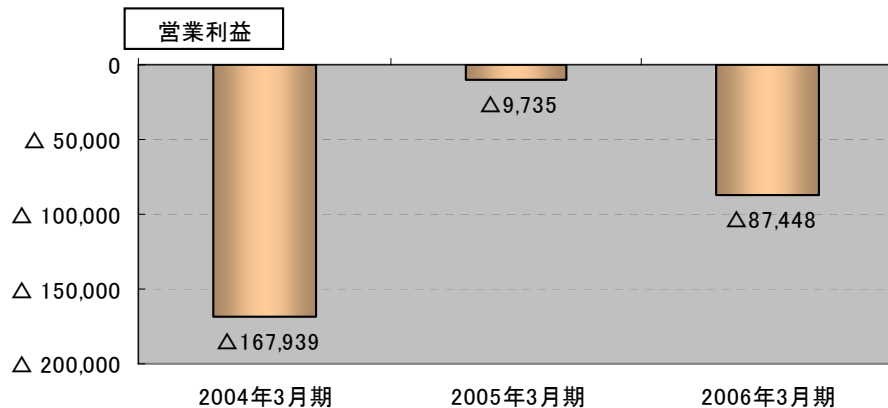
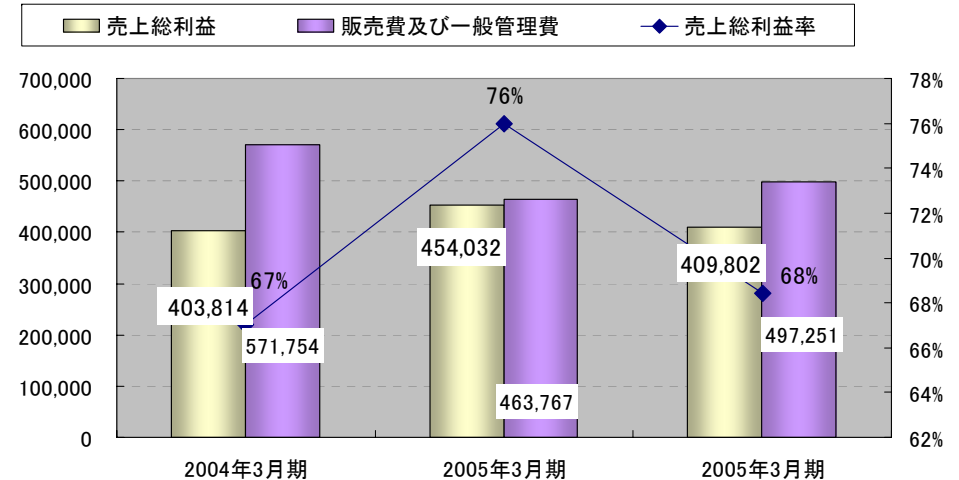
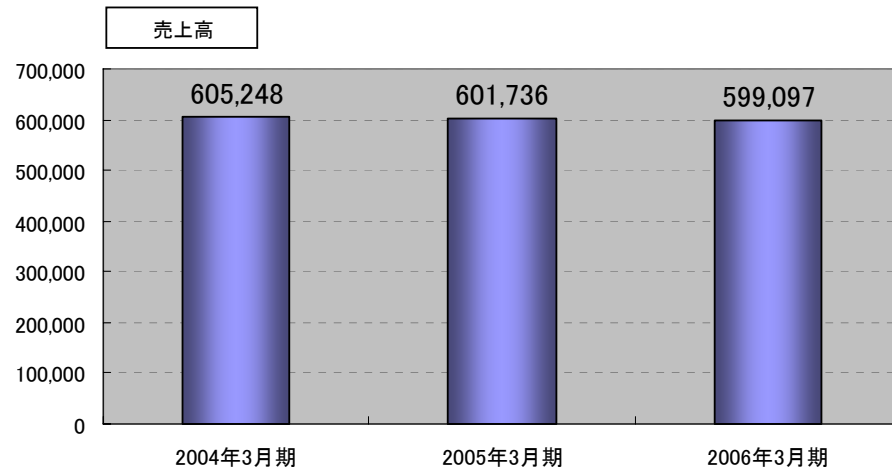
	2006年3月期	2005年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	455,780	537,738	△81,992	△15.3
売上原価	101,376	103,597	△2,220	△2.1
売上総利益	354,403	434,141	△79,738	△18.3
販売費及び一般管理費	393,747	429,938	△36,191	△8.4
営業利益	△ 39,344	4,202	△43,546	—
経常利益	△ 57,469	4,456	△61,925	—
当期純利益	86,475	19,284	67,190	348.4

- 売上高は、前期比15.3%減少
- 売上総利益は、売上減少と売上原価が微減により18.3%減少
- 販売費及び一般管理費は、人件費・その他経費ともに約8%減少し8.4%減少

# Ⅲ.2006年3月期 **通期**の概要

## 2. 損益の推移(連結)

(単位:千円)



●事業構造の転換が進むなかで、売上高は横ばいで推移

# Ⅲ.2006年3月期 **通期**の概要

## 3. 事業部門別売上高(連結)

(単位:千円、%)

	2006年3月期	2005年3月期	前期比 増減額	前期比 増減率
コミュニティ・ソリューション事業	120,098	299,080	△ 178,982	△ 59.8
データマイニング事業	335,783	234,035	101,748	43.5
オンラインゲーム事業	64,102	—	64,102	—
ホームページ制作事業等	79,112	68,620	10,492	15.3
売上高合計	599,097	601,736	△ 2,639	△ 0.4

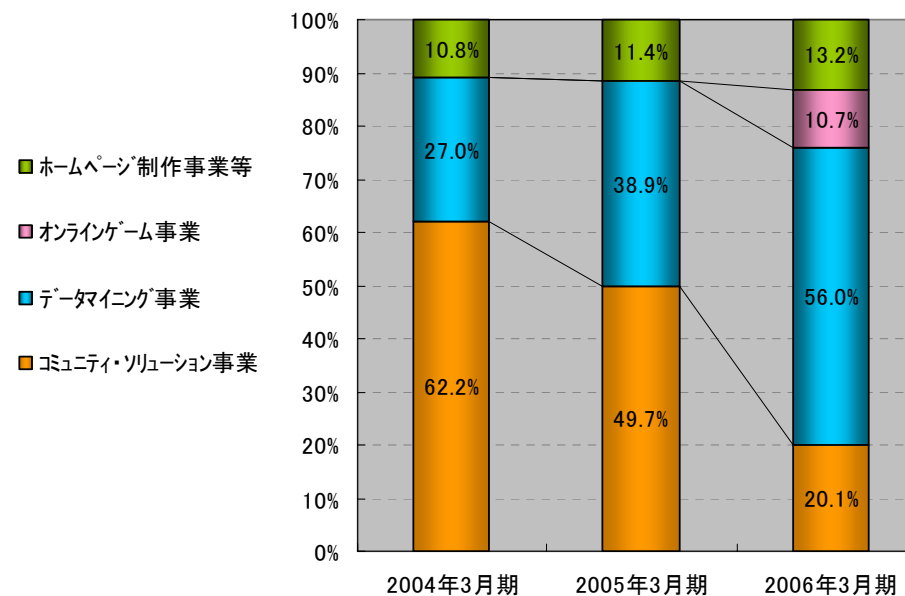
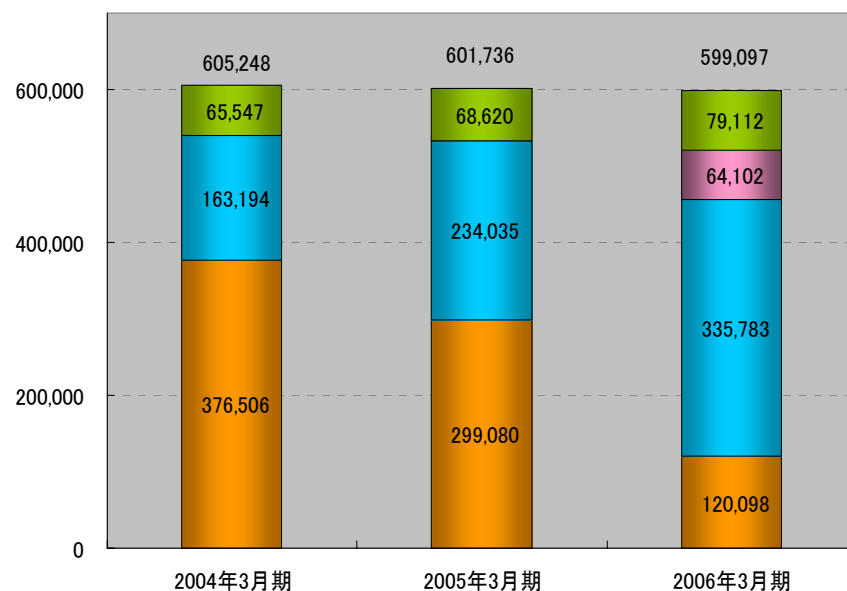
●コミュニティ・ソリューション事業が6割減少も、データマイニング事業で4割増加

推移

●データマイニング事業は大幅増加

構成

●データマイニング事業の売上増加により、比率も伸長



# Ⅲ.2006年3月期 **通期**の概要



## 4. 貸借対照表(連結)

(単位:千円)

主な科目		2006年3月期	2005年3月期	増減額	主な要因
資産の部	流動資産	1,528,375	562,095	966,279	
	現金及び預金	1,409,975	357,155	1,052,820	増資(電通)、MSCB発行
	たな卸資産	-	51,877	△51,877	評価損計上
	固定資産	583,151	159,243	423,907	
	ソフトウェア	68,891	38,711	30,179	AEONSOFT分の増加
	権利金	66,520	-	66,520	NFLAVOR社「Rappelz」日本語版ライセンス
	連結調整勘定	141,091	-	141,091	AEONSOFT子会社化
	投資有価証券	151,580	12,290	139,290	NFLAVOR社、MASANGSOFT社への出資
資産 合計	2,111,526	721,338	1,390,187		
負債の部	流動負債	513,387	58,124	455,263	
	未払金	48,197	10,882	37,314	AEONSOFT分の増加
	新株予約権付社債	375,000	-	375,000	MSCB発行
	固定負債	45,329	3,631	41,698	
	長期借入金	33,210	-	33,210	AEONSOFT分の増加
負債 合計	558,717	61,755	496,962		
少数株主持分	32,829	-	32,829	GALA-NETの持分比率変更(100%→50%)	
資本の部	資本金	1,010,751	617,396	393,355	増資(電通)、MSCB転換
	資本剰余金	431,712	38,357	393,355	増資(電通)、MSCB転換
	利益剰余金	70,526	△1,164	71,690	
	資本 合計	1,519,978	659,582	860,395	
負債、少数株主持分及び資本 合計	2,111,526	721,338	1,390,187		

- GALA-NET,INC.事業開始、AEONSOFT,INC.子会社化による資産・負債・資本の変動
- MSCB発行・転換による現預金、資本金の大幅な増加
- オンラインゲーム事業の資本提携による投資有価証券の増加

# Ⅲ.2006年3月期 **通期**の概要



## 5. キャッシュ・フロー計算書(連結)

(単位:千円)

主な項目	2006年3月期	2005年3月期	増減額	主な要因
税金等調整前当期純利益	67,836	2,116	65,720	
減価償却費	54,736	175,891	△121,154	前期の耐用年数見直しによる償却増
連結調整勘定償却	7,425	9,843	△2,417	AEONSOFT子会社化
投資有価証券評価損	32,796	1,367	31,428	
投資有価証券売却益	△267,866	△158,531	△109,335	
持分変動利益	△20,727		△20,727	GALA-NETの持分変更
売上債権の減少(△増加)額	63,177	△35,863	99,041	前期末債権の回収
たな卸資産の減少(△増加)額	51,877	△51,000	102,877	評価損計上
仕入債務の減少額	7,103	△15,248	22,352	
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>55,164</b>	<b>△77,905</b>	<b>133,070</b>	
無形固定資産の取得による支出	△95,481	△15,187	△80,294	
投資有価証券の取得による支出	△174,758	-	△174,758	NFLAVOR社、MASANSOFT社への出資
投資有価証券の売却による収入	270,390	175,907	94,483	
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得	△182,132	-	△182,132	AEONSOFT子会社化
営業譲受による支出	-	△100,000	100,000	
保証金の回収	-	46,133	△46,133	
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△203,503</b>	<b>59,246</b>	<b>△262,750</b>	
社債の発行による収入	999,661	-	999,661	MSCB発行
株式の発行による収入	151,747	20,192	131,555	増資(電通)
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>1,209,960</b>	<b>18,192</b>	<b>1,191,768</b>	
現金及び現金同等物に係る換算差額	899	△301	1,201	
現金及び現金同等物の増加額	1,062,521	△768	1,063,290	
現金及び現金同等物の期首残高	357,155	357,923	△768	
現金及び現金同等物の期末残高	1,419,676	357,155	1,062,521	

- 営業キャッシュ・フローはたな卸資産減少、売上債権回収等により、55,164千円の資金増加
- 投資キャッシュ・フローはオンラインゲーム事業に伴う出資等により、203,503千円の資金減少
- 財務キャッシュ・フローはMSCB発行、増資により、1,209,960千円の資金増加



## IV.2007年3月期の取り組み

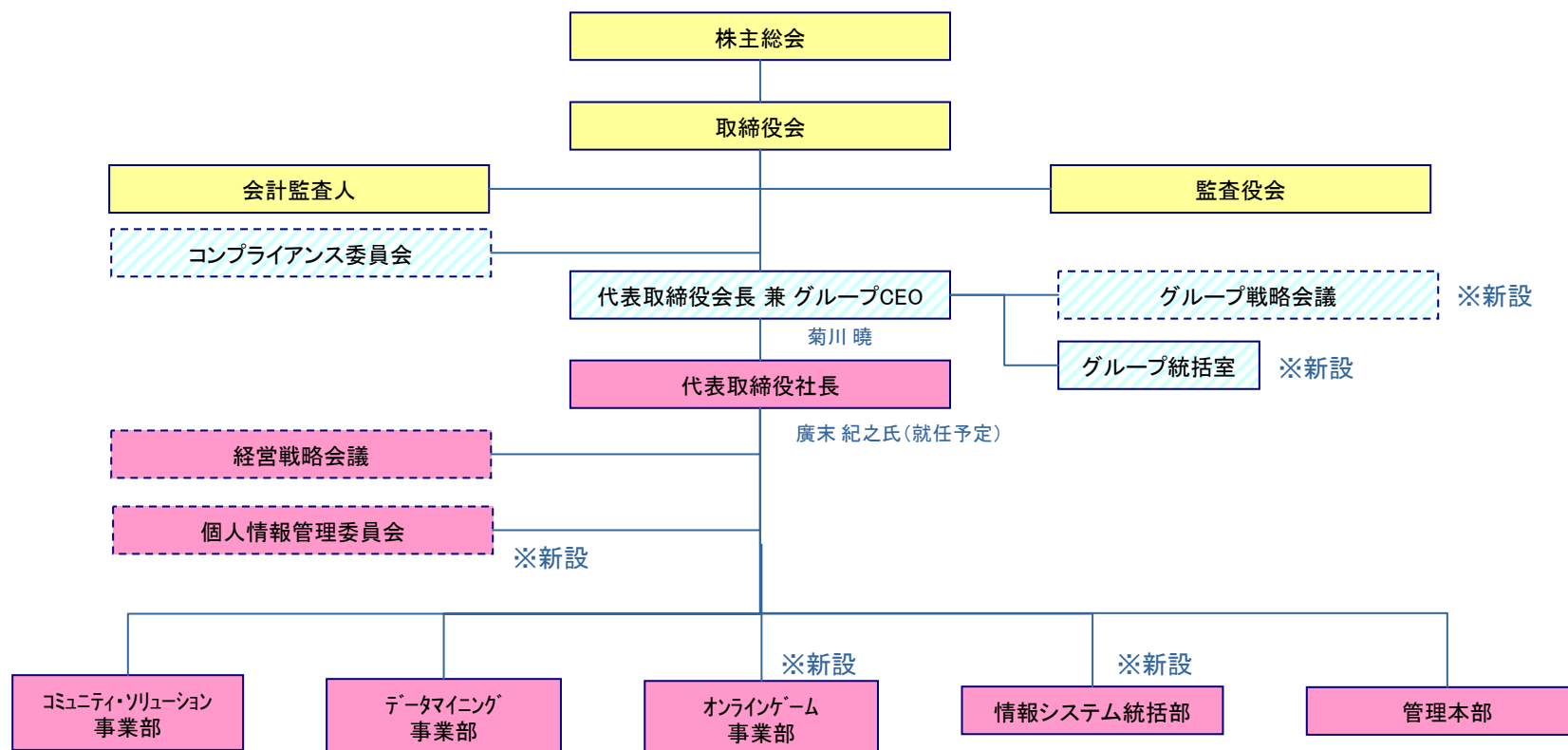
# IV.2007年3月期の取り組み



## 1. 新体制 (2006年6月27日付予定)

当社 及び 当社グループ の経営・業務執行の体制強化 → 効率的な経営を実現

代表取締役を2名体制  
当社の経営 → 代表取締役社長    当社グループの経営 → 代表取締役会長 兼 グループCEO



代表取締役社長管掌

代表取締役会長 兼 グループCEO管掌

# IV.2007年3月期の取り組み



## 2. 新任代表取締役社長候補者 紹介

氏 名: 廣末 紀之(ひろすえ のりゆき)氏

生年月日: 昭和43年4月4日生 38歳

出身地: 東京都

略 歴:

昭和62年4月	早稲田大学工学部工業経営学科入学
平成3年3月	早稲田大学工学部工業経営学科卒業
平成3年4月	野村證券(株)入社
平成11年11月	野村證券(株)退職
平成11年12月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))入社
平成12年1月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))退職
平成12年2月	フリーエムエルドットコム(株)(現GMOリサーチ(株))代表取締役社長
平成13年10月	(株)メールイン代表取締役 (株)マグプロモーション代表取締役
平成14年3月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))取締役
平成14年8月	GMOマガジnz(株)代表取締役
平成15年3月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))常務取締役
平成16年3月	グローバルメディアオンライン(株)(現GMOインターネット(株))取締役
平成18年3月	GMOインターネット(株)取締役退任 GMOリサーチ(株)代表取締役社長退任

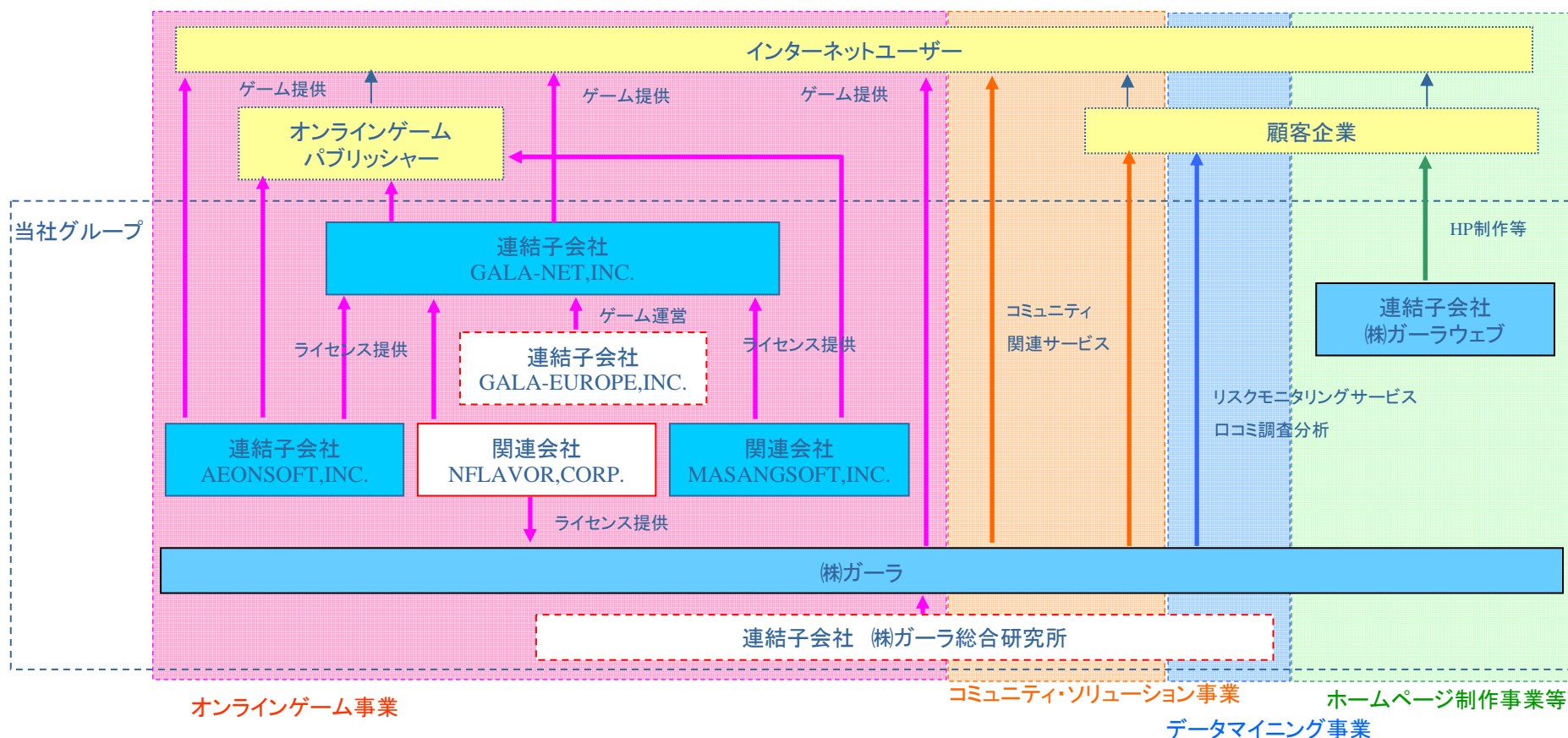
※平成18年6月27日開催予定の定時株主総会に付議し、決議を経た後に正式決定いたします。

# IV.2007年3月期の取り組み



## 3. グループ構成・事業構成の異動

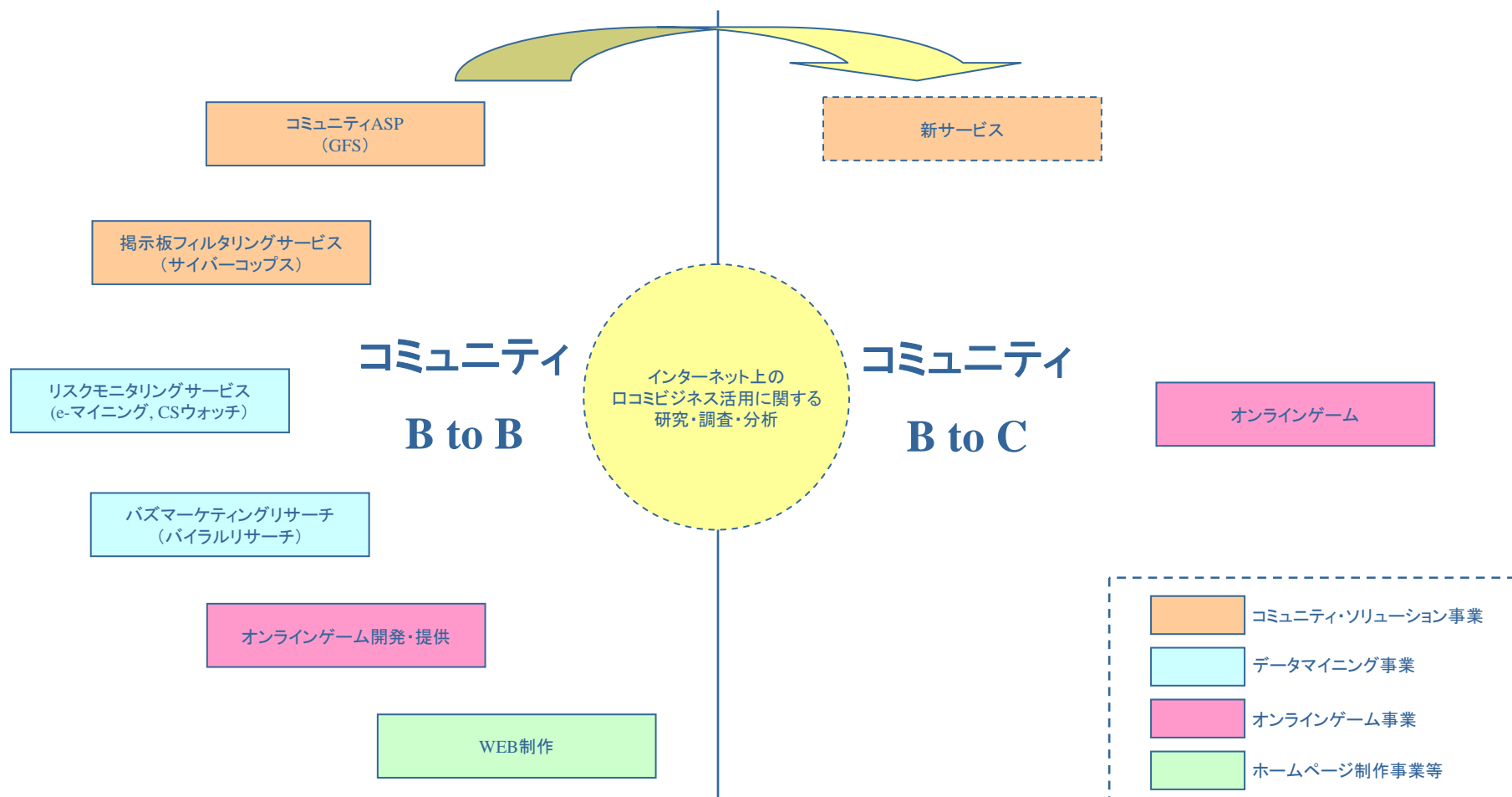
- ◆ (株)ガーラ総合研究所 : 100%新規設立  
ブログ及びSNS等のコミュニティの普及によって、インターネットにおけるロコミへの注目が高まるなか、当社のコアビジネスであるネットロコミのビジネス活用を発展させ、業績への貢献を目指すため、先進的な研究・調査・分析を担う専門機関を設立いたします。
- ◆ NFLAVOR,CORP. : 20%取得→持分法適用会社に
- ◆ GALA-EUROPE,INC. : GALA-NET,INC.の100%子会社(新規設立検討)  
オンラインゲームの各欧州言語版のサポートの受託会社



# IV.2007年3月期の取り組み

## 4. 事業展開

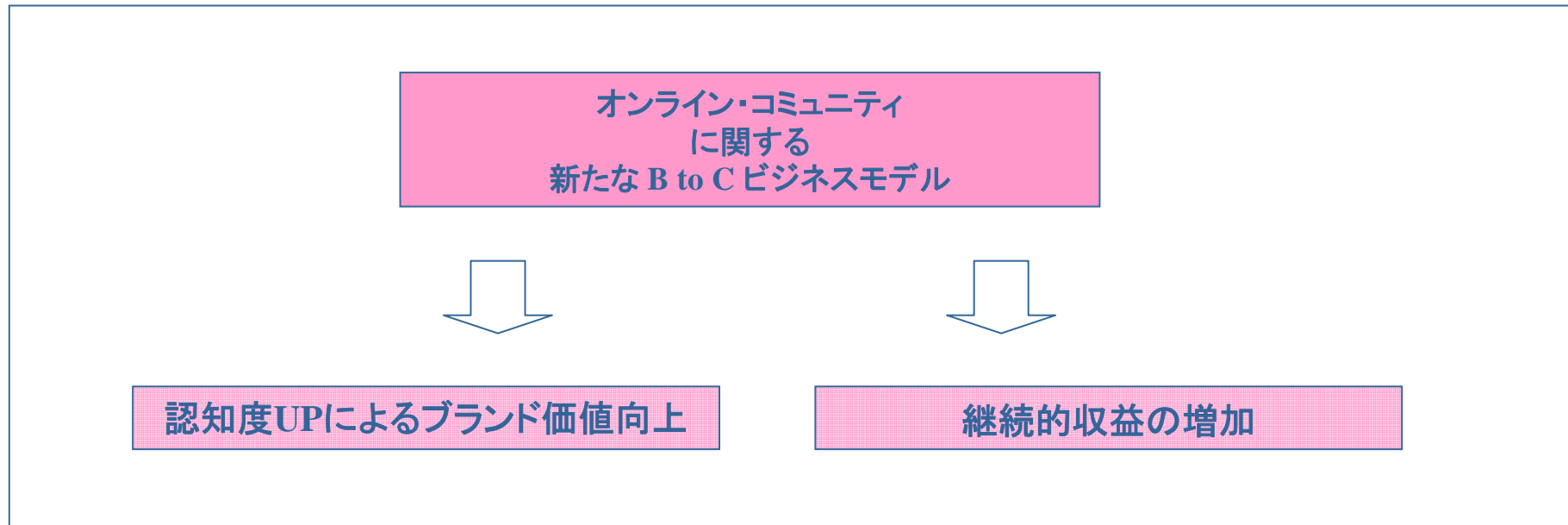
B to B 主体ではあるが、新規に B to C ビジネス展開を検討



## IV. 2007年3月期の取り組み

### 5. コミュニティ・ソリューション事業

ガーラグループのブランド価値向上のために



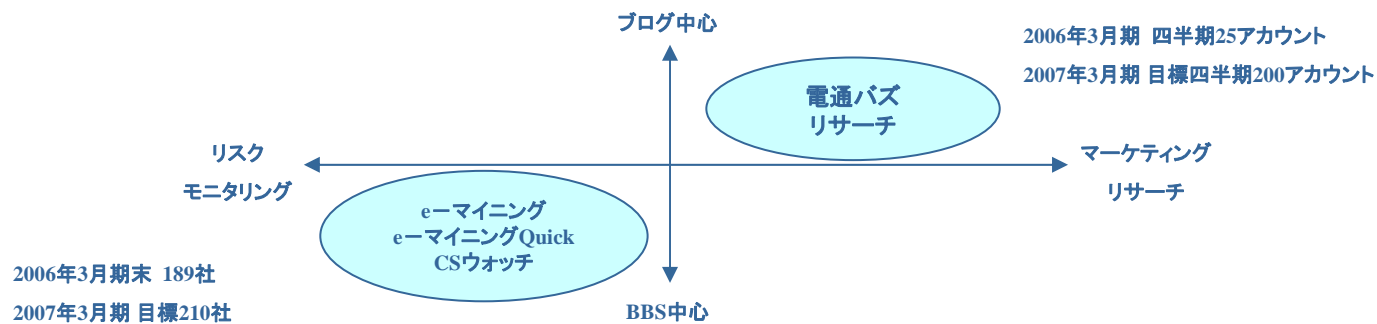
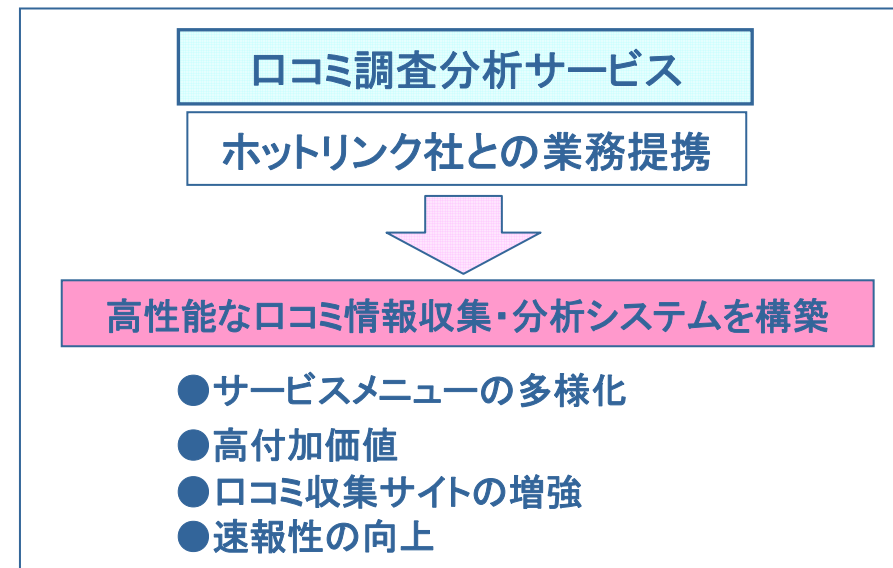
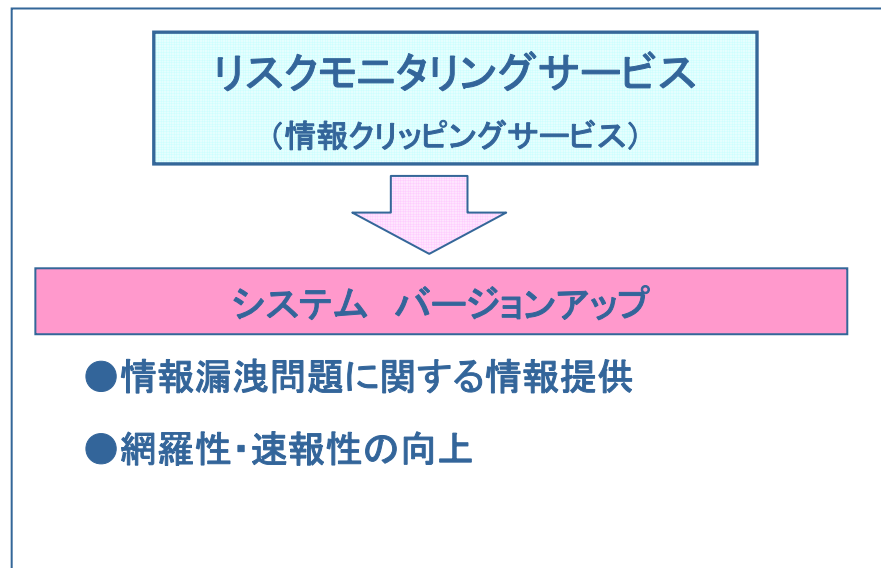
既存サービスの品質向上

- 掲示板フィルタリングサービス「サイバーコップス」のリニューアル実施

# IV.2007年3月期の取り組み

## 6. データマイニング事業

### システムの品質向上と付加価値化



(株)ガーラ総合研究所で「口コミ」に関する新たなサービスの研究・調査を予定

# IV. 2007年3月期の取り組み

## 7. オンラインゲーム事業(1/4)

ゲームポータルサイト GPOTATO (<http://www.gpotato.com/>)

### ◆ ヨーロッパ展開

- GPOTATOの「ユーロ」課金開始準備 → ユーロ決済会社と交渉中
- Flyff onlineの「欧州各言語版」のサービス開始準備 → ローカライズ準備
- 「欧州各言語版」のサポート体制の準備 → 欧州の拠点設立検討

### ◆ 英語圏展開

新たなゲームディベロッパーとの資本提携を引続き推進



優良なゲーム確保とグループ価値の増大を目指す

### ◆ 日本語版の展開

- 「Rappelz」日本語版 第2四半期サービス開始予定



# IV. 2007年3月期の取り組み

## 7. オンラインゲーム事業(2/4)

グローバル展開 (現在及び将来)



Flyff



Flyff(予定)



Rappelz(予定)



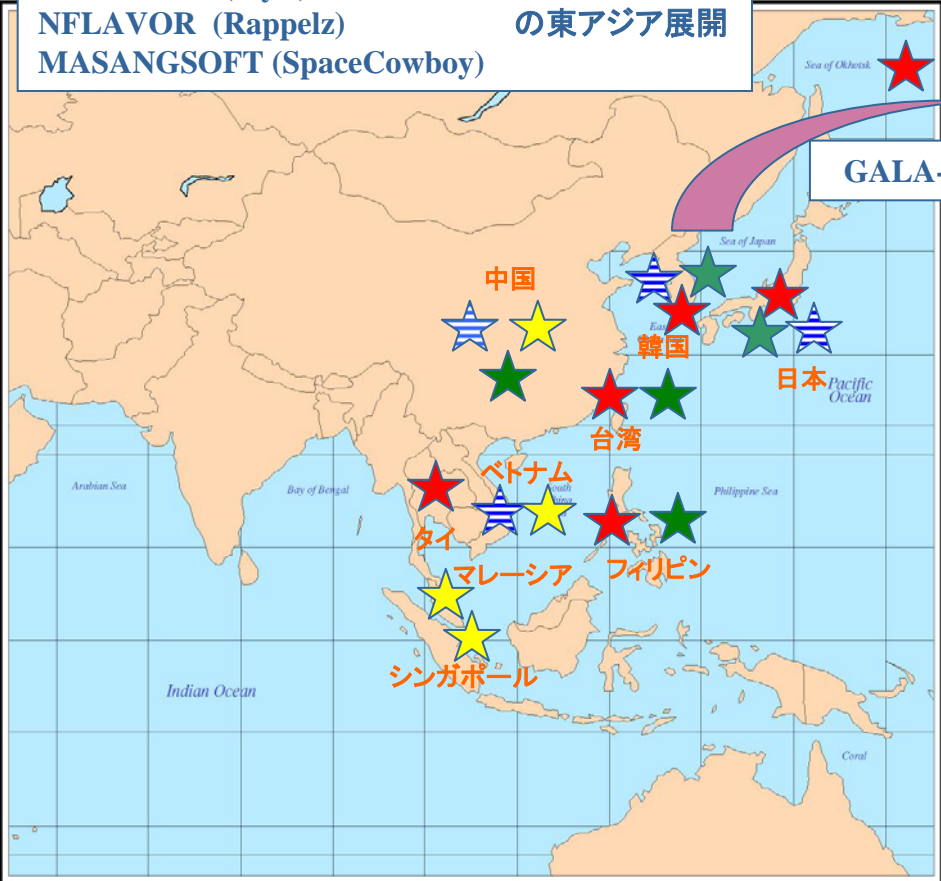
SpaceCowboy(予定)

AEONSOFT (Flyff)  
NFLAVOR (Rappelz)  
MASANGSOFT (SpaceCowboy)

の東アジア展開

G POTATO英語版(GALA-NET)の  
主なユーザー

GALA-NETへ

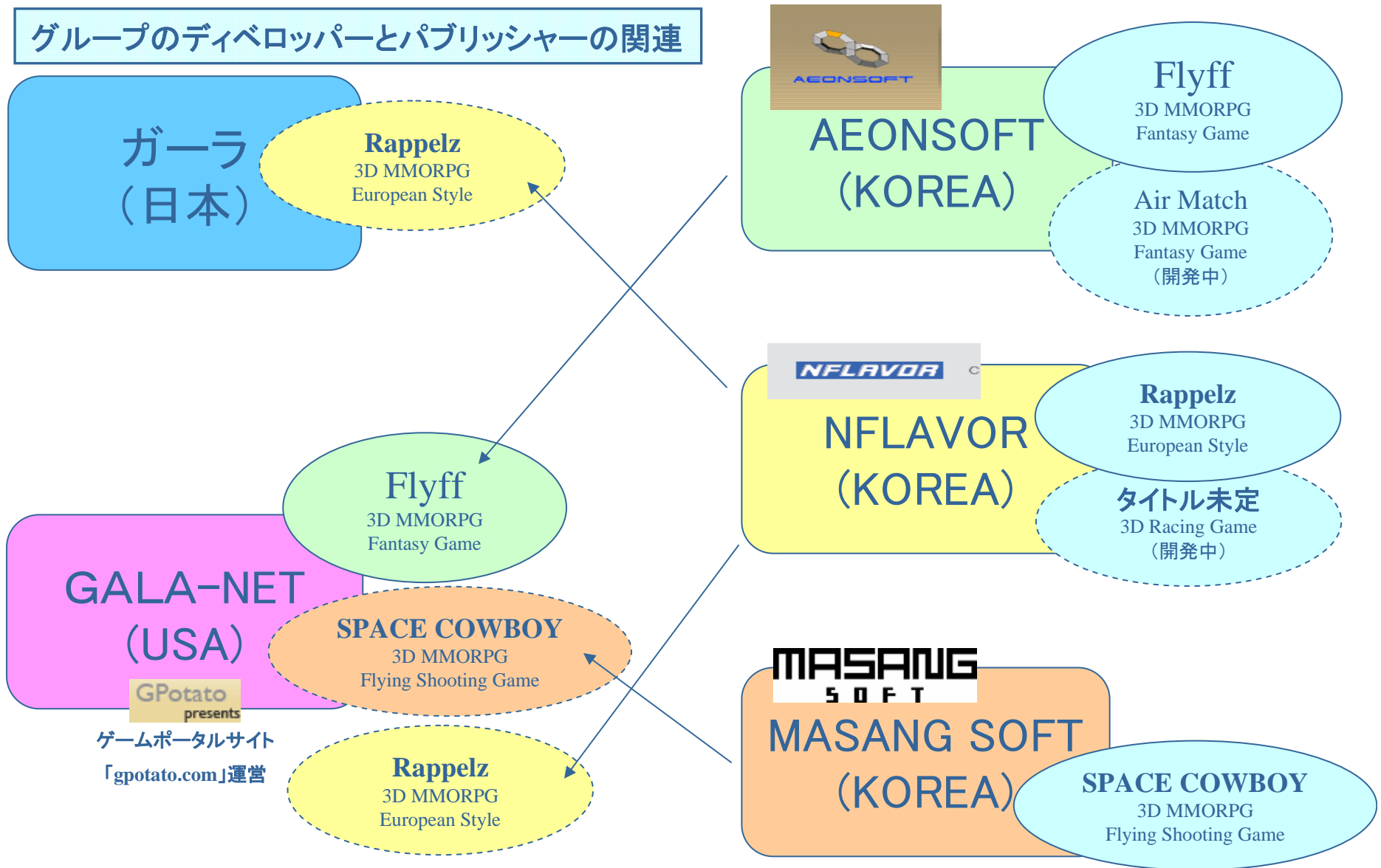


★ GALA-NETが  
目指す欧州展開  
(各国別言語版)

# IV. 2007年3月期の取り組み

## 7. オンラインゲーム事業(3/4)

グループのディベロッパーとパブリッシャーの関連



# IV. 2007年3月期の取り組み

## 7. オンラインゲーム事業(4/4)

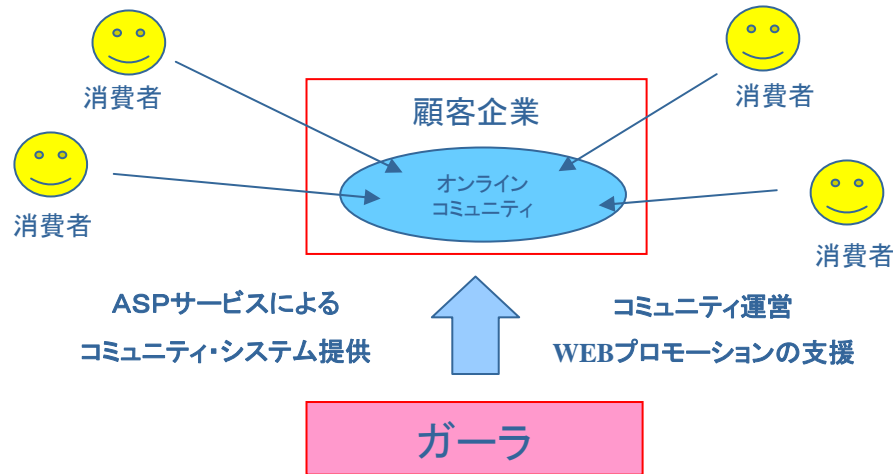


2006年5月25日 英語版 サービス提供開始決定!

# (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)

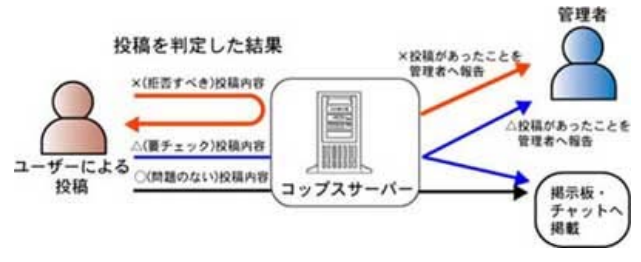


**ASPサービス**  
 導入初期費用: 100万~1,000万円  
 月額ASP利用料: 10万~100万円

**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~**

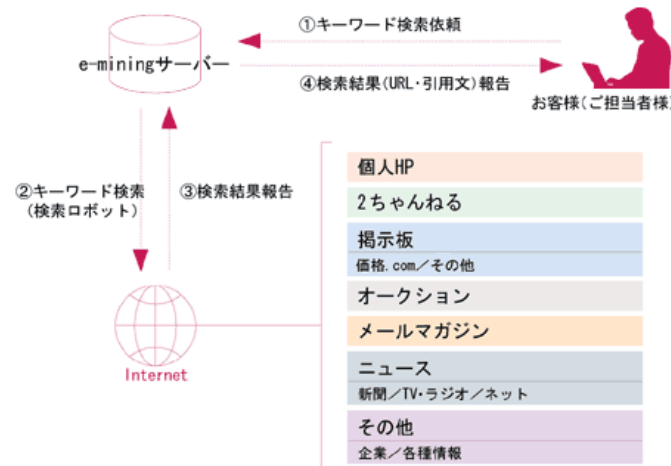


# (添付資料)

## 2. ビジネスモデル --- 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」

- 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

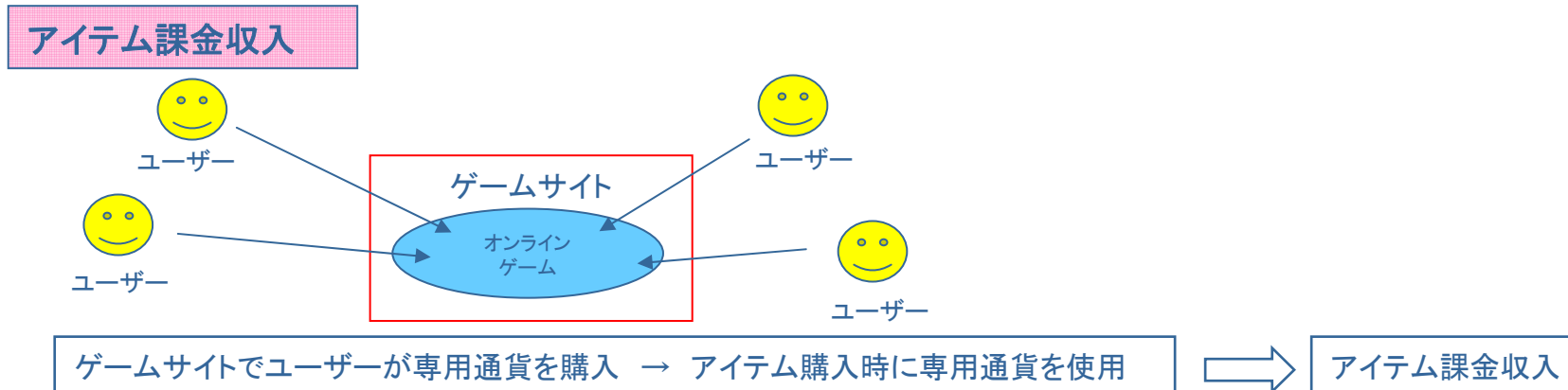
10キーワード:300,000円

### 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)

### 3. ビジネスモデル --- オンラインゲーム事業

#### ◆パブリッシャー



#### ◆ディベロッパー

##### ロイヤリティ収入

パブリッシャーのアイテム課金収入のうち、一定比率(約25~35%)がディベロッパーの収入となる

##### 初期ライセンス収入

パブリッシャーへゲーム提供権を供与した際の初期ライセンス収入(約3,000万円~1.5億円)

## 4.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5月18日現在

2006年05月18日	ストックオプション(新株予約権)発行に関するお知らせ
2006年05月18日	取締役及び監査役に対する報酬等の額の改定及び報酬等の内容決定に関するお知らせ
2006年05月18日	定款の一部変更に関するお知らせ
2006年05月18日	代表取締役の異動および組織変更に関するお知らせ
2006年05月12日	連結子会社GALA-NET, INC.での「SPACE COWBOY」のサービス開始のお知らせ
2006年05月10日	「Winny情報メール配信サービス」開始のお知らせ
2006年04月28日	子会社の設立に関するお知らせ
2006年04月19日	NFLAVOR Corp.への追加出資とオンラインゲーム「Rappelz」の欧州言語圏のライセンス取得について
2006年02月28日	「ブログ情報収集・分析システム」における株式会社ホットリンクとの業務提携について
2006年02月23日	韓国オンラインゲーム「Rappelz」の日本語版提供ライセンス取得のお知らせ
2006年02月23日	無料ホームページ作成サービス「フォレストページ」に掲示板フィルタリングサービス『サイバーコップス』を導入
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24日	プライバシーマーク取得のお知らせ
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
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

※「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」、「第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換状況に関するお知らせ」は除いております