

株式会社ガーラ

2007年3月期 第1四半期

決算説明会

2006年8月11日

本日のテーマ

- I ガーラグループについて
- II 第1四半期の概要
- III 各事業部門の状況
- IV 今後の戦略

I ガーラグループについて

I. ガーラグループについて

1. 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のオンライン・コミュニティ・カンパニー

■ 事業領域と地域 (2006年6月30日現在)









		日本		韓国		米国(英語圏)	
①オンラインゲーム事業	開発			○	AEONSOFT MASANGSOFT NFLAVOR		
	運営	△	ガーラ	○	AEONSOFT MASANGSOFT※ NFLAVOR	○	GALA-NET
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				

○・・・提供 △・・・準備 ※・・・商業化準備中

I. ガーラグループについて

2. グループ構成

2006年6月30日現在

事業	担当会社	持分比率	区分
オンラインゲーム事業	開発・運営		
	AEONSOFT(韓国) 	100	連結子会社
	MASANGSOFT(韓国)※1 	20(→14)	持分法適用会社
	NFLAVOR (韓国)※2 	20(→60)	持分法適用会社
	運営		
	GALA-NET (米国) 	50	連結子会社
データマイニング事業	サービス販売・運営		
	ガーラ 	-	-
	商品企画		
	ガーラ総合研究所 	100	連結子会社
コミュニティ・ソリューション事業※3	サービス販売・運営		
	ガーラ 	-	-
	ホームページ制作		
	ガーラウェブ 	100	連結子会社

※1: 中間決算より持分法適用会社から外れる予定

※2: 9月より連結子会社となる予定(持分法適用会社⇒連結子会社)

※3: グループとしての経営の効率化を目的にホームページ制作事業等を統合

Ⅱ 第1四半期の概要

Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

1. 決算要約

■ 第1四半期の概要

◆ 連結 売上	2億1,360万円 (対前年同期比 92.0%増)	経常損失	1億736万円
◆ 個別 売上	1億 379万円 (対前年同期比 3.3%増)	経常損失	4,085万円

■ 要約

- ◆ オンラインゲーム事業(米国子会社)の順調な立ち上がりにより、連結売上高は拡大
- ◆ データマイニング事業は、企業のネットロコミの関心度向上により、増加
- ◆ コミュニティ・ソリューション事業は、減少
- ◆ コーポレート・ガバナンス強化及び企業規模拡大に備え、代表取締役2名体制に移行

Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

2. 損益の概況 (連結・個別)

<連結損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	213,600	111,227	102,373	92.0
売上原価	76,949	31,562	45,387	143.8
売上総利益	136,650	79,665	56,985	71.5
販売費及び一般管理費	209,260	106,011	103,249	97.4
営業利益	△ 72,609	△ 26,346	△ 46,263	-
経常利益	△ 107,363	△ 31,105	△ 76,258	-
四半期純利益	△ 105,990	173,998	△ 279,988	-

●売上高は、前年同四半期比92.0%と大幅な増加

●販売費及び一般管理費は、AEONSOFT子会社化、GALA-NETの事業開始に伴い増加

<個別損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	103,790	100,513	3,277	3.3
売上原価	30,598	18,828	11,770	62.5
売上総利益	73,191	81,685	△ 8,493	△ 10.4
販売費及び一般管理費	110,446	99,088	11,358	11.5
営業利益	△ 37,255	△ 17,403	△ 19,851	-
経常利益	△ 40,851	△ 17,391	△ 23,459	-
四半期純利益	△ 42,253	187,721	△ 229,975	-

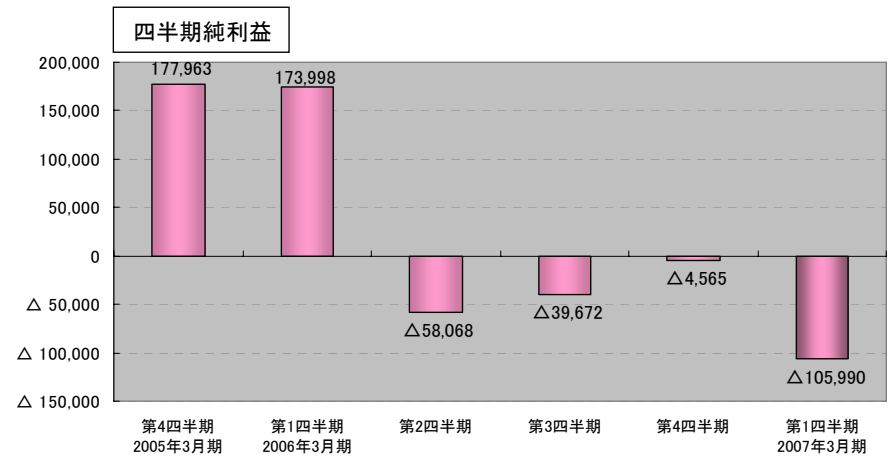
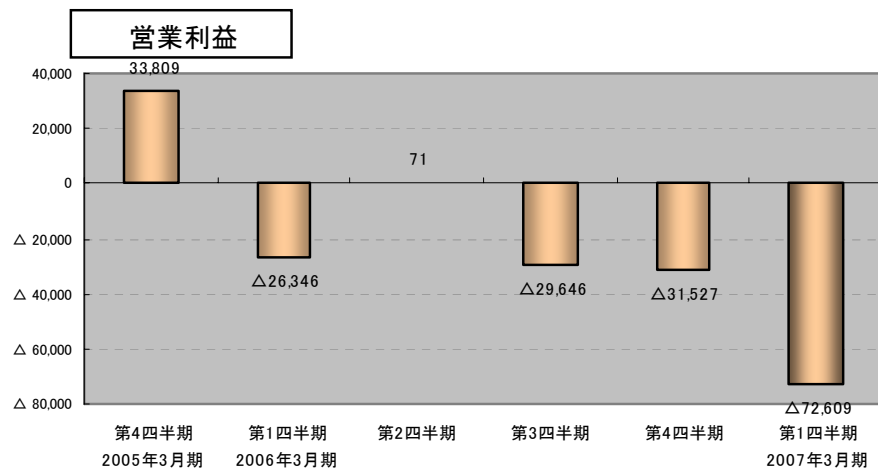
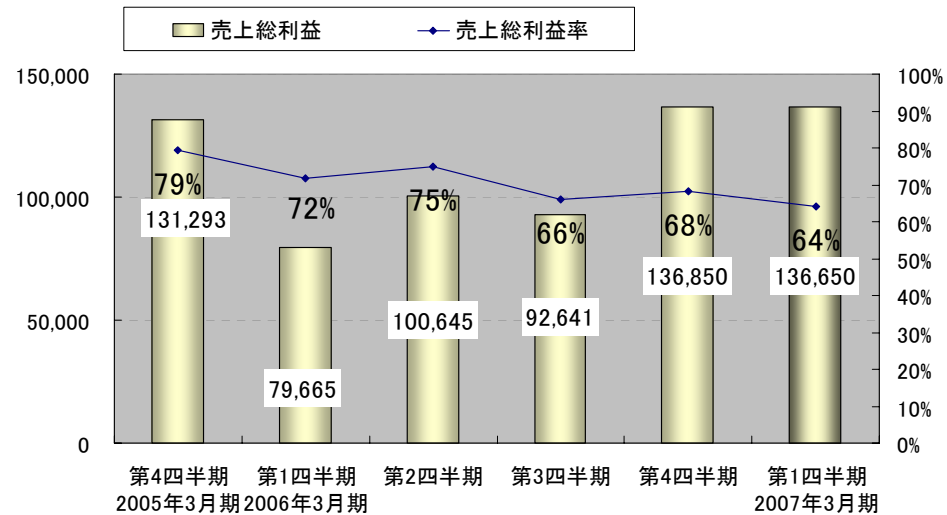
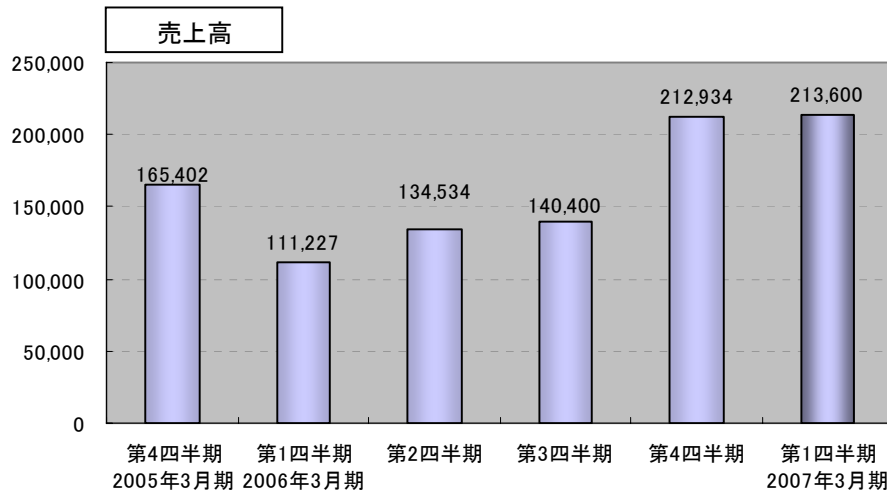
●売上高は、前年同四半期比3.3%と横ばい

●販売費及び一般管理費は、広告宣伝費やグループ会社の管理・支援費用の増加等により11.5%増加

Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

3. 損益の推移(連結)

(単位:千円)



Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

4. 事業部門別売上高(連結)

(単位: 千円、%)

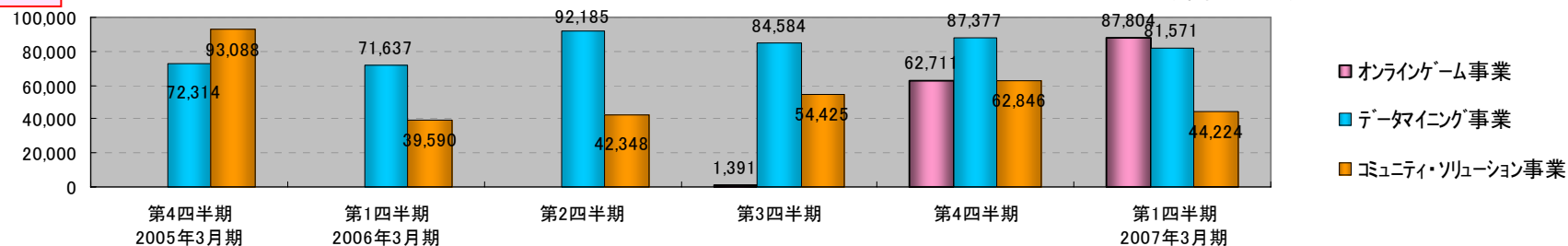
	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	87,804	—	87,804	—
データマイニング事業	81,571	71,637	9,934	13.9
コミュニティ・ソリューション事業	44,224	39,590	4,633	11.7
売上高合計	213,600	111,227	102,372	92.0

●オンラインゲーム事業開始により大幅増加。他事業においても1割増

推移

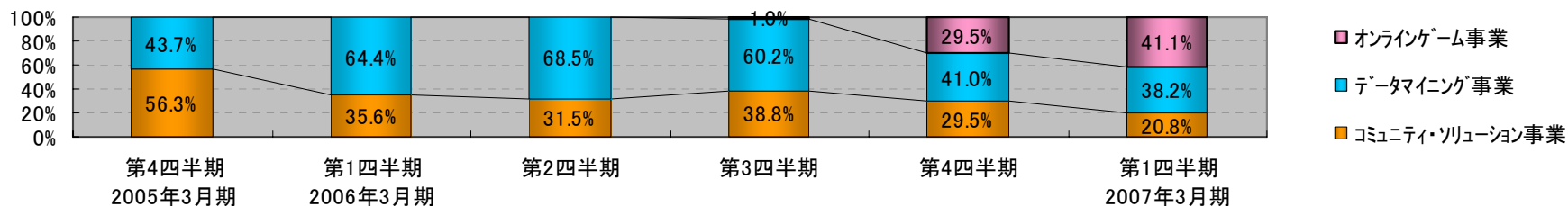
●オンラインゲーム事業が増加。データマイニング事業も堅調

(単位: 千円)



構成

●オンラインゲーム事業の増加により、構成比も変化



Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

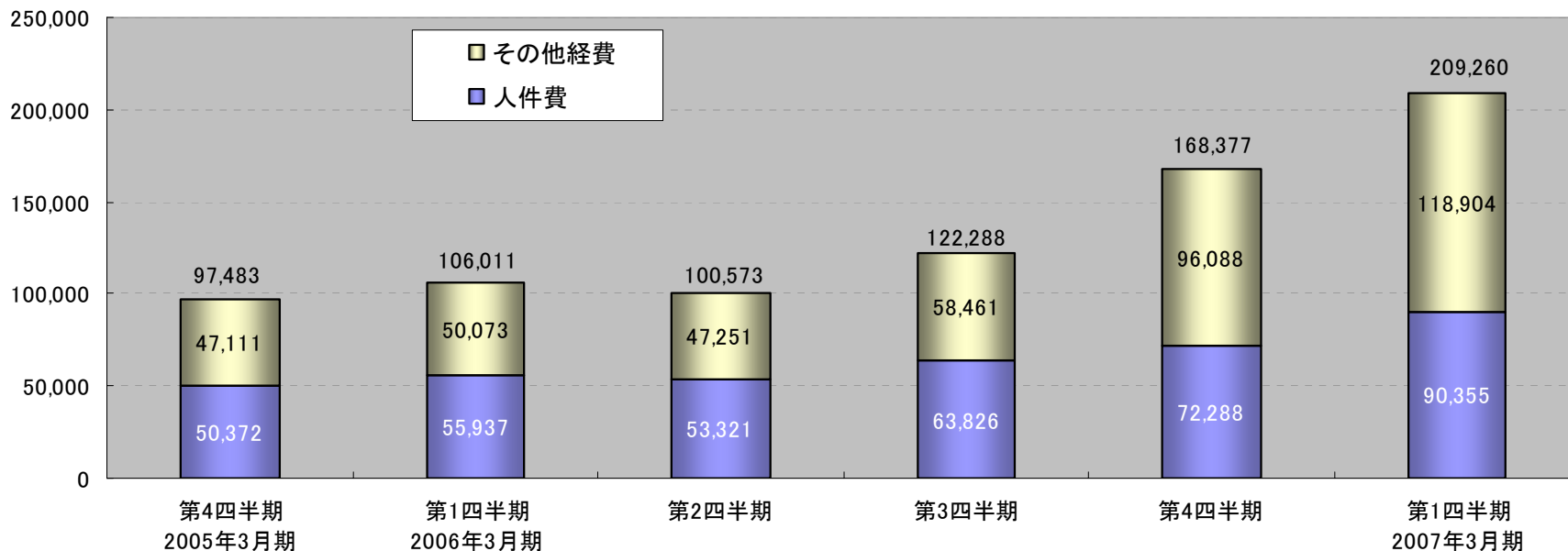
5.販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
人件費	90,355	55,937	34,418	61.5
その他経費	118,904	50,073	68,830	137.5
販売管理費 合計	209,260	106,011	103,249	97.4

●増加要因: GALA-NET の事業開始、AEONSOFT の子会社

(単位:千円)



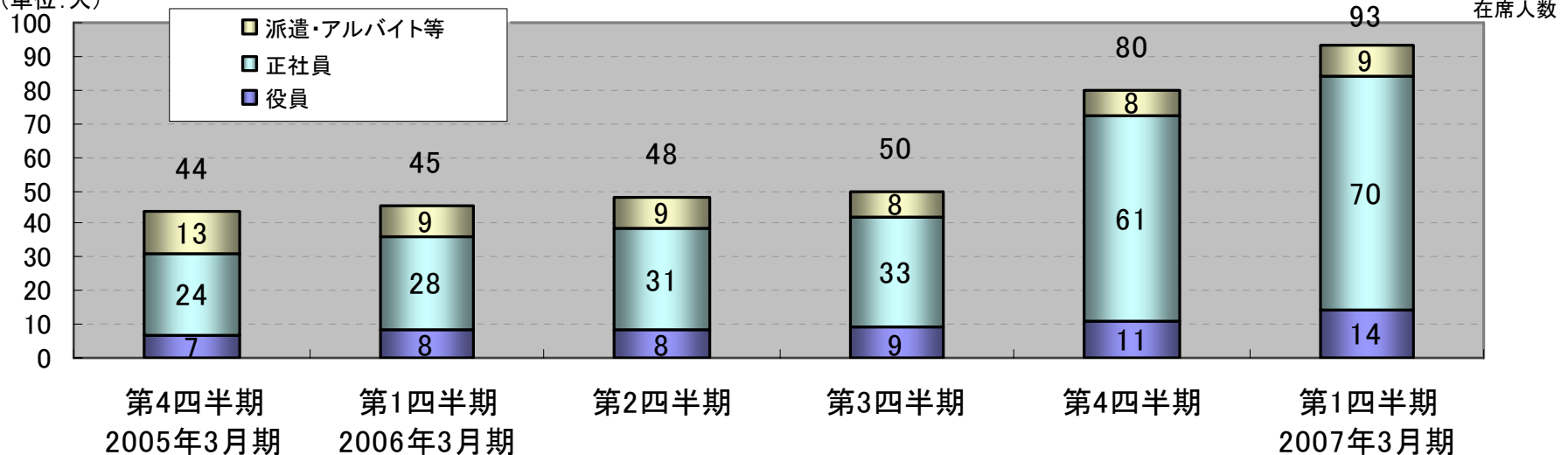
Ⅱ. 第1四半期の概要 (2007年3月期)

6. 人員数 (連結)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減	前年同四半期 増減率
役員	14	8	6	75.0
正社員	70	28	42	150.0
派遣・アルバイト等	9	9	—	—
合 計	93	45	48	106.7

- 前年同四半期比で全体で48名と大幅な増加
- 前年同四半期比での主な増加要因はAEONSOFT 34名、GALA-NET 13名

(単位:人)



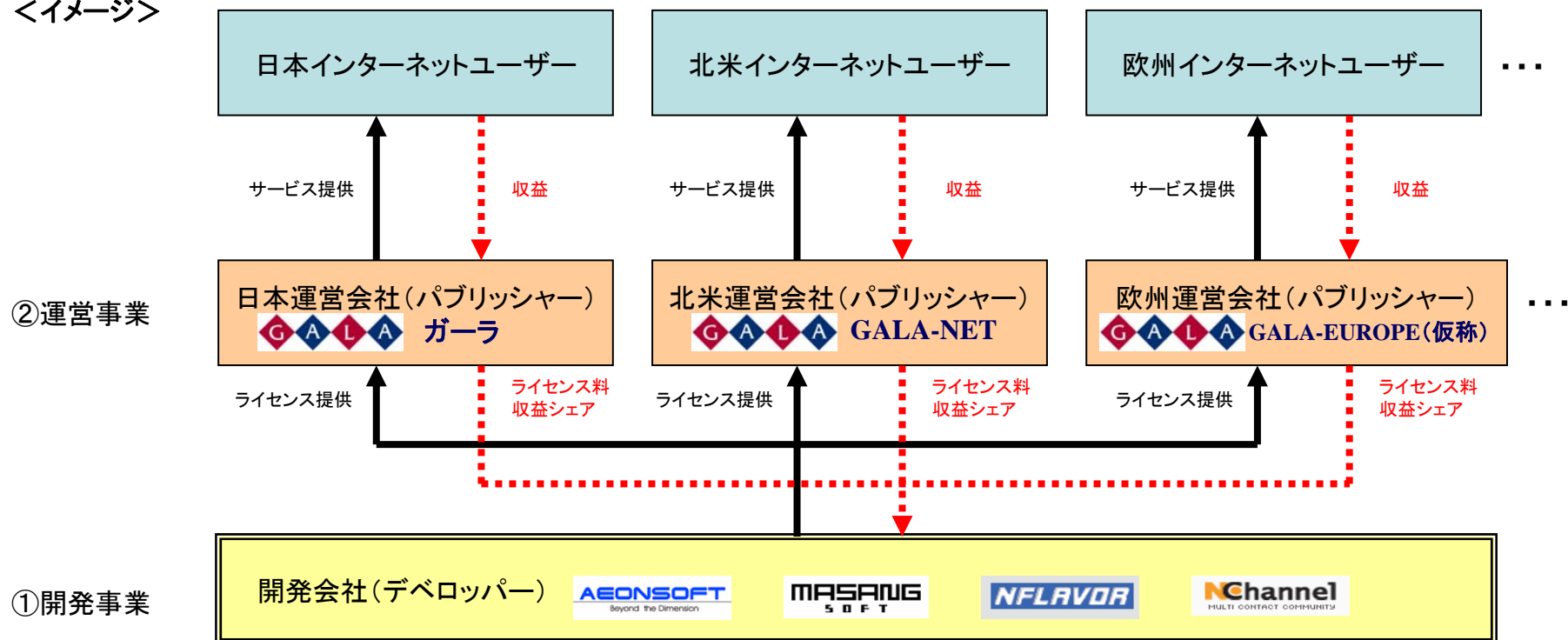
Ⅲ 各事業部門の状況

Ⅲ. 各事業部門の状況

1. 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、ガーラグループとしては、AEONSOFT、MASANGSOFT、NFLAVORの3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、ガーラグループとしては、GALA-NET(北米)が展開中
 今後は、ガーラ(日本)及びGALA-EUROPE(欧州:仮称)においても展開予定

<イメージ>



Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～①開発事業～

ガーラグループ 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)			
		アジア	日本	北米	欧州
AEONSOFT 	Flyff online 	 <small>Beyond the Dimension</small> 韓国以外は 現地パートナーが提供	エキサイト株式会社	 GALA-NET	 GALA-EUROPE (仮称)
		韓国・台湾・フィリピン 商業化 済	商業化 済	商業化 済	準備中
MASANGSOFT 	SPACE COWBOY online 		—	 GALA-NET	 GALA-EUROPE (仮称)
		韓国オープンβ版提供中	—	商業化 済	準備中
NFLAVOR 	RAPPELZ 			 GALA-NET	 GALA-EUROPE (仮称)
		韓国オープンβ版提供中 9/1商業化開始予定 香港商業化 済	クローズドβ 準備中	クローズドβ 準備中	準備中

Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～①開発事業～

NFLAVOR のご紹介

韓国NCsoft,Inc. が開発していたShining Lore(韓国でオープン初日に10万人の登録実績のある伝説のMMORPG 後に開発中止)の開発チーム長を務めていたPark氏(現:CEO)を中心に、同ゲームのメインスタッフ達が集まって設立。技術力、グラフィック力に高い評価。

<会社概要>

- (1)商号 **NFLAVOR Corp.** (エヌフレーバー)
- (2)URL <http://www.nflavor.com/>
- (3)代表者 **Seung-Hyun Park**
 経歴13年目の韓国最高のゲーム・エンジンの開発者
 Phantagramの元メンバーで、現在でも評価の高い
 ゲーム・エンジン「ブール」を開発
- (4)設立年月日 2003年12月5日
- (5)従業員数 101名(2006年7月)
- (6)主な事業 **オンラインゲームの開発**

<RAPPELZ>

<http://www.rapplercreer.com/>

<RAPPELZ>





～2006年1月より韓国でオープンβ版公開中～



- ・日本: **ガーラ**にてクローズドβ準備中
- ・米国: **GALA-NET**にてクローズドβ準備中
- ・韓国: 2006年9月**NFLAVOR**自社にて商業化開始予定
- ・香港: 商業化済

Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～②運営事業～

韓国における運営状況

運営会社	サービス名	月	同時接続者数 平均	月次売上高 (ウォン)
AEONSOFT 	Flyff online 	4月	817	5,963,020
		5月	950	22,892,964
		6月	965	25,995,637

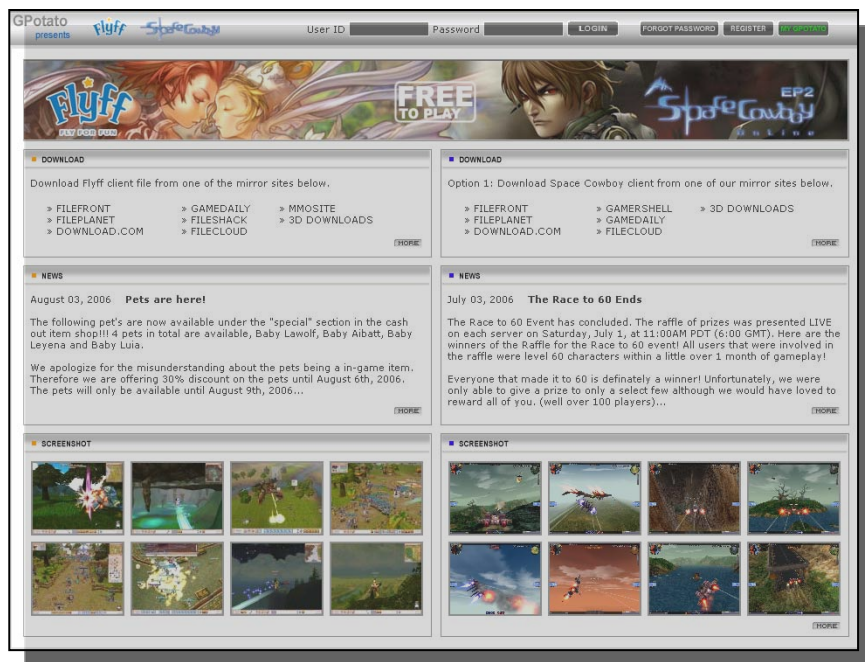
運営会社	サービス名	月	同時接続者数 平均	月次売上高 (ウォン)
NFLAVOR 	RAPPELZ ※ 	4月	20,409	-
		5月	25,593	-
		6月	20,154	-

※9月1日より商業化予定

Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～②運営事業～

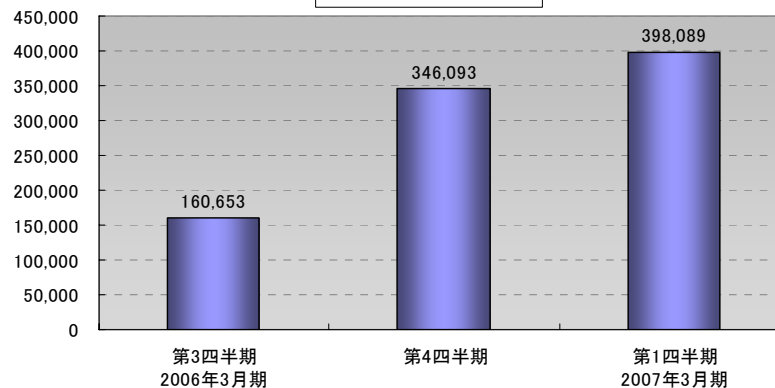
すでにサービス提供をスタートしている米国子会社(GALA-NET)は、会員数、売上ともに、きわめて順調に拡大中



ジーポテト
<http://www.gpotato.com>

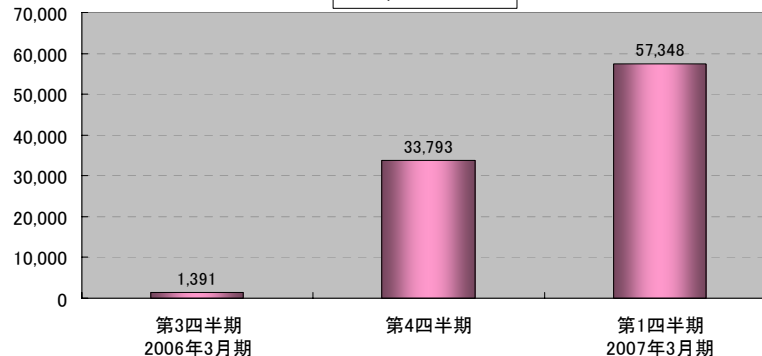
(単位:人)

■ Gpotato会員数



(単位:千円)

■ Gpotato売上高



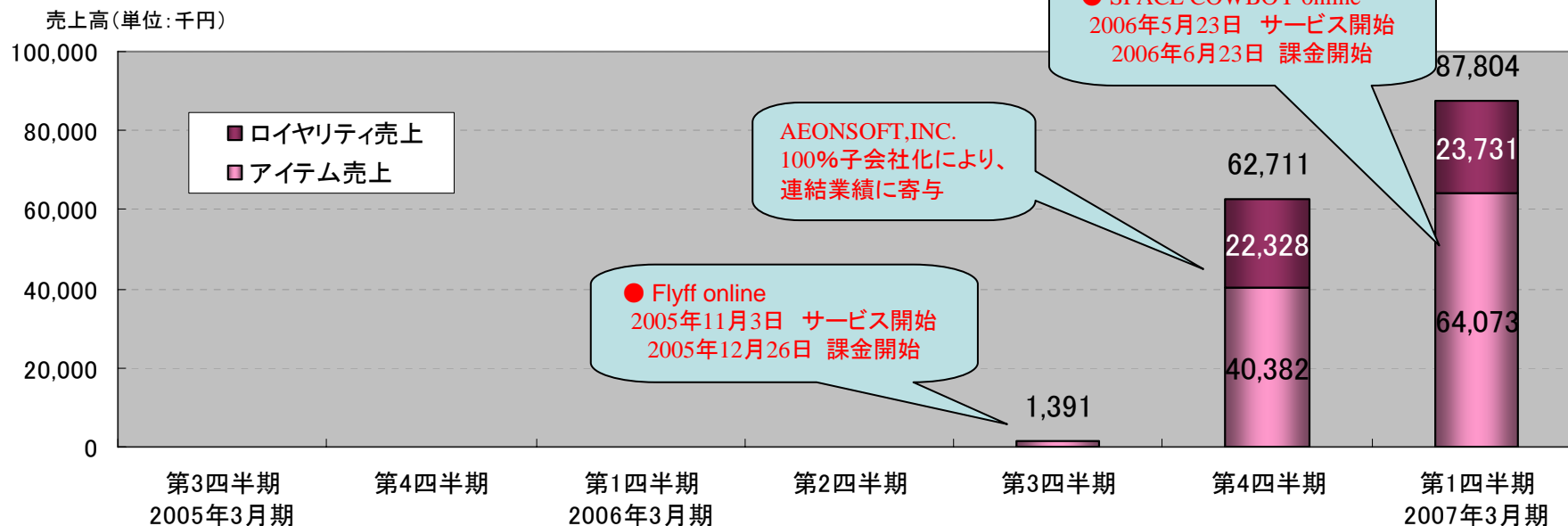
Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～売上～

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第1四半期			2006年3月期 第1四半期			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	57,382	6,690	64,037	-	-	-	57,382	6,690	64,037	-	-	-
ロイヤリティ売上	-	23,731	23,731	-	-	-	-	23,731	23,731	-	-	-
ライセンス売上	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売上高	57,382	30,421	87,804	-	-	-	57,382	30,421	87,804	-	-	-

GN・・・GALA-NET AS・・・AEONSOFT



Ⅲ. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～今後の取り組み～

■ 開発事業

<AEONSOFT>

- ◆ **Flyff online** の英語版バージョンアップ、欧州言語版商業化支援
- ◆ 次期ゲームタイトル(仮称:**AirMatch**(エアマッチ))の開発

<NFLAVOR>

- ◆ **RAPPELZ** の香港パートナーの支援
- ◆ **RAPPELZ** の商業化(韓国:9月、日本:10月予定、北米:10月予定)
- ◆ インラインスケートゲーム **Project S** など次期ゲームタイトル(3本)の開発

■ 運営事業

<日本:ガーラ>

- ◆ **RAPPELZ** の商業化(10月予定)

<韓国: NFLAVOR >

- ◆ **RAPPELZ** の商業化(9月予定)

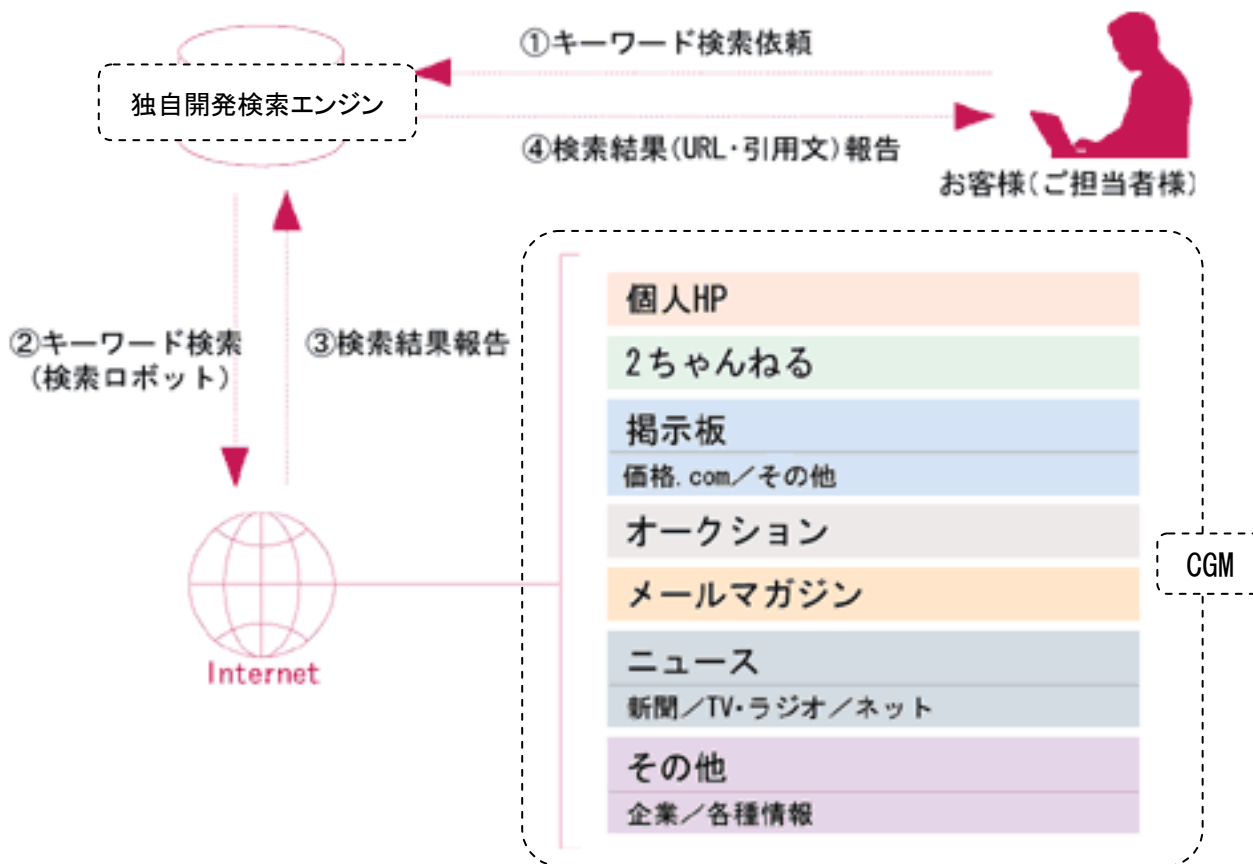
<北米: GALA-NET>

- ◆ 既存提供中タイトル(**Flyff online**、**SPACE COWBOY online**)のアイテム販売強化
- ◆ **GALA-EUROPE**(仮称)の設立(8月予定)
- ◆ **RAPPELZ** の商業化(10月予定)
- ◆ **CORUM ONLINE**(コルムオンライン)の商業化(2006年11月予定)
- ◆ **Accro Xtreme** (アクロエクストリーム)の商業化(2007年3月予定)

Ⅲ. 各事業部門の状況

2. 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して、提供するサービス



Ⅲ. 各事業の状況

2. データマイニング事業 ～提供サービス～

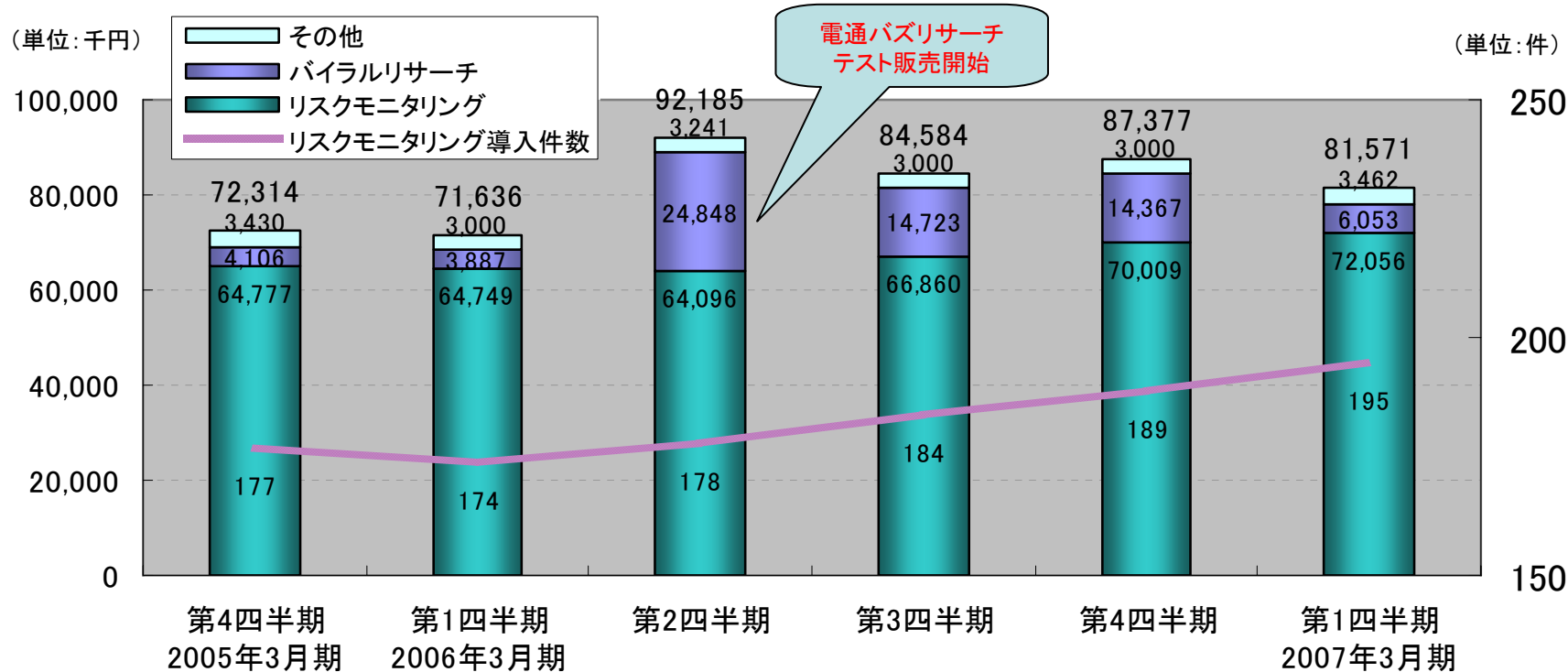
顧客ターゲット	商品名	販売経路	月額平均顧客単価
広報・IR担当者向け (リスクモニタリング)	①e-マイニング 	直接販売・代理店販売	約11万円
	②e-マイニング Quick	直接販売・代理店販売	約18万円
	③CS ウォッチ	当社独占的一次代理店	約19万円
広告・マーケティング担当者向け (バイラルリサーチ)	④電通バズリサーチ	電通独占販売	約40万円

Ⅲ. 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～売上・件数～

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	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	72,056	64,749	7,306	11.3
バイラルリサーチ	6,053	3,887	2,166	55.7
その他	3,462	3,000	462	15.4
合計	81,571	71,636	9,935	13.9



Ⅲ. 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～今後の取り組み～

◆ コンテンツ収集メディアの拡大・独占

SNSを中心に、コンテンツ収集メディアとの提携を推進

※2ちゃんねる、ライブドアブログの商用利用に関しては、すでに独占契約を締結済み

◆ 検索エンジンの高度化

(株)ホットリンクと業務提携を行い、更なるエンジンの高度化を推進

◆ 既存商品のリニューアル

電通バズリサーチをリニューアルし、10月に販売開始予定

◆ 新商品の開発

既存の顧客層以外に、金融業界向けなどの商品を順次リリース予定

◆ 販売手法の多様化

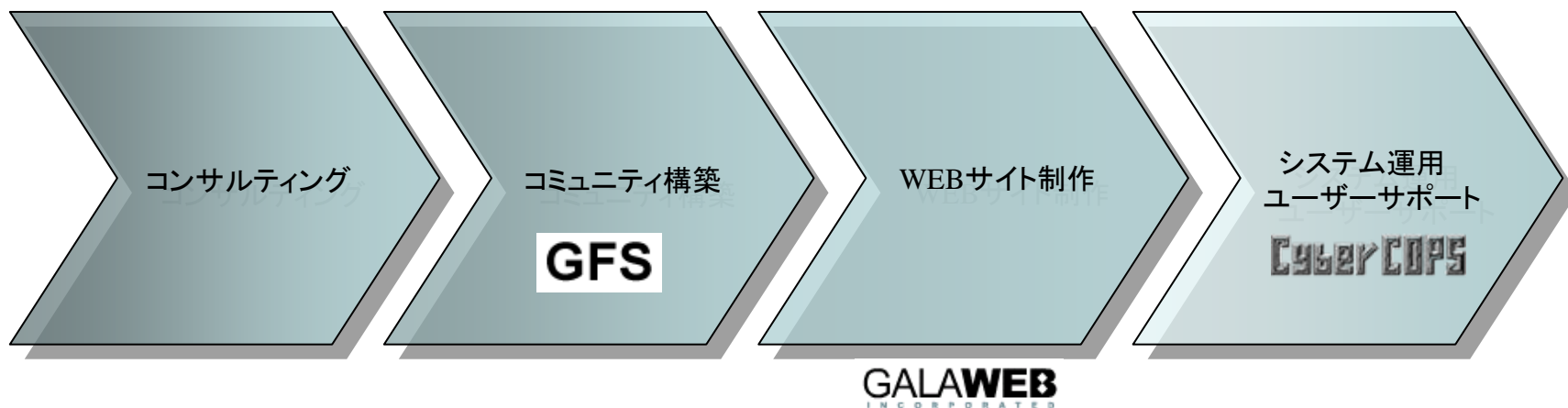
代理店販売施策の再構築、定期セミナーの実施を予定

Ⅲ. 各事業部門の状況

3. 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>



<個人・中小企業向け セルフ構築型>



Ⅲ. 各事業部門の状況

3. コミュニティ・ソリューション事業 ～提供サービス～

顧客ニーズ	商品名 / サービス名	商品内容	顧客単価
コミュニティ構築・運用	①GFS(ガーラフレンドシステム) GFS	企業オリジナルの特化型 コミュニティのASPサービス	初期導入料金:100万円～1,100万円 平均月額運用料金:約40万円
	②GFS QUICK 低価格のSNS+Blogコミュニティ GFS Quick	低価格の SNS + Blog コミュニティのASPサービス	初期導入料金:無料 加入月利用料金:無料 その後従量制:5,000円～
WEBサイト制作	③WEBプロデュース ガーラウェブ (連結子会社) でサービスを提供	企業におけるWEBサイト 制作・運用サービス	初期制作料金:50万円～1,000万円 月額運用料金:10万～100万円
ユーザーサポート効率化	④サイバーコップス CyberCOPS	投稿監視のサポート及び コミュニティ・掲示板の荒れを 防ぐフィルタリングツール ASPサービス	平均初期導入料金:約32万 平均月額利用料金:約9万

Ⅲ. 各事業部門の状況

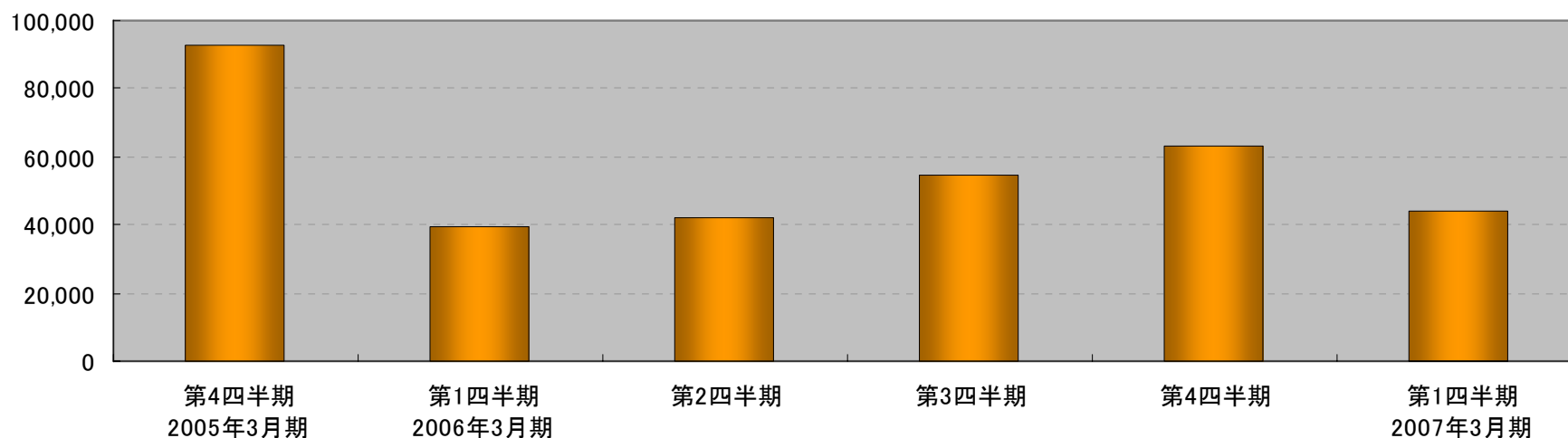
3. コミュニティ・ソリューション事業 ～売上・件数～

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第1四半期	2006年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	44,224	39,594	4,633	11.7

- 当第1四半期より経営効率を高めるため、従来のコミュニティ・ソリューション事業と、主に連結子会社で行っていたホームページ制作事業等の統合に着手

(単位: 千円)



Ⅲ. 各事業部門の状況

3. コミュニティ・ソリューション事業 ～今後の取り組み～

◆ グループ内の連携強化

従来、コミュニティ構築、WEBサイト構築など、それぞれの工程を別会社で行っていたものを物理的な統合を含め、サービスの提案・提供の連携を強化

◆ サイバーコップスの拡販

ユーザーサポート効率化ツールである「サイバーコップス」を、外部のBlog,SNS提供事業者への機能提供を通じて拡販を図る

◆ 集客メディアの構築

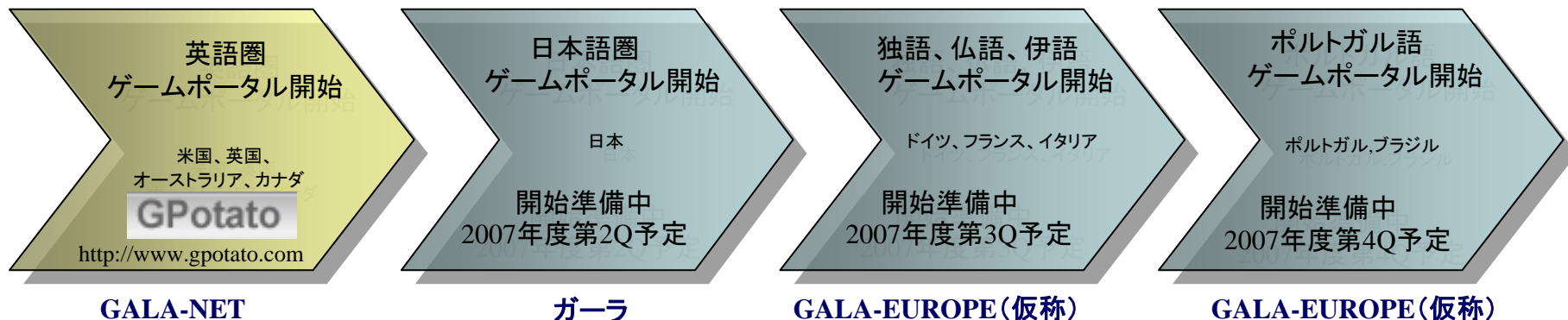
コミュニティ構築後の集客支援と当該事業のショーケースを目的として、自社ブランドの集客メディアを構築

IV 今後の戦略

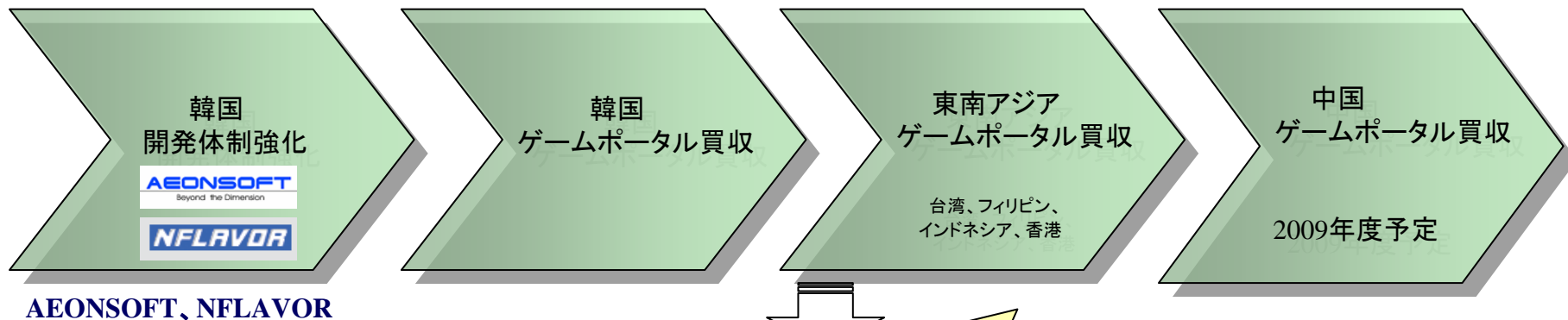
IV 今後の戦略

～世界NO.1のオンライン・コミュニティ・カンパニー～

①競争の激しいアジア圏での展開を避け、今後成長が加速する、英語圏、欧州圏でのゲームポータルネットワークを構築



②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のゲームポータルネットワーク構築

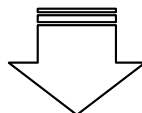
顧客基盤、GALAブランドの確立

IV 今後の戦略

～世界NO.1のオンライン・コミュニティ・カンパニー～

③既存事業並びに今後の新規コミュニティ関連事業をグローバルに展開

		日本	米国	欧州	韓国	東南アジア	中国	...
オンラインゲーム	開発				●			
	運営	○ ←	● →	○ ←	● →	● →	○ →	→
データマイニング		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ・ソリューション		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ関連事業		↓						



世界No.1のオンライン・コミュニティ・カンパニーへ