

アナリスト向け会社説明会 2007年3月期 中間期

株式会社ガーラ

2006年11月16日

本日のテーマ

- I ガーラグループについて
- II 2007年3月期 中間期の概要
- III 第2四半期の概要
- IV 各事業部門の状況
- V 下半期に向けて

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「グローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」

■ 事業領域と地域

		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	○	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						

I. ガーラグループについて

2. グループ構成・事業構成の異動

■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
GALA - NET, INC.	米国	50%	連結子会社	
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) ※中間期末は持分法適用会社(20%)
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド*	GALA-NETが100%	連結子会社	設立: 2006年10月6日
MASANGSOFT, INC.	韓国	14%	—	持分法適用会社から除外(2006年6月末)

Ⅱ 2007年3月期 中間期の概要

1. 決算要約

■ 中間期の概要

- ◆ 連結 売上高 4億9,387万円(対前年同期比 101.0%増) 経常損失 2億1,713万円
- ◆ 個別 売上高 2億2,430万円(対前年同期比 0.3% 増) 経常損失 1億 123万円

■ 中間期の主なトピックス

- ◆ 子会社化したAEONSOFT(韓国)による、連結売上高への寄与
- ◆ GALA-NET(米国)の好調持続による、連結売上高への寄与
- ◆ GALA-NETが「CORUM ONLINE」や「Accro Xtreme」といったオンラインゲームのライセンスを取得
- ◆ 国内オンラインゲーム事業の開始準備
- ◆ ガーラ総合研究所の設立と、当社データマイニング事業との連携強化
- ◆ コミュニティ・ソリューション事業の再構築におけるガーラウェブとの連携強化

Ⅱ. 中間期の概要 (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 中間期	2006年3月期 中間期	増減額	増減率
売上高	493,879	245,761	248,117	101.0
売上原価	165,402	65,451	99,951	152.7
売上総利益	328,476	180,310	148,166	82.2
販売費及び一般管理費	463,414	206,585	256,829	124.3
営業利益	△ 134,937	△ 26,274	△ 108,663	-
経常利益	△ 216,932	△ 46,401	△ 170,531	-
中間純利益	△ 212,574	115,929	△ 328,503	-

●売上高は、前年半期比101.0%と大幅な増加

●AEONSOFT が8月より単月ベースで黒字化達成 → 通期で黒字化に向けて尽力中

<個別損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 中間期	2006年3月期 中間期	増減額	増減率
売上高	224,305	223,705	599	0.3
売上原価	70,048	38,997	31,051	79.6
売上総利益	154,257	184,708	△ 30,451	△ 16.4
販売費及び一般管理費	247,744	193,912	53,832	27.8
営業利益	△ 93,487	△ 9,203	△ 84,284	-
経常利益	△ 101,230	△ 14,967	△ 86,263	-
中間純利益	△ 108,833	147,403	△ 256,237	-

●売上高は、前年半期比0.3%増で横ばい

●売上原価は、コミュニティ初期構築費用の発生や電通バズリサーチの販売を開始したため、大幅に増加

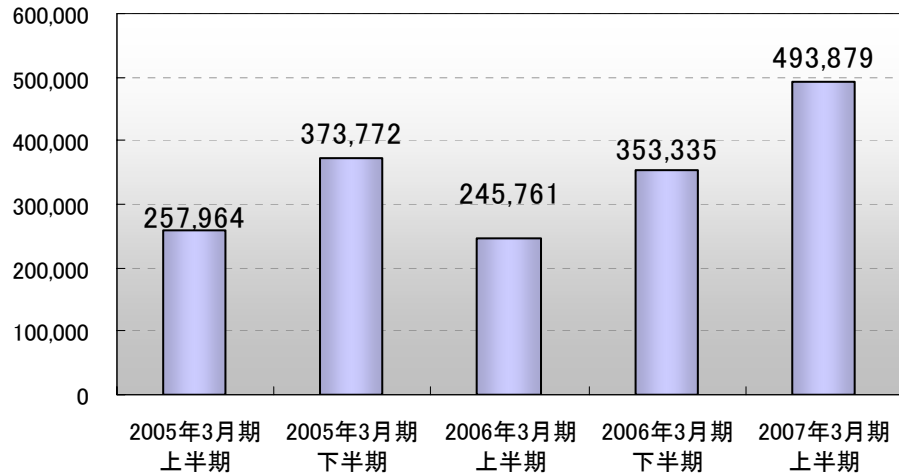
●販売費及び一般管理費は、ストック・オプション付与による株式報酬費用の発生とオンラインゲーム事業準備費用やグループ会社の管理・支援費用の増加等により27.8%増加

Ⅱ. 中間期の概要 (2007年3月期)

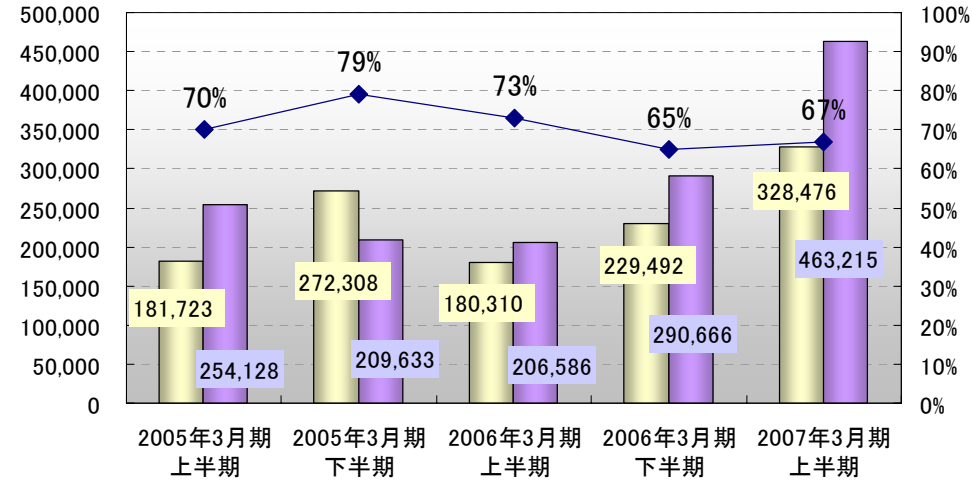
3. 損益の推移(連結)

(単位:千円)

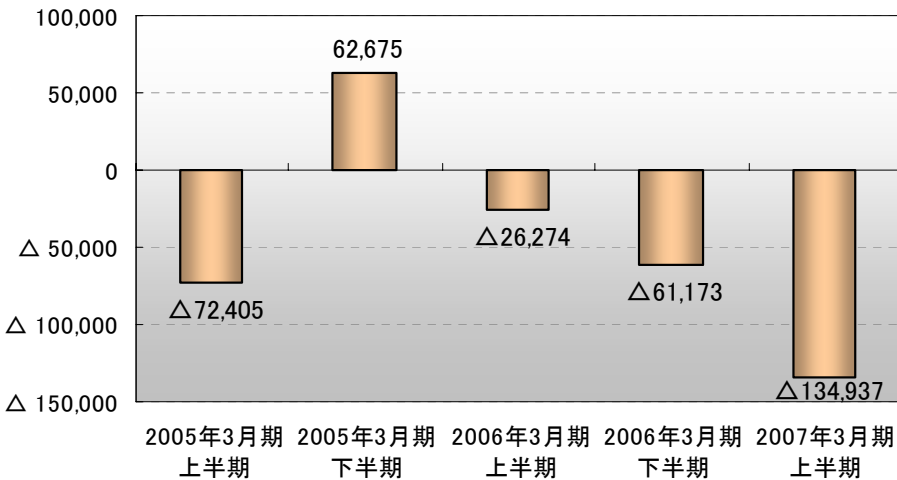
売上高



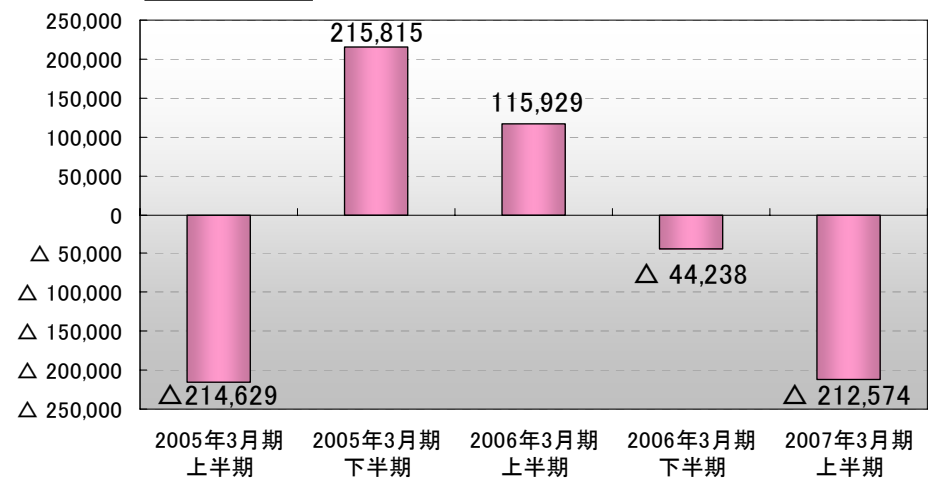
売上総利益 販売費及び一般管理費 売上総利益率



営業利益



半期純利益



Ⅱ. 中間期の概要 (2007年3月期)

4. 事業部門別売上高(連結)

(単位: 千円、%)

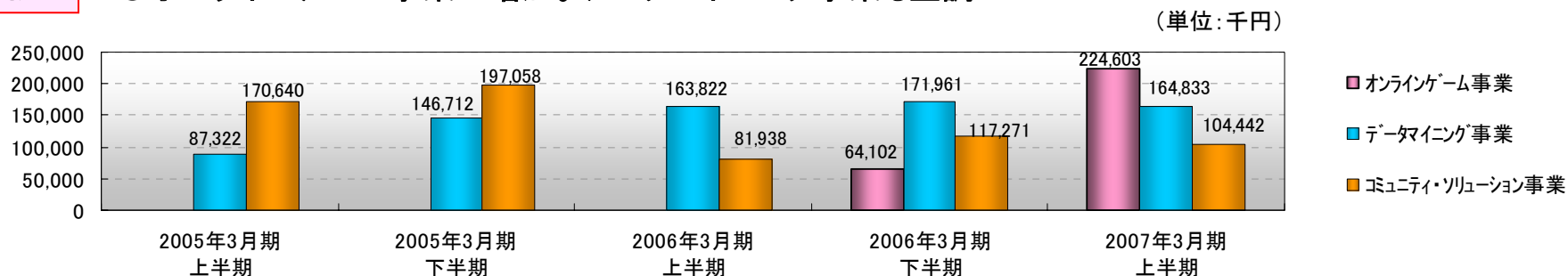
	2007年3月期 中間期	2006年3月期 中間期	増減額	増減率
オンラインゲーム事業	224,603	—	224,603	—
データマイニング事業	164,833	163,822	1,011	0.6
コミュニティ・ソリューション事業	104,442	81,939	22,503	27.5
売上高合計	493,879	245,761	248,117	101.0

※前期のホームページ制作事業等の売上は、コミュニティ・ソリューション事業の売上に含めて表示しています。

●オンラインゲーム事業が牽引し、売上は倍増

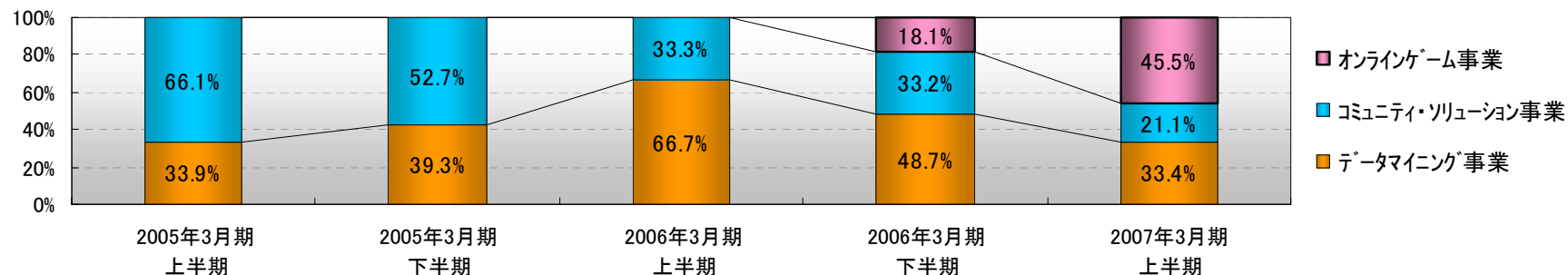
推移

●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



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. 中間期の概要 (2007年3月期)

5. 要約貸借対照表(連結)

(単位:千円)

主な項目		2007年3月期中間	2006年3月期末	増減額	主な要因
資産 の 部	流動資産	1,163,218	1,528,375	△365,157	
	現金及び預金	845,214	1,409,975	△564,761	
	受取手形及び売掛金	104,387	92,868	11,519	
	短期貸付金	151,083	-	151,083	NFLAVORへの貸付
	固定資産	806,092	583,151	222,941	
	工具器具備品	96,486	41,804	54,682	オンラインゲーム事業資産の取得
	ソフトウェア	101,729	68,891	32,838	オンラインゲーム事業資産の取得
	権利金	74,117	66,520	7,597	
	営業権・のれん	153,906	177,788	△23,882	
	投資有価証券	298,969	151,580	147,389	NFLAVORの株式取得
敷金及び保証金	45,360	40,753	4,607		
資産 合計		1,969,310	2,111,526	△142,216	
負債 の 部	流動負債	197,136	513,387	△316,251	
	買掛金	27,052	32,449	△5,397	
	未払金	109,902	48,197	61,705	
	新株予約権付社債	-	375,000	△375,000	新株予約権社債(MSCB)の行使による資本への転換
	固定負債	41,667	45,329	△3,662	
長期借入金	-	-	-		
負債 合計		238,803	558,717	△319,914	
少数株主持分		-	-	-	
純 資 産 の 部	資本金	1,200,009	1,010,751	189,258	新株予約権付社債(MSCB)の資本転換 及び
	資本剰余金(資本準備金)	620,970	431,712	189,258	ストックオプション行使
	利益剰余金	△142,048	70,526	△212,574	
	純資産合計	1,730,507	1,519,978	210,529	
負債、少数株主持分及び資本 合計		1,969,310	2,111,526	△142,216	

Ⅲ 第2四半期の概要

Ⅲ. 第2四半期の概要 (2007年3月期)

1. 損益の概況 (連結・個別)

<連結損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	280,278	134,534	145,744	108.3
売上原価	88,453	33,889	54,563	161.0
売上総利益	191,825	100,645	91,180	90.6
販売費及び一般管理費	254,154	100,575	153,579	152.7
営業利益	△ 62,328	70	△ 62,258	-
経常利益	△ 109,569	△ 15,297	△ 94,272	-
四半期純利益	△ 106,584	△ 57,742	△ 48,842	-

- 売上高は、オンラインゲーム事業が寄与し、前年同四半期比108.3%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、%)

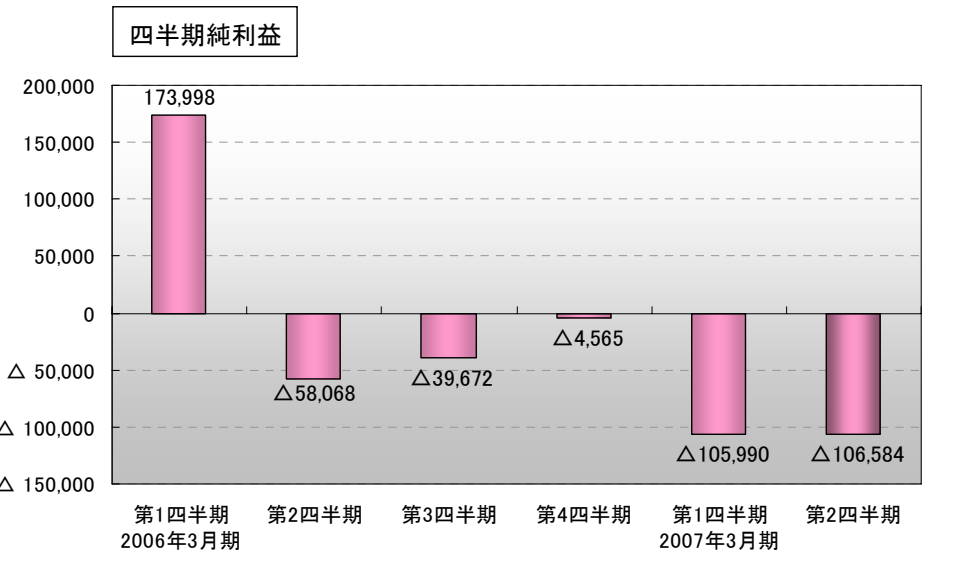
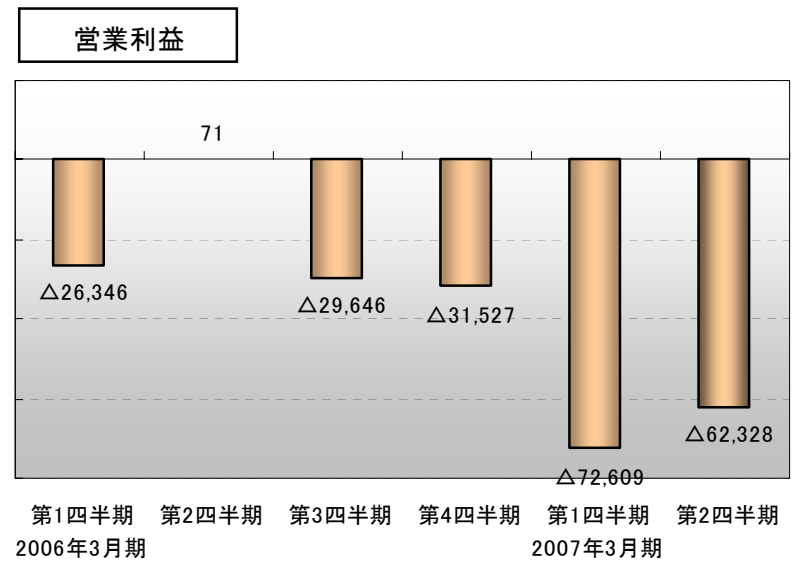
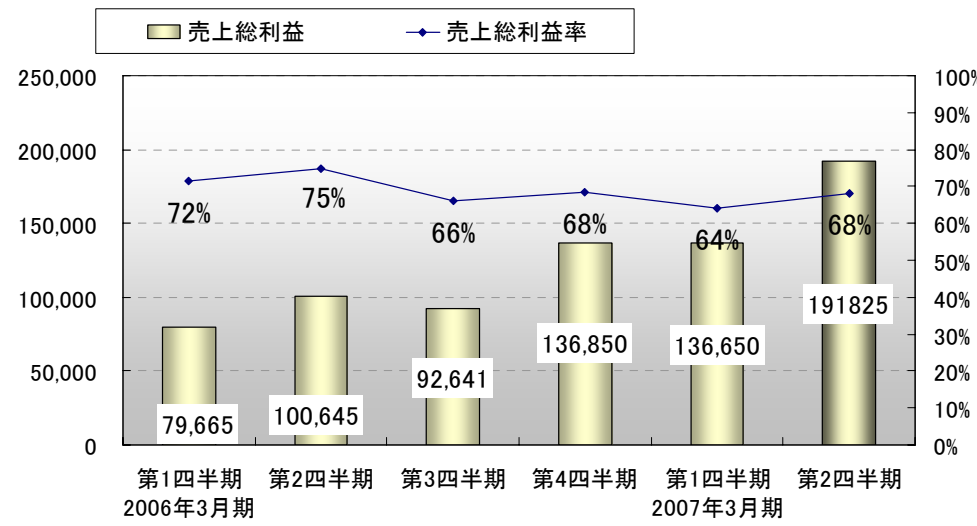
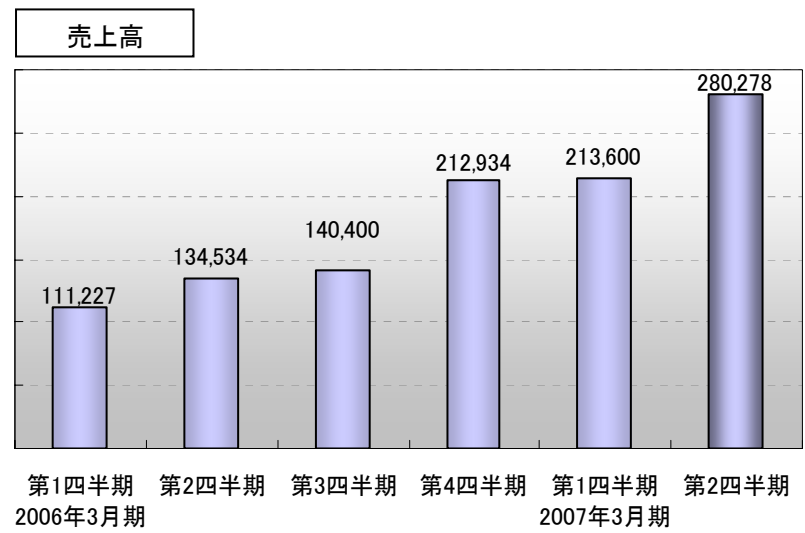
	2007年3月期 第2四半期	2006年3月期 第2四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	120,515	123,192	△ 2,677	△ 2.2
売上原価	39,449	20,168	19,281	95.6
売上総利益	81,065	103,023	△ 21,958	△ 21.3
販売費及び一般管理費	137,297	94,823	42,474	44.8
営業利益	△ 56,231	8,200	△ 64,431	-
経常利益	△ 60,379	2,424	△ 62,803	-
四半期純利益	△ 66,580	△ 40,317	△ 26,263	-

- 売上高は、前年同四半期比△2.2%とほぼ横ばい
- 売上原価は、前年第3四半期より開始した電通バズリサーチに関する原価の増大及び大型受注のコミュニティ初期構築費用の発生により、95.6%増加
- 販売費及び一般管理費は、ストックオプションコスト、オンラインゲーム事業準備費用及びグループ会社管理・支援費用の増加等により44.8%増加

Ⅲ. 第2四半期の概要 (2007年3月期)

2. 損益の推移(連結)

(単位:千円)



3. 事業部門別売上高(連結)

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	136,798	—	136,798	—
データマイニング事業	83,261	92,185	△ 8,924	△ 9.7
コミュニティ・ソリューション事業	60,217	42,348	17,869	29.7
売上高合計	280,278	134,534	145,744	108.3

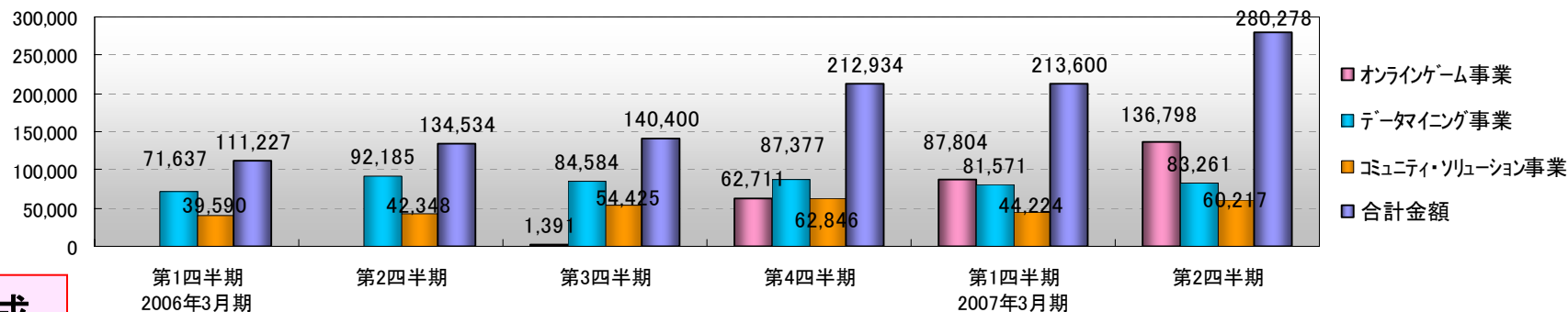
※前期のホームページ制作事業等の売上は、コミュニティ・ソリューション事業の売上を含めて表示しています。

●オンラインゲーム事業が牽引し、売上は倍増

推移

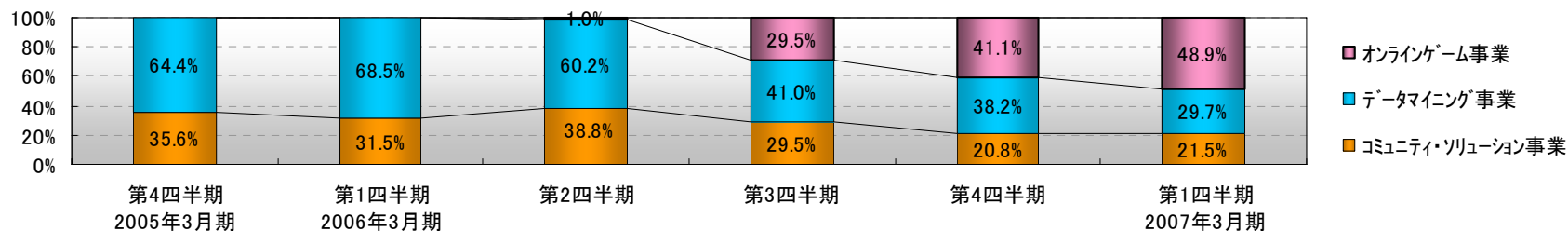
●オンラインゲーム事業が増加。データマイニング事業も堅調

(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



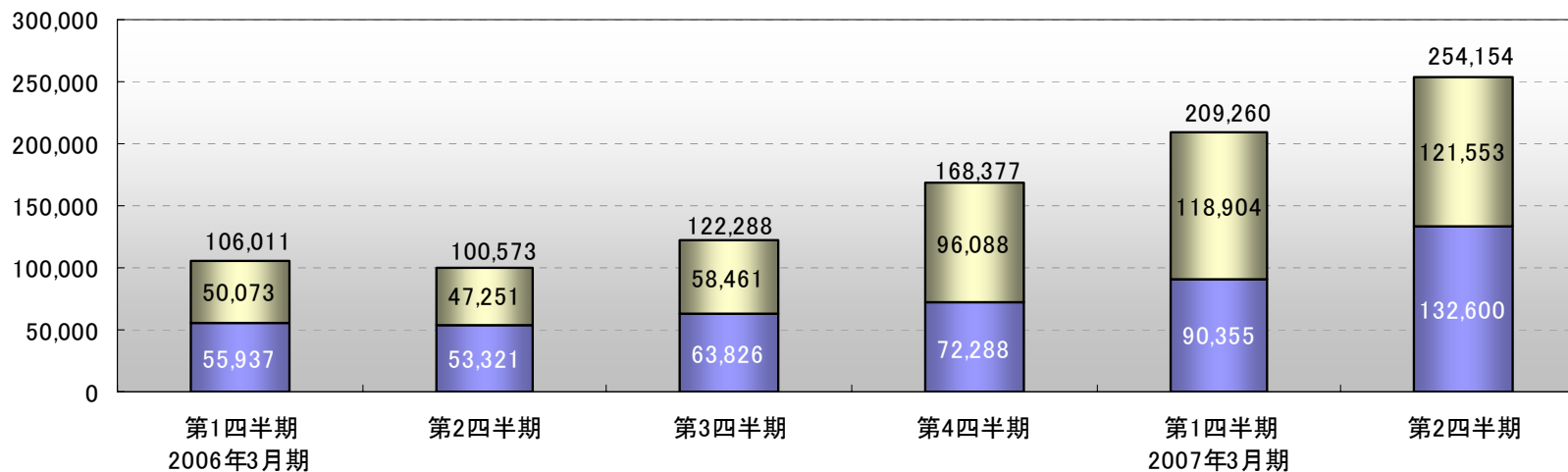
4. 販売費・一般管理費 (連結)

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	132,600	53,321	79,278	148.7
その他経費	121,553	47,251	74,301	157.2
販売管理費 合計	254,154	100,573	153,580	152.7

● 増加要因: 株式報酬費用、AEONSOFT子会社化及びGALA-NETの事業開始に伴う経費増加

(単位: 千円)



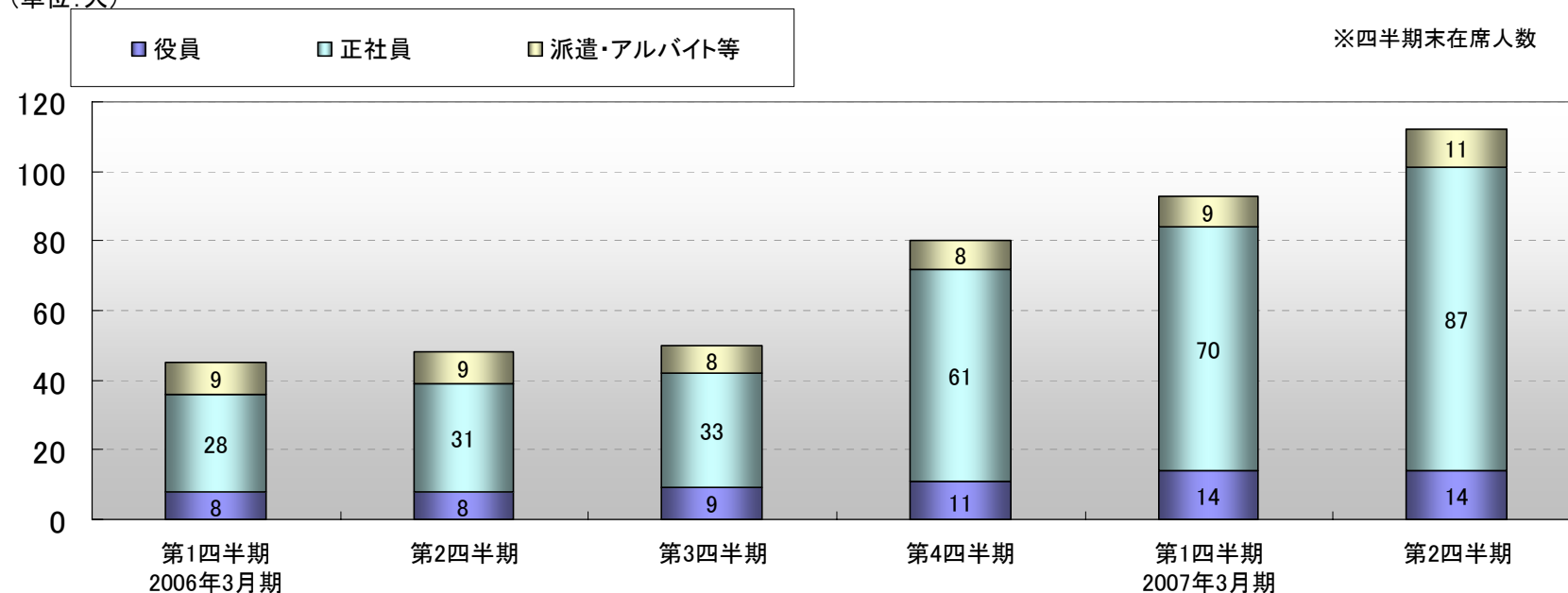
5. 人員数 (連結)

(単位: 人、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	14	8	6	175.0
正社員	87	31	56	280.6
派遣・アルバイト等	11	9	2	122.2
合計	112	48	64	233.3

- 前年同四半期比で全体で64名と大幅な増加
- 前年同四半期比での主な増加要因はAEONSOFT 43名、GALA-NET 17名

(単位: 人)



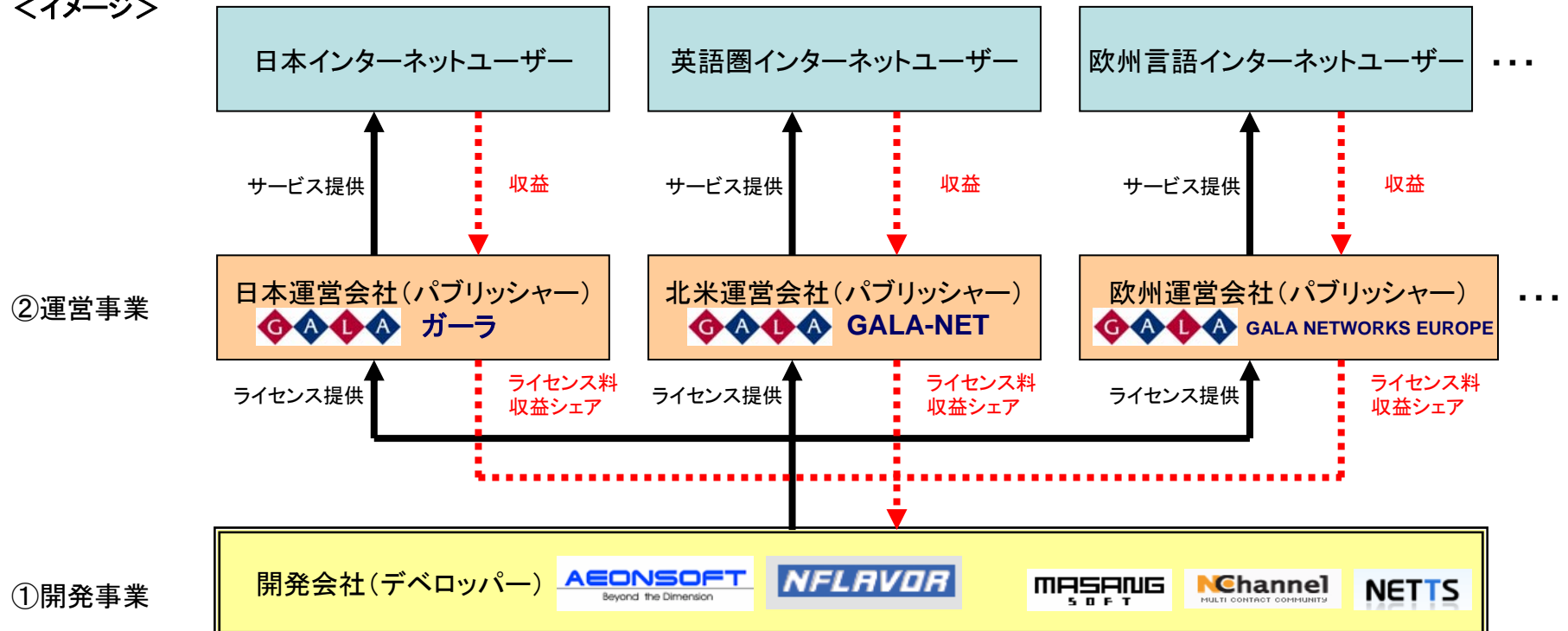
IV 各事業部門の状況

IV. 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**、**NFLAVOR**の2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
 10月より、**ガーラ**(日本)において展開開始、また**GALA NETWORKS EUROPE**(欧州)においては準備中

<イメージ>



IV. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～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 Beyond the Dimension 100% 連結子会社	 Flyff online	 Beyond the Dimension 韓国以外は 現地パートナー提供	エキサイト(株)	 GALA-NET	 GALA NETWORKS EUROPE
		韓国・フィリピン・タイ 商業化済 <u>台湾商業化開始(9/28)</u>	商業化 済	商業化 済	ドイツ語版 準備中 12月開始予定
 NFLAVOR 60.6% 連結子会社	 RAPPELZ	 韓国以外は 現地パートナー提供	 ガーラ	 GALA-NET	 GALA NETWORKS EUROPE
		<u>韓国商業化開始(9/20)</u> 香港商業化 済	<u>商業化開始(10/25)</u>	<u>商業化開始(11/3)</u>	準備中
 MASANGSOFT 14%※	 SPACE COWBOY online	 韓国オープンβ版 提供中	—	 GALA-NET	—
		—	—	商業化 済	—

※MASANGSOFTは第2四半期より持分法適用会社から外れております。

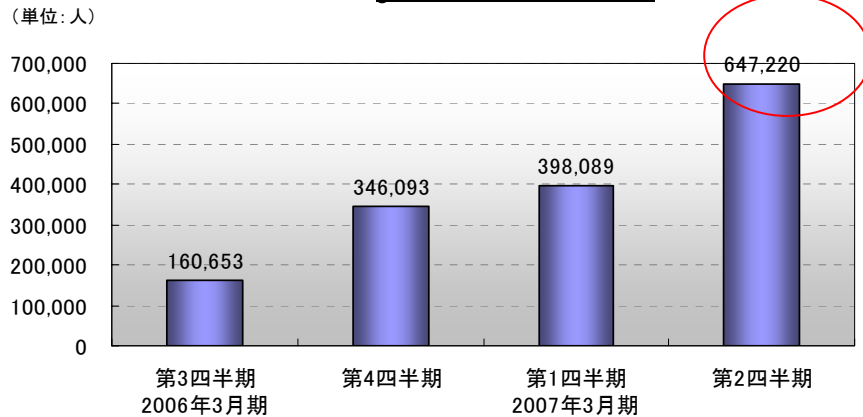
IV. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(米国)～

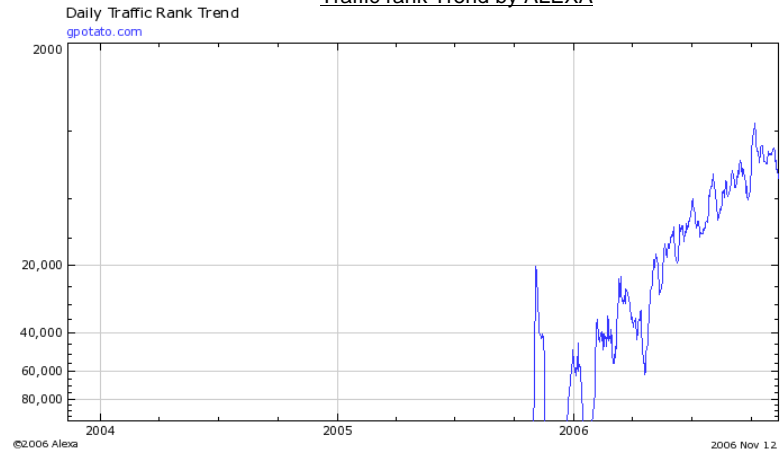
米国 (gPotato <http://www.gpotato.com>) の運営状況

米国gPotato会員数は60万人を突破し、急速に拡大中。
 主力のFlyff online は引き続き好調を持続。RAPPELZ はユーザー支持も高く、3Qより売上貢献開始予定。

gPotato.com総会員数推移



Traffic rank Trend by ALEXA



運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数 (1日あたり平均)	月次売上高平均 (単位:ドル)
 GALA-NET	 Flyff online	1Q	7,112	165,861
		2Q	8,518	251,057
	 SPACE COWBOY	1Q	833	3,232
		2Q	746	16,965
	 RAPPELZ	1Q	—	—
		2Q	255	—

※RAPPELZに関しては9/18～9/26クローズβ期間の平均値

10/2よりオープンβを、11/3より商業化を開始済み

IV. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(アジア)～

アジアの運営状況

AEONSOFT は **Flyff online** を韓国、フィリピン、タイで商業化済み。また9/28に台湾で商業化開始。
NFLAVOR は **RAPPELZ** を韓国で9/20に商業化開始。今後は韓国以外のアジア各国へのライセンス提供を検討。

韓国の状況

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数 (1日あたり平均)	月次売上高平均 (単位:ウォン)
 AEONSOFT	 Flyff online	1Q	911	18,283,874
		2Q	1,029	38,068,176
 NFLAVOR	 RAPPELZ	1Q	22,052	—
		2Q	13,721	43,884,554

※ RAPPELZ最高同時接続者数については、2QよりAUTOユーザーを除外し、純粋なゲームユーザーのみをカウント

IV. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(日本)～

日本 (Gポテト <http://www.gpotato.jp>) の運営状況

オンラインゲーム **RAPPELZ** は、10/2にオープンβ版サービス提供を開始し、10/25より商業化開始



オンラインゲーム
コミュニティサイトの
運営ノウハウ

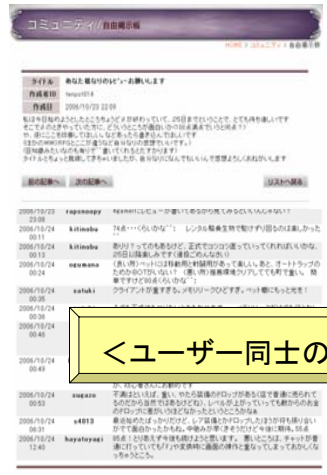
オンラインゲーム
の運営に活用
(イベント実施や掲示
板管理など)

ユーザーの滞在時間
の増加およびロコミ
による新規ユーザーの
増加

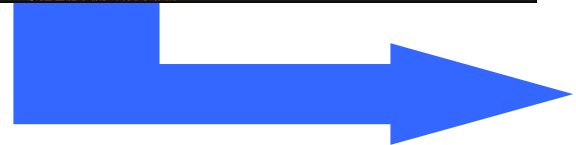
掲示板の管理やイベント実施などの運営のあり方が
オンラインゲームの成功の可否を握る!



<イベント企画>



<ユーザー同士の掲示板>



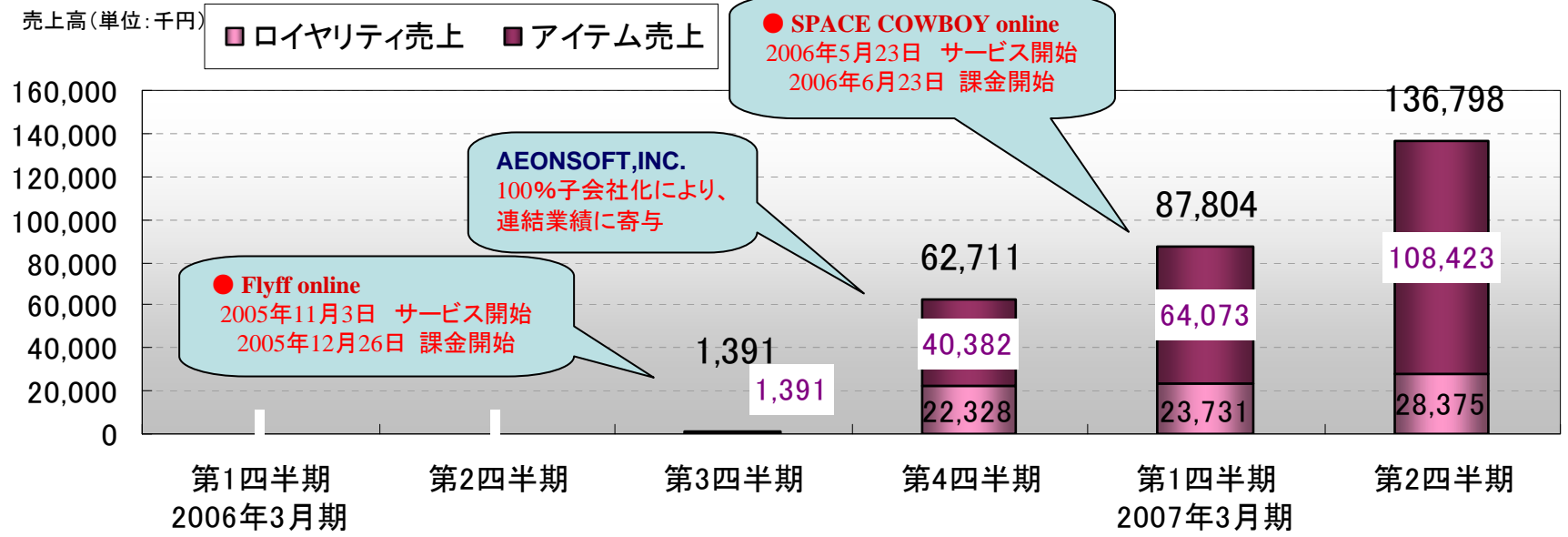
IV. 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～売上高～

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第2四半期			2006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		
	GN	AS	合計	GN	AS	合計	GN	AS	合計	GN	AS	合計
アイテム売上	94,529	13,893	108,423	—	—	—	94,529	13,893	108,423	—	—	—
ロイヤリティ売上	—	28,375	28,375	—	—	—	—	28,375	28,375	—	—	—
ライセンス売上	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
売上高	92,846	42,269	136,798	—	—	—	92,846	42,269	136,798	—	—	—

GN... GALA-NET AS... AEONSOFT



IV. 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～

■ 開発事業会社

<韓国:AEONSOFT>

- ◆ **Flyff online** の英語版バージョンアップ
- ◆ 次期ゲームタイトル(仮称:**AirMatch**(エアマッチ))の開発

<韓国:NFLAVOR>

- ◆ 自国(韓国)での運営事業の強化
- ◆ 日本、米国での**RAPPELZ** 運営サポートおよび香港パートナーの支援
- ◆ 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

■ 運営事業会社

<日本:ガーラ>

- ◆ **RAPPELZ** のアイテム販売強化
- ◆ グローバルに連携を図り、**RAPPELZ** の基本的な運営体制を確立する
- ◆ **AEONSOFT**、**NFLAVOR** など自社グループ企業開発ゲームを中心にライセンスを積極獲得し、Gポテト(<http://www.gpotato.jp>)のゲームリストの充実を図る

<北米:GALA-NET>

- ◆ 既存提供中タイトル(**Flyff online** , **SPACE COWBOY online** , **RAPPELZ**)のアイテム販売強化
- ◆ **CORUM ONLINE** の商業化(2006年12月予定)
- ◆ **Accro Xtreme** の商業化(来年初旬予定)

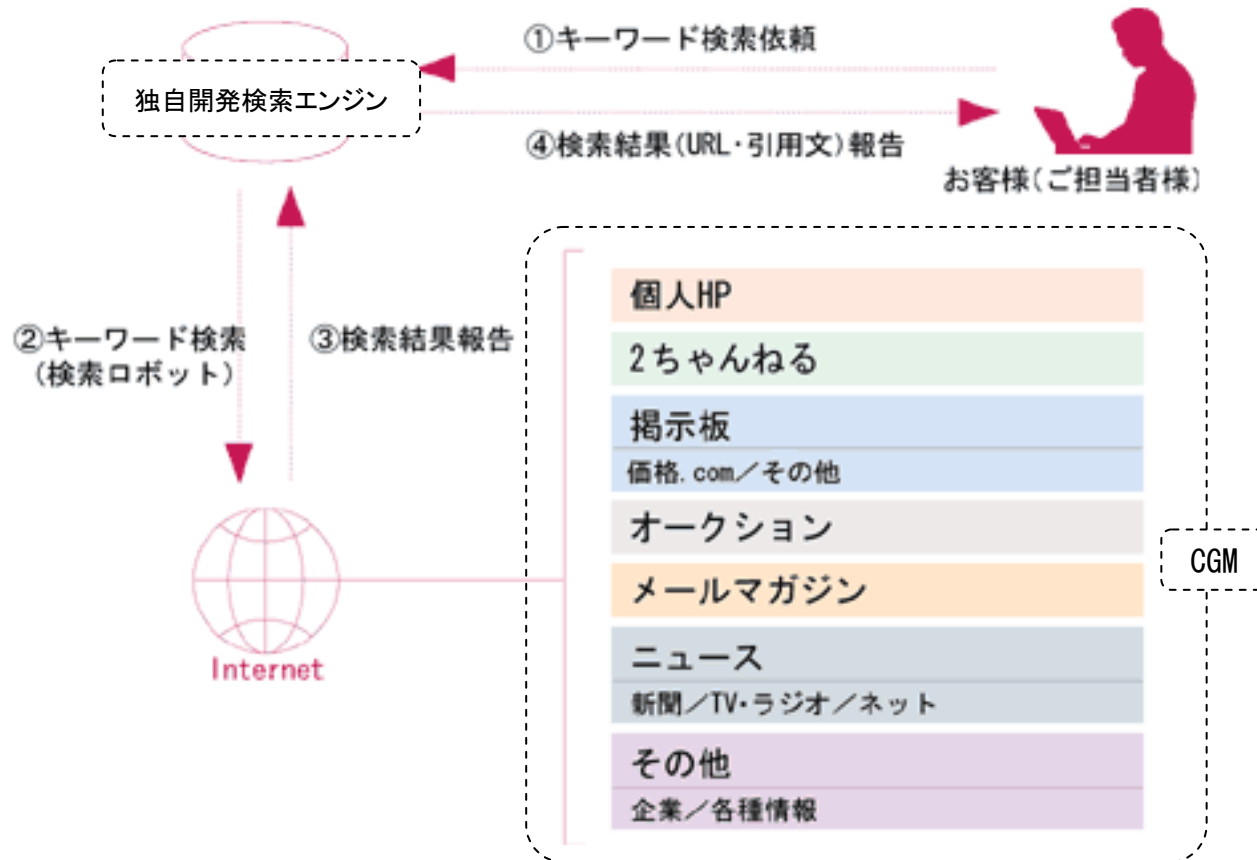
<欧州:GALA NETWORKS EUROPE>

- ◆ **Flyff online** のドイツ語版の提供(2006年12月予定)
- ◆ **Flyff online** のフランス語版の提供(来年初旬予定)

IV. 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するサービス



IV. 各事業部門の状況

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	平均顧客単価
リスクモニタリングサービス (広報・IR担当者向け)	① e-マイニング 	直接販売・代理店販売	約114,000円
	② e-マイニング Quick	直接販売・代理店販売	約164,000円
	③ CS ウォッチ	当社独占的・一次代理店	約201,000円
ロコミ情報分析サービス (広告・マーケティング担当者向け)	④ 電通バズリサーチ	電通独占販売	約394,000円 [その他オプション 約463,000円]

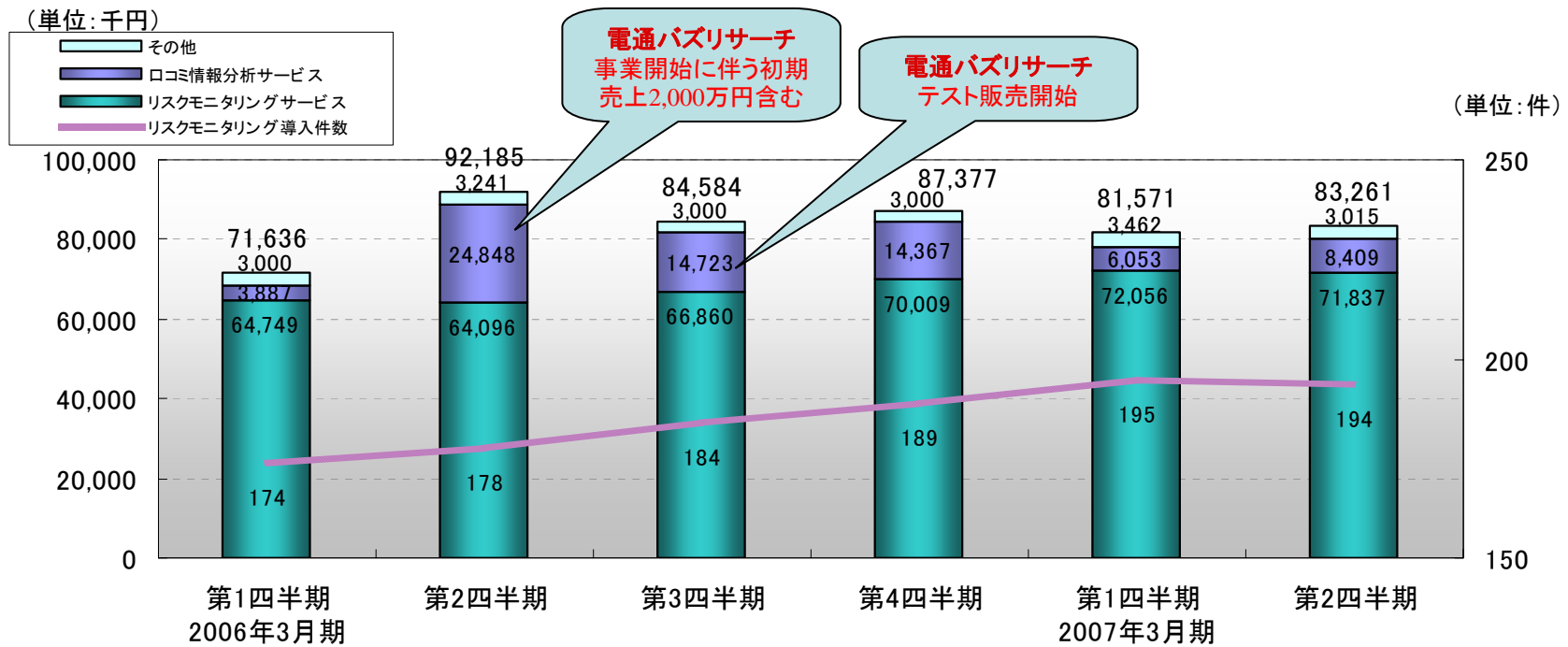
IV. 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ~売上高~

リスクモニタリングサービスは、対前年同四半期比、12.1%増と堅調に推移。
 一方、ロコミ情報分析サービスは、**電通バズリサーチ**のリニューアルを控え販売抑制を継続しており、低調に推移。

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	71,837	64,096	7,741	12.1
ロコミ情報分析サービス	8,409	24,848	△ 16,438	△ 66.2
その他	3,015	3,241	226	△ 7.0
合計	83,261	92,185	△ 8,924	△ 9.7



IV. 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～

■リスクモニタリングサービス

- ◆**e-マイニング**のバージョンアップによる、更なる機能面の充実
- ◆直接販売以外の代理店販売、セミナー販売、OEMなどの様々な営業チャネルの構築

■ロコミ情報分析サービス

- ◆投入予定の**電通バズリサーチ**(新バージョン)の販売支援
- ◆**電通バズリサーチ**のバージョンアップによる、更なる機能面の充実
- ◆**ガーラ総合研究所**との連携強化による、商品開発力向上およびスピード向上

IV. 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>

低価格のSNS+Blogコミュニティ **GFS Quick** ※GFS Quickは10月31日をもって終了

IV. 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 ※10月31日をもって、サービスを終了	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 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

IV. 各事業部門の状況

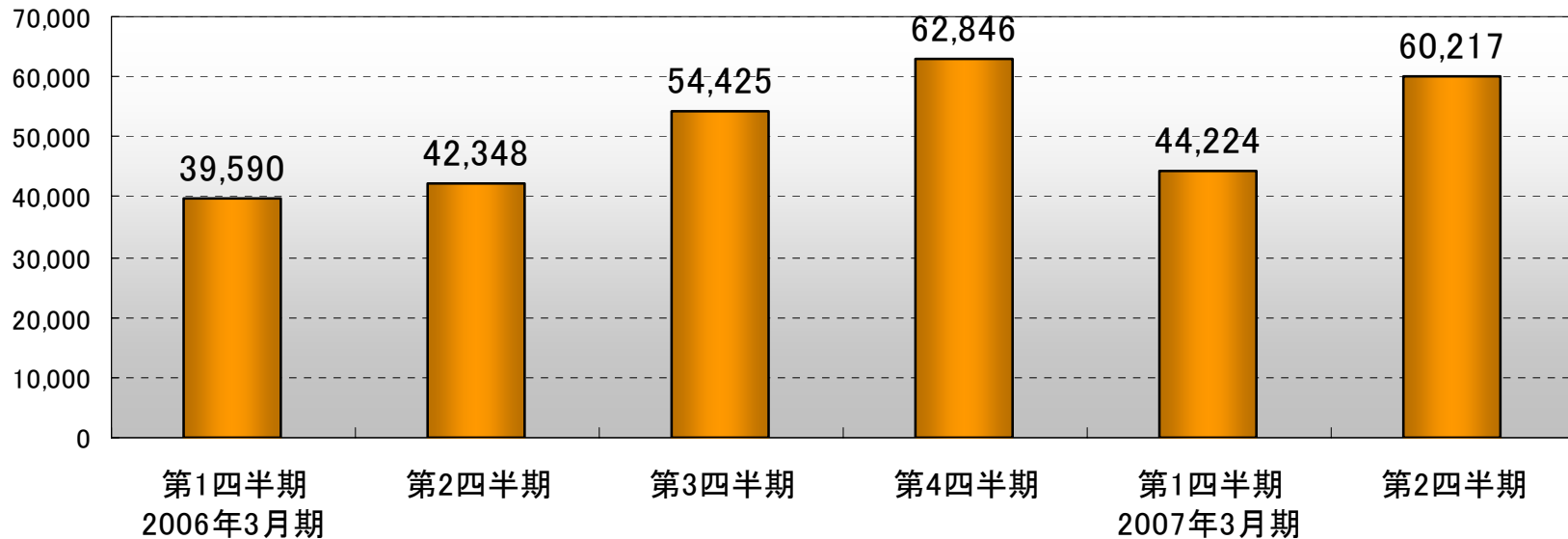
3. コミュニティ・ソリューション事業 ～売上高～

グループシナジー向上を目的として、従来 **ガーラ** が行っていたコミュニティ・ソリューション事業と、**ガーラウェブ** で行っているホームページ制作事業を統合。
 また不採算の **GFSQuick** のサービスを終了し、人的リソースの再配置を含め、効率化に着手。

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第2四半期	2006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	60,217	42,348	17,869	42.2

(単位: 千円)



IV. 各事業部門の状況

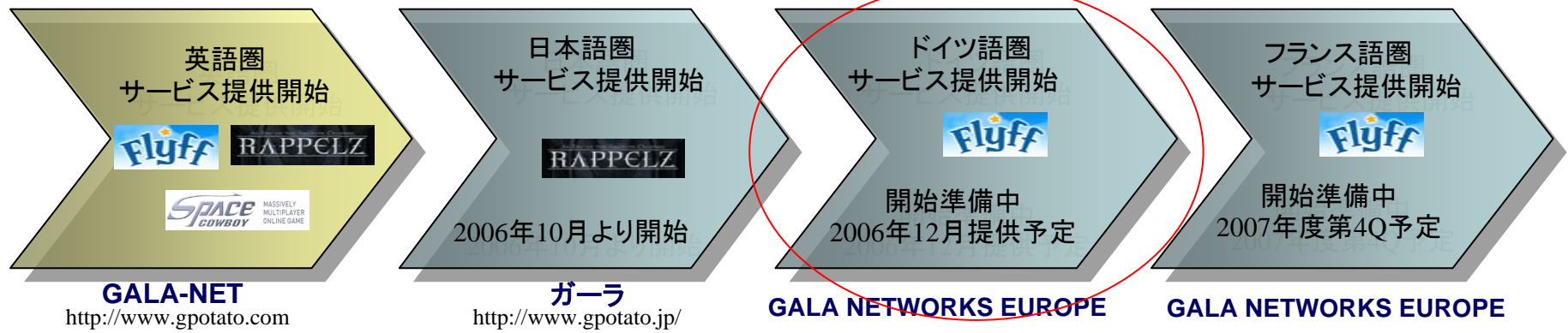
3. コミュニティ・ソリューション事業 ～今後の取り組み～

- ◆ **ガーラウェブ**との連携強化による、既存顧客への提案強化
- ◆ **サイバーコップス**の他コミュニティ提供企業への拡販
- ◆ **ガーラウェブ**のマーケティング機能強化

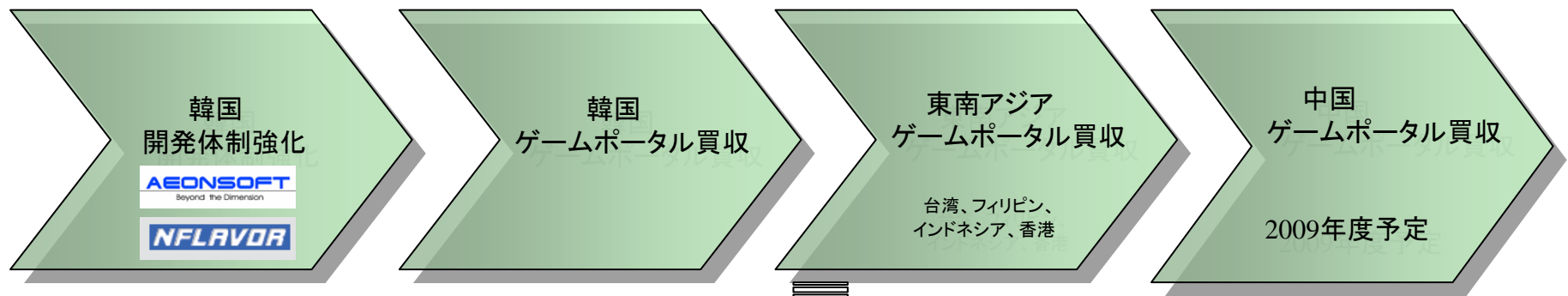
V 下半期に向けて

V 下半期に向けて ～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

V 下半期に向けて ～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	● ←	● →	● ←	● →	● (red)	○	→
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		↓						

