

アナリスト向け会社説明会

2007年3月期 第3四半期

(自:2006年10月1日 至:2006年12月31日)

株式会社ガーラ
2007年2月16日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 第3四半期の概要
- III 各事業部門の状況
- IV 今後の取組み

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						

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
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド	GALA-NET,INC.が 100%	連結子会社	設立:2006年10月6日

※MASANGSOFT,INC.は、株式売却により、第1四半期まで持分法適用会社としております。

従って第3四半期(2006.10~2006.12)での損益への影響はありません。

1. 決算要約

■第3四半期の概要

<連結>

◆売上高	5億 421万円(対前年同期比 259.1% 増)
◆経常損失	6,695万円(対前年同期比 2,947万円の損失拡大)

<個別>

◆売上高	1億5,276万円(対前年同期比 40.4% 増)
◆経常損失	8,056万円(対前年同期比 6,281万円の損失拡大)

■第3四半期の主なトピックス

- ◆**AEONSOFT**(韓国)、**GALA-NET**(米国)の売上増加による、連結売上高への寄与
- ◆オンラインゲーム事業拡大、連結子会社増加によるコスト増により、赤字幅が拡大
- ◆10/01 **NFLAVOR**(韓国)子会社化
- ◆10/02 **NFLAVOR**提供「**RAPPELZ**」(ラペルズ)の日米同日オープンβ版サービス開始
- ◆11/30 口コミ情報分析サービス「**電通バズリサーチVer2.0**」リリース
- ◆12/15 **GALA NETWORKS EUROPE**「**Flyff online**」(フリフ)ドイツ語版オープンβ版サービス開始

Ⅱ 第3四半期の概要

2. 損益の概況(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第3四半期	2006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	504,213	140,400	363,813	259.1
売上原価	107,383	47,759	59,624	124.8
売上総利益	396,830	92,641	304,188	328.4
販売費及び一般管理費	455,473	122,288	333,185	272.5
営業利益	△ 58,643	△ 29,646	△ 28,996	-
経常利益	△ 66,956	△ 37,486	△ 29,470	-
四半期純利益	△ 53,062	△ 39,672	△ 13,390	-

- オンラインゲーム事業がドライバーとなり、連結売上高は対前年同四半期比259.1%の大幅増
- NFLAVORの子会社化、国内オンラインゲーム事業の立ち上げコスト増により、赤字幅が拡大

<個別損益>

(単位:千円、%)

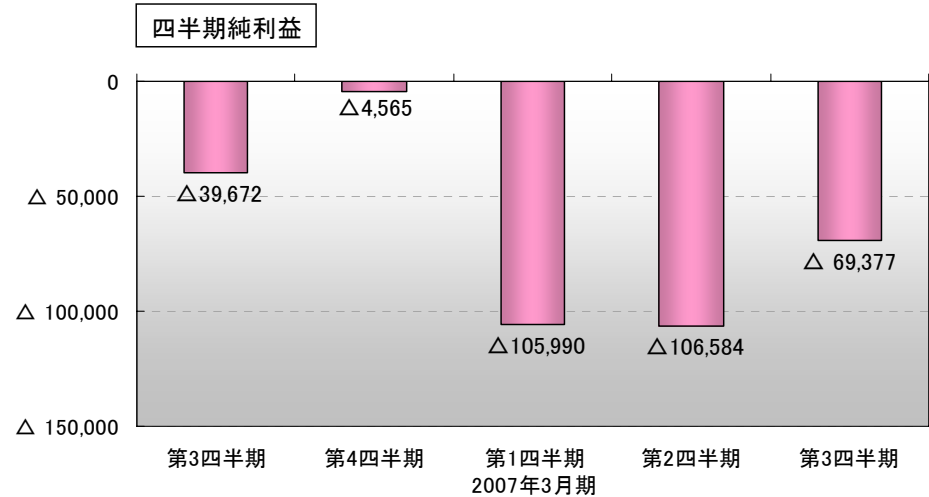
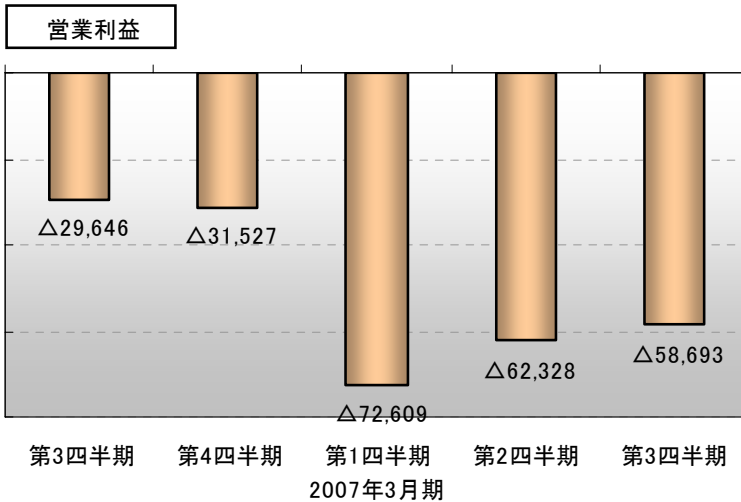
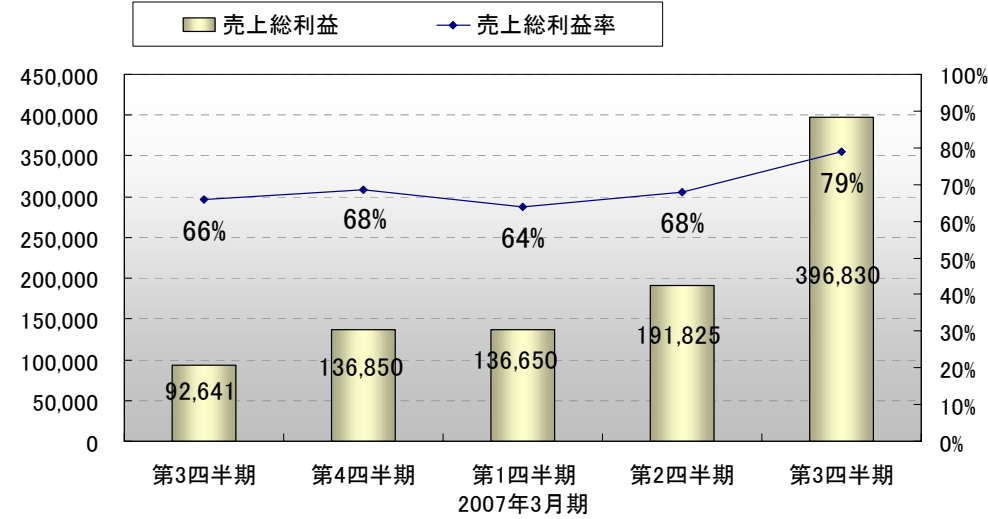
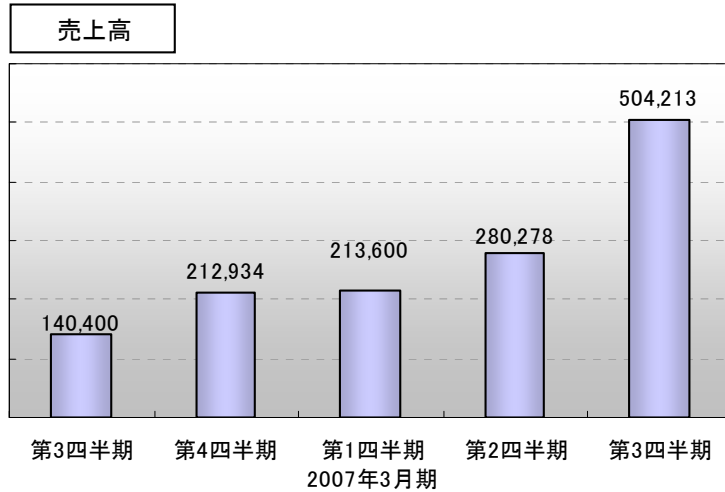
	2007年3月期 第3四半期	2006年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	152,764	108,796	43,968	40.4
売上原価	64,829	26,934	37,894	140.7
売上総利益	87,935	81,862	6,073	7.4
販売費及び一般管理費	170,302	96,547	73,755	76.4
営業利益	△ 82,367	△ 14,684	△ 67,682	-
経常利益	△ 80,568	△ 17,758	△ 62,810	-
四半期純利益	△ 80,805	△ 19,540	△ 61,265	-

- オンラインゲーム事業開始により、個別売上高は対前年同四半期比40.4%の大幅増
- オンラインゲーム事業立ち上げコスト増により、赤字幅が拡大

Ⅱ 第3四半期の概要

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、%)

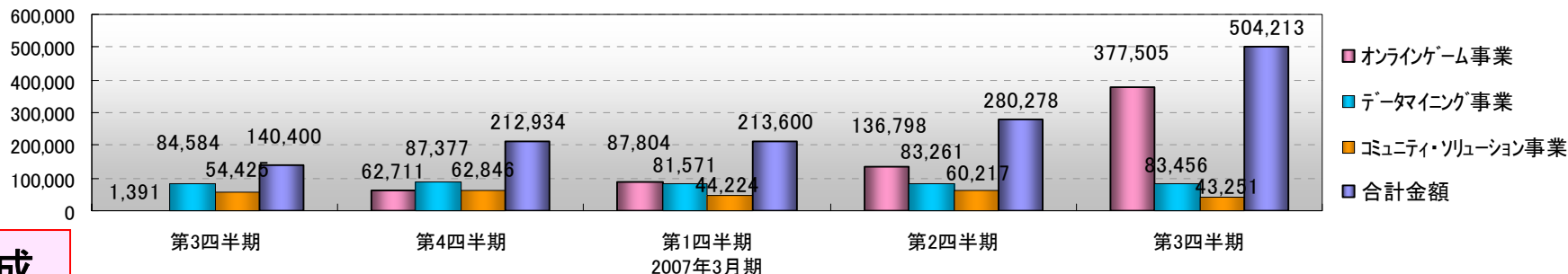
	2007年3月期 第3四半期	2006年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	377,505	1,391	376,114	27,037.2
データマイニング事業	83,456	84,584	△ 1,127	△ 1.3
コミュニティ・ソリューション事業	43,251	54,424	△ 11,173	△ 20.5
売上高合計	504,213	140,400	363,813	259.1

※当期より、従来のホームページ制作事業等は、コミュニティ・ソリューション事業に統合して表示しております。

推移

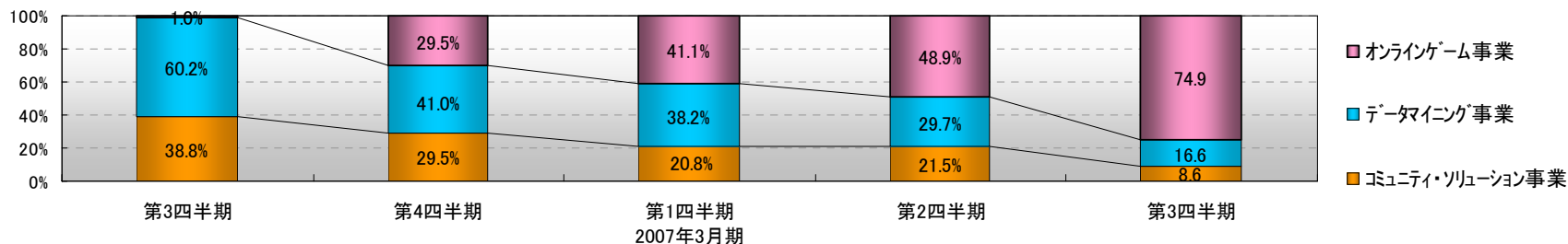
●オンラインゲーム事業がドライバーとなり、連結売上高は急速に拡大中

(単位: 千円)



構成

●オンラインゲーム事業の急速な拡大により、構成比も大幅に変化



II 第3四半期の概要

4.販売費・一般管理費(連結)

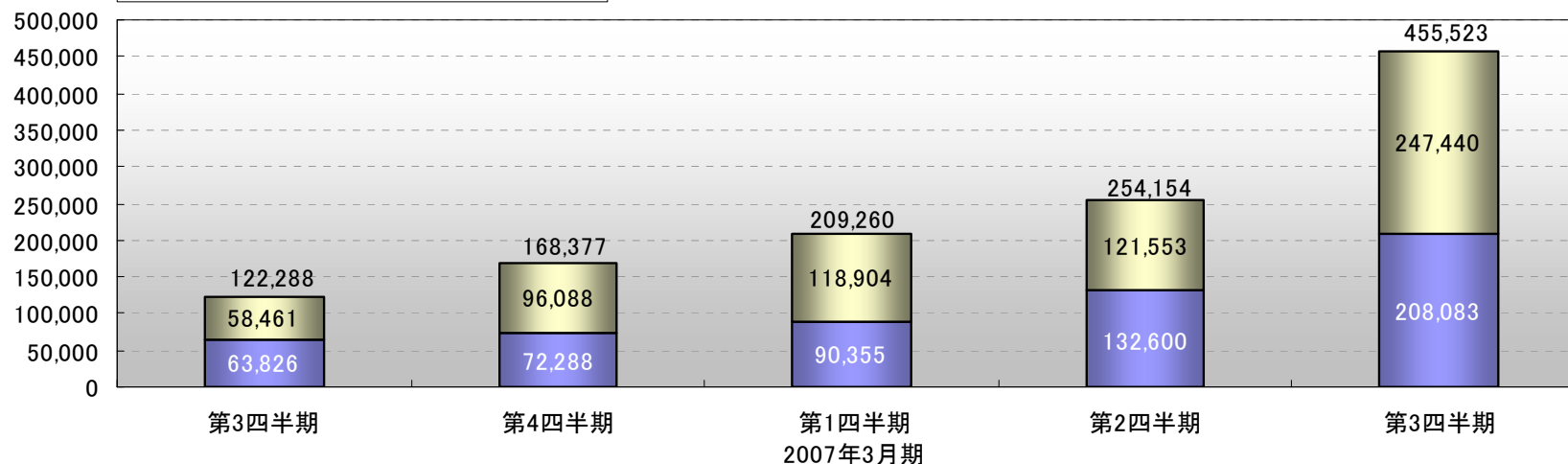
(単位:千円、%)

	2007年3月期 第3四半期	2006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	208,083	63,826	144,256	226.0
その他経費	247,389	58,461	188,928	323.2
販売管理費 合計	455,473	122,288	333,185	272.5

- AEONSOFT、NFLAVOR 等の子会社増加、オンラインゲーム事業拡大に伴う先行投資、ストック・オプションの人件費計上などが主要因となり、販売費及び一般管理費は大幅に増加

(単位:千円)

■ 人件費 ■ その他経費



Ⅱ 第3四半期の概要

5. 要約貸借対照表(連結)

主な項目		2007年3月期 第3四半期	2007年3月期中間	増減額	主な要因
資産 の 部	流動資産	825,692	1,163,218	△337,525	
	現金及び預金	489,551	845,214	△355,663	
	受取手形及び売掛金	257,511	104,387	153,123	
	短期貸付金	-	151,083	△151,083	NFLAVORへの貸付の回収及び連結消去
	固定資産	1,479,824	806,092	673,732	
	工具器具備品	140,384	96,486	43,897	
	ソフトウェア	552,340	101,729	450,611	オンラインゲーム事業資産の取得
	権利金	70,616	74,117	△3,501	
	のれん	531,934	153,906	378,027	NFLAVORの連結子会社化による増加
	投資有価証券	61,567	298,969	△237,402	NFLAVORの連結子会社化による減少
敷金及び保証金	68,228	45,360	22,867		
資産 合計		2,303,554	1,969,310	334,244	
負債 の 部	流動負債	453,047	197,136	255,911	
	買掛金	68,753	27,052	41,701	
	短期借入金	223,787	-	223,787	NFLAVOR連結子会社化による増加
	未払金	66,584	103,129	△36,545	
	固定負債	51,076	41,667	9,408	
長期借入金	24,744	27,549	△2,804		
負債 合計		504,123	238,803	265,320	
少数株主持分		111,296	22,678	88,617	
純 資 産 の 部	資本金	1,200,009	1,200,009	-	
	資本剰余金(資本準備金)	620,970	620,970	-	
	利益剰余金	△195,111	△142,048	△52,777	
	純資産合計	1,799,431	1,730,507	68,924	
負債及び純資産 合計		2,303,554	1,969,310	334,244	

(単位:千円)

●主に、NFLAVOR の連結子会社化により資産・負債ともに増加

Ⅱ 第3四半期の概要

6. 人員数（連結）

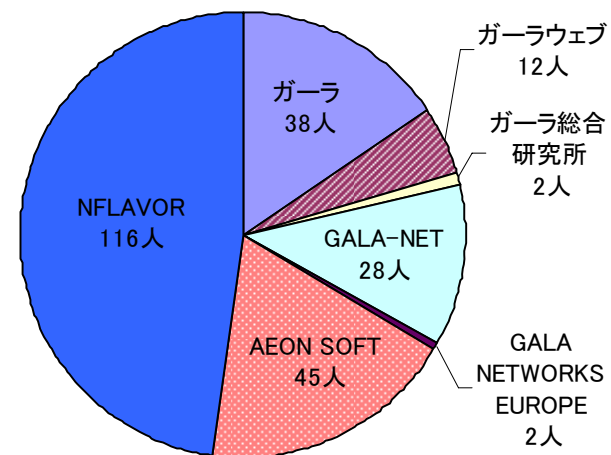
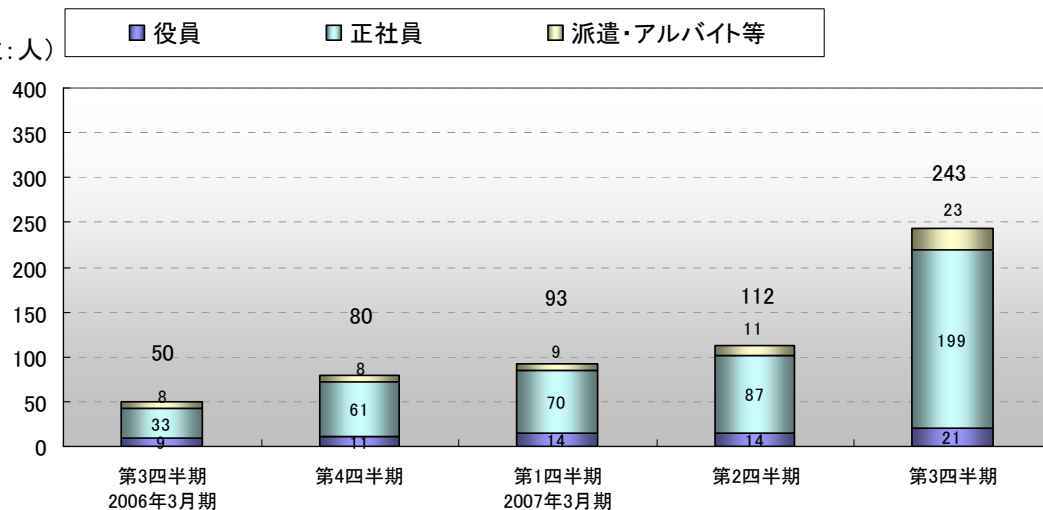
（単位：人、％）

	2007年3月期 第3四半期	2006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	21	9	12	233.3%
正社員	199	33	166	603.0%
派遣・アルバイト等	23	8	15	287.5%
合計	243	50	193	486.0%

●連結子会社の増加により、前年同四半期比で大幅に増加。

●主な増加要因は**AEONSOFT** 45名、**GALA-NET** 28名、**NFLAVOR** 116名

（単位：人）

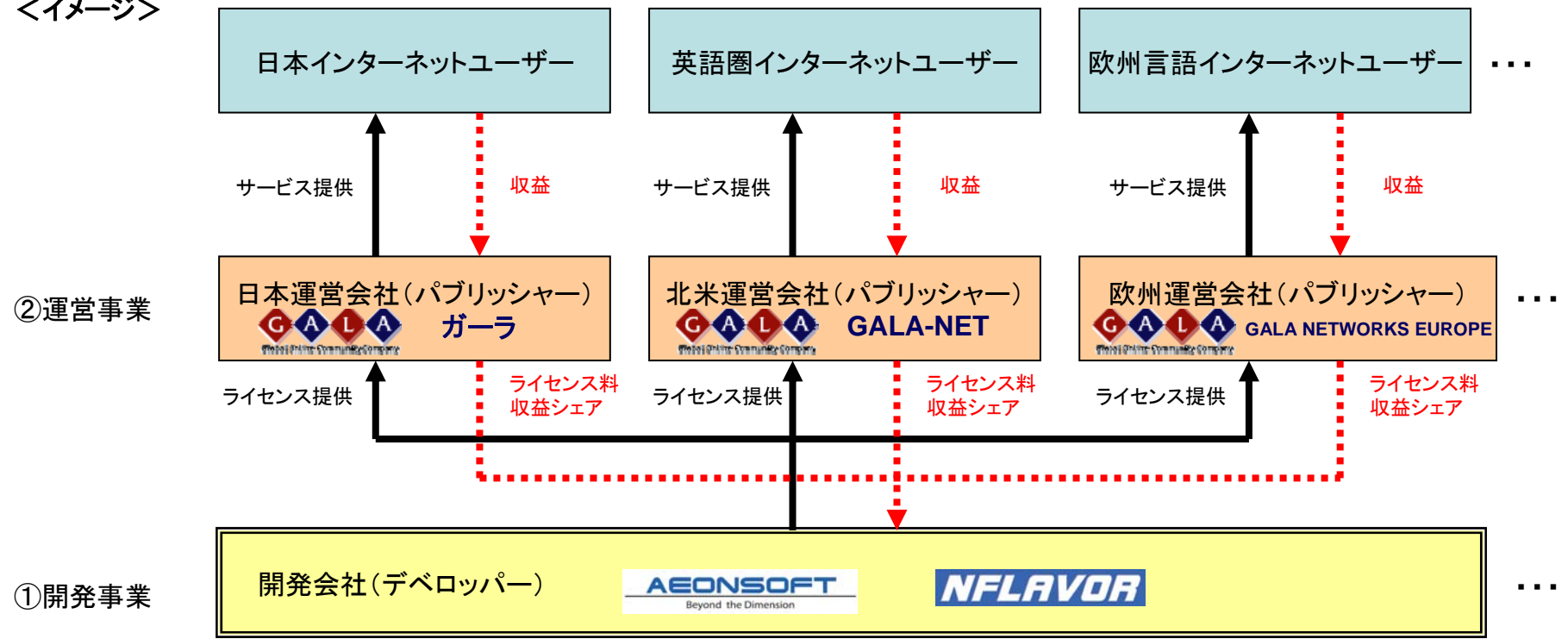


Ⅲ 各事業部門の状況

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、**GALA Group**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、**GALA Group**としては、**GALA-NET** (北米)、**ガーラ**(日本)にて展開中。**GALA NETWORKS EUROPE**(欧州)においては12月より展開開始

<イメージ>



Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～売上高～

①日本で新規にサービス開始 ②米国での好調持続 ③台湾でのFlyff onlineのヒット ④韓国でのRAPPELZの商業化開始
が主な要因となり、売上高は急速に拡大

	2007年3月期 第3四半期						2006年3月期 第3四半期					
	① GALA	② GN	GNE	③ AS	④ NF	合計	GALA	GN	GNE	AS	NF	合計
アイテム売上	42,329	141,938	223	11,104	58,457	254,054	—	1,391	—	—	—	1,391
ロイヤリティ売上	—	—	—	120,648	2,802	123,450	—	—	—	—	—	—
ライセンス売上	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
売上高	42,329	141,938	223	131,752	61,260	377,505	—	1,391	—	—	—	1,391

GN・・・GALA-NET

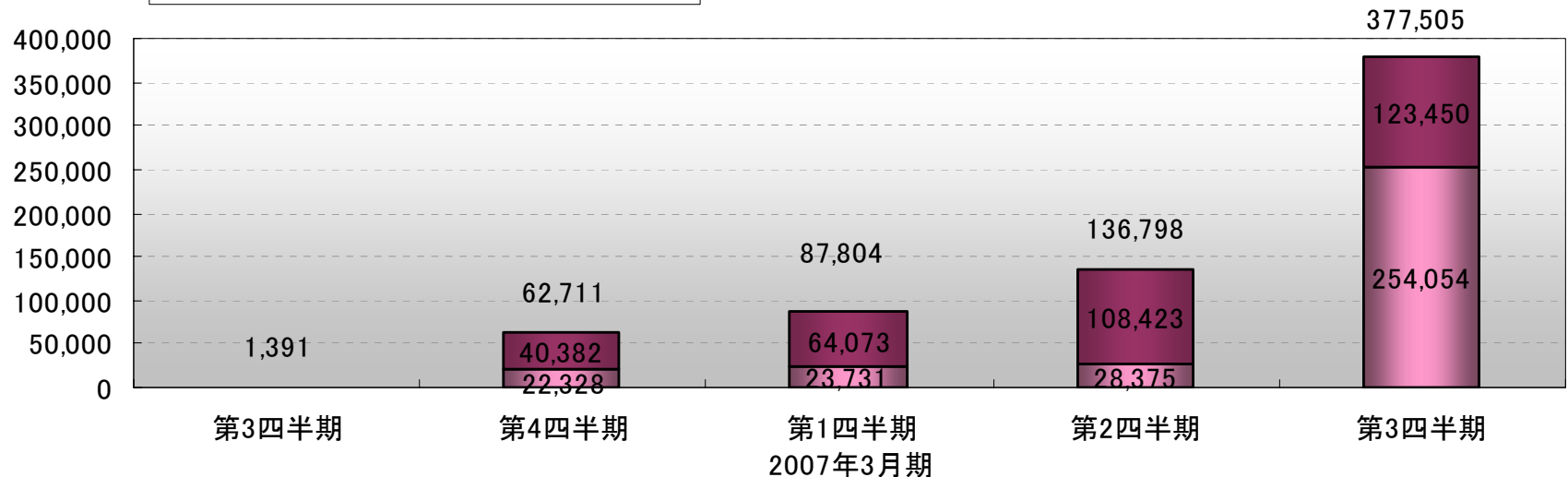
GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE

AS・・・AEONSOFT

NF・・・NFAVOR

(単位:千円)




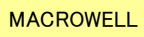








■ ロイヤリティ売上 ■ アイテム売上





Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～開発事業～

AEONSOFTは、現地パートナーによる台湾での商業化(9月28日)、GALA Groupによるドイツ語版商業化(12月22日)を開始
 NFLAVORは、韓国国内での自社による商業化に加え、GALA Groupによる日本(10月25日)、北米での商業化(11月3日)を開始

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
		韓国	フィリピン	タイ	台湾	香港			
 AEONSOFT 100%連結子会社	 Flyff online	 AEONSOFT 商業化済	NETGAMES 商業化済	INI3 商業化済	 MACROWELL 商業化済 (9月28日)	—	エキサイト JAPAN 商業化済	 GALA-NET 商業化済	 GALA NETWORKS EUROPE 独語版: 商業化開始 (12月22日) 仏語版:準備中
 NFLAVOR 60.6%連結子会社	 RAPPELZ	 NFLAVOR 商業化済 (9月20日)	—	—	—	i-CABLE communication 商業化済	 ガーラ 商業化開始 (10月25日)	 GALA-NET 商業化開始 (11月3日)	 GALA NETWORKS EUROPE 準備中



 ... 商業化
 ... 第3四半期より商業化開始もしくは準備中

Ⅲ 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②)～

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

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、最高同時接続者数、売上ともに順調に拡大中。

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 GALA-NET	 Flyff online	1Q	7,112	19,103
		2Q	8,518	29,599
		3Q	9,331	35,563
	 SPACE COWBOY online	1Q	833	372
		2Q	746	2,000
		3Q	944	3,824
	 RAPPELZ	1Q	—	—
		2Q	255	—
		3Q	2,970	13,213

11月3日: 商業化

Ⅲ 各事業部門の状況

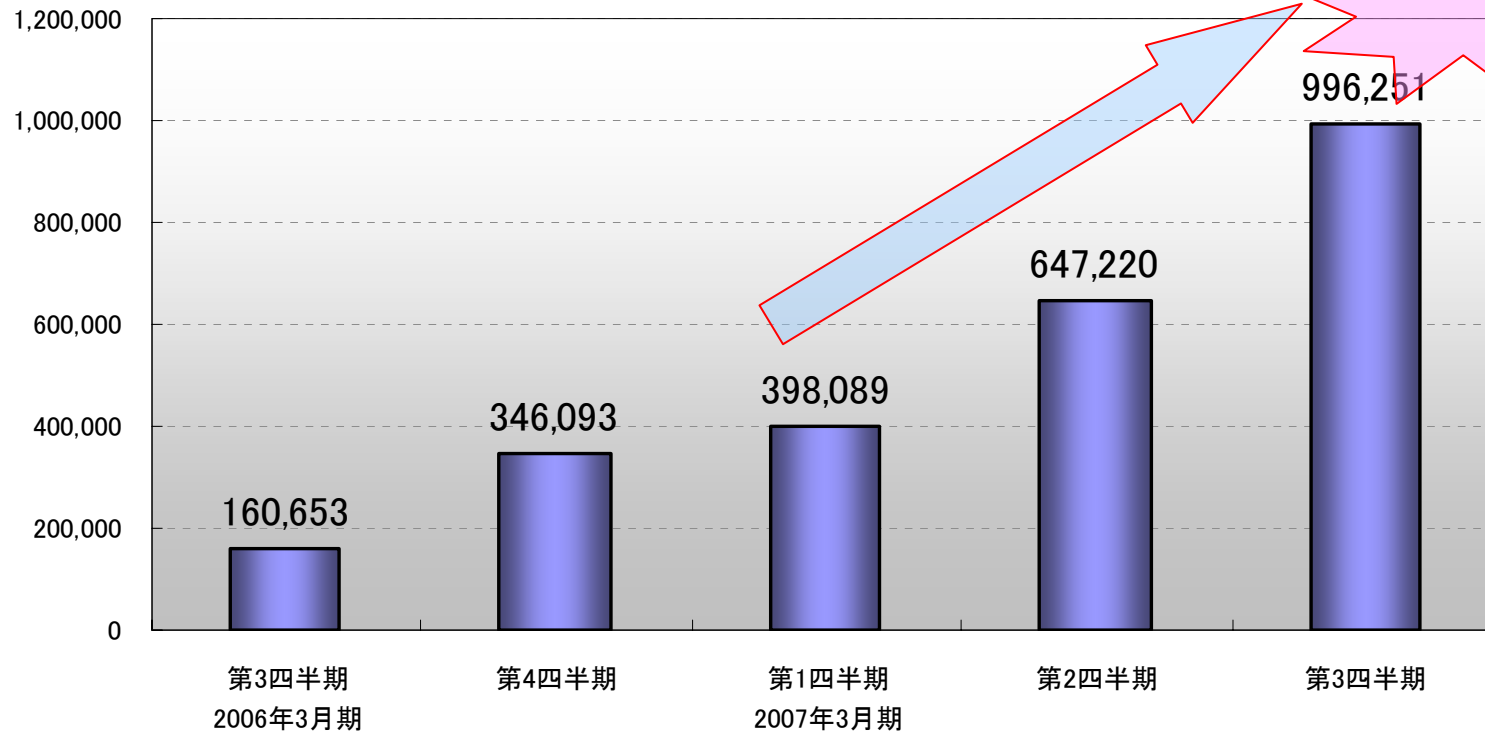
1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(米国①)～

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

米国gPotato会員数は急速に拡大中。2007年1月1日に100万人を突破！

(単位:人)

gPotato 総会員数推移



100万人突破！

Ⅲ 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

RAPPELZ は10月2日よりオープンβ版サービス、10月25日より商業化を開始。
 会員数の増加に伴い、最高同時接続者数も順調に推移しており、好調なスタート。
 11、12月には有料アイテムの拡充を行い、12月8日には初の大規模アップデートを実施。

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位: 千円)
 ガーラ	 RAPPELZ	1Q	—	—
		2Q	—	—
		3Q	2,073	14,110

10月2日: オープンβ版サービス開始

10月25日: 商業化

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(欧州)～

欧州 (gPotato.eu <http://www.gpotato.eu>) の運営状況

欧州gPotatoでは12月15日より**Flyff online**オープンβ版サービスを開始し、12月22日より商業化開始。

12月末時点で会員数が11,952名。

ドイツ最大のオンラインゲーム情報サイト4Player.deにて、ダウンロードランキングが最高3位と好評。

運営会社	サービス名	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 GALA NETWORKS EUROPE	 FLY FOR FUN Flyff online	1Q	-	-
		2Q	-	-
		3Q	751	230

クローズドβ版サービス提供: 11月28日～12月4日
 オープンβ版サービス提供: 12月15日～12月21日

12月22日: 商業化

Ⅲ 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・韓国)～

韓国の運営状況

GALA Groupでは、韓国国内においては、**AEONSOFT**、**NFLAVOR**自らが運営事業も行っており、**AEONSOFT**の**Flyff online**は大ヒットはしていないものの、老舗ゲームとして一定の売上を維持。**NFLAVOR**の**RAPPELZ**は、9月20日より商業化を開始し、会員の質の向上施策・アップデートを通じ、売上が順調に拡大中。

運営会社	サービス名	期間	最高同接者数の平均	月次売上高平均 (単位: 千円)
 AEONSOFT	 Flyff online	1Q	911	2,206
		2Q	1,029	4,739
		3Q	891	3,761
 NFLAVOR	 RAPPELZ	1Q	22,052	—
		2Q	13,721	6,214
		3Q	3,472	22,150

9月20日
商業化







※**RAPPELZ** 2006年1月25日 オープンβ版サービス提供開始
 ※9月の商業化を前に、実名認証(住民番号とユーザー情報の一致するかどうかを確認)を実施し、認証が取れたユーザーの通計を出しております。

Ⅲ 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・その他)～

韓国以外のアジアの運営状況

GALA Groupでは、韓国以外のアジア地域では、現地のパートナーを通じてサービス提供を行っており、**Flyff online** はすでにフィリピン、タイ、台湾にて商業化済み。特に台湾では好評を博しており、大きくグループ売上に貢献。**RAPPELZ** は香港で商業化済みで、今後はグループネットワークを生かし、他国へのライセンス提供範囲を拡大予定。

サービス名	国別	期間	最高同接者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 Flyff online	タイ 	3Q	3,626	7,565
	フィリピン 	3Q	7,961	3,253
	台湾 	3Q	31,064	128,018
 RAPPELZ	香港 	3Q	123	741

9月28日:商業化

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

<韓国:AEONSOFT>

- ◆ **Flyff online** の英語版バージョンアップ
- ◆ 米国、欧州、日本、アジア地域のパートナー支援と未導入地域への新規パートナー開拓
- ◆ 次期ゲームタイトル(仮称:**AirMatch**(エアマッチ))の開発及びライセンス提供

<韓国:NFLAVOR>

- ◆ 韓国、香港以外のアジア地域へのライセンス提供
- ◆ 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**(プロジェクトS) など次期ゲームタイトルの開発

■運営事業

<日本:ガーラ>

- ◆ 引き続き**RAPPELZ** の会員獲得、イベント、アイテム販売を強化
- ◆ **RAPPELZ** の運営体制を確立し、不正取締りなどの質の向上

<北米:GALA-NET>

- ◆ 既存提供中タイトル**Flyff online**、**RAPPELZ**のアイテム販売強化
- ◆ 投入決定タイトル**CORUM ONLINE** (コルム)のサービス体制の構築【2007年3月開始予定】
- ◆ 投入決定タイトル**Accro Xtreme** (アクロエクストリーム)のサービス体制の構築【2007年4月以降開始予定】
- ◆ **Shot-Online**(ショットオンライン)等大型タイトルのチャネリングの促進【Shot-Online導入決定 2月9日リリース済】

<欧州:GALA NETWORKS EUROPE>

- ◆ 既存提供中タイトル**Flyff online** のドイツ語版の会員獲得、アイテム販売強化
- ◆ **Flyff online** のフランス語版の提供(今年度予定)

Ⅲ 各事業部門の状況

1. オンラインゲーム事業 ～今後の取組み～

【GALA-NETによる提供予定のGAME TITLES】



◆CORUM ONLINE◆

2月15日よりオープンβ版サービスを開始。
3月上旬より商業化予定。

プレイヤーはマップ上に多数存在するダンジョンを所有することができ、これにより様々な恩恵を受けることができるので、プレイヤー同士でのダンジョンの争奪戦も行われ、いわゆる国取り合戦的な要素が含まれているゲームです。



◆Accro Xtreme◆

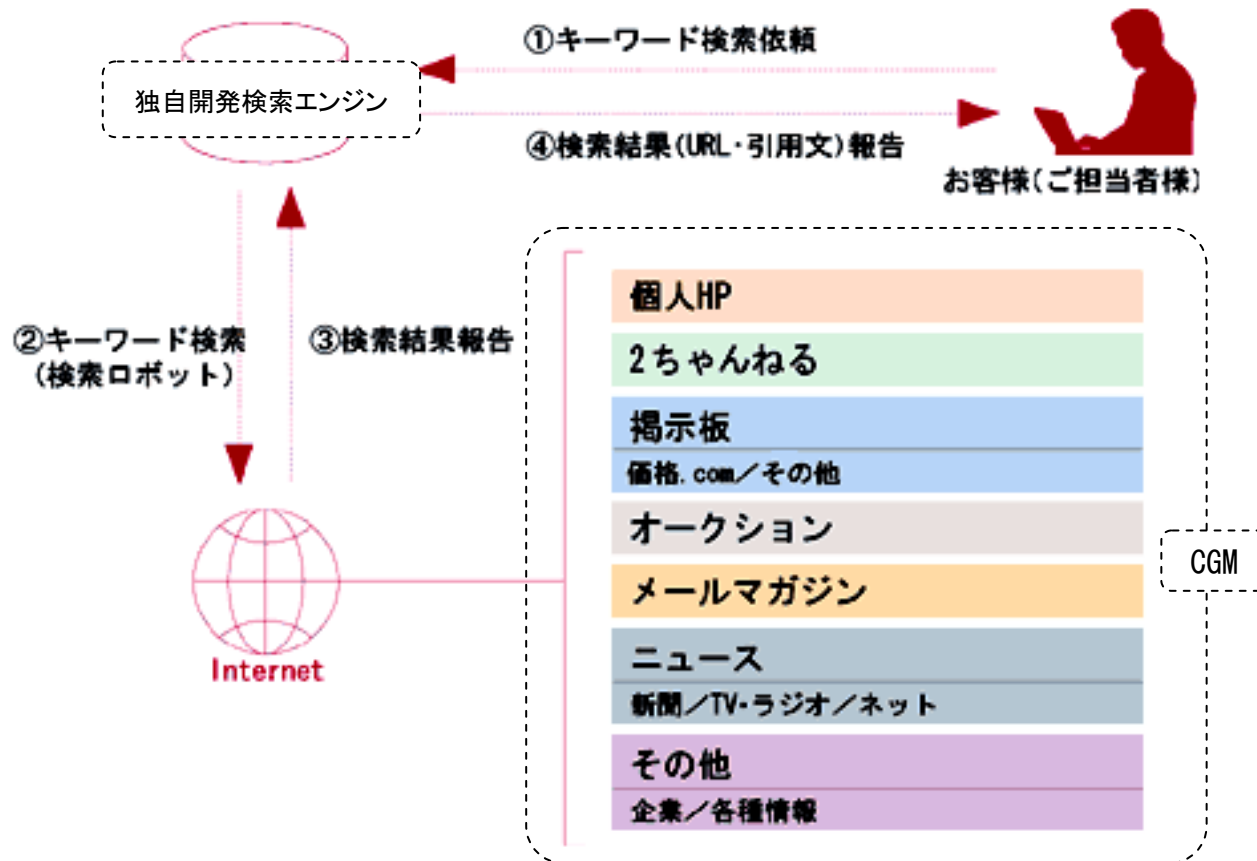
4月以降に開始予定

3D対戦型レーシングゲームで、従来のレーシングゲームと異なり、武器を利用して相手の車を攻撃し、破壊することが可能なゲームです。

Ⅲ 各事業部門の状況

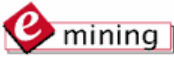
2. データマイニング事業 ~ビジネスモデル~

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するサービス



Ⅲ 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113,000円
	② e-マイニング Quick	直接販売・代理店販売	約158,000円
	③ CS ウォッチ	当社独占的・一次代理店	約195,000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 (2007年3月末終了予定)	電通独占販売	約335,000円 〔その他オプション〕 約316,000円
	⑤ 電通バズリサーチVer2.0	電通独占販売	約107,000円

11月30日:リニューアルリリース

Ⅲ 各事業部門の状況

2. データマイニング事業 ～電通バズリサーチVer2.0～

■「ロコミ」が重要視される背景

① ネット時代の消費者行動モデルの変化

「AIDMA」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、デザイア＝欲求、メモリー＝記憶、アクション＝購入) から・・・

「AISAS」(アテンション＝注意喚起、インタレスト＝興味、**サーチ＝検索、評価チェック**、アクション＝購入、**シェア＝意見共有**) へ・・・

※「AISAS」: 電通2005年6月商標登録済

② 「シェア」段階(BLOG、SNSなどへの書き込み＝ロコミ)を可視化し、将来のマーケティング活動へフィードバックする必要性

電通バズリサーチVer2.0は、ネット上のロコミをリアルタイムで可視化でき、低価格で利用できる、WEB2.0時代のマーケティング必須ツール



<https://www.dbuzz.jp/>

◆電通バズリサーチVer2.0の主な特徴◆

- (1)リアルタイム
RSS対応によるいつでもリアルタイム検索を実現
- (2)ユーザビリティ
豊富なメニューとすぐ使えるユーザーインターフェースの実現
- (3)カバレッジ
国内主要ブログ17サイト+2ちゃんねる をカバー
- (4)ロープライス
月額10万円から利用可能

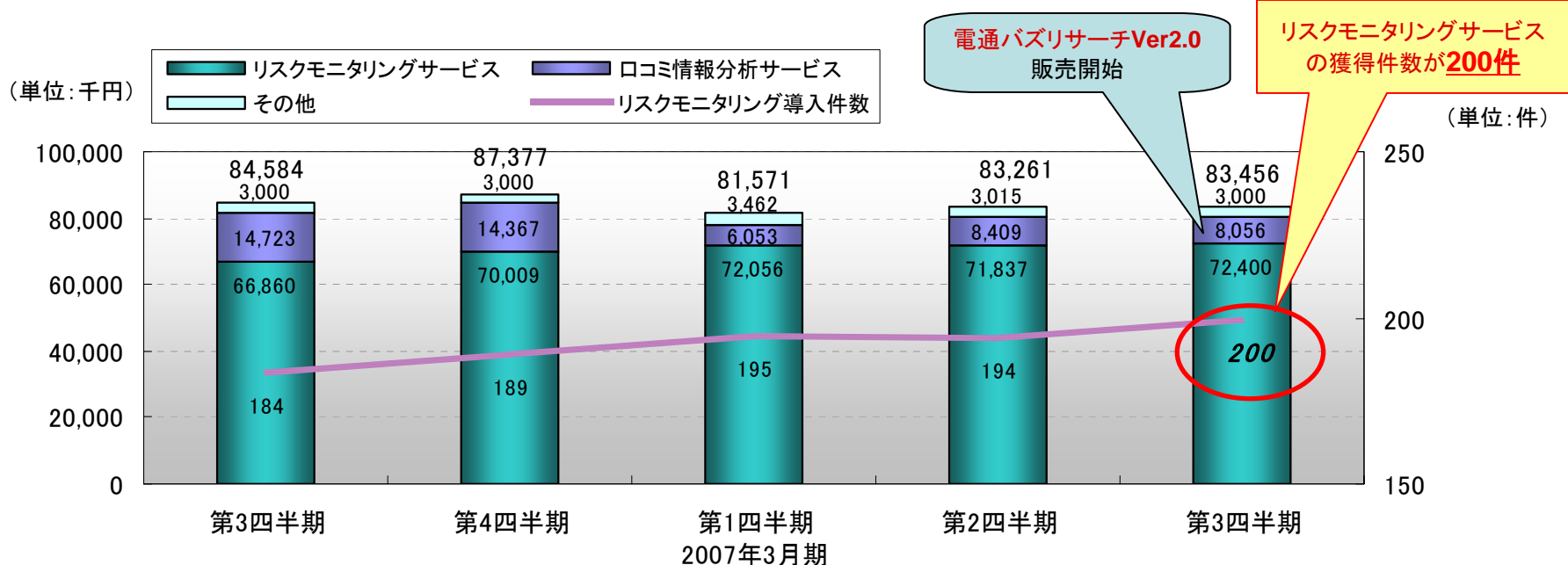
Ⅲ 各事業部門の状況

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、8.3%増と堅調に推移。
 ロコミ情報分析サービスは、11月30日に**電通バズリサーチVer2.0**をリリースし、販売開始。(本格貢献は第4四半期より)

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第3四半期	2006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
リスクモニタリングサービス	72,400	66,860	5,539	8.3
ロコミ情報分析サービス	8,056	14,723	△ 6,667	△ 45.3
その他	3,000	3,000	-	-
合計	83,456	84,584	△ 1,127	△ 37.0



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～

■ リスクモニタリングサービス

- ◆ **e-マイニング** のリニューアルによる、更なる機能面の充実
- ◆ **e-マイニング** のセミナー開催、代理店販売施策、営業人員の増員などによる営業強化

■ 口コミ情報分析サービス

- ◆ **電通バズリサーチVer2.0** のシステム安定化
- ◆ **電通バズリサーチVer2.0** のマーケティング機能強化
- ◆ 電通グループ内における利用促進

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>

※低価格の SNS + Blog コミュニティ のASPサービス **GFS QUICK** は10月31日をもって、サービスを終了いたしました。

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)	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
WEBサイト制作	②WEBプロデュース ※ガーラウェブにてサービスを提供	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	③サイバーコップス	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～

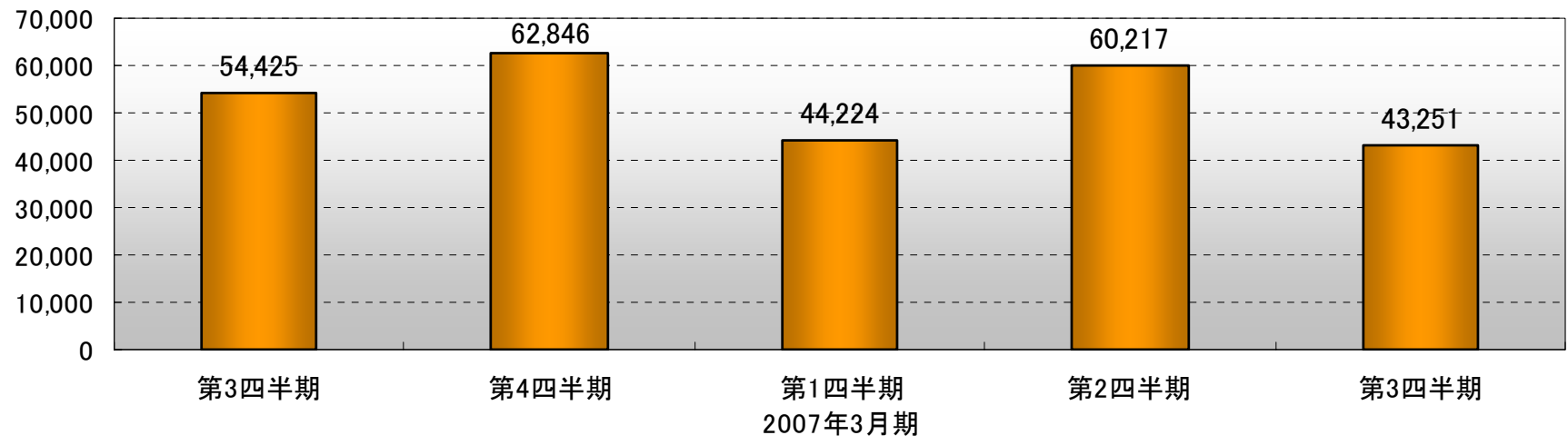
グループシナジー向上を目的として、従来 **ガーラ** が行っていたコミュニティ・ソリューション事業と、**ガーラウェブ** で行っているホームページ制作事業を統合中。
 また不採算の **GFSQuick** のサービスを終了し、再配置を行う等の効率化に着手

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第3四半期	2006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	43,251	54,425	△ 11,173	△ 20.5

※当期より、従来のホームページ制作事業等は、コミュニティ・ソリューション事業に統合して表示しております。

(単位: 千円)



Ⅲ 各事業部門の状況

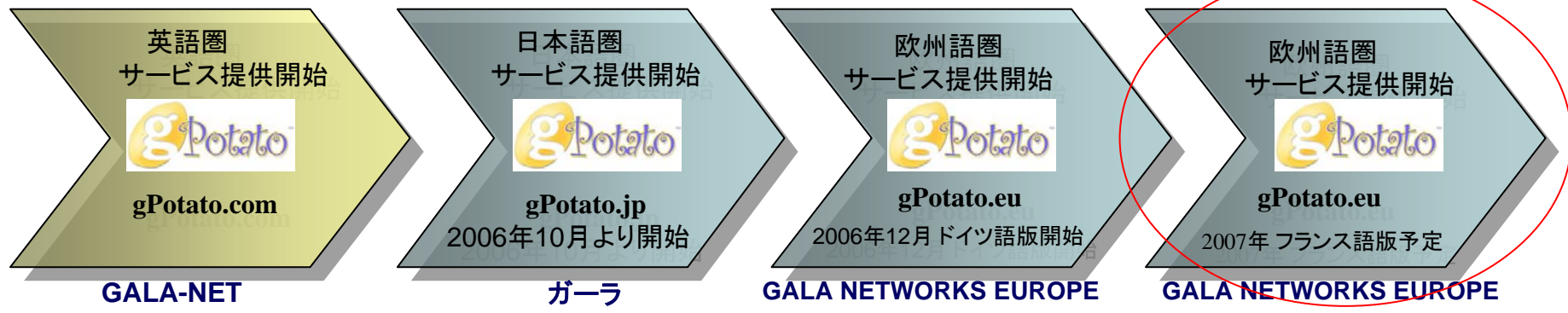
3 . コミュニティ・ソリューション事業 ～今後の取り組み～

- ◆ **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

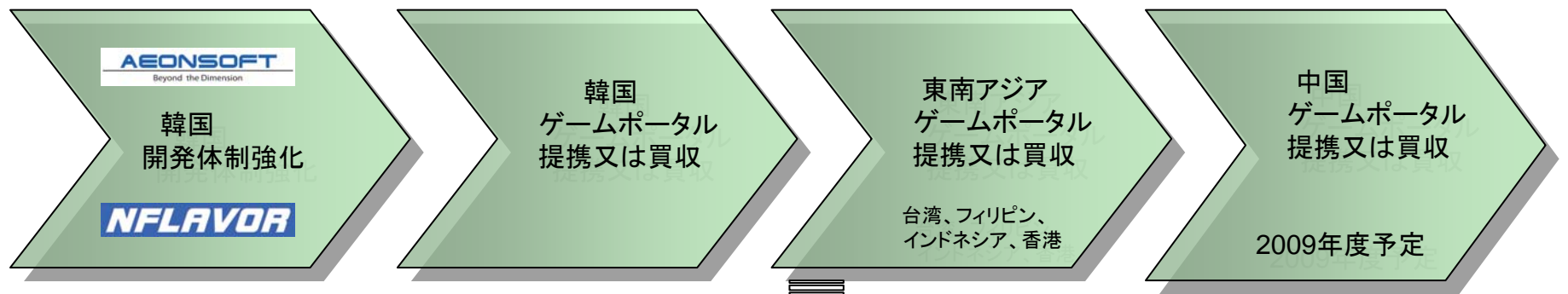
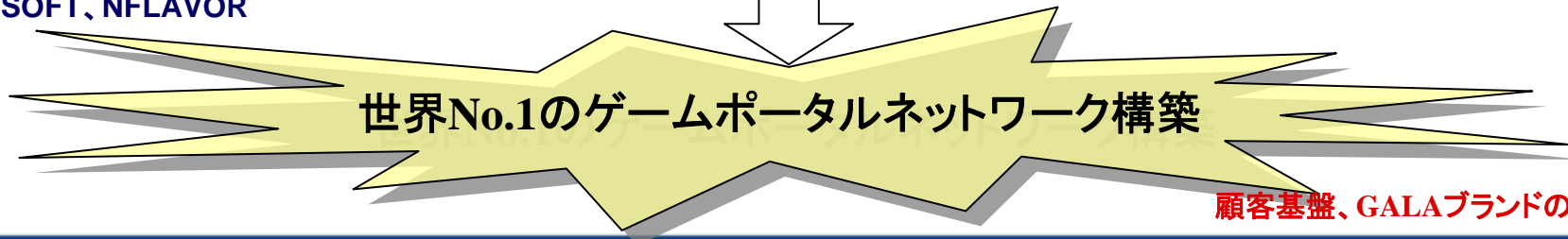
IV 今後の取組み

～世界NO.1のオンライン・コミュニティ・カンパニー～

① 今後成長が加速する、北米、欧州を中心とした gPotatoブランドによる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 今後の取組み

～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・台湾	...
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		↓						

