

# アナリスト向け決算説明会

## 2007年3月期 通期

(自:2006年4月1日 至:2007年3月31日)

株式会社ガーラ  
2007年5月29日

# 本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 2007年3月期 通期の概要
- III 第4四半期の概要
- IV 各事業部門の状況
- V 今後の取組み

# I GALA Group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						

## 2. グループ構成・事業構成の異動

### ■グループ構成

※  今期より連結子会社

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、第1四半期まで持分法適用会社となっておりますが、同社株式の売却により、持分法適用会社から除外となりました。  
 ※2007年4月5日に(株)ガーラモバイルを設立しております。

## Ⅱ 通期の概要

## 1. 決算要約

### ■概要

#### <連結>

◆売上高	16億8,299万円	(対前期比 180.9% 増)
◆経常損失	1億9,220万円	(対前期比 6,443万円の損失拡大)

#### <個別>

◆売上高	5億6,794万円	(対前期比 24.6% 増)
◆経常損失	2億3,881万円	(対前期比 1億8,134万円の損失拡大)

### ■ポイント

- ◆連結子会社数の拡大、オンラインゲーム事業の拡大により、売上高は大幅に増加
- ◆事業拡大のための先行投資、連結子会社の管理・サポート費用、ストック・オプション費用などが増加したことから、損失が拡大
- ◆連結売上高に占めるオンラインゲーム事業の構成比率68.6%、在外子会社の構成比率61.4%とグループの収益構造が大きく変化

## 2. 損益の概況(連結・個別)

### <連結損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期	2006年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	1,682,991	599,097	1,083,894	180.9
売上原価	416,592	189,294	227,297	120.1
売上総利益	1,266,399	409,802	856,596	209.0
販売費及び一般管理費	1,363,685	497,251	866,434	174.2
営業利益	△ 97,286	△ 87,448	△ 9,838	11.3
経常利益	△ 192,208	△ 127,768	△ 64,439	50.4
当期純利益	△ 299,351	71,690	△ 371,042	△ 517.6

- 売上は、オンラインゲーム事業の急拡大により、前期比約3倍と大幅に増加
- 売上総利益率は前期比約7ポイントの改善(68.4%→75.2%)
- 持分法投資損失、減損損失、契約解除損失などの大型のスポット費用の発生により、経常利益、当期純利益は悪化

### <個別損益>

(単位: 千円、%)

	2007年3月期	2006年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	567,943	455,780	112,163	24.6
売上原価	209,942	101,376	108,565	107.1
売上総利益	358,001	354,403	3,598	1.0
販売費及び一般管理費	592,646	393,747	198,899	50.5
営業利益	△ 234,645	△ 39,344	△ 195,301	496.4
経常利益	△ 238,815	△ 57,469	△ 181,346	315.6
当期純利益	△ 300,372	86,475	△ 386,847	△ 447.4

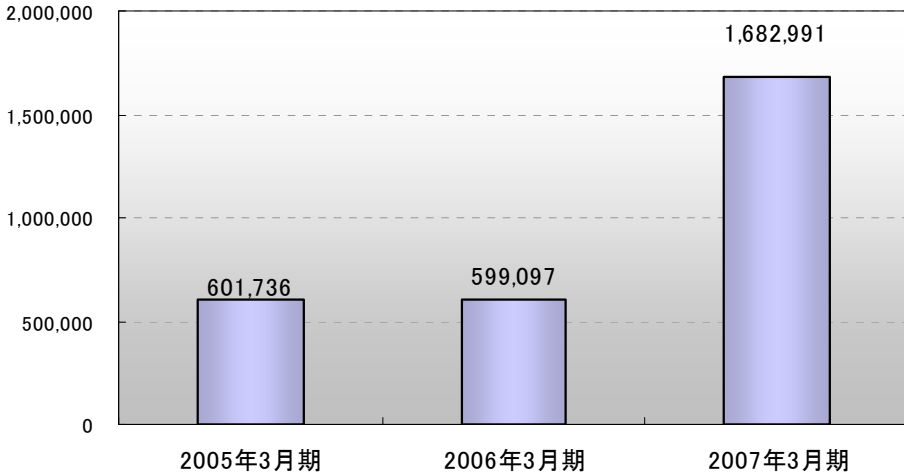
- 売上は、オンラインゲーム事業の開始、データマイニング事業の堅調な推移により、24.6%増加
- 事業・人員の先行投資、子会社の管理およびサポート費用、ストック・オプション費用の発生により販管費は大幅に増加
- 減損損失、固定資産除却損などの大型のスポット費用の発生により、当期純利益は悪化



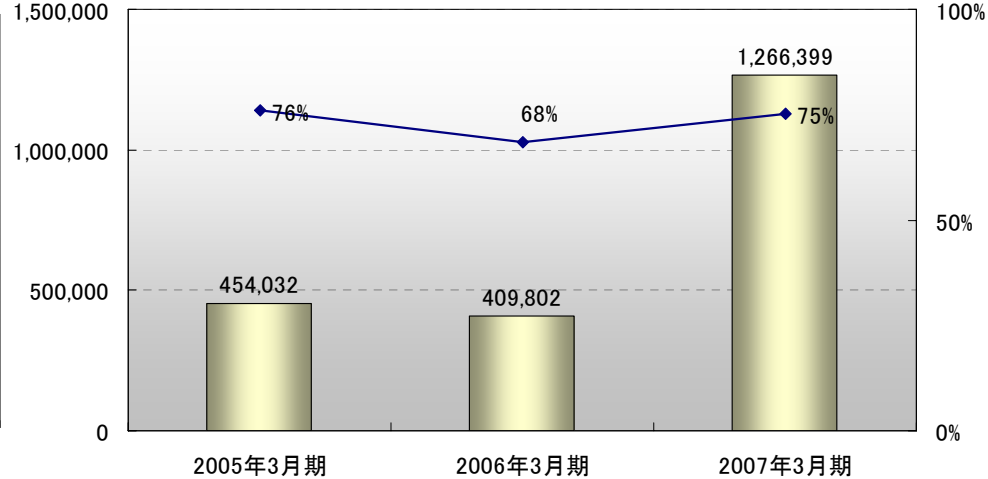
## 3. 損益の推移(連結)

(単位:千円)

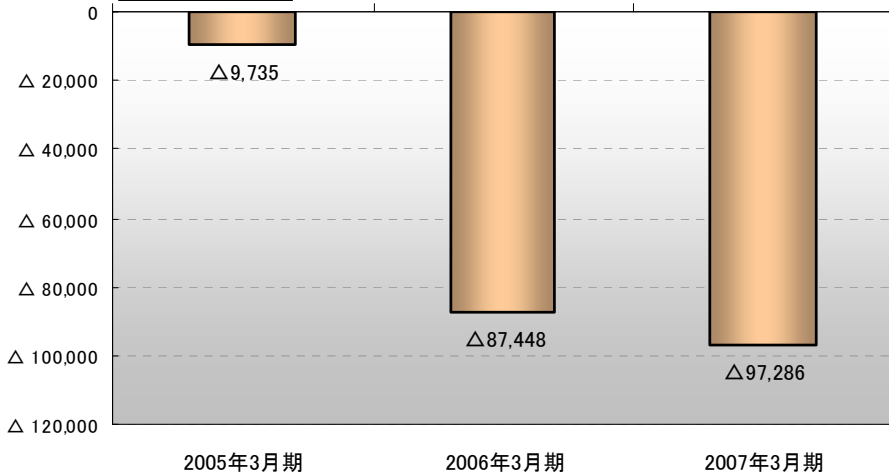
売上高



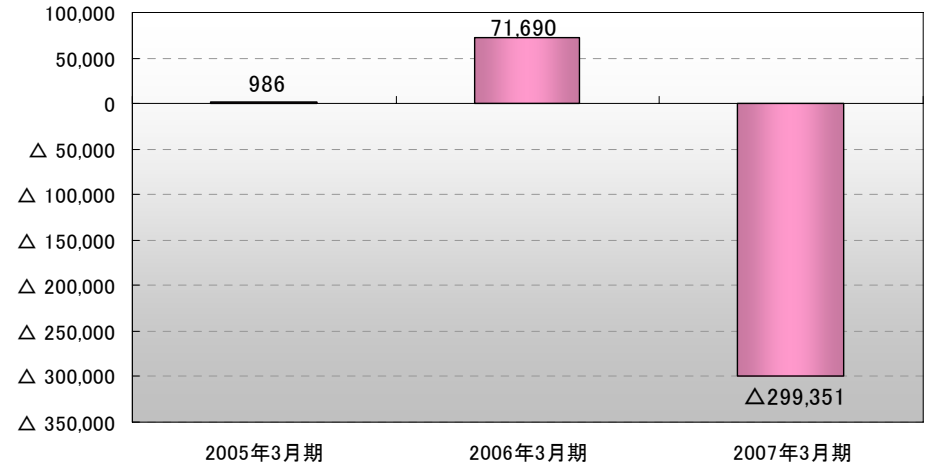
売上総利益 ● 売上総利益率



営業利益



当期純利益



## 4. 事業部門別売上高(連結)

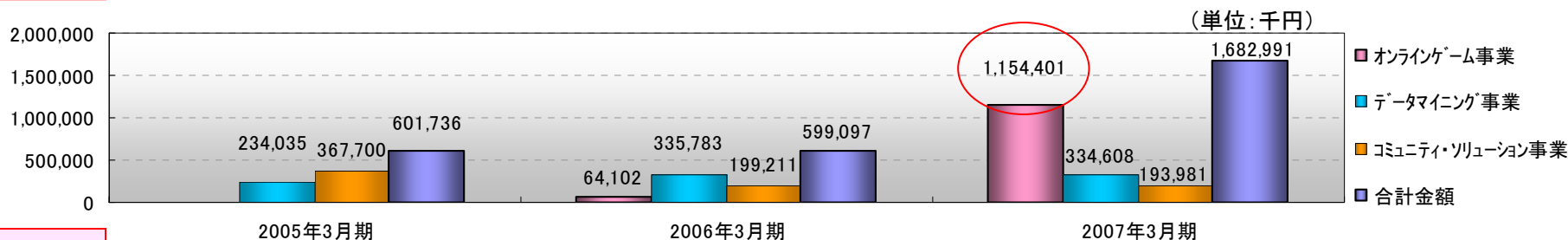
(単位: 千円、%)

	2007年3月期	2006年3月期	前期比増減額	前期比増減率
オンラインゲーム事業	1,154,401	64,102	1,090,298	1,700.9
データマイニング事業	334,608	335,783	△ 1,175	△ 0.4
コミュニティ・ソリューション事業	193,981	199,211	△ 5,229	△ 2.6
売上高合計	1,682,991	599,097	1,083,894	180.9

※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。

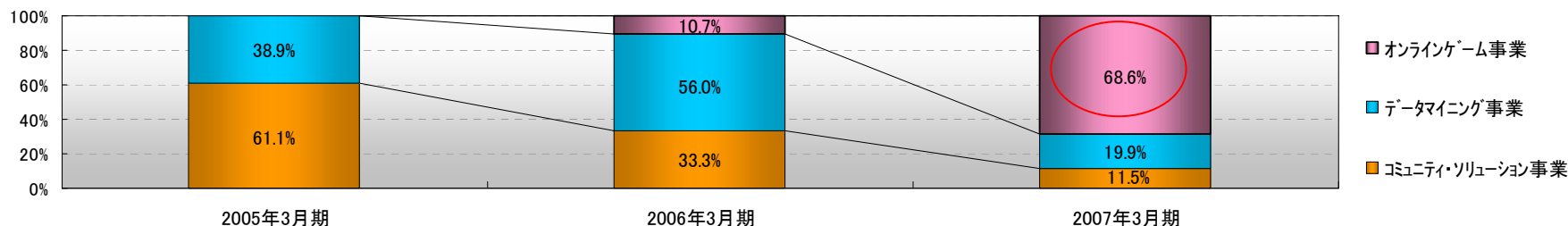
### 推移

●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



### 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



## 5. 要約貸借対照表(連結)

(単位:千円)

主な項目		2007年3月期	2006年3月期	増減額	主な要因
資産の部	流動資産	961,034	1,528,375	△567,340	
	現金及び預金	642,678	1,409,975	△767,297	
	受取手形及び売掛金	203,481	92,868	110,613	
	短期貸付金	-	1,561	△1,561	
	固定資産	1,627,401	583,151	1,044,250	
	工具器具備品	137,617	41,804	95,812	
	ソフトウェア	669,945	68,891	601,054	オンラインゲーム事業資産の取得
	権利金	100,191	66,520	33,671	
	のれん	505,337	141,091	364,245	NFLAVOR子会社化による増加
	投資有価証券	73,855	151,580	△77,724	
敷金及び保証金	66,430	40,753	25,677		
資産合計		2,588,436	2,111,526	476,909	
負債の部	流動負債	657,144	513,387	143,756	
	買掛金	38,057	32,449	5,607	
	短期借入金	219,585	-	219,585	NFLAVOR子会社化による増加
	未払金	217,002	48,197	168,805	
	新株予約権付社債	-	375,000	375,000	新株予約権付社債(MSCB)の行使による資本への転換
	固定負債	50,448	45,329	5,118	
長期借入金	20,811	33,210	△12,398		
負債合計		707,592	558,717	148,875	
純資産の部	資本金	1,229,959	1,010,751	219,207	新株予約権付社債(MSCB)の資本への転換 及び
	資本剰余金(資本準備金)	650,920	431,712	219,207	ストック・オプション行使
	利益剰余金	△228,825	70,526	△299,351	
	少数株主持分	141,134	32,829	108,305	
	純資産合計	1,880,843	1,552,808	328,034	
負債及び純資産合計		2,588,436	2,111,526	476,909	

● オンラインゲーム事業への投資(ライセンス買付、設備投資、M&Aなど)により、資産の内訳が大きく変化

## Ⅲ 第4四半期の概要

# Ⅲ 第4四半期の概要

## 1. 決算要約

### ■概要

#### <連結>

◆売上高	6億 8,489万円 (対前年同期比 221.6% 増 前四半期比35.8%増)
◆経常利益	9,168万円 (前年同期△4,388万円からの黒字転換)

#### <個別>

◆売上高	1億 9,087万円 (対前年同期比 54.8% 増)
◆経常損失	5,701万円 (対前年同期比 3,227万円の損失拡大)

### ■ポイント

- ◆オンラインゲーム事業の拡大により、連結売上高は大幅に拡大中
- ◆第4四半期より、連結営業利益、連結経常利益ともに黒字化
- ◆連結純利益は減損損失(4,150万円)、契約解除損失(5,065万円)などの特別損失により、3,371万円の赤字

### ■主なトピックス

- ・ GALA-NET : 「Shot-Online」(ショットオンライン)をマーケティングパートナー契約を締結(2/7)
- ・ GALA-NET : 「CORUM ONLINE」(コルム)オープンβ版サービス開始(2/15)【3/5 商業化】
- ・ NFLAVOR : 「RAPPELZ」(ラペルズ)台湾(2/15)および中国(2/27)にてパブリッシャー契約
- ・ GALA NETWORKS EUROPE : 「Flyff online」(フリフ)ドイツ語版が「4players.de」でダウンロードランキングNo.1(3/15)

# Ⅲ 第4四半期の概要

## 2. 損益の概況(連結・個別)

### <連結損益>

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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	684,898	212,934	471,963	221.6
売上原価	143,806	76,083	67,722	89.0
売上総利益	541,092	136,850	404,241	295.4
販売費及び一般管理費	444,996	168,377	276,618	164.3
営業利益	96,095	△ 31,527	127,622	-
経常利益	91,680	△ 43,880	135,561	-
四半期純利益	△ 33,713	△ 4,565	△ 29,148	638.5

- オンラインゲーム事業の拡大により、連結売上高は大幅に拡大中
- 第4四半期より、連結営業利益、連結経常利益ともに黒字化
- 連結純利益は減損損失(4,150万円)、契約解除損失(5,065万円)などの特別損失により、3,371万円の赤字

### <個別損益>

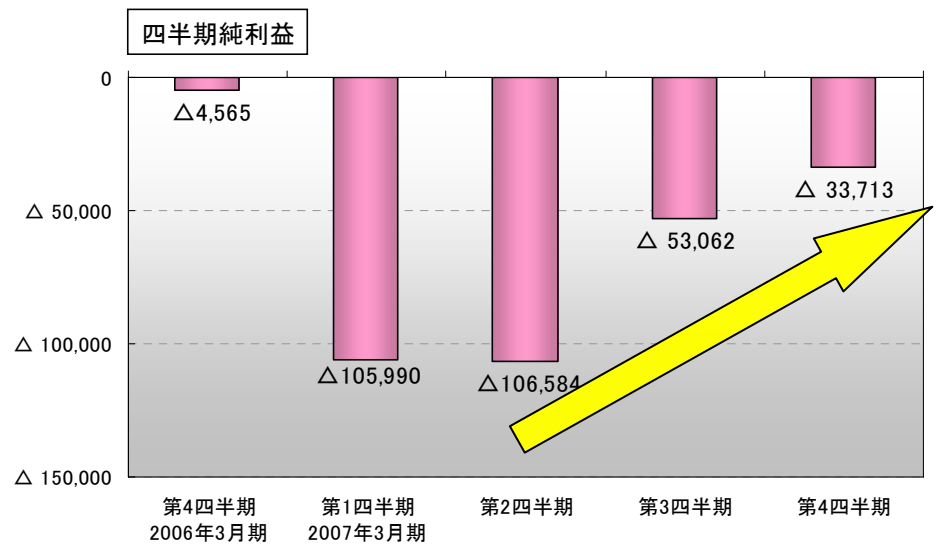
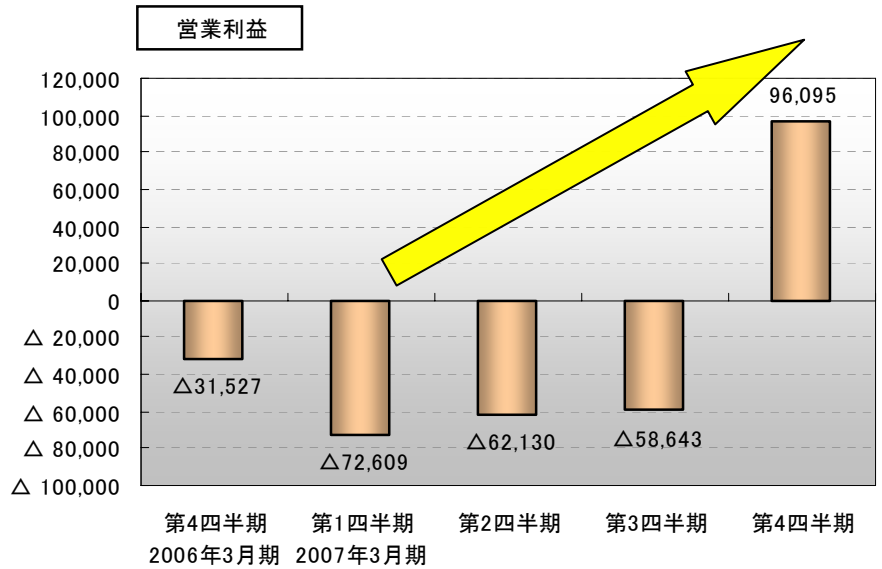
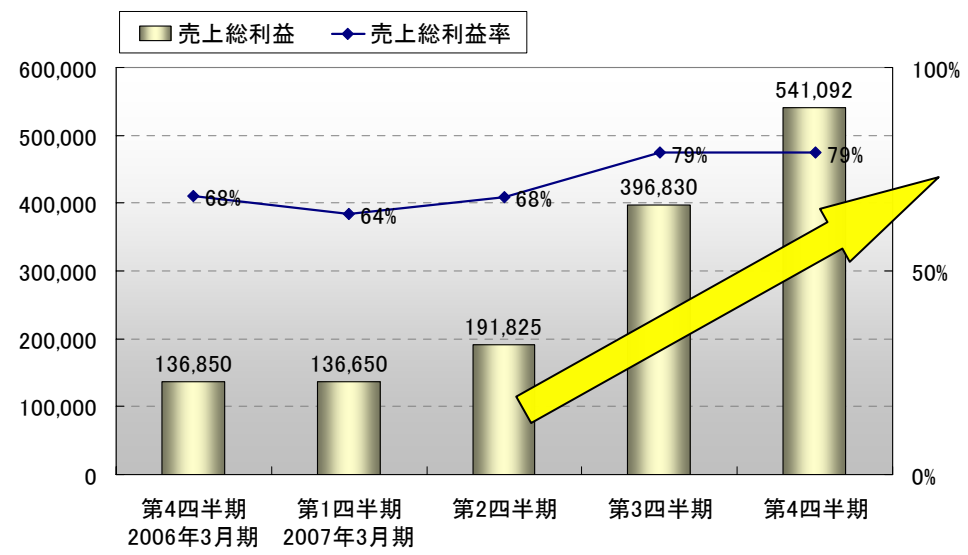
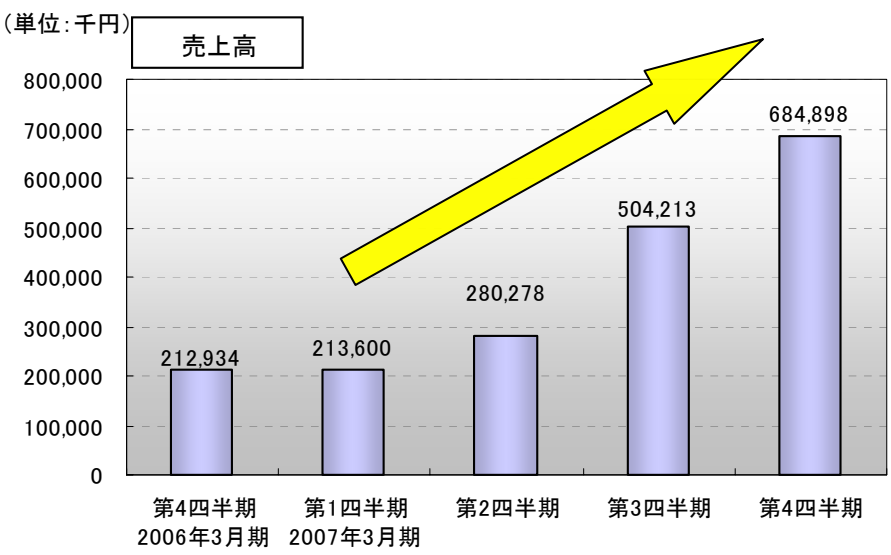
(単位:千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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	190,872	123,277	67,595	54.8
売上原価	75,064	35,445	39,618	111.8
売上総利益	115,808	87,832	27,976	31.9
販売費及び一般管理費	174,599	103,287	71,311	69.0
営業利益	△ 58,790	△ 15,455	△ 43,335	280.4
経常利益	△ 57,016	△ 24,743	△ 32,272	130.4
四半期純利益	△ 110,732	△ 41,388	△ 69,344	167.5

- オンラインゲーム事業の収益増大による売上の拡大
- グループ管理コストおよびストック・オプションコストの増大による営業損益、経常損益の悪化
- コミュニティ・ソリューション事業の減損損失(4,150万円)による純利益の悪化

# Ⅲ 第4四半期の概要

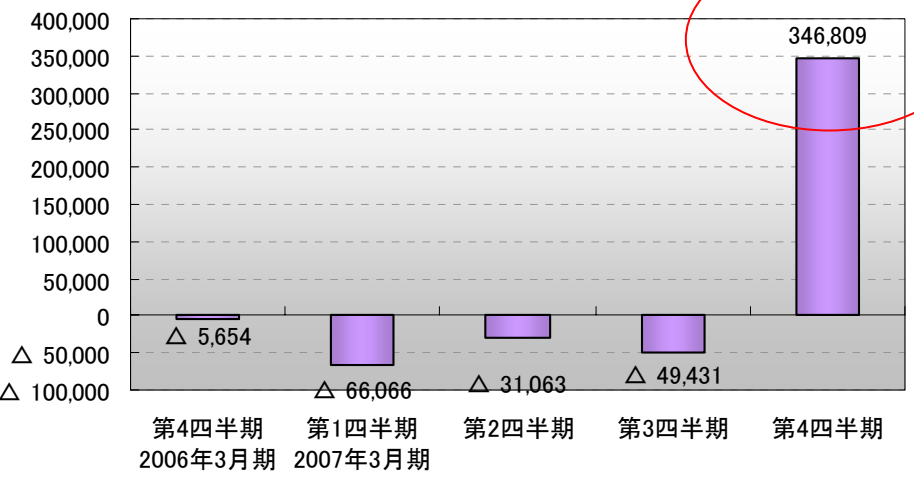
## 3. 損益の推移(連結)



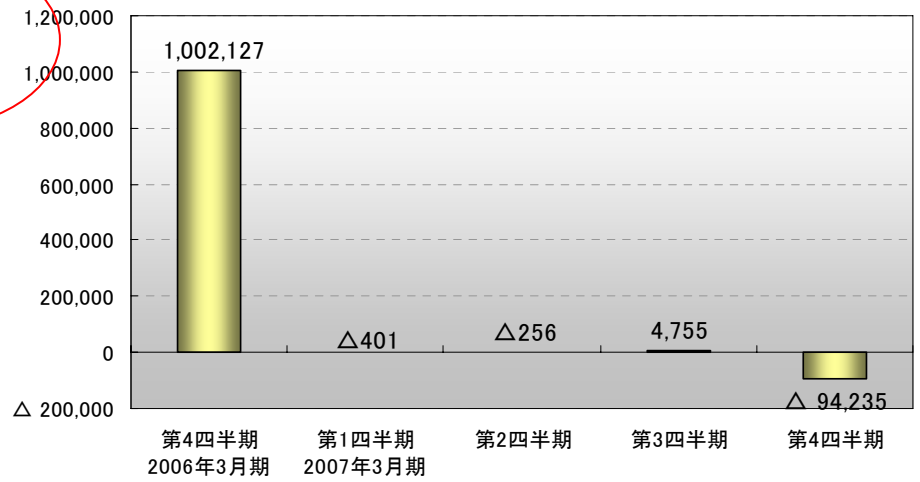
# Ⅲ 第4四半期の概要

## 4. キャッシュフローの推移(連結)

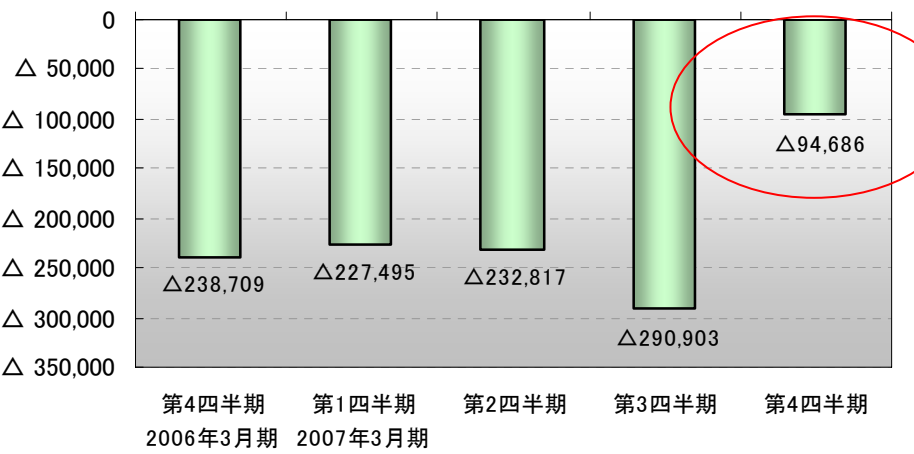
(単位:千円) 営業活動によるキャッシュフロー



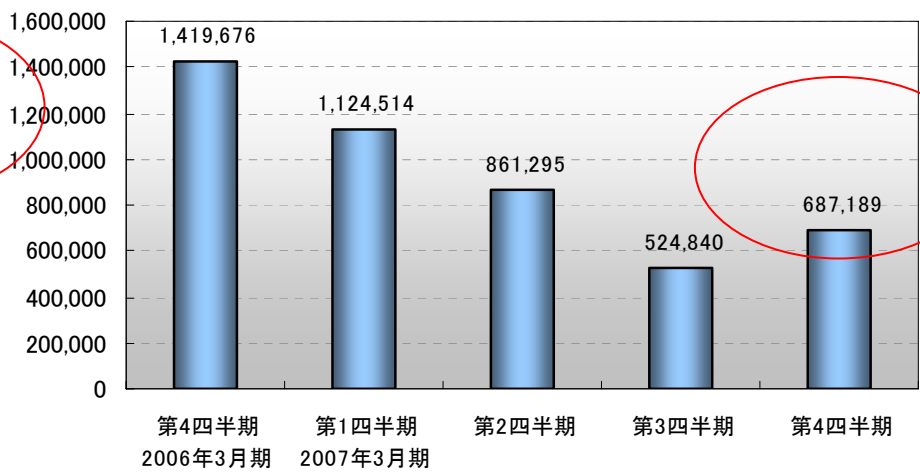
財務活動によるキャッシュフロー



投資活動によるキャッシュフロー



現金および現金同等物期末残高





# Ⅲ 第4四半期の概要

## 5. 事業部門別売上高(連結)

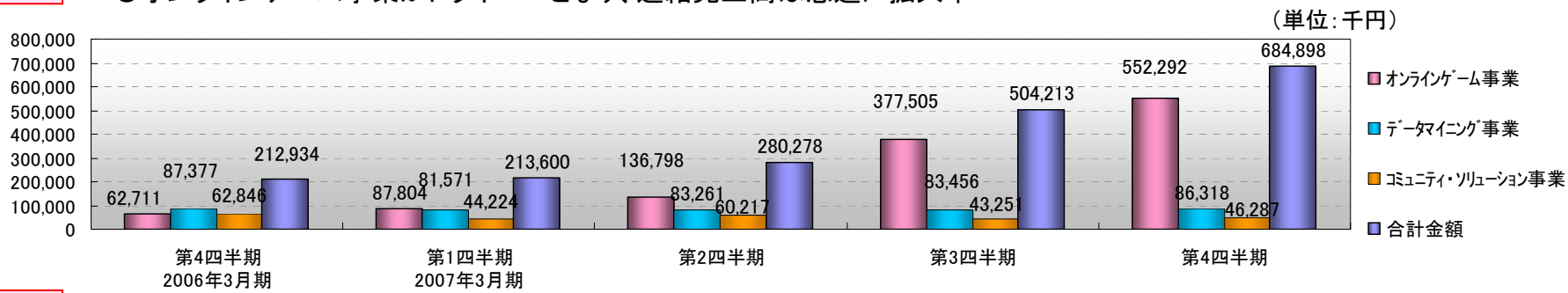
(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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
オンラインゲーム事業	552,292	62,711	489,581	780.7
データマイニング事業	86,318	87,377	△ 1,059	△ 1.2
コミュニティ・ソリューション事業	46,287	62,846	△ 16,558	△ 26.3
売上高合計	684,898	212,934	471,963	221.6

※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。

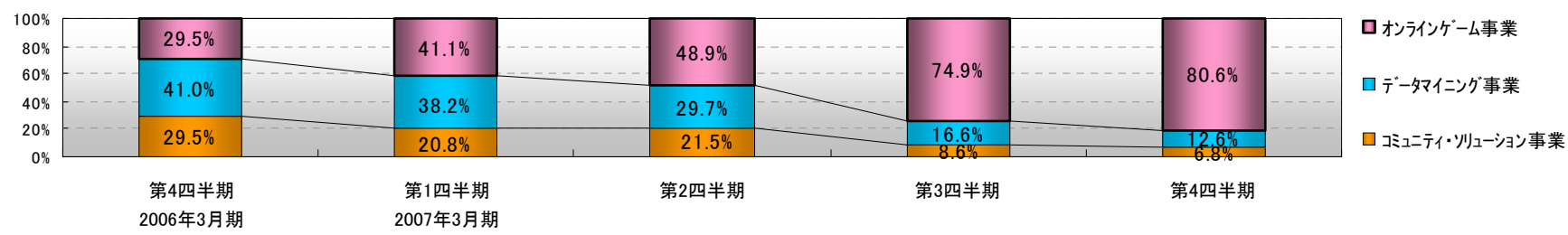
### 推移

●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



### 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



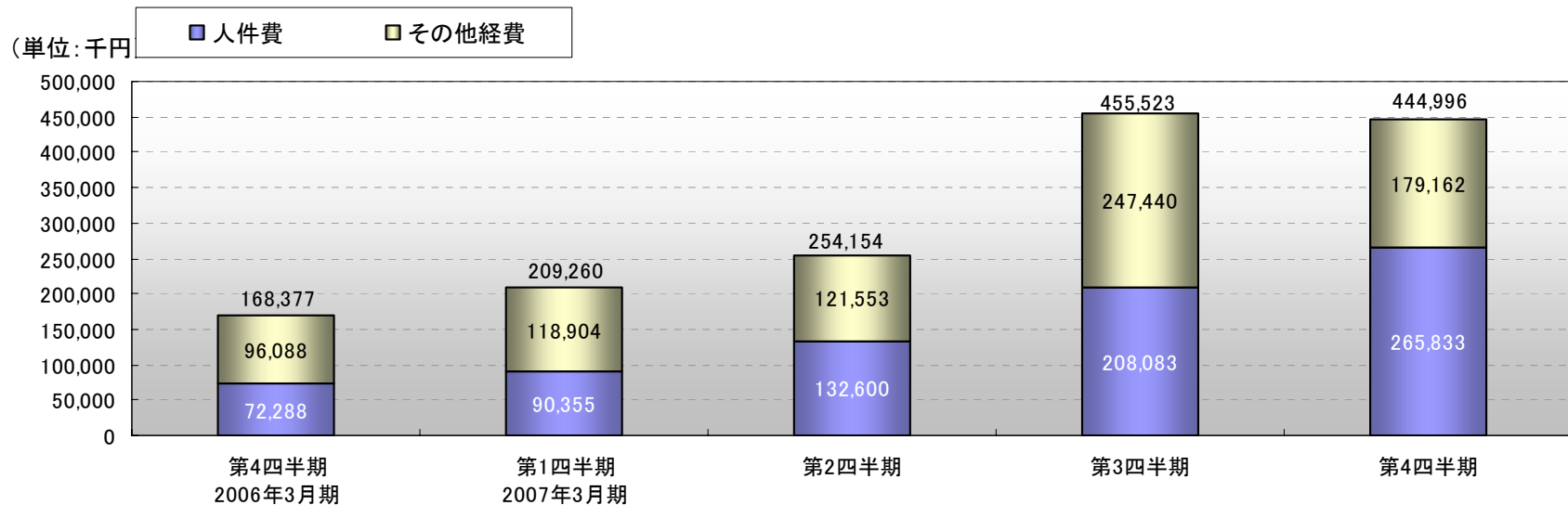
# Ⅲ 第4四半期の概要

## 6.販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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	265,833	72,288	193,544	267.7
その他経費	179,162	96,088	83,073	86.5
販売管理費 合計	444,996	168,377	276,618	164.3

- 販売費・一般管理費は、前四半期と比較し若干の減少



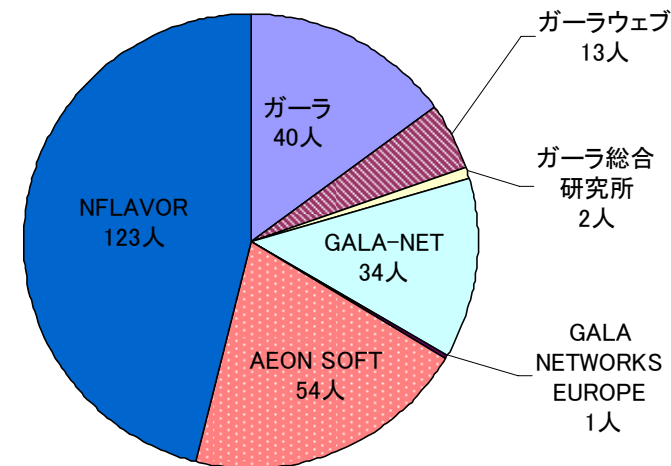
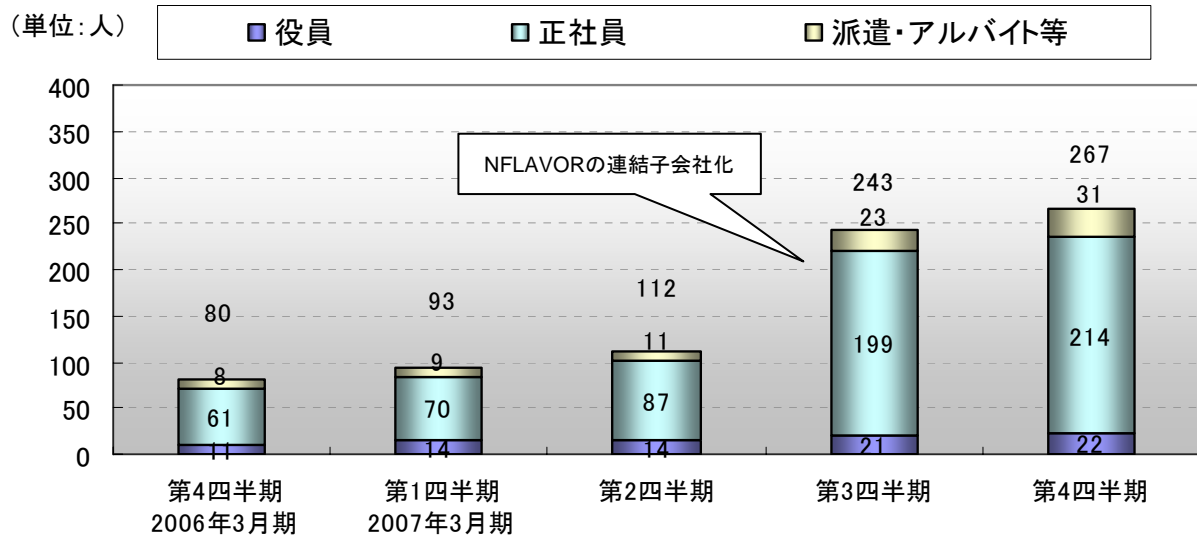
# Ⅲ 第4四半期の概要

## 7. 人員数（連結）

（単位：人、％）

	2007年3月期 第4四半期	2006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	22	11	11	200.0%
正社員	214	61	153	350.8%
派遣・アルバイト等	31	8	23	387.5%
合計	267	80	187	333.8%

●連結子会社の増加により、前年同四半期比で大幅に増加。



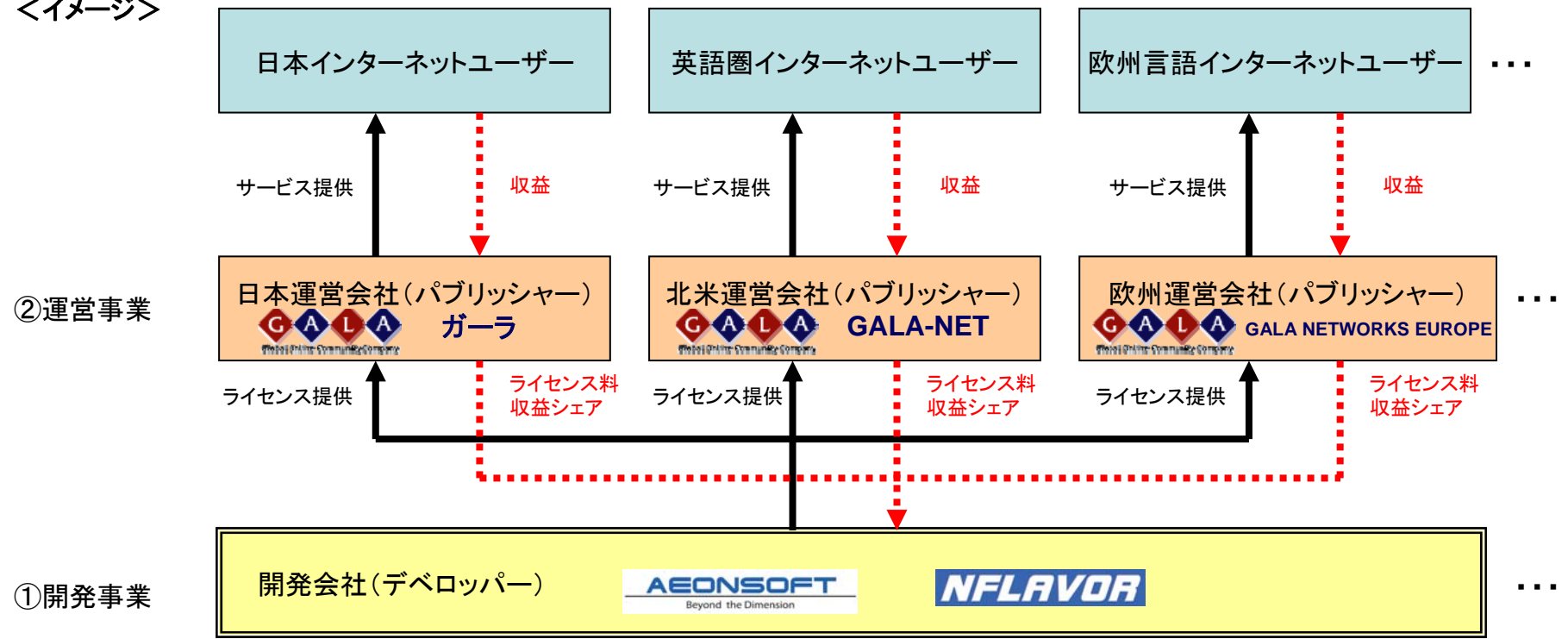
## IV 各事業部門の状況

# 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、**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)、**GALA NETWORKS EUROPE**(欧州)において展開中。

<イメージ>



# IV 各事業部門の状況

## 1. オンラインゲーム事業 ～売上高～

①日本の好調持続 ②米国での好調持続 ③欧州の順調な立ち上がり ④韓国でのRAPPELZ好調持続  
が主な要因となり、売上高は急速に拡大中

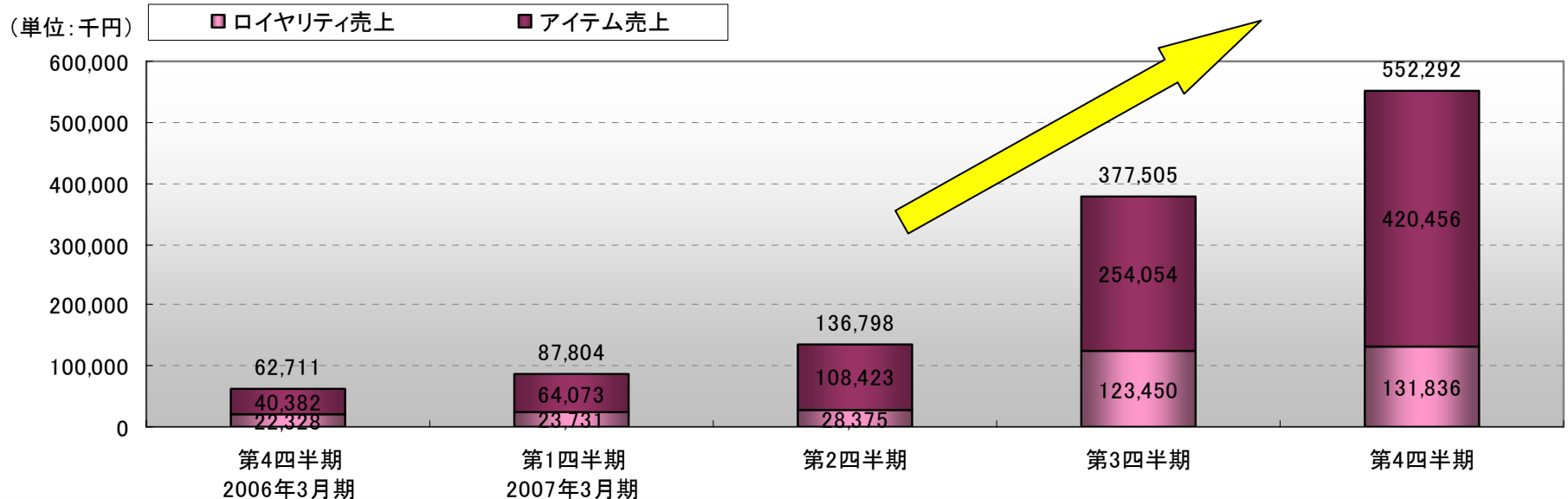
	2007年3月期 第4四半期						2007年3月期 第3四半期					
	① GALA	② GN	GNE	AS	④ NF	合計	GALA	GN	GNE	AS	NF	合計
アイテム売上	79,240	227,679	14,168	12,099	87,268	420,456	42,329	141,938	223	11,104	58,457	254,054
ロイヤリティ売上	-	-	③	131,300	536	131,836	-	-	-	120,648	2,802	123,450
ライセンス売上	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売上高	79,240	227,679	14,168	143,399	87,804	552,292	42,329	141,938	223	131,752	61,260	377,505

GN・・・GALA-NET

GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE

AS・・・AEONSOFT













NF・・・NFAVOR


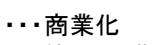


# IV 各事業部門の状況

## 1. オンラインゲーム事業 ～開発事業～

AEONSOFTは、Flyff onlineドイツ語版商業化(12月22日)を開始。引き続きフランス語版サービス提供に向けて準備中  
 NFLAVORは、RAPPELZのサービス提供に関し、中国、台湾の現地パートナーと契約締結し、台湾では5月26日に商業化開始済み。  
 また、新作オンラインゲームの開発を進め、4月にStreet Gears(ストリートギア)を発表。  
 中国において現地パートナー「CDC GAMES」を通じ、7月下旬にオープンβ版サービス提供開始予定。

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	中国	台湾	香港			
 <b>AEONSOFT</b> 100%連結子会社	 <b>Flyff online</b>	 AEONSOFT 商業化済	NETGAMES 商業化済	INI3 商業化済	Net Ease 準備中 (未定)	Macrowell 商業化済	—	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 仏語版: 準備中 (2007年6月頃)
 <b>NFLAVOR</b> 60.6%連結子会社	 <b>RAPPELZ</b>	 NFLAVOR 商業化済	—	—	 LEIQIONG 準備中 (2007年7月下旬)	Macrowell 商業化済 (2007年5月26日開始)	i-CABLE communication 商業化済	 ガーラ 商業化済	 GALA-NET 商業化済	 GALA NETWORKS EUROPE 準備中 (2007年夏頃)

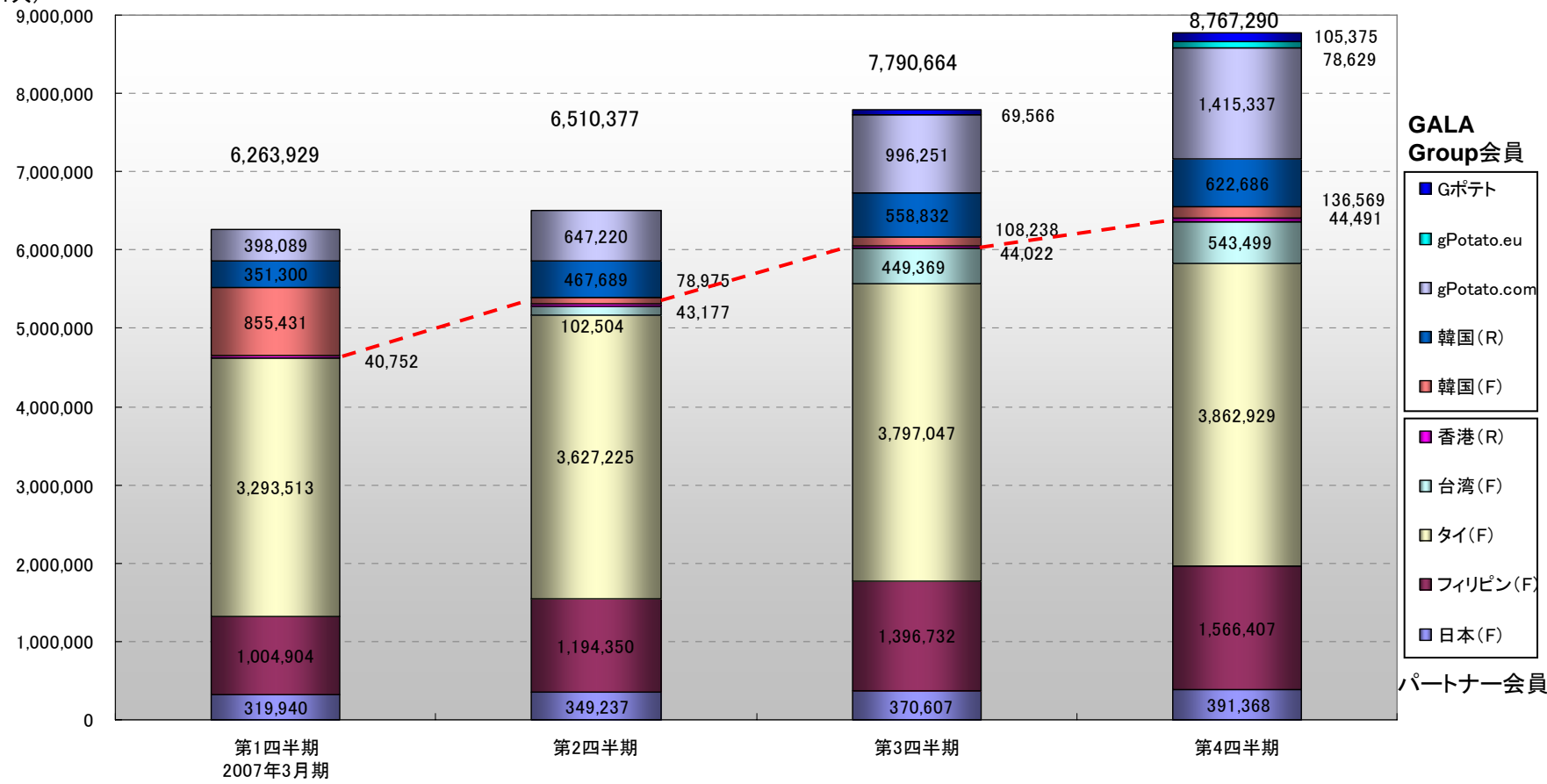
 ... 商業化  
 ... 第4四半期より商業化開始もしくは準備中

# IV 各事業部門の状況

## 1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(グループ)～

GALA Groupの提供するオンラインゲームの登録ユーザー  
(単位:人)

(F)・・・Flyff online (R)・・・RAPPELZ



登録ユーザー数 (単位:人)	第1四半期 2007年3月期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
GALA Group会員	1,604,820	1,193,884	1,732,887	2,358,596
パートナー会員	4,659,109	5,316,493	6,057,777	6,408,694
合計	6,263,929	6,510,377	7,790,664	8,767,290



# IV 各事業部門の状況

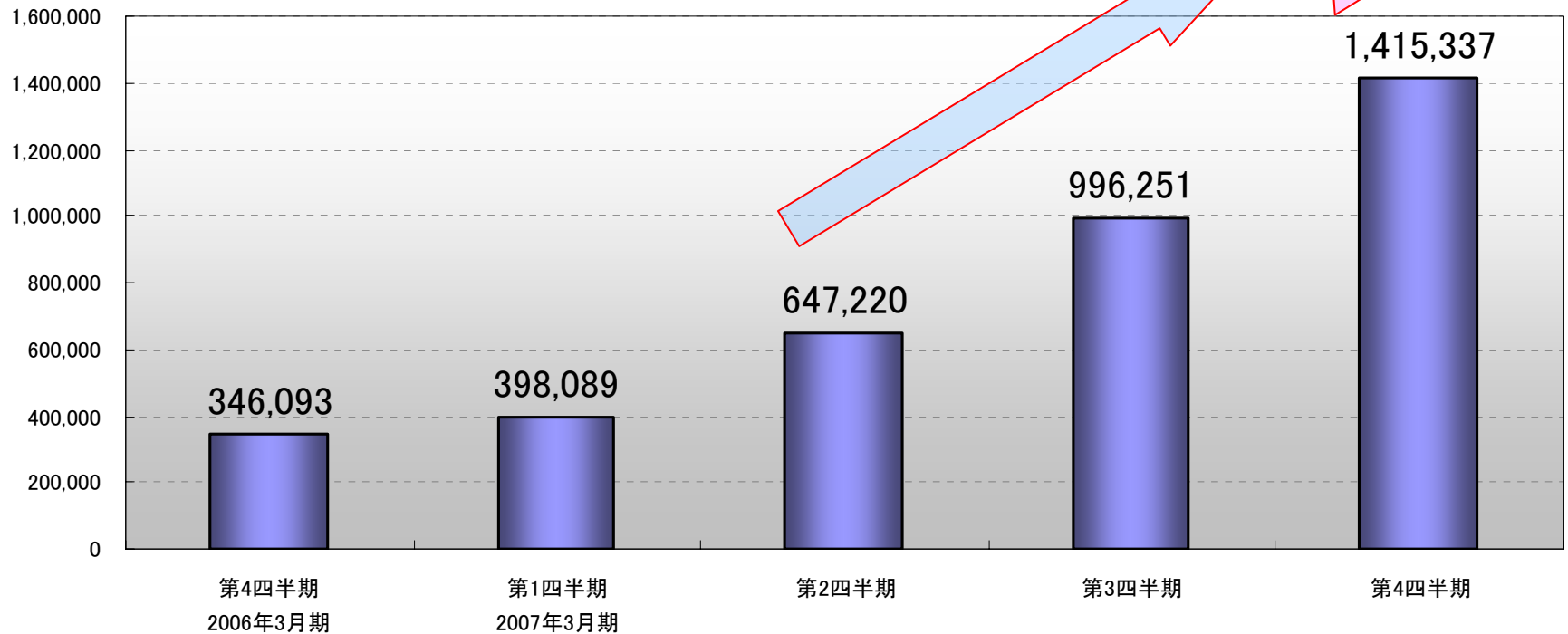
## 1. オンラインゲーム事業 ～運営事業(米国①)～

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4月には150万人を突破！

gPotato 総会員数推移

(単位: 人)








# 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

主に、自社グループゲーム **Flyff online**、**RAPPELZ** が牽引し、売上は順調に拡大中。  
引き続き、他社ゲームを含め、ゲームラインナップ・機能の拡充を行うことで、会員数の拡大・売上の増大を狙う。

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	 <b>Flyff online</b>	1Q	7,112	19,103		
		2Q	8,518	29,599		
		3Q	9,331	35,563		
		4Q	11,830	52,877		
	 <b>SPACE COWBOY online</b>	1Q	833	372		
		2Q	746	2,000		
		3Q	944	3,824		
		4Q	990	4,489		
	 <b>RAPPELZ</b>	1Q	—	—	商業化:11月3日	
		2Q	255	—	—	
		3Q	2,970	13,213	—	
		4Q	4,377	26,961	—	
	 <b>CORUM ONLINE</b>	1Q	—	—	—	
		2Q	—	—	—	商業化:3月6日
		3Q	—	—	—	—
		4Q	635	932	—	



オープンβ版サービス提供  
2月15日

# IV 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ドイツ語版オープンβ版サービス提供を開始し、提供開始から3ヶ月で、ドイツ最大のオンラインゲーム情報サイト4Player.delにてダウンロードランキングが第1位。5月3日時点で会員数が10万名を突破。

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)
 <b>GALA</b> <b>NETWORKS</b> <b>EUROPE</b>	 <b>Flyff online</b>	1Q	-	-
		2Q	-	-
		3Q	751	230
		4Q	2,306	5,833

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



商業化: 12月22日

# 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

**RAPPELZ** は、最高同時接続者数および売上高も順調に拡大中。  
 近々予定されている大規模アップデートにより、更なる売上の増大を狙う。

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	 <b>RAPPELZ</b>	1Q	—	—
		2Q	—	—
		3Q	2,073	14,110
		4Q	2,258	26,266

オープンβ版サービス提供:10月2日

商業化:10月25日

# 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・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**は老舗ゲームとして一定の売上を維持し。**NFLAVOR**の**RAPPELZ**は、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	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 <b>AEONSOFT</b>	 <b>Flyff online</b>	1Q	911	2,206
		2Q	1,029	4,739
		3Q	891	3,761
		4Q	931	3,985
 <b>NFLAVOR</b>	 <b>RAPPELZ</b>	1Q	22,052	商業化: 9月20日 6,214
		2Q	13,721	22,150
		3Q	3,472	28,694
		4Q	2,896	







※**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。

# 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・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、今後も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。  
**RAPPELZ** は2月に中国、台湾の現地パートナーとサービス提供に関する契約を締結。

サービス名	国別	期間	最高同時接続者数の平均	月次売上高平均 (単位:千円)
 <b>Flyff online</b>	タイ 	3Q	3,626	7,565
		4Q	4,065	12,433
	フィリピン 	3Q	7,961	3,253
		4Q	8,650	12,741
	台湾 	3Q	31,064	128,018
		4Q	15,049	105,180
 <b>RAPPELZ</b>	香港 	3Q	123	741
		4Q	105	491

商業化: 9月28日

※香港に関してはアイテム課金ではなく、月額定額制となっております。

# IV 各事業部門の状況

## 1. オンラインゲーム事業 ～今後の取り組み～

### ■開発事業

#### <韓国:AEONSOFT>

- ◆ **Flyff online** : 既存提供地域のパートナー支援と次期大規模アップデートの開発
- ◆ **Flyff online** : 未導入地域への新規パートナー開拓 【南米において2007年2月契約締結】
- ◆ 次期ゲームタイトル(仮称:**Air Match**(エアマッチ))の開発及びライセンス提供

#### <韓国:NFLAVOR>

- ◆ **RAPPELZ** : 新規提供地域、中国、台湾地域の運営サポート
- ◆ **RAPPELZ** : 既存提供地域、韓国、日本、米国への大幅アップデート支援・開発
- ◆ **Street Gears**(ストリートギア) : 主要各国への新規パートナー開拓 【中国において2007年4月契約締結】

### ■運営事業

#### <日本:ガーラ>

- ◆ **RAPPELZ** : 次期大規模アップデートREVOLUTION の開始準備
- ◆ **RAPPELZ** : 運営体制を確立および不正取締りなどの質の向上

#### <北米:GALA-NET>

- ◆ **Flyff online**、**RAPPELZ** : 会員獲得ならびにアイテム販売の強化
- ◆ 大型タイトルとのパートナー契約の促進 【2007年5月2日**Shot-Online**サービス提供開始】
- ◆ **Upshift Strike Racer**(アップシフトストライクレーサー)※ : サービス提供準備 【2007年夏頃開始予定】

※Accro Extream(アクロエクストリーム)の名称が変更になりました

#### <欧州:GALA NETWORKS EUROPE>

- ◆ **Flyff online** : ドイツ語版の会員獲得ならびにアイテム販売の強化
- ◆ **Flyff online** : フランス語版のサービス提供準備 【2007年6月頃開始予定】

# 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～

【NFLAVORによる新作のGAME TITLE】



### ◆ Street Gears (ストリート・ギア) ◆

[\(http://sg.nflavor.com/\)](http://sg.nflavor.com/)

既存のカジュアルレーシングゲームに加え、キャラクター育成、アイテム取引などのMMORPGの特徴を組み込んだ新しいタイプのオンラインゲーム。

5/7 CDC GAMES Ltd.(シーディーシーゲーム)と 中国におけるライセンス契約を締結済み。本年夏頃 クローズβ版サービスを開始し、年内に商業化予定。

日本・米国・欧州はGALA Groupにて順次運営を開始予定。



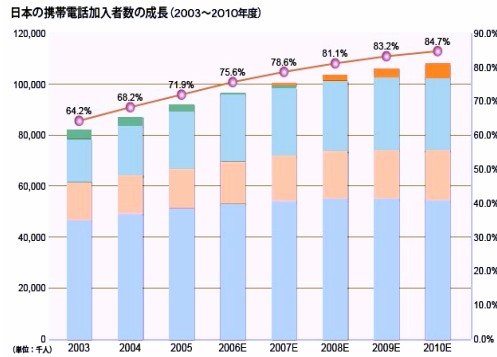
# IV 各事業部門の状況

## 1. オンラインゲーム事業 ～今後の取り組み～

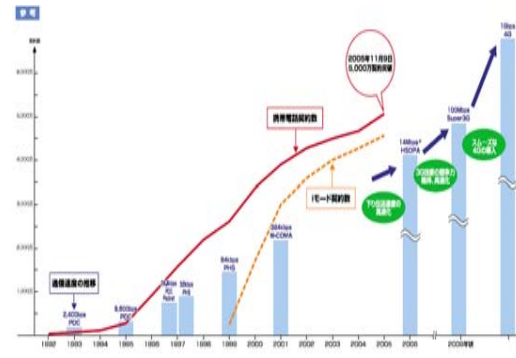
### ■株式会社ガーラモバイル設立

モバイルコンテンツ市場拡大に対応するため、2007年4月5日付けで、同社を設立。

#### ①【数】端末数の普及



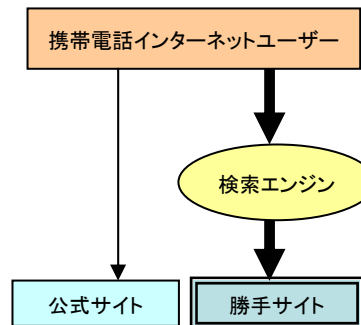
#### ②【速度】通信速度の向上



#### ③【質】端末機能の向上

- i-phone(音楽)
- 3Gメガアプリ(ゲーム)
- 700万画素カメラ(カメラ)
- おサイフケータイ(決済)
- ワンセグ(TV)
- ...

#### ④【構造】検索サイトによる、トラフィック変化



これらの大きな環境変化を背景に携帯インターネットビジネス構造は大きく変化すると予想。

まずは、携帯電話による、本格的なネットワークゲームの投入から開始し、携帯電話における事業基盤を確立する。

#### 【2007年5月2日リリース分】

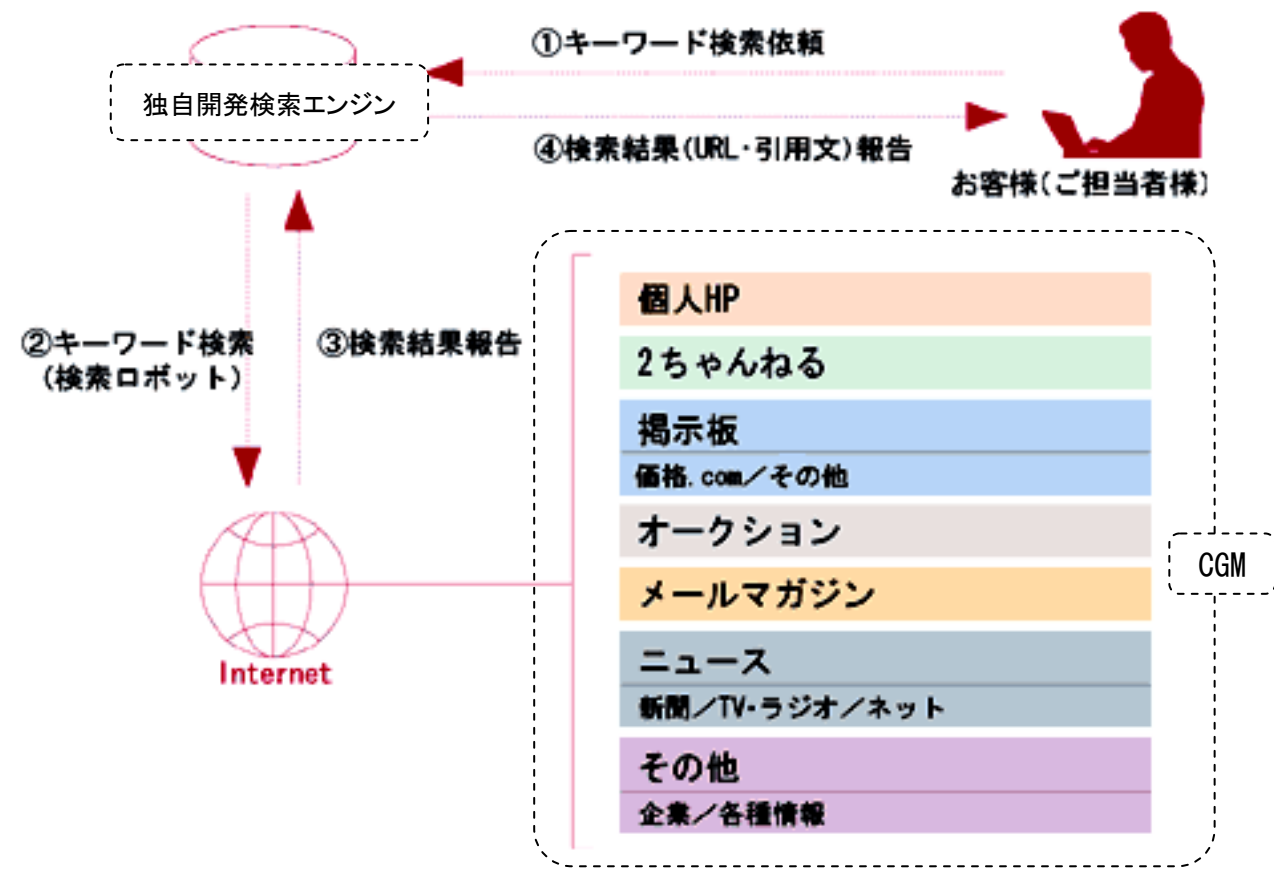
韓国業界第3位のWebENGより、「モバイルリアルタイムネットワークゲーム」3タイトルの日本語ライセンスを取得。

- ①レーシングゲーム  
(4人同時対戦のレーシング)
- ②サードパーソンシューティング  
(世界初 最大8人対8人のTPS)
- ③リアルタイム戦略シュミレーション  
(世界初 モバイルRTS)

# IV 各事業部門の状況

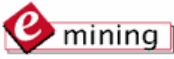
## 2. データマイニング事業 ~ビジネスモデル~

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 <b>e-マイニング</b> 	直接販売・代理店販売	約112,000円
	② <b>e-マイニング Quick</b>	直接販売・代理店販売	約158,000円
	③ <b>CS ウォッチ</b>	当社独占の一次代理店	約194,000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 <b>電通バズリサーチ</b> (2007年3月末終了)	電通独占販売	約384,000円 〔 レポート 約297,000円 〕
	⑤ <b>電通バズリサーチVer2.0</b>	電通独占販売	約89,000円

# IV 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

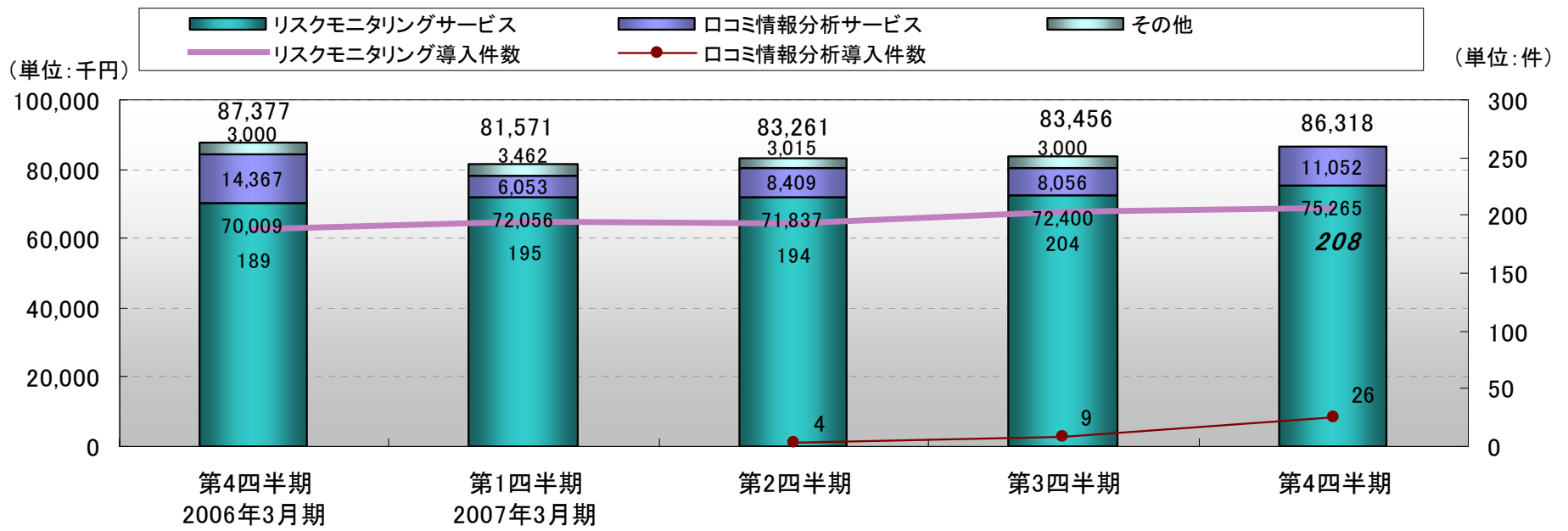
# IV 各事業部門の状況

## 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、7.5%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、12月より販売開始。

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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サービス	75,265	70,009	5,255	7.5
ロコミ情報分析サービス	11,052	14,367	△ 3,314	△ 23.1
その他	-	3,000	△ 3,000	△ 100.0
合計	86,318	87,377	△ 1,059	△ 1.2



# 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～

まずは既存商品(リスクモニタリングサービス、ロコミ情報分析サービス)の強化を通じて、開発・営業・企画・運営の枠組みを確立し、その後、CGMを活用した新商品、新規事業を行う予定。

### ■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、営業人員の増員などによる営業強化

### ■ロコミ情報分析サービス

- ◆ 電通バズリサーチVer2.0 の更なる機能強化を推進
- ◆ 電通グループ内における利用促進

# 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 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。

# 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	① <b>GFS(ガーラフレンドシステム)</b> ※ガーラウェブと連携し提供	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 <b>サイバーコップス</b>	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～

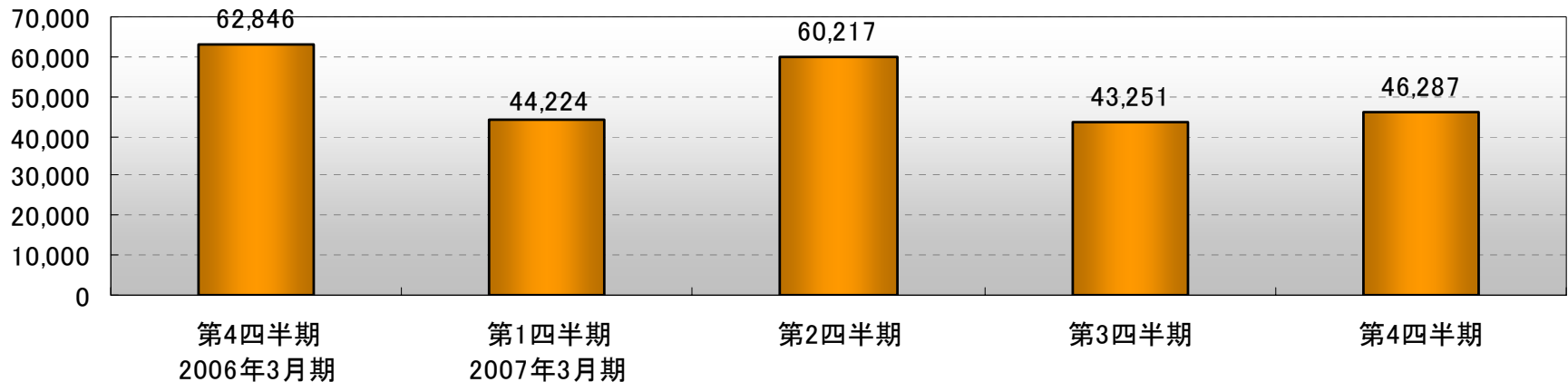
グループシナジー向上を目的として、従来 **ガーラ** が行っていたコミュニティ・ソリューション事業と、**ガーラウェブ** で行っていたホームページ制作事業を統合し、業務の効率化を推進中。他社Blog・SNS構築サービスとの連携を通じ『**サイバーコップス**』などの自社プロダクトの拡販を推進。

(単位: 千円、%)

	2007年3月期 第4四半期	2006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	46,287	62,846	△ 16,558	△ 26.3

※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)



## 3 . コミュニティ・ソリューション事業 ～今後の取り組み～

まずはグループ内の効率化を行うことで、事業セグメントの収益性向上を行う。

また、新商品開発を継続的に行うことで、既存顧客、新規顧客への提案力強化を行い、収益の向上を狙う。

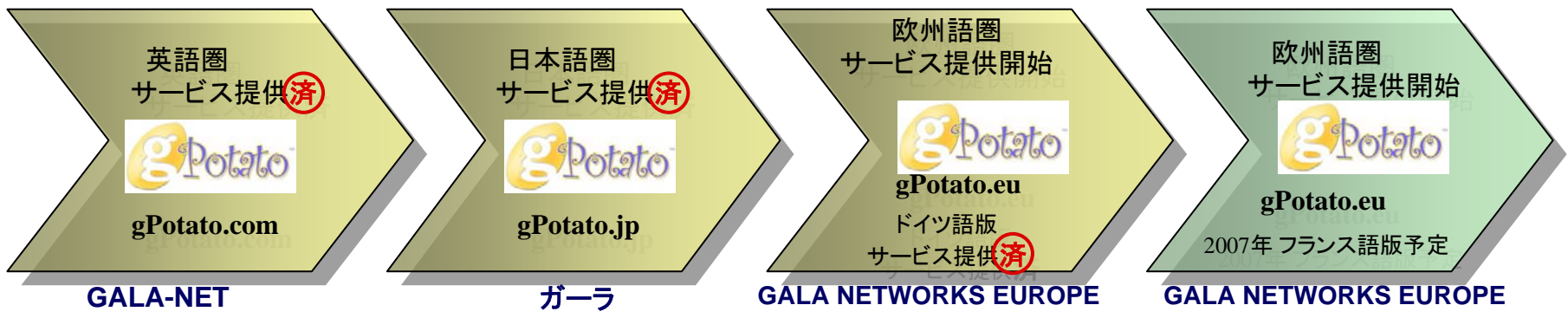
- ◆ **ガーラとガーラウェブ**の連携強化による、既存顧客への提案強化
- ◆ **サイバーコップス**の他社Blog・SNS構築サービスとの連携を通じた他コミュニティ提供企業への拡販
- ◆ **ガーラウェブ**のマーケティング機能強化

# V 今後の取組み

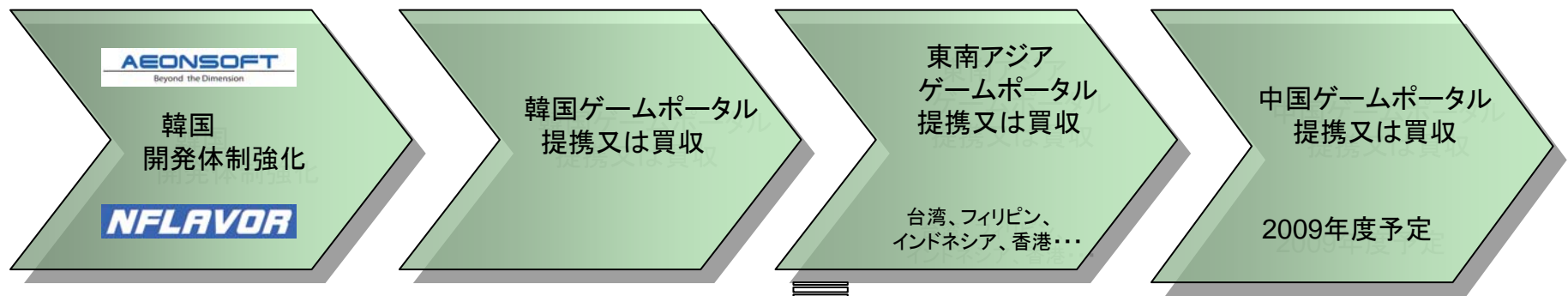
# V 今後の取組み

## ～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

# V 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(PC)	開発				●			
	運営	● ←	● →	● ←	● →	● →	● →	→
オンラインゲーム(モバイル)		●	○	○	○	○	○	→
データマイニング		●	○	○	○	○	○	→
コミュニティ・ソリューション		●	○	○	○	○	○	→

