

アナリスト様向け会社説明会

2008年3月期 第3四半期

(自:2007年10月1日 至:2007年12月31日)

株式会社ガーラ

2008年2月15日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 決算ハイライト
- III セグメント別概況
- IV 今後の取組み

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」

■ 事業セグメントと地域

		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 ガーラモバイル	AEONSOFT NFLAVOR	GALA-NET	GALA NETWORKS EUROPE
②データマイニング事業		ガーラバズ			
③コミュニティ・ソリューション事業		ガーラウェブ			

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)ガーラモバイル	日本	100%	連結子会社	設立:2007年4月5日
(株)ガーラバス	日本	100%	連結子会社	設立:2007年12月3日
GALA - NET,INC.	米国	54.8%	連結子会社	
GALA NETWORKS EUROPE LTD.	アイルランド*	GALA-NET,INC. 100%	連結子会社	設立:2006年10月6日
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

第3四半期決算概要 損益計算書(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	697,323	504,213	193,109	38.3
売上原価	143,909	107,383	36,525	34.0
売上総利益	553,413	396,830	156,583	39.5
販売費及び一般管理費	622,920	455,473	167,396	36.7
営業利益	△ 69,506	△ 58,643	△ 10,812	—
経常利益	△ 75,882	△ 66,956	△ 8,925	—
四半期純利益	△ 98,395	△ 53,062	△ 45,332	—

<個別損益>

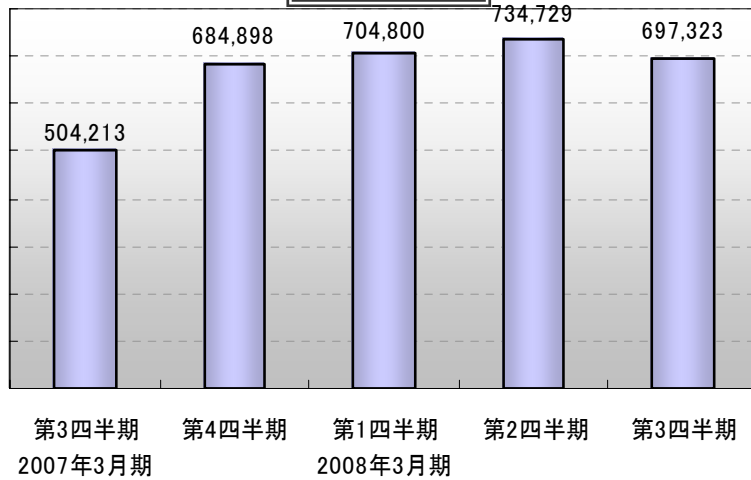
(単位:千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	135,512	152,764	△ 17,252	△ 11.3
売上原価	48,044	64,829	△ 16,785	△ 25.9
売上総利益	87,468	87,935	△ 466	△ 0.5
販売費及び一般管理費	190,291	170,302	19,988	11.7
営業利益	△ 102,822	△ 82,367	△ 20,455	—
経常利益	△ 89,265	△ 80,568	△ 8,696	—
四半期純利益	△ 89,508	△ 80,805	△ 8,702	—

第3四半期 四半期毎 損益の推移(連結)

(単位:千円)

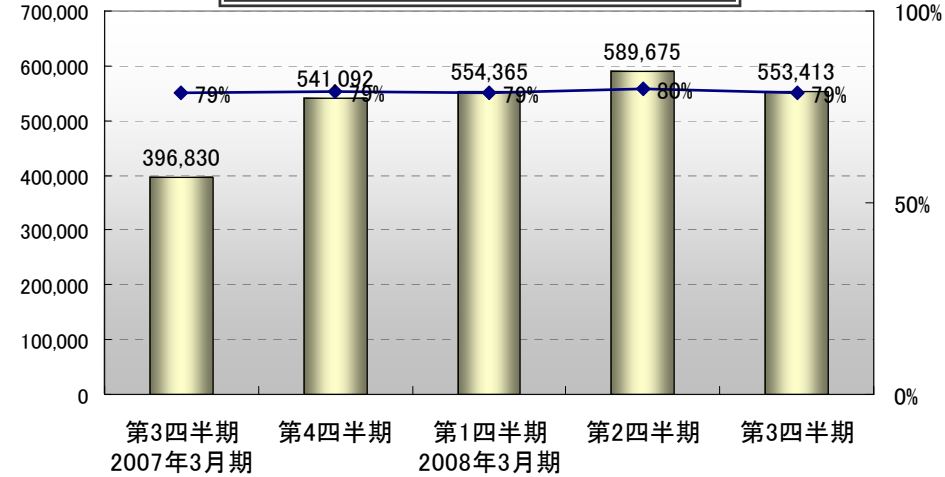
売上高



(単位:千円)

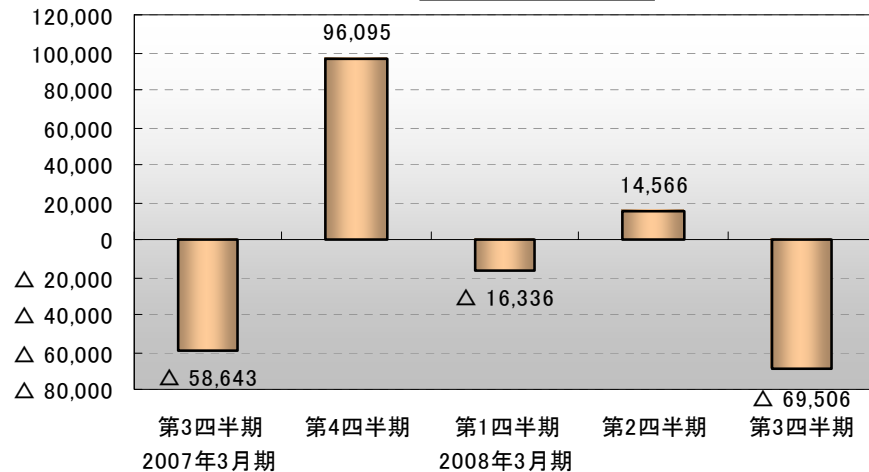
売上総利益

売上総利益率



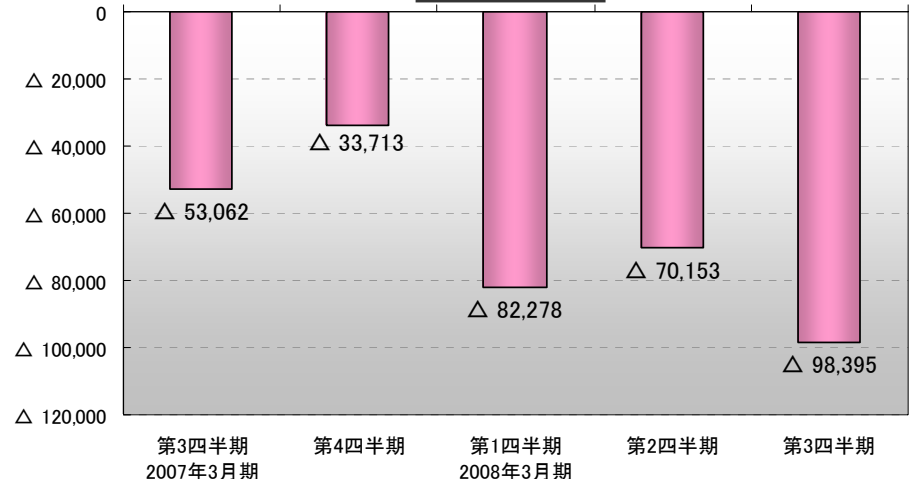
(単位:千円)

営業利益



(単位:千円)

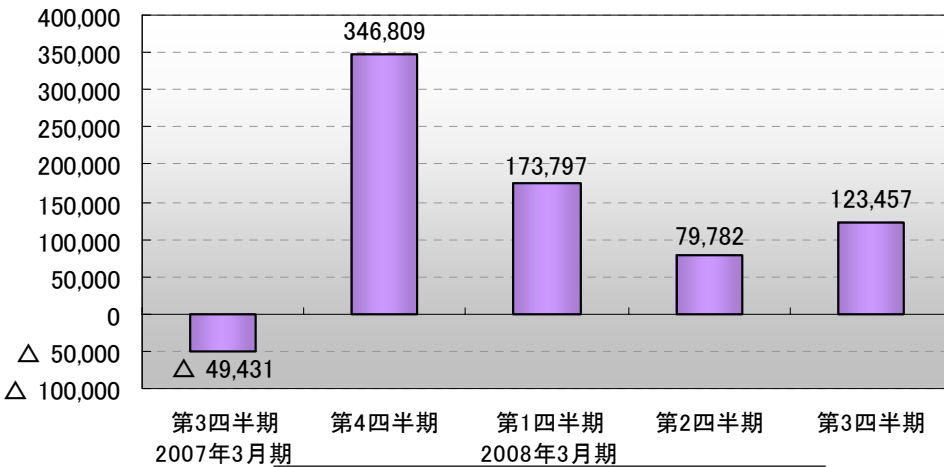
四半期純利益



第3四半期 四半期毎 キャッシュフローの推移(連結)

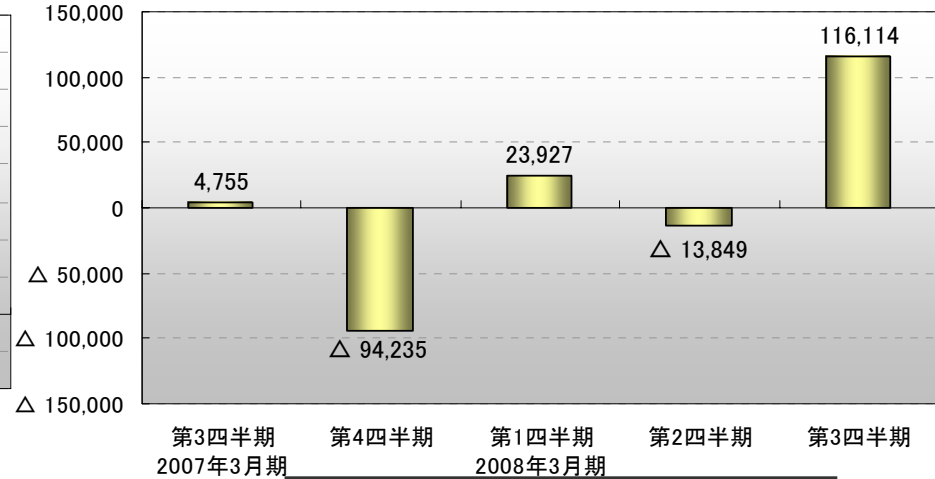
営業活動によるキャッシュフロー推移

(単位:千円)



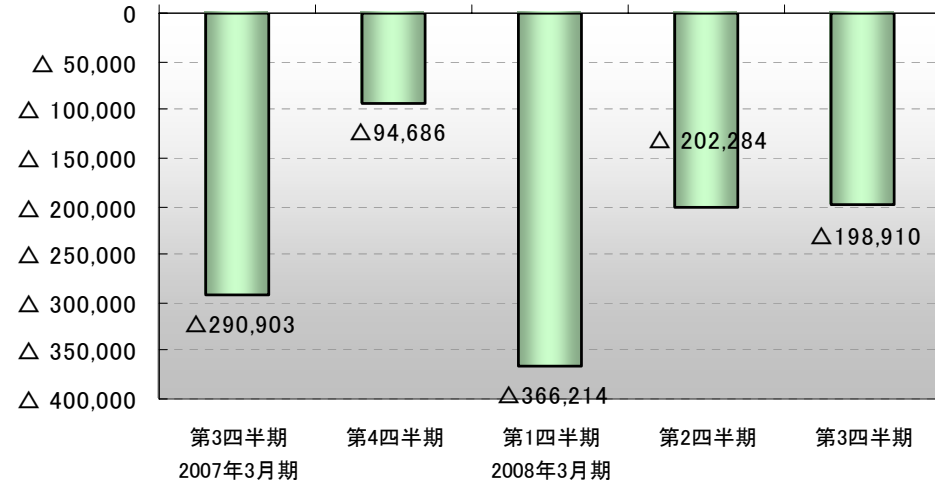
財務活動によるキャッシュフロー推移

(単位:千円)



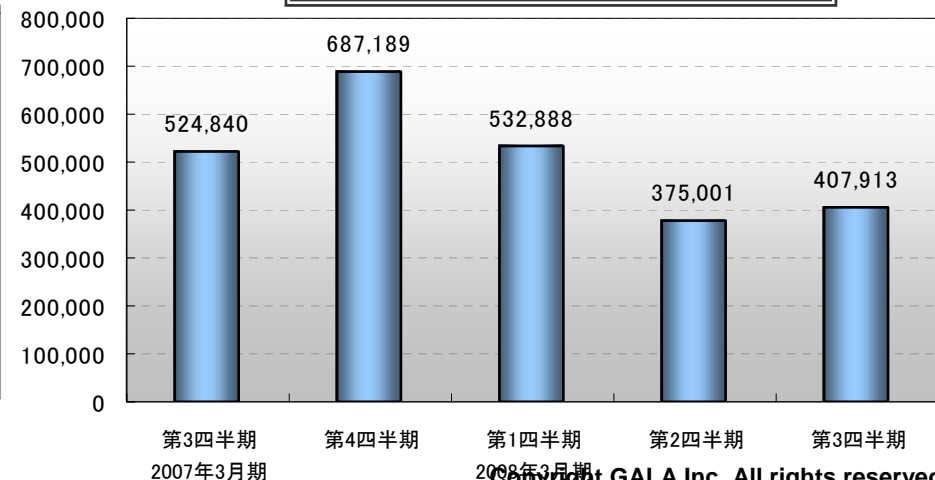
投資活動によるキャッシュフロー推移

(単位:千円)



現金および現金同等物期末残高推移

(単位:千円)



第3四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	561,556	377,505	184,051	48.8
データマイニング事業	94,904	83,456	11,447	13.7
コミュニティ・ソリューション事業	40,862	43,251	△ 2,389	△ 5.5
売上高合計	697,323	504,213	193,109	38.3

(単位:千円)

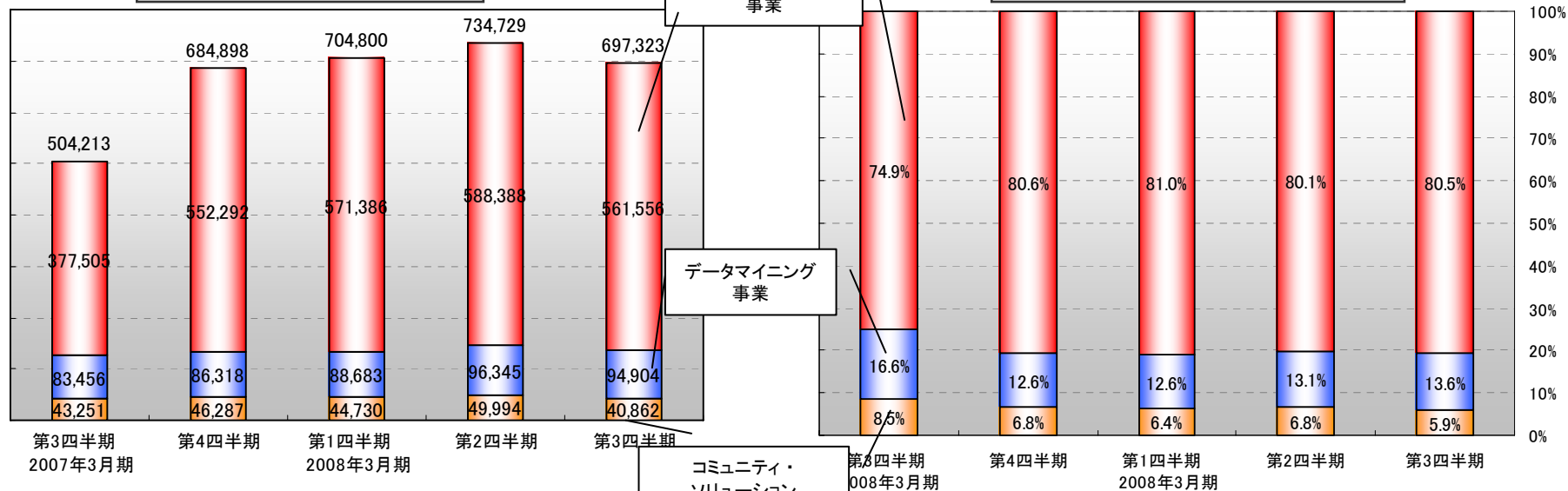
四半期セグメント別売上高推移

オンラインゲーム
事業

四半期セグメント別売上高構成比推移

データマイニング
事業

コミュニティ・
ソリューション
事業



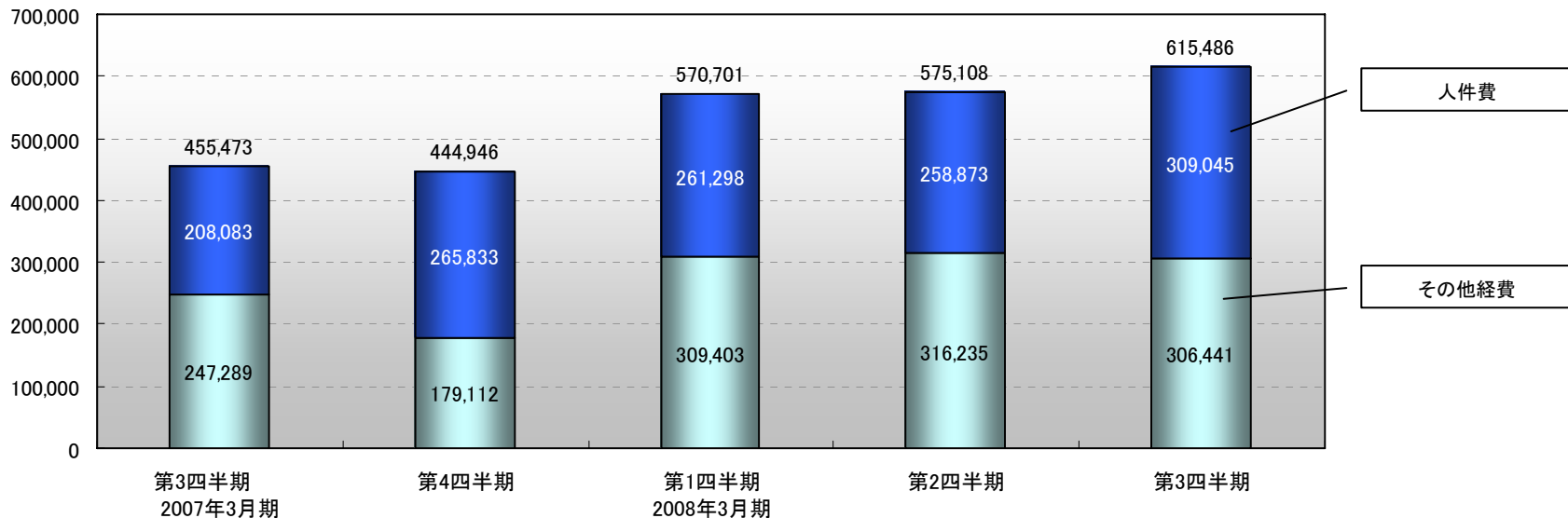
第3四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	309,045	208,083	100,961	48.5
その他経費	306,441	247,389	59,001	23.8
販売管理費 合計	615,486	455,473	159,962	35.1

四半期販売費・一般管理費推移

(単位:千円)

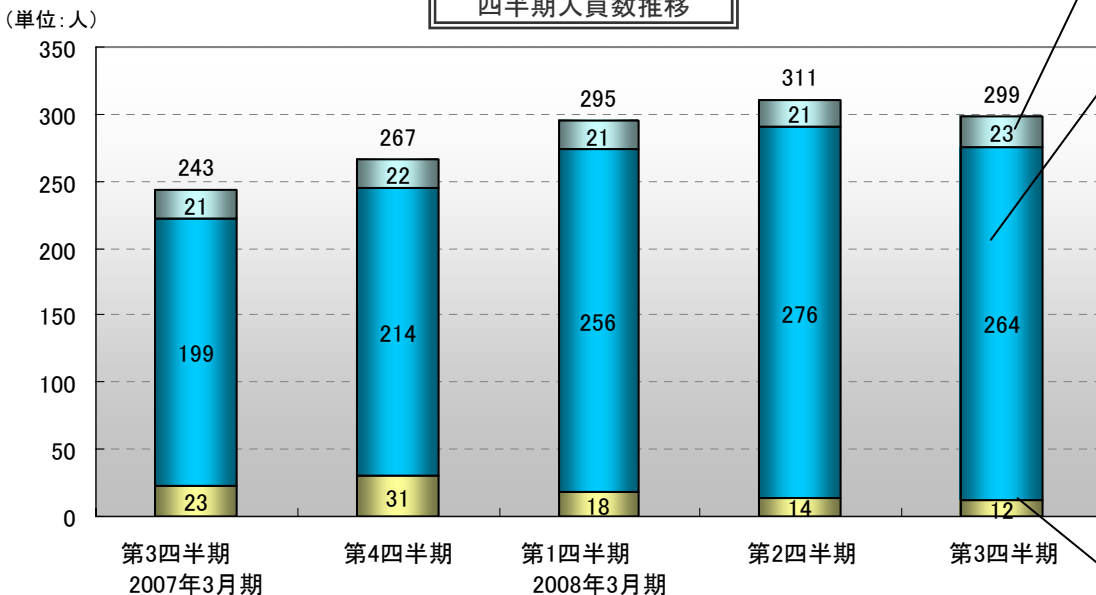


第3四半期 人員数(連結)

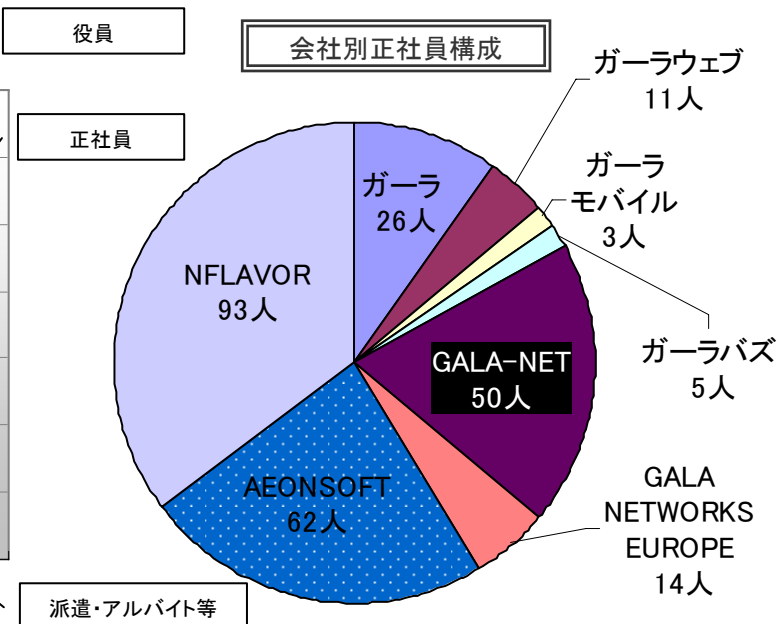
(単位:人、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	23	21	2	109.5
正社員	264	199	65	132.6
派遣・アルバイト等	12	23	△ 11	52.1
合計	299	243	56	123.0

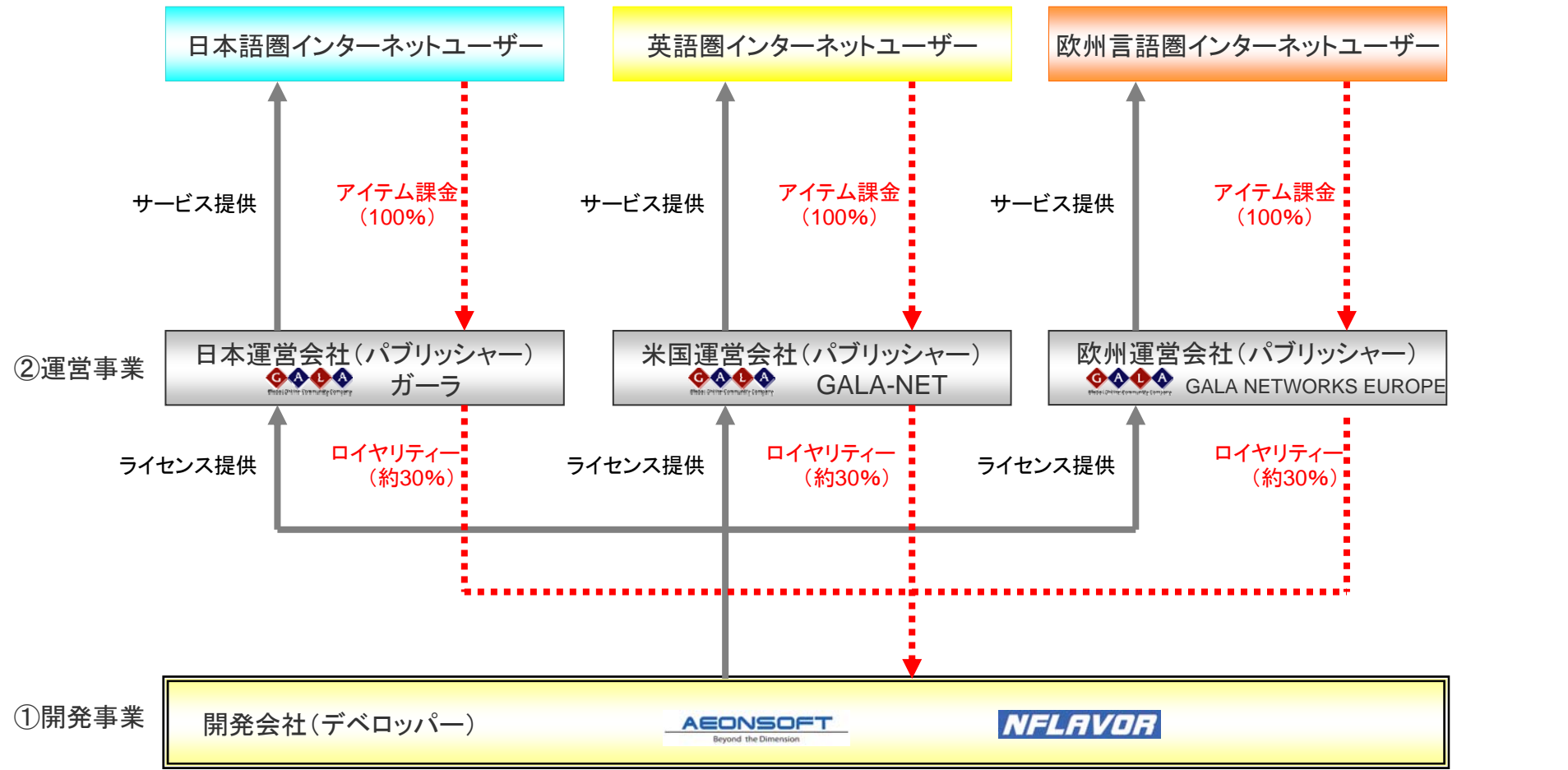
四半期人員数推移



会社別正社員構成



①オンラインゲーム事業 –ビジネスモデル–



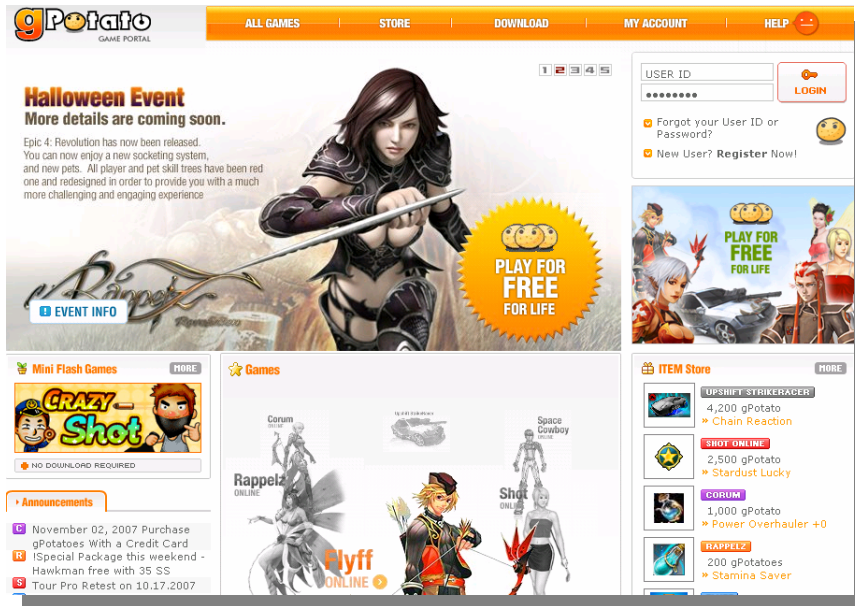
□ GALA GROUPについて

□ 決算ハイライト

■ セグメント別概況

□ 今後の取組み

①オンラインゲーム事業 —顧客行動プロセス—



①ゲームポータル「gPotato」で会員登録







②ゲームクライアントソフトをダウンロード

③ゲームをプレイ(無料)

④ゲーム内共通通貨「potato」を購入(有料)

⑤ potatoで「アイテム」を購入(売上)

①オンラインゲーム事業 ー売上高ー

	2008年3月期	 GALA	 GMB	 GN	 GNE	 AS	 NF	連結消去	(単位:千円) 合計
	サービス売上	第2四半期	71,514	4	284,875	55,823	26,944	42,882	-
	第3四半期	74,807	181	280,445	111,200	13,481	22,112	-	502,229
ロイヤリティ売上	第2四半期	-	-	-	-	97,330	101,334	△102,980	95,684
	第3四半期	-	-	-	-	112,231	62,591	△119,001	55,821
ライセンス等	第2四半期	-	-	2,600	-	2,225	5,977	△772	10,660
その他売上	第3四半期	-	-	211	-	3,259	△84	119	3,505
売上高合計	第2四半期	71,514	4	287,475	55,823	126,500	150,194	△103,122	588,388
	第3四半期	74,807	181	280,656	111,200	128,973	84,619	△118,882	561,556

GMB・・・ガーラモバイル

GN・・・GALA-NET

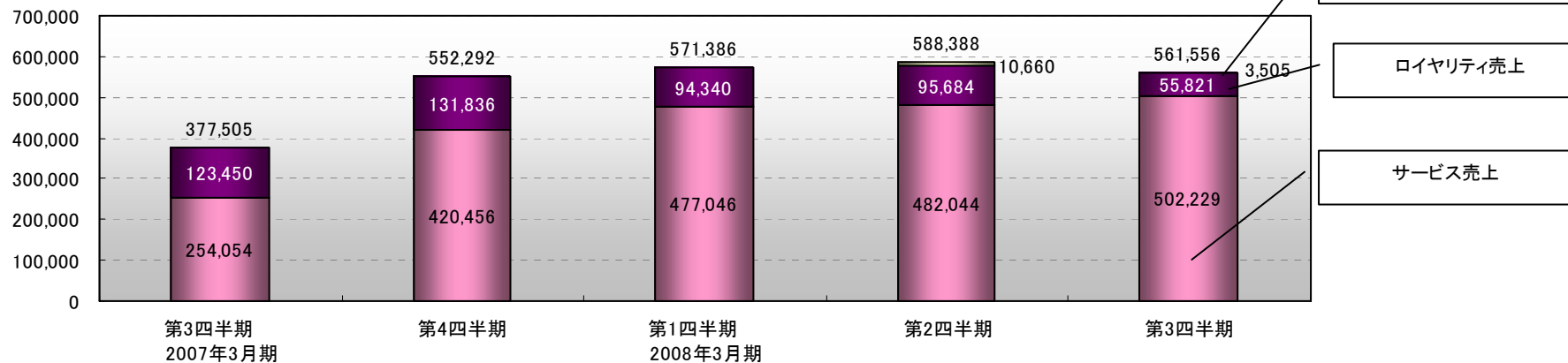
GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE

AS・・・AEONSOFT

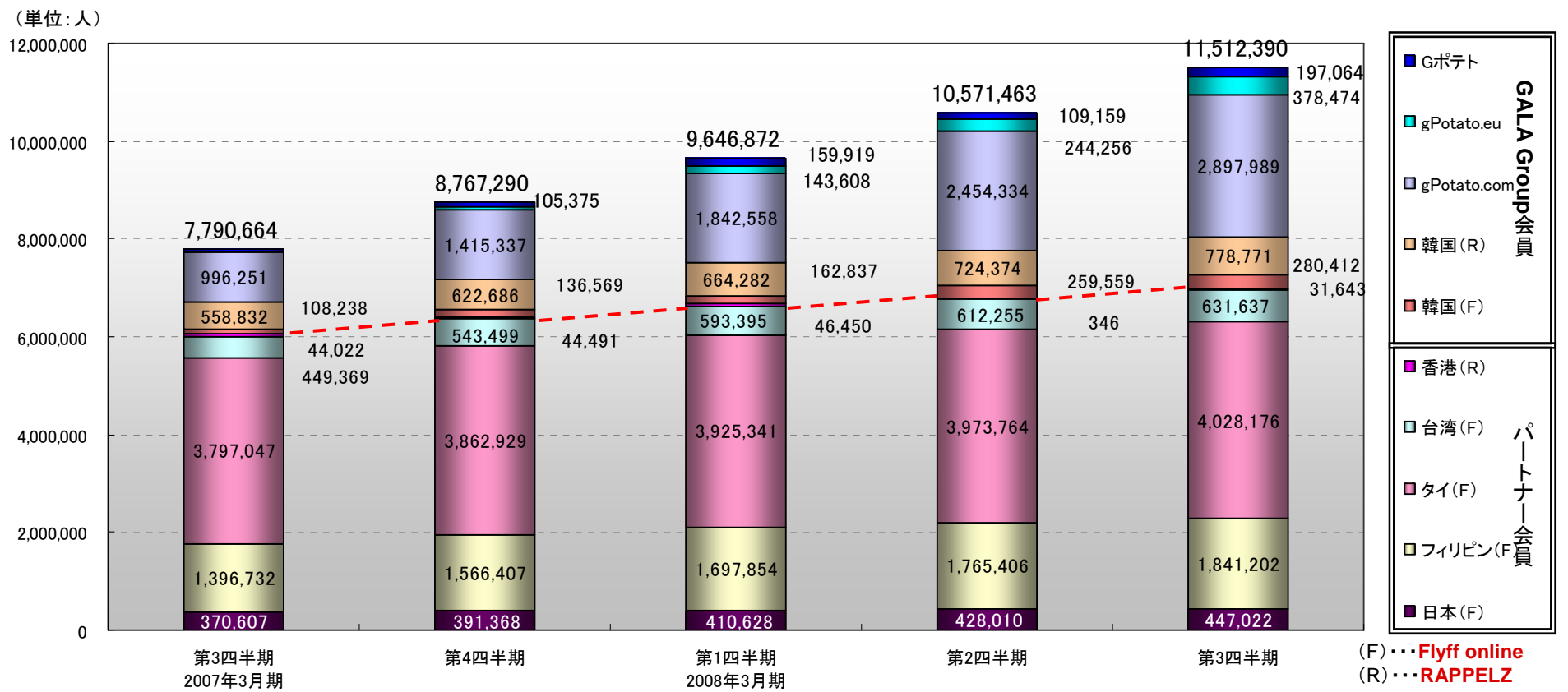
NF・・・NFLAVOR

四半期売上高推移

(単位:千円)



①オンラインゲーム事業 ー会員数推移ー



1,193,884	1,732,887	2,358,596	2,973,204	4,532,710	GALA Group会員
5,316,493	6,057,777	6,408,694	6,673,668	6,979,680	パートナー会員
6,510,377	7,790,664	8,767,290	9,646,872	11,512,390	合計

GALA GROUPについて





決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

①オンラインゲーム事業 —開発事業—

提供地域を増やす

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)										
		日本	北米	欧州		韓国	アジア					南米 (チリ)
				ドイツ	フランス		フィリピン	タイ	中国	台湾	香港	
 100% 連結子会社		エキサイト 商業化 済	GALA-NET 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 商業化 済 2007年9月 28日開始	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		Inversions 商業化 済 (2007年12月)
 60.6% 連結子会社		ガーラ 商業化 済	GALA-NET 商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE 提供中 商業化準備中 2008年2月 予定	GALA NETWORKS EUROPE 提供中 商業化準備中 2008年2月 予定	NFLAVOR 商業化 済			LEIQIONG 商業化 済 (2008年2月)	Macrowell 商業化 済	i-CABLE communication 商業化 済	
		ガーラ 準備中 (2008年4月 予定)				WeMade Entertainment 準備中 (2008年2月 予定)			CDC Games 準備中 (2008年3月 予定)			

提供ゲームタイトル数を増やす

●●● 商業化 ●●● 準備中













GALA GROUPについて

 決算ハイライト

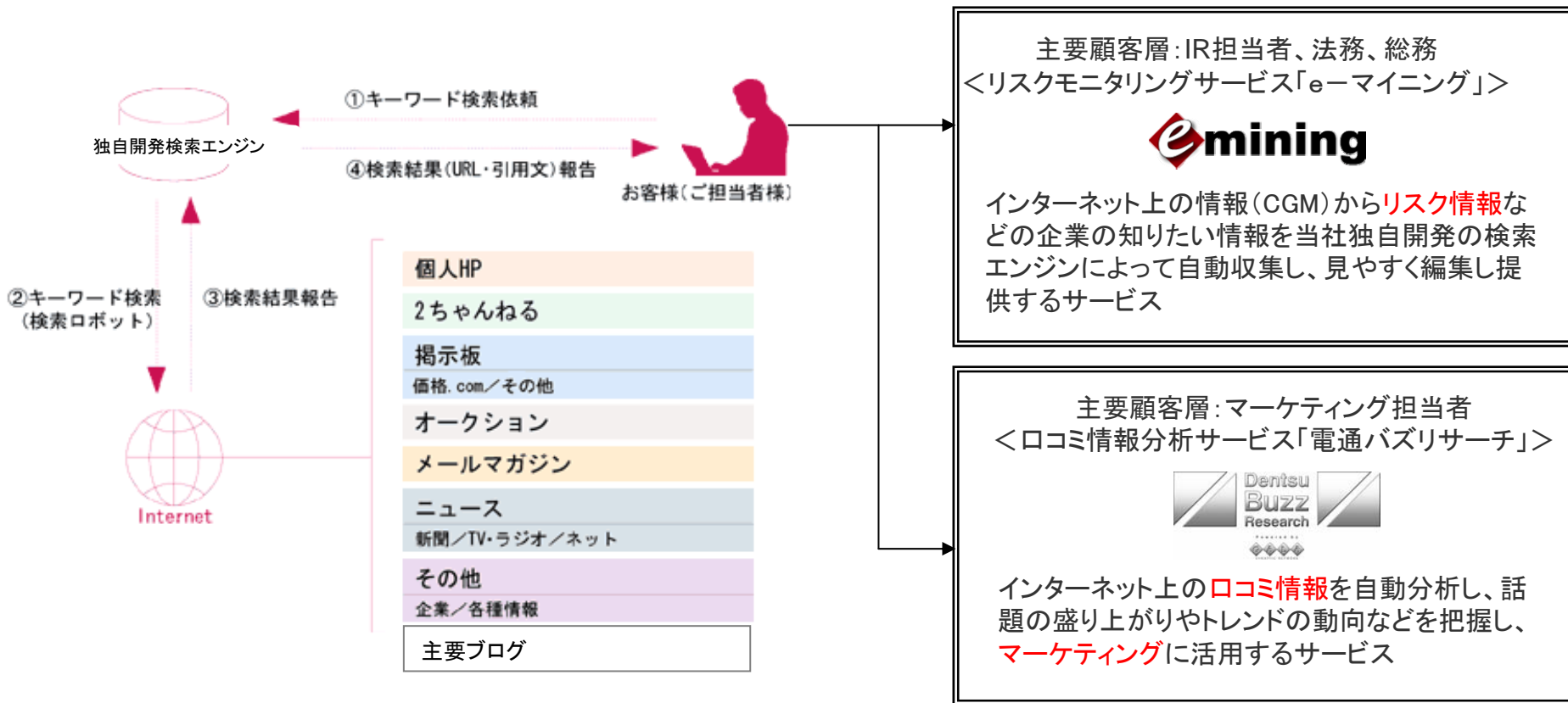
 セグメント別概況

 今後の取組み

 ①オンラインゲーム事業 — 運営事業(自社運営地域) —

地域	運営会社 (パブリッシャー)	ゲームタイトル	期間	最高同時接続 者数の平均	月次売上高平均		
					(単位:千円)	(現地通貨)	換算レート
北米	 Global Online Community Company GALA-NET	 Flyff online	2Q	12,358	56,826	492,174	1ドル=115.46円
			3Q	10,670	53,432	468,052	1ドル=114.16円
		 RAPPELZ	2Q	4,896	39,967	346,153	1ドル=115.46円
			3Q	5,176	40,006	350,440	1ドル=114.16円
欧州	 Global Online Community Company GALA NETWORKS EUROPE	 Flyff online(独)	2Q	4,916	20,614	126,150	1ユーロ=163.41円
			3Q	7,100	38,221	229,353	1ユーロ=166.65円
		 Flyff online(仏)	2Q	1,477	1,283	7,852.81	1ユーロ=163.41円
			3Q	2,499	9,723	58,348.6	1ユーロ=166.65円
日本	 Global Online Community Company ガーラ	 RAPPELZ	2Q	1,654	23,584	23,584	—
			3Q	1,745	24,941	24,941	—
韓国	 AEONSOFT	 Flyff online	2Q	1,830	9,657	76,944,953	100ウォン=12.55円
			3Q	759	4,960	40,857,663	100ウォン=12.14円
	 NFLAVOR	 RAPPELZ	2Q	1,447	13,728	109,389,666	100ウォン=12.55円
			3Q	988	7,752	63,857,000	100ウォン=12.14円

②データマイニング事業 —ビジネスモデル—



② データマイニング事業 — 売上高 —

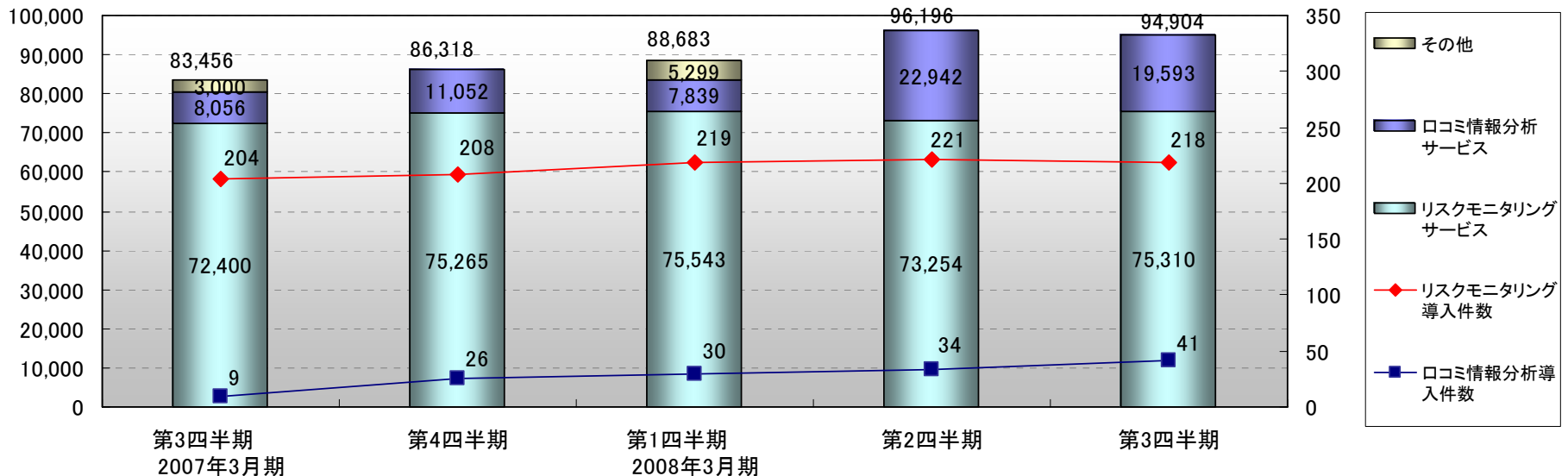
(単位: 千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	75,310	72,400	2,910	4.0
ロコミ情報分析サービス	19,593	8,056	11,537	143.2
その他	—	3,000	△ 3,000	△ 100.0
合計	94,904	83,456	11,447	13.7

(単位: 千円)

売上高・導入件数四半期推移

(単位: 件)



GALA GROUPについて

決算ハイライト

セグメント別概況

今後の取組み

③コミュニティ・ソリューション事業 —ビジネスモデル—

①企画・コンサルティング



②コミュニティ構築
(WEBサイト制作など)

GFS Pro

<コミュニティ構築パッケージ>

③運用
(ユーザーサポートなど)

Cyber COPS

<掲示板投稿監視サービス>

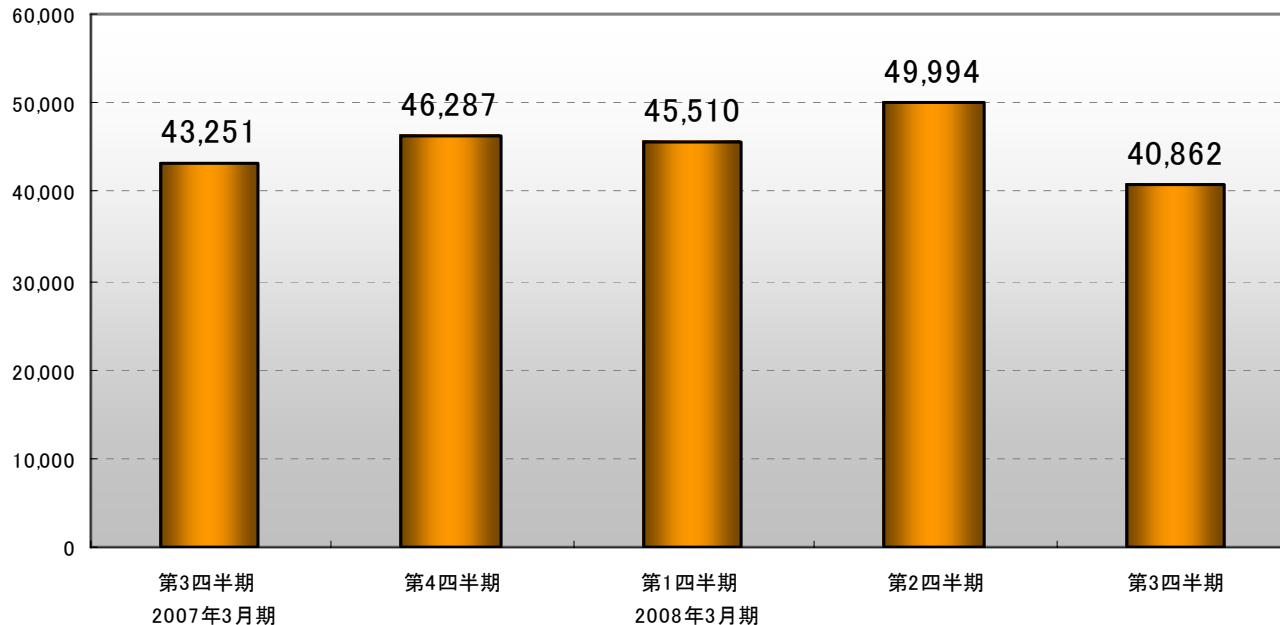
③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第3四半期	2007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	40,862	43,251	△ 2,389	△ 5.5

(単位:千円)

売上高四半期推移



事業戦略の軸

①オンラインゲーム事業のグローバル展開 グローバルな顧客基盤・ブランドの構築

		日本	北米	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		●	○	○	○	○	○	→

②国内事業の再構築 既存事業の整理・強化、新規事業の推進

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

①オンラインゲームのグローバル展開 —新PCゲーム—



2008/01/31

韓国: クローズドβ版サービス提供開始

日本: プロモーションサイトオープン

2008年春頃 クローズドβ版サービス開始予定



①オンラインゲームのグローバル展開 —モバイル対応—

ポテモ
Potamo

<http://potamo.jp/>



au公式サイト (<http://ez.potamo.mobi/>)

9/13 第1弾「パタタ★グランプリ」サービス提供開始

2月下旬 第2弾「TPS(Third Person Shooter)ゲーム」
サービス提供開始予定



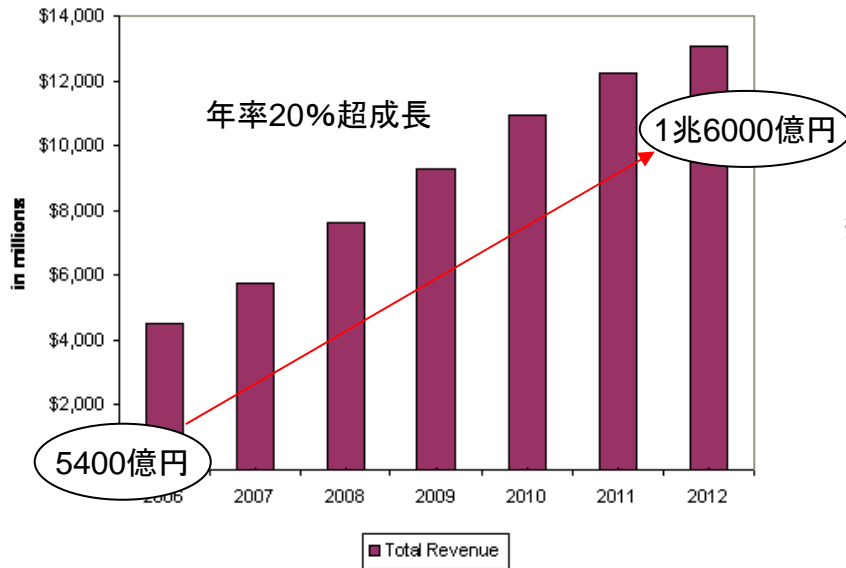
DoCoMo非公式サイト (<http://potamo.mobi/>)

1/22 「Flyff online mobile」(フリフオンラインモバイル)
オープンβ版サービス提供開始

2/13 商業化開始

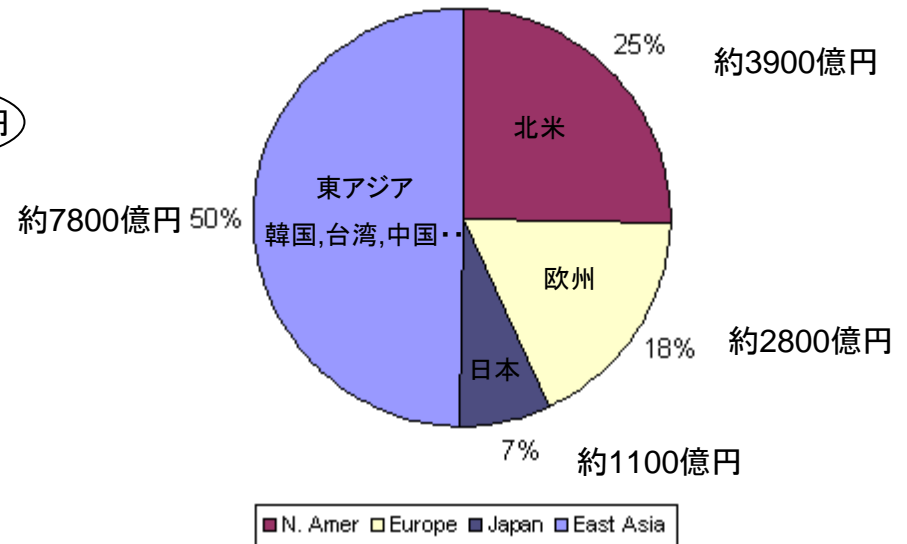
①オンラインゲームのグローバル展開 —マーケット—

Total Worldwide Online Game Revenue 2006-2012



出展: DFC

Worldwide Online Game PC Digital Distribution Revenue: 2012



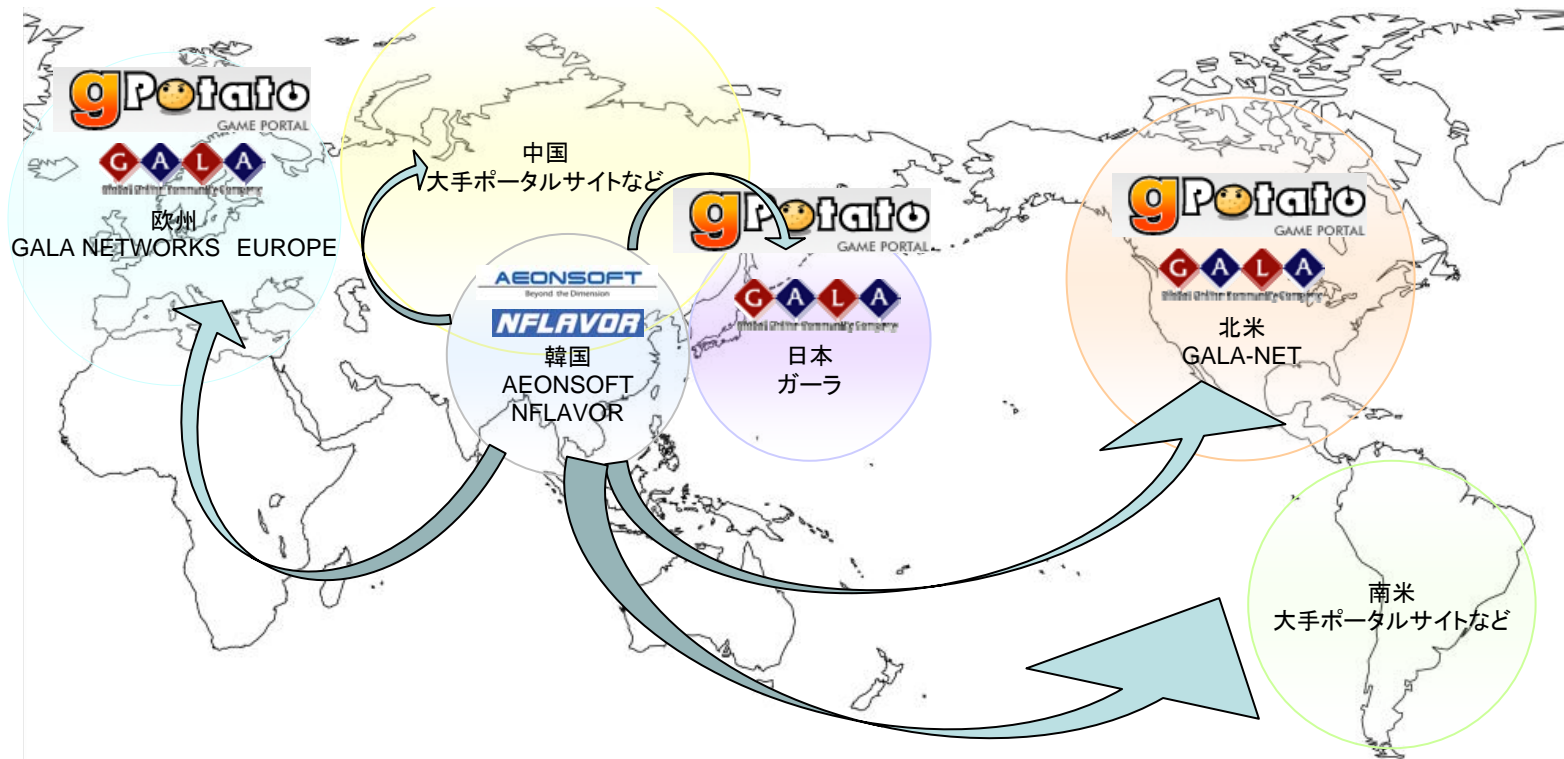
出展: DFC

- ・2012年の世界のオンラインゲーム市場は約1兆6000億円(1\$=120円)
- ・今後6年間、世界のオンラインゲーム市場は年率20%以上の伸び
- ・2005年度の市場全体の売上の55%はMMORPG(出展: LEHMAN BROTHERS)

- ・北米、欧州、日本で、全体の50%を占める
- ・東アジアの市場占有主要国は中国、韓国
- ・アイテム販売は全体の40%(約6240億円)を占める

①オンラインゲームのグローバル展開 —基本戦略—

- ・世界で最も品質の高い、韓国子会社製ゲームを世界中に提供し、gPotatoポータルによって世界に顧客基盤を作る
- ・その顧客基盤の上に、当社グループ商材、関連デジタル商材を販売することでARPUを引き上げる



- ・インターネット普及率、国民一人当たりGDPを勘案し、一定規模以上の言語圏については、自社で参入を行う
- ・それ以下の規模、エントリーバリアの高い言語圏については、パートナーを通じて参入を行う

②国内事業の再構築

オンラインゲーム事業

<PC 運営>



ガーラ(日本)
GALA-NET(北米)
GALA NETWORKS EUROPE(欧州)

<PC 開発>



AEONSOFT(韓国)



NFLAVOR(韓国)

<MOBILE 運営>



ガーラモバイル(日本)

データマイニング事業



ガーラバズ(日本)

ロコミ情報分析サービス
リスクモニタリングサービス

※ガーラのデータマイニング
事業部を新設分割し、法人化
(2007年12月3日)

コミュニティ・ソリューション事業



ガーラウェブ(日本)

HP制作サービス
コミュニティ監視サービス等

※ガーラのコミュニティ・
ソリューション事業部をガーラ
ウェブと統合し、一本化