

アナリスト様向け決算説明会

2008年3月期 通期

(自:2007年4月1日 至:2008年3月31日)

株式会社ガーラ
2008年5月16日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 決算ハイライト(第4四半期および通期)
- 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			

<input checked="" type="checkbox"/> GALA GROUPについて	<input type="checkbox"/> 決算ハイライト	<input type="checkbox"/> セグメント別概況	<input type="checkbox"/> 今後の取組み
--	----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

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	※2008年4月30日付で100%保有
Gala Networks Europe Ltd.	アイルランド	Gala-Net, Inc. 100%	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	※2008年4月30日付で80.61%保有

第4四半期決算概要 損益計算書(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第4四半期	2007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	808,481	684,898	123,583	18.0
売上原価	160,001	143,806	16,195	11.3
売上総利益	648,480	541,092	107,387	19.8
販売費及び一般管理費	714,803	444,996	269,857	60.6
営業利益	△ 66,323	96,095	△ 162,469	-
経常利益	△ 81,205	91,680	△ 171,285	-
四半期純利益	△ 171,472	△ 33,713	△ 146,655	-

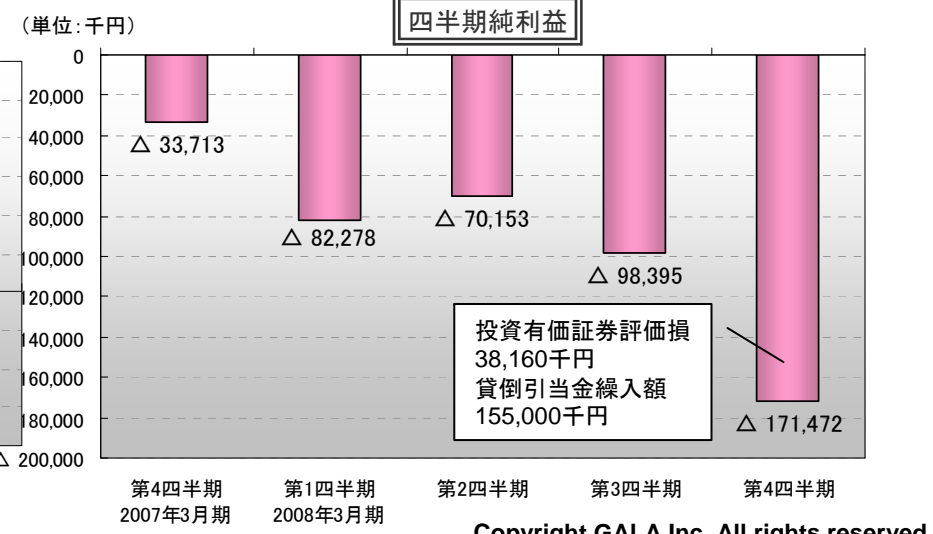
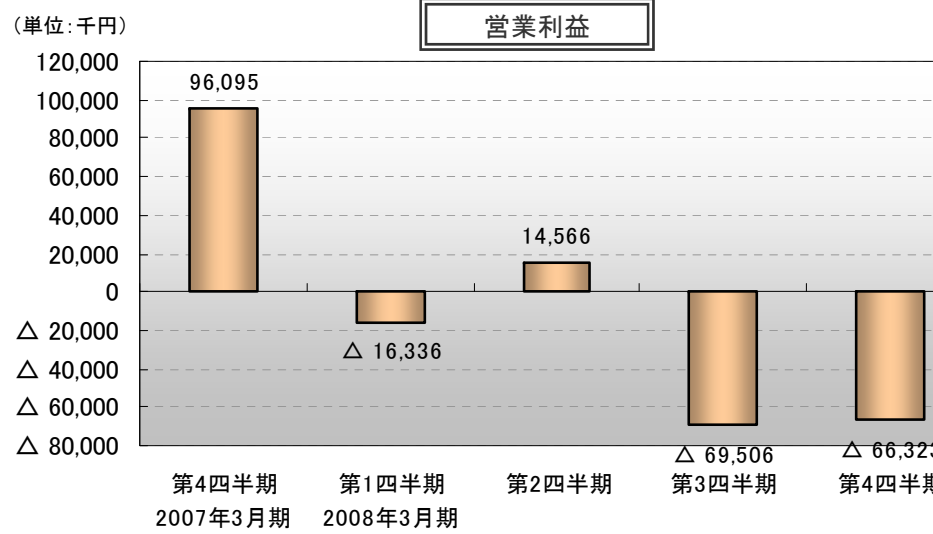
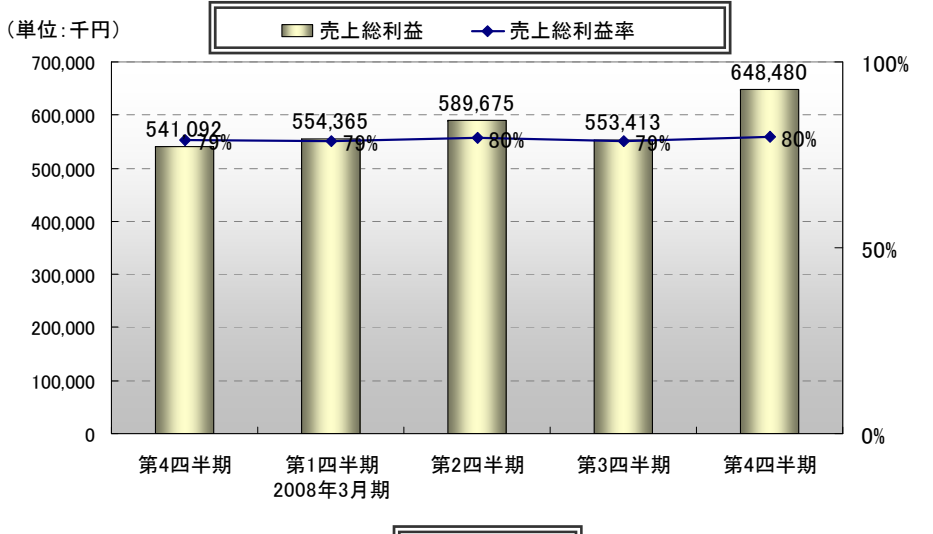
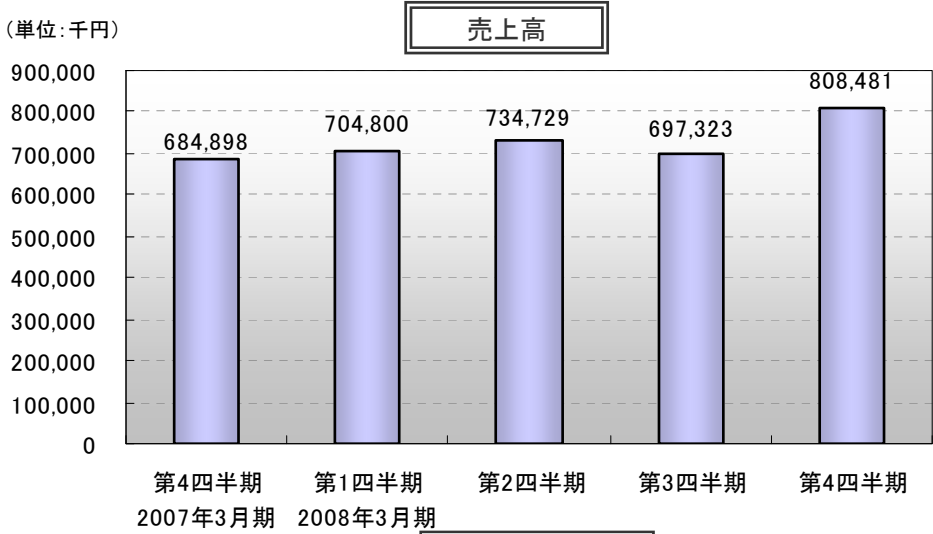
<個別損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第4四半期	2007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	69,976	190,872	△ 120,896	△ 63.3
売上原価	22,993	75,064	△ 52,070	△ 69.4
売上総利益	46,982	115,808	△ 68,826	△ 59.4
販売費及び一般管理費	176,227	174,599	1,628	0.9
営業利益	△ 129,245	△ 58,790	△ 70,454	-
経常利益	△ 103,973	△ 57,016	△ 46,957	-
四半期純利益	△ 153,730	△ 110,732	△ 42,998	-

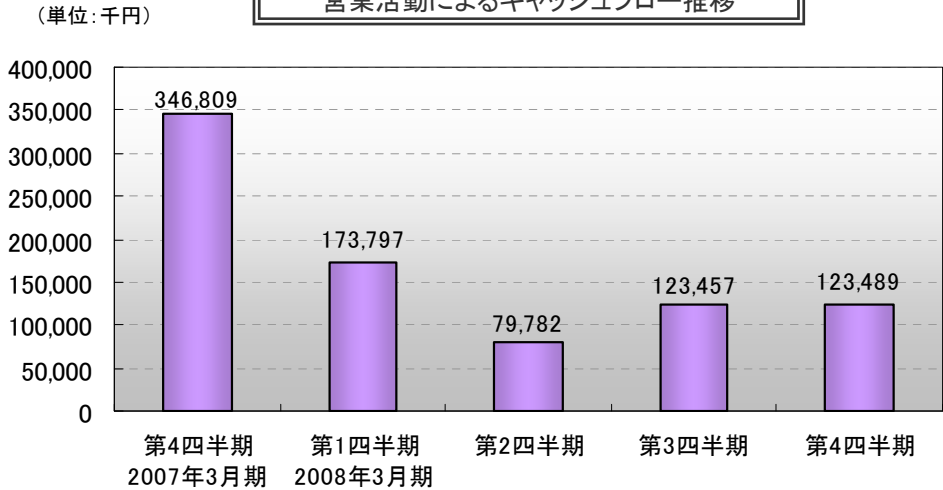
※データマイニング事業売上は2007/12/3よりガーラバズとして分社したため、個別売上から外れています。

第4四半期 四半期毎 損益の推移(連結)

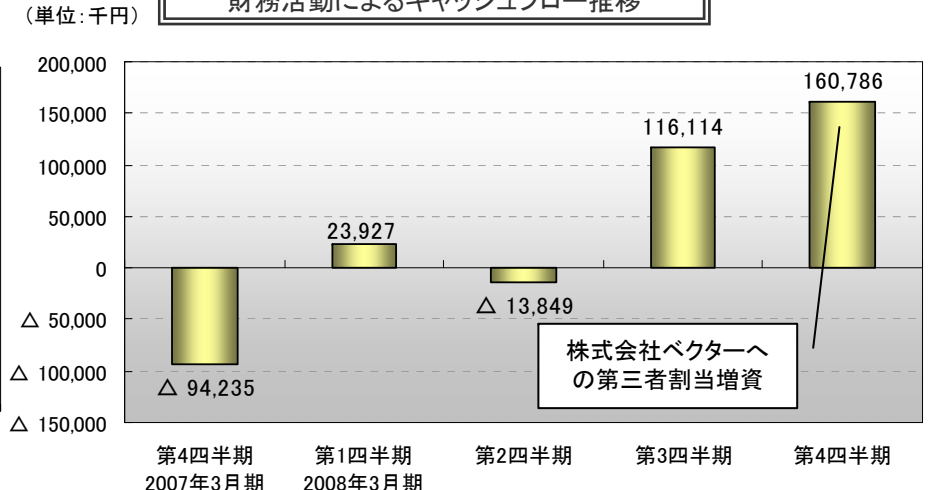


第4四半期 四半期毎 キャッシュフローの推移(連結)

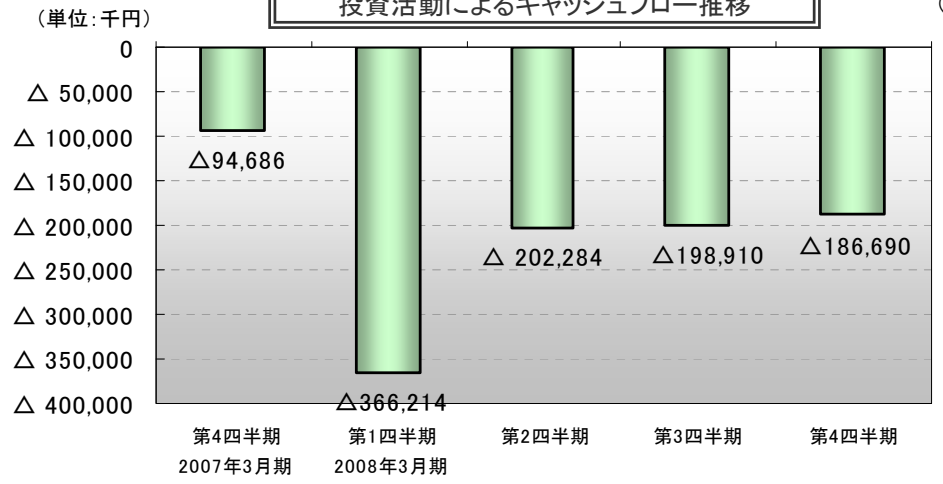
営業活動によるキャッシュフロー推移



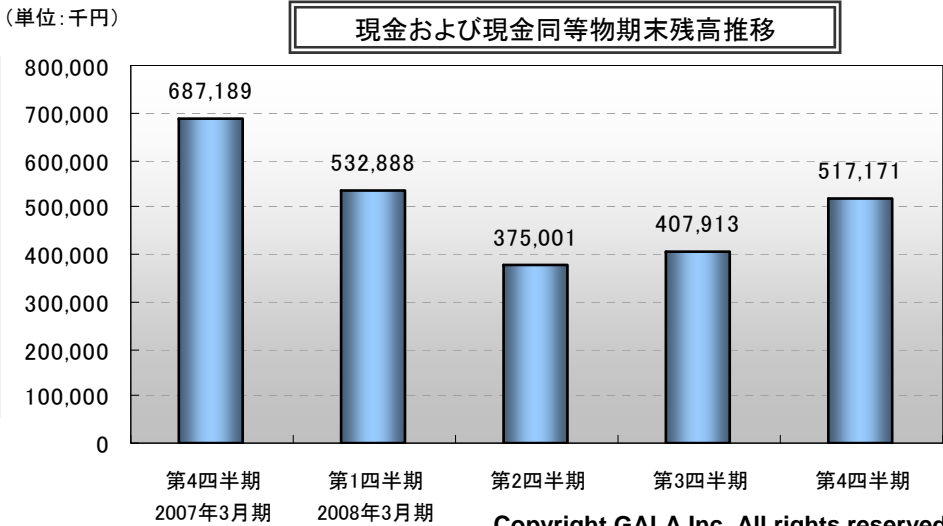
財務活動によるキャッシュフロー推移



投資活動によるキャッシュフロー推移



現金および現金同等物期末残高推移



第4四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

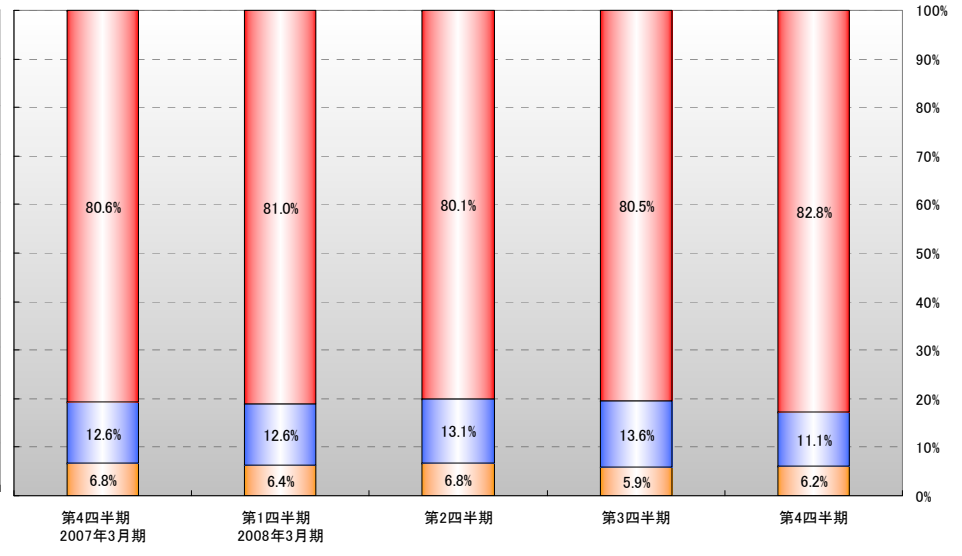
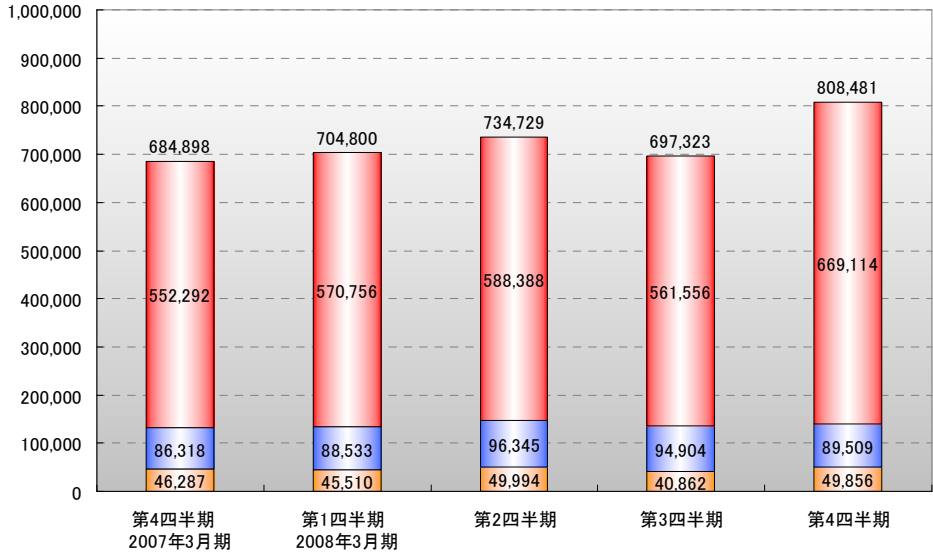
	2008年3月期 第4四半期	2007年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	669,114	552,292	110,149	19.7
データマイニング事業	89,509	86,318	3,191	3.7
コミュニティ・ソリューション事業	49,856	46,287	3,569	7.7
売上高合計	808,481	684,898	116,911	16.9

四半期セグメント別売上高推移

四半期セグメント別売上高構成比推移

(単位:千円)

■コミュニティ・ソリューション事業 ■データマイニング事業 ■オンラインゲーム事業



第4四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

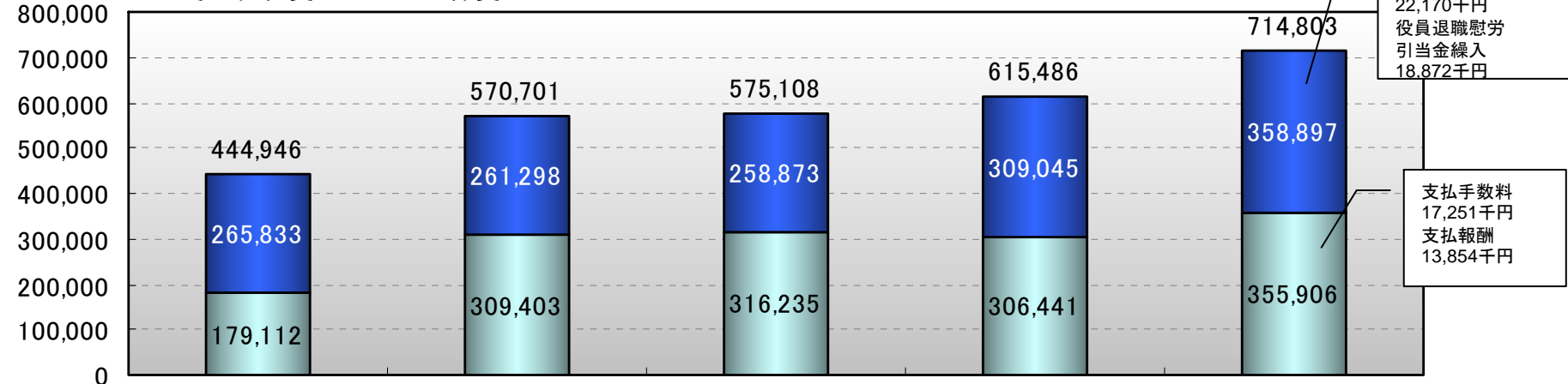
(単位:千円、%)

	2008年3月期 第4四半期	2007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	358,897	265,833	93,063	35.0
その他経費	355,906	179,162	176,793	98.7
販売管理費 合計	714,803	444,996	269,857	60.6

四半期販売費・一般管理費推移

(単位:千円)

■ その他経費 ■ 人件費



第4四半期 2007年3月期 第1四半期 2008年3月期 第2四半期 第3四半期 第4四半期

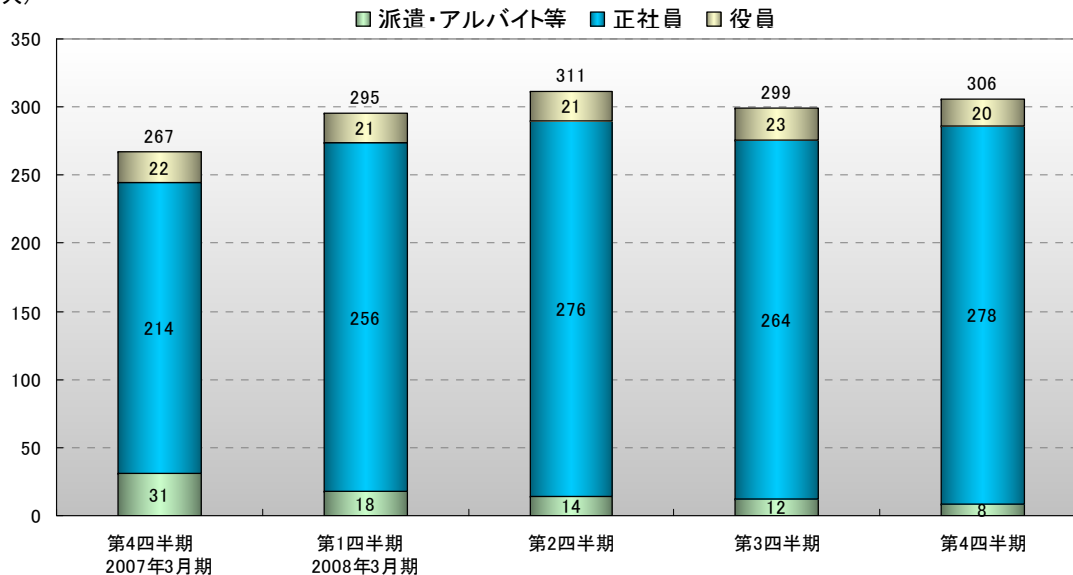
第4四半期 人員数(連結)

(単位:人、%)

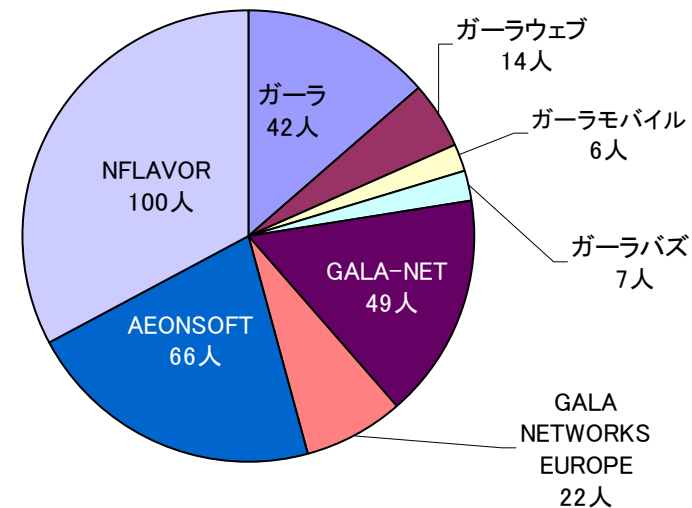
	2008年3月期 第4四半期	2007年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
役員	20	22	△ 2	△ 9.1
正社員	278	214	64	29.9
派遣・アルバイト等	8	31	△ 23	△ 74.2
合計	306	267	39	14.6

四半期人員数推移

(単位:人)



会社別人員構成



通期決算概要 損益計算書(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期	2007年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	2,945,334	1,682,991	1,262,343	75.0
売上原価	599,399	416,592	182,807	43.8
売上総利益	2,345,935	1,266,399	1,079,536	85.2
販売費及び一般管理費	2,483,533	1,363,685	1,119,848	82.1
営業利益	△ 137,598	△ 97,286	△ 40,311	-
経常利益	△ 186,533	△ 192,208	6,989	-
当期純利益	△ 422,300	△ 299,351	△ 132,132	-

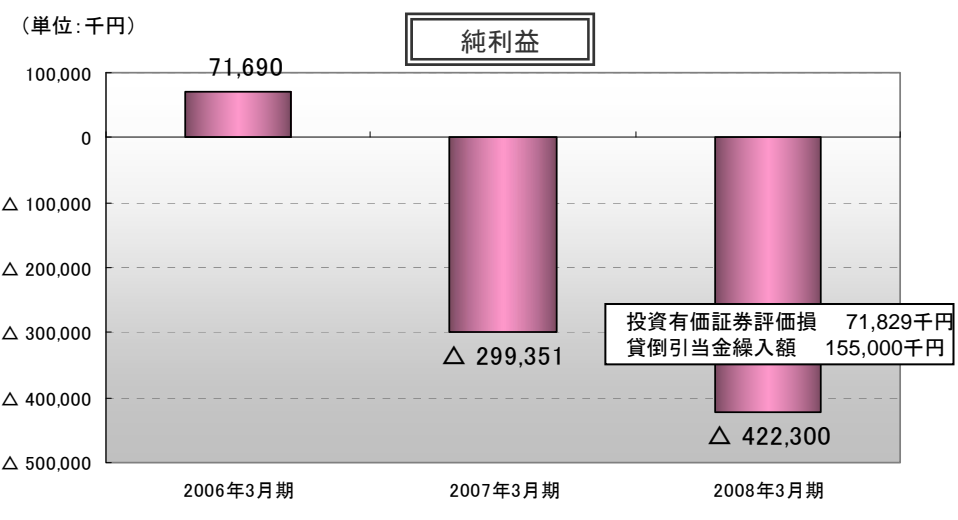
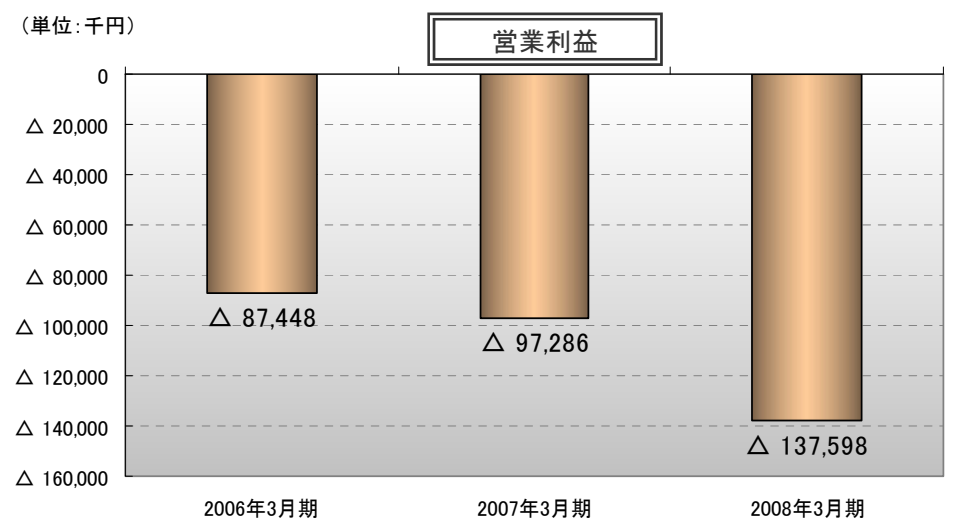
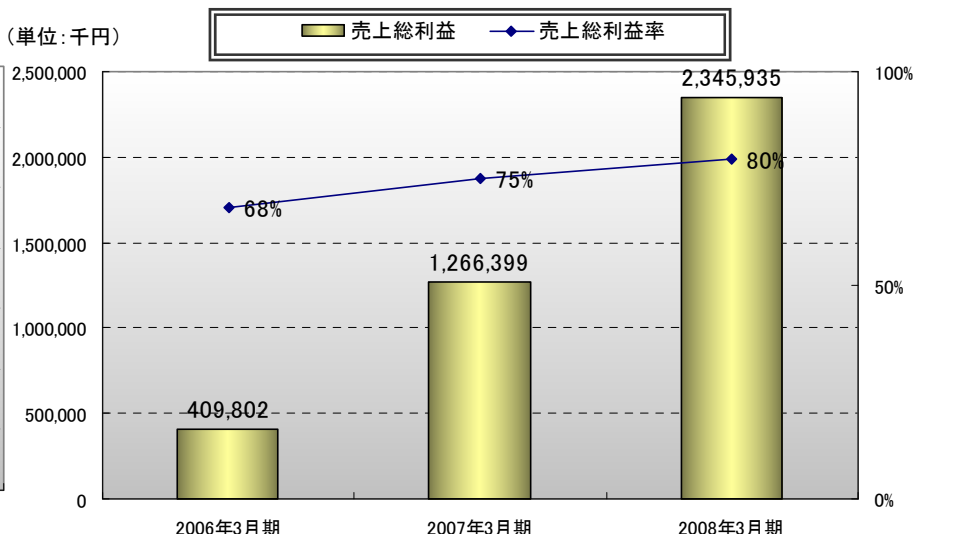
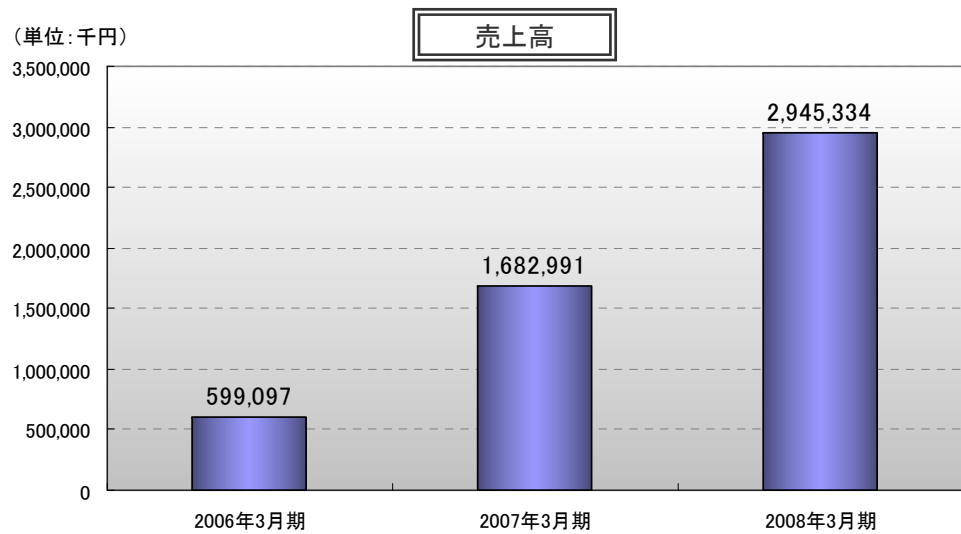
<個別損益>

(単位:千円、%)

	2008年3月期	2007年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	563,319	567,943	△ 4,624	△ 0.8
売上原価	222,480	209,942	12,538	5.9
売上総利益	340,838	358,001	△ 17,162	△ 4.7
販売費及び一般管理費	761,172	592,646	168,525	28.4
営業利益	△ 420,333	△ 234,645	△ 185,688	-
経常利益	△ 376,988	△ 238,815	△ 138,172	-
当期純利益	△ 471,407	△ 300,372	△ 171,034	-

※データマイニング事業売上は2007/12/3よりガーラバスとして分社したため、第4四半期より個別売上から外れています。

通期 期末毎 損益の推移(連結)

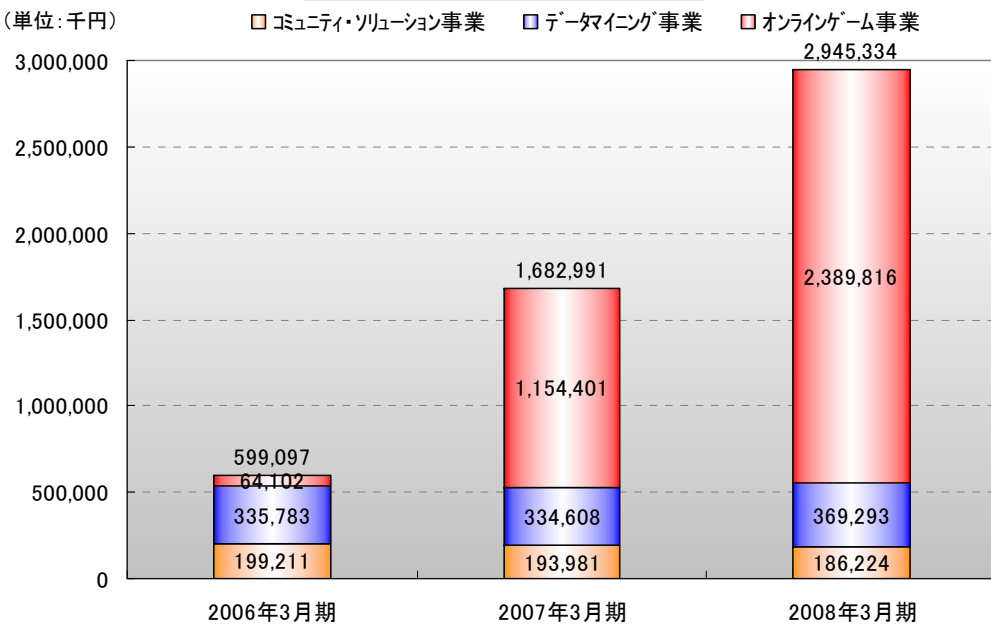


通期 期末毎 セグメント別売上高(連結)

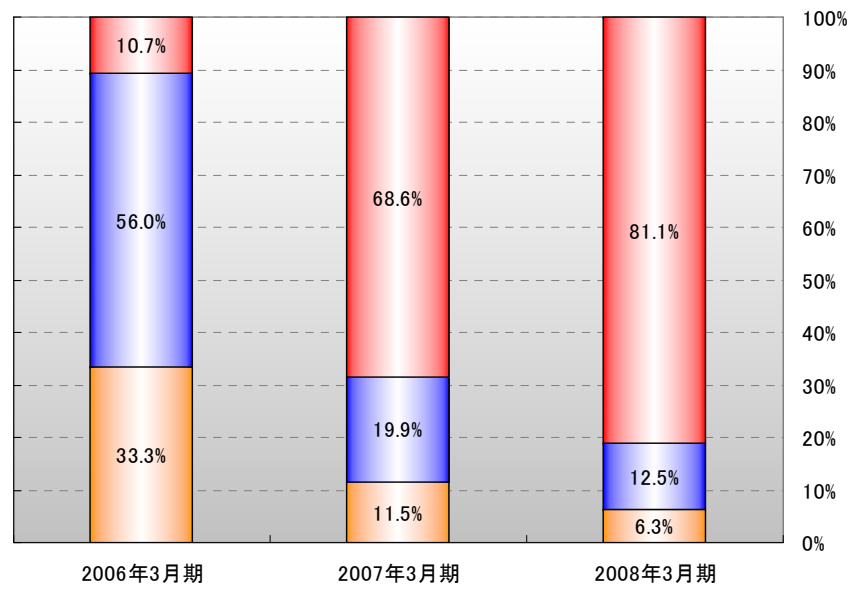
(単位: 千円、%)

	2008年3月期	2007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	2,389,816	1,154,401	1,228,743	105.8
データマイニング事業	369,293	334,608	34,685	10.3
コミュニティ・ソリューション事業	186,224	193,981	△ 7,757	△ 3.9
売上高合計	2,945,334	1,682,991	1,255,671	74.3

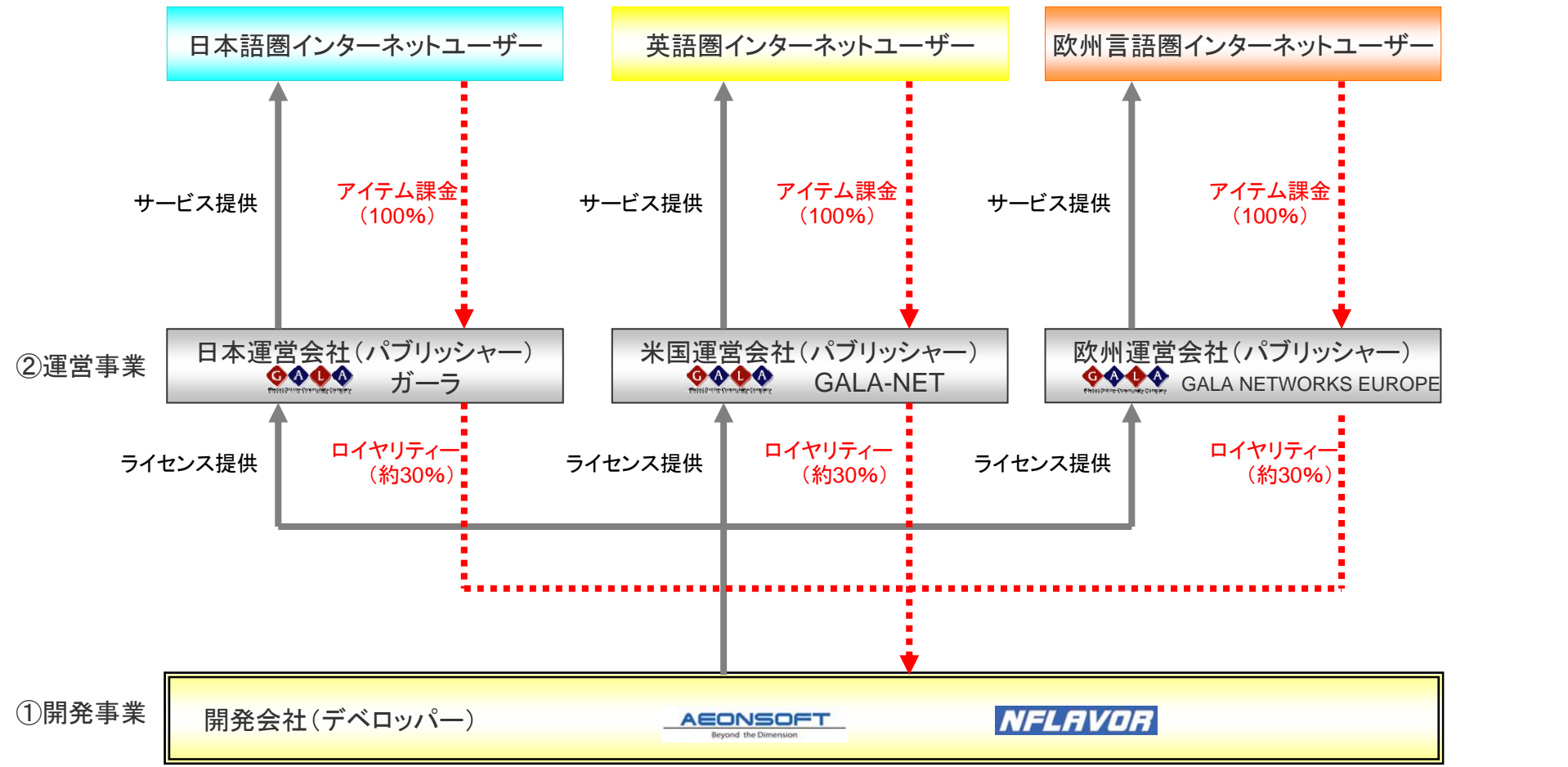
セグメント別売上高推移



セグメント別売上高構成比推移



①オンラインゲーム事業 –ビジネスモデル–



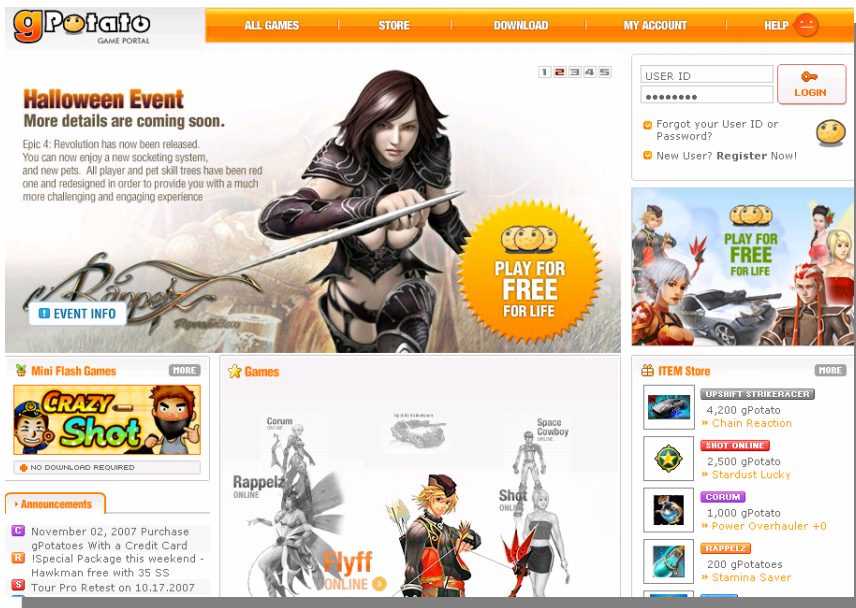
GALA GROUPについて

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「gpotato」を購入(有料)

⑤ gpotatoで「アイテム」を購入(売上)

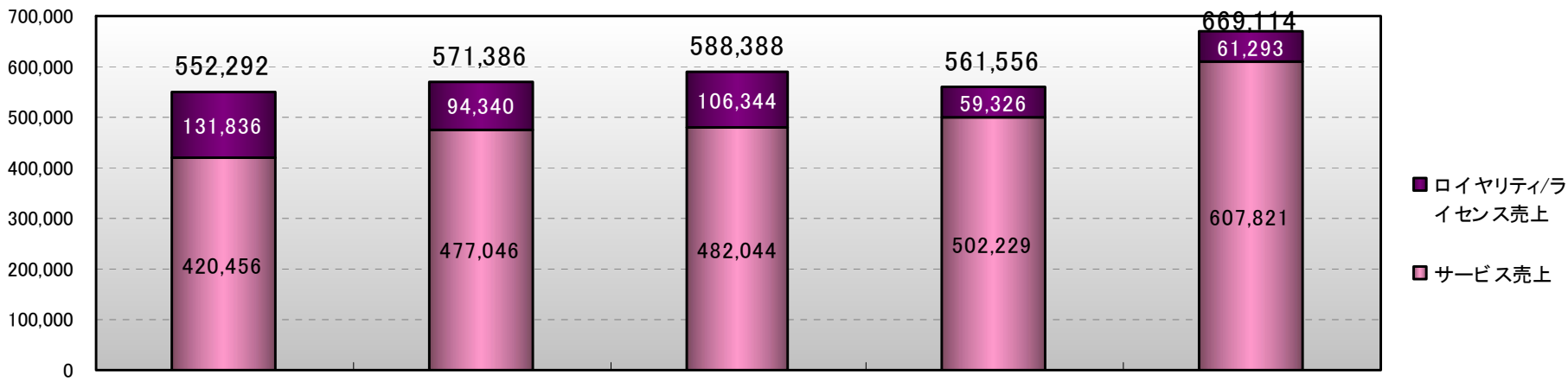
①オンラインゲーム事業 ー売上高ー

	2008年3月期	 GALA	 GMB	 GN	 GNE	 AS	 NF	連結調整	(単位:千円) 合計
サービス売上	第3四半期	74,807	181	280,445	111,200	13,481	22,112	-	502,229
	第4四半期	69,951	649	304,251	204,806	16,324	11,837	-	607,821
ロイヤリティ/ライセンス 売上	第3四半期	-	-	-	-	115,491	62,507	△ 119,001	59,326
	第4四半期	-	-	-	-	153,528	66,249	△ 158,484	61,293
売上高合計	第3四半期	74,807	181	280,656	111,200	128,973	84,619	△ 118,882	561,556
	第4四半期	69,951	649	304,251	204,806	169,852	78,086	△ 158,484	669,114

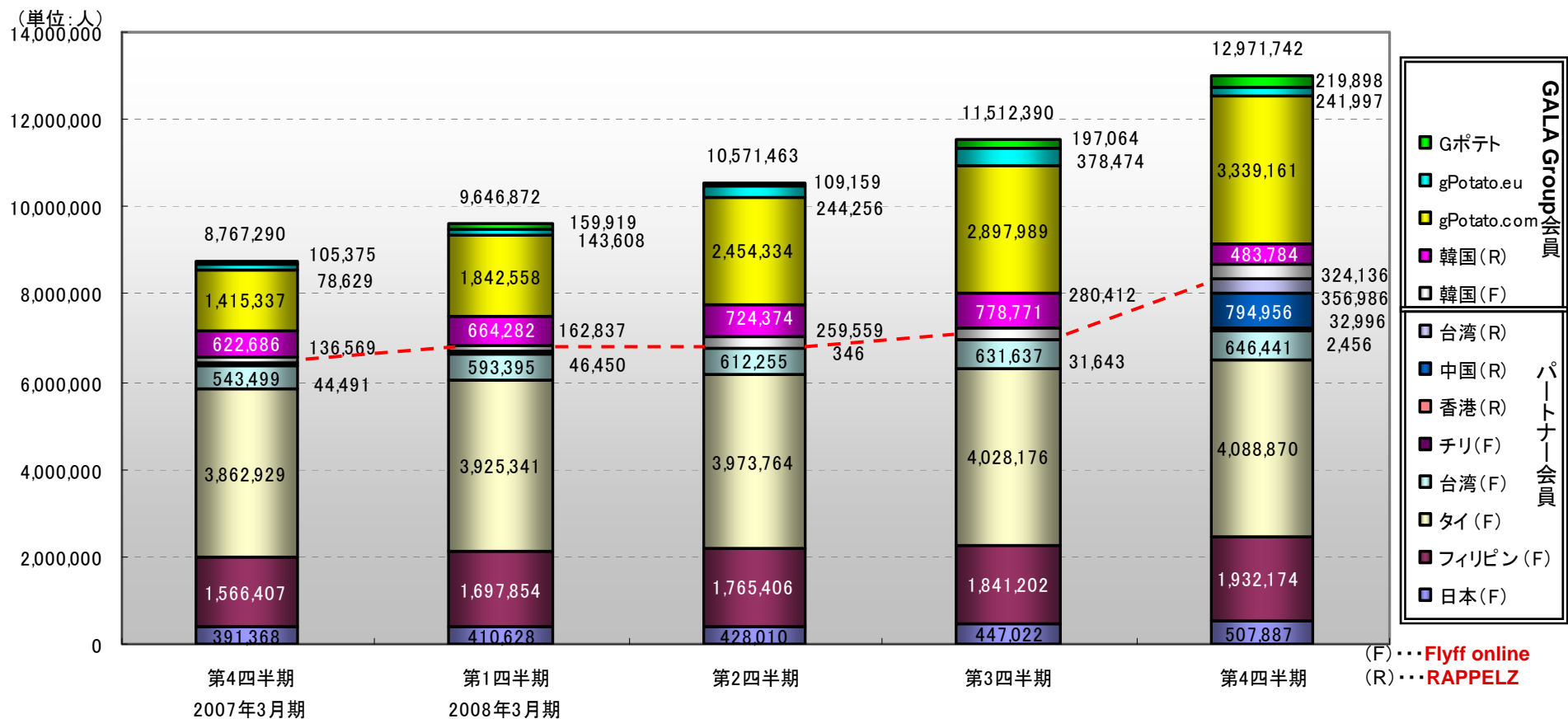
GMB・・・ガーラモバイル GN・・・GALA-NET GNE・・・GALA NETWORKS EUROPE AS・・・AEONSOFT NF・・・NFLAVOR

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



2,358,596	2,973,204	3,791,682	4,532,710	4,608,976	GALA Group会員
6,408,694	6,673,668	6,779,781	6,979,680	8,362,766	パートナー会員
8,767,290	9,646,872	10,571,463	11,512,390	12,971,742	合計

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)	ロシア
				ドイツ	フランス		フィリピン	タイ	中国	台湾	香港		
AEONSOFT Beyond the Obvious AEONSOFT 100% 連結子会社	Fluff online 	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	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	Inversiones 商業化 済		
NFLAVOR NFLAVOR 60.6% 連結子会社	RAPPELZ 	ガーラ  商業化 済	GALA-NET  商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE  商業化 済	GALA NETWORKS EUROPE  商業化 済	NFLAVOR  商業化 済			LEIQIONG 商業化 済	Macrowell 商業化 済	i-CABLE communication 商業化 済	FUN FACTORY LLC 準備中 (未定)	
	Street Gears 	ガーラ  準備中 (CBT中)				WeMade Entertainment 準備中 (CBT中)			CDC Games 準備中 (CBT中)				

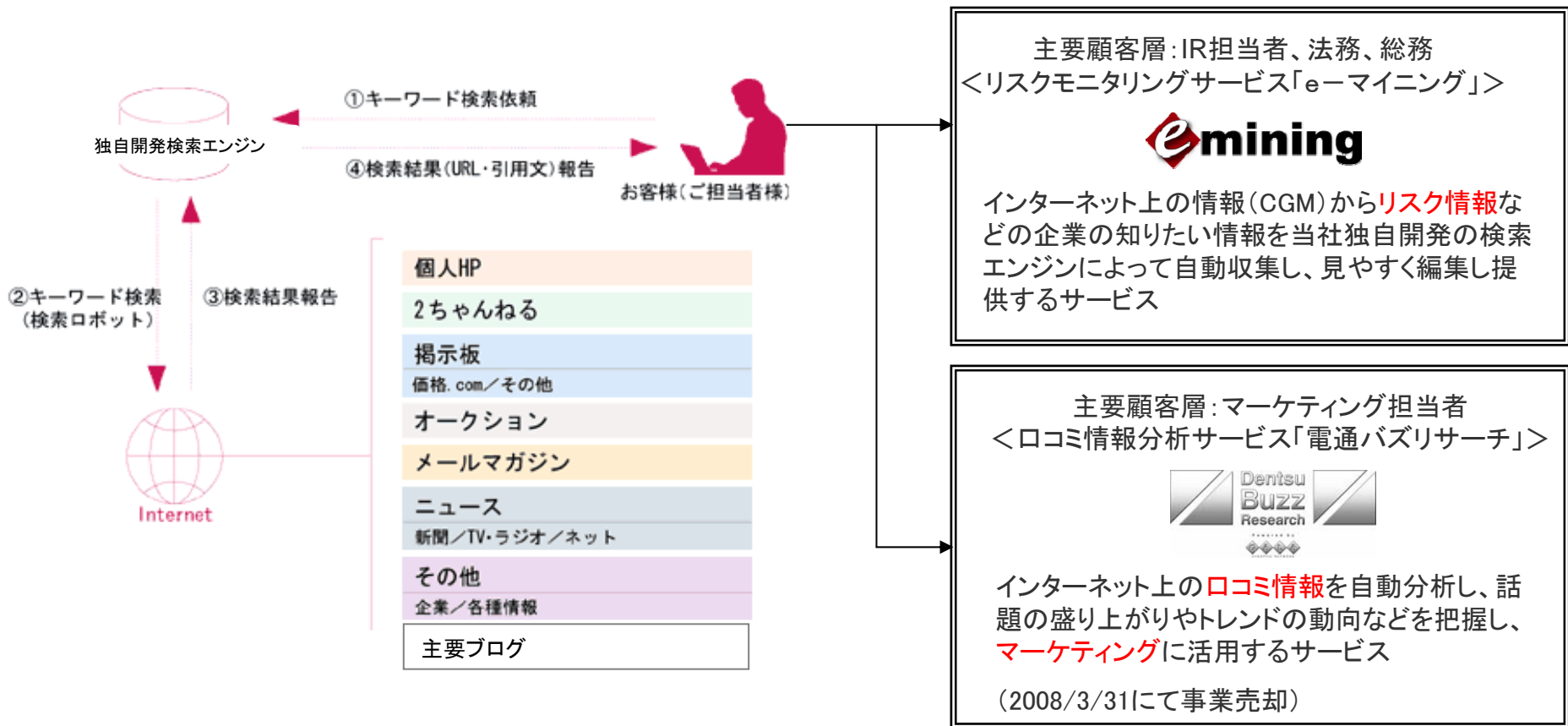
提供ゲームタイトル数を増やす

... 商業化
 ... 準備中

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	 GALA-NET	 Flyff Online	3Q	10,670	53,432	468,052	3Q 1ドル=114.16円
			4Q	13,064	58,793	586,816	
		 Rappelz	3Q	5,176	40,006	350,440	4Q 1ドル=100.19円
			4Q	5,711	35,490	354,232	
欧州	 GALA NETWORKS EUROPE	Flyff Online (独) 	3Q	7,100	38,221	229,353	3Q 1ユーロ=166.65円
			4Q	8,021	53,382	337,559	
		Flyff Online (仏) 	3Q	2,499	9,723	58,348.60	
			4Q	3,822	20,477	129,489.67	
		 Rappelz (独)	3Q	-	-	-	4Q 1ユーロ=158.14円
			4Q	1,492	5,729	36,232	
		 Rappelz (仏)	3Q	-	-	-	
			4Q	1,542	7,096	44,872	
日本	 ガーラ	 Rappelz	3Q	1,745	24,941	24,941	-
			4Q	1,769	22,831	22,831	
韓国	 AEONSOFT	 Flyff Online	3Q	759	4,960	40,857,663	3Q 100ウォン=12.14円
			4Q	797	5,353	53,051,670	
	 NFLAVOR	 Rappelz	3Q	988	7,752	63,857,000	4Q 100ウォン=10円
			4Q	782	4,370	43,307,107	

②データマイニング事業 –ビジネスモデル–

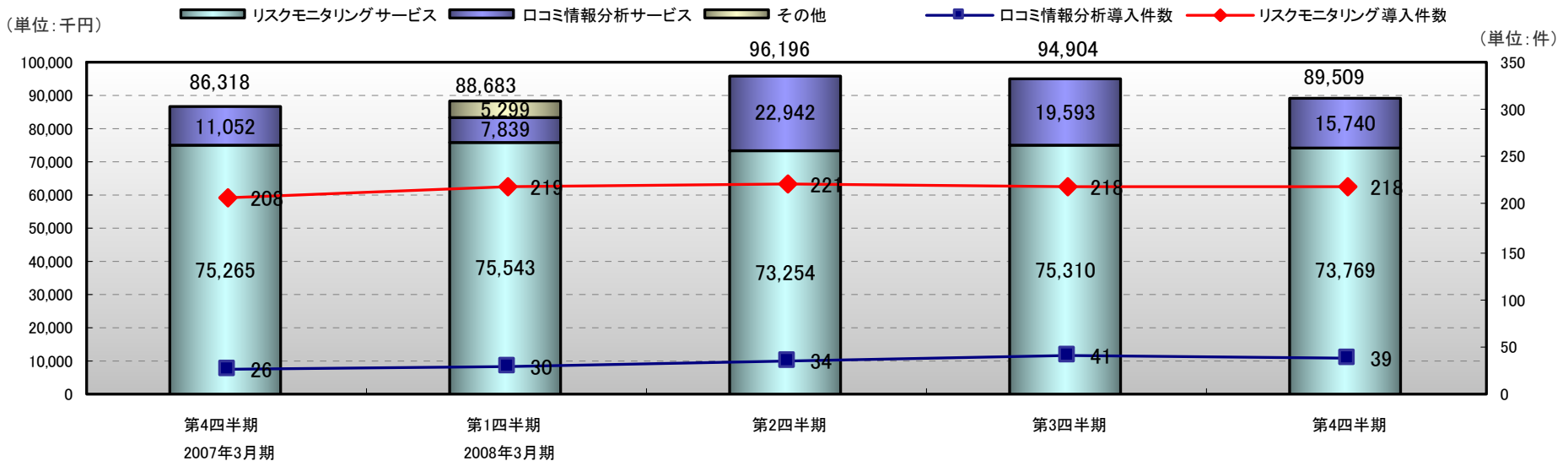


② データマイニング事業 ー売上高ー

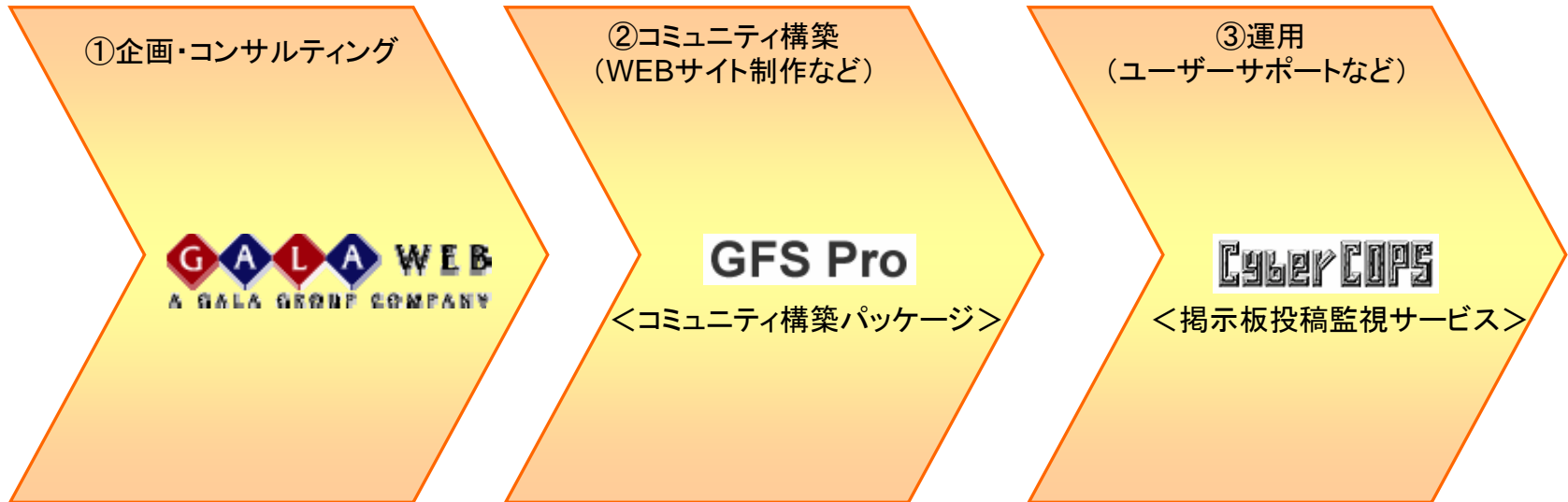
(単位:千円、%)

	2008年3月期 第4四半期	2007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	73,769	75,265	△1,496	△2.0
ロコミ情報分析サービス	15,740	11,052	4,688	42.4
合計	89,509	86,318	3,191	3.7

売上高・導入件数四半期推移



③コミュニティ・ソリューション事業 ービジネスモデルー



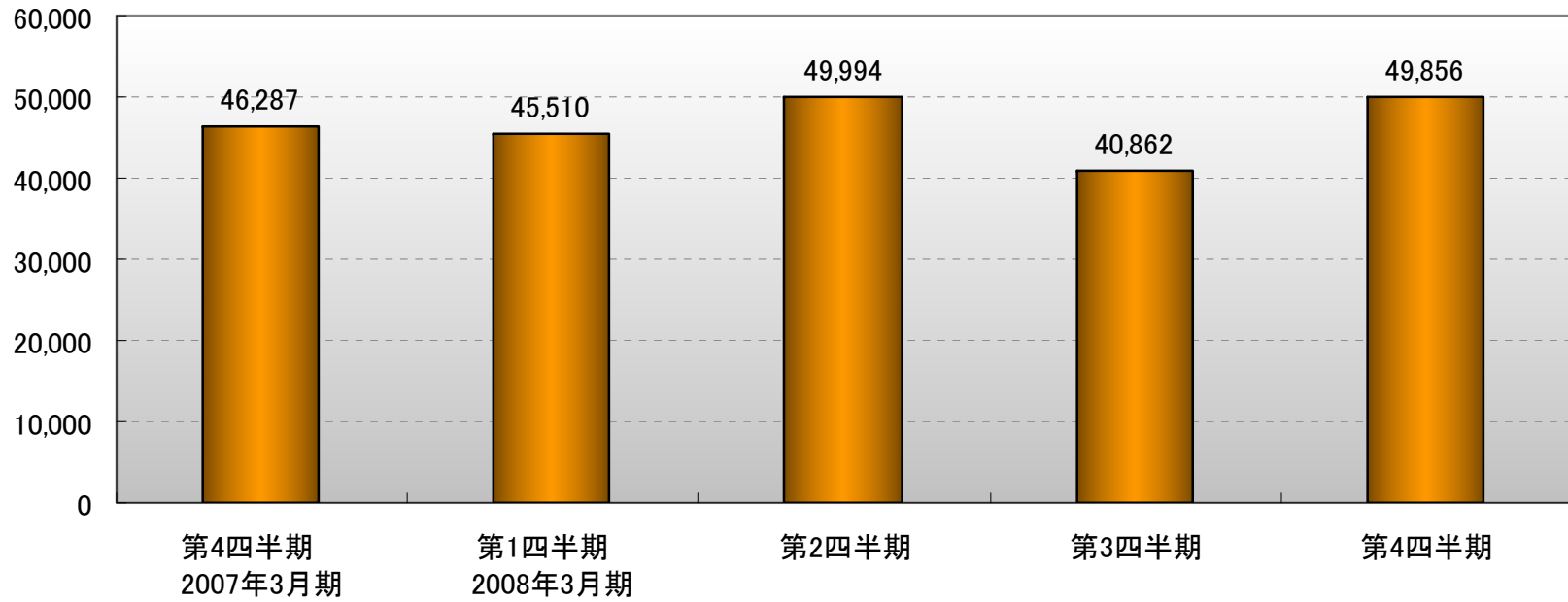
③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位:千円、%)

	2008年3月期 第4四半期	2007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	49,856	46,287	3,569	7.7

売上高四半期推移

(単位:千円)



<input type="checkbox"/> GALA GROUPについて	<input type="checkbox"/> 決算ハイライト	<input type="checkbox"/> セグメント別概況	<input checked="" type="checkbox"/> 今後の取組み
---	----------------------------------	-----------------------------------	--



今後の取組み

2009年3月期に向けて

改善点－国内事業の立て直し

問題点

改善策

①モバイル事業の失敗

- ・au公式Gameの選択ミス
- ・Flyff online mobileの不具合発生ならびに対応の遅れ
- ・Web ENG Korea社の財政悪化

営業損失 **65,224千円**

特別損失 **193,160千円** **合計 258,384千円**

- ・不採算Gameのサービス提供中止の検討
- ・システムの改良、安定化

②国内オンラインゲーム事業が横ばい

- ・グループ会社との連携不足により、運営面での効率が限定的

- ・連携強化／コミュニケーション力の強化
韓国ビジネスに精通しているスタッフの登用
グループ間にて、効率の良いノウハウの共有

③データマイニング事業の伸び悩み

- ・「e-mining」受注数減
- ・「電通バズリサーチ」システム改良、運営費用増加

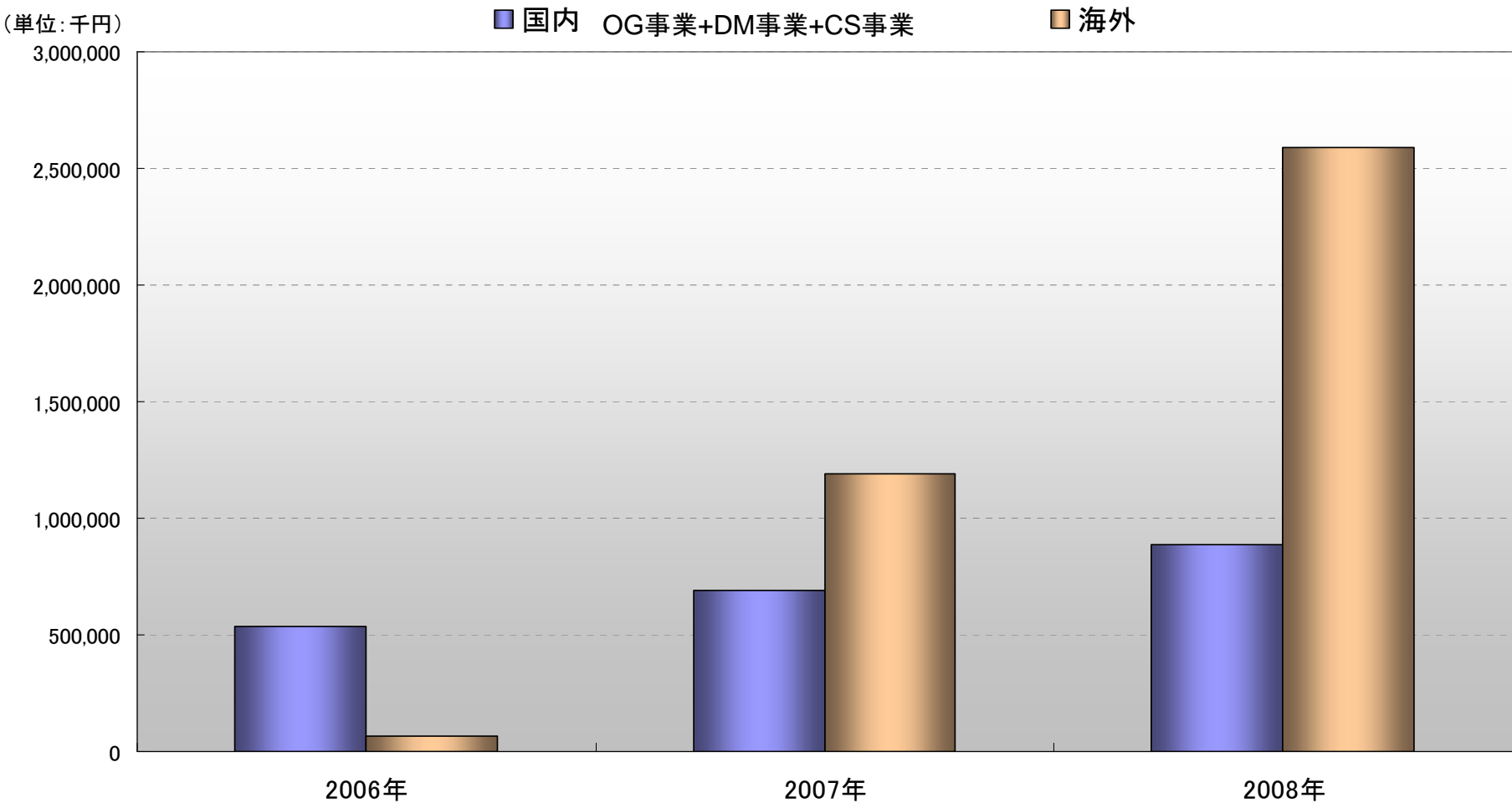
- ・システムのバージョンアップ
- ・「電通バズリサーチ」の事業売却(実施済)

④コミュニティ・ソリューション事業の伸び悩み

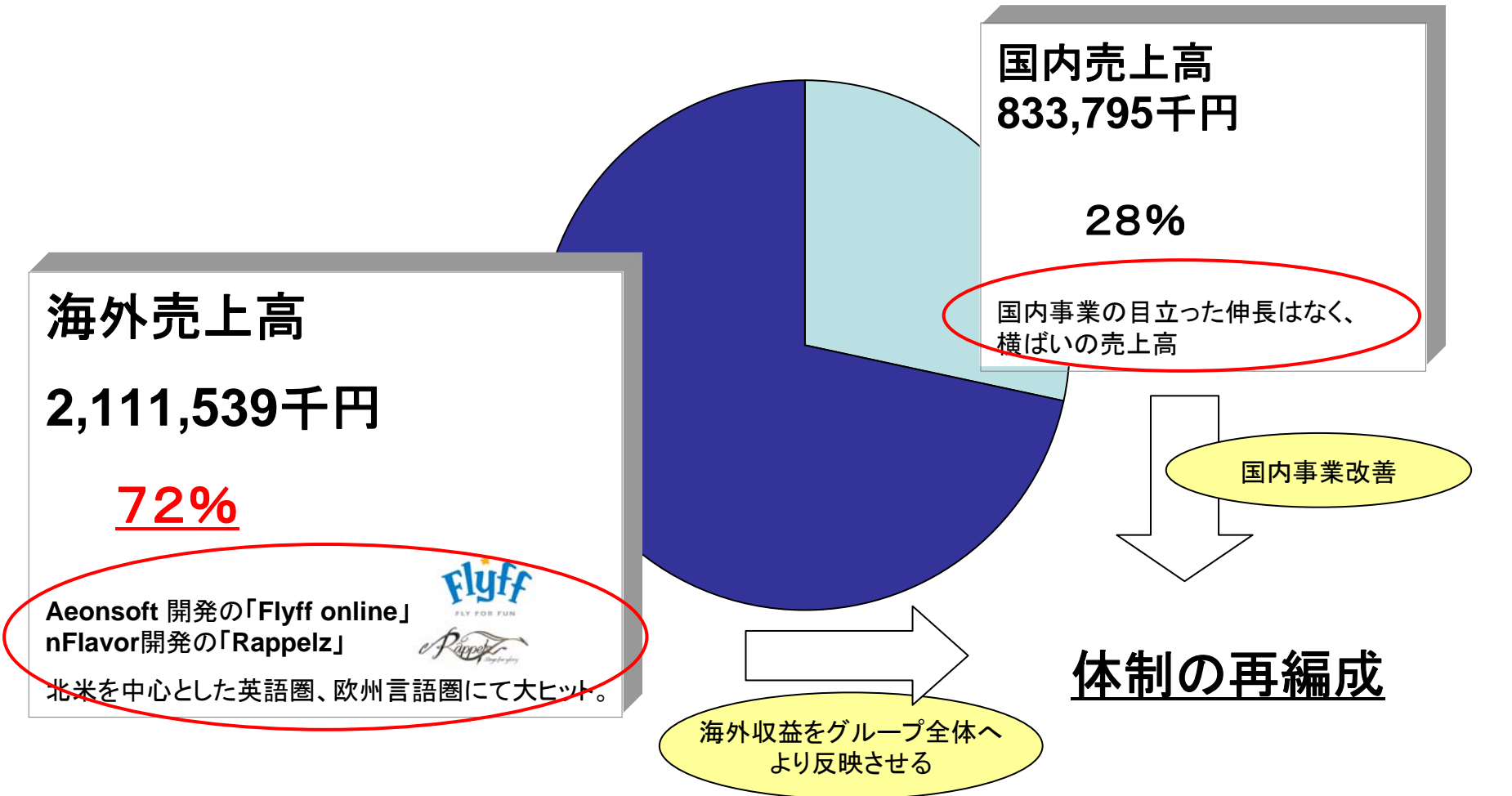
- ・大型案件の受注減
- ・納期の遅れ

- ・サイバーコップスバージョンアップ
- ・携帯電話対応のサイバーコップスの推進

今期を振り返って



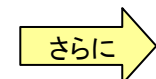
今期を振り返って



体制再編成ー持株会社化へ

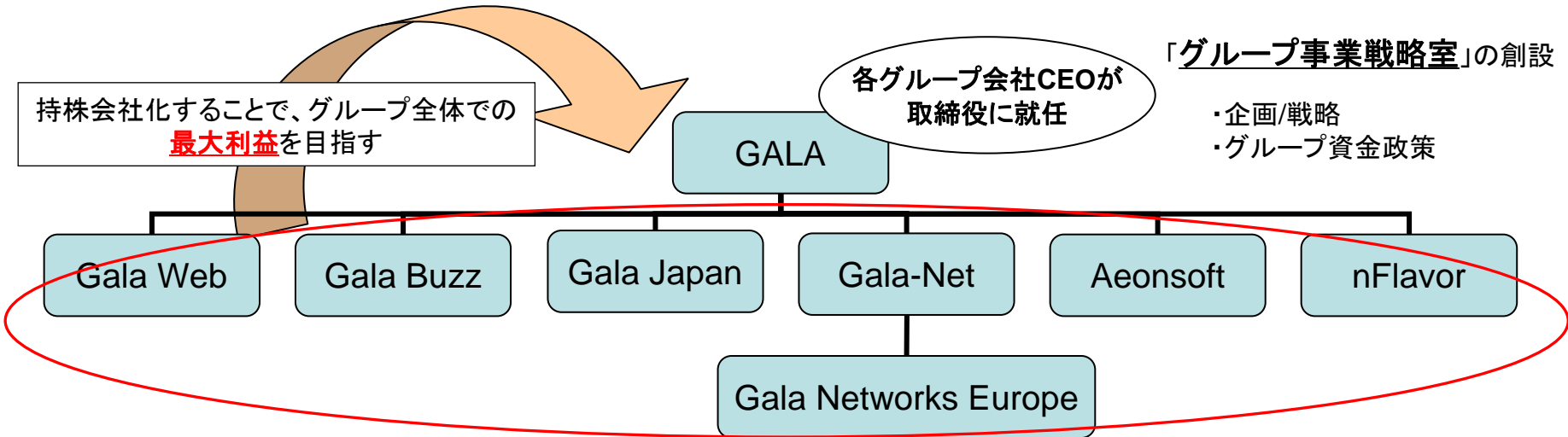
◆ 2008/03/31 第三者割当増資(現物出資)を実施

	<実施前>		<実施後>
Gala-Net	54.83%	→	<u>100%</u>
nFlavor	60.61%	→	<u>80.61%</u>



純粋持株会社化

◆ (株)ガーラのオンラインゲーム事業を
(株)ガーラモバイルに譲渡し、(株)ガーラジャパンに社名変更



体制再編成—ガーラの役割

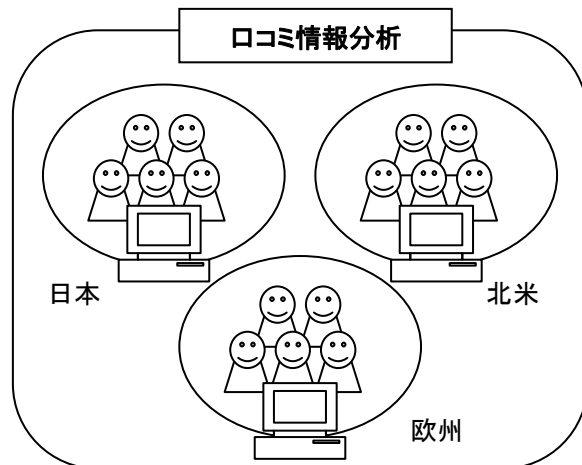
「グループ事業戦略室」の創設

GALAは企業グループ全体に関わる意思決定などの経営戦略業務に特化するために、「グループ事業戦略室」を設け、グループ全体の売上の増加を図るための事業戦略の立案・推進を行います。

グループ全体を見越し、開発部門、運営部門を一体化した上での企画等の検討を行うことができます。

例えば、

ガーラが当初から得意としているロコミ情報の分析のノウハウを用いて、現在提供中のオンラインゲームのバージョンアップに活用するだけでなく、今後は、開発の段階からロコミ情報の分析を用いて、よりユーザーの求めるゲーム、遊びたいと思うゲームの開発を行う。



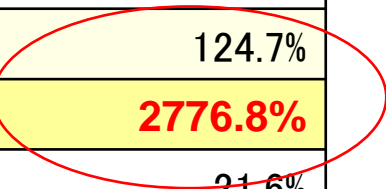
既存ゲームのバージョンアップ
新規ゲーム開発の参考



2009年3月期に向けて

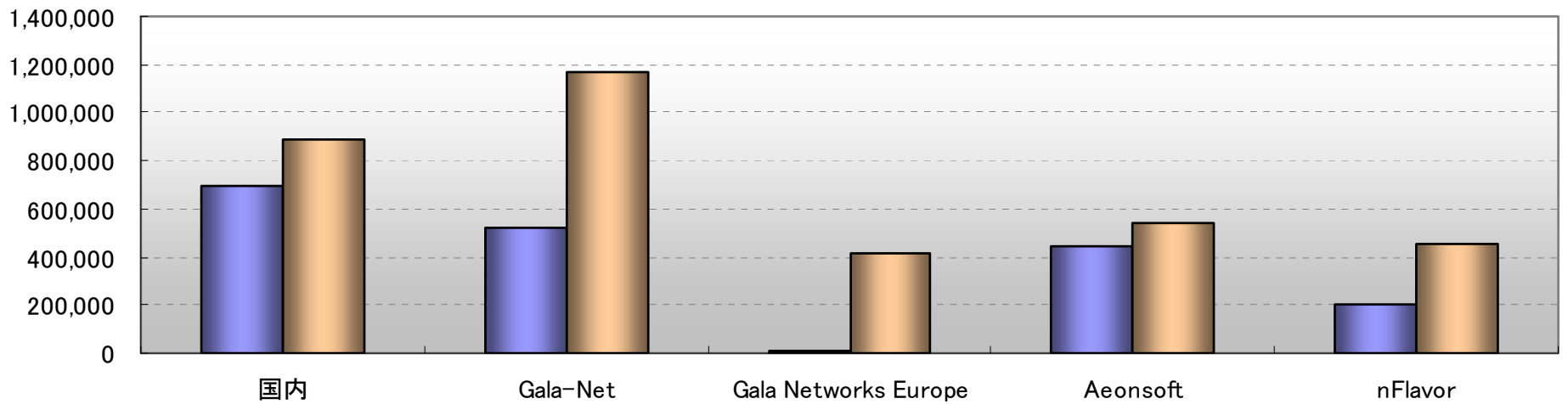
(単位:千円)

	2007年	2008年	増減率
国内	690,556	887,568	28.5%
Gala-net	521,740	1,172,610	124.7%
Gala Networks Europe	14,391	414,015	2776.8%
Aeonsoft	447,786	544,542	21.6%
nFlavor	206,615	457,729	121.5%



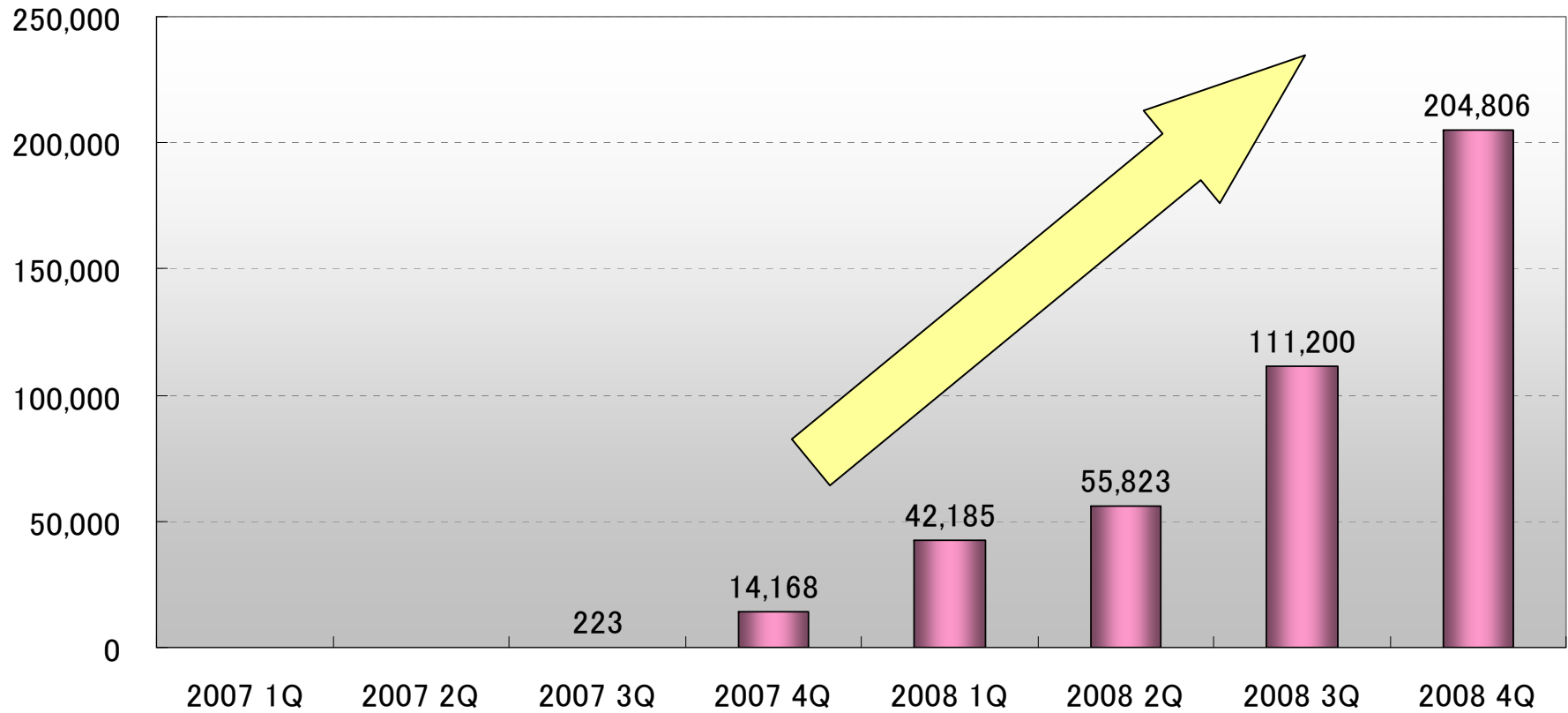
(単位:千円)

■ 2007年 ■ 2008年



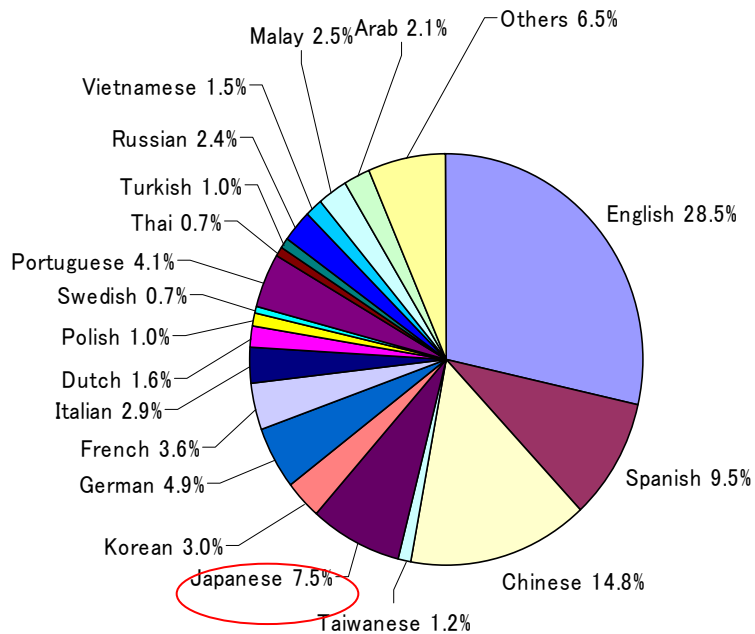
Gala Networks Europe—売上高

(単位: 千円)

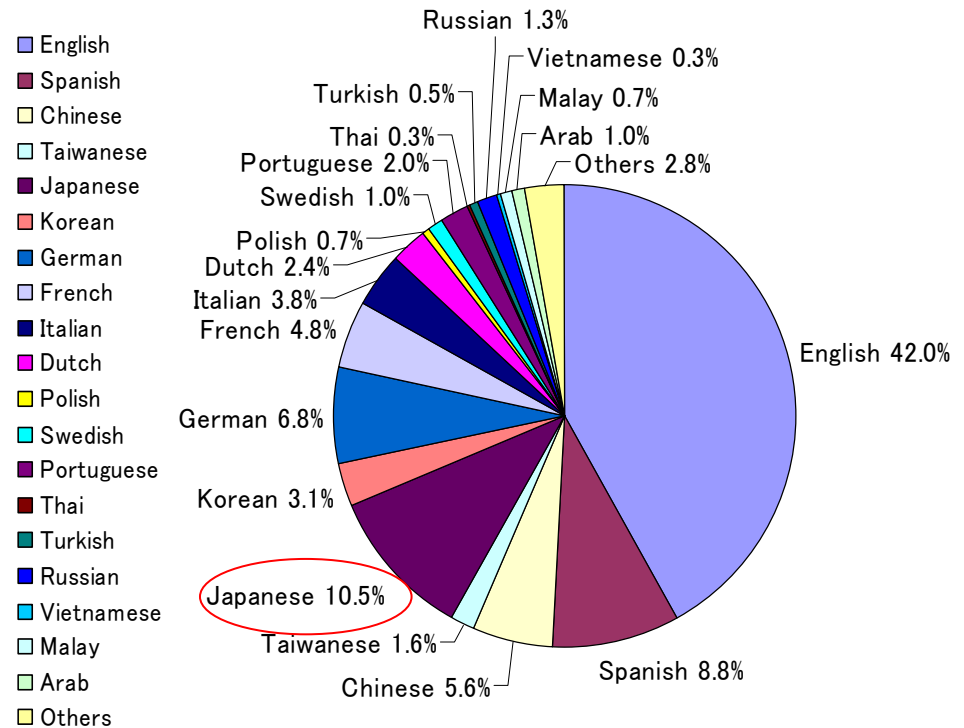


市場規模

Languages on the Internet 2006

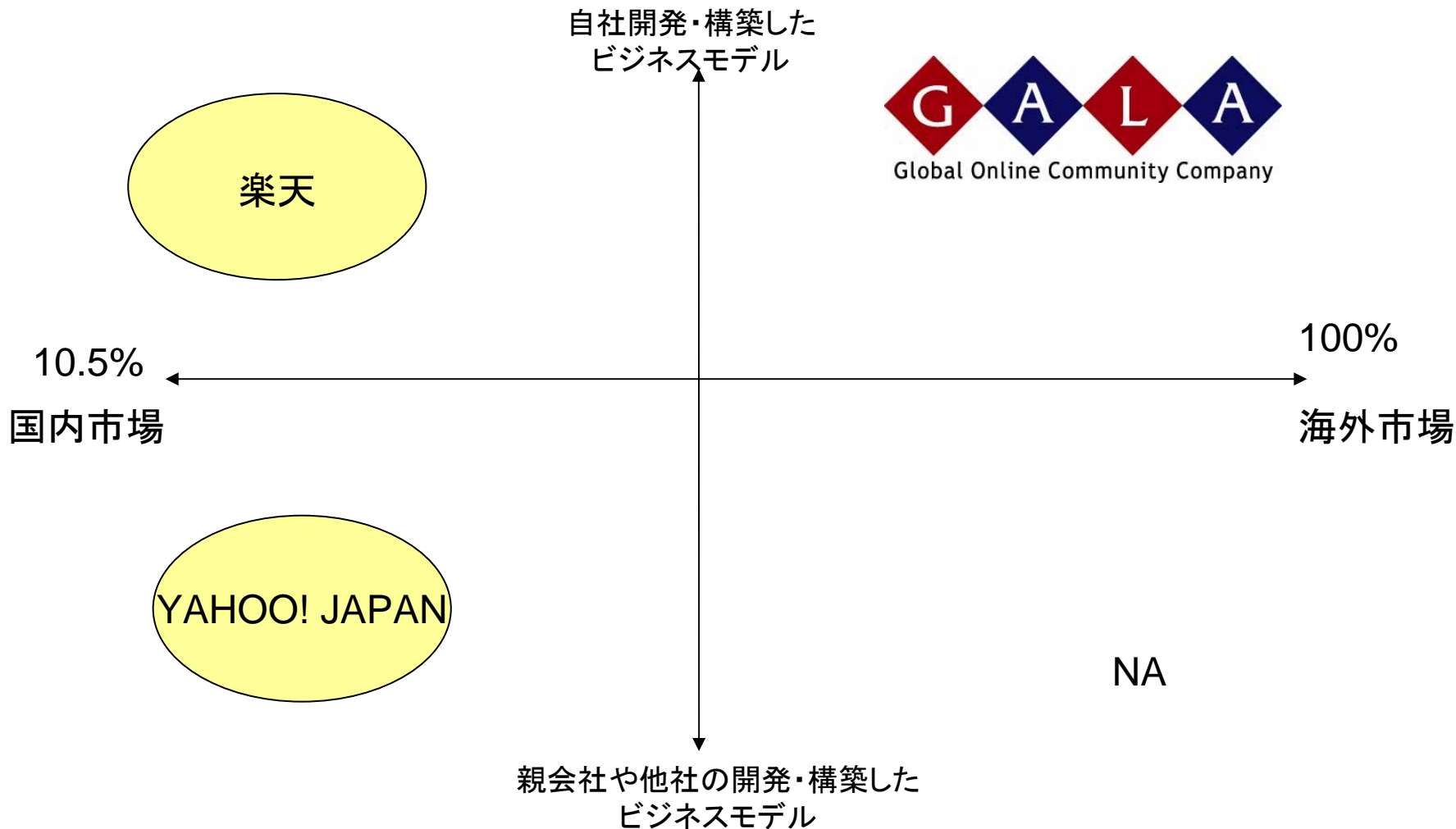


IGDP of the Language



※Global Reachのデータを基に弊社独自で計測したものです。

方向性



グループ会社開発ゲーム展開地域

