

# アナリスト様向け決算説明会

## 2009年3月期 第2四半期

(自:2008年4月1日 至:2008年9月30日)

株式会社ガーラ  
2008年11月17日

# 本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 決算ハイライト
- III 事業別概況
- IV 今後の取組み

# I GALA Groupについて

# I GALA Groupについて



## 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（ガーラ＝純粋持株会社）

		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	ガーラジャパン	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			

# I GALA Groupについて



## 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)ガーラジャパン	日本	100%	連結子会社	
(株)ガーラバス	日本	100%	連結子会社	
Gala-Net Inc.	米国	100%	連結子会社	
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	80.6%	連結子会社	

## Ⅱ 決算ハイライト

## Ⅱ 決算ハイライト



### 第2四半期決算概要 損益計算書(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008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	1,093,743	734,729	359,014	48.9
売上原価	156,611	149,308	7,303	4.9
売上総利益	937,131	585,420	351,711	60.1
販売費及び一般管理費	737,057	582,541	154,516	26.5
営業利益	200,073	2,878	197,195	6,850.1
経常利益	191,366	△ 5,686	197,052	-
四半期純利益	126,915	△ 60,197	187,113	-

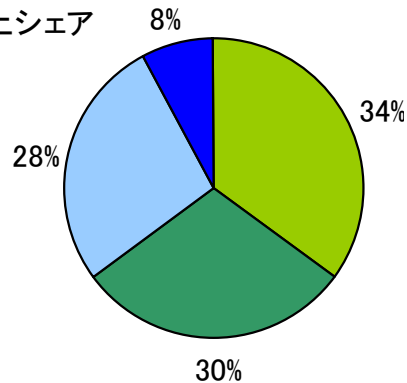
売上が、**48.9%**増加しているのに対し、売上原価の増加率が、わずかに**4.9%**。  
オンラインゲームは、売り上げが伸びても原価が上昇しにくい。  
販売費及び一般管理費の増加率も、**26.5%**に止まった。  
その結果、営業利益が**6,850.1%**増加

# 為替リスクの影響

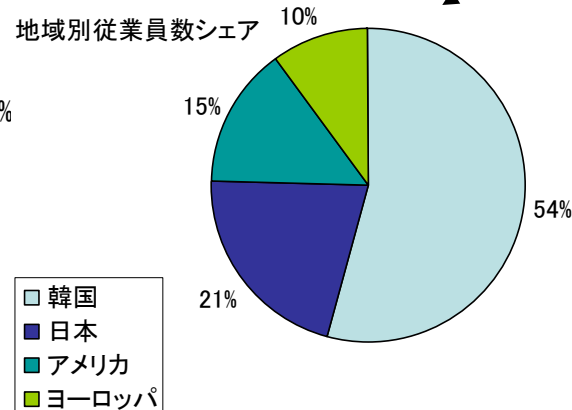
円高 (円安の場合は、逆になります)

会社	通貨	売上	費用(販売管理費・開発投資など)	利益	
				黒字の場合	赤字の場合
Gala-Net	対米ドル	☹️	😊	☹️	😊
Gala Networks Europe	対ユーロ	☹️	😊	☹️	😊
Aeonsoft and nFlavor	対韓国ウォン	☹️	😊	☹️	😊
	対ライセンス地域通貨	☹️	😊	☹️	😊

地域別売上シェア



地域別従業員数シェア



地域	日本	米国	欧州	韓国	連結
単位	(千円)	(千円)	(千円)	(千円)	(千円)
売上	277,835	360,899	421,722	332,907	1,093,743
営業利益又は営業損失	△38,098	8,330	110,062	107,380	200,073

今回の

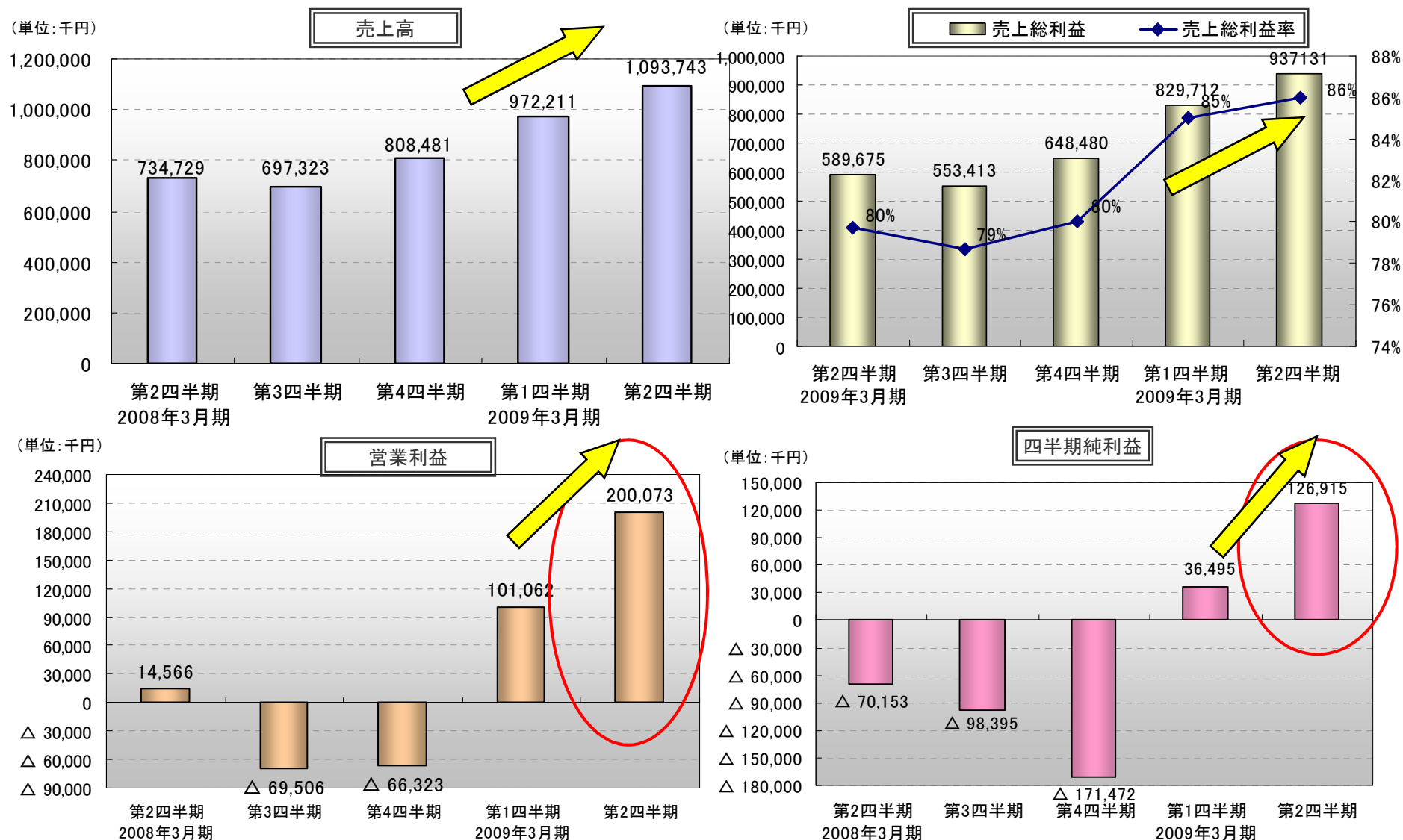
- 1)ドル安・ユーロ安は、円建て売上と利益を減少させました。
- 2)韓国ウォン安は、開発費用を減少させました。



# Ⅱ 決算ハイライト



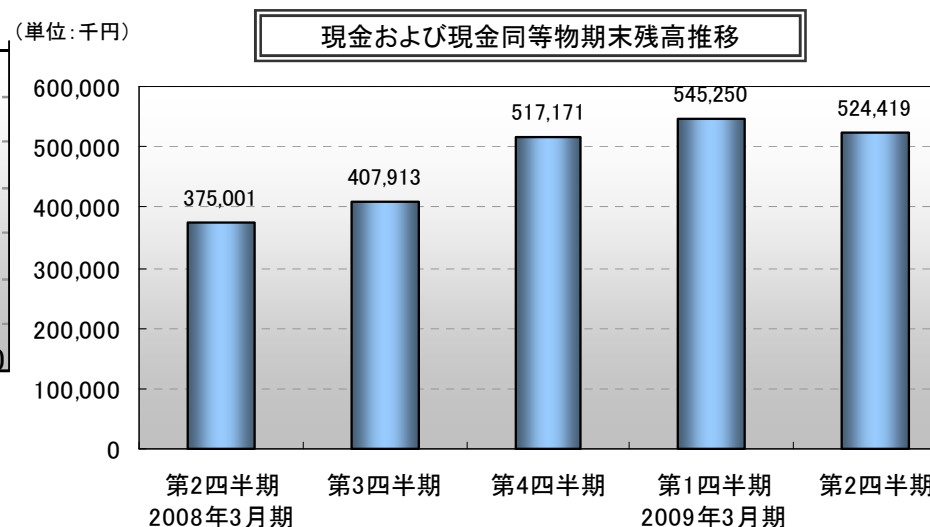
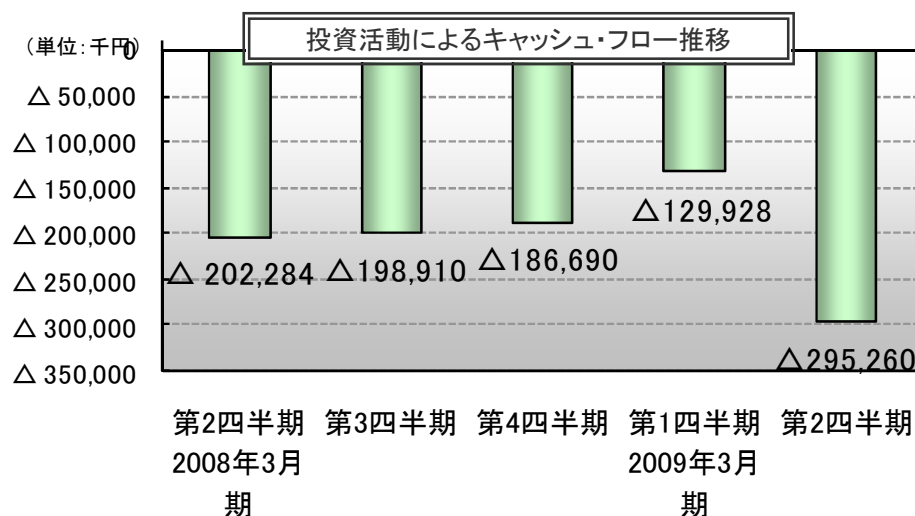
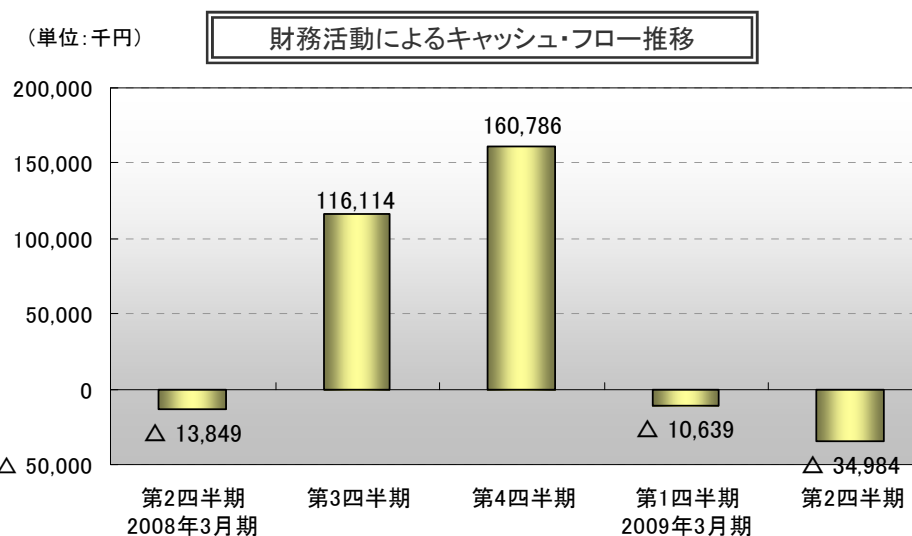
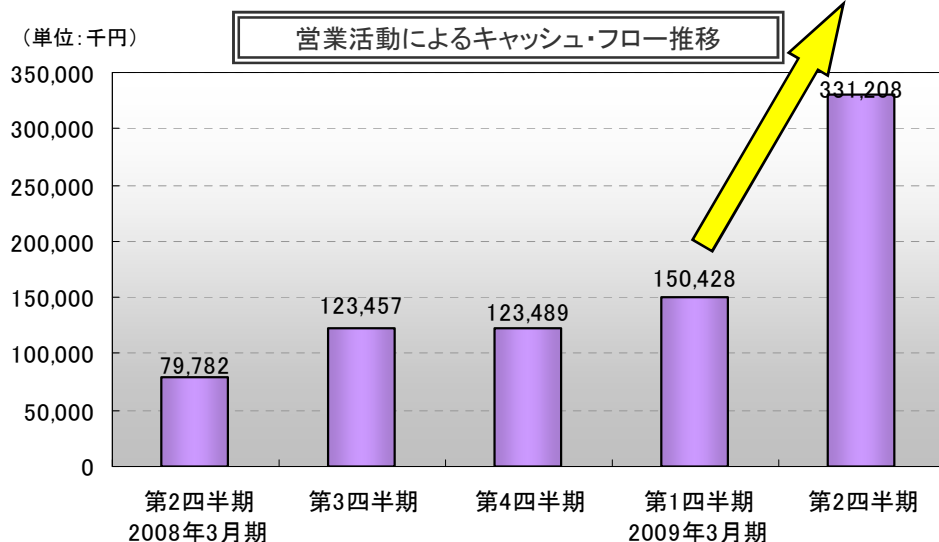
## 第2四半期 四半期毎 損益の推移(連結)



# Ⅱ 決算ハイライト



## 第2四半期 四半期毎 キャッシュ・フローの推移(連結)



# II 決算ハイライト



## 第2四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

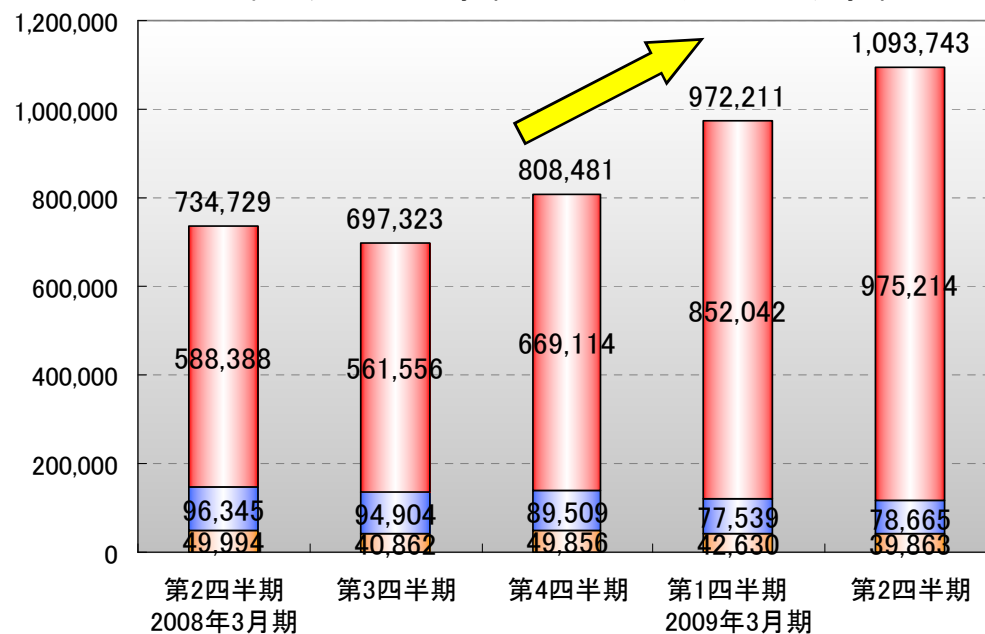
(単位:千円、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008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	975,214	588,388	386,826	65.7
データマイニング事業	78,665	96,345	△ 17,680	△ 18.4
コミュニティ・ソリューション事業	39,863	49,994	△ 10,131	△ 20.3
売上高合計	1,093,743	734,729	359,014	48.9

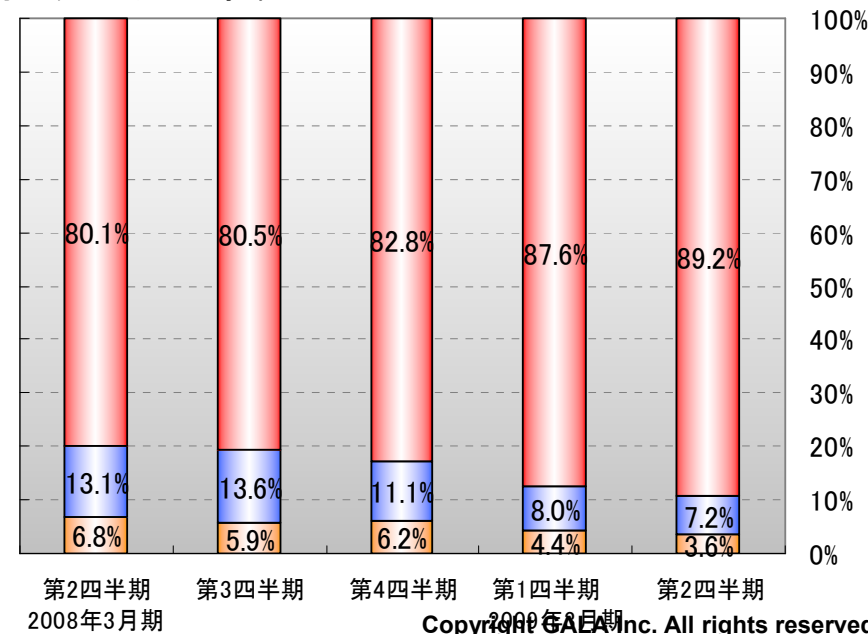
四半期セグメント別売上高推移

(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



四半期セグメント別売上高構成比推移



## Ⅱ 決算ハイライト



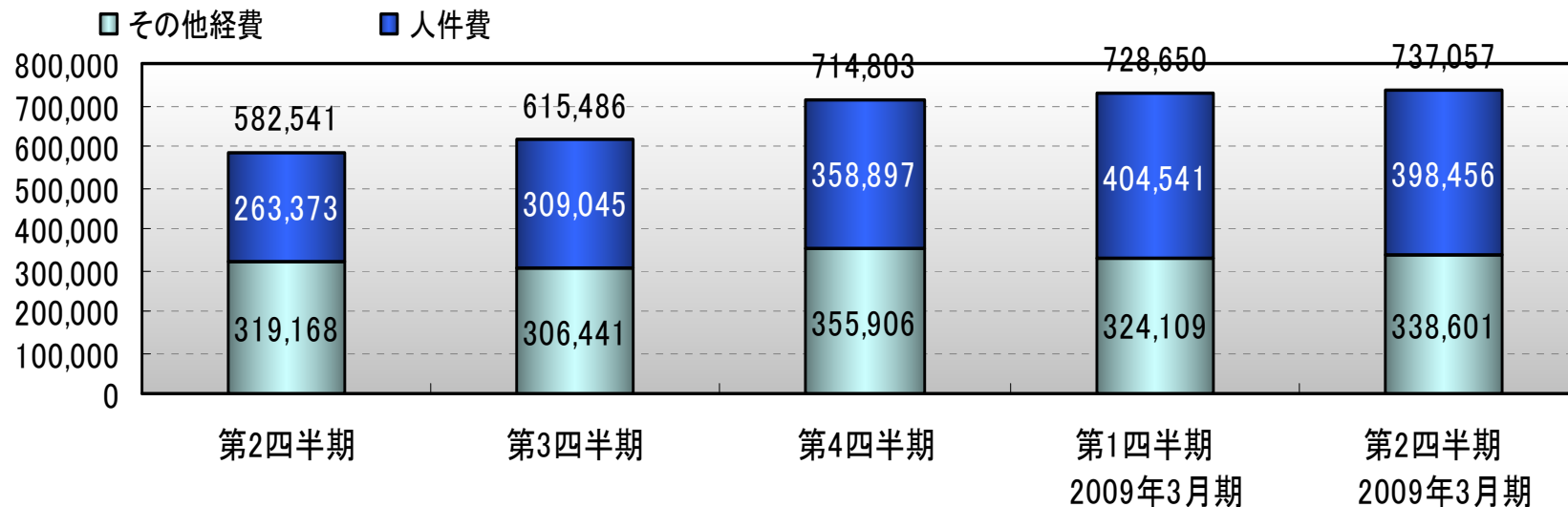
### 第2四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008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	338,601	263,373	75,228	28.6
その他経費	398,456	319,168	79,288	24.8
販売管理費 合計	737,057	582,541	154,516	26.5

四半期販売費・一般管理費推移

(単位:千円)



# Ⅱ 決算ハイライト

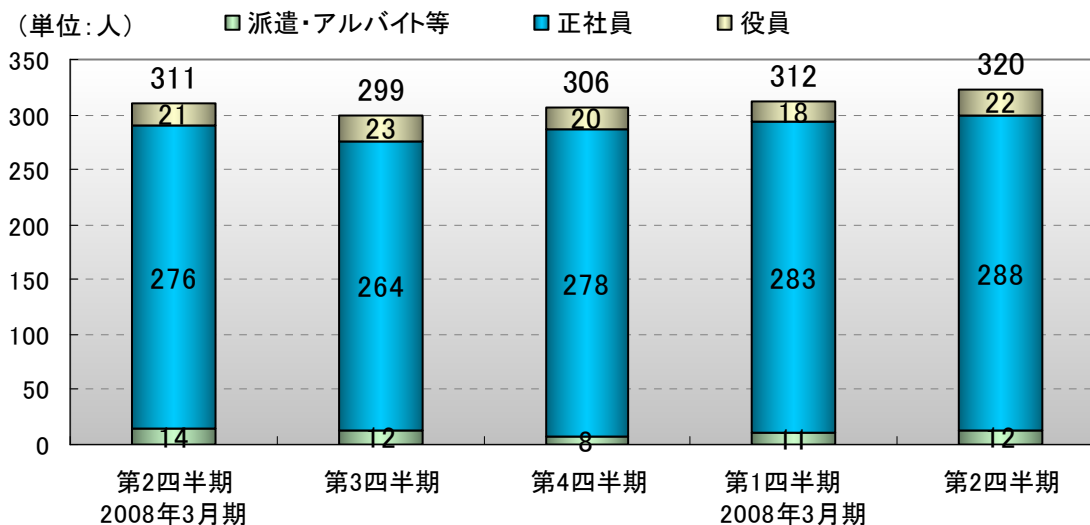


## 第2四半期 人員数(連結)

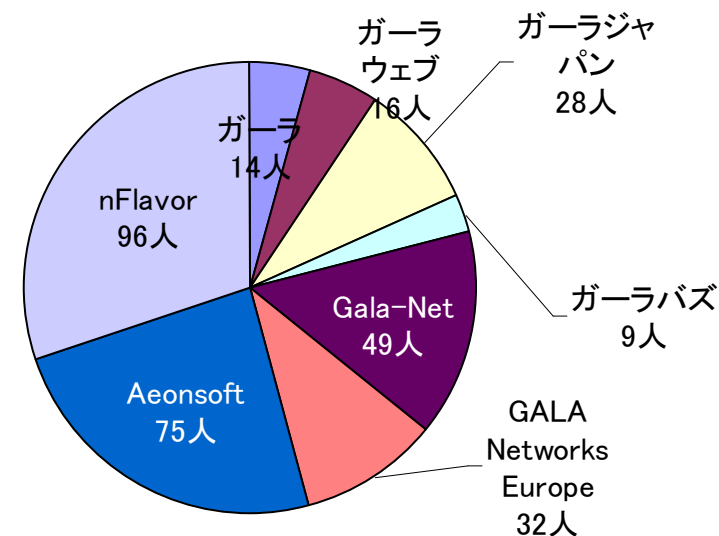
(単位:人、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008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
役員	22	21	1	4.8
正社員	288	276	12	4.3
派遣・アルバイト等	12	14	△ 2	△ 14.3
合計	322	311	11	3.5

四半期人員数推移



会社別人員構成(実働)



## Ⅲ 事業別概況

# Ⅲ 事業別概況



## ①オンラインゲーム事業 — 開発事業 —

提供地域を増やす

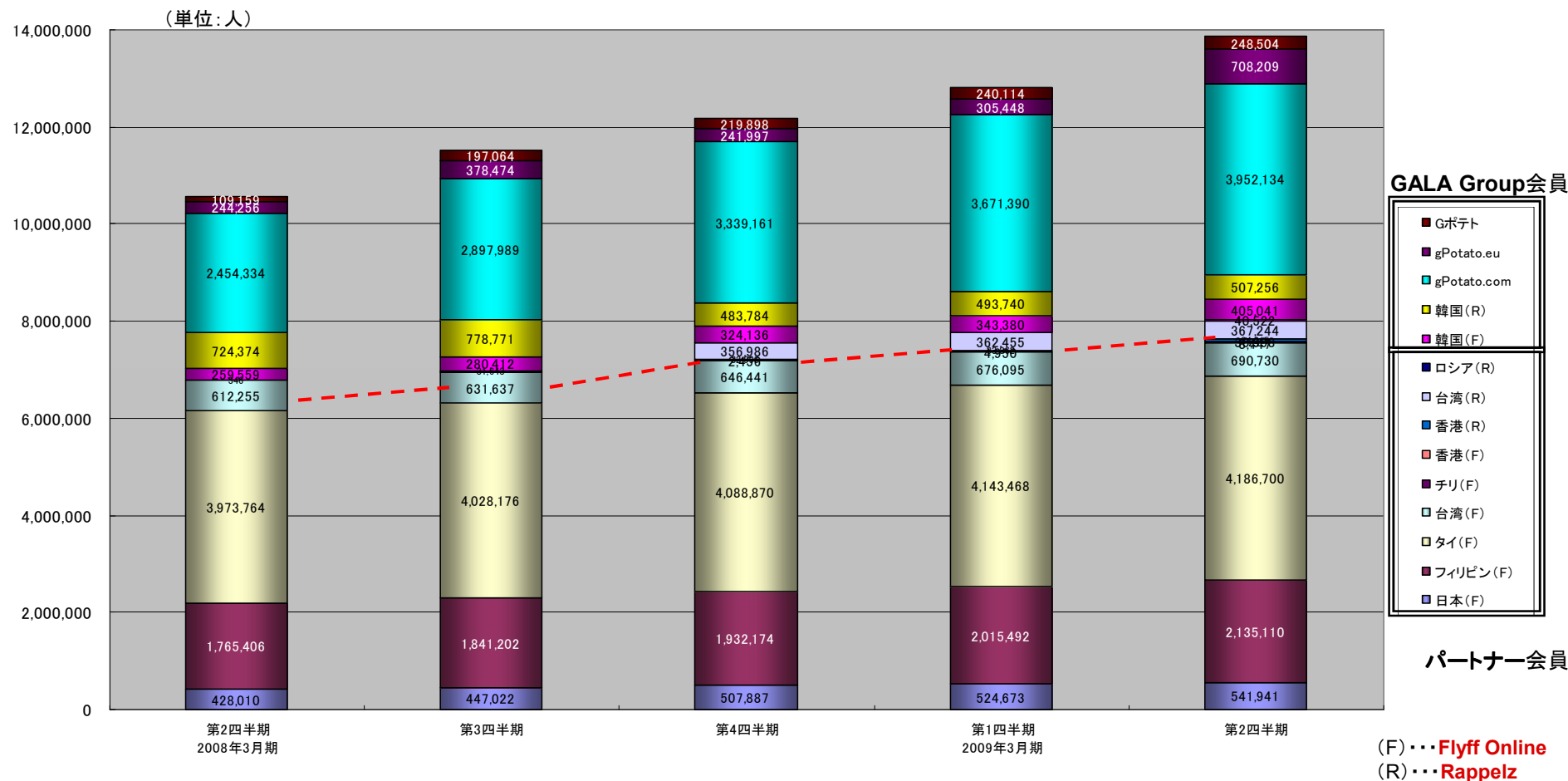
ゲーム タイトル	運営会社(パブリッシャー)													
	北米・英語地 域	欧州			アジア						南米			
		独	仏	ロシア	日本	韓国	タイ	インドネシア	シンガポール	フィリピン	中国	台湾	香港	チリ他
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe			エキサイト	Aeonsoft	INI3	Asiasoft	LEIQIONG	Net Ease	Macrowell	UR Game International Ltd	Inversiones	Gala-Net
Rappelz					FUN FACTORY LLC	Gala Japan						nFlavor	i-CABLE communication	
Street Gears						Gala Japan						WeMade Entertainment		

提供ゲームタイトル数を増やす

※サービス提供済

※サービス提供準備中

# オンラインゲーム事業 — 9月末現在 会員数推移 —









3,791,682	4,532,710	4,608,976	5,054,072	5,821,144	GALA Group会員
6,779,781	6,979,680	7,567,810	7,760,995	8,035,907	パートナー会員
10,571,463	11,512,390	12,176,786	12,815,067	13,857,051	合計



# Ⅲ 事業別概況



## ①オンラインゲーム事業 一 個別売上高一

	2008年3月期							連結調整	(単位:千円) 連結
		GALA	GJ	GN	GNE	AS	NF		
サービス売上	第1四半期	64,249	2,109	342,707	352,995	10,884	11,940	-	784,884
	<b>第2四半期</b>	-	<b>93,336</b>	<b>360,899</b>	<b>421,722</b>	<b>24,397</b>	<b>14,057</b>	-	<b>914,411</b>
ロイヤリティ/ライセンス 売上	第1四半期	-	-	-	-	180,666	85,874	△ 199,386	67,154
	<b>第2四半期</b>	-	-	-	-	<b>189,099</b>	<b>105,352</b>	<b>△ 233,651</b>	<b>60,800</b>
売上高合計	第1四半期	64,249	2,109	342,707	352,995	191,550	97,815	△ 199,386	852,042
	<b>第2四半期</b>	-	<b>93,336</b>	<b>360,899</b>	<b>421,722</b>	<b>213,496</b>	<b>119,410</b>	<b>△ 233,651</b>	<b>975,214</b>

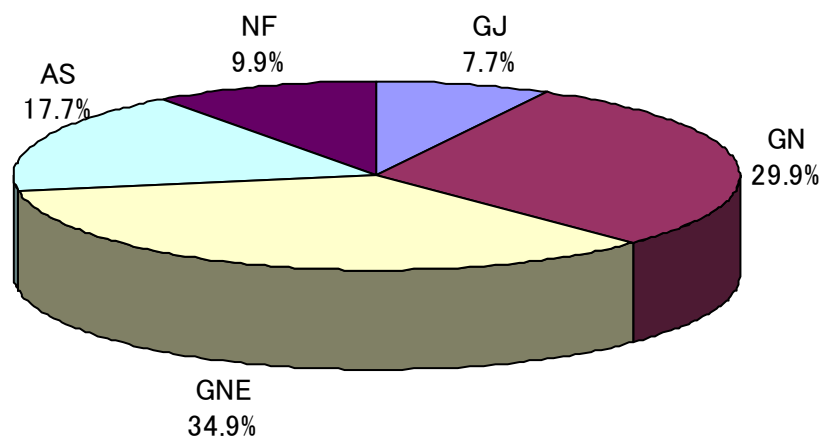
GJ・・・ ガーラジャパン

GN・・・ Gala-Net

GNE・・・Gala Networks Europe

AS・・・Aeonsoft

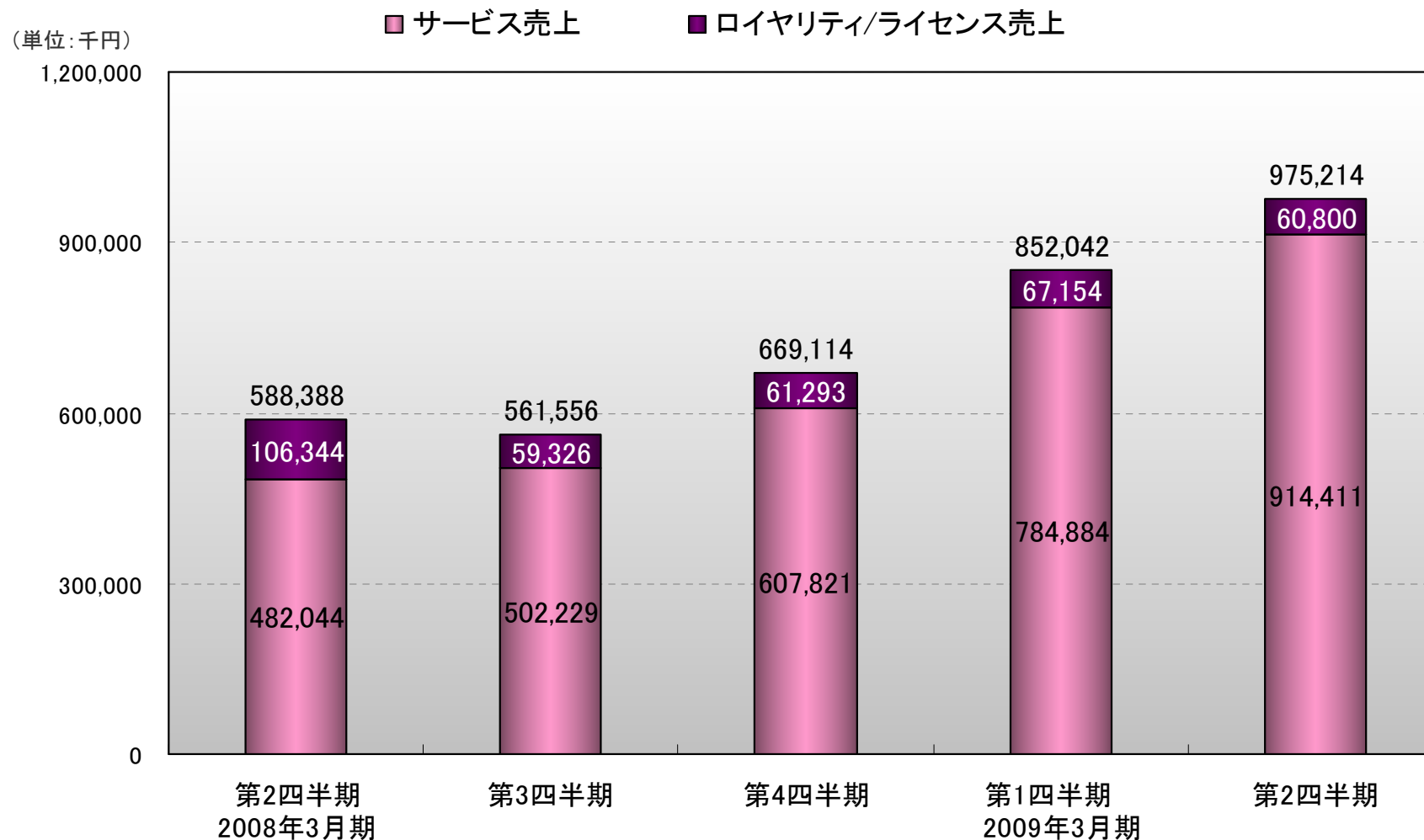
NF・・・nFavor



# Ⅲ 事業別概況



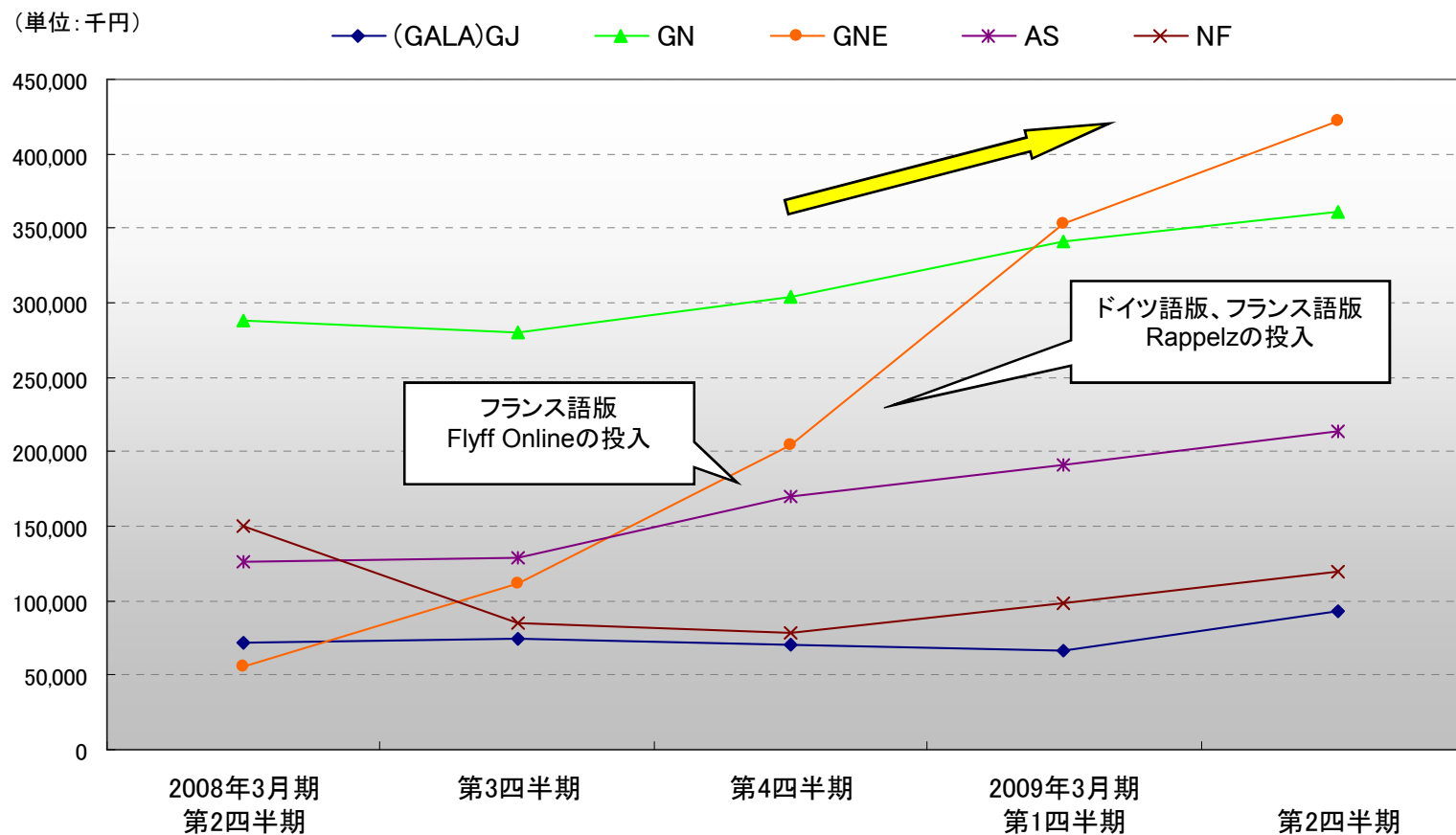
## ①オンラインゲーム事業 ー四半期連結売上高ー



# Ⅲ 事業別概況



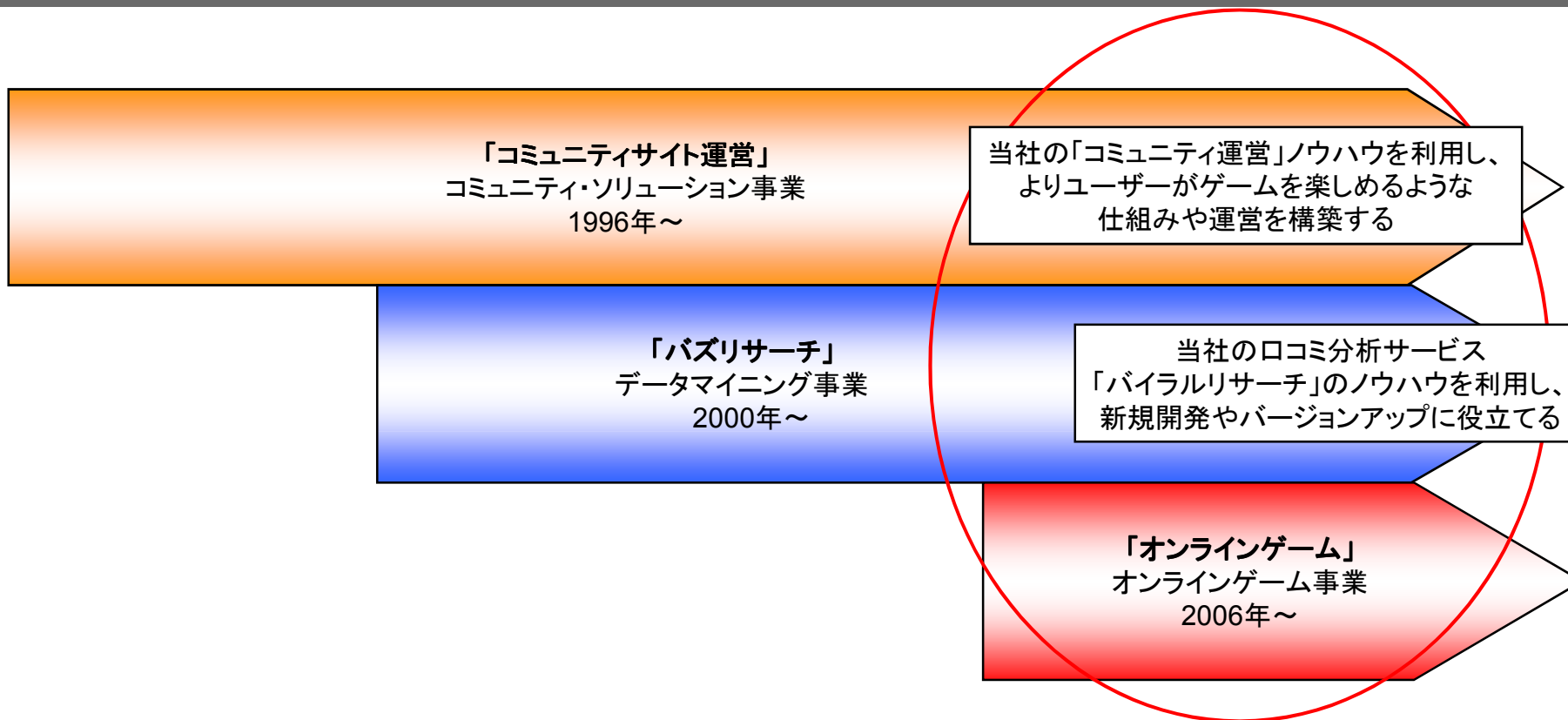
## ①オンラインゲーム事業 —各社売上高推移—



# Ⅲ 事業別概況



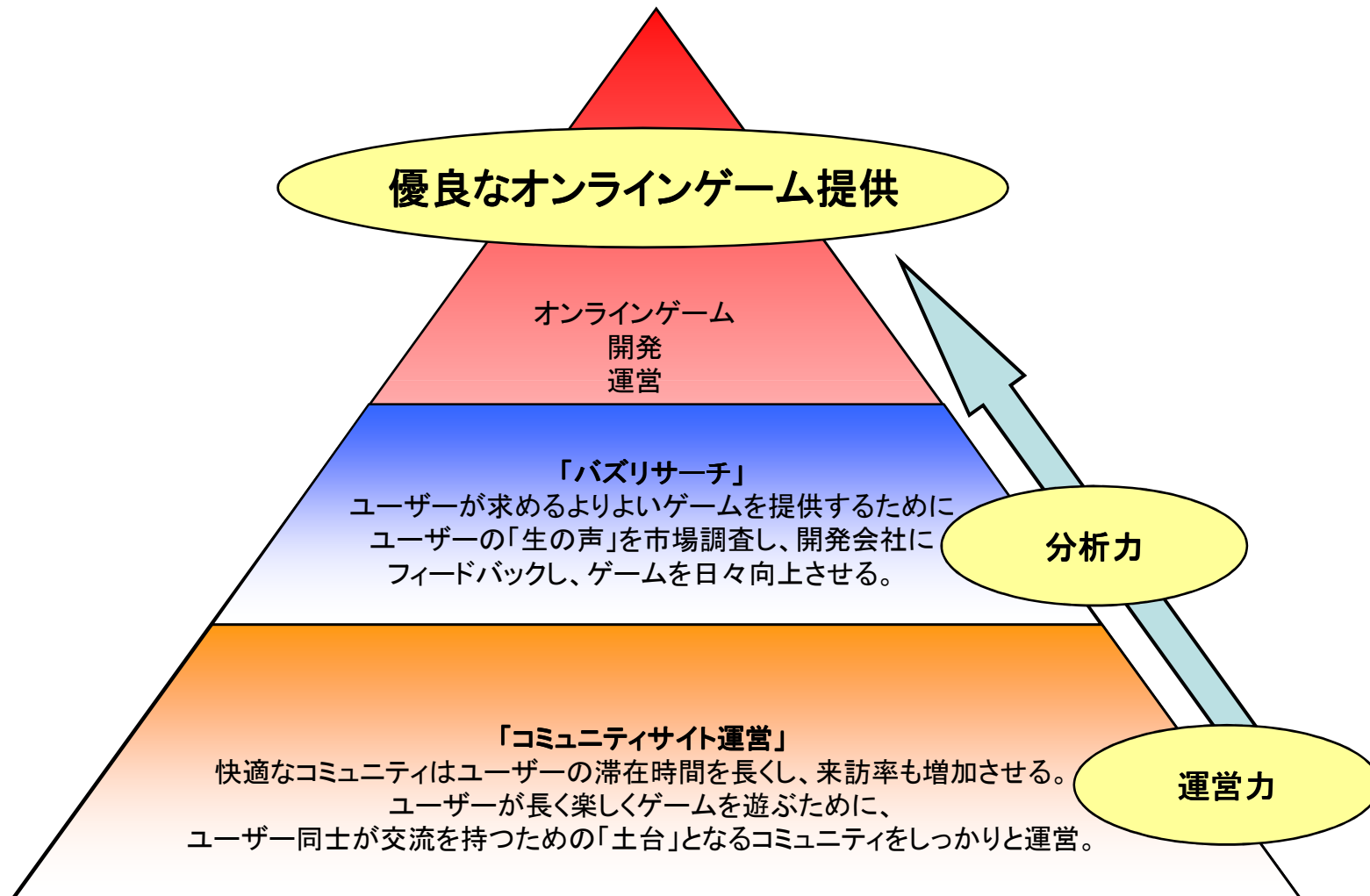
## ①オンラインゲーム事業 —GALAの事業—



GALA Groupのオンラインゲームは、ガーラが当初から提供している「コミュニティ」「ロコミ分析」のノウハウを利用し、よりユーザーが長く、楽しくゲームを遊ぶために何が必要かを分析し、開発会社にフィードバックすることで、他社とは違うゲームを提供することができます。他のオンラインゲーム会社にはない「運営力」、「分析力」を兼ね備えております。

# Ⅲ 事業別概況

## ①オンラインゲーム事業－GALAの強み－



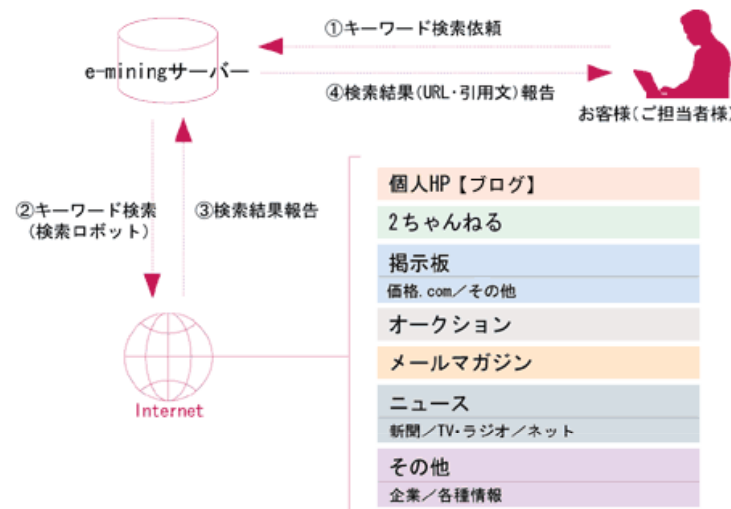
# Ⅲ 事業別概況



## 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「e-マイニング」

「e-マイニング」は、独自の検索ロボットを使用してインターネットを巡回することで、お客様が指定したキーワード(社名、役員名、商品名、サービス名など)の掲載されているページをチェックし、新しくできたサイト・更新されたサイトの情報(URLやキーワードを含む抜粋文など)をまとめて報告するサービスです。



### 新サービス「ネットリスクホットライン」

「ネットリスクホットライン」は、インターネットを悪用した誹謗中傷や業務妨害行為への対応戦略の立案から監視業務、訴訟等の法的措置に必要な証拠収集、弁護士に対する技術支援までの一貫したサービスです。

この度株式会社セキュアシンクと連携し、「ネットリスクホットラインのサービス」を開始することで、「e-マイニング」にて監視・報告された情報のその後の対応まで、一貫してサポートすることも可能となりました。

基本サービス	①被害状況の分析 ②類似事例の解説 ③ 誹謗中傷対策の方法に関する立案・アドバイス
オプションサービス	①インターネットにおける誹謗中傷に対する法的な対応支援 ②競合他社、クレマー等による業務妨害対策支援 ③役員・従業員の不正行為対策支援 など

# Ⅲ 事業別概況

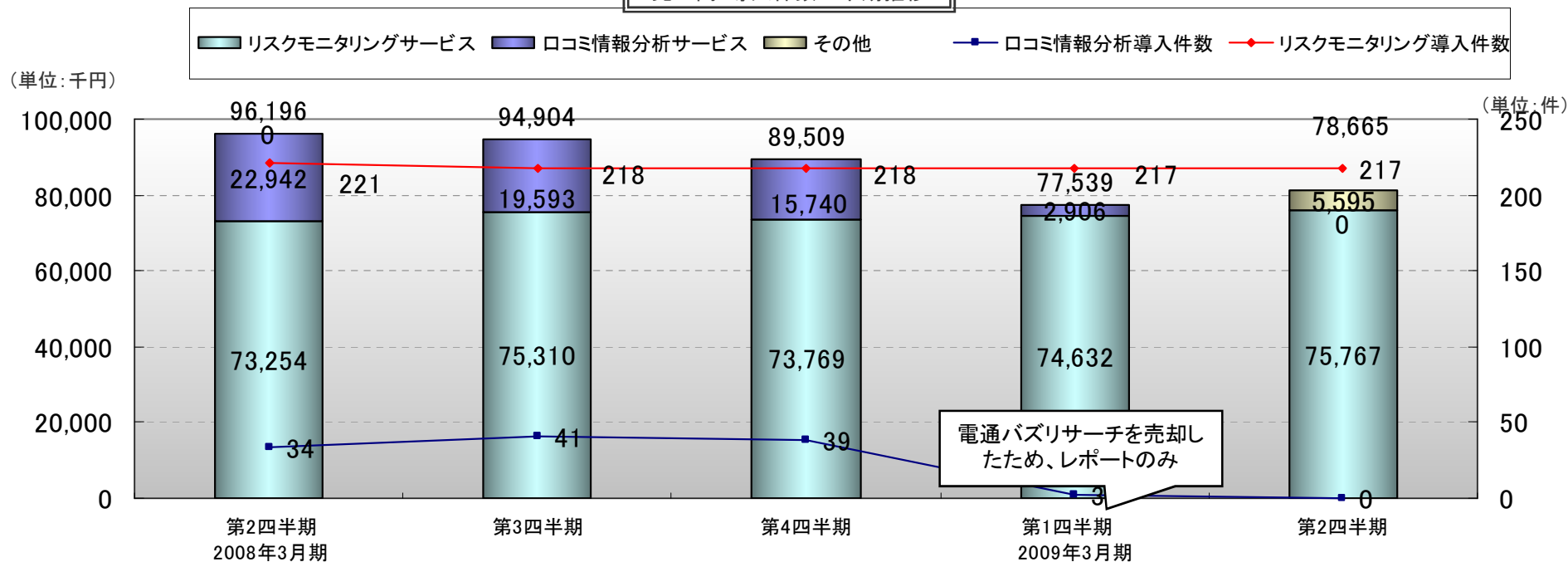


## ② データマイニング事業 —売上高—

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008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	75,767	73,254	2,513	3.4
ロコミ情報分析サービス	-	22,942	△ 22,942	△ 100.0
その他	5,595	-	5,595	-
合計	78,665	96,196	△ 17,531	△ 18.2

売上高・導入件数四半期推移







# Ⅲ 事業別概況

## ③コミュニティ・ソリューション事業 —サービス紹介—

### 【掲示板フィルタリングサービス】



判定された投稿は、通常のバタンの処理「掲載拒否→×」「要チェック投稿→△」「掲載許可→○」に分けられます。これらレベル設定はサイトさまのポリシーに基づき、任意に設定する事ができます。

### フィルターファイルのカテゴリー一覧



- 1.差別用語
- 2.猥褻・売春
- 3.誹謗・中傷・暴力
- 4.毒物
- 5.薬物(麻薬・覚せい剤)
- 6.銃器・火薬
- 7.マルチ商法・商用利用
- 8.宗教勧誘
- 9.プライバシー(電話・メールアドレス・URL)
- 10.オリジナル(御社独自の単語を登録する事ができます)

それぞれのカテゴリーにおいて、フィルターワードの段階分けがされており、各段階に沿った対応を行う。

- ✓ レベル9のフィルターワードを入力した場合  
→ 「掲載前に事前にシャットアウト！」  
(掲示板への掲載はされません)
- ✓ レベル5のフィルターワードを入力した場合  
→ 「掲載はされるが、管理者にメールで通知」
- ✓ それ以外の問題のないフィルターワードのみの投稿  
→ もちろん、何の問題も無く掲載されます。

# Ⅲ 事業別概況



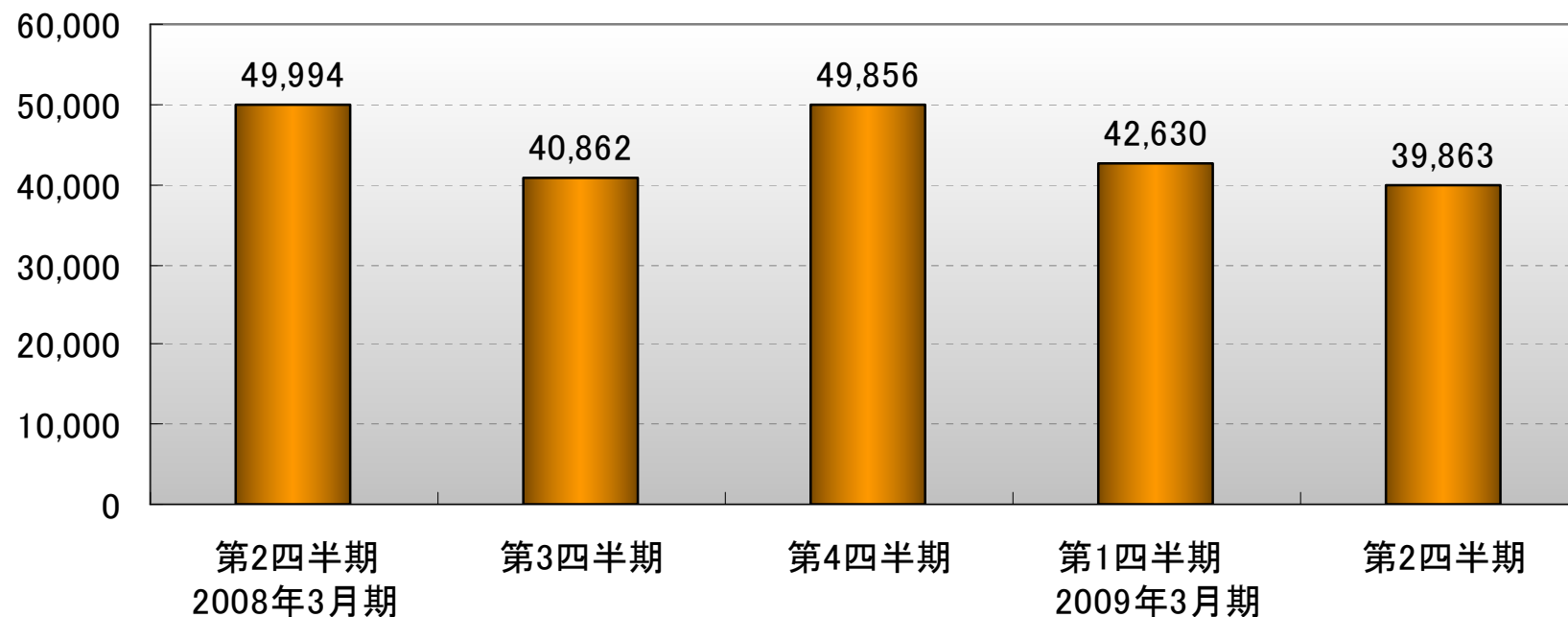
## ③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位: 千円、%)

	2009年3月期 第2四半期	2008年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	39,863	50,774	△ 10,911	△ 21.5

(単位: 千円)

売上高四半期推移



## IV 今後の取組み

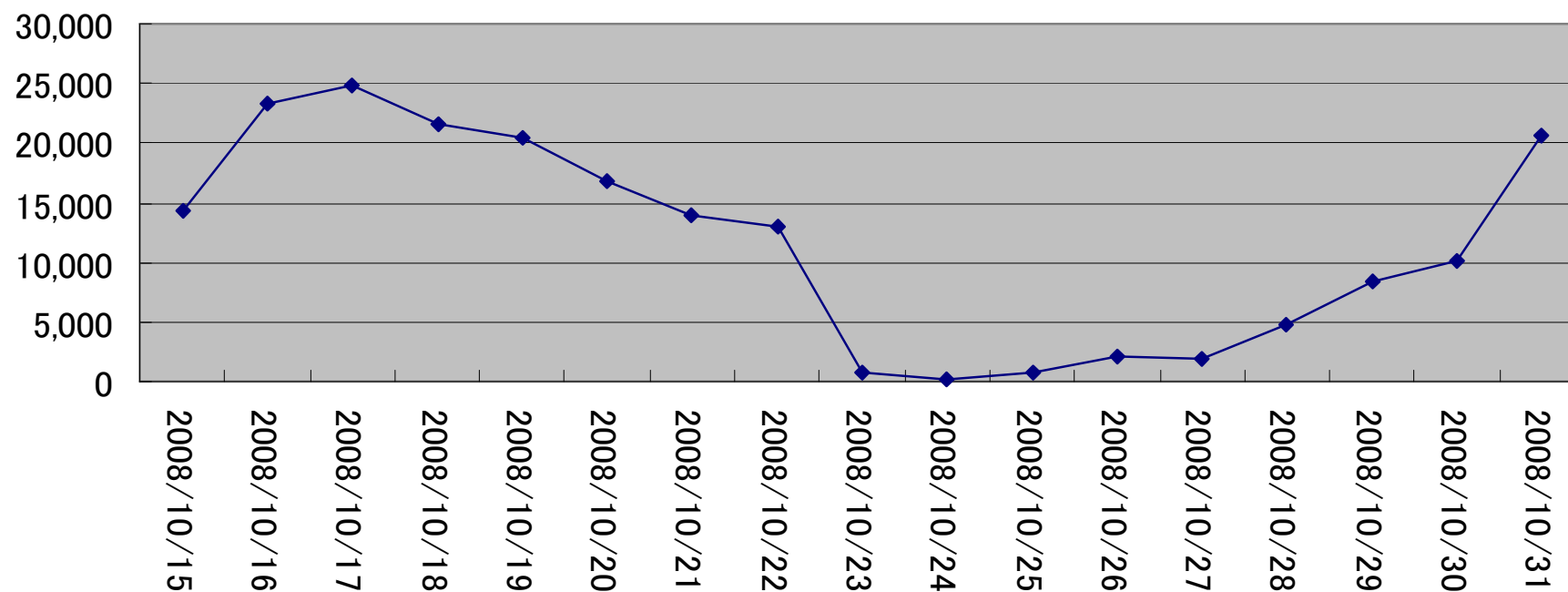
# IV 今後の取組み



## ①セキュリティの強化

Gala-netのFlyff onlineのサーバーに、サービス障害が発生いたしました。  
データセンターのセキュリティの問題であることが判明したため、翌日より順次8台のサーバーをよりセキュリティレベルの高いデータセンターに移設し、再開しました。（個人情報の漏えいの可能は、ありません。）  
売上は、回復傾向にあります。今後この様なことが起こらないようにセキュリティを強化していきます。

Gala-Net Flyff online 売上



# IV 今後の取組み



## ②売上と営業利益率の拡大

---

### 売上拡大のために

1. 既存ゲームと運営の改善  
⇒バズレポート(口コミ調査)を改善に活かしていく
2. 自社ゲームの投入  
⇒Street gears他
3. 他社ゲームのパブリッシング
4. 法人設立を伴わない自社パブリッシング地域の拡大
  - 1) Gala-Netによるブラジルサービス運営を予定
  - 2) Gala Networks Europeによる新しいヨーロッパ言語へのサービス提供

### 営業利益率の拡大のために

1. 既存ライセンス提供地域へのサービス改善によるロイヤリティ収入の拡大
2. ライセンス提供地域の拡大  
⇒中近東、ロシアや東南アジアなどの成長地域への提供
3. グループ間における情報やシステムの共有化によるコスト削減

# IV 今後の取組み

## 世界的不況による影響について



調査会社の米NPDが10月20日にGamasutra誌に発表した北米市場のクリスマス商戦の分析では、ゲーム産業には今回の景気悪化の影響はないと述べられている。

NPDのアニタ・フラジアー氏は次のように指摘している。「今年のセールスの結果を見ても、経済情勢の厳しさとゲームの売り上げの相関関係を見いだすことはできない。それは、経済が非常に強いときでさえ、相関関係がないという重要な事実をも示している。経済から産業へのインパクトがあるというどんな証拠もない」

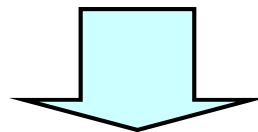
出典：<http://it.nikkei.co.jp/digital/news/index.aspx?n=MMITew000007112008>

米国の投資銀行であるWedbush Morgan証券のアナリストMichael Pachter氏は「ビデオゲームのソフト販売は不況への耐性が非常に高い」との分析結果を発表しています。

出典：<http://news.livedoor.com/article/detail/3861826/>

不況風が吹く中でもゲーム関連業界は、それに逆行するように収益向上期待を高めている

出典：<http://jp.reuters.com/article/topNews/idJPJAPAN-32793920080717>



不況による悪影響は、考えにくい

# IV 今後の取組み

## 今後の見通し

---

### 【ヨーロッパ】

ユーロ安の影響を受けながらも、収益拡大

### 【アメリカ】

ドル安とフリフサーバー障害の影響を受けて、収益減少

### 【韓国】

韓国ウォン安の影響を受けながらも、ライセンス地域拡大等により、収益拡大

### 【日本】

売上大幅増加し、収益拡大



現地通貨ベースで収益拡大を継続。  
円高の悪影響を一時的に受けながらも  
連結での黒字を維持。