

# アナリスト様向け決算説明会

## 2009年3月期 第3四半期

(自:2008年4月1日 至:2008年12月31日)

株式会社ガーラ  
2009年2月13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、%)

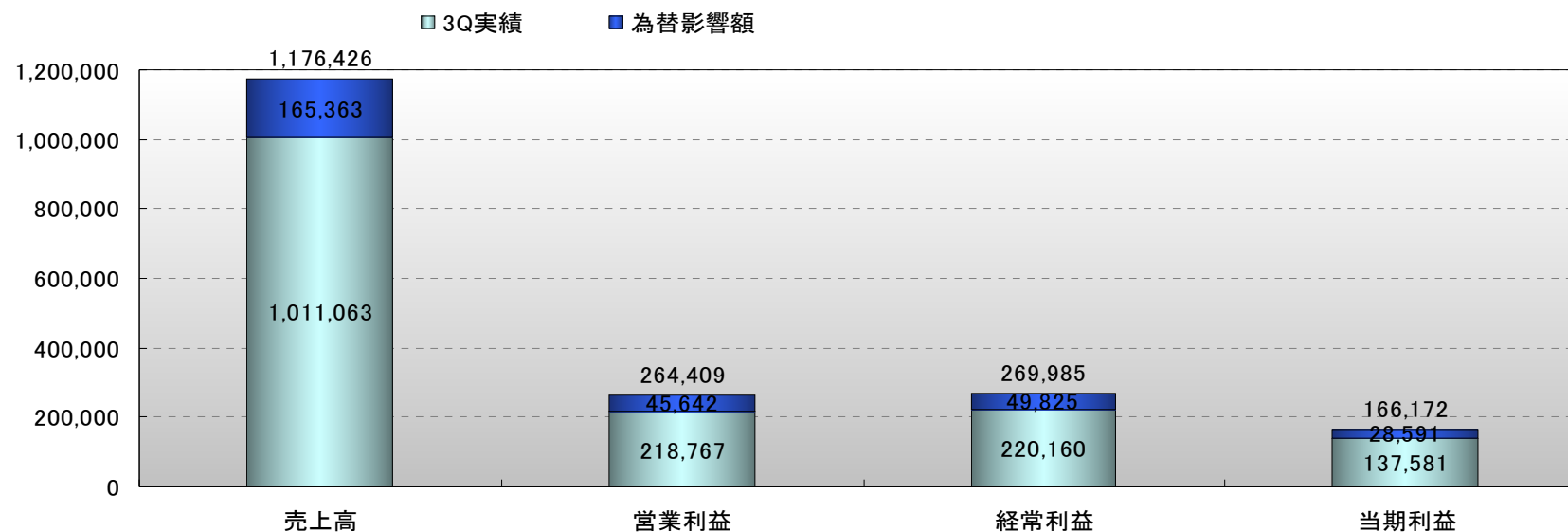
	2009年3月期 第3四半期	2008年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
売上高	1,011,063	697,323	313,740	45.0
売上原価	130,436	143,909	△ 13,473	△ 9.4
売上総利益	880,626	553,413	327,213	59.1
販売費及び一般管理費	661,859	622,920	38,939	6.3
営業利益	218,767	△ 69,506	288,273	-
経常利益	220,160	△ 75,882	296,042	-
四半期純利益	131,018	△ 98,395	229,413	-

売上が、**45.0%**増加しているのに対し、売上原価は**9.4%**減少。  
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、6.3%に止まった。  
その結果、営業利益が大幅に増加し、営業利益率が**21.6%**まで上昇

# 為替の影響

(単位: 千円)

	第3四半期実績 ※3Q平均レートを使用	第3四半期試算 ※2Q平均レートを使用	差額 (為替レート影響額)
売上高	1,011,063	1,176,426	△ 165,363
営業利益	218,767	264,409	△ 45,642
経常利益	220,160	269,985	△ 49,825
当期利益	137,581	166,172	△ 28,591



※ 2Q平均レート: 1ドル107.7円、1ユーロ162.1円、1ウォン 0.1円  
 3Q平均レート: 1ドル 96.3円、1ユーロ126.9円、1ウォン0.07円



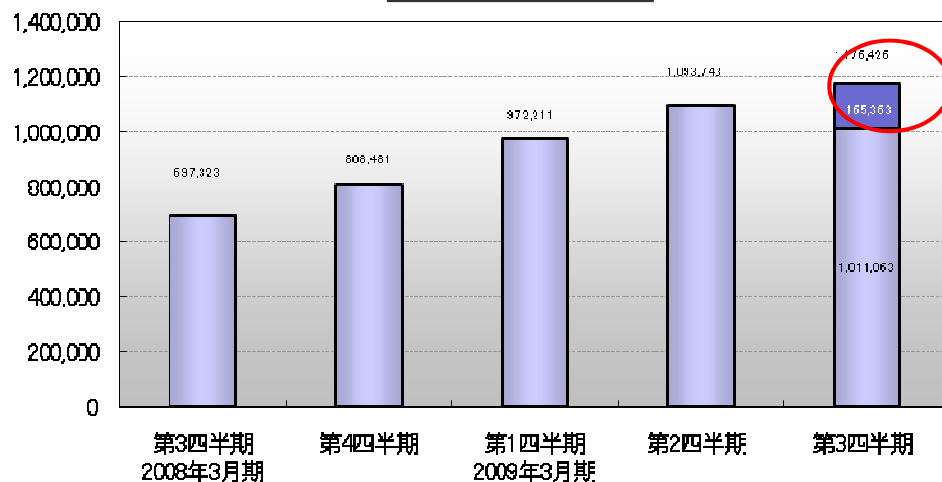
# Ⅱ 決算ハイライト



## 第3四半期 四半期毎 損益の推移(連結)

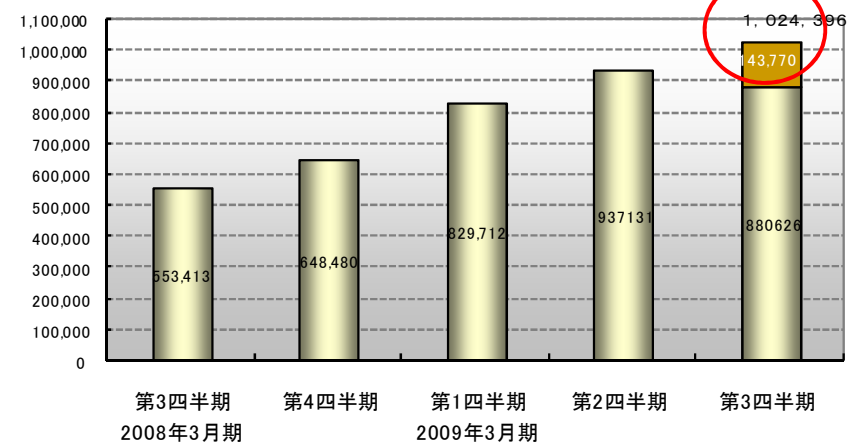
(単位: 千円)

売上高



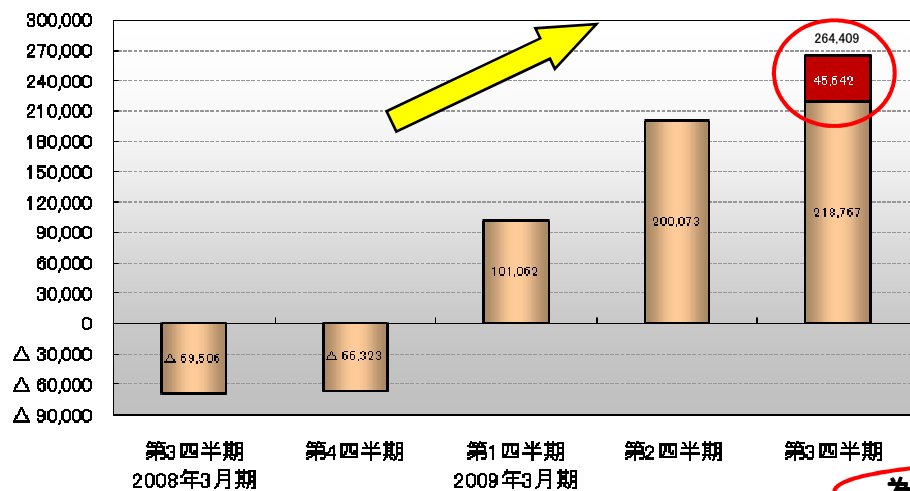
(単位: 千円)

売上総利益



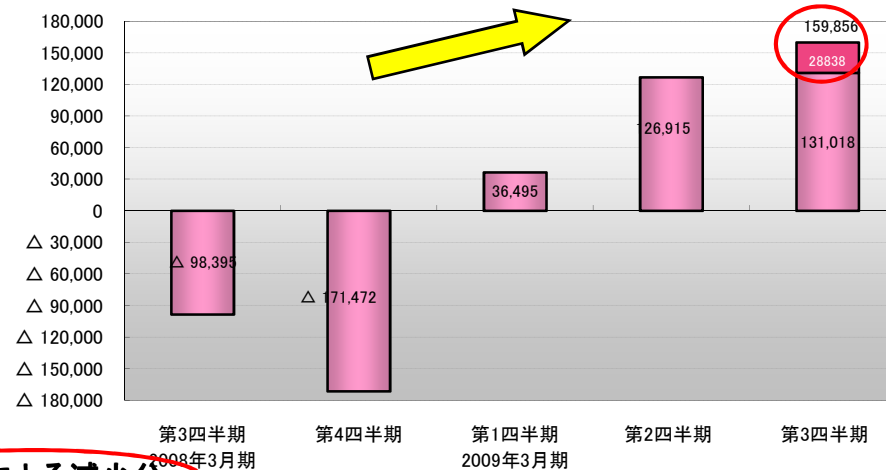
(単位: 千円)

営業利益



(単位: 千円)

四半期純利益



為替による減少分

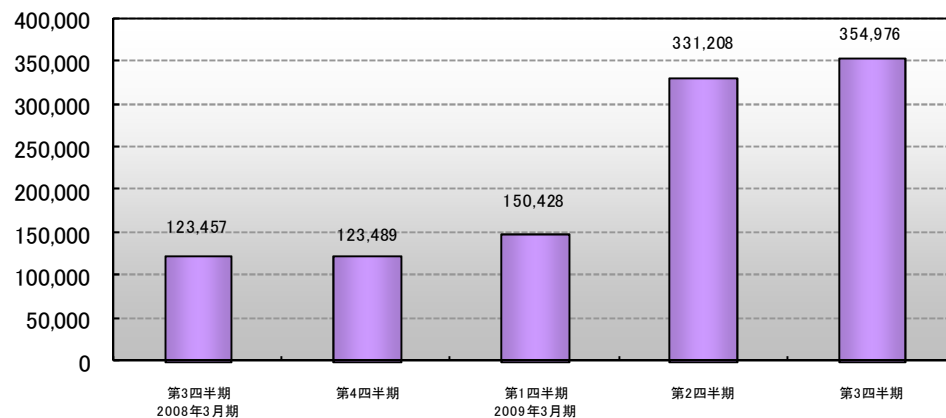
# Ⅱ 決算ハイライト



## 第3四半期 四半期毎 キャッシュ・フローの推移(連結)

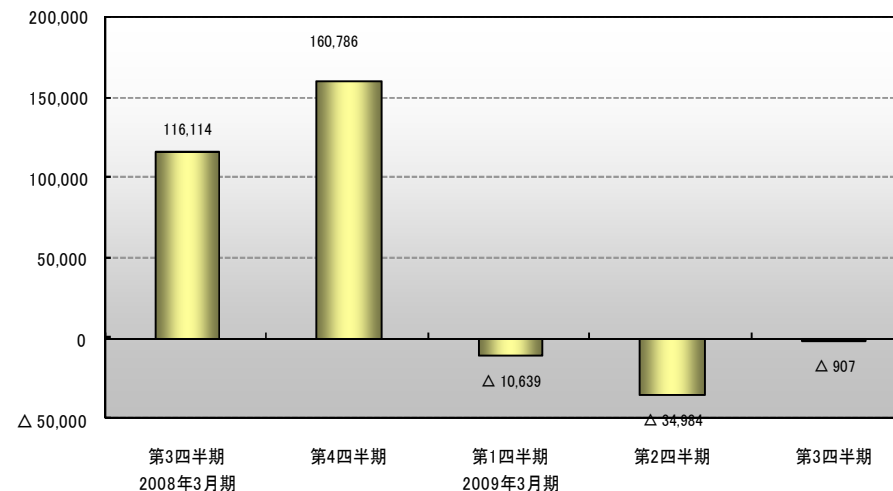
(単位:千円)

営業活動によるキャッシュ・フロー推移



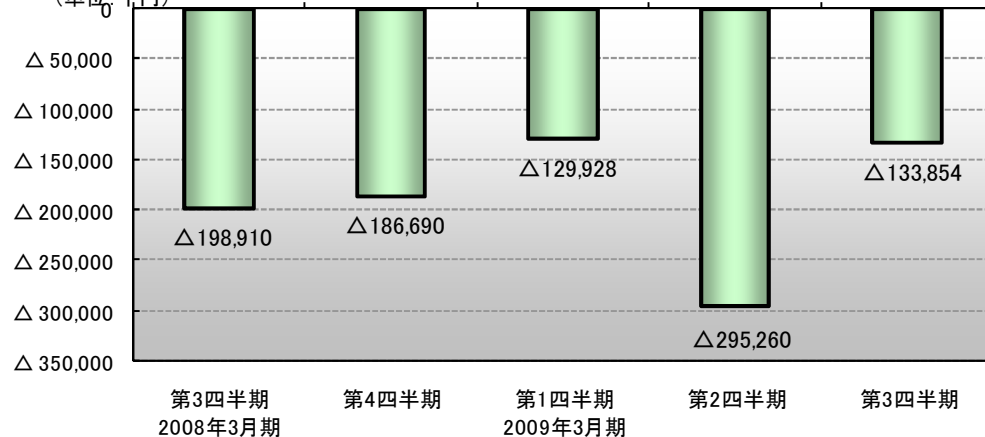
(単位:千円)

財務活動によるキャッシュ・フロー推移



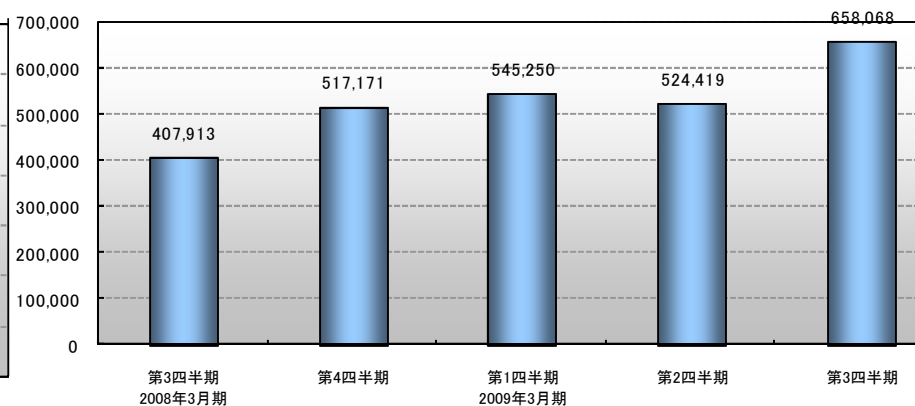
(単位:千円)

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



# II 決算ハイライト



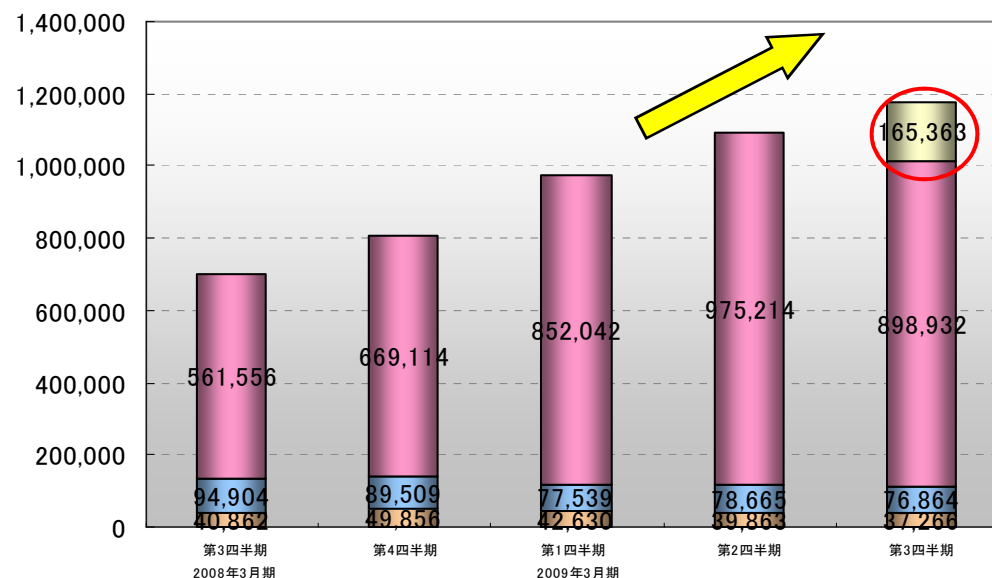
## 第3四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

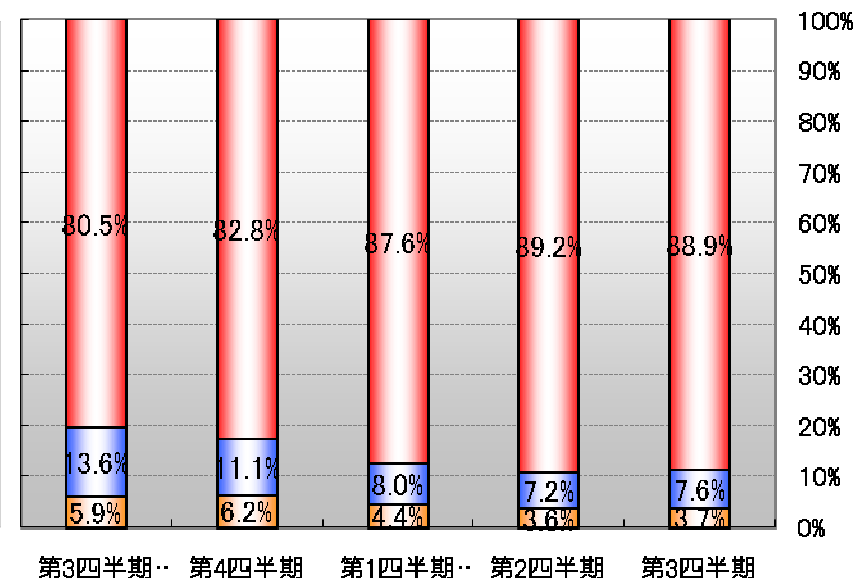
	2009年3月期 第3四半期	2008年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	898,932	561,556	337,376	60.1
データマイニング事業	74,864	94,904	△ 20,040	△ 21.1
コミュニティ・ソリューション事業	37,266	40,862	△ 3,596	△ 8.8
売上高合計	1,011,063	697,323	313,740	45.0

四半期セグメント別売上高推移

(単位:千円)



四半期セグメント別売上高構成比推移



為替による減少分

## Ⅱ 決算ハイライト

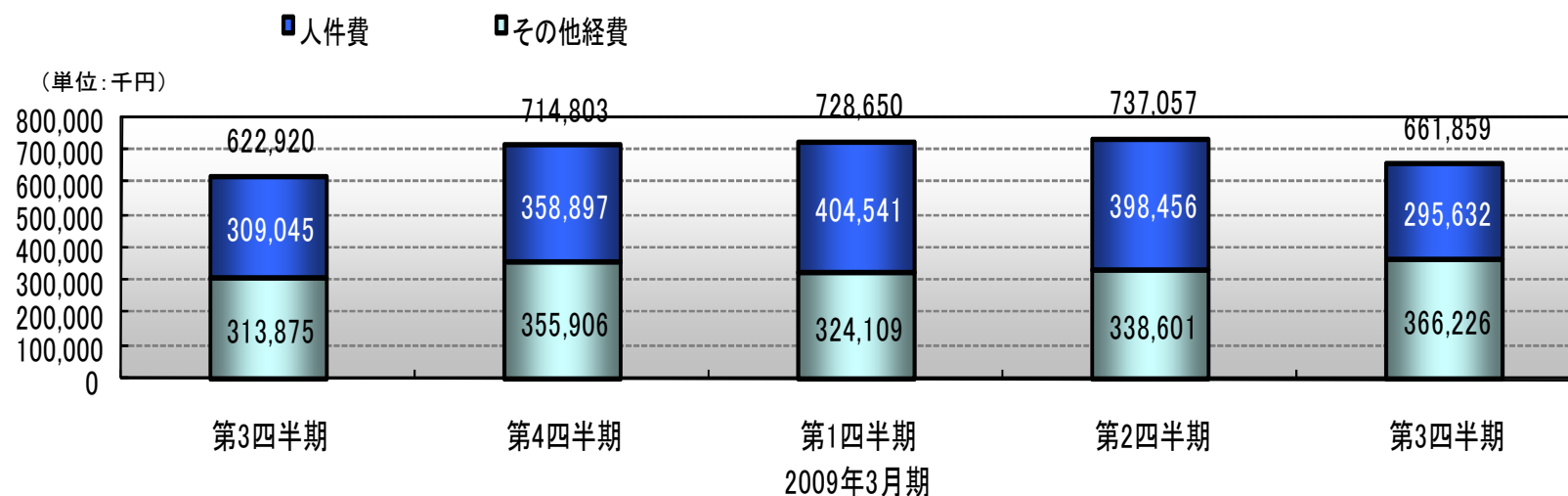


### 第3四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第3四半期	2008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	295,632	309,045	△ 13,413	△ 4.3
その他経費	366,226	313,875	52,351	16.7
販売管理費 合計	661,859	622,920	38,939	6.3

四半期販売費・一般管理費推移



# II 決算ハイライト



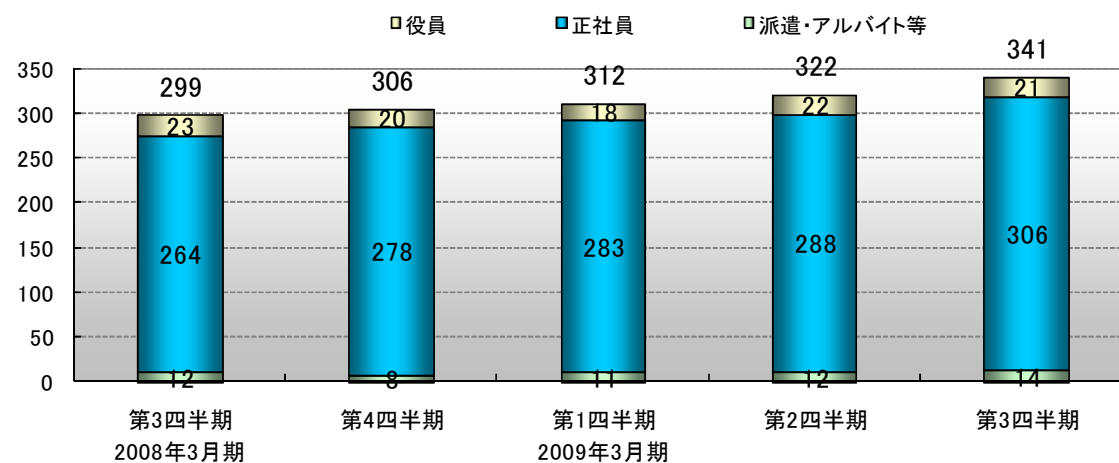
## 第3四半期 人員数(連結)

(単位:人、%)

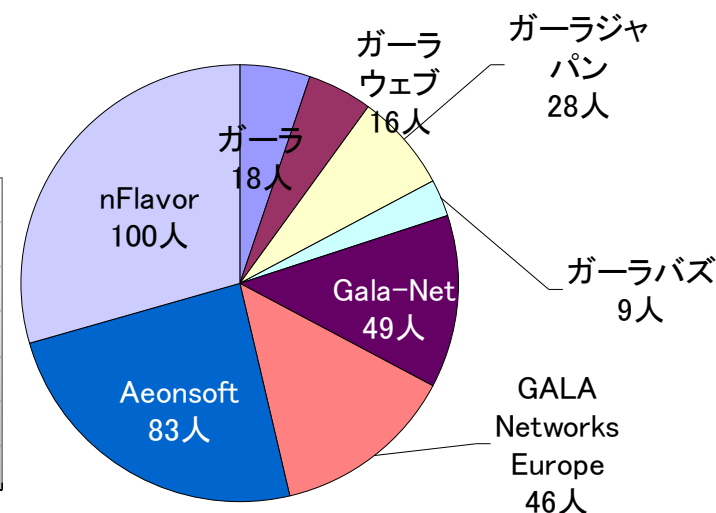
	2009年3月期 第3四半期	2008年3月期 第3四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
役員	21	20	1	5.0
正社員	306	267	39	14.6
派遣・アルバイト等	14	12	2	16.7
合計	341	299	42	14.0

四半期人員数推移

(単位:人)



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

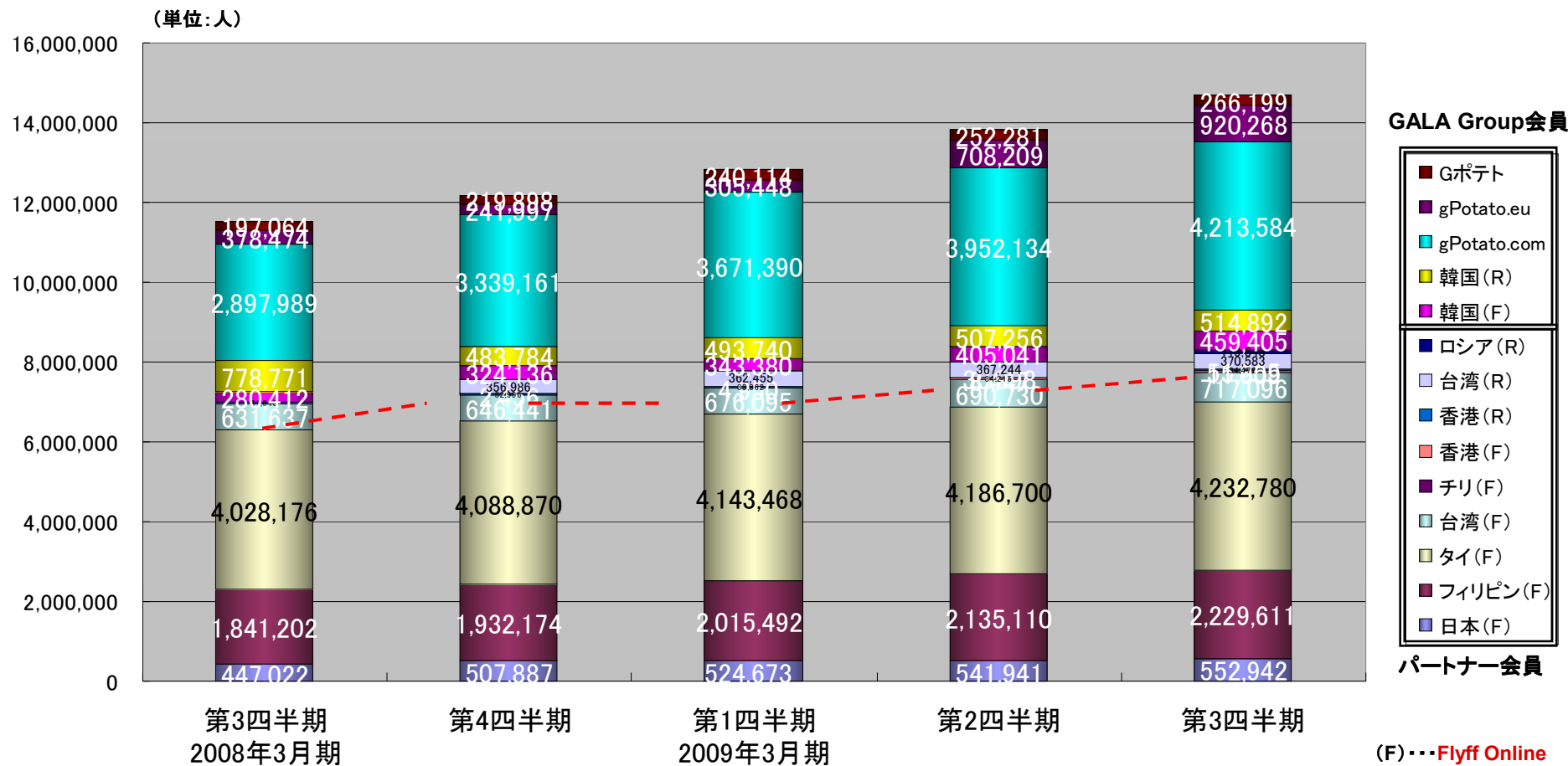
提供ゲームタイトル数を増やす

ゲーム タイトル	北米・英語地域	欧州			アジア								南米				
		独	仏	ロシア	日本	韓国	フィリピン	タイ	ベトナム	シンガポール	スレーシア	中国	台湾	香港	チリ他	ブラジル	
<b>Flyff Online</b>	Gala-Net	Gala Networks Europe			エキサイト	<b>Aeonsoft</b>	Level up	INI3	Asiasoft			Net Ease	Macrowell		UR Game International Ltd	Inversiones	<b>Gala-Net</b>
<b>Rappelz</b>	Gala-Net	FUN FACTORY LLC			Gala Japan	<b>nFlavor</b>						Macrowell		i-CABLE communication			
<b>Street Gears</b>	Gala-Net	Gala Networks Europe			Gala Japan	WeMade Entertainment											

※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 — 12月末現在 会員数推移 —



4,532,710	4,608,976	5,054,072	5,824,921	6,374,348	GALA Group会員
6,979,680	7,567,810	7,760,995	7,995,385	8,324,896	パートナー会員
11,512,390	12,176,786	12,815,067	13,820,306	14,699,244	合計



# Ⅲ 事業別概況



## ①オンラインゲーム事業 ー個別売上高ー

	2008年3月期	GALA	GJ	GN	GNE	AS	NF	連結調整	(単位:千円) 連結
サービス売上	第2四半期	-	93,336	360,899	421,722	24,397	14,057	-	914,411
	第3四半期	-	97,846	288,465	415,752	28,486	11,207	-	841,756
ロイヤリティ/ライセンス 売上	第2四半期	-	-	-	-	189,099	105,352	△ 233,651	60,800
	第3四半期	-	-	-	-	166,919	104,469	△ 214,215	57,173
売上高合計	第2四半期	-	93,336	360,899	421,722	213,496	119,410	△ 233,651	975,214
	第3四半期	-	97,846	288,465	415,752	195,406	115,677	△ 214,215	898,932

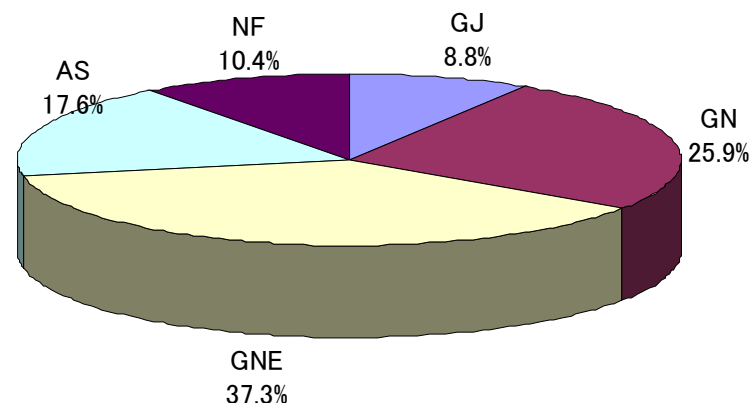
GJ・・・ ガーラジャパン

GN・・・ Gala-Net

GNE・・・ Gala Networks Europe

AS・・・ Aeonsoft

NF・・・ nFavor

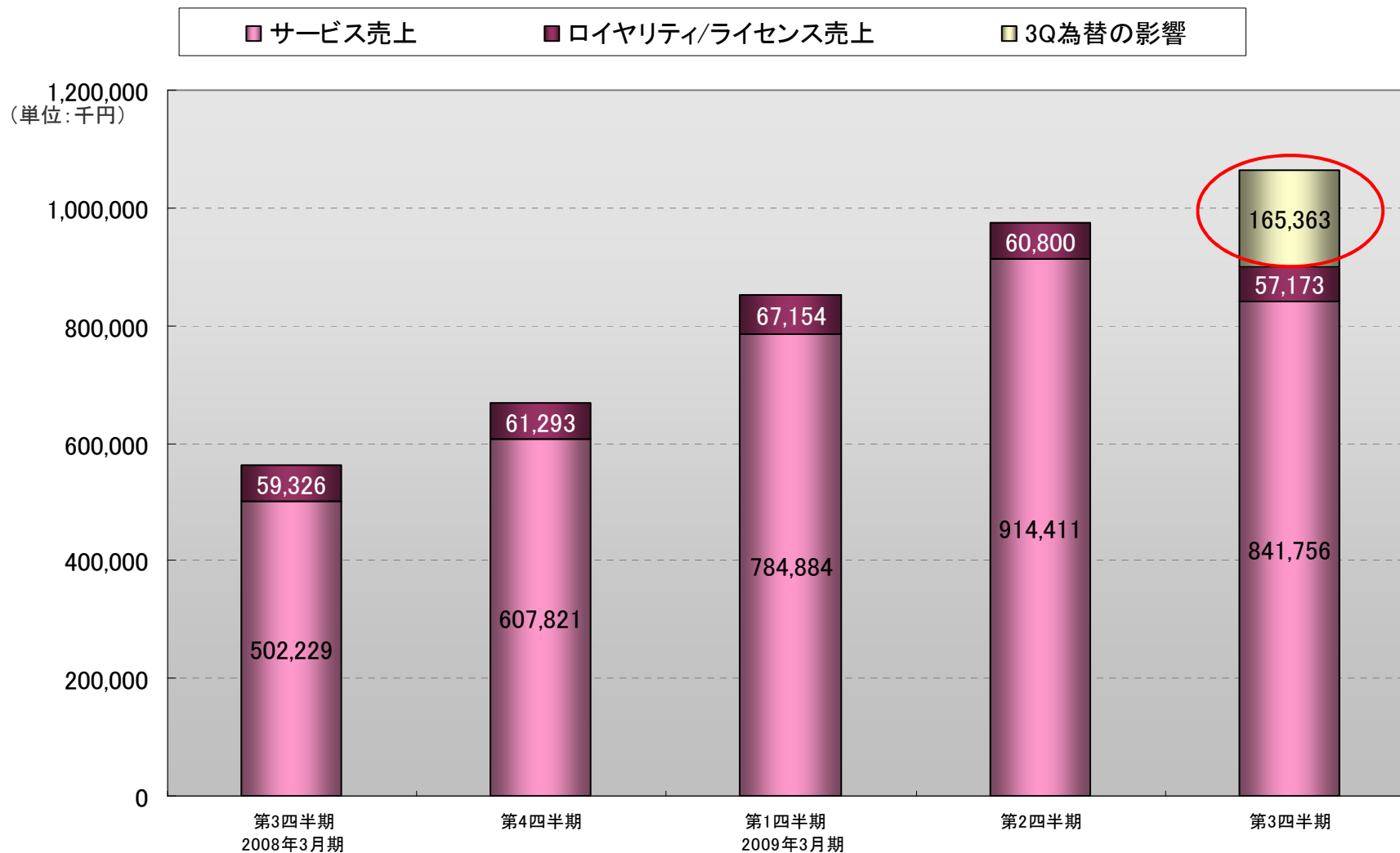


# Ⅲ 事業別概況



Global Online Community Company

## ①オンラインゲーム事業 ー四半期連結売上高ー

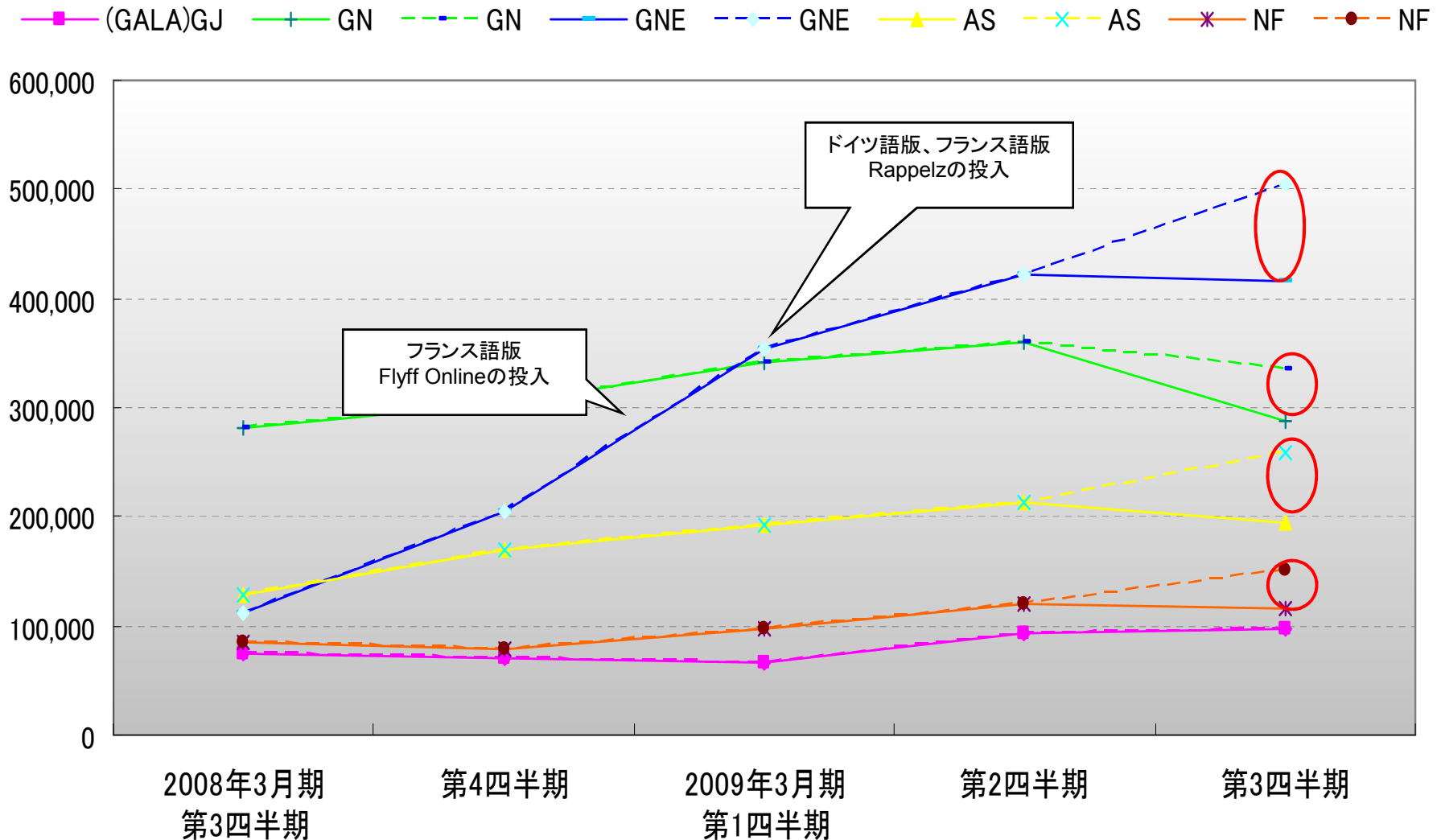


為替による減少分

# Ⅲ 事業別概況



## ①オンラインゲーム事業 —各社売上高推移—

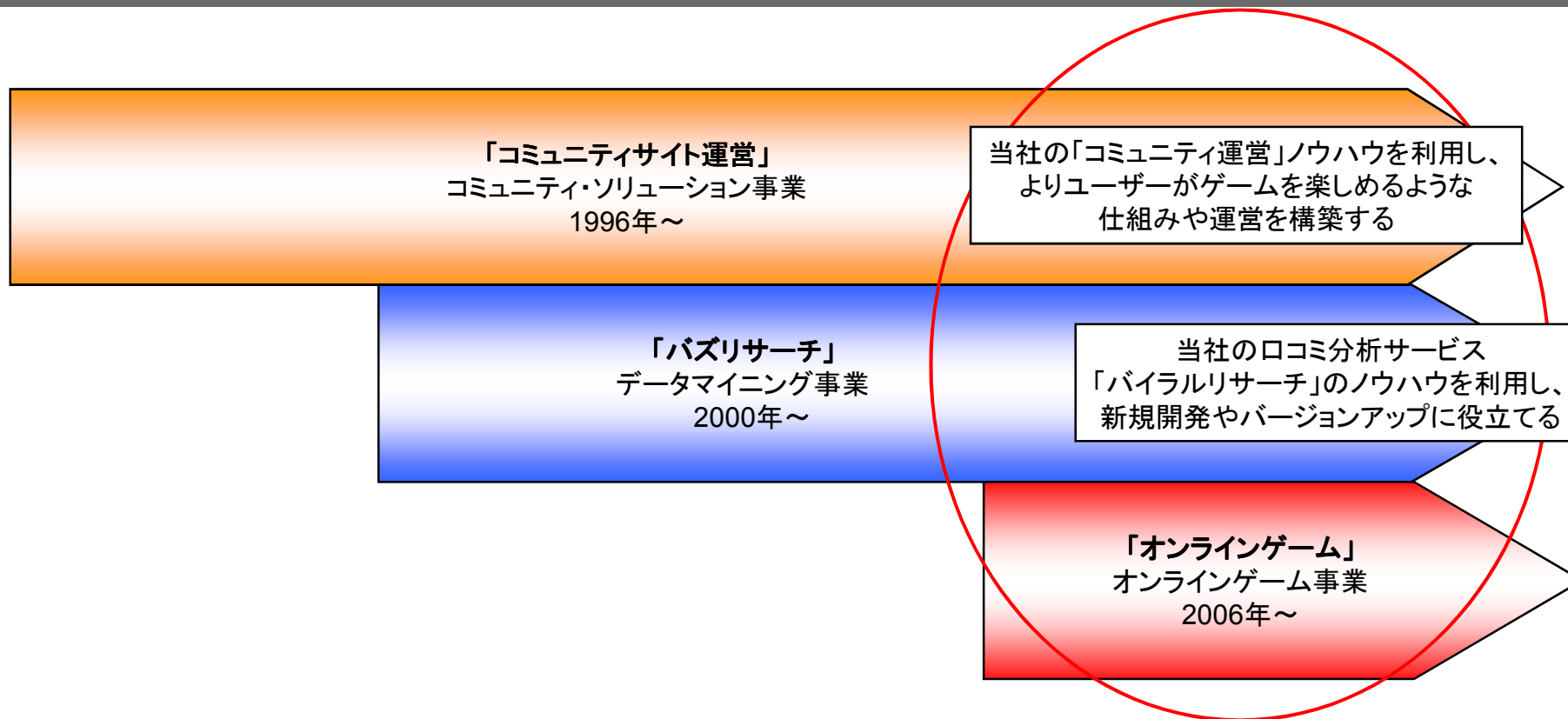


為替による減少分

# Ⅲ 事業別概況



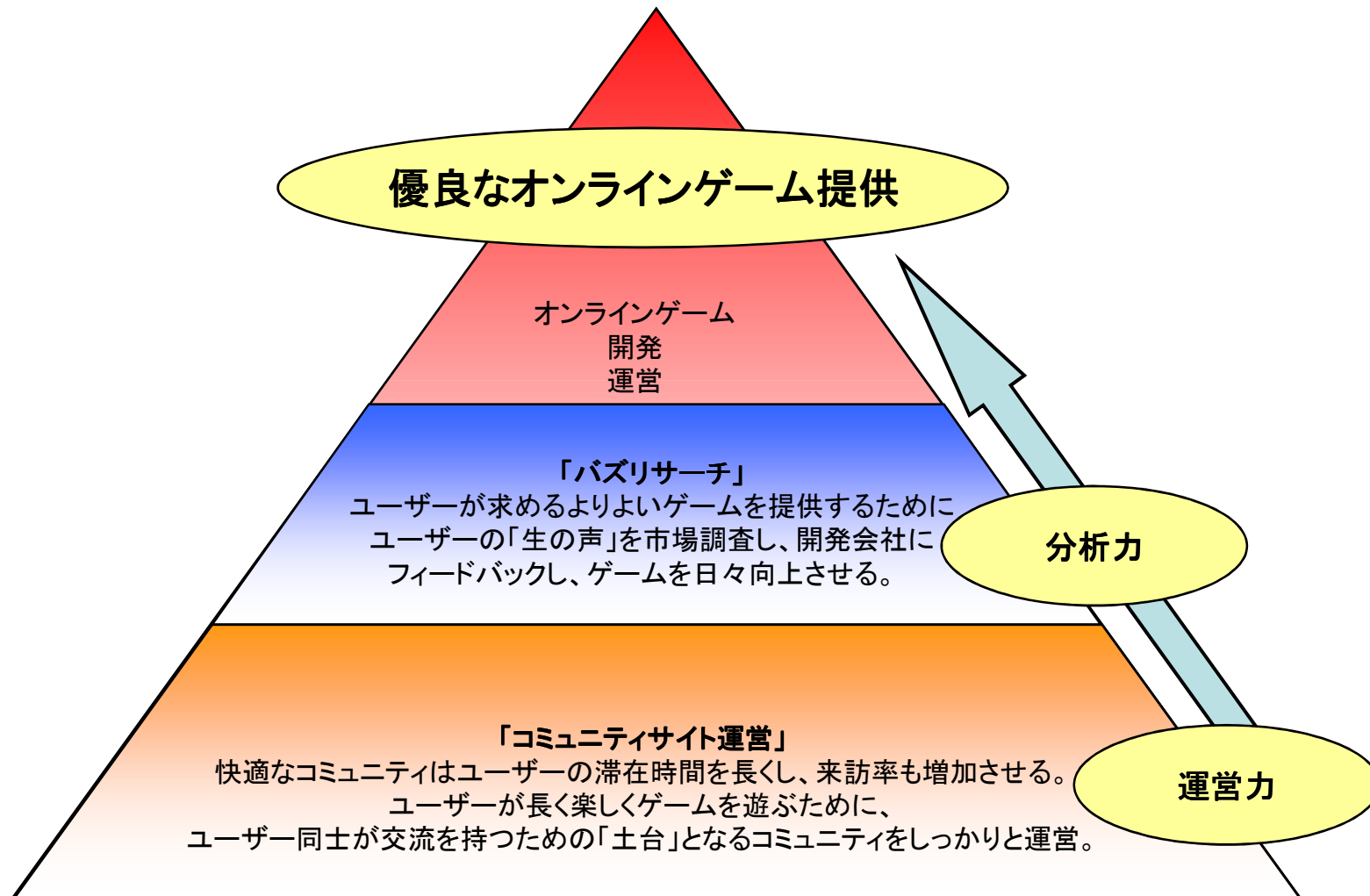
## ①オンラインゲーム事業 —GALAの事業—



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－

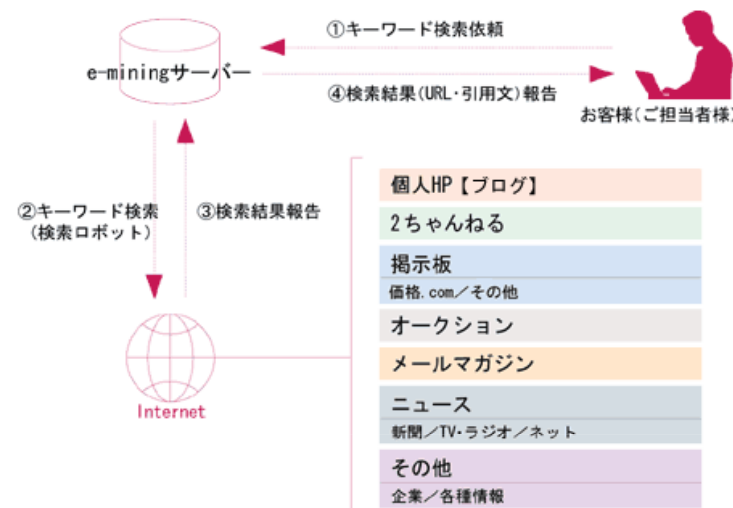


# Ⅲ 事業別概況

## 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

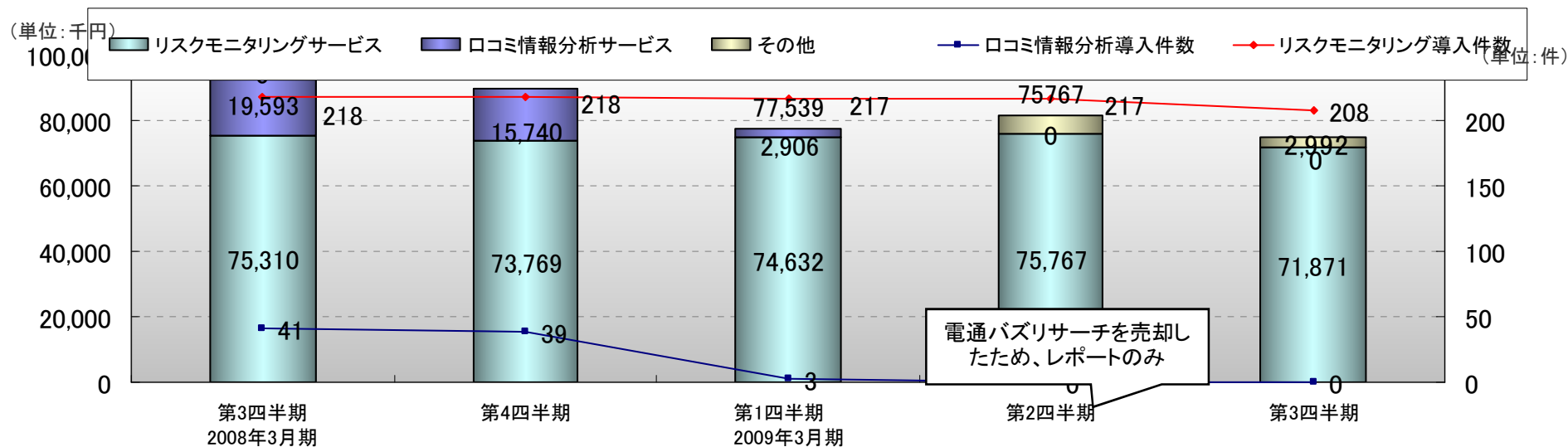


## ② データマイニング事業 —売上高—

(単位: 千円、%)

	2009年3月期 第3四半期	2008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	71,871	75,310	△ 3,439	△ 4.6
ロコミ情報分析サービス	-	19,593	△ 22,942	△ 117.1
その他	2,992	-	5,595	-
合計	74,864	94,904	△ 20,040	△ 21.1

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 —ビジネスモデル—





# 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



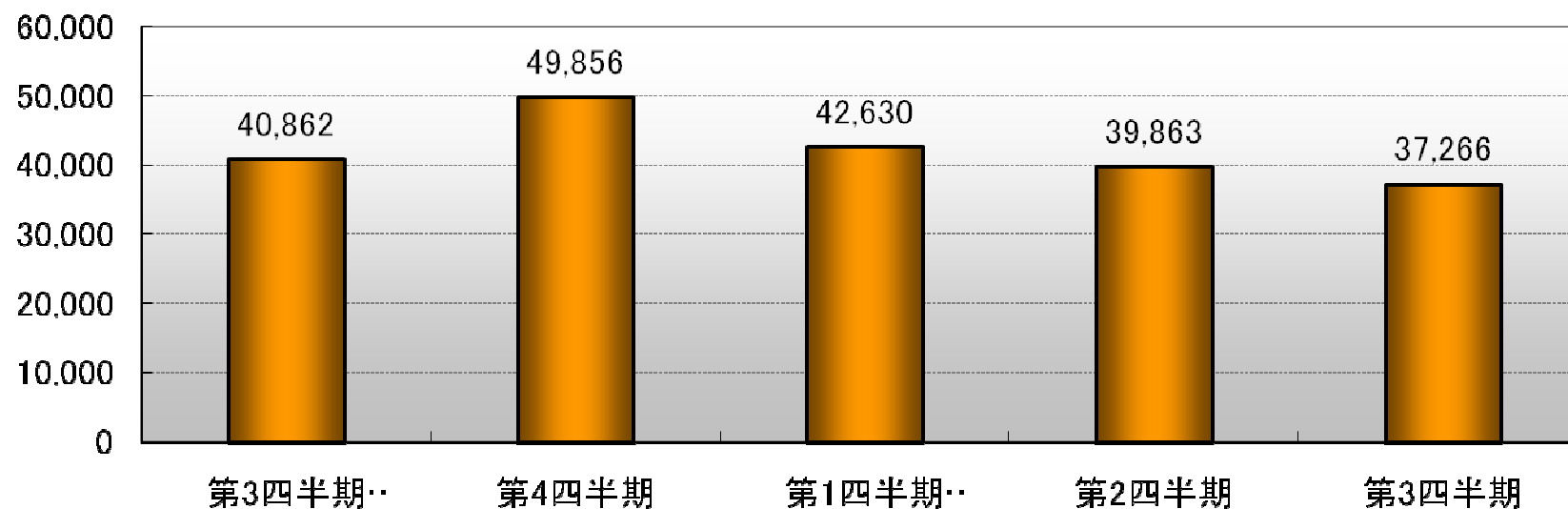
## ③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位: 千円、%)

	2009年3月期 第3四半期	2008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	37,266	40,862	△ 3,596	△ 8.8

(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

## 第4四半期見通し



### 【ヨーロッパ】

ユーロ安の影響を受けながらも、現地通貨ベース売上拡大により、収益維持

### 【アメリカ】

ドル安の影響を受け売上縮小するも、コスト削減により収益維持

### 【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、収益維持

### 【日本】

売上は横ばい



円高の悪影響を受けながらも、  
現地通貨ベースでは収益拡大を継続。

# IV 今後の取組み

## 来期に向けての施策

---



### 各地域の戦略

#### 【ヨーロッパ】

自社ゲーム1～2作、他社ゲームを2作程度投入予定、ヨーロッパ新地域への進出

#### 【アメリカ】

自社ゲーム1～2作、他社ゲームを2作程度投入予定、ブラジルへの進出

#### 【韓国】

自社ゲーム1～2作完成予定、パブリッシング地域の拡大

#### 【日本】

自社ゲーム1～2作、他社ゲームを1～2作程度投入予定、モバイルの強化

### グループ戦略

1. バズリサーチのグローバル展開による既存ゲーム運営の改善
2. 新地域進出やゲーム投入に経営資源を集中投下することによる成長の加速
3. グループマネジメント運営改善によるコストの削減