

アナリスト様向け決算説明会

2009年3月期 通期

(自:2008年4月1日 至:2009年3月31日)

株式会社ガーラ
2009年5月15日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 期末決算ハイライト
- III 第4四半期報告ならびに事業別報告
- IV 今後の取組み

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

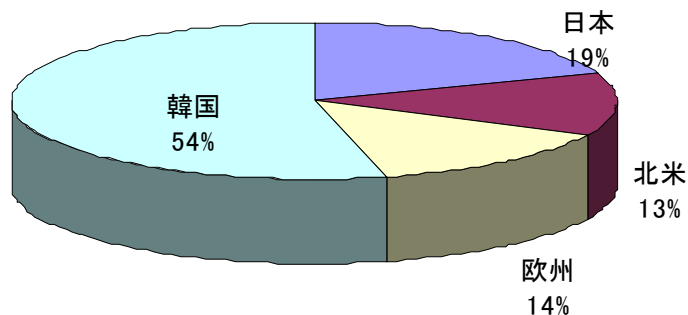
■VISION

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」

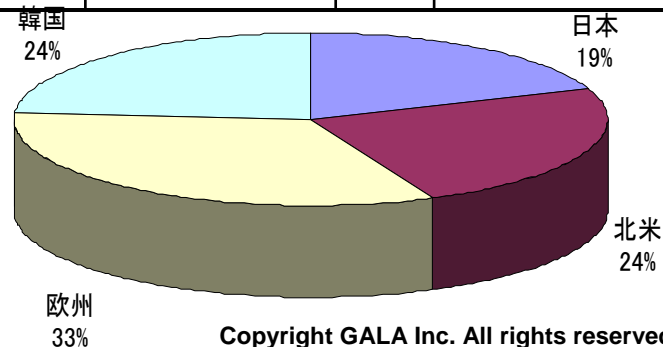
■事業セグメントと地域（ガーラ＝純粋持株会社）

		日本（67名）		韓国（186名）		北米（44名）		欧州（49名）	
①オンラインゲーム事業 (303名)	開発				Aeonsoft nFlavor				
	運営		ガーラジャパン				Gala-Net		Gala Networks Europe
②データマイニング事業（8名）			ガーラバズ						
③コミュニティ・ソリューション事業（16名）			ガーラウェブ						

各地域別
人員数割合



各地域別
売上高割合

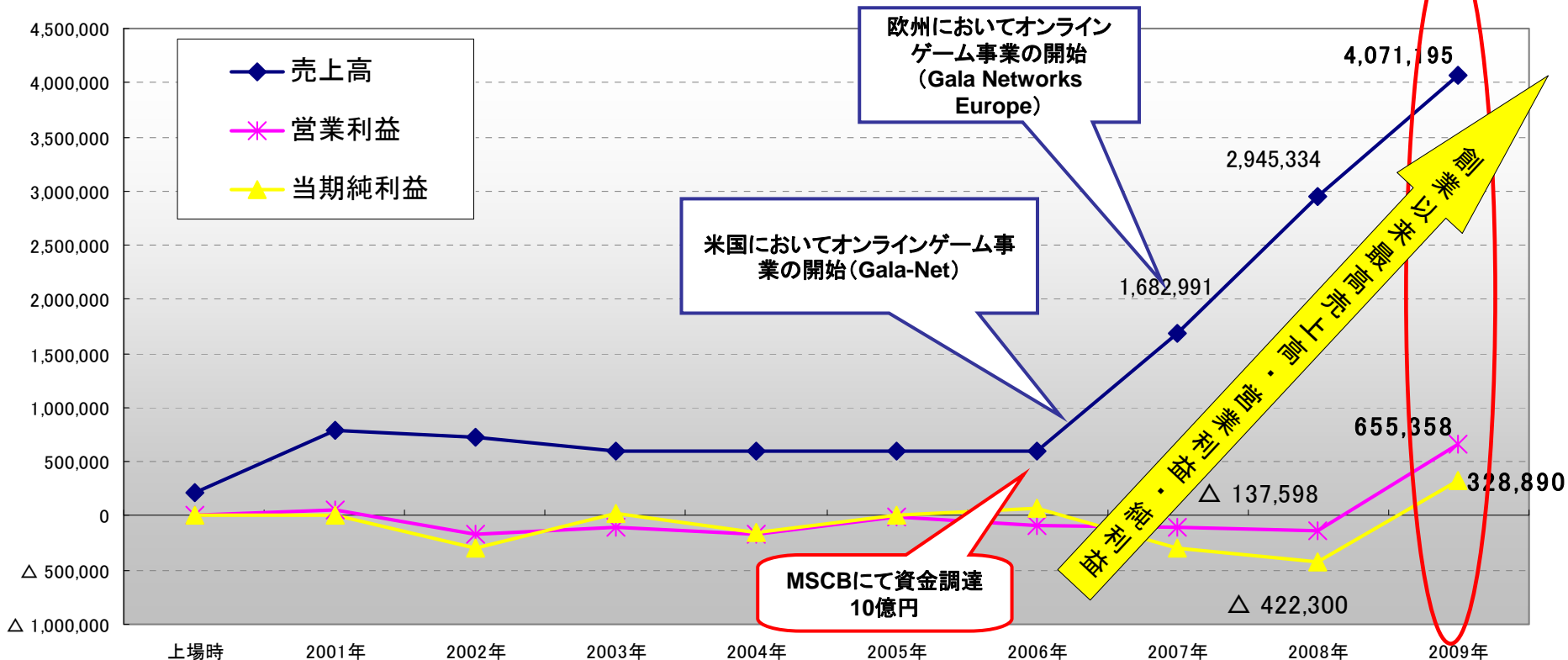


I GALA Groupについて



創業以来最高売上高・営業利益・純利益

(単位:千円)



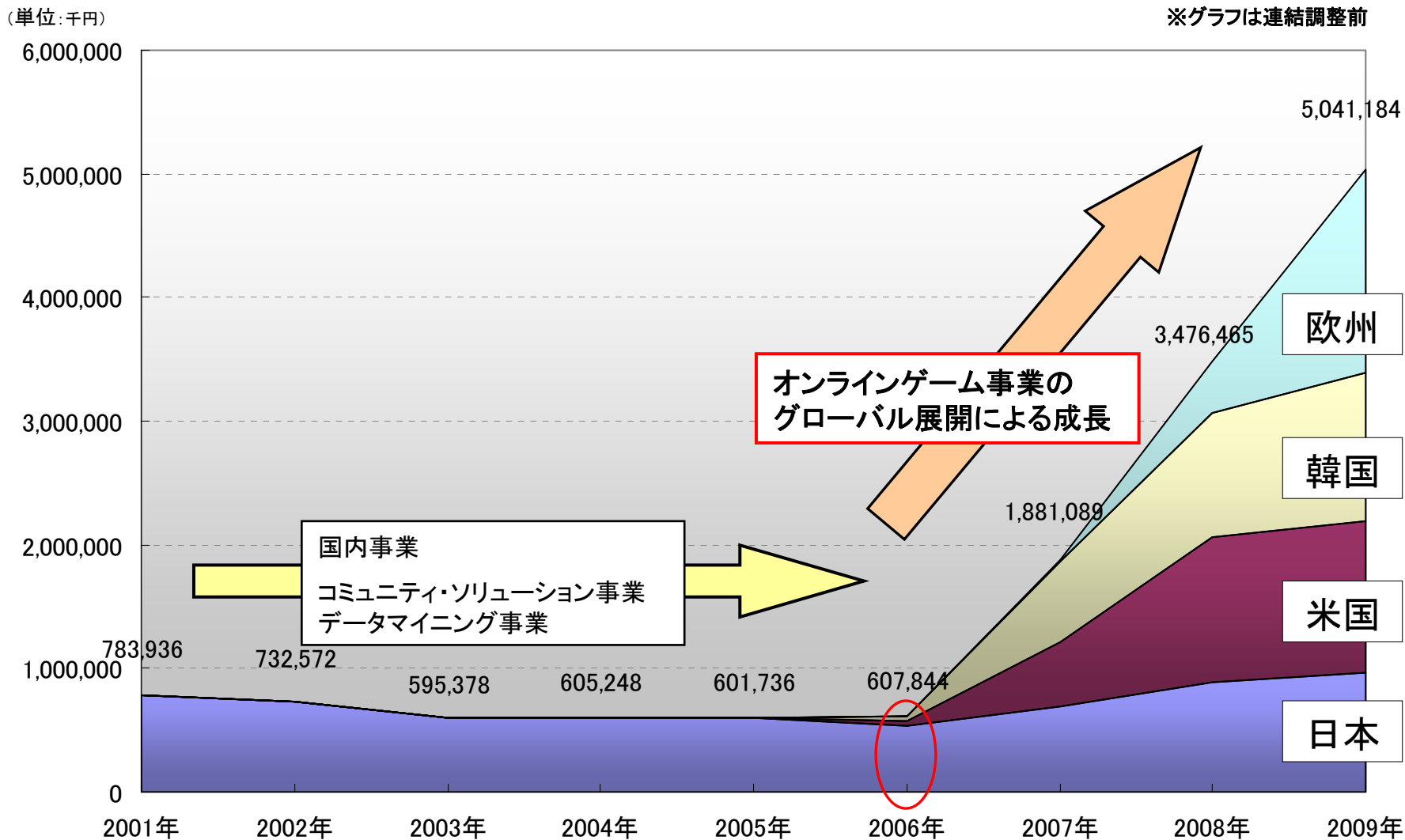
「コミュニティサイト運営」 1996年～

「バズリサーチ」 2000年～

「オンラインゲーム」 2006年～

I GALA Groupについて

上場以降のグローバル化の進展



売上高・営業利益・純利益推移

(単位:千円、%)

	2009年 3月期	2008年 3月期	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	4,071,195	2,945,334	1,682,991	599,097	1,125,861	38.2
営業利益	655,358	△ 137,598	△ 97,286	△ 87,448	792,956	—
経常利益	643,180	△ 186,533	△ 192,208	△ 127,768	829,713	—
当期純利益	328,890	△ 422,300	△ 308,534	71,690	751,190	—

創業以来最高
売上高・営業利益・純利益

業績予想と実績

(単位: 百万円、%)

	2009年 3月期	業績見込み	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	4,071	4,000	71	1.8
営業利益	655	650	5	0.8
経常利益	643	650	△ 7	△ 1.1
当期純利益	328	400	△ 72	△ 18.0

- ・ 売上高、営業利益、経常利益は、ほぼ想定どおりに着地
- ・ モバイル部門の減損損失が61百万円発生した結果、当期純利益は下振れ

I GALA Groupについて



地域別売上高比較 ー前期比ー

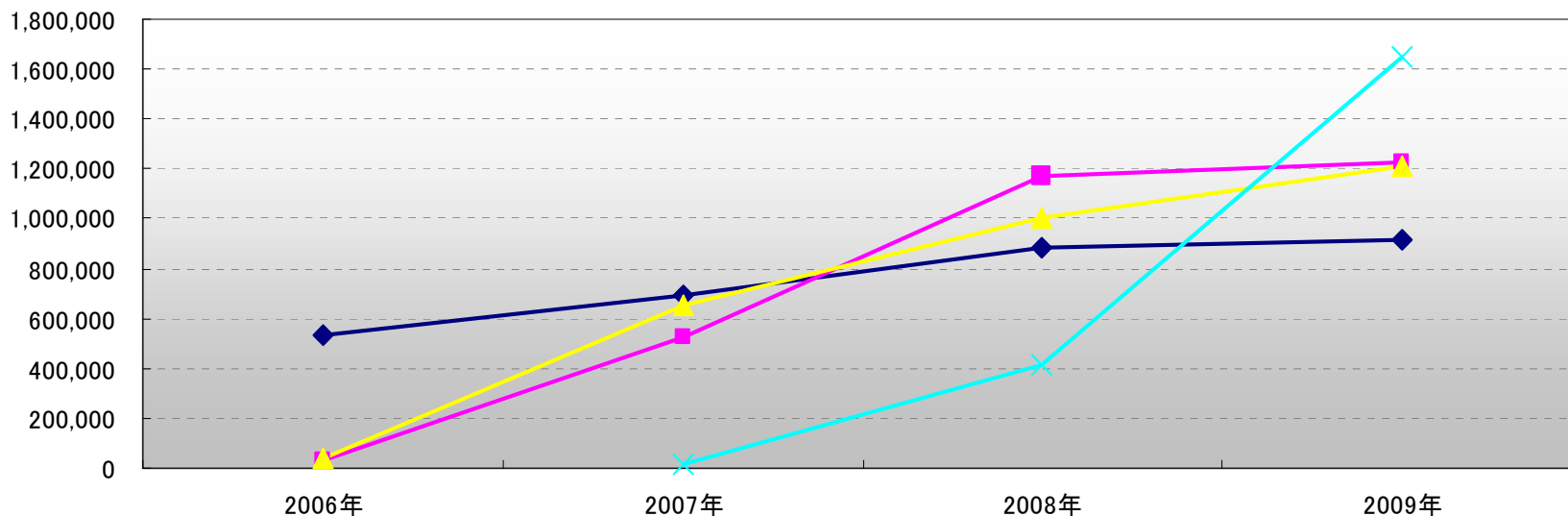
(単位:千円)

		日本	北米	韓国	欧州	連結調整	連結
売上高	2006年	534,892	35,354	37,598	-	△ 8,748	599,097
	2007年	690,556	521,740	654,402	14,391	△ 198,099	1,682,991
	2008年	887,568	1,172,610	1,002,272	414,015	△ 531,132	2,945,334
	2009年	918,625	1,224,084	1,207,661	1,648,043	△ 927,219	4,071,195

(単位:千円)



※グラフは連結調整前



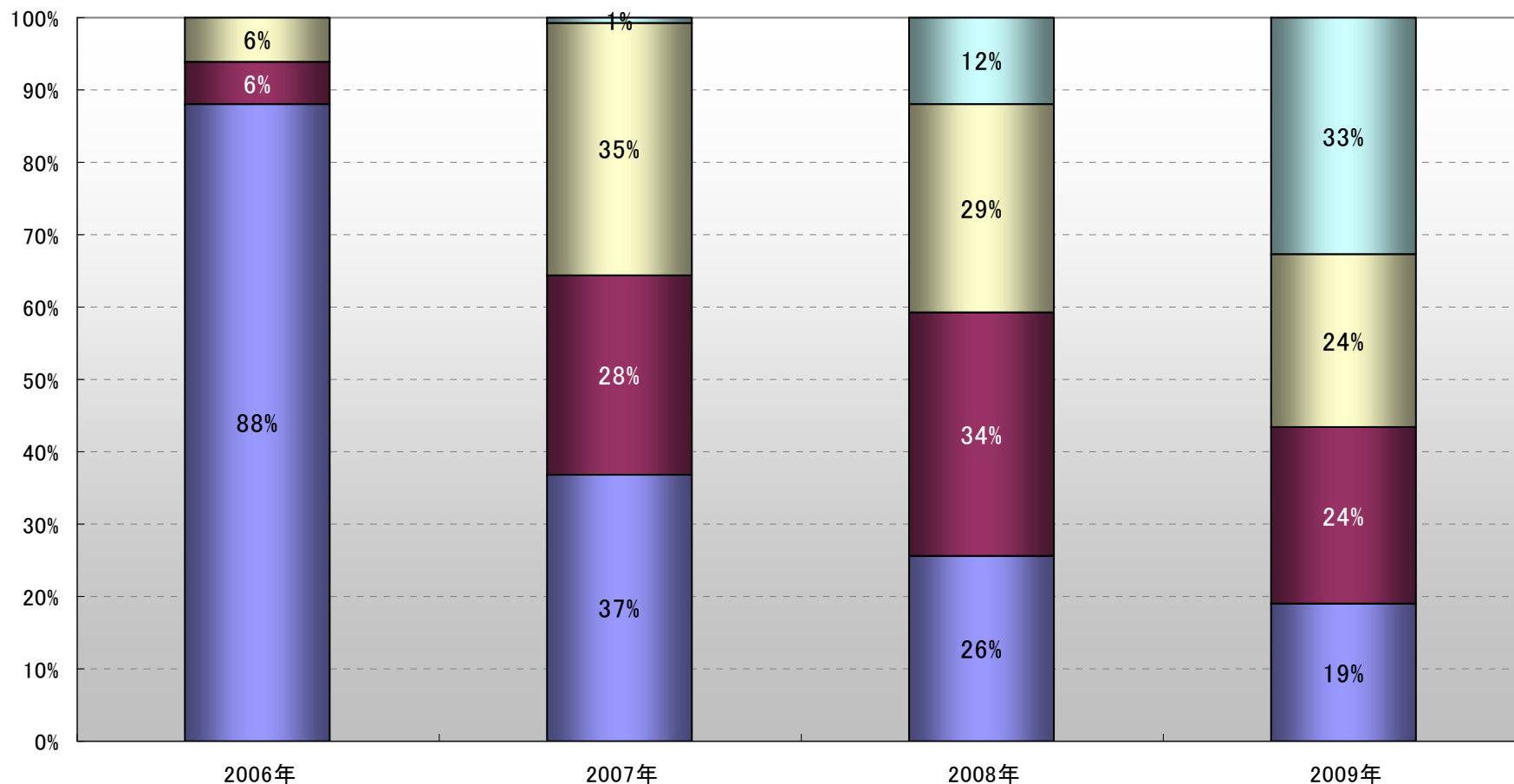
I GALA Groupについて



地域別売上高比率の推移

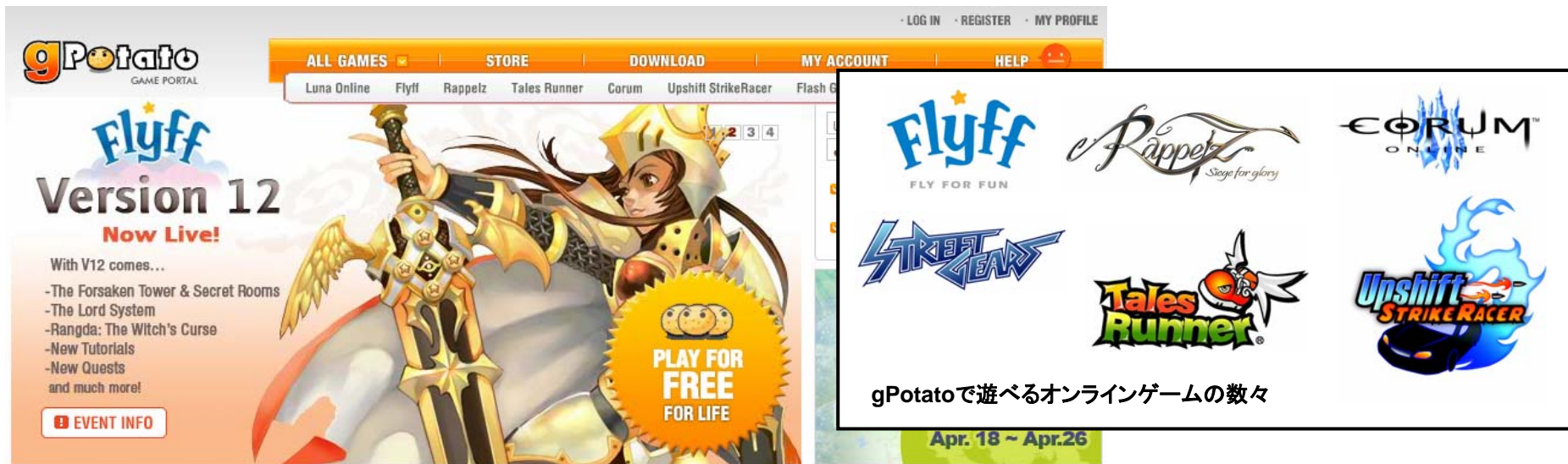


※グラフは連結調整前

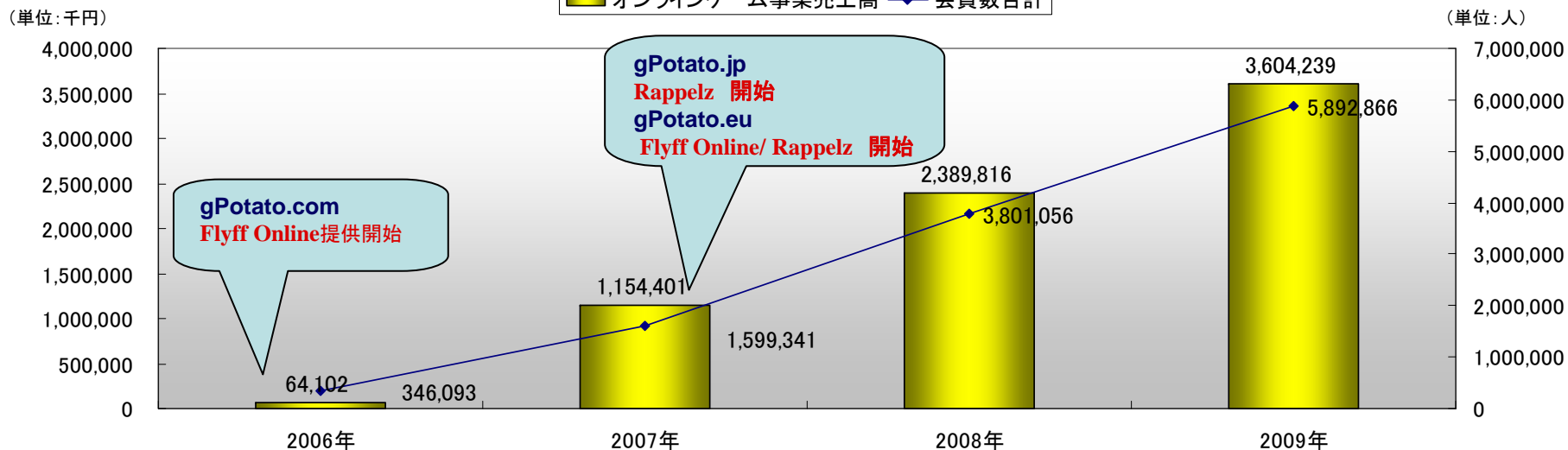


I GALA Groupについて

オンラインゲームポータルサイト「gPotato」

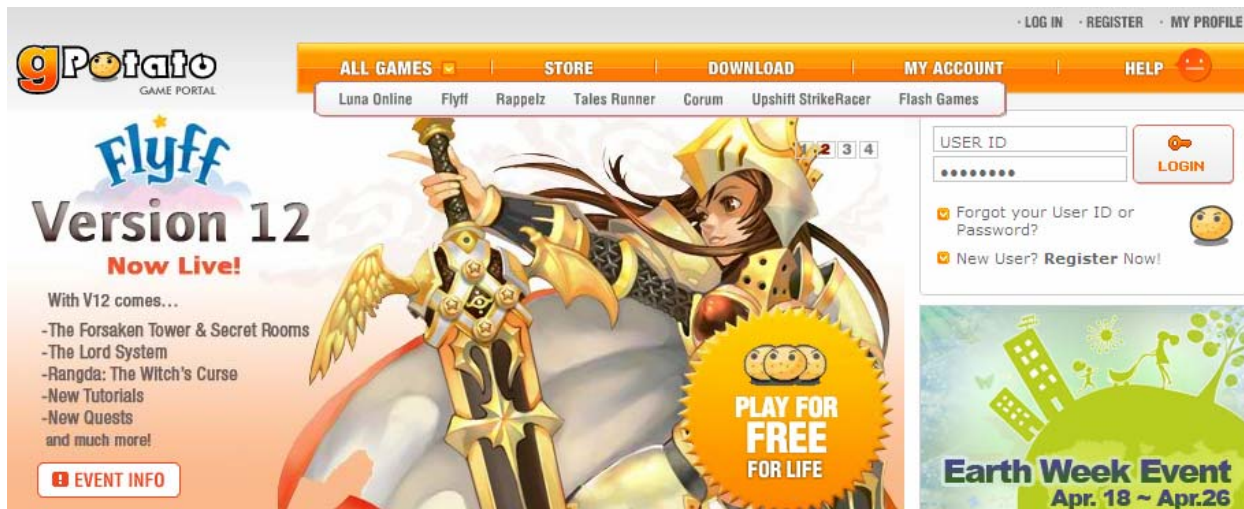


■ オンラインゲーム事業売上高 ◆ 会員数合計



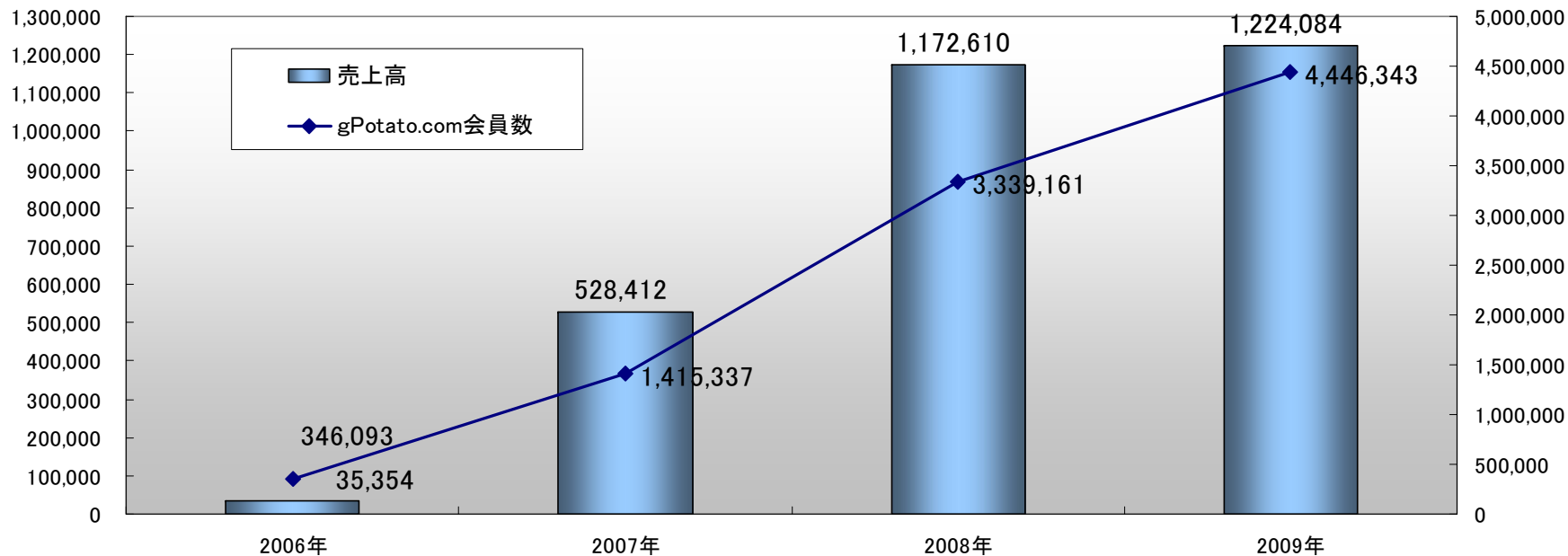
I GALA Groupについて

オンラインゲームポータルサイト「gPotato」ー gPotato.com



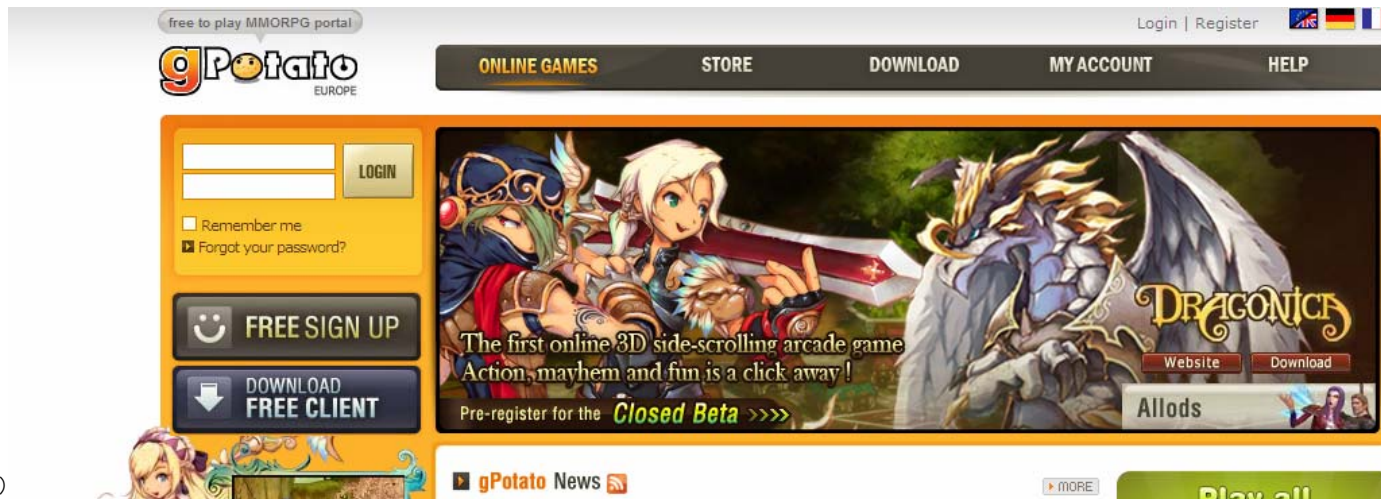
(単位: 千円)

(単位: 人)



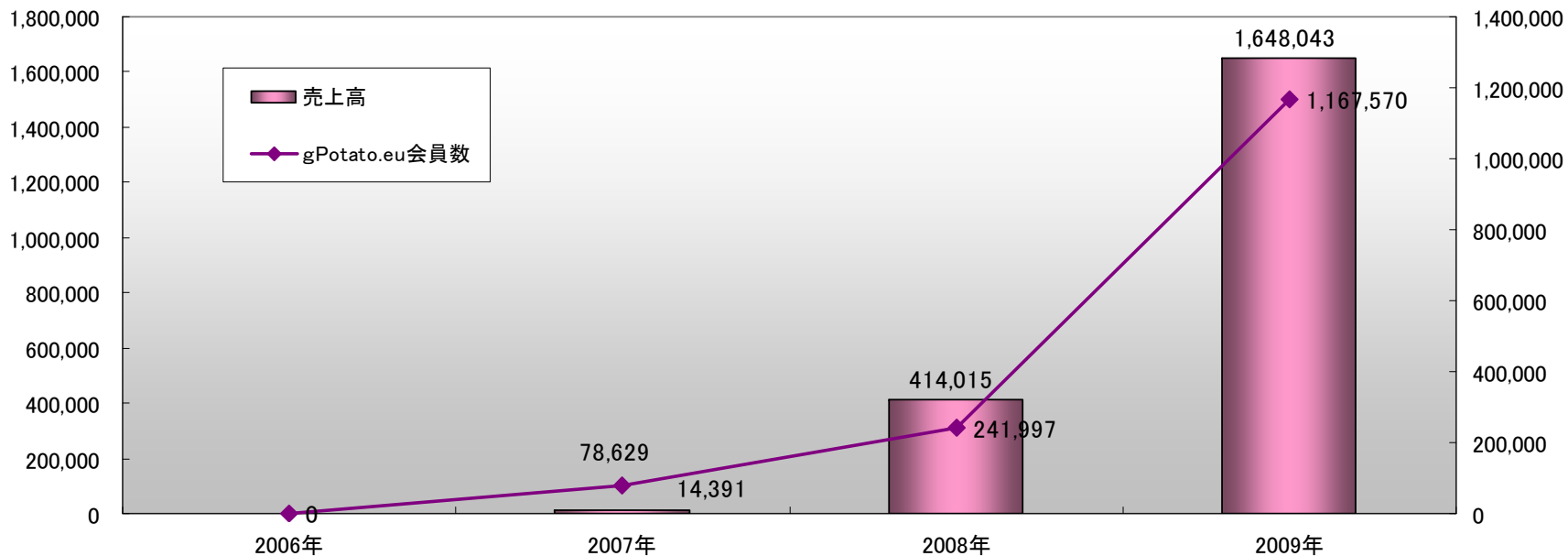
I GALA Groupについて

オンラインゲームポータルサイト「gPotato」 — gPotato.eu



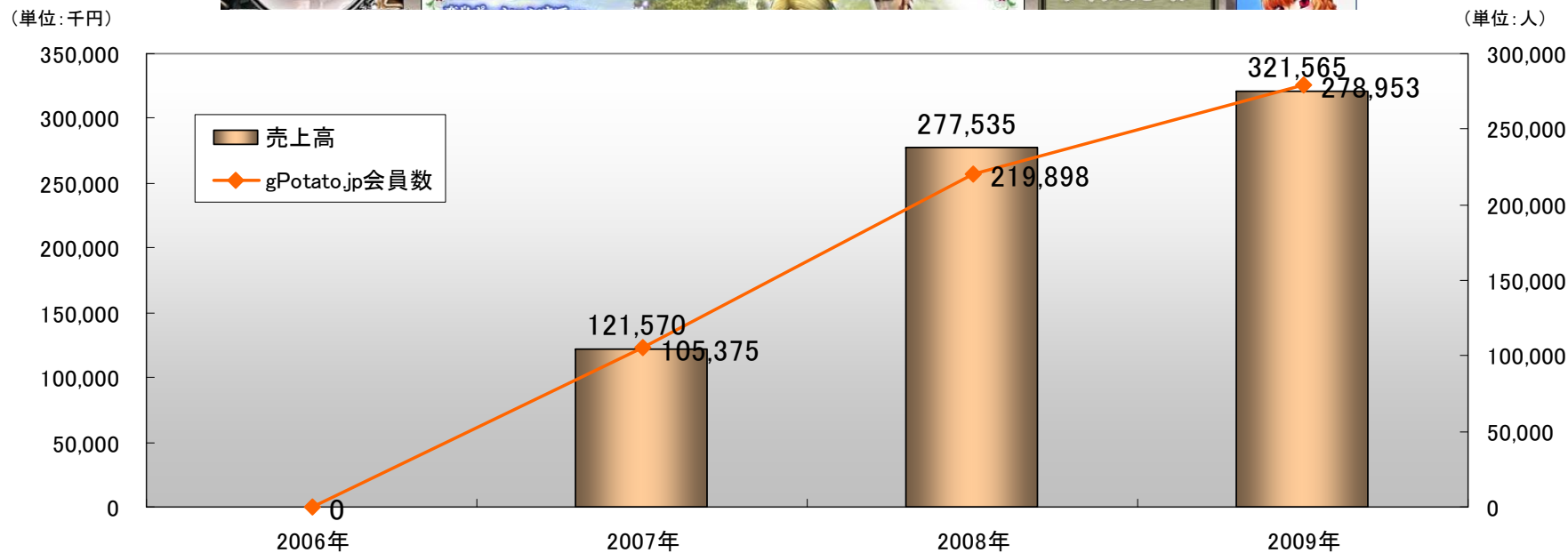
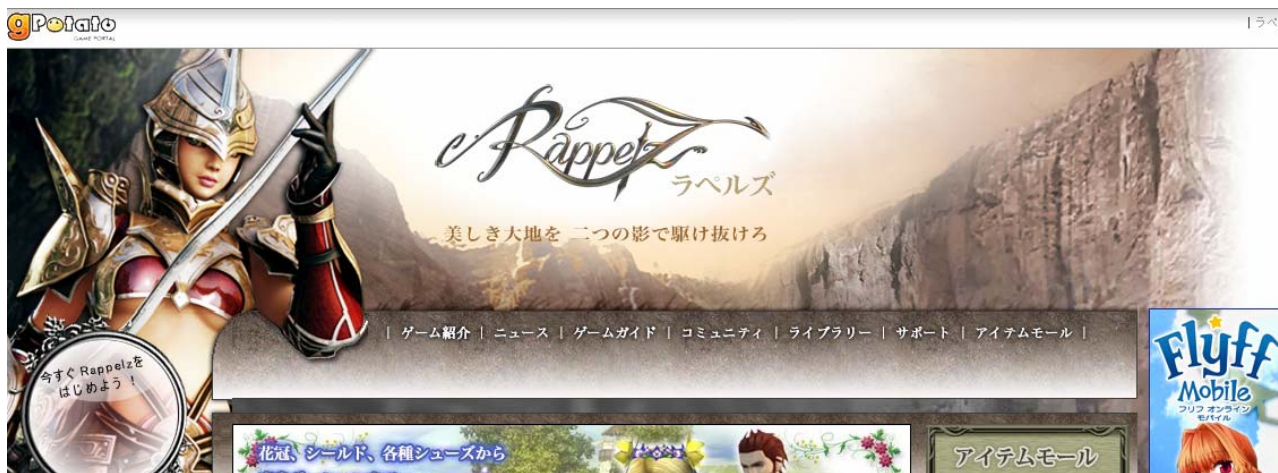
(単位:千円)

(単位:人)



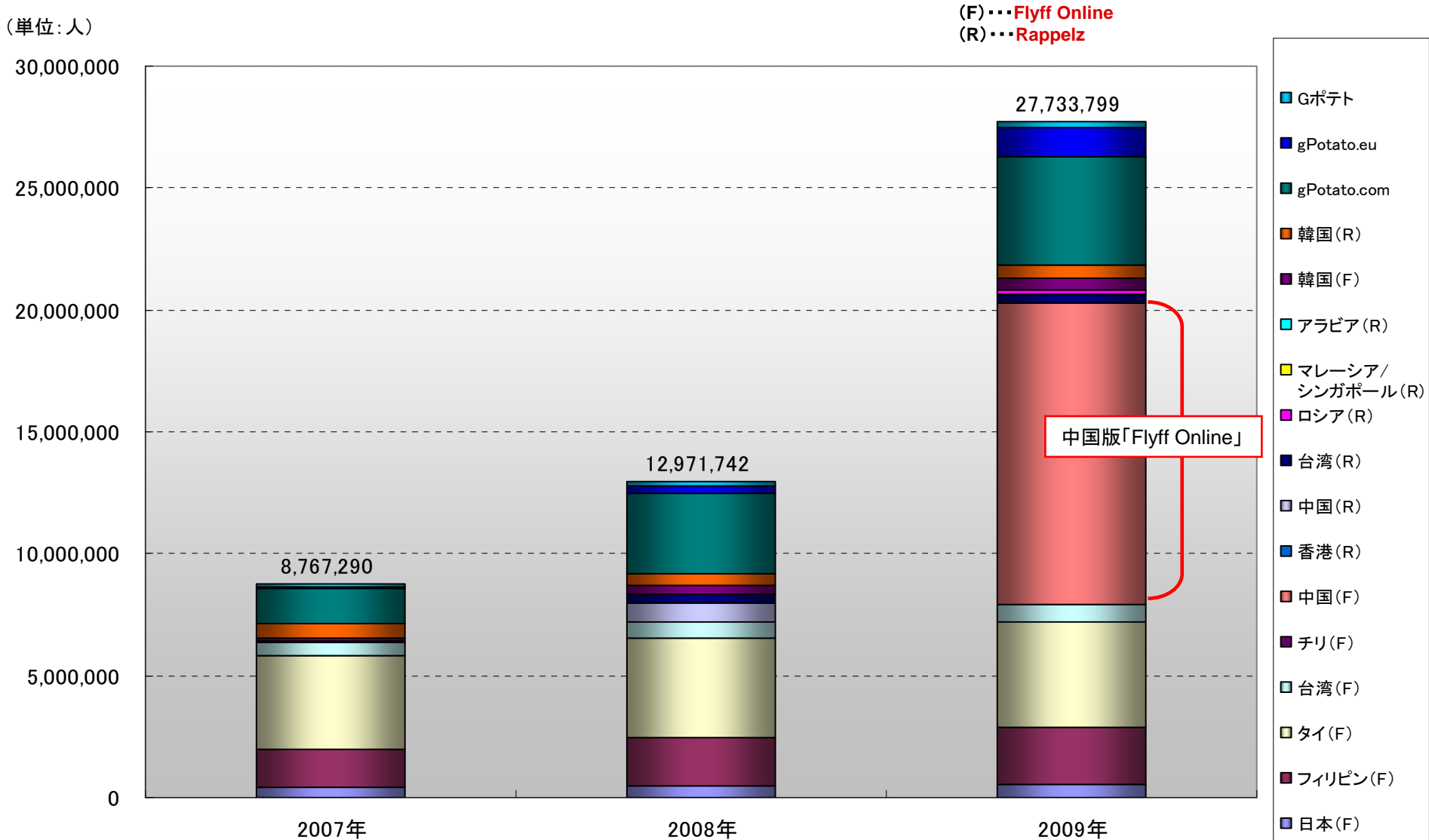
I GALA Groupについて

オンラインゲームポータルサイト「gPotato」 — gPotato.jp



Ⅱ 期末決算ハイライト

①オンラインゲーム事業 — 3月末現在 会員数推移 —



Ⅱ 期末決算ハイライト

中国版「Flyff Online」 好調に推移



2008年10月28日より商業化開始

Netease.com Inc.がFlyff Onlineのストーリー・キャラクターを元に、中国仕様にアレンジ。

サービス開始5ヶ月程度で、現在GALAグループ提供ゲーム総会員数のほぼ半数を占めるまでに拡大。






Ⅱ 期末決算ハイライト

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

自社グループ 開発ゲーム 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		中近東 北アフリカ アラビア語 地域			
		独	仏	トルコ	ロシア	日本	韓国	フィリピン	タイ	ベトナム	シンガポール	マレーシア	中国	台湾		香港	チリ他	ブラジル
Flyff Online 	Gala-Net	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe			Excite Japan	Aeonsoft	Level up	INI3	VDC-Net2E		NetEase	Macrowell	UR Game International	Inversions	Gala-Net		
Rappelz 			Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	FUN FACTORY	Gala Japan	nFlavor		Asiasoft	Asiasoft				GameCyber Technology				Game Power7
Street Gears 			Gala-Net	Gala Networks Europe			Gala Japan	WeMade Entertainment						CDC Games				

... 商業化
 ... 準備中

Ⅱ 期末決算ハイライト

通期決算概要 損益計算書(連結・個別)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2009年3月期	2008年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	4,071,195	2,945,334	1,125,860	38.2
売上原価	579,192	599,399	△ 20,206	△ 3.3
売上総利益	3,492,002	2,345,935	1,146,067	48.8
販売費及び一般管理費	2,836,644	2,483,533	353,110	14.2
営業利益	655,358	△ 137,598	792,956	—
経常利益	643,180	△ 186,533	829,713	—
当期純利益	328,890	△ 422,300	751,190	—

- ・ 売上は順調に拡大する一方、韓国ウォン安等により売上原価は減少し、売上総利益率が大幅に増加
- ・ 販管費の増加を吸収し、営業利益、経常利益、当期純利益とも黒字転換

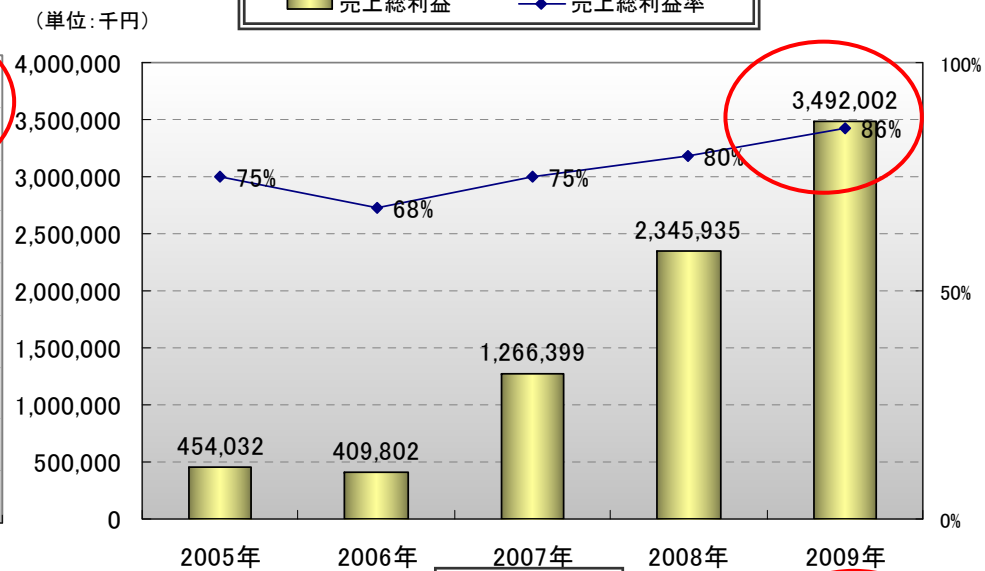
Ⅱ 期末決算ハイライト

通期 期末毎 損益の推移(連結)

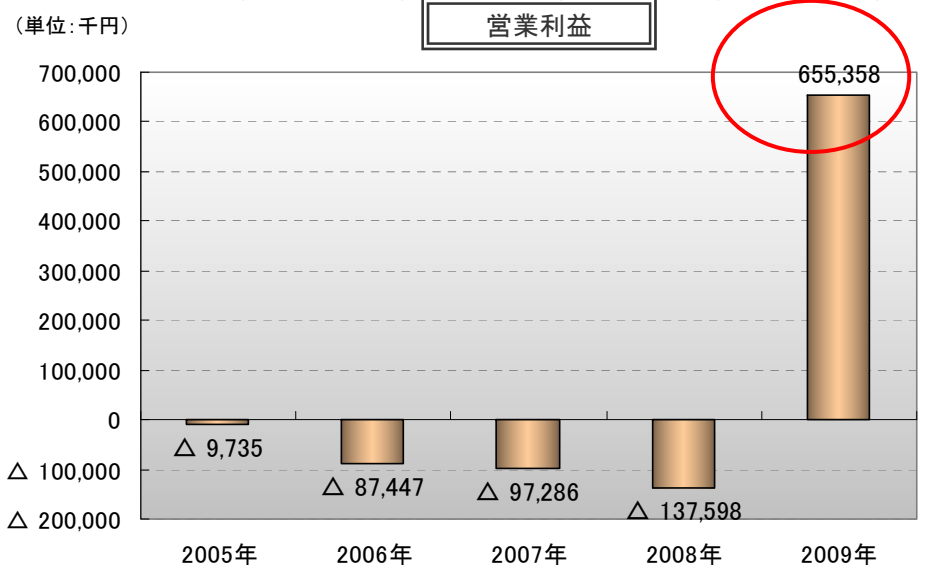
売上高



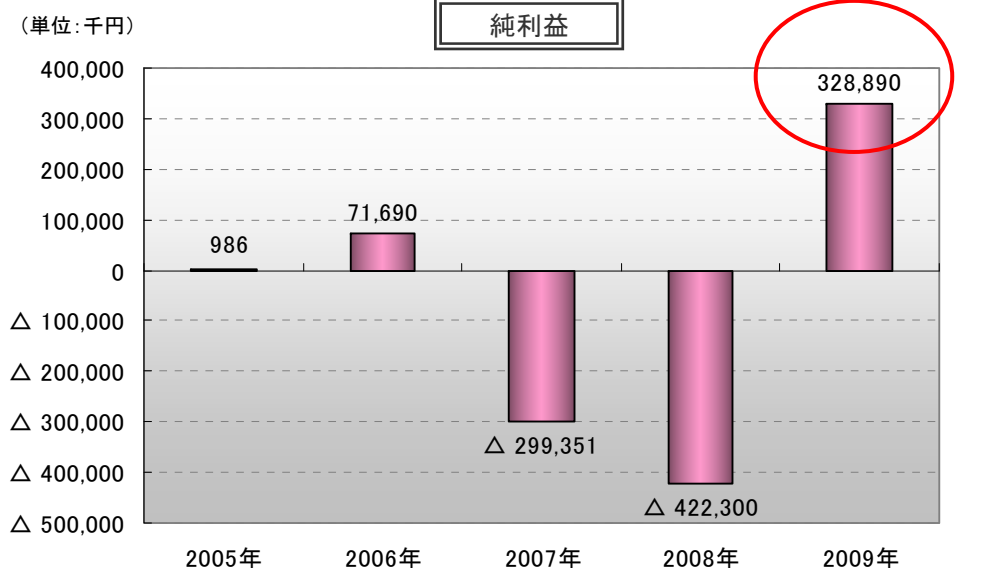
売上総利益 売上総利益率



営業利益



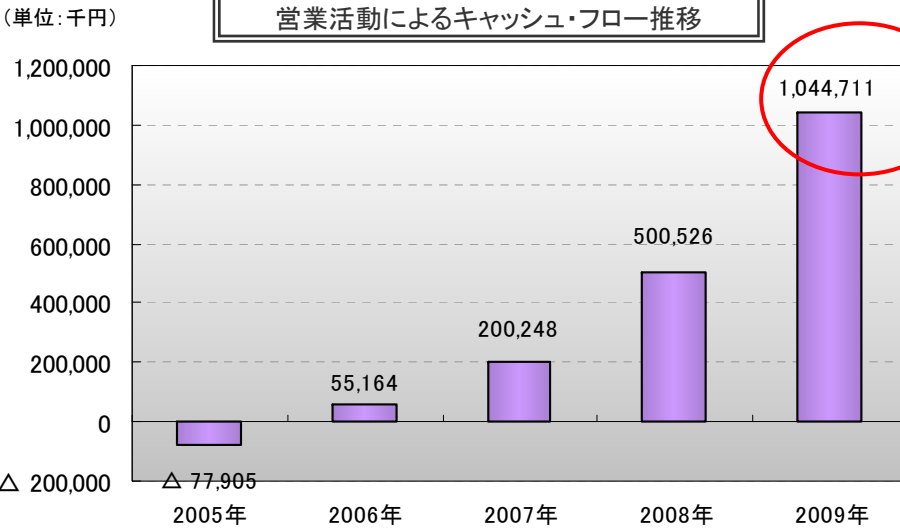
純利益



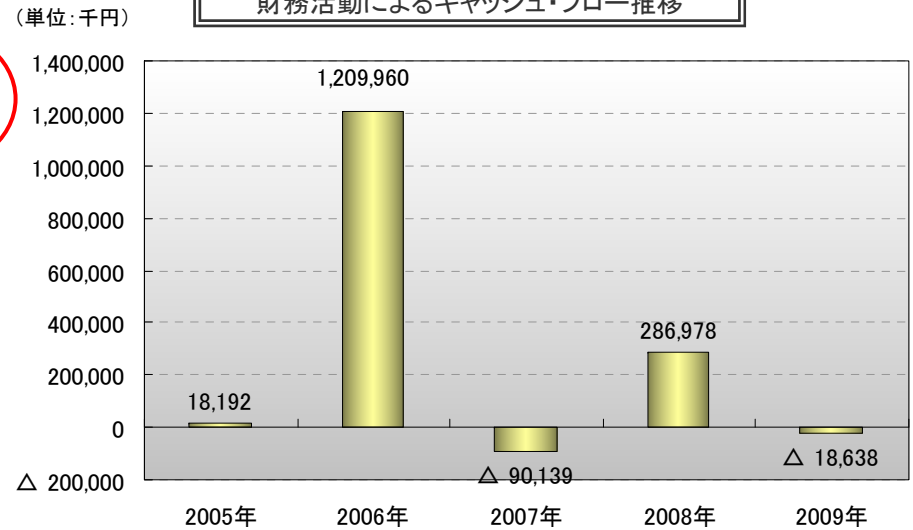
Ⅱ 期末決算ハイライト

通期 キャッシュ・フローの推移(連結)

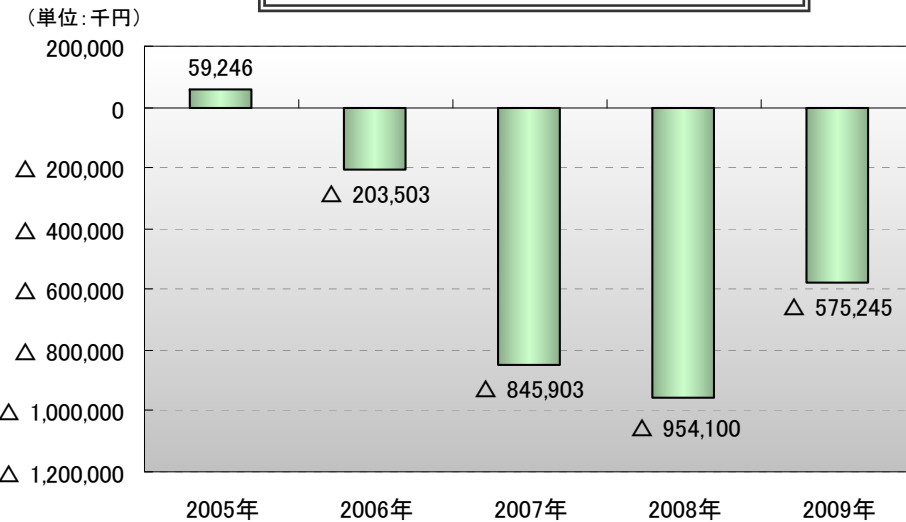
営業活動によるキャッシュ・フロー推移



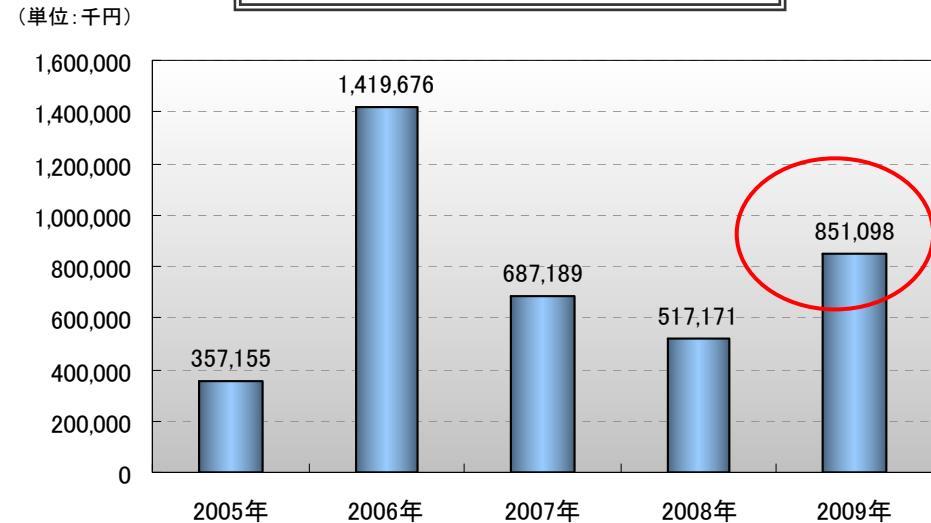
財務活動によるキャッシュ・フロー推移



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



Ⅱ 期末決算ハイライト

通期 期末毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円、%)

	2009年3月期	2008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	3,604,239	2,389,816	1,214,423	50.8
データマイニング事業	307,973	369,293	△ 61,320	△ 16.6
コミュニティ・ソリューション事業	158,981	186,224	△ 27,243	△ 14.6
売上高合計	4,071,195	2,945,334	1,125,861	38.2

セグメント別売上高推移

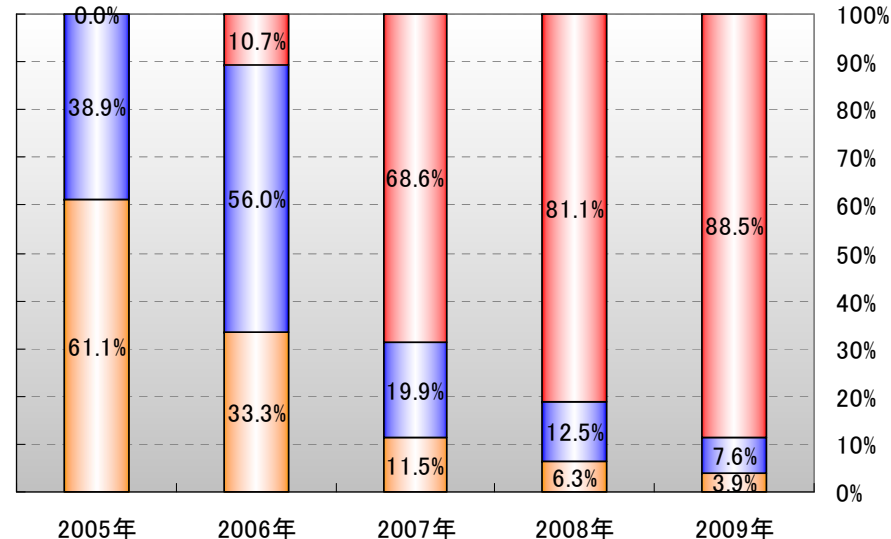
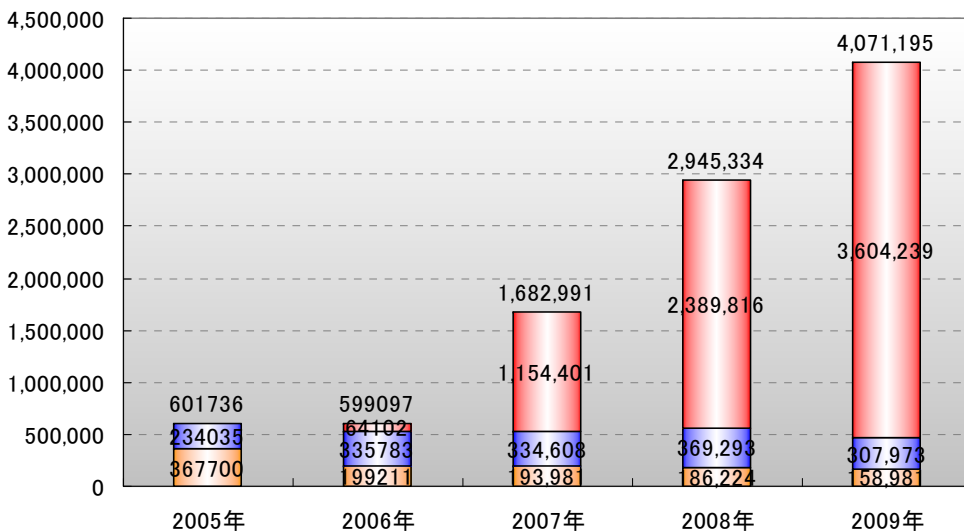
セグメント別売上高構成比推移

(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



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

第4四半期決算概要 損益計算書(連結)

<連結損益>

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第4四半期	2008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	994,176	808,481	185,694	23.0
売上原価	149,645	160,001	△ 10,356	△ 6.5
売上総利益	844,531	648,480	196,050	30.2
販売費及び一般管理費	709,076	714,803	△ 5,726	△ 0.8
営業利益	135,454	△ 66,323	201,777	-
経常利益	138,501	△ 81,205	219,707	-
四半期純利益	34,460	△ 171,472	205,933	-

- ・ 売上は順調に拡大する一方、売上原価は減少し、売上総利益が大幅に増加
- ・ 販管費を抑制した結果、営業利益、経常利益、当期純利益とも黒字転換

Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

第4四半期 四半期毎 地域別売上高推移(連結)

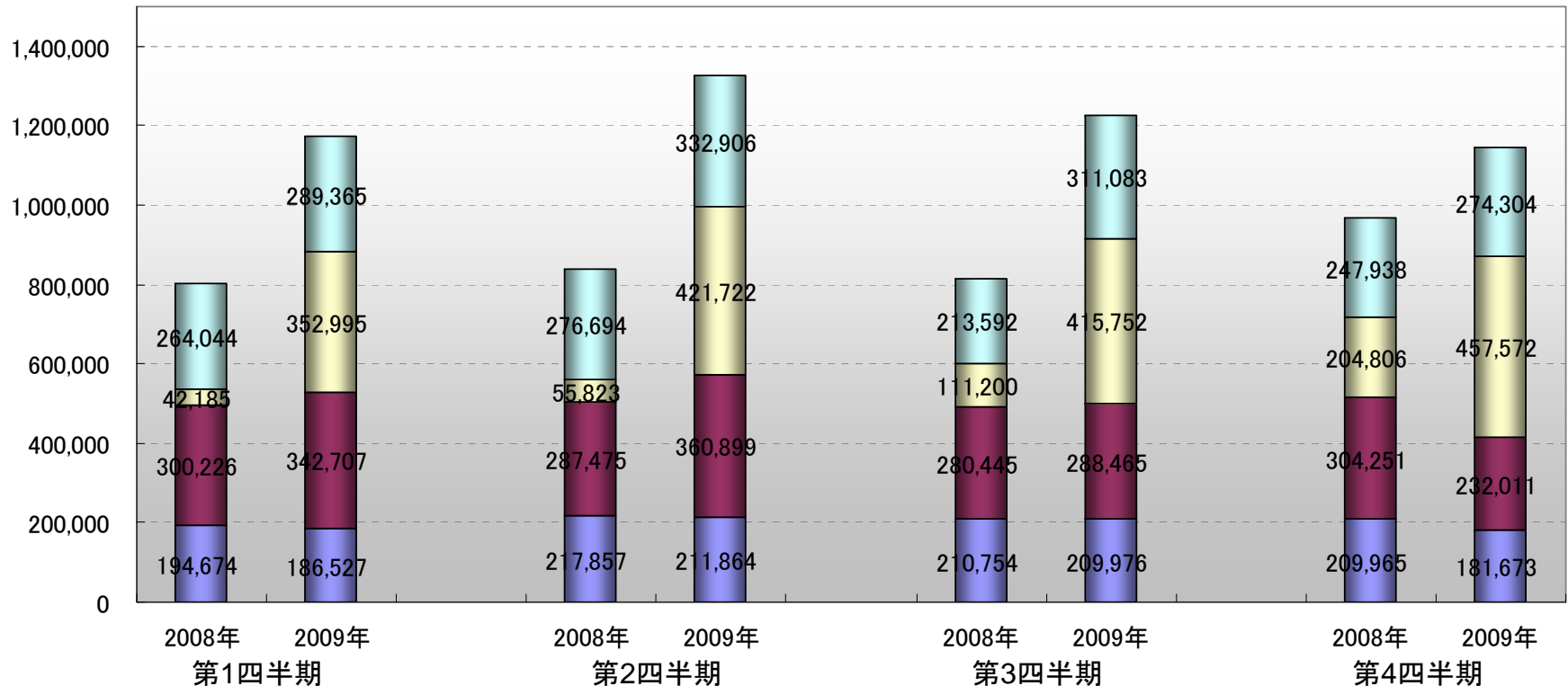
(単位:千円)

	2009年3月期	日本	北米	欧州	韓国	連結調整	連結
売上高	第3四半期	209,976	288,465	415,752	311,083	△ 214,215	1,011,063
	第4四半期	181,673	232,011	457,572	274,304	△ 151,386	994,176

(単位:千円)

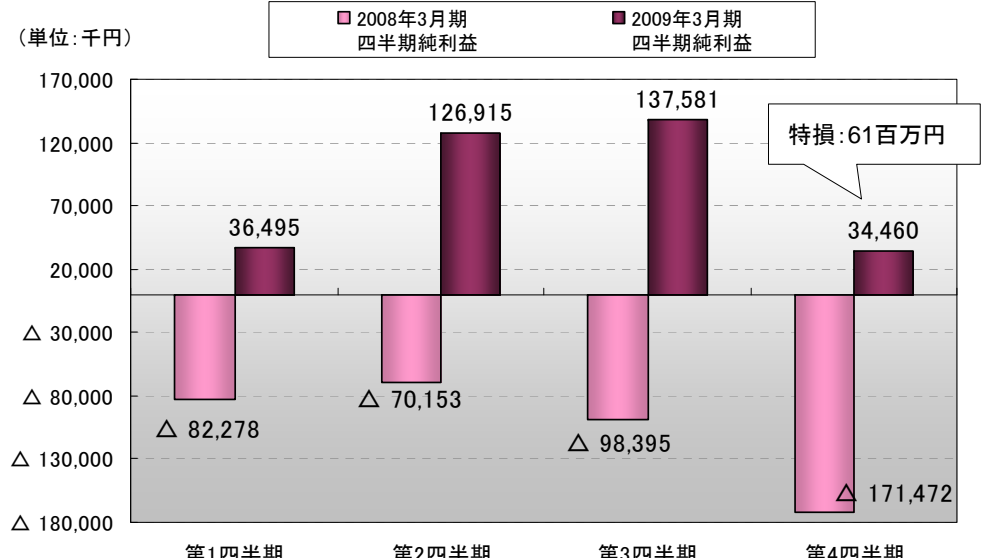
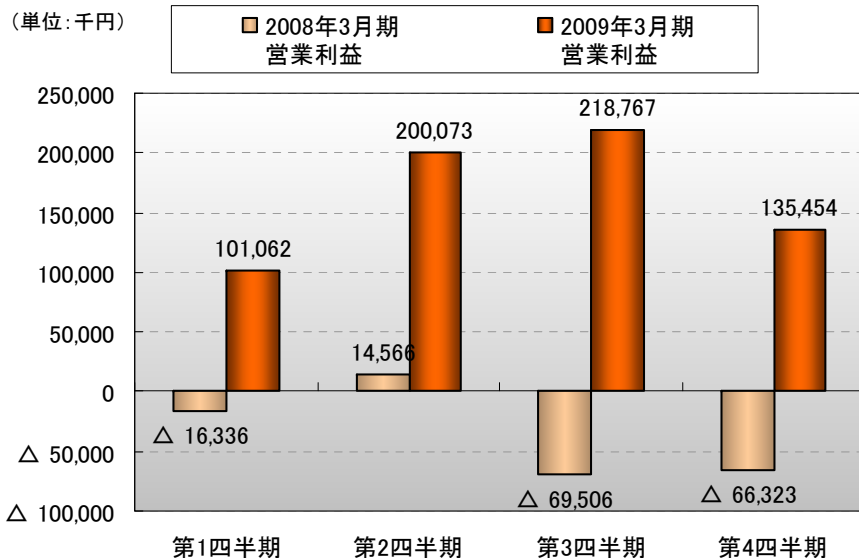
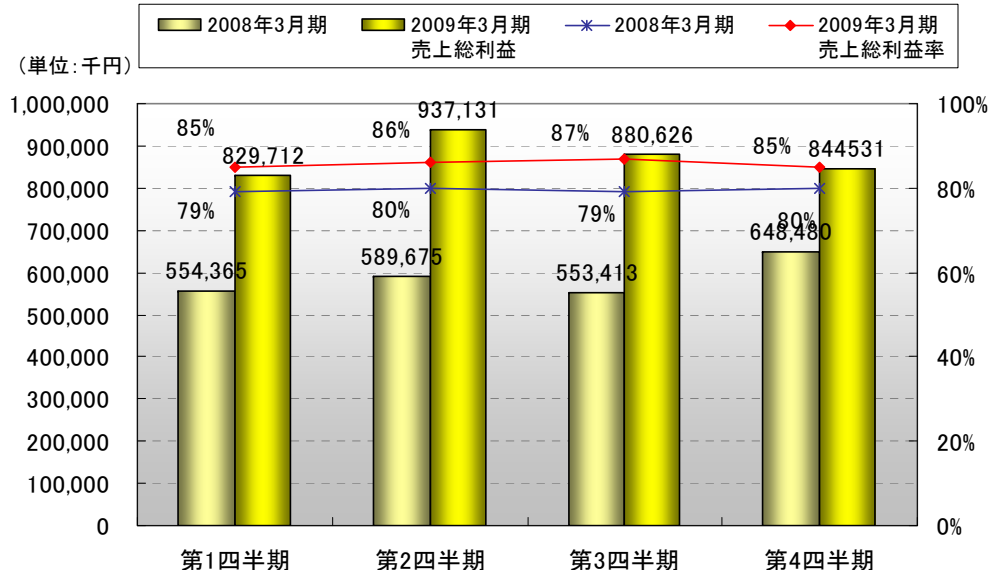
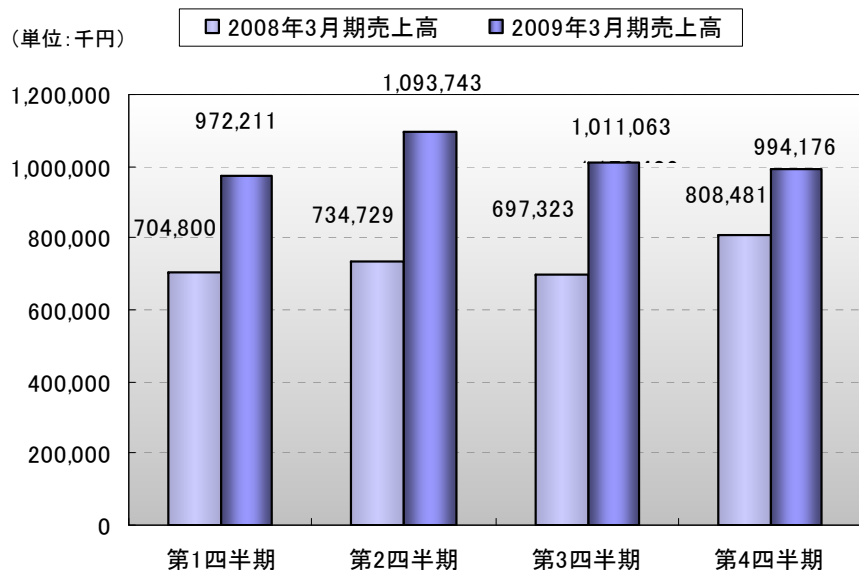


※グラフは連結調整前



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

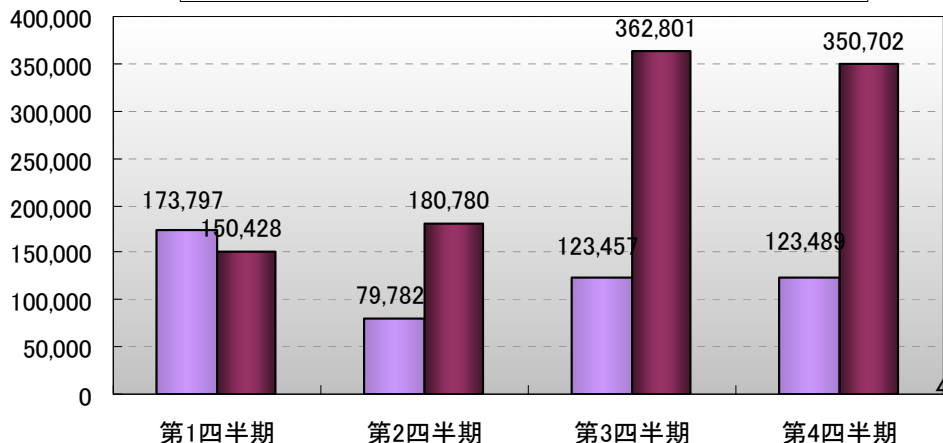
第4四半期 四半期毎 損益の推移(連結)



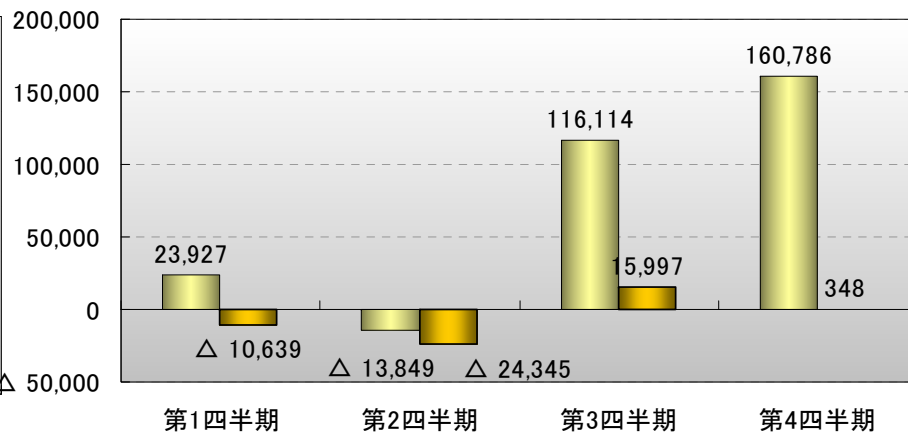
Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

第4四半期 四半期毎 キャッシュ・フローの推移(連結)

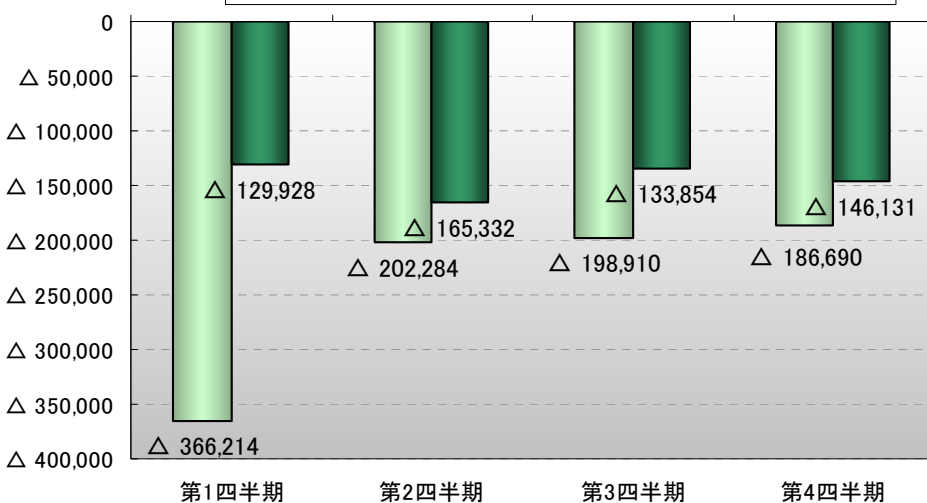
(単位:千円) 2008年 2009年 営業活動によるキャッシュ・フロー推移



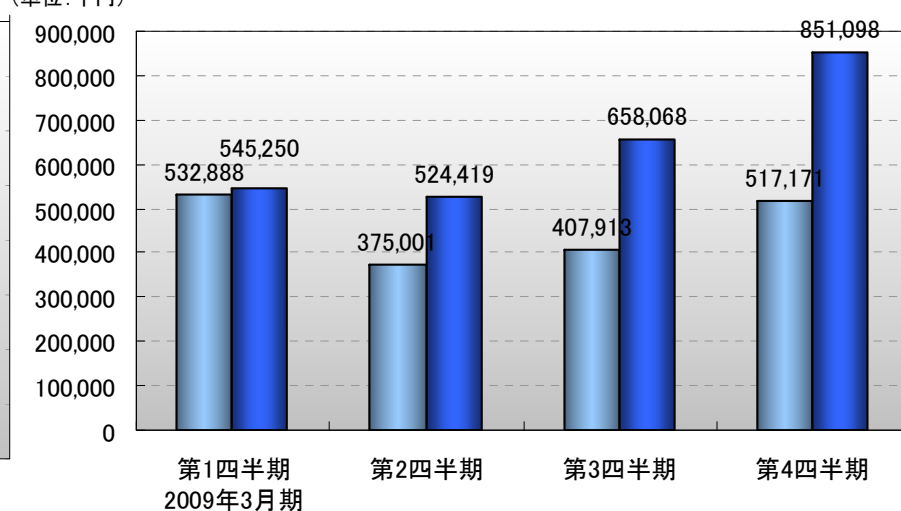
(単位:千円) 2008年 2009年 財務活動によるキャッシュ・フロー推移



(単位:千円) 2008年 2009年 投資活動によるキャッシュ・フロー推移



(単位:千円) 2008年 2009年 現金および現金同等物期末残高推移



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告



第4四半期 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4四半期	2008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	878,050	669,114	208,935	31.2
データマイニング事業	76,904	89,509	△ 12,605	△ 14.1
コミュニティ・ソリューション事業	39,221	49,856	△ 10,635	△ 21.3
売上高合計	994,176	808,481	185,694	23.0

四半期セグメント別売上高推移

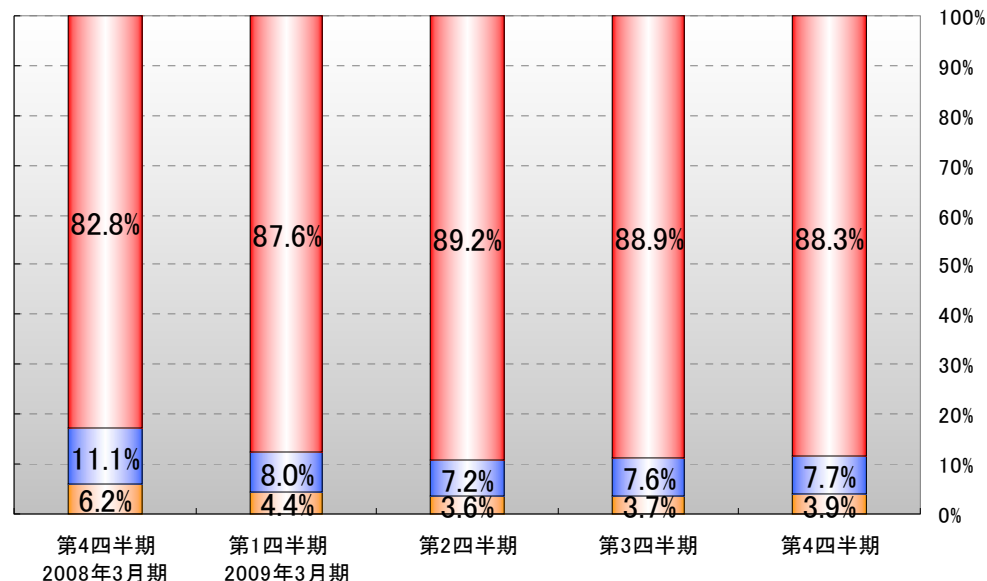
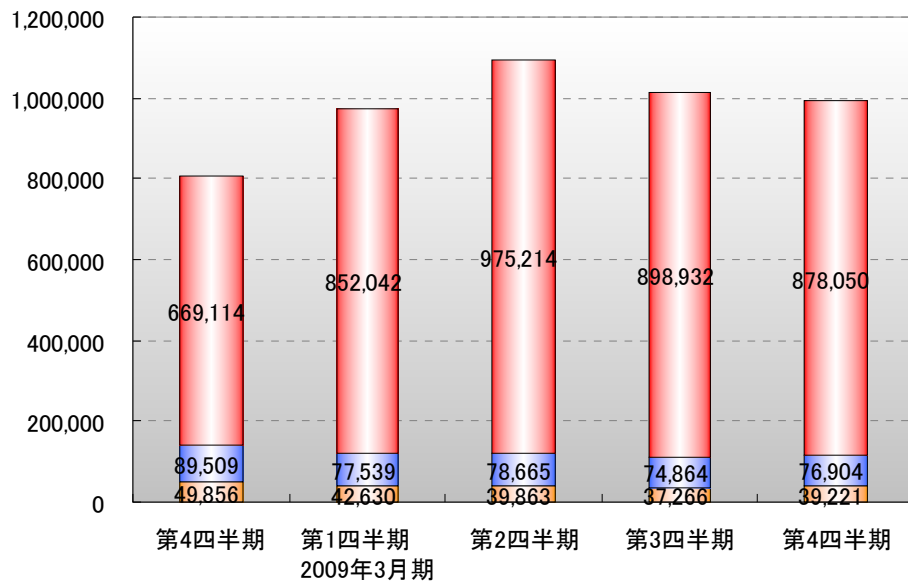
四半期セグメント別売上高構成比推移

(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



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告



第4四半期 四半期毎 販売費・一般管理費(連結)

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第4四半期	2008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	314,431	358,897	△ 44,465	△ 12.4
その他経費	394,645	355,906	38,739	10.9
販売管理費 合計	709,076	714,803	△ 5,726	△ 0.8

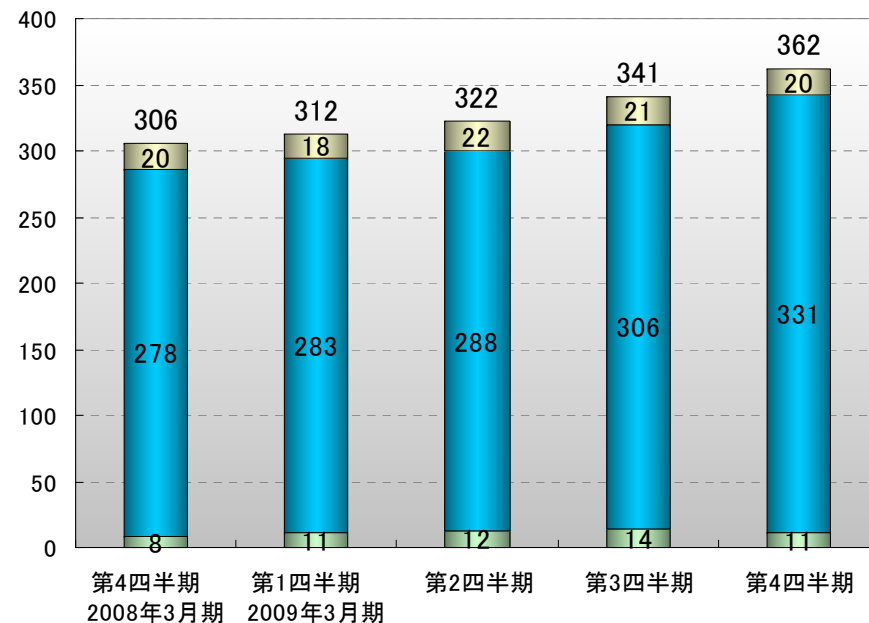
(単位:千円)

□ その他経費 ■ 人件費



(単位:人)

■ 派遣・アルバイト等 ■ 正社員 □ 役員

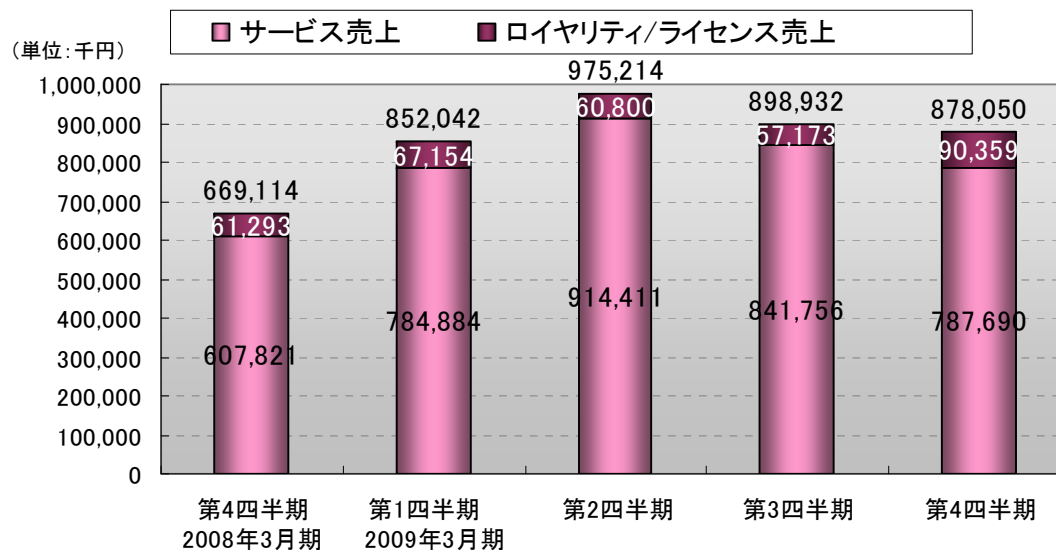
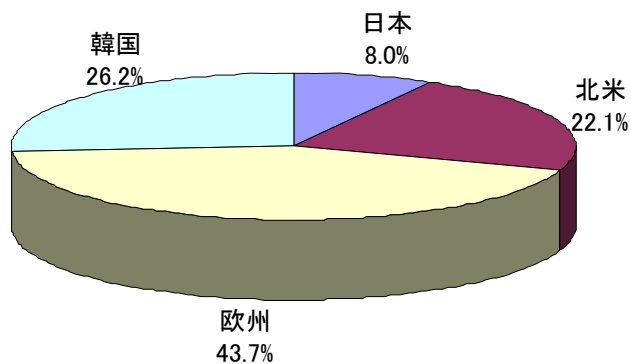


Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

①オンラインゲーム事業 ー売上高ー

(単位:千円)

		日本	北米	欧州	韓国	連結調整	連結
サービス売上	第3四半期	97,846	288,465	415,752	39,693	-	841,756
	第4四半期	84,102	232,011	457,572	14,005	-	787,690
ロイヤリティ/ ライセンス売上	第3四半期	-	-	-	271,388	△ 214,215	57,173
	第4四半期	-	-	-	260,300	△ 169,940	90,359
売上高合計	第3四半期	97,846	288,465	415,752	311,083	△ 214,215	898,932
	第4四半期	84,102	232,011	457,572	274,305	△ 169,940	878,050

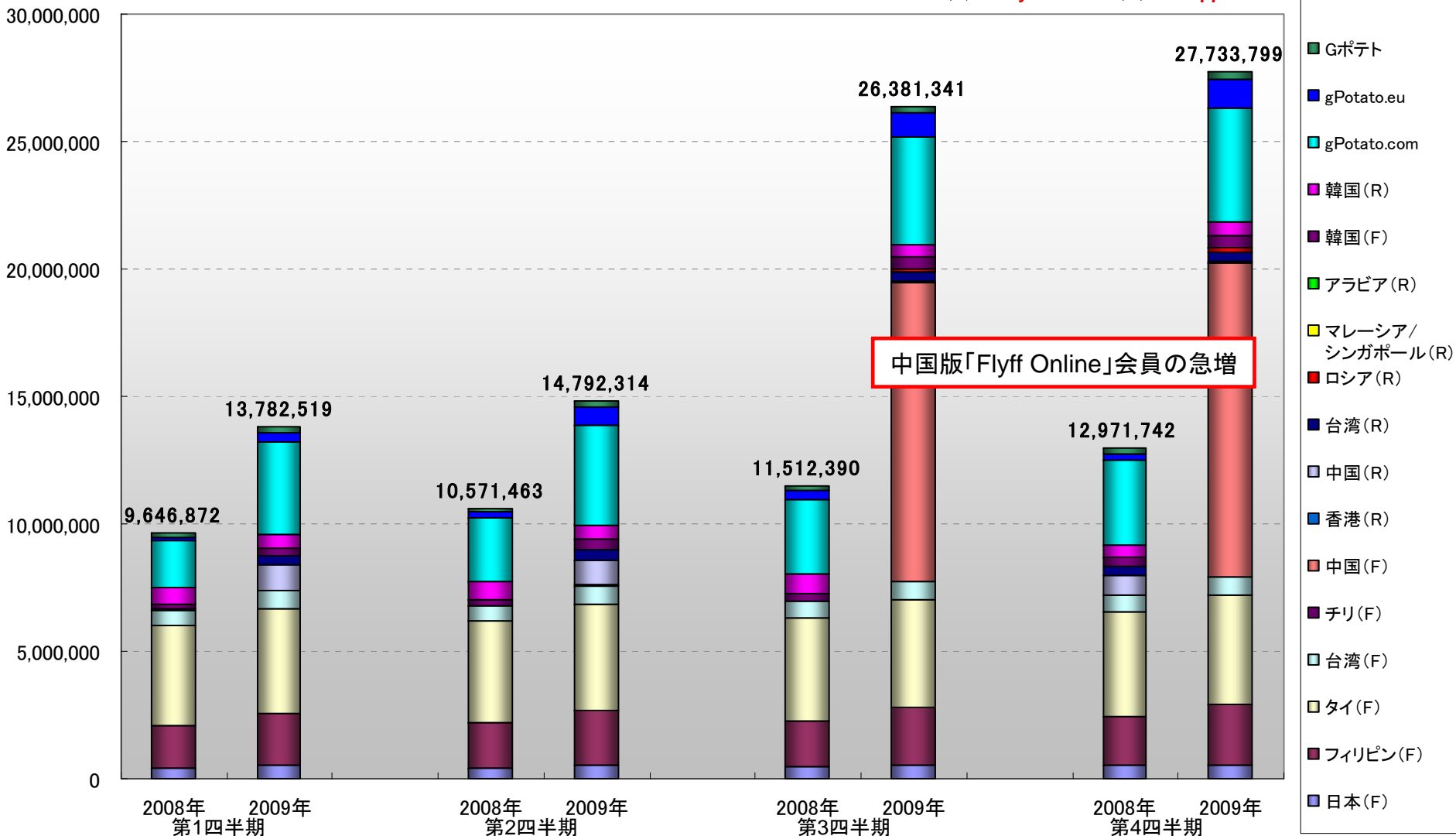


Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

①オンラインゲーム事業 — 3月末現在 会員数推移 —

(単位:人)

(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

②データマイニング事業 —ビジネスモデル—



新サービス「ランクチェンジャー」

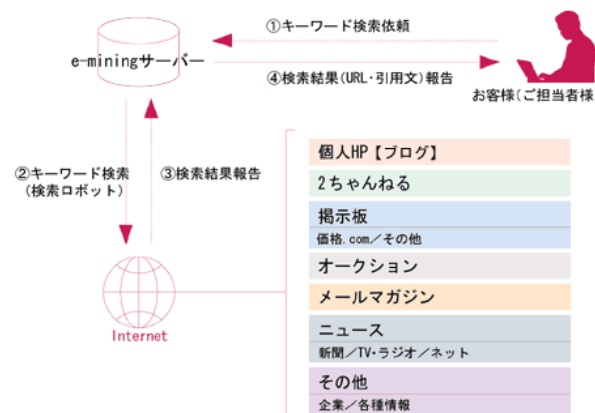
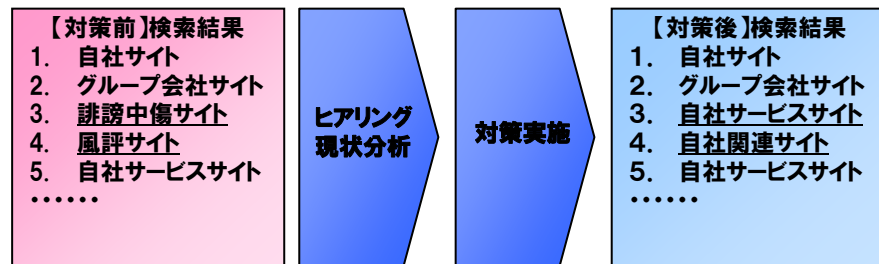
「ランクチェンジャー」は、検索上位に表示される悪質な情報を排除し、企業の評判を高く保つことを目的としたサービスです。検索結果に表示される悪質なサイト(URL)を上位結果から排除いたします。お客様へのヒアリングから悪意のあるサイトを分析し、コンサルティングを行います。

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。

「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。「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

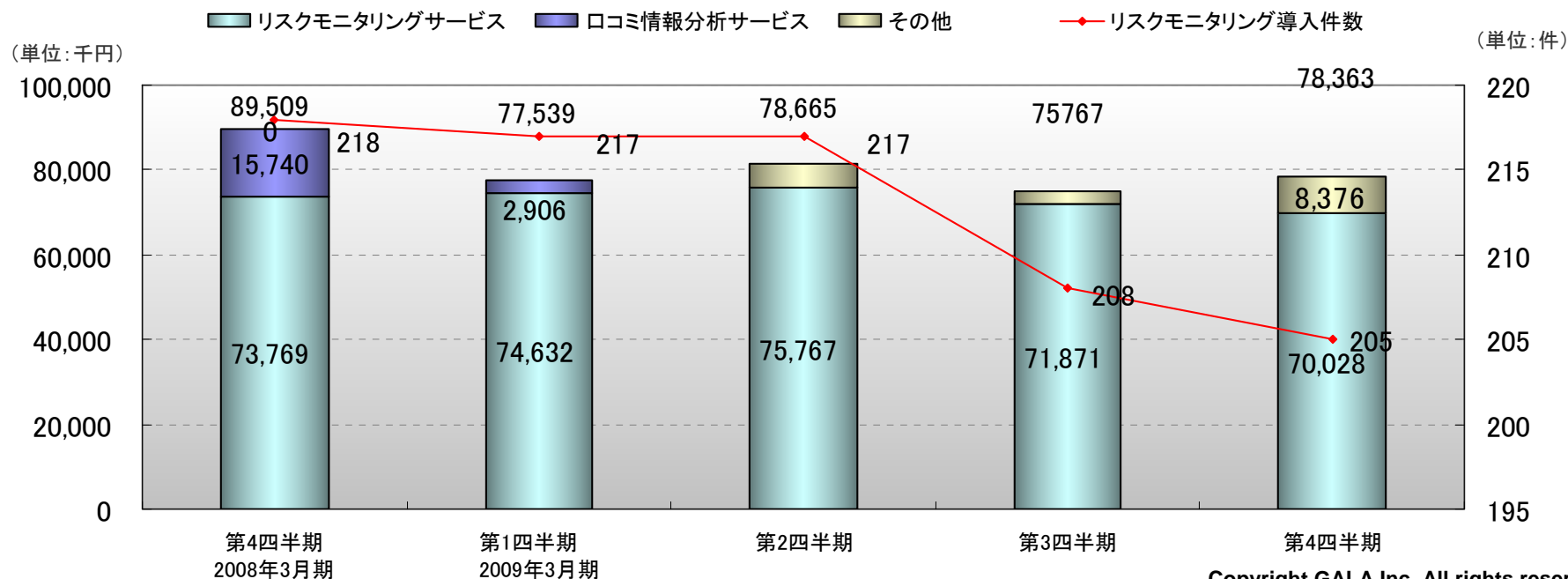
Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

②データマイニング事業 ー売上高ー

(単位:千円、%)

	2009年3月期 第4四半期	2008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	70,028	73,769	△ 3,741	△ 5.1
ロコミ情報分析サービス	-	15,740	△ 15,740	-
その他	8,376	-	8,376	-
合計	78,404	89,509	△ 11,105	△ 12.4

売上高・導入件数四半期推移



Ⅲ 第4四半期報告ならびに事業別報告

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)

③運用
(ユーザーサポートなど)



VAAM is a sports-related community website. The screenshot shows a navigation bar with 'VAAM.jp', 'CLUB VAAM', and 'VAAM News'. Below the navigation, there are several content sections: 'SUPER VAAM' featuring a product image, 'アスリートたちの声' (Voices of Athletes) with a testimonial, 'VAAM News' with a 'What's New' section, and a 'Knowledge Center' with various articles. The bottom of the page features a 'プレゼントBOX' (Gift Box) section with details about a contest.

＜コミュニティ構築パッケージ＞

GFS Pro

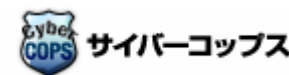


The screenshot shows the GFS Pro website interface. It includes a search bar at the top, a 'ログイン' (Login) button, and a 'ニューアールOPEN!' (New Year Open!) announcement. Below the announcement, there are several articles and a 'プレゼントBOX' (Gift Box) section. The interface is clean and professional, with a focus on user engagement and content delivery.



The diagram illustrates the Cyber Cops system's filtering process. It starts with the input text 'お前はばかだ タバコばかりすうな' (You are a fool, you smoke a lot of cigarettes). The system then filters out words like 'ばか' (fool) and 'タバコ' (cigarettes) based on a filter file. The final output is 'ばか' (fool) and 'ばかり' (only), which are categorized as '不適切な用語のため掲載不可!' (Cannot be posted due to inappropriate terminology!) and '問題が無いためそのまま掲載!' (Posting as is because there are no problems!).

＜掲示板フィルタリングサービス＞



フィルターファイルのカテゴリ一覧

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

- ✓ 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。

IV 第4四半期報告ならびに事業別報告



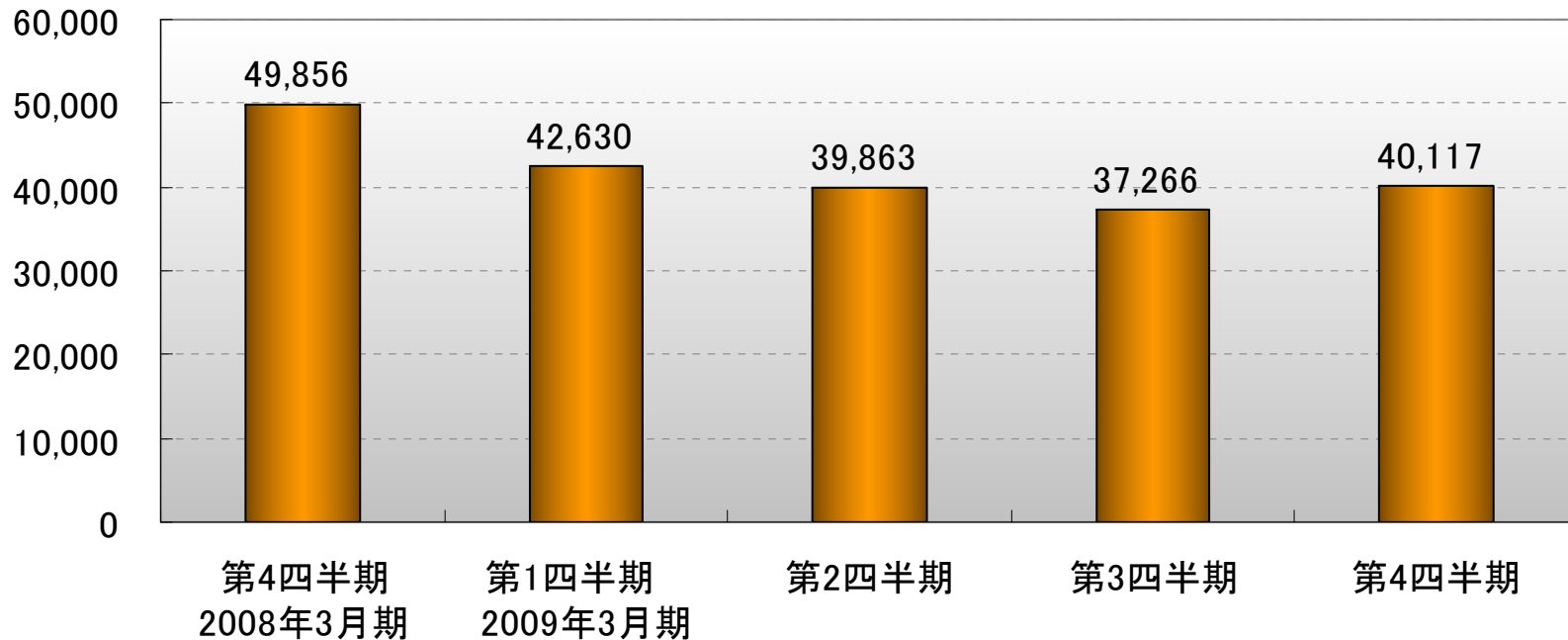
③コミュニティ・ソリューション事業 ー売上高ー

(単位: 千円、%)

	2009年3月期 第4四半期	2008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	40,117	49,856	△ 9,739	△ 19.5

売上高四半期推移

(単位: 千円)



IV 今後の取組み

自社タイトルゲームのみならず他社ビッグタイトルゲームも投入

		現在サービス提供中ゲームタイトル						今期提供予定ゲームタイトル						
		Flyff Online	Flyff Mobile	Rappelz	Tales Runner	Upshift Strike Racer	Corum Online	Street Gears	iL: Soul bringer	Aika Online	Allods Online	Dragonica	Iris Online	Luna Online
ガーラ ジャパン	日本語												冬頃	
Gala- Net	英語									冬頃	秋頃			初夏
	ポルトガル語	初夏												
Gala Networks Europe	ドイツ語										秋頃	夏頃		
	フランス語													
	英語													
	トルコ語			夏										
	イタリア語			秋										
Aeon soft/ nFlavor	韓国語													

... 商業化済 ... 準備中

IV 今後の取組み

今後投入する新規自社タイトル① – Street Gears



コンテンツの充実を図るために、サービスの提供を延期しておりましたが、今期再スタート。コミュニティ機能が充実しており、ゲームのみならずユーザー同士のコミュニケーションツールとしても利用できる。

Street Gearsは、連結子会社であるnFlavorが開発している第2弾。



【提供地域】 日本、北米を中心とした英語圏、欧州

【提供時期】 現在未定

【開発会社】 nFlavor Corp.



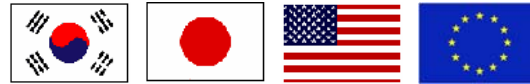
IV 今後の取組み

今後投入する新規自社タイトル② - iL: Soul bringer



韓国有数のゲーム情報サイトMUD4Uで、「今後期待するゲーム」
第2位にランクイン

iL: Soul bringerは、連結子会社であるnFlavorが開発している第3弾



【提供地域】 日本、北米を中心とした英語圏、欧州

【提供時期】 現在未定

【開発会社】 nFlavor Corp.



IV 今後の取組み

今後投入する新規他社ビッグタイトル① - Aika Online



Aika Onlineは、サービス提供開始以来、韓国のインターネットカフェの人気ランキングで10位以内を推移しているほか、韓国のゲームメディアからの評価も高いゲームです。



【提供地域】 北米を中心とした英語圏 (Gala-Net)

【提供時期】 オープンβ版サービス提供および
商業化サービス提供は冬頃を予定

【開発会社】 HanbitSoft Inc.



IV 今後の取組み

今後投入する新規他社ビッグタイトル② - Allods Online



Allods Onlineは初のロシア産MMORPGで、ロシアで120万本以上も売れたという大ヒット作RPG「ALLODS」をオンライン化したものです。

100人以上の開発者により1200万ドルの開発費と4年(シリーズ12年)もの年月を掛けて開発された大作です。



【提供地域】 欧州 (Gala Networks Europe)
北米を中心とした英語圏 (Gala-Net)

【提供時期】 オープンβ版サービス提供および
商業化サービス提供は秋頃を予定

【開発会社】 Nival Online LLC.



IV 今後の取組み

今後投入する新規他社ビッグタイトル③ – Dragonica



Dragonicaは、インターネットカフェにおいて
2007年下半期最高の期待作
韓国有数のゲーム情報サイトMUD4Uでも、検索順位1位

Barunson Interactive Co., Ltd. が4年間の開発期間を掛けて温めてきた期待作。
欧州メディアも注目。



【提供地域】 欧州を中心とした各欧州言語圏
(Gala Networks Europe)

【提供時期】 クローズドβ版サービス提供中
オープンβ版サービス提供は夏頃を予定

【開発会社】 Barunson Interactive Co., Ltd.



IV 今後の取組み

今後投入する新規他社ビッグタイトル④ - Luna Online



Luna Onlineは、韓国では100万人以上のユーザーを持つ大人気のオンラインゲーム。

Gala-Netでのクローズドβ版サービス提供の際には同時接続者数1000名を超え、Gala-Netにおいて過去最高値を記録。



【提供地域】 北米を中心とした英語圏 (Gala-Net)

【提供時期】 現在クローズドβ版サービス終了
オープンβ版サービス提供間近

【開発会社】 EYA Interactive Co., Ltd.



IV 今後の取組み

今後投入する新規他社ビッグタイトル⑤ - Iris Online



Iris Onlineは、「Luna Online」を開発したEYA Interactive Co.,Ltd.が4年もの年月を掛けて開発している大作。

韓国にて行われたクローズドβ版サービスのテスター募集の際には、募集人数を大きく上回るほど、注目されたゲーム。



【提供地域】 日本(ガーラジャパン)

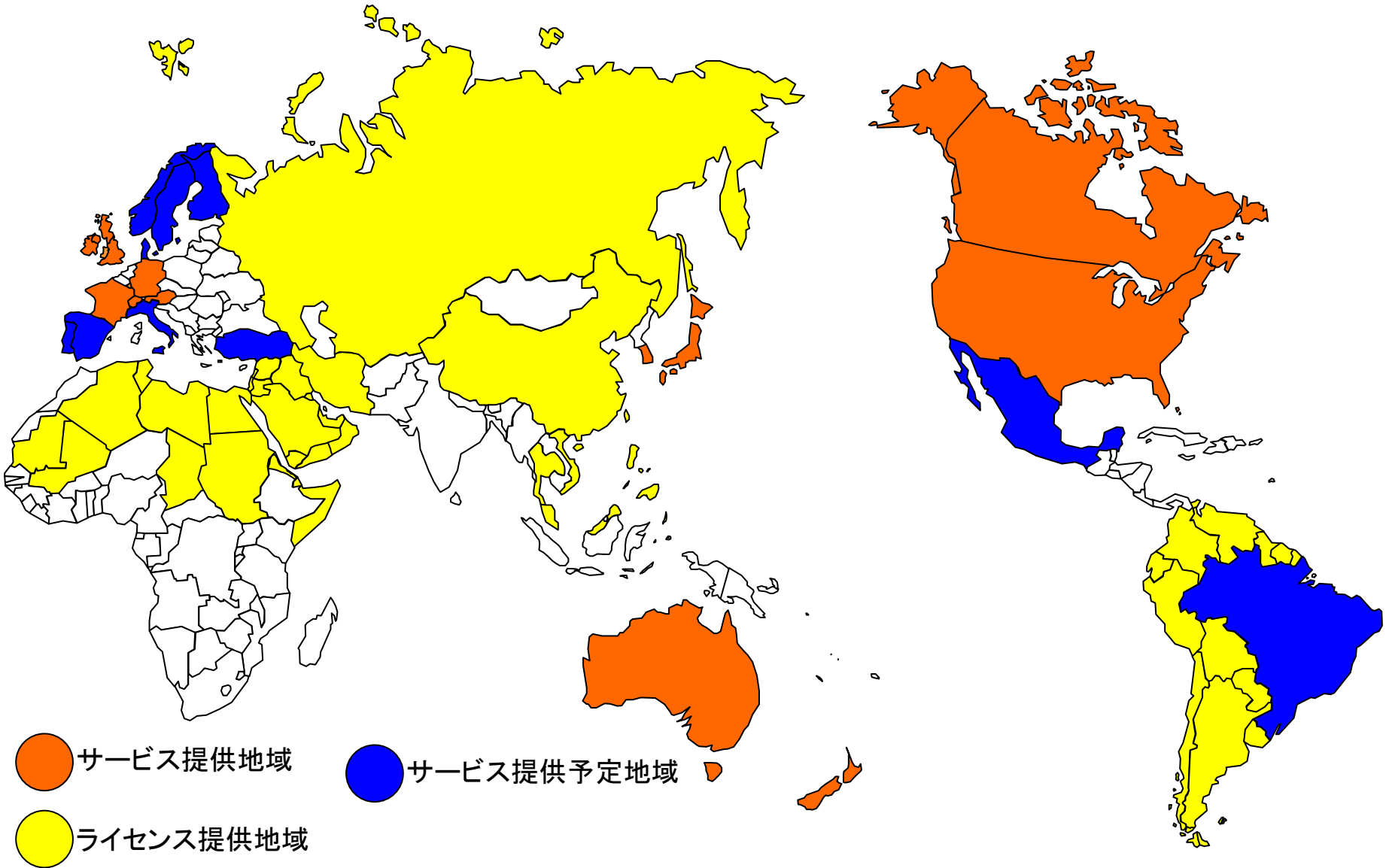
【提供時期】 オープンβ版サービス提供ならびに
商業化サービス提供は冬頃を予定

【開発会社】 EYA Interactive Co., Ltd.



IV 今後の取組み

今後の地域展開



IV 今後の取組み

自社開発ゲームの今後の地域展開



Flyff Online	ブラジル 	【提供会社】 Gala-Net, Inc. 【提供時期】 オープンβ版および商業化サービス予定 初夏
	ベトナム 	【提供会社】 VDC-Net2E 【提供時期】 オープンβ版および商業化サービス予定 初夏



Rappelz	マレーシア 	【提供会社】 Asiasoft Corp. 【提供時期】 オープンβ版サービス済 商業化サービス予定 初夏
	トルコ 	【提供会社】 Gala Networks Europe Ltd. 【提供時期】 オープンβ版サービス予定夏 商業化サービス予定 秋

中国版「Flyff Online」のパブリッシャーNeteaseの大キャンペーンを5月より開始予定

- ① TVコマーシャル
- ② 中国有数の巨大ポータルサイトへの大量広告バナー投下
- ③ バス、インターネットカフェなどへの広告掲載



中国のネット人口は2008年時点、米国の2億2000万人を抜き2億9800万人、ブロードバンド利用者については8188万人と激増。

現在中国のネット利用率は22.5%、今後も大きな成長が見込まれており、中国のネット人口は2011年には4億8300万人、有料会員は8000万人、市場規模は60億ドルに達すると予測されている。

(出典元資料: exciteニュース)

次期の業績予想

(単位:百万円、%)

	2009年 3月期	2010年 3月期予想	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	4,071	5,000	929	22.8
営業利益	655	750	95	14.4
経常利益	643	750	107	16.6
当期純利益	328	450	122	38.5

増収増益で、売上高・経常利益・当期純利益とも
創業以来の最高を更新する見込み