

アナリスト様向け決算説明会

2010年3月期 第1四半期

(自:2009年4月1日 至:2009年6月30日)

株式会社ガーラ
2009年8月14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

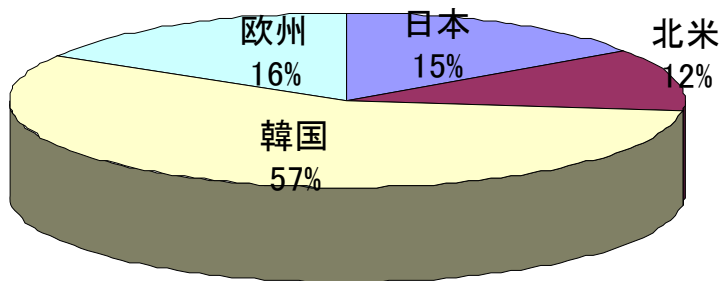
■VISION

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」

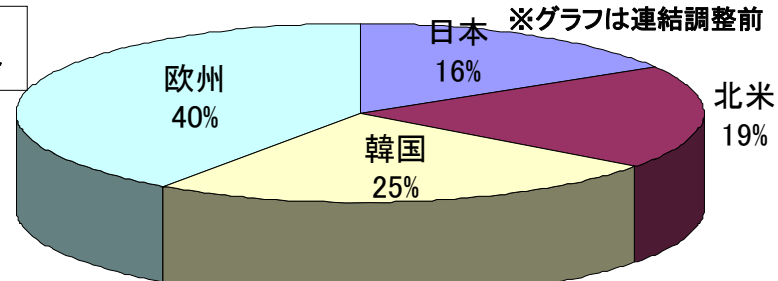
■事業セグメントと地域（ガーラ＝純粋持株会社）

		日本（55名）	韓国（203名）	北米（42名）	欧州（59名）
①オンラインゲーム事業 （340名） ※管理系人数含む	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（7名）		ガーラバズ			
③コミュニティ・ソリューション事業（12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

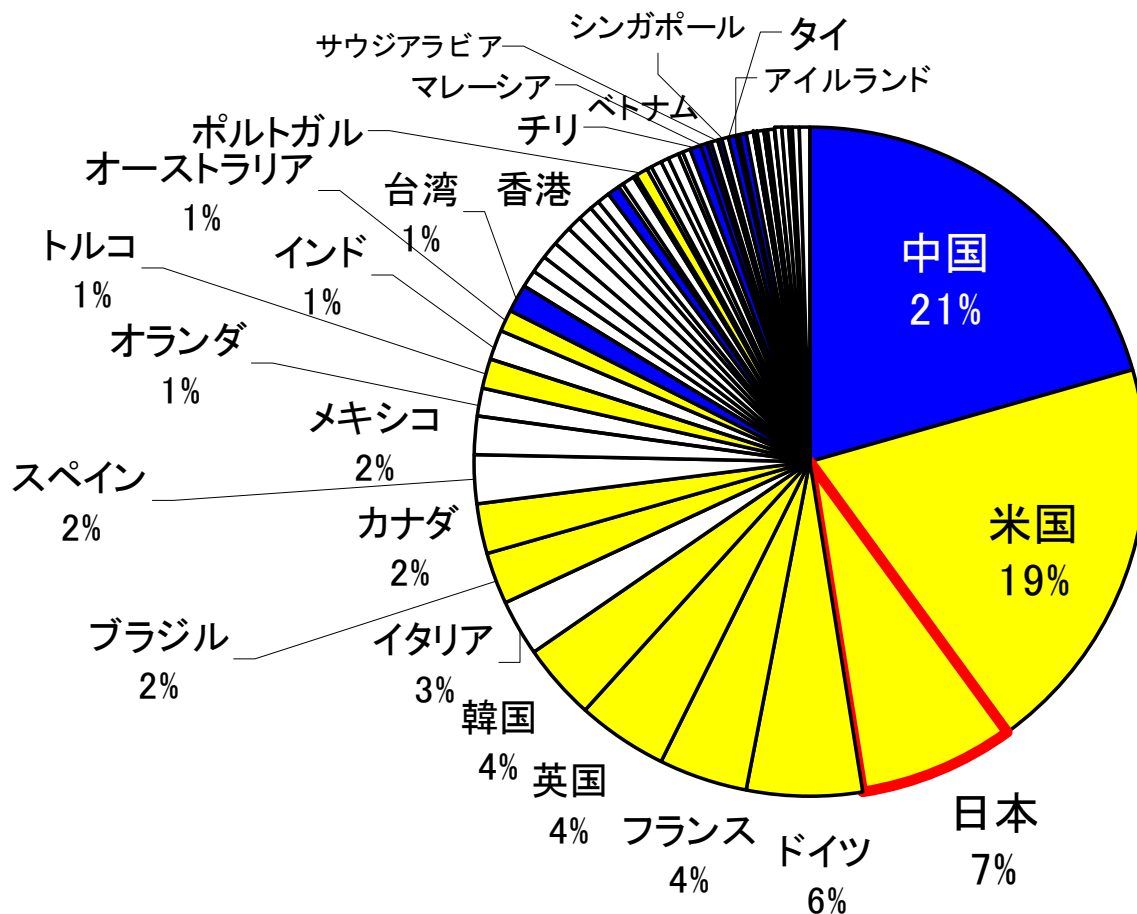


グループ構成

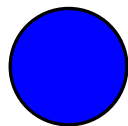
グループ会社名	国	株式保有率	持分区分	備考
(株)ガーラウェブ	日本	100%	連結子会社	コミュニティ・ソリューション事業担当
(株)ガーラバズ	日本	100%	連結子会社	データマイニング事業担当
(株)ガーラジャパン	日本	100%	連結子会社	日本地域での オンラインゲーム事業担当
Gala-Net Inc.	米国	100%	連結子会社	北米を主体に英語圏での オンラインゲーム事業担当
Gala Networks Europe Ltd.	アイルランド	Gala-Net, Inc. 100%	連結子会社	欧州言語圏での オンラインゲーム事業担当
Aeonsoft, Inc.	韓国	100%	連結子会社	オンラインゲーム開発担当
nFlavor Corp.	韓国	80.61%	連結子会社	オンラインゲーム開発担当

I GALA Groupについて

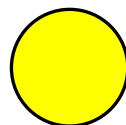
2008年度 世界のブロードバンド人口割合



日本の市場は
世界市場で7%



ゲームタイトルをライセンスし、
現地運営会社により提供



自社グループにて提供

(Source:ITU)

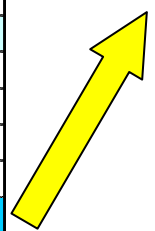
I GALA Groupについて



オンラインゲーム会社時価総額ランキング

2009/4/27 (単位: 百万米ドル)

オンラインゲーム会社	時価総額
Netease.com Inc.	3,803.5
Shanda Interactive Entertainment Ltd	3,332.5
Changyou.com Limited	2,729.6
NCSOFT	2,263.1
Giant Interactive Group, Inc.	1,830.6
Perfect World Co., Ltd.	884.7
Chinese Gamer International	540.7
NEOWIZ Games Corporation	418.5
GigaMedia Ltd.	379.3
NetDragon WebSoft, Inc.	313.1
CJ Internet Corp.	283.7
The9 Limited	249.9
GameHi Co.,Ltd.	220.0
GungHo Online Entertainment, Inc.	162.7
Gamania Digital Entertainment Co., L	144.4
YedangOnline Corp.	112.7
Webzen Inc.	112.6
Actoz Soft Co., Ltd.	93.2
GameOn Co Ltd.	90.9
HanbitSoft, Inc.	77.9
Asiasoft Corporation Public Company	53.9
Funcom N.V.	41.5
Eolith Co. Ltd.	40.7
Gala Incorporated	37.1
Gravity Co., Ltd	27.8
Frogster Interactive Pictures AG	26.9
JCEntertainment Corporation	21.0
Ynk Korea Inc.	8.6
Netelusion Limited	5.5



2009/8/6 (単位: 百万米ドル)

オンラインゲーム会社	国	時価総額	備考
Netease.com Inc.	中国	5,648.3	中国Flyffの運営会社
Shanda Interactive Entertainment Ltd	中国	3,346.4	
NCSOFT	韓国	2,590.0	
Changyou.com Limited	中国	2,014.1	
Perfect World Co., Ltd.	中国	1,886.3	
Chinese Gamer International	台湾	1,087.4	
Giant Interactive Group, Inc.	中国	977.1	
NetDragon WebSoft, Inc.	中国	471.2	
Gamania Digital Entertainment Co., L	台湾	290.2	
GigaMedia Ltd.	台湾	270.4	
The9 Limited	中国	264.1	
CJ Internet Corp.	韓国	254.0	
GungHo Online Entertainment, Inc.	日本	245.5	
Actoz Soft Co., Ltd.	韓国	171.9	
GameHi Co.,Ltd.	韓国	171.6	
NEOWIZ Games Corporation	韓国	138.2	
YedangOnline Corp.	韓国	123.0	
Gala Incorporated	日本	109.3	
GameOn Co Ltd.	日本	107.0	
HanbitSoft, Inc.	韓国	79.3	Aika Onlineの開発会社
Funcom N.V.	オランダ	58.5	
Asiasoft Corporation Public Company	タイ	52.8	Rappelz東南アジアの運営会社
Frogster Interactive Pictures AG	ドイツ	52.7	
Gravity Co., Ltd	韓国	45.3	
JCEntertainment Corporation	韓国	40.1	
Ynk Korea Inc.	韓国	20.5	
Webzen Inc.	韓国	11.8	
Netelusion Limited	バミューダ	7.8	
Eolith Co. Ltd.	韓国	1.2	

(Source: Capital IQ, Company Filings, Brokers & Press)

(Source: 当社調査による)

換算レート(USD) 1KRW=0.0008164,1JPY=0.01051,1THB=0.02935,
1CNY=0.14616,1TWD=0.03049,1EUR=1.44032,1SGD=0.69745

Copyright GALA Inc. All rights reserved.

Ⅱ 決算ハイライト

第1四半期決算概要 損益計算書(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期 第1四半期	2009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	1,005,158	972,212	32,946	3.4%
売上原価	130,052	142,499	-12,447	-8.7%
売上総利益	875,106	829,713	45,393	5.5%
販売費及び一般管理費	720,576	728,651	-8,075	-1.1%
営業利益	154,530	101,062	53,468	52.9%
経常利益	134,121	93,152	40,969	44.0%
四半期純利益	94,625	36,495	58,131	159.3%

- ◆ 円高にも関わらず、売上高は欧州の売上高伸張により前年同四半期比増収
- ◆ 売上高増加にも関わらず、ウォン安の影響により売上原価は減少
- ◆ ライセンス地域拡大により、営業利益は52.9%増
- ◆ 税金の還付等の影響もあり、純利益は159.3%と大幅に増加

Ⅱ 決算ハイライト

第1四半期 四半期毎 地域別売上高推移(連結)

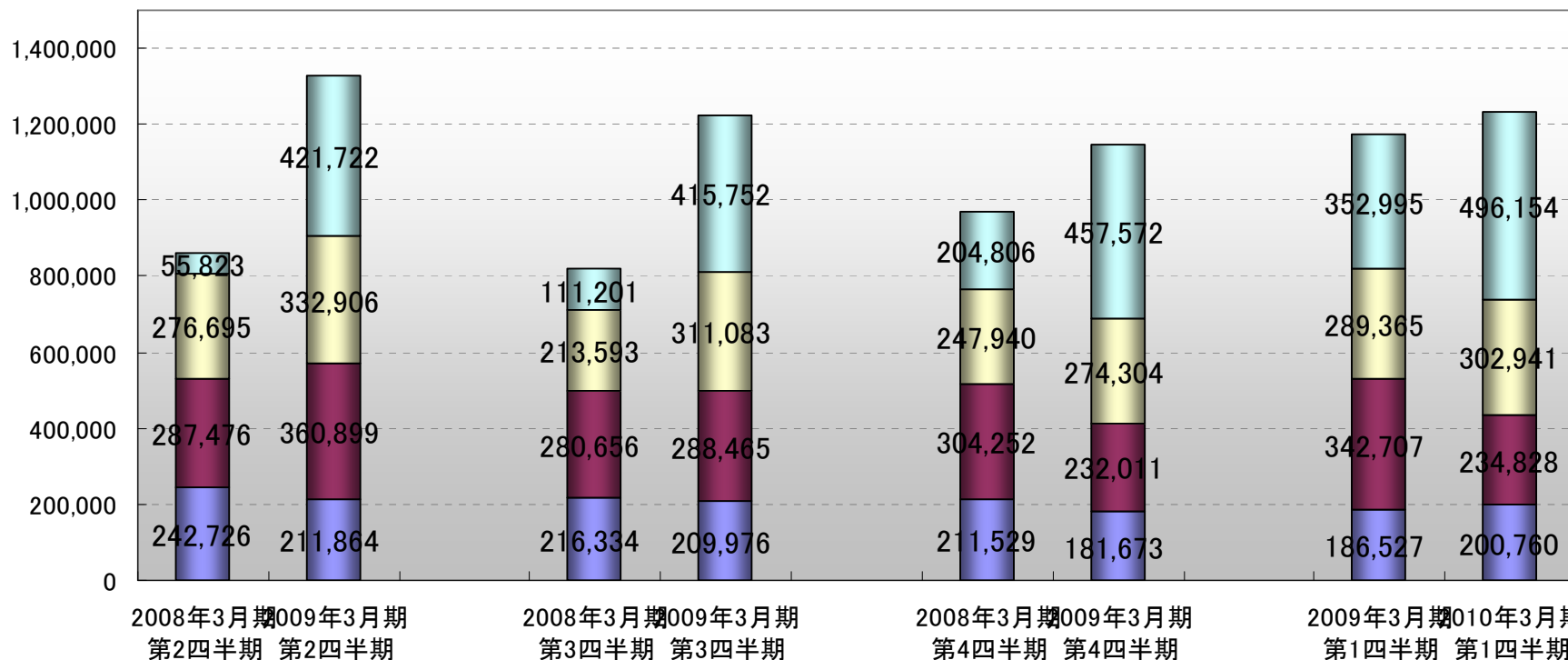
(単位:千円)

		日本	北米	韓国	欧州	連結調整	連結
地域別 売上高	2009年3月期 第1四半期	187,311	342,707	289,365	352,995	-200,168	972,212
	2010年3月期 第1四半期	200,760	234,828	302,941	496,154	-229,527	1,005,158

(単位:千円)

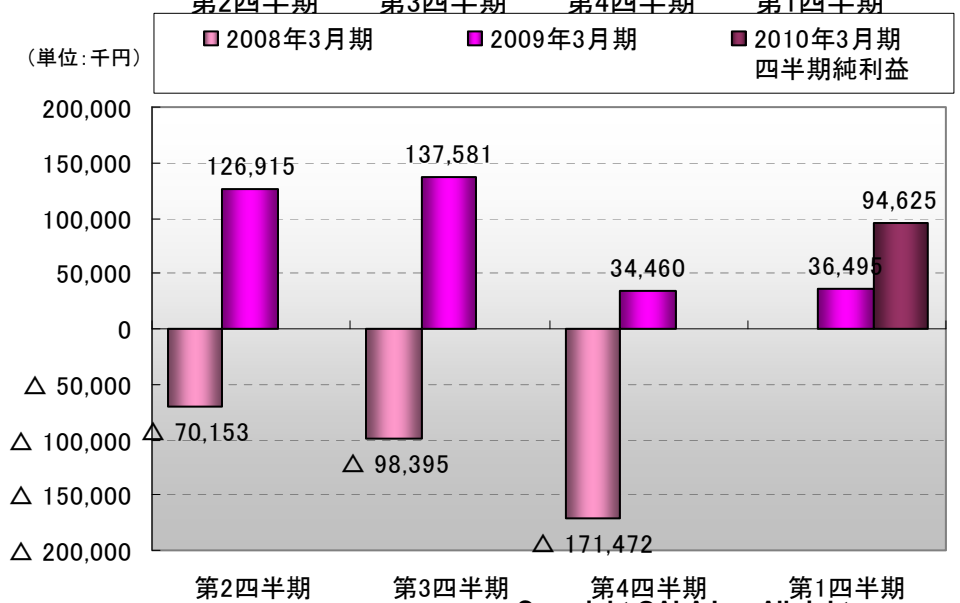
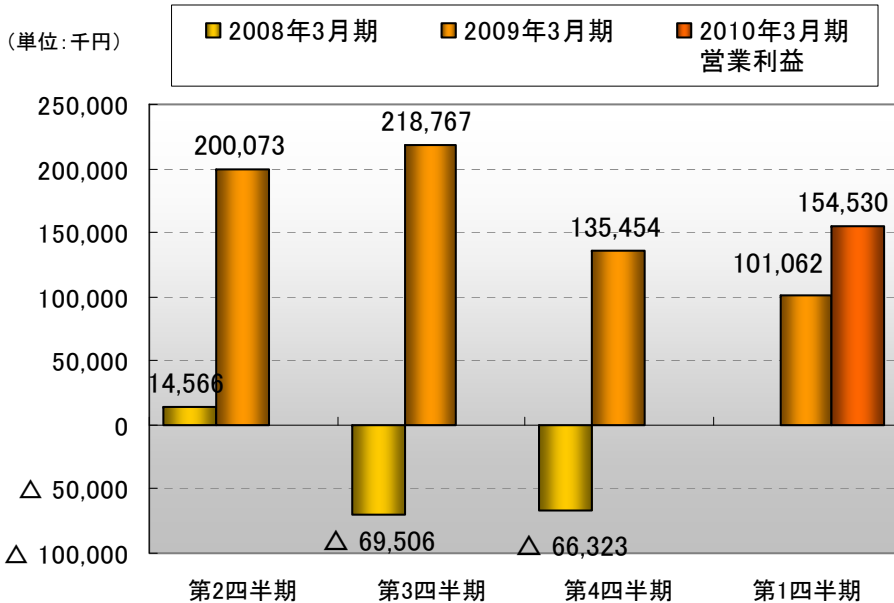
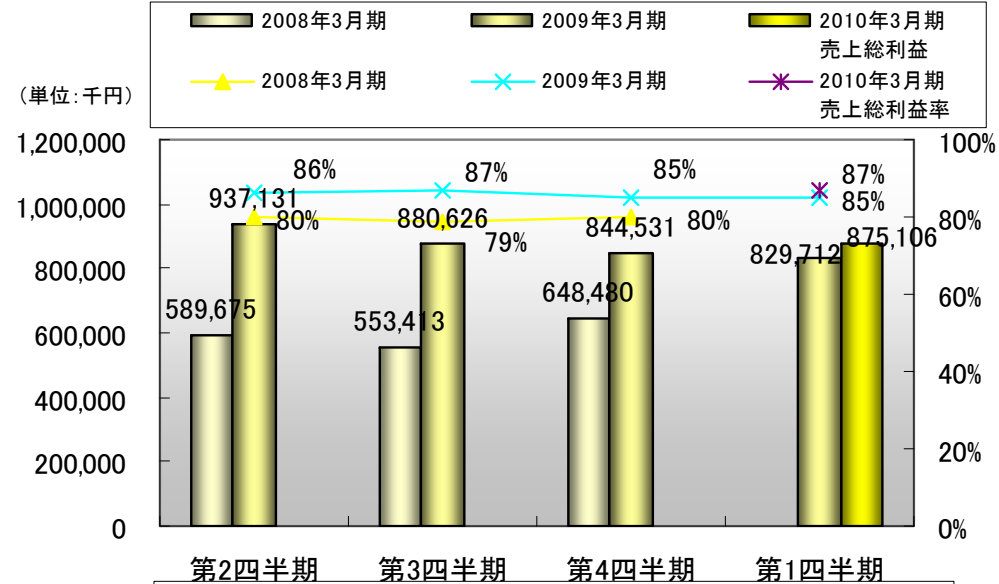
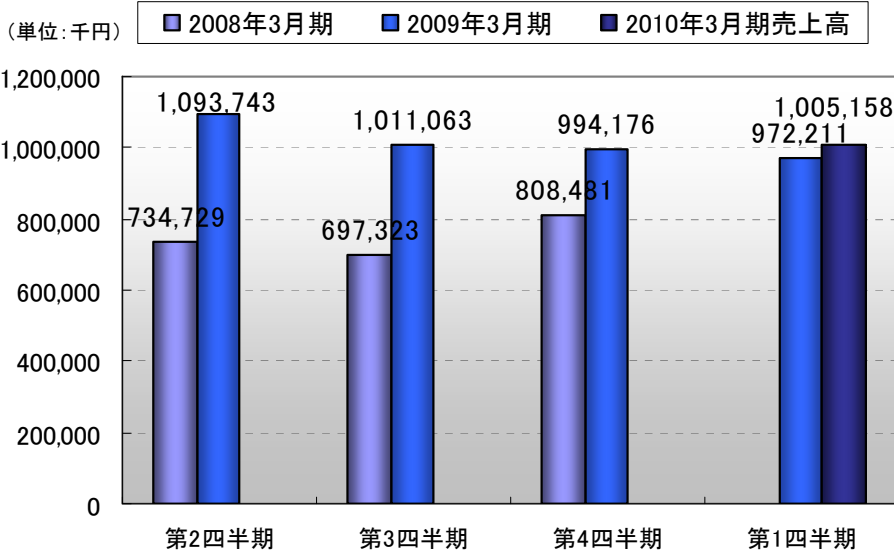


※グラフは連結調整前



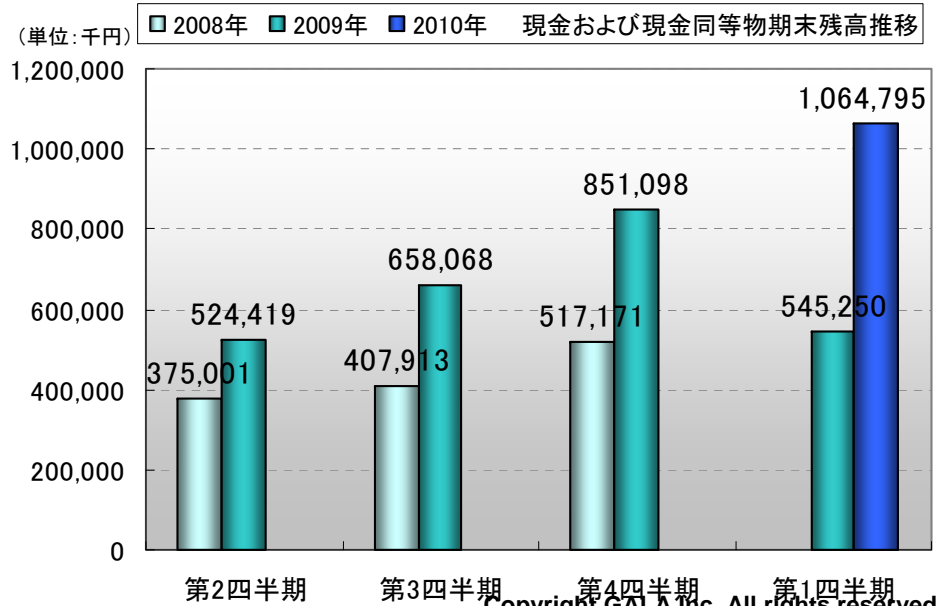
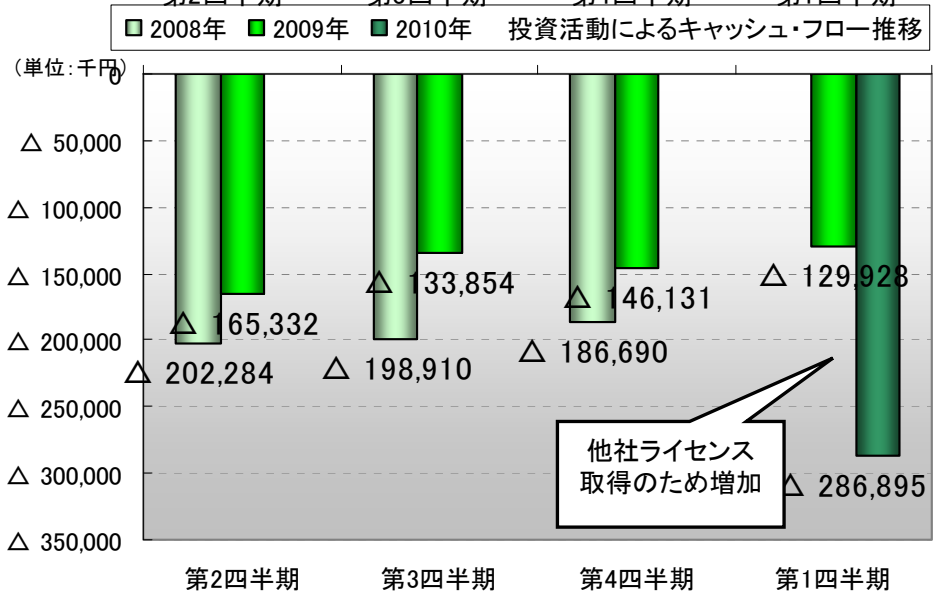
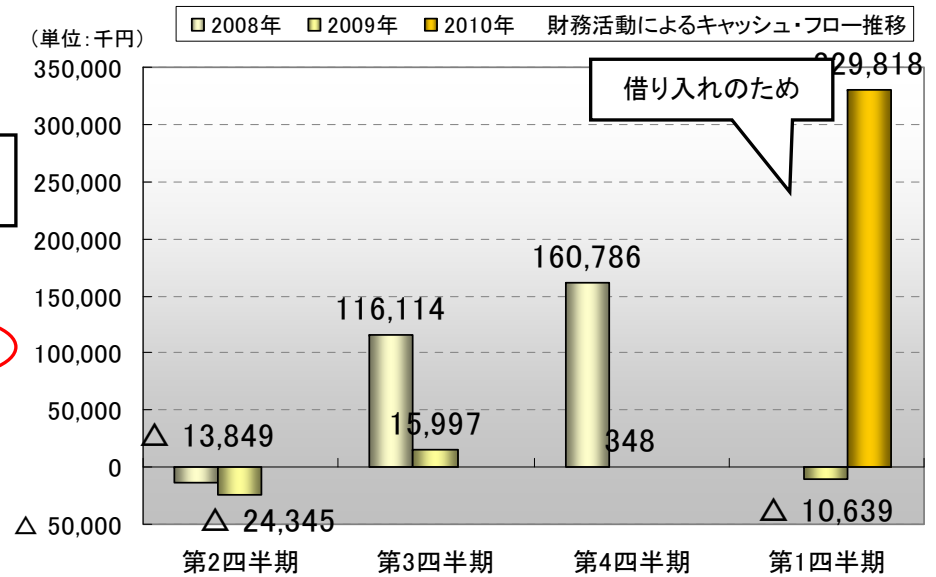
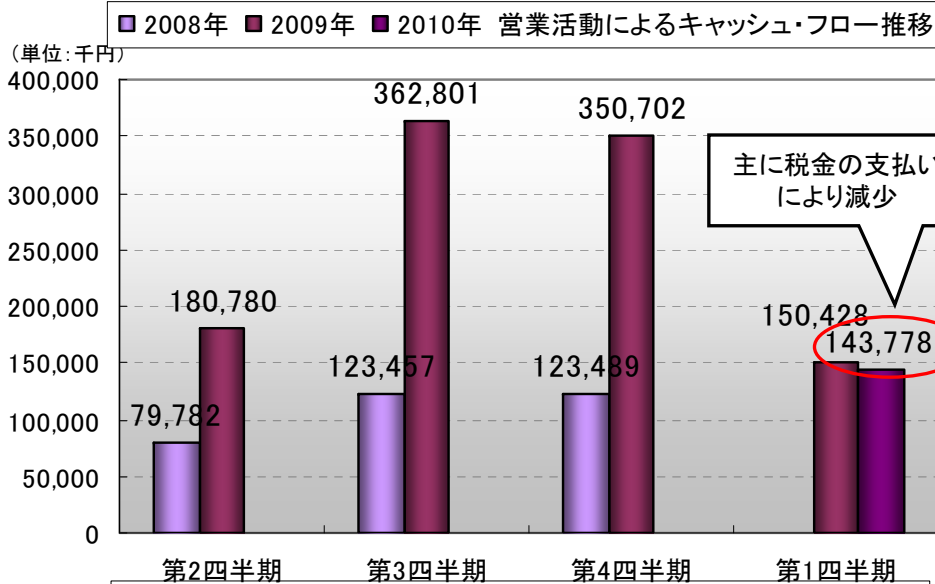
Ⅱ 決算ハイライト

第1四半期 四半期毎 損益の推移(連結)



Ⅱ 決算ハイライト

第1四半期 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1四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期 第1四半期	2009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
オンラインゲーム事業	899,260	852,043	47,218	5.5%
データマイニング事業	73,324	77,539	-4,215	-5.4%
コミュニティ・ソリューション事業	32,573	42,630	-10,056	-23.6%
売上高合計	1,005,158	972,212	32,946	3.4%

四半期セグメント別売上高推移

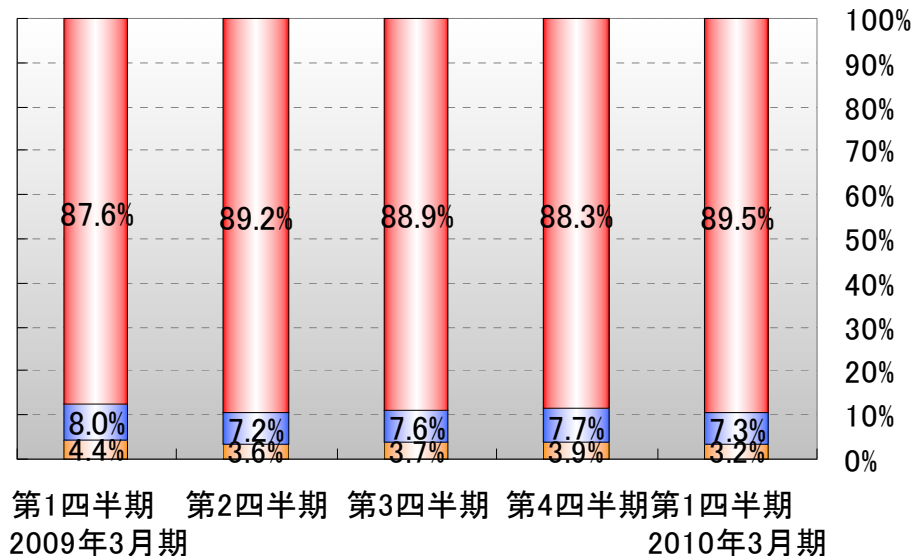
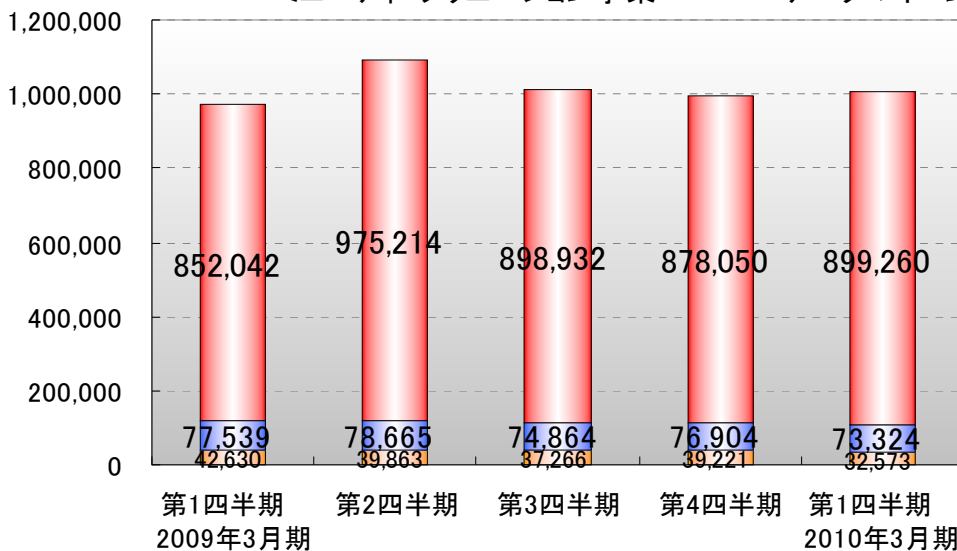
四半期セグメント別売上高構成比推移

(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



Ⅱ 決算ハイライト

第1四半期 四半期毎 販売費・一般管理費・人員数(連結)

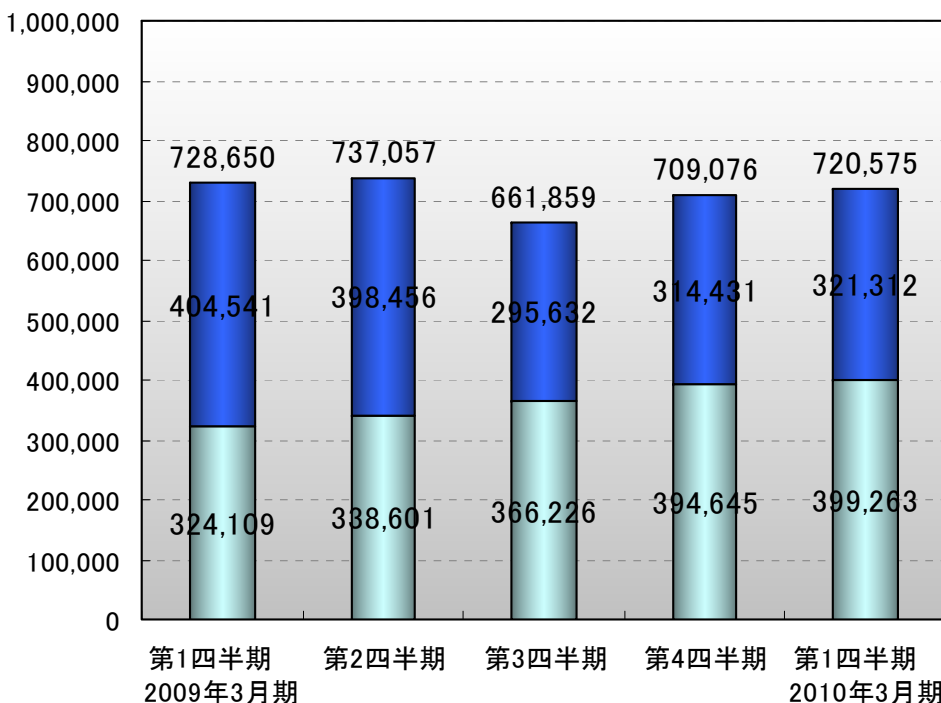
(単位:千円)

	2010年3月期 第1四半期	2009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
人件費	321,312	324,109	-2,797	-0.9%
その他経費	399,263	404,541	-5,278	-1.3%
販売管理費 合計	720,576	728,651	-8,075	-1.1%

(単位:千円)

□ その他経費

■ 人件費

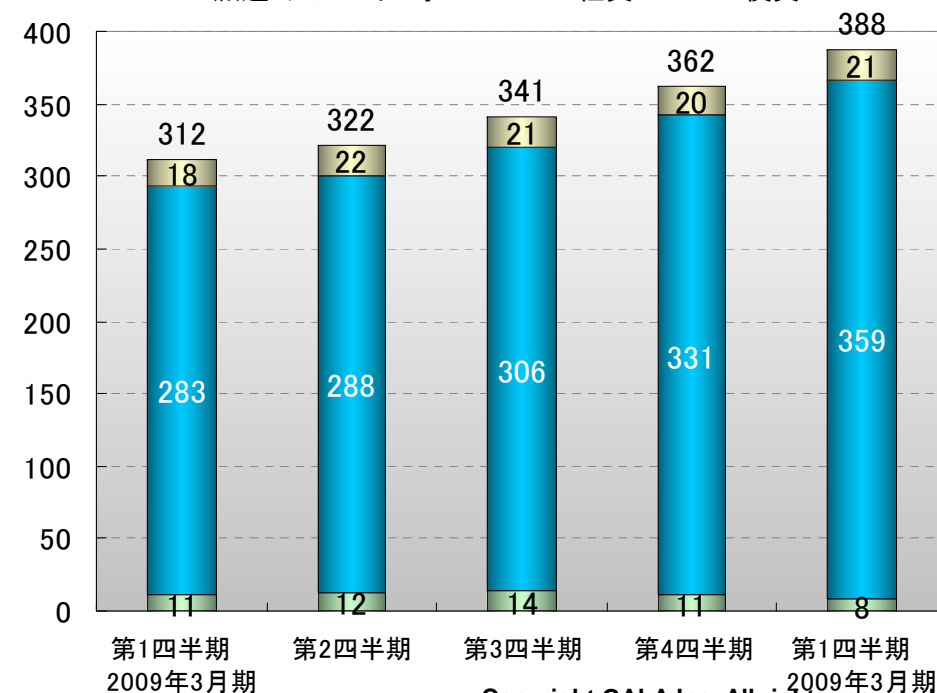


(単位:人)

■ 派遣・アルバイト等

■ 正社員

■ 役員



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

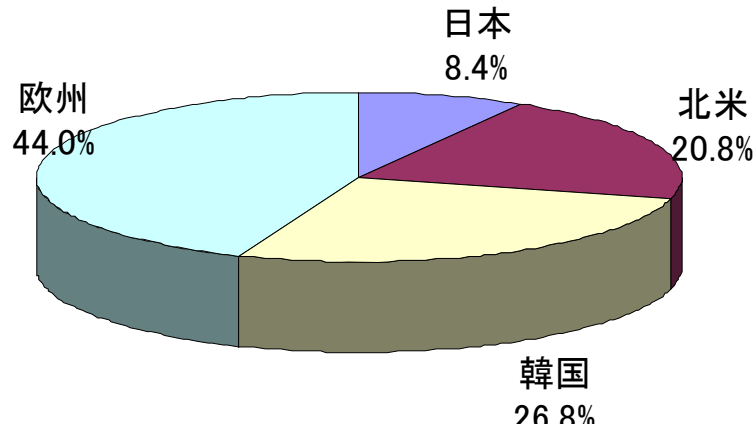


地域別売上高内訳

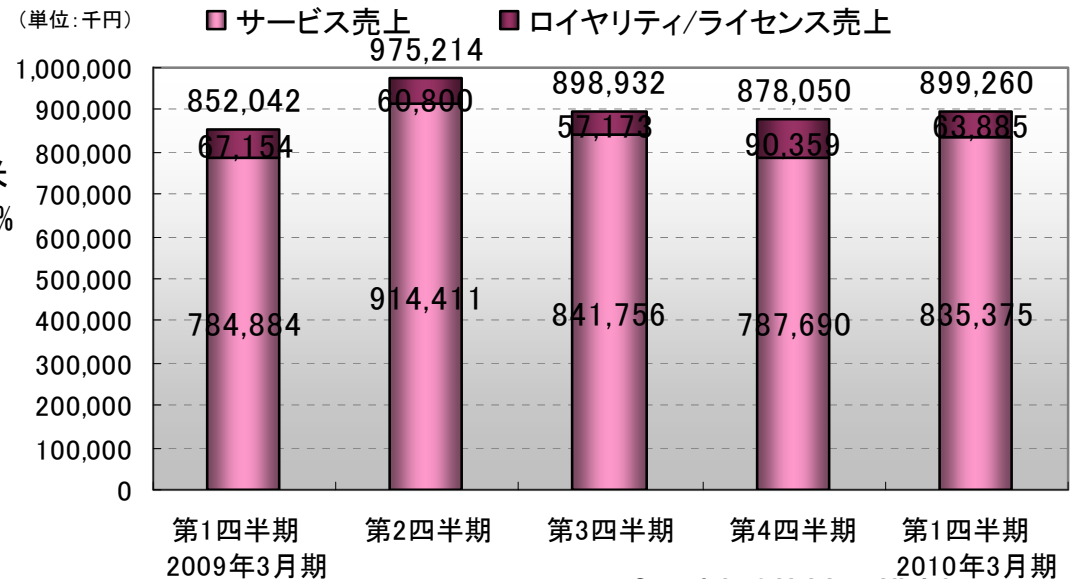
(単位:千円)

		日本	北米	韓国	欧州	連結調整	合計
サービス売上	2009年3月期 第1四半期	66,358	342,707	22,824	352,995	-	784,884
	2010年3月期 第1四半期	94,862	234,829	9,529	496,155	-	835,375
ロイヤリティ/ ライセンス売上	2009年3月期 第1四半期	-	-	266,540	-	-199,386	67,154
	2010年3月期 第1四半期	-	-	293,413	-	-229,527	63,885
売上高合計	2009年3月期 第1四半期	66,359	342,707	289,366	352,996	-199,386	852,043
	2010年3月期 第1四半期	94,862	234,829	302,942	496,155	-229,527	899,260

※グラフは連結調整前



(単位:千円)



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

ポータル事業 - 自社グループ運営ゲームタイトル

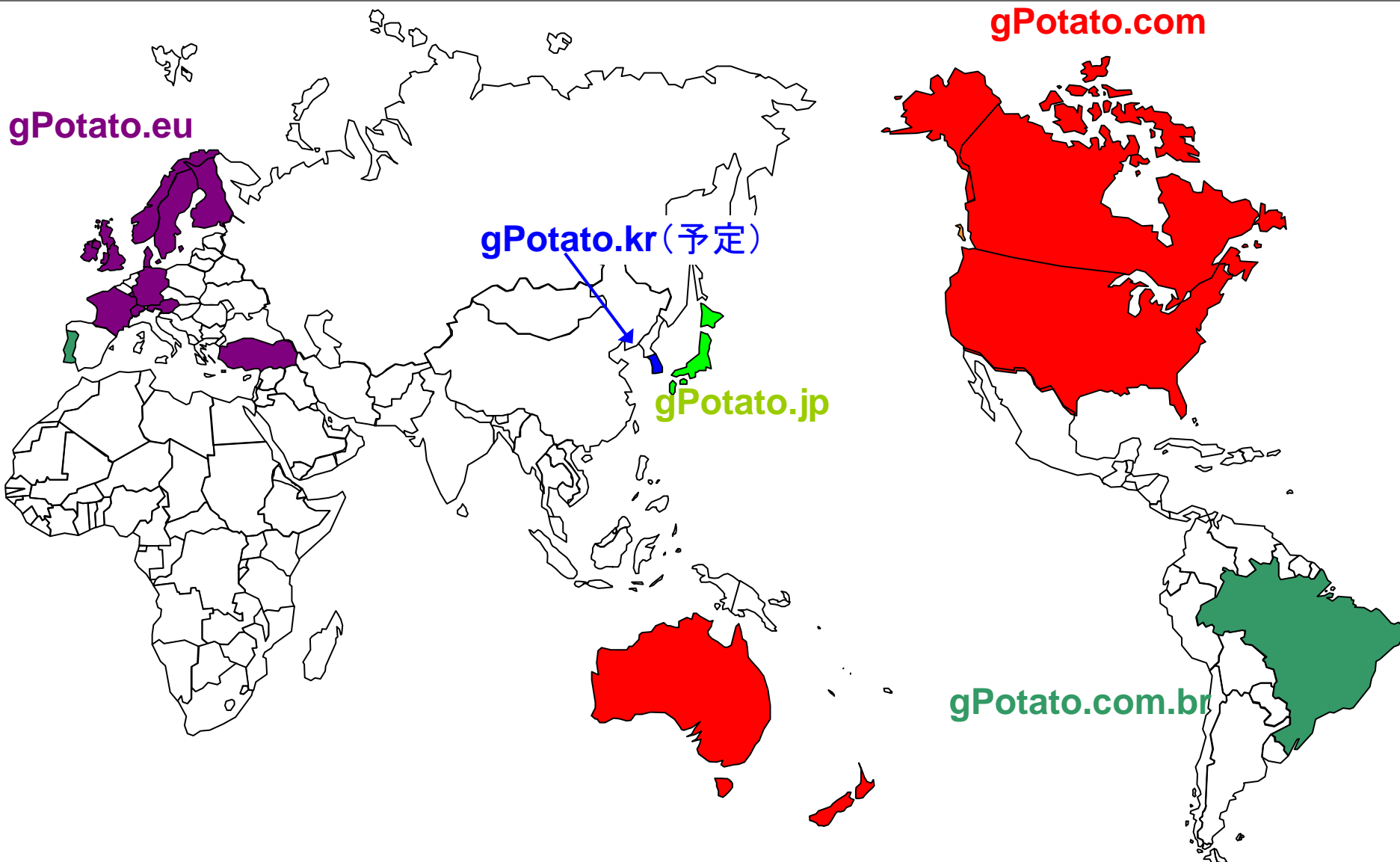
		自社タイトルゲーム					他社タイトルゲーム								
		Flyff Online	Flyff Mobile	Rappelz	Street Gears	iL: Soul bringer	Tales Runner	Upshift Strike Racer	Corum Online	Luna Online	Dragonica	Aika Online	Allods Online	Iris Online	
ガーラ ジャパン	日本語				秋	冬頃									冬頃
Gala- Net	英語											冬頃	秋頃		
	ポルトガル 語														
Gala Networks Europe	ドイツ語												秋頃		
	フランス語														
	英語														
	トルコ語														
Aeonsoft/ nFlavor	イタリア語														
	韓国語														

... 商業化済
 ... 準備中

大型タイトル
下期に商業化

Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

ポータル事業 - 「gPotato」サービス展開地域



Ⅲ 事業別報告 — ①オンラインゲーム事業

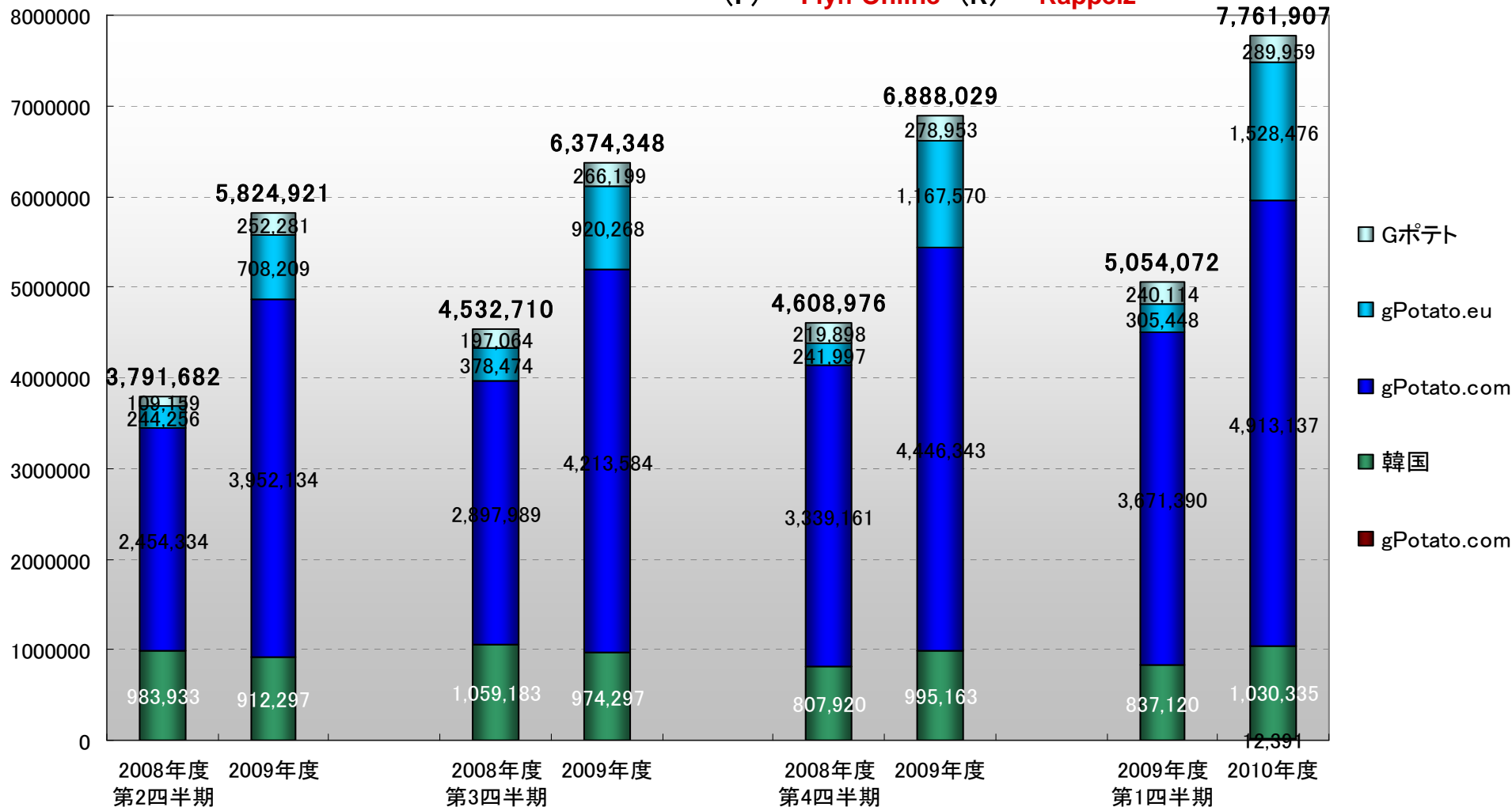


ポータル事業 — 自社グループ運営ゲーム会員数推移 —

776万人到達

(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz





(単位:人)



Ⅲ 事業別報告 ー①オンラインゲーム事業



開発事業 ー自社グループ開発ゲームおよび展開地域

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	マレーシア シンガポール	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	Aeon soft	Level up	INI3	VDC-Net2E		Net Ease	Macrowell	UR Game International	Inversiones	Gala-Net		
Rappelz 			Gala Networks Europe	FACTORY FUN	Gala Japan	nFlavor	Asiasoft	Asiasoft	Ningbo Success Multi-	GameCyber Technology			Game Power7				
Street Gears 	Gala-Net	Gala Networks Europe			Gala Japan	WelMade Entertainment					CDC Games						現在開発中
iL: Soulbringer 	Gala-Net	Gala Networks Europe			Gala Japan												

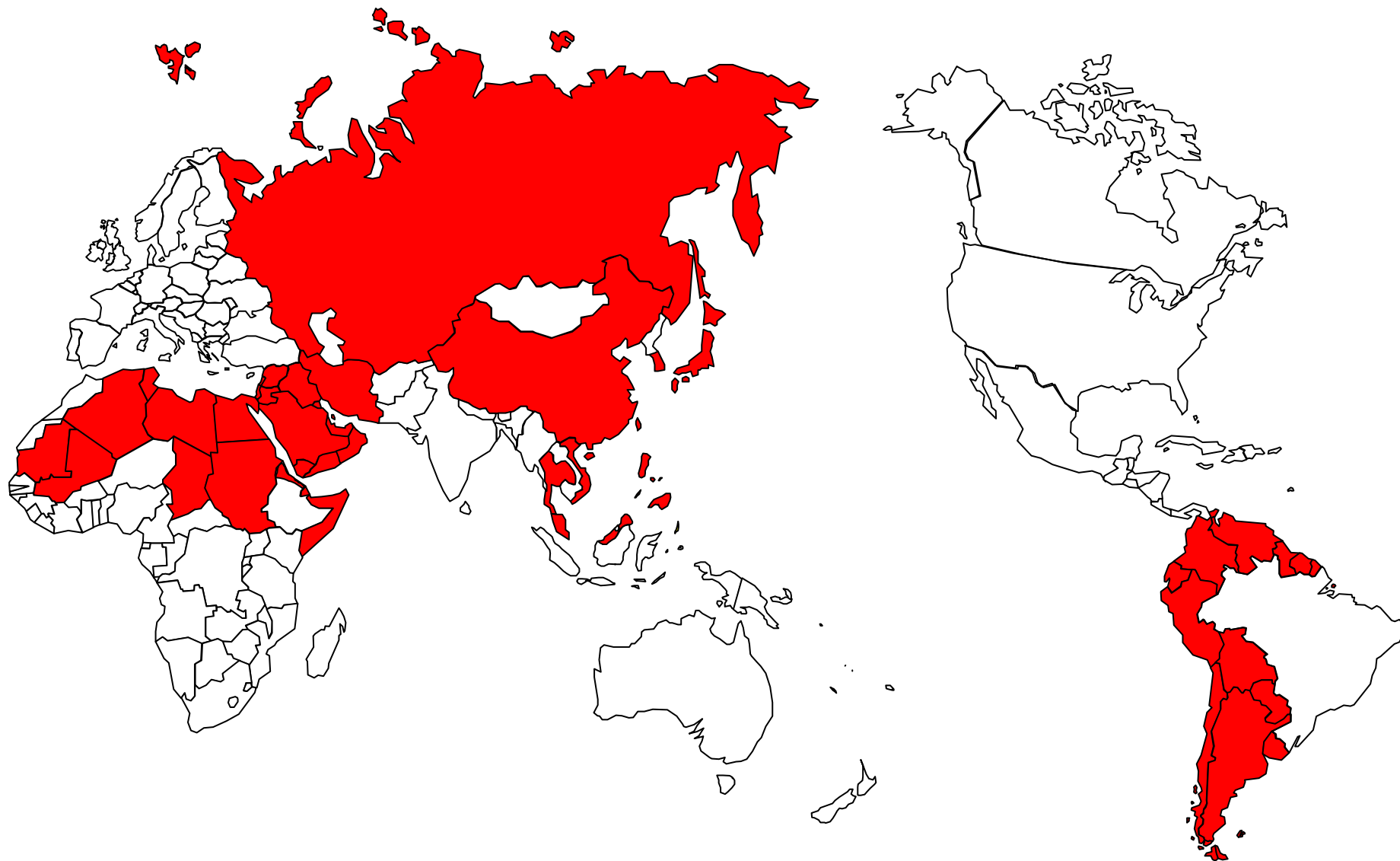
... 商業化

... 準備中

Ⅲ 事業別報告 ー①オンラインゲーム事業



開発事業 ー「Flyff Online」「Rappelz」の他社へのライセンス提供地域



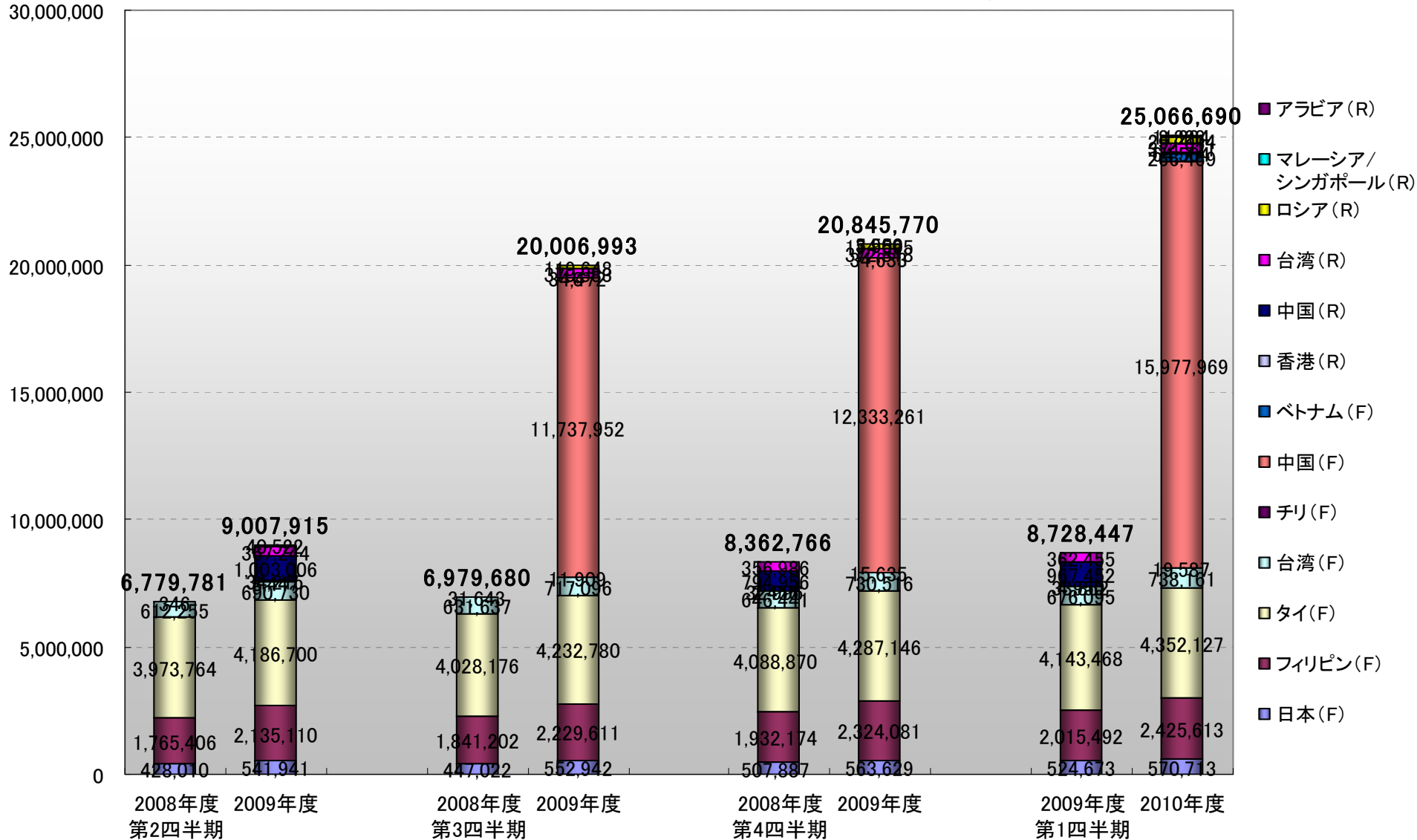
Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



オンラインゲーム事業 - 提供ゲーム総会員数推移 -

(単位:人)

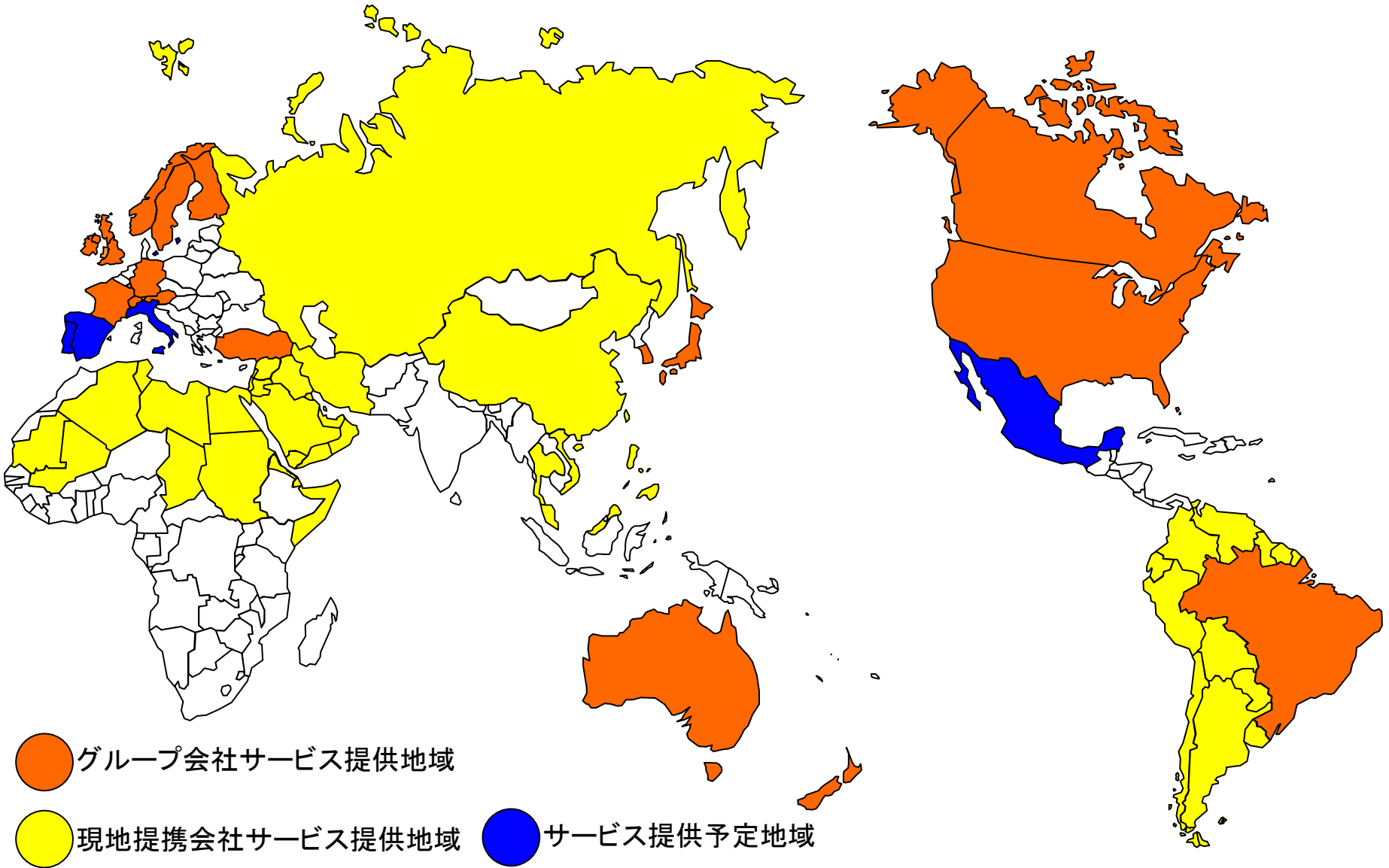
(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



世界各国へのパブリッシング

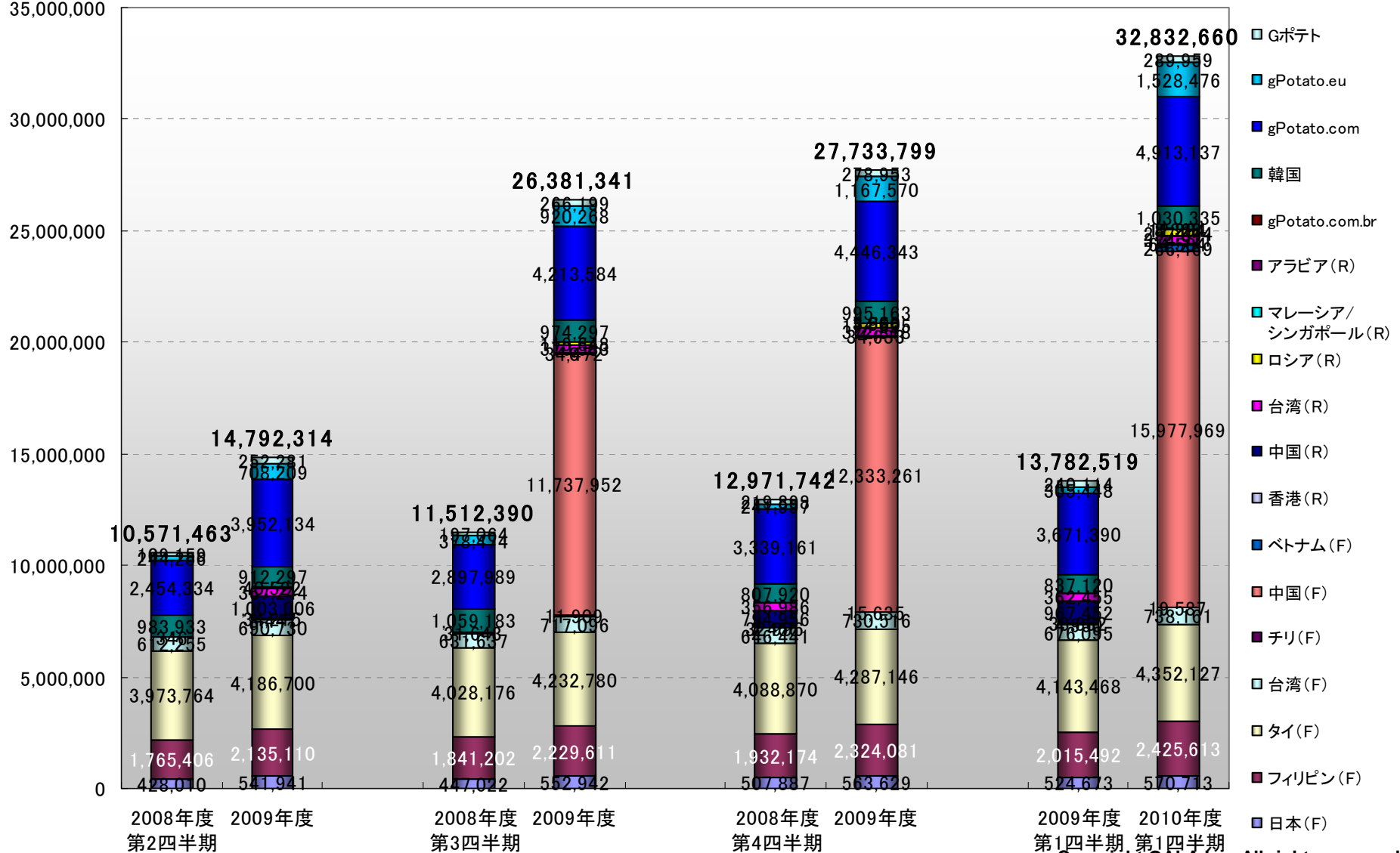


Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



提供ゲーム総会員数推移

(単位:人) (F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



ビジネスモデル



「ランクチェンジャー」

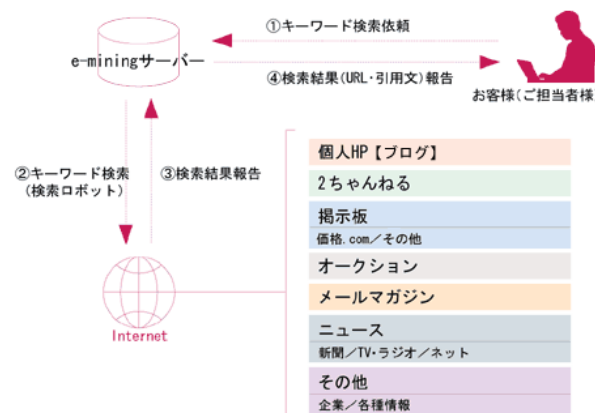
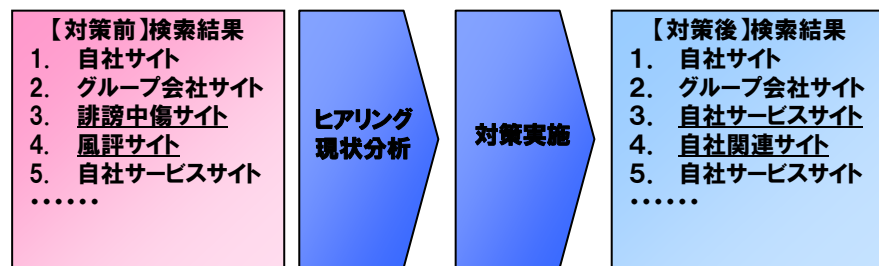
「ランクチェンジャー」は、検索上位に表示される悪質な情報を排除し、企業の評判を高く保つことを目的としたサービスです。検索結果に表示される悪質なサイト(URL)を上位結果から排除いたします。お客様へのヒアリングから悪意のあるサイトを分析し、コンサルティングを行います。

「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 事業別報告 – ②データマイニング事業

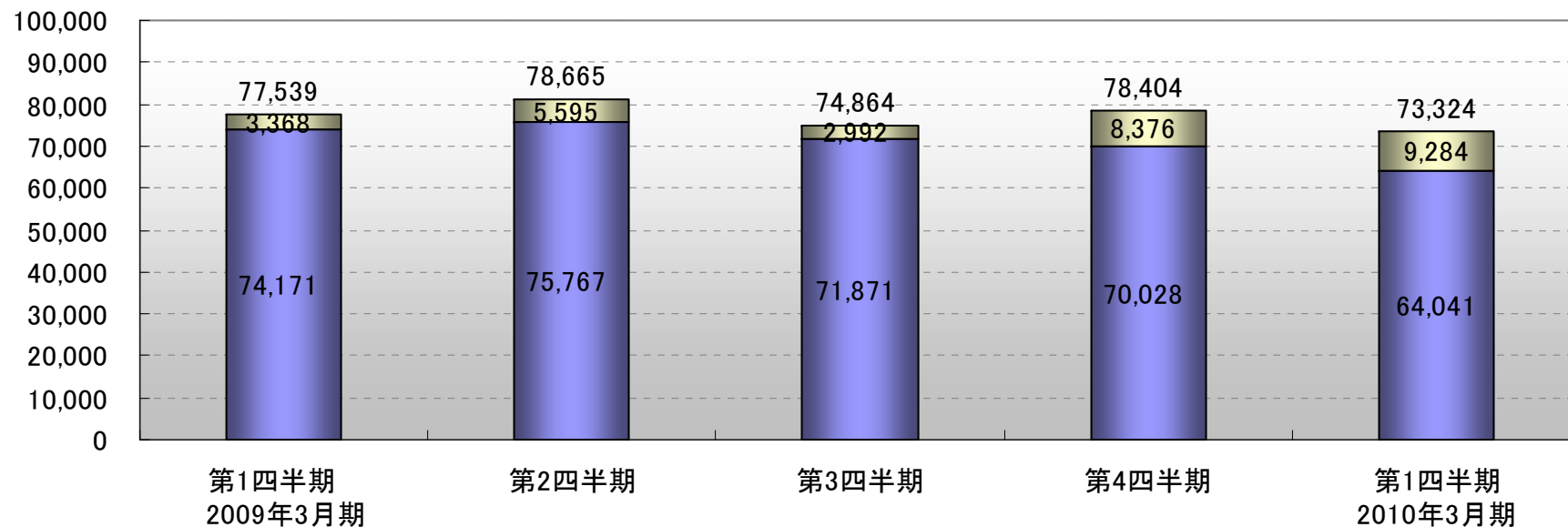
売上高

(単位:千円、%)

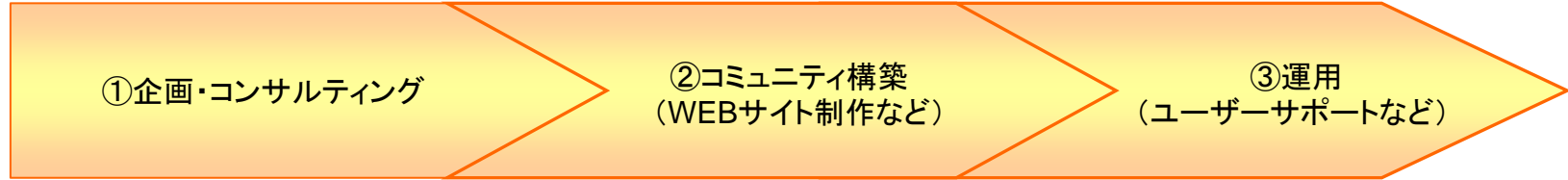
	2010年3月期 第1四半期	2009年3月期 第1四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
リスクモニタリングサービス	64,041	74,171	-10,130	-13.7%
その他	9,284	3,368	5,915	175.6%
合計	73,324	77,539	-4,215	-5.4%

(単位:千円)

■ リスクモニタリングサービス ■ その他



ビジネスモデル



＜コミュニティ構築パッケージ＞ GFS Pro

判定!

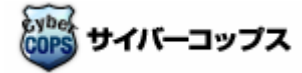
不適切な用語のため掲載不可!

問題が無いためそのまま掲載!

ユーザーA (拒否) / 管理者 (承認) / ユーザーB (表示)

判定された投稿は、通常3ヶ月間の処理「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ごとのポリシーに基づき、任意に設定する事ができます。

＜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ー一覧

- 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
- スパイジャー(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。

Ⅲ 事業別報告 一 ③コミュニティ・ソリューション事業



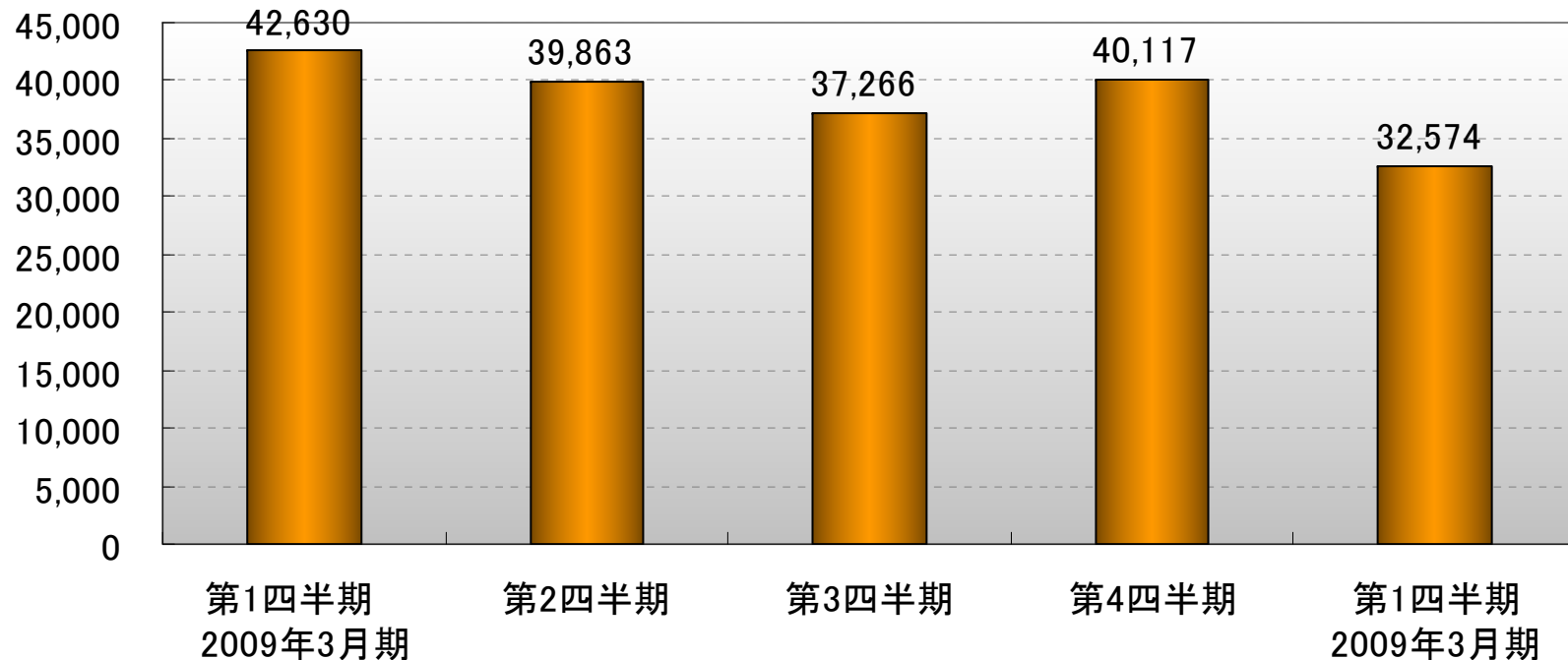
売上高

(単位: 千円)

	2010年3月期 第1四半期	2009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	32,574	42,630	-10,056	-23.6%

売上高四半期推移

(単位: 千円)



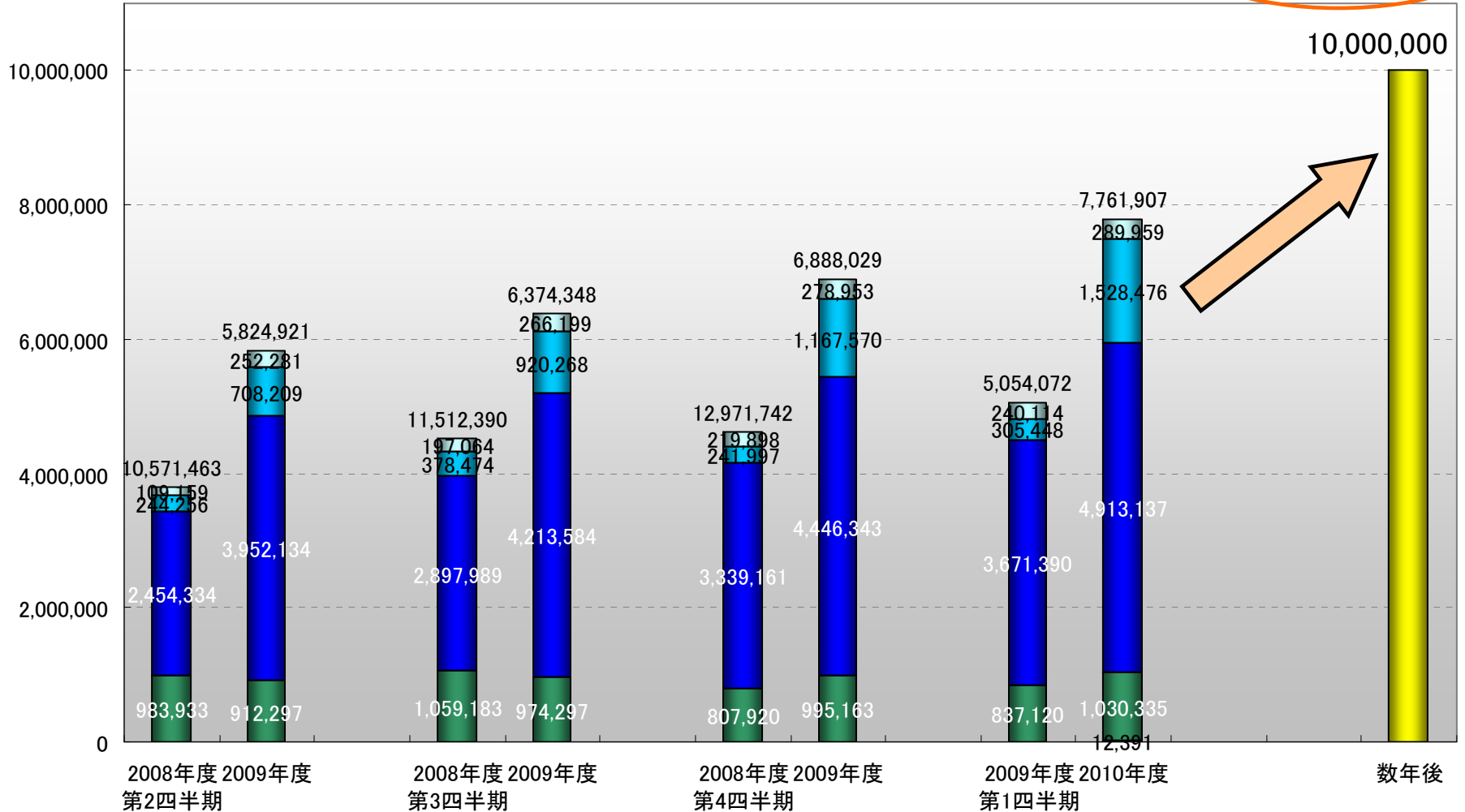
IV 今後の取組み

「gPotato」会員数、1000万人を目指します

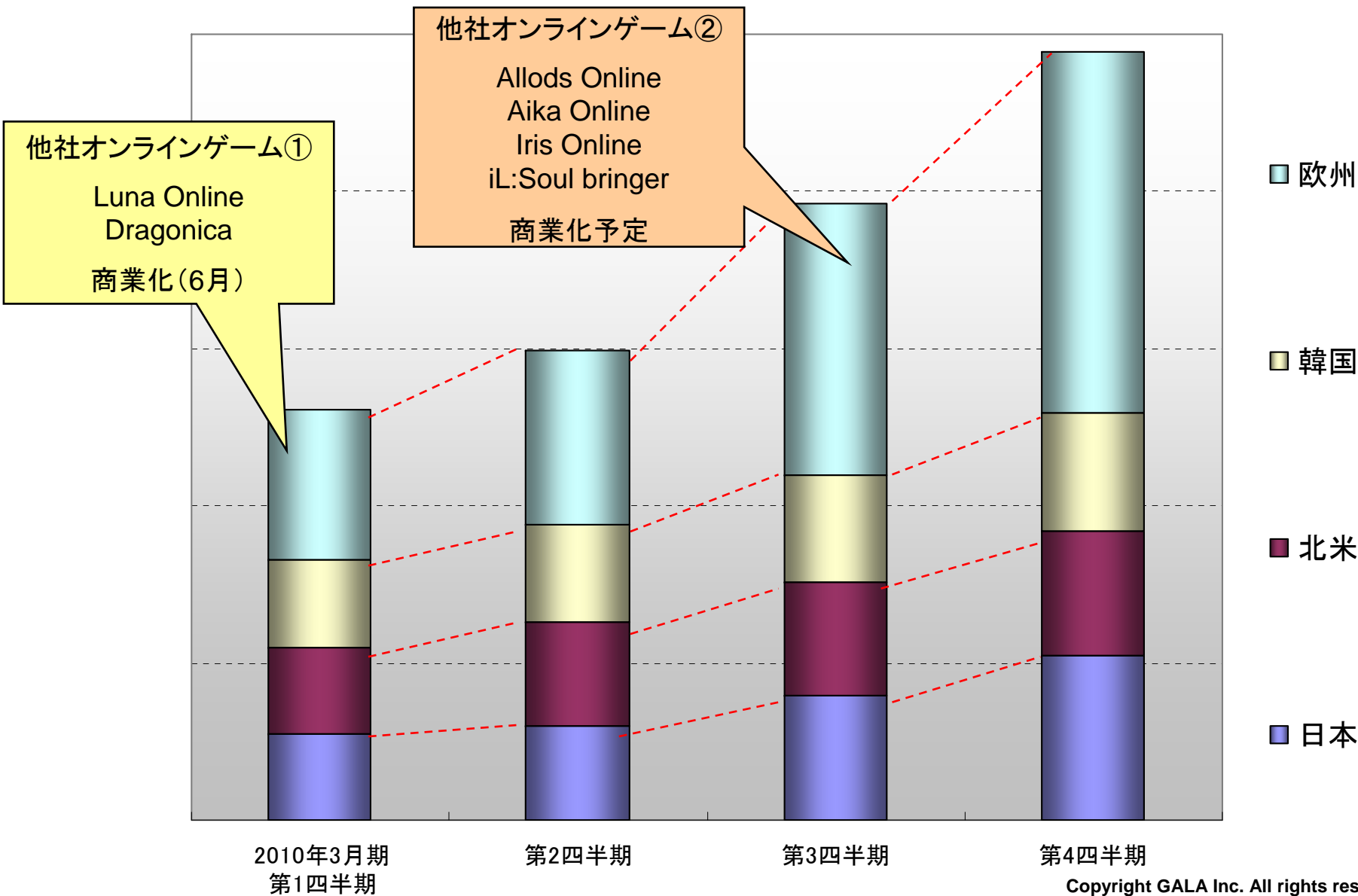
・・・数年以内

(単位:人)

■ gPotato.com.br ■ 韓国 ■ gPotato.com ■ gPotato.eu ■ Gポテト



売上高推移予想



今後の収益目標

	2009年3月期	2010年3月期	数年以内
売上高	40億円	50億円	100億円
営業利益	6億円	7.5億円	20億円

(単位: 億円)

