

アナリスト様向け決算説明会

2010年3月期 第2四半期

(自:2009年7月1日 至:2009年9月30日)

株式会社ガーラ
2009年11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

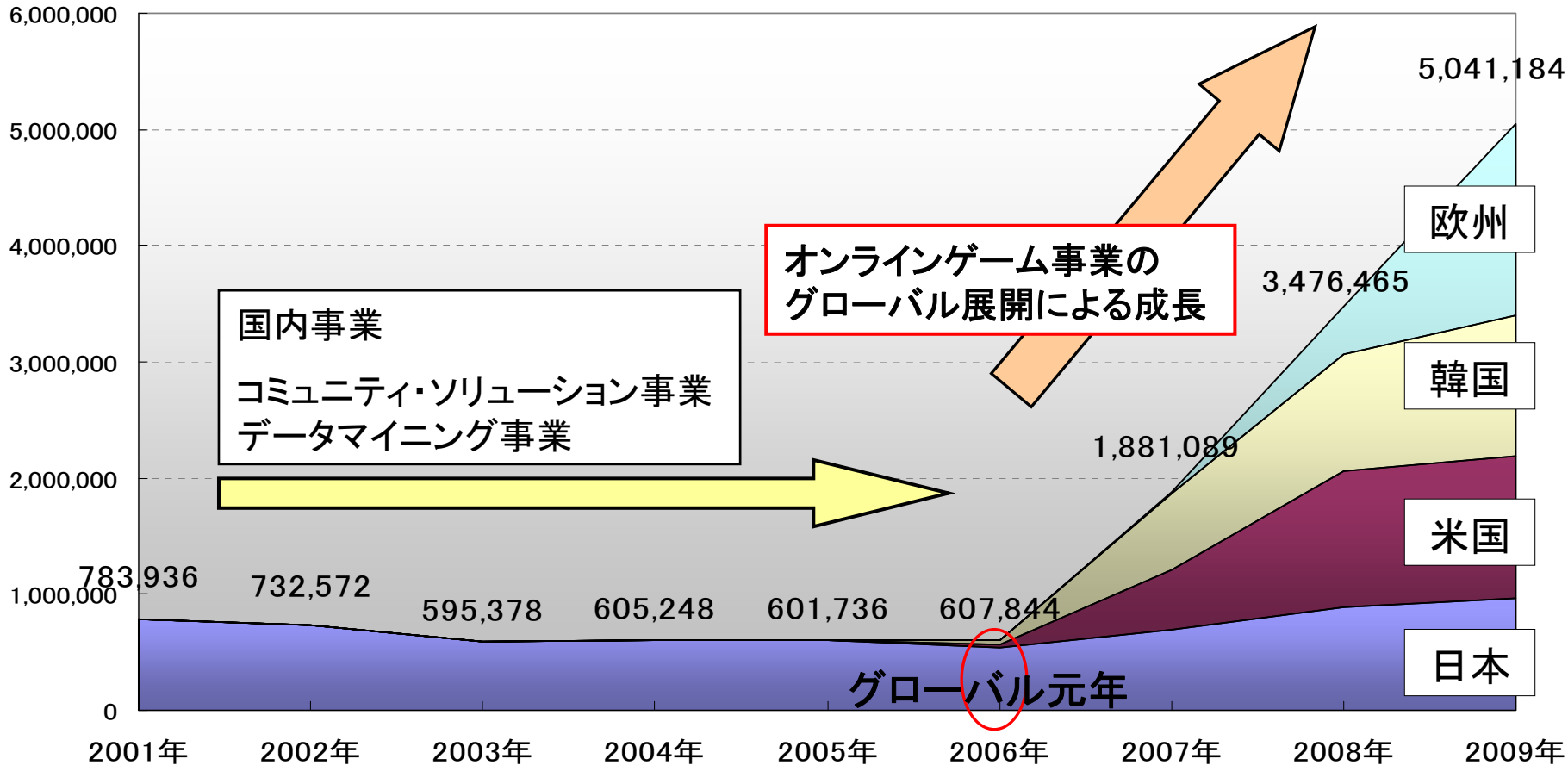
		日本（45名）		韓国（227名）		北米（45名）		欧州（71名）	
持株会社（16名）		ガーラ							
オンラインゲーム事業 （367名） ※管理系人数含む	開発			Aeonsoft nFlavor					
	運営		ガーラジャパン				Gala-Net		Gala Networks Europe
データマイニング事業（8名）			ガーラバズ						
コミュニティ・ソリューション事業 （12名）			ガーラウェブ						

I GALA Groupについて

上場以降のグローバル化の進展

(単位: 千円)

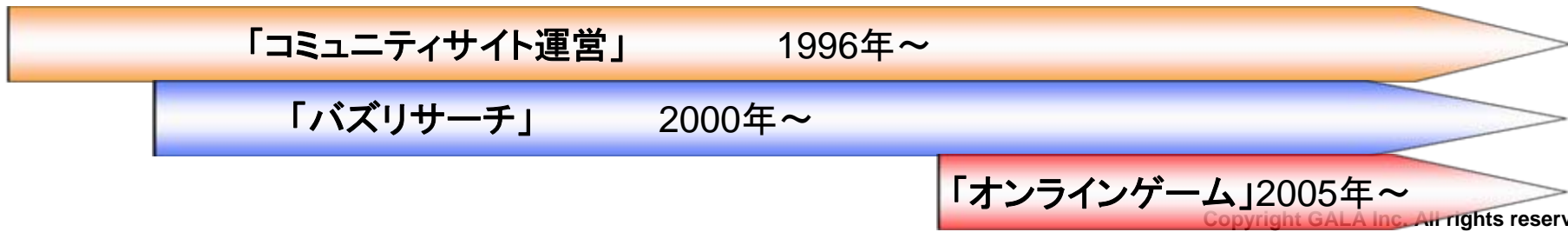
※グラフは連結調整前



国内事業
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の
グローバル展開による成長

グローバル元年



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
株式会社ガーラ	日本	—	持株会社	
(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	日本での オンラインゲームパブリッシング担当
Gala-Net Inc.	米国	100%	連結子会社	北米を中心に英語圏での オンラインゲームパブリッシング担当
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 オンラインゲームパブリッシング担当
Aeonsoft, Inc.	韓国	100%	連結子会社	オンラインゲーム開発担当 および韓国でのパブリッシング担当
nFlavor Corp.	韓国	80.61%	連結子会社	オンラインゲーム開発担当 および韓国でのパブリッシング担当

Ⅱ 決算ハイライト

第2四半期決算概要 損益計算書(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期 第2四半期	2009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	1,020,289	1,093,743	△73,454	△6.7%
売上原価	171,817	156,611	15,206	9.7%
売上総利益	848,471	937,132	△88,660	△9.5%
販売費及び一般管理費	840,166	737,057	103,109	14.0%
営業利益	8,304	200,073	△191,769	△95.8%
経常利益	△12,808	191,366	△204,175	—
四半期純利益	△34,631	126,915	△161,547	—

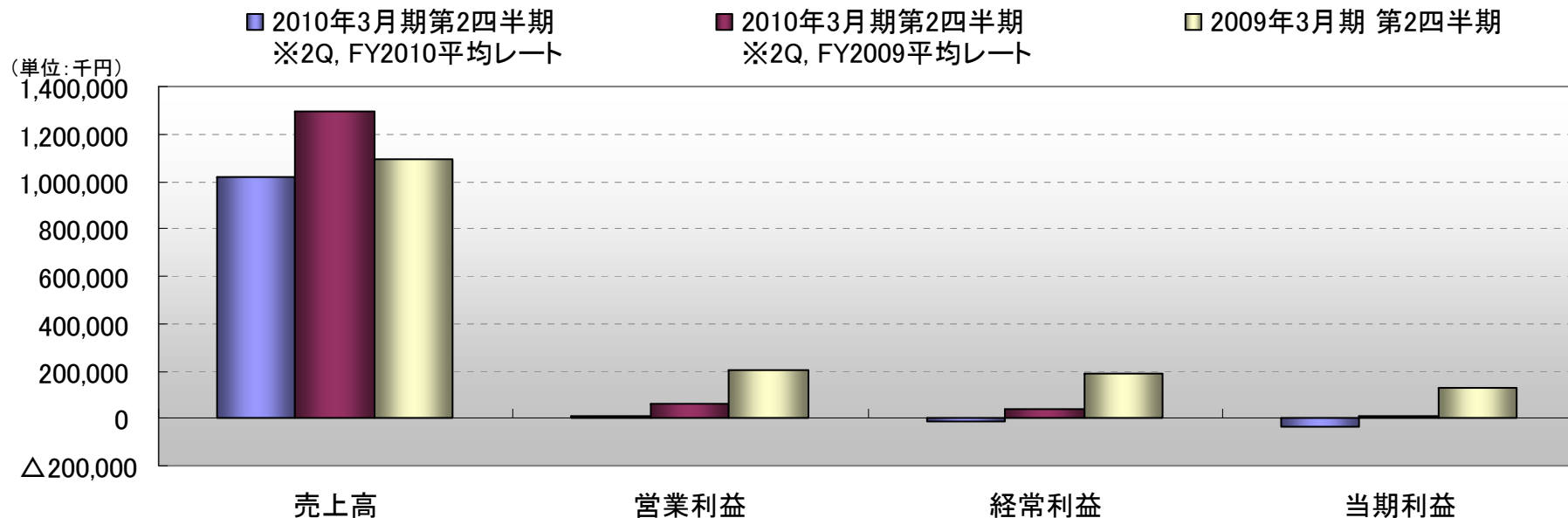
- ◆ 円高により売上減少
- ◆ 新規大型タイトルへの先行投資およびリリースに備えた人件費の増加等により営業利益減少
- ◆ 為替差損等の影響により、経常損失及び当期純損失を計上

為替の影響

(単位: 千円)

	2010年3月期 第2四半期 ※2Q, FY2010平均レート	2010年3月期 第2四半期 ※2Q, FY2009平均レート	2009年3月期 第2四半期	差額 (為替レート影響額)
売上高	1,020,289	1,298,081	1,093,743	277,792
営業利益	8,305	58,644	200,074	50,340
経常利益	△12,808	38,697	191,366	51,505
当期利益	△34,631	10,197	126,916	10,231

※ 2Q, FY2009 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
 2Q, FY2010 平均レート: 1ドル 93.7円、1ユーロ133.8円、1ウォン0.07円



Ⅱ 決算ハイライト

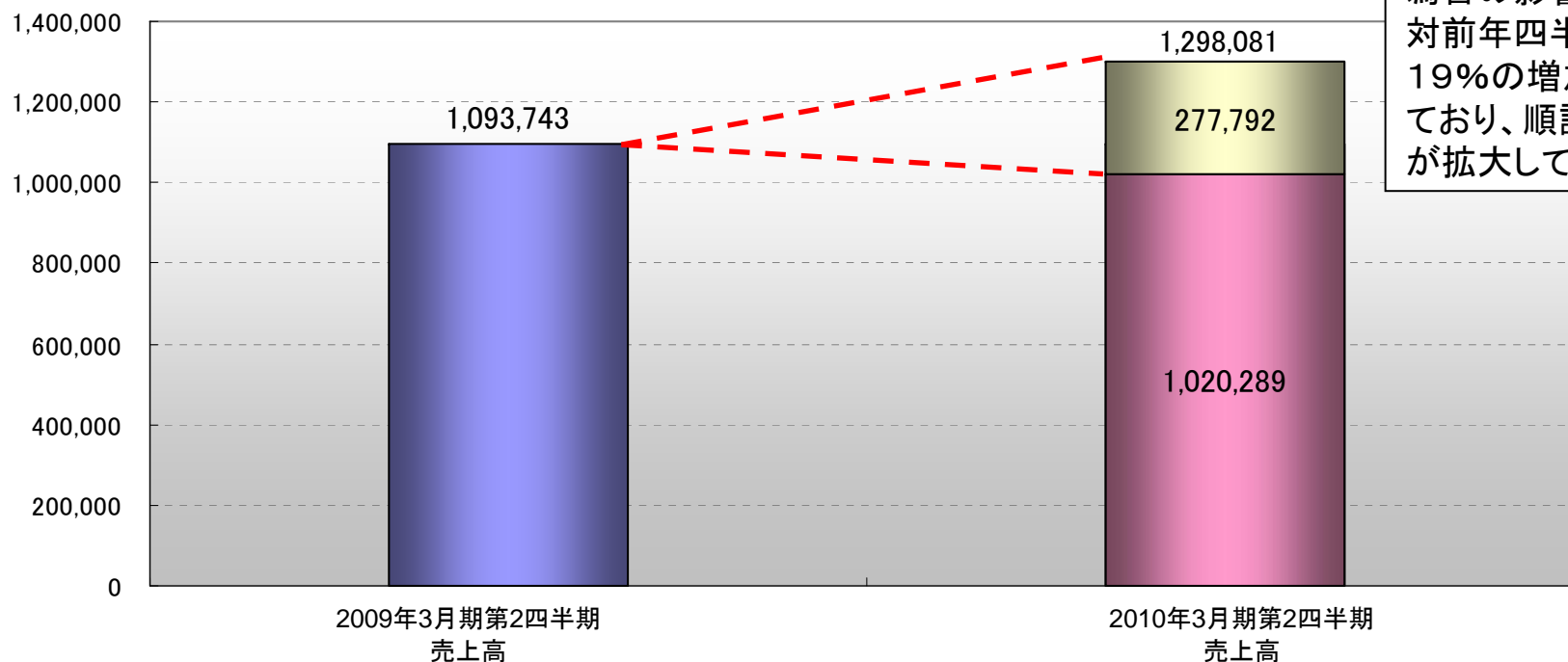
為替の影響

(単位: 千円)

	2010年3月期 第2四半期 ※2Q, FY2010平均レート	2010年3月期 第2四半期 ※2Q, FY2009平均レート	2009年3月期 第2四半期	差額 (為替レート影響額)
売上高	1,020,289	1,298,081	1,093,743	277,792

※ 2Q, FY2009 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
 2Q, FY2010 平均レート: 1ドル 93.7円、1ユーロ133.8円、1ウォン0.07円

(単位: 千円)



為替の影響を除くと、
 対前年四半期比で
 19%の増加となっ
 ており、順調に事業
 が拡大している

Ⅱ 決算ハイライト

第2四半期 四半期毎 地域別売上高推移(連結)

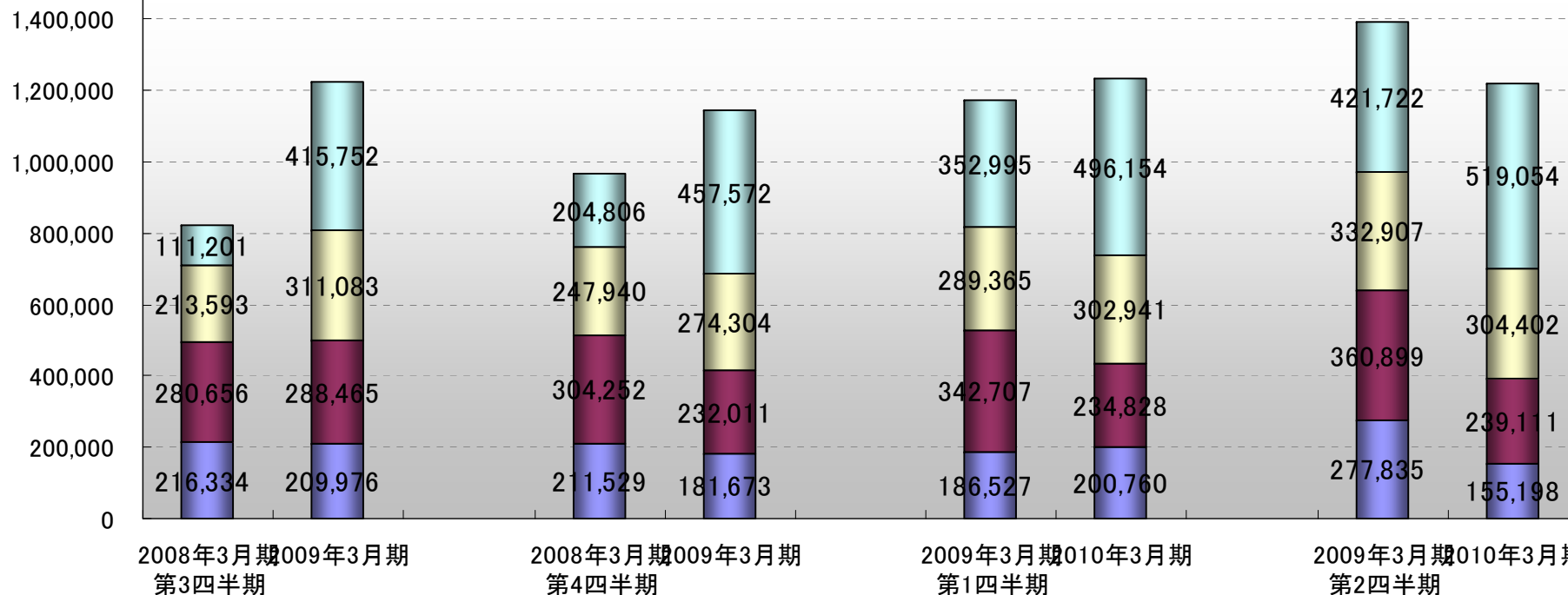
(単位:千円)

		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2四半期	277,835	360,899	332,907	421,722	-299,621	1,093,743
	2010年3月期 第2四半期	155,198	239,111	304,402	519,054	-197,477	1,020,289

※グラフは連結調整前

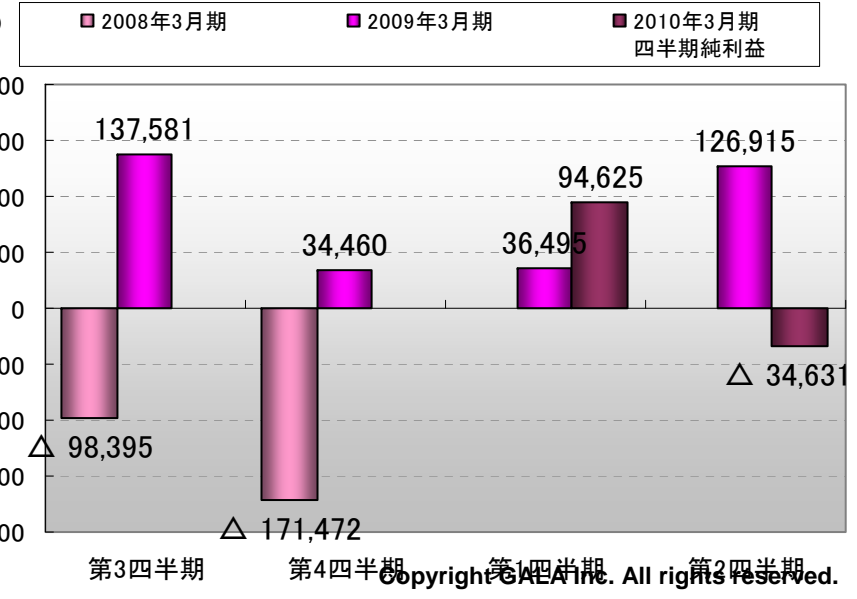
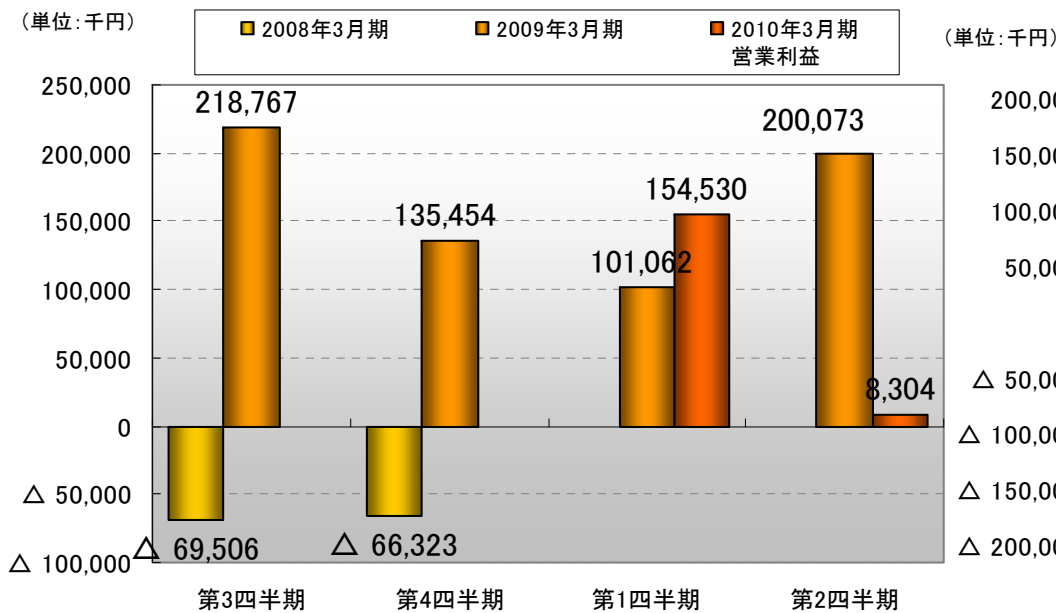
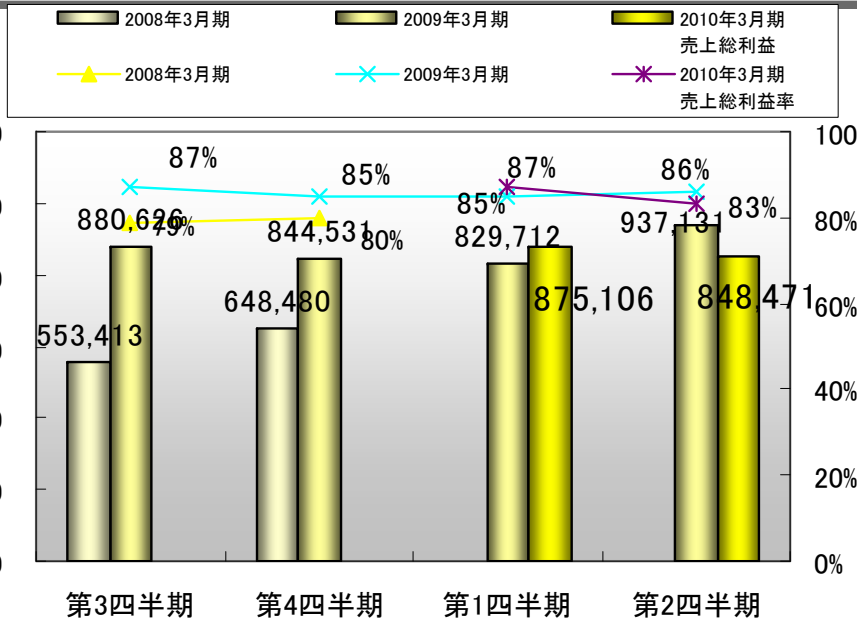
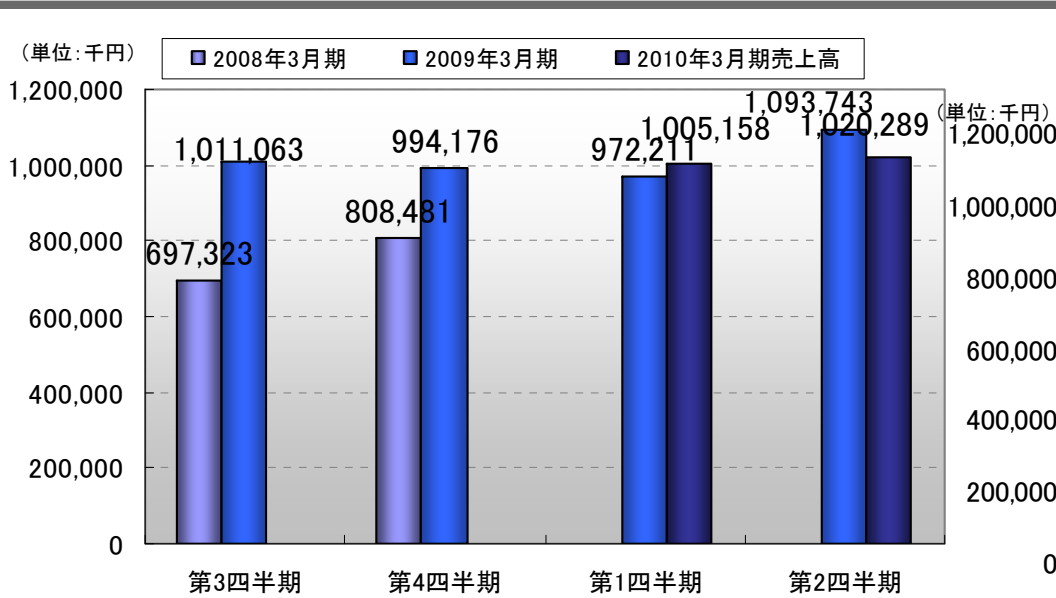


(単位:千円)



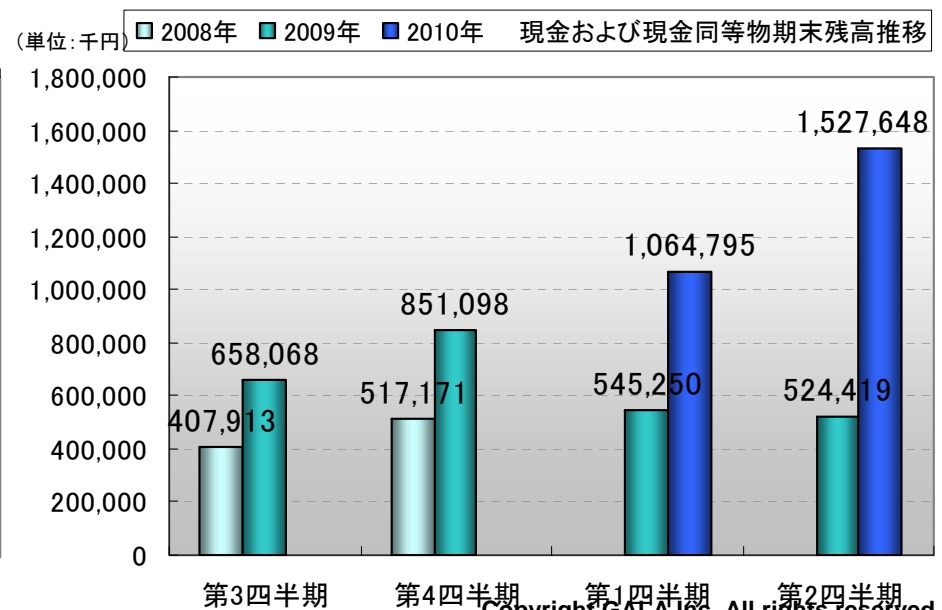
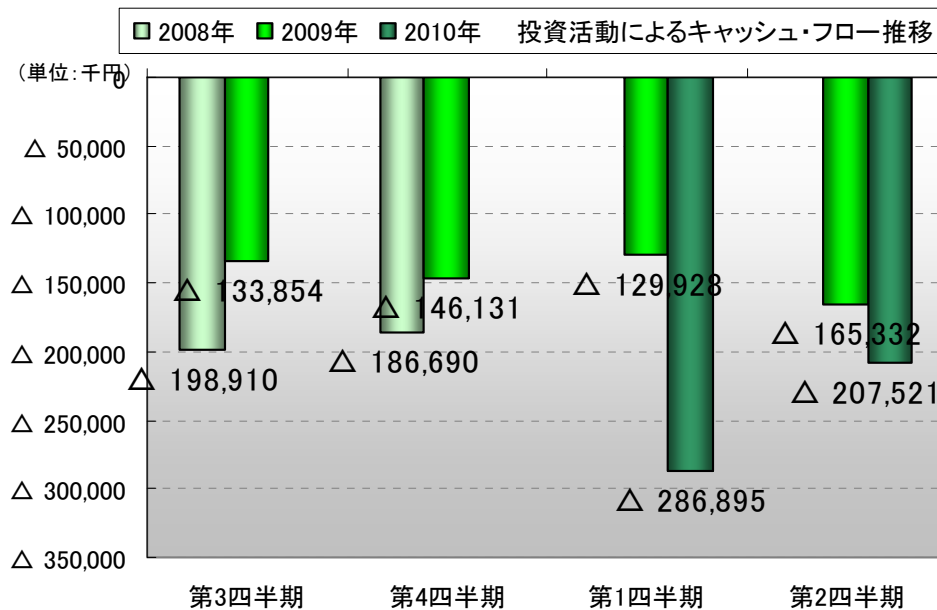
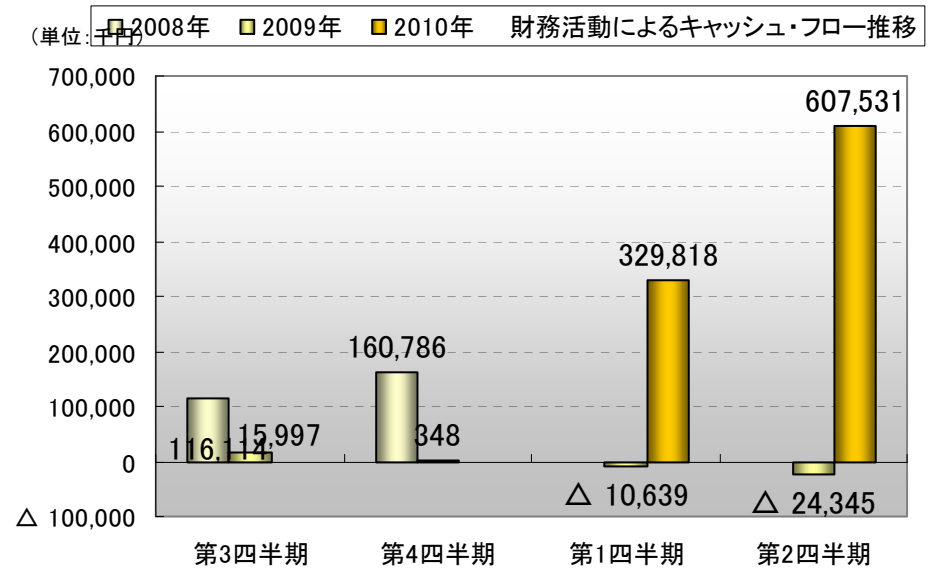
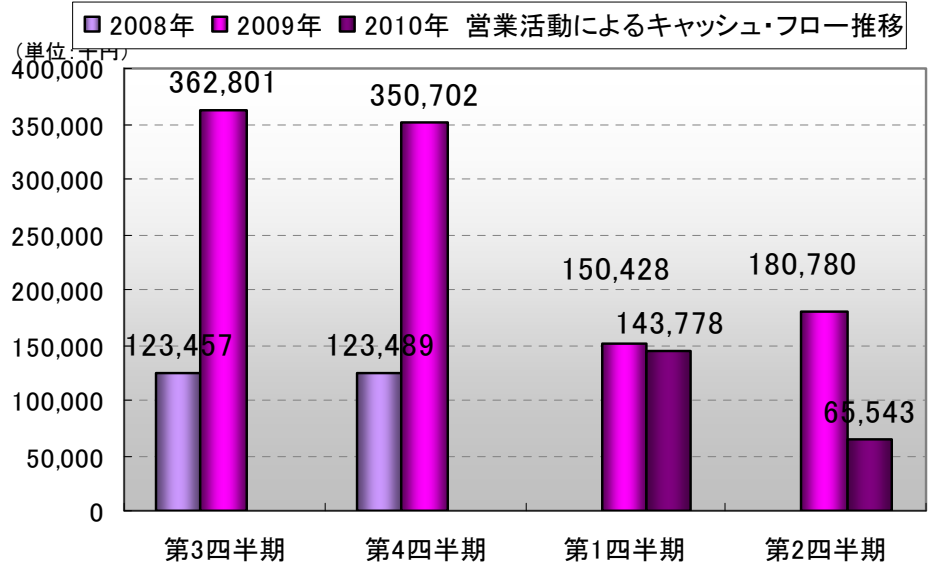
Ⅱ 決算ハイライト

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)

	2010年3月期 第2四半期	2009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	923,495	975,214	△51,719	△5.3%
データマイニング事業	71,319	78,666	△7,346	△9.3%
コミュニティ・ソリューション事業	25,474	39,863	△14,389	△36.1%
売上高合計	1,020,289	1,093,743	△73,454	△6.7%

四半期セグメント別売上高推移

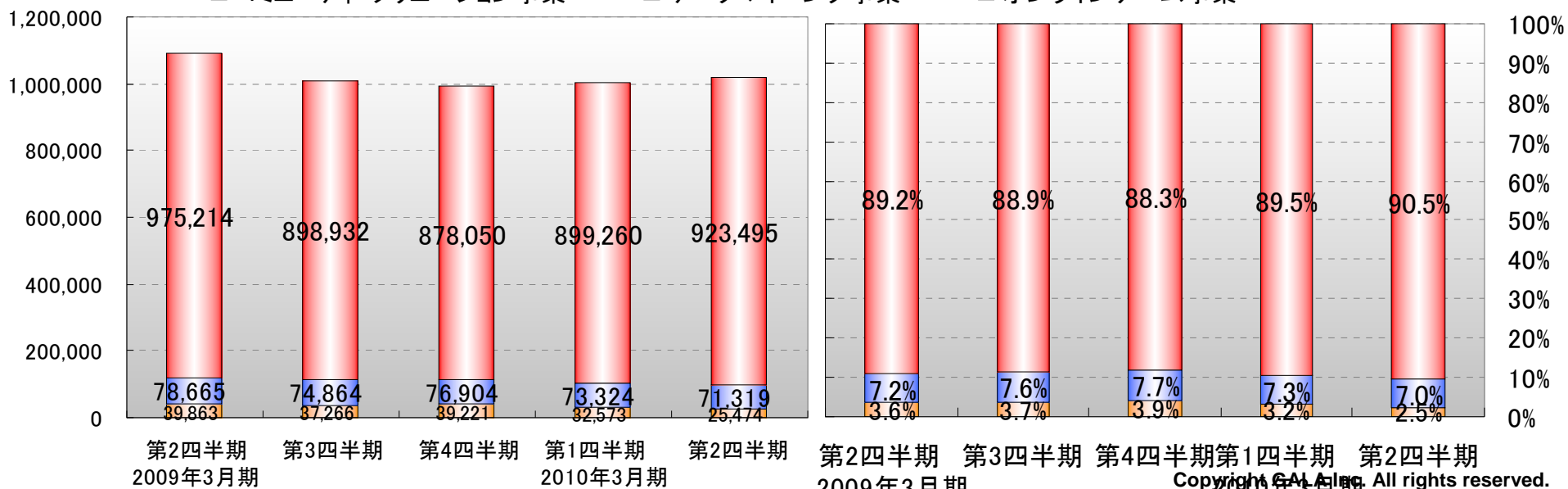
四半期セグメント別売上高構成比推移

(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

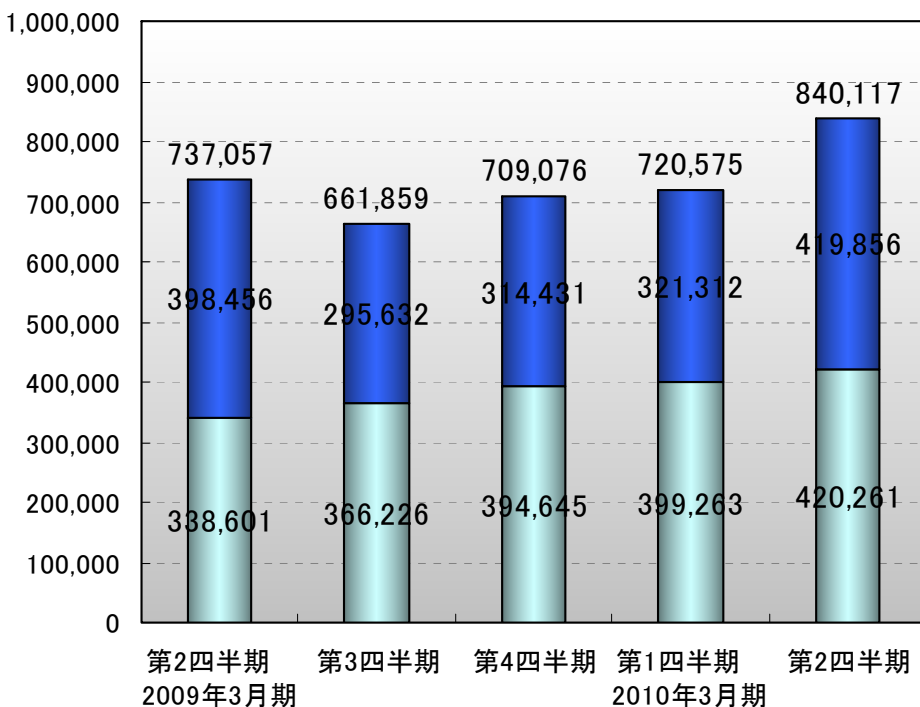
第2四半期 四半期毎 販売費・一般管理費・人員数(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期 第2四半期	2009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	419,856	338,602	81,254	24.0%
その他経費	420,311	398,456	21,855	5.5%
販売管理費 合計	840,167	737,058	103,109	14.0%

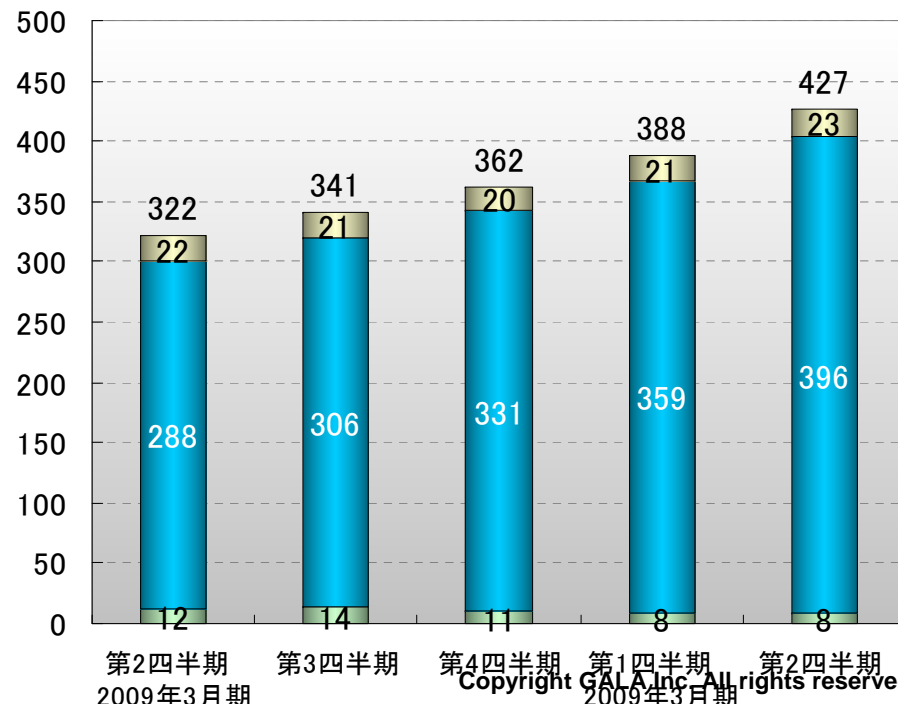
(単位:千円)

□ 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

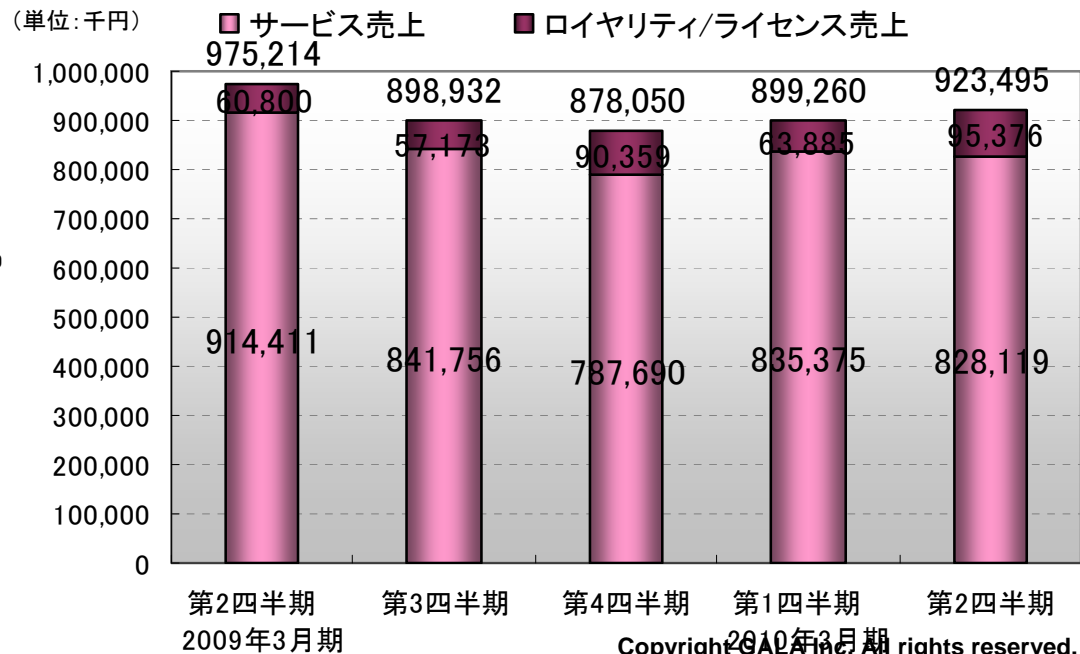
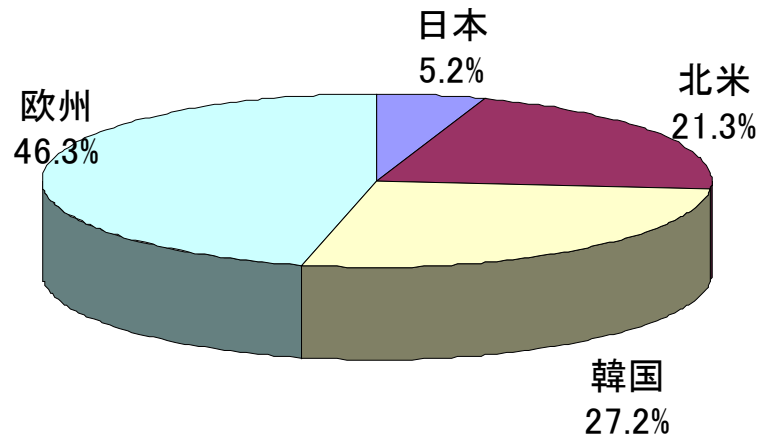


地域別売上高内訳

(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	93,336	360,899	38,454	421,722	-	914,411
	2010年3月期	58,405	239,111	11,549	519,054	-	828,119
ロイヤリティ/ ライセンス売上	2009年3月期	-	-	294,451	-	-233,651	60,800
	2010年3月期	-	-	292,853	-	-197,477	95,376
売上高合計	2009年3月期	93,336	360,899	332,906	421,722	-233,651	975,214
	2010年3月期	58,405	239,111	304,402	519,054	-197,477	923,495

※グラフは連結調整前



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

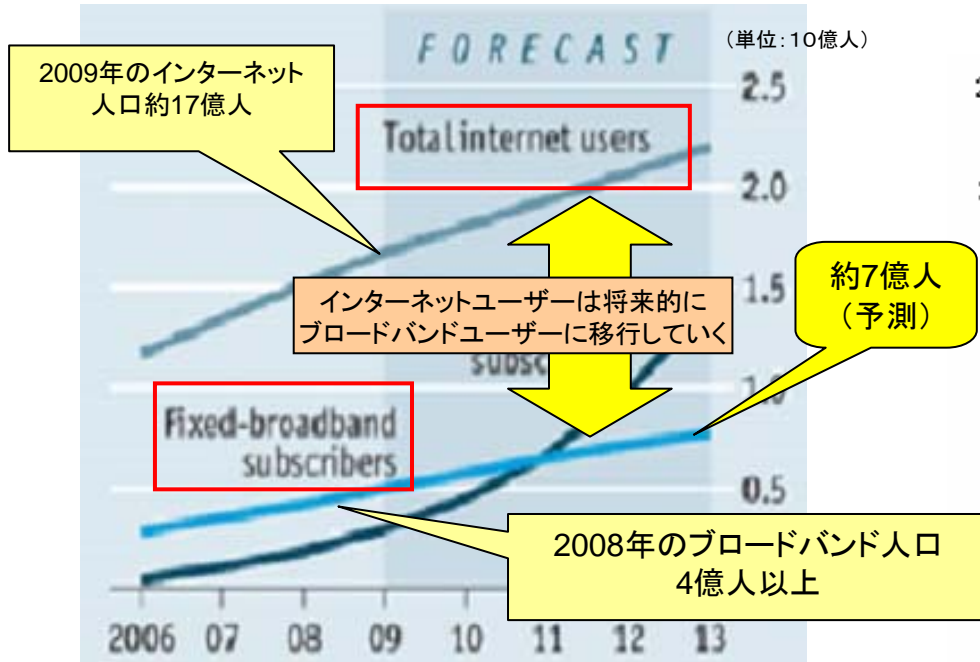
ブロードバンド市場

2009年9月末において、約67億の人口のうち、インターネットを利用している人たちは約17億人。そして、2008年11月には世界のブロードバンド利用者が4億人を超え、2013年までには7億人近くまで成長すると予想されております。(Internet World Statsおよび Point Topic. のレポート参照)

現在のところ、全体のインターネット利用者のうち、ブロードバンド利用者の割合は多くはありませんが、今後はナローバンドのインターネットユーザーが徐々にブロードバンドへと移行していくと考えられているため、ブロードバンドの普及とともに成長しているオンラインゲーム事業もまた、成長していくと予想されております。

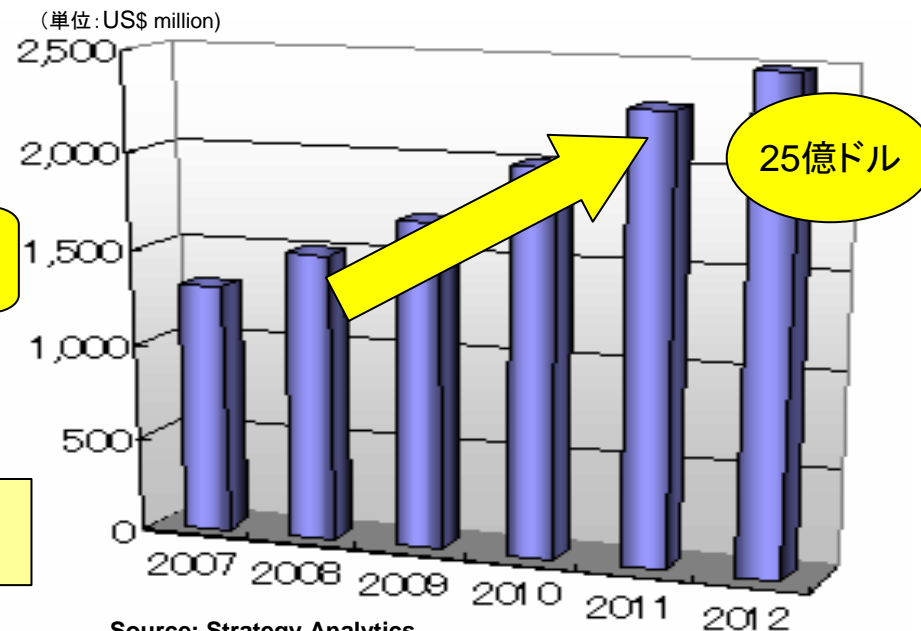
また、Strategy Analyticsのレポートによると、2008年には15億ドルだったMMORPG利用者の売上規模は2012年には25億ドル市場になると予想されております。

世界のインターネット利用者数とブロードバンド利用者数



Sources: Informa Telecoms & Media; ITU; Forrester Research

世界のMMORPG利用者の売上規模



Source: Strategy Analytics

Copyright GALA Inc. All rights reserved.

Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

ポータル事業 - オンラインゲームポータルサイト「gPotato」

登録ユーザーを増やす(ゲーム知名度を上げる)

ゲーム購入ユーザーを増やす(売上げを増やす)

①ゲームポータル「gPotato」にて会員登録

②ゲームソフトをダウンロード遊ぶ(無料)

③ゲーム内共通通貨「gPotato」を購入(有料)

④ゲーム内通貨「gPotato」で「アイテム」を購入(交換)



gPotatoにさえ登録すれば、世界中のあらゆるゲームを楽しむことができる



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

ポータル事業 - アイテムモール「有料アイテム」



スタミナセーバー

経験値×2



痛いムチ

移動速度UP



シクルトフリーパス

パスポート



青い蝶の
仮面(マスク)



ドラゴンズ
マント(マント)

見た目が変化

LV UP!!
(一般ユーザーより早くLVアップできる)

移動速度 UP!!
(一般ユーザーより早く移動できる)

パスポートを購入した人だけが
いけるプレミアムエリアに行ける。
(有利な条件で取引できる)

一般ユーザーと違う見た目、
強いキャラクターにできる。
(武器を光らせたり、マントやヘルム等
ゲーム内では販売していないアイテムが
装備できる。)

一般



見た目が変化



※一般のユーザーでも普通にゲームを楽しめるが、課金アイテムを使用するとより有利な条件でゲームを進めることができる。

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のビジネスモデル

③ゲームユーザー

日本、英語圏、欧州言語圏、韓国、現地パートナーサービス提供地域

アイテム売上げ
100%

サービス提供

②運営会社
(パブリッシャー)

ガーラジャパン、Gala-Net、Gala Networks Europe、(Aeonsoft)、現地パートナー

ロイヤリティ売上げ
20-30%

ゲームライセンス
提供

ライセンス
売上げ

①開発会社
(デベロッパー)

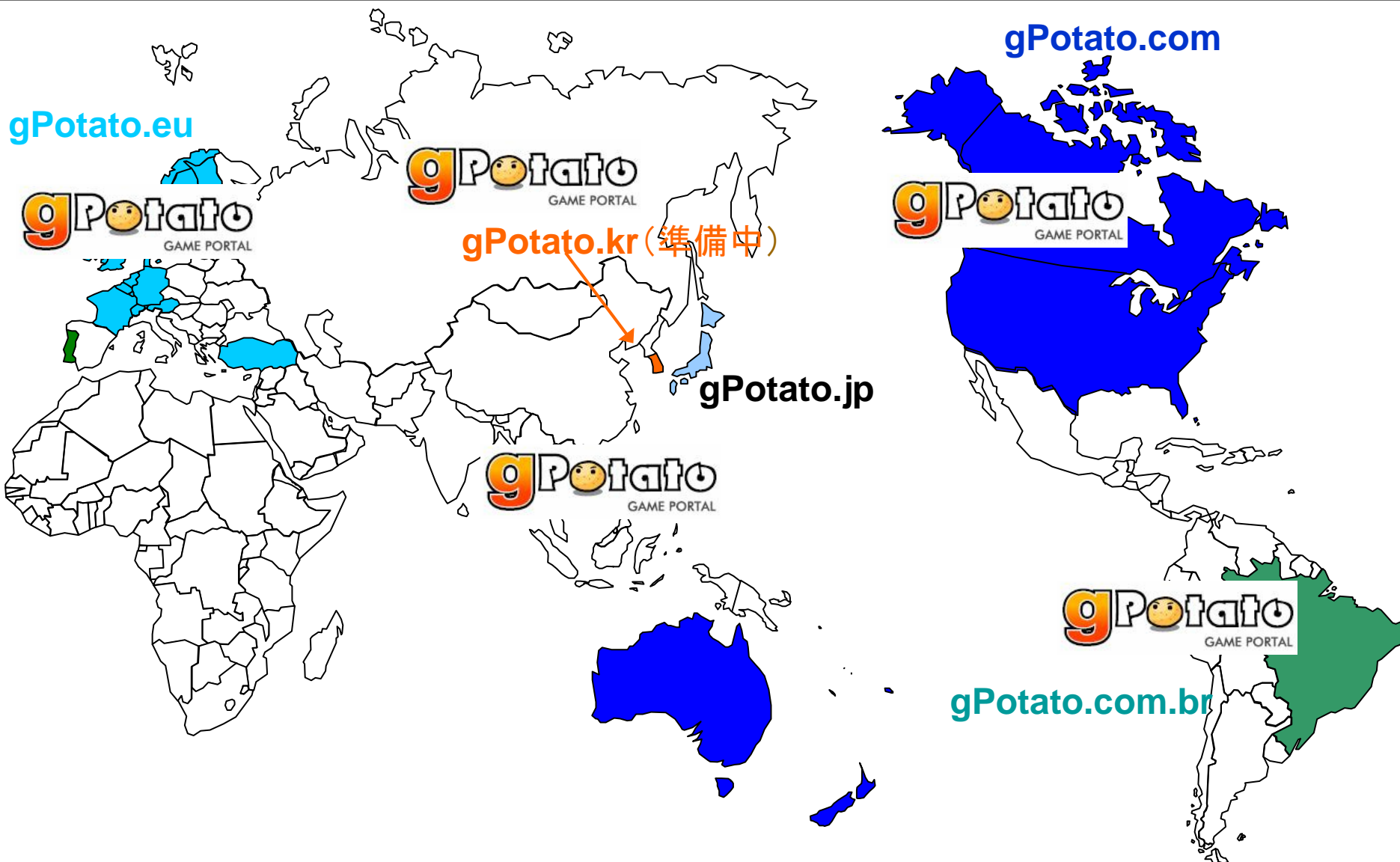
Aeonsoft、nFlavor、その他開発会社

Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



Global Online Community Company

ポータル事業 - ポータルサイト「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タイトル

		自社タイトルゲーム					他社タイトルゲーム										
		Flyff Online	Rappelz	Street Gears	iL: Soul bringer	Air Match	Luna Online	Dragonica	Tales Runner	Aika Online	Allods Online	Iris Online	Canaan	Castle of Hero*	Project 9	武林英雄	
gPotato.jp	日本語			冬									来期初夏		秋-冬		
gPotato.com	英語								冬-春	冬-春			来期夏		秋-冬		
	ポルトガル語																
gPotato.eu	ドイツ語																
	フランス語										冬-春		冬	秋-冬	来期秋-冬		
	英語																
	トルコ語																
	ポーランド語		冬										冬	秋-冬	来期秋-冬		
Aeonsoft/ nFlavor (gPotato.kr)	韓国語				来期初夏	冬								春			冬-春

… 商業化済

… 準備中

*地域によってタイトルが変わっています。

Ⅲ 事業別報告 ①オンラインゲーム事業

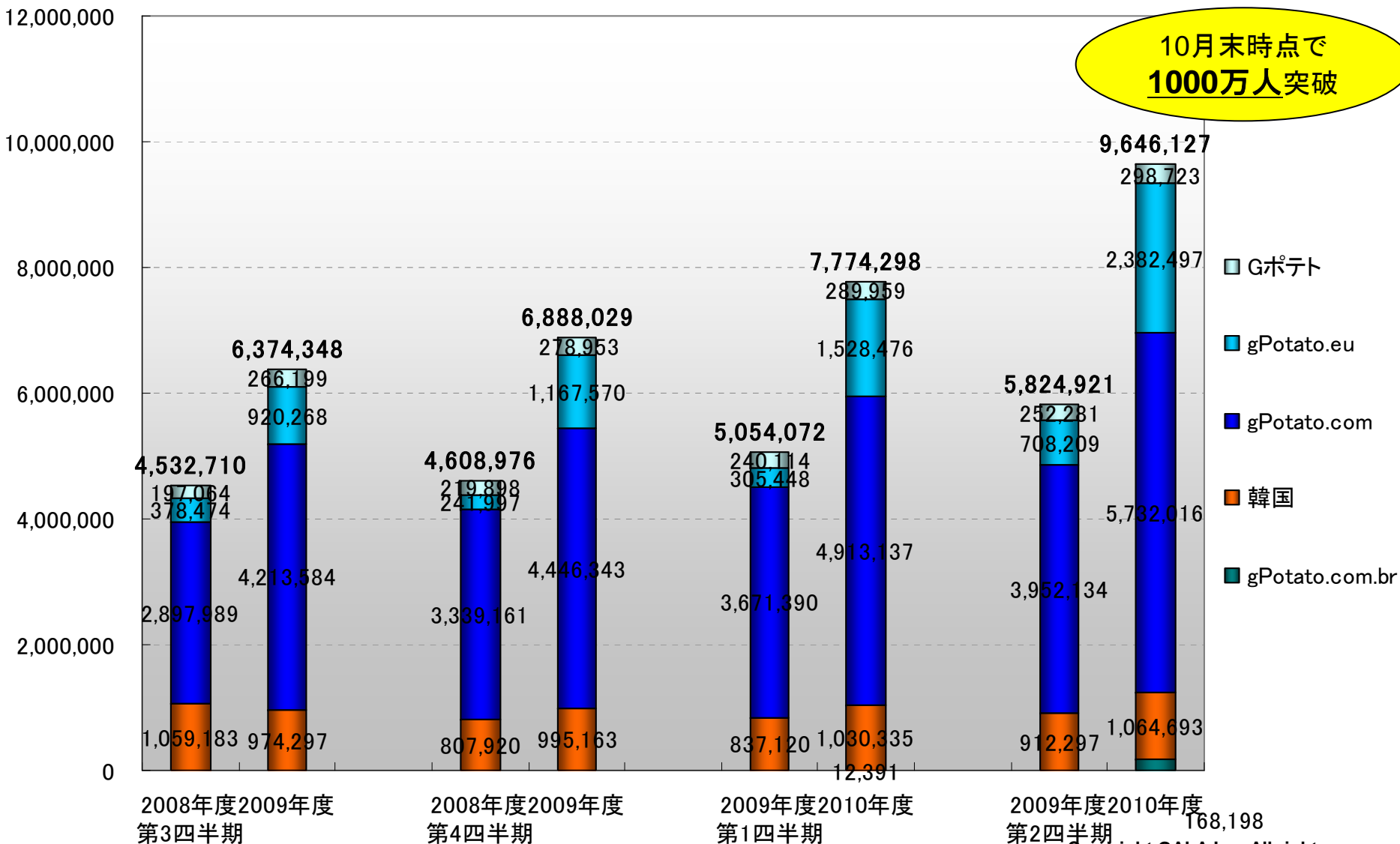


ポータル事業 —ポータルサイト「gPotato」ゲーム会員数推移

(単位:人)

(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz

10月末時点で
1000万人突破



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「Flyff Online」「Rappelz」



Aeonsoft Inc.が開発し、現在では北米を中心とした英語圏、欧州言語圏、東南アジア、アジア圏、南米地域など世界のあらゆる地域に展開しています。

世界で初めて「空を飛ぶ」システムを導入したゲームです。



nFlavor Corp.が開発し、現在では北米を中心とした英語圏、欧州言語圏、アジア圏、ロシア、アラビア語圏など世界のあらゆる地域に展開しています。

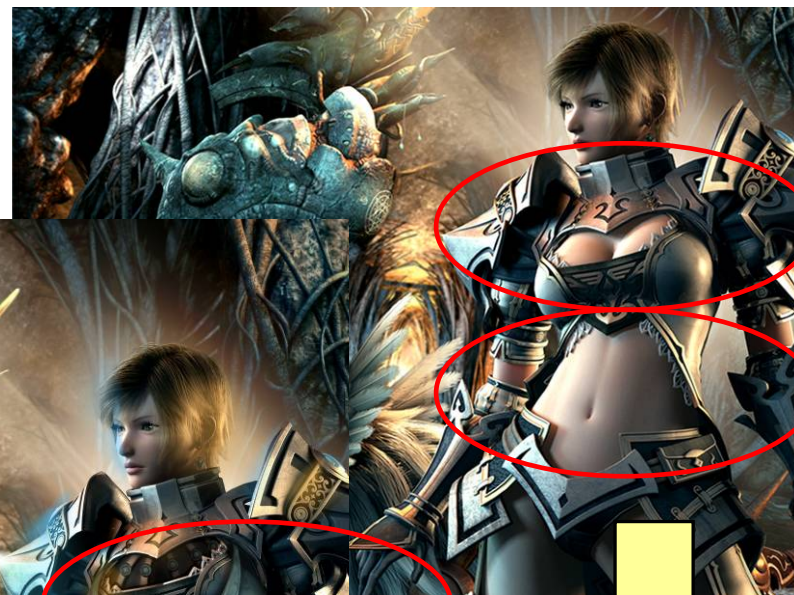
アラビア語圏でのサービスに当たっては、宗教上の文化などを考慮し、ゲーム内ストーリーやコスチュームなどをカスタマイズいたしました。

Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業

開発事業 - 「Rappelz」の地域に特化したアレンジメント

Rappelz - イスラムバージョン

オンラインゲームならではの地域に特化したカスタマイズ



コスチュームの
改良

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		アラビア語圏				
		独	仏	トルコ	ポーランド	ロシア	日本	韓国	フィリピン	タイ	ベトナム	中国	台湾		香港	チリ他	ブラジル	
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe			Astrum Online Entertainment	Excite Japan	Aeonsoft	Level up	INI3	VDC-Net2E	Net Ease	Macrowell	UR Game International	Zoomby EntertainmentNet	Gala-Net			
Rappelz			Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	Gala Networks Europe	FUN FACTORY	Gala Japan	nFlavor	Funbox	Asiasoft	Ningbo Success Multi-media Communication		GameCyber Technology	Gala-Net	Game Power7			
Street Gears			Gala Networks Europe					Gala Japan					Beijing 17game Network					
iL: Soul bringer														Gamania Digital				
Air Match									Aeonsoft									

現在開発中

● ● ● 商業化

● ● ● 準備中 Copyright GALA Inc. All rights reserved.

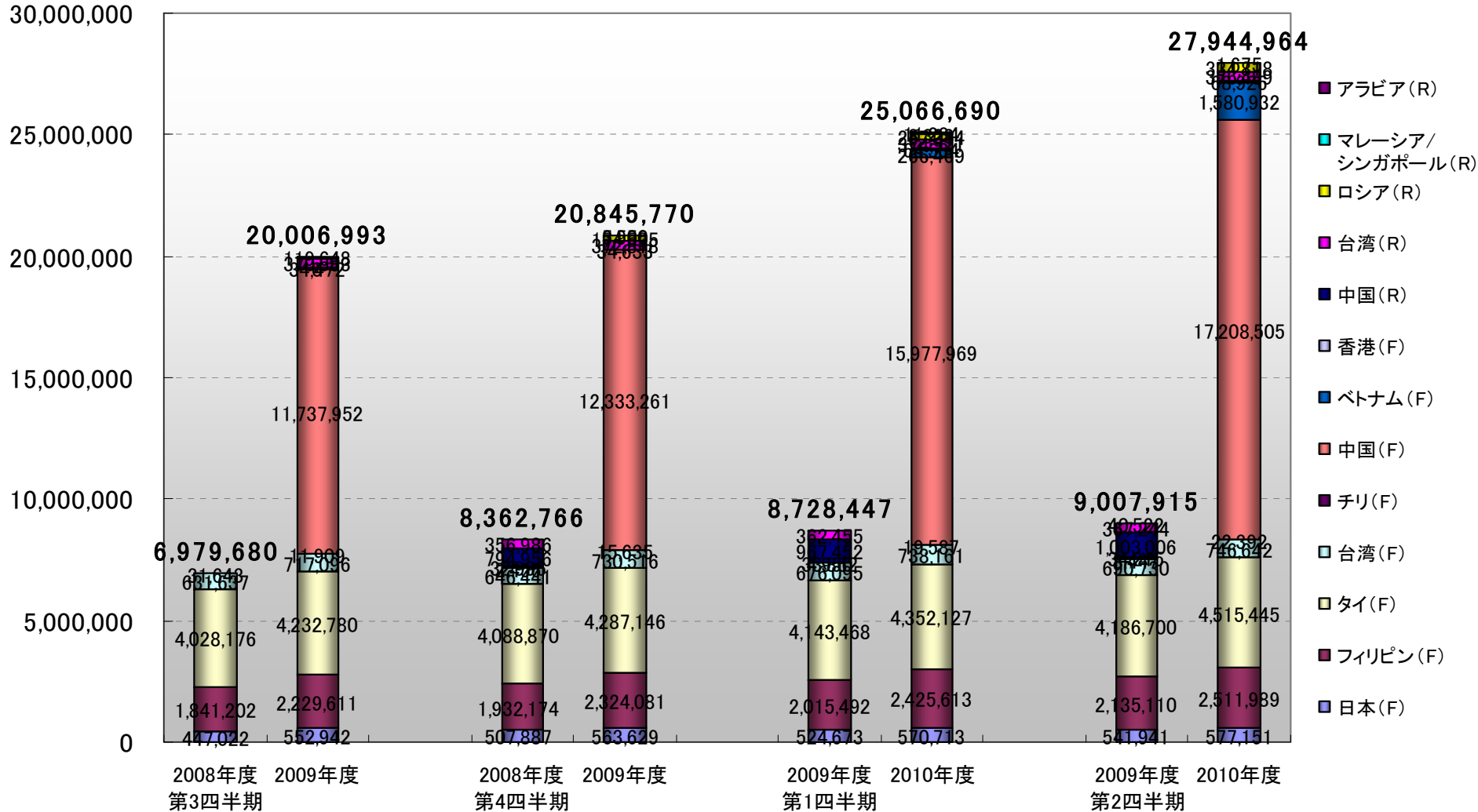
Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



開発事業 - 他社運営ゲーム会員数推移

(単位:人)

(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



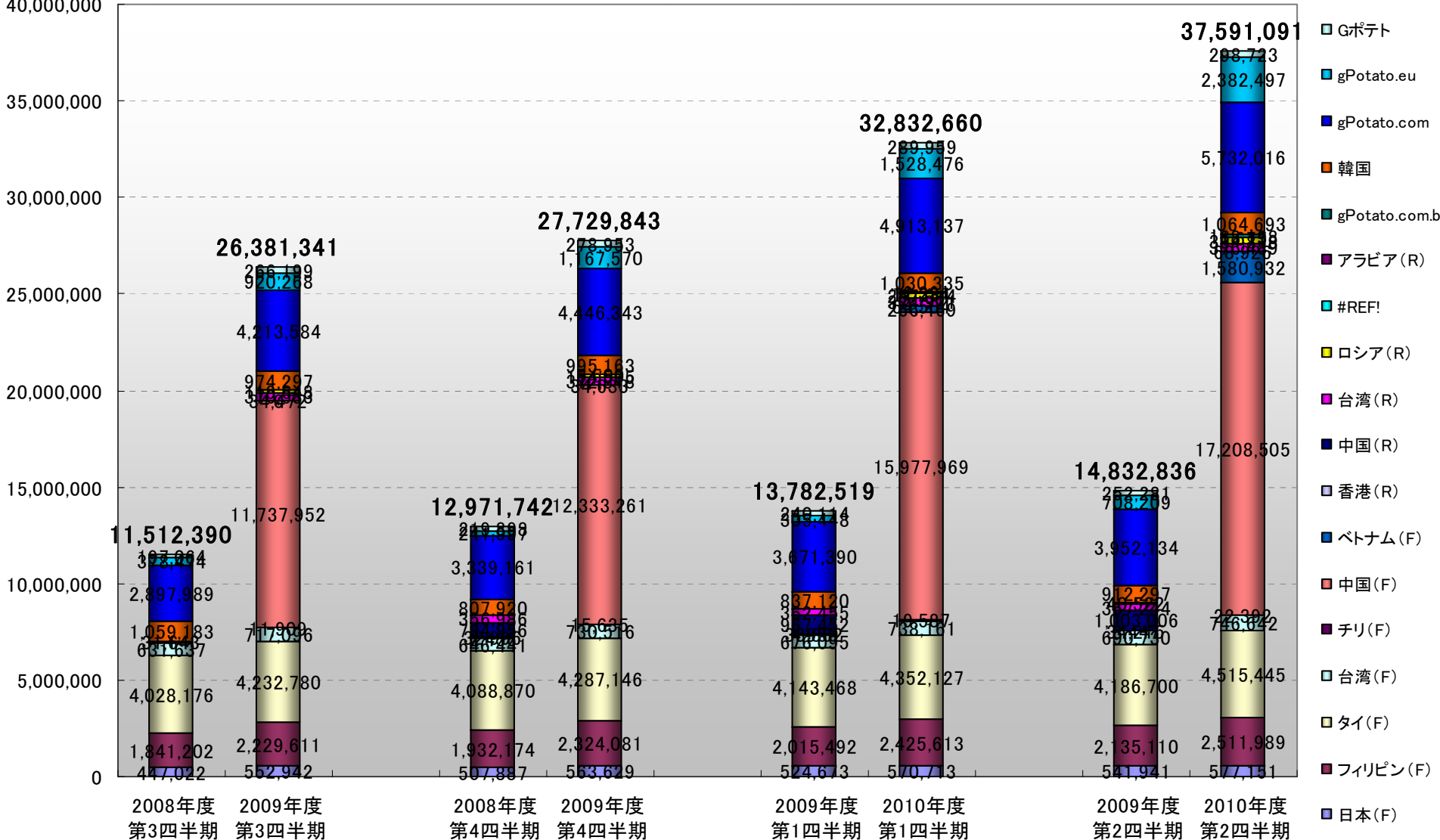
Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



GALA Groupの提供するゲーム総会員数推移(自社+他社運営)

(単位:人)
40,000,000

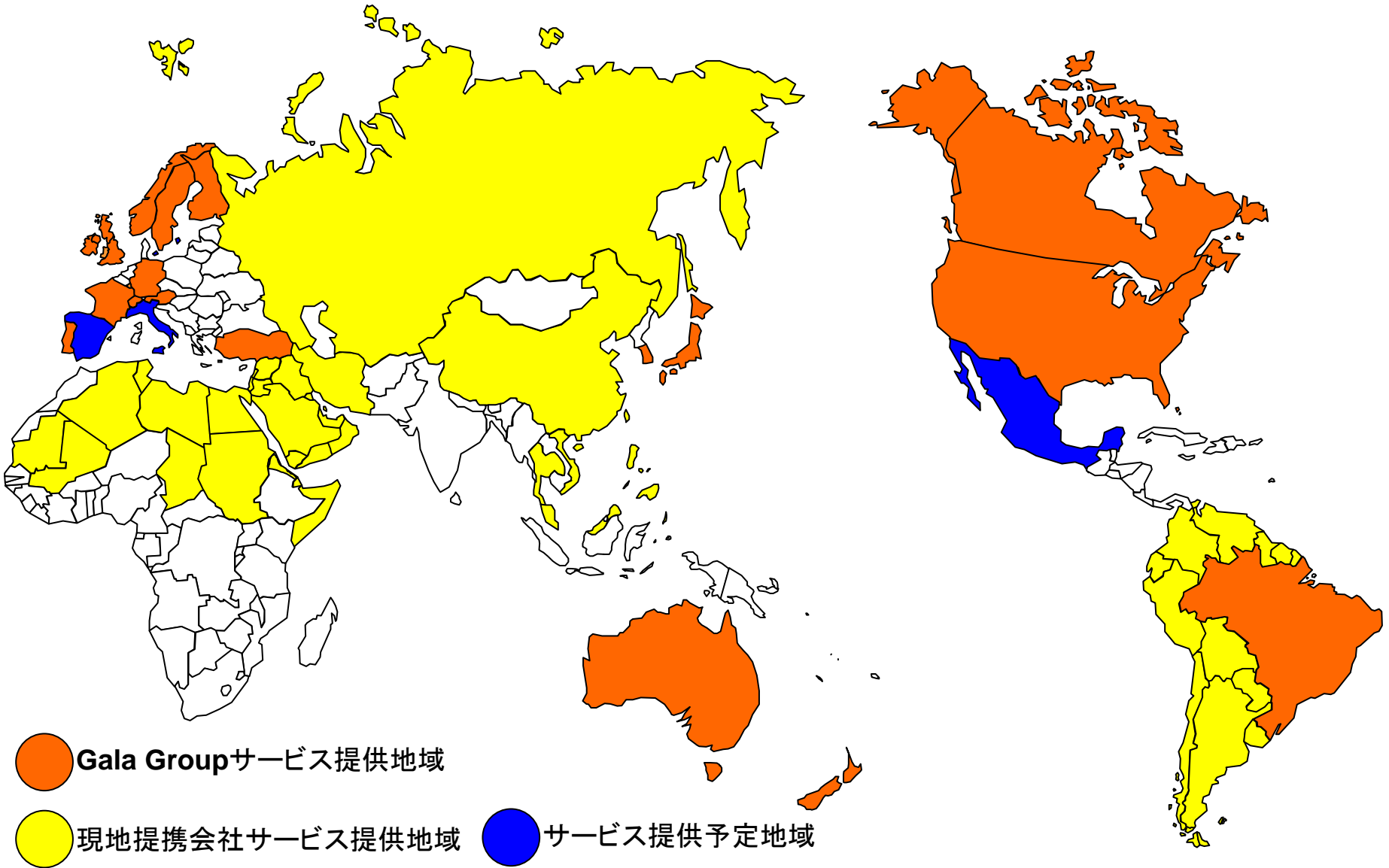
(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



Ⅲ 事業別報告 - ①オンラインゲーム事業



世界各国へ提供



Ⅲ 事業別報告 — ②データマイニング事業



主なサービス



「ネット風評被害バスターズ」

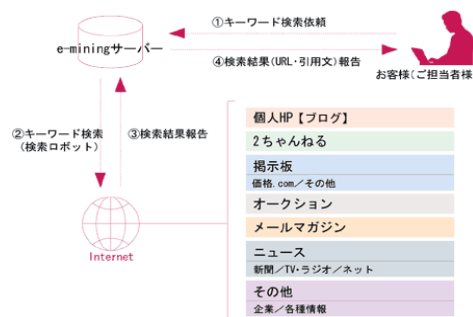
インターネット上の風評被害対応コンサルティングで4社連携

2009年8月21日より、電通パブリックリレーションズ、TMI総合法律事務所、AIG コーポレート・ソリューションズとともに、「ネット風評被害バスターズ」として、インターネット上の風評被害で困っている企業様に対して、それぞれの企業様に合ったマネジメントやコンサルタントサービスを提供しサポートするサービスです。

	予防・予防 予防	被害軽減	再発防止・ 再発回復
	予防バック	緊急時対応バック	
ネット情報分析 ガーラバズ	<ul style="list-style-type: none"> e-マイニングによるリスクモニタリング ランクシールド 	<ul style="list-style-type: none"> ランクチェンジャー ネットリスクホットライン 	<ul style="list-style-type: none"> e-マイニングによるリスクモニタリング
広報コンサルティング 電通 PR	<ul style="list-style-type: none"> イシュー・リスク顕露・分析レポート イシュー・リスク対応方針立案 報道・マニュアル作成 教育/啓発活動 メディアトレーニング 	<ul style="list-style-type: none"> 新聞・テレビ等ワイドメディア 危機管理 HP上の情報開示 	<ul style="list-style-type: none"> 依頼依頼プログラム 危機管理マニュアル改訂 リスク・コンプライアンスセミナー ツール開発
法務コンサルティング TMI 総合法律事務所	<ul style="list-style-type: none"> 情報管理規程の作成・見直し 危機管理規程の作成・見直し その他コンプライアンス体系の確立 社員研修の実施 	<ul style="list-style-type: none"> 違法性の判断 事実関係の調査・確認 危機管理規程の作成・見直し その他コンプライアンス体系の確立 	<ul style="list-style-type: none"> 情報管理規程の見直し 危機管理規程の見直し その他コンプライアンス体系の見直し
リスク管理・評価 AIG コーポレート ソリューションズ	<ul style="list-style-type: none"> 危機管理評価 (i-CRIS) リスク管理・評価 AIG コーポレートソリューションズ 	<ul style="list-style-type: none"> 危機管理評価 (i-CRIS) リスク管理・評価 AIG コーポレートソリューションズ 	<ul style="list-style-type: none"> 危機管理評価 (i-CRIS) リスク管理・評価 AIG コーポレートソリューションズ

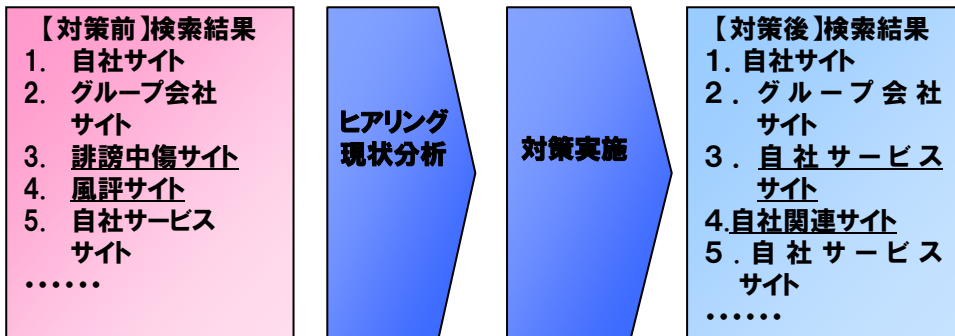
リスクモニタリングサービス「e-マイニング」

「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のあらゆるサイトを巡回し、お客様が事前に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、サイト情報(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。



「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。



Ⅲ 事業別報告 – ②データマイニング事業



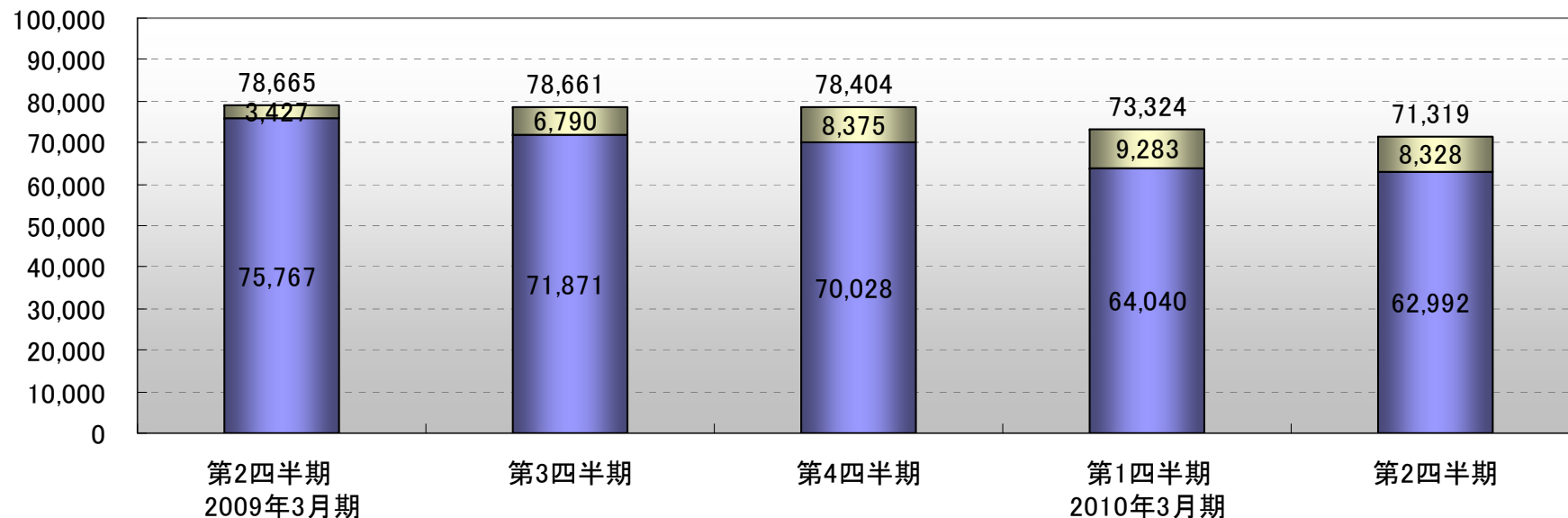
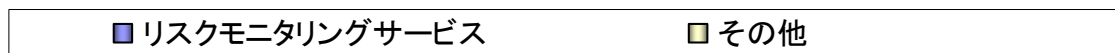
売上高



(単位:千円、%)

	2010年3月期 第2四半期	2009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	62,992	75,768	△12,776	△16.9%
その他	8,328	3,428	4,900	142.9%
合計	71,319	78,666	△7,346	△9.3%

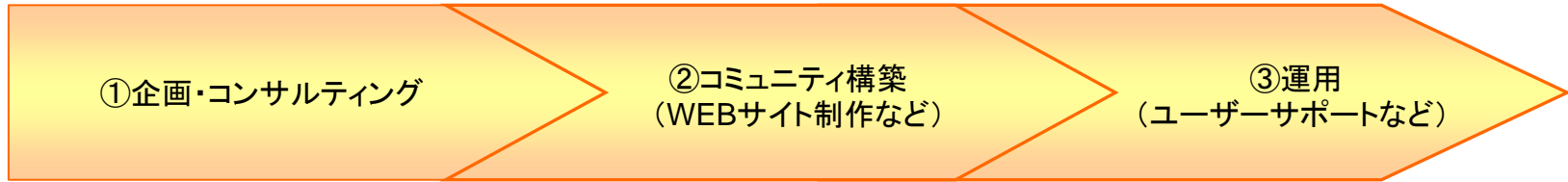
(単位:千円)



Ⅲ 事業別報告 一③コミュニティ・ソリューション事業



主なサービス



①企画・コンサルティング

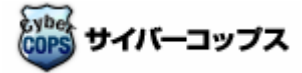
②コミュニティ構築
(WEBサイト制作など)

③運用
(ユーザーサポートなど)

<コミュニティ構築パッケージ>

GFS Pro

<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

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)

✓ 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 ③コミュニティ・ソリューション事業



売上高

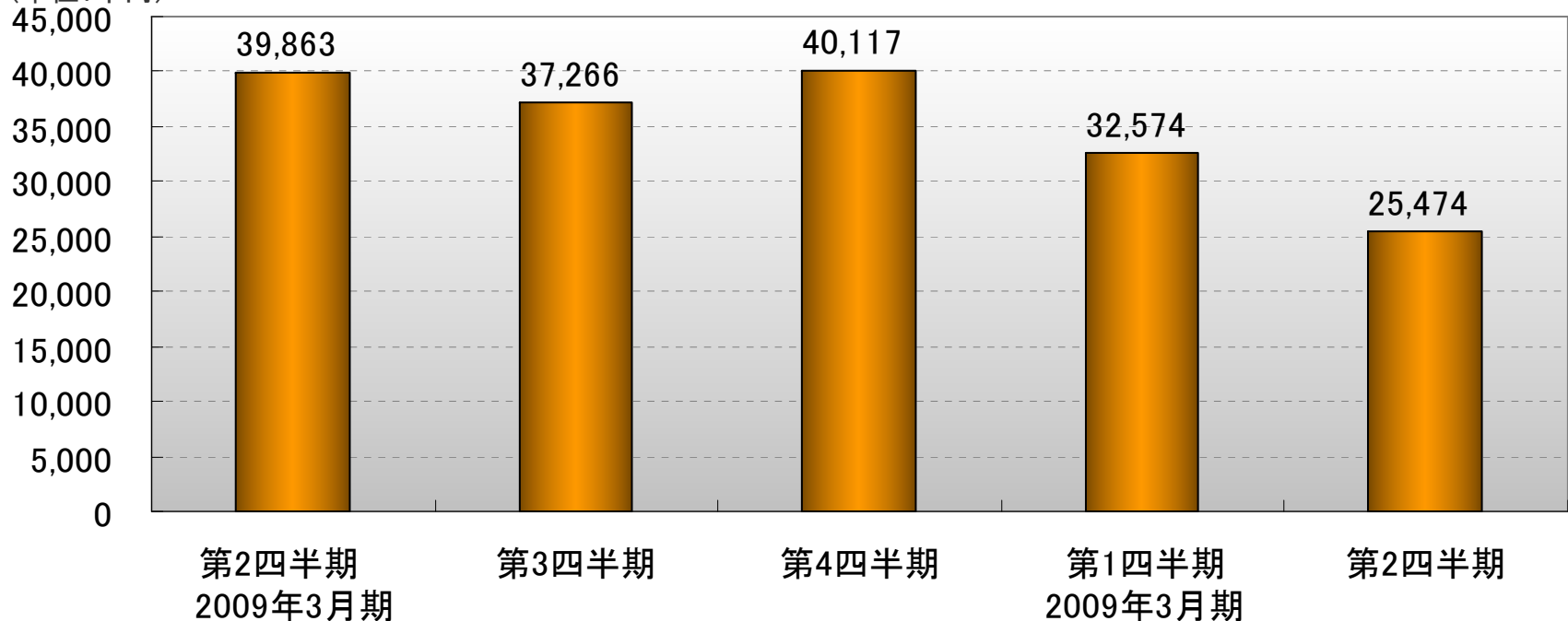


(単位: 千円)

	2010年3月期 第2四半期	2009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	25,474	39,863	△14,389	△36.1%

売上高四半期推移

(単位: 千円)



資本・業務提携



2009年10月22日付 プレスリリース

Noria Co., Ltd.の発行済株式の19.28%を出資し、現在開発中の、オンラインゲーム「**SEVENCORE**」の北米、南米、豪州、欧州ならびに日本におけるサービス提供ライセンスを取得いたしました。

その他の地域については積極的に各地の運営パートナーの紹介を行う予定です。

サービス提供開始時期につきましては、来年(2011年3月期後半)を目処に準備しております。

商号	Noria Co., Ltd.
URL	http://www.noria.co.kr/jp/
所在地	A-505 Pyungchon AcroTower, Kuanyang-Dong 1591, Dongan-Gu, Anyang-City Gyeonggi-Do, 431-060, Korea
CEO	Jung Ju Kim
従業員数	25名
設立	2008年6月20日
事業内容	オンラインゲーム開発事業

ポータル事業

Gala-Net Inc.

今後提供予定のゲームタイトル

Heroes of Gaia ⇒ 今期秋～冬頃
Aika Online ⇒ 今期冬頃
Allods Online ⇒ 今期冬～春頃
Iris Online ⇒ 来期夏～秋頃

当期より、英語圏のみならず、南米ブラジルなどポルトガル語圏へのサービス提供も開始いたしました。

今後は、メキシコやチリなどのスペイン語圏などへのサービス提供を予定しており、幅広い地域をカバーしていく予定です。

Gala Networks Europe Ltd.

今後提供予定のゲームタイトル

Allods Online ⇒ 今期冬頃
Canaan ⇒ 今期冬頃
Castle of Heroes ⇒ 今期冬頃
Project 9 ⇒ 来期秋頃

現在、ドイツ語、フランス語、英語にてサービス提供をしている既存ゲームにおいて、当期より一部トルコ語でのサービスも開始いたしました。

今後はポーランド語やイタリア語などの他の欧州言語でのサービス提供も予定しております。

ポータル事業

ガーラジャパン

今後提供予定のゲームタイトル

英雄の城 -Castle of Hero

⇒今期秋～冬頃

Street Gears ⇒今期冬頃

Iris Online ⇒来期夏頃

iL:Soulbringer ⇒来期夏～秋頃

「Rappelz」のサービス提供に加え、当期より GALA Groupの提供している「Flyff Online」および「Rappelz」を漫画化し、また、オリジナルコミック「HAKKENDEN」も制作し、Gポテト会員様向けに配信も開始いたしました。

Aeonsoft Inc.

今後提供予定のゲームタイトル

Airmatch ⇒今期冬頃

Rappelz ⇒今期冬頃

武林英雄 ⇒今期冬頃

Castle of Hero⇒来期春頃

オンラインゲームの開発だけでなく、今期中にはポータルサイト「gPotato.kr」を立ち上げ、自社グループ開発ゲームを中心に、韓国においてサービス提供を行う予定です。

IV 今後の取組み

開発事業

Aeonsoft Inc.

現在開発中のゲーム

Air Match(現在韓国にてCBT中)



Air Match

nFlavor Corp.

現在開発中のゲーム

Street Gears

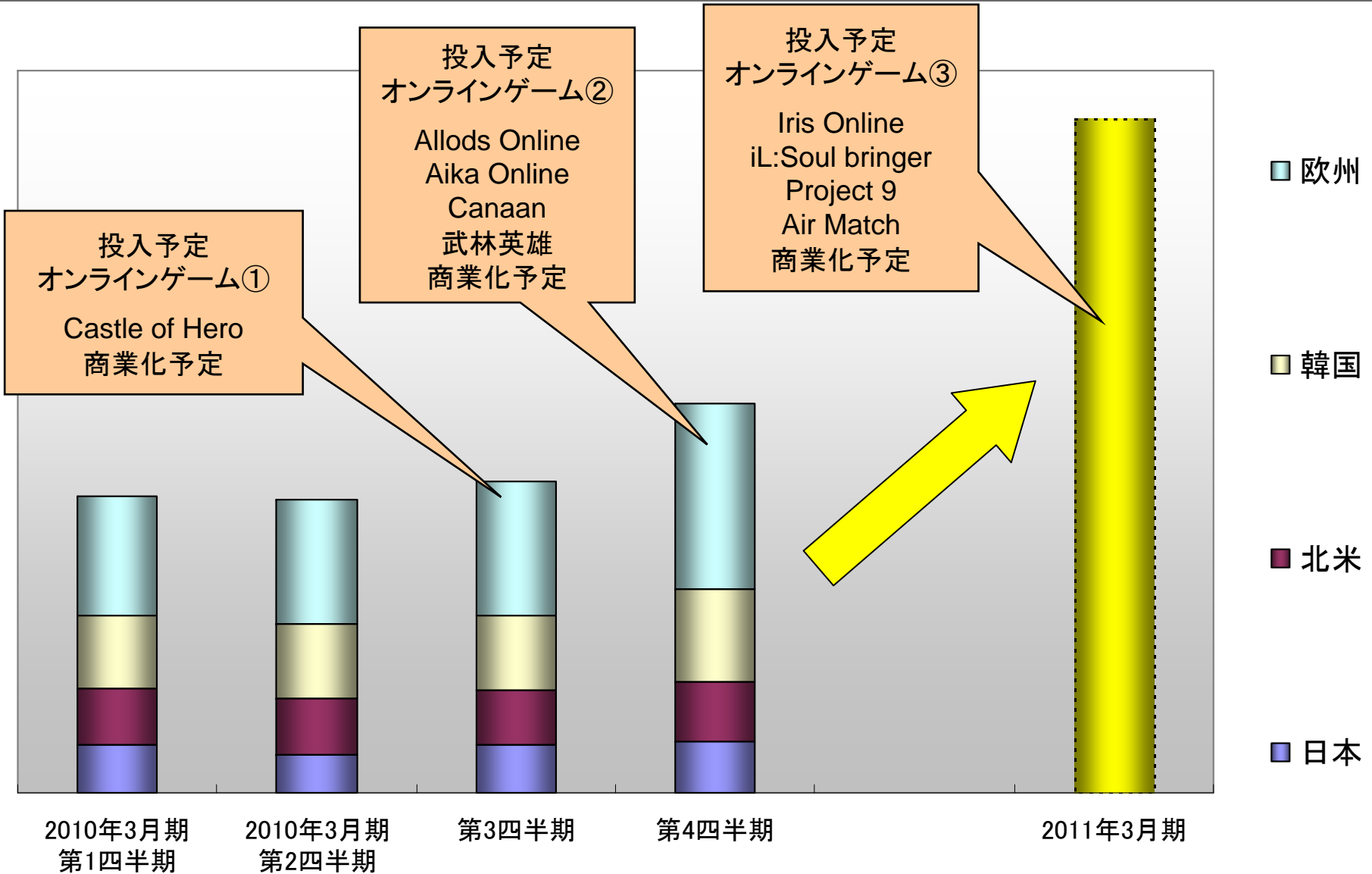
iL:Soulbringer
(現在韓国にてCBT中)



iL:Soulbringer

IV 今後の取組み

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)

