

アナリスト様向け決算説明会

2010年3月期 通期

(自:2009年4月1日 至:2010年3月31日)

株式会社ガーラ
2010年5月14日

本日のテーマ

- I GALA Groupについて
- II 事業内容
- III 期末決算報告
- IV 第4四半期決算報告
- V 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（58名）		韓国（246名）		北米（57名）		欧州（86名）	
持株会社（18名）		ガーラ							
オンラインゲーム事業 （409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



グループ構成

グループ会社名	国	株式保有率	事業内容
株式会社ガーラ	日本	—	
株式会社ガーラウェブ	日本	100%	コミュニティ・ソリューション事業担当
株式会社ガーラバス	日本	100%	データマイニング事業担当
株式会社ガーラジャパン	日本	100%	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%	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%	欧州言語圏での オンラインゲームパブリッシング担当
Gala-Net Brazil (仮称)	ブラジル	Gala-Net Inc. 99.9% 株式会社ガーラ 0.1%	ポルトガル語圏での オンラインゲームパブリッシング担当
Aeonsoft, Inc.	韓国	100%	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	100%※	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

※Gala-Net Brazil(仮称)は、現在設立に向けて準備を進めております。

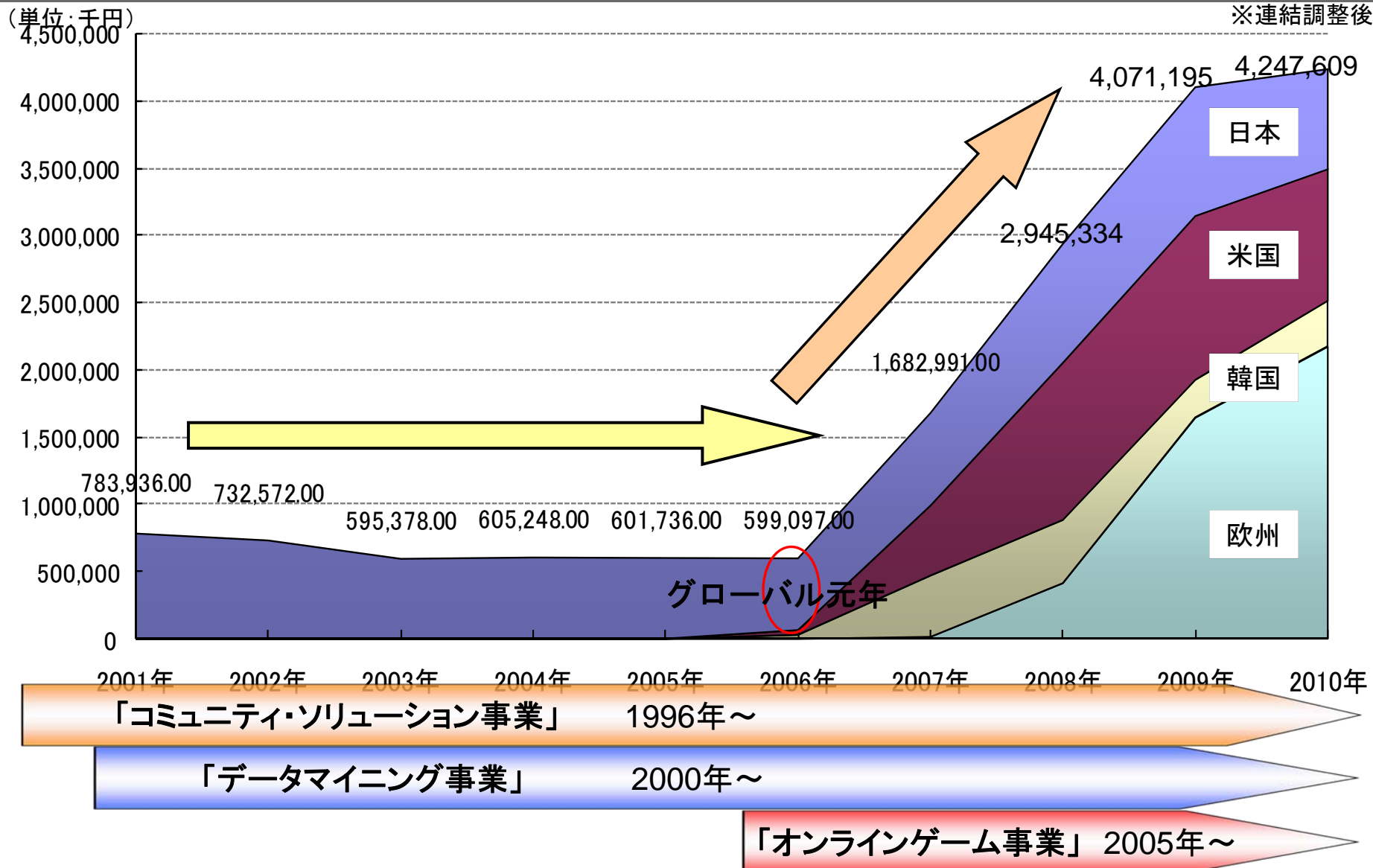
※nFlavor Corp.は2010年4月1日をみなし取得日し、株式保有率が80.61%→100%となりました。

※Aeonsoft Inc.とnFlavor Corp.は2010年6月30日付で合併となる基本合意を締結いたしました。

I GALA Groupについて



上場以降のグローバル化の進展

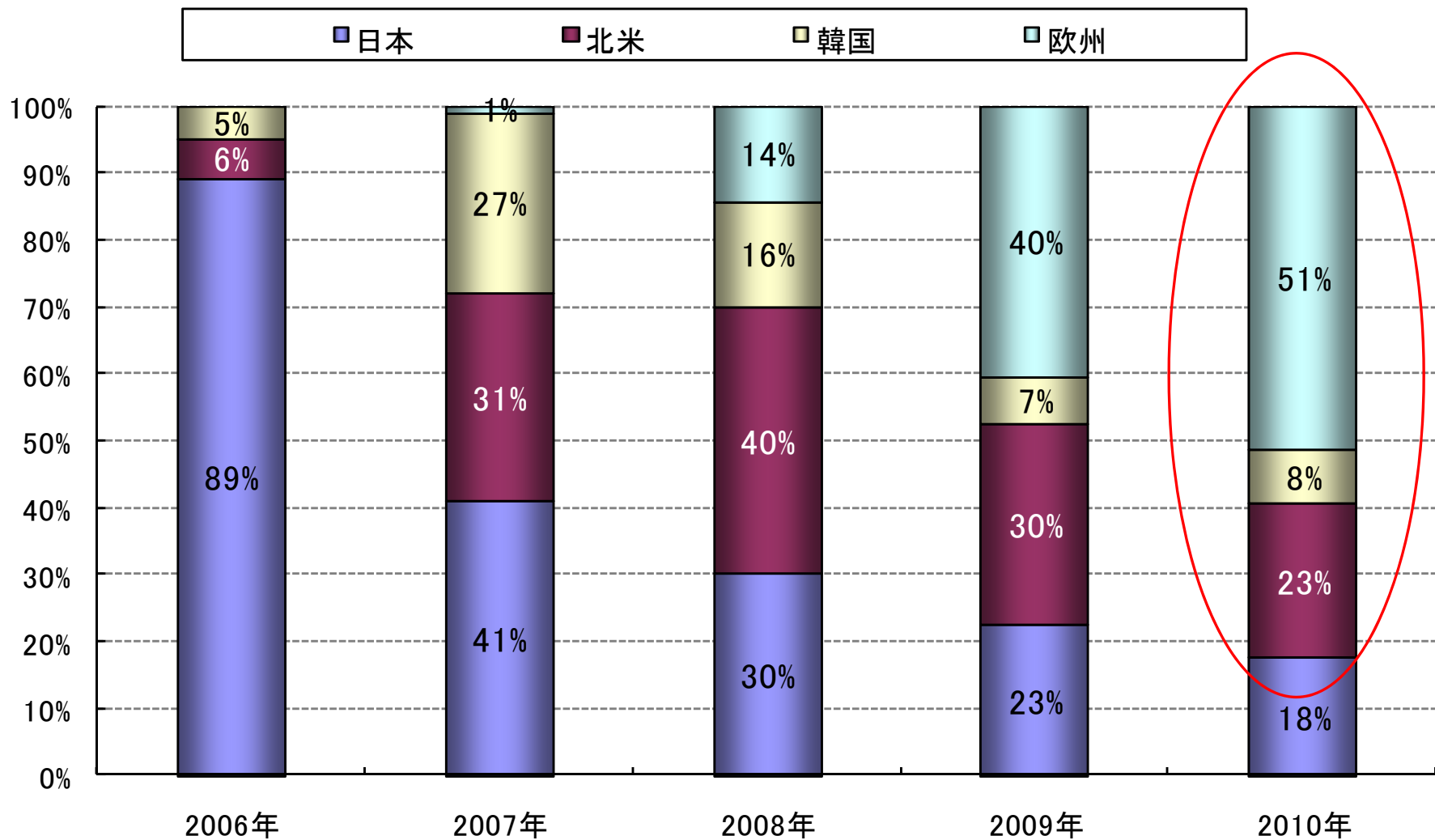


I GALA Groupについて



地域別売上高比率の推移－海外売上高比率拡大

※連結調整後



Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業

開発事業 – GALA Group開発のゲームタイトル



「Flyff Online」(フリフオンライン)

連結子会社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、可愛らしいグラフィックのゲームです。



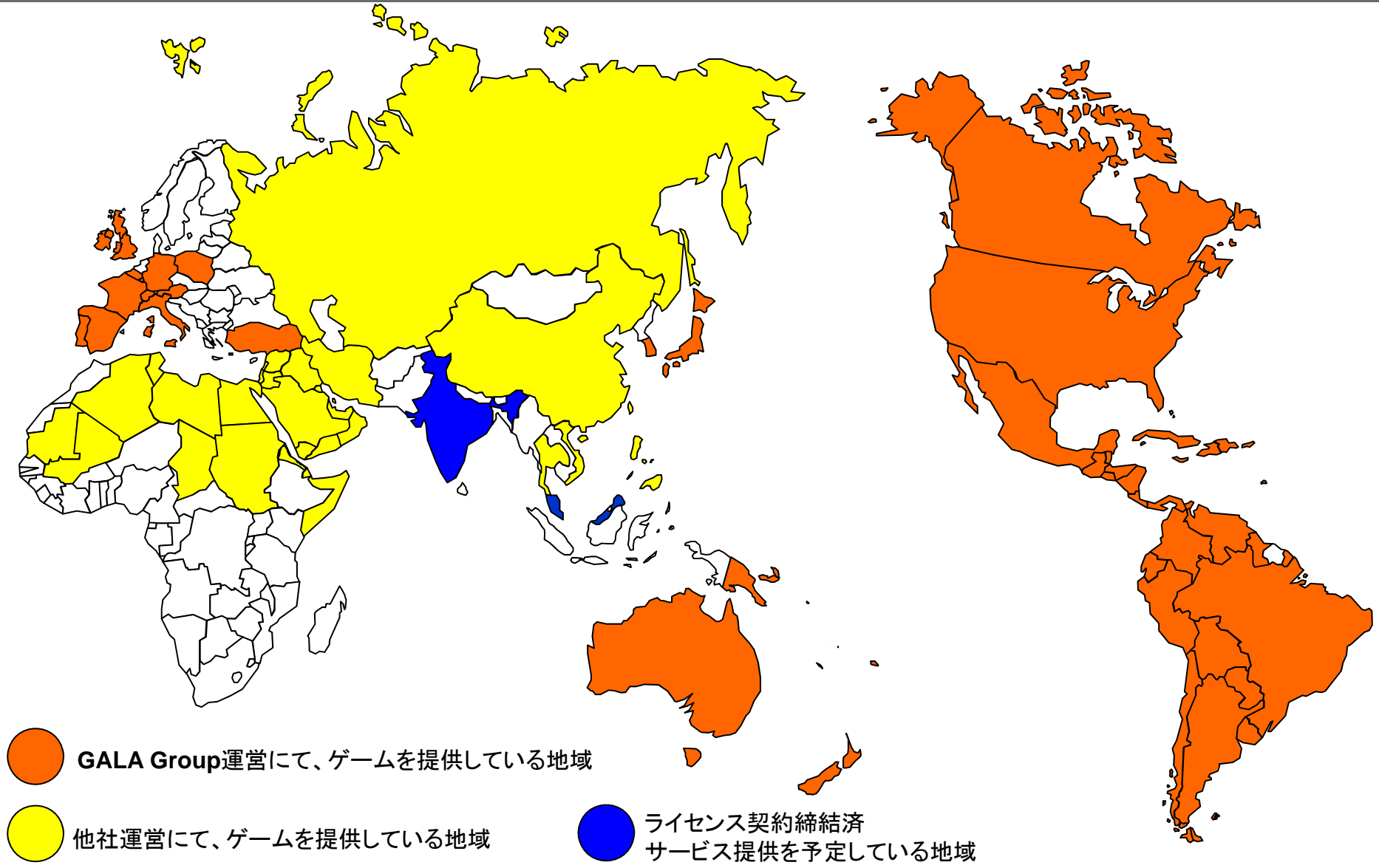
「Rappelz」(ラペルズ)

連結子会社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。グラフィックの美しさが好評であり、また、戦うだけでなく、倒したモンスターを自分の見方として戦わせ、育成させていくシステムも楽しめるゲームです。

II 事業内容 – オンラインゲーム事業



開発事業 – GALA Group 開発のゲーム提供地域



Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業



開発事業 – GALA Group開発のゲームタイトル展開地域

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 オセア ニア等 英語 地域	欧州					アジア							南米			アラビア語圏		
		英	独	仏	トルコ	ポーランド	イタリヤ	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
Flyff Online	Gala-Net	Gala Networks Europe					Astrum Online Entertainment	Gala Japan	Aeonsoft	Level up	INI3	VDC-NeI2E	Net Ease	Macrowell	Zapak Digital Entertainment	Gala-Net	Gala-Net Brazil(仮称)	Game Power7	
Rappelz		Gala Networks Europe					FUN FACTORY		nFlavor	Eaglegame International Limited	Funbox	Asiasoft				Ningbo Success Multi-media Communication Co., Ltd	GameCyber Technology		Gala-Net Brazil(仮称)
Street Gears	Gala-Net	Gala Networks Europe					Gala Japan	nFlavor	Aeonsoft				Beijing 17game Network	Gamania Digital					
iL: Soul bringer		Gala Networks Europe																	
Air Match																			

現在開発中

■・・・商業化

■・・・準備中

■・・・自社グループ運営Copyright GALA Inc. All rights reserved.

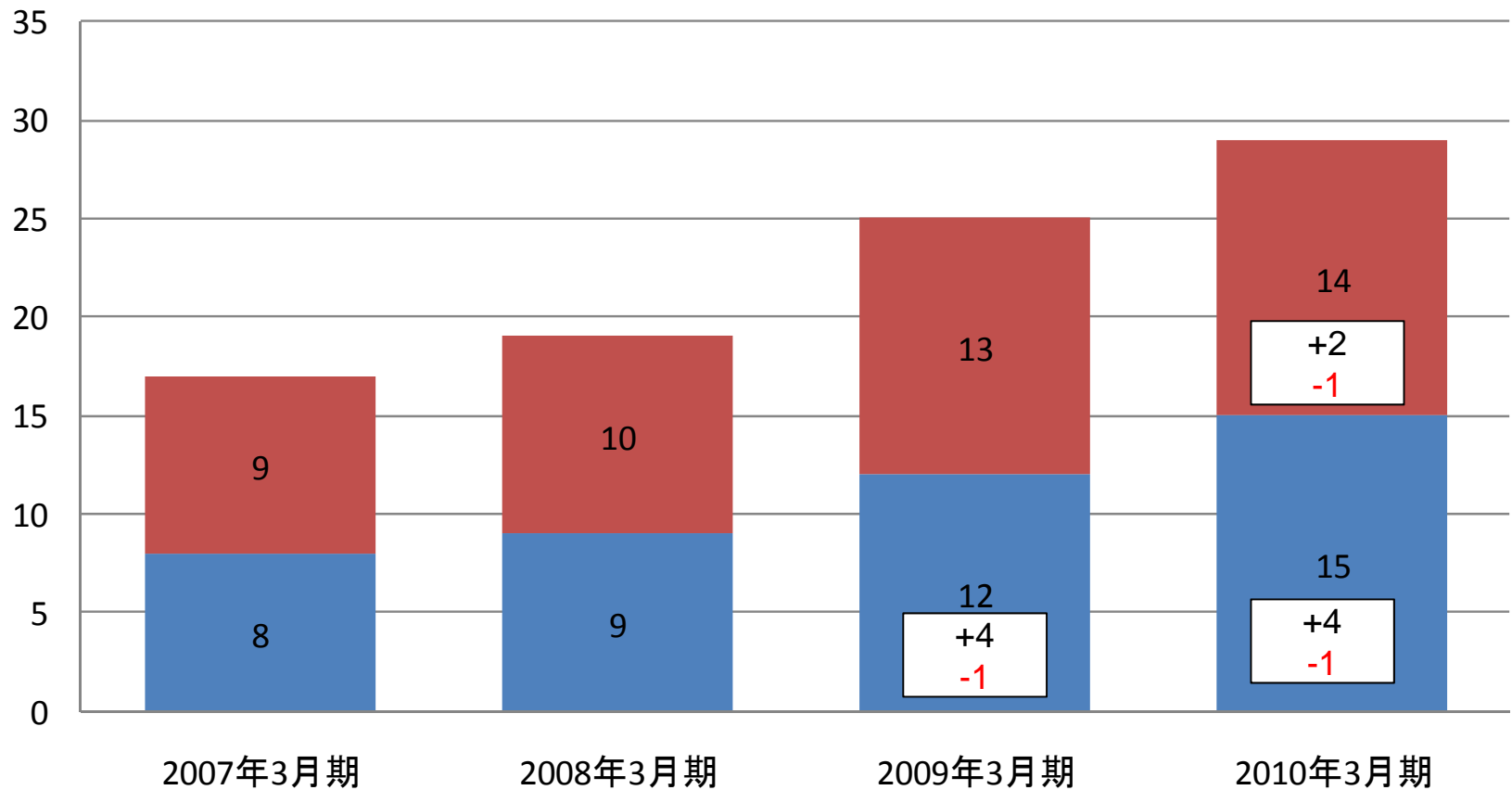
Ⅱ 事業内容 — オンラインゲーム事業

開発事業 — 言語展開数の推移

(単位:件)

■ Rappelz

■ Flyff Online



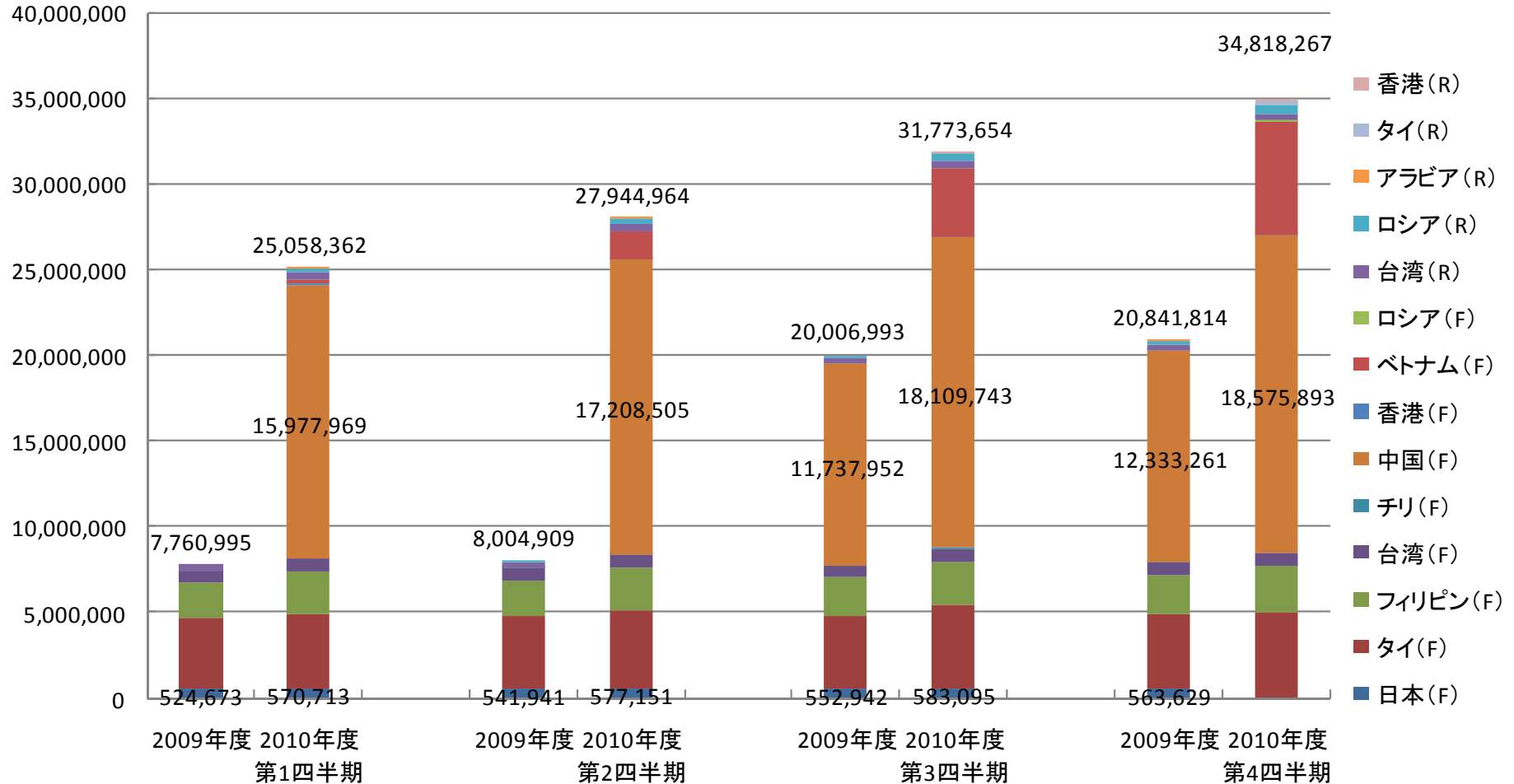
Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業



開発事業 – 他社運営におけるゲーム会員数の推移

(単位:人)

(F)・・・Flyff Online (R)・・・Rappelz



※「Flyff Online」台湾、タイ、チリ、ベトナム、ロシアは、ポータルサイトにてゲームを提供しており、ゲーム毎のユーザー数の区別をしていないため、現地運営会社の「ポータルサイト登録者数」を使用しております。

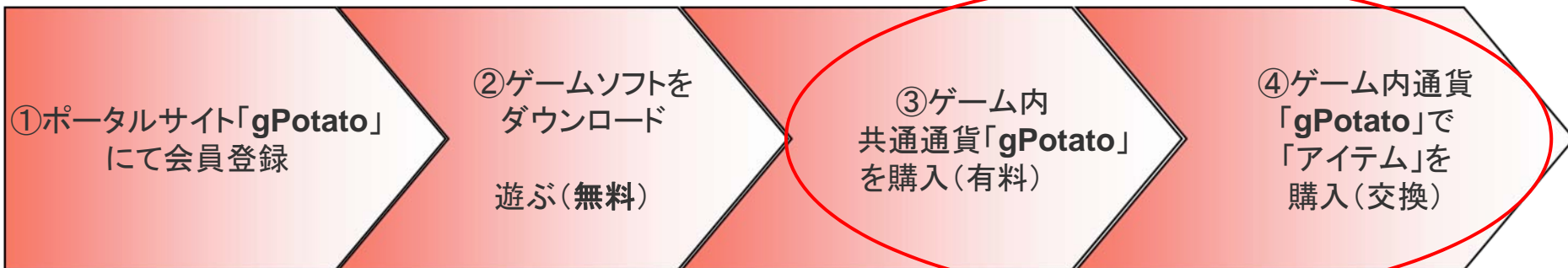
※チリおよび日本のFlyff Onlineは第4四半期より自社運営に移行いたしました。

Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業

ポータル事業 – ポータルサイト「gPotato」によるFree to Playのビジネスモデル

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)



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



Ⅱ 事業内容 –オンラインゲーム事業

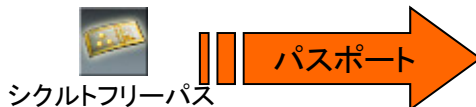
ポータル事業 –アイテムモールの「有料アイテム」とは



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



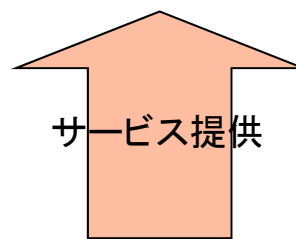
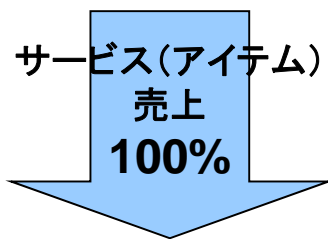
※一般のユーザーでも普通にゲームを楽しめるが、課金アイテムを使用するとより有利な条件でゲームを進めることができる。

Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業

ポータル事業 – 収益構造

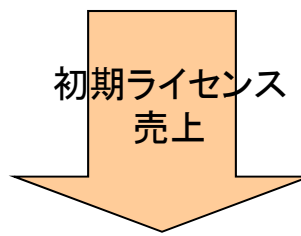
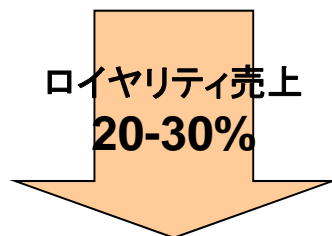
③ゲームユーザー

日本、英語圏、欧州言語圏、韓国、南米(ポルトガル語圏、スペイン語圏)



②運営会社
(パブリッシャー)

ガーラジャパン、Aeonsoft、nFlavor、
Gala-Net、Gala Networks Europe、(Gala-Net Brazil)

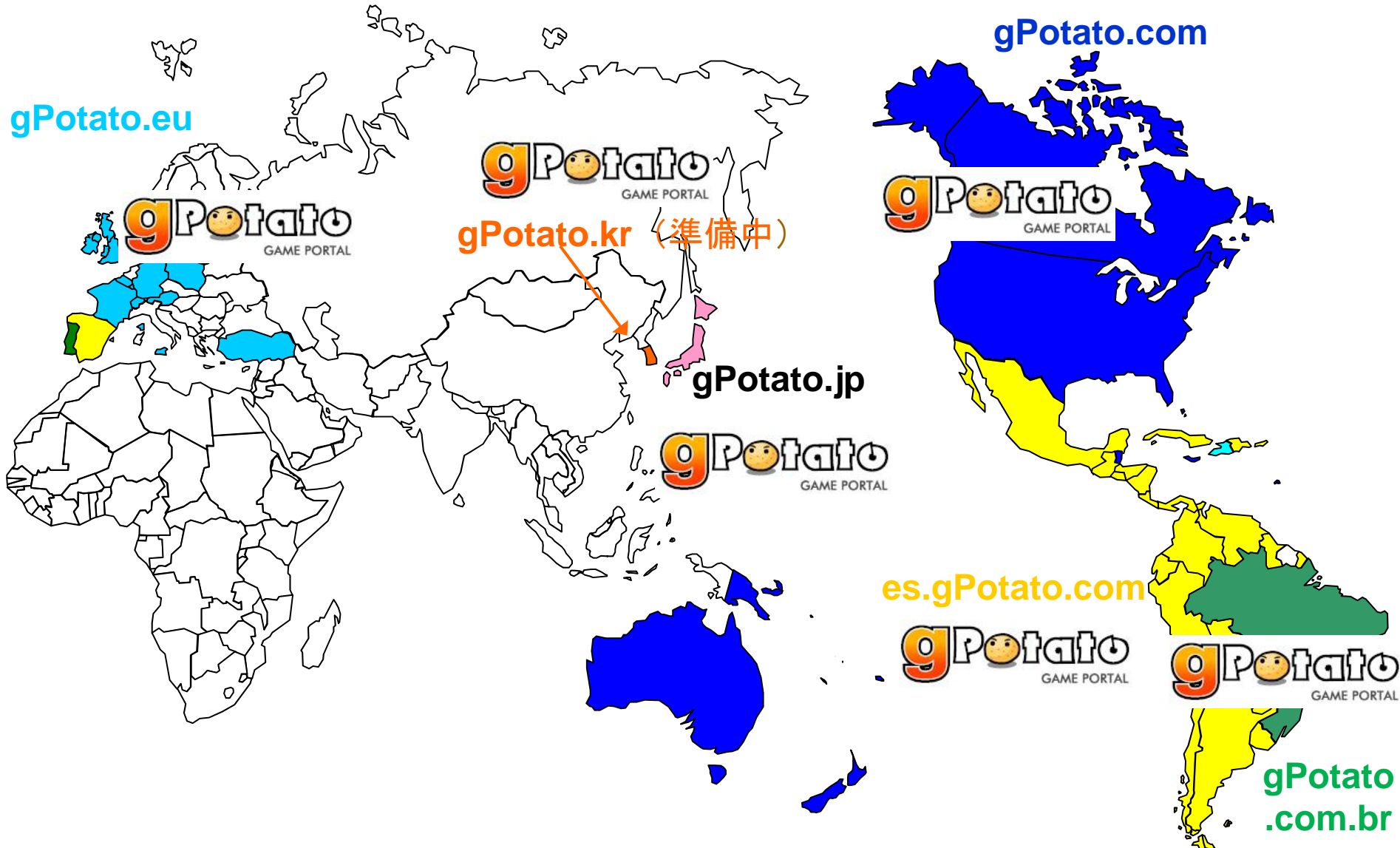


①開発会社
(デベロッパー)

Aeonsoft、nFlavor、その他開発会社

Ⅱ 事業内容 –オンラインゲーム事業

ポータル事業 –ポータルサイト「gPotato」のサービス提供地域



Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業



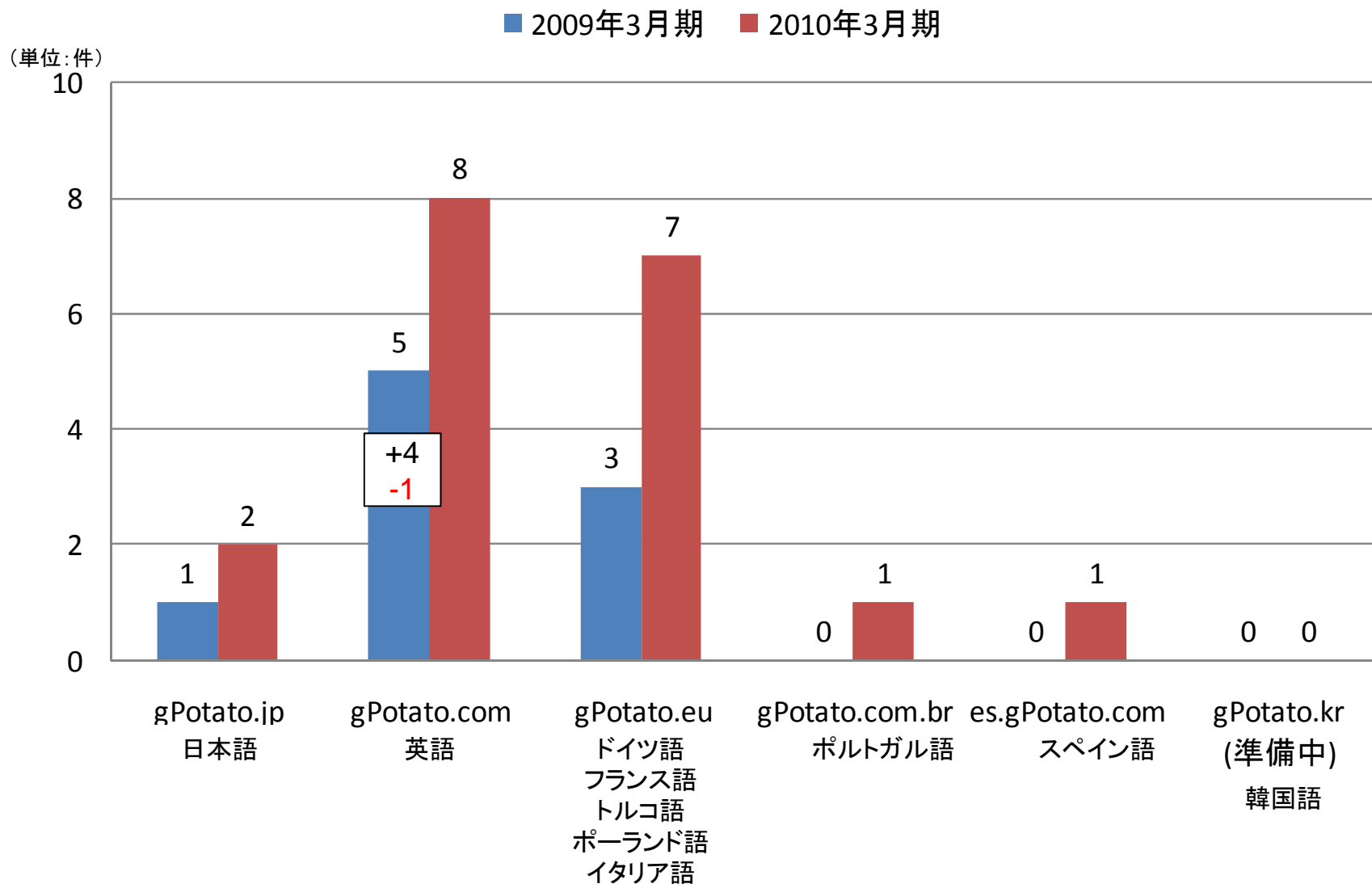
ポータル事業 – 自社グループ運営ゲームタイトル

		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	Tales Runner	Aika Online	Allods Online	Dragonica	Canaan	Castle of Hero*	武林英雄	Iris Online	Project 9
gPotato.jp	日本語				秋										初夏	
gPotato.com	英語				冬										秋-冬	
gPotato.com.br	ポルトガル語		秋-冬													
es.gPotato.com	スペイン語															
gPotato.eu	ドイツ語															来期 秋-冬
	フランス語															
	英語															
	トルコ語															
	ポーランド語															
	イタリア語															
Aeonsoft+nFlavor	韓国語			夏~秋	初夏								夏			

…商業化済
 …準備中

Ⅱ 事業内容 — オンラインゲーム事業

ポータル事業 — 提供ゲームタイトル数

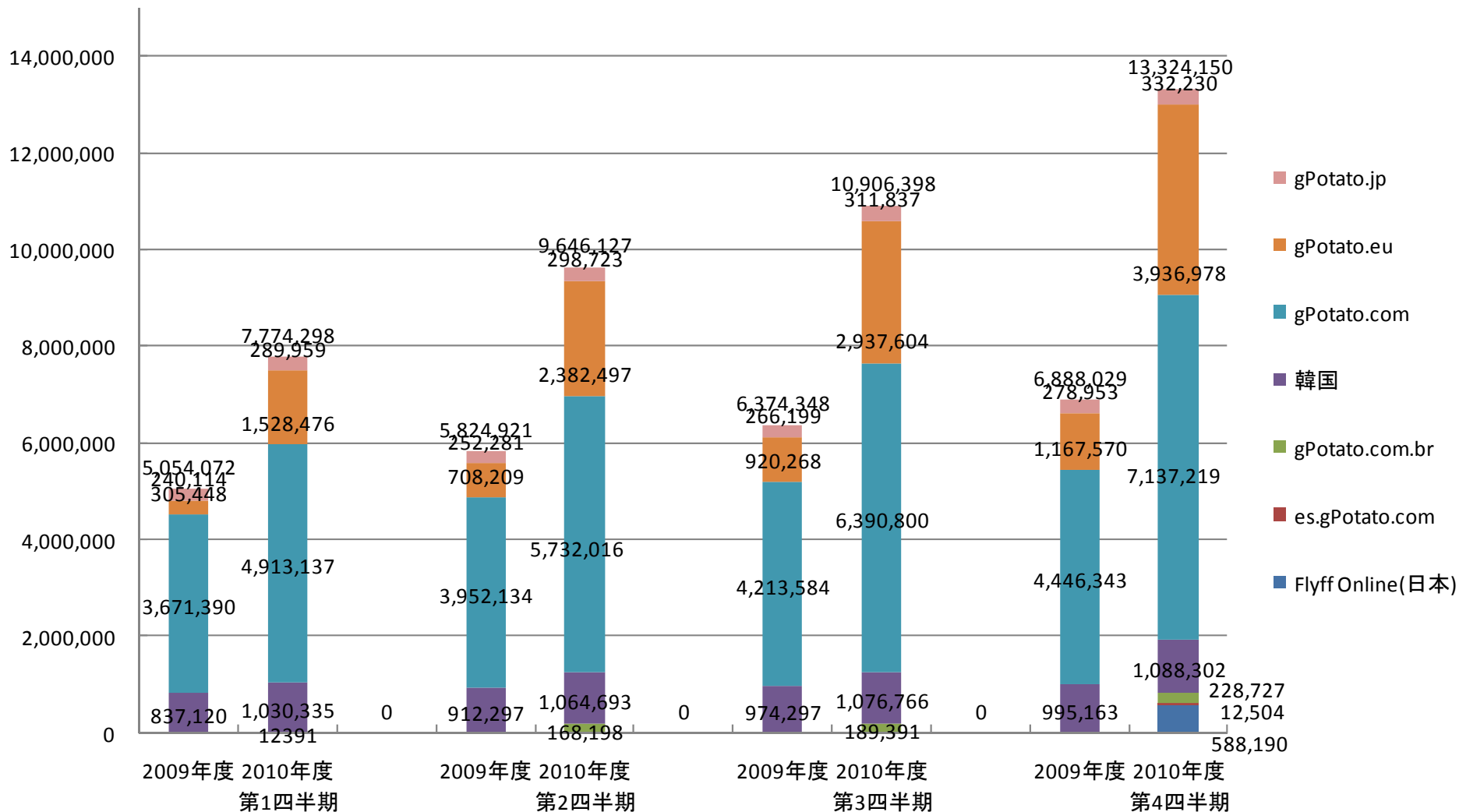


Ⅱ 事業内容 – オンラインゲーム事業



ポータル事業 – ポータルサイト「gPotato」登録会員数の推移

(単位:人)



業績予想と実績

(単位:百万円)

	2010年3月期 実績	2010年3月期 業績予想	予想と実績の 差額	増減率
売上高	4,247	4,250	△ 3	△0.1%
営業利益	331	300	31	10.3%
経常利益	278	250	28	11.2%
当期純利益	121	150	△ 29	△19.3%

通期決算概要 損益計算書(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期	2009年3月期	前期比増減額	前期比増減率
売上高	4,247,609	4,071,195	176,414	4.3%
売上原価	698,405	579,192	119,213	20.6%
売上総利益	3,549,203	3,492,002	57,201	1.6%
販売費及び一般管理費	3,217,990	2,836,644	381,346	13.4%
営業利益	331,213	655,358	△ 324,145	△49.5%
経常利益	278,651	643,180	△ 364,529	△56.7%
通期純利益	121,710	328,890	△ 207,180	△63.0%

◆売上高は増加したものの、大型タイトル「Allods Online」「Aika Online」の投入が遅れたことにより、今期の売上には寄与せず、また、投入に向けて準備していた人件費・販売管理費が先行し、減益。

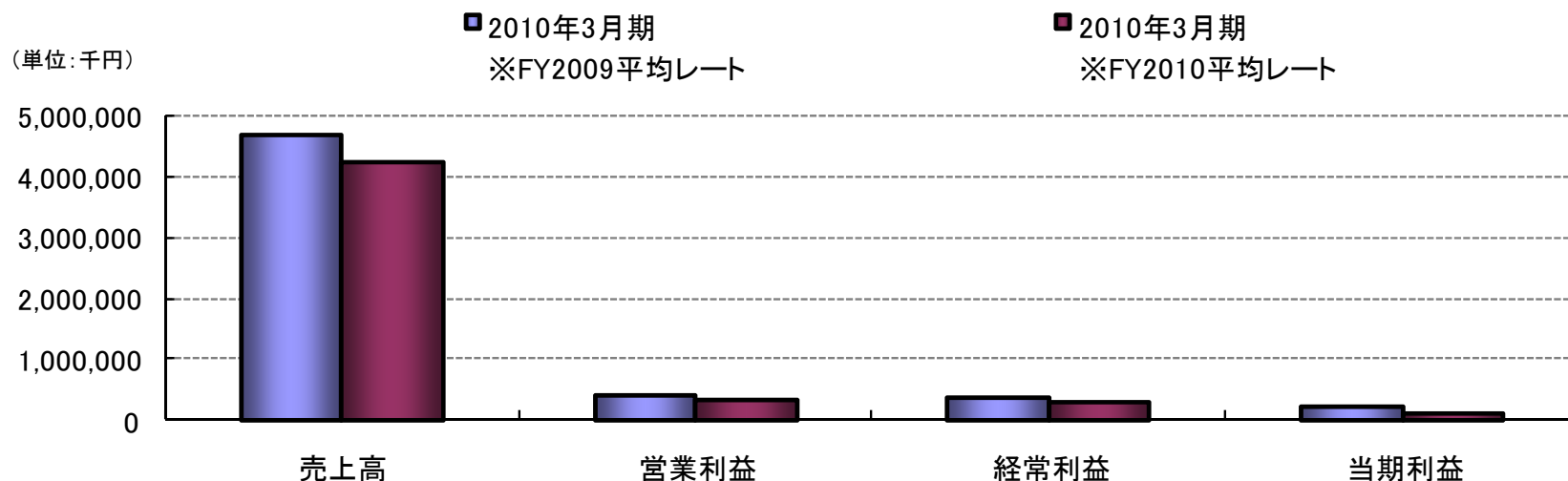
Ⅲ 期末決算報告

為替の影響 — 2009年度の為替を使用して計算した場合

(単位: 千円)

	2010年3月期 ※FY2009平均レート	2010年3月期 ※FY2010平均レート	増減額 (為替レート影響による金額)
売上高	4,681,801	4,247,609	△ 434,192
営業利益	418,648	331,213	△ 87,435
経常利益	365,929	278,651	△ 87,278
当期利益	207,659	121,710	△ 85,949

※ FY2009 平均レート: 1ドル100.68円、1ユーロ143.97円、1ウォン 0.086円
 FY2010 平均レート: 1ドル 92.90円、1ユーロ131.19円、1ウォン 0.077円

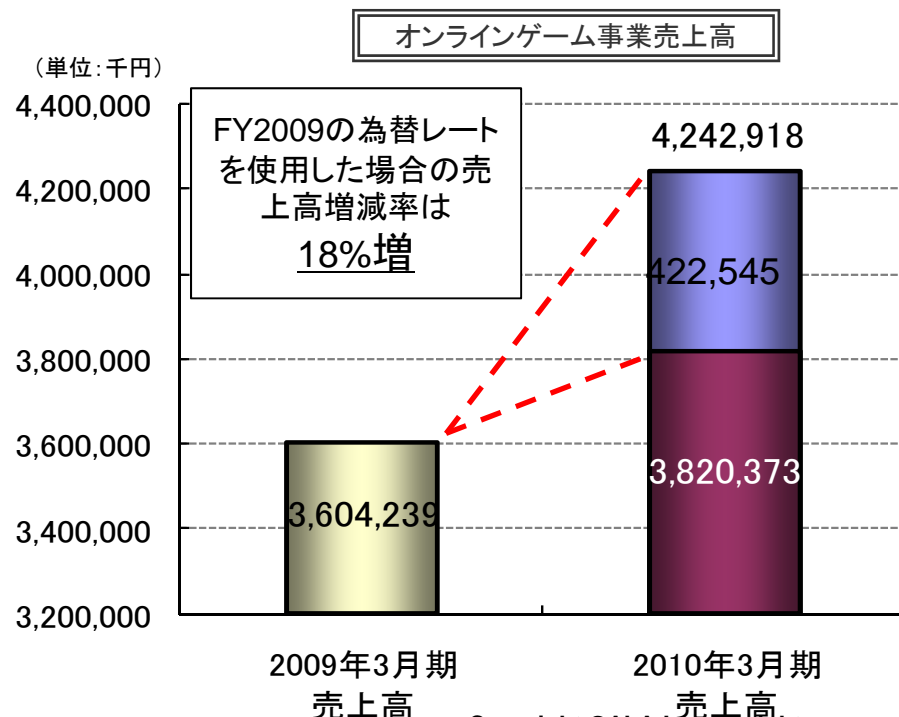
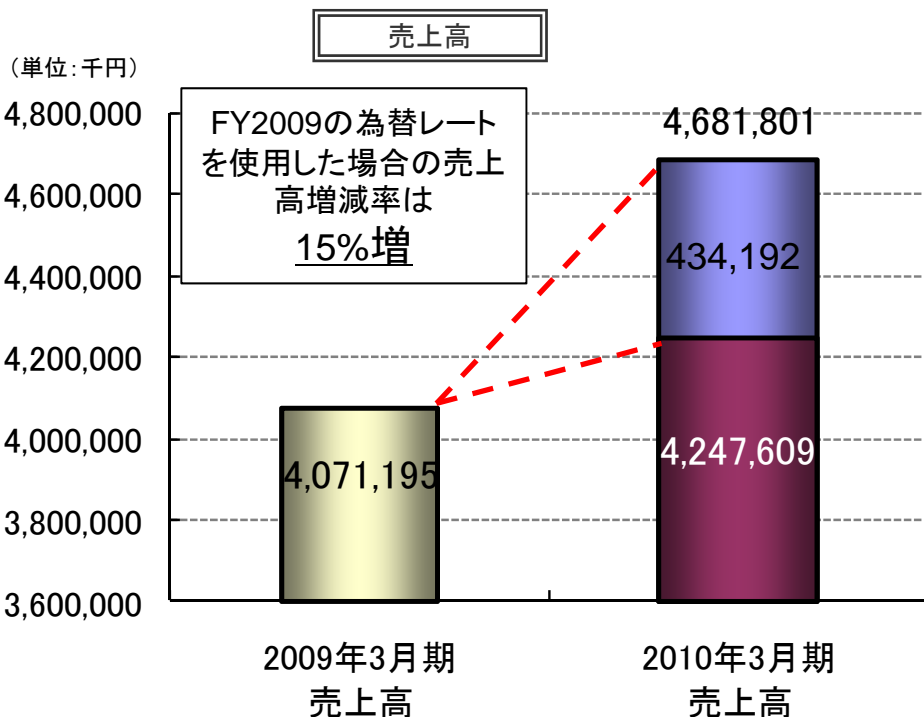


為替の影響

(単位: 千円)

	2010年3月期 ※2Q, FY2010平均レート	2010年3月期 ※2Q, FY2009平均レート	2009年3月期	増減率 FY2009のレートを使った場合
売上高	4,247,609	4,681,801	4,071,195	15%
オンラインゲーム事業 売上高	3,820,373	4,242,918	3,604,239	18%

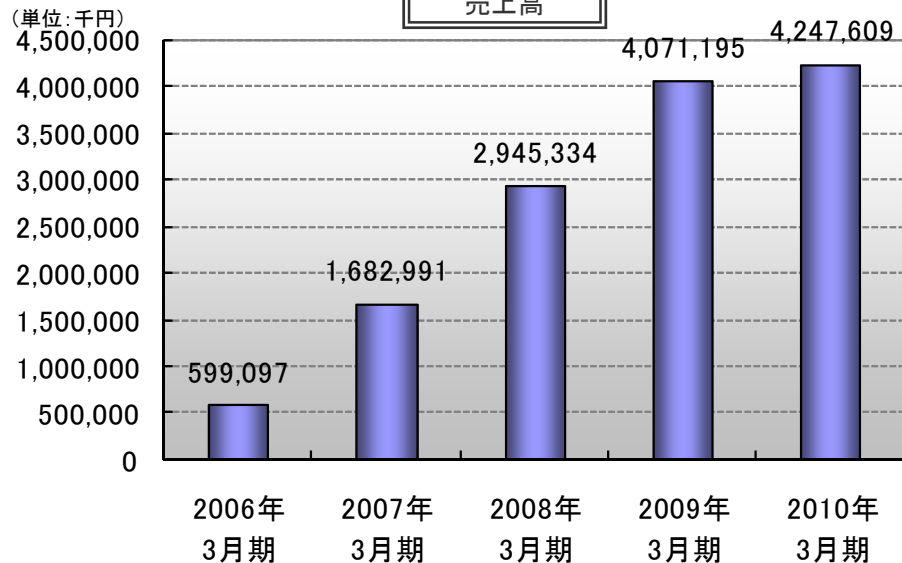
※ FY2009 平均レート: 1ドル100.68円、1ユーロ143.97円、1ウォン 0.086円
 FY2010 平均レート: 1ドル 92.90円、1ユーロ131.19円、1ウォン 0.077円



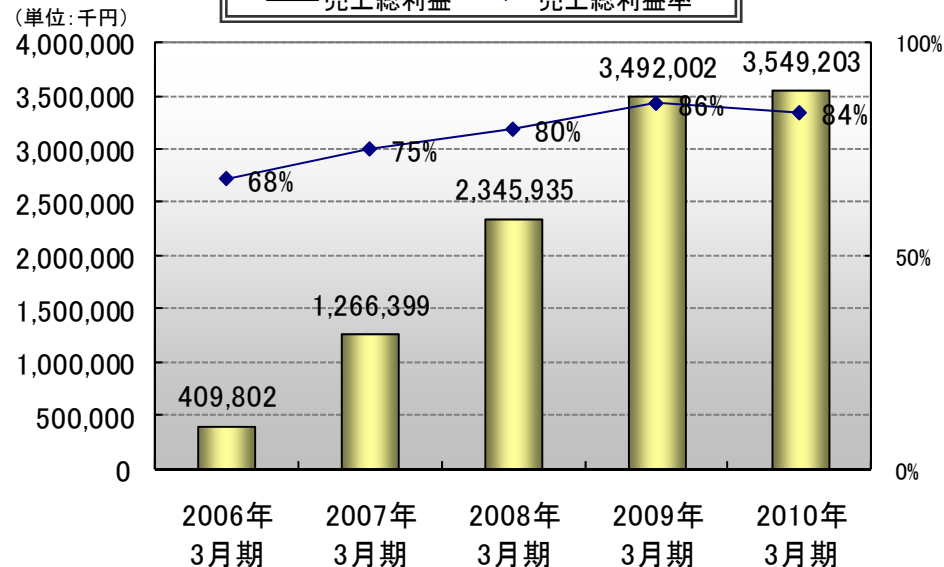
Ⅲ 期末決算報告

通期 期末毎 損益の推移(連結)

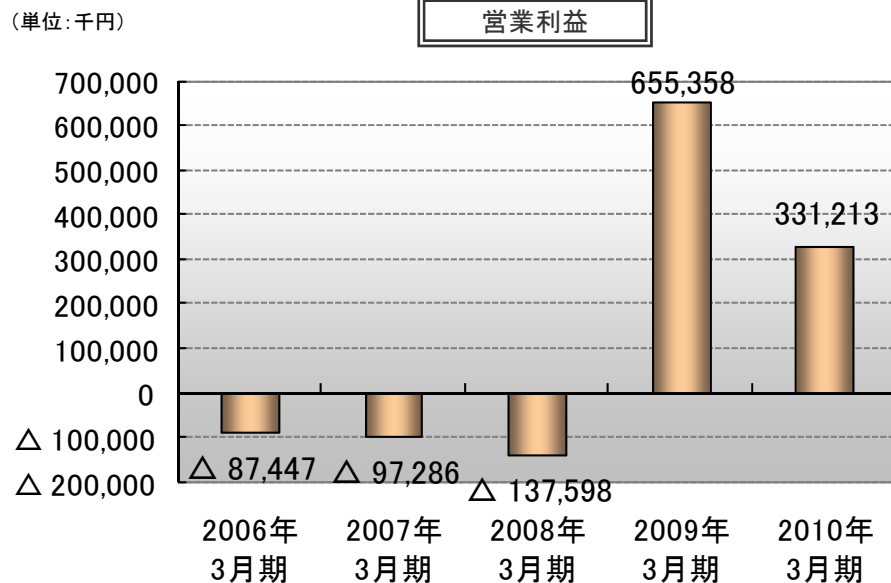
売上高



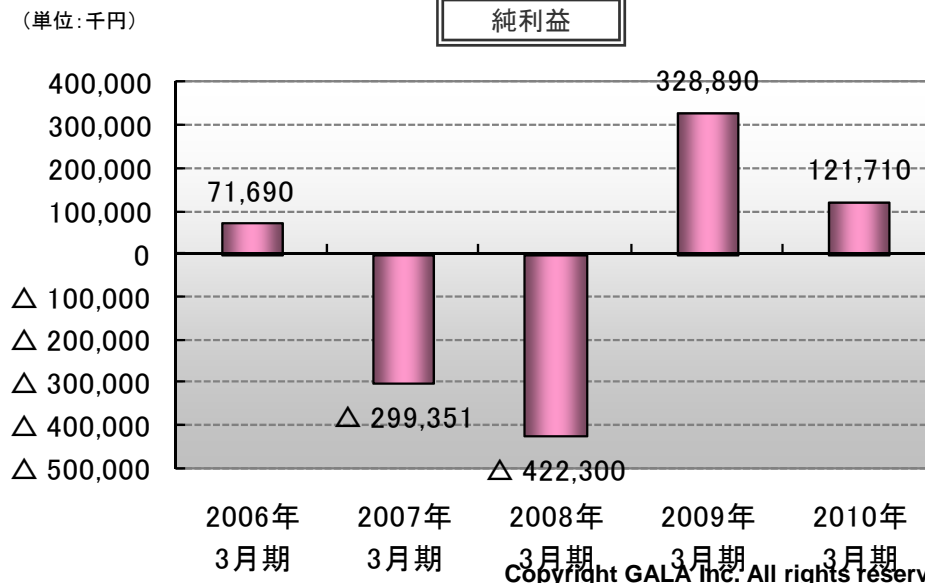
売上総利益 売上総利益率



営業利益

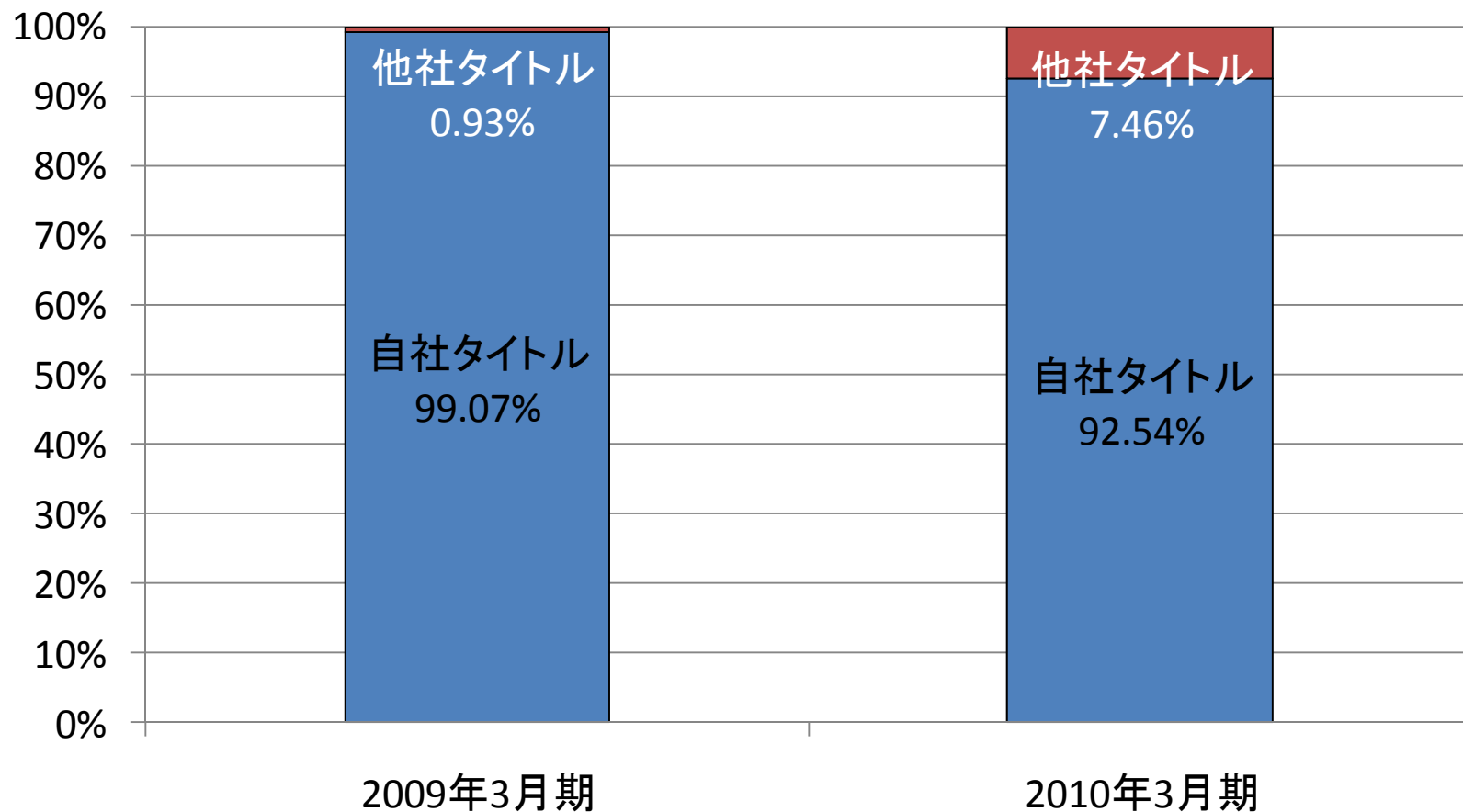


純利益



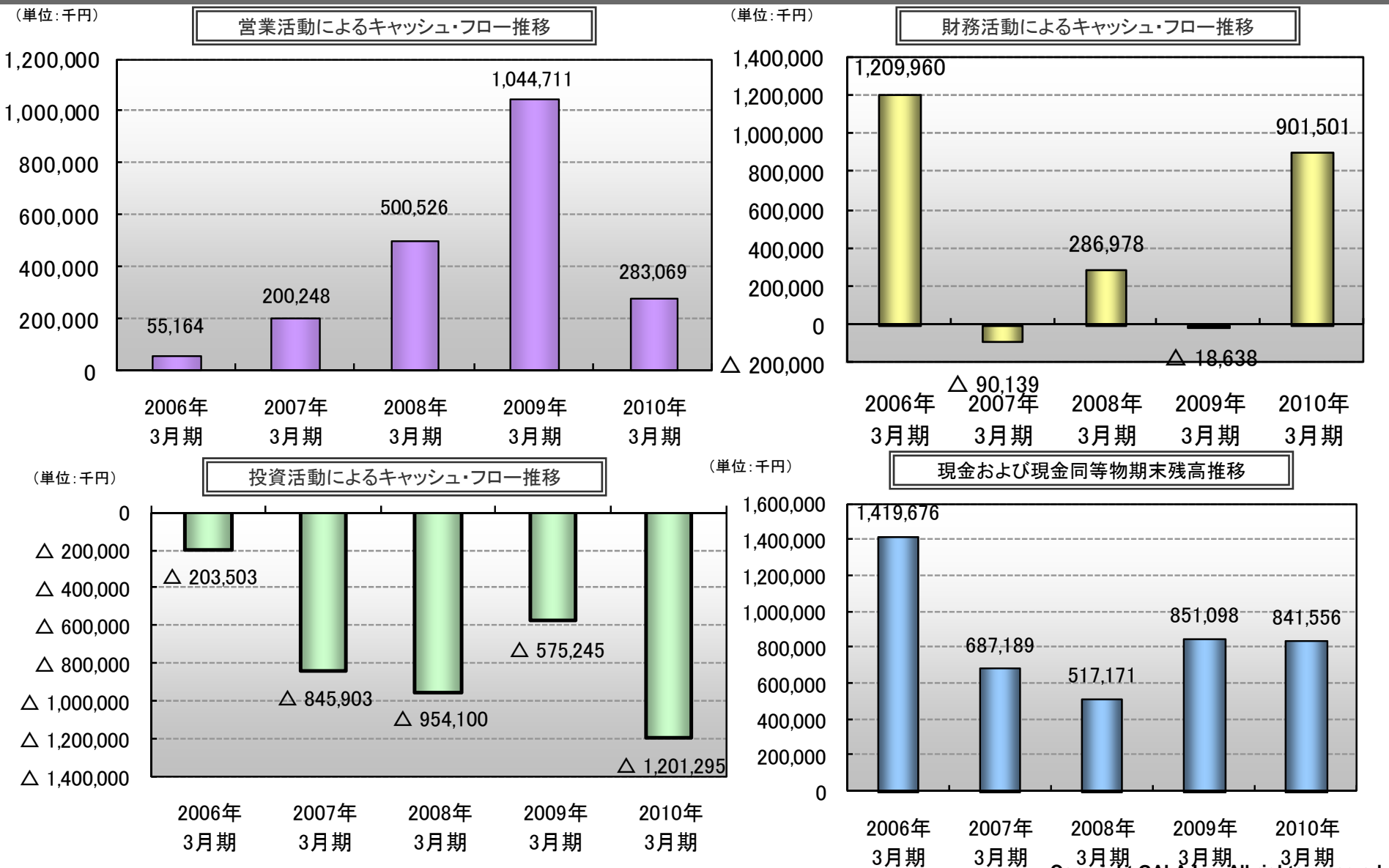
Ⅲ 期末決算報告

オンラインゲーム事業のポータル事業売上高内訳



Ⅲ 期末決算報告

通期 キャッシュ・フローの推移(連結)



Ⅲ 期末決算報告

通期 期末毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期	2009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	3,820,373	3,604,239	216,134	6.0%
データマイニング事業	286,458	307,973	△ 21,515	△ 7.0%
コミュニティ・ソリューション事業	140,777	158,981	△ 18,204	△ 11.5%
売上高合計	4,247,609	4,071,195	176,414	4.3%

セグメント別売上高推移

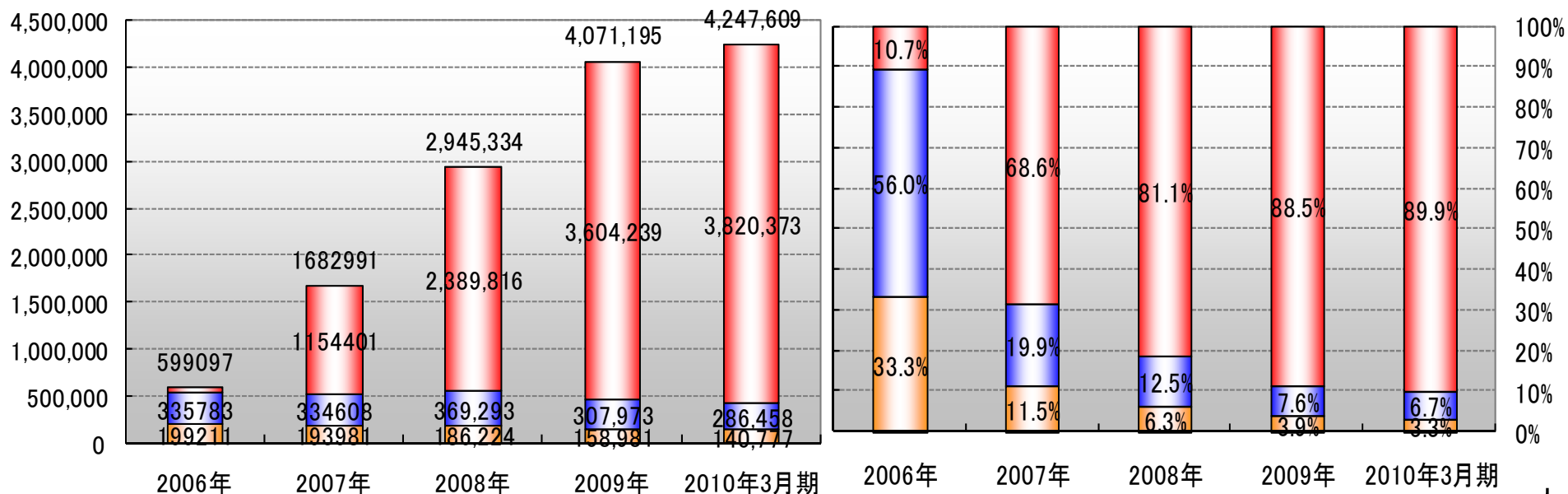
セグメント別売上高構成比推移

(単位:千円)

□オンラインゲーム事業

□データマイニング事業

□コミュニティ・ソリューション事業



IV 第4四半期決算報告



第4四半期決算概要 損益計算書(連結)

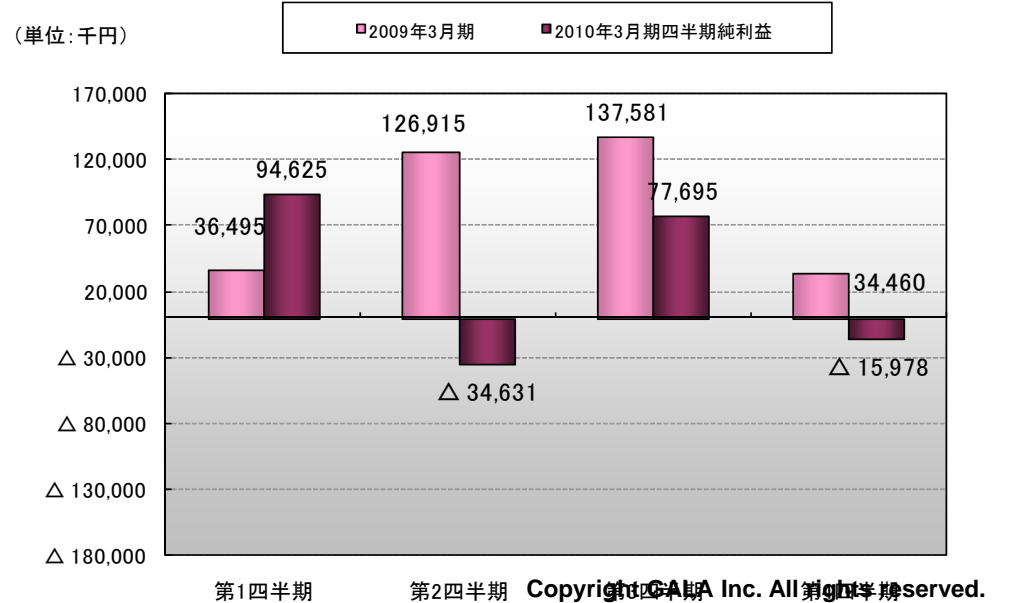
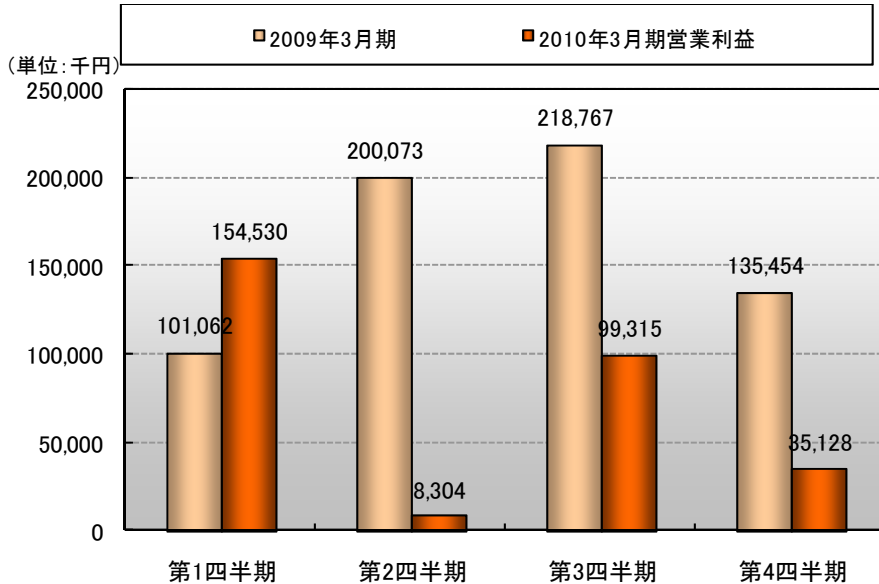
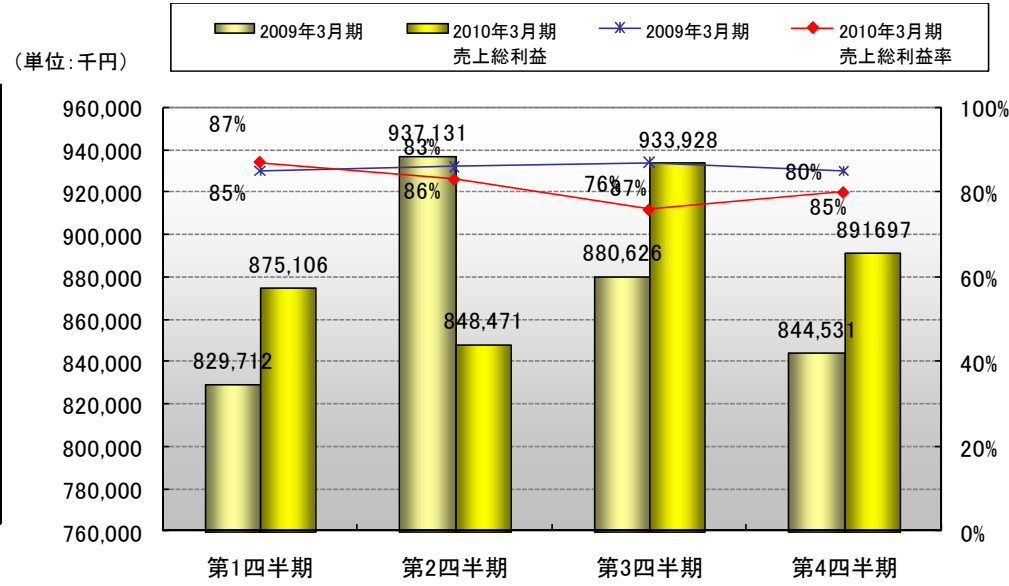
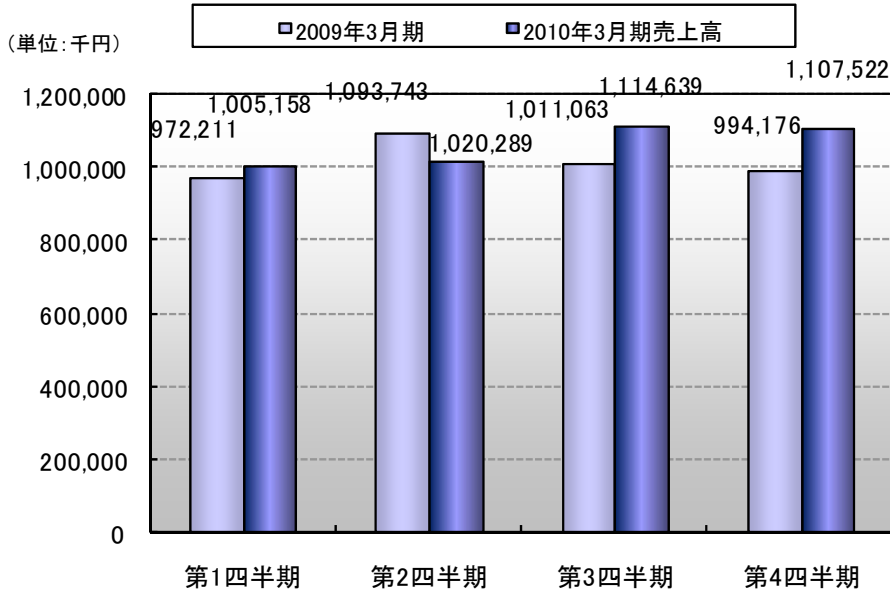
(単位:千円)

	2010年3月期 第4四半期	2009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	1,107,522	994,176	113,346	11.4%
売上原価	215,824	149,645	66,179	44.2%
売上総利益	891,697	844,531	47,166	5.6%
販売費及び一般管理費	856,568	709,076	147,492	20.8%
営業利益	35,128	135,454	△ 100,326	△74.1%
経常利益	28,615	138,501	△ 109,886	△79.3%
四半期純利益	△ 15,978	34,460	△ 50,438	△146.4%

- ◆ゲームタイトルの投入遅延により、人件費・販売管理費が先行し、減益。
- ◆税金により純利益が減益。

IV 第4四半期決算報告

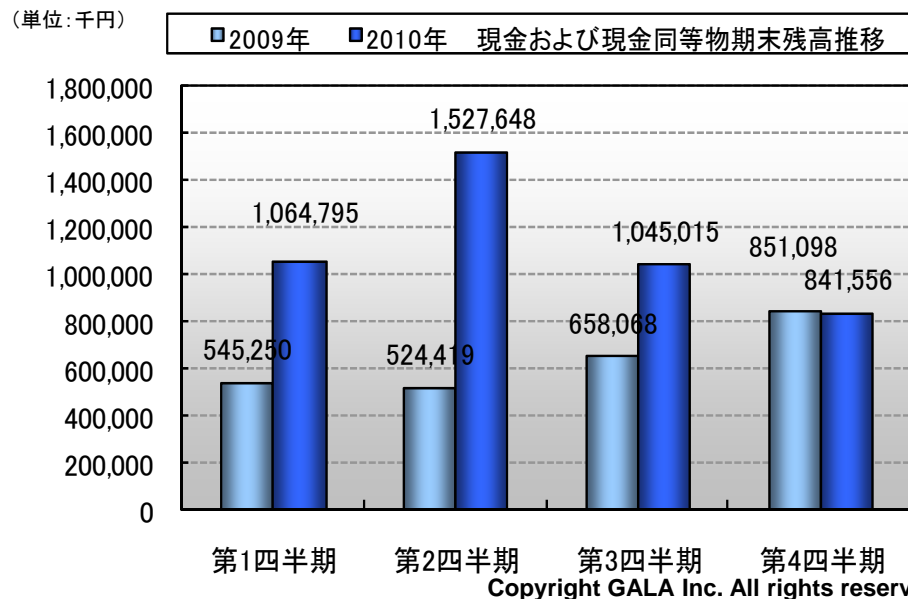
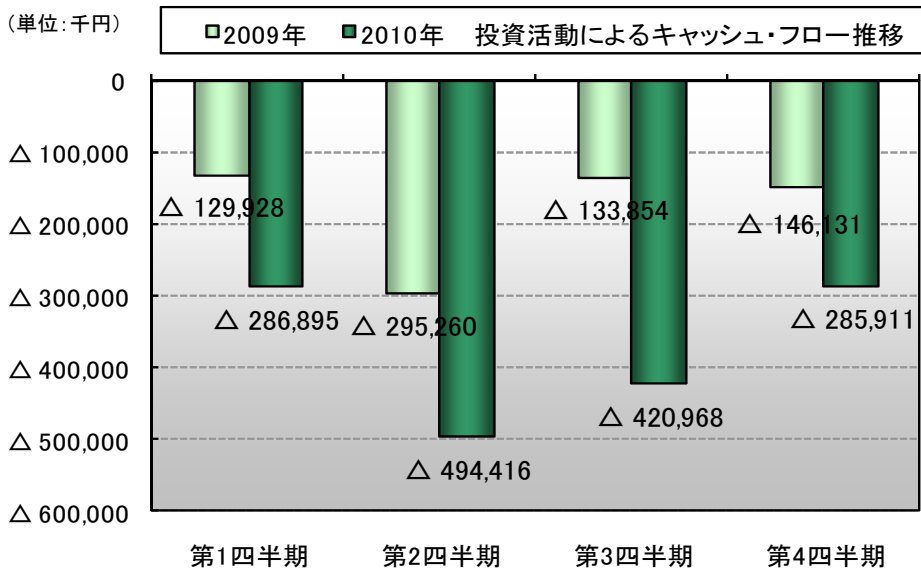
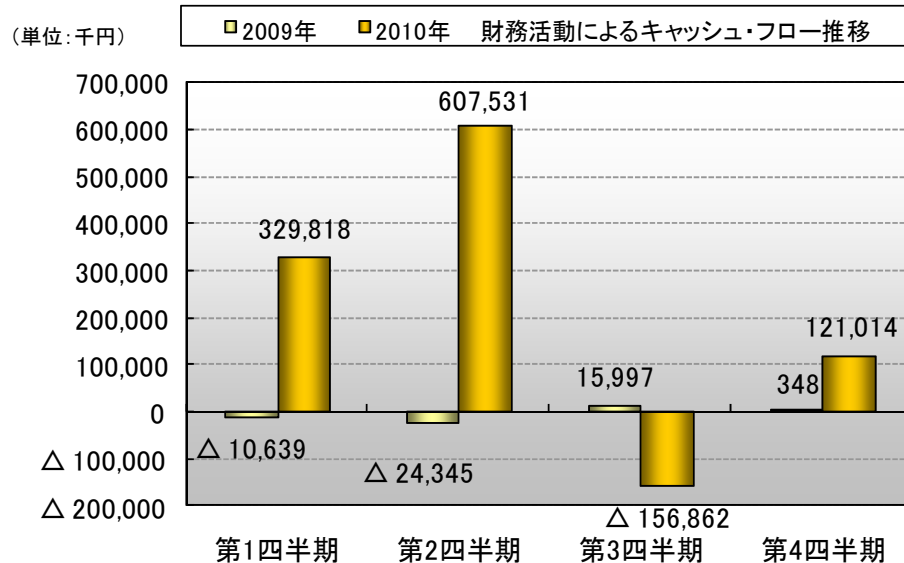
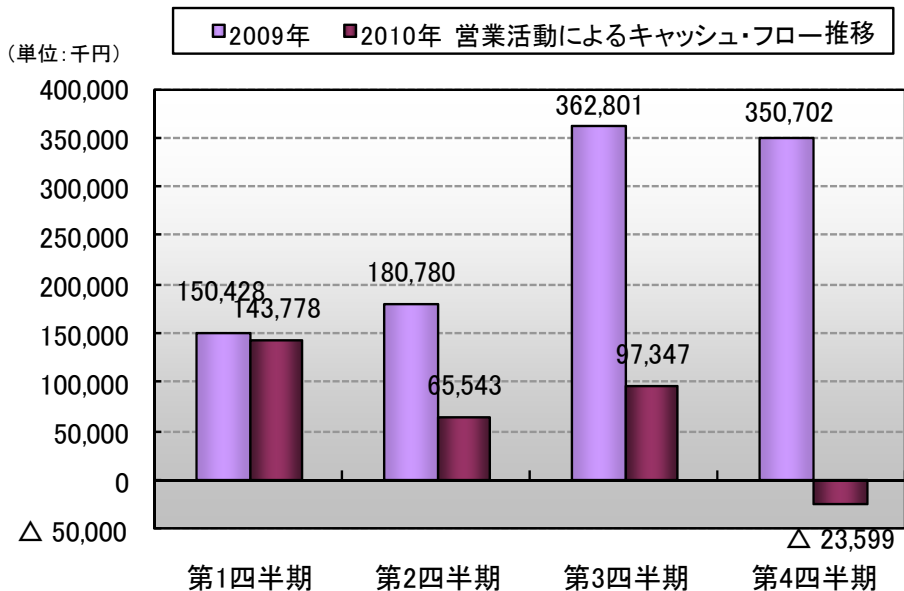
第4四半期 四半期毎 損益の推移(連結)



IV 第4四半期決算報告



第4四半期 四半期毎 キャッシュ・フローの推移(連結)



IV 第4四半期決算報告



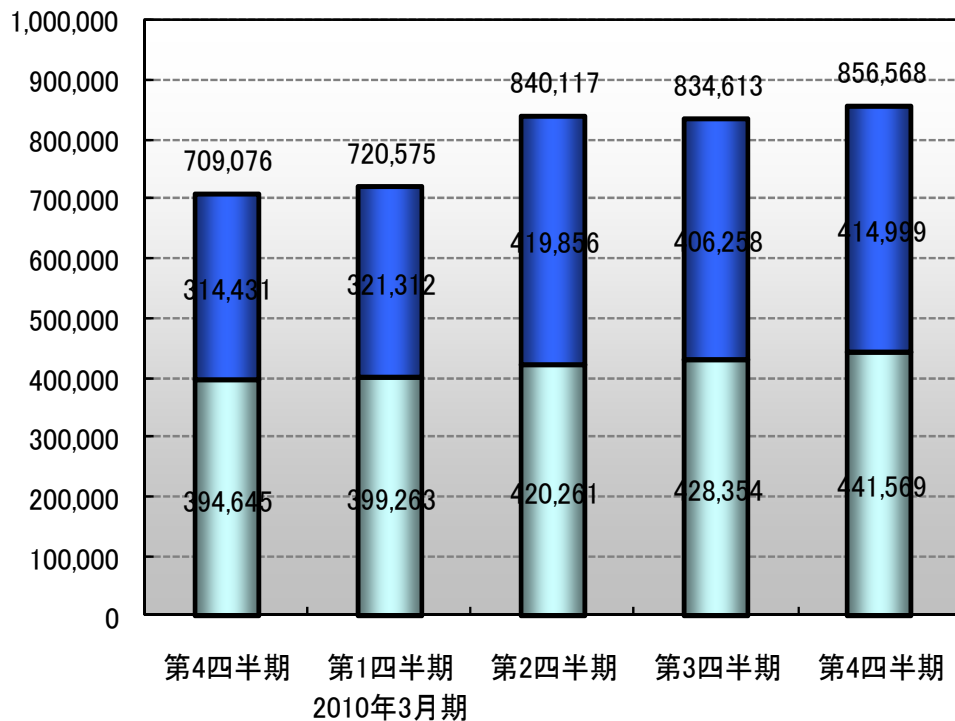
第4四半期 四半期毎 販売費・一般管理費・人員数(連結)

(単位:千円)

	2010年3月期 第4四半期	2009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	414,999	314,431	100,568	32.0%
その他経費	441,569	394,645	46,924	11.9%
販売管理費 合計	856,568	709,076	147,492	20.8%

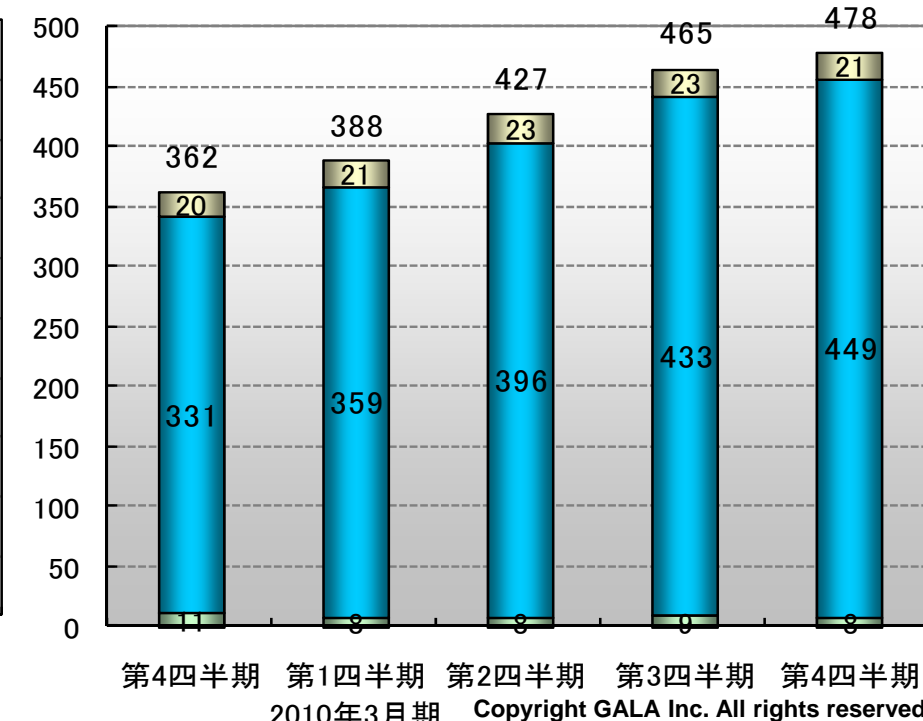
(単位:千円)

■ 人件費 ■ その他経費



(単位:人)

□ 役員 ■ 正社員 □ 派遣・アルバイト等



IV 第4四半期決算報告



第4四半期 四半期毎 セグメント別売上高(連結)

(単位:千円)

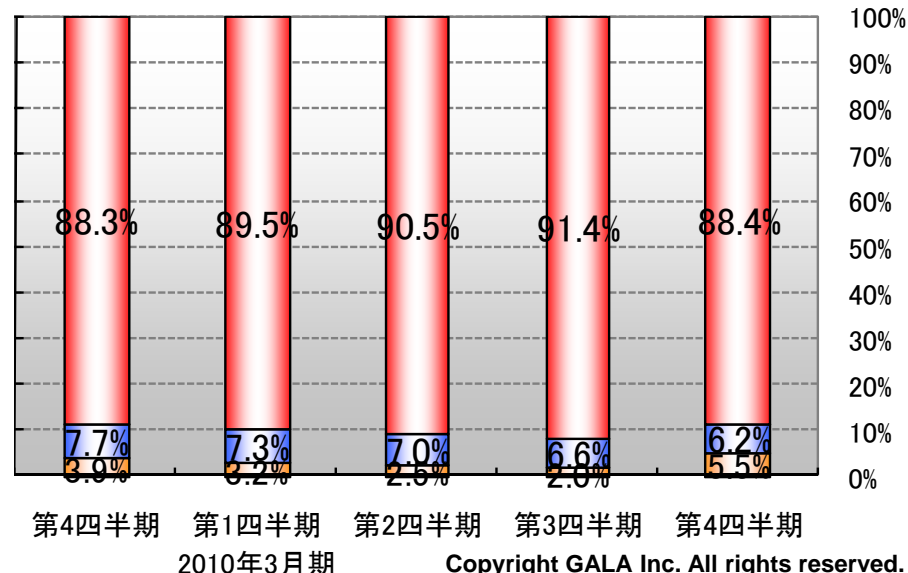
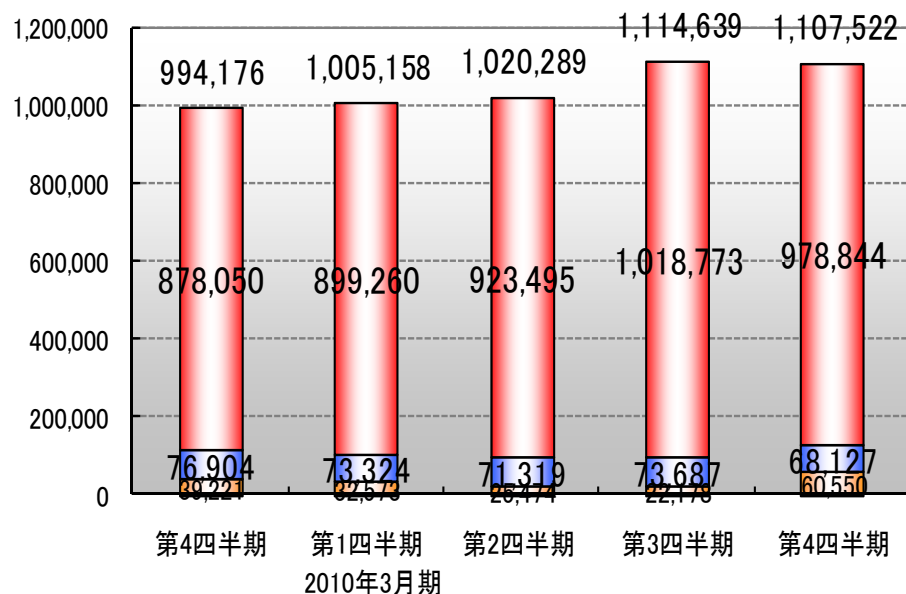
	2010年3月期 第4四半期	2009年3月期 第4四半期	前年同四半期 増減額	前年同四半期 増減率
オンラインゲーム事業	978,844	878,050	100,794	11.5%
データマイニング事業	68,127	76,904	△ 8,777	△11.4%
コミュニティ・ソリューション事業	60,550	39,221	21,329	54.4%
売上高合計	1,107,522	994,176	113,346	11.4%

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)

□ オンラインゲーム事業 □ データマイニング事業 □ コミュニティ・ソリューション事業



IV 第4四半期決算報告

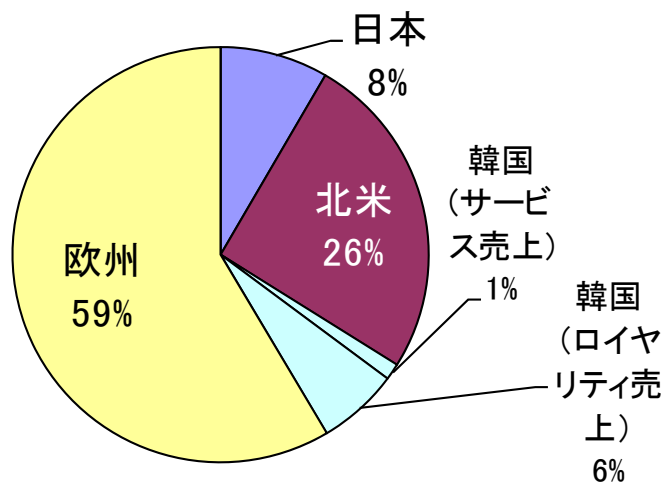


オンラインゲーム事業売上高

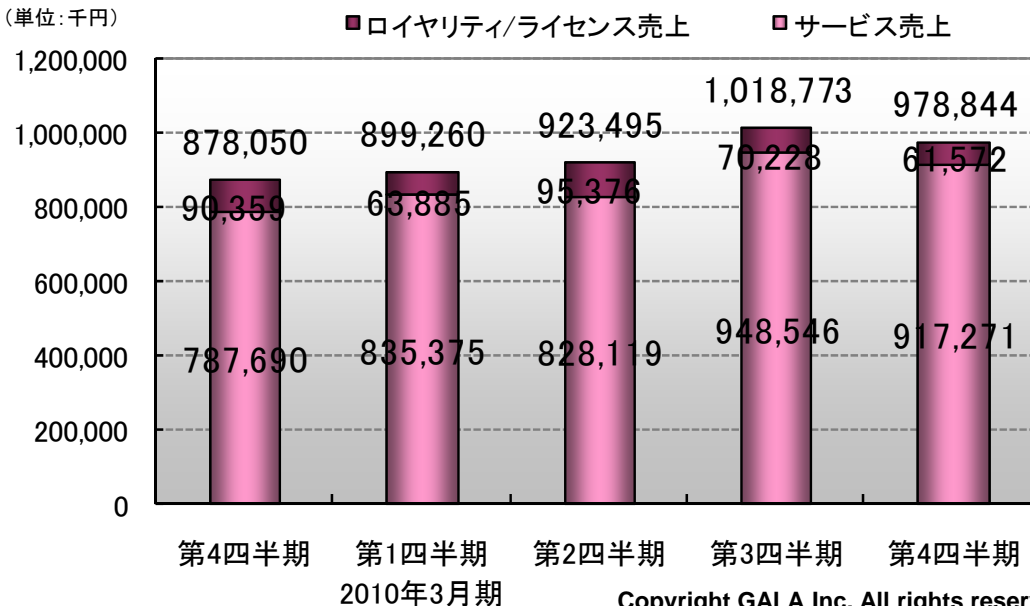
(単位:千円)

		日本	北米	韓国	欧州	連結調整	合計
サービス売上	2009年 第4四半期	84,102	232,011	14,005	457,572	-	787,690
	2010年 第4四半期	82,205	249,607	12,570	572,889	-	917,271
ロイヤリティ/ ライセンス売上	2009年 第4四半期	-	-	260,300	-	△ 169,940	90,359
	2010年 第4四半期	-	-	283,692	-	△ 222,120	61,572
売上高合計	2009年 第4四半期	84,102	232,011	274,304	457,572	△ 169,940	878,050
	2010年 第4四半期	82,205	249,607	296,262	572,889	△ 222,120	978,844

※連結調整後



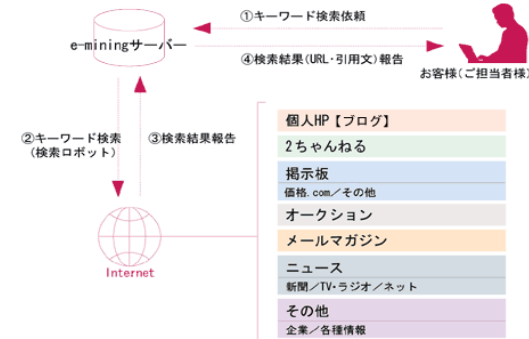
(単位:千円)



データマイニング事業—ビジネスモデル

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。

【対策前】検索結果

1. 自社サイト
2. グループ会社サイト
3. 誹謗中傷サイト
4. 風評サイト
5. 自社サービスサイト
-

ヒアリング
現状分析

対策実施

【対策後】検索結果

1. 自社サイト
2. グループ会社サイト
3. 自社サービスサイト
4. 自社関連サイト
5. 自社サービスサイト
-

「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・予測 予防・回避	被害軽減	再発防止・ 情報回復
予防バック ネット情報監視・分析 ガーラバズ ●e-マイニングによるリスクモニタリング ●ランクチェンジャー	緊急時対応バック ●ランクチェンジャー ●ネットリスクネットワウン	●e-マイニングによるリスクモニタリング ●危機対応プログラム ●危機管理マニュアル改善 ●リスク・コンプライアンスセミナー ●メール監視
広域コンサルティング 電通 PIR ●イシュー・リスク調査、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	●新聞、テレビ等クロスメディア危機管理 ●HP上の情報開示	●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル
遠隔コンサルティング TMI 風評被害監視 ●情報監視機能の導入・見直し ●危機管理対応方針の策定・見直し ●その他コンプライアンス体制の確立 ●社員研修の実施	●違法性の判断 ●契約関係の調査・確認 ●危機管理対応方針の策定・見直し ●その他コンプライアンス体制の確立 ●社員研修の実施	●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル ●危機管理対応マニュアル
リスクの判断 AIG コーポレート・ソリューションズ ●情報漏えい・危機対応 ●リスクマネジメント サービス	●危機管理対応 (I-CRIS) (サービス提供は 電通・TMI・AIG) ●危機管理対応 (I-CRIS) (サービス提供は 電通・TMI・AIG)	●危機管理対応 (I-CRIS) (サービス提供は 電通・TMI・AIG) ●危機管理対応 (I-CRIS) (サービス提供は 電通・TMI・AIG)

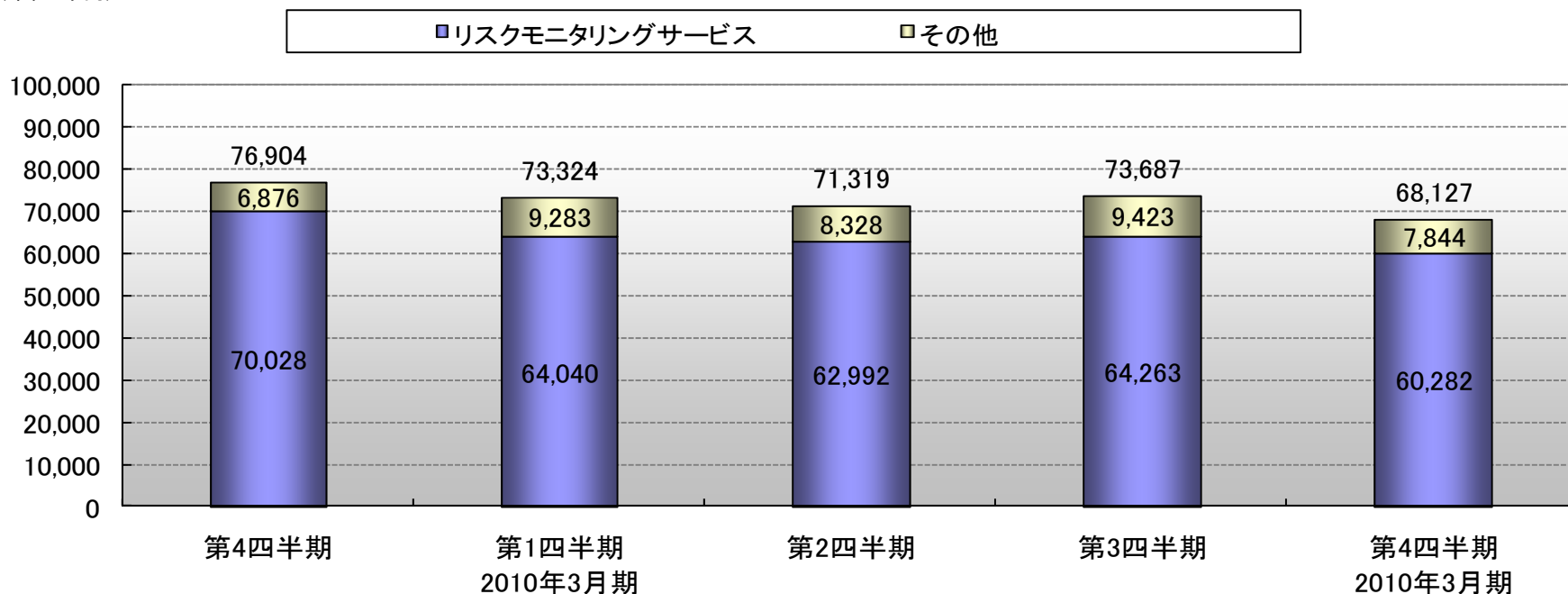
IV 第4四半期決算報告

データマイニング事業一売上高

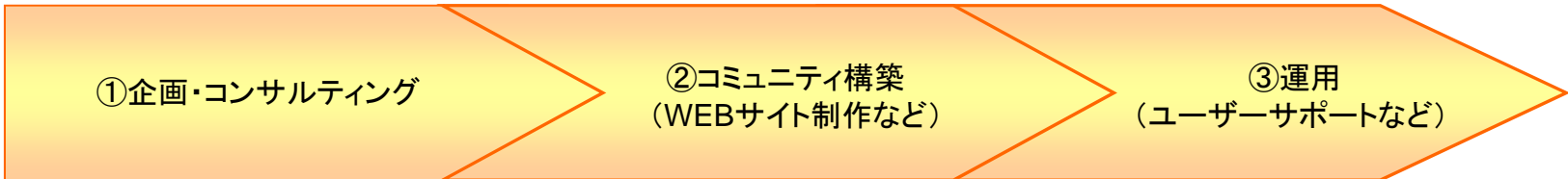
(単位: 千円、%)

	2010年3月期 第4四半期	2009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	60,282	70,028	△ 9,745	△13.9%
その他	7,844	6,876	968	14.1%
合計	68,127	76,904	△ 8,777	△11.4%

(単位: 千円)

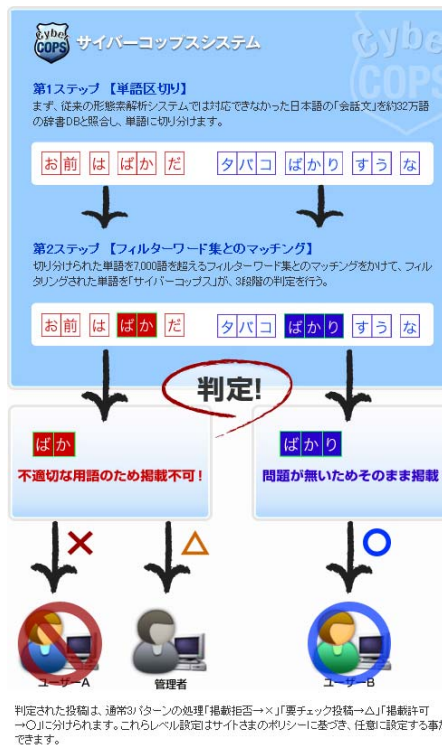


コミュニティ・ソリューション事業ービジネスモデル

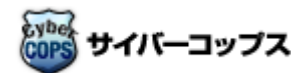


<コミュニティ構築パッケージ>

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)

- ✓ 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4四半期決算報告

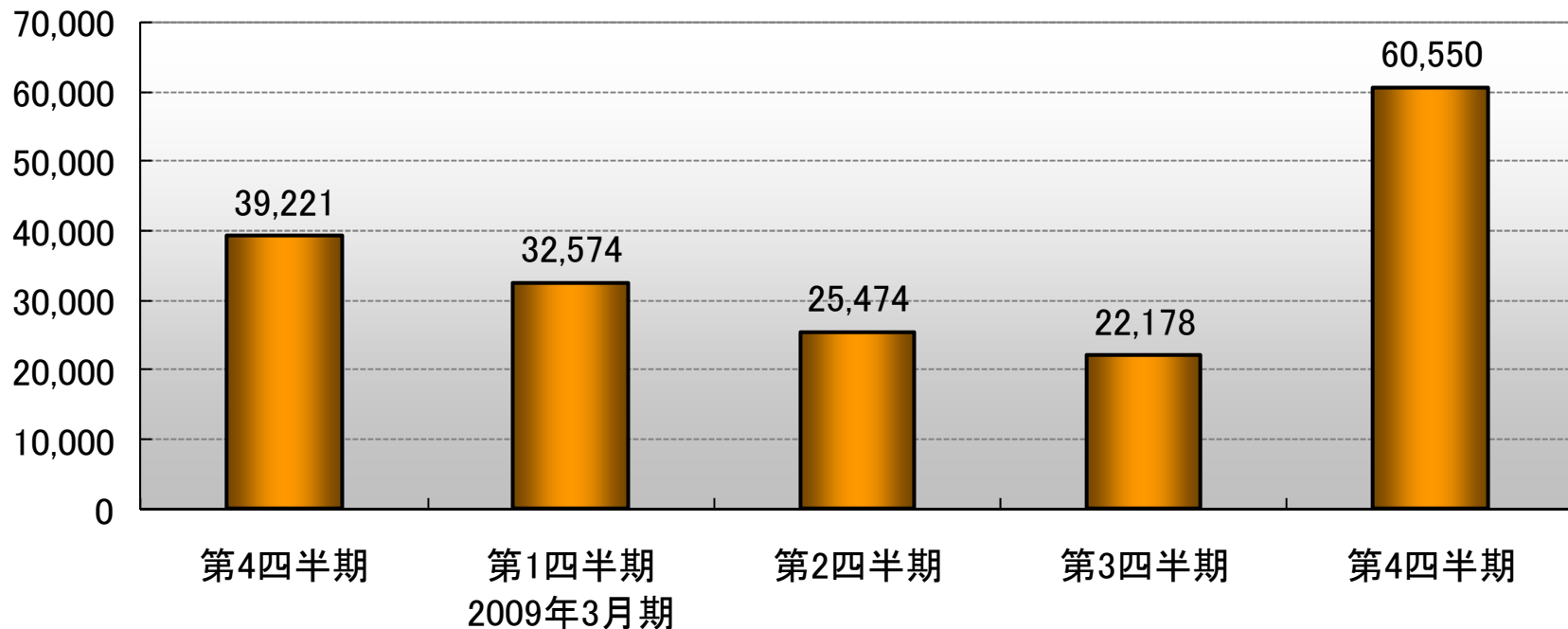
コミュニティ・ソリューション事業－売上高

(単位:千円)

	2010年3月期 第4四半期	2009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	60,550	39,221	21,329	54.4%

売上高四半期推移

(単位:千円)



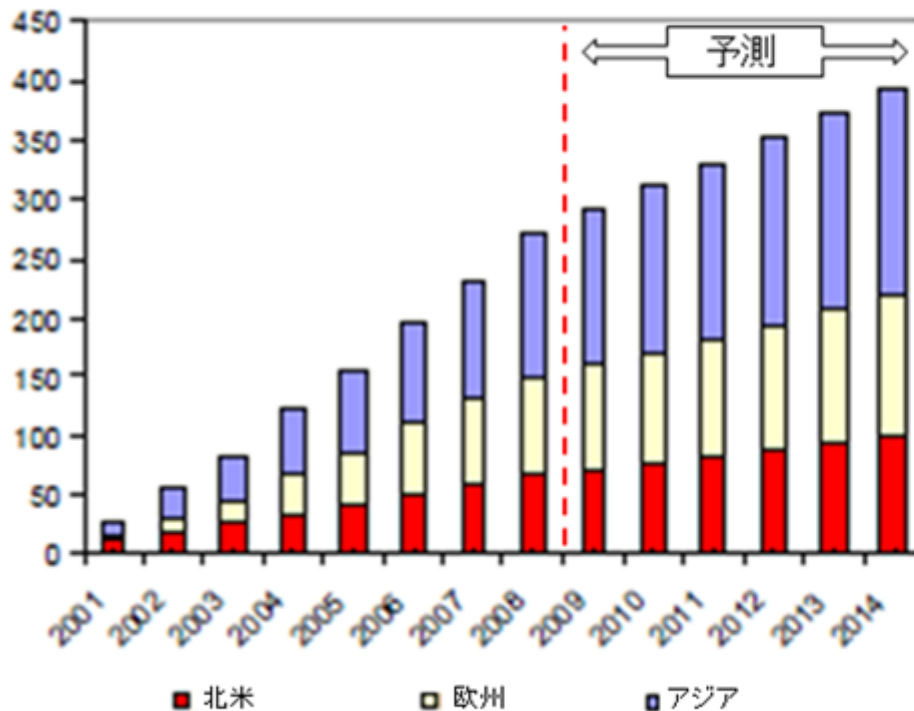
V 今後の取組み

ブロードバンド市場とオンラインゲーム市場

ブロードバンドとオンラインゲームは密に繋がっており、ブロードバンドのインフラが整備されるとオンラインゲーム市場も伸びていく傾向にあります。
 Online Game Market Forecasts 2009によると、今後もブロードバンド人口は増加する傾向にあり、それに伴いオンラインゲームユーザーの人口も増加していくと予測されています。

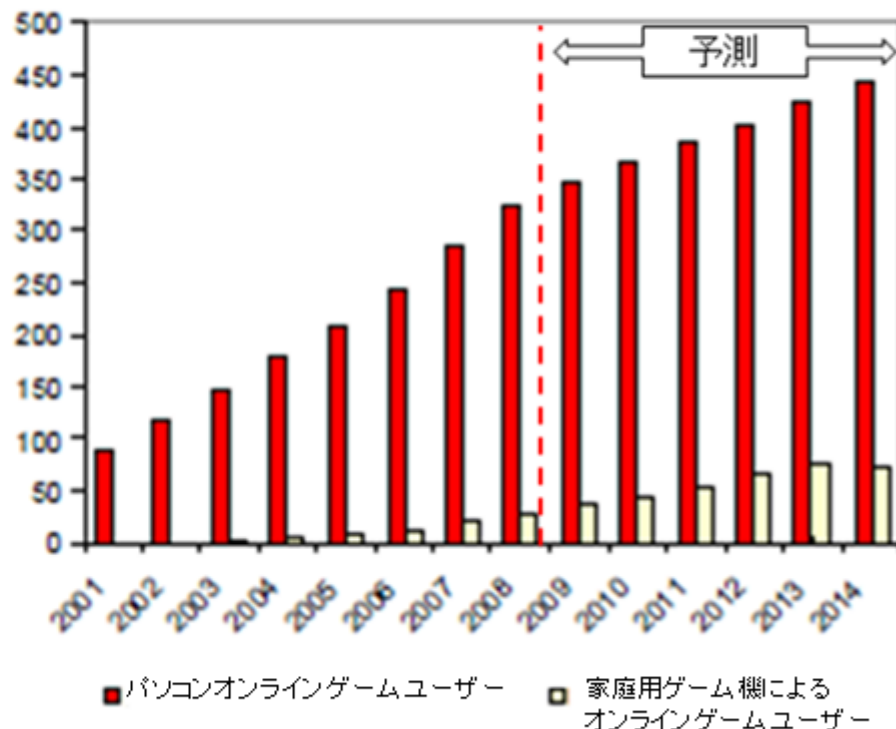
世界のブロードバンド加入世帯数 2001-2014年

(単位:百万人)



世界のパソコンオンラインゲームユーザーならびに家庭用ゲーム機によるオンラインゲームユーザー数 2001-2014年

(単位:百万人)



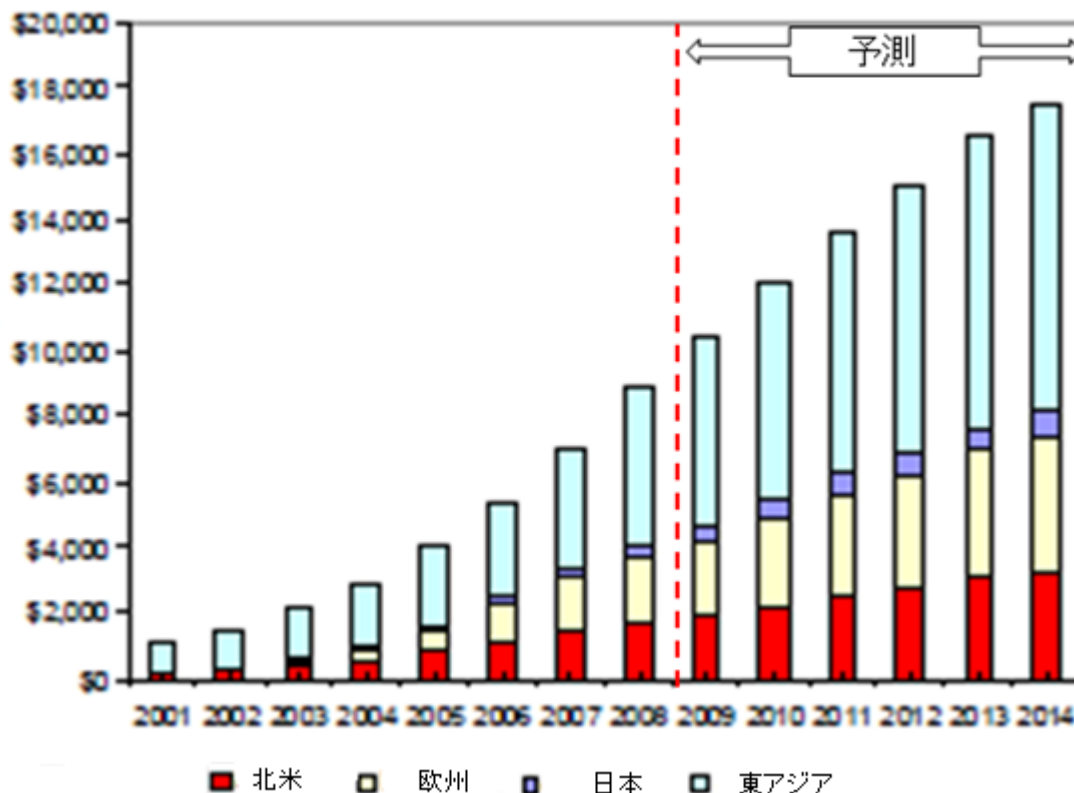
(Source: Online Game Market Forecasts 2009 DFC Intelligence)

オンラインゲーム市場規模

2008年の世界のオンラインゲーム市場は、約9220億円であり、2014年までに2倍以上の約2兆673億円市場になると予測されております。(1\$=¥93, Source:Online Game Market Forecasts 2009)

また、世界における日本のオンラインゲーム市場規模は約5%であり(Source:Online Game Market Forecasts 2009)、2008年の日本におけるオンラインゲーム企業は126社あり、271タイトルのオンラインゲームが提供されています。(Source:JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2009)

(単位:百万ドル) 世界のPCオンラインゲーム市場規模 2001-2014年



(Source:Online Game Market Forecasts 2009 DFC Intelligence)

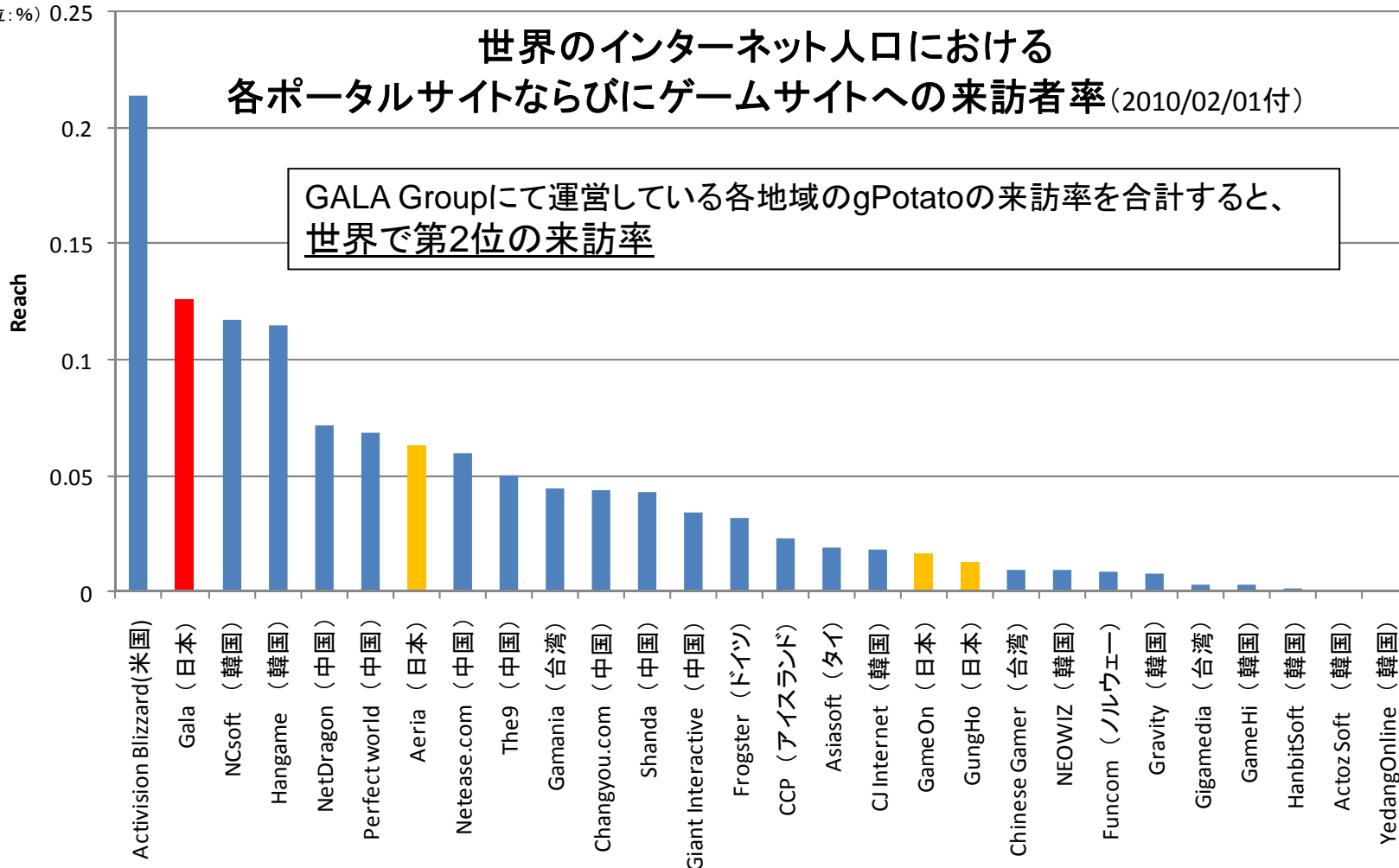
V 今後の取組み



Global Online Community Company

グローバルオンラインゲームビジネスにおけるGALA Groupのポジション

(単位: %)



Notes:

•Alexa.comを利用し、2010/02/01時点の世界のインターネット利用者において3カ月の間に各ポータルサイトならびに各ゲームサイトに訪れたユーザーの割合

•各企業がグループで持つ全てのポータルサイト、ゲームサイトの来訪者数を合計しております。

NCsoft: plaync.com, plaync.jp, plaync.co.kr, plaync.com.tw, aionline.com, guildwars.com, guildwars.jp, guildwars.co.kr, guildwars.in.th, guildwars.nctaiwan.com, lineage.com, lineage.jp, lineage.co.kr, discoverlineage2.com, lineage2.com, lineage2.co.kr, lineage2.in.th, cityofheroes.com,

GameOn: tenjouhi.jp, cronous.jp, muonline.jp, redsonline.jp, silkonline.jp, rfonline.jp, sunonline.jp, eafifaonline.jp, avaonline.jp, secure.gunzwei.jp, priusonline.jp

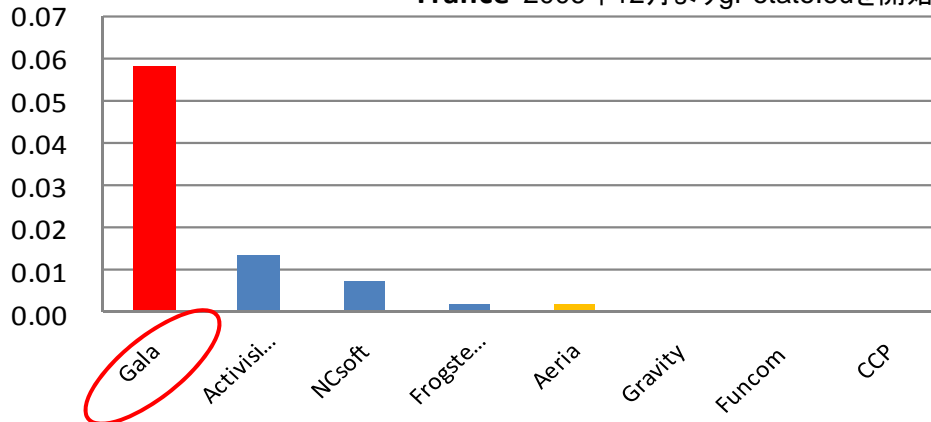
Funcom: darkdaysarecoming.com, ageofconan.com, dreamfall.com, anarchy-online.com, longestjourney.com

V 今後の取組み

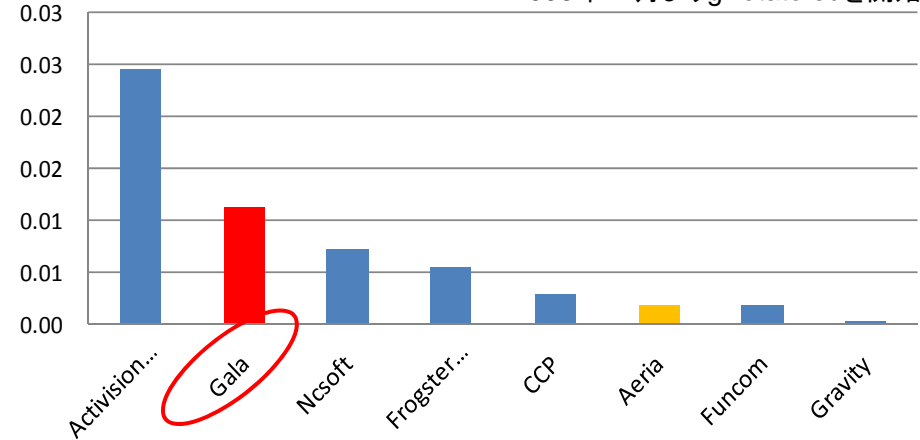
グローバルオンラインゲームビジネスにおけるGALA Groupのポジション

Alexa.comを利用し、世界のインターネット利用者におけるgPotato来訪率を調査した結果、早くから地域に参入した欧米での来訪率は依然として高い。

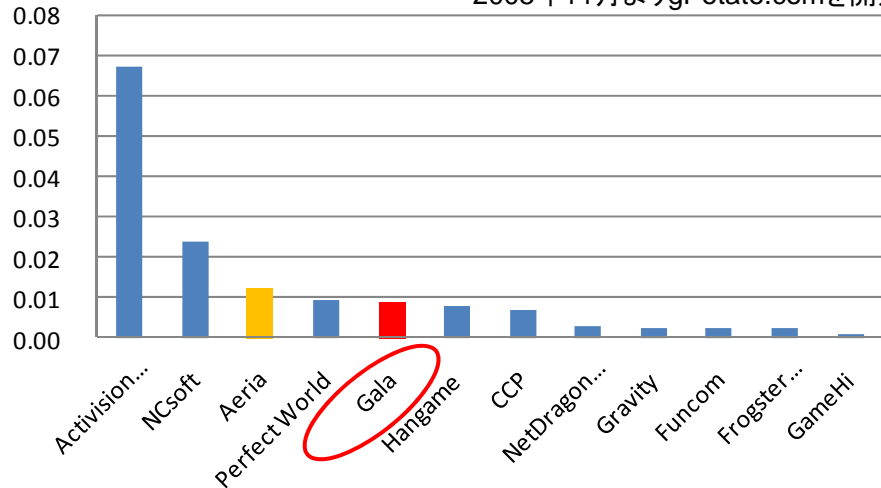
France 2006年12月よりgPotato.euを開始



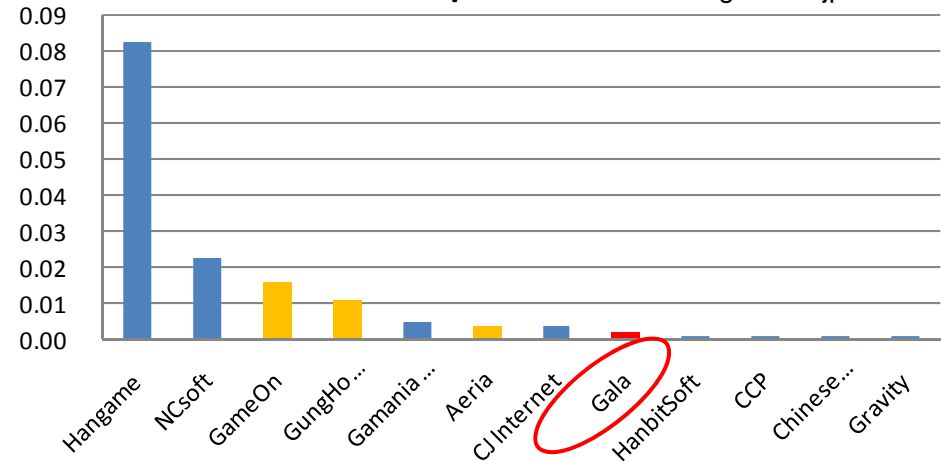
Germany 2006年12月よりgPotato.euを開始



USA 2005年11月よりgPotato.comを開始



Japan 2006年10月よりgPotato.jpを開始



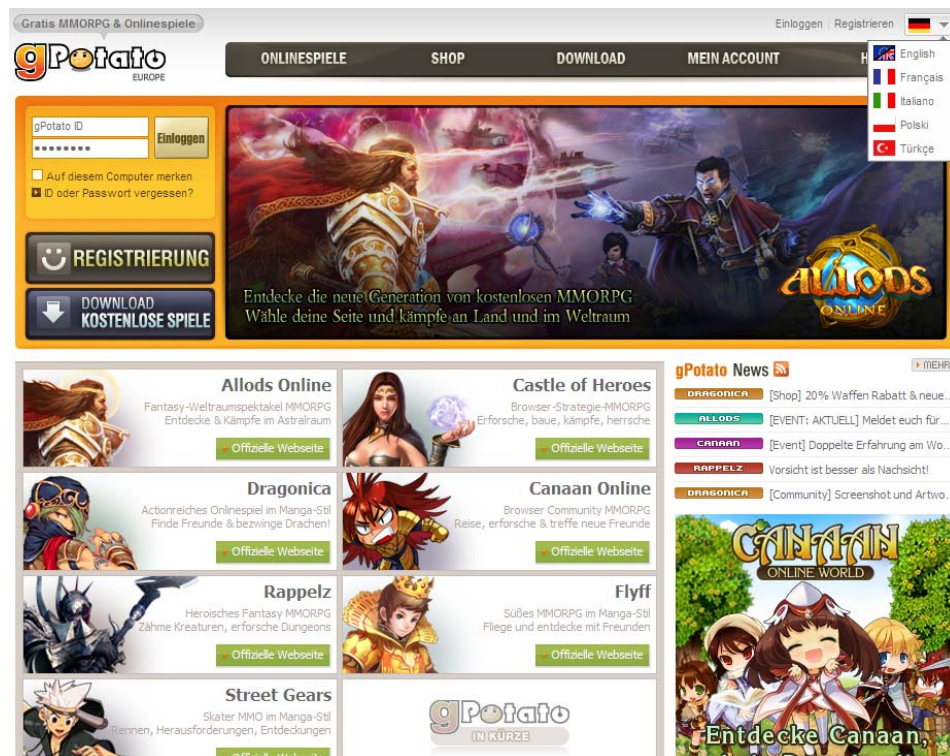
V 今後の取組み

欧州Gala Networks Europe—ポータル事業

欧州言語圏「gPotato.eu」

当期第4四半期において、「**Castle of Heroes**」「**Canaan**」などのブラウザゲームの提供を開始し、3月には「**Allods Online**」の提供を始め、また、「**Rappelz**」のトルコ語、ポーランド語、イタリア語での提供も開始し、4月11日付で400万人の会員を獲得いたしました。

現在、その他ゲームタイトルの各言語へのローカライズや、新規タイトル「**Project 9**」（仮称）「**iL:Soulbringer**」を投入する予定です。



	2011年3月期				2012年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
Gala Networks Europe (欧州)			Project 9(仮)		iL:Soulbringer

V 今後の取組み

北米Gala-Netーポータル事業

スペイン語圏「es.gPotato.com」

Gala-Netは2010年2月にスペイン語圏ポータルサイト「es.gPotato.com」を立ち上げ、「Flyff Online」の提供を始め、4月より商業化を開始しました。

英語圏「gPotato.com」

「Allods Online」が3月より商業化、「Aika Online」が4月より商業化され、順調に売上を伸ばしております。下期には新ゲームとして「Iris Online」「iL:Soulbringer」の投入を予定しております。



	2011年3月期				2012年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
Gala-Net (北米)	Aika Online (商業化済)		Iris Online	iL:Soulbringer	

日本Gala Japan - ポータル事業

日本語圏「gPotato.jp」

4月より「Flyff Online」のサービス提供を開始しました。現在今期投入予定の新規タイトル「Iris Online」「iL:Soulbringer」の準備をしております。

gPotato



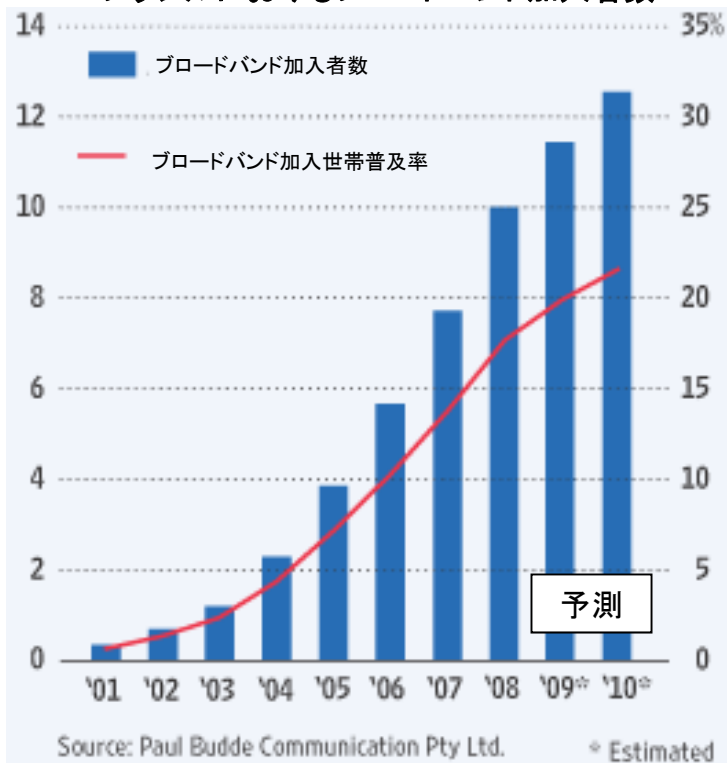
	2011年3月期				2012年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
Gala Japan (日本)	Flyff Online (商業化済) Iris Online		iL:Soulbringer		

南米Gala-Net Brazil(仮称)ーポータル事業

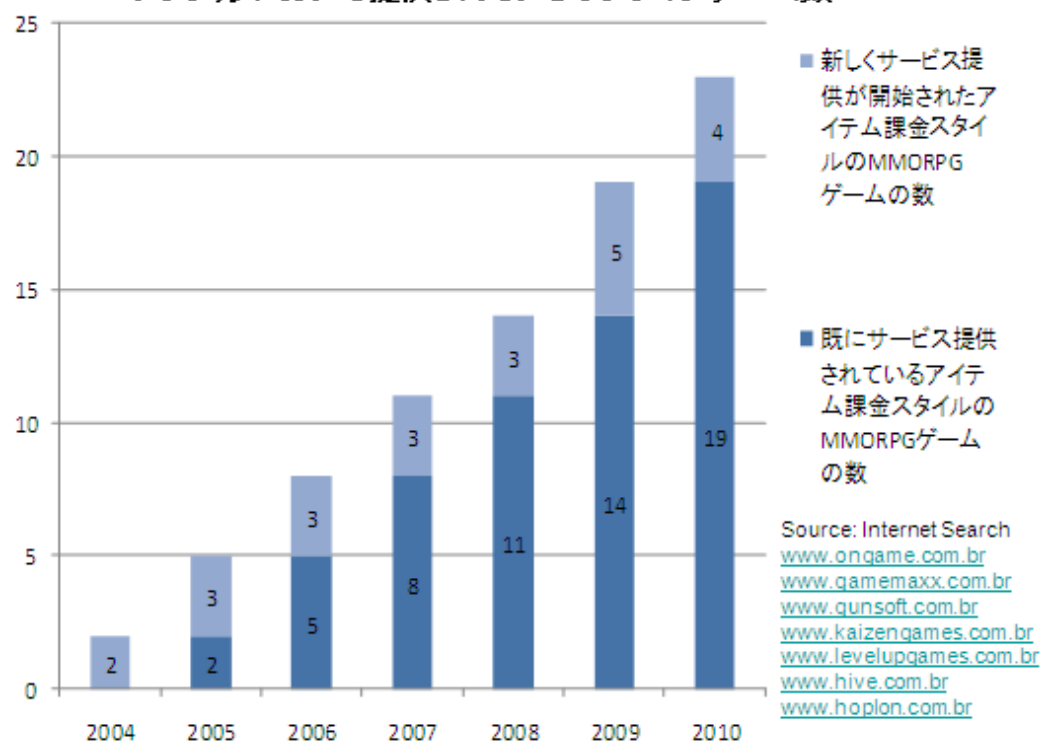
ポルトガル語圏「gPotato.com.br」

2009年6月2日より当社連結子会社であるGala-Net Inc.がブラジル(ポルトガル語圏)において「Flyff Online」のサービス提供を行ってまいりました。ブロードバンドのインフラが整備され、オンラインゲームの参入も増えてきているため、当初アメリカのサーバーから遠距離でブラジルへ提供してまいりましたが、よりユーザーのプレイ環境を重視し、ブラジルに子会社設立するための準備中です。

(単位:百万人) ブラジルにおけるブロードバンド加入者数



件数 ブラジルにおいて提供されているオンラインゲーム数



韓国 (Aeonsoft + nFlavor) - ポータル事業

韓国語圏「gPotato.kr」の立ち上げ

4月より他社開発タイトル「武林英雄」の提供を始め、売上は好調に推移しています。また、現在AeonsoftならびにnFlavorがそれぞれ開発したゲームをそれぞれ提供しておりますが、韓国においても「gPotato.kr」を立ち上げ、ポータルサイト上でゲーム提供を行うよう準備を進めております。



	2011年3月期				2012年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
Aeonsoft + nFlavor (韓国)	武林英雄 (商業化済) Castle of Heroes iL:Soulbringer				

V 今後の取組み

韓国 (Aeonsoft + nFlavor) — 開発事業

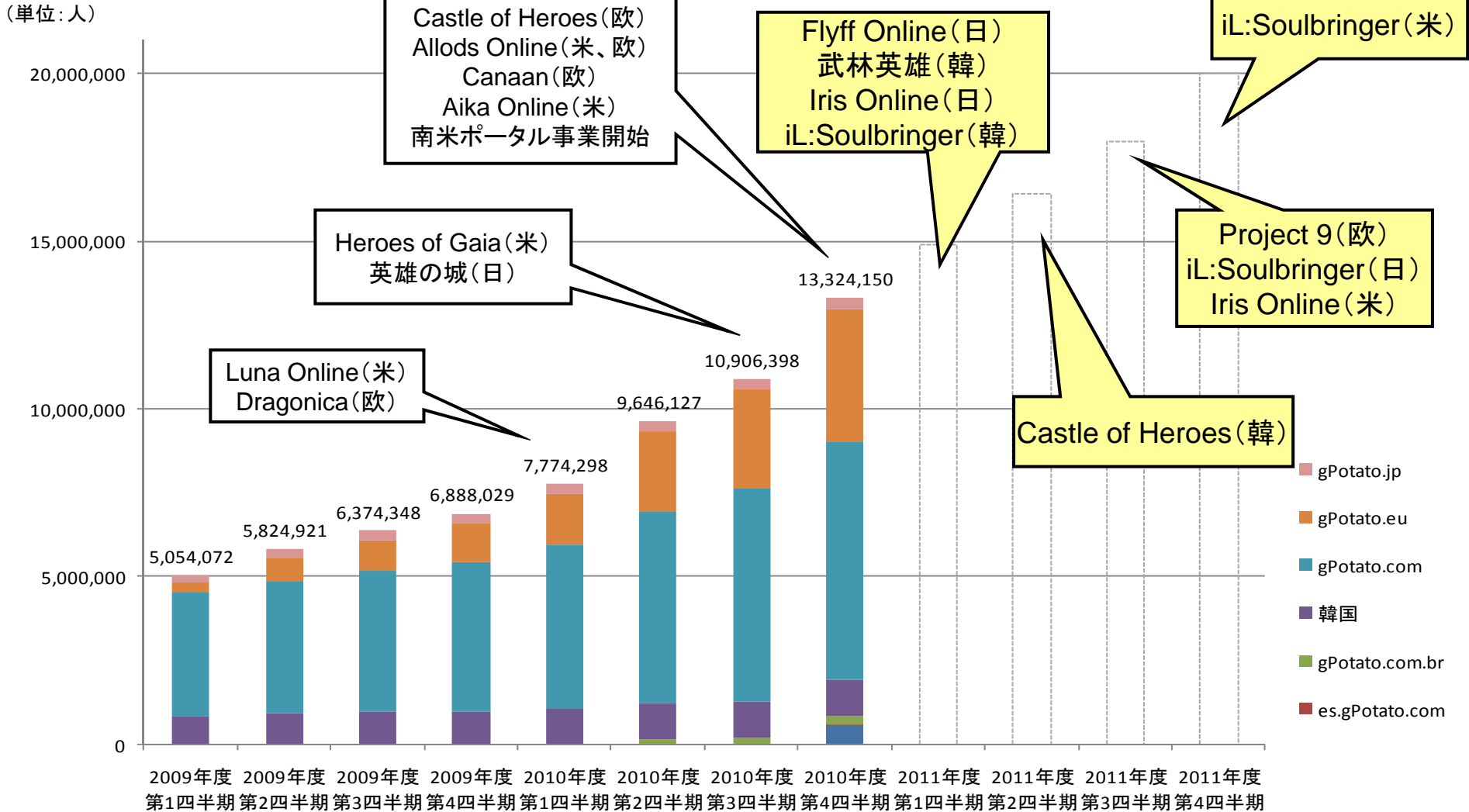


ゲームタイトル	提供地域	提供会社 / 提供時期
Flyff Online	インド	【提供会社】Zapak Digital Entertainment Limited 【提供時期】2011年3月期第2四半期予定
Rappelz	中国	【提供会社】Ningbo Success Multi-media Communication Co., Ltd. 【提供時期】2011年3月期第2四半期
	ベトナム	【提供会社】Asiasoft Corp. 【提供時期】未定
	マレーシア / シンガポール / フィリピン	【提供会社】Eaglegame(M) Sdn. Bhd. / Eaglegame International Limited 【提供時期】2011年3月期第3四半期
	ブラジル (ポルトガル語圏)	【提供会社】Gala-Net Brazil (仮称) 【提供時期】2011年3月期第3四半期
iL: Soulbringer	台湾・香港・マカオ	【提供会社】Gamania Digital Entertainment Co., Ltd 【提供時期】2011年3月期第2四半期もしくは第3四半期予定
	日本	【提供会社】Gala Japan Inc. 【提供時期】2011年3月期第3四半期予定
	北米	【提供会社】Gala-Net Inc. 【提供時期】2011年3月期第4四半期予定

IV 今後の取組み

ポータルサイト「gPotato」登録会員数の推移

※OBT開始基準スケジュール



中長期計画－オンラインゲーム事業戦略

Phase 1

北米、欧州、日本などのポータル事業展開により登録ユーザー1000万人

現在

Phase 2

「1000万人のgPotatoユーザー」を基に大型クライアントゲーム・ブラウザゲームのライセンス獲得やコミュニティ機能の強化により更に1000万人のユーザーを獲得

Phase 3

「2000万人のgPotatoユーザー」を基に他社開発の大型タイトルのチャネリング契約を進め、さらに1000万人のユーザーを獲得

Phase 4

「3000万人のgPotatoユーザー」を基に世界中の有力なポータルサイトを買収し、gPotatoの大型ポータル化

Goal

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

V 今後の取組み

次期の業績予想

(単位: 百万円、%)

	2010年 3月期	2011年 3月期予想	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	4,247	5,000	753	17.7%
営業利益	331	500	169	51.0%
経常利益	278	450	172	61.5%
当期純利益	121	250	129	105.4%

(単位: 億円)

