

2006年5月期第3四半期 決算説明会

2006年4月17日

株式会社ガイアックス

目次

1. 2006年5月期第3四半期連結決算概要
2. 2006年5月期業績見通し

2006年5月期第3四半期連結決算概要

2005年12月～2006年2月

第3四半期の振り返り(2005年12月～2006年2月)

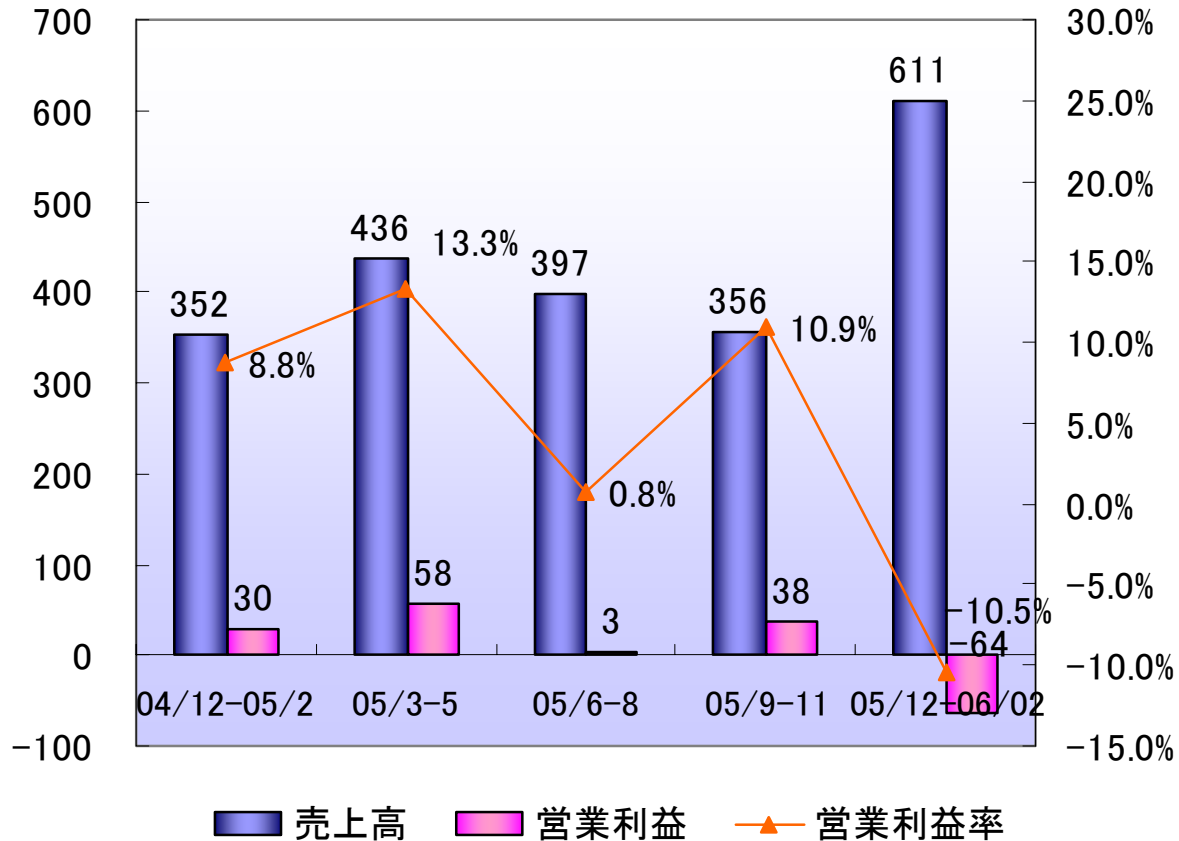
◆新サービスの立ち上げ

- ・芸能トレンドポータルサイト「芸能証券」のカリン・パートナーズとの共同運営を開始
- ・ソーシャル家計簿サービス「散財.com」の提供開始
- ・新オンラインゲームサイト「ムポー」のオープン
- ・オンラインレースゲーム「KongKong Online (コンコンオンライン)」のテストサービス開始

四半期別連結売上高推移

◆前年同期比増収・減益、直前四半期比大幅減益

(単位:百万円)



●売上高
直前四半期比171.5%。
子会社化した株式会社電縁の業績が寄与。

●営業利益
前年同期比大幅減益。
引き続き積極的にオンラインゲーム事業への投資、コミュニティサイトの新規案件獲得の停滞および運営収入の減少により大幅減益。

(注)四半期の財務諸表については監査法人の手続きを受けておりません。

第3四半期連結決算サマリーPL

- 売上は前年同期比184.0%、直前四半期比171.5%

(単位:百万円)

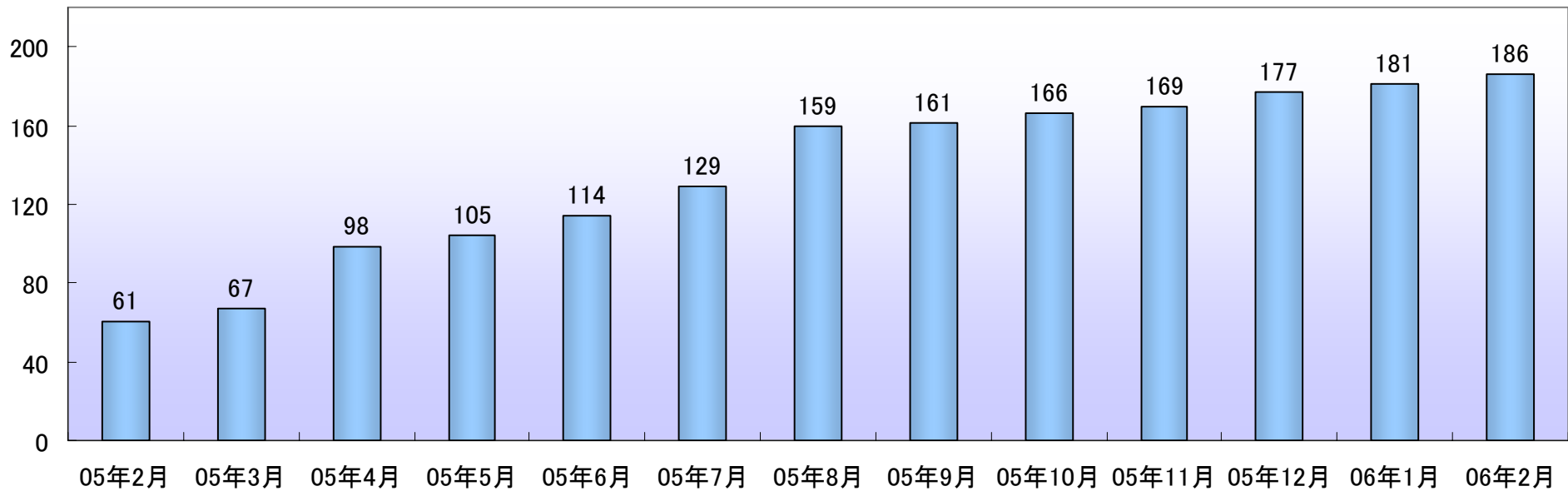
連結	当四半期 05年12月- 06年2月	百分比	前年 同期比	直前 四半期比	前年同期 04年12月- 05年2月	直前四半期 05年9月-11月
売上高	611	100.0%	184.0%	171.5%	332	356
売上総利益	139	22.8%	92.1%	76.4%	151	182
販売管理費	203	33.4%	169.0%	141.8%	120	143
営業利益	-64	-10.5%	-	-	30	38
経常利益	-62	-10.2%	-	-	34	39
当期純利益	-53	-8.8%	-	-	25	31

有料コンテンツサービス会員数推移

◆有料コンテンツサービス会員は前年同期比306.2%

- B2Cの収益基盤となる会員数は直前四半期比109.7%

(単位:万人)



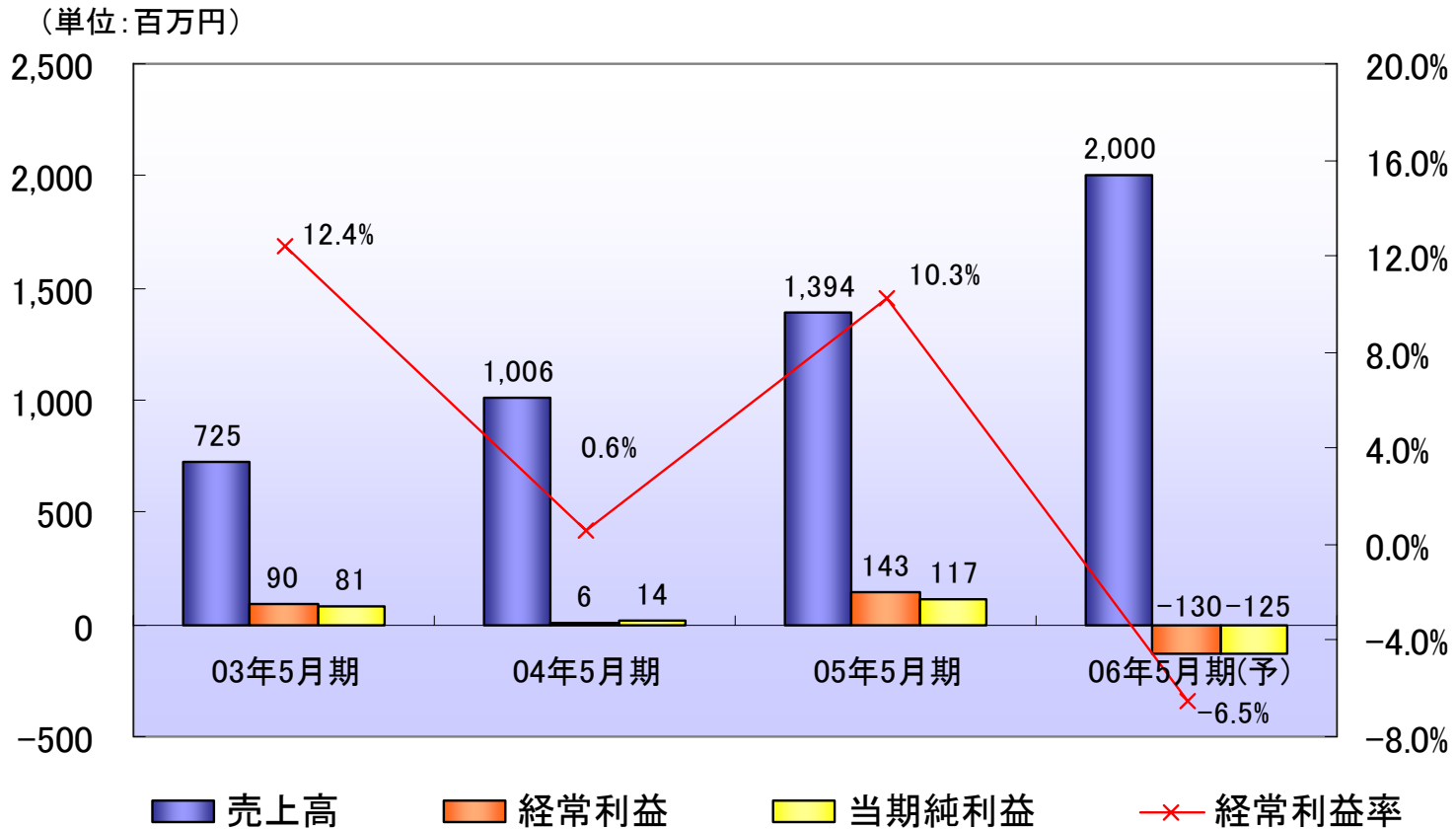
* ガイアックスコミュニティサービス等の無料ホームページサービスの会員を除く。
* 収益シェアのない有料コンテンツサービスの会員を除く。

2006年5月期通期業績見通し

2006年度5月期連結業績見通し

◆売上2,000百万円、経常利益-130百万円、当期純利益-125百万円

- 下半期より子会社化した株式会社電縁が業績に寄与
- 売上高143.5%成長を目指す



注意事項

- ・ 本日の説明における見通し、戦略などは、弊社を取り巻くさまざまな要素により大きく異なることも考えられます。将来の戦略、業績等につきましては、ご説明申し上げます内容と異なる可能性がございます。
- ・ 本資料の記載内容のうち、歴史的事実でないもの、当社の現在の計画、戦略、見込みなど、既に確定した事実でないものはガイアックスの将来に関する見通しおよび計画に基づいた将来予測です。これらの将来予測には、リスクや不確定な要素などの要因が含まれており、実際の成果や業績などは、記載の見通しと異なる可能性があることをご了承ください。
- ・ また、新たな情報、将来の事象、その他の結果にかかわらず、常に弊社が将来の見直しを見直すとは限りません。
- ・ 本資料の掲載内容の全てもしくは一部につき、当社の事前の承諾なく、私的利用その他法律によって認められている範囲を超えて、複製、改変、転用、掲示、送信、領布、ライセンス、販売、出版等することを禁止いたします。
- ・ 掲載内容については細心の注意を払っておりますが、掲載された情報の誤りによって生じた損害等に関し、当社は一切責任を負うものではありませんのでご了承ください。