

# 2006年12月期第1四半期 決算説明会

---

2006年10月19日

株式会社ガイアックス

# 目次

---

1. 2006年12月期第1四半期連結決算概要
2. 2006年12月期業績見通し

# 2006年12月期第1四半期連結決算概要

## 2006年6月～2006年8月

---

## 第1四半期の振り返り(2006年6月～2006年8月)

### ◆各サービスの状況

#### ソリューション事業

- ・ ユーザーサポートサービス等、各種サービスラインナップを強化

#### エンターテインメント事業

- ・ 国産オンラインレースゲーム「とぅいんくる」オープンβテスト開始
- ・ 台湾のオンラインゲームパブリッシャーAPE Inc. の株式41.37%を取得

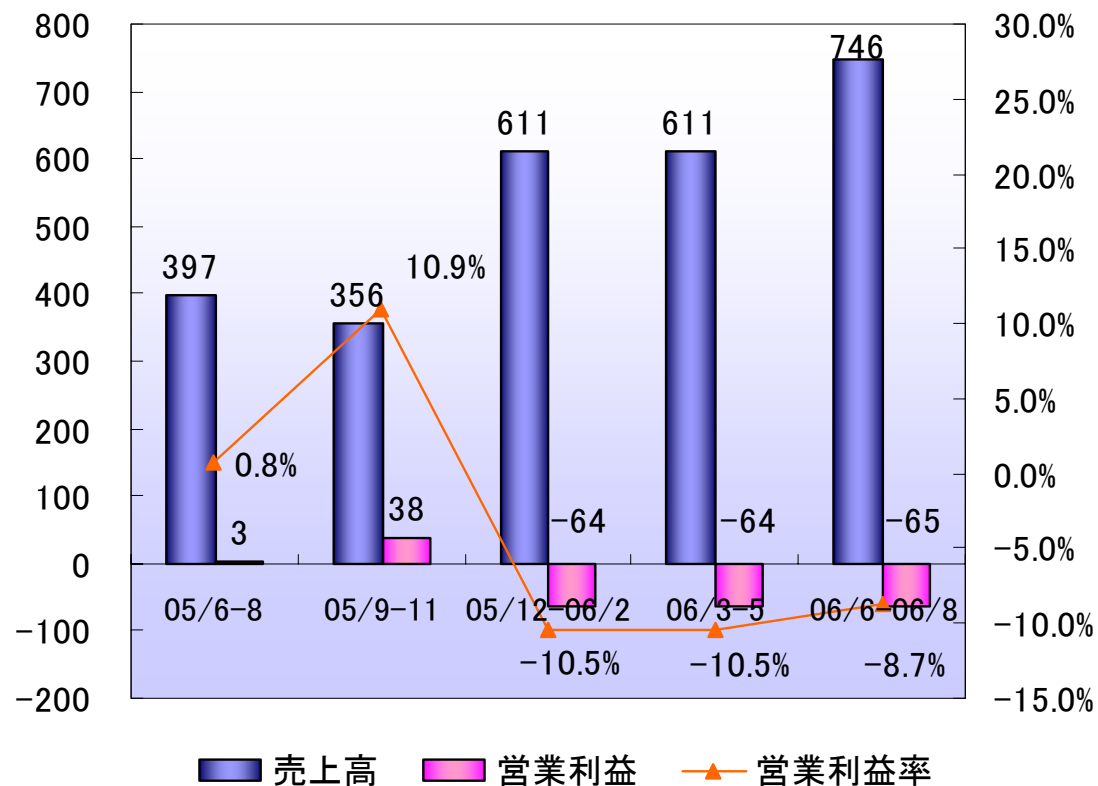
#### 子会社・関連会社

- ・ 100%子会社GT-Agency、株式会社ナムコと共同でカリスマ占い師の殿堂「占者ストリート」をナムコ・ナンジャタウン内にオープン

## 四半期別連結売上高推移

### ◆前年同期比増収・減益、直前四半期比増収・増益

(単位:百万円)



●売上高  
前年同期比187.9%。  
連結子会社である株式会社電縁等の業績が寄与。

●営業利益  
前年同期比減益。  
引き続きオンラインゲーム事業関連投資が要因。

(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1四半期連結決算サマリーPL

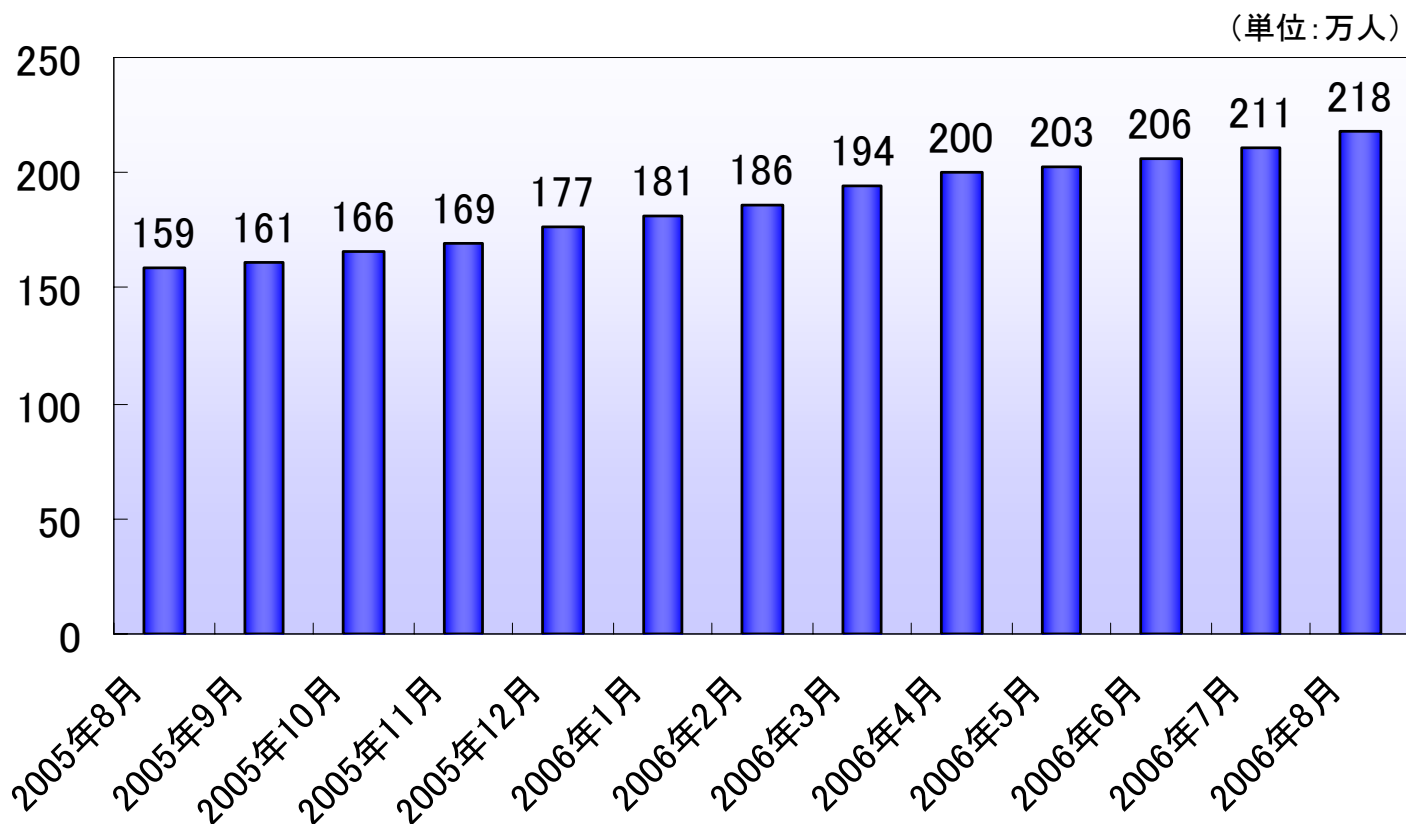
◆ 売上は前年同期比187.9%、直前四半期比158.1%

(単位:百万円)

連結	当四半期 06年6月-8月	売上高 対比	前年 同期比	直前 四半期比	前年同期 05年6月-8月	直前四半期 06年3月-5月
売上高	746	100.0%	187.9%	158.1%	397	472
売上総利益	229	30.7%	169.6%	408.9%	135	56
販売管理費	295	39.5%	223.5%	95.5%	132	309
営業利益	△65	△8.7%	-	-	3	△253
経常利益	△68	△9.1%	-	-	△26	△258
当期純利益	△83	△11.1%	-	-	△23	△814

## 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137.1%
- B2Cの収益基盤となる会員数は直前四半期比106.3%



(注1)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。

(注2)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。

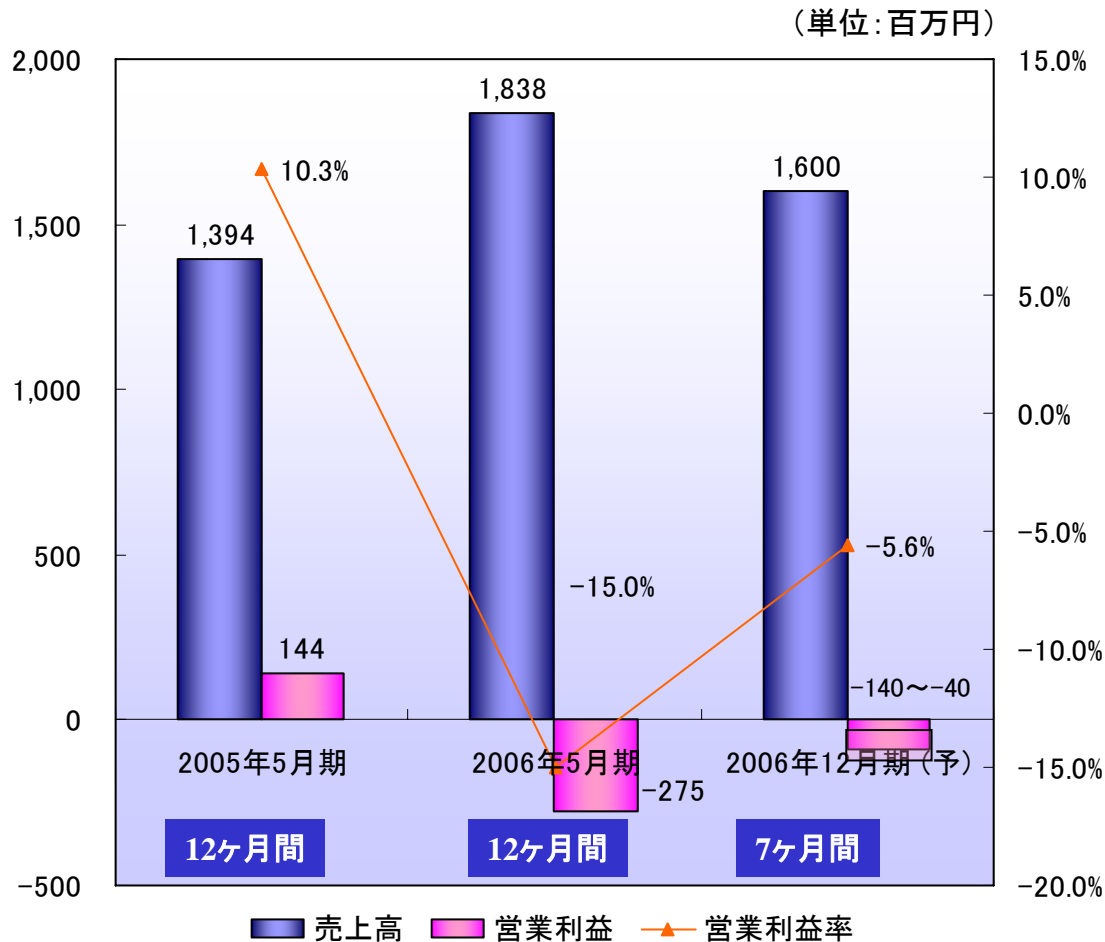
# 2006年12月期通期業績見通し

## 2006年6月～2006年12月

---

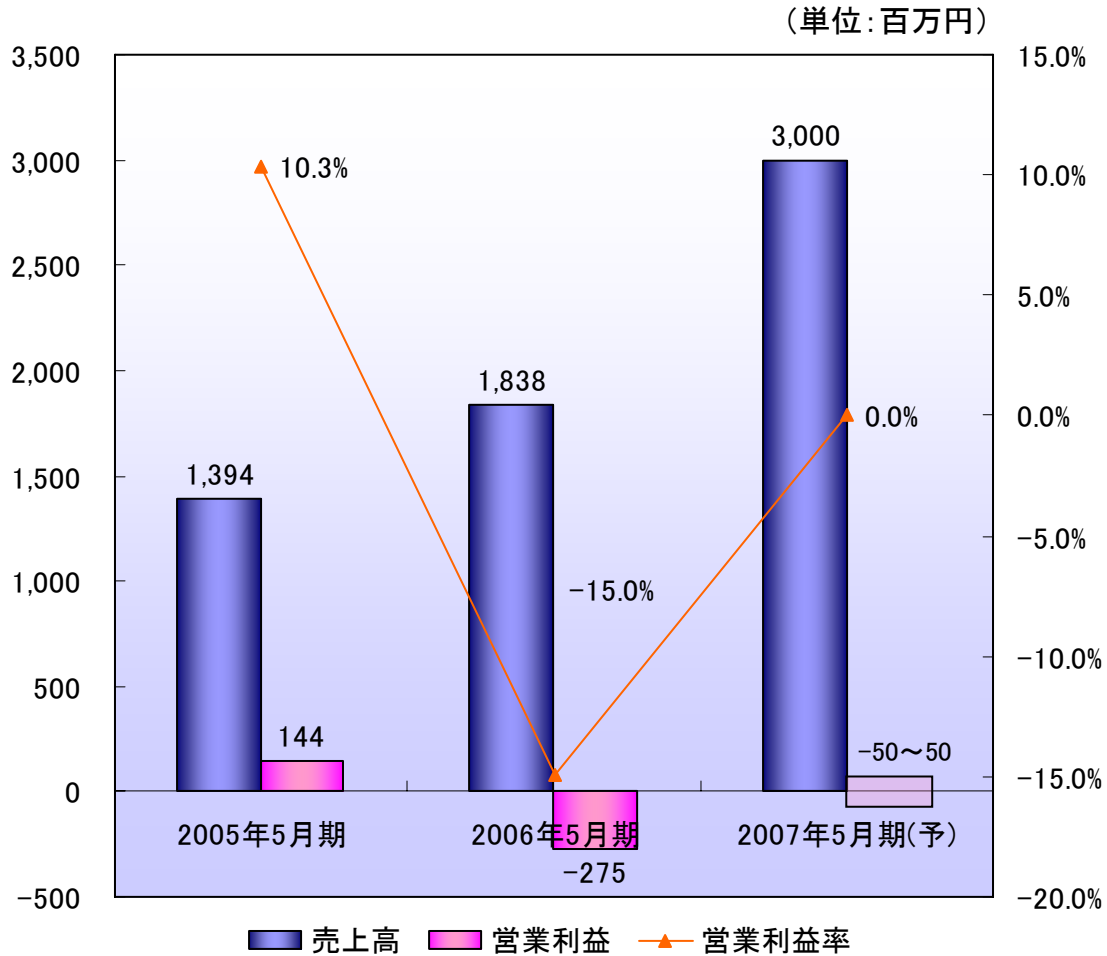
# 2006年12月期(2006年6月～2006年12月)連結業績見通し

◆ 売上1,600百万円、営業利益△140～△40百万円、当期純利益△140～△40百万円



# [参考]12ヶ月(2006年6月～2007年5月)連結業績見通し

◆ 売上3,000百万円、営業利益△50～50百万円、当期純利益△50～50百万円



(注) 12ヶ月予想は2006年8月発表のものとなります。

## 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通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。