

2009年12月期 決算説明会資料



平成22年2月26日

株式会社アエリア
大証ヘラクレス(3758)

<http://www.aeria.jp>
港区赤坂5-2-20 赤坂パークビル3F
Tel 03-3587-9574
Fax 03-3587-2200

1. 2009年12月期 連結決算概要

2. 事業セグメント別の状況

エンターテインメント／ソリューション事業

ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

アエリアグループ事業戦略

オンラインゲーム配信事業の目標

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを御承知おき下さい。

1. 2009年12月期 連結決算概要

2009年1月1日～12月31日

Aeria

決算概況(2009年12月期)

売上高 **8,208百万円** (前年同期 11,931百万円 31.2%減少)

経常利益 **△380百万円** (前年同期 △2,145百万円)

当期純利益 **△1,183百万円** (前年同期 △1,180百万円)

エンターテインメント／ソリューション事業概況

売上高 **4,513百万円** 営業利益 **△309百万円**

■当社において、2009年5月に『Grand Fantasia -精霊物語-』の正式サービスを開始、国内オンラインゲーム市場へ本格参入

■海外子会社(北米・欧州)は順調に会員数・サービスタイトルを拡大

■2009年末時点でオンラインゲーム累計登録会員数は**900万人**を突破

■売上は大きく増加したものの、オンラインゲームへの先行投資が響き営業損失を計上

ファイナンス事業概況

売上高 **3,712百万円** 営業利益 **△230百万円**

■市況の回復に伴い赤字幅は大幅に減少したものの、営業損失を計上

■2010年2月12日にファイナンス事業からの撤退を発表

2009年12月期連結決算サマリー 連結損益計算書(PL)

単位:百万円	2008年12月期	2009年12月期	増減率
売上高	11,931	8,208	△31.2%
売上総利益	3,519	5,131	45.8%
販売費及び 一般管理費	5,975	6,216	4.0%
営業利益	△2,455	△1,084	—
経常利益	△2,145	△380	—
税金等調整前 当期純利益	△1,958	△1,838	—
当期純利益	△1,180	△1,183	—

トピックス

- 売上高はダイトーエムイー・ゲームポットが連結子会社から外れたことにより減少
- アエリア・黒川木徳証券において赤字幅が縮小するなど、営業損失・経常損失を計上したものの、業績は大幅に改善
- 特別損失に、ファイナンス事業撤退に伴う事業撤退損失1,256百万円を計上

2009年12月期連結決算サマリー 連結貸借対照表(BS)

単位:百万円	2008年12月期末	2009年12月期末	増減額
流動資産	15,705	18,193	2,487
現金及び預金	7,204	7,301	96
固定資産	7,804	7,478	△325
総資産	23,509	25,672	2,162
流動負債	6,742	11,418	4,676
固定負債・ その他準備金	3,677	3,257	△419
純資産	13,090	10,996	△2,094

トピックス

- 黒川木徳証券での取引増加に伴い、信用取引貸付金(流動資産)・信用取引借入金(流動負債)がそれぞれ大幅に増加
- 黒川木徳フィナンシャルHDの元本社売却や投資有価証券の売却等により固定資産は減少
- 有利子負債は2008年12月末の2,654百万円から1,335百万円へ大幅に減少

連結決算サマリー 連結キャッシュ・フロー計算書(CF)

単位:百万円	2008年12月期	2009年12月期	増減額
営業活動による キャッシュ・フロー	△2,652	△106	2,546
投資活動による キャッシュ・フロー	30	1,758	1,727
財務活動による キャッシュ・フロー	△631	△1,491	△860
現金及び現金同等物 期首残高	10,316	7,027	△3,289
現金及び現金同等物 増減額	△3,289	168	3,457
現金及び現金同等物 期末残高	7,027	7,196	168

トピックス

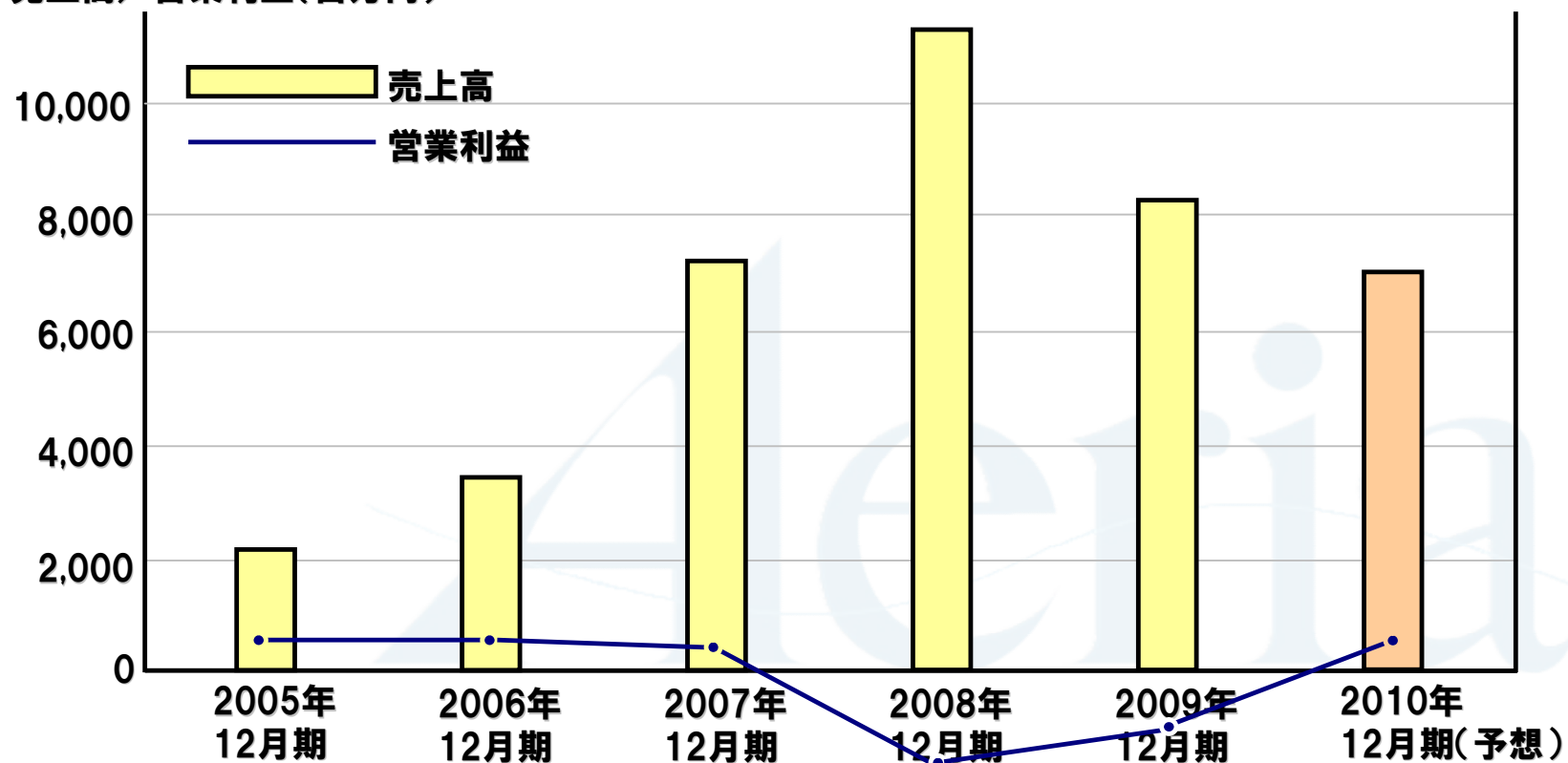
- 営業活動によるキャッシュ・フローは業績の改善等に伴い前期に比べ大幅に改善
- 投資活動によるキャッシュ・フローは固定資産・有価証券等の売却に伴い増加
- 財務活動によるキャッシュ・フローは有利子負債の返済等に伴い減少

売上高・営業利益の推移

単位:百万円	2005年 12月期	2006年 12月期	2007年 12月期	2008年 12月期	2009年 12月期	2010年 12月期(予想)
売上高	2,075	3,573	7,377	11,931	8,208	7,290
営業利益	597	587	399	△2,455	△1,084	540

2005年以降の売上高・営業利益の推移

売上高／営業利益(百万円)



2. 事業セグメント別の状況

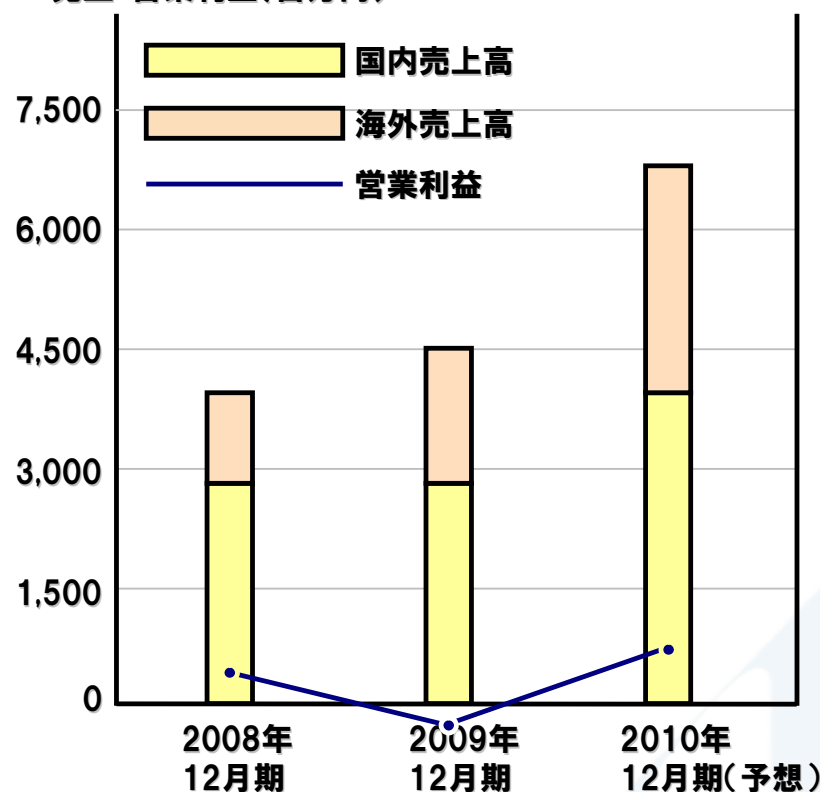
2009年1月1日～12月31日

Aeria

セグメント別売上・営業利益

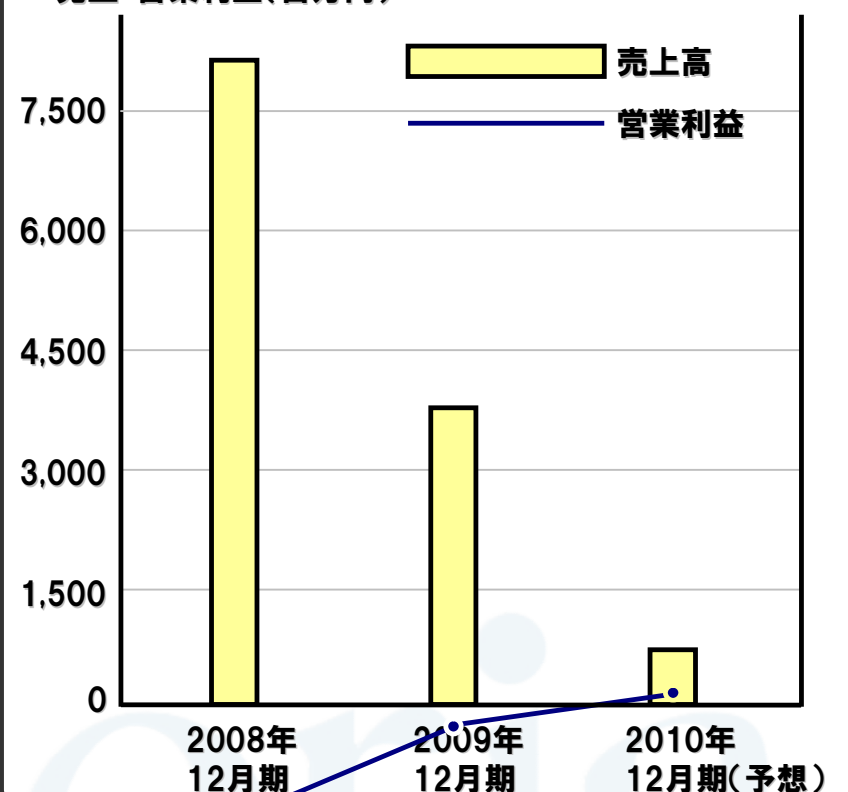
エンターテインメント／ソリューション事業

売上・営業利益(百万円)



ファイナンス事業

売上・営業利益(百万円)



単位:百万円	2008年 12月期	2009年 12月期	2010年 12月期(予想)
売上高	3,900	4,505	6,840
営業利益	307	△309	520

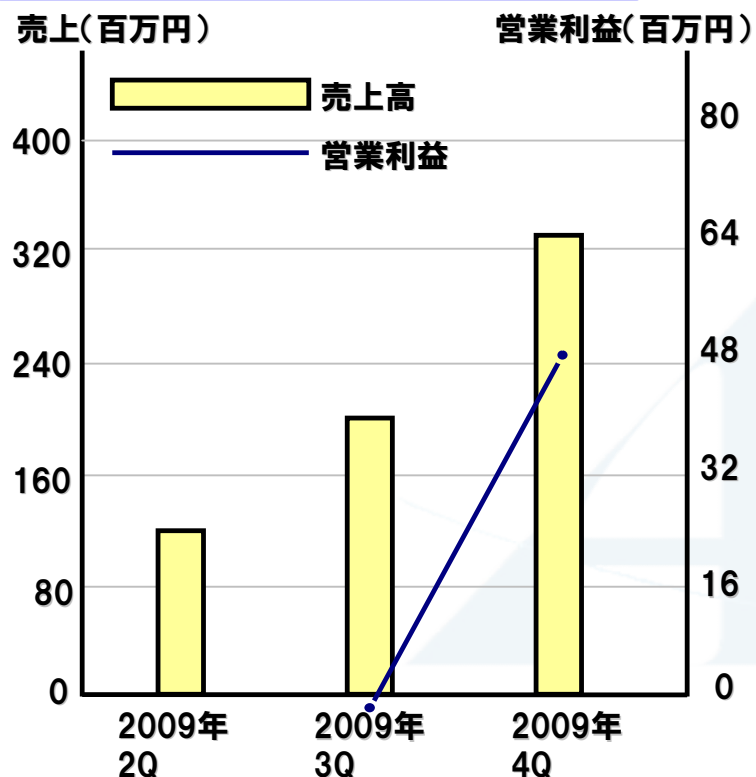
単位:百万円	2008年 12月期	2009年 12月期	2010年 12月期(予想)
売上高	8,031	3,703	510
営業利益	△1,787	△230	40

エンターテインメント／ソリューション事業各社の概況①

1. アエリア

- 2009年5月に『Grand Fantasia –精霊物語–』、同年9月に『MysticStone –Runes of Magic–』の正式サービスを開始、国内オンラインゲーム市場へ本格参入
- 2009年10月には単月黒字化、12月には「ONLINE GAME Award 2009」(主催:株式会社ウェブマネー)にて3冠を受賞するなど、サービス開始以降順調な推移を継続

国内オンラインゲーム事業の推移

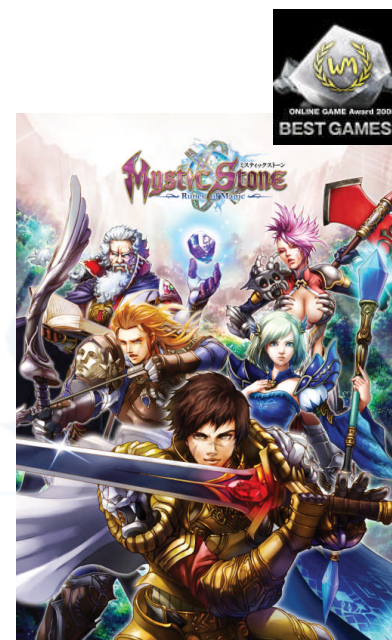


※営業利益の数値にはアクワイアに対する費用を除いております

国内配信中のタイトル



『Grand Fantasia –
精霊物語–』

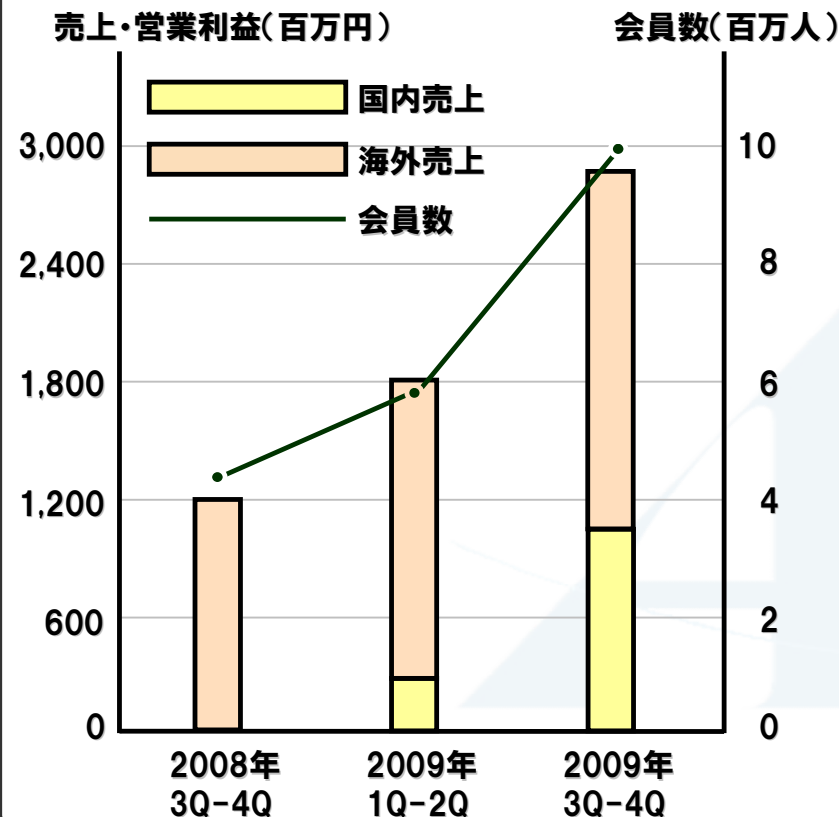


『MysticStone
–Runes of Magic–』

2. Aeria Games & Entertainment, Inc／Aeria Games Europe GmbH

- 北米及び欧州において『SHAIYA』、『Last Chaos』をはじめ10タイトルを超えるオンラインゲームを配信中
- 2010年1月に、累計登録会員数が**1,000万人**を突破！（北米・欧州・日本の合計）

オンラインゲーム事業売上高・会員数推移



海外配信中の主なタイトル



『SHAIYA』



『Last Chaos』



『MEGAMI TENSEI』



3. アクワイア

- 自社タイトル『剣と魔法と学園モノ。』の続編、PSP®用ソフト『**剣と魔法と学園モノ。2**』を2009年6月に発売、前作を上回る販売を見せるなど好調に推移
- その他PSP®用ソフト『**天誅4PSP**』(販売:株式会社フロム・ソフトウェア)の開発や、PlayStation3®ダウンロード配信コンテンツとして『**Wizardry –囚われし魂の迷宮–**』の配信を開始

発売中の主なタイトル



『剣と魔法と学園モノ。2』



『Wizardry–囚われし魂の迷宮–』



『ダン・ダム』

4. エアネット

- 株式会社トランスウェアと提携し、アンチスパム製品「Active! Hunter」を標準サービスとして提供開始
- 2009年3月にはサイボウズ株式会社が提供する「サイボウズ Office8」のASP提供を開始するなど、データセンターサービスにおいて成長を継続、売上・利益に貢献

1. 黒川木徳証券／黒川木徳フィナンシャルホールディングス

- 市況の回復・営業部門の強化・システム増強などの効果により、取引高は大幅に回復、通期で営業赤字を計上も、赤字幅は大幅に減少
- 黒川木徳フィナンシャルホールディングスにおいては、元本社ビルの売却を行うなど、バランスシートの圧縮及び業務効率化を推進

2. スリーエス

- ネットワークエンジニアの教育・派遣を都内中心に展開
- 今期より損益を連結開始、売上拡大に寄与

3. アエリアエステート

- 2009年3月に赤坂のオフィスビルを購入、証券化へ向けた取り組みを開始
- オンラインビジネスでのマーケティングノウハウを活かした新しい商品の販売を模索中

3. 今後の事業展開

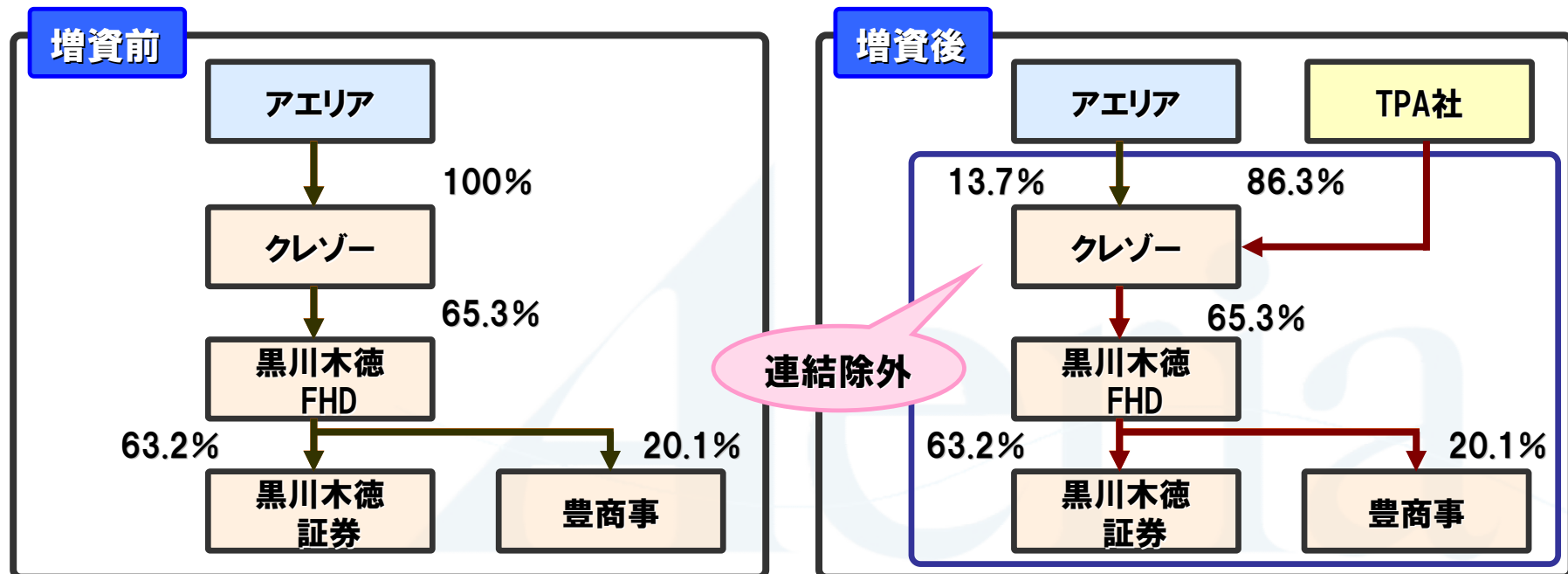
Aeria

ファイナンス事業からの撤退について

連結子会社であります、株式会社クレゾーは平成22年2月12日の臨時株主総会で第三者割当増資を決議し、これをトランスパシフィック・アドバイザーズ社が全て引受を行いました

これに伴い、株式会社クレゾー及びその子会社である、黒川木徳フィナンシャルホールディングス株式会社／黒川木徳証券株式会社は当社の連結子会社から外れます

エンターテインメント事業との親和性が低い金融・不動産事業を切り離し、アエリアグループとしてエンターテインメント事業への集約を明確にし、選択と集中を推し進めるものであります



※詳しくは平成22年2月12日開示のプレスリリースをご参照ください

ファイナンス事業の整理／統合を行い、オンラインゲームを中心とする**エンターテインメント事業**に経営資源を集中、事業分野の拡大を目指してまいります

2009年

エンターテインメント／ソリューション事業

- ・オンラインゲーム配信事業
- ・ゲームソフト開発事業
- ・データセンター事業

ファイナンス事業

- ・証券業
- ・商品先物取引業
- ・レンタル収納スペース事業
- ・人材派遣事業
- ・不動産事業

除外

経営資源の集中
事業分野の拡大

事業整理・縮小

2010年～

エンターテインメント事業

- ・オンラインゲーム配信事業
- ・ゲームソフト開発事業
- ・ソーシャルアプリ事業
- ・データセンター事業
- ・メディア事業

その他事業

- ・人材派遣事業
- ・不動産事業

グローバルオンラインエンターテインメント事業会社への変革

アエリアグループ 中期経営ビジョン

世界でお客様の満足を限りなく追求し続ける
グローバルオンラインエンターテイメント企業グループへ

アエリアグループ ミッション

Quality&Service NO.1

オンラインサービス企業として
お客様の満足を徹底的に追求する

NewService Creation

長期的な視野を持ち、
全く新しいサービスを創り出す

Contents Expansion

プラットフォームを選ばず、
多様な領域へ展開

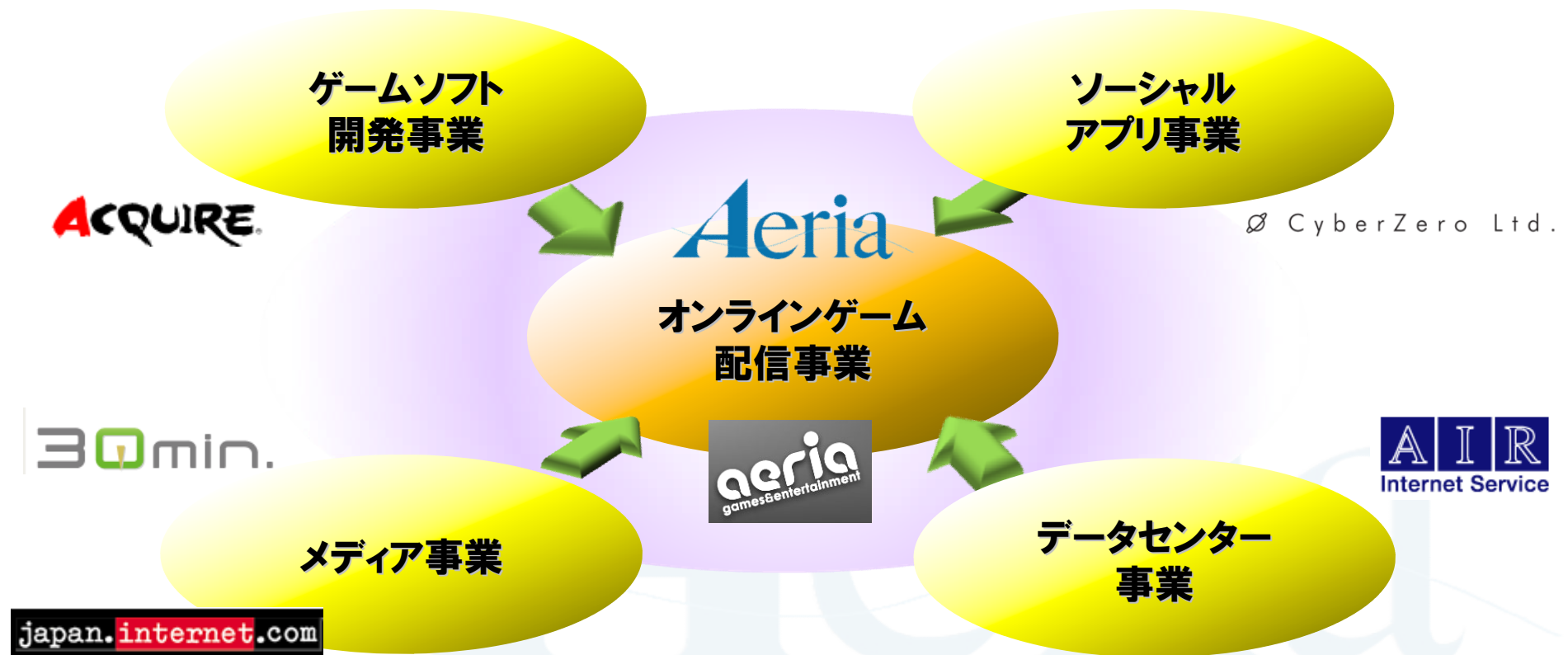
Globalization

新興市場へ
積極的に市場開拓

4つのミッションを軸に大きくアエリアグループは飛躍します

グループ事業シナジー

オンラインゲーム配信事業をコア事業として
グループ収益を拡大していきます



グループ企業の強みをオンラインゲーム配信事業に集約

重点課題事項

1. グローバル拠点における新しい柱(価値)の創造
2. グループ間連携促進とグループコントロール

対策ステップ

2010～2011

各国市場における
各社地位の向上

- ・タイトル数・質の向上
- ・新ジャンルへの投資
- ・プラットフォーム多様化
- ・開発力・集客力の強化
- ・運営品質強化と効率化

新しい柱(価値)の創造

2011～2012

グローバル
グループ間連携強化

- ・独自IPの確保・投資
- ・先端開発力の確保
- ・単一コンテンツの
グループ独占展開
- ・新ビジネスモデル発掘

グループ間連携促進とグループコントロール

2012～2013

グローバル
市場の開拓

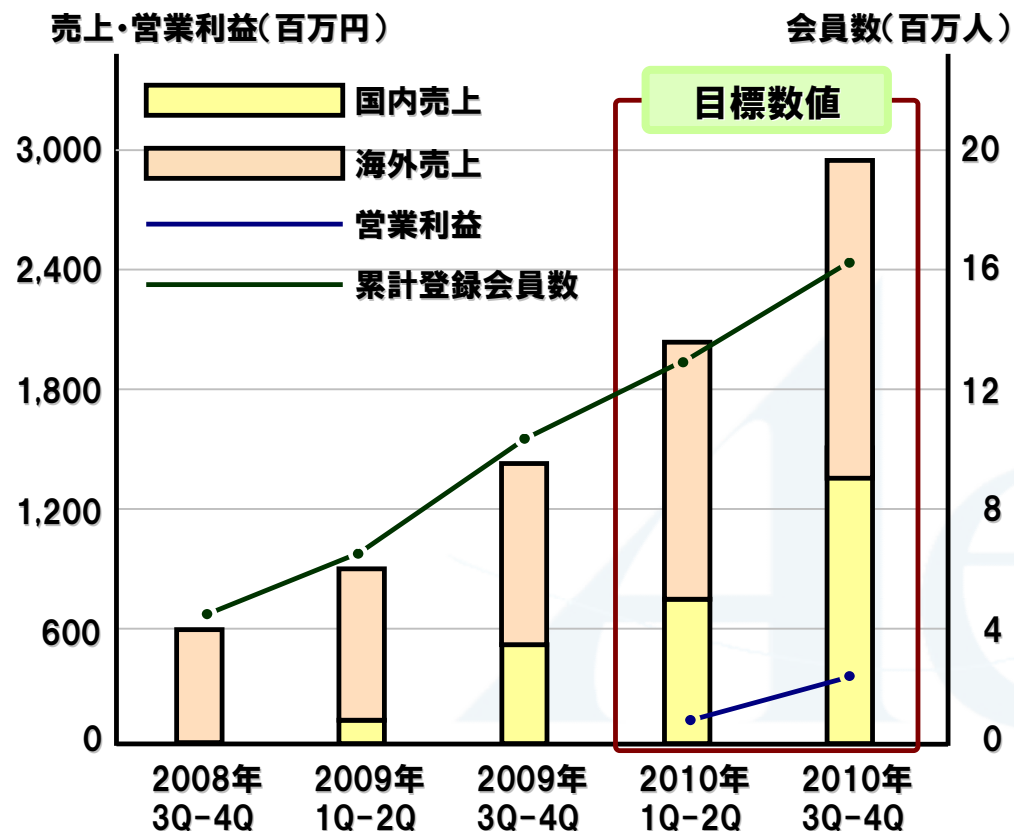
- ・新市場の発掘と参入
- ・グループ間サービス
品質維持
- ・新ビジネスモデル展開

2010年度 オンラインゲーム配信事業の展開

2010年度 オンラインゲーム配信事業の展開

- オンラインゲーム配信事業をコア事業と位置づけ、リソースを集中
- 各国市場(日本・アジア・北米・欧州)において、オンラインゲームパブリッシャーとしての地位を確実なものにする

オンラインゲーム事業の売上高・会員数推移



2010年度数値目標

	2010年 1Q-2Q	2010年 3Q-4Q
売上高	20億円	29億円
営業利益	0.9億円	2.8億円
会員数	1,300万人	1,600万人

キーサクセスファクター

- 各国市場での新規タイトルの投入
- ソーシャルアプリ・Webゲームなどの新ジャンルへの積極投資
- 運営品質向上の徹底