

# 2008年12月期 決算説明会

---

株式会社アエリア  
(大証ヘラクレス 3758)



平成21年2月27日

株式会社アエリア

<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. 2008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事業

---

メディア&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

---

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。実際の説明会で配布した資料に、若干の加筆修正を加えております。

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 2008年12月期 連結決算概要

2008年1月～12月

# Aeria

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

売上高 11,931百万円 (前年同期比61.7%増加)  
 経常利益 2,145百万円  
 税引後純利益 1,180百万円

2. セグメント別の状況

昨年子会社化した、黒川木徳フィナンシャルホールディングスの売上・利益が大きく影響し、売上高は大きく増加するも経常利益・純利益ともに最終赤字に

エンターテインメント  
事業

Aeria Games & Entertainment, Inc.による北米でのオンラインゲーム展開は順調に推移、累計登録会員数500万人突破するなど連結売上・利益に大きく貢献  
 ドイツにも欧州拠点としてAeria Games Europe GmbHを設立、オンラインRPG『Shaiya』のサービスを開始

メディア&  
ソリューション事業

ファイナンス事業

2008年4月に子会社ゲームポットの全株式を、2008年11月には子会社ダイトーエムイーの全株式をそれぞれ譲渡、グループの組織再編、選択と集中を加速

3. 今後の事業展開

特別利益として関係会社株式売却益3,275百万円を計上、特別損失として投資有価証券評価損1,765百万円、貸倒引当金繰入602百万円、減損損失514百万円を計上

# 連結決算サマリー 連結損益計算書(PL)

## スケジュール

### 1. 2008年12月期 連結決算概要

### 2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

単位:千円	2007年12月期	2008年12月期	増減率
売上高	7,377,325	11,931,342	61.7%
売上総利益	4,174,763	3,519,918	15.7%
販売費及び 一般管理費	3,775,487	5,975,376	58.3%
営業利益	399,276	2,455,457	-
経常利益	2,781,911	2,145,663	-
税金等調整前 当期純利益	1,860,248	1,958,393	-
当期純利益	929,949	1,180,263	-

関係会社株式売却益3,275,076千円  
投資有価証券評価損1,765,681千円  
貸倒引当金繰入602,000千円

投資有価証券売却損469,097千円  
負ののれん償却額609,429千円  
持分法投資利益164,643千円

# 連結決算サマリー 連結貸借対照表(BS)

## スケジュール

### 1. 2008年12月期 連結決算概要

### 2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

単位:千円	2007年12月期末	2008年12月期末	増減額
流動資産	28,281,551	15,705,667	12,575,883
現金及び預金	10,991,146	7,204,529	3,786,617
固定資産	10,924,846	7,804,078	3,120,767
総資産	39,206,397	23,509,745	15,696,651
流動負債	15,676,174	6,742,020	8,934,154
固定負債・ その他準備金	5,715,116	3,677,153	2,037,962
純資産	17,815,105	13,090,571	4,724,534

利益剰余金、少数株主持分の減少

信用取引負債の減少

連結子会社が減少したこと、貸倒引当金の  
増加による減少

連結子会社が減少したことによる減少

# 連結決算サマリー 連結キャッシュフロー計算書(CF)

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

単位:千円	2007年12月期	2008年12月期	増減額
営業キャッシュフロー	1,458,596	2,652,991	4,111,588
投資キャッシュフロー	4,400,817	30,951	4,369,866
財務キャッシュフロー	83,579	631,143	547,564
現金及び現金同等物 期首残高	4,541,096	10,316,681	5,775,585
現金及び現金同等物 増減額	5,765,769	3,289,025	9,054,794
現金及び現金同等物 期末残高	10,316,681	7,027,655	3,289,025

自己株式取得による支出

連結子会社株式売却による収入

税金等調整前当期純損失の計上、立替金及び  
預り金の増減額

# 売上高・経常利益の推移

## スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

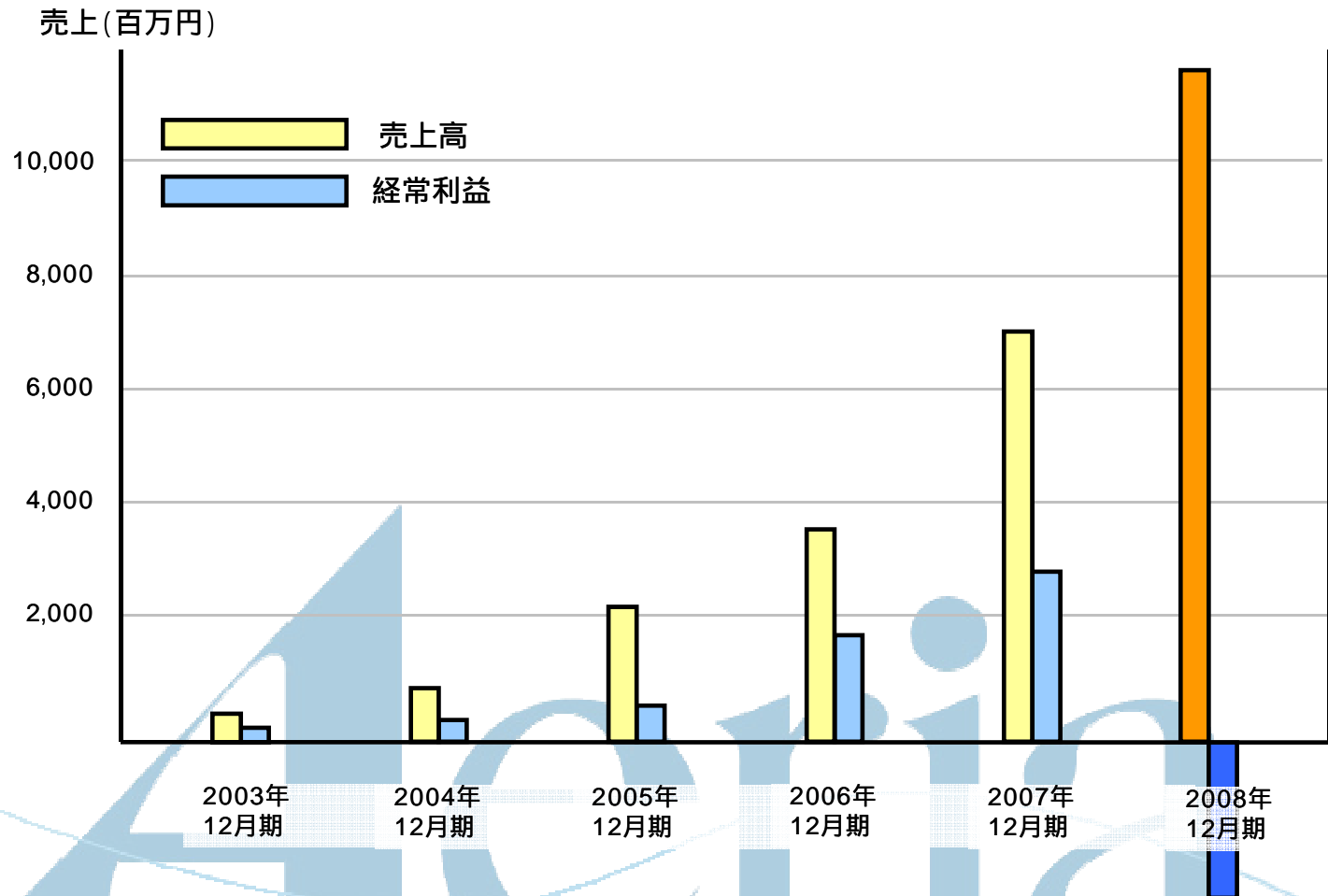
2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
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



売上高	424	874	2,075	3,573	7,377	11,931
経常利益	103	358	597	1,768	2,784	2,145

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## セグメント別の状況

2008年1月～12月

Aeria

# セグメント別売上シェアの推移

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

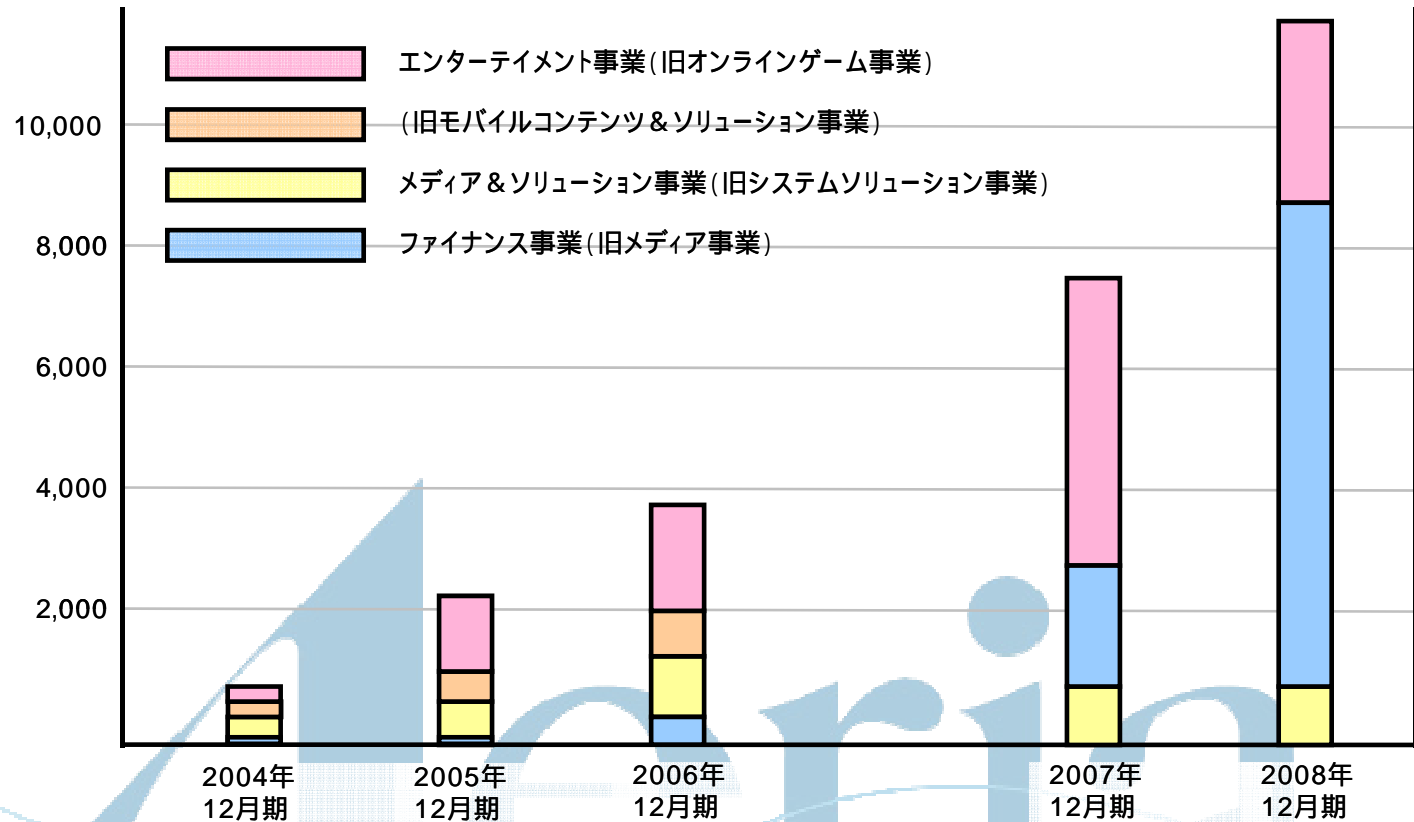
エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

売上(百万円)



旧セグメント

オンラインゲーム	117	1,123	1,835
モバイル	337	458	552
システム	349	450	929
メディア	69	68	295

新セグメント

エンターテインメント	4,525	2,997
メディア&ソリューション	939	915
ファイナンス	1,916	8,061

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 連結子会社毎の概況

### Aeria Games & Entertainment ,Inc.



MMORPG『LAST CHAOS』、『真・女神転生IMAGINE』をはじめとする6タイトルを正式サービス中  
累計登録会員数500万人を突破、売上・利益に大きく貢献



『LAST CHAOS』



『真・女神転生IMAGINE』

### オプティモグラフィコ株式会社

6月に株式取得し完全子会社化  
3D・2Dグラフィックの制作会社、オンラインゲームビジネスとの協業を模索

下期からPL連結開始、売上・利益に寄与

Optimo Grafico  
Optimize Quality Of Any Graphics



スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

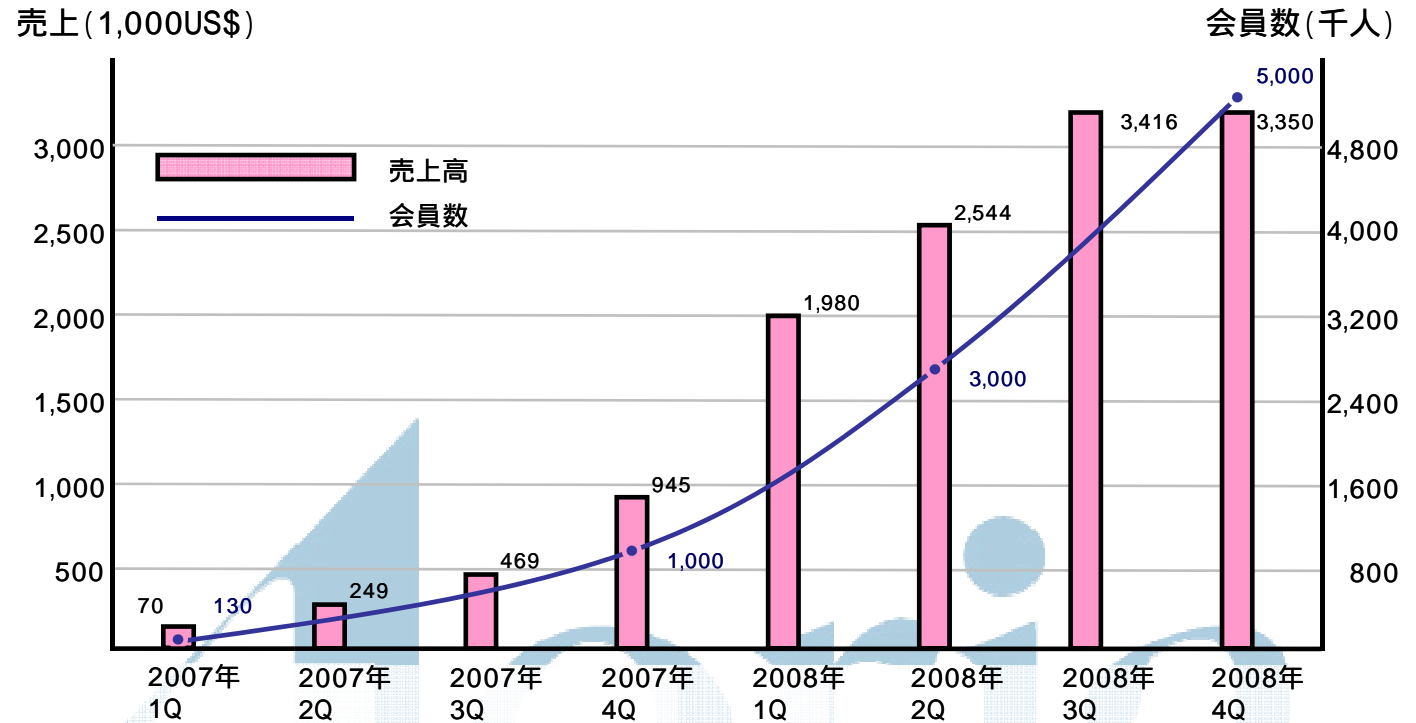
エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

Aeria Games & Entertainment ,Inc.の会員数と売上高の推移



2007年1Q時点で13万人であった累計登録会員数は、2008年12月に**500万人**を突破  
売上高も対前年同期比で**551%**の増加(2008年度)

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

アクワイア

ACQUIRE

Wii用ソフト『天誅4』やプレイステーション・ポータブル用ソフト  
『勇者のくせになまいきだor2』の開発を担当、2008年10月に発売開始

自社タイトル『剣と魔法と学園モノ。』の販売も好調、下期以降も売上増に寄与



『天誅4』



『剣と魔法と学園モノ。』



『勇者のくせになまいきだor2』

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 連結子会社毎の概況

### 株式会社アエリア

オンラインビジネス本部において、新規事業の立ち上げ  
及びオンラインゲームタイトルのライセンス取得に注力

2008年12月に、MMORPG『SEPHIROTH(セフィロス)』の  
正式サービスを開始



『SEPHIROTH』



### 株式会社エアネット

ネットワーク脆弱性検査ツール『Retina』を「マネージド専用サーバサービス」  
利用者を対象に標準対応するなど、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



### インターネットコム株式会社

サイト内ブログを開始するなど広告収入は順調に推移  
RSSによる記事配信を開始するなど、Web2.0型ニュースサイトへの変革

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 連結子会社毎の概況

### 黒川木徳フィナンシャルホールディングス株式会社



昨年度中に先物取引の子会社を売却、**黒川木徳証券**を中心として事業展開

サブプライムローン問題等の影響で市場出来高は大きく減少し、受取手数料は大きく減少

黒川木徳証券においては、元野村証券取締役の**伊澤健氏**を代表取締役に招聘するなど、社内改革を推進

### 株式会社NEXUS ULTIMA



投資信託分析システムなど金融工学を用いたシステム開発を行い、大手金融機関や機関投資家向けに投資分析・評価システム『**VTAS**』を提供

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 連結子会社毎の概況

### ダイトーエムイー株式会社

平成20年11月に全株式を譲渡し、連結から除外



### 株式会社クレゾー

都心部を中心に需要の多い、**レンタル収納スペース事業**を展開

新店舗開店など積極的な事業展開を開始、売上・利益に貢献



スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## 今後の事業展開

Aeria

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
ソリューション事業

ファイナンス事業

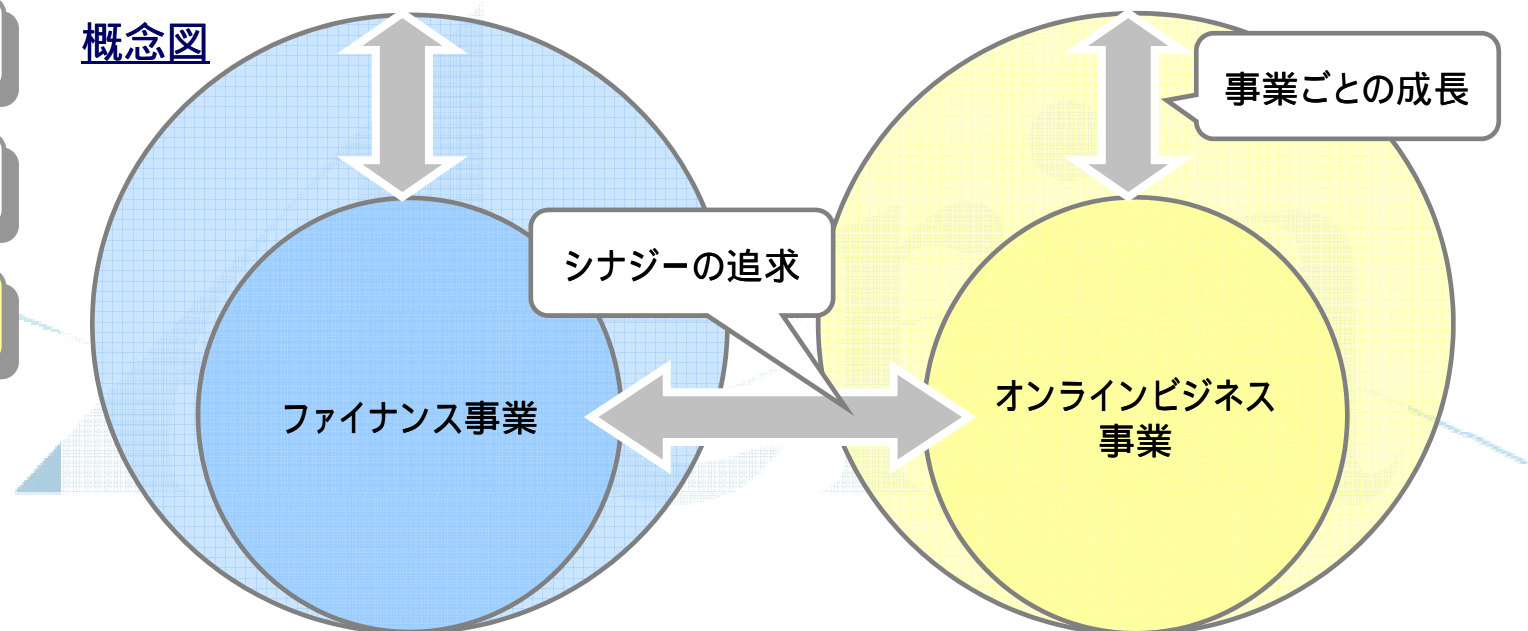
3. 今後の事業展開

## 経営戦略

1. オンラインゲームを中心とする**オンラインビジネス事業**と証券業、投資を中心とする**ファイナンス事業**を当社のビジネス領域と位置づけ、**各事業ごとの成長とシナジー**を追求する
2. 常に選択と集中を行いながら企業変革を行い、**CashFlowの最大化**を目指す

今期より事業の選択と集中を進めるべく、セグメントを従来の3セグメント(メディア&ソリューション事業、エンターテインメント事業、ファイナンス事業)から2セグメント(オンラインビジネス事業、ファイナンス事業)に変更しております

## 概念図



## スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## オンラインビジネス事業 事業戦略

- ・エンターテインメント産業先進国である日本において、オンラインゲーム、Webサービスを中心に、**次世代の新サービス**を展開し、市場を創出する
- ・また一方で、北米・欧州・アジアなど成長豊かな国々においてオンラインゲームを中心とする**エンターテインメントビジネス**の展開を加速する

日本	アエリア	日本国内でのオンラインゲーム配信 メディア運営
	アクワイア	コンソールゲーム機用ソフト開発
	サンゼロミニッツ	タウン情報検索サイト「30min.jp」運営
	オブティモグラフィコ	ゲームの3D/2Dグラフィック作成
	インターネットコム	ニュースサイト「japan.internet.com」の運営
	エアネット	サーバーホスティング Webアプリケーション開発
	北米	Aeria Games & Entertainment, Inc.
欧州	Aeria Games Europe GmbH	欧州でのオンラインゲーム配信



スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

エアリアゲームズ 日本展開 コンテンツのジャンル

グローバルな運営ライセンス獲得力を強みとして様々なジャンルの良質コンテンツを今後一気に展開

新しいテイストのオンラインゲームで新たなユーザー層を確保するとともに、日本市場で実績のあるアジア系コンテンツで安定的収益を狙う

台湾産コンテンツ



台湾

『ルーンズオブマジック』



台湾

『ドリーミージャーニー(仮)』

新たなジャンルへの挑戦

コアなPCオンラインゲームファンに新たなテイストのハイスペックゲームを提供

その他ロシア産コンテンツなど多数

韓国産コンテンツ



韓国

『セフィロス』

ヨーロッパ産コンテンツ



ドイツ

『パラベラム』

日本市場において実績の高いアジア系・ファンタジー系コンテンツの提供

実績を重視したコンテンツ

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア&  
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

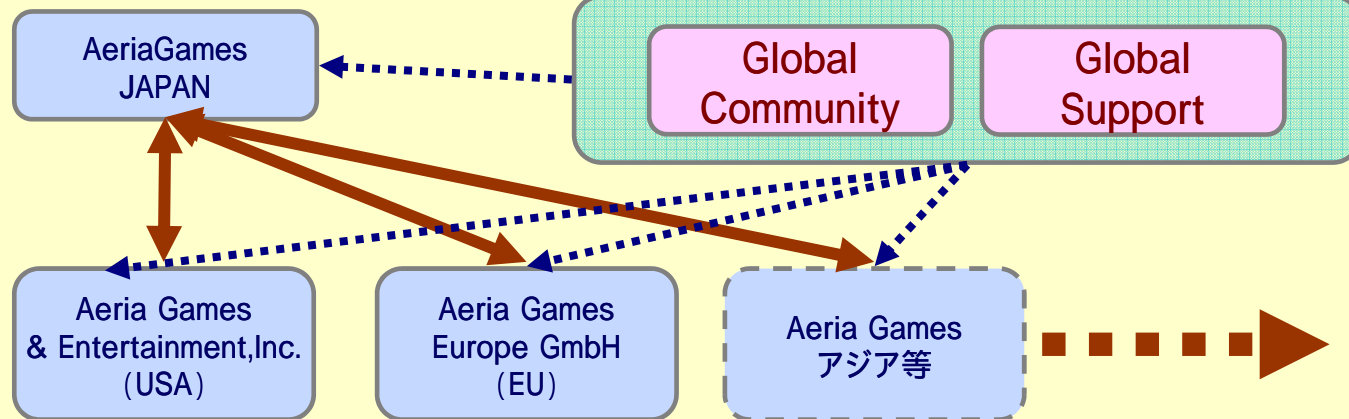
アエリアゲームズ 日本展開 ポータル展開構想



- ・今期5本以上コンテンツ展開予定
- ・課金決済インフラの安定化(最新決済手段の提供)
- ・WEBゲームなどのポータルコンテンツも展開予定
- ・米国、ドイツなどの海外子会社ポータルとの連携

今期国内100万人会員を確保

長期構想



グローバルコミュニティの構築  
各国対抗の世界大会の実施、多言語コミュニティ  
グローバルサポート体制の構築  
多言語運営サポート体制の構築



## スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

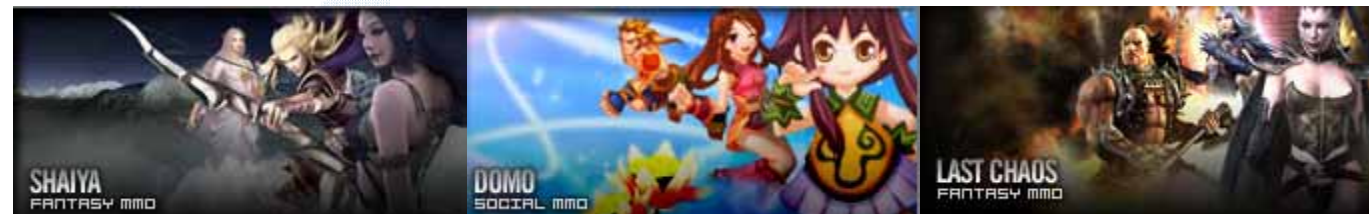
## Aeria Games & Entertainment ,Inc.

設立後2年が経過し、北米において**500万会員**を突破するなど、オンラインビジネス事業の中核的な会社に成長

8月には『真・女神転生IMAGINE』の北米及び欧州での配信権を獲得、2008年末に正式サービスを開始後、順調な滑り出し  
2009年以降売上・利益に寄与

今後も積極的なタイトル獲得に注力、コンテンツの多様化を図り、会員数のさらなる増加を目指す

### 正式サービス中のタイトル



『SHAIYA』

『DOMO』

『LAST CHAOS』



『TWELVE SKY』

『真・女神転生IMAGINE』

『PROJECT TORQUE』

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## Aeria Games Europe GmbH

オンラインゲームの欧州展開拠点として、**ドイツ**に設立

オンラインゲーム『SHAIYA』の欧州における著作権を取得しており、正式サービス開始  
新規タイトルサービスインに向けて準備中

## アクワイア

**ACQUIRE**

Wii用ソフト『天誅4』やプレイステーション・ポータブル用ソフト  
『勇者のくせになまいきだor2』は2008年10月に発売後順調に推移、2009年以降も  
売上増に寄与

Nintendo DS用ソフト『ダン ダム』を2009年4月29日に発売予定

自社開発のオンラインゲーム『ZIPANG(仮)』の製作を開始  
日本をはじめ北米・欧州・アジアで配信を計画



『ZIPANG(仮)』



『ダン ダム』

## スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
ソリューション事業

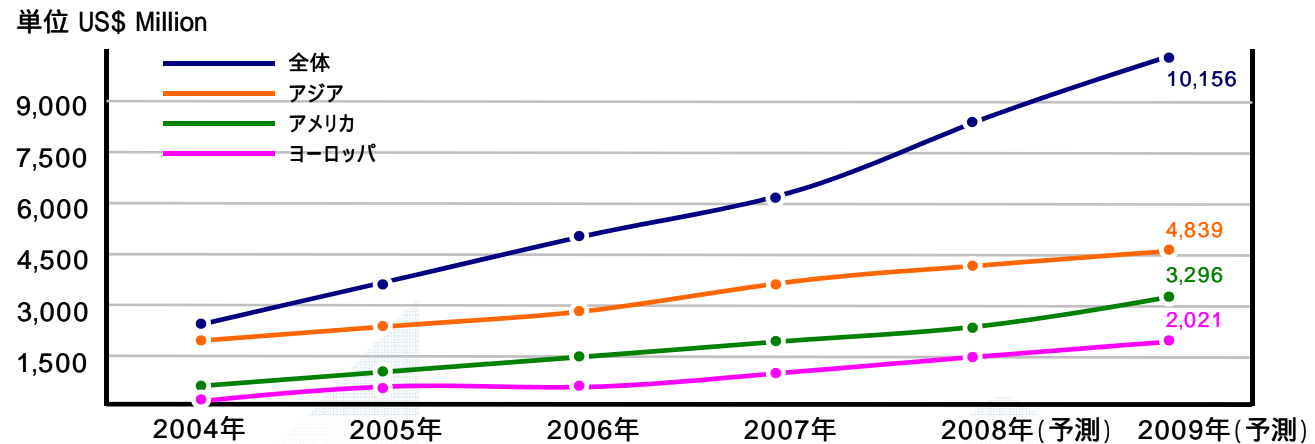
ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

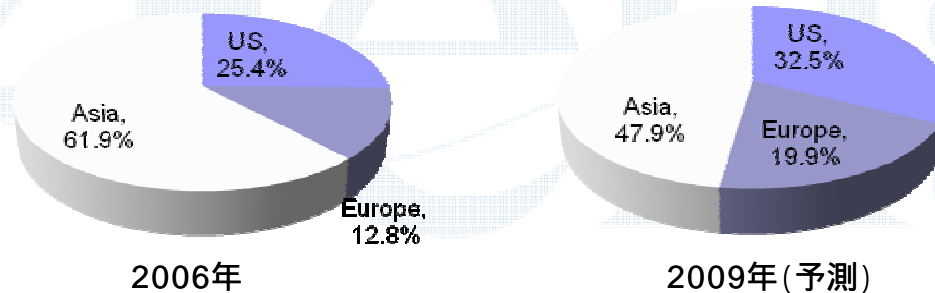
## 欧米のオンラインゲーム市場について

北米及び欧州のオンラインゲーム市場は日本・アジアを上回るスピードで成長中、当社グループも同市場に事業リソースを集中

### オンラインゲーム市場規模の推移



### オンラインゲーム市場構成比率(2006年と2009年予測の比較)



出典: Guide to Korean Game Industry and Culture

© Aeria Inc. 画面の転用、二次利用を禁ず

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

## オプティモグラフィコ

オンラインゲームの3Dグラフィックを委託するなど、グループ間  
シナジーを模索



## サンゼロミニッツ

タウン情報サイト『30min. (サンゼロミニッツ)』の運営展開を拡大  
現在関東・関西地区のグルメ・レジャー・ショッピング情報が中心だが、  
今後全国展開を予定



## エアネット・インターネットコム

既存サービスの拡充を行うとともに、新規サービスを開発し、顧客の拡充を図る



スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

金融とITのシナジーを模索、「総合金融サービス事業者」へ

ファイナンス事業の3つの柱

**ファイナンスサービス**

- ・証券業を中心とし、ITとのシナジーを追求することができる金融サービスを拡大
- ・黒川木徳FHDを通じて保有していた**商品先物会社**は、他社へ売却済み

**バイアウト投資**

- ・将来性、ポテンシャルを有する上場・未上場企業へ対する、**マジョリティ投資**を積極化

**バリュースtock (割安銘柄) への長期保有投資**

- ・将来性、ポテンシャルを有しながらも、様々な理由により割安に放置されている上場企業へ対する、**マイノリティ投資**を拡大

スケジュール

1. 2008年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント  
事業

メディア &  
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

「ノウハウの蓄積」を組織的進化に繋げ、ネットワーク社会において  
スペシャリティの高い企業集団を形成する

オンライン ビジネス 事業	アクワイア	50.1%	連結子会社	コンソールゲーム機用ソフト開発
	Aeria Games & Entertainment, Inc.	48.1%	連結子会社	北米でのオンラインゲーム配信
	オプティモグラフィコ	100.0%	連結子会社	ゲーム・パチンコの3D/2Dグラフィック作成
	インターネットコム	49.8%	連結子会社	ニュースサイト「japan.internet.com」の運営
	エアネット	88.5%	連結子会社	サーバーホスティング事業
	サンゼロミニッツ	57.1%	連結子会社	タウン情報検索サイト「30min.jp」運営
	サイバー・ゼロ	44.9%	持分法適用関連会社	Web製作事業
	エイディシーテクノロジー	20.8%	持分法適用関連会社	モバイルコンテンツ制作・特許取得
	ジュピターイメージ	30%	持分法適用関連会社	「PhotoStock.jp」、「ArtToday Japan」の運営
ファイ ナンス 事業	黒川木徳フィナンシャルHD (大証2部:8737)	65.7%	連結子会社	証券業子会社の株式を所有することによる 当該会社の事業活動の支援及び管理
	黒川木徳証券	63.2%	連結子会社	証券取引業
	NEXUS ULTIMA	80.7%	連結子会社	金融トレードシステム開発
	クレゾー	100%	連結子会社	レンタル収納スペース事業
	APM	100%	連結子会社	不動産管理事業
	スリーエス	50.5%	連結子会社	ネットワークエンジニアの派遣事業
	豊商事 (JQ:8747)	21.3%	持分法適用関連会社	商品先物取引業

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。

Aeria