

# 2007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)



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. 2007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。

スケジュール

1. 2007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

## 2007年12月期 連結決算概要

2007年1月～12月

# Aeria

## スケジュール

### 1. 2007年12月期 連結決算概要

売上高 7,377百万円(前年同期比106.5%増加)  
 経常利益 2,784百万円(同57.4%増加)  
 税引後純利益 929百万円(同58.6%減少)

### 2. セグメント別の状況

『スカットゴルフ パンヤ』をはじめ、既存オンラインゲームタイトルは売上・利益共に順調に推移  
 『ファンタジーアース ゼロ』などの新規タイトルも会員数増、売上・利益に大きく寄与  
 北米でのオンラインゲーム展開も順調に推移、12月に累計会員数100万人突破

## エンターテイメント 事業

エアネットやインターネットコムなどの連結子会社の業績は順調に推移  
 連結売上・利益拡大に貢献

## メディア& ソリューション事業

2007年6月に黒川木徳フィナンシャルホールディングスを連結子会社化、  
 金融事業への本格的参入  
 営業利益ベースではマイナスも、負ののれん償却などを加え経常利益ベース  
 では増益に寄与

## ファイナンス事業

「エンターテイメント事業」、「メディア&ソリューション事業」、「ファイナンス事業」  
 の3事業へセグメントを再編、事業の集中と選択を加速

### 3. 今後の事業展開

# 連結決算サマリー 連結損益計算書(PL)

## スケジュール

### 1. 2007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	2006年12月期	2007年12月期	増減率
売上高	3,573,010	7,377,325	106.5%
売上総利益	1,726,229	4,174,763	141.8%
販売費及び 一般管理費	1,138,420	3,775,487	231.6%
営業利益	587,809	399,276	32.1%
経常利益	1,768,759	2,784,911	57.4%
税金等調整前 当期純利益	3,558,203	1,860,248	47.7%
当期純利益	2,248,705	929,949	58.6%

投資有価証券評価損307,035千円

事業撤退損失459,463千円

投資有価証券売却益1,881,499千円

主に中国オンラインゲーム大手の  
Shanda社の株式売却益

# 連結決算サマリー 連結貸借対照表(BS)

## スケジュール

### 1. 2007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	2006年12月期末	2007年12月期末	増減率
流動資産	5,711,806	28,281,551	395.1%
現金及び預金	4,510,209	10,991,146	143.7%
固定資産	10,384,001	10,924,846	5.2%
総資産	16,095,808	39,206,397	143.6%
流動負債	1,893,585	15,663,853	727.2%
固定負債・ その他準備金	1,715,804	5,727,437	233.8%
純資産	12,486,418	17,815,105	42.7%

連結子会社が増加したこと、  
長期借入れによる増加

短期借入金の増加

連結子会社が増加したことによる増加

連結子会社が増加したことによる増加

# 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. 2007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	2006年12月期	2007年12月期	増減額
営業キャッシュフロー	12,708	1,458,596	1,471,305
投資キャッシュフロー	4,045,059	4,400,817	8,445,877
財務キャッシュフロー	2,776,577	83,579	2,860,156
現金及び現金同等物 期首残高	5,822,287	4,541,096	1,281,191
現金及び現金同等物 増減額	1,281,191	5,765,769	7,046,960
現金及び現金同等物 期末残高	4,541,096	10,316,681	5,775,585

自己株式取得による支出

投資有価証券の売却、子会社取得による増加

当期純利益の計上、預託金の増加

# 売上高・経常利益の推移

スケジュール

1. 2007年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

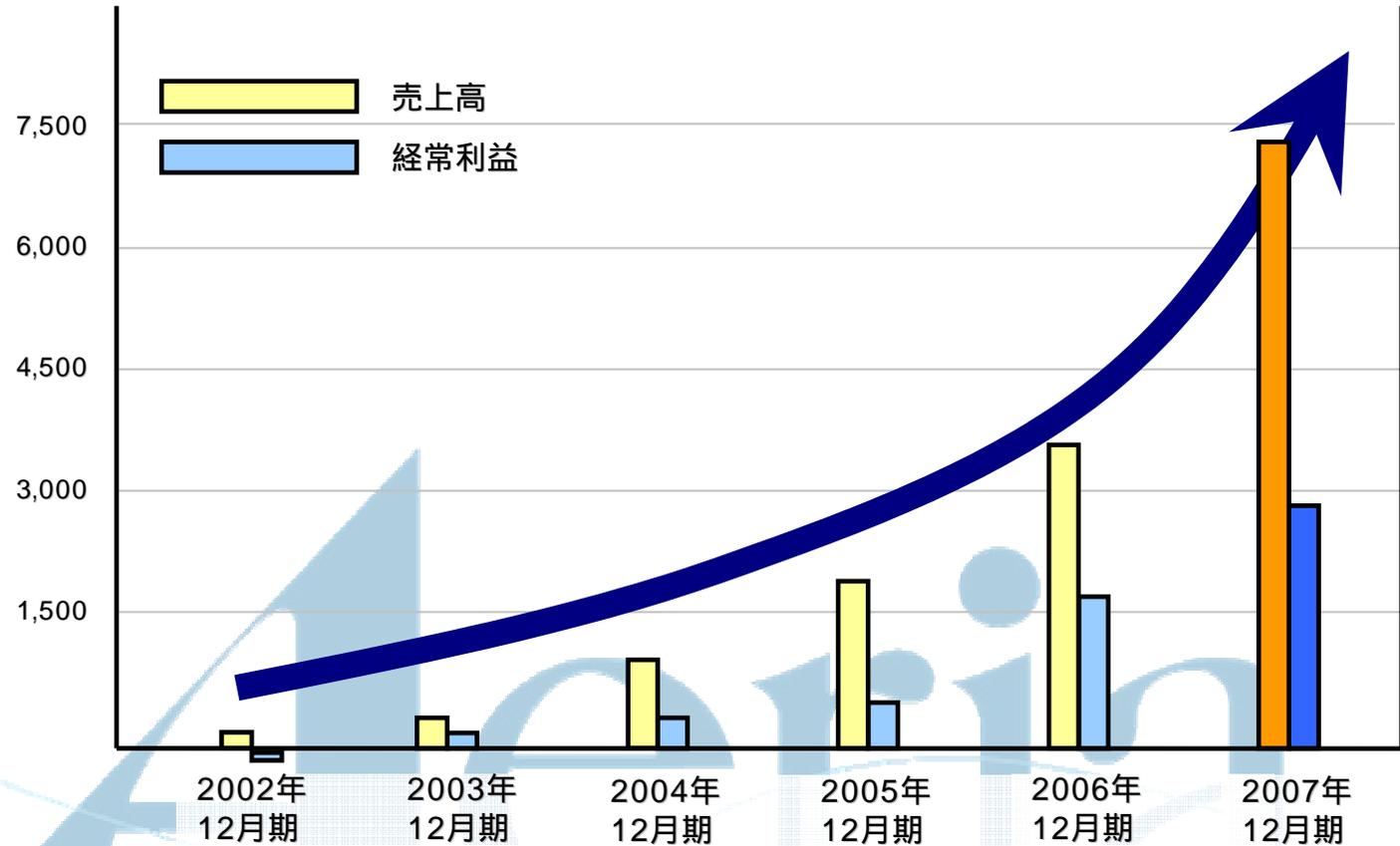
エンターテインメント  
事業

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)



売上高	56	424	874	2,075	3,573	7,377
経常利益	26	103	358	597	1,768	2,784

スケジュール

1. 2007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

2007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. 2007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

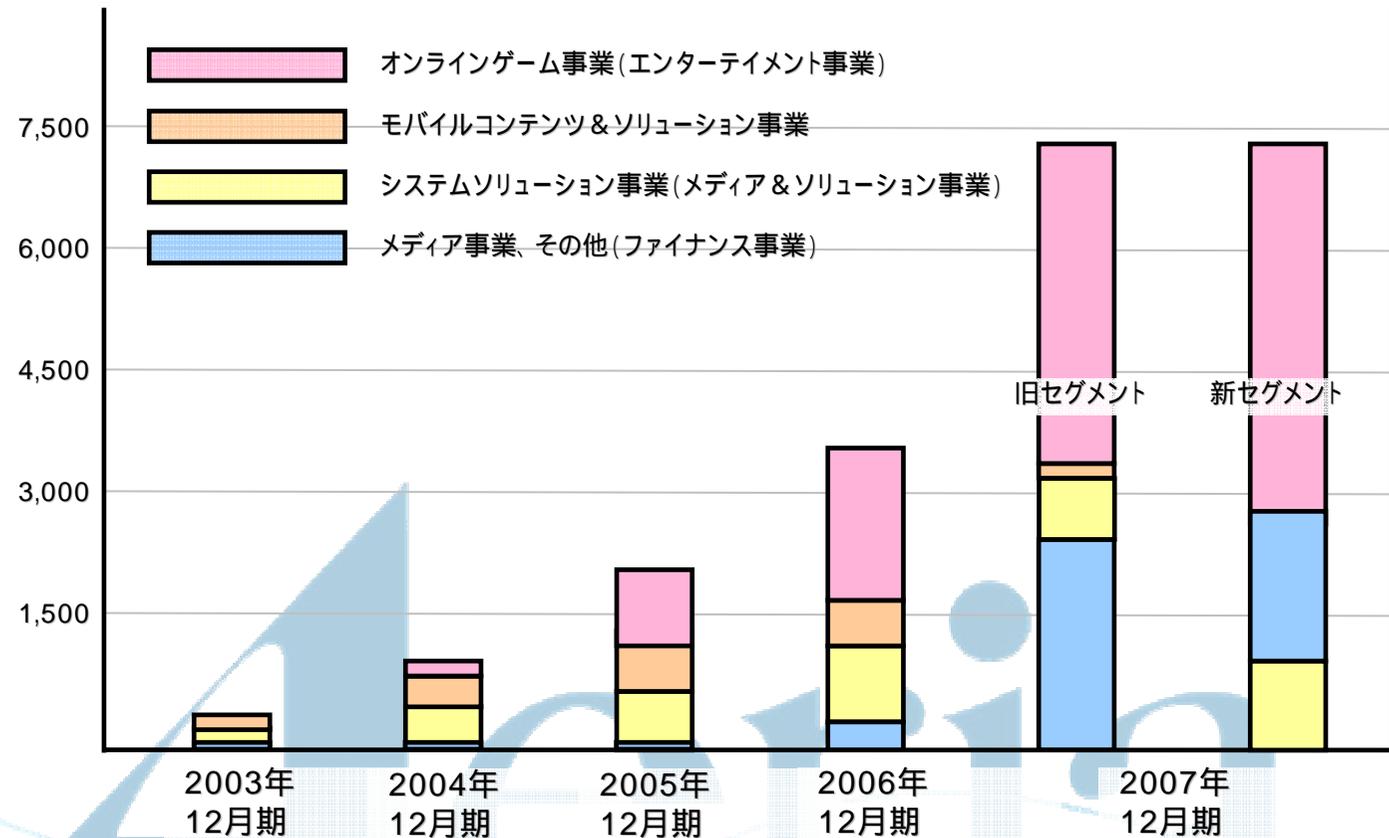
メディア&  
ソリューション事業

ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

今期よりセグメントを「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」の3セグメントに変更しております

売上(百万円)



オンラインゲーム	0	117	1,123	1,835	3,831	エンターテインメント 4,525
モバイル	135	337	458	552	270	メディア&ソリューション 935
システム	226	349	450	929	783	ファイナンス 1,916
メディア	62	69	68	295	2,491	

スケジュール

1. 2007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

### 株式会社ゲームポット



既存タイトル『スカットゴルフ パンヤ』、『君主 online』は順調に推移  
前年度末にサービスインした『CABAL ONLINE』、『ファンタジーアース ゼロ』は会員数増もあり、通期で売上・利益に貢献

新規タイトルとして、『トキメキファンタジー ラテール』の正式課金サービスを開始した他、『Level-R』のオープンサービスを開始

### Aeria Games & Entertainment ,Inc.



MMORPG『Last Chaos』、『Project Torque』など、4タイトルのオンラインゲームを米国・カナダで正式サービスを開始

会員数も2007年12月で100万人を突破、売上増に貢献

### 株式会社アクワイア



次世代ゲーム機向けの開発を受注、売上・利益に貢献



スカットゴルフ パンヤ



ファンタジーアース ゼロ



Level-R



トキメキファンタジー ラテール



LAST CHAOS

スケジュール

1. 2007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

研究開発本部を設置し、新規サービスの立ち上げ、技術研究中心の体制へ移行

・今期立ち上げた主なサービス(ウェブサイト)

2007年2月 CGM型旅行予約サイト『旅侍』

2007年12月 映画チケット購入サイト『アター！シネマ』

2007年12月 田舎暮らし不動産検索サイト『洒洒落落』

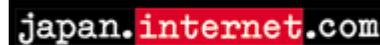


### 株式会社エアネット



拡大するサーバ運用のニーズに対応し、東京第2データセンターを開設するなど、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



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. 2007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



平成19年6月に当社連結子会社化

IT化の推進によって情報(コンテンツ)を整理していくことで、「証券・FX」といった分野でのシナジーを図る

アエリアから取締役を派遣するなど社内改革を開始

10月には、先物取引の子会社を売却、今後は黒川木徳証券を中心とした事業展開を推進

### 株式会社NEXUS ULTIMA



株式会社 NEXUS ULTIMA

平成19年8月に黒川木徳フィナンシャルホールディングスと共同で設立

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・運用を開始

大手金融機関や機関投資家向けに新たな金融サービスを提供予定

スケジュール

1. 2007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

### 株式会社インキュベート・パートナーズ

**IPI** Incubate Partners Inc.

平成19年9月に当社連結子会社化

上場企業を対象とした**経営支援ファンド**を運営、現状ファンドを通じ  
**ダイトーエムイー株式会社**(JASDAQ上場)を傘下に収める

ダイトーエムイー株式会社は当社連結子会社に該当、2008年度より  
BS/PLを連結(2007年度末ではBSのみ連結)

### 株式会社クレゾー

**マイトランク**



平成19年6月に当社連結子会社化

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  
オンライン上でのマーケティング支援などのシナジーを模索

スケジュール

1. 2007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. 2007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

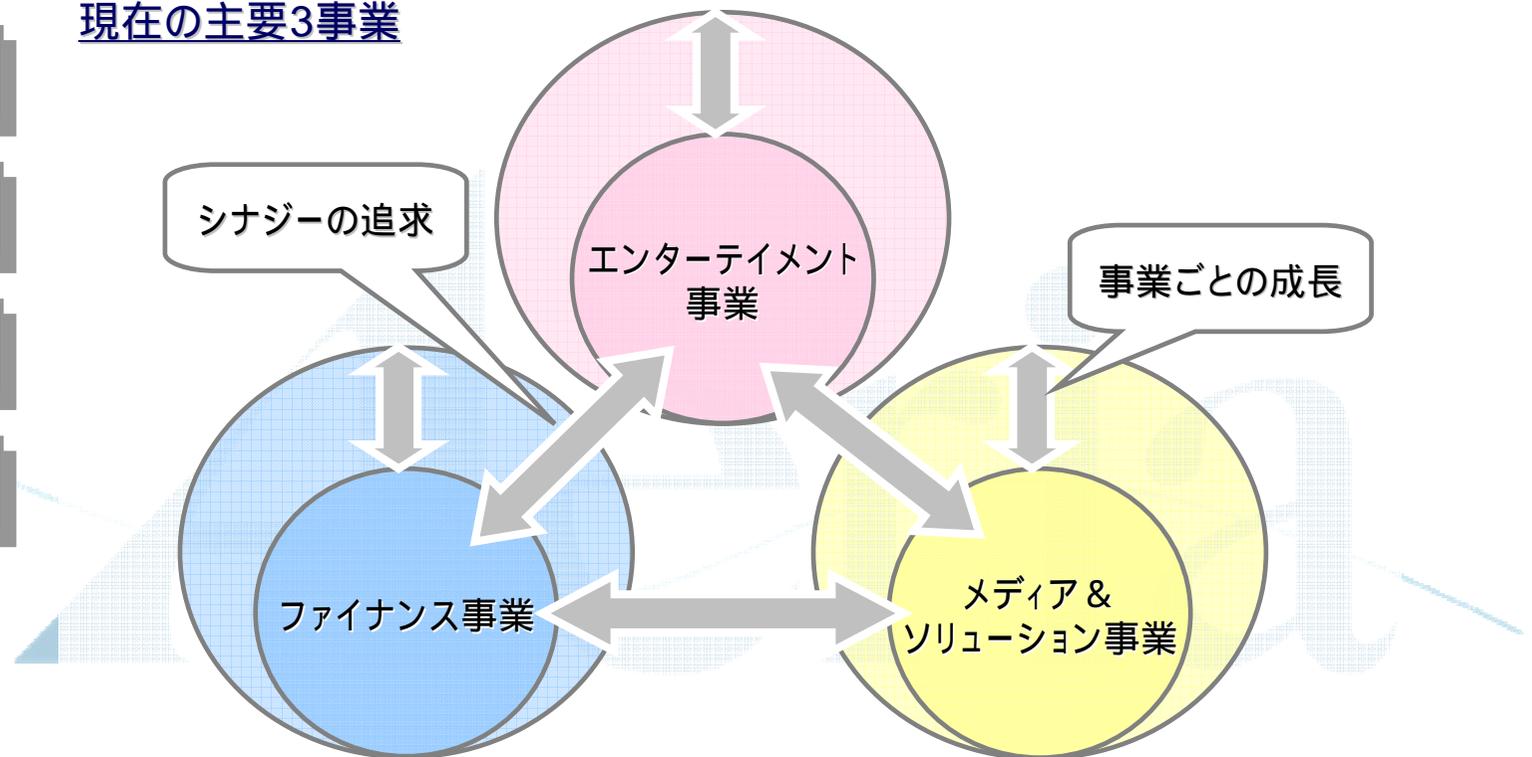
ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

### 経営戦略

- 1 IT分野とFinance分野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

### 現在の主要3事業



# 2008年度セグメント別売上見込み

## スケジュール

1. 2007年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

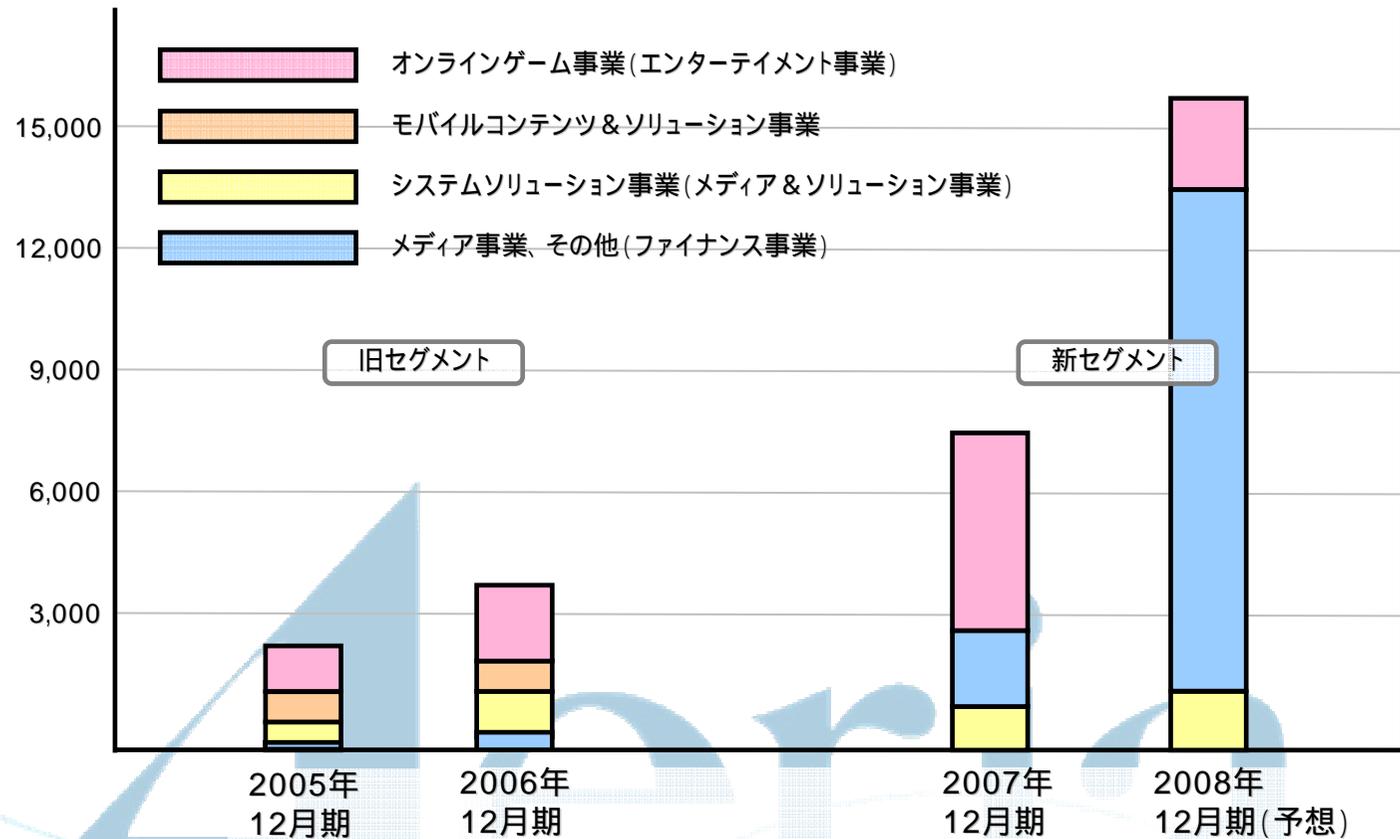
エンターテインメント  
事業

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)



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

エンターテインメント	4,525	2,400
メディア &ソリューション	935	1,300
ファイナンス	1,916	11,900

# ソネットによる当社子会社ゲームポットのTOB実施と応募に関して

## スケジュール

### 1. 2007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

## ソネットによるゲームポットのTOBと応募に関して

### ・内容

平成20年2月28日、ソネットエンタテインメント株式会社が実施するゲームポットに対する株式公開買付に応募することを決議いたしました

### ・公開買付者応募の概要

応募前の所有株式数	41,124株 (持株比率 44.36%)
応募予定株式数	41,124株 (持株比率 44.36%)
応募後の所有株式数	0株

### ・公開買付の日程

平成20年2月29日(金)	公開買付期間の開始
平成20年4月11日(金)	公開買付期間の終了
平成20年4月21日(月)	公開買付の決済の開始

### ・今後の見通し

公開買付の応募により、当社が保有するゲームポット株式の全てを売却できた場合には、ゲームポットは当社の連結子会社除外となります  
また売却できた場合には、単体業績において約45億円、連結業績において約30億円の売却益が、それぞれ発生する見込みであります

スケジュール

1. 2007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

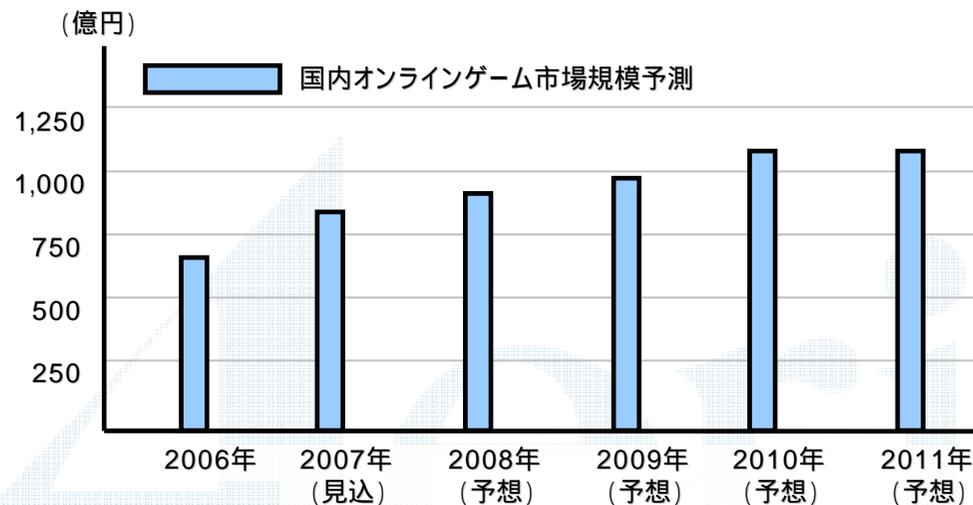
## 国内オンラインゲーム市場について

### ・国内市場の競争激化

ユーザーニーズが変化していく中、500を超えるタイトルがリリースされ、サービスの差別化が難しくなっている

### ・オンラインゲーム市場の成長性

2009年以降成長が頭打ちに(下図参照)



・国内市場の伸び率の鈍化が鮮明に  
・市場を拡大するためには次世代の革新的なサービスが求められている

スケジュール

1. 2007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

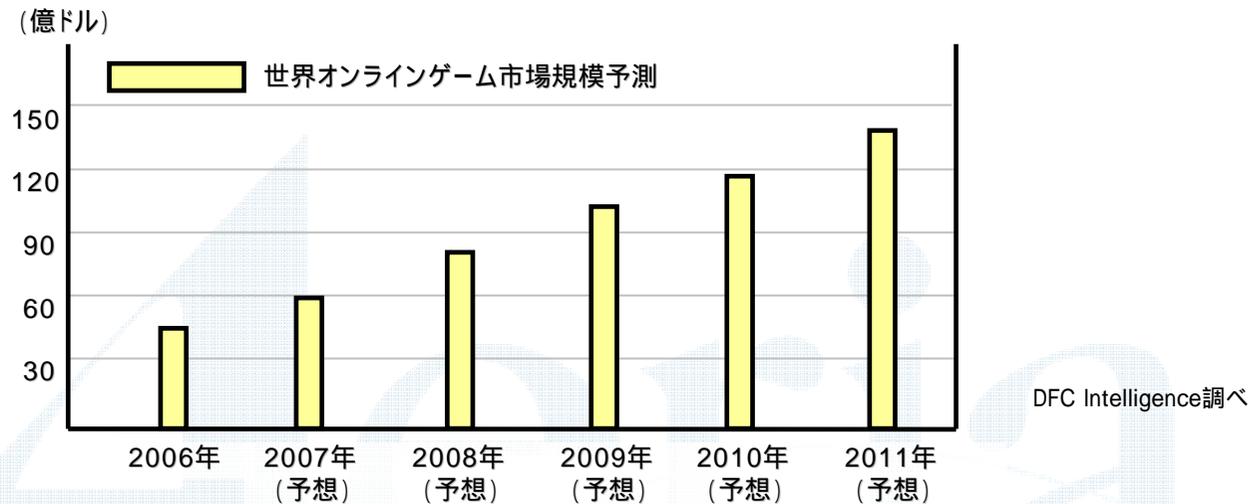
ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

## 海外オンラインゲーム市場について

### ・海外市場の成長性

北米・中国では日本に比べ、インターネットユーザー数が多く、オンラインゲーム市場の可能性・成長性ともに日本を凌ぐ  
特に中国では急激に進むインフラの整備とともに、オンラインゲームユーザーも急増



・国内市場の成長性に比べ、**海外市場の成長性は極めて魅力的**

## スケジュール

1. 2007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

## エンターテインメント事業 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、現在のオンラインゲームにとどまらない**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、成長豊かな国々においてオンラインゲームをはじめとする**エンターテインメントビジネス**の展開を加速する



スケジュール

1. 2007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

## 海外ビジネス展開

### アメリカ:

- ・子会社Aeria Games & Entertainment, Inc. を中心に展開
- ・『Last Chaos』、『Project Torque』など、複数タイトルのサービスを開始し、累計登録会員数がわずか1年で100万人を突破  
今期も複数の新規タイトルをサービス開始に向けて準備中



Last Chaos



Project Torque

### 中国・アジア:

- ・新会社設立、買収・提携などにより進出を検討中

## 国内ビジネス展開

- ・子会社アクワイアを中心に展開
- ・Playstation3やWiiといった次世代ゲーム機向けにゲームを開発  
既存のジャンルに捉われない新しいゲーム開発を展開

ACQUIRE

スケジュール

1. 2007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

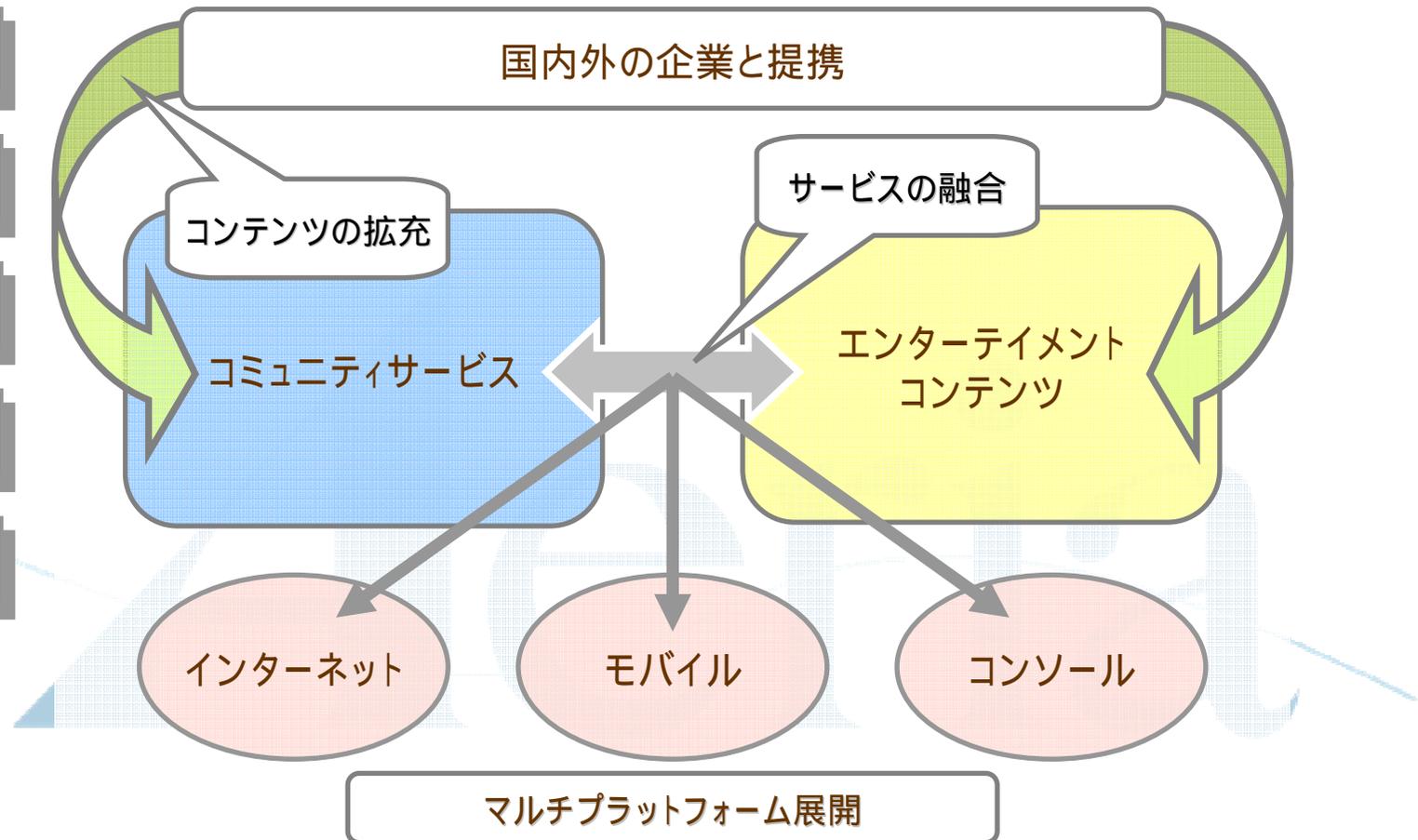
ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

次世代サービス展開



- ・エンターテインメントコンテンツとコミュニティサービスの融合を果たし、次世代を担うサービスを提供
- ・国内外の企業とのM&A・提携を加速し、コンテンツの拡充を図る



スケジュール

1. 2007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

## 独自の技術力を活かし、次世代のWebメディア・ソリューションを創造

### 新たなインターネットメディアの企画・開発・運営

#### アエリア



現状オープン済のサイト『旅侍』、『アター！シネマ』、『洒洒落落』のメディア  
価値向上を推進、他社との提携なども検討

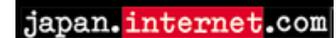
新規サービスオープンに向け企画を推進

・2008年度オープン済のサービス(ウェブサイト)  
2008年1月 入札形式宿泊予約サイト『Trabia』



### 売上、利益の向上

エアネット、インターネットコム、エイジャックスネット



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. 2007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. 2007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

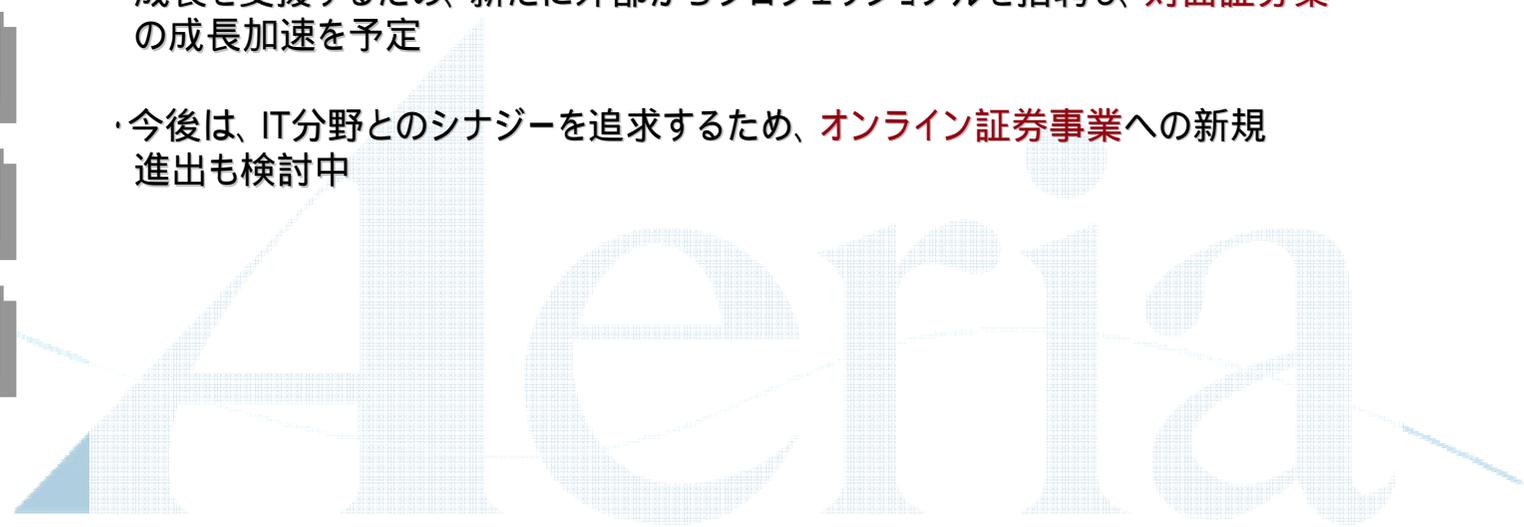
3. 今後の事業展開

当社のファイナンスサービスについて

黒川木徳証券、豊商事



- ・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行う
- ・現在は、黒川木徳FHDを通じて、黒川木徳証券を保有しビジネスを展開  
また、商品先物取引の豊商事の20%を保有し、持分法適用
- ・対面証券ビジネスのより一層の拡大を行う  
成長を支援するため、新たに外部からプロフェッショナルを招聘し、対面証券業  
の成長加速を予定
- ・今後は、IT分野とのシナジーを追求するため、オンライン証券事業への新規  
進出も検討中



スケジュール

1. 2007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

## バイアウト投資について



IPI Incubate Partners Inc.

### アエリア、インキュベート・パートナーズ

- ・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**を行う
- ・当社グループで投資を行った後、投資先企業の**価値向上(バリューアップ)**を目的とした施策を実施
- ・**LBO、MBO(MEBO)、MBI**等、資本効率を高めた投資スキームを予定
- ・バリューアップ後は、
  - (1) 投資先企業の更なる価値向上を行える企業に対して戦略的EXITを行う
  - (2) 当社グループ企業として長期保有するを予定
- ・現在は、**アエリア・インキュベート・パートナーズ**が主体  
 今後は、グループ内の組織再編も踏まえ、バイアウト投資を行う環境づくりを実施予定
- ・現在の投資ポートフォリオは、**ダイトーエムイー・クレゾー**の2社  
 今後も様々な業種、業態の上場・未上場企業への投資を積極化

スケジュール

1. 2007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

## バリュースtock(経営が良好にもかかわらず割安な銘柄)への長期保有銘柄について

アエリア、アエリアファイナンス、黒川木徳FHD



- ・収益性、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未上場・上場企業に対する**マイノリティ投資**
- ・経営権の取得が目的ではなく、現経営を支援する投資家として存在することによって友好的な安定株主として長期保有する
- ・投資先企業の経営陣へ、当社グループとの業務提携案を提案する可能性あり  
また、企業価値向上に向けた提案をする可能性あり
- ・投資対象は、長期保有することを前提に割安と判断できる銘柄とし、流動性やボラティリティ等を総合的に勘案
- ・現在は、**アエリア・アエリアファイナンス・黒川木徳FHD**が投資主体  
今後は、グループ内の組織再編も踏まえ、バリュースtockへの投資を行う環境づくりを実施予定
- ・現在の国内株式市場は、参加者不在により割安に放置されている企業が多数存在し、当社にとっての絶好のチャンス

## スケジュール

### 1. 2007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

エンター テインメント 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.	43.8%	連結子会社	北米でのオンラインゲーム配信
メディア & ソリュー ション 事業	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
	エイジャックスネット	80%	連結子会社	Ajaxを利用したコミュニティ運営
	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	アエリアファイナンス	100%	連結子会社	ベンチャー企業への投資・有価証券等の売買
	黒川木徳フィナンシャルHD (大証2部:8737)	64.8%	連結子会社	証券業、外国為替証拠金取引業
	NEXUS ULTIMA	80.2%	連結子会社	金融トレードシステム開発
	インキュベート・パートナーズ	80%	連結子会社	ファンド運営、コンサルティング事業
	クレゾー	100%	連結子会社	レンタル収納スペース事業
	豊商事(JQ:8747)	20.5%	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