

# 2006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19年2月28日

株式会社アエリア

<http://www.aeria.jp>

港区赤坂3-16-11東海赤坂ビル2F

Tel 03-3587-9574

Fax 03-3587-2200

1. 2006年12月期 連結決算概要

---

2. 事業セグメント別の状況

---

オンラインゲーム事業

---

モバイルコンテンツ&ソリューション事業

---

システムソリューション事業

---

メディア事業、その他

---

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. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

5. 今後の事業展開

## 2006年12月期 連結決算概要

2006年1月～12月

The logo for Aeria, featuring the word "Aeria" in a large, light blue, serif font. A thin, light blue line curves across the bottom of the letters.

## スケジュール

### 1. 2006年12月期 連結決算概要

売上 3,573百万円 (前年同期比72.2%増加)  
経常利益 1,768百万円 (同196.3%増加)  
純利益 2,248百万円 (同653.5%増加)

### 2. セグメント別の状況

#### オンラインゲーム事業

オンラインゲーム『スカットゴルフパンヤ』は売上・利益共に順調に推移、新規タイトル『君主』、『CABAL ONLINE』、『Fantasy Earth ZERO』も課金を開始、売上・利益に貢献

#### モバイルコンテンツ & ソリューション事業

子会社エアネット社とMVP社が連結業績にフルに寄与した他、豊商事社の株式20%を取得し、利益に寄与

#### システムソリューション事業

資本提携及び企業投資の積極化、米国子会社や著作権管理子会社の設立等、事業規模拡大の基盤作りを促進

#### メディア事業、その他

### 3. 今後の事業展開

投資有価証券の運用、子会社ゲームポットの株式売却による売却益の計上  
当期の運用益の大部分は中国のオンラインゲーム会社The 9社(米国Nasdaq上場)の売却益

# 連結決算サマリー 損益計算書 (PL)

## スケジュール

### 1. 2006年12月期 連結決算概要

### 2. セグメント別の状況

#### オンラインゲーム事業

#### モバイルコンテンツ& ソリューション事業

#### システムソリューション 事業

#### メディア事業、その他

### 3. 今後の事業展開

単位:千円	2005年12月期	2006年12月期	増減率
売上高	2,075,334	3,573,010	72.2%
売上総利益	1,158,192	1,726,229	49.0%
販売管理費	560,547	1,138,420	103.1%
営業利益	597,645	587,809	1.6%
経常利益	597,004	1,768,759	196.3%
税金等調整前 当期純利益	736,123	3,558,203	383.4%
当期純利益	298,439	2,248,705	653.5%

子会社株式売却益993,798千円

持分変動利益914,748千円

有価証券売却益1,016,175千円

# 連結決算サマリー 貸借対照表 (BS)

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

単位:千円	2005年12月期	2006年12月期	増減率
流動資産	6,450,352	5,711,806	11.4%
(現預金 + 有価証券等)	5,822,286	4,510,209	22.3%
固定資産	2,817,283	10,384,001	268.6%
総資産	9,267,636	16,095,808	73.7%
流動負債	783,500	1,893,585	141.7%
固定負債	159,676	1,715,804	1,047.6%
純資産	8,158,676	12,486,418	49.8%

社債の増加(ゲームポット)

未払法人税、短期借入金の増加

投資有価証券(関連会社株式)取得による増加

固定資産(投資有価証券等)の取得による減少

# 連結決算サマリー キャッシュフロー計算書 (CF)

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

単位:千円	2005年12月期	2006年12月期	増減額
営業キャッシュフロー	374,925	12,708	387,634
投資キャッシュフロー	2,511,266	4,045,059	1,533,793
財務キャッシュフロー	7,042,710	2,776,577	4,266,133
期首残高	915,917	5,822,287	4,906,370
増減額	4,906,370	1,281,191	6,187,561
期末残高	5,822,287	4,541,096	1,281,191

少数株主からの払込、社債発行による増加

投資有価証券の取得による減少

子会社株式売却益、持分変動利益、投資有価証券売却益の計上

# 売上高・経常利益の推移

## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

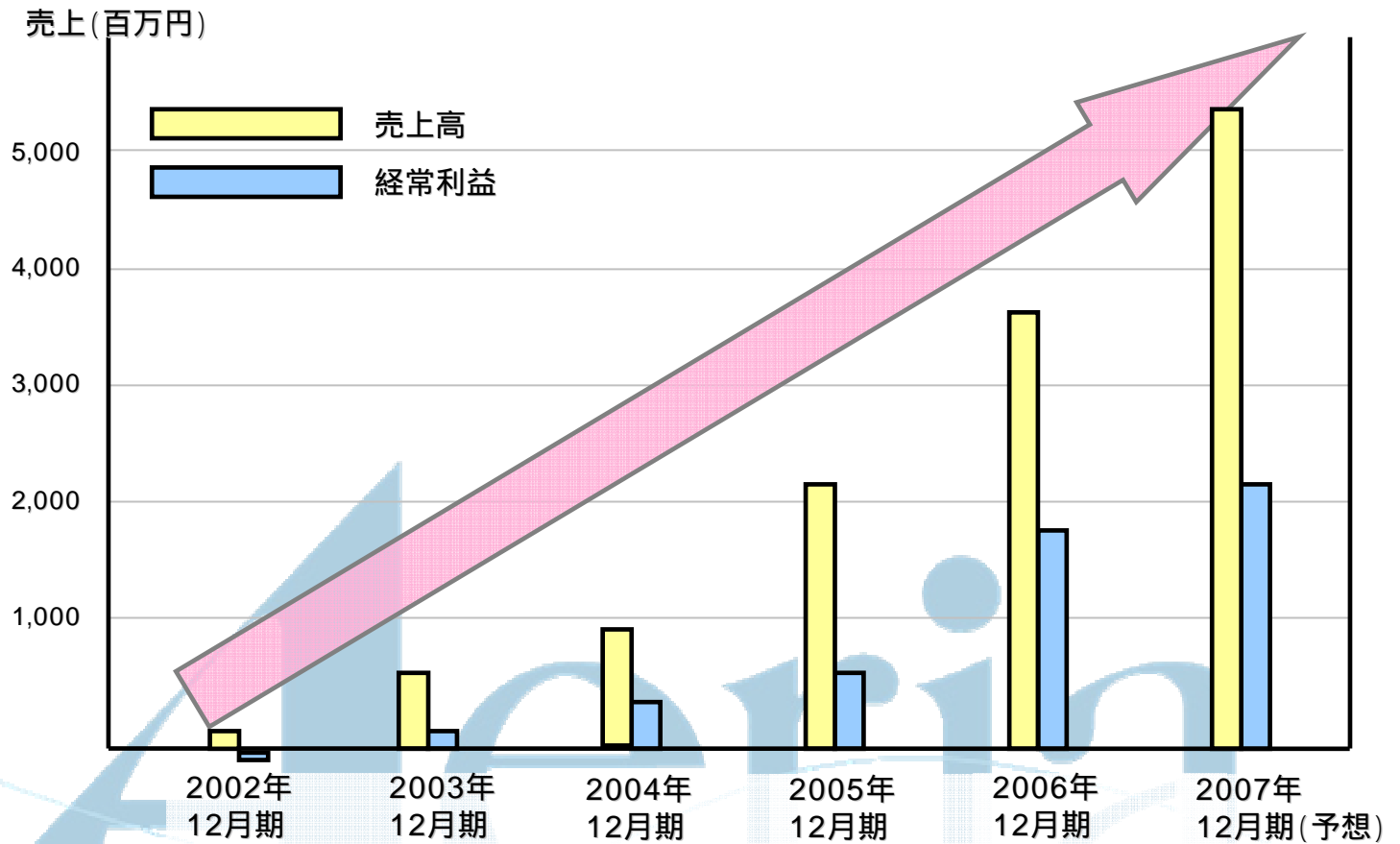
オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開



	2002年 12月期	2003年 12月期	2004年 12月期	2005年 12月期	2006年 12月期	2007年 12月期(予想)
売上高	56	424	874	2,075	3,573	5,600
経常利益	26	103	358	597	1,768	2,100

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## セグメント別の状況

2006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. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

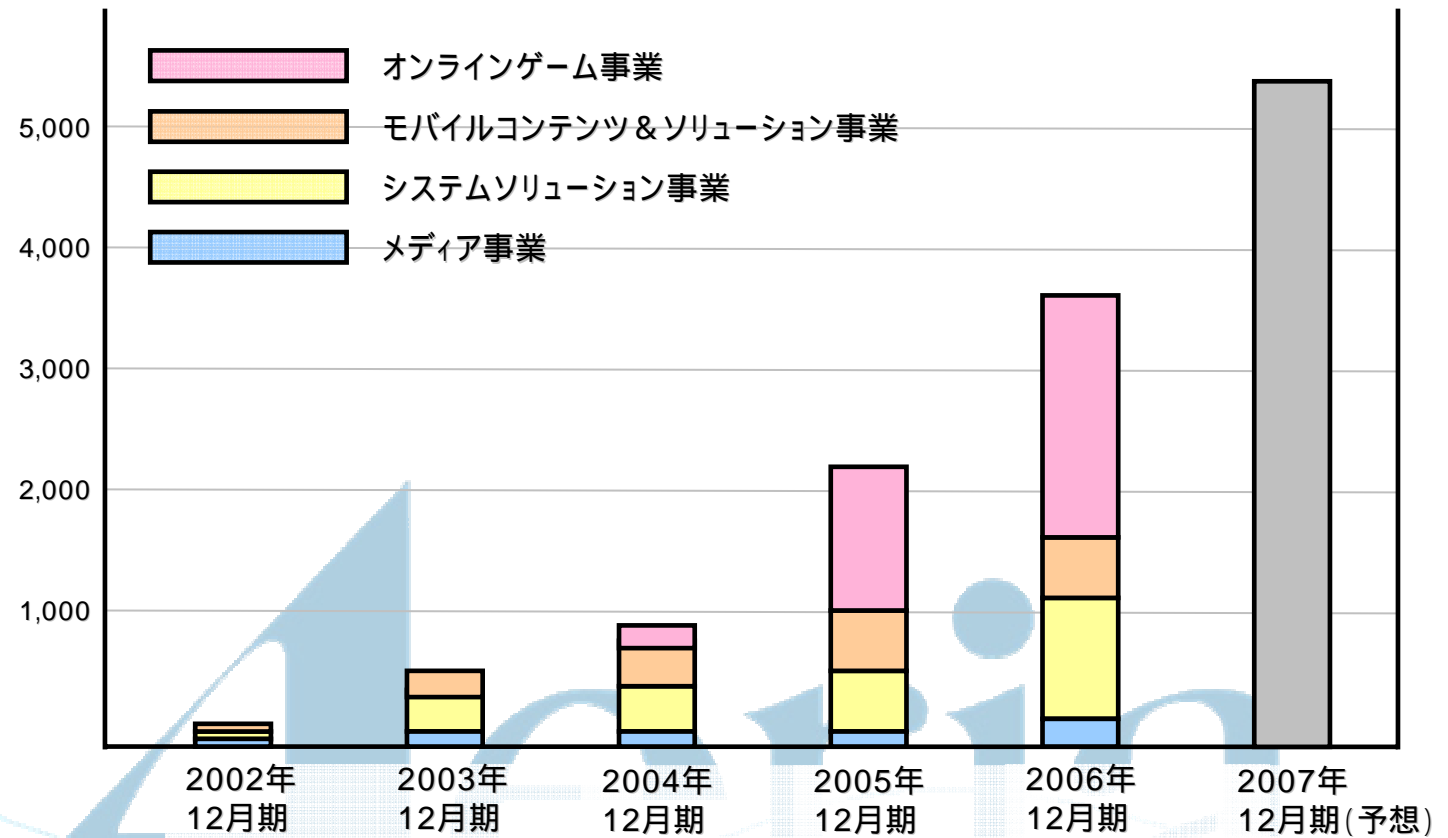
モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

売上(百万円)



オンラインゲーム	0	0	117	1,123	1,835
モバイル	11	135	337	458	552
システム	28	226	349	450	929
メディア	16	62	69	68	295

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 連結子会社・事業部毎の概況

株式会社ゲームポット



『スカットとゴルフパンヤ』が会員数150万人を突破  
(2006年11月末)するなど順調に売上を拡大

『CABAL ONLINE』、『Fantasy Earth ZERO』  
『君主』の正式サービスを開始し売上・利益拡大に寄与

Aeria Games & Entertainment, Inc.



米国にてオンラインゲームの配信を行う子会社を新規設立  
オンラインゲーム事業の世界拠点に

MMORPG『LAST CHAOS』の米国・カナダでの独占配信権  
を取得



スカットとゴルフパンヤ



君主



Fantasy Earth ZERO



CABAL ONLINE



LAST CHAOS

## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

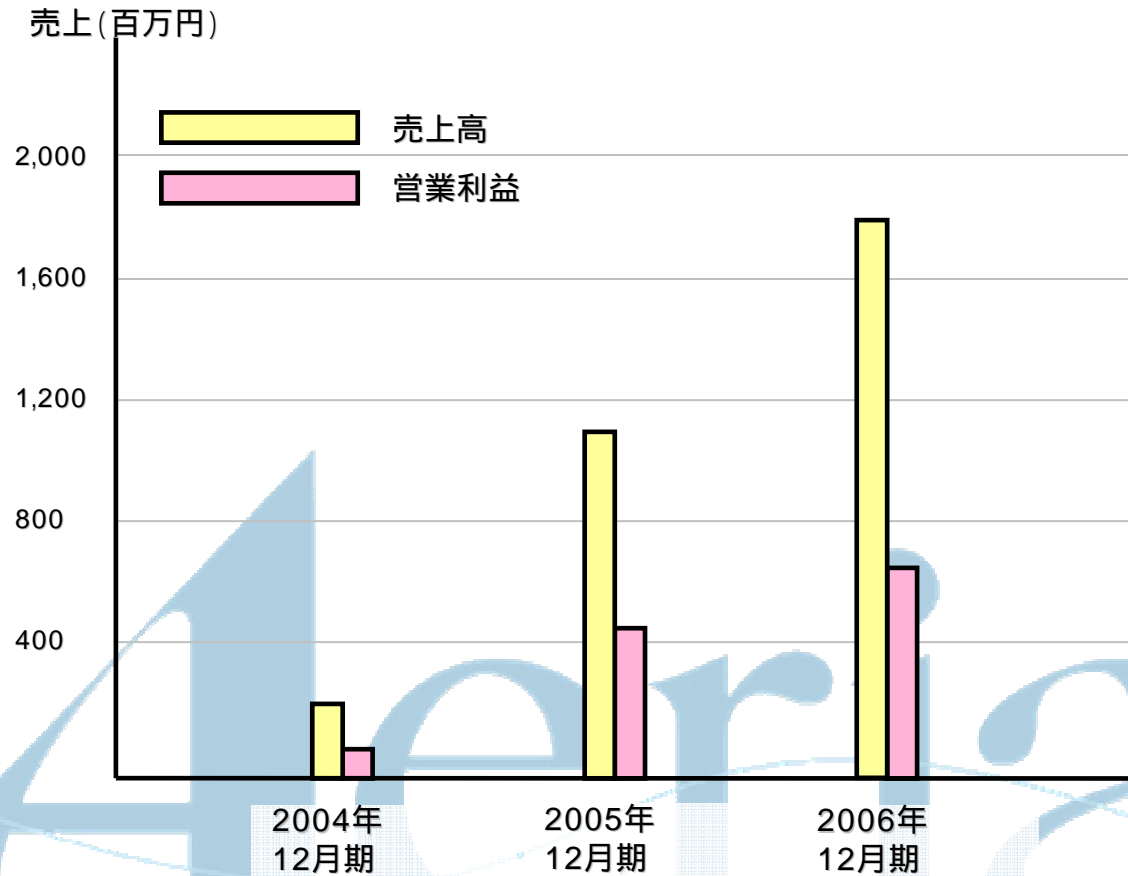
モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 売上高及び営業利益の推移



売上高	117	1,123	1,835
経常利益	51	476	622

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 連結子会社・事業部毎の概況

### モバイルソリューション事業(アエリア)

受託開発案件は順調に推移  
採算性の悪い案件に関しては打ち切るなど、選択と集中を加速

#### 株式会社エム・ヴィ・ピー



インデックス・ホールディングス、ファンダンゴと合併会社メディアコンプレックスを  
設立、シニア向けお笑い動画配信サイト『よしもと笑う シニア.com』を開設

#### 株式会社ゲームポット



auの公式サイトを通じたゲームアプリの配信は順調に推移  
新規タイトルも毎月配信し、2006年12月末時点で24タイトルを配信中

## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

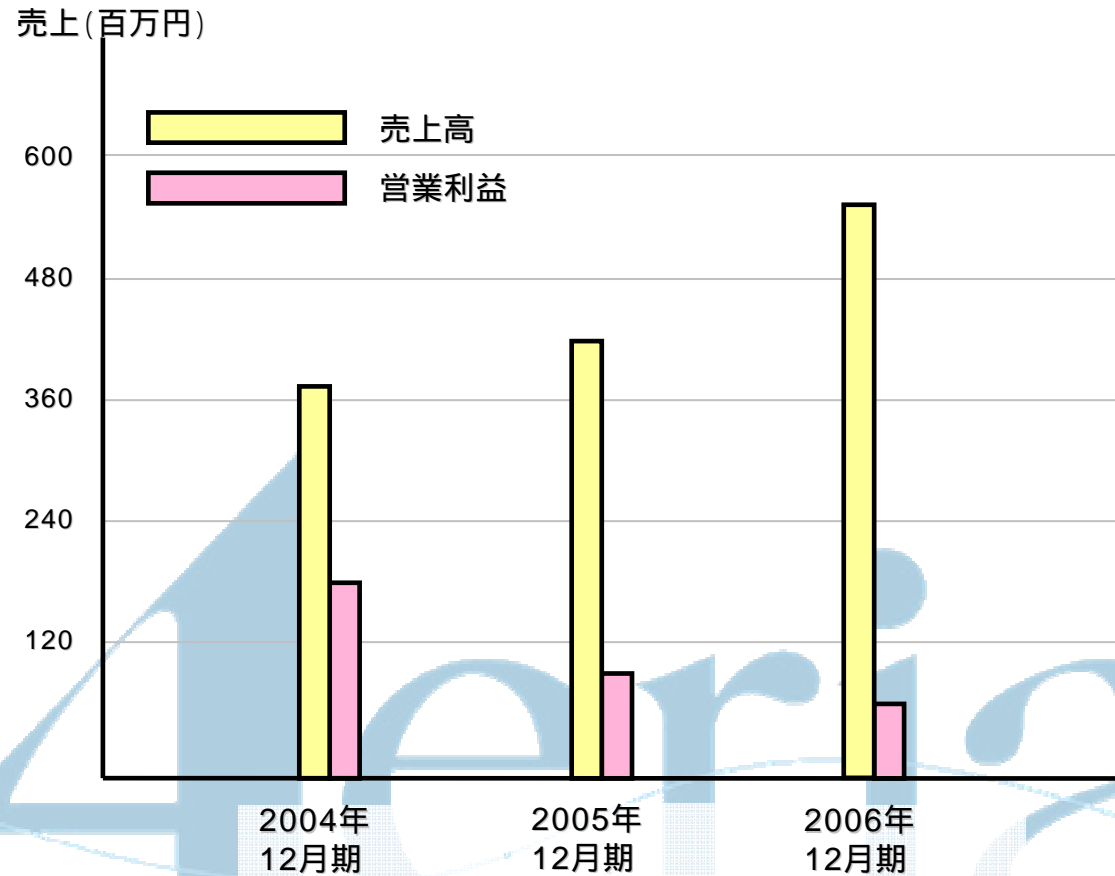
モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 売上高及び営業利益の推移



	2004年 12月期	2005年 12月期	2006年 12月期
売上高	337	458	552
経常利益	181	81	47

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 連結子会社・事業部毎の概況

### システムソリューション事業(アエリア)

豊商事社との共同プロジェクト、取引シミュレーションゲームサイト『CXカフェ』、『FXカフェ』を開設  
受託開発案件は順調に推移



### 株式会社エアネット



インターネットファイル共有システム『セキュアグループフォルダ』を独自開発、  
オンラインストレージ市場に本格的に参入  
受託開発も開始するなど、事業ドメインを積極的に拡大



## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

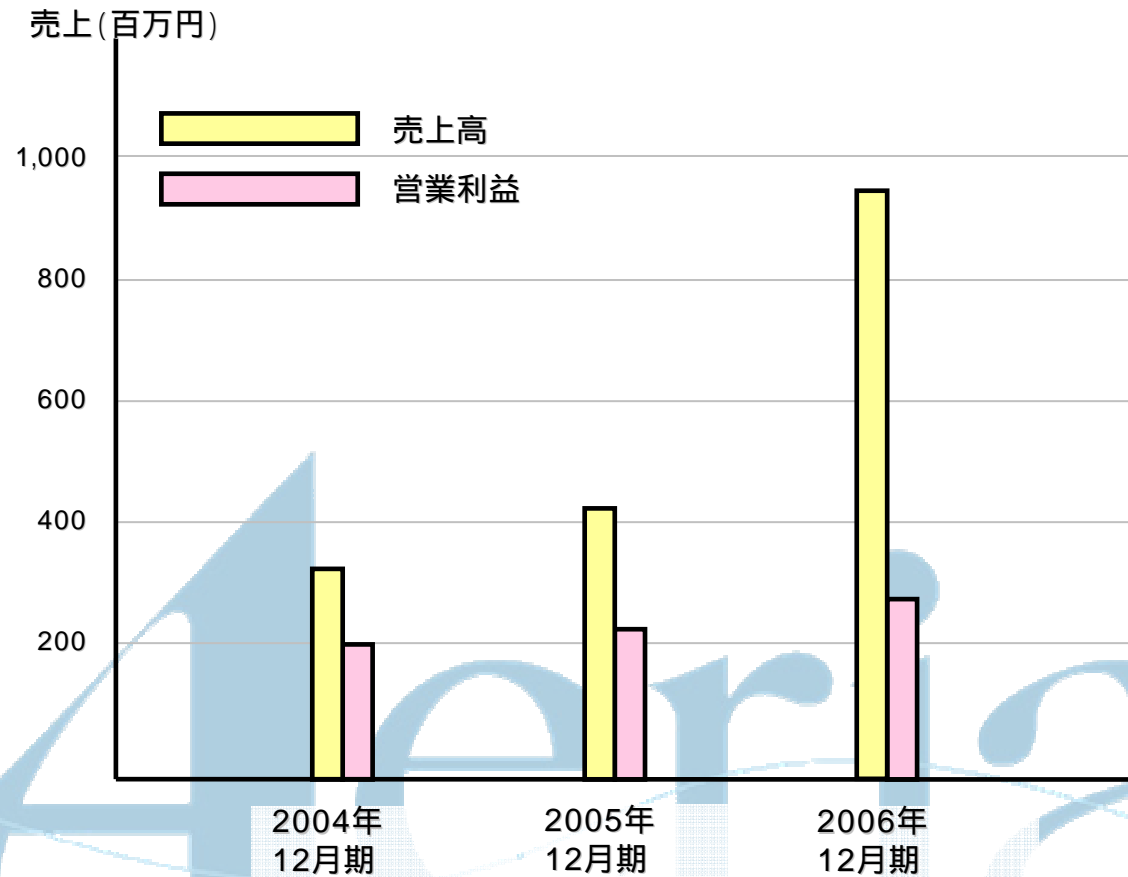
モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 売上高及び営業利益の推移



	2004年 12月期	2005年 12月期	2006年 12月期
売上高	349	424	929
経常利益	199	231	270

スケジュール

## 連結子会社・事業部毎の概況

1. 2006年12月期  
連結決算概要

### インターネットコム株式会社

japan.**internet**.com

2. セグメント別の状況

タイアップによる新規ニュースサイト『Thin Planet.jp』を開設するなど、  
広告獲得数が増加、増収増益  
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

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

### 株式会社アクワイア

**ACQUIRE**

システムソリューション  
事業

2006年8月に株式を取得し、連結子会社化  
『神業』など新規タイトルをリリース、売上・利益に貢献

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

Aeria

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

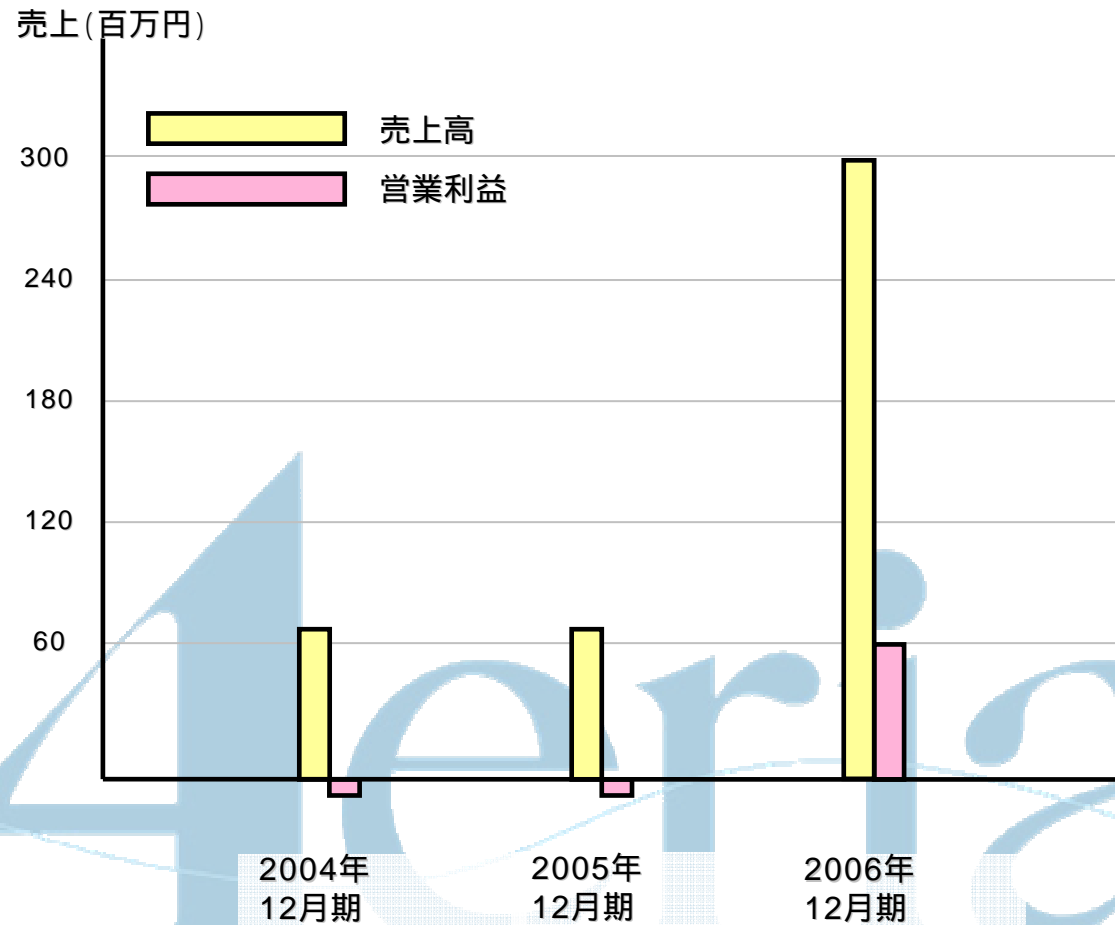
モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

売上高及び営業利益の推移



売上高	69	68	295
経常利益	3	5	55

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 子会社のアエリアファイナンスを通じ、ベンチャー企業への投資・育成を推進

投資方針

当社グループとのシナジー効果の高い企業へ積極投資

主にアーリーステージの企業に投資し、成長を支援

出資先企業との提携により、新規事業ドメインへ進出

### 出資先企業13社(平成18年12月末時点)

ファイナンス	J-payment	オンラインクレジット決済代行
	アイリックコーポレーション	保険代理店
エンター テイメント	クロスゲームズ	オンラインゲームの企画・配信
	フロム・ザ・ストリート	ストリートでのスポーツ興行
	メディアネット	ゲーム開発・オンラインメディア運営
Eコマース	ネットエイジア	ECサイト構築・運営 「萌え系.com」等
	ClubT	Tシャツのドロップ SHIPPING サイト「ClubT」運営
	株主優待物オープンマーケット	株主優待物の売買仲介
ソリューション	環	アクセス解析・SEOコンサルティング
	人材サーチ.com	人材マッチングサイトの運営
	ピースマインド	メンタルヘルスケア、カウンセリング
	バイリンガル・パートナーズ	個人向け英会話レッスン
	ティーケーピー	ネットでのオフィスの間貸し仲介

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 今後の事業展開

Aeria

## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## グループ企業の増加に伴い、今期よりセグメントを変更いたします

オンラインゲーム事業	ゲームポット Aeria Games & Entertainment,Inc.
モバイルコンテンツ & ソリューション事業	モバイルソリューション事業(アエリア) ゲームポット MVP
システムソリューション事業	システムソリューション事業(アエリア) エアネット
メディア事業、その他	マーケティング事業(アエリア) インターネットコム アクワイア等

選択と集中を行い、よりグループ会社間でシナジーの  
創出ができるような組織体制へ

エンターテイメント事業	ゲームポット Aeria Games & Entertainment,Inc. MVP アクワイア AerialPM    
メディア & ソリューション事業	アエリア エアネット インターネットコム アエリアファイナンス エイジャックスネット   

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## オンラインゲームを事業の核とし、コンテンツの拡充を推進

### オンラインゲーム新規配信予定タイトル



「**モンスターファーム**」(モンスター育成コミュニティゲーム)  
 ・日本において多大な実績を誇る、テクモ株式会社との業務提携により実現  
 ・シリーズ300万本の実績の名作のオンラインゲーム版



「**ラテール**」(カジュアルアクション)  
 ・親しみやすい2Dの「横スクロール型MMORPG」  
 ・ファッション感覚でキャラクターを着せ替えられる、アバター機能



「**オンラインカート ステア**」(カートレーシングゲーム)  
 ・国内有数のレースゲーム開発会社である、元気株式会社との  
 コラボレーション開発オンラインゲーム  
 ・人気のカジュアルレースゲーム



「**Level-R**」(リアルレーシングゲーム)  
 ・日本、中国、韓国、台湾、タイ等、東アジア地区へのサービス提供予定  
 ・現在、好評クローズド テスト中

## スケジュール

### 1. 2006年12月期 連結決算概要

### 2. セグメント別の状況

#### オンラインゲーム事業

#### モバイルコンテンツ & ソリューション事業

#### システムソリューション 事業

#### メディア事業、その他

### 3. 今後の事業展開

## 海外展開



今期サービス開始予定の『Level-R』は日本のみならず、中国・韓国・台湾・タイ等、東アジア地区の配信権も取得、海外でのサービスインに向け準備中

海外子会社Aeria Games & Entertainment, Inc.を通じて『Last Chaos』を北米で2007年2月に正式サービス開始  
会員数13万人を突破



## 著作権管理



世界的名作RPG『ウィザードリィ』の著作権・商標権をアエリアIPMが取得  
オンラインゲーム版『ウィザードリィ』の制作や、ファンドの組成を検討中

関連会社のエイディシーテクノロジー株式会社が保有するオンラインゲームに関する特許(米国で取得済、日本でも特許出願中)を活かし、権利ビジネスを展開予定



## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 独自の技術力を活かし、Web2.0的メディア・ソリューションを創造

### 新規事業の創出

株式会社エイジャックスネット



地域エンターテイメントコミュニティサイト『**ネットストリート**』をエイジャックスネットが開始  
(2007年1月 サービス開始)  
Ajaxやロケーションテクノロジーといった技術とSNSを融合したコミュニティサイト

アエリア(単体)



- ・CGM型旅行予約サイト『**旅侍**』(2007年2月サイトオープン)
- ・オンデマンド型セミナー配信ポータルサイト『**せみまる**』  
(2007年2月サイトオープン)
- ・スカイプを利用した総合学習サイト『**スクールパーク**』  
(2007年1月サイトオープン)



アエリア単体は受託開発中心から新規事業中心の体制へ

## スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## グループ会社間の連携強化



顧客の相互共有などグループ会社間の連携を強化し、互いに成長できるような体制を構築

## Web2,0的メディアへの変革



『japan.internet.com』にて、RSS配信を開始するなど媒体力の強化を推進

ジュピターイメージを通じて『photos.jp』、『PhotoStock.jp』などロイヤリティフリーの定額制デジタルコンテンツDLサイトやコミュニティサイトを展開・強化

PhotoStock.jp



Photos.jp

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 投資先の事業シナジーにより、新たな事業価値を創造

### グループ間企業の連携強化

投資先企業、グループ企業同士でのアライアンスを強化

(例) アエリアと豊商事社との共同プロジェクト『CXカフェ』、『FXカフェ』  
アエリアの持つウェブサイト構築ノウハウやコミュニティサイト運営ノウハウと  
豊商事の持つ先物業界における知名度・ノウハウを融合



### 投資先の事業・上場支援



アエリアグループとシナジーが見込める先に対して積極的な投資活動を継続

投資先に対しては、アエリアグループ全体を活用した事業支援・上場支援

投資先企業との新規事業等も検討

## スケジュール

### 1. 2006年12月期 連結決算概要

### 2. セグメント別の状況

#### オンラインゲーム事業

#### モバイルコンテンツ & ソリューション事業

#### システムソリューション 事業

#### メディア事業、その他

### 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 テイメント 事業	ゲームポット(札A:3792)	46.9%	連結子会社	オンラインゲーム配信
	MVP	56.7%	連結子会社	お笑いコンテンツの配信
	アクワイア	50.1%	連結子会社	コンシューマー向けゲーム開発
	アエリアIPM	100%	連結子会社	オンラインゲーム等の著作権管理
	メディアコンプレックス	-	MVP連結子会社	ファンダンゴ・MVP・インデックスの合併会社
	Aeria Games & Entertainment Entertainment, Inc.	50%	連結子会社	アメリカ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	エアネット	100%	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
	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
	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
	豊商事 (JQ:8747)	20%	持分法適用関連会社	商品先物取引業

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 中期戦略サマリー

オンラインゲームをはじめとするコンテンツ強化・多ジャンル化

M&Aを含めた資本提携・業務提携の積極的推進

当社グループ内における事業シナジーの創造

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ&  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

## 当社の投資戦略

Internet1.0  
(ブロードバンド化以前)

成功しているサービス・ビジネス  
 ・検索/広告/アフィリエイト  
 ・ECサービス  
 ・ブローカレッジ(仲介)サービス  
 オンライン証券取引  
 オンライン旅行予約  
 人材サイト

リアルなビジネスを助ける  
 道具としてネットを利用



Internet2.0  
(ブロードバンド化)

芽生えているサービス・ビジネス  
 ・オンラインゲーム  
 ・VOD  
 ・デジタルコンテンツの仲介  
 - デジタル画像(フォトストック)  
 - 音楽、動画(SNS含む)  
 ・Web1.0/Internet1.0のサービスの進化版  
 コンテンツそのモノが  
 ダウンロード販売される

# インターネットビジネスの進化

スケジュール

1. 2006年12月期  
連結決算概要

2. セグメント別の状況

オンラインゲーム事業

モバイルコンテンツ &  
ソリューション事業

システムソリューション  
事業

メディア事業、その他

3. 今後の事業展開

