

2010年12月期  
第2四半期決算説明会資料

---



平成22年8月27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

- 2 当初業績予想との差異、今期見通し ... 9



- 4 グループ事業戦略 ...19

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。

2010年12月期 第2四半期決算概要  
(2010年1月～2010年6月)

## 1

連結業績

- 売上高 2,953百万円 前期比23.6%減  
※撤退事業除く比較では~~22.3%~~増
- 営業利益 △89百万円 前年同期△297百万円

## 2

オンライン  
ゲーム事業

- 1月に累計登録会員数1,000万人突破！
- 日本・北米・欧州にて順調に規模を拡大

## 3

選択と集中

- 2月にファイナンス事業からの撤退を実行
- オンラインゲームを中心とするエンターテイメント事業へリソースを集約

## 2010年12月期 第2四半期連結損益計算書(PL)

単位:百万円	2009年1-6月	2010年1-6月	増減率	※参考 2010年4-6月
売上高	3,867	2,953	△23.6%	1,443
売上総利益	2,473	1,198	△51.5%	587
販売管理費	2,771	1,288	△53.5%	624
営業利益	△297	△89	—	△37
経常利益	67	△84	—	△41
税金等調整前 四半期純利益	△118	△197	—	△119
四半期純利益	170	△152	—	△99

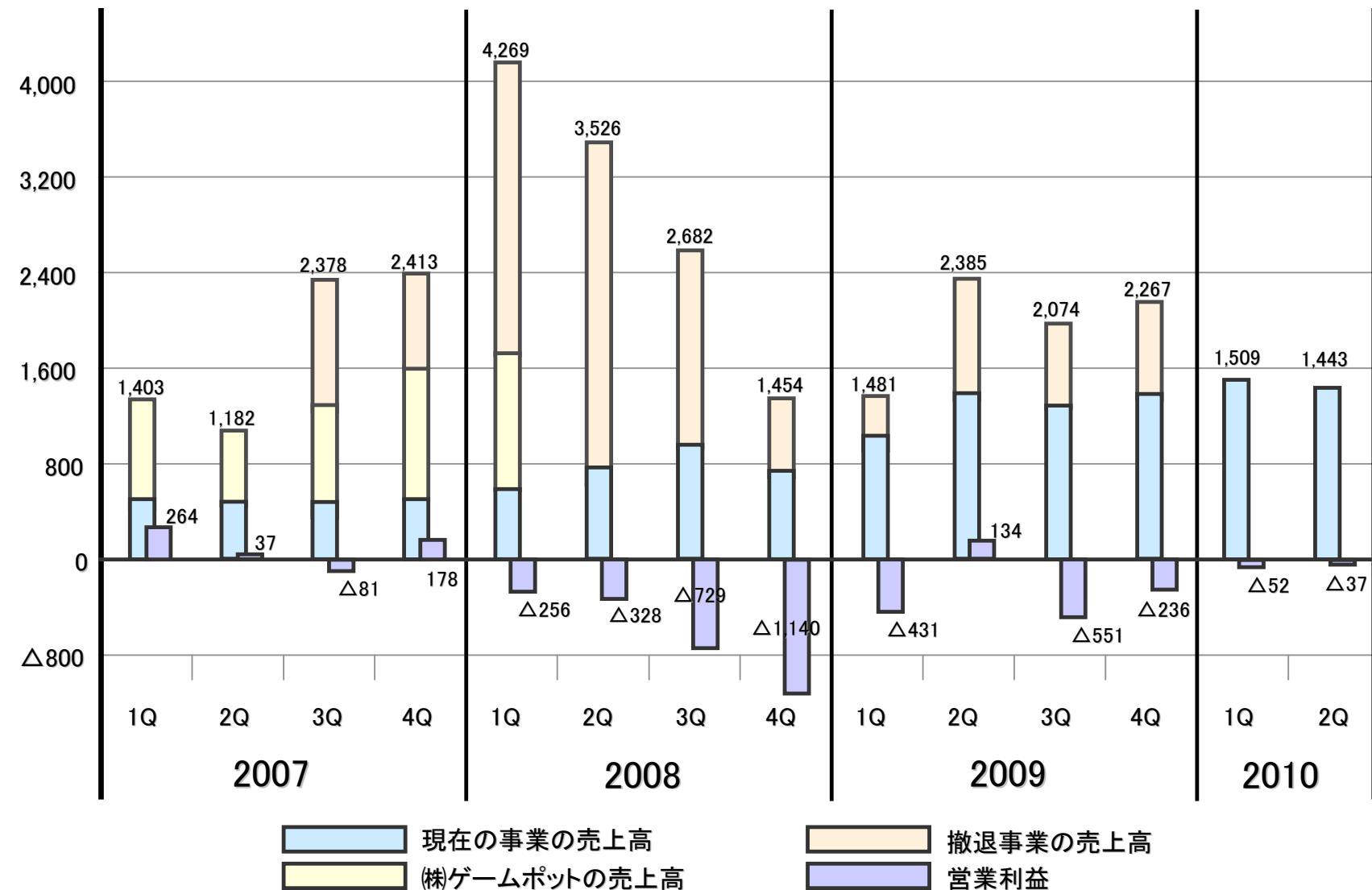
■売上高はファイナンス事業撤退の影響を受け前年同期比で23.6%減

※撤退事業除いた比較では、前年同期比22.3%増

■新規タイトル投入の遅れや先行投資が響き営業損失を計上も、赤字幅は大幅に縮小

# 四半期別業績推移

単位:百万円



※撤退事業の売上高は黒川木徳FHD(株)、黒川木徳証券(株)、(株)クレゾー、ダイトーエムイー(株)の合計値です

## 2010年12月期 第2四半期連結貸借対照表(BS)

単位:百万円	2009年12月末	2010年6月末	増減額
流動資産	18,193	4,306	△13,886
(現金及び預金)	7,196	1,993	△5,203
固定資産	7,478	4,663	△2,815
総資産	25,672	8,969	△16,702
流動負債	11,418	1,268	△10,149
固定負債・ その他準備金	3,257	896	△2,361
純資産	10,996	6,805	△4,191

- ファイナンス事業撤退に伴い、資産及び負債は大幅に圧縮
- 自己資本比率は2009年12月末の27.5%から**73.1%**に大幅に改善

## 2010年12月期 第2四半期連結キャッシュ・フロー計算書(CF)

単位:百万円	2009年1-6月	2010年1-6月	増減額
営業活動による キャッシュ・フロー	△732	331	1,063
投資活動による キャッシュ・フロー	△477	△909	△432
財務活動による キャッシュ・フロー	△712	△539	172
現金及び現金同等物 期首残高	7,027	7,196	168
現金及び現金同等物 増減額	△1,906	△1,131	775
連結除外／新規連結 に伴う増減額	6	△4,072	△4,078
現金及び現金同等物 期末残高	5,127	1,993	△3,134

- ファイナンス事業撤退に伴い、現金及び現金同等物は大幅に減少
- 営業活動によるキャッシュ・フローはプラスに転じる

# 当初業績予想との差異、今期見通し

## 連結業績予想と実績の差異

単位:百万円	当初業績予想	2010年1-6月 実績	差異(金額)	差異(%)
売上高	3,050	2,953	△96	△3.2
営業利益	110	△89	△199	—
経常利益	160	△84	△244	—
四半期純利益	130	△152	△282	—

## 要因

- 当社における新規タイトル投入の遅れ(当初5タイトル想定→4タイトル)
- 欧州子会社(Aeria Games Europe)における先行投資(人件費・広告費など)
- 子会社アクワイアの受託案件(ゲーム開発)の減少による大幅売上減

## 2010年12月期業績見通し

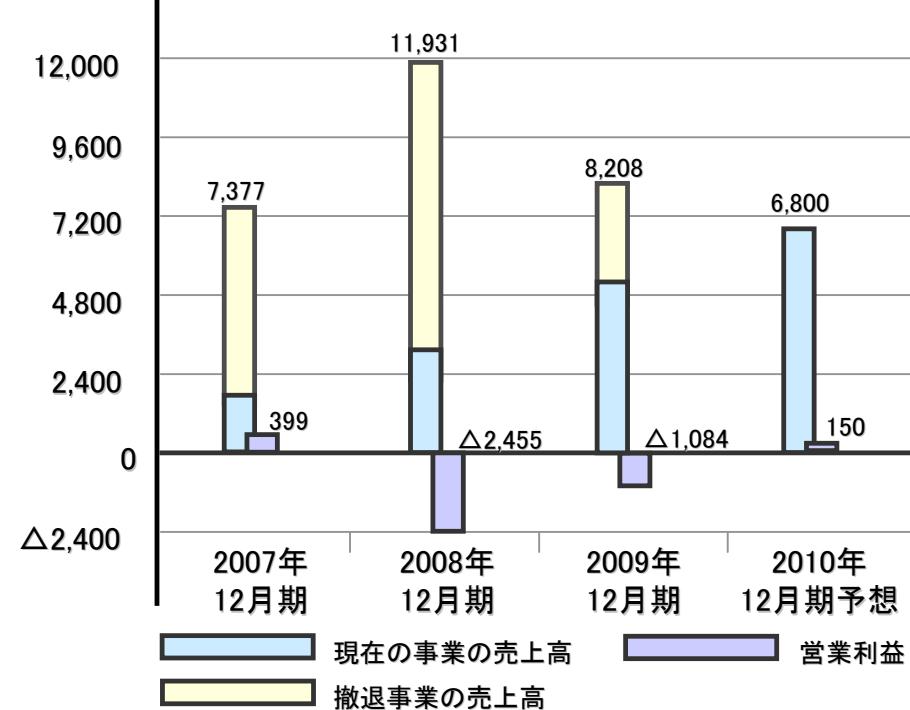
単位：百万円

連結業績見通し

	連結業績見通し
売上高	6,800
営業利益	150
経常利益	200
当期純利益	100

## トピックス

単位：百万円

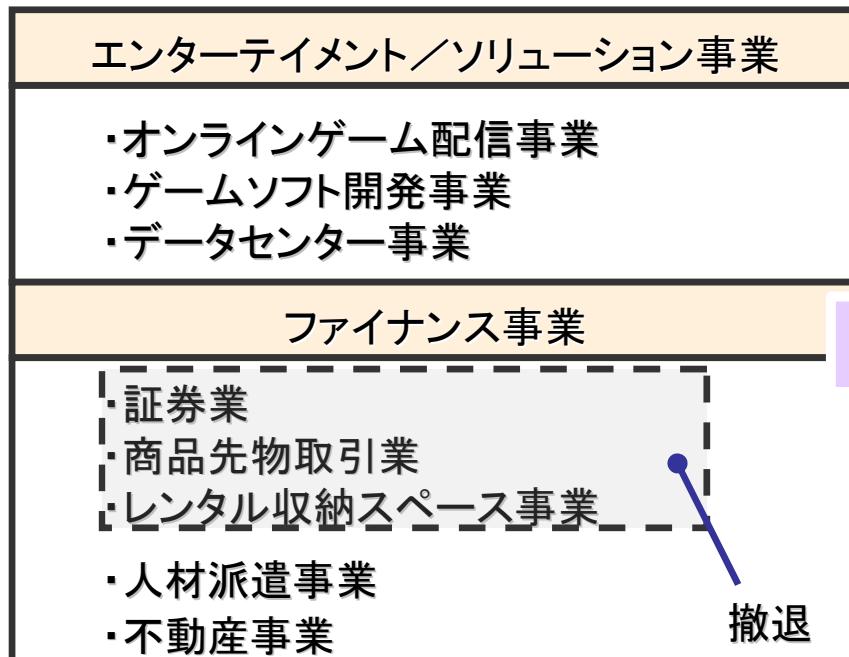


- 5タイトル以上のオンラインゲーム新規タイトルを国内で投入予定
- 南米への展開を開始、欧州子会社(Aeria Games Europe)は投資回収フェーズへ
- 子会社アクワイアは自社ゲームタイトル販売に伴い大幅に収益改善見込み

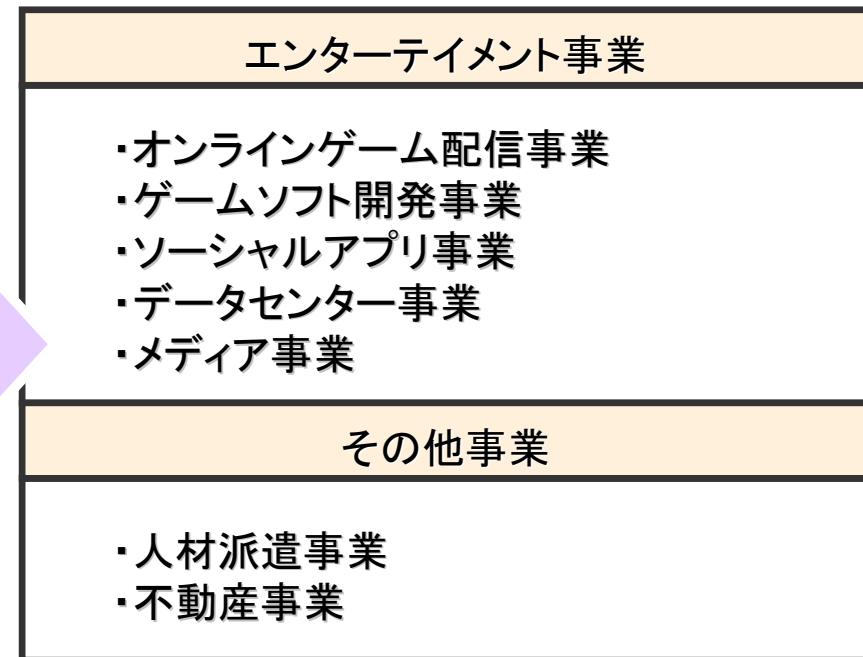
## 事業概況説明

---

## 変更前



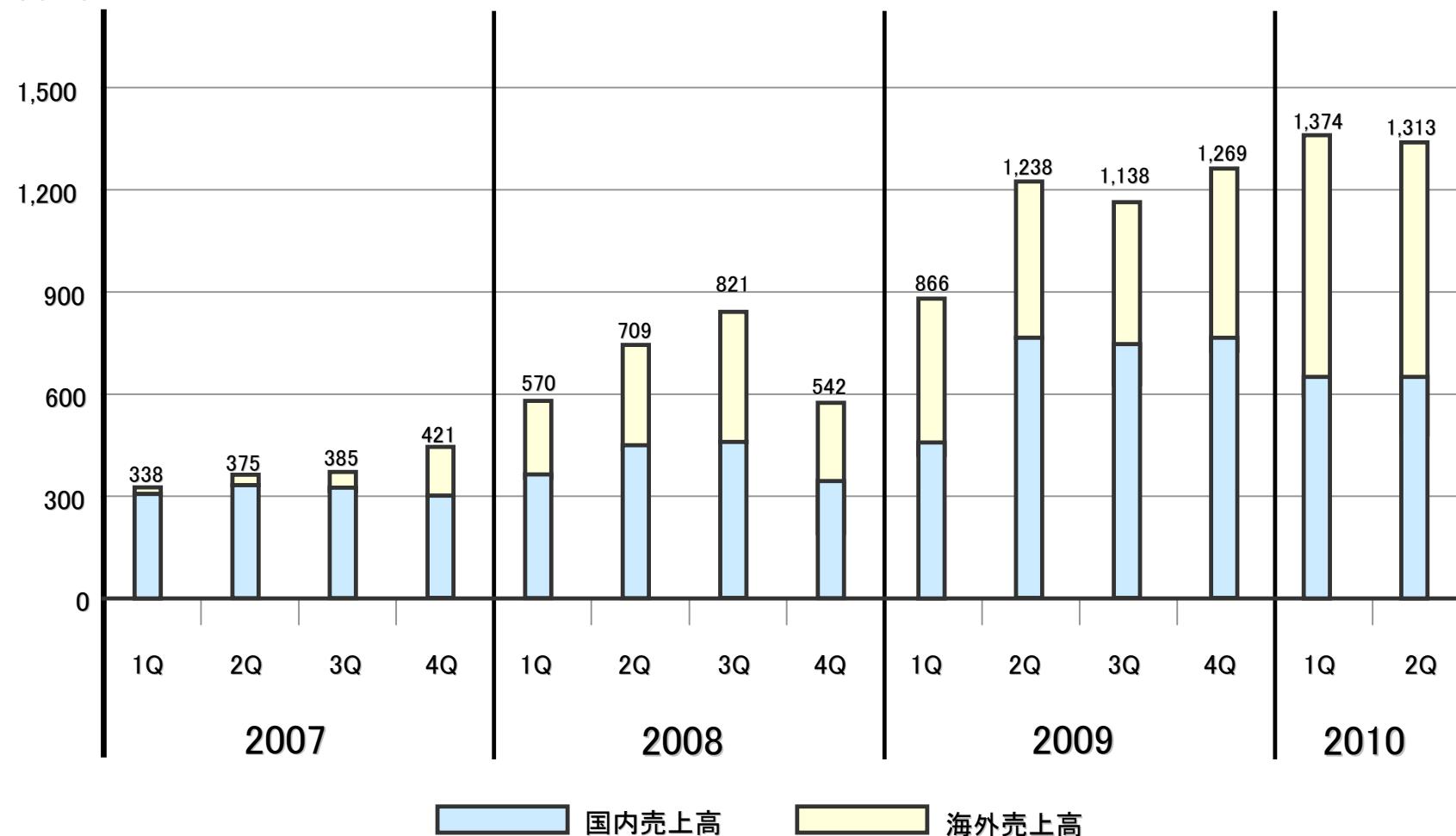
## 変更後



■ファイナンス事業からの撤退を行い、オンラインゲームを中心とする  
**エンターテイメント事業**に経営資源を集中、事業分野・規模の拡大を目指す

## エンターテイメント事業の売上高推移

単位:百万円



※2008年1Qまで連結子会社でありました、(株)ゲームポットの売上高は除いております

- ダウンロード不要のカジュアルなオンラインゲームを「プレカジゲーム」と位置づけ、3タイトルを上期に投入
- 『Grand Fantasia』、『MysticStone』の主力2タイトルは引き続き順調に推移

### 配信中タイトル一覧

#### ■ダウンロードゲーム

※ダウンロードが必要な本格的なオンラインゲーム



『Grand Fantasia  
-精霊物語-』  
MMORPG



『MysticStone  
-Runes of Magic-』  
MMORPG

#### ■プレカジゲーム

※ダウンロード不要のカジュアルなオンラインゲーム



『Last Conquer  
-三国争霸-』  
ブラウザゲーム



『DragonMaster』  
ブラウザゲーム



『つくろう！  
にゃんこの街』  
ソーシャルアプリ  
モバゲー mixi<sup>m</sup>

- 会員数世界NO.1のフラッシュRPG『DOFUS(ドフス)』を始め、複数のタイトルを下期に投入予定
- 多様なジャンルのゲーム展開により、お客様の層を広げ売上利益拡大を目指す

### 下期配信予定タイトル



『ギロチンハウス』  
プレカジゲーム



『CARPEDIEM II』  
(邦題未定)  
MMORPG



『DOFUS(ドフス)』  
MMORPG



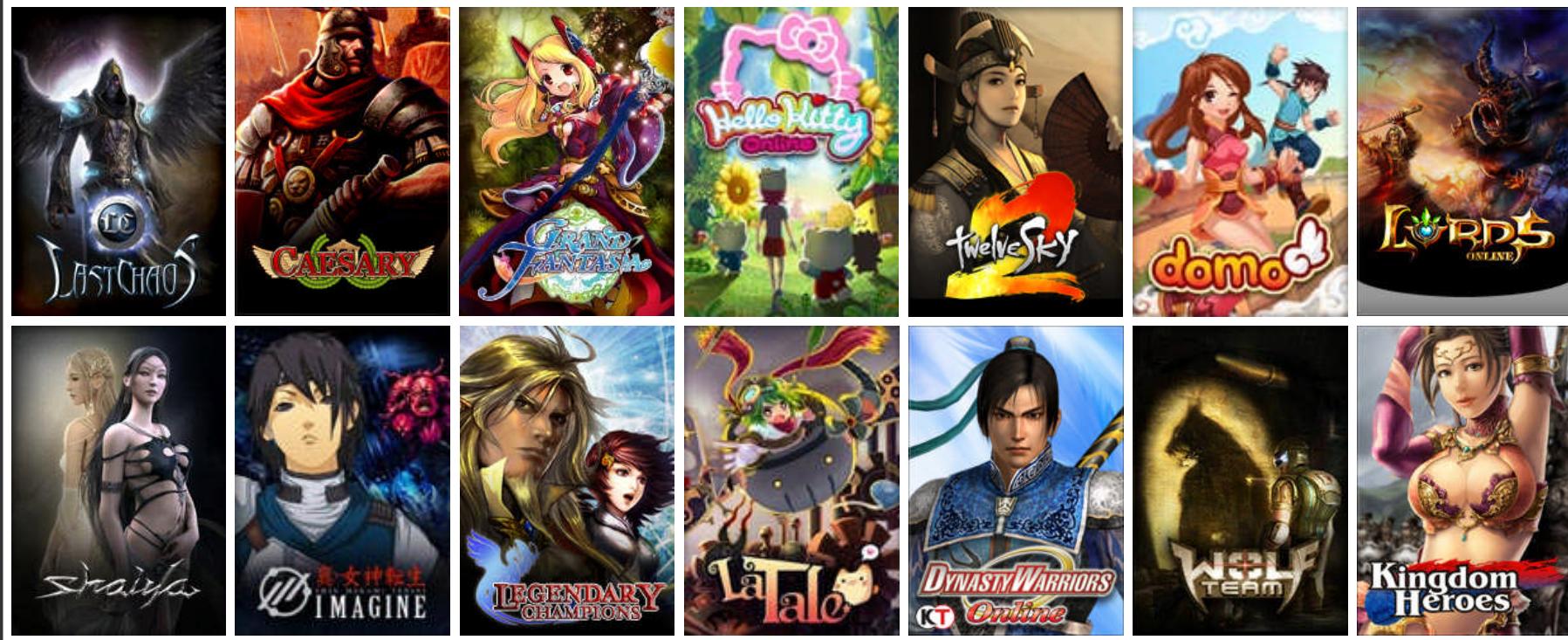
『黄金のアレグリア』  
プレカジゲーム



『バトルコロジー』  
アクションRPG

- **10タイトル**以上のオンラインゲームを北米・欧州にて配信中、タイトル数・配信地域・売上共に拡大中
- ブラジルにオフィスを開設、南米でのオンラインゲーム配信を開始予定

### 海外配信タイトル一覧



## アクワイア

- 7月に主力タイトルの続編『剣と魔法と学園モノ。2G』を発売、9月には『剣と魔法と学園モノ。3』を発売予定
- 本編無料のPSP®向けゲーム『幕末☆維新伝』の配信を6月に開始



『剣と魔法と学園  
モノ。2G』  
PS3®



『剣と魔法と学園  
モノ3』  
PS3®, PSP®



『幕末☆維新伝』  
PSP®

## エアネット

- データセンター事業においてアエリアのオンラインゲーム事業との連携を強化
- ホスティングサービス強化により、売上・営業利益ともに堅調に推移

## グループ事業戦略

## 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

### New Service 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

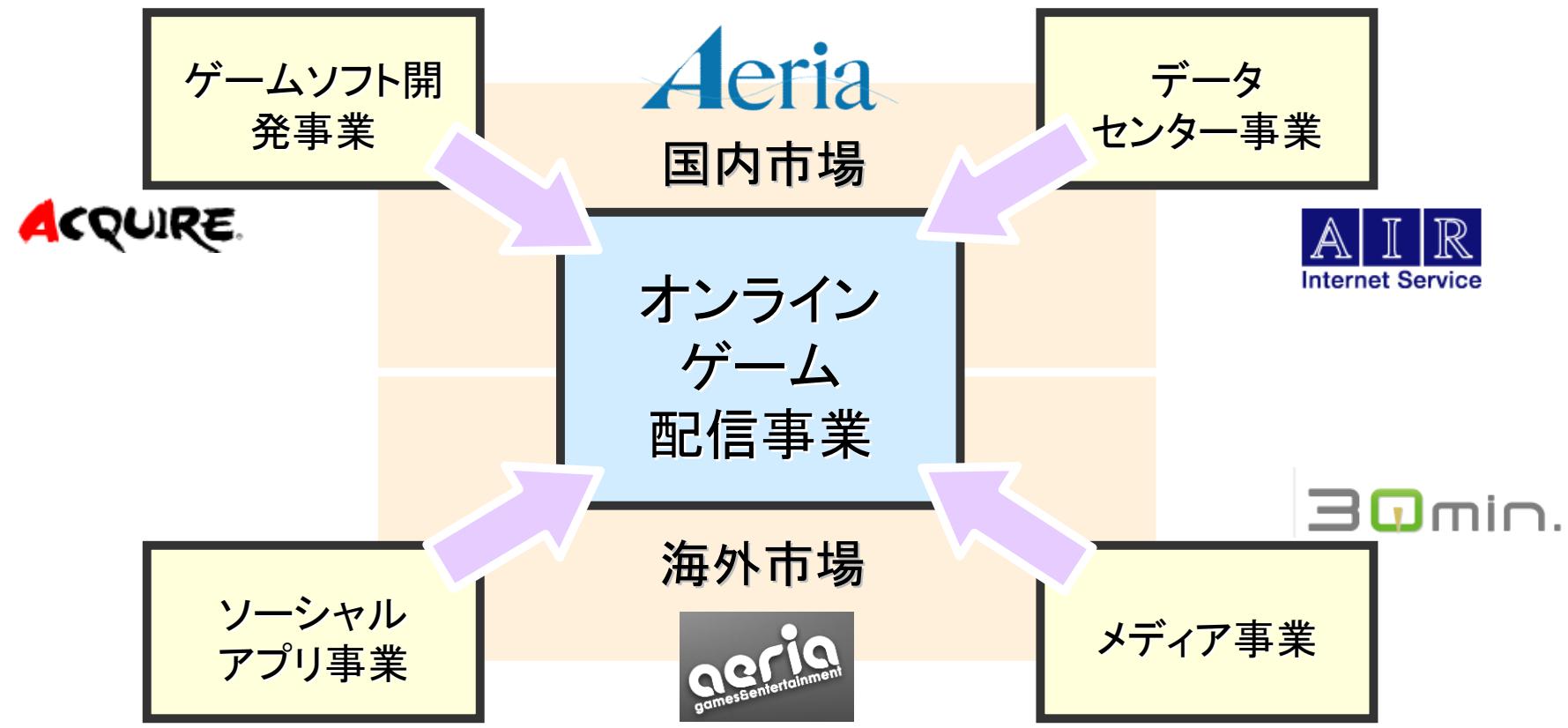
### Globalization

新興市場へ  
積極的に市場開拓

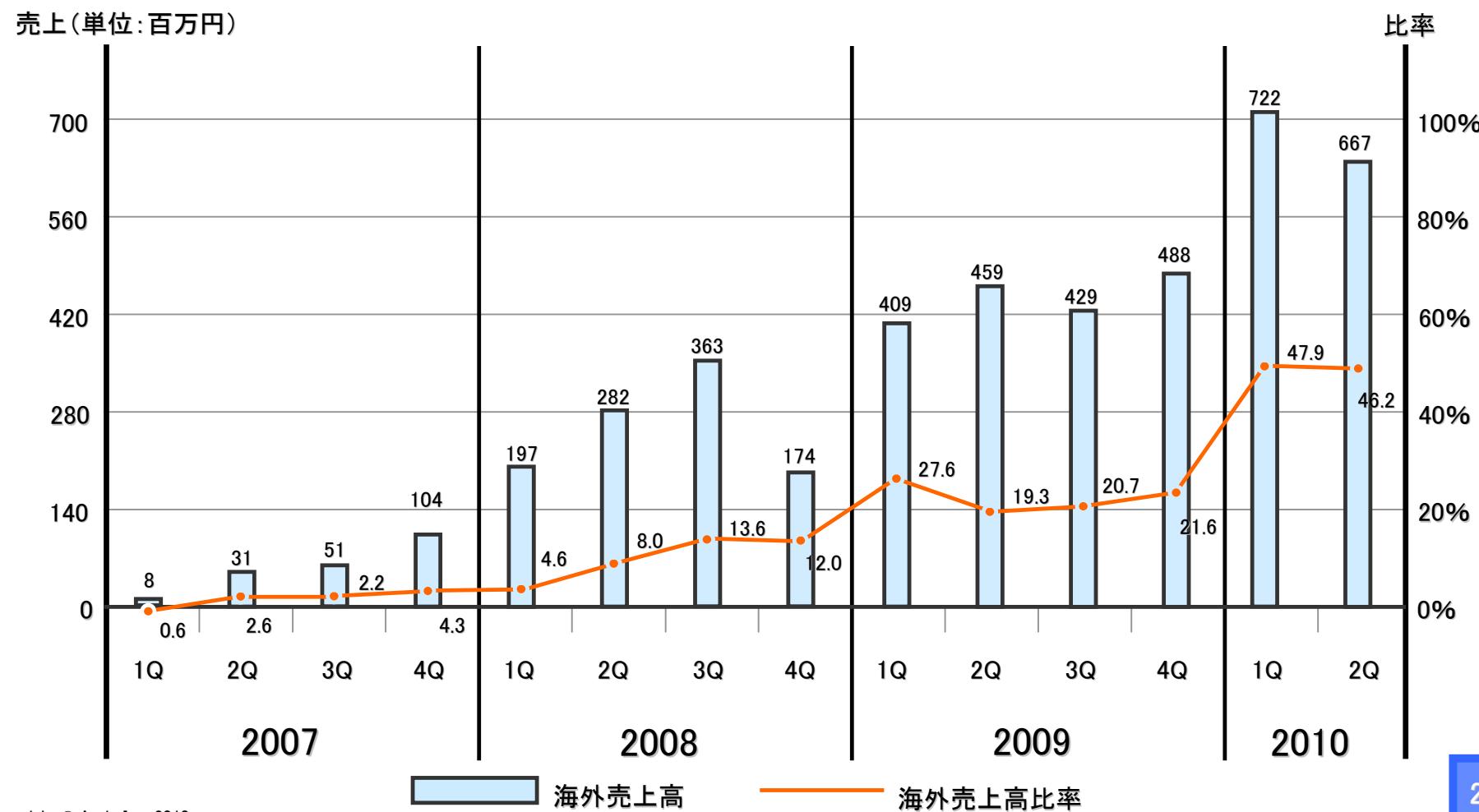
4つのミッションを軸に大きくアエリアグループは飛躍します

## グループ事業シナジー

- オンラインゲーム事業をコア事業として、グループ間の連携を強化
- 国内及び海外市場での展開を積極的に推進



- 北米・欧州でのオンラインゲームの展開に加え、**南米**での展開を予定
- 海外売上高は順調に拡大、海外売上高比率は**50%**近くまで成長



## 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

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

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

新しい柱(価値)の創造

グループ間連携促進とグループコントロール



ネットワーク社会における  
空気のような存在へ