

2008年12月期 中間決算説明会

株式会社アエリア
(大証ヘラクレス 3758)



平成20年8月29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 中間連結決算概要

2. 事業セグメント別の状況

①エンターテイメント事業

②メディア&ソリューション事業

③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. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

2008年12月期 中間連結決算概要

2008年1月～6月

Aeria

2008年12月期 中間連結決算ハイライト

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

売上高 **7,795**百万円(前年同期比**201.5%**増加)
経常利益 **△275**百万円
税引後純利益 **332**百万円(同**60.9%**減少)

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・ダイトーエムイー**の売上が大きく寄与

Aeria Games & Entertainment, Inc.による北米でのオンラインゲーム展開も順調に推移、7月には累計登録会員数**300**万人突破するなど連結売上・利益に大きく貢献

2008年4月に子会社**ゲームポット**の全株式をソネットエンタテインメント株式会社に譲渡単体で**4,501**百万円、連結で**3,274**百万円の特別利益を計上(税引前)

特別損失として黒川木徳フィナンシャルホールディングスの株式評価損**2,156**百万円を計上(単体のみ影響)

中間連結決算サマリー 中間連結損益計算書(PL)

スケジュール

1. 2008年12月期 中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテイメント 事業

②メディア& ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

単位:千円	2007年12月期中間	2008年12月期中間	増減率
売上高	2,585,665	7,795,219	201.5%
売上総利益	1,119,321	2,477,739	121.4%
販売費及び 一般管理費	817,071	3,063,142	274.9%
営業利益	302,249	△585,402	—
経常利益	1,898,949	△275,539	—
税金等調整前 当期純利益	1,688,920	2,006,294	△18.8%
当期純利益	850,300	332,792	△60.9%

関係会社株式売却益3,274,077千円
投資有価証券評価損402,320千円
貸倒引当金繰入602,000千円

投資有価証券売却損159,554千円
負ののれん償却額263,612千円
持分法投資利益185,864千円

中間連結決算サマリー 中間連結貸借対照表(BS)

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテイメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

単位:千円	2007年12月中間期末	2008年12月中間期末	増減率
流動資産	33,038,998	23,441,946	△29.0%
現金及び預金	11,102,878	9,543,795	△14.0%
固定資産	12,890,437	10,551,425	△18.1%
総資産	45,929,435	33,993,372	△26.0%
流動負債	21,441,622	13,540,768	△36.8%
固定負債・ その他準備金	5,593,432	4,517,882	△19.2%
純資産	18,894,381	15,934,721	△15.7%

自己株式の取得による減少

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

中間連結決算サマリー 中間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 中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテイメント 事業

②メディア& ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

単位:千円	2007年12月期中間	2008年12月期中間	増減額
営業キャッシュフロー	△111,676	△1,677,274	△1,565,597
投資キャッシュフロー	5,081,824	1,347,812	△3,734,011
財務キャッシュフロー	902,326	△1,094,509	△1,996,835
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	5,873,832	△1,447,129	△7,320,962
現金及び現金同等物 中間期末残高	10,424,744	8,869,551	△1,555,193

自己株式取得による支出、短期
借入金増加による支出

連結子会社株式売却による収入

税金等調整前中間純利益の計上、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 中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

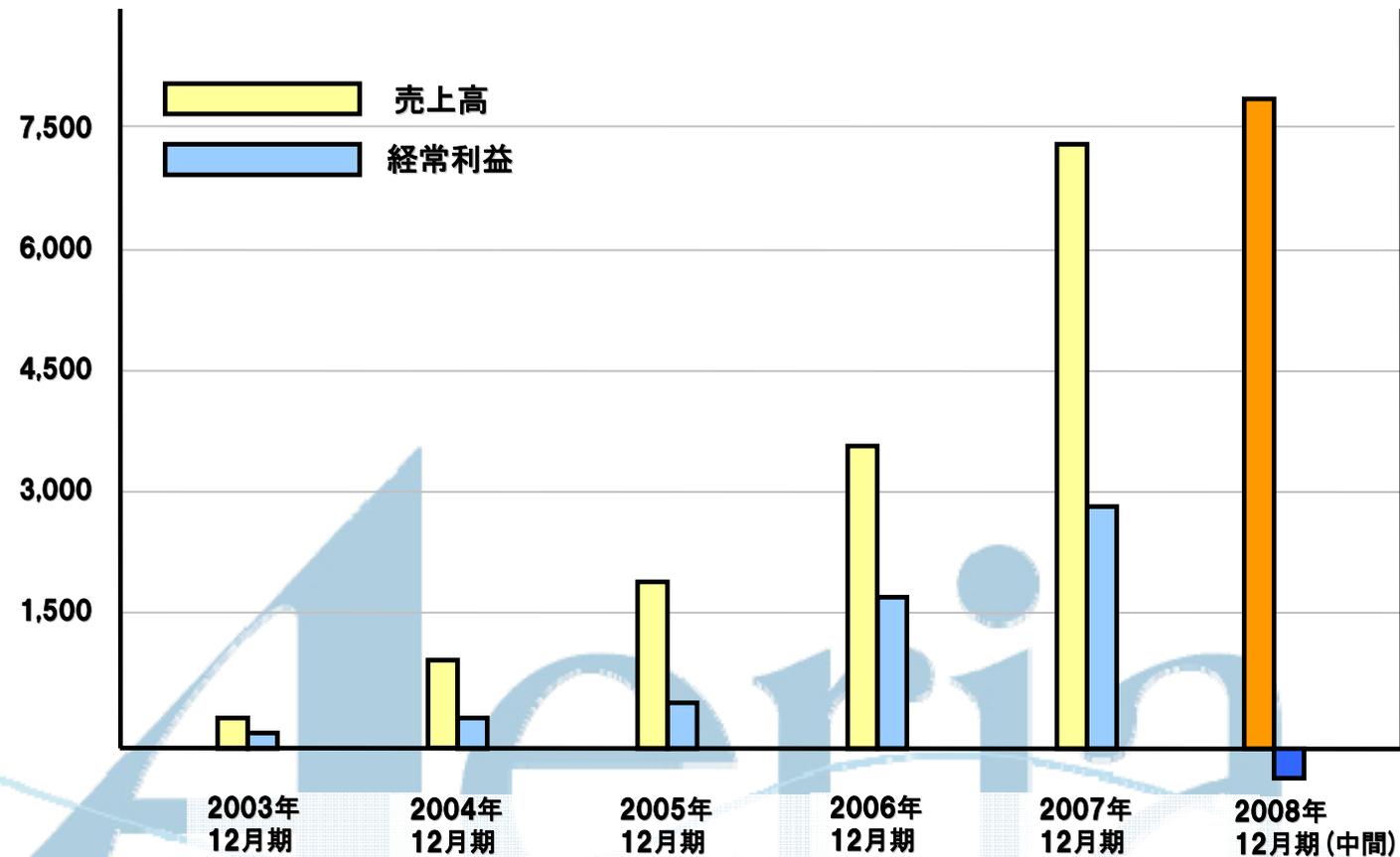
①エンターテインメント 事業

②メディア& ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

売上(百万円)



売上高	424	874	2,075	3,573	7,377	7,795
経常利益	103	358	597	1,768	2,784	△275

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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～6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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

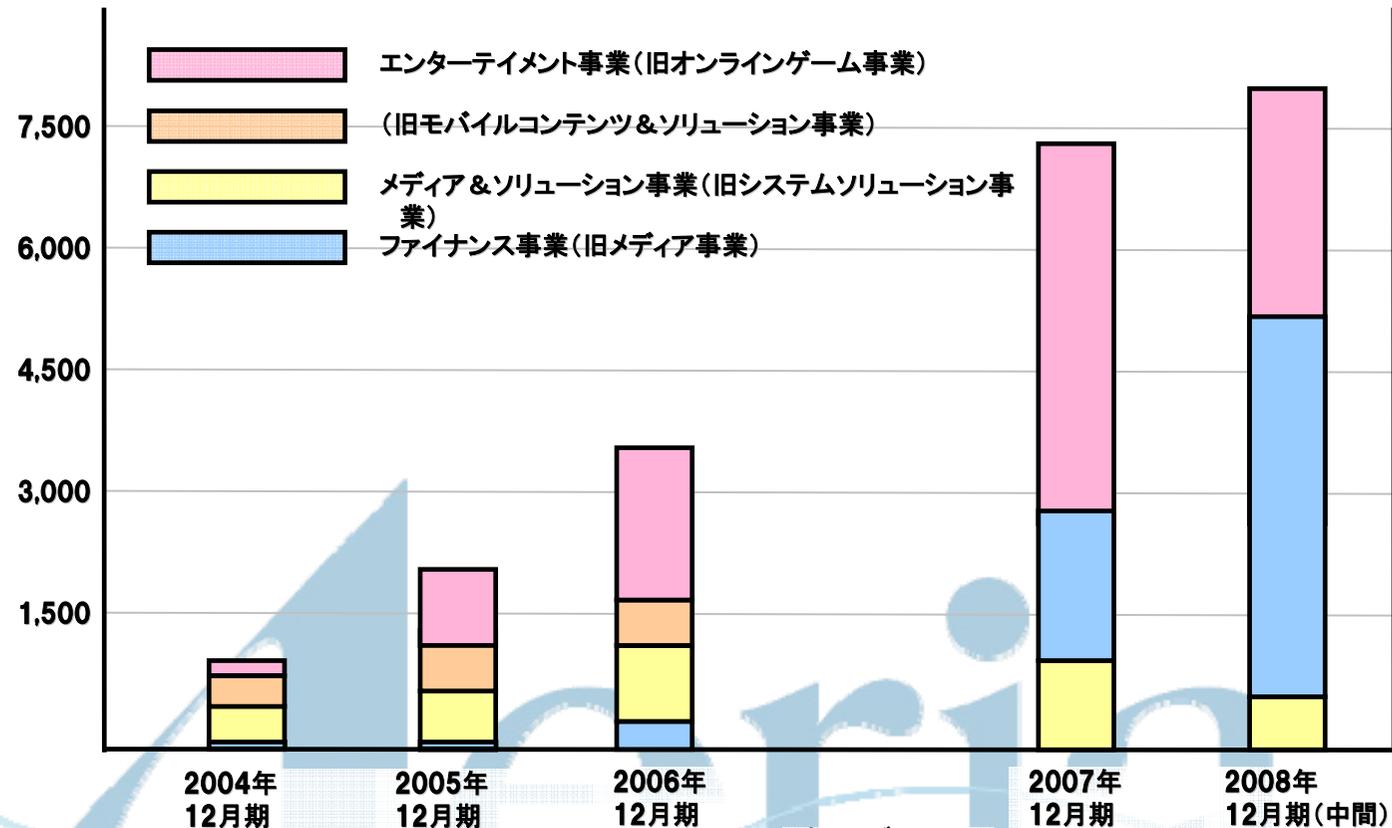
①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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

旧セグメント	2004年12月期	2005年12月期	2006年12月期
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

新セグメント	2007年12月期	2008年12月期(中間)
エンターテインメント	4,525	2,052
メディア&ソリューション	935	454
ファイナンス	1,916	5,287

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③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』、『Shaiya』をはじめとする5タイトルを正式サービス中、
『Cronous』、『Stoneage2』をはじめとする6タイトルのβサービスを開始
累計登録会員数が2008年7月に**300万人**を突破、売上・利益に大きく貢献



Last Chaos



Project Torque

株式会社アクワイア



プレイステーション・ポータブル用ソフト『**剣と魔法と学園モノ。**』をリリース
同社初の自社タイトル、売上・利益に貢献

オプティモグラフィコ株式会社

Optimo Grafico
Optimize Quality Of Any Graphi



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

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

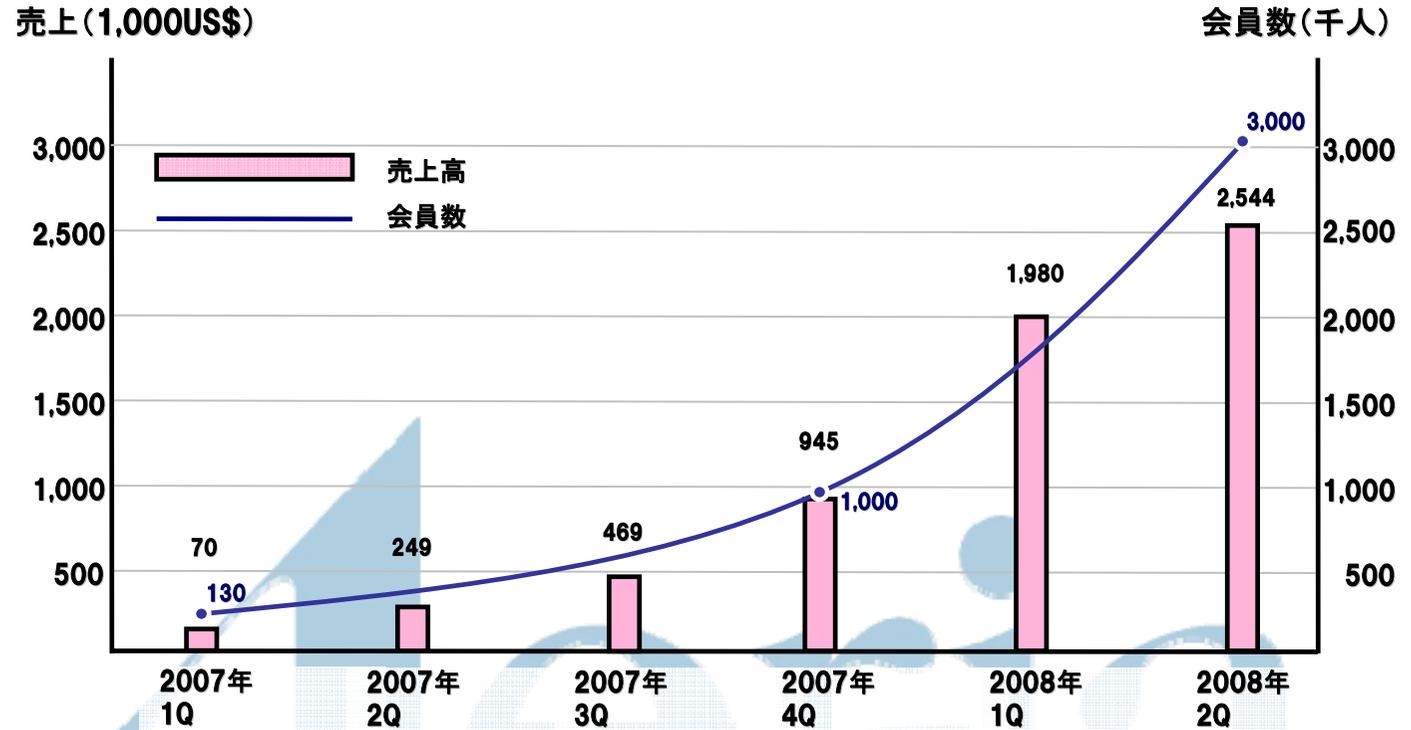
①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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7月に**300万人**を突破
売上高も対前年同期比で**1,022%**の増加(2008年2Q)

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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

3D仮想空間『DOM3』の日本及び中国における独占配信権の
基本契約を締結

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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③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

IPI Incubate Partners Inc.

株式会社インキュベート・パートナーズ(合併済) ダイトーエムイー株式会社

 DAITOME CO., LTD.

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上場の電子部品商社)を傘下に収める

今期よりダイトーエムイーの売上・利益を連結開始、売上・利益に
大きく貢献

株式会社クレゾー

 **マイトランク**

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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

インキュベート・パートナーズの合併及びダイトーエムイーの株式交換による完全子会社化について

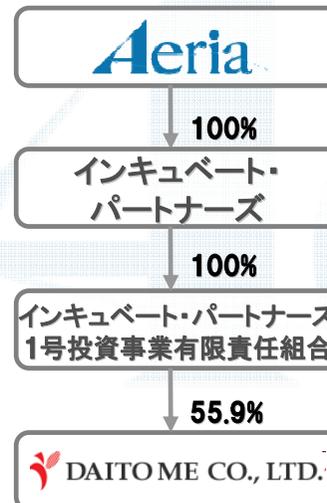
平成20年7月7日開催の取締役会において、子会社である株式会社インキュベート・パートナーズの吸収合併及び、ダイトーエムイー株式会社の株式交換による完全子会社化を決議

ダイトーエムイー株式を保有する投資事業組合を解散し、当社直接保有
→単体で特損計上予定、連結業績には影響なし

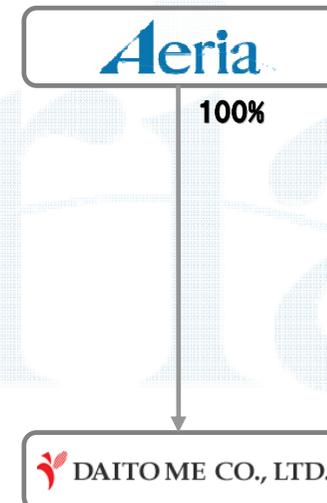
これにより、ダイトーエムイーはジャスダック証券取引所において**9月9日付けで上場廃止**の見込み

本合併及び株式交換により、経営資源の効率化を図るとともに、ダイトーエムイーにおいては非上場化することによるメリットを享受し、中長期の企業価値向上に向けた施策を実施する予定

6月30日現在



効力発生後



スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテイメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

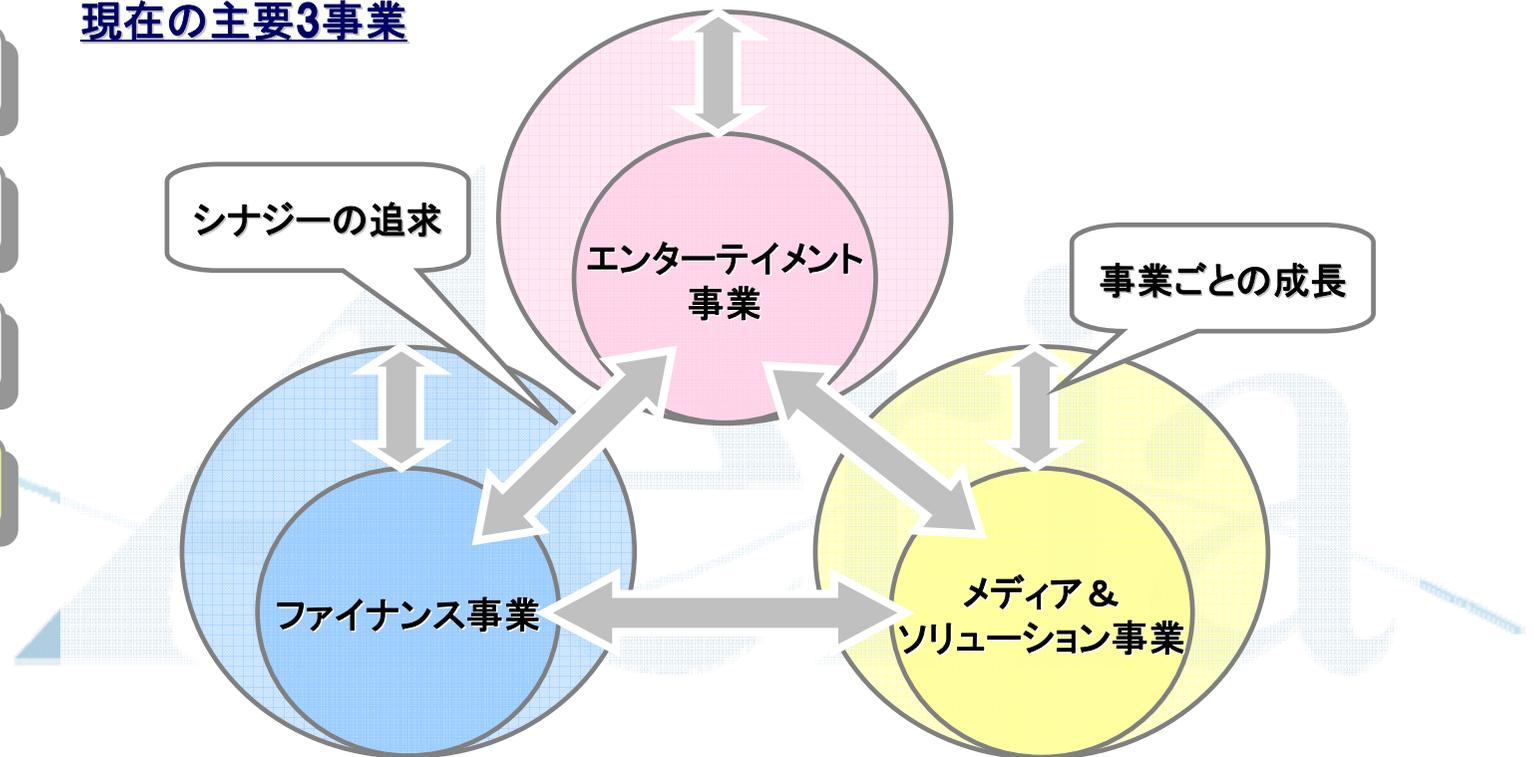
③ファイナンス事業

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



スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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、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. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

Aeria Games & Entertainment ,Inc.

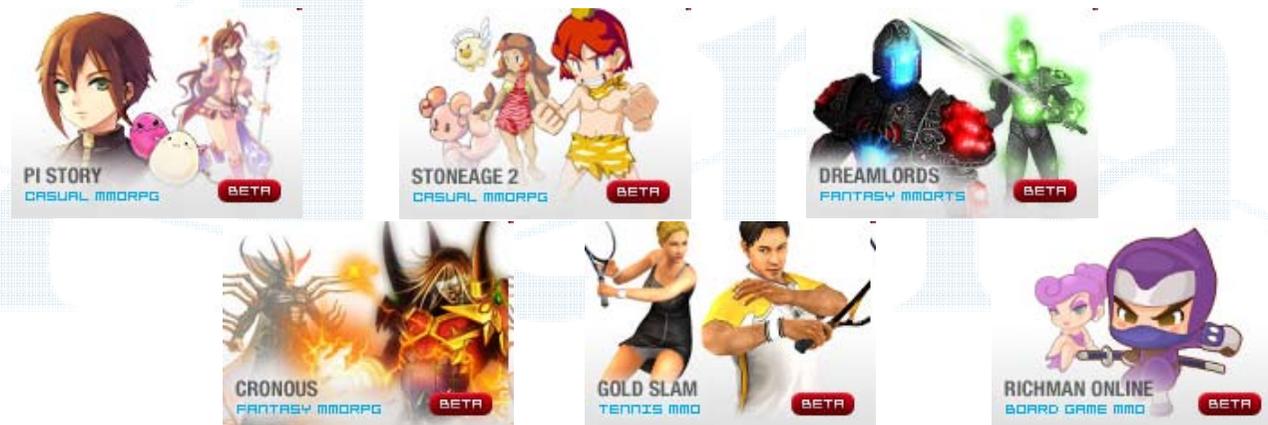
設立後2年が経過し、北米において**300万会員**を突破するなど、エンターテインメント事業の中核的な会社に成長

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



今後正式サービス予定のタイトル



スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

Aeria Games Europe GmbH

平成20年8月に、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、正式サービス開始に向けて準備中

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年末サービスインに向け準備中

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**』の開発が決定、販売に向けて開発中

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

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

下期からPL連結開始、売上・利益に寄与

Optimo Grafico
Optimize Quality Of Any Graphi



スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

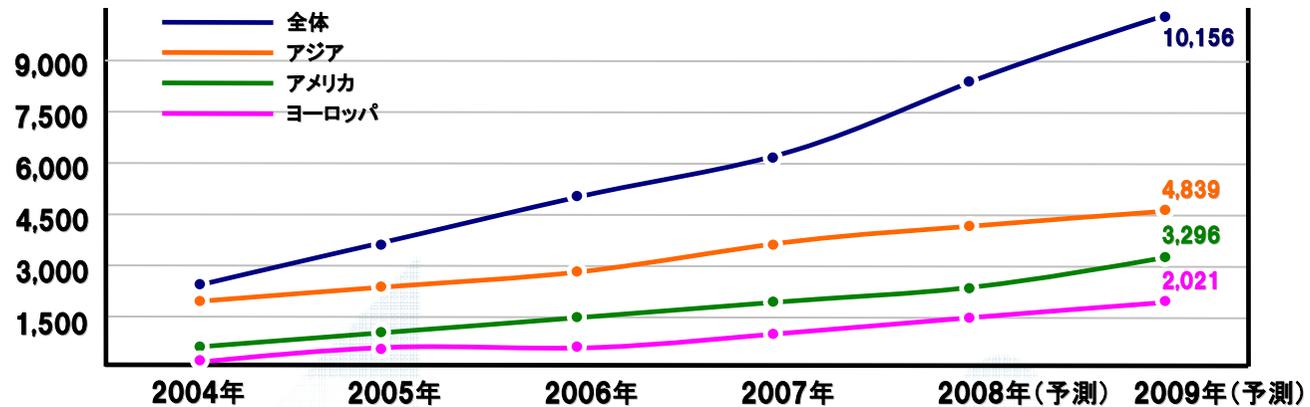
3. 今後の事業展開

欧米のオンラインゲーム市場について

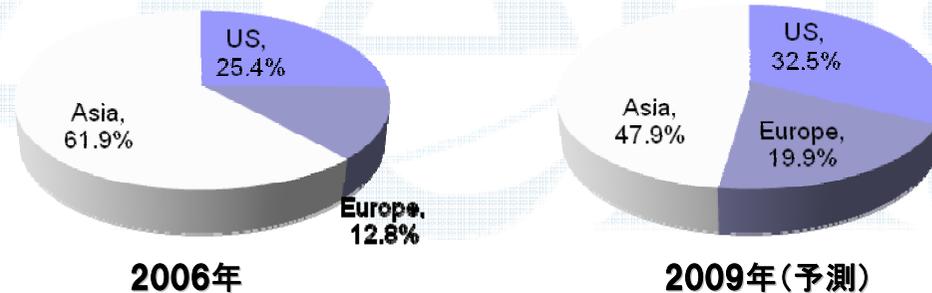
北米及び欧州のオンラインゲーム市場は日本・アジアを上回るスピードで成長中、当社グループも同市場に事業リソースを集中

①オンラインゲーム市場規模の推移

単位 US\$ Million



②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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

株式会社ジー・モード株式譲渡について



平成20年8月18日開催の取締役会において、ガンホー・オンライン・エンターテインメント株式会社が所有する株式会社ジー・モードの普通株式の全てを取得することを決議

現在、特にオンラインゲーム事業における北米市場・欧州市場での事業展開の加速に向け、事業提携関係を構築すべく検討を行う

取引の概要

- | | |
|-------------|-----------------------|
| 1. 取得株式数 | 22,467 株 |
| 2. 取得後所有株式数 | 22,467 株(所有割合 19.85%) |
| 3. 約定日 | 平成20年8月18日 |
| 4. 取得金額 | 570,661,800 円 |

スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

メディア&ソリューション事業 事業戦略

・新たなインターネットメディアの開発を行うと共に、グループ間でのシナジーを模索する

アエリア

オンラインゲームを含む新規ウェブサービスを展開するため、研究開発本部から『**オンラインビジネス本部**』に名称を変更



サンゼロミニッツ

8月16日に、iPhone/iPod touch向けアプリケーション『**30min.(サンゼロミニッツ)ランチ検索**』を配信開始



タウン情報検索サイト サンゼロミニッツ

App Storeにおいて無料ソフトの**ダウンロードランキング2位**(8月22日時点)

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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア &
ソリューション事業

③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

①ファイナンスサービス

- ・黒川木徳FHDの子会社である黒川木徳証券を中心に証券業を展開しITとのシナジーを追求できる金融サービスを拡大
- ・黒川木徳FHDを通じて、商品先物取引の豊商事(JASDAQ:8747)の20%を保有し、持分法適用

②バイアウト投資

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

③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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③ファイナンス事業

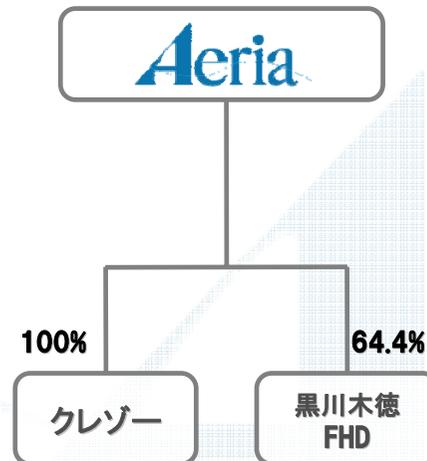
3. 今後の事業展開

ファイナンス事業の組織再編について

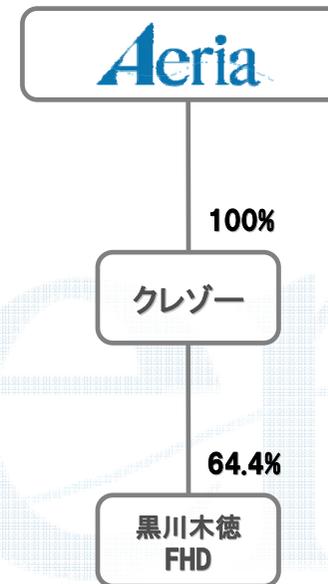
・平成20年8月26日開催の取締役会において、当社グループのファイナンス事業再編の一環として子会社**黒川木徳フィナンシャルホールディングス**の**アエリア**所有株式を同じく子会社**クレゾー**に譲渡

・譲渡後、クレゾーから不動産事業に関する事業部門を**分社化**(新設分割予定)**クレゾー**(商号変更予定)を当社グループのファイナンス事業の中核会社に

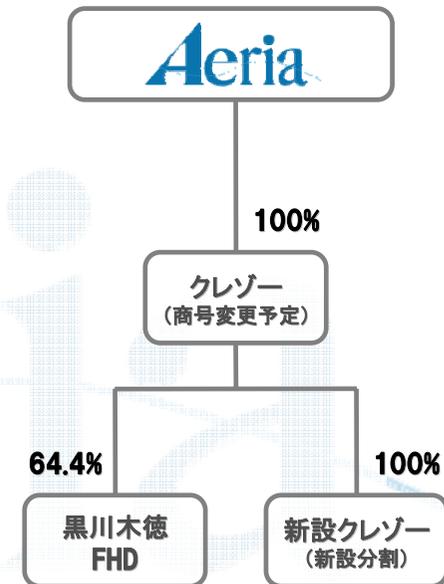
現状



STEP1



STEP2



スケジュール

1. 2008年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

①エンターテインメント
事業

②メディア&
ソリューション事業

③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
	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
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
	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	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)	65.7%	連結子会社	証券業、外国為替証拠金取引業
	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
	ダイトーエムイー(JQ:9923)	56.0%	連結子会社	電子部材・電子部品卸売り、自社製品販売
	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