

株式会社アエリア
(大証ヘラクレス 3758)
2006年12月期 中間決算説明会



平成18年8月29日

株式会社アエリア
港区赤坂3-16-11東海赤坂ビル2F
Tel 03-3587-9574
Fax 03-3587-2200

2006年12月期 中間連結決算概要

事業セグメントごとの概要

今後の事業展開と
2006年度12月期業績見通し

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。

2006年12月期 中間連結決算概要

2006年1月～6月

The Aeria logo is centered on a light gray rectangular background.

売上1,562百万円（前年同期比108.4%増加）、経常利益1,282百万円（同407.5%増加）、中間純利益764百万円（同409.5%増加）

オンラインゴルフゲーム『スカットゴルフ パンヤ』が順調に売上、利益を伸ばし、新規タイトル『君主』も課金サービスを開始

今期より子会社エアネット社とMVP社が連結業績にフルに寄与

自己株式処分の資金による資本提携及び企業への投資を積極化

投資有価証券の運用による売却益の計上

当中間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

（単位：千円）

	2005年度1－6月	2006年度1－6月	前年同期比
売上	749,762	1,562,136	208.4%
売上総利益	417,774	741,645	177.5%
販売管理費	163,580	470,841	287.8%
営業利益	253,866	270,803	106.7%
経常利益	252,633	1,282,211	507.5%
中間純利益	150,141	764,992	509.5%

売上・利益ともに急速な成長傾向が続く

（単位：千円）

	2005年12月期	2006年6月末	前年期末比
流動資産	6,450,352	3,392,852	52.6%
（現預金＋有価証券等）	5,822,286	2,590,310	44.5%
固定資産	2,817,283	6,771,800	240.4%
総資産	9,267,6365	10,164,652	109.7%
流動負債	783,500	945,073	120.6%
固定負債	159,676	48,000	30.1%
資本	8,158,676	8,852,282	108.5%

流動資産：固定資産（投資有価証券等）の取得による減少
 固定資産：投資有価証券（関連会社株式、純投資）取得による増加
 流動負債：未払費用、未払法人税の増加
 固定負債：MVP社の長期借入金返済による減少

（単位：千円）

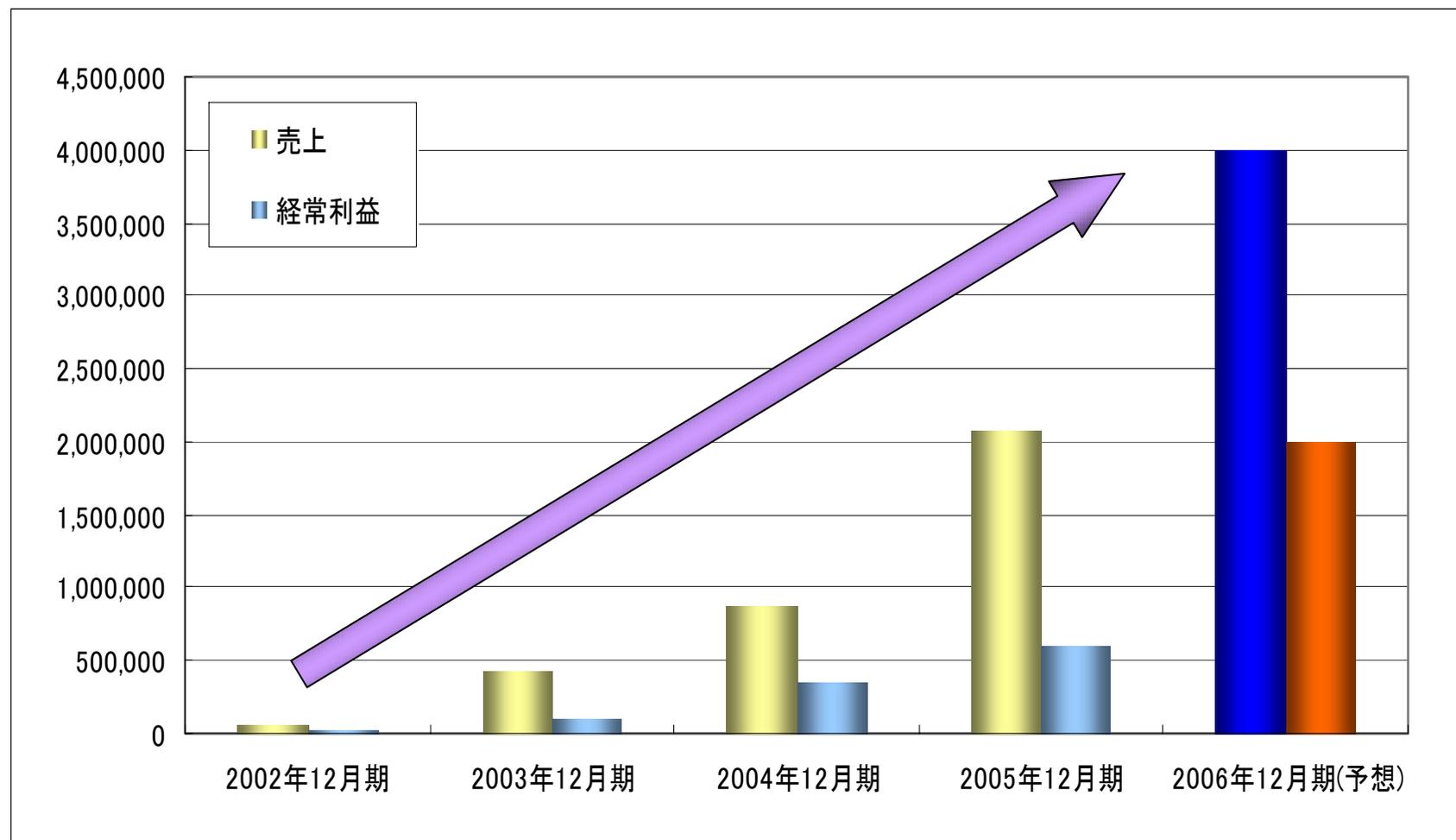
	2005年度1－6月	2006年度1－6月	前年同期比較
営業C/F	105,163	-116,374	-221,537
投資C/F	-46,415	-3,347,587	-3,301,172
財務C/F	-17,286	231,984	249,270
期首残高	915,917	5,822,287	4,906,370
増減額	41,462	-3,231,977	-3,273,439
期末残高	957,379	2,590,310	1,632,931

営業C/F: 法人税の支払による減少

投資C/F: 投資有価証券及び関連会社株式の取得による減少

財務C/F: 少数株主からの払込による増加

(単位: 千円)



他社との比較（他社は直近の本決算時）

	企業	経常利益率
1	アエリア（HC3758）	82.08%
2	ダヴィンチ・アドバイザーズ（HC4314）	73.93%
3	フィンテックグローバル（東M8789）	65.65%
4	ケネディクス（東1部4321）	65.48%
5	松井証券（東1部8628）	65.03%
6	マネックスビーンズHD（東1部8698）	64.18%
7	一休（東M2450）	63.33%
8	スパークス・アセットマネジメント投信（JQ8739）	61.05%
9	カブドットコム証券（東1部8703）	60.01%
10	グラウンド・ファイナンシャル・アドバイザリー（JQ8783）	57.11%

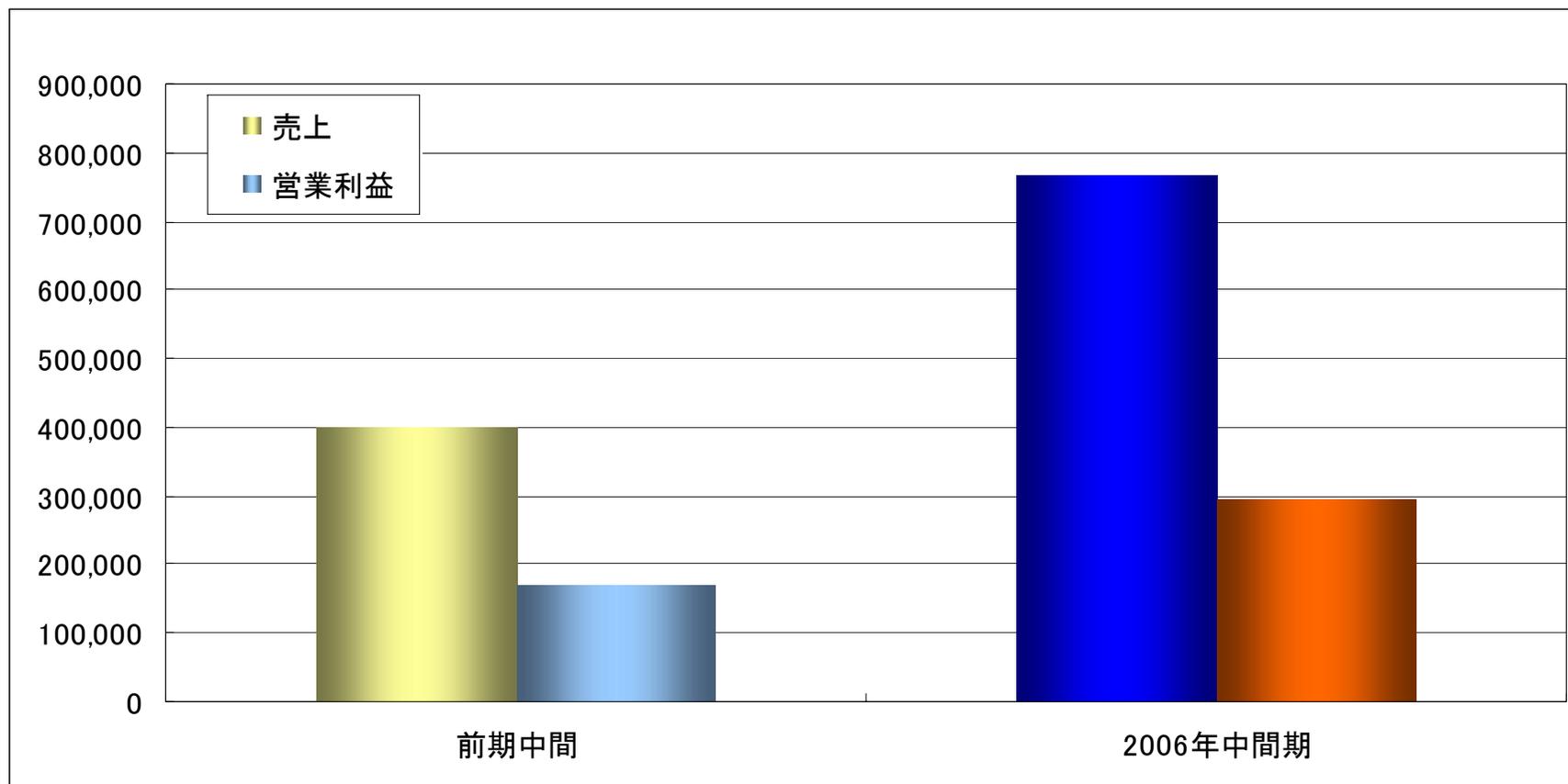
上場企業の中でトップの売上高経常利益率（中間時点）

セグメント毎の概要

2006年1月～6月

The Aeria logo is displayed in a blue serif font, centered within a light gray rectangular box.

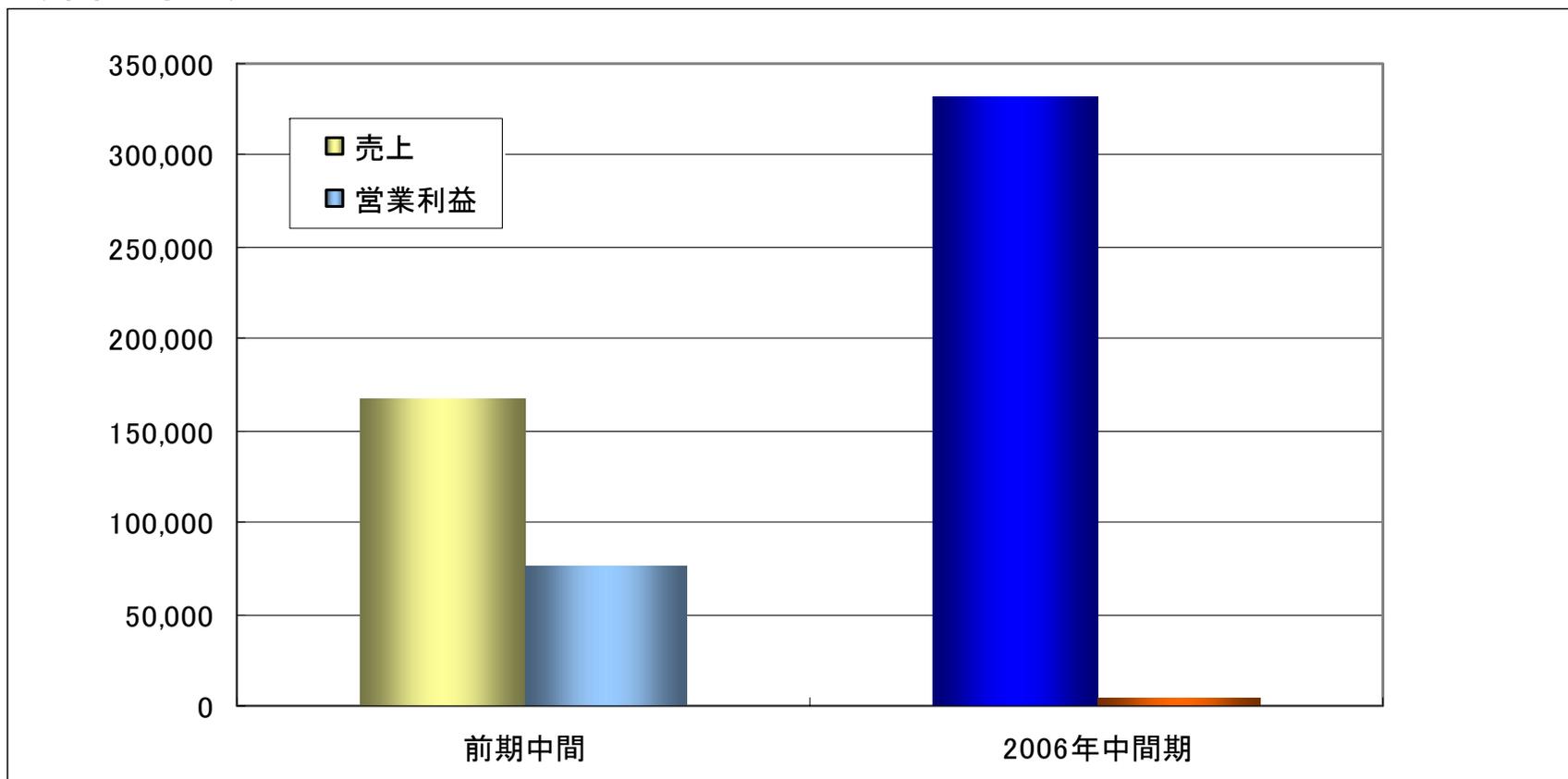
(単位:千円)



- ◆ 「スカットとゴルフパンヤ」→2006年7月末日時点で130万会員
- ◆ MMORPG「君主」の課金サービスを3月末にスタート

Aeria 売上高 / 営業利益の推移 (モバイルコンテンツ&ソリューション事業)

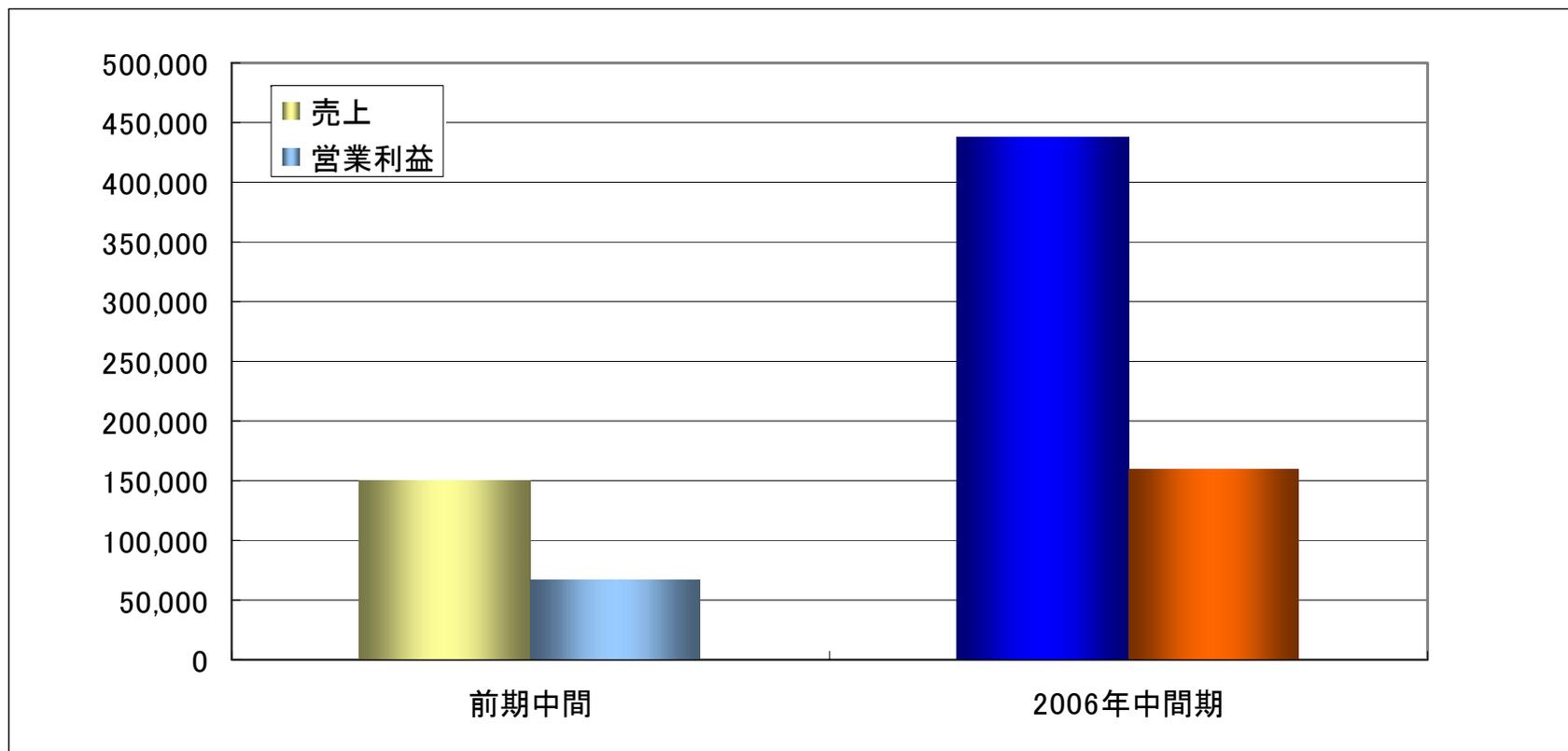
(単位:千円)



- ◆ 前年下期より連結対象に加わったMVP社の売上が積み増し
- ◆ モバイルコンテンツビジネスは競争激化により、ビジネスモデルの転換を模索

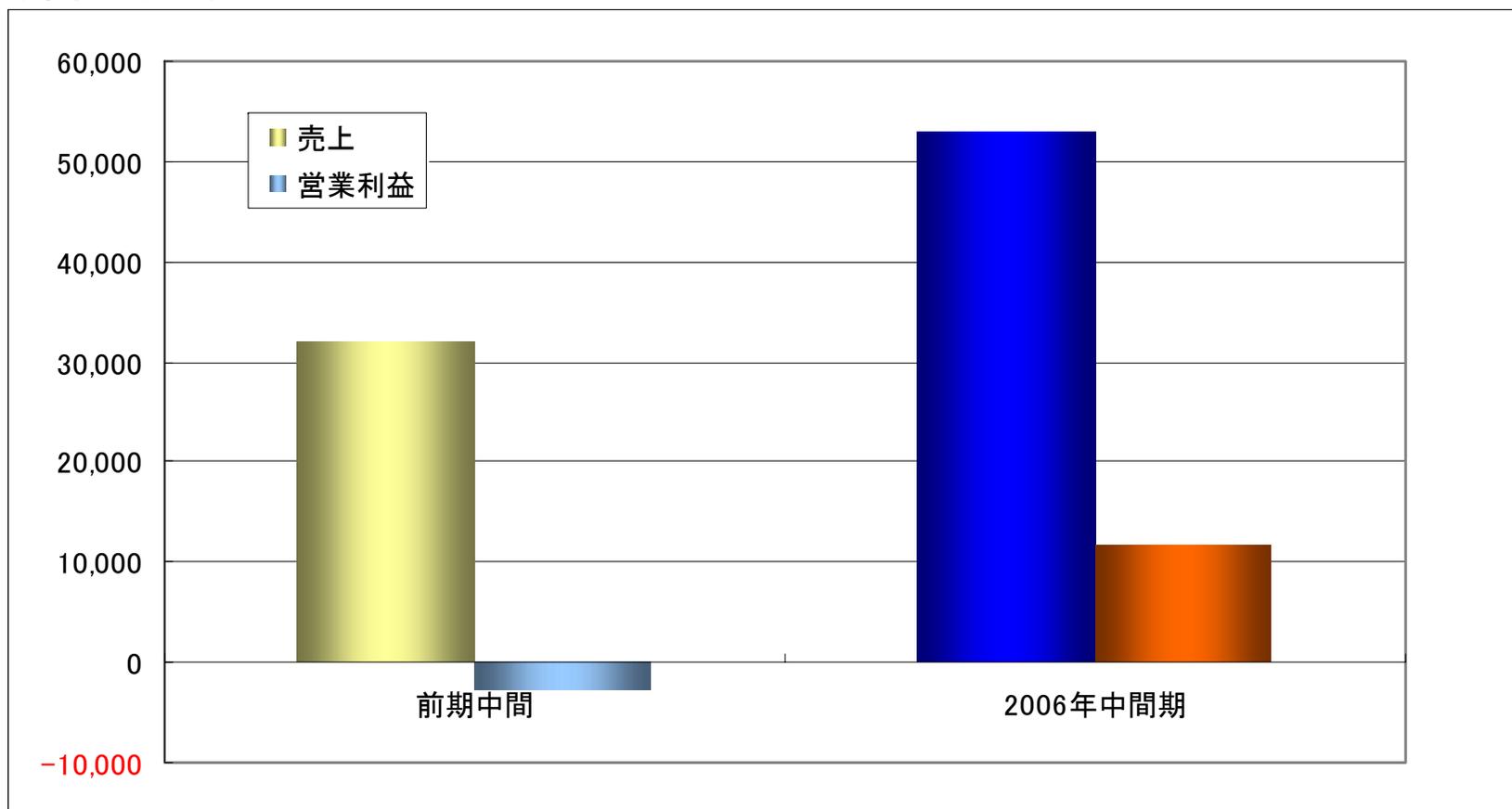
Aeria 売上高/営業利益の推移（システムソリューション事業）

（単位：千円）



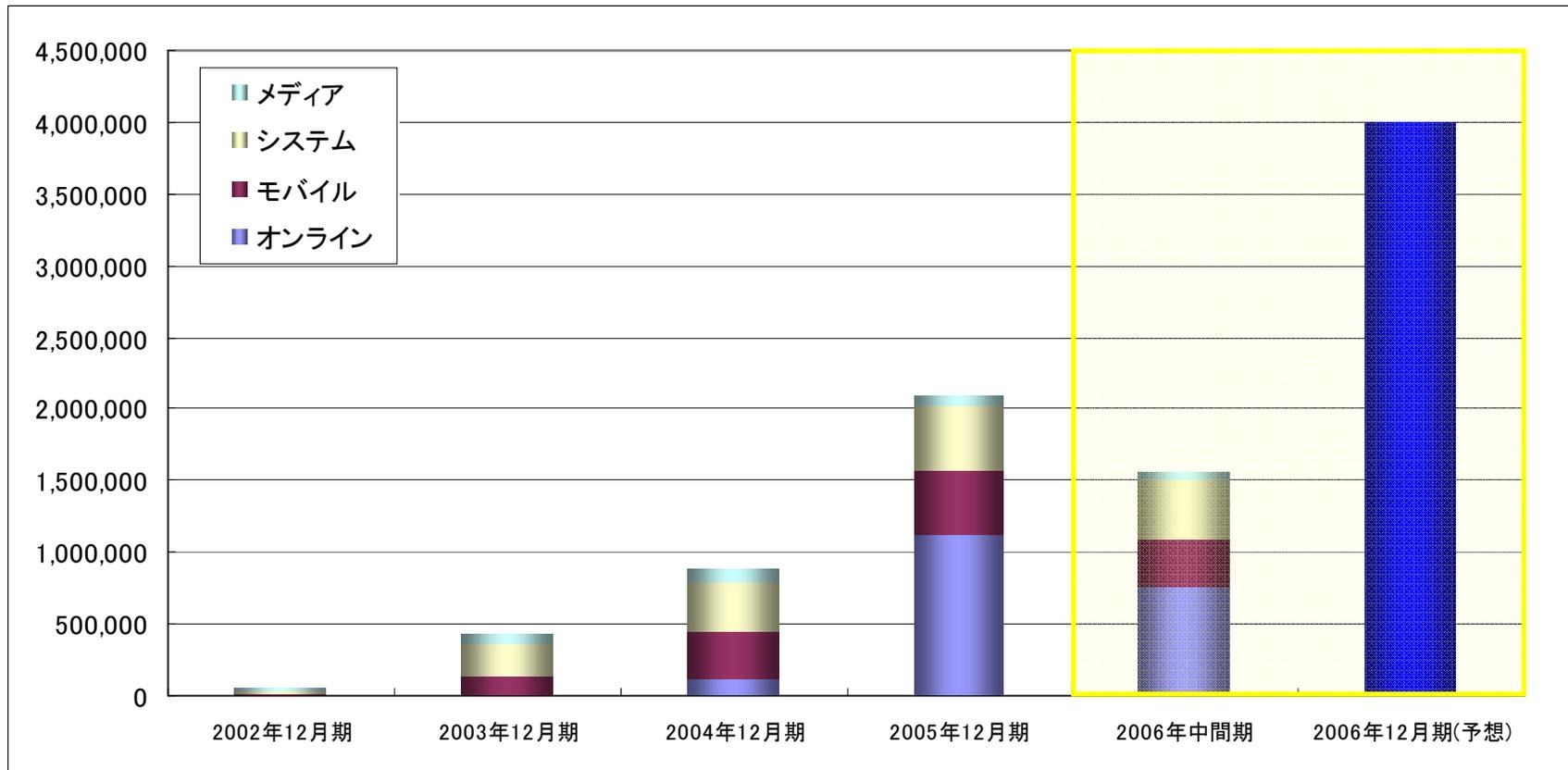
- ◆ 今期よりエアネット社が連結対象に加わり売上・利益が増加
- ◆ 既存クライアントからの開発受注、運用収入が堅調に推移

(単位:千円)



◆ japan.internet.comの広告収入増により、黒字化

(単位:千円)



事業シナジーの可能性が高い企業との連携

昨年末に投資子会社（アエリアファイナンス社）を設立し、国内外問わず、積極的に投資案件をソーシング

成長余力の高いアーリーステージベンチャーへの投資

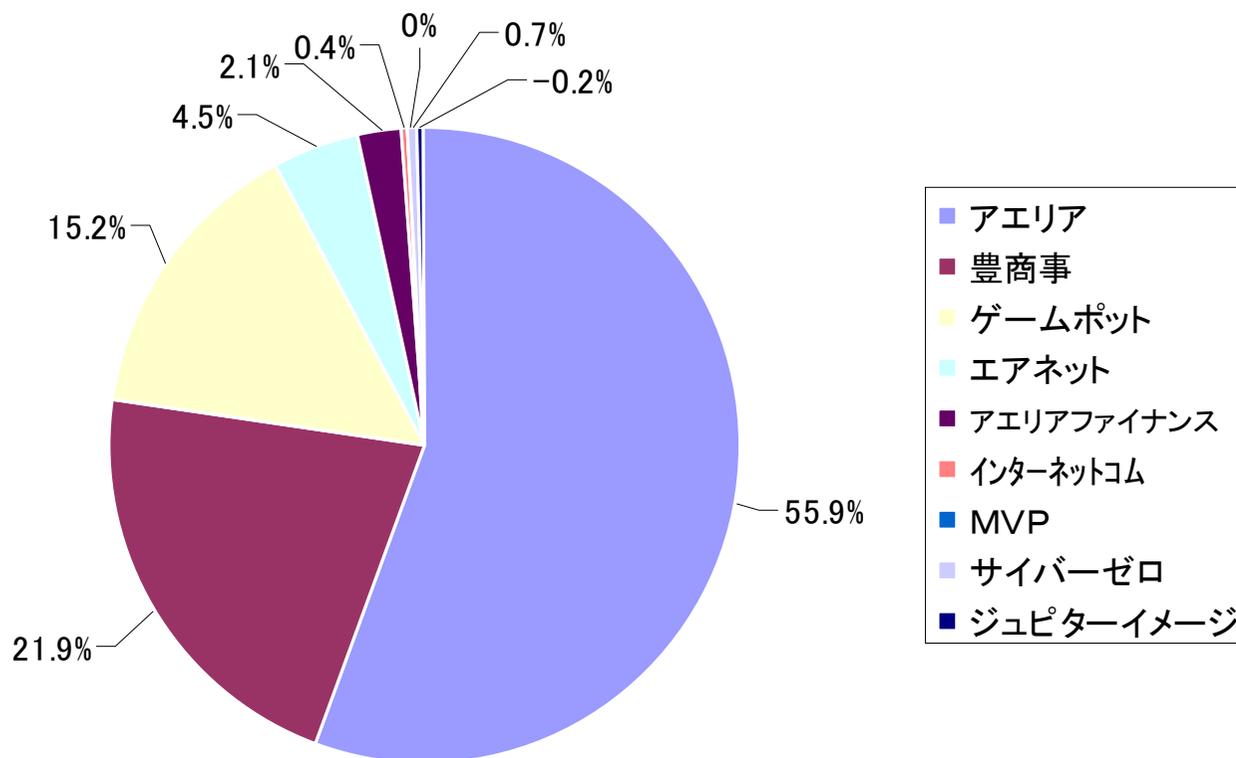
主な資本・業務提携先（2006年6月末現在）

豊商事株式会社	商品先物取引・外国為替証拠金取引に於ける受託業務
ジュピターイメージ株式会社	デジタル画像コンテンツ等の企画・制作・販売

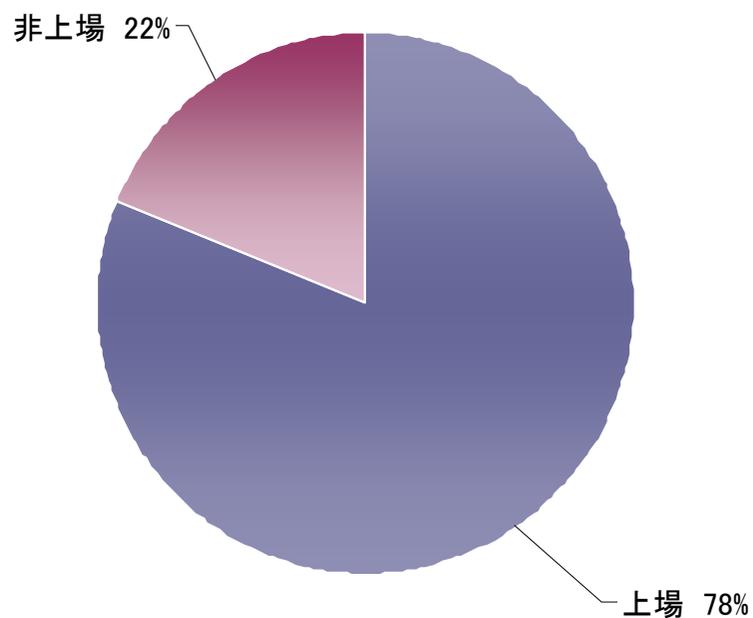
主な非上場投資先（2006年6月末現在）

株式会社クロスゲームズ	オンラインゲームの開発支援・著作権取得管理
ネットエイジア株式会社	モバイルリサーチ、Eコマース
株式会社IMJモバイル	モバイルインテグレーション事業
株式会社ピースマインド	メンタルヘルスケアに関するコンサルティング
えびテレビ株式会社	携帯電話及びインターネットサイトの管理・運営・企画
株式会社ClubT	ドロップショッピングサイト『ClubT』の運営
株式会社フロム・ザ・ストリート	ストリートイベントの企画・運営
メディアネット株式会社	インターネットデザイン・サービス、モバイルコンテンツ
株式会社アイリックコーポレーション	保険コンサルティング
株式会社環	アクセス解析ツール開発

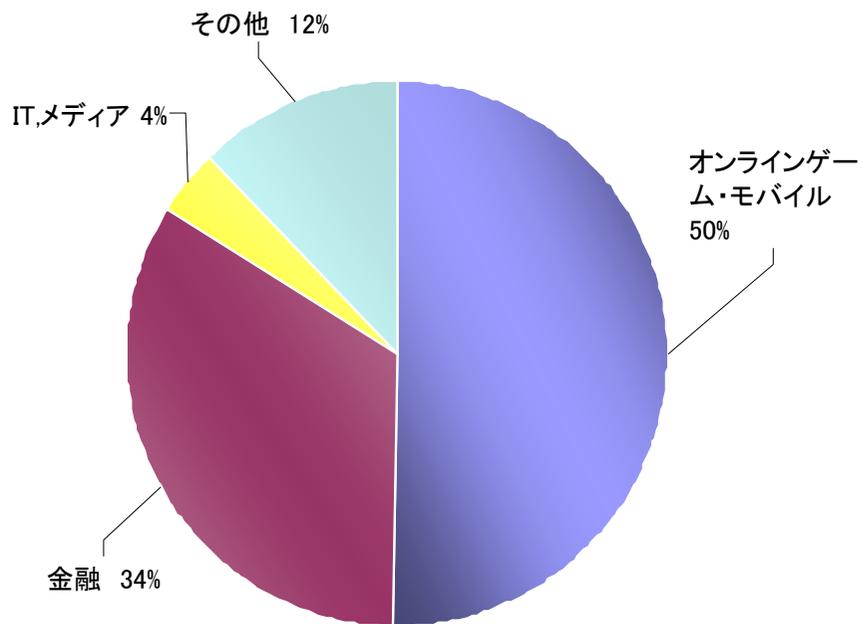
中間最終利益の29%を昨年及び今年に持分法化
又は子会社化した会社が寄与



投資先企業ステージ



投資先セクター

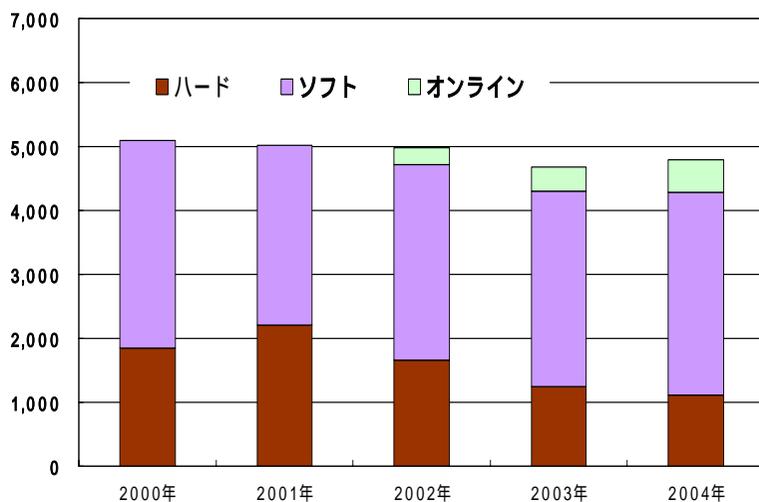


今後の事業展開と 2006年度12月期業績見通し

国内オンラインゲーム市場規模(2005年まで)

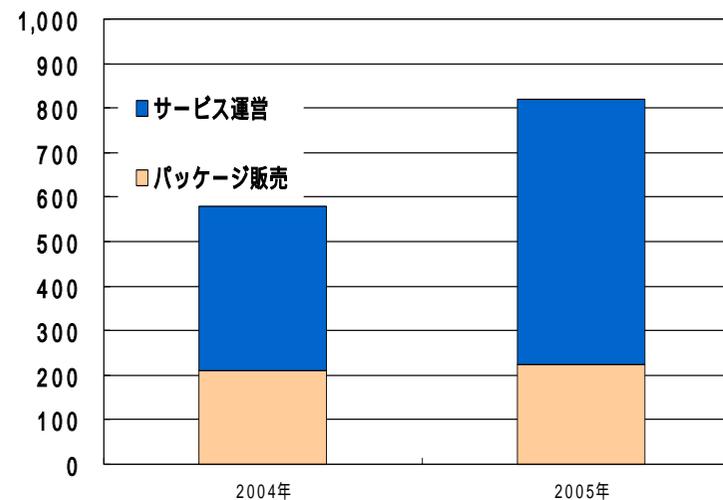
ゲーム市場全体に占めるオンラインゲーム市場の推移

単位: 億円



オンラインゲーム市場の内訳の推移

単位: 億円



海外オンラインゲーム市場規模(2004年)

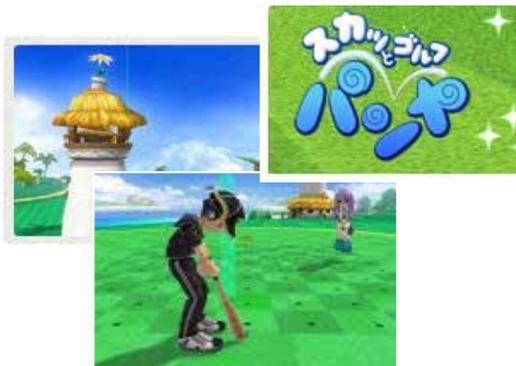
韓国651億円、北米386億円、中国356億円、欧州64億円

参考

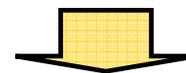
(株)エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書」
 オンラインゲームフォーラム
 「オンラインゲーム市場統計調査報告書」

既存コンテンツの拡大(スカットとゴルフパンヤ・君主)

「スカットとゴルフ パンヤ」



- ✓ 無料で遊べるオンラインゴルフゲーム
- ✓ 登録者数130万人突破！！(7月末日現在)
- ✓ 日本でいち早くアイテム課金を導入
- ✓ 提携ネットカフェ店舗数 536店舗

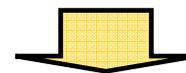


顧客維持、客単価向上

「君主」



- ✓ 無料で遊べる「政治経済MMORPG」
- ✓ 商品の売買、株式取引などの経済システム
- ✓ 国家元首を民主的に選挙する政治システム



2006年3月31日に課金開始
イベント強化により新規顧客獲得

「CABAL ONLINE」

<http://www.cabal.jp/>



『CABAL ONLINE (カバルオンライン)』は戦闘時の華麗なアクションを、専用開発エンジンにより低スペックPCでも表示可能。オンラインゲーム初の試みである「エンディング」を搭載し、既存のゲーム常識とは一線を画すMMORPGとなっております。

スタイリッシュアクションMMORPG

基本無料アイテム課金方式にてサービス

9月1日よりクローズドβテスト開始

「オンラインカート ステア」



無料で楽しむことができるオンライン対戦カートゲームで、かわいいキャラクターと、自分でカスタマイズできるカート『ステア』を操り、各コースを走り抜けます。簡単な操作方法で、パソコンゲーム初心者でも、すぐに楽しめるのが特徴です。

- レースゲームで国内有数の開発実績を持つ「元気」とコラボレーション
- 現在、クローズドβ期間中

「ラテール(仮称)」



『LaTale(ラテール)』は“楽しい語り”を意味し、舞台は現代的な都市文明と、精霊の宿る魔法の世界が共存する“フュージョンファンタジー”

- 横スクロール方式を採用した「カジュアルアクションMMORPG」
- 多種多様なプレイヤーキャラクターやアイテムの組み合わせ
- 元となったイラストのタッチを再現した、かわいらしく親しみやすい2Dのグラフィック
- 年内サービス開始予定

「ファンタジーアース」



刻々と変化し続ける戦乱のファンタジー世界を舞台とした、まったく新しいスタイルのオンラインゲームが「ファンタジーアース」です。

アクション性、国家戦争による戦略性を兼ね備えた、個性あふれるMMORPGです。

- スクウェアエニックス社から運営移管
- 基本無料アイテム課金方式にてサービス
- 11月1日よりサービス開始

「Cross Racing Championship」



日本初のアイテム課金を導入した本格ネットワーク対戦レーシングゲーム

- 無料で遊べる本格的オンライン対戦レーシングゲーム
- 展開地域は日本だけでなく中国、韓国、台湾、タイ等)東アジアでのサービス展開も視野
- 8名のシミュレーション対戦～30名の同時タイム争いが可能
- 重力、摩擦等を本格的に再現
- 現在、鋭意開発中 年内サービス開始予定

「モンスターファーム オンライン」



コンシューマーゲーム市場で、累計300万本以上の販売数を誇るテクモ(株)の『モンスターファーム』のオンラインゲームバージョンです。開発をゲーム業界で実績のあるテクモ(株)が担当し、オンラインゲームの運営に実績のある子会社ゲームポットがオンラインで成功するためのノウハウを提供します。

コンシューマーゲーム会社とオンラインゲーム会社のコラボレーション

多くのファンを抱えるモンスター育成コミュニティゲーム

幅広い年齢層のユーザー獲得を目指す

期待のオンラインゲームNO1 (GameingTV ユーザーアンケートより)

今冬サービス開始予定



カジュアルゲーム

本格派ゲーム

「ラテール」
(韓国)

「モンスターファーム」
(日本)

「スカッとゴルフ パンヤ」
(韓国)

「オンラインカート ステア」
(日本)

MMORPG

アクション

育成

スポーツ

レース

「君主」
(韓国)

「CABAL ONLINE」
(韓国)

「ファンタジーアース」
(日本)

「Cross Racing Championship」
(ハンガリー)

- ・多ジャンル化の推進
(MMORPG、スポーツ、レース、育成等)
- ・優秀な開発会社とのパートナーシップによる良質なゲームの提供
(スクウェアエニックス(東証一部)・テクモ(東証一部)・Hanbitsoft(Kosdaq 韓国新興市場)・Actozsoft(Kosdaq 韓国新興市場))
- ・ID統合化(ゲームポットID)によるユーザー囲い込み
- ・基本無料アイテム課金方式をベースとしたゲーム運営

オンラインゲームとの融合（PC モバイル）
MVP社の企業成長を促進し、コンテンツの充実を図る

- ①オンラインゲームとモバイルの融合
『パンヤMobile』の展開により、オンラインゲームユーザーの取込み
- ②MVP社が運営するパイロットサイト（EMPOT）を足がかりに、映像コンテンツビジネスも加速
メディアコンプレックス（シニア向け映像ポータル運営）の展開
- ③「FeliCa」、「モバイルSUICA」等の携帯電話端末における新たなプラットフォームでのソリューションサービスを展開



エアネット社の企業成長を促進 付加価値の高いシステム開発・運用に集中

- ① アプリケーションラインナップの強化による客単価向上
サーバ管理不要の「サイボウズASPサービス」
日本版SOX法対応のASPサービス「メールまるごとセキュリティ」
- ② AJAXなどの新技術サービスへの進出
(株)エイジャックスネットを平成18年4月28日設立
- ③ Win-Winとなるクライアントの獲得
当社グループのITノウハウとクライアントの技術、知識が生むシナジー

既存の広告収入以外の新たな収益源の開拓

- ①ロイヤリティフリーの定額制デジタルDLサイト「PhotoStock.jp」の展開
海外では既に成功しているビジネスモデルで、デジタル写真やクリップ
アートの販売
- ②資本 / 業務提携会社との連携
コラム・リリース等、メディアを活用した営業支援



投資先の事業シナジーにより、新たな事業価値を創造

①関連企業の強化

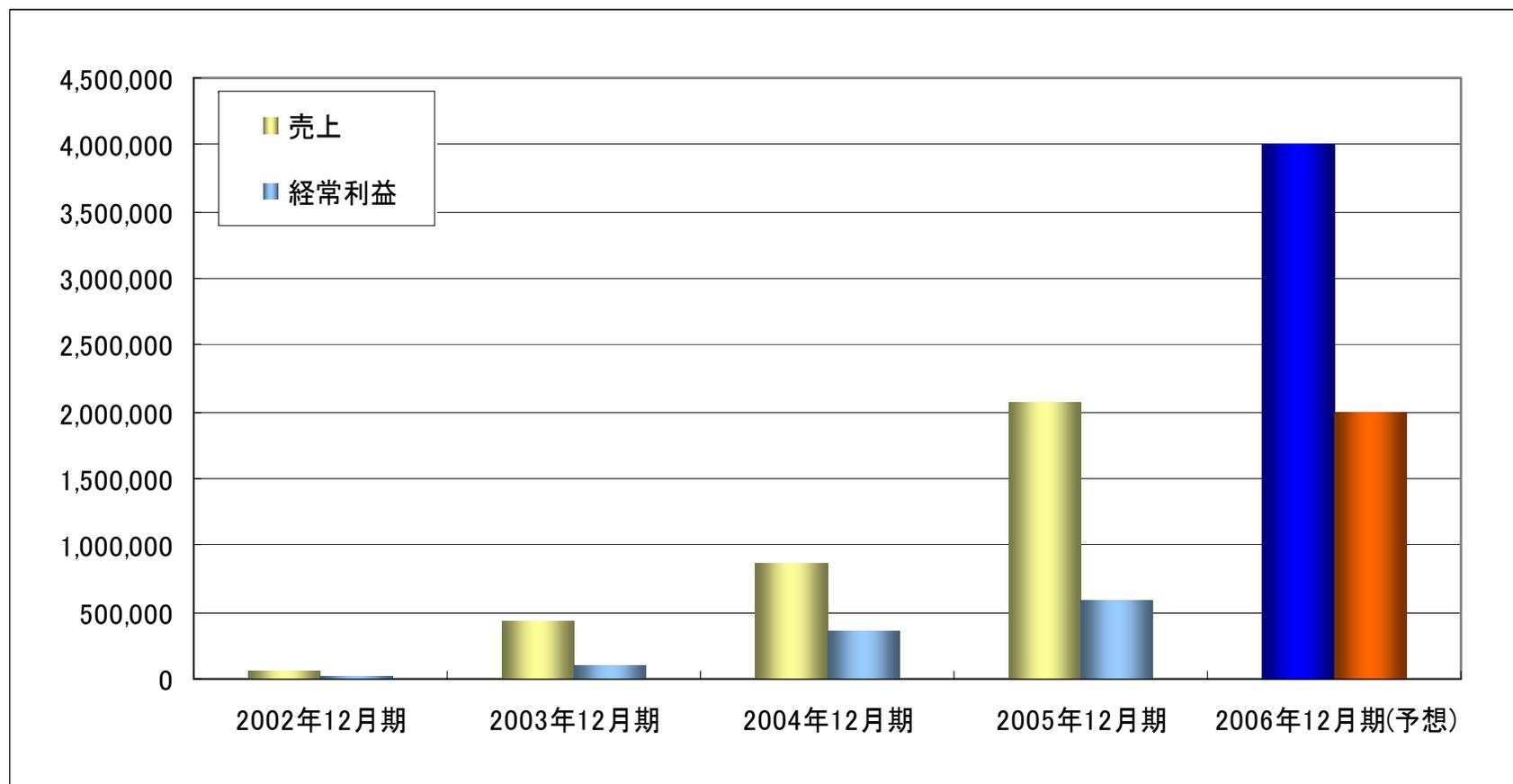
海外での事業展開を開始（Aeria Games & Entertainment設立
米国及びカナダでのオンラインゲーム配信）
グループ内での事業シナジー創造（豊商事とオンライン先物取引
シミュレーションサイト開設など）

②投資事業の積極的推進のためアエリアファイナンスの体制強化 元外資系投資銀行ディーラーの間瀬博行氏が社外取締役就任

*間瀬博行氏：慶応大学卒業。UBS銀行、ベアリング投信投資顧問においてディー
ラーとして活躍。平成18年4月アエリアファイナンス社外取締役就任。*

③投資先企業の上場支援

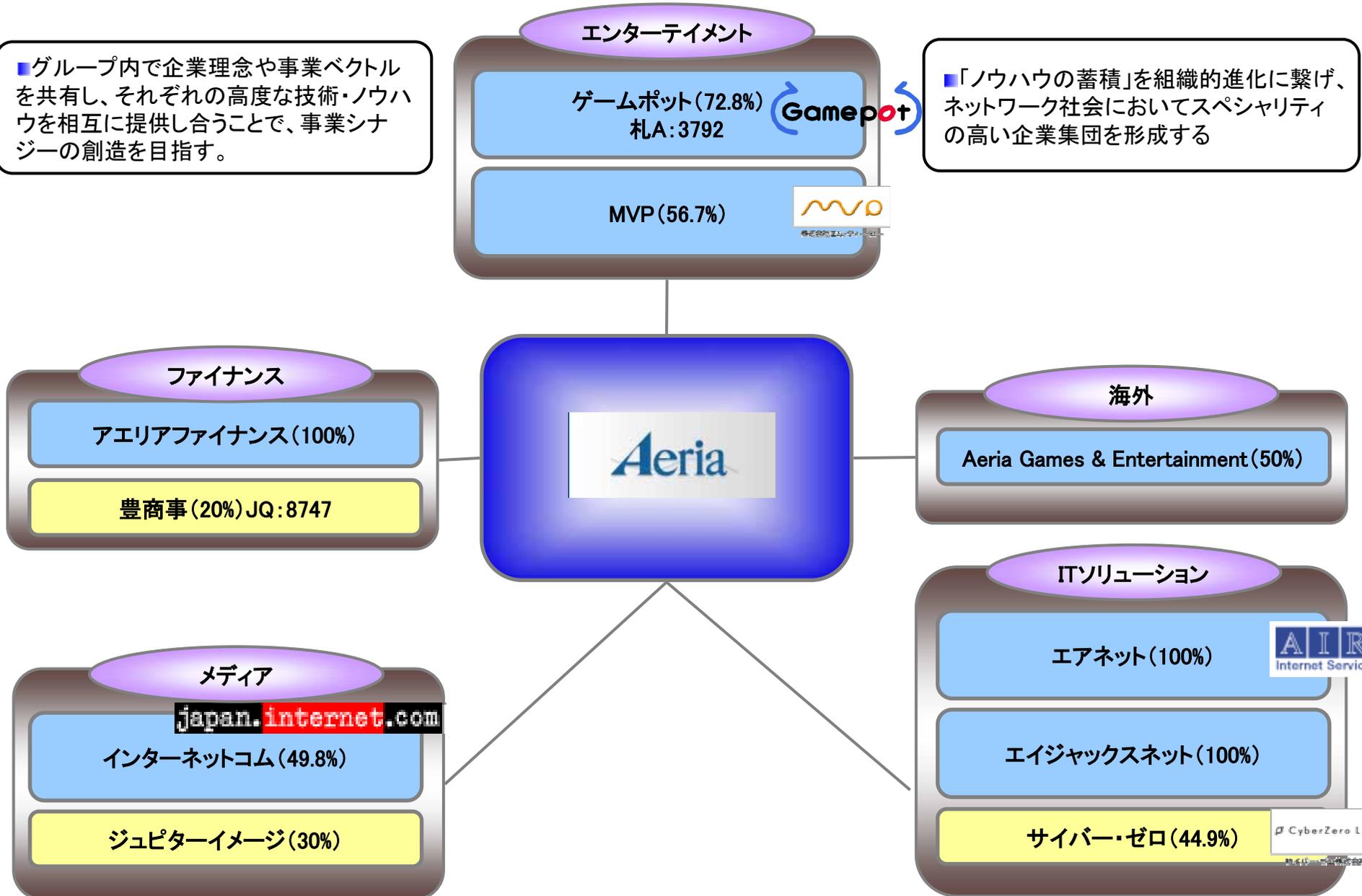
成長余力の高いベンチャー企業に対して事業面、管理面など積極
的に上場支援
役員派遣によるハンズオン型の支援も開始



(単位: 百万円)	2005年12月期	2006年12月期 (予想)
売上高	2,075	4,000
経常利益	597	2,000
当期純利益	298	1,200

■グループ内で企業理念や事業ベクトルを共有し、それぞれの高度な技術・ノウハウを相互に提供し合うことで、事業シナジーの創造を目指す。

■「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



中期戦略サマリー

オンラインゲームのコンテンツ強化・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

当社の投資戦略

Web1.0/Internet1.0
(ブロードバンド化・常時接続化以前)

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

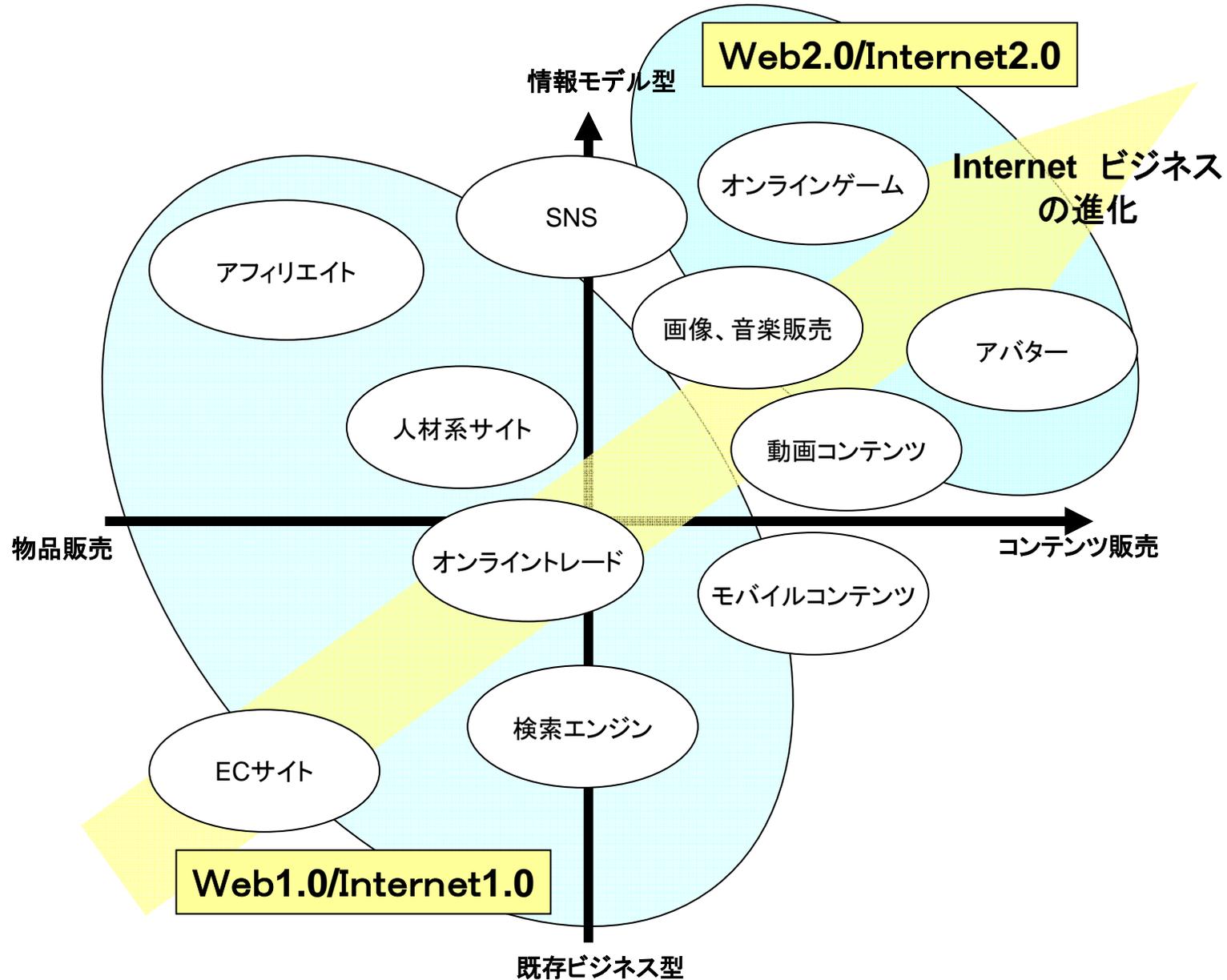
ネットはリアルなビジネスを助ける道具として利用されだした

Web2.0/Internet2.0
(ブロードバンド化・常時接続化)

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、ビデオ(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ようになりだす



- ✓ 新技術の展開 (AJAX、WEB2.0)
- ✓ エンターテインメントの強化
- ✓ オンラインゲーム会員の増大
- ✓ アエリアグループの更なる成長



創業期

上場による経営基盤の確立

成長期

発展期