

2007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19年8月31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. 2007年12月期 中間連結決算概要

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
中間連結決算概要

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

2007年12月期 中間連結決算概要

2007年1月～6月

Aeria

スケジュール

1. 2007年12月期 中間連結決算概要

売上 2,585百万円 (前年同期比65.5%増加)
経常利益 1,898百万円 (同48.1%増加)
純利益 850百万円 (同11.2%増加)

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
新規タイトルでは『Level-R』のオープン サービスを開始した他、北米でMMORPG『Last Chaos』の正式サービスを開始

エンターテイメント 事業

メディア& ソリューション事業

(株)エアネットやインターネットコム(株)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

ファイナンス事業

2007年6月に黒川木徳フィナンシャルホールディングス(株)を連結子会社化、
金融事業への本格的参入
(6月末時点では貸借対照表のみ連結、下期より売上・利益を連結)

3. 今後の事業展開

「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

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. 2007年12月期 中間連結決算概要

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月期中間	2007年12月期中間	増減率
売上高	1,562,136	2,585,665	65.5%
売上総利益	741,645	1,119,321	50.9%
販売費及び 一般管理費	470,841	817,071	73.5%
営業利益	270,803	302,249	11.6%
経常利益	1,282,211	1,898,949	48.1%
税金等調整前 当期純利益	1,183,086	1,688,920	42.8%
当期純利益	764,992	850,300	11.2%

投資有価証券評価損152,614千円

投資有価証券売却益1,552,587千円

主に中国オンラインゲーム大手の
Shanda社の株式売却益

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. 2007年12月期 中間連結決算概要

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月期中間末	2007年12月期中間末	増減率
流動資産	3,457,734	33,038,998	855.5%
(現預金 + 有価証券等)	2,590,310	11,905,813	359.6%
固定資産	6,706,918	12,890,437	92.2%
総資産	10,164,652	45,929,435	351.9%
流動負債	945,073	21,441,622	2,168.8%
固定負債・ その他準備金	48,000	27,035,054	56,223.0%
純資産	9,171,579	18,894,381	106.0%

連結子会社が増加したこと、
長期借入れによる増加

未払法人税、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

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. 2007年12月期 中間連結決算概要

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月期中間	2007年12月期中間	増減額
営業キャッシュフロー	116,374	111,676	4,697
投資キャッシュフロー	3,347,587	5,081,824	8,429,411
財務キャッシュフロー	231,984	902,326	670,342
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	3,231,977	5,873,832	9,105,810
現金及び現金同等物 中間期末残高	2,590,310	10,424,744	7,834,434

自己株式取得による支出、長期借入れによる収入

投資有価証券の売却、子会社取得による増加

法人税の支払、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. 2007年12月期
中間連結決算概要

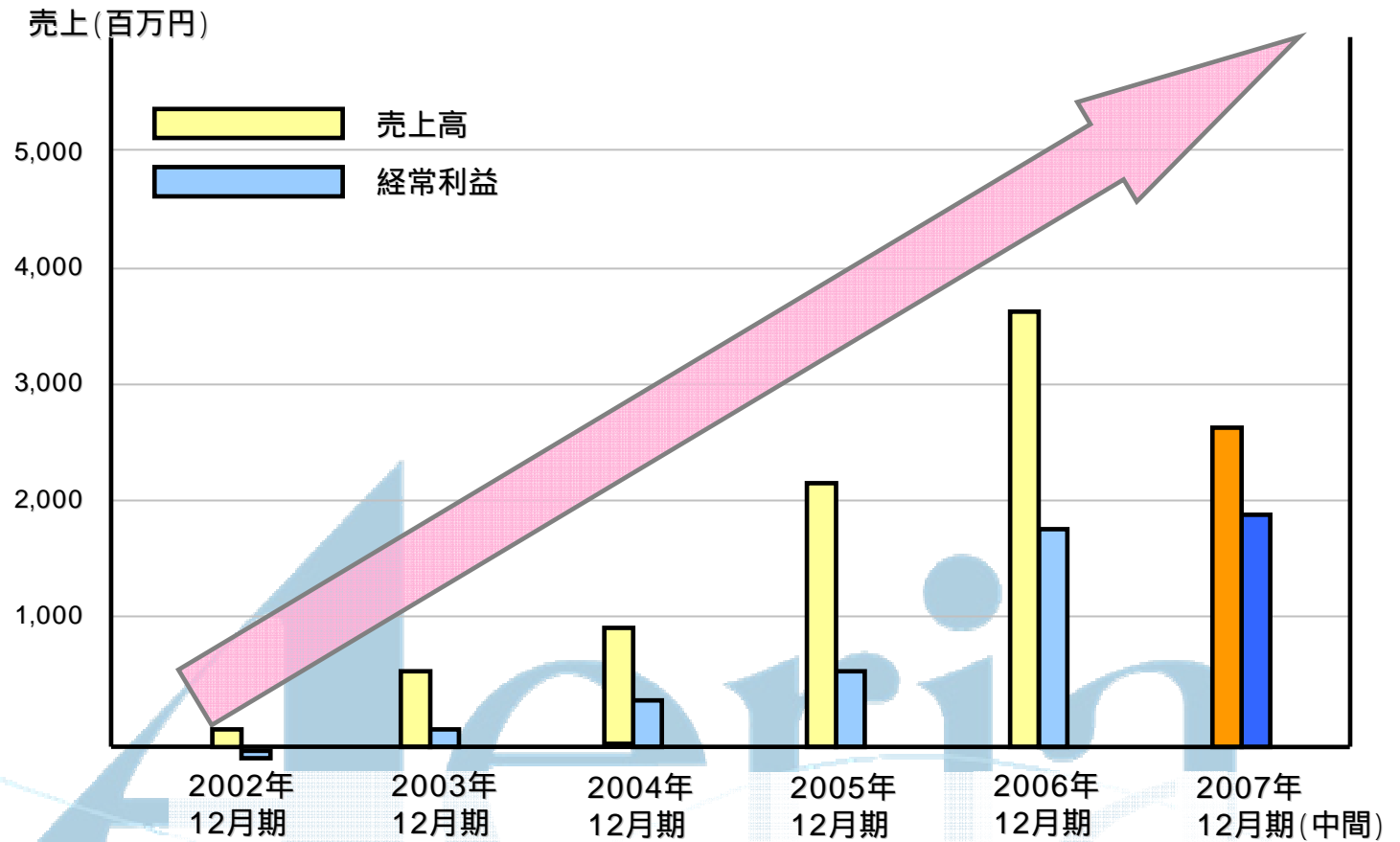
2. セグメント別の状況

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



	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(中間)
売上高	56	424	874	2,075	3,573	2,585
経常利益	26	103	358	597	1,768	1,898

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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～6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
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント
事業

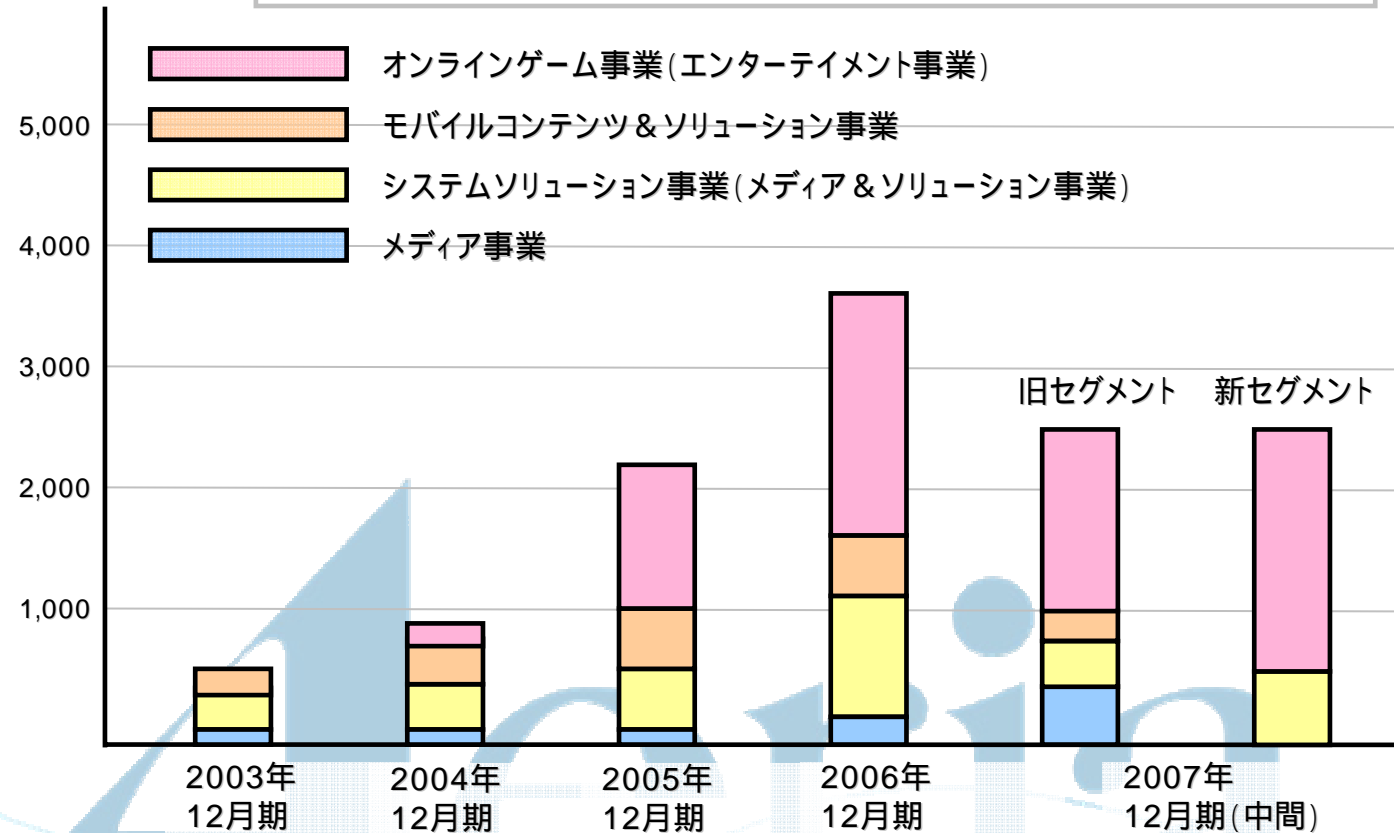
メディア&
ソリューション事業

ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

売上(百万円)

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。



オンラインゲーム	0	117	1,123	1,835	1,646	エンターテインメント 2,035
モバイル	135	337	458	552	193	
システム	226	349	450	929	399	メディア&ソリューション 550
メディア	62	69	68	295	346	

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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』、『CABAL ONLINE』、『ファンタジーアース ゼロ』、『君主 online』は順調に推移

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



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

Aeria Games & Entertainment ,Inc.



MMORPG『Last Chaos』の米国・カナダでの正式サービスを開始

会員数も順調に推移、売上・利益に貢献

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

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

CGM型旅行予約サイト『旅侍』を2007年2月にオープン



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

japan.**internet**.com

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
中間連結決算概要

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



黒川木徳フィナンシャルホールディングス株式会社 (前社名大洗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
2007年中間期では貸借対照表のみ取り込み、下期より売上・利益も連結

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、「為替・商品先物」といった分野のイメージ転換を図る

アエリアから取締役を派遣するなど社内改革を開始
証券・商品先物・為替を取りまとめた「総合金融サービス事業者」への進化を推進

株式会社クレゾー

マイトリンク



平成19年6月に当社連結子会社化
2007年中間期では貸借対照表のみ取り込み、下期より売上・利益も連結

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
中間連結決算概要

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

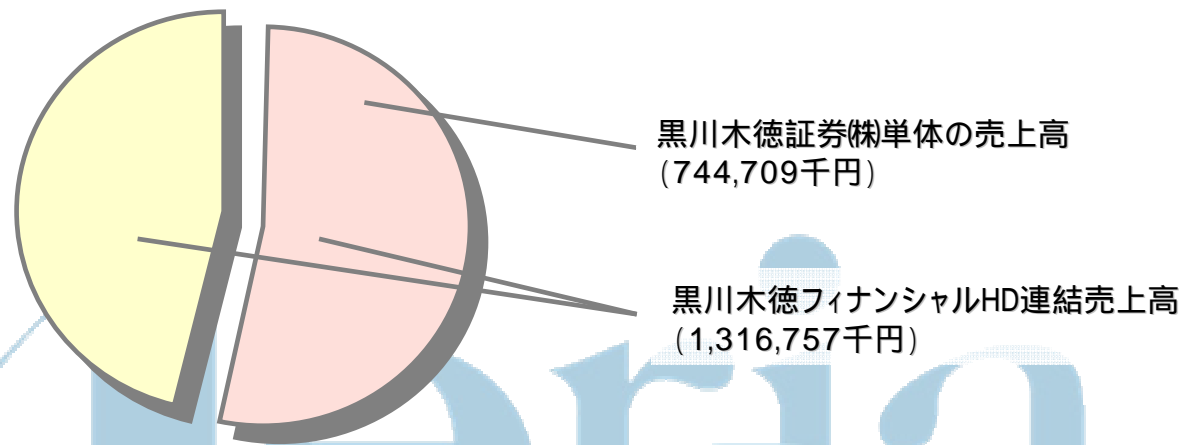
3. 今後の事業展開

傘下にした黒川木徳フィナンシャルHDについて

127年の歴史と伝統を持つ黒川木徳証券を中心とした金融総合サービスグループ

商品先物子会社の不振により、業績は赤字が続いているが、黒川木徳証券の業績は順調に推移

(参考) 黒川木徳フィナンシャルHD全体の売上に占める黒川木徳証券の売上
(平成20年3月期第1四半期)



黒川木徳証券単体の業績(平成20年3月期第1四半期)

営業収益	営業費用	営業利益	経常利益
744,709千円	600,621千円	144,088千円	152,960千円

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

セグメントの変更について

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

エンターテインメント
事業

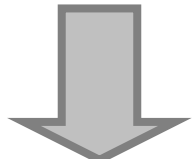
メディア &
ソリューション事業

ファイナンス事業

3. 今後の事業展開

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した

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

エンターテインメント事業	ゲームポット AerialPM アクワイア Aeria Games & Entertainment,Inc	 
メディア & ソリューション事業	アエリア インターネットコム エイジャックスネット エアネット	  
ファイナンス事業	アエリアファイナンス 黒川木徳フィナンシャルHD クレゾー	 

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

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



「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
- ・近日、正式サービス開始予定



「APPLESEED ONLINE CARD TACTICS」 (オンライン戦略カードゲーム)

- ・世界的知名度を誇る人気漫画家「士郎正宗」氏の作品をゲーム化
- ・同時多人数参加型オンラインカードゲーム



「疾走、ヤンキー魂。」(ネットヤングゲーム)

- ・株式会社スクウェア・エニックスよりサービス移管
- ・世界初のヤンキーを題材にしたオンラインゲーム
(ジャンルはネットヤングゲーム)

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

海外展開



ゲームポット、Aeria Games & Entertainment

現在、オープンベータテストサービス中の『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し、海外でのインに向け準備中

海外子会社Aeria Games & Entertainment, Inc.を通じて既に正式サービス開始中タイトル『Last Chaos』の他、新規タイトルサービスインを準備中



著作権管理



アエリアIPM

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が管理し、ライセンスビジネスを展開中
コンテンツファンドの組成など、著作権を活用した新規ビジネスプランを考案中

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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、Web2.0的メディア・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

国内旅行検索サイト『旅侍』にグルメ、漫画喫茶検索機能の追加
また、携帯サイトもサービスを開始し、GPS機能を利用した検索が可能(携帯のみ)

今後も他社と業務提携を行い、PCや携帯版のサービス普及と拡充を図る

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

売上・利益の向上



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共に、新規サービスを開発し、顧客の拡大を図る

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、お互いに成長できるような体制を構築

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

金融とITのシナジーを模索、「総合金融サービス事業者」へ

金融事業における有機的シナジー



連結子会社化した黒川木徳フィナンシャルHDではリストラクチャリング(事業再編)を進め、業務効率化により収益改善を推進

ITソリューションとのシナジーを模索し、オンライン上でのマーケティング、シュミレーションゲームの開発などを展開

黒川木徳フィナンシャルHDとアエリア共同出資の子会社**ヴィータス・ソリューション**を設立、アエリアのシステム構築ノウハウと、黒川木徳フィナンシャルHDの金融業務のノウハウを活かした形での金融システム開発・運営を展開予定

投資先との事業シナジー

Aeria

Aeria
finance

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
投資先企業との新規事業等も検討

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

「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)	43.8%	連結子会社	オンラインゲーム配信
	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
	アエリアIPM	100%	連結子会社	著作権管理
	Aeria Games & Entertainment, Inc.	40%	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	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
	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)	41.7%	連結子会社	証券業、商品先物取引業
	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%	持分法適用関連会社	商品先物取引業

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

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ビジネスの拡大
(国内及び海外)

マルチプラットフォーム展開

M&Aを含む積極的な資本・事業提携

スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

2. セグメント別の状況

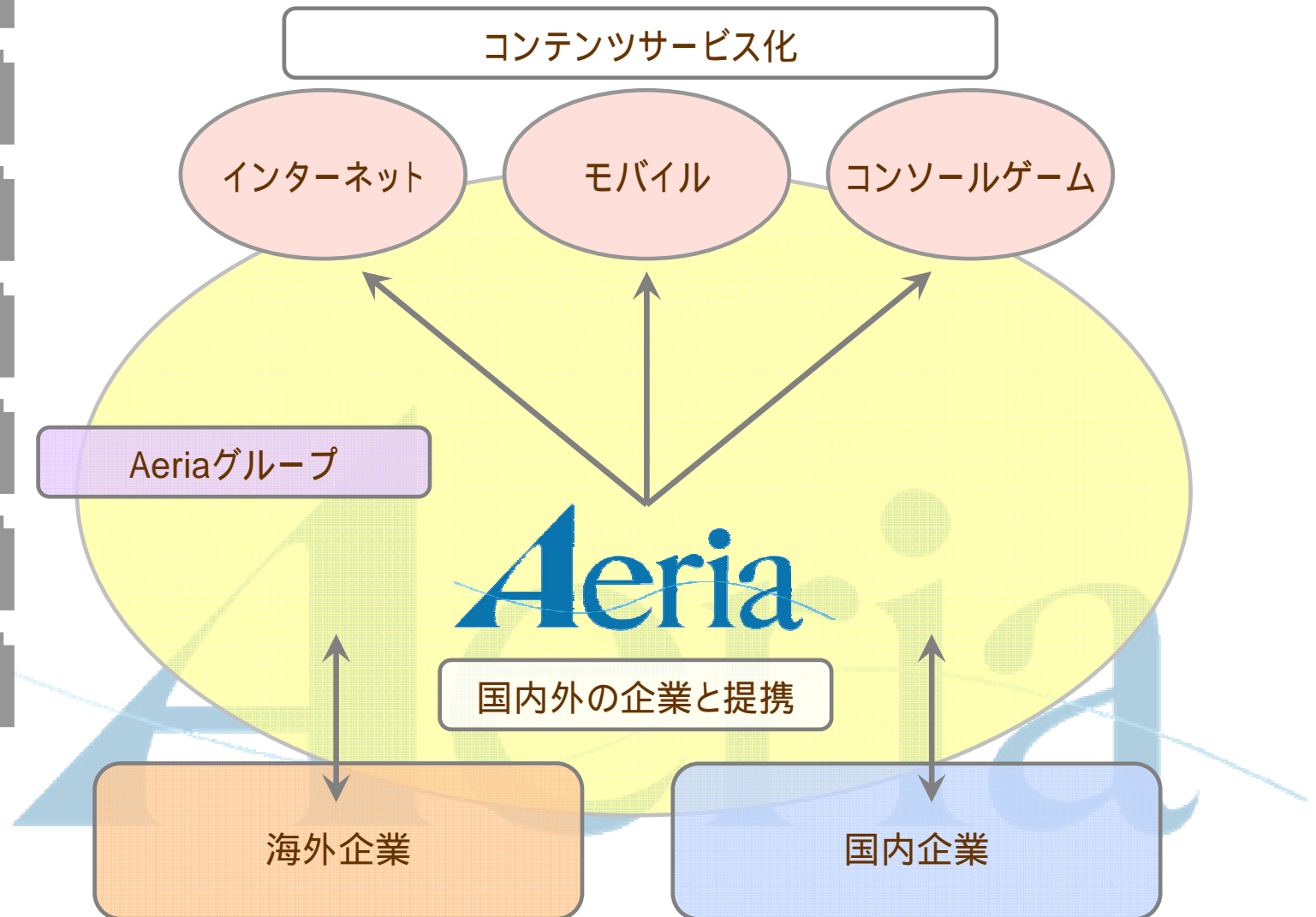
エンターテインメント
事業

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

コンテンツビジネスの拡大とマルチプラットフォームの展開



スケジュール

1. 2007年12月期
中間連結決算概要

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

