

株式会社アエリア 2010年12月期 決算説明会資料



平成23年2月25日

株式会社アエリア
JASDAQ証券取引所（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

1 2010年12月期 決算概要 . . . 3

2 当初業績予想との差異、今期見通し . . . 9

3 事業概況説明 . . . 12

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 決算概要 (2010年1月～2010年12月)

1

連結業績

- 売上高 6,361百万円 前期比22.5%減
※撤退事業除く比較では**20.8%増**
- 営業利益 66百万円 前期△1,084百万円

2

オンライン
ゲーム事業

- 12月に累計登録会員数**1,600万人**突破！
- 日本・北米・欧州にて順調に規模を拡大
- 11月にブラジル支社設立、南米での配信も開始

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**エンターテインメント事業**へリソースを集約

単位：百万円	2009年1-12月	2010年1-12月	増減率
売上高	8,208	6,361	△22.5%
売上総利益	5,131	2,554	△50.3%
販売費及び 一般管理費	6,216	2,486	△60.0%
営業利益	△1,084	66	—
経常利益	△380	△4	—
税金等調整前 当期純利益	△1,838	△638	—
当期純利益	△1,183	△661	—

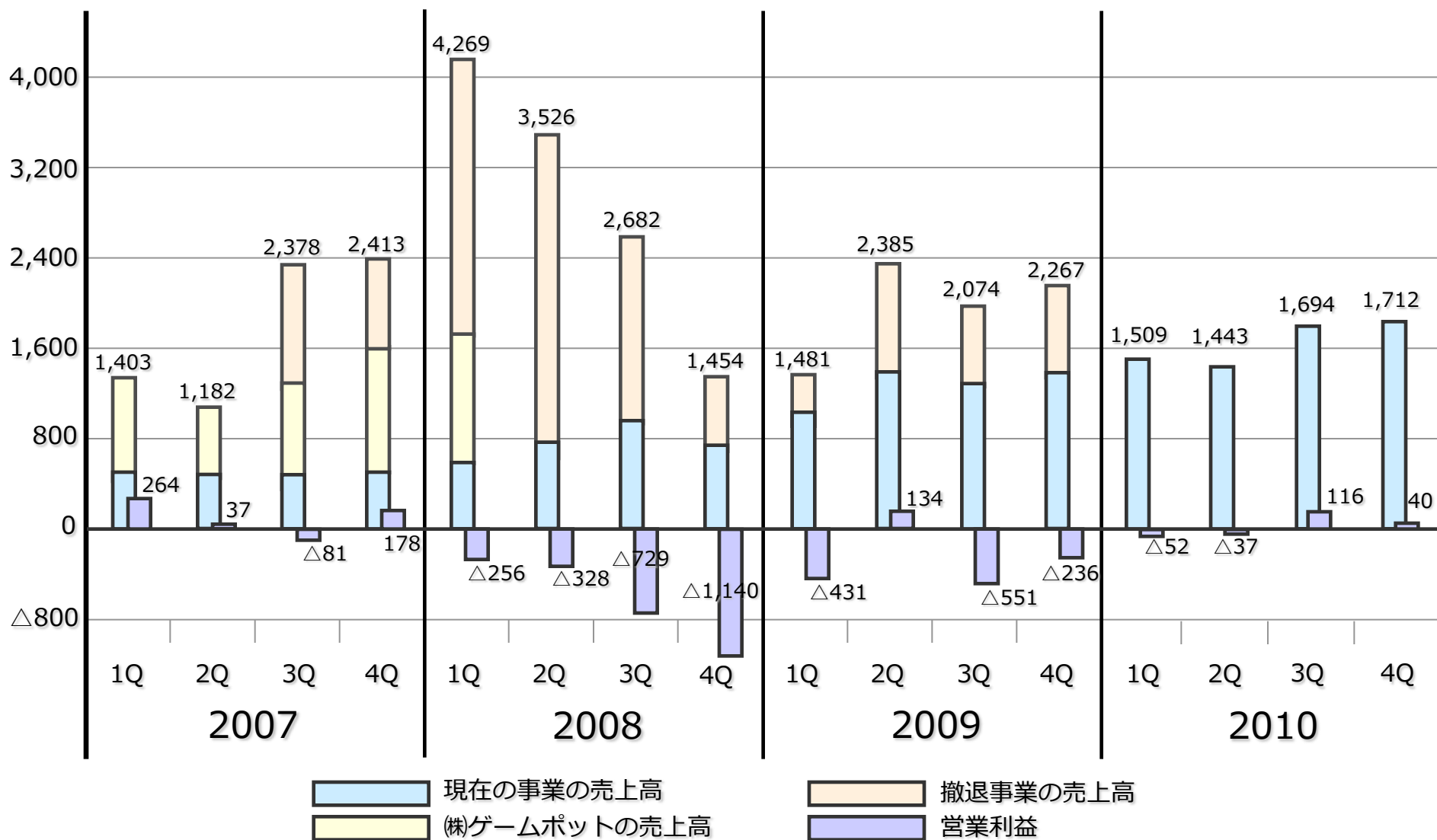
■ 売上高はファイナンス事業撤退の影響を受け前年同期比で22.5%減

※撤退事業除いた比較では、前年同期比**20.8%増**

■ オンラインゲームの売上増加により、営業利益は黒字に転換

■ 一部不採算タイトルの減損損失計上により、当期純損失を計上

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

単位：百万円	2009年12月末	2010年12月末	増減額
流動資産	18,193	3,819	△14,373
(現金及び預金)	7,301	2,544	△4,756
固定資産	7,478	4,028	△3,449
総資産	25,672	7,848	△17,823
流動負債	11,418	1,079	△10,338
固定負債・ その他準備金	3,257	470	△2,786
純資産	10,996	6,297	△4,698

- 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**77.0%**に大幅に改善

単位：百万円	2009年1-12月	2010年1-12月	増減額
営業活動による キャッシュ・フロー	△106	710	816
投資活動による キャッシュ・フロー	1,758	△34	△1,793
財務活動による キャッシュ・フロー	△1,491	△1,288	203
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	162	△623	△785
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	7,196	2,501	△4,695

- 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
- 借入金の返済などによる財務活動によりキャッシュ・フローはマイナスに

当初業績予想との差異、次期見通し

連結業績予想と実績の差異

単位：百万円	業績予想	2010年12月期 実績	差異（金額）	差異（％）
売上高	6,400	6,361	△38	△0.6
営業利益	20	66	46	230.5
経常利益	0	△4	△4	－
当期純利益	△450	△661	△211	－

要因

- 売上高は若干予想を下回る結果だったものの、当社及び一部の子会社において当初想定よりも営業費用を抑えることができ、営業利益は予想を上回る結果に
- オンラインゲーム事業において一部の不採算タイトルに関して減損損失を計上した結果、当期純利益については予想を下回る結果に

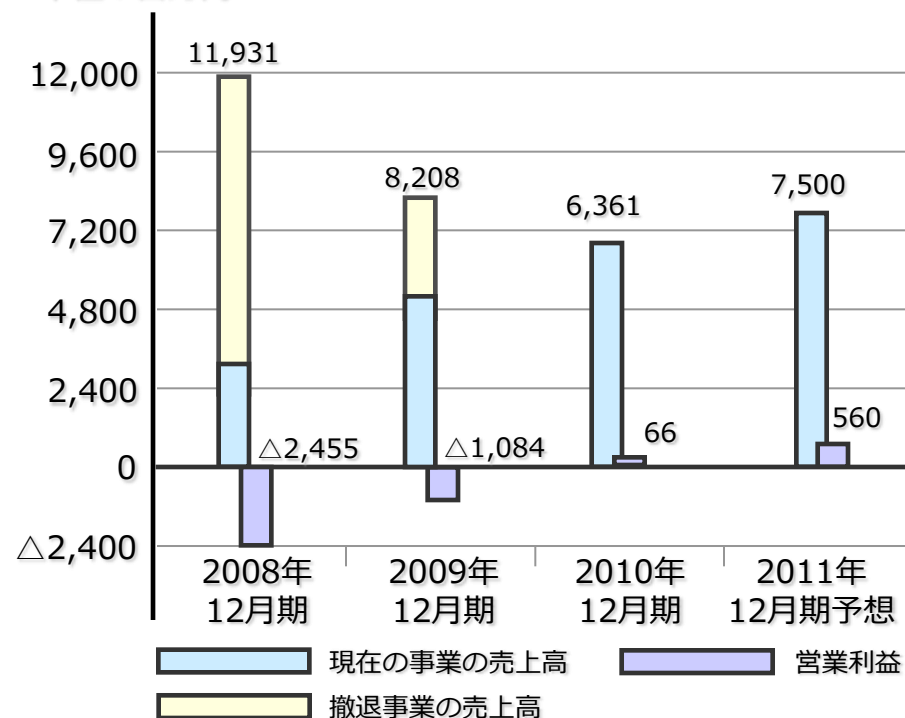
2011年12月期業績見通し

単位：百万円	業績予想	当期比(%)
売上高	7,500	+15.1
営業利益	560	+747.1
経常利益	620	—
当期純利益	260	—

トピックス

- オンラインゲーム事業の牽引により売上高は15%増加の7,500百万円を見込む
- 海外子会社Aeria Games & Entertainment, Inc.も回収フェーズに入り、営業利益及び経常利益は大幅に増加の見込み

単位：百万円



事業概況説明

変更前

エンターテインメント／ソリューション事業

- ・オンラインゲーム配信事業
- ・ゲームソフト開発事業
- ・データセンター事業

ファイナンス事業

- 証券業
- 商品先物取引業
- レンタル収納スペース事業
- ・人材派遣事業
- ・不動産投資／賃貸事業

撤退

変更後

エンターテインメント事業

- ・オンラインゲーム配信事業
- ・ゲームソフト開発事業
- ・ソーシャルアプリ事業
- ・データセンター事業
- ・メディア事業

不動産賃貸事業

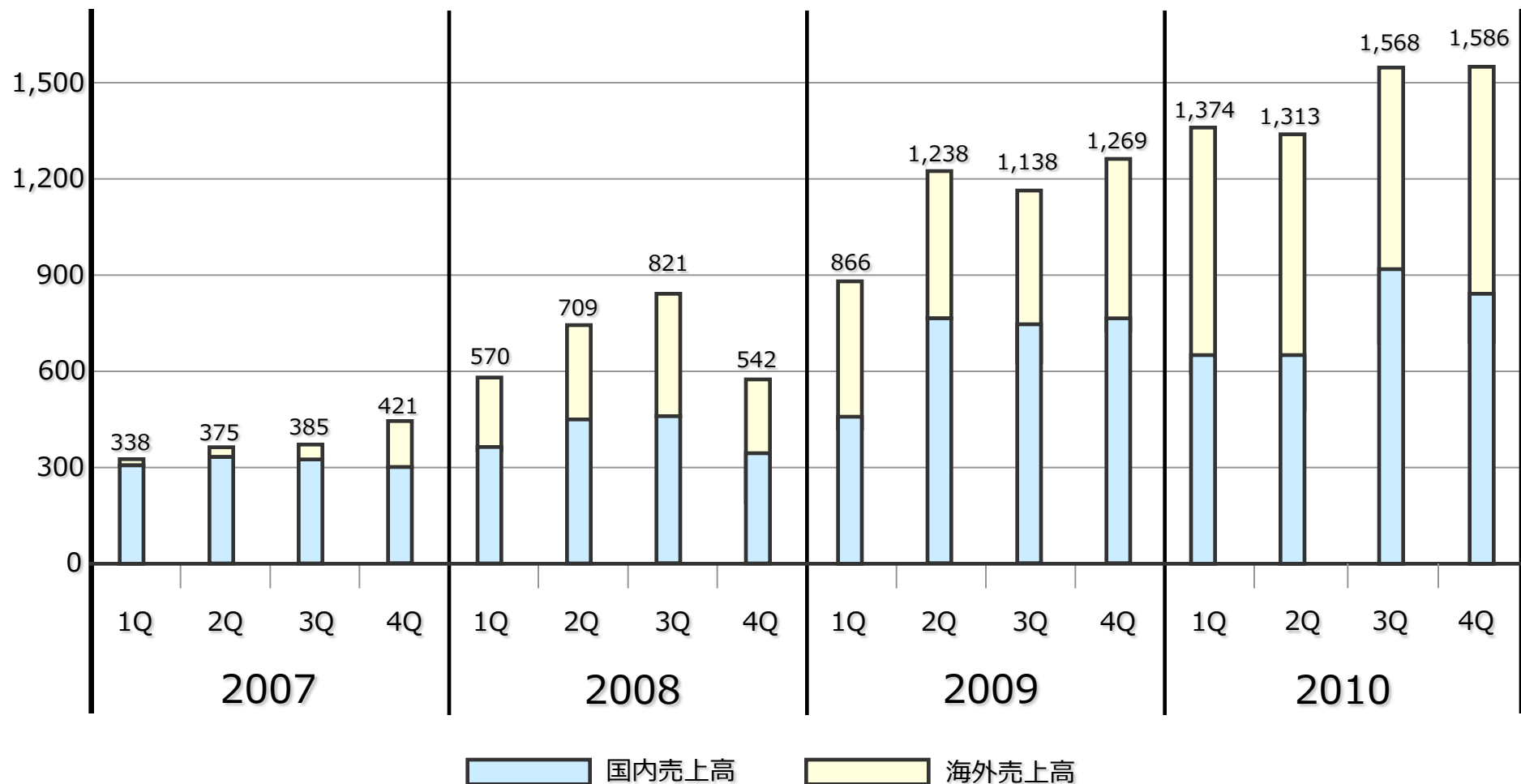
- ・不動産投資／賃貸事業

その他事業

- ・人材派遣事業

- 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
エンターテイン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

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、『**黄金のアレグリア**』などのタイトルを投入
- 『**Nine Tail Online**』、『**Dofus**』などダウンロードコンテンツも開始

主な配信中タイトル

■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



『Nine Tail Online
－精霊物語外伝－』
MMORPG



『Dofus』
アドベンチャーRPG

■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



『黄金のアレグリア』
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

- 2011年には、既に契約済みのタイトル『ナイトエイジ』、『Divine Soul』などのタイトルをはじめ、5タイトル以上の投入を予定
- 既存タイトルについては採算の悪いタイトルの中止を決定、好調なタイトル・新規タイトルにリソースを集中し売上・利益増加を図る

2011年配信予定タイトル



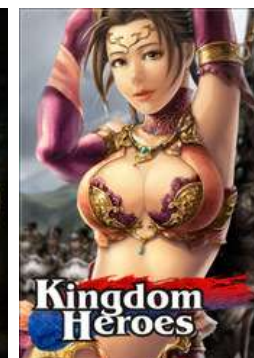
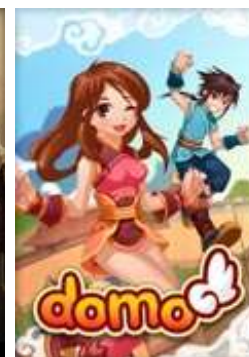
『ナイトエイジ』
MMORPG



『Divine Soul』
アクションMORPG

- **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
- 11月に**ブラジル**に支社を設立、南米でのオンラインゲーム配信を開始

主な海外配信タイトル



アクワイア

- 自社タイトルとして1月に『Wizardry 囚われし亡霊の街』を発売、4月には完全オリジナルタイトル『AKIBA'S TRIP』を発売予定
- 受託開発では人気の『侍道』シリーズの続編、『侍道4』を3月3日に発売予定



『侍道4』
PS3®



『Wizardry 囚われ
し亡霊の街』
PSP®



『AKIBA'S TRIP』
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ン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

NewService 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

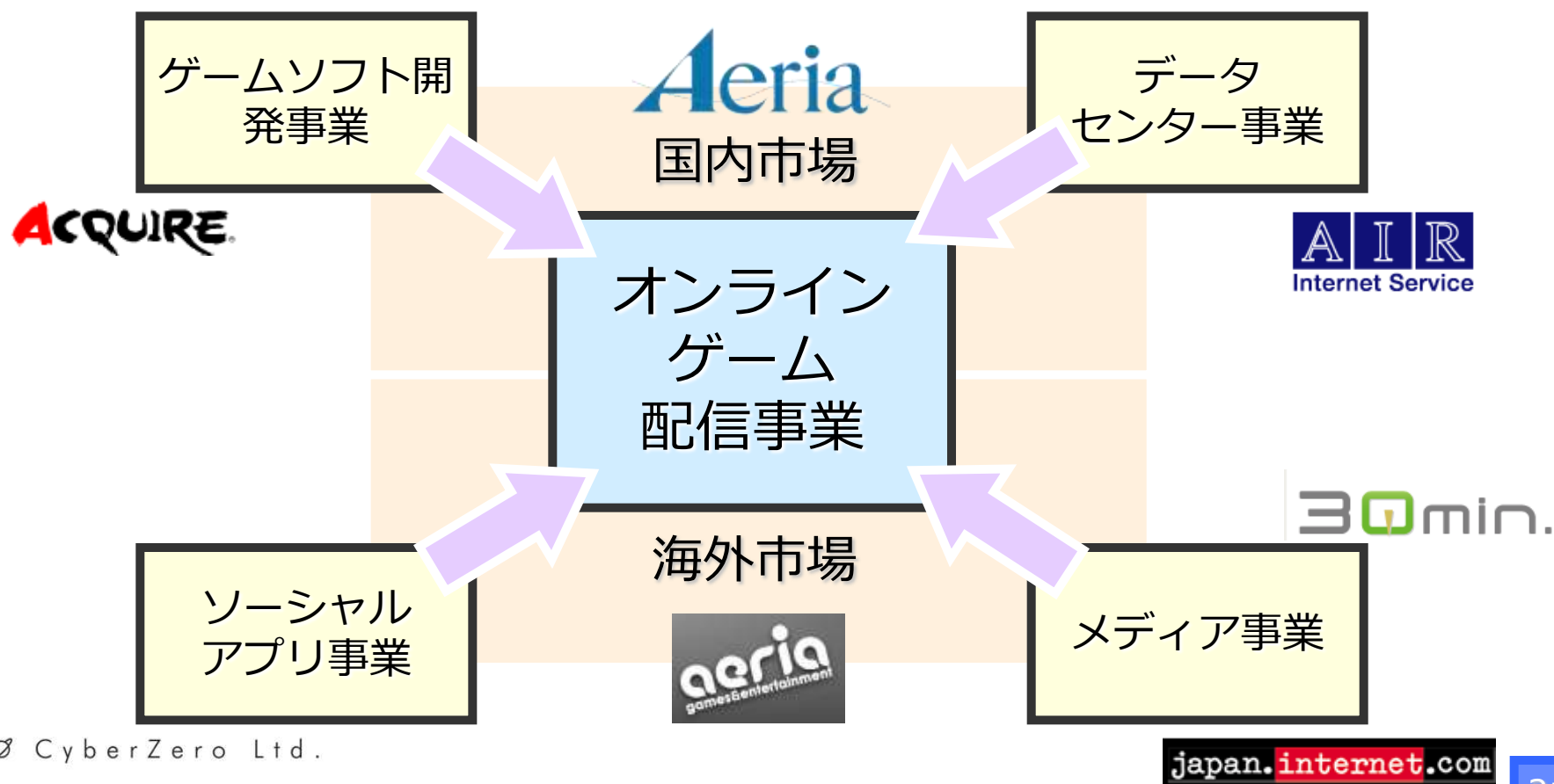
Globalization

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

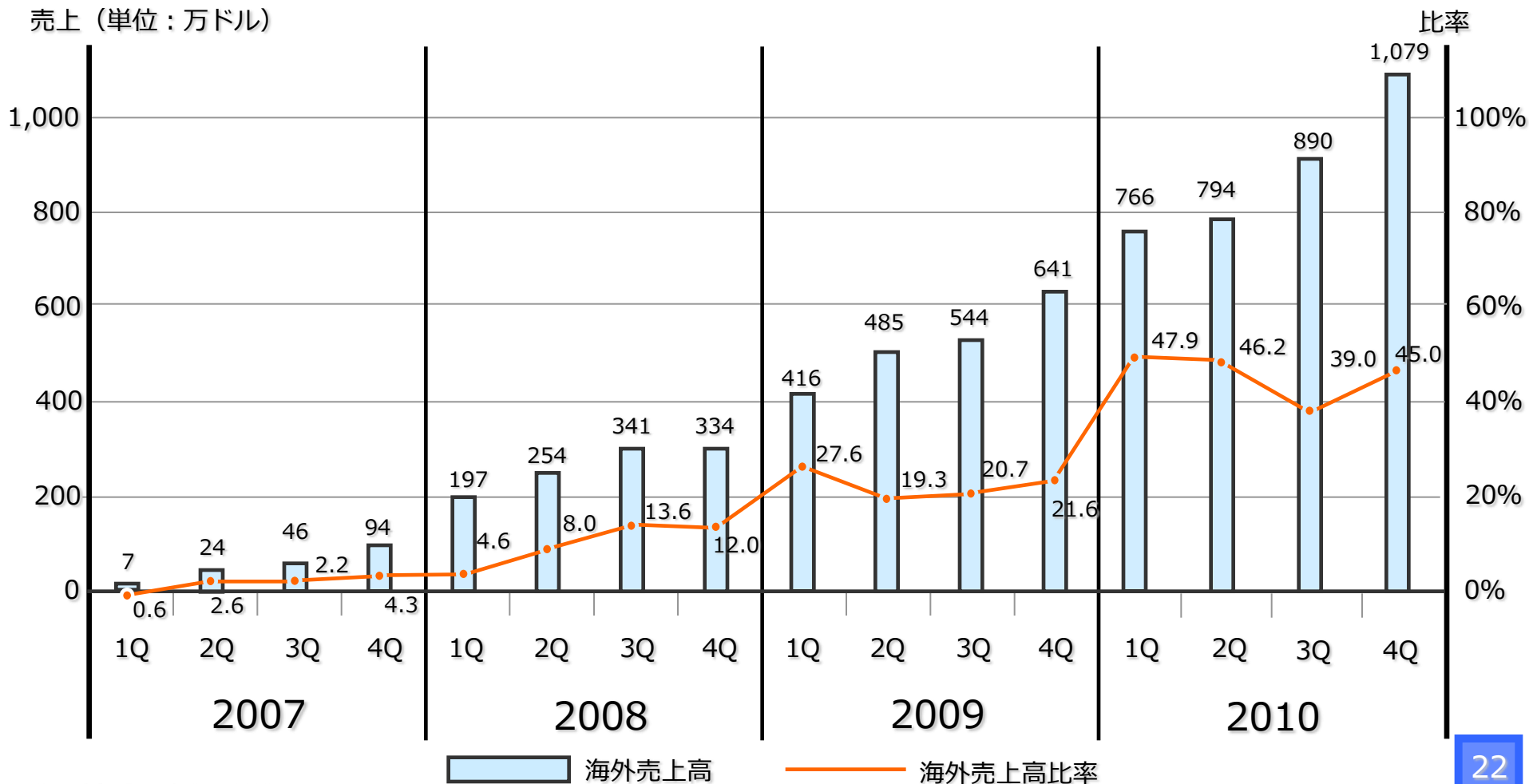
グループ事業シナジー

- **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**での展開を開始
- 海外売上高は順調に拡大、20104Qには1,000万ドルを突破、海外売上高比率も**50%**近くまで成長

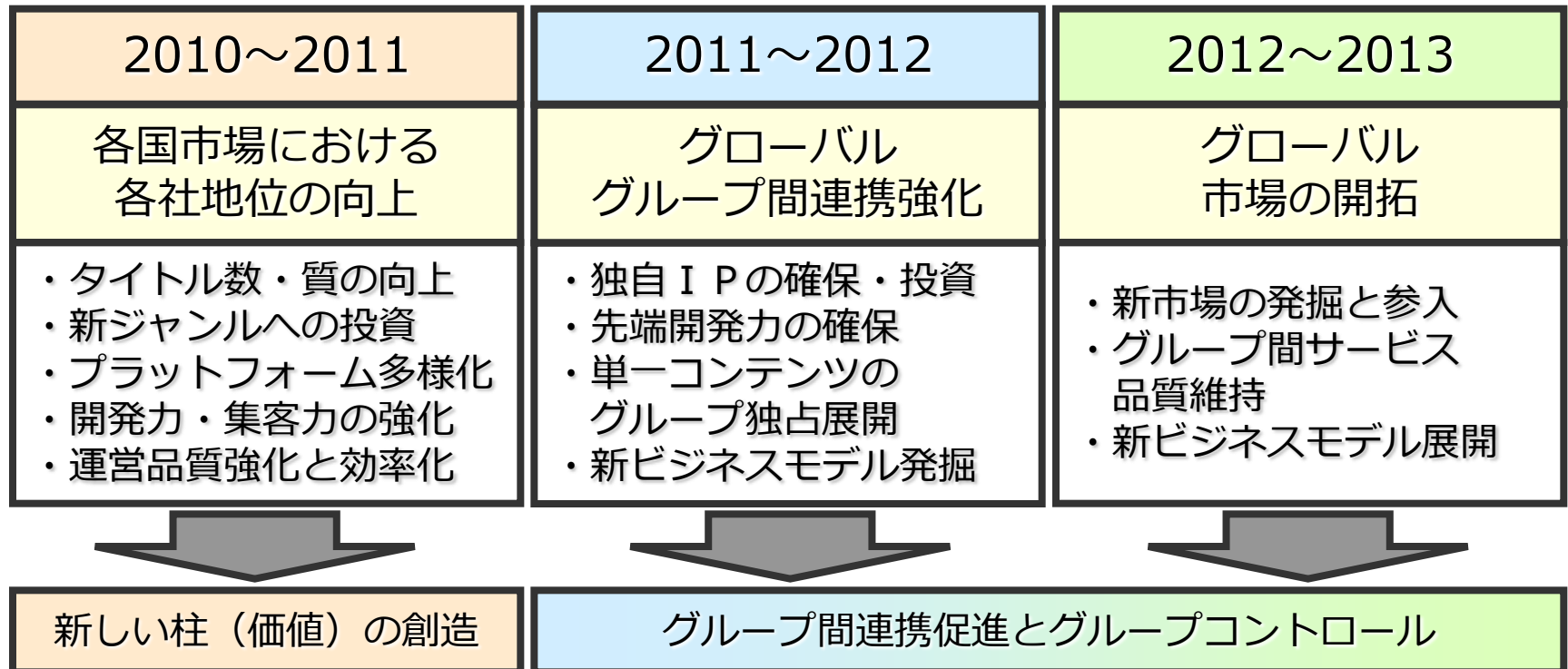
売上（単位：万ドル）



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





ネットワーク社会における
空気のような存在へ