

2011年12月期 第2四半期決算説明資料



平成23年8月26日

株式会社アエリア
JASDAQ(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 2011年12月期 第2四半期 決算の概要 … 2

2 事業セグメント別の状況 … 8

3 通期業績計画 …14

4 今後の事業展開 …16

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。

2011年12月期 第2四半期決算概要 (2011年1月～2011年6月)

1
連結業績

■売上高 3,862百万円 前年同期比**30.8%増**

■営業利益 204百万円 前年同期▲89百万円

2
オンライン
ゲーム事業

■2011年6月に累計登録会員数**2,100万人**を突破！

■日本・北米・欧州・南米にて順調に規模を拡大

■スマートフォン向けモバイルポータルサイト「Aeria Mobile」オープン

3
選択と集中

■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

2011年12月期 第2四半期連結損益計算書(PL)

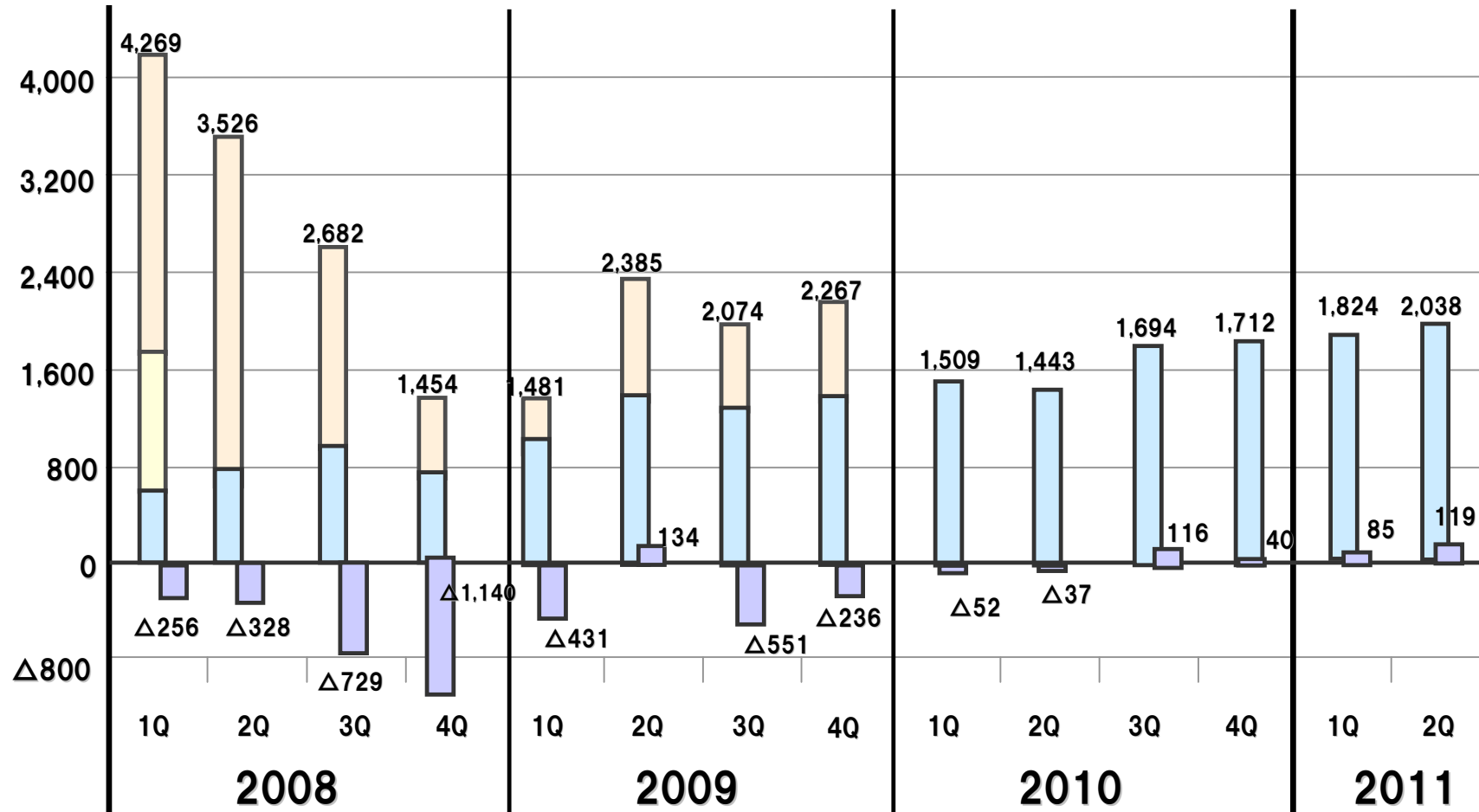
単位:百万円	2010年1-6月	2011年1月-6月	増減率	※参考 2011年4-6月
売上高	2,953	3,862	30.8%	2,038
売上総利益	1,198	1,506	25.7%	715
販売費及び 一般管理費	1,288	1,301	1.0%	595
営業利益	▲89	204	—	119
経常利益	▲84	183	—	88
税金等調整前 当期純利益	▲197	38	—	54
四半期純損失	▲152	▲79	—	▲38

■オンラインゲーム配信事業が好調に推移。売上高は前年同期比**30.8%増**
 ※累計登録会員数は**2,100万人**を突破！

■円高の進行や一部持分法適用関連会社における持分法による投資損失の計上に加え、当初予定していた収益を見込めなくなった一部タイトルの減損損失により第2四半期連結累計期間における四半期純損失は79百万円

四半期別業績推移

単位:百万円



■ 現在の事業の売上高 ■ 撤退事業の売上高
■ (株)ゲームポットの売上高 ■ 営業利益

※撤退事業の売上高は黒川木徳FHD(株)/黒川木徳証券(株)(現:あかつきフィナンシャルグループ(株)/あかつき証券(株))、(株)クレゾー、ダイトーエムイー(株)の合計値

2011年12月期 第2四半期財政状態／キャッシュ・フロー

単位:百万円	2010年12月末	2011年6月末
流動資産	3,819	3,943
(現金及び預金)	2,544	2,497
固定資産	4,028	4,003
資産合計	7,848	7,946
流動負債	1,079	1,332
固定負債	470	442
負債・純資産合計	6,297	6,171
単位:百万円	2010年1-6月	2011年1-6月
営業活動による キャッシュ・フロー	331	502
投資活動による キャッシュ・フロー	▲909	▲438
財務活動による キャッシュ・フロー	▲539	▲97

■ 売上の増加により売掛金が100百万円、
またそれに伴い買掛金も64百万円増加

■ 法人税等の計上により未払法人税等が
64百万円増加

■ 高い自己資本比率(76%)を維持

売上が順調に伸び、営業キャッシュフローも増加

貸付金の支出が大幅に減少

自己株式取得による支出及び長期借入金の
返済の減少

連結業績予想と実績の差異

単位:百万円	当初業績予想	2011年1-6月 実績	差異(金額)	差異(%)
売上高	3,400	3,862	462	13.6%
営業利益	250	204	▲45	▲18.0%
経常利益	280	183	▲96	▲34.5%
四半期純利益	120	▲79	—	—

要因

- オンラインゲーム配信事業は好調に推移したものの、売上増に伴う
広告宣伝費の増加により営業利益減少
- 持分法適用関連会社の損失計上により、経常利益が減少
- 一部不採算タイトルを減損損失として特別損失に計上

2. 事業セグメント別の状況

事業セグメントの変更

変更前

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

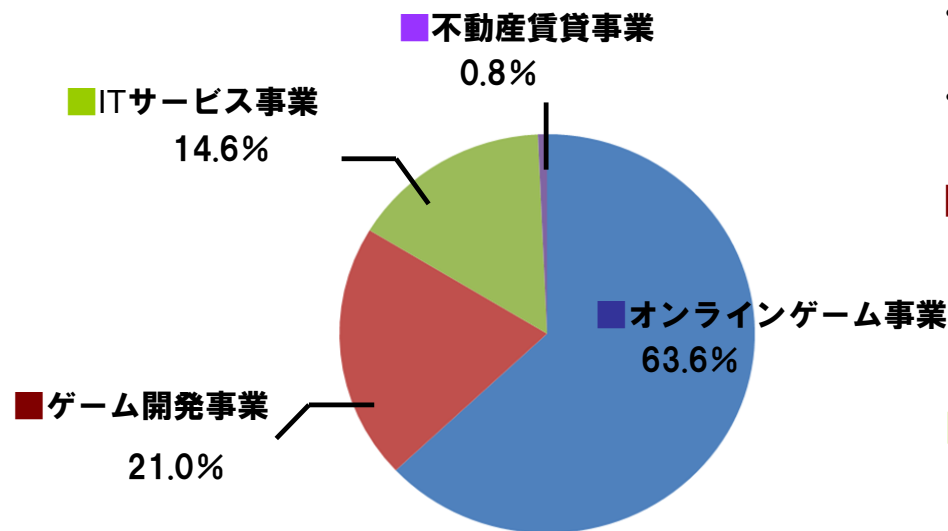


変更後

※第1四半期連結累計期間より「セグメント情報等の開示に関する会計基準」及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」を適用しております。

オンラインゲーム事業
オンラインゲームの配信・運営等
ゲーム開発事業
コンシューマゲーム等の企画・開発・販売、CGの作成等
ITサービス事業
データサービス事業、SIサービス、ネットワークエンジニアの派遣等
不動産賃貸事業
不動産の賃貸等

【 事業別売上高 】



(平成23年1月1日～平成23年6月30日)

■オンラインゲーム事業

- ・「Aeria Games(※)」累計登録会員数2,100万人を突破！
- ・『Grand Fantasia』、『MysticStone』を中心とした既存タイトルを強固な収益基盤とし、オンラインゲーム事業の安定成長を実現
- ・オンラインゲーム市場において順調にシェアを拡大

■ゲーム開発事業

子会社の(株)アクワイアが発売する完全オリジナルタイトル『AKIBA'S TRIP』の販売が順調に推移し売上高拡大

■ITサービス事業

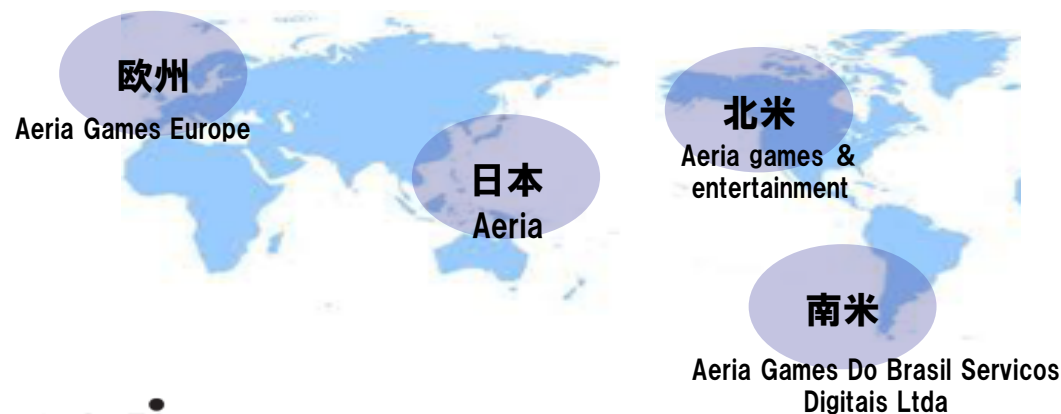
データサービス事業を行う(株)エアネット、エンジニアの派遣を行う(株)スリーエスにおいて、安定した収益を確保

■不動産賃貸事業

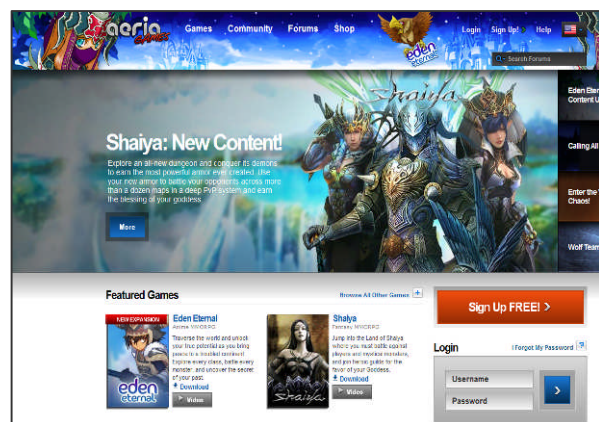
(株)アエリアエステートにおいて、安定した収益を確保

※「Aeria Games」: 当社が運営・サービス提供するオンラインゲーム総合サイト (<http://www.aeriagames.com/>)

海外オンラインゲーム市場における大手グローバルパブリッシャーとしての地位を確立



aeria
GAMES



(公式サイト <http://www.aeriagames.com/>)



マルチプラットフォームとしての位置付

PCオンラインゲームで培った
ノウハウを活かし、ブラウザ、
モバイル、スマートフォン向けに幅広い
ゲームサービスを展開

モバイルMMORPGにおける大手パブリッ シャーとしての地位を目指す

2011年末から、Android/iOS端末に
対応したマルチプレイ型モバイル
ゲームを多数配信予定

10カ国語を網羅するグローバルサイト

日本、北米、欧州(ドイツ・イングランド・
イタリア・フランス・トルコ・ポーランド・
ロシア)、南米(スペイン語圏、ポルトガル
語圏)



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

主な配信中タイトル



『Grand Fantasia
—精霊物語—』
MMORPG



『黄金のアレグリア』
ブラウザゲーム



『MysticStone
— Runes of Magic —』
MMORPG



『Nine Tail Online
—精霊物語外伝—』
MMORPG

新規配信タイトル



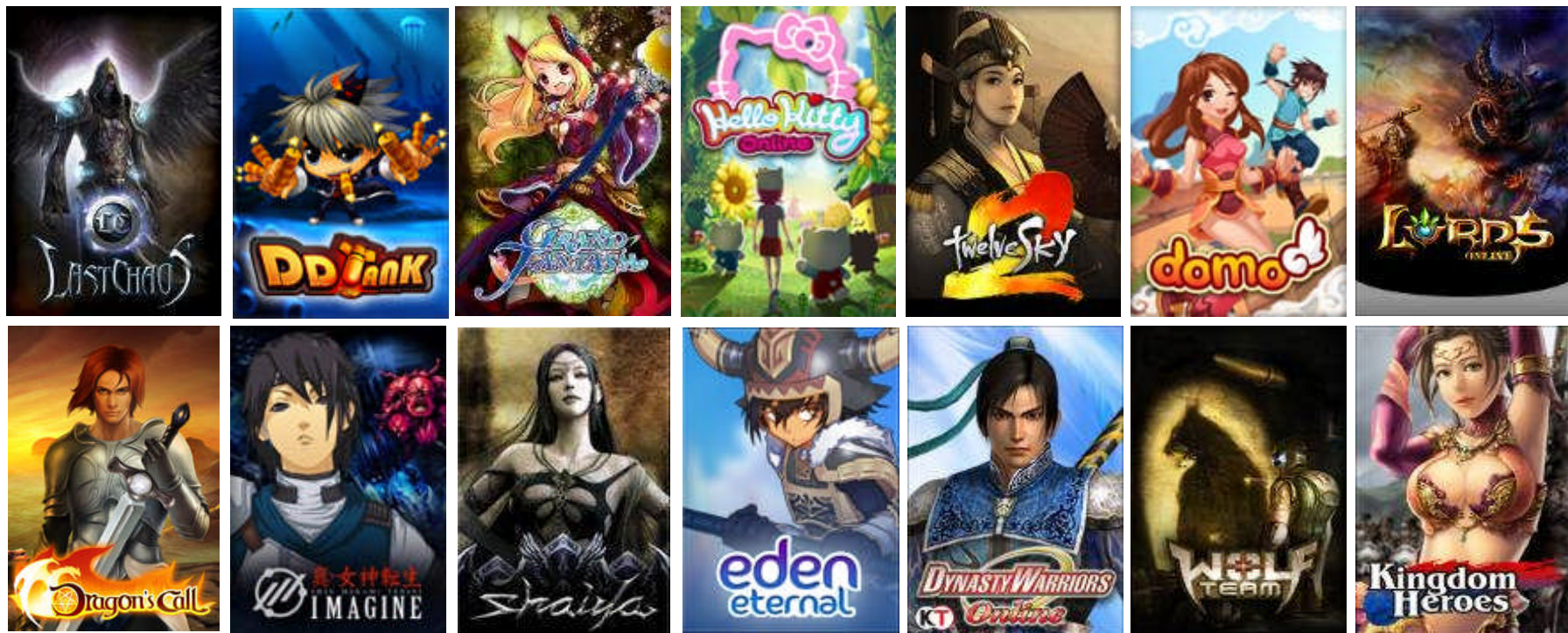
『Knightage(ナイトエイジ)』
MMORPG



『AKIBA'S TRIP』
PSP®

■20タイトル以上のオンラインゲームを北米・欧州、南米にて配信中、
タイトル数・配信地域・売上共に拡大中

主な海外配信タイトル



3. 通期業績計画

- オンラインゲーム事業の牽引により売上高は前年比17%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

	第8期		第9期		第10期	
	2009年12月期		2010年12月期		2011年12月期 (予想)	
	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率	金額	対前年増減率
売上高	8,208	▲31.2	6,361	▲22.5	7,500	17.9
営業利益	▲1,084	▲55.8	66	▲106.9	560	747.1
経常利益	▲380	▲82.2	▲4	▲98.8	620	-
当期純利益	▲1,183	-	▲66	-	260	-
1株当たり 当期純利益(円)	▲19,642.26	-	▲11,376.58	-	4,474.58	-
従業員数	613人		451人			

(単位:百万円、%)

4. 今後の事業展開

■ 新分野へのチャレンジ

- ・スマートフォン市場へ本格参入
- ・スマートフォン向けモバイルポータルサイト「Aeria Mobile」のサービスを開始

■ 海外事業の拡大

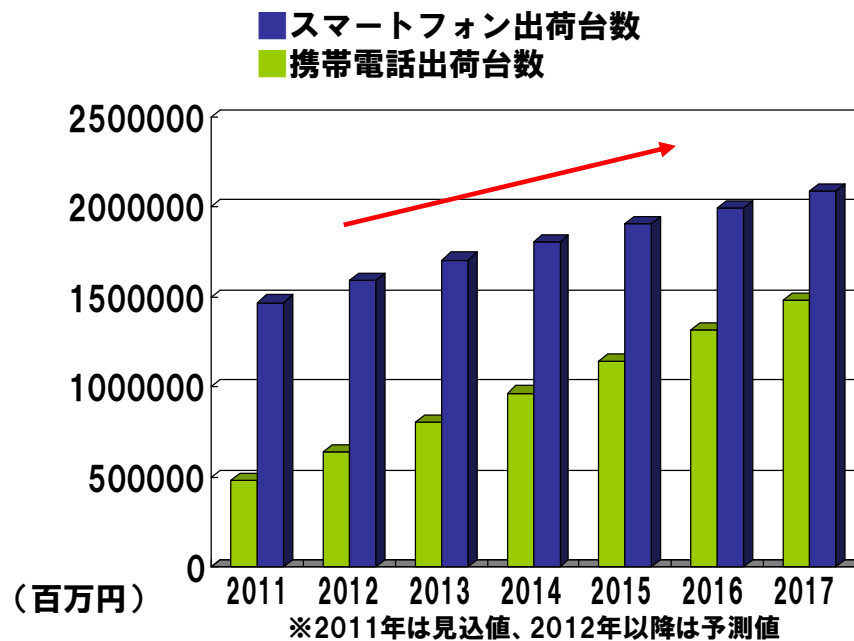
- ・各国市場における地位の向上
- ・北米、欧州、南米をはじめとする各国において、エンターテインメントビジネスを幅広く展開

■ 既存事業の強化

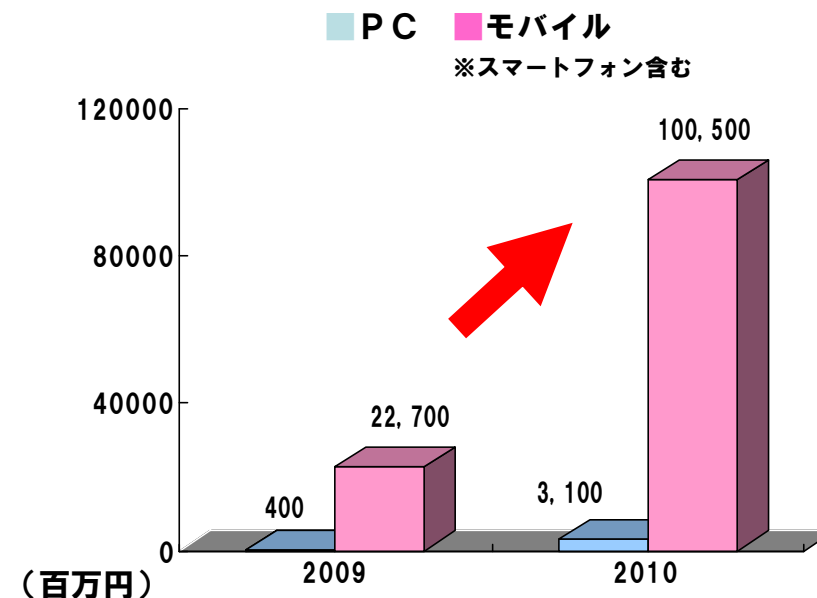
- ・新規顧客の開拓およびモバイルアプリ開発におけるアライアンス強化および業界シェアの拡大

- スマートフォン市場の拡大に伴い、カジュアルオンラインゲーム／ブラウザオンラインゲームの需要増加
- アプリケーションやコンテンツ整備が進み、スマートフォンはモバイルゲームのプラットフォームとして有効
- ソーシャルメディアの普及はスマートフォン市場の拡大を後押し

【 世界スマートフォン市場規模推移 】



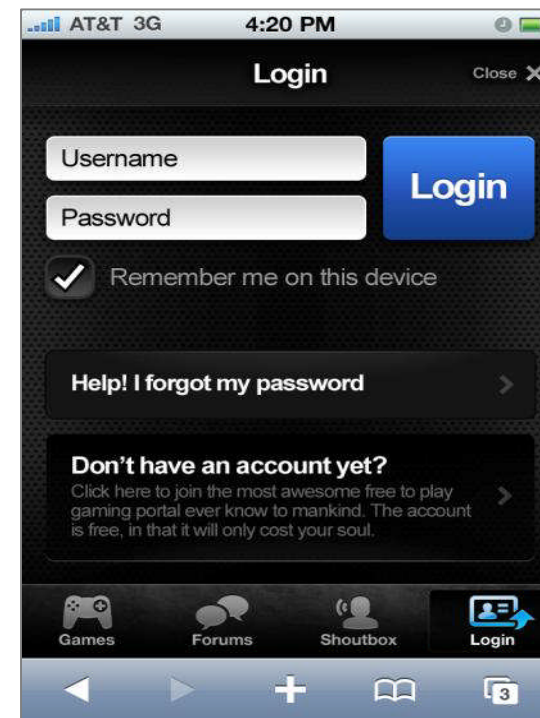
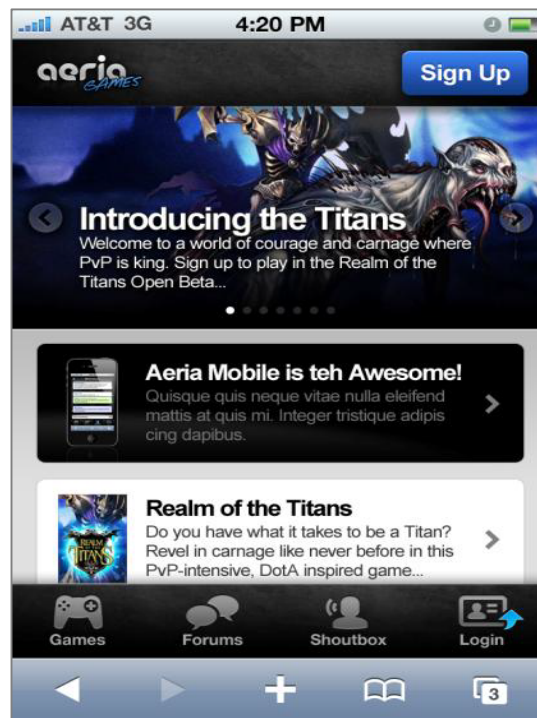
【 ソーシャルゲーム市場規模の推移 】



参考資料: 矢野経済研究所 スマートフォン市場に関する調査結果2011
日本オンラインゲーム協会 JOGAオンラインゲーム 市場調査レポート2011

アエリアゲームズポータルモバイル版「Aeria Mobile」のサービスを開始

- ・スマートフォンで「Aeria Mobile」へアクセスするだけで、好きなゲームの最新ニュースやオープンチャット機能を利用した、他のユーザーとの意見交換が可能
- ・PC版オンラインゲーム同様の高品質なゲームを手軽に楽しむことができる

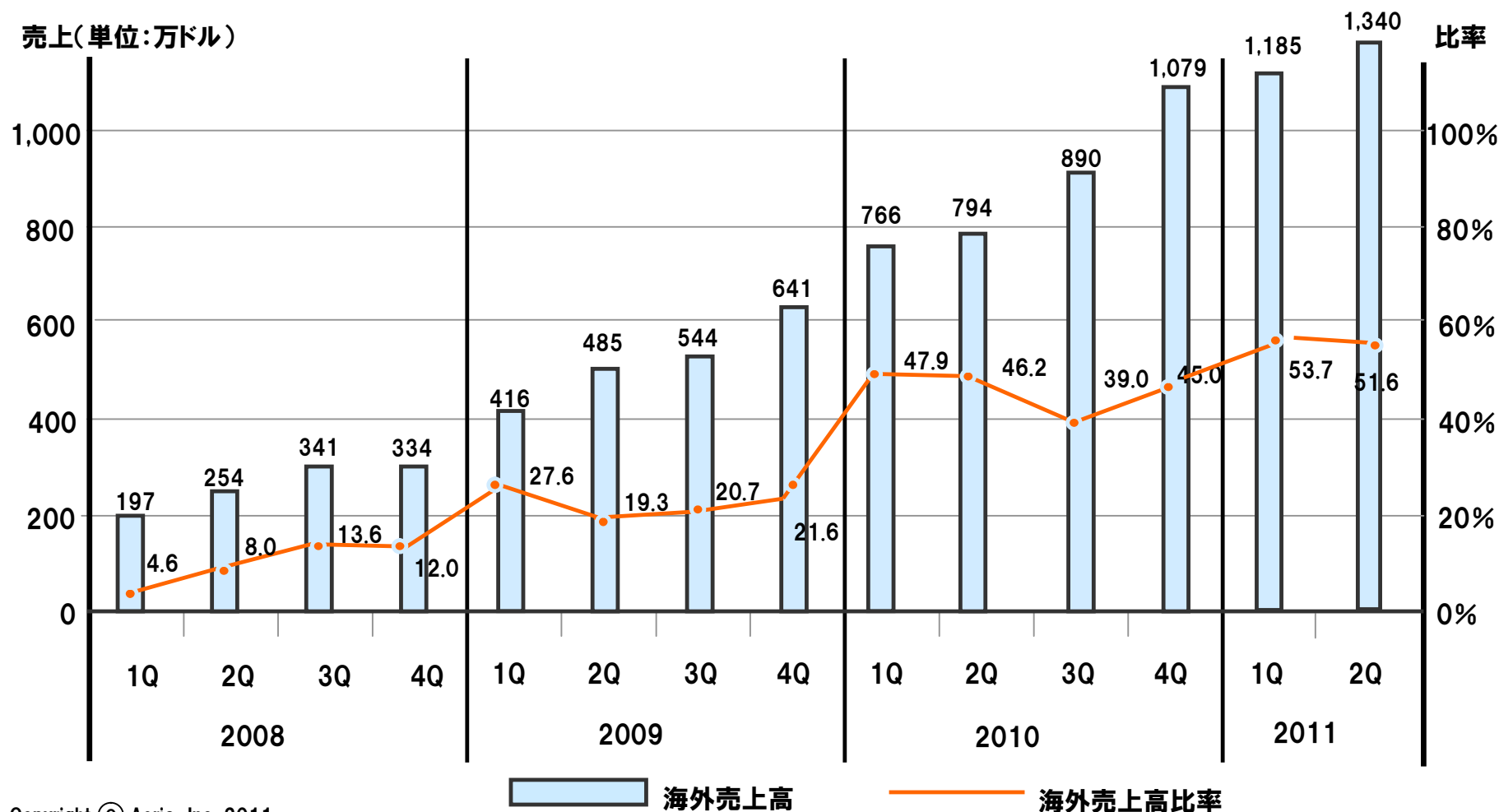


「Aeria Mobile」公式サイト:www.AeriaMobile.com

2,100万人の会員基盤を通じ、北米・欧州・南米を皮切りに多種多様なプラットフォームへ積極的なアプローチを行い、更なる事業拡大を目指す

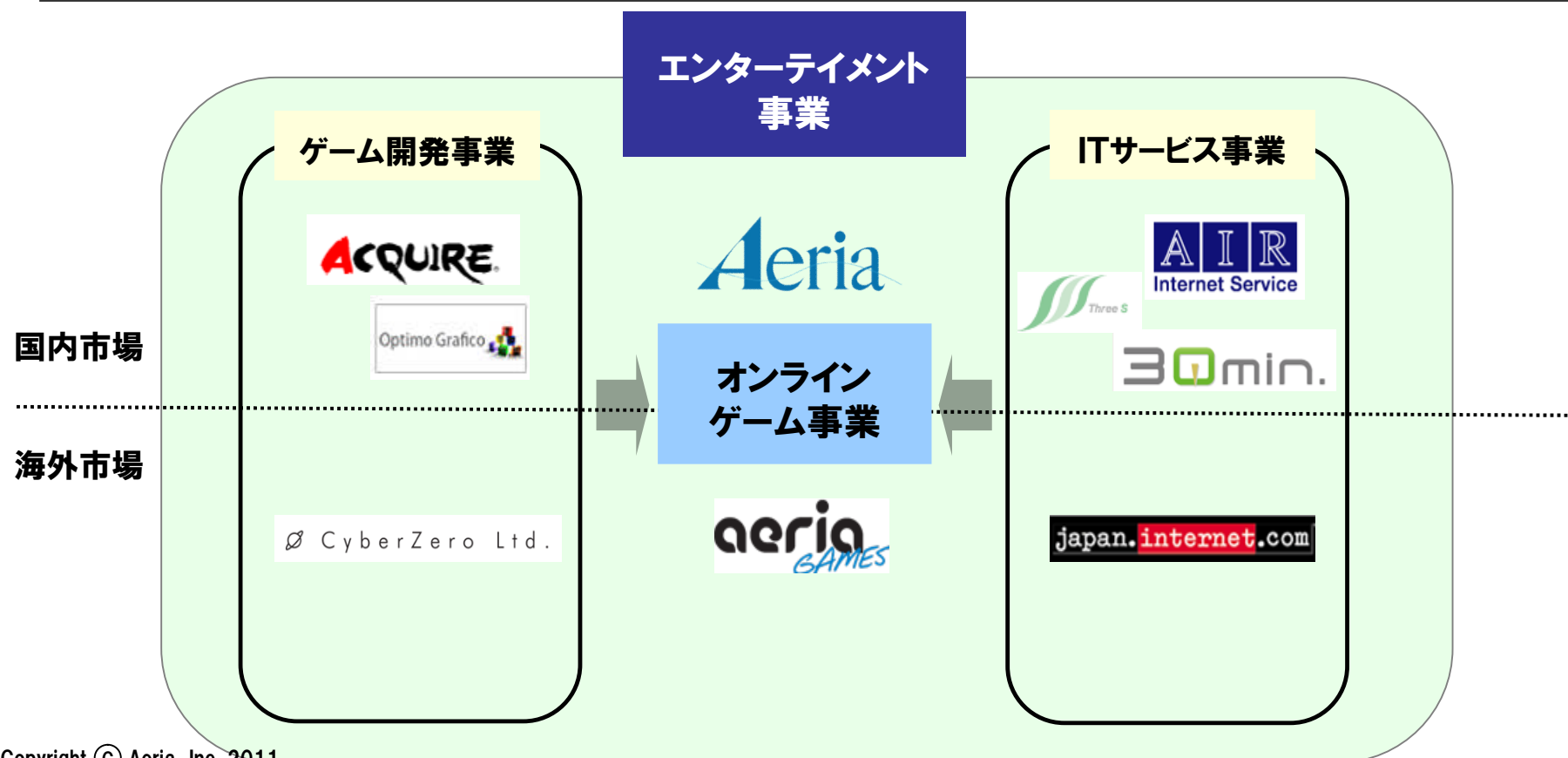
■北米・欧州でのオンラインゲームの展開に加え、**南米**での展開を開始

■海外売上高は順調に拡大。海外売上高比率も引き続き**50%**を維持



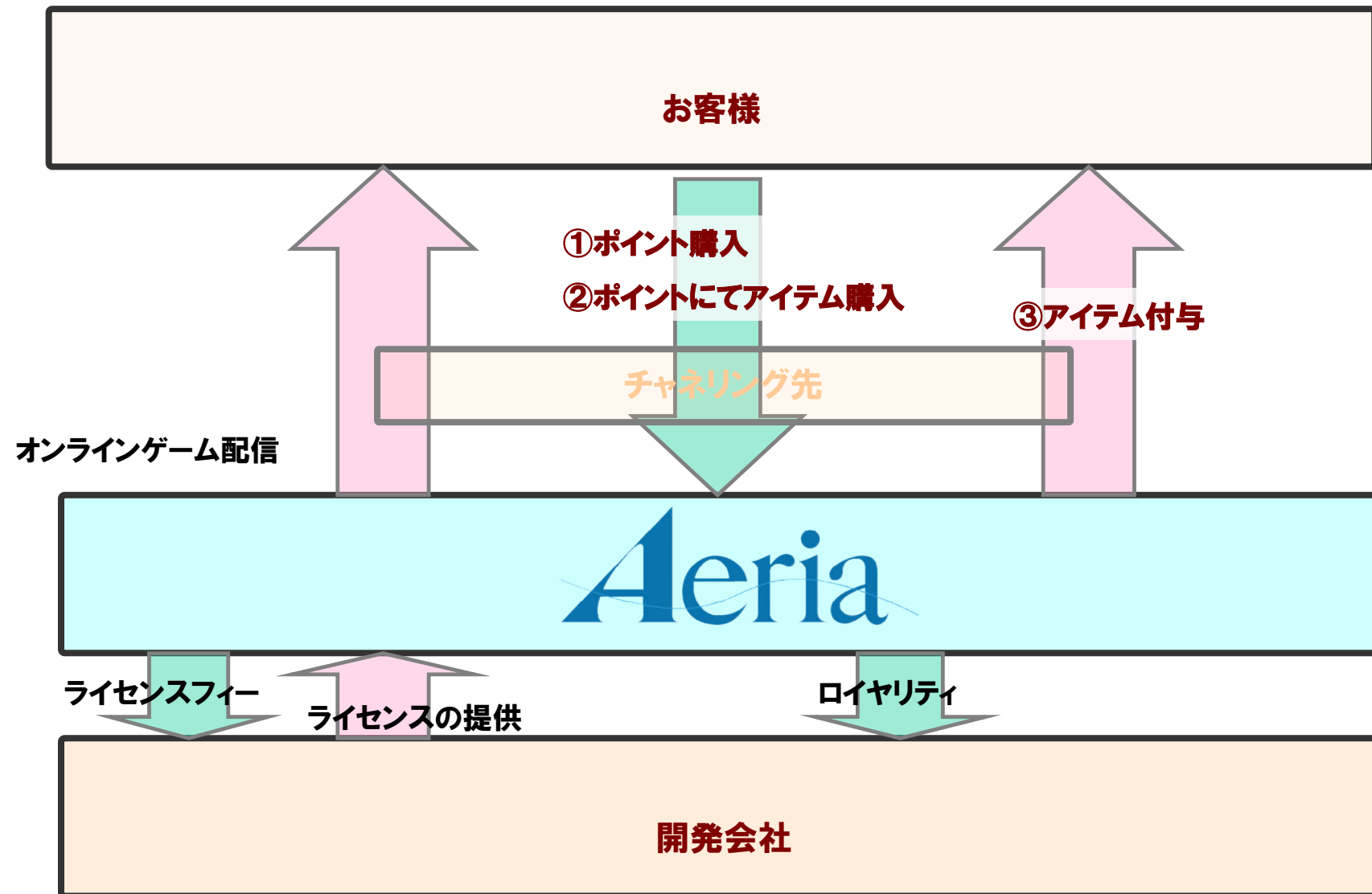
グループ事業シナジー

エンターテインメント事業をコア事業として、オンラインゲームを中心とする様々なエンターテインメントコンテンツの提供を積極的に展開。国内及び海外市場における事業規模の拡大を目指す



5. 参考資料

課金のしくみ



会社概要

社名 : 株式会社アエリア

設立 : 2002年10月30日

(注) 1998年8月15日設立のコミュニケーションオンライン社より2002年10月30日に会社分割

資本金 : 2億3,645万円(平成23年6月30日現在)

本社所在地: 〒107-6103 東京都港区赤坂5-2-20赤坂パークビル3F

代表者 : 代表取締役会長 長嶋貴之

代表取締役社長 小林祐介

経営理念

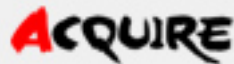
- ・「コミュニケーション」をキーワードに「ネットワーク社会における『空気』(Air)のように必要不可欠でありながら、意識せずに誰でも利用できる環境を生み出す」
- ・利用者の皆様に価値あるサービスを提供し、より多くの方々に喜んでいただけるサービスを創造していく。
- ・成長の早い市場に事業展開を集中し、「最適化、効率化の追求」「新しい価値の創造」「個の尊重」を念頭に置き、より収益性の高い事業構築を行う。
- ・財務報告の信頼性を重視し、適正な税務報告を開示し、透明かつ健全な企業経営を行う。
- ・良き企業市民として社会的な責任を果たし、社会の発展に貢献する。

Aeria

アエリアグループ

子会社


Aeria Games & Entertainment


アクワイア


オブティモグラフィコ


エアネット


スリーエス


Aeria games
Europe

Aeria games
Europe


アエリアエステート

関係会社


ビーズ


サイバーゼロ


インターネットコム


エイディシーテクノロジー株式会社
エイディシーテクノロジー



**ネットワーク社会における
空気のような存在へ**

- ・ お問い合わせ：株式会社アエリア IR担当
- ・ 〒107-6103 東京都港区赤坂5-2-20 赤坂パークビル3F
- ・ 電話番号：03-3587-9574 Mail:ir@aeria.jp