



アールスパークホールディングス株式会社
2012年12月期
第2四半期決算説明会資料

目 次

アートスパークグループ概要

アートスパークグループ概要

経営統合の目的

グラフィックス系デジタルコンテンツ需要の増大

デジタルコンテンツ再生可能環境の拡大

経営統合の目的

短期的シナジー効果

中長期の展望

事業セグメントの概要

グループビジネスモデル

電子書籍サポート事業

ミドルウェア事業

クリエイターサポート事業

アプリケーション事業

2012年12月期 第2四半期累計期間 業績ハイライト

連結損益計算書

セグメント別売上高の状況

貸借対照表及びキャッシュフロー計算書

2012年12月期の見通し

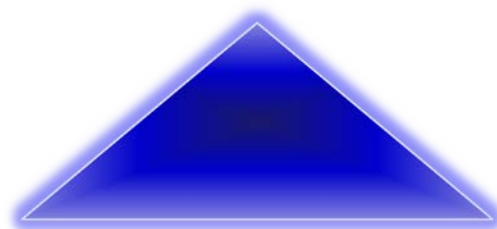
今期の見通し＜通期業績予想＞

アートスパークグループ概要

アートスパークグループは、「デジタル“ものづくり”」
をトータルに支援する企業グループです。



設立:1991年
主要事業:クリエイターサポート事業
電子書籍サポート事業
従業員数:123名(6月末時点)



設立:1989年
主要事業:ミドルウェア事業
アプリケーション事業
従業員数:138名(6月末時点)

経営統合の目的



・ネット接続デバイスの
多様化

・デジタル家電等のグ
ラフィックス表示技術
の進歩



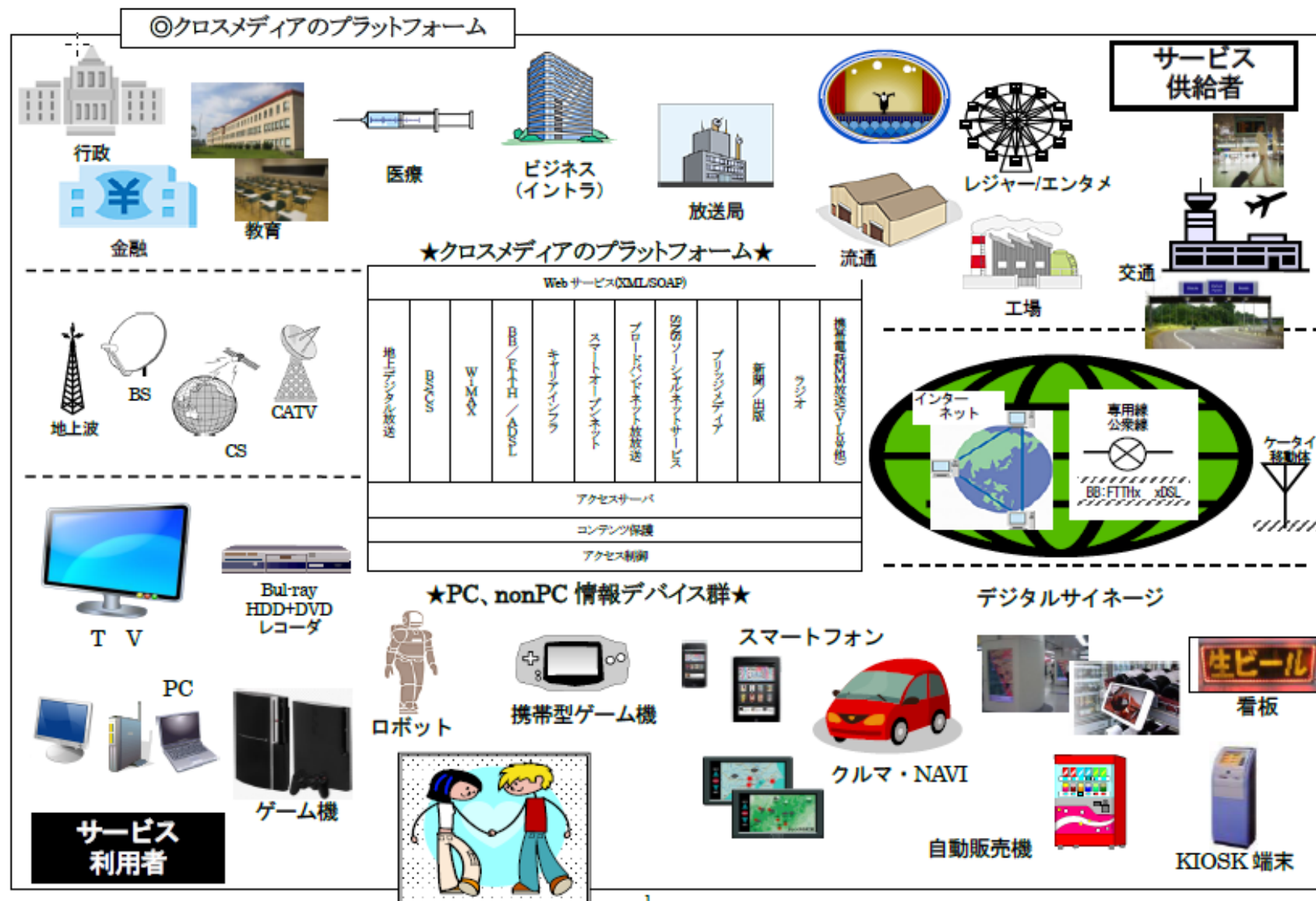
・豊富なデジタルコン
テンツを楽しむ環境
が整った

**制作・流通
需要増大**

・デジタル家電機器
におけるより利便性
の高いUIの必要性

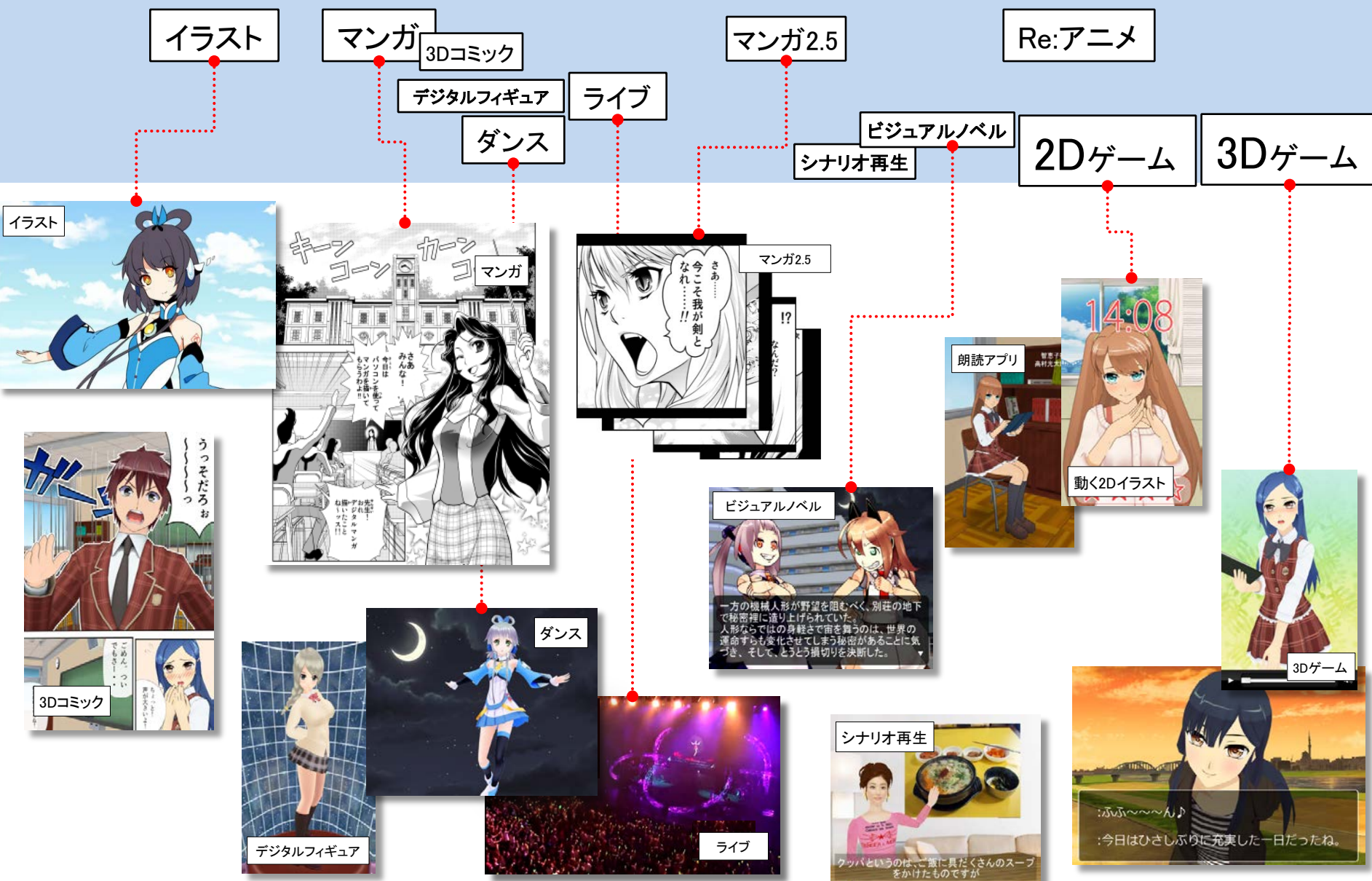
デジタルで“ものづくり”をする人(企業)を支援する
ソリューションとプラットフォームがますます重要に

デジタルコンテンツ再生可能環境の拡大



出典 “2012: デジタルコンテンツ市場の調査と研究”, コンテンツビジネス研究室, (株)日本・社会システムラボラトリー

グラフィックス系デジタルコンテンツ需要の増大



経営統合の目的

デジタルで“ものづくり”をする人(企業)を支援する
ソリューションとプラットフォームを提供



短期的シナジー効果



両社の強み

- ・2Dグラフィクスツールエンジン
- ・ソフトウェア商品化ノウハウ
- ・B to Cサービスノウハウ
- ・Webサービスプラットフォーム

- ・3Dグラフィクスミドルウェア
- ・デザインスキル
- ・B to Bソリューションノウハウ
- ・B to Cエンターテインメントノウハウ

2012年度

2013年度

既存
ビ
ジ
ネ
ス
の
強
化

- ・CLIP STUDIOシリーズ
- ・QUMRION
 - ・（新コンテンツ制作ツール）
- ・（3Dデータ関連ビジネス）
- ・（新UIソリューション）
- ・（アプリプロトタイピングツール）

中長期の展望

戦略投資事業を成長ドライバとし
収益力強化事業、管理間接部門
の業務効率化UP

5年後 目標
連結売上高
70億円

＜収益力強化事業＞
電子書籍サポート事業
アプリケーション事業

＜戦略投資事業＞
クリエイターサポート事業
ミドルウェア事業

＜管理・間接部門＞
アートスパークHD

事業セグメントの概要

グループビジネスモデル図 ／ 事業系統図



電子書籍サポート事業

電子書籍配信事業者
コンテンツプロバイダ

クリエイターサポート事業

代理店

小売事業者
ECサイト

自社サイト
CLIP

ミドルウェア事業

代理店

家電メーカー
通信キャリア

アプリケーション事業

コンテンツ
プロバイダ

一般ユーザー



電子書籍サポート事業

総合電子書籍ビューア BS Reader(BookSurfing)

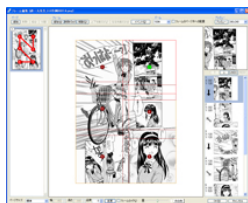
携帯電話でマンガを中心としたコンテンツの
閲覧を可能にする総合電子書籍ビューア



BS Reader(ビーエス リーダー)は、主として携帯電話でマンガを中心に電子書籍の閲覧を可能にする総合電子書籍ビューアです。携帯電話の表示領域やコンテンツの特性に合わせた表示方法でコンテンツの魅力を最大限に引き出します。

コンテンツ制作ツール BS BookStudio

制作効率をアップする統合制作ツール



BS BookStudio(ビーエス ブックスタジオ)は、マンガやアニメなどの元原稿から、配信用のコンテンツを制作するための統合制作ツールです。携帯端末向けコンテンツの制作に特化した豊富な機能により、マルチユース可能なコンテンツを効率的に制作できます。

NTTドコモFOMA向け 配信サーバComicDC

コンテンツビューアの統一により
ユーザビリティを向上する配信サーバ



NTTドコモ FOMA向けにコンテンツ配信を行うお客様のためにComicDC(コミックディーシー)配信サーバを提供しています。ComicDCの導入により、お客様は自社で専用の配信サーバやビューアを用意する必要がなく、またエンドユーザーにおいても一つのビューアで複数のコンテンツプロバイダの作品が閲覧できるため利便性が向上します。

	09/10期	10/10期	11/10期	12/12期 2Q
売上高	2,695,664	2,200,084	2,091,145	346,530

注)09/10期～11/10期は統合前のセルシスの実績となります

単位:千円

第2四半期トピック

新ソリューション

・Free Frame(BSハイブリッド)

(5/16プレスリリース)

・BS Reader for Browser

(6/8プレスリリース)

スマートフォン112サービス採用 Androidアプリ100万ダウンロード

(8/2プレスリリース)

電子書籍サポート事業 市場動向とセルシスのポジション

スマートフォン関連収益の成長率

第2四半期では、当事業の約10%がスマホ関連売上

2012年1月に比べ6月のスマートフォン関連収益は**3倍**に成長

2012年8月までにAndroidアプリダウンロード数**100万件**(2012年8月2日プレスリリース参照)

セルシスの強み

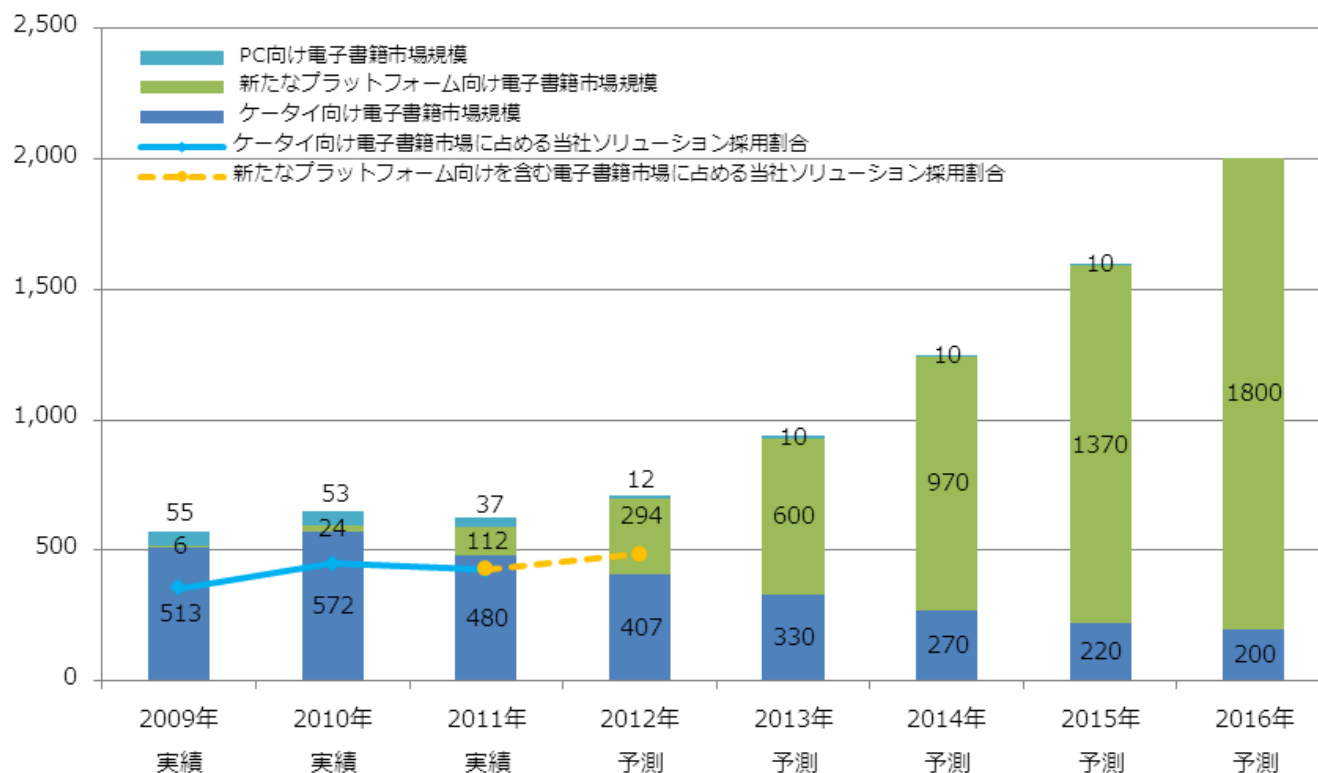
従来のデジタルデータ資産の再利用性

国内市場流通数**1,000万**ファイル以上

幅広い端末検証等サポートの充実

従来機**590**機種＋スマホ**132**機種

ePubやHTML5などの形式にも対応可能な配信ソリューション



ミドルウェア事業

デジタル家電機器等へのUIソリューション提供

- ・グラフィックス関連製品のライセンス提供及び受託開発

主要製品

- ・MascotCapsule UI Framework (組込機器向けUI開発のためのフレームワーク)
- ・Higlyph (高速処理と演出機能を極限まで追求したフォント描画エンジン)
- ・W10ブラウザ (組込機器向けHTML5対応ブラウザアプリケーション)

強み

- ・デザイナーによるUIデザインの提供
- ・携帯電話市場でデファクトスタンダードとなった3Dグラフィックス技術に支えられた製品群

採用実績

UIソリューション

- ・車載機
- ・デジタルカメラ
- ・カラオケ機器

W10ブラウザ

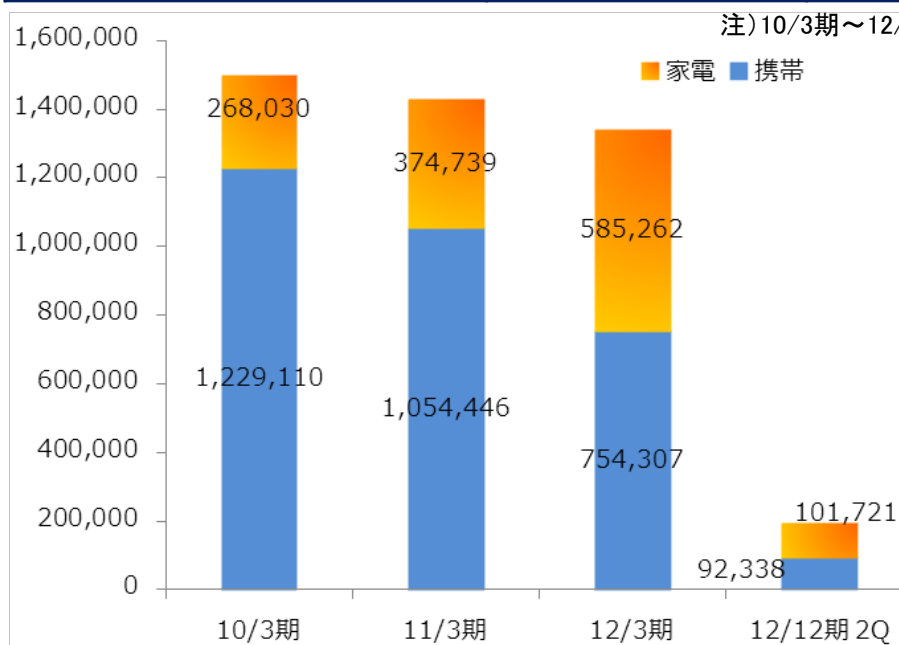
マルチメディア放送対応ブラウザ

ミドルウェア事業-第2四半期 Topics

	10/3期	11/3期	12/3期	12/12期 2Q
携帯(フィーチャーホン)	1,229,110	1,054,446	754,307	92,338
家電(非フィーチャーホン)	268,030	374,739	585,262	101,721
ミドルウェア事業計	1,497,140	1,429,185	1,339,569	194,060

注) 10/3期～12/3期は統合前のエイチアイの実績となります

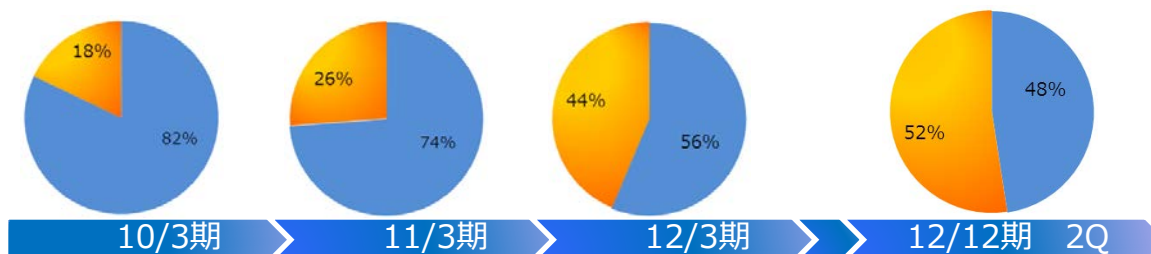
単位: 千円



・中期的な取り組みにより、携帯(フィーチャーフォン)向けライセンス事業からデジタル家電に対するUIソリューション事業へ転換を完了

・デザイン領域からの提案力で受注増

・売上高は1月～3月に集中する傾向

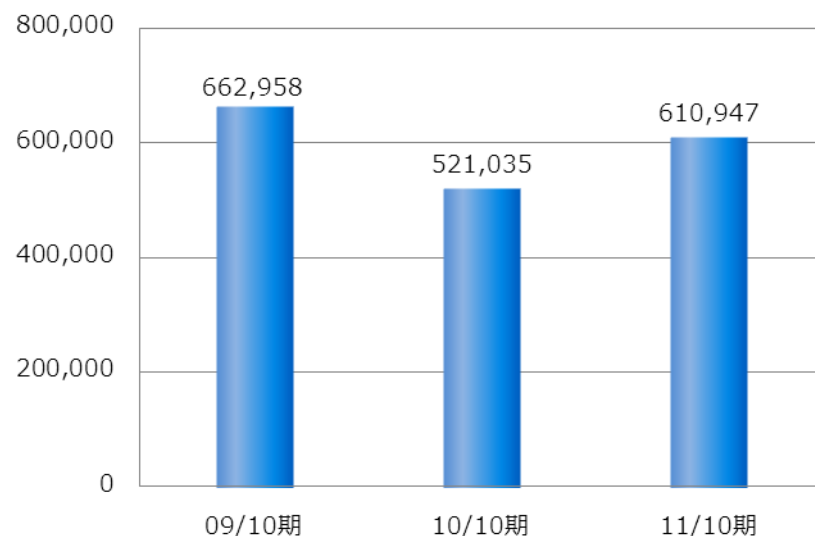


クリエイターサポート事業-第2四半期 Topics

	09/10期	10/10期	11/10期	12/12期 2Q
売上高	662,958	521,035	610,947	124,549

注)09/10期～11/10期は統合前のセルシスの実績となります

単位:千円



コミックスタジオの売上が堅調に推移

クリエイターサポート事業 Creator Support Business

アニメ制作ソフト「RETAS STUDIO」、マンガ制作ソフト「ComicStudio」、イラスト制作ソフト「IllustStudio」などのグラフィックコンテンツの制作環境やクリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」などの提供を通して、クリエイターをトータルに支援しております。



CLIP 創作活動応援サイト CLIP

CLIP は、すべてのクリエイターの創作活動をトータルに応援するサイトです。



クリエイターサポート事業-第2四半期 Topics

先行投資の成果が具体化

次世代描画エンジン 基盤技術「TRIGLAV」

64bitOS マルチコアCPU

高解像度・多重レイヤー作品でも軽快動作

処理速度従来比2倍以上

MacOS、Windows同時対応

2Dと3Dの親和性強化

CLIP STUDIO PAINT PRO
2012年5月31日発売)



当年度中に
ACTION
COORDINATE
PAINT EX 等
順次リリース予定

QUNARION

3D-CGモデルのポーズ操作がより簡単、快適になる新型入力デバイス

6/21～7/13

8/9(金)

9/21(金)

先行予約受付終了

追加予約開始

店頭販売開始

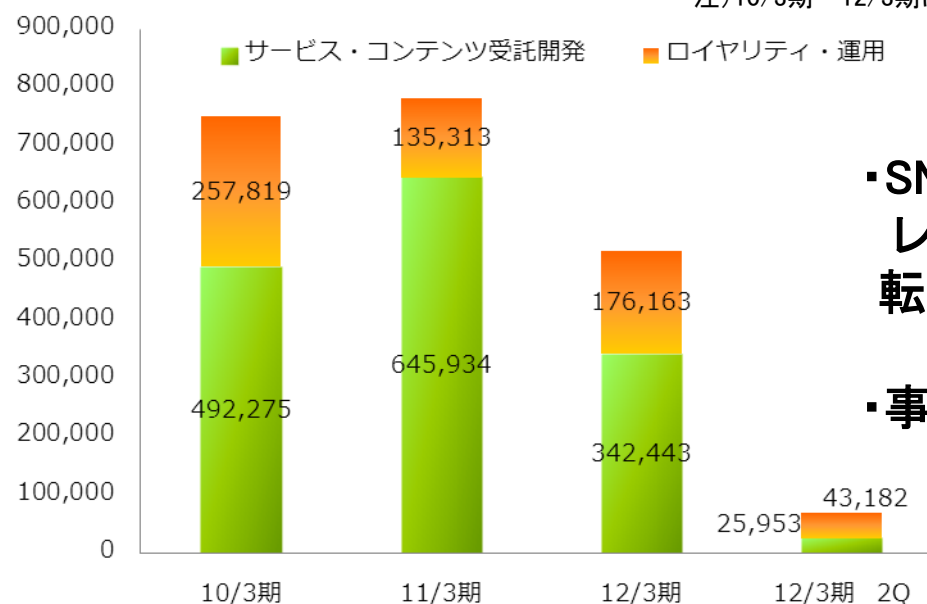


アプリケーション事業-第2四半期 Topics

	10/3期	11/3期	12/3期	12/3期 2Q
サービス・コンテンツ受託開発	492,275	645,934	342,443	25,953
ロイヤリティ・運用	257,819	135,313	176,163	43,182
アプリケーション事業計	750,094	781,247	518,607	69,136

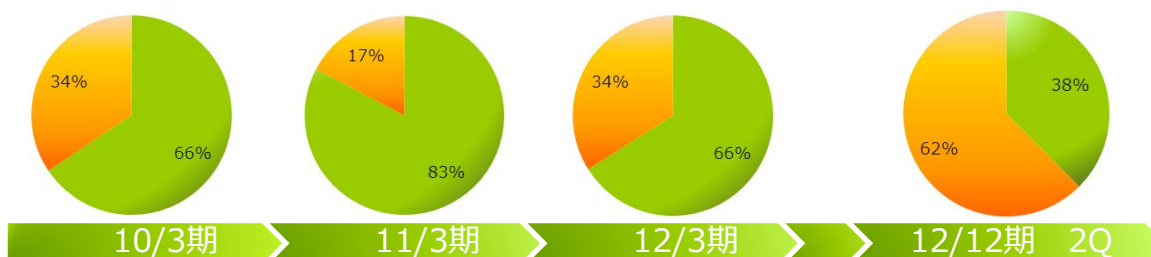
注) 10/3期～12/3期は統合前のエイチアイの実績となります

単位: 千円



・SNSゲーム、サービスの運用による
レベニューシェアモデル中心の事業構造への
転換期

・事業効率のUPと継続収益の確立を目指す



2012年12月期 第2四半期累計期間
業績ハイライト

連結損益計算書(2012年12月期第2四半期累計期間)

	実績（百万円）	予想値（百万円）	差 異（百万円）
売 上 高	7 3 4	6 8 7	4 7
営 業 利 益	△ 2 6 1	△ 4 3 5	1 7 4
経 常 利 益	△ 2 7 0	△ 4 4 7	1 7 7
四半期純利益	△ 3 7 6	△ 4 8 1	1 0 5

特別利益の発生:「負ののれん発生益」408百万円

特別損失の発生:ソフトウェア資産の減損損失394百万円、投資有価証券評価損43百万円

セグメント別売上高の状況

	金額（百万円）	構成比（%）
クリエイターサポート事業	1 2 6	1 7. 2
ミドルウェア事業	1 9 9	2 7. 2
電子書籍サポート事業	3 4 6	4 7. 2
アプリケーション事業	7 4	1 0. 1
調整額	△ 1 2	△ 1. 7
合 計	7 3 4	1 0 0. 0

注: セグメント間売上高を含んでおります。

貸借対照表及びキャッシュ・フロー計算書 (2012年12月期第2四半期累計期間)

	金額（百万円）	構成比（％）
流動資産	2,992	58.7
現預金	1,985	38.9
売掛金	598	11.7
たな卸資産	288	5.6
その他	120	2.4
固定資産	2,099	41.1
有形固定資産	82	1.6
無形固定資産	1,405	27.5
投資その他の資産	611	12.0
繰延資産	11	0.2
資産合計	5,102	100.0

	金額（百万円）	構成比（％）
流動負債	1,161	22.8
短期借入金	558	11.0
その他	602	11.8
固定負債	720	14.1
長期借入金	598	11.7
その他	121	2.4
負債合計	1,881	36.9
株主資本	3,184	62.4
その他	37	0.7
純資産合計	3,221	63.1
負債純資産合計	5,102	100.0

注：短期借入金には1年以内返済予定長期借入金を含んでおります。

	金額（百万円）
営業活動によるCF	223
投資活動によるCF	△259
財務活動によるCF	△110
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,631

2012年12月期の見通し

今期の見通し＜通期業績予想＞

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
通期	2,810	△ 687	△ 717	△ 780	円 銭 △117. 54

(百万円未満切捨て)

連結業績予想数値につきましては、変更ありません

・第1期(2012年12月期)は設立初年度であり、4月から12月までの9か月の変則決算となっております。

本日は、ありがとうございました。



【IR窓口】 業務管理部

Tel: 03-3710-2985

Email: ir@artspark.co.jp

本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2012年6月30日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後、予告なしに変更されることがあります。