

2005年5月26日

セクター:その他製品

株式会社ウィズ(7835 JASDAQ)

売上高のボラティリティーが高く、長期保有には不向き

携帯コンテンツ事業は、販売ウエイトが低い上に、売上高が減少傾向にあり、おもちゃ事業が今後の収益の主力となる。しかし、おもちゃ事業については、TV放映とのタイアップやヒット商品の発生有無等、予測の困難な要因によって、売上高が大きく変動する可能性がある。05.5期には、対前期で大幅な増収増益となるが、翌期も同様の結果となるかは、想定することが出来ない。

05.5期は上期のペースが継続するとすればEPSは5万円となる状況にある。当面はこれが基準となるが、翌期には、04.5期並に2千円水準まで落ち込む可能性まである一方、05.5期を更に上回る結果となる可能性も持っている。

個別データ(左肩は対前年比(%))

決算期	02/5	03/5	04/5	05/11
売上高(百万円)	4,225	4,019	3,043	2,810
		-4.9%	-24.3%	
営業利益(百万円)	542	467	64	418
		-13.8%	-86.4%	
経常利益(百万円)	539	485	57	428
		-10.0%	-88.2%	
当期利益(百万円)	163	281	23	240
		71.9%	-91.9%	
総資産(百万円)	2,777	2,848	2,630	3,201
純資産(百万円)	1,450	1,697	1,689	1,916
株主資本比率(%)	52.2%	59.6%	64.2%	59.9%
ROA(%、経常利益 \wedge -入)	19.4%	17.0%	2.2%	13.4%
ROE(%、当期利益 \wedge -入)	11.3%	16.6%	1.3%	12.5%
発行済株式数(修正後、千株)	10	10	10	10
EPS(円/株)	16,121	27,707	2,247	23,636
BPS(円/株)	143,044	167,406	166,614	189,048
配当(円/株)	5,000	7,500	7,500	--

事業概要～おもちゃ事業と携帯コンテンツ事業

当社グループは、当社と子会社 WIZ(H.K.)LTD の 2 社で構成され、おもちゃの企画・開発からファブレス企業として生産までを行う「おもちゃ事業」と、携帯電話利用者に配信されるゲームコンテンツの企画・開発と運営管理を行う「携帯コンテンツ事業」を展開している。WIZ(H.K.)は、非連結子会社で、当社からは仕入れ製品の検査業務委託と開発業務委託を行っている。

おもちゃ事業の収益は、当社の企画・開発業務の投下コストをクライアントから回収(企画・開発売上)、企画・開発から生まれた製品のクライアントへの販売(製品売上)、当社単独または他社と共同で制作したキャラクター・TVアニメ等から生ずる著作権等のロイヤリティー収入(権利売上)に大きく区分される。

おもちゃ事業でTVアニメとタイアップした主な製品は、四輪駆動型対戦玩具「クラッシュギア」、女の子用携帯電子ゲーム「カードコミュニケーション」、「レジェンズ～甦る竜王伝説～」の携帯電子ゲーム等がある。その他の主な製品は、「たまごっち」の復刻版である「かえってきた!たまごっちプラス」など。

携帯コンテンツ事業では、ゲームコンテンツの企画・開発と運営管理までの業務を行い、その主要な収益は、コンテンツの企画・開発売上、携帯電話加入者の利用料収入(コンテンツ課金収入)となっている。現在運営しているゲームサイトは、Ezweb の「キャラミーゴワールド」、日本電気(株)のゲームサイト「ザ 定番ゲーム」における「待受洋子」、同占いサイト「占い してみる?」における「診断! エゴエゴ洋子」等がある。

収支の状況～ヒット商品投入期の業績は好転

事業部門別の販売実績は、表 1 の通りで、04.5 期はおもちゃ事業・携帯コンテンツ事業ともに、対前期で大幅な減収となった。おもちゃ事業では、前 03.5 期に「クラッシュギア」シリーズに企画・開発業務を集中した結果、04.5 期上期に十分な新規製品の市場投入が出来ず、また新製品の販売が下半期に集中したために、当該年度の業績への貢献度合いが低かったことが影響。また、携帯コンテンツ事業では、「キャラミーゴワールド」の加入者数が減少していることによって、減収となっている。

04.11 期は、おもちゃ事業は前期を大きく上回るペースで推移している。製品売上でTVアニメ関連製品、「たまごっち」シリーズの売れ行きが好調であった上に、権利売上で、TVアニメ「レジェンズ～甦る竜王伝説」の著作権ロイヤリティー収入が順調に推移している。一方、携帯コンテンツ事業については、新規コンテンツ 3 本のサービスを開始したが、既存コンテンツの退会者数が増加したことによって、前期を更に下回るペースとなっている。

【表 1 事業部門別販売実績(百万円)】

	04.5 期		04.11 中
	販売高	前期比	販売高
おもちゃ事業	2,845	-23.1%	2,745
携帯コンテンツ事業	197	-37.9%	64

おもちゃ事業では、TVアニメ等のメディアに頼らずに商品力で販売していく製品は、販売の立ち上げ期間や短期間に大量に販売することに難しさはあるものの、製品ライフサイクルは比較的長くなることがメリットとしてある。逆に、TV放映等とのタイアップによって販売していく商品は、製品ライフサイクルが短いという欠点はあるものの、ヒットする確率や短期間の大量販売に有利である点がメリットとなる。この2種類の商品をバランス良く組み合わせることが出来れば、事業の安定性と成長性を両立させることが可能だが、需要動向の見極めは難しく、ヒット製品の有無や特定のヒット商品のライフサイクルによって、各年度の業績は大きくぶれが出る結果となっている。

今後の業績、特に売上高については、ヒット商品の動向次第であり、ボラティリティーが相当高いことが想定される。将来を予測することが非常に難しい状態になっている。

また、表2に示すように、当社の販売高の8割を超える部分が、(株)バンダイ向けとなっている。現時点では、特定顧客に販売ウエイトが集中していることによる課題は発生していないが、05年5月に(株)ナムコとバンダイは経営統合を表明している。この統合による当社への影響は、現在のところ、不明である。

【表2 (株)バンダイ向け販売高と総販売高に占めるシェア(百万円、%)】

03.5 期		04.5 期		04.11 中	
3,439	85.6%	2,599	85.4%	2,325	82.8%

当社決算の特別利益の項目には、每期匿名組合事業益が計上されている。03.5期は68百万円、04.5期は22百万円、04.11中間期は21百万円となっている。特に大きな金額ではないが、当期利益額の底上げに寄与する形となっている。

株式の状況～ストックオプションによる希薄化効果は13%程度

当社の発行済み株式数は、04年12月に1:5の株式分割を実施した上で、下表に示す新株予約権によるストックオプションの一部が行使されたのか不明だが(行使期間に該当していないはずであるため)、5株増加し、05年5月時点で8,040株となっている。これに今回の公募分900株と、ストックオプションによる潜在株式1,195株を合計して、上場時点での想定発行済み株式数は、10,135株とした。ストックオプションによる希薄化効果は、約13%となる。ストックオプションについては、上場直後から行使可能であり、潜在的な売り圧力となりうる。

【表3 スtockオプション未行使残高の内容】

決議年月	対象株式数	行使金額	行使期間
05年1月	1,195株	300,000円	05年6月～08年5月

情報開示の状況～投資家向け開示は無い

当社のHPには、05年5月時点で投資家向け情報開示のページは設置されていない。HPについては、完全に販売促進とリクルート用のツールとして使用されている。最低限の情報開示は、今後必要であろう。

本資料における個別銘柄に関する注意事項

- ・ EPS・BPS・株主資本比率の計算の元となる、純資産・総資産・株主資本は、各決算期末時点の会社公表数値を用いている。発行済株式数は、自己保有株を含まない。また、株式分割・公募増資・自己株買い入れ等を必要に応じて過年度を含めて修正している場合がある。
- ・ 一株当りの配当は、株式分割・公募増資・自己株買い入れ等を必要に応じて過年度を含めて修正している場合がある。

その他の重要な注意事項

本資料は、投資判断の参考となる情報提供のみを目的として作成されたものであり、個々の投資家の特定の投資目的、または要望を考慮しているものではありません。投資対象となる有価証券の価値や投資から得られる収入は、証券価格の変動のほか、発行体の経営・財務状況の変化、金利や為替相場の変動やその他の要因によって変化する可能性があり、投資額を下回る場合があります。また過去の実績は必ずしも将来の成果を示唆するものではありません。投資に関する最終決定は、投資家ご自身の判断と責任でなされるようお願いいたします。

本資料は、当社が信頼できると判断した情報源からの情報に基づいて作成されたものですが、その情報の正確性・完全性を保証するものではありません。また、本資料に記された意見や予測等は、資料作成時点での当社の判断であり、今後予告なしに変更されることがあります。

本資料の著作権は当社に帰属し、その目的のいかんを問わず無断で本資料を複写・複製・配布することを禁じます。