

高木レポート

2006年10月2日
高木証券 投資調査部
合屋 茂基

《 フォローアップ 》

アエリア (HC:3758)

【 業績・連結 】

(単位 : 百万円、円)

決算期	売上高	経常益	税引益	1株益	1株配	株価 (10/2)
04/12	874	358	207	13,494	1,000	326,000 円
05/12	2,075	597	298	16,450	1,000	予想 PER
06/06 (中間)	1,562	1,282	764	11,996		8.7 倍
06/12 (会社予想)	4,000	2,000	2,400	37,220	400	PBR
						2.37 倍

* 06.3.28 付け株式分割実施、1株 3株

【 事業分野別売上げ構成 】 (06.6 中間期決算)

オンラインゲーム事業	49.0%	モバイルコンテンツ&ソリューション事業	21.2%
システムソリューション事業	26.4%	メディア事業	3.4%

9月15日、今期の純利益が2,400百万円となる業績上方修正を発表

当社は9月15日に06年12月通期の純利益がこれまでの予想と比べて1,200百万円増加し、2,400百万円となる業績上方修正を発表している。子会社ゲームポット(アビックス:3792)の発行済み株式の19.7%となる15,000株を、10月3日付けでソニーコミュニケーションネットワーク SCN (マザーズ:3789)に譲渡し、その売却益約1,300百万円などを計上するためである。ゲームポットは同時にSCNに対して第三者割当増資を実施し、資本業務提携を行うことも発表している。アエリアはゲームポットがSCNに対して行う第三者割当増資により、持ち分変動利益約600百万円も計上することとなった。売却益にかかる税負担増と少数株主利益の増加を差し引いて、今回の上方修正となっている。SCNとの資本業務提携は、オンラインゲーム市場に本格参入を目指すSCNと、より幅広い層のユーザー獲得を目指す当社の事業戦略が一致した結果であり、両社にとって高い事業シナジーが得られるものと期待される。なお今回の株式譲渡及び第三者割当増資後のゲームポットの株式保有比率は、アエリア44.11%、SCN33.23%となり、引続きゲームポットはアエリアの連結対象企業に留まる。

06.12 通期予想は、売上92.8%増、経常利益3.4倍、当期純利益8倍となる計画

今回の業績上方修正によって06年12月通期予想は売上4,000百万円(前期比92.8%増)経常利益2,000百万円(同235.0%増)、当期純利益2,400百万円(同705.4%増)まで拡大する見込である。

足下の状況を見ると、オンラインゲーム事業の主力タイトルであるゴルフゲーム「スカットゴルフパンヤ」は、会員が06年7月末で130万人となり順調に増加している。また06年3月末には、オンラインゲームの中で最も参加者が多いMMORPG(多人数参加型ロールプレイングゲーム)市場向けに韓国の人気

このレポートは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたものです。投資の最終決定は御自身の判断でなさるようお願い致します。株式は値動きのある商品であるため、元本を保証するものではありません。

ゲーム「君主」のアイテム課金が開始され、好調なスタートを切っている。

下期は新規オンラインゲームとして最大6タイトルが投入予定となっており、7月にはオンライン対戦カートゲーム「オンラインカートステア」のテスト()が既に開始され、9月にはアクション型 MMORPG「カバルオンライン」のテストもスタートしている。

() テスト: 発売直前のソフトやサービスをユーザーに提供し、実際に使い勝手や機能などを評価してもらうテスト。

SCN との提携によって、会員数増加は順調に推移すると見込まれる。

オンラインゲームの市場規模は、オンラインゲームフォーラム「オンラインゲーム市場統計調査報告書 2006」によると、05年に820億円(前年比41%増)へと拡大し、登録会員数も2,807万人(同44%増/重複登録含む)まで増加している。拡大する市場に対して、当社が多くのゲームタイトルを短期間で提供できる理由は、優秀な開発会社とアライアンスを組んで提供する方法を採用しているためである。主力タイトルである「スカットゴルフパンヤ」や、大型タイトルに成長すると期待される「君主」、「カバルオンライン」等は韓国のオンラインゲーム開発会社とライセンス契約を結んでの提供となっている。また「オンラインカートステア」は、レースゲームで有数の開発実績を持つ「元気(株)」（親会社はダイコク電機/東 1:6430）と提携するなど、高い開発力を有する企業とのアライアンスが有効的に活用されている。

当社では今後も良好な市場に対して、良質なゲームを多ジャンル（MMORPG、スポーツ、レース等）で提供する計画を進めている。今回の SCN との提携によって、SCN が運営するポータルサイト「So-net（ソネット）」（会員数315万人以上）から新たな層のユーザーを誘導することも可能となり、オンラインゲーム事業での会員数増加は順調に推移し、業績に寄与していくことが見込まれる。

* オンラインゲームの現状と今後の展開

タイトル	開発国	サービス開始時期	ゲーム内容
スカットゴルフパンヤ	韓国	サービス済	ゴルフゲーム、会員数130万人(06年7月末)
君主	韓国	サービス済	MMORPG、3月末より課金開始
オンラインカートステア	日本	7月より テスト中	オンライン対戦カートゲーム、初心者でも楽しめるゲーム
カバルオンライン	韓国	9月より テスト中	アクション型本格的 MMORPG
ファンタジーアース	日本	11月サービス開始	ファンタジー型 MMORPG、スクウェアエニックスより譲受け
ラテール	韓国	年内サービス開始予定	カジュアルでライトなアクション型 MMORPG
クロスレーシングチャンピオンシップ	ハンガリー	年内サービス開始予定	本格的対戦型レーシングゲーム
モンスターファームオンライン	日本	今冬サービス開始予定	ポケモンゲーム「モンスターファーム」のオンラインバージョン

このレポートは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたものです。投資の最終決定は御自身の判断でなさるようお願い致します。株式は値動きのある商品であるため、元本を保証するものではありません。