

2021年8月期 第3四半期

決算説明資料



楽しいね!を、世界中の日常へ。

ワンダープラネット株式会社

証券コード 4199

東証マザーズ市場

# Contents



1. 会社概要	3
2. 決算概要	7
3. 事業進捗見込み	13
4. 決算参考資料	16
Appendix.	20

# 1. 会社概要

# 会社概要



会社名

ワンダープラネット株式会社 / WonderPlanet Inc.

所在地

[名古屋本社] 愛知県名古屋市中区錦3-23-18 ニューサカエビル5F  
[東京オフィス] 東京都品川区東五反田5-23-7 五反田不二越ビル5F

ミッション

楽しいね！を、世界中の日常へ。

事業内容

エンターテインメントサービス事業

設立

2012年9月3日（10月1日創業）

代表者

代表取締役社長CEO 常川 友樹

従業員数

198名（2021年2月末時点）

私たちは、名古屋グランパスを応援しています



# 楽しいね！を、 世界中の 日常へ。

私たちの使命は、世界中の一人でも多くの人々の日常に、家族や友達と「楽しいね！」と笑いあえるひとときを届けることです。

国・言語・文化・年齢・性別などあらゆる壁を越えて誰もが楽しめるプロダクト・サービスを創り、コミュニケーションを通じた「笑顔」を世界の隅々まで広げていきます。

# 主要タイトル概要

起点…自社開発

拡大…海外展開

## 自社開発タイトル (オリジナル)

代表タイトル

クラッシュフィーバー  
(クラフィ日本版)



【タイトル概要】

- ・2015/7より運営6年目
- ・日本語版、繁体字版、英語版を運営中

## 自社開発タイトル (IP)

代表タイトル

ジャンプチヒーローズ  
(ジャンプチ日本版)



【タイトル概要】

- ・2018/3より運営4年目
- ・日本語版、繁体字版を運営中

## 自社開発タイトル (海外)

CRASH FEVER  
(クラフィ繁体字版/英語版)



JUMPUTI HEROS  
(ジャンプチ繁体字版)



## 他社開発タイトル (海外)

代表タイトル

この素晴らしい世界に祝福を！  
ファンタスティックデイズ繁体字版  
(このファン繁体字版)



【タイトル概要】

- ・日本語版はSumzapが開発・運営
- ・当社は繁体字版を運営中

## 2. 決算概要

# 2021年8月期 第3四半期 決算サマリ



## 2021年8月期 第3四半期累計

売上高 **2,762** 百万円 YoY **+8.0** % 開示計画進捗率 **71.9** %

営業利益 **220** 百万円 YoY **▲46.2** % 開示計画進捗率 **44.8** %

- 3Q進捗は売上高・営業利益ともに想定に届かず。

## 3Q業績概要

- 売上高は主にクラフィ日本版と、このファン繁体字版が想定に届かず。
- 費用は準備中タイトルの一部開発費が想定より増加。

## タイトル状況

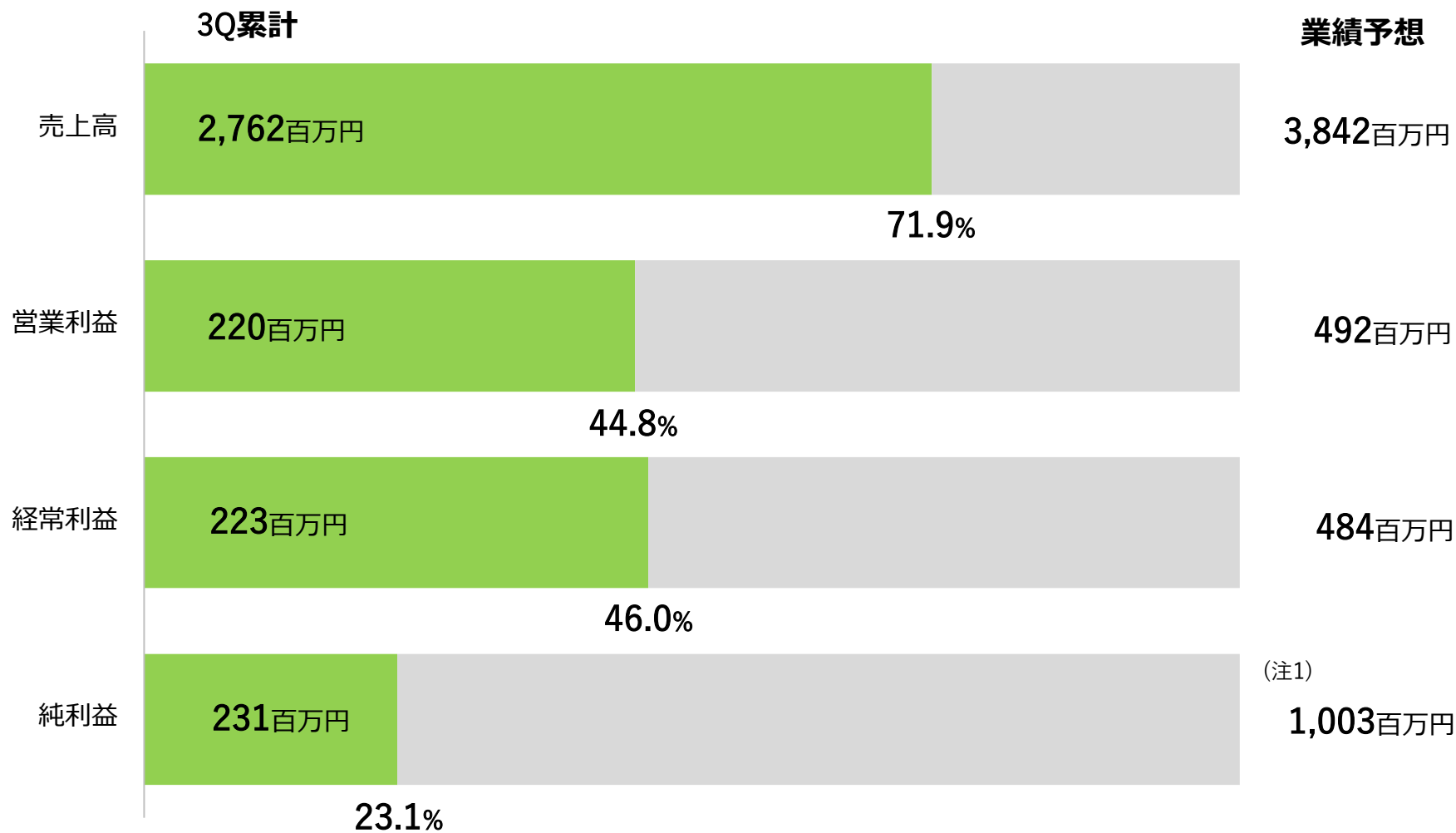
- クラフィ日本版は1,300万DLキャンペーンを実施 (21/4)
- クラフィ繁体字版は5周年イベントを実施 (21/5)
- ジャンプチ日本版は3周年イベントを実施 (21/3-4)
- おねがい、俺を現実に戻さないで！シンフォニアステージ(注1)をサービス終了 (21/6)

※ 21/8期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

(注) 1. 以下「俺ステ」。



# 2021年8月期業績予想と進捗率



(注) 1. 直近の業績及び今後の収益見通しを勘案し、繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討した結果、2021年8月期において企業会計基準適用指針第26号「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」における会社分類の変更を行い、将来の合理的な見積可能期間内の課税所得見込み額に基づいて、当該見積可能期間の繰延税金資産は回収可能性があるものと判断し、法人税等調整額(△は利益)△614百万円を計上する見込みです。

# PL (四半期)



(百万円)	21/8期3Q (2021/3-5)	20/8期3Q (2020/3-5)	前年同期比	21/8期3Q累計 (2020/9-2021/5)	20/8期3Q累計 (2019/9-2020/5)	前年同期比
売上高	<b>880</b>	<b>925</b>	<b>▲ 4.8%</b>	<b>2,762</b>	<b>2,558</b>	<b>8.0%</b>
売上原価	686	681	0.7%	2,114	1,829	15.5%
売上総利益	194	244	<b>▲ 20.4%</b>	648	728	<b>▲ 11.0%</b>
(売上総利益率)	22.1%	26.4%		23.5%	28.5%	
販管費	113	146	<b>▲ 22.7%</b>	427	318	34.1%
営業利益	<b>80</b>	<b>97</b>	<b>▲ 16.8%</b>	<b>220</b>	<b>409</b>	<b>▲ 46.2%</b>
(営業利益率)	9.2%	10.5%		8.0%	16.0%	
経常利益	<b>81</b>	<b>96</b>	<b>▲ 15.1%</b>	<b>223</b>	<b>409</b>	<b>▲ 45.5%</b>
(経常利益率)	9.3%	10.4%		8.1%	16.0%	

※ 21/8期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

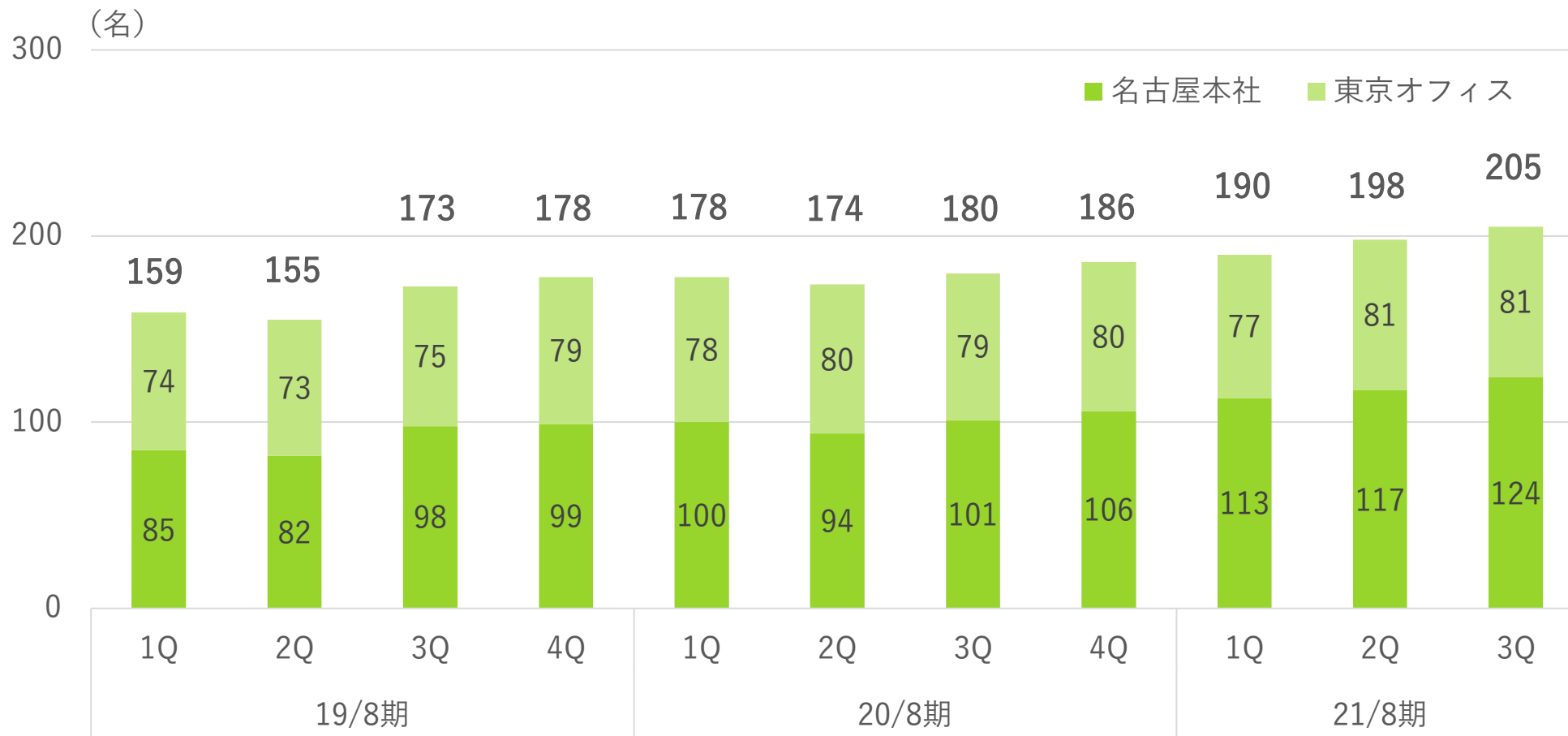
# PL四半期別内訳推移



(百万円)	20/8期				21/8期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
<b>売上高</b>	<b>781</b>	<b>851</b>	<b>925</b>	<b>875</b>	<b>916</b>	<b>965</b>	<b>880</b>
支払手数料	208	214	207	205	240	234	200
人件費	288	287	293	296	309	311	326
外注費	113	111	198	212	189	209	222
通信費	31	34	39	37	44	41	38
広告宣伝費	12	16	74	114	104	34	19
その他	8	▲ 6	14	85	▲ 6	28	▲ 8
<b>費用合計</b>	<b>661</b>	<b>658</b>	<b>828</b>	<b>952</b>	<b>881</b>	<b>860</b>	<b>799</b>
既存タイトル利益幅	165	215	236	96	107	165	182
新規タイトルへの開発投資等	▲ 46	▲ 22	▲ 139	▲ 172	▲ 72	▲ 60	▲ 102
<b>営業利益</b>	<b>119</b>	<b>192</b>	<b>97</b>	<b>▲ 76</b>	<b>34</b>	<b>104</b>	<b>80</b>

※ 21/8期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載、既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計値となります。

# 従業員数の推移



※「従業員数」は、取締役・監査役及び臨時従業員（アルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）を含みません。

3Qは新卒社員入社等で前四半期比+7名となり、従業員数が205名となりました。

## 3. 事業進捗見込み

# 4Q事業進捗見込み



4Q事業進捗見込み	4Q業績への影響
クラフィ日本版は6周年イベント（21/6-7）を実施中	3Q比で増収増益を想定
クラフィ繁体字版は3Qの5周年イベント後	3Q比で周年イベントの反動減を想定
ジャンプチ日本版は100作品突破キャンペーン（21/6-7）を実施中	3Q比で減収減益も引き続き堅調な推移を想定
ジャンプチ繁体字版は2周年イベント（21/6-7）を実施	3Q比で増収増益を想定
このファン繁体字版のユーザー数は緩やかに減少傾向続く	3Q比で減収減益となる方向性
現在準備中の新規及び海外エリア拡大含む計3タイトルのリリース予定なし	売上高を見込まず、想定通りの開発費用の発生を予定
俺ステ（21/6）をサービス終了	サービス終了に掛かる想定通りの費用発生を予定
前4Qのようなオフィス再編やIT投資などを予定していない	大きな一時費用発生を想定していない

※ 7/14(水)公表日時点の各タイトルの公開情報に沿って記載しておりますので、記載されていないイベントも予定しております。

4Qは主要タイトルで周年や大型イベントを予定し、3Q比で増収増益を見込んでおります。

# 準備中タイトル状況



準備中タイトル数

3本

## 準備中タイトル内訳

- ・名古屋スタジオとグローバルスタジオ共同で新規開発中のタイトル  
※22/8期内のリリースに向けて準備中
- ・協業パートナーによる当社既存タイトルの海外エリア拡大
- ・サイバーエージェント等と共同のメディアミックスプロジェクト（受託）

各タイトル概要（リリース時期予定を含む）は今後の進捗状況に応じて公表いたします。

## 4. 決算参考資料



# 2021年8月期業績予想詳細



(百万円)	21/8期業績予想 (2020/9-2021/8)	21/8期3Q累計実績 (2020/9-2021/5)	進捗率	20/8期実績 (2019/9-2020/8)	増減額	増減率
<b>売上高</b>	<b>3,842</b>	<b>2,762</b>	<b>71.9%</b>	<b>3,433</b>	<b>408</b>	<b>11.9%</b>
売上原価	2,823	2,114	74.9%	2,536	287	11.3%
売上総利益	1,018	648	63.6%	897	121	13.5%
(売上総利益率)	26.5%	23.5%	-	26.1%	-	-
販管費	526	427	81.2%	564	▲ 38	▲6.7%
<b>営業利益</b>	<b>492</b>	<b>220</b>	<b>44.8%</b>	<b>332</b>	<b>159</b>	<b>47.8%</b>
(営業利益率)	12.8%	8.0%	-	9.7%	-	-
<b>経常利益</b>	<b>484</b>	<b>223</b>	<b>46.1%</b>	<b>331</b>	<b>152</b>	<b>45.8%</b>
(経常利益率)	12.6%	8.1%	-	9.7%	-	-
<b>純利益</b>	<b>1,003</b>	<b>231</b>	<b>23.1%</b>	<b>224</b>	<b>779</b>	<b>347.3%</b>
(純利益率)	26.1%	8.4%	-	6.5%	-	-

※ 20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

(注) 1. 21/8期末に法人税等調整額 (△は利益) △614百万円を計上する見込みです (P9参照)。

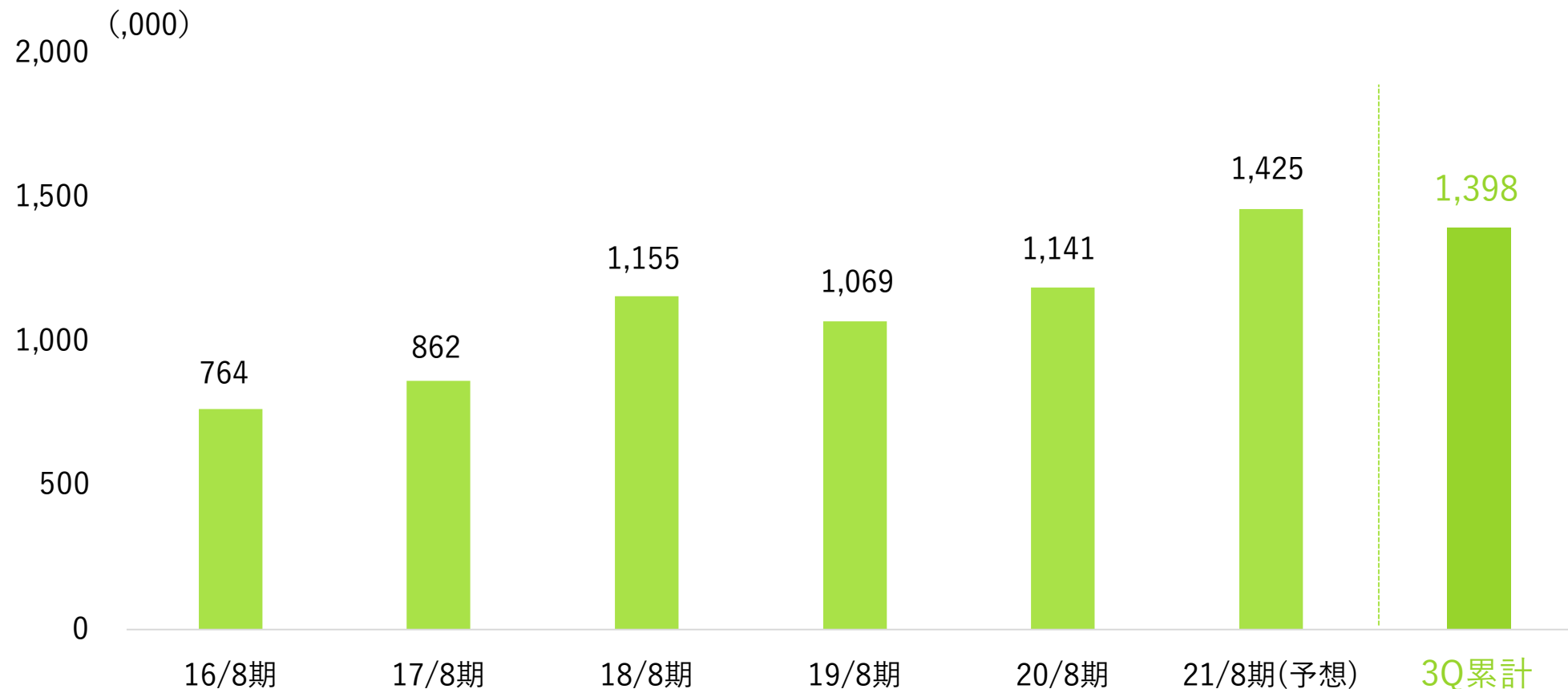
# BS（四半期）



(百万円)	2021/5末	2021/2末	増減率	2020/5末	増減率
現金及び預金	1,333	1,334	▲ 0.1%	852	56.5%
流動資産	2,231	2,327	▲ 4.1%	1,697	31.5%
無形固定資産	0	0	-	0	-
固定資産	470	524	▲ 10.3%	360	30.6%
<b>資産合計</b>	<b>2,701</b>	<b>2,852</b>	<b>▲ 5.3%</b>	<b>2,058</b>	<b>31.2%</b>
短期借入金	166	217	▲ 23.5%	107	55.1%
長期借入金	36	70	▲ 48.6%	72	▲ 50.0%
負債合計	1,126	1,207	▲ 6.7%	1,024	10.0%
純資産合計	1,575	1,644	▲ 4.2%	1,033	52.5%
<b>負債純資産合計</b>	<b>2,701</b>	<b>2,852</b>	<b>▲ 5.3%</b>	<b>2,058</b>	<b>31.2%</b>

※ 21/8期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

# 会社全体の各年度平均MAU



※ MAUは月間の総アクティブユーザー数であり、上記は会社全体のタイトル合算の各年度平均MAUです(非ゲームサービスのDecoLu除く)。  
過年度は新規リリースや大規模プロモーションの影響を含みます。個別サービスの詳細なKPIは協業先との関係などもあり、開示は差し控させていただきます。

3Q累計の平均MAU実績は主要タイトルが堅調に推移し1,398千人と概ね想定線で進捗、  
4Qも主要タイトルで周年や大型イベントを予定し堅調な推移を想定しております。

# Appendix.

# 創業ストーリー



2012年、ゲームメーカーやスタートアップの存在が希少な街、  
名古屋に、私たちは産声をあげました。

ゲームづくり未経験の開発者たちが集い、  
夢と情熱だけを頼りに、何度も失敗や危機を乗り越えながら、  
一步一步、着実に成長してきました。

そんな私たちの社名は、  
Worldwide / Nagoya / Developer / Play / Amazing / Network  
を組み合わせた造語、WonderPlanet。

創業からの想いを初志貫徹すべく、  
世界中へ、名古屋から生まれた開発チームが、  
遊びどころあふれる驚きとワクワクを、広げていく。  
そんな想いがこめられています。

# 経営陣



代表取締役社長CEO

常川 友樹

2012年  
当社設立、  
代表取締役社長就任（現任）



取締役CGO

久手堅 憲彦

2011年  
Zynga Japan株式会社入社

2013年  
当社取締役就任（現任）



取締役CFO

佐藤 彰紀

2008年  
株式会社大和総研入社

2016年  
当社取締役就任（現任）

日本証券アナリスト協会  
検定会員



取締役会長

石川 篤

1998年  
株式会社サイバーエージェ  
ント入社

2005年  
ウノウ株式会社代表取締役  
副社長就任

2013年  
当社取締役就任（現任）

社外取締役

和田 洋一



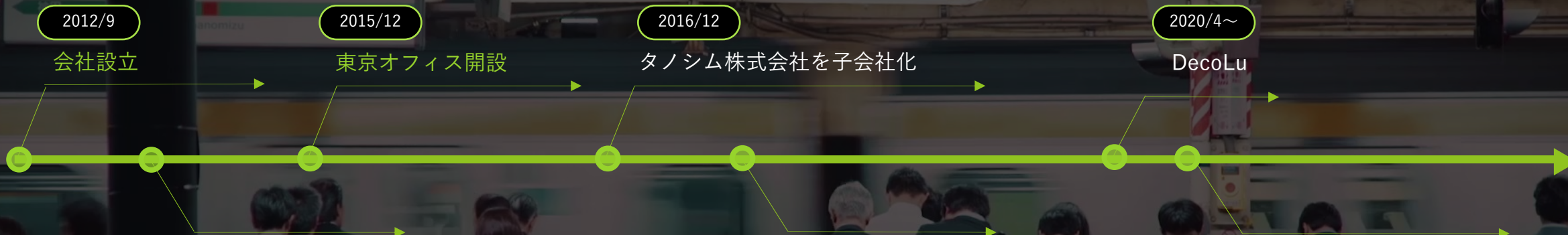
1959年生まれ、愛知県出身。東京大学法学部卒業。1984年、野村證券入社。2000年、株式会社スクウェア入社。2001年に同社代表取締役社長に就任。2003年から株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長に就任。2008年から2013年まで株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスに代表取締役社長を務める。2016年4月、藍綬褒章を受章。2016年8月、当社取締役就任（現任）

社外取締役

手嶋 浩己



1976年生まれ、神奈川県出身。一橋大学商学部卒業。1999年、株式会社博報堂に入社。2006年、株式会社インタースパイア（現ユニテッド株式会社）取締役に就任、2度の経営統合を経て、2012年ユニテッド株式会社取締役に。2013年から2017年まで投資先の株式会社メルカリ社外取締役。2018年6月にユニテッド株式会社取締役を退任後、XTech Ventures株式会社共同創業者兼ジェネラルパートナー就任（現任）。2018年8月、当社取締役就任（現任）



2015/7~

- クラッシュフィーバー
- ・ 日本版 (2015/7~)
  - ・ 繁体字版 (2016/5~)
  - ・ 英語版 (2016/10~)



2018/3~

- ジャンプチ ヒーローズ
- ・ 日本版 (2018/3~)
  - ・ 繁体字版 (2019/6~)



2020/9~

- このファン
- ・ 繁体字版 (2020/9~)

## WonderPlanet

名古屋本社

東京オフィス

名古屋スタジオ

自社開発（オリジナル・IP）を強みとし、  
名古屋にて開発から運営の全てを担う

現担当タイトル

- ・クラフィ日本版
- ・ジャンプチ日本版

グローバルスタジオ

一気通貫の海外展開を強みとし、  
東京にて開発から運営の全てを担う

現担当タイトル

- ・クラフィ繁体字版、英語版
- ・ジャンプチ繁体字版
- ・このファン繁体字版

タノシム  
スタジオ

M&Aで参画、  
新規チャレンジを担う

現担当タイトル

- ・DecoLu

コーポレート部・内部監査室



1

自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

2

海外展開を一気通貫するグローバルスタジオ

# ① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

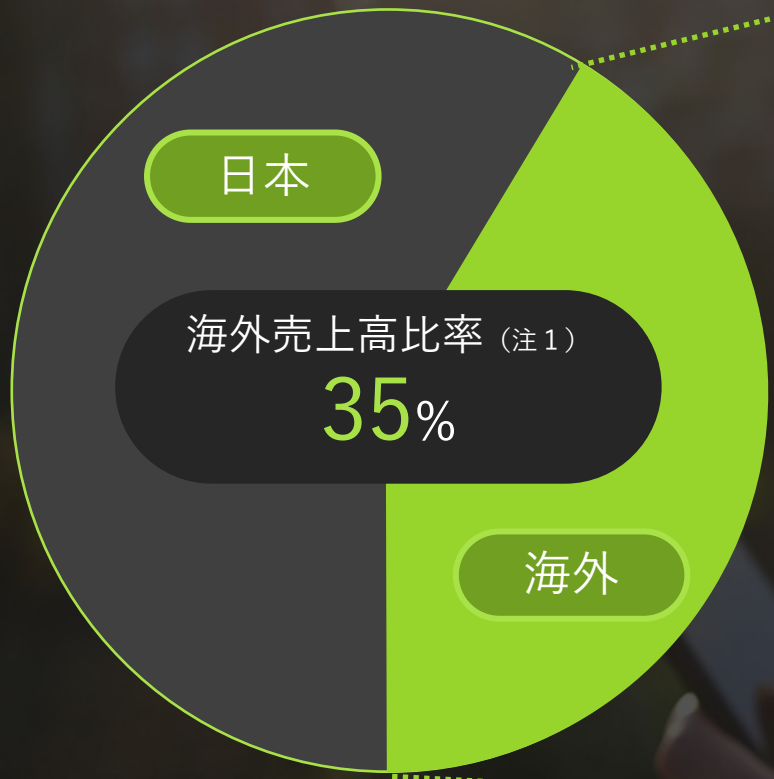
## 名古屋スタジオ（名古屋本社）



(注) 1. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、東海3県（愛知県、岐阜県、三重県）の出身もしくは学校（大学院、大学、専門学校、高校以上）卒業で算出、2021年3月末時点。  
 2. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、当社もしくは他社でのエンジニア業務の経験者で算出、2021年3月末時点。

モノづくりの街“名古屋”で優秀な人材を採用・育成し、安定した開発体制を構築しています。  
 主要な開発メンバーは次の自社開発に集中し、ヒットの連続性を支えます。

## ② 海外展開を一貫通貫するグローバルスタジオ



グローバルスタジオ (東京オフィス)

日本国内から  
一貫した  
開発と運営

開発チーム

企画チーム

デザインチーム

マーケティングチーム

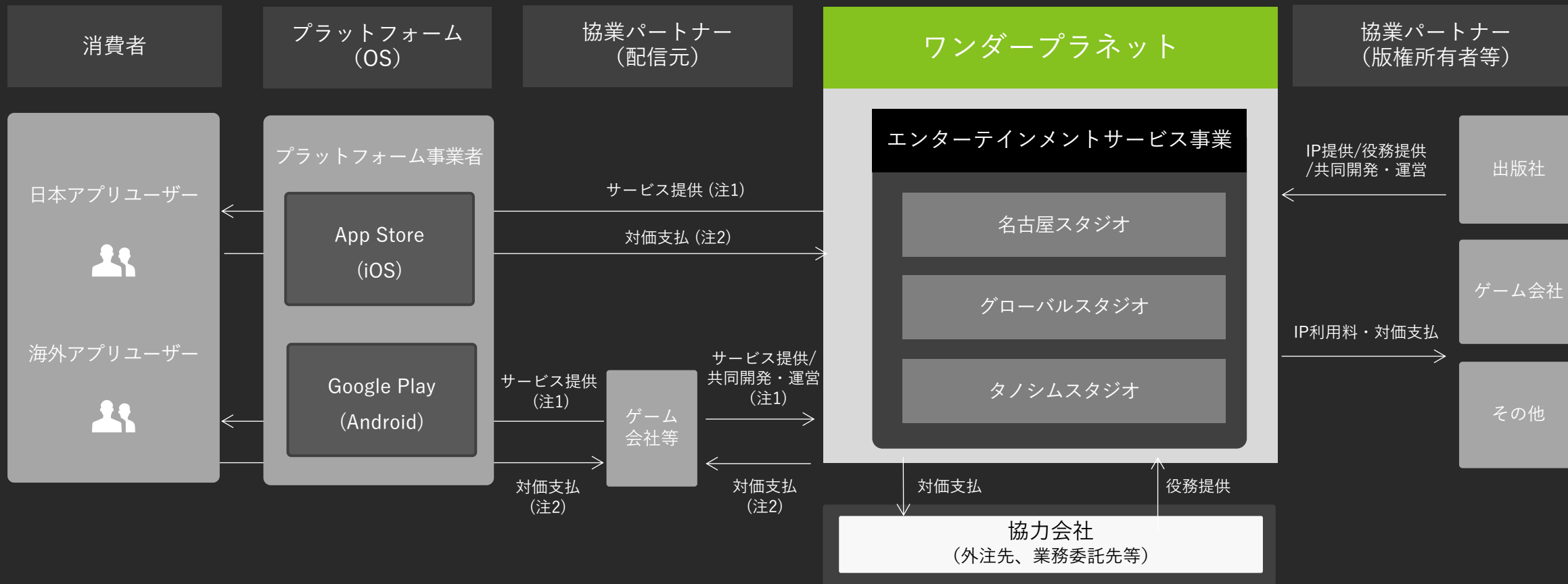
グローバルスタジオに  
おける海外人材比率 (注2)

約 **57%**

(注) 1. 2020年8月期連結の数値 ※参考：2019年8月期単体は同34%。  
 2. グローバルスタジオの正社員・契約社員のうち、外国籍の社員で算出、2021年3月末時点。

多様な人材が集まる東京を拠点とし、海外展開を一貫して実現する体制を構築しています。  
 外国籍の新規採用者はリファラル経由が約6割を占めています。 (2019年8月期から2021年8月期第2四半期)

# ビジネスモデル



(注) 1. ユーザーへの提供は、当社がプラットフォームを通じて直接ユーザーにサービス提供を行う場合と、協業パートナーを通じて行う場合があります。  
2. ユーザーが購入したアイテム等の代金のうち、プラットフォーム利用にかかる手数料や協業パートナーへの収益分配額を控除した金額を受領しています。

自社開発や協業パートナーと協力し、国内外へと事業を展開しています。



# クラッシュフィーバー

Wonder Planet

自社開発タイトル (オリジナル)

タイトル名

クラッシュフィーバー

累計ダウンロード数

世界合計

1,300 万ダウンロード

パブリッシャー

ワンダープラネット

ライセンス

当社オリジナルIP

概要

- ・ジャンル：ブッ壊し！ポップ☆RPG
- ・日本版は運営6年目（15/7～）、繁体字版は運営6年目（16/5～）、英語版は運営5年目（16/10～）と長期運営中



# ジャンプチ ヒーローズ

Wonder Planet

## 自社開発タイトル (IP)

タイトル名	ジャンプチ ヒーローズ	
累計ダウンロード数	世界合計	1,100 万ダウンロード
パブリッシャー	LINE ※当社は手数料等を控除後のネット売上高=PL売上高と会計処理	
ライセンス協業	集英社 LINE	

概要

- ・ジャンル：友情・努力・勝利！ 体感プチプチRPG
- ・漫画キャラクターの登場数が世界最多認定（19/12）
- ・日本版は運営4年目（18/3～）、繁体字版は運営3年目（19/6～）



# この素晴らしい世界に祝福を!ファンタスティックデイズ繁体字版



## 他社開発タイトル (海外)

タイトル名	この素晴らしい世界に祝福を!ファンタスティックデイズ 繁体字版	
累計ダウンロード数	繁体字版	100 万ダウンロード
パブリッシャー	ワンダープラネット	
ライセンス協業	Sumzap (サイバーエージェント子会社)	
概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 他社開発運営タイトルの海外パブリッシング</li> <li>・ 当社は繁体字圏 (台湾、香港、マカオ) の運営を担当し、開発運営からマーケティングまで一貫して対応 (20/9~)</li> </ul>	



# 今までのパートナー実績



## キャリア・プラットフォーマー

NTTドコモ  
※2019/4サービス移管

LINE



## 他社開発タイトル（海外）

Sumzap

スクウェア・エニックス  
※2020/8サービス終了

## 出版社

集英社

KADOKAWA

## 芸能事務所

ジャニーズアイランド

## メディアミックス

サイバーエージェント等  
※現在開発中

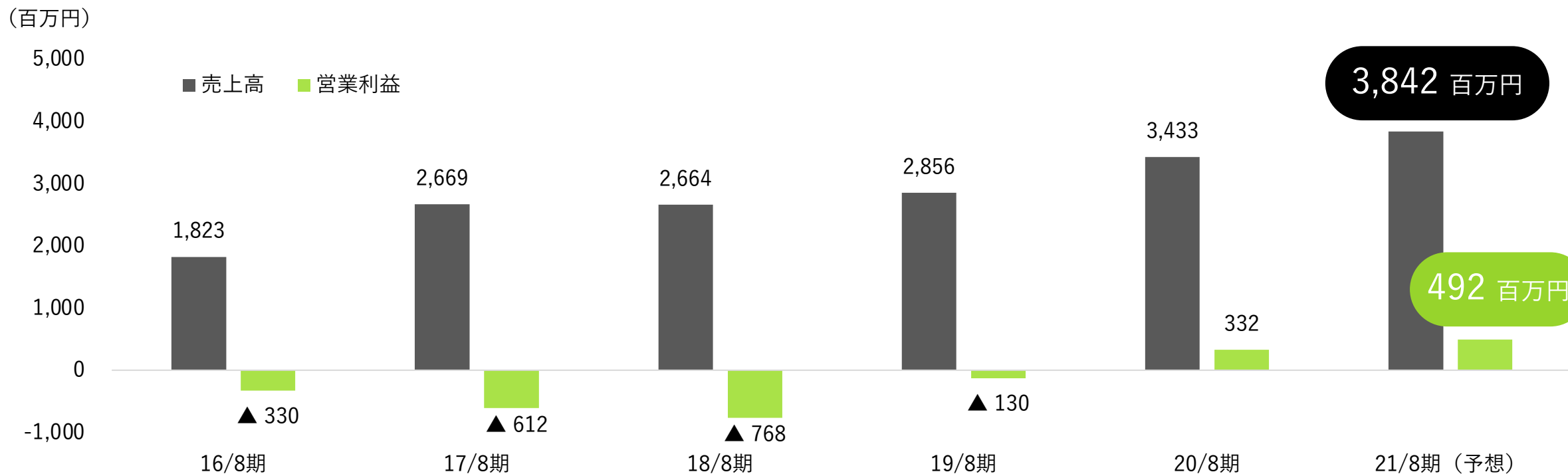
当社の強みである自社開発及び海外展開力を背景に協業実績を重ねており、  
多種多様な協業パートナーとの事業機会を拡大しています。



# P/Lサマリー



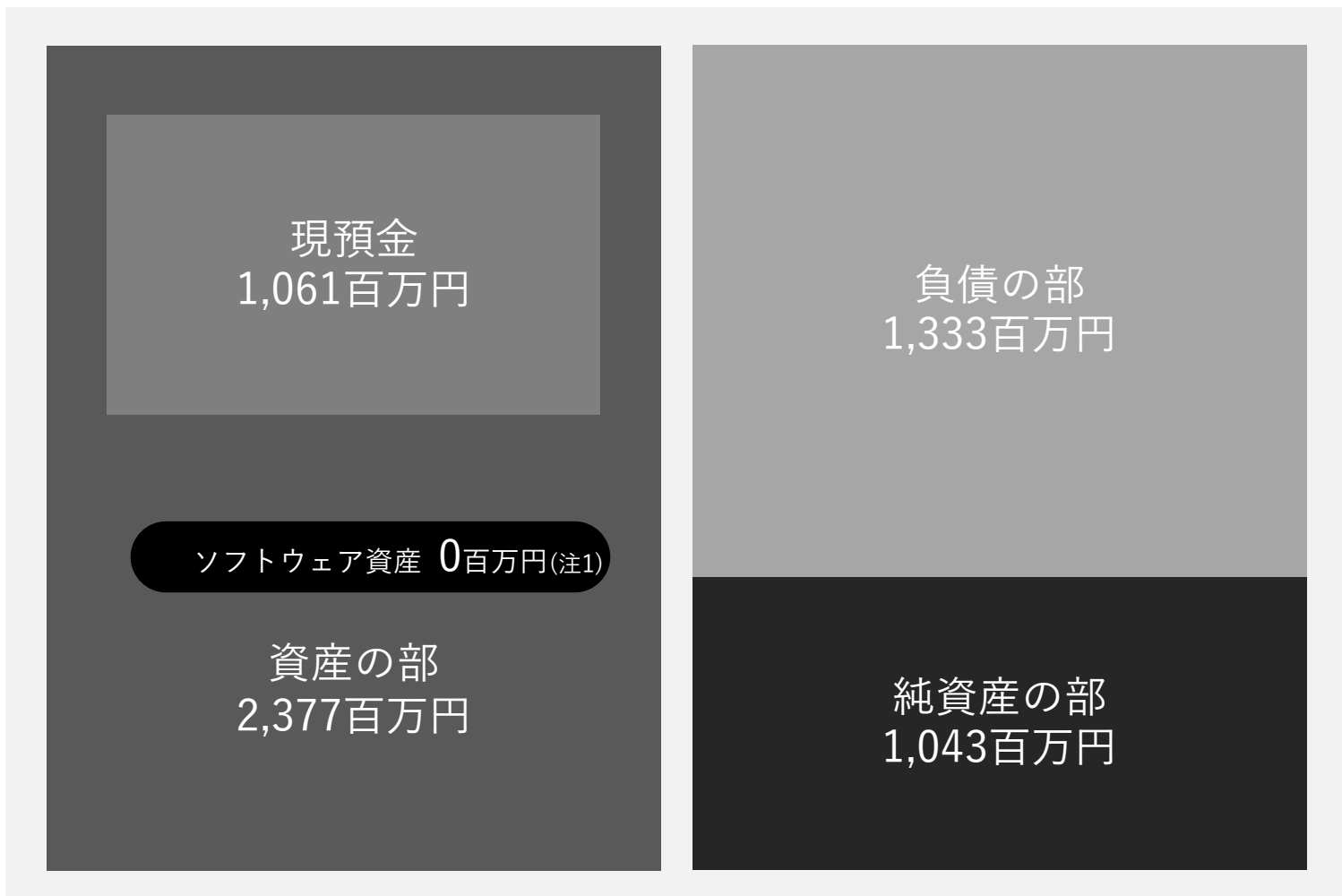
## 売上高・営業利益（単体）の推移



※ 20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

2020年8月期に既存タイトルが安定的に収益貢献することで年間黒字化を達成し、  
2021年8月期は売上高38億円、営業利益4.9億円と前年度より増収増益を見込んでいます。

## 貸借対照表(単体) 2020年8月期末

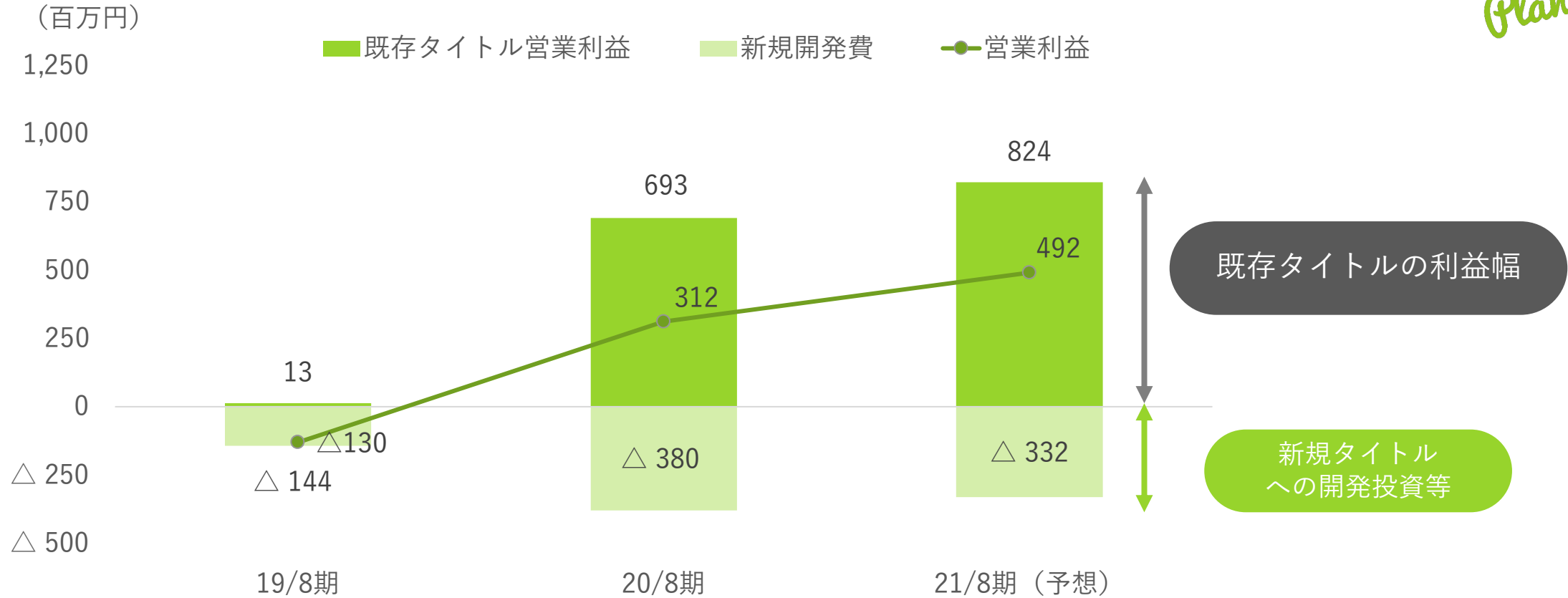


(注) 1. 開発中・運営中ともに各タイトルで開発運営費をソフトウェア資産に計上せず、都度費用計上しています。

→先んじて費用処理するため、投資拡大フェーズには利益体質な状態に見えないデメリットはありますが、ソフトウェア資産を計上しないことで減損リスクが低減されていると認識しています。

※ 仕掛品として資産計上しているものは除きます。

# 既存タイトル利益 vs 新規開発投資

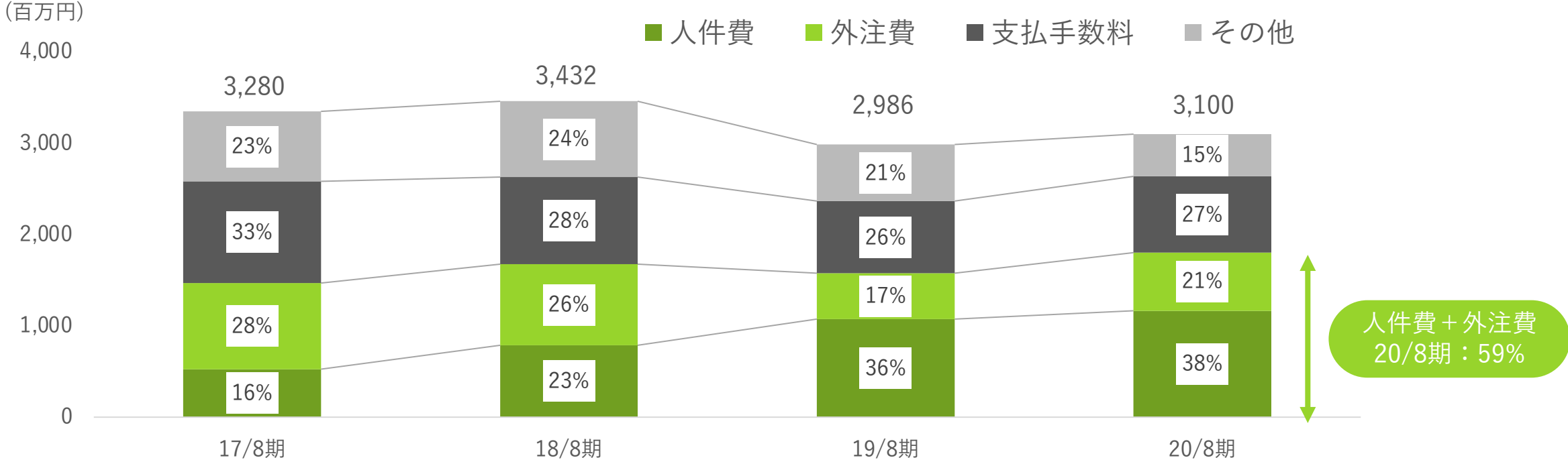


※ 20/8期は連結決算、全社経費配賦後の各タイトル営業利益を集計、既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計です。

既存タイトルの利益内で新規開発投資を行うのが現在の方針です。

2021年8月期は新規開発投資3.3億円の上で営業増益となる4.9億円を見込んでいます。

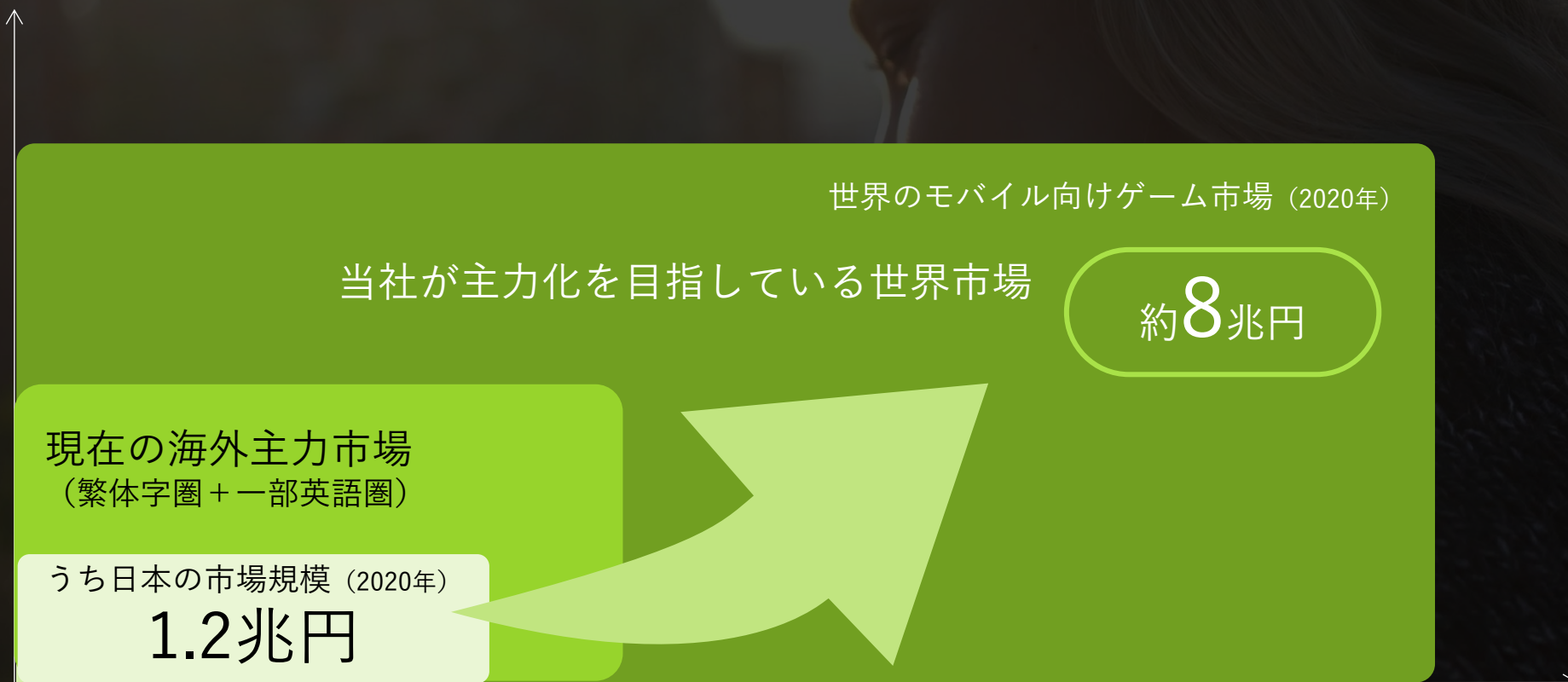
# コストの主要内訳推移



※ 20/8期は連続して比較可能な単体決算、「人件費」は売上原価と販管費の人件費の合計、「支払手数料」は主にApple/Google向けPF手数料、「その他」には通信費、広告宣伝費等が含まれています。

当社のコストは人件費 + 外注費による“広義の人件費”が過半を構成しています。  
直雇用はコア層として採用・育成し、外部会社の協力等で柔軟な体制を構築しています。

# 当社が主力化を目指している約8兆円の世界市場



出典：newzoo「The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023」、  
角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2021」をもとに当社算出、108円/\$で円換算。

現在のエリア別売上構成では、日本に次いで繁体字圏（主に台湾・香港）が主力市場です。  
英語圏含む世界市場で当社の成長余地は大きく、今後も海外展開に注力してまいります。

## 名古屋スタジオの自社開発

未発表  
タイトル

- ・2018年より開発中
- ・主力メンバーが開発を担当



## グローバルスタジオの海外展開

英語圏含む世界市場

自社開発  
タイトル（海外）

他社開発  
タイトル（海外）

名古屋スタジオの自社開発とグローバルスタジオの海外展開を主軸に、更なる成長を目指します。  
現在（21/8期3Q時点）、新規及び海外エリア拡大の3タイトルを準備中です。

# エクイティ・ストーリー



※ 上記は当社の営業利益の中長期見通しを示すイメージです。

既存タイトルの安定成長と新規タイトルの収益貢献で営業利益の拡大を図りながら、成長へ向けた新規開発投資を継続的に行います。

# PL推移 (5カ年)



(百万円)	2016年 8月期	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期
<b>売上高</b>	<b>1,823</b>	<b>2,669</b>	<b>2,664</b>	<b>2,856</b>	<b>3,433</b>
売上原価	1,332	2,526	2,521	2,338	2,536
原価率 (%)	73.1%	94.6%	94.6%	81.9%	73.9%
<b>売上総利益</b>	<b>491</b>	<b>143</b>	<b>144</b>	<b>517</b>	<b>897</b>
粗利率 (%)	26.9%	5.4%	5.4%	18.1%	26.1%
販管費	821	754	912	647	564
<b>営業利益</b>	<b>-330</b>	<b>-611</b>	<b>-767</b>	<b>-130</b>	<b>332</b>
営業利益率 (%)	-18.1%	-22.9%	-28.8%	-4.6%	9.7%
<b>当期純利益</b>	<b>-274</b>	<b>-759</b>	<b>-835</b>	<b>12</b>	<b>224</b>
当期純利益率 (%)	-15.0%	-28.5%	-31.4%	0.4%	6.5%

※ 2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。



# BS推移（5ヵ年）



(百万円)	2016年 8月期	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期
現金及び現金同等物	1,082	738	236	593	1,061
流動資産合計	1,916	1,231	913	1,230	1,928
有形固定資産合計	6	0	0	9	39
無形固定資産合計	3	-	-	-	-
投資その他の資産合計	41	152	365	500	409
<b>資産合計</b>	<b>1,968</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>
短期借入金	300	100	200	107	211
長期借入金	-	-	-	150	28
負債合計	1,561	685	1,171	921	1,333
純資産合計	407	698	107	819	1,043
<b>負債純資産合計</b>	<b>1,968</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>

※ 2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

## 免責事項

本資料の作成に当たり、当社が入手可能な情報の正確性や完全性に依拠し、作成しております。

また、発表日現在の将来に関する前提や見通し、計画に基づく予想が含まれている場合がありますが、これらの将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、当社として、その達成を約束するものではありません。

当該予想と実際の業績の間には、経済状況の変化や顧客のニーズ及びユーザーの嗜好の変化、他社との競合、法規制の変更等、今後のさまざまな要因によって、大きく差異が発生する可能性があります。