

ホリスティック企業レポート ワンダープラネット 4199 東証マザーズ

新規上場会社紹介レポート
2021年6月11日発行

一般社団法人 証券リサーチセンター



証券リサーチセンター
審査委員会審査済 20210610

海外売上高比率が高いスマートフォン向けゲーム開発会社 「クラッシュフィーバー」と「ジャンプチ ヒーローズ」が中核タイトル

アナリスト: 大間知 淳 +81(0)3-6812-2521
レポートについてのお問い合わせはこちら info@stock-r.org

【4199 ワンダープラネット 業種: 情報・通信業】

決算期	売上高 (百万円)	前期比 (%)	営業利益 (百万円)	前期比 (%)	経常利益 (百万円)	前期比 (%)	純利益 (百万円)	前期比 (%)	EPS (円)	BPS (円)	配当金 (円)
2019/8	2,856	7.2	-130	-	-136	-	12	-	6.4	-	0.0
2020/8	3,433	20.2	332	-	331	-	224	-	110.9	-	0.0
2021/8 予	3,842	11.9	492	47.8	484	45.8	1,003	347.2	483.6	-	0.0

(注) 単体ベース、2021/8期予想は会社予想

【株式情報】	【会社基本情報】	【その他】
株価	4,815円 (2021年6月10日)	本店所在地
発行済株式総数	2,149,412株	愛知県名古屋市
時価総額	10,349百万円	設立年月日
上場初値	4,115円 (2021年6月10日)	2012年9月3日
公募・売出価格	2,560円	代表者
1単元の株式数	100株	常川 友樹
		従業員数
		195人 (2021年3月)
		事業年度
		9月1日から翌年8月31日
		定時株主総会
		毎事業年度末日から3か月以内

> 事業内容

◆ 海外売上高比率が高いスマートフォン向けゲーム開発会社

ワンダープラネット(以下、同社)は、スマートフォン向けゲームの企画・開発・運営・販売等を展開しており、Apple や Google が運営するプラットフォーム等を通じてユーザーにゲームを提供している。ゲームタイトルの種類別では、「自社開発タイトル(オリジナル)」に分類されるオリジナル作品の自社開発・国内外での運営に加え、「自社開発タイトル(IP)」に分類される他社のIP^{注1}を使用した作品の自社開発・国内外での運営や、「他社開発タイトル(海外)」として他社が開発して国内で提供している作品の海外向けの開発・運営を手掛けている。

(注1)

IP (Intellectual Property) とは、著作権等の知的財産権のことである。

同社が提供するタイトルは、ユーザーが無料でダウンロードして楽しむことができ、アプリ・ゲーム内での一部アイテムの獲得や機能拡張の際に課金するフリーミアムモデルを採用している。

自社開発タイトル(オリジナル)は、企画、開発、運営の全てを自社で一貫して行うため、コストの多くを同社が負担する必要があるものの、ヒットした場合は利益貢献が大きくなる特徴がある。代表的な運営タイトルとしては、ユニテッド(2497 東証マザーズ)との共同事業である「クラッシュフィーバー」(15年7月リリース、世界合計1,200万ダウンロード)が挙げられる。

自社開発タイトル(IP)は、当該IPのファンのうち、一定数をタイトルのユーザーとして獲得できる可能性があるため、収益配分の割合がオリジナルタイトルに比べ低くなるものの、費用負担が抑えられリスクが低減できる特徴がある。代表的な運営タイトルとしては、「週刊少年ジャンプ」の歴代キャラクターが多数登場する「ジャンプチ ヒーローズ」(18年3月リリース、世界合計1,100万ダウンロード)が挙げられる。同タイトルでは、Z ホールディングス

(4689 東証一部)傘下の LINE と業務提携契約を結んでいる。

他社開発タイトル(海外)では、オリジナルタイトルの国内外での配信経験を活かして、他社開発タイトルを海外向けに開発すると共に、安定した運営を行っている。IP を保有する協業パートナーへの収益配分が必要となるものの、開発費が抑えられ、短期間でのリリースが可能となる特徴がある。代表的な運営タイトルとしては、「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」(20年9月リリース、繁体字圏^{注2}合計100万ダウンロード)が挙げられる。同タイトルでは、サイバーエージェント(4751 東証一部)のグループ企業であるサムザップとパブリッシング契約を締結している。

(注2)繁体字圏とは、中国語の文字の形態の一種である繁体字が使われている地域であり、台湾、香港、マカオを指している。

「クラッシュフィーバー」と「ジャンプチ ヒーローズ」が同社の中核タイトルとなっており、2タイトルが20/8期における売上高の95.0%、21/8期第2四半期累計期間(以下、上期)における売上高の78.5%を占めている。

同社では、独立した3つのスタジオ(名古屋スタジオ、グローバルスタジオ、タノシムスタジオ)でアプリ・ゲームの企画・開発・運営を行っている。

名古屋本社に位置する名古屋スタジオは、自社開発タイトル(オリジナル・IP)を強みとし、「クラッシュフィーバー」日本版、「ジャンプチ ヒーローズ」日本版の開発と運営を行っている。21年3月末時点で、名古屋スタジオの正社員・契約社員102名のうち、34名(構成比33%)がエンジニアまたはエンジニア業務の経験者である。また、90名(同88%)が東海3県(愛知、岐阜、三重)の出身、または東海3県の学校卒業生であり、地域に根ざした雇用を特徴としている。

東京オフィスに位置するグローバルスタジオは、自社及び他社開発タイトル海外版の開発・運営を担っており、「クラッシュフィーバー」繁体字版・英語版、「ジャンプチ ヒーローズ」繁体字版、「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」繁体字版を担当している。海外売上高比率(タイトル利用ユーザーの所在地を基礎として算出)は、19/8期(単体)が34%、20/8期(連結)が35%に達しており、海外事業が収益の柱となっている。

21年3月末時点で、グローバルスタジオの正社員・契約社員51名のうち、29名(構成比57%)が外国籍人材である。また、19/8期から21/8期上期までの外国籍新規採用者15名のうち、9名(同60%)がリファラル採用(同社社員による知人・友人等の紹介)であり、継続的に人材が確保できていることが特徴となっている。

タノシムスタジオは、16年12月に子会社化し、18年9月に吸収合併したタノシムのメンバーが中心となって運営されている。ゲーム以外の領域を含めて協業パートナーとの新規チャレンジを担っているスタジオである。

同社は、ゲームの運営に当たり、寄せられたユーザーの意見や要望等を参考にして機能改修や施策への活用等を行っている。結果として、運営継続期間については、「クラッシュフィーバー」は5年を、「ジャンプチ ヒーローズ」は3年を超えている(図表1)。

【図表1】運営中のタイトル

タイトル	配信元	協業パートナー	言語	リリース時期	サービス内容
クラッシュフィーバー	同社	ユナイテッド	日本語 繁体字中国語 英語	15年7月 16年5月 16年10月	明るくポジティブな仮想世界を舞台に、画面をタップするだけの簡単操作で楽しめるブツ壊し!ポップ☆RPG
ジャンプチ ヒーローズ	LINE	同左	日本語 繁体字中国語	18年3月 19年6月	「週刊少年ジャンプ」の創刊50周年を記念した友情・努力・勝利! 体感ブツ壊しRPG
DecoLu (デコル)	ジャーニーズ アイランド	同左	日本語	20年4月	スティッキーが毎日の予定を楽しく彩るデコれる手帳アプリ
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	同社	サムザップ	繁体字中国語	20年9月	アニメ「この素晴らしい世界に祝福を!」のキャラクターたちが登場するRPG
おねがい、俺を現実に戻さない で!シンフォニアステージ	同社	KADOKAWA	日本語	20年12月	ヒロインたちとともにアイドルなき世界にアイドル文化を創生していく異世界アイドル創生リズムゲーム

(注) 協業タイトルを含む

(出所) 届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

同社は近年、業容拡大に伴い、開発部門を中心に従業員の大量採用に成功している。従業員数は、16/8 期末の62名から21年3月末には195名に増加した。結果として、従業員の平均年齢は32.1歳と比較的若い。

◆ 周年イベント等のリリース後の施策の成否が重要となっている

同社が開発したタイトルは、配信の方式や協業の内容により、売上高の計上方法が異なっている。同社が直接配信を行うタイトルは、課金収入から協業パートナーへの収益分配を控除した金額を売上高として計上しており、プラットフォーム事業者からは課金収入から手数料を除いた金額を受領している。一方、同社が開発・運営を担当し、協業パートナーが配信を行うタイトルは、同社が契約に基づき協業パートナーから受取る金額を売上高として計上している。

(注3) DAUとは、1日当たりの利用ユーザー数である。

(注4) ARPPUとは、課金ユーザー1人当たりの平均課金額である。

(注5) PURとは、利用ユーザーの内の課金ユーザーの比率である。

同社は、KPIとして、DAU(Daily Active Users)^{注3}、ARPPU(Average Revenue Per Paid User)^{注4}、PUR(Paid User Rate)^{注5}を挙げているが、具体的な数値は開示されていない。

スマートフォン向けゲームの売上高は、新作のリリース当初の人気だけでなく、サービス内でのオリジナルイベントやタイトル毎の周年イベント、季節イベント、他社IPとのコラボレーション等のリリース後の施策実施によっても数値が変動する特徴がある。

同社は20/8期だけ連結決算を開示しているが、連結子会社の売上高はごく僅かであるため、証券リサーチセンター(以下、当センター)では、単体決算で同社の収益構造を分析することにした(連結子会社は21年4月に清算されたため、21/8期は単体決算のみの開示となる)。

同社の売上原価の6割以上は自社の技術者に支払う労務費と協力会社(ゲーム開発会社)に支払う外注費であり、労働集約型のビジネスと言える。また、プラットフォーム事業者を支払う売上原価として、プラットフォーム手数料があり、20/8期の売上高プラットフォーム手数料比率は24.3%に達している。なお、同社はアプリ・ゲームの新規開発費用をソフトウェア資産に計上せず、期間費用としているため、ゲームタイトルに係る減価償却費は計上されていない。

販売費及び一般管理費(以下、販管費)の内訳としては、主にゲームタイトル向けである広告宣伝費が中心を占めており、その他、役員報酬や給料及び手当、支払手数料等が挙げられる。

◆ プラットフォーム事業者を通して配信

同社のエンドユーザーは一般消費者であるが、プラットフォーム事業者及び配信元となる協業パートナーを通じて契約しているため、取引先としては、Google、Apple、LINEへの依存が高くなっている。21/8期上期では、継続的な取引となっている3社に対する売上高が、概ね3分の1ずつを占めている(図表2)。

【図表2】相手先別の売上高の推移

相手先	19/8期		20/8期		21/8期2Q累計	
	金額 (百万円)	割合 (%)	金額 (百万円)	割合 (%)	金額 (百万円)	割合 (%)
Google	1,095	38.3%	1,260	36.7%	650	34.6%
Apple	858	30.1%	1,026	29.9%	605	32.2%
LINE	755	26.4%	1,088	31.7%	608	32.3%

(注) 20/8期は連結決算

(出所) 届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

> 特色・強み

◆ 他社IPや他社開発のタイトルの取扱いや海外展開に特徴がある

同社は、自社開発のオリジナルタイトルの国内展開だけに依存せず、他社IPタイトルや他社開発タイトルの取扱いや、海外展開にも事業領域を広げている。同社の特色及び強みの多くは、バランスの良いタイトルポートフォリオを構築していることに関係している。

具体的には、(1) 自社開発タイトル「クラッシュフィーバー」で、運営 6 年目の日本版に加え、繁体字中国語版、英語版でも運営 5 年目の実績があること、(2) 自社開発タイトル(IP)「ジャンプチ ヒーローズ」で、集英社やLINEと協業して、日本版で運営 4 年目、繁体字中国語版で運営 2 年目の実績があること、(3) 他社開発タイトルの海外向けの開発、運営を手掛けることで、リスクを抑えつつ、安定収益の確保を狙う体制を構築していること、(4) 海外版の開発・運営拠点であるグローバルスタジオでは 29 名の外国籍社員を雇用していること、(5) 20/8 期の海外売上高比率が 35%に達していること、(6) 過去 4 期間の年平均増収率が 17.1%と高いこと、(7) ゲームの開発費をソフトウェアとして資産計上していないこと等が特色及び強みとして挙げられる。

> 事業環境

◆ モバイル向けゲーム市場は拡大が期待されている

角川アスキー総合研究所の「ファミ通モバイルゲーム白書 2021」によれば、20 年のモバイルゲーム市場は全世界で約 7.7 兆円、アジア全体で約 4.2 兆円、うち日本が約 1.2 兆円と推測されており、今後も拡大が期待されている。

◆ 競合

同社が手掛けるスマートフォン向けゲーム事業は、多くのゲーム会社や SNS 関連企業等が参入しており、競争が激しい業界である。スマートフォン向けに加え、家庭用ゲーム機向けや PC オンラインゲーム向け等も手掛ける総合型の大手ゲーム会社としては、スクウェア・エニックス・ホールディングス(9684 東証一部)、バンダイナムコホールディングス(7832 東証一部)、コナミホールディングス(9766 東証一部)、ガンホー・オンライン・エンターテイメント(3765 東証一部)等が挙げられる。SNS を展開する中で、スマートフォン向けゲームも提供する企業としては、ミクシィ(2121 東証一部)、ディー・エヌ・エー(2432 東証一部)等が挙げられる。スマートフォン向けゲームを中核事業とする企業としては、グリー(3632 東証一部)、コロプラ(3668 東証一部)、Klab(3656 東証一部)、アカツキ(3932 東証一部)等が挙げられる。

> 業績

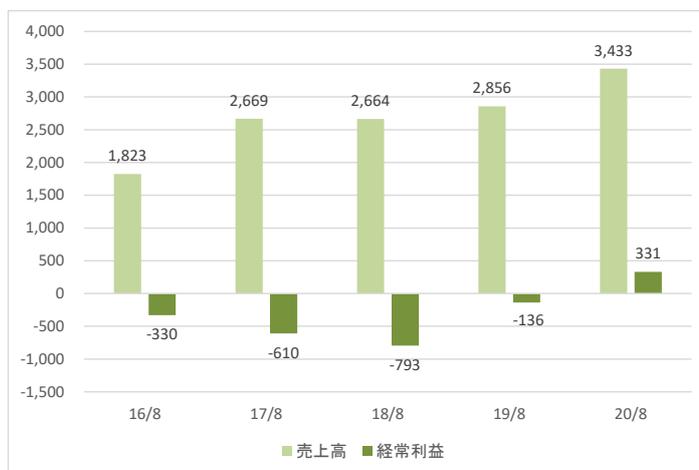
◆ 過去の業績推移

届出目論見書には、同社の設立後 4 期目にあたる 16/8 期からの単体業績が記載されている。売上高については、新作タイトルの投入と、主力タイトルのダウンロード数の継続的な拡大等により、20/8 期に掛けての 4 期間で、年平均 17.1%増加した(図表 3)。

16/8 期から 19/8 期までの経常損益については、開発部門を中心とした人材の積極採用や、「ジャンプチ ヒーローズ」を中心とした新規タイトルの開発投資による人件費の急増や、積極的な広告宣伝活動等から、損失を計上していた。20/8 期については、売上高の増加と広告宣伝費の縮小により、経常黒字に転換した。

【 図表 3 】 業績推移

(単位:百万円)



(出所) 届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

◆ 20年8月期単体業績

20/8 期の単体業績は、売上高 3,433 百万円(前期比 20.2%増)、営業利益 332 百万円(前期は 130 百万円の損失)であった(図表 4)。

【 図表 4 】 20年8月期の単体業績

	内訳	19/8期		20/8期		前期比 (%)	21/8期2Q累計	
		金額 (百万円)	構成比 (%)	金額 (百万円)	構成比 (%)		金額 (百万円)	構成比 (%)
売上高		2,856	100.0	3,433	100.0	20.2	1,881	100.0
売上原価		2,338	81.9	2,536	73.9	8.4	1,427	75.9
	労務費	855	30.0	947	27.6	10.8	514	27.4
	経費	1,521	53.3	1,676	48.8	10.2	-	-
	うちプラットフォーム手数料	791	27.7	835	24.3	5.5	-	-
	うち外注費	499	17.5	636	18.5	27.4	398	21.2
売上総利益		517	18.1	897	26.1	73.5	453	24.1
販売費及び一般管理費		647	22.7	564	16.4	-12.9	314	16.7
	広告宣伝費	303	10.6	217	6.3	-28.4	138	7.4
	役員報酬	81	2.8	81	2.4	0.0	40	2.2
	給料及び手当	103	3.6	77	2.2	-25.5	43	2.3
	支払手数料	43	1.5	61	1.8	39.8	-	-
営業利益		-130	-	332	9.7	-	139	7.4
経常利益		-136	-	331	9.7	-	141	7.5
当期(四半期)純利益		12	0.4	224	6.5	-	176	9.4

(出所) 届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

売上総利益率は、19/8期の18.1%から26.1%に上昇した。売上高外注費率は上昇したものの、売上高労務費率や売上高プラットフォーム手数料率が改善した。一方、販管費は、広告宣伝費や給料及び手当が大幅に減少したため、

前期比 12.9%減少した。また、子会社清算に伴い、関係会社株式評価損や関係会社清算損等、特別損失を 34 百万円計上した。

◆ 21 年 8 月期上期業績

21/8 期上期の業績は、売上高 1,881 百万円、営業利益 139 百万円であった。

「クラッシュフィーバー」や「ジャンプチ ヒーローズ」のダウンロード数の増加や、「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」の配信開始(20 年 9 月)を受けて、売上高は堅調に推移した。

売上高外注費率の上昇等により、売上総利益率は前通期の 26.1%から 24.1%に低下した。一方、売上高広告宣伝費率の上昇等により、販管費率は前通期の 16.4%から 16.7%にやや上昇した。結果、営業利益率は、前通期の 9.7%から 7.4%に悪化した。

◆ 21 年 8 月期の会社計画

21/8 期の会社計画は、売上高 3,842 百万円(前期比 11.9%増)、営業利益 492 百万円(同 47.8%増)、経常利益 484 百万円(同 45.8%増)、当期純利益 1,003 百万円(同 347.2%増)である。

売上高については、「クラッシュフィーバー」日本版の 6 周年イベント(21 年 7 月)、同繫体字中国語版の 5 周年イベント(21 年 5 月)、「ジャンプチ ヒーローズ」日本版の 3 周年イベント(21 年 3 年)等による収益の拡大を加味したタイトル別予想売上高に基づいて見込まれている。

売上原価については、労務費、外注費、プラットフォーム手数料、サーバー費用等の積上げにより、2,823 百万円(前期比 11.3%増)と見込まれている。販管費については、広告宣伝費、人件費、採用教育費、地代家賃等の積上げにより、527 百万円(同 6.7%減)と見込まれている。

特別損益の発生は見込まれていない。一方、直近の業績及び今後の業績見通しに基づき、これまで回収可能性が認められていなかった繰延税金資産について、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 百万円の計上を見込んでいる。

> 経営課題/リスク

◆ 海外市場展開の強化が経営課題

同社は、より一層の成長が見込まれる海外市場に自社のプロダクト・サービスを提供していく必要があると考えており、更なる海外市場展開の強化を課題としている。同社は、海外市場展開について、各地域の国民性や言語、デバイスの普及状況等に応じたプロダクト・サービスの企画、開発、運営に取り組むほか、国内外の有力パートナーとの協業による展開を推進する方針である。

◆ 法的規制について

アプリ・ゲームの開発・運営においては、「不当景品類及び不当表示防止法」における有利誤認・優良誤認の防止や過度な射幸性の抑止、「資金決済に関する法律」におけるゲーム内通貨の取扱い等を法令に沿って実施する必要がある。同社は、法令やガイドライン、社内規程の遵守を意識して事業を運営しているが、万一法令等に抵触するような事態が発生したような場合には、同社の事業等に影響を及ぼす可能性がある。

◆ 特定タイトルへの依存について

同社の売上高に占める「クラッシュフィーバー」と「ジャンプチ ヒーローズ」の2本のタイトルの構成比は、20/8 期が 95.0%、21/8 期上期が 78.5%を占めている。同社は、他の既存タイトルの維持・拡大や、新規アプリ・ゲームの開発・運営による収益拡大により、当該タイトルへの依存度の低減を図る方針である。しかし、他のタイトルの収益拡大が進まない中で、当該タイトルの売上高が縮小した場合は、同社の業績に影響を及ぼす可能性がある。

◆ プラットフォーム事業者の動向について

同社のアプリ・ゲームは、プラットフォーム事業者を通じて、海外を含む多くのユーザーに提供されている。プラットフォーム事業者の事業戦略が転換されたり、手数料率に変更されたりした場合は、同社の業績に影響を及ぼす可能性がある。

◆ 無配が当面続く可能性

同社は、中長期的な成長に向け、収益基盤の拡大や安定化、内部体制の構築に優先的に取り組む必要があると認識しており、現在、配当を実施していない。将来的には株主への利益還元を検討する方針であるとしているものの、無配が当面続く可能性ある点には注意が必要である。

【 図表 5 】 財務諸表

損益計算書	2019/8		2020/8		2021/8 2Q累計	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
売上高	2,856	100.0	3,434	100.0	1,881	100.0
売上原価	2,338	81.9	2,537	73.9	1,427	75.9
売上総利益	517	18.1	897	26.1	453	24.1
販売費及び一般管理費	647	22.7	584	17.0	314	16.7
営業利益	-130	-4.6	312	9.1	139	7.4
営業外収益	11	-	1	-	4	-
営業外費用	18	-	2	-	2	-
経常利益	-136	-4.8	312	9.1	141	7.5
税引前当期(四半期)純利益	-136	-4.8	297	8.6	141	7.5
当期(四半期)純利益	12	0.4	224	6.5	176	9.4

貸借対照表	2019/8		2020/8		2021/8 2Q	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
流動資産	1,230	70.7	1,928	81.1	2,267	82.9
現金及び預金	593	34.1	1,063	44.7	1,334	48.8
売上債権	544	31.3	603	25.4	678	24.8
棚卸資産	38	2.2	126	5.3	167	6.1
固定資産	509	29.3	449	18.9	466	17.1
有形固定資産	9	0.5	39	1.6	37	1.4
無形固定資産	-	-	-	-	-	-
投資その他の資産	500	28.8	409	17.2	428	15.7
総資産	1,740	100.0	2,377	100.0	2,733	100.0
流動負債	770	44.3	1,305	54.9	1,151	42.1
買入債務	54	3.2	107	4.5	100	3.7
短期借入金	-	-	177	7.5	80	2.9
1年内返済予定の長期借入金	107	6.1	34	1.4	145	5.3
固定負債	150	8.6	28	1.2	61	2.3
長期借入金	150	8.6	28	1.2	61	2.3
純資産	819	47.1	1,043	43.9	1,520	55.6
自己資本	819	47.1	1,043	43.9	1,520	55.6

キャッシュ・フロー計算書	2019/8		2020/8		2021/8 2Q累計	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
営業キャッシュ・フロー	-448		532		-163	
減価償却費	2		8		5	
投資キャッシュ・フロー	10		-45		87	
財務キャッシュ・フロー	754		-17		347	
配当金の支払額	-		-		-	
現金及び現金同等物の増減額	316		470		272	
現金及び現金同等物の期末残高	593		1,063		1,334	

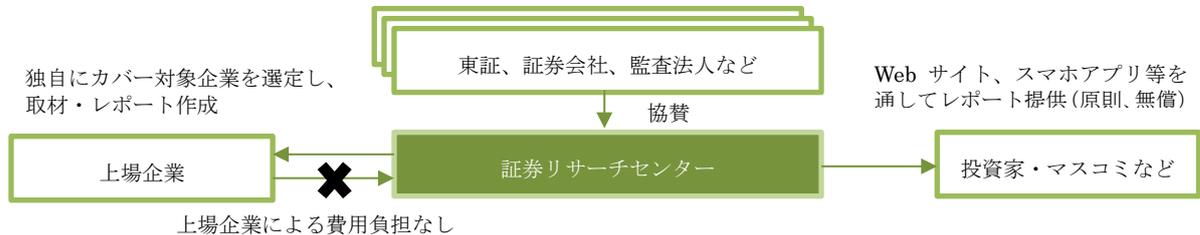
(注) 20/8 期は連結決算

(出所) 届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

証券リサーチセンターについて

証券リサーチセンターは、株式市場の活性化に向けて、中立的な立場から、アナリスト・カバーが不十分な企業を中心にアナリスト・レポートを作成し、広く一般にレポートを公開する活動を展開しております。

※当センターのレポートは経済産業省の「価値協創のための統合的開示・対話ガイダンス」を参照しています。



■協賛会員

株式会社東京証券取引所
みずほ証券株式会社
有限責任監査法人トーマツ
日本証券業協会
宝印刷株式会社

SMBC 日興証券株式会社
有限責任あずさ監査法人
三優監査法人
日本証券アナリスト協会
株式会社プロネクサス

大和証券株式会社
EY 新日本有限責任監査法人
太陽有限責任監査法人
監査法人 A&A パートナーズ

野村證券株式会社
株式会社 ICMG
株式会社 SBI 証券
いちよし証券株式会社

アナリストによる証明

本レポートに記載されたアナリストは、本レポートに記載された内容が、ここで議論された全ての証券や発行企業に対するアナリスト個人の見解を正確に反映していることを表明します。また本レポートの執筆にあたり、アナリストの報酬が、直接的あるいは間接的にこのレポートで示した見解によって、現在、過去、未来にわたって一切の影響を受けないことを保証いたします。

免責事項

- ・本レポートは、一般社団法人 証券リサーチセンターに所属する証券アナリストが、広く投資家に株式投資の参考情報として閲覧されることを目的として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。
- ・本レポートの内容・記述は、一般に入手可能な公開情報に基づき、アナリストの取材により必要な補充を加え作成されたものです。本レポートの作成者は、インサイダー情報の使用はもとより、当該情報を入手することも禁じられています。本レポートに含まれる情報は、正確かつ信頼できると考えられていますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。また、本レポートは投資家が必要とする全ての情報を含むことを意図したものではありません。
- ・本レポートに含まれる情報は、金融市場や経済環境の変化等のために、最新のものではなくなる可能性があります。本レポート内で直接又は間接的に取り上げられている株式は、株価の変動や発行体の経営・財務状況の変化、金利・為替の変動等の要因により、投資元本を割り込むリスクがあります。過去のパフォーマンスは将来のパフォーマンスを示唆し、または保証するものではありません。
- ・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、一般社団法人 証券リサーチセンターは、本レポート内に含まれる情報及び見解を更新する義務を負うものではありません。
- ・一般社団法人 証券リサーチセンターは、投資家が本レポートを利用したこと又は本レポートに依拠したことによる直接・間接的損失や逸失利益及び損害を含むいかなる結果についても一切責任を負いません。最終投資判断は投資家個人においてなされなければならない、投資に対する一切の責任は閲覧した投資家にあります。
- ・本レポートの著作権は一般社団法人 証券リサーチセンターに帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。