



2023年10月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2023年9月13日

上場会社名 ウェルプレイド・ライゼスト株式会社 上場取引所 東
 コード番号 9565 URL <https://wellplayed-rizest.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役 (氏名) 谷田 優也
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理本部長 (氏名) 村田 光至朗 (TEL) 03-6380-1020
 四半期報告書提出予定日 2023年9月13日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2023年10月期第3四半期の業績 (2022年11月1日～2023年7月31日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年10月期第3四半期	1,576	15.8	1	△97.9	△10	—	△13	—
2022年10月期第3四半期	1,361	—	78	—	93	—	55	—
	1株当たり 四半期純利益		潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益					
	円 銭		円 銭					
2023年10月期第3四半期	△5.02		—					
2022年10月期第3四半期	22.35		—					

- (注) 1. 当社は、2021年10月期第3四半期については四半期財務諸表を作成していないため、2022年10月期第3四半期の対前年同四半期の増減率については記載しておりません。
 2. 当社株式は、2022年11月30日に東京証券取引所グロース市場に上場したため、2022年10月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であり期中平均株価が把握できないため記載しておりません。
 3. 2023年10月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年10月期第3四半期	1,035	477	46.2
2022年10月期	1,051	274	26.1

(参考) 自己資本 2023年10月期第3四半期 477百万円 2022年10月期 274百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年10月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2023年10月期	—	0.00	—		
2023年10月期(予想)				0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2023年10月期の業績予想（2022年11月1日～2023年10月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	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
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	2,200	7.3	0	—	△13	—	△14	—	△5.20

- (注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有
 2. 当社は2023年8月に子会社を設立したことにより、2023年10月期第4四半期より連結決算へ移行いたします。詳細につきましては、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご参照ください。

※ 注記事項

- (1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
 (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
 ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2023年10月期3Q	2,724,998株	2022年10月期	2,500,000株
② 期末自己株式数	2023年10月期3Q	—株	2022年10月期	—株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年10月期3Q	2,693,985株	2022年10月期3Q	2,500,000株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営の内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測のいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期貸借対照表	4
(2) 四半期損益計算書	6
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報等)	7
(重要な後発事象)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社は、「ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする。」をミッションに掲げ、eスポーツ市場をはじめゲーム周辺領域での事業展開を行っております。

eスポーツ市場は引き続き堅調な成長を見せる中、新型コロナウイルス感染症による行動制限が緩和され、eスポーツを含むエンターテインメント全般のオフラインイベントが復活した結果、スポンサー企業のプロモーション戦略におけるeスポーツの占める割合が相対的に縮小傾向となりました。

このような市場動向の中、eスポーツイベントの企画・運営を行う「クライアントワークサービス」では、下期に開催を予定していた一部の案件において、クライアント企業に起因した案件の中止や規模の縮小が発生しました。一方で、新たなオフラインイベントの需要増加に合わせ、営業体制を強化し積極的な営業活動を行っております。

eスポーツ選手・実況者・解説者・インフルエンサー等の「パートナー」のサポートを軸とした「パートナーソリューションサービス」では、eスポーツチームやインフルエンサーのIPを活用したグッズ制作やタイアップ等の企画・仲介を行い、パートナーの価値向上に努めております。

eスポーツの新たな価値を創造することを目的とする「ビジネスデザインサービス」では、「LIMITZ」の共同開催者である有名eスポーツチームのスポンサー協賛の獲得支援が順調に進捗する中、2023年10月1日に予定している「LIMITZ」の開催に向けて準備を進めております。

コスト面においては、主に第1四半期会計期間に納品した大型のオフラインイベントに伴う舞台造作や運営スタッフ等の外注費の増加により、売上原価が増加いたしました。販売費及び一般管理費は、人材採用を強化したことにより人件費・採用教育費等が増加いたしました。また、営業外費用は、第1四半期会計期間において上場に伴う一時費用が発生したことにより増加いたしました。

以上の結果、当第3四半期累計期間の売上高は1,576,496千円（前年同期比15.8%増）、営業利益は1,626千円（前年同期比97.9%減）、経常損失は10,303千円（前年同四半期は経常利益93,374千円）、四半期純損失は13,528千円（前年同四半期は四半期純利益55,880千円）となりました。

なお、当社の事業セグメントは単一セグメントであるため、セグメント別の記載は省略しております。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

当第3四半期会計期間末における総資産は、前事業年度末から15,701千円減少し、1,035,470千円となりました。これは主に、現金及び預金が前事業年度末に比べ174,894千円増加しているものの、受取手形及び売掛金が267,042千円、仕掛品が65,216千円減少したこと等によるものであります。

(負債)

当第3四半期会計期間末における負債合計は、前事業年度末から219,452千円減少し、557,601千円となりました。これは主に、買掛金が97,728千円、未払法人税等が73,237千円、長期借入金金が56,621千円減少したこと等によるものであります。

(純資産)

当第3四半期会計期間末における純資産合計は、前事業年度末から203,750千円増加し、477,869千円となりました。これは主に、公募増資に伴い資本金及び資本剰余金がそれぞれ107,640千円増加したこと等によるものであります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

2023年10月期の通期の業績予想につきましては、当第3四半期累計期間における業績の進捗及び営業活動の状況を踏まえて、本日付で下方修正を行っております。

詳細につきましては、本日公表の「2023年10月期 個別業績予想の修正並びに連結決算開始に伴う連結業績予想の公表に関するお知らせ」をご参照ください。

なお、2023年10月期の通期の連結業績予想につきましては以下の通りです。

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に 帰属する 当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	2,220	—	3	—	△9	—	△8	—	△2.97

(注) 2023年10月期第4四半期連結会計期間より四半期連結財務諸表を作成するため、対前期増減率については記載しておりません。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2022年10月31日)	当第3四半期会計期間 (2023年7月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	212,358	387,252
受取手形及び売掛金	460,992	193,950
商品及び製品	3	3
仕掛品	74,906	9,689
その他	24,233	110,573
貸倒引当金	△2,446	△2,446
流動資産合計	770,046	699,022
固定資産		
有形固定資産	40,403	41,131
無形固定資産		
のれん	168,515	153,195
ソフトウェア	13,190	10,347
無形固定資産合計	181,705	163,542
投資その他の資産		
その他	59,834	132,591
貸倒引当金	△818	△818
投資その他の資産合計	59,015	131,773
固定資産合計	281,125	336,447
資産合計	1,051,171	1,035,470

(単位：千円)

	前事業年度 (2022年10月31日)	当第3四半期会計期間 (2023年7月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	188,865	91,136
短期借入金	100,000	100,000
1年内返済予定の長期借入金	47,895	46,995
未払法人税等	78,023	4,785
その他	132,264	141,299
流動負債合計	547,048	384,217
固定負債		
長期借入金	230,005	173,383
固定負債合計	230,005	173,383
負債合計	777,053	557,601
純資産の部		
株主資本		
資本金	38,500	147,139
資本剰余金	37,500	146,139
利益剰余金	198,118	184,589
株主資本合計	274,118	477,869
純資産合計	274,118	477,869
負債純資産合計	1,051,171	1,035,470

(2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自2021年11月1日 至2022年7月31日)	当第3四半期累計期間 (自2022年11月1日 至2023年7月31日)
売上高	1,361,589	1,576,496
売上原価	951,308	1,201,002
売上総利益	410,281	375,493
販売費及び一般管理費	332,198	373,867
営業利益	78,083	1,626
営業外収益		
受取利息	0	1
助成金収入	14,397	—
為替差益	3,099	256
保険解約返戻金	—	32
その他	119	42
営業外収益合計	17,617	333
営業外費用		
支払利息	2,310	1,011
上場関連費用	—	11,252
その他	15	—
営業外費用合計	2,326	12,263
経常利益又は経常損失(△)	93,374	△10,303
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	93,374	△10,303
法人税、住民税及び事業税	37,361	399
法人税等調整額	133	2,825
法人税等合計	37,494	3,225
四半期純利益又は四半期純損失(△)	55,880	△13,528

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期累計期間(自 2022年11月1日 至 2023年7月31日)

当社は、2022年11月30日に東京証券取引所グロース市場に上場いたしました。上場にあたり、2022年11月29日を払込期日とする有償一般募集（ブックビルディング方式による募集）による新株式の発行200,000株により、資本金及び資本準備金がそれぞれ107,640千円増加しております。その他、新株予約権の行使による増加を含め、当第3四半期会計期間末において、資本金は147,139千円、資本剰余金は146,139千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第3四半期累計期間(自 2022年11月1日 至 2023年7月31日)

当社はeスポーツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(重要な後発事象)

(子会社の設立)

当社は、2023年7月31日付の取締役会書面決議において、新たな事業の開始にあたり、子会社を設立することを決定し、2023年8月2日に設立いたしました。

(1) 設立の目的

当社は、「ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする。」というミッションを掲げ、ゲーム・eスポーツの周辺領域への事業拡大を進めております。

当社の中核事業であるeスポーツイベントの企画・運営事業では、新型コロナウイルス感染症に係る行動制限が解除される中、特にオフラインでのイベント開催の需要が拡大しております。

新たに設立する株式会社en-zinでは、ゲーム・eスポーツイベントの制作やその他様々な領域でのプロモーションの企画制作など、長年イベント・プロモーション領域に携わっていた櫻井勇輔氏を代表取締役を迎え、主にオフラインイベントの制作事業を行ってまいります。

この度の子会社の設立により、オフラインイベントの制作体制の強化を図ると共に、eスポーツイベントのみならずGAMING LIFESTYLE Companyとして幅広いサービス展開を行っていくことで、企業価値向上を目指してまいります。

(2) 子会社の概要

①	名称	株式会社en-zin	
②	所在地	東京都新宿区大京町22-1 グランファースト新宿御苑6階	
③	代表者の役職・氏名	代表取締役 櫻井 勇輔	
④	事業内容	セールスプロモーション事業、イベント制作事業	
⑤	資本金	1百万円	
⑥	設立年月日	2023年8月2日	
⑦	大株主及び持株比率	ウェルプレイド・ライゼスト株式会社	51%
		櫻井 勇輔	49%
⑧	上場会社と当該会社との間の関係	資本関係	当社が51%出資する子会社であります。
		人的関係	当社の取締役が、当該会社の取締役を兼任しております。
		取引関係	当社からの業務委託を予定しております。