

2021年6月10日

各位

会社名 ワンダープラネット株式会社
 代表者名 代表取締役社長 CEO 常川 友樹
 (コード番号：4199 東証マザーズ)
 問合わせ先 取締役 CFO 佐藤 彰紀
 TEL. 052-265-8792

東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、2021年6月10日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2021年8月期（2020年9月1日から2021年8月31日）における当社の業績予想は、以下のとおりであり、また最新の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

【個別】

(単位：百万円、%)

項目	2021年8月期 (予想)			2021年8月期 第2四半期累計期間 (実績)		2020年8月期 (実績)	
		対売上高 比率	対前期増 減率		対売上 高比率		対売上 高比率
売上高	3,842	100.0	11.9	1,881	100.0	3,433	100.0
営業利益	492	12.8	47.8	139	7.4	332	9.6
経常利益	484	12.6	45.8	141	7.5	331	9.6
当期(四半期) 純利益	1,003	26.1	347.2	176	9.4	224	6.5
1株当たり当期 (四半期)純利益	483円63銭			87円41銭		110円87銭	
1株当たり配当金	0円00銭			0円00銭		0円00銭	

- (注) 1. 当社は連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。
 2. 2020年8月期(実績)及び2021年8月期第2四半期累計期間(実績)の1株当たり当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。
 3. 2021年8月(予想)の1株当たり当期純利益は公募予定株式数(50,000株)を含めた予定期中平均発行済株式数により算出しております。

【2021年8月期業績予想の前提条件】

(当社全体の見直し)

当社は、「楽しいね!を、世界中の日常へ。」というミッションを掲げております。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、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ることを目指しております。

当社は、スマートフォンを中心としたスマートデバイス向けアプリ・ゲームの企画、開発、運営、販売を行うエンターテインメントサービス事業を主たる事業とし、Apple Inc.、Google Inc.が運営するプラットフォーム等を通じてユーザーに提供しております。

当社の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を行う際や月額での課金が必要となるフリーミアムモデルとしており、課金により得られた金額が当社の収入となります。

なお、当社が直接配信を行うサービスは、課金収入から協業パートナーへの収益分配額を控除した金額を当社売上高として計上しており、プラットフォームからは課金収入から手数料を除いた金額を受領しています。一方で、当社が開発・運営等を担当し協業パートナーが配信を行うタイトルは、当社が契約に基づき協業パートナーから受領する金額を当社売上高としています。サービス毎にリスクやリターンを見極めを行い、配信の方式や協業の内容を検討のうえ事業展開を行っています。

第2四半期累計期間においては、新型コロナウイルスの感染拡大により先行き不透明な状況が継続する中、日本国内では1度目の緊急事態宣言の解除後、一時的な個人消費等の持ち直しが見られたものの、2020年11月頃からの感染再拡大により不確実性の高い状況が続いています。当社が事業展開するエンターテインメントサービス関連の市場においては、環境や嗜好の変化等のスピードがますます速くなるとともに、グローバル市場における競争が激化することが予想されます。

このような中、当社では、2020年2月以降、当社従業員や当社に関係する皆様の安全や健康と、事業の継続性を確保するため、リモートワーク等の「新しい働き方」とそれに付随する各種施策を推進しているため2度目の緊急事態宣言を受けたリモートワーク移行後も、当社サービスの開発・運営に特段の影響なく、安定的に事業推進しております。

当社のエンターテインメントサービス事業においては、当社オリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」のユーザー満足度向上に努め、日本国内のみでなく同タイトルの繁体字中国語版、英語版による海外展開も推進し、同タイトルの中長期的な運営に取り組んでおり、全世界のダウンロード数は1,200万を突破し、ユーザー数は引続き安定的な推移となりました。また、LINE株式会社との協業タイトル「ジャンプチ ヒーローズ」も、日本版及び繁体字中国語版を配信しており、全世界のダウンロード数は1,100万を突破し、引続き堅調なユーザー数の推移となりました。さらに、2020年9月には株式会社サムザップとの協業タイトル「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」繁体字中国語版の配信を開始し、ダウンロード数は100万を突破し、ユーザー数は底堅く推移しました。一方で、新規開発にも継続的に注力しており、中長期的な収益の拡大に向けた取り組みを行っています。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は1,881百万円、営業利益は139百万円、経常利益は141百万円、四半期純利益は176百万円となりました。

また、2021年8月期の業績予想は、売上高は3,842百万円、営業利益は492百万円、経常利益は484百万円、当期純利益は1,003百万円となる見込みです。

(売上高)

エンターテインメントサービス事業における売上高は、主にDAU (Daily Active Usersの略、1日あたりの利用ユーザー数。)、ARPPU (Average Revenue Per Paid Userの略、課金ユーザー一人当たりの平均課金額。)、PUR (Paid User Rateの略、利用ユーザーの内の課金ユーザー比率。) といったKPIをタイトル別に積算し算出しています。また、協業パートナーとの収益分配が発生するタイトルは契約に基づき当該金額を売上高に反映しています。

具体的なKPI数値は、リリース済タイトルは前年同時期や直近6カ月程度の実績推移、リリース予定タイトルはゲーム内容や収益モデルを踏まえ当社の別タイトルのKPIを参考にし、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^(注)とのコラボレーション等の施策実施による増減見込みを加味して月次でタイトル別に策定しています。

当事業年度においては、第3四半期以降に予定されている「クラッシュフィーバー」日本版の6周年イベント（2021年7月）、同繁体字中国語版の5周年イベント（2021年5月）、「ジャンプチ ヒーローズ」日本版の3周年イベント（2021年3月）等による収益の拡大を加味して算出したタイトル別売上高見込みを、第2四半期累計期間の実績に加算して売上高の予想を策定しています。

これらにより、2021年8月期の売上高は3,842百万円（前期比11.9%増）を見込んでいます。

（売上原価）

売上原価は、主にApple Inc.、Google Inc.が運営するプラットフォームの利用料、サービス提供にかかるサーバー費用、サービスの開発・運営に携わる人員の労務費、イラストやサウンド等の外注費、第三者の保有するIPとのコラボレーションイベントにかかる著作権所有者へのIP利用料等により構成されています。

プラットフォーム利用料については、各種KPIに基づき算出された売上高に対して運営会社が定める料率を積算して策定しています。サーバー費用については、タイトル毎のユーザー数等を考慮して策定しています。労務費については、タイトル別の人員計画に基づき定期昇給を加味して策定しています。外注費については、タイトル別の開発・運営計画に基づき必要な制作物や外部人員の必要工数を考慮しています。IP利用料については、タイトル別の開発・運営計画や著作権所有者との契約、過去の類似イベント開催時の実績を考慮した計画としています。

なお、当社では、会計上、サービスの新規開発にかかる費用を貸借対照表に資産計上せず期間費用としています。

これらにより、2021年8月期の売上原価は2,823百万円（前期比11.3%増）を見込んでいます。

（販売費及び一般管理費、営業利益）

販売費及び一般管理費は、主に広告宣伝費、人件費、採用教育費、地代家賃等により構成されています。広告宣伝費については、TwitterやFacebook等のSNSへの出稿を始めとするオンライン広告を中心に、各ゲームタイトル別の開発・運営計画に基づき策定しています。人件費については、主にコーポレート部門の人員計画に基づき定期昇給を加味して策定しています。採用教育費については、人員計画及び予定されている教育・研修施策に基づき策定しています。地代家賃については、各オフィスの賃貸借契約に基づき策定しています。

これらにより、2021年8月期の販売費及び一般管理費は527百万円（前期比6.7%減）、営業利益は492百万円（前期比47.8%増）を見込んでいます。

（営業外損益、経常利益）

営業外収益は、大きな発生は見込んでおりません。

営業外費用は、新規株式上場に係る諸費用及び借入金に係る支払利息等を見込んでおります。

これらにより、経常利益は484百万円（前期比45.8%増）となる見込みです。

（特別損益、当期純利益）

2021年8月期においては、特別損益の発生は見込んでおりません。

なお、直近の業績及び今後の業績見通しにより、将来にかけて課税所得の発生が見込まれることから繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討を行いました。その結果、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。

以上の結果、当期純利益は1,003百万円（前期比347.2%増）となる見込みです。

（注）Intellectual Propertyの略。著作権等の知的財産権のこと。

【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想等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、実際の業績は、様々な要因によって異なる場合があります。

以上

2021年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

2021年6月10日

上場会社名 ワンダープラネット株式会社 上場取引所 東
 コード番号 4199 URL <https://wonderpla.net/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 常川 友樹
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO (氏名) 佐藤 彰紀 (TEL) 052(265)8792
 四半期報告書提出予定日 - 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 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2021年8月期第2四半期の業績(2020年9月1日～2021年2月28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	%
2021年8月期第2四半期	1,881	-	139	-	141	-	176	-
2020年8月期第2四半期	-	-	-	-	-	-	-	-

	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
2021年8月期第2四半期	87.41	-
2020年8月期第2四半期	-	-

(注) 1. 当社は2020年8月期第2四半期については、四半期財務諸表を作成していないため、2020年8月期第2四半期の数値及び2021年8月期第2四半期における対前年同四半期増減率を記載しておりません。

2. 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。

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年8月期第2四半期	2,733	1,520	55.6
2020年8月期	2,377	1,043	43.9

(参考) 自己資本 2021年8月期第2四半期 1,520百万円 2020年8月期 1,043百万円

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
2020年8月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2021年8月期	-	0.00	-	-	-
2021年8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. 2021年8月期の業績予想（2020年9月1日～2021年8月31日）

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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	3,842	11.9	492	47.8	484	45.8	1,003	347.2	483.63

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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）	2021年8月期2Q	2,712,412株	2020年8月期	2,022,488株
② 期末自己株式数	2021年8月期2Q	613,000株	2020年8月期	-株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年8月期2Q	2,024,188株	2020年8月期2Q	2,022,488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

本資料に記載されている業績見通し等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、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、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」をご覧ください。

○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) 四半期キャッシュ・フロー計算書	7
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報)	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

当第2四半期累計期間においては、新型コロナウイルスの感染拡大により先行き不透明な状況が継続する中、日本国内では1度目の緊急事態宣言の解除後、一時的な個人消費等の持ち直しが見られたものの、2020年11月頃からの感染再拡大により不確実性の高い状況が続いています。当社が事業展開するエンターテインメントサービス関連の市場においては、環境や嗜好の変化等のスピードがますます速くなるとともに、グローバル市場における競争が激化することが予想されます。

このような中、当社では、2020年2月以降、当社従業員や当社に関係する皆様の安全や健康と、事業の継続性を確保するため、リモートワーク等の「新しい働き方」とそれに付随する各種施策を推進しているため、2度目の緊急事態宣言を受けたフルリモートワーク移行後も、当社サービスの開発・運営に特段の影響なく、安定的に事業推進しております。

当社のエンターテインメントサービス事業においては、当社オリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」のユーザー満足度向上に努め、日本国内のみでなく同タイトルの繁体字中国語版、英語版による海外展開も推進し、同タイトルの中長期的な運営に取り組んでおり、全世界のダウンロード数は1,200万を突破し、ユーザー数は引続き安定的な推移となりました。また、LINE株式会社との協業タイトル「ジャンプチ ヒーローズ」も、日本版及び繁体字中国語版を配信しており、全世界のダウンロード数は1,100万を突破し、引続き堅調なユーザー数の推移となりました。さらに、2020年9月には株式会社サムザップとの協業タイトル「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」繁体字中国語版の配信を開始し、ダウンロード数は100万を突破しユーザー数は底堅く推移しました。一方で、新規開発^(注)にも継続的に注力しており、中長期的な収益の拡大に向けた取り組みを行っています。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は1,881,268千円、営業利益は139,481千円、経常利益は141,585千円、四半期純利益は176,939千円となりました。

(注) 当社では、会計上、アプリ・ゲームの新規開発費用を貸借対照表に資産計上せず期間費用としており、ソフトウェア資産計上をしないことで、減損リスクが低減されていると認識しております。(開発にあたり一部仕掛品として資産計上しているものがあります。)

(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2四半期会計期間末の総資産は2,733,180千円となり、前事業年度末に比べ355,873千円増加しました。これは主に、現金及び預金が272,221千円増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第2四半期会計期間末の負債は1,212,678千円となり、前事業年度末に比べ121,069千円減少しました。これは主に、未払金が189,026千円減少したこと等によるものであります。

(純資産)

当第2四半期会計期間末の純資産は1,520,502千円となり、前事業年度末に比べ476,942千円増加しました。これは、資本金及び資本準備金が300,003千円増加、四半期純利益の計上176,939千円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当第2四半期会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、1,334,082千円となりました。

当第2四半期累計期間における各キャッシュ・フローの状況とその要因は次のとおりです。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果使用した資金は163,125千円となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益141,585千円計上的一方、未払金の増減額177,549千円による支出増によるものであります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果得られた資金は87,936千円となりました。これは主に、敷金及び保証金の回収による収入108,108千円があったことによるものです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果得られた資金は347,410千円となりました。これは主に、株式の発行による収入300,003千円によるものです。

（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明

2021年8月期の業績予想については、本日公表いたしました「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」をご参照ください。なお、当該業績予想につきましては、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、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

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 (2020年8月31日)	当第2四半期会計期間 (2021年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,061,861	1,334,082
売掛金	603,375	678,243
仕掛品	126,117	167,675
その他	136,899	87,048
流動資産合計	1,928,253	2,267,049
固定資産		
有形固定資産	39,381	37,612
投資その他の資産		
繰延税金資産	311,183	396,809
その他	98,488	31,708
投資その他の資産合計	409,671	428,518
固定資産合計	449,053	466,130
資産合計	2,377,306	2,733,180
負債の部		
流動負債		
買掛金	107,750	100,303
短期借入金	177,247	80,569
1年内返済予定の長期借入金	34,200	145,379
未払法人税等	3,378	64,678
賞与引当金	—	4,532
未払金	509,074	323,571
前受金	394,697	419,438
その他	78,649	16,471
流動負債合計	1,304,997	1,151,022
固定負債		
長期借入金	28,750	61,656
固定負債合計	28,750	61,656
負債合計	1,333,747	1,212,678

（単位：千円）

	前事業年度 (2020年8月31日)	当第2四半期会計期間 (2021年2月28日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	100,000	250,001
資本剰余金	707,292	857,294
利益剰余金	236,266	413,205
株主資本合計	1,043,559	1,520,502
純資産合計	1,043,559	1,520,502
負債純資産合計	2,377,306	2,733,180

(2) 四半期損益計算書
(第2四半期累計期間)

(単位：千円)

	当第2四半期累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)
売上高	1,881,268
売上原価	1,427,707
売上総利益	453,561
販売費及び一般管理費	314,079
営業利益	139,481
営業外収益	
為替差益	2,345
補助金収入	757
物品売却益	816
その他	433
営業外収益合計	4,354
営業外費用	
支払利息	1,750
上場関連費用	500
営業外費用合計	2,250
経常利益	141,585
税引前四半期純利益	141,585
法人税、住民税及び事業税	50,272
法人税等調整額	△85,626
法人税等合計	△35,354
四半期純利益	176,939

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当第2四半期累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前四半期純利益	141,585
減価償却費	5,872
賞与引当金の増減額 (△は減少)	4,532
受取利息及び受取配当金	△5
支払利息	1,750
売上債権の増減額 (△は増加)	△74,868
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△41,557
未収入金の増減額 (△は増加)	8,998
仕入債務の増減額 (△は減少)	△7,447
未払金の増減額 (△は減少)	△177,549
前受金の増減額 (△は減少)	24,343
その他	△43,686
小計	△158,030
利息及び配当金の受取額	5
利息の支払額	△1,722
法人税等の支払額	△3,379
法人税等の還付額	1
営業活動によるキャッシュ・フロー	△163,125
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△15,580
敷金及び保証金の差入による支出	△5,834
敷金及び保証金の回収による収入	108,108
その他	1,243
投資活動によるキャッシュ・フロー	87,936
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△96,678
長期借入れによる収入	200,000
長期借入金の返済による支出	△55,915
株式の発行による収入	300,003
財務活動によるキャッシュ・フロー	347,410
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	272,221
現金及び現金同等物の期首残高	1,061,861
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,334,082

（4）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）

当社は、当第2四半期累計期間において、新株予約権の行使により資本金及び資本剰余金がそれぞれ150,001千円増加しております。この結果、当第2四半期会計期間末において、資本金が250,001千円、資本剰余金が857,294千円となっております。

（セグメント情報）

当社はエンターテインメントサービス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。