

2022年8月期 第1四半期

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

1. 会社概要	3
2. 2022年8月期 第1四半期決算概要	10
3. 2022年8月期 第2四半期事業進捗見込み	20
4. 今後の取り組み	27
Appendix.	30

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

私たちは、名古屋グランパスを応援しています

従業員数

205名（2021年11月末時点）



NAGOYA
GRAMPUS

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7年目
- ・日本版、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

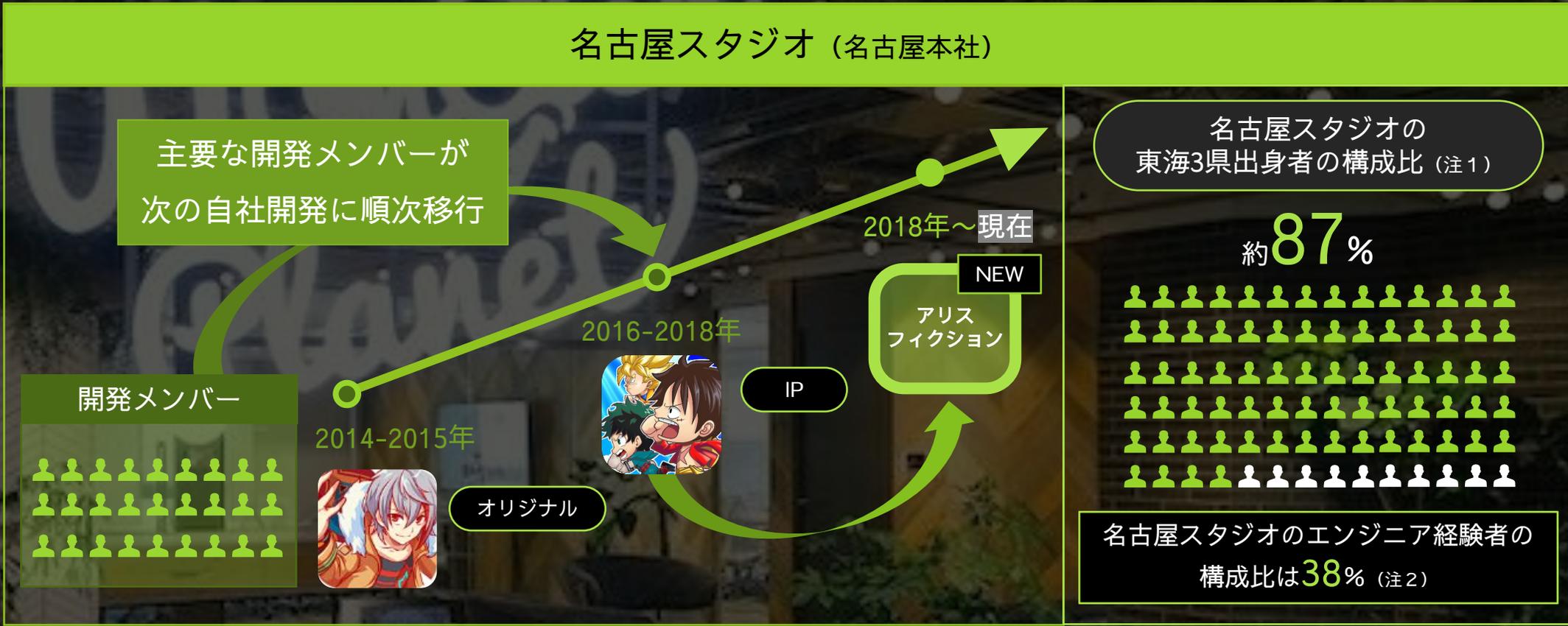
1

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東京スタジオ

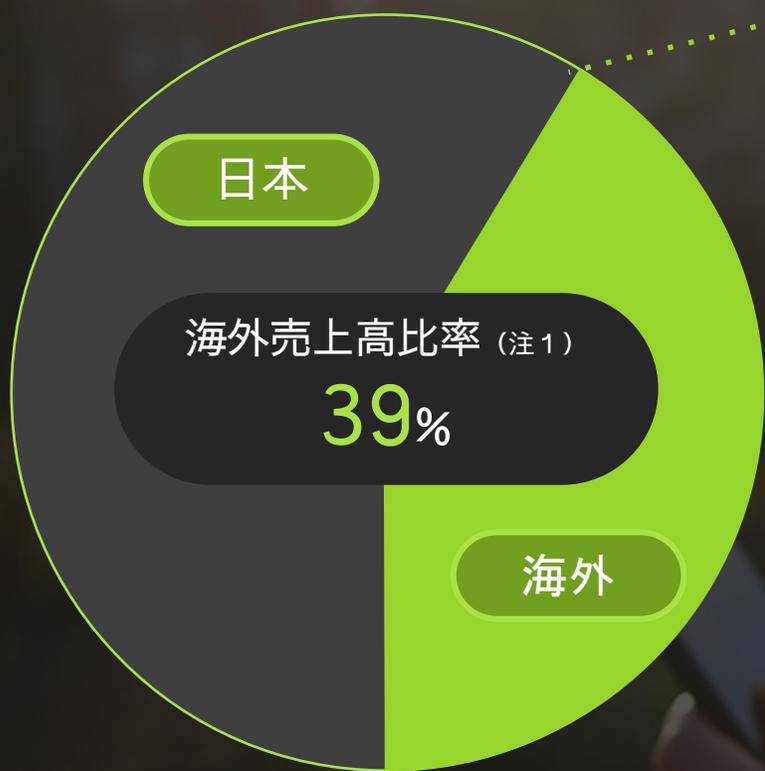
① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ



(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8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8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東京スタジオ



東京スタジオ (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

東京スタジオに
おける海外人材比率 (注2)

約**40%**



(注) 1. 2021年8月期単体の数値 ※参考:2020年8月期連結は同35%。

2. 東京スタジオの正社員・契約社員(旧グローバルスタジオと旧タノシムスタジオの合計値)のうち、外国籍の社員で算出、2021年8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。
2021年9月の組織改編により、旧タノシムスタジオの技術力を統合し体制強化を行っております。

2. 2022年8月期 第1四半期決算概要

今1Q 決算サマリ

今1Qは売上高・営業利益ともに概ね想定通りの進捗。

売上高 **668** 百万円 YoY **▲27.0** %

営業利益 **▲130** 百万円 YoY **赤転**

経常利益 **▲131** 百万円 YoY **赤転**

四半期純利益 **▲92** 百万円 YoY **赤転**

- 今1Qは、運営中の各主要タイトルの売上高が強くないタイミングにあり、また新規タイトルへの開発投資 (主に人件費と外注費)の拡大を見込んでおり、営業赤字となるも概ね想定通りの着地。
- 前年同期比では、2020年9月に新規リリースした「このファン繁体字版」の減収幅が大きく、「クラフィ (全地域)」も減収、「ジャンプチ (全地域)」は概ね前年同期並を維持、新規開発費は大きく増加した。

今1Q 主要タイトル動 向



ジャンプチ

- 日本版は3.5周年イベント（21/10）を実施するなど想定を上回る推移となり、繁体字版は日本版同様に堅調に推移し概ね想定通りとなった。



クラフィ

- 日本版はIPコラボ（21/11）で復調見られるも想定を下回る推移が続き、海外版は英語版5周年イベント（21/10）で一部復調も想定を下回る推移が続いた。

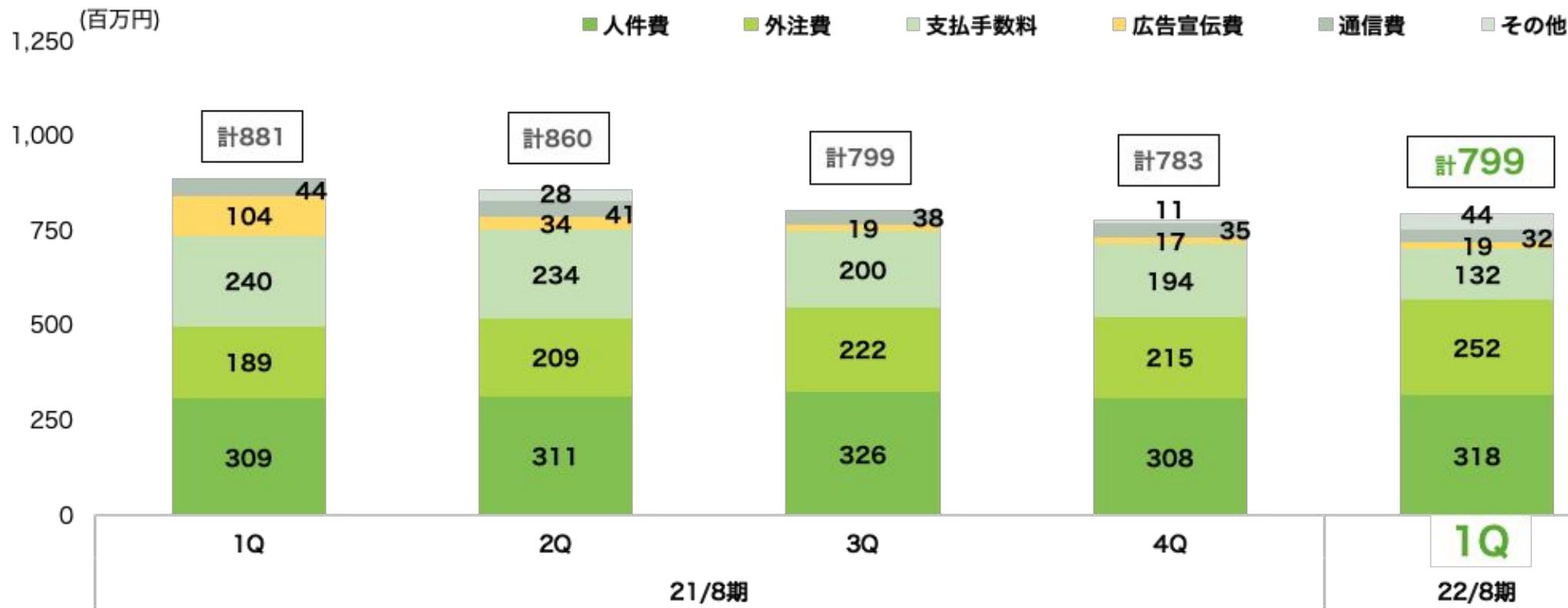


このファン繁体字版

- 1周年イベント（21/9）で復調見られるも、その後はユーザー数の減少傾向が続いた。

(百万円)	1Q			通期
	22/8期1Q (2021/9-11)	21/8期1Q (2020/9-11)	前年同期比	22/8期業績予想 ※2021/10/13公表
売上高	668	916	72.9%	4,200 ~4,800
営業利益	▲ 130	34	赤転	▲200 ~200
(営業利益率)	(-%)	3.7%	-	(-%)
経常利益	▲ 131	35	赤転	▲200 ~200
(経常利益率)	(-%)	3.8%	-	(-%)
純利益	▲ 92	178	赤転	▲130 ~130
(純利益率)	(-%)	19.4%	-	(-%)

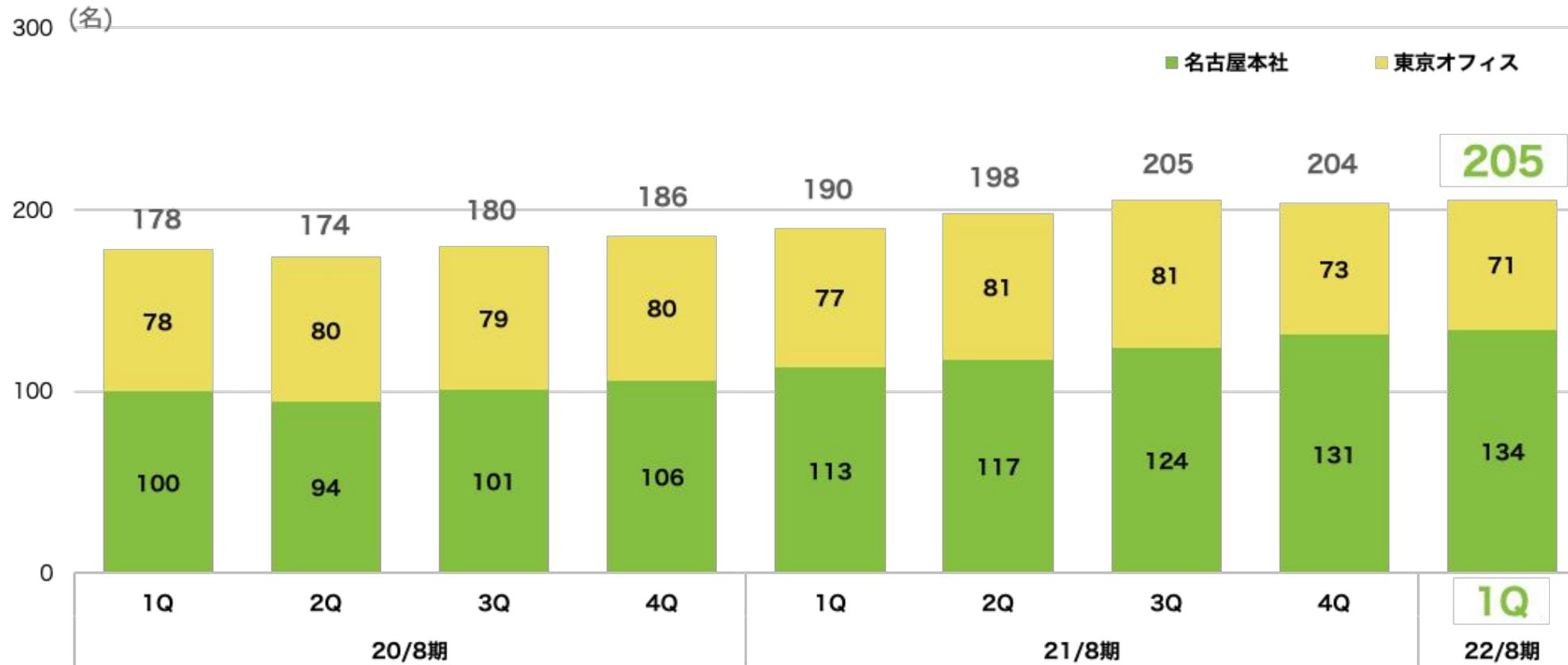
コスト内訳の四半期推移



※ 人件費は売上原価と販管費の合計、支払手数料は主にApple/Google向け。

今1Qの費用全体は799百万円と前四半期比で+16百万円となりました。減収に伴い支払手数料の減少や広告宣伝費が一部未消化となるものの、外注費など新規開発関連の費用が増加しました。

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。

今1Qは前四半期比で概ね横ばいで推移し、従業員数が205名となりました。
拠点別では、名古屋本社が134名、東京オフィスが71名となっております。

(百万円)	2021/11末	2021/8末	増減率	主要因
現金及び預金	1,433	1,847	▲ 22.4%	四半期純損失、法人税等の支払、自己株買付及び借入金の返済による減少
流動資産	2,104	2,691	▲ 21.8%	収益認識基準等の適用による減少
無形固定資産	0	0	—	
固定資産	1,037	1,019	1.8%	
資産合計	3,141	3,711	▲ 15.3%	—
短期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金	203	228	▲ 11.0%	約定返済によるもの
長期借入金	175	208	▲ 16.0%	約定返済によるもの
負債合計	925	1,345	▲ 31.3%	収益認識基準等の適用による減少
純資産合計	2,216	2,365	▲ 6.3%	自己株買付による減少、四半期純損失の計上及び収益認識基準等の適用による増加
負債純資産合計	3,141	3,711	▲ 15.3%	—

※ 今1Qより収益認識基準等の適用より、当第1四半期会計期間の期首残高への影響額は主に、仕掛品219,803千円の減少、その他の流動負債285,137千円の減少、利益剰余金45,342千円の増加であります。

会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等の適用）



今1Qの期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

自社パブリッシングアプリ・ゲーム内課金

- ユーザーからの課金収入について、提供するアイテムの性質に応じて顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。従前の収益の認識時点と比較して重要な差異はなく影響は軽微であります。

受託開発

- 受託開発に係る収益に関して、履行義務の充足に係る進捗度（見積総原価に対する発生原価の割合）に応じ、一定の期間にわたり収益を認識する方法に変更しております。

※ 今1Qの期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、今1Qの期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。ただし、収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、今1Qの期首より前までに従前の取扱いに従ってほとんどすべての収益の額を認識した契約に、新たな会計方針を遡及適用しておりません。

参考：PL四半期別推移



(百万円)	21/8期				22/8期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	916	965	880	823	668
yoy	17.3%	13.4%	▲ 4.9%	▲ 5.9%	▲ 27.0%
売上総利益	219	233	194	158	8
yoy	10.1%	▲ 18.0%	▲ 20.5%	▲ 6.5%	▲ 96.2%
(売上総利益率)	23.9%	24.1%	22.0%	19.2%	1.3%
営業利益	34	104	80	40	▲ 130
yoy	▲ 71.4%	▲ 45.8%	▲ 17.5%	黒転	赤転
(営業利益率)	3.7%	10.8%	9.1%	4.9%	(-%)
経常利益	35	105	81	37	▲ 131
yoy	▲ 70.8%	▲ 45.3%	▲ 15.6%	黒転	赤転
(経常利益率)	3.8%	10.9%	9.2%	4.5%	(-%)
純利益	178	▲ 1	54	593	▲ 92
yoy	69.5%	赤転	黒転	6,488.9%	赤転
(純利益率)	19.4%	(-%)	6.1%	72.1%	(-%)

参考：PL四半期別内訳推移



(百万円)	21/8期				22/8期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	916	965	880	823	668
yoy	17.3%	13.4%	▲ 4.9%	▲ 5.9%	▲ 27.0%
支払手数料	240	234	200	194	132
人件費	309	311	326	308	318
外注費	189	209	222	215	252
通信費	44	41	38	35	32
広告宣伝費	104	34	19	17	19
その他	▲ 6	28	▲ 8	11	44
費用合計	881	860	799	783	799
既存タイトル利益幅	107	165	182	167	14
新規タイトルへの開発投資等	▲ 72	▲ 60	▲ 102	▲ 126	▲ 145
営業利益	34	104	80	40	▲ 130
yoy	▲ 71.4%	▲ 45.8%	▲ 17.5%	黒転	赤転
従業員数	190	198	205	204	205

※ 既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計値。

3. 2022年8月期 第2四半期事業進捗見込み

2022年8月期 第2四半期事業進捗見込み



今2Q事業進捗見込み	今2Q業績への影響
「クラフィ日本版」は6.5周年イベント（21/12-22/1）を実施中	1Q比で増収増益を想定
「クラフィ海外版」は春節（22/2）に向けたイベントなど予定	1Q同様に収支コントロールに努める推移を想定
「ジャンプチ日本版」は1900万DLキャンペーン（21/12）を実施	1Q比で引き続き堅調な推移を想定
「ジャンプチ繁体字版」は春節（22/2）に向けたイベントなど予定	1Q比で概ね同等の推移を想定
「このファン繁体字版」は春節（22/2）に向けたイベントなど予定	1Q同様に収支コントロールに努める推移を想定
「アリスフィクション（開発コード：DELIGHT）」の開発は順調に進捗中	1Q比で新規開発費用の増加を想定
「テクノロイド（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、当社受託）」のリリースを22/1に予定	運営開始後も業績への貢献度は引き続き限定的と想定

※ 1/12(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。

2Qは1Q比で主要タイトルが日本版は年末年始、海外版は春節を需要期に想定、「アリスフィクション（開発コード：DELIGHT）」等の新規開発費用の増加を見込んでおります。

2022年8月期 業績予想



- ・今1Qは概ね想定通りに進捗し、公表している業績予想に変更はありません。
- ・売上高は**4,200~4,800百万円**、営業利益は**▲200~200百万円**（※）。
- ・2022年8月期の配当予想は**無配~6.5円**とする。（2021年8月期と配当の計算式が異なります。）

※主要タイトルの売上動向次第で業績が大きく変動する影響を鑑み、2022年8月期はレンジ形式の通期業績予想開示を採用

(百万円)	22/8期 通期予想	21/8期 通期実績	yoy 増減額	yoy 増減比
売上高	4,200 ~4,800	3,585	615 ~1,215	17.1% ~33.9%
営業利益	▲200 ~200	260	▲460 ~▲60	赤転 ~▲23.3%
経常利益	▲200 ~200	261	▲461 ~▲61	赤転 ~▲23.4%
当期純利益	▲130 ~130	825	▲955 ~▲695	赤転 ~▲84.3%
期末配当	無配 ~6.5円	3.5円	▲3.5円 ~3.0円	- ~85.7%

2022年8月期 業績予想 根拠



売上高

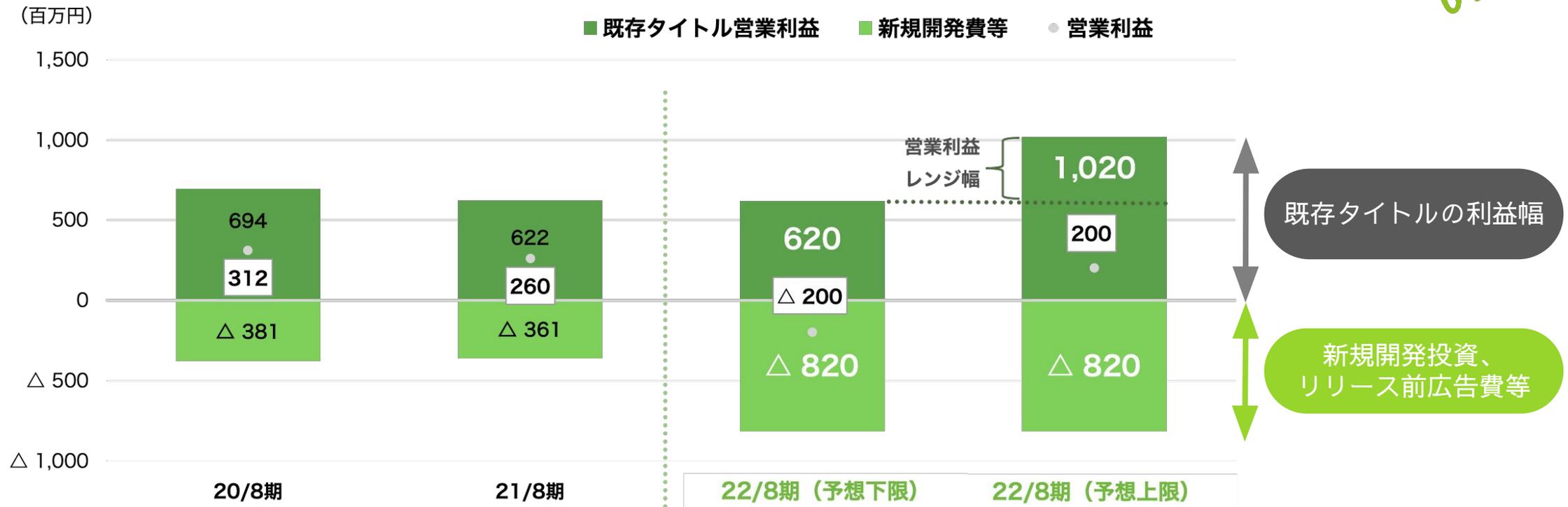
- ・ 主要タイトルは前年度実績や直近KPIを勘案した上で、「クラフィ (全地域)」は横ばい～減収減益、「ジャンプチ (全地域)」と「このファン繁体字版」を減収減益で想定。
- ・ 「アリスフィクション (開発コードネーム：DELIGHT)」のリリースを今4Qに見込んでおり、売上高を想定。
- ・ レンジ幅上限/下限は、各タイトルの売上好調時と減衰時にケースを分けて設定。

費用面

- ・ 新規タイトルの開発費 (主に人件費と外注費)と、リリースに伴う広告宣伝費の増加を想定、また販管費側の人件費および採用関連費用の増加も勘案して策定。
- ・ 費用面は一部売上や利益の直接連動を除き、レンジ幅上限/下限に関わらず固定額で算定。
- ・ その他にスポットでの大きな一時費用発生を見込んでいない。
- ・ 税効果の特殊要因は見込まれず、法人実効税率を想定して策定。

※ 当社は開発中・運営中ともに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するため、投資が嵩むリリース前後に費用先行になりやすい傾向があります。

既存タイトル利益 vs 新規開発投資等



※ 2020年8月期は連結決算、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。
 ※ 当社は開発中・運営中ともに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するため、リリース前後のように投資が嵩む時は費用処理が先行する傾向があります。

2022年8月期は新規開発投資やリリース前広告費等で8.2億円を見込み、
 通期業績予想のレンジ幅は既存タイトル営業利益の想定幅から計算しております。

無担保社債（SDGs推進私募債）の発行を予定



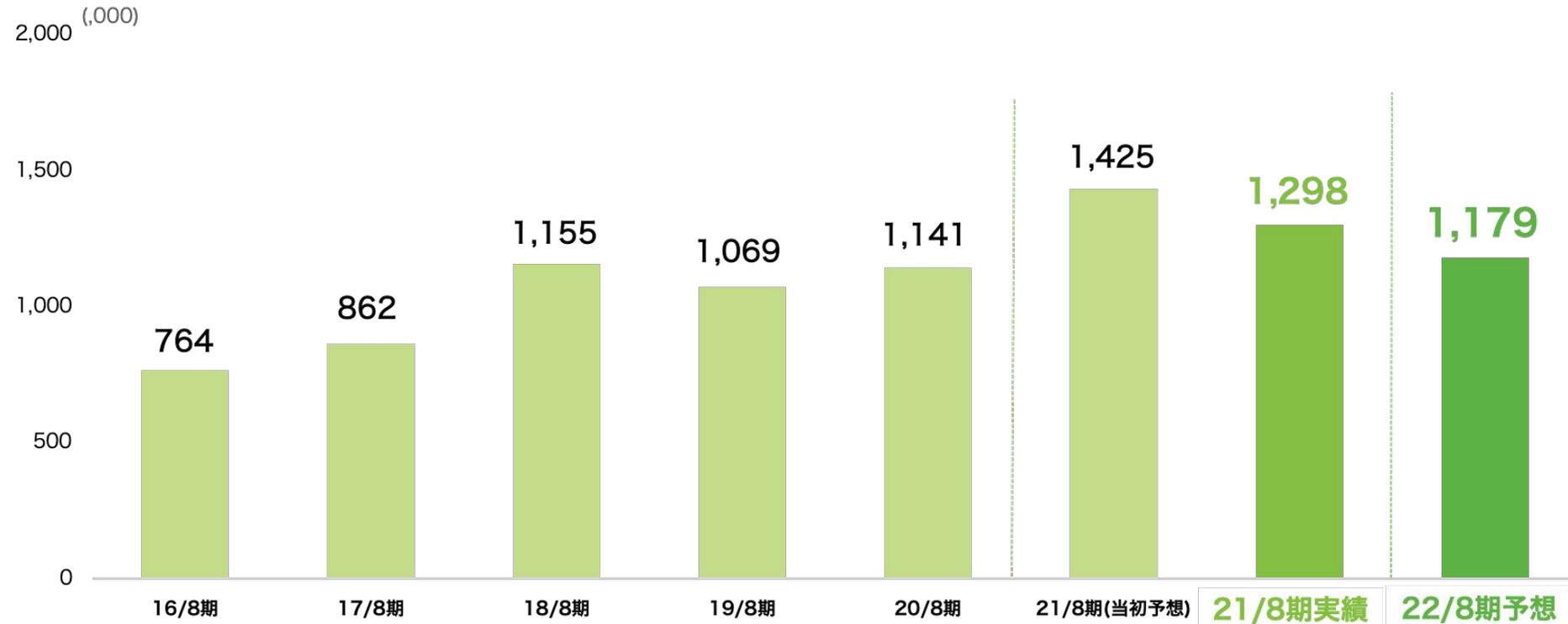
私募債発行の概要

社債総額	500百万円
利率	年0.31%
社債の期間	3年間
発行日	2022年1月25日
償還日	2025年1月24日
償還方法	半年毎定時償還
担保等の有無	無担保
財務代理人	株式会社りそな銀行

※ 本私募債は、SDGs推進私募債であり、財務代理人である株式会社りそな銀行へ支払う手数料の一部がSDGs関連団体に寄付されます。

財務体質の強化を図り、中長期的な事業成長に向けた必要資金確保を目的としたものです。

参考：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。

2021年8月期は「ジャンプチ日本版」を中心に想定通りにユーザー獲得が出来ず1,298千人と想定を下回りました。
2022年8月期は前年度実績や直近KPIの勘案、新規タイトルリリースの影響を加算の上、1,179千人を想定しております。

4. 今後の取り組み

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

- ① 『アリスフィクション』 ※開発コードネーム：DELIGHT（ディライト）
 - ・名古屋スタジオと東京スタジオが共同で新規開発中のタイトル
 - ・今2Qにクローズドβテスト（CBT）を予定
 - ・今4Q内（2022年6月～8月）のリリースに向けて開発進行中
- ② 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
 - ・対象エリアは中国、リリース予定は未定
- ③ 『テクノロイド』 ※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、当社受託
 - ・2022年1月にリリース予定

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。

『アリスフィクション』のタイトル概要

Wonder Planet

アリスフィクション ALICE Fiction

- ジャンル：RPG in Wonder Metaverse
- サービス予定地域：日本、英語圏、繁体字圏、韓国、その他グローバル主要エリア
- サービス開始日：2022年夏予定
- 開発・運営・配信：ワンダープラネット株式会社

名古屋スタジオの開発力と、東京スタジオのグローバル展開力を活かし、両スタジオ協働による、ワンダープラネット初の世界同時配信タイトルとして、2022年夏にリリース予定となっております。

Appendix.

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 **CPO**

鷺見 政明

2012年
当社入社

2016年
当社執行役員就任

2018年
名古屋スタジオ長就任
(現任)

2021年
当社取締役就任
(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)

2020年
東京スタジオ長就任
(現任)
旧: グローバルスタジオ



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



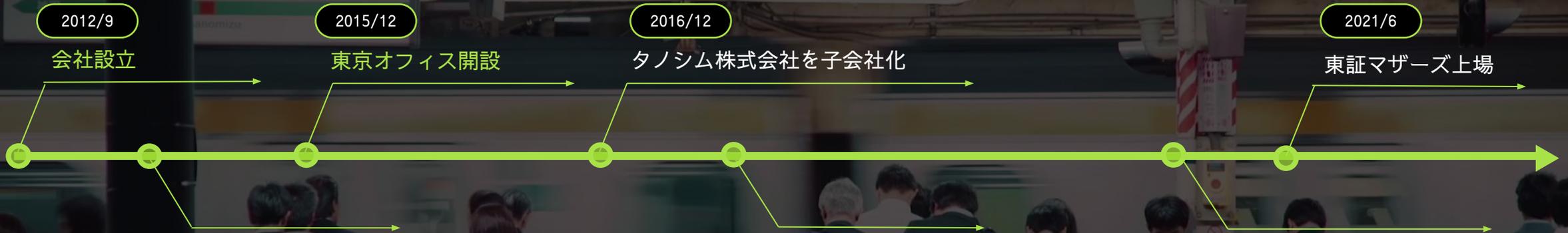
1959年生まれ、愛知県出身。東京大学法学部卒業。1984年、野村證券入社。2000年、株式会社スクウェア入社。2001年に同社代表取締役社長に就任。2003年から株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長に就任。2008年から2013年まで株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスに代表取締役社長を務める。2016年4月、藍綬褒章を受章。2016年8月、当社取締役就任 (現任)

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~)



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

東京スタジオ

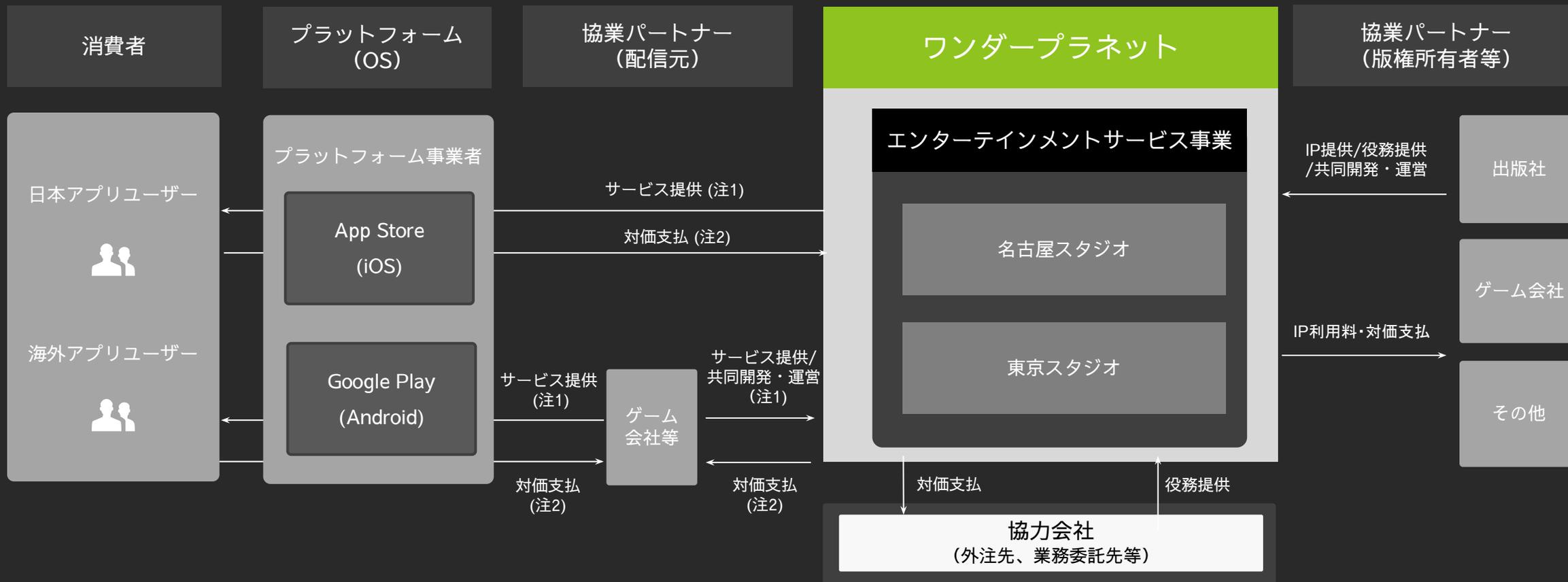
一気通貫の海外展開を強みとし、
東京にて開発から運営の全てを担う

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

コーポレート部・EDMO・経営企画室・内部監査室

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



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	(2021年4月時点)
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	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンル：ブッ壊し！ポップ☆RPG ・日本版は運営7年目（15/7～）、繁体字版は運営6年目（16/5～）、英語版は運営6年目（16/10～）と長期運営中 		



ジャンプチ ヒーローズ



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	1,900 万ダウンロード (2021年12月時点)
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	(2020年11月時点)
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"> ・ 他社開発運営タイトルの海外パブリッシング ・ 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~) 		



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
※2021/6サービス終了

芸能事務所

ジャニーズアイランド
※2021/11サービス終了

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。

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

オリジナル or IP

自社開発タイトル



東京スタジオの海外展開

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東京スタジオの海外展開を主軸に、更なる成長を目指します。

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。

当社の利益分配の方針について



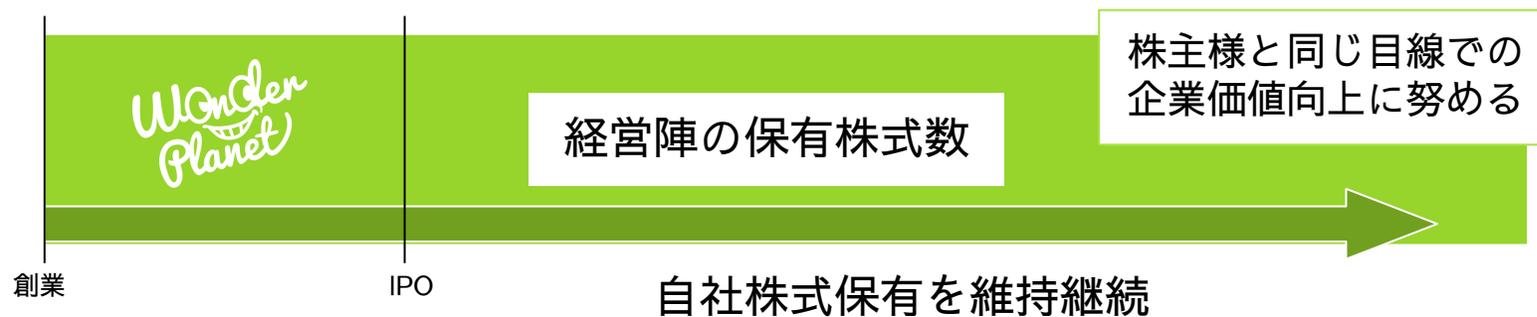
※ 経常利益が赤字の場合は予定しておりません。

当社は高い成長の過程にあり、積極的な事業投資を最優先に注力して参りますが、利益に応じた株主還元および役職員へのインセンティブ付与にも継続的に取り組み、すべてのステークホルダーと共に更なる成長を目指します。

経営陣（常勤取締役）の株式保有意向



当社経営陣は、創業（参画）から現時点まで、
自社株式（ストックオプション等を含む）の保有数を維持継続しており、今
後も在任中の保有を維持継続する意向です。



経営陣の自社株保有により、株主様と同じ目線での企業価値向上に努めて参ります。

貸借対照表(単体) 2021年8月期末

現預金
1,847百万円

ソフトウェア資産 0百万円(注1)

資産の部
3,711百万円

負債の部
1,345百万円

純資産の部
2,365百万円

(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。

PL推移 (5カ年)



(百万円)	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期	2021年 8月期
売上高	2,669	2,664	2,856	3,433	3,585
売上総利益	143	144	517	897	806
売上総利益率 (%)	5.4%	5.4%	18.1%	26.1%	22.5%
販管費	754	912	647	564	545
営業利益	-611	-767	-130	332	260
営業利益率 (%)	-22.9%	-28.8%	-4.6%	9.7%	7.3%
経常利益	-610	-793	-136	331	261
経常利益率 (%)	-22.8%	-29.7%	-4.7%	9.6%	7.3%
当期純利益	-759	-835	12	224	825
当期純利益率 (%)	-28.5%	-31.4%	0.4%	6.5%	23.0%

※ 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カ年）



(百万円)	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期	2021年 8月期
現金及び現金同等物	738	236	593	1,061	1,847
流動資産合計	1,231	913	1,230	1,928	2,691
無形固定資産合計	-	-	-	-	-
資産合計	1,383	1,278	1,740	2,377	3,711
短期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金	100	200	107	211	228
長期借入金	-	-	150	28	208
負債合計	685	1,171	921	1,333	1,345
純資産合計	698	107	819	1,043	2,365
負債純資産合計	1,383	1,278	1,740	2,377	3,711

※ 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。

主な事業等のリスクについて



リスク項目	概要と対応方針	発生可能性	影響度	機会
競争	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のアプリ・ゲームの企画・開発・運営・販売を行っていますが、類似サービスを提供する企業等は多数存在し競争は激化しています。当社では複数のタイトルを開発・運営中であり、今後もこれまでに培った開発・運営のノウハウを活かし、ユーザーニーズを的確に捉え、競合他社と差別化したサービス提供に努めてまいります。	中	大	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトル開発 運営力強化
プラットフォーム事業者	当社のアプリ・ゲームは、Apple Inc.が運営するApp Store及びGoogle Inc.が運営するGoogle Play等のプラットフォームを通じて主にユーザーに提供しており、それに伴いグローバルでのサービス展開が可能となり、日々のアップデート等を通して新技術対応の機会を得てきております。これら事業者の動向について適時情報収集を行うとともに、もし将来的に手数料率等が変動した際にも安定的な利益確保が可能な適切なコスト管理に努めてまいります。	小	小	<ul style="list-style-type: none"> 新規ユーザー獲得 新技術対応
協業パートナー	当社は開発・運営を行う際、当社以外の企業との協業を行うことがあります。協業パートナーの事業戦略の転換並びに動向、及び協業パートナーとの契約内容に変更があった場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。強みの異なる協業パートナーと組むことは魅力的なサービスを生み出すことにも繋がるため、適切なコミュニケーションに努め、今後もリスクに対応しつつ推進していきます。	中	大	<ul style="list-style-type: none"> 新規協業 役務の適切化
海外展開	当社は、海外市場での事業拡大を積極的に進めてまいります。海外展開に際してはその国の法令、制度、政治、経済、商慣習の違い等の様々な潜在的リスクが存在しております。また、当社における外貨建ての主な取引は、エンターテインメントサービス事業における海外での課金アイテムの販売ですが、発生する債権については、契約上ほとんどが円建てでの回収となっております。当社は、当該リスクを認識のうえ影響を最小限にするために、事前に十分な調査及び対策を講じることに努め、また対応言語圏の拡大を推進することで地域分散を図ってまいります。	中	中	<ul style="list-style-type: none"> 展開エリアの拡大 他社開発タイトル（海外）

※その他のリスクは、有価証券届出書等の「事業等のリスク」を参照ください。

当社事業に関する主なリスクは今後も継続的に動向を注視し対応を行う方針です。

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。