

# 2022年8月期 第2四半期 決算説明資料

事業計画および成長可能性に関する事項



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

東証グロース



1. コーポレートサマリー	3
2. 中長期の成長戦略	11
3. 2022年8月期 2Q決算概要	15
4. 2022年8月期 3Q進捗見込みと業績予想	26
5. 2022年8月期の取り組み	33
6. Appendix. 会社概要	39
7. Appendix. 業績指標等	50





# コーポレートサマリー



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

204名（2022年2月末時点）





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。



# 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。

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5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

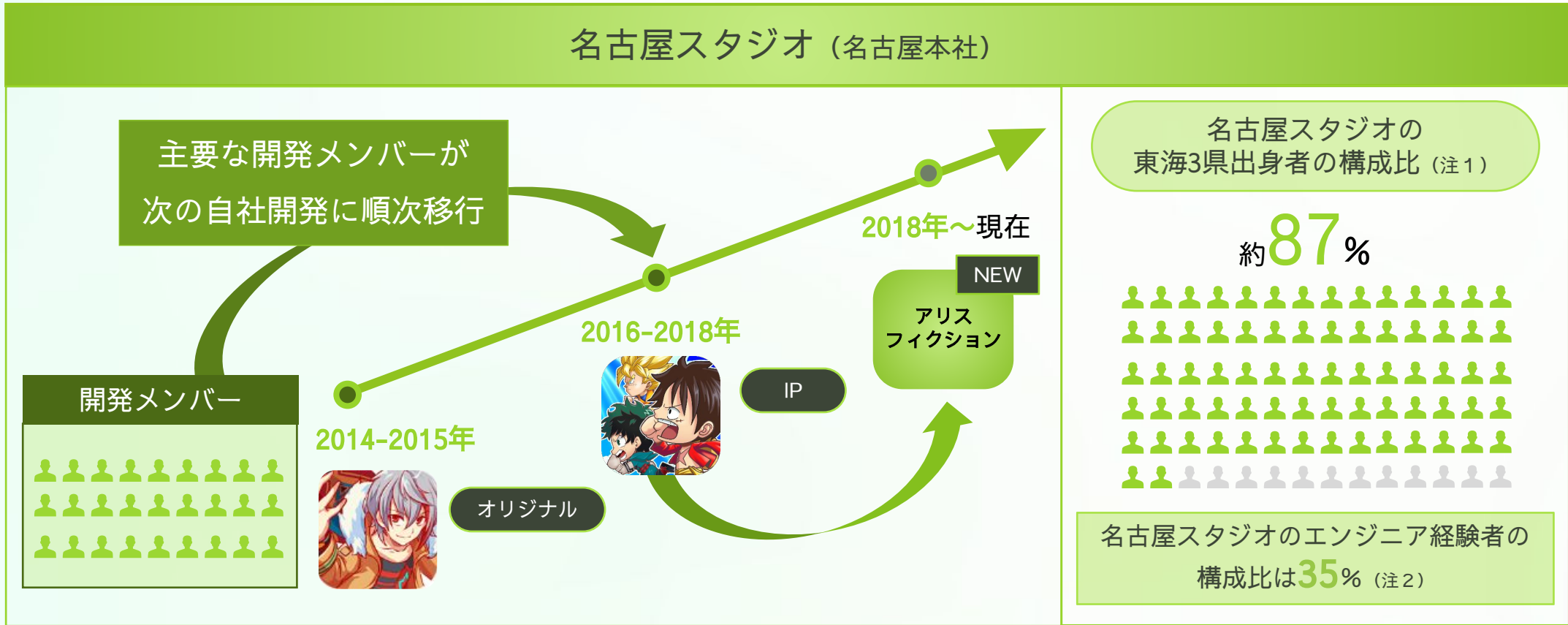
自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

2

海外展開を一気通貫する東京スタジオ



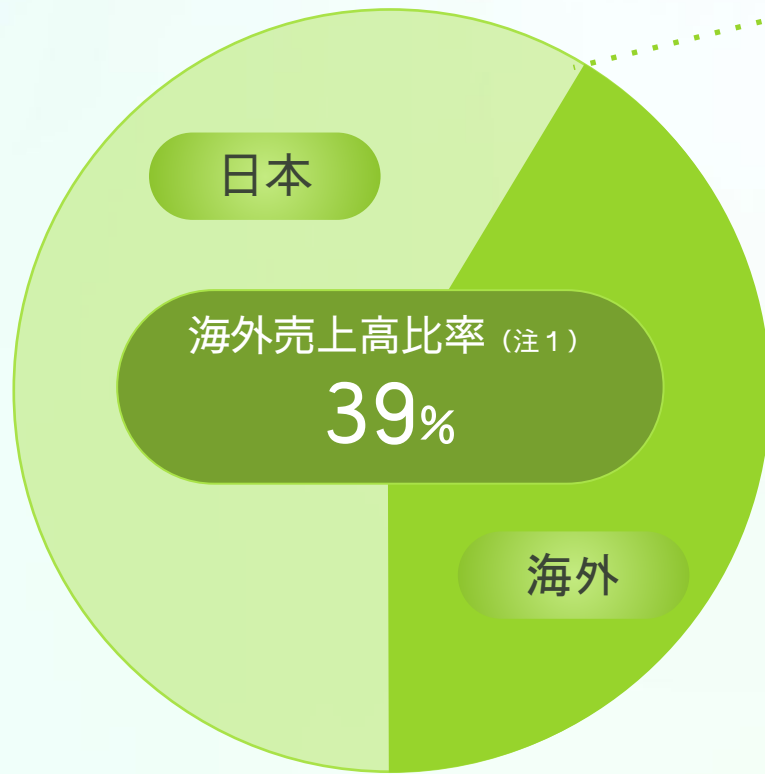
# ① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ



(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、2022年2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、2022年2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)

東京スタジオにおける海外人材比率 (注2)

約 **38%**

A grid of 40 person icons arranged in 4 rows and 10 columns. The top two rows consist of 20 green icons each, representing international staff. The bottom two rows consist of 20 grey icons each, representing domestic staff.

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

日本国内から一貫した開発と運営

(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、2022年2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。



## 中長期の成長戦略



世界のゲーム市場 (2021年) 約21兆円

世界のモバイル向けゲーム市場 (2021年)

当社がシェア拡大を目指す既存市場

9.1兆円

うち日本の市場規模 (2021年)

1.3兆円

新たな市場領域

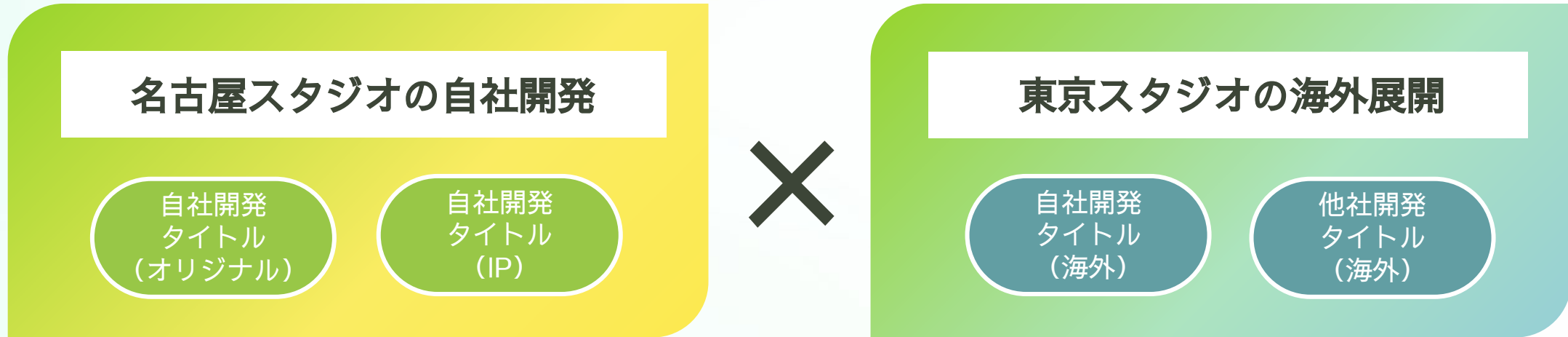
- ・ NFT
- ・ GameFi
- ・ メタバース



当社でブロックチェーンゲーム関連事業の参入を準備するための海外子会社を設立予定 (詳細を後述)

出典: newzoo「The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers」、  
角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2022」をもとに当社算出、120円/\$で円換算

ゲーム産業の現主力市場である世界のモバイル向けゲーム市場でのシェア拡大を目指します。  
また新たな市場領域に対しては、ブロックチェーンゲーム関連事業への参入を準備中です。



名古屋スタジオの開発力と東京スタジオの海外展開力を主軸に、世界のモバイル向けゲーム市場内のシェア拡大を目指し、また会社全体で周辺の新技術や新たな市場領域にもトライします。

**長期視点の営業利益拡大を最優先とした経営に集中し、**  
当面は注力分野「全世界同時配信・同時運営」を中心に  
複数の大型ヒットタイトルや新規事業の開発に努め、  
営業利益拡大を目指してまいります。



## 2022年8月期 2Q決算概要



今2Qは売上高が想定未達も開発投資は予定通りで、進捗は業績予想レンジ内。

今2Q  
決算サマリ

売上高	<b>740</b> 百万円	QoQ	<b>+10.8 %</b>	YoY	<b>▲25.1 %</b>
営業利益	<b>▲139</b> 百万円	QoQ	<b>赤拡</b>	YoY	<b>赤転</b>
経常利益	<b>▲154</b> 百万円	QoQ	<b>赤拡</b>	YoY	<b>赤転</b>
純利益	<b>▲109</b> 百万円	QoQ	<b>赤拡</b>	YoY	<b>赤転</b>

今2Q  
業績概要

- 今2Qは、今1Q比で増収となるも売上高は想定を下回り、一方で『アリスフィクション』の開発投資は想定内で順調に進捗、売上未達分を要因に営業利益面も想定に届きませんでした。
- 前年同期比では、売上面は2020年9月に新規リリースした「このファン繁体字版」の減収幅が最も大きく、「クラフィ (全地域)」も減収、「ジャンプチ (全地域)」も前年同期の特定 IP の反響後の反動減で減収、費用面は『アリスフィクション』開発進行で開発費が増加しました。
- 今2Qに実施した社債での資金調達を背景に、営業外費用で社債発行費14百万円を計上。



今2Q  
タイトル状況



### ジャンプチ

- 日本版は1900万DL（21/12）や正月（22/1）など堅調に推移し概ね想定通りの進捗。
- 繁体字版は2.5周年（21/12）や春節（22/2）なども想定を下回って推移した。



### クラフィ

- 日本版はIPコラボ復刻（21/12）で復調見られたがその後は想定を下回る推移。
- 海外版は春節（22/2）で一部復調も想定を下回る進捗が続いた。



### このファン繁体字版

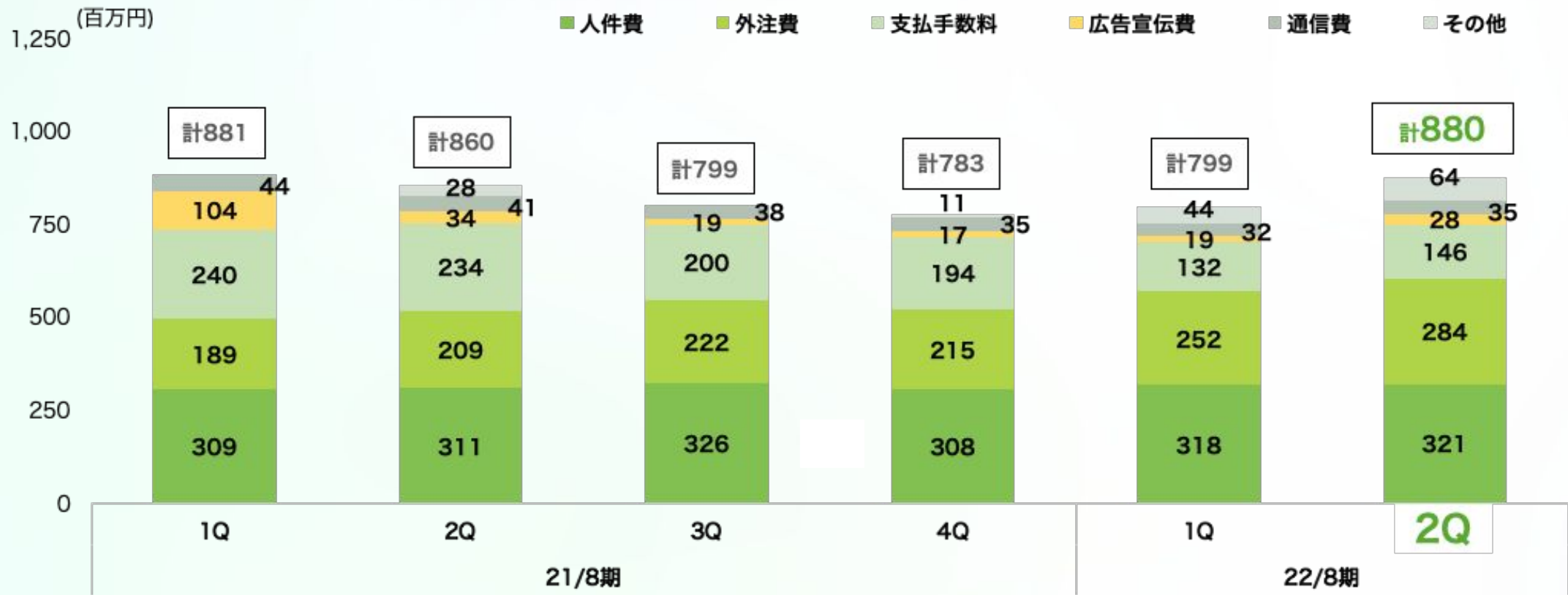
- IPコラボ（22/1）で復調見られユーザー数が下げ止まるも想定を下回る進捗となった。

その他：『テクノロイド ユニゾンハート』

- サイバーエージェント等とのメディアミックスプロジェクト『テクノロイド』のスマートフォンゲーム『テクノロイド ユニゾンハート』を2022年1月21日より配信開始。

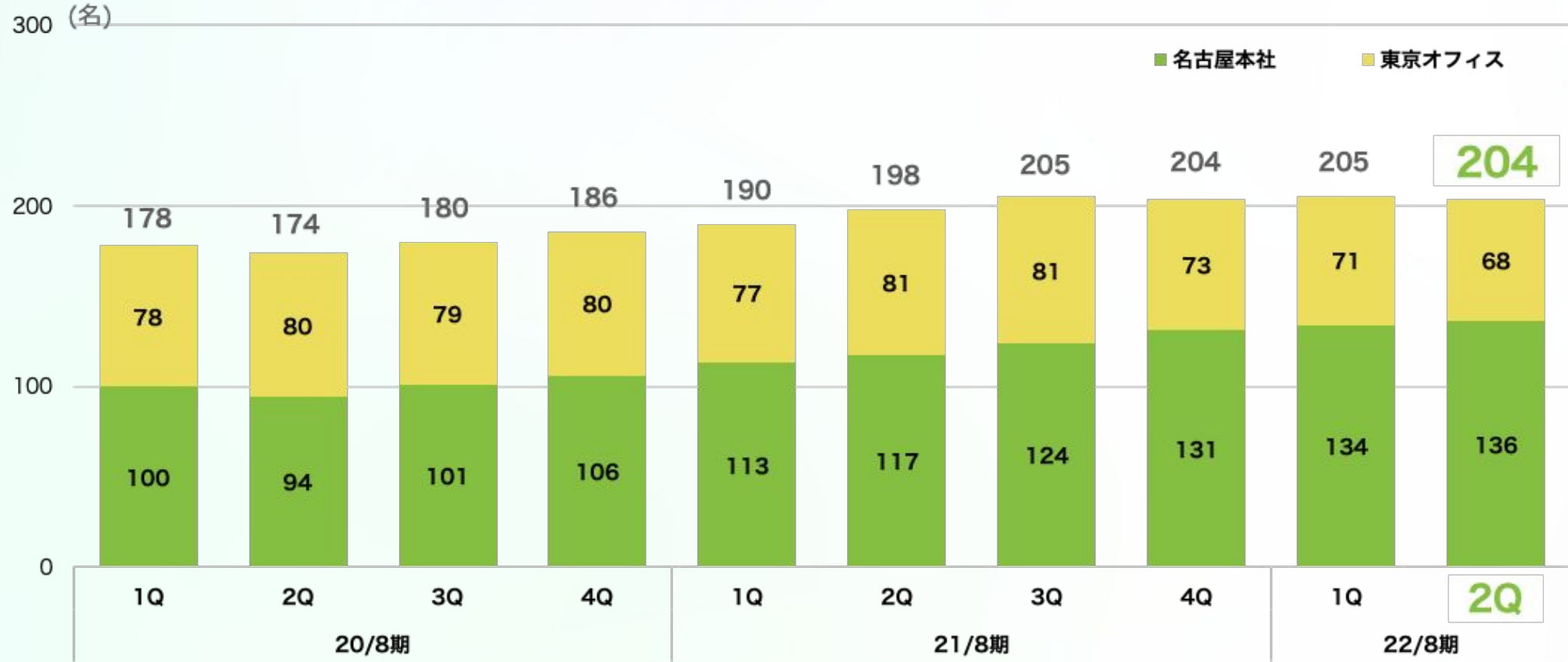
(百万円)	2Q			2Q累計			通期
	22/8期2Q (2021/12-2022/2)	21/8期2Q (2020/12-2021/2)	前年同期比	22/8期2Q累計 (2021/9-2022/2)	21/8期2Q累計 (2020/9-2021/2)	前年同期比	22/8期業績予想 ※2021/10/13公表
売上高	740	965	▲ 23.3%	1,409	1,881	▲ 25.1%	4,200 ~4,800
営業利益	▲ 139	104	赤転	▲ 270	139	赤転	▲200 ~200
(営業利益率)	(-%)	10.8%	-	(-%)	7.4%	-	(-%)
経常利益	▲ 154	105	赤転	▲ 286	141	赤転	▲200 ~200
(経常利益率)	(-%)	10.9%	-	(-%)	7.5%	-	
純利益	▲ 109	▲ 1	赤転	▲ 202	176	赤転	▲130 ~130
(純利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)	9.4%	-	(-%)

# 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2Qの費用全体は880百万円と前四半期比で+81百万円となりました。主に新規開発関連の外注費や前四半期比で増収に伴う支払手数料、またIPコラボ費用の増加が背景となります。



※「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。

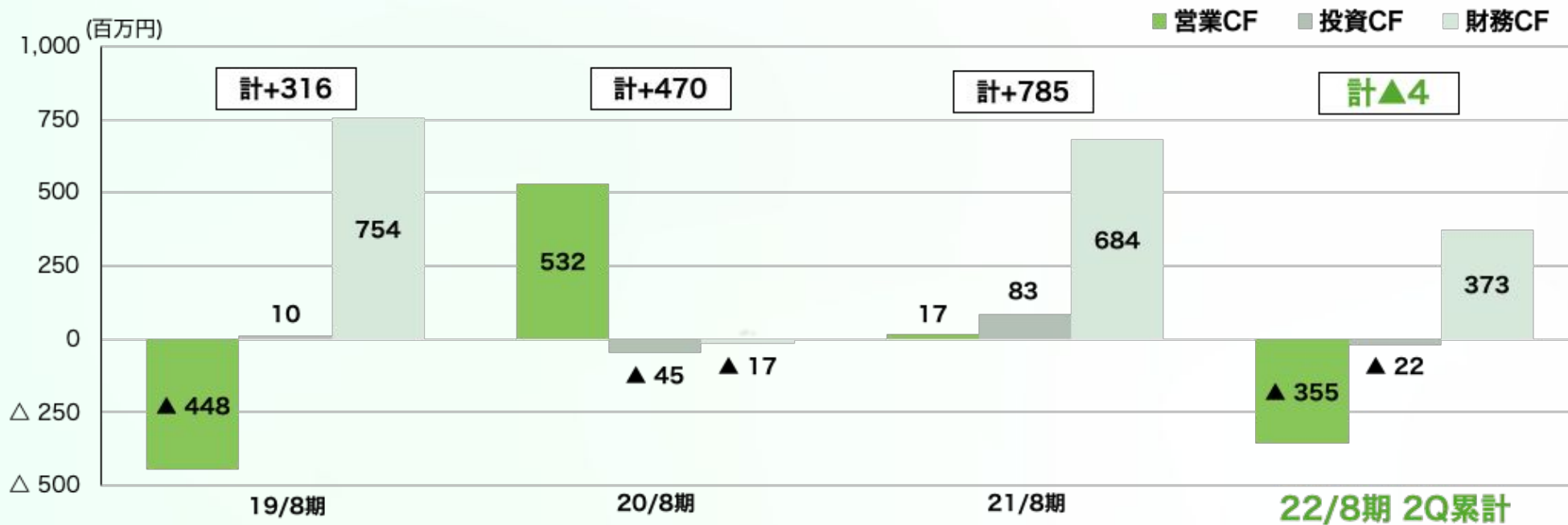
今2Qは前四半期比で概ね横ばいで推移し、従業員数が204名となりました。  
拠点別では、名古屋本社が136名、東京オフィスが68名となっております。

(百万円)	2022/2末	2021/8末	増減率	今期の主な増減要因などの備考
現金及び預金	1,842	1,847	▲ 0.3%	増加：社債発行、新規借入 減少：税引前四半期純損失、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	2,486	2,691	▲ 7.6%	減少：収益認識基準等の適用による影響（仕掛品）
無形固定資産	0	0	－	※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
固定資産	1,104	1,019	8.3%	増加：繰延税金資産
<b>資産合計</b>	<b>3,590</b>	<b>3,711</b>	<b>▲ 15.3%</b>	－
社債 ・1年内償還予定の社債含む	500	0	▲ 16.0%	増加：新規発行
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	419	437	▲ 16.0%	増加：新規借入 減少：約定返済
負債合計	1,477	1,345	▲ 31.3%	減少：収益認識基準等の適用による影響（その他流動負債）
純資産合計	2,113	2,365	▲ 10.7%	増加：収益認識基準等の適用による影響（利益剰余金） 減少：自己株買付、四半期純損失
<b>負債純資産合計</b>	<b>3,590</b>	<b>3,711</b>	<b>▲ 15.3%</b>	－

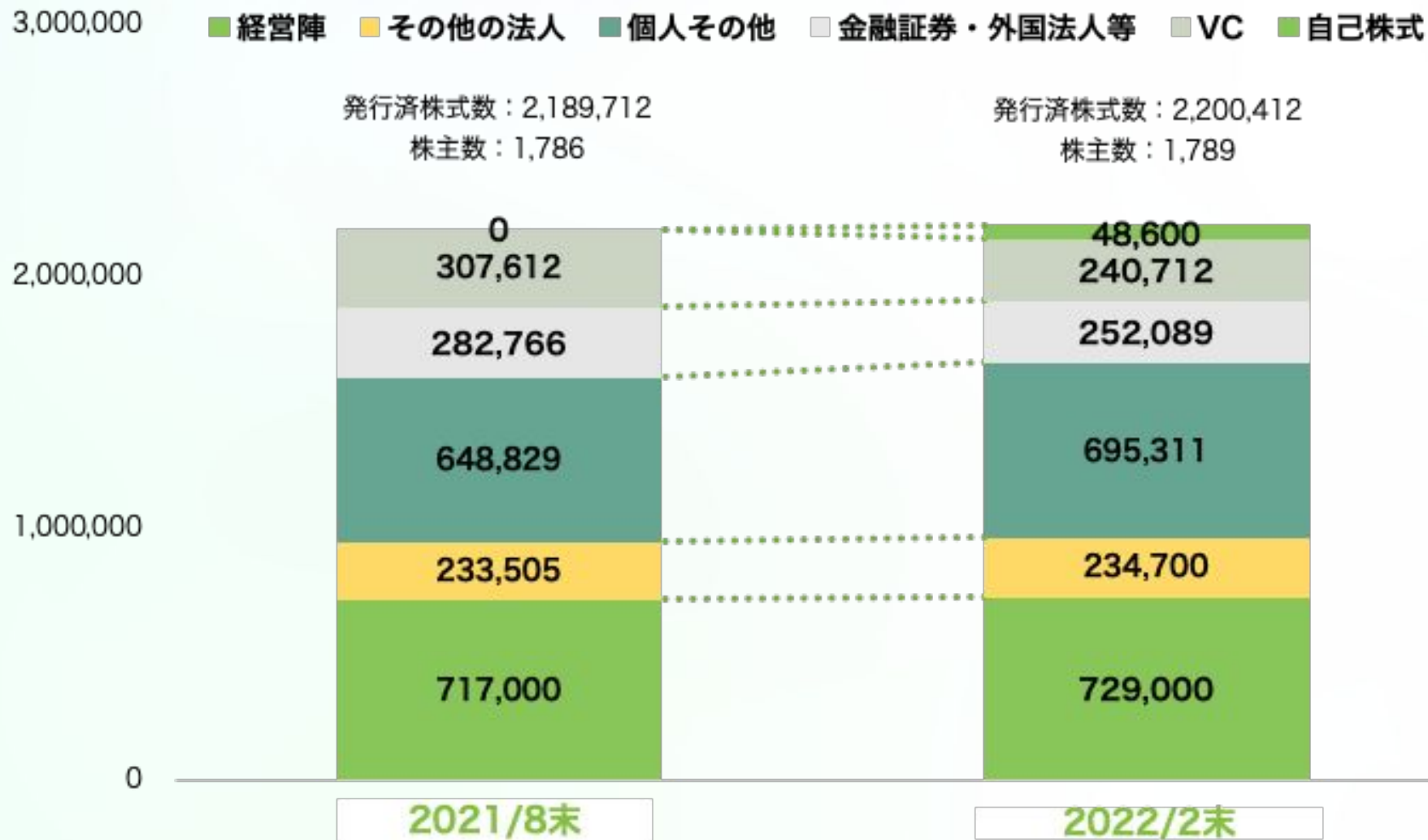
※ 当社では、会計上、アプリ・ゲームの新規開発費用を貸借対照表に資産計上せず期間費用としており、ソフトウェアを資産計上しないことで、将来の減損リスクが低減されていると認識しております。



(百万円、▲は減少)	22/8期2Q累計 (2021/9-2022/2)	21/8期2Q累計 (2020/9-2021/2)	増減	当期の主な増減要因などの備考
営業活動によるキャッシュフロー	▲ 355	▲ 163	▲ 192	増加：売上債権の増額、仕入債務の増額 減少：税引前四半期純損失、法人税等の支払額
投資活動によるキャッシュフロー	▲ 22	87	▲ 110	減少：敷金及び保証金の差入
財務活動によるキャッシュフロー	373	347	25	増加：社債発行、長期借入の増額 減少：借入金の返済、自己株式取得
現金及び現金同等物の増減額	▲ 4	272	▲ 276	-
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,842	1,334	508	-



※ 2020年8月期は連結決算を記載

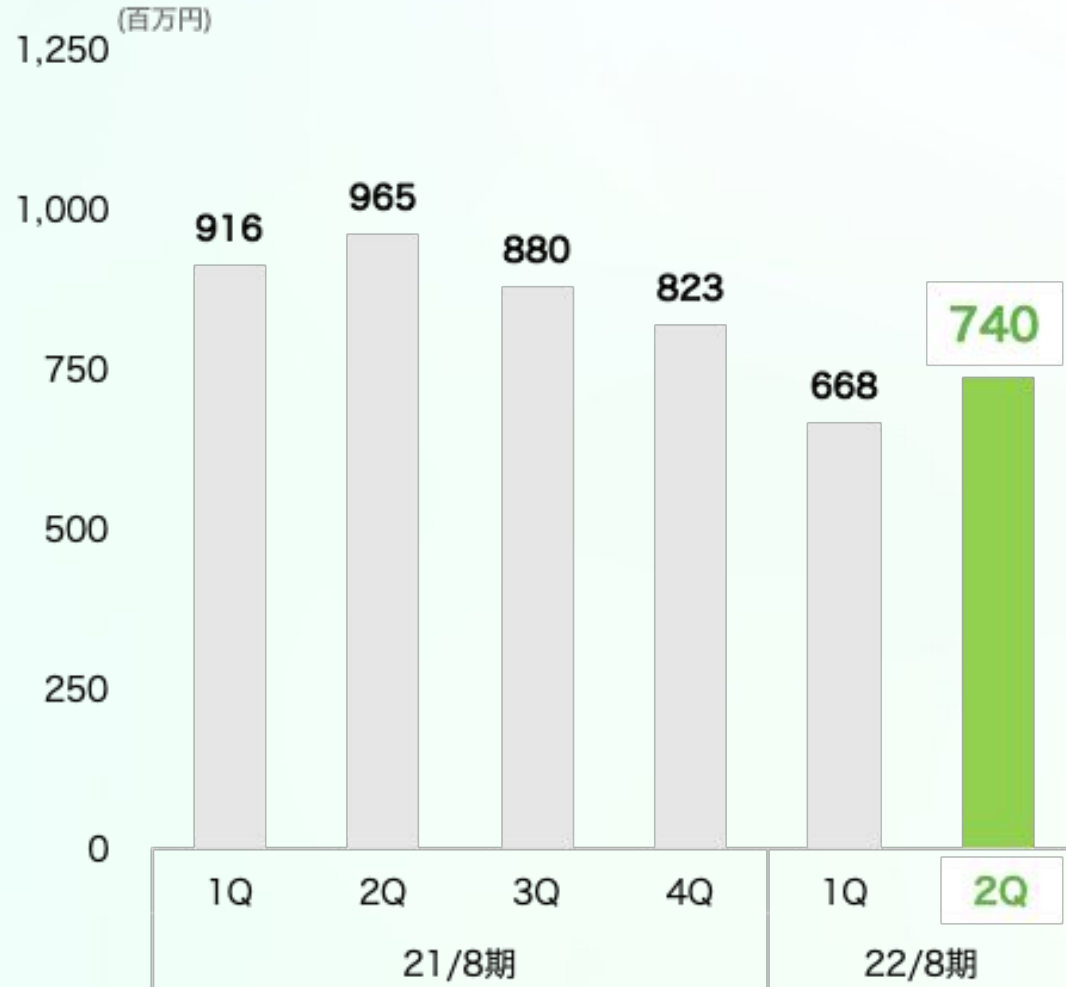


※「その他の法人」には協業先も含まれます。

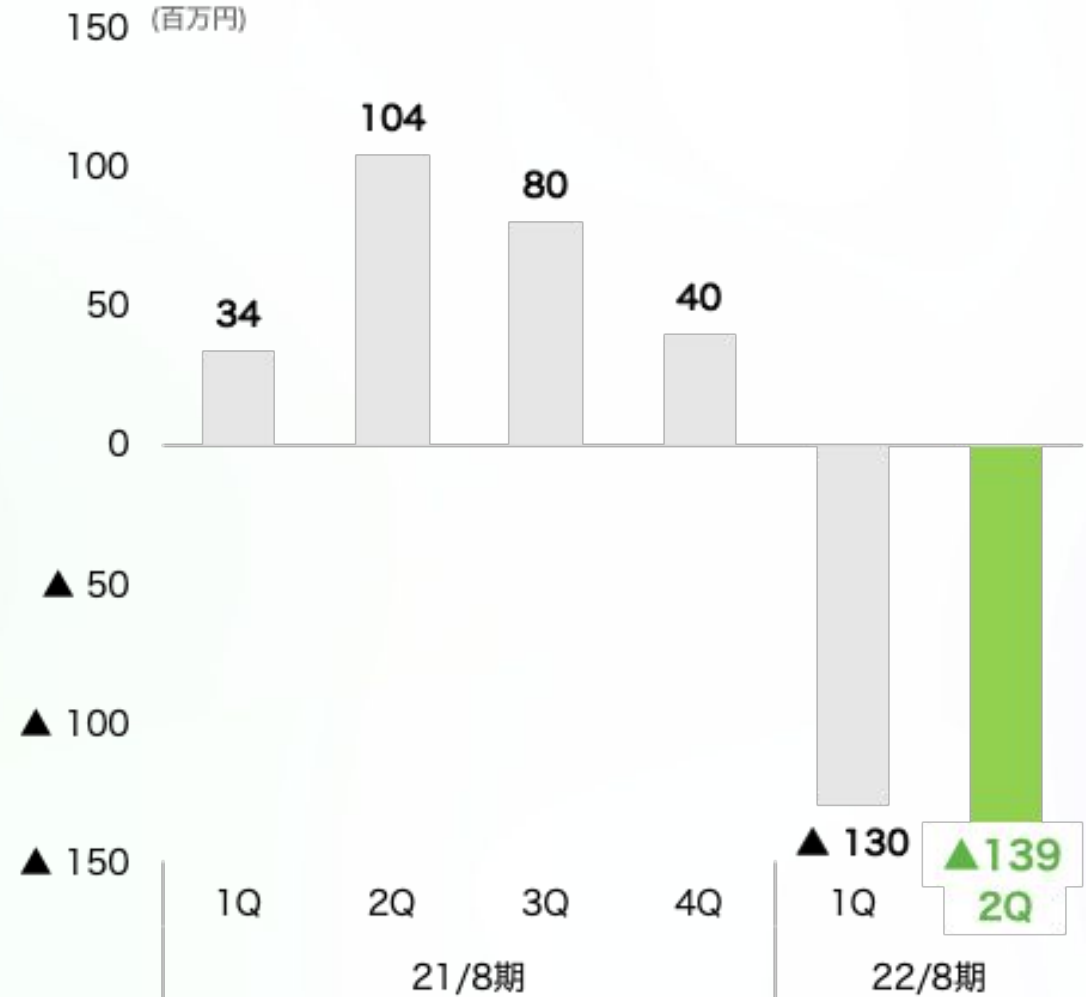
※ 当社は、2021年10月13日開催の取締役会決議に基づき、自己株式50,100株の取得を行い、

また、2021年12月15日開催の取締役会決議に基づき、2021年12月24日付で自己株式1,500株の消却を実施しております。

### 売上高



### 営業利益





## 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	2Q
<b>売上高</b>	<b>916</b>	<b>965</b>	<b>880</b>	<b>823</b>	<b>668</b>	<b>740</b>
yoy	17.3%	13.4%	▲ 4.9%	▲ 5.9%	▲ 27.0%	▲ 23.3%
支払手数料	240	234	200	194	132	146
人件費	309	311	326	308	318	321
外注費	189	209	222	215	252	284
通信費	44	41	38	35	32	35
広告宣伝費	104	34	19	17	19	28
その他	▲ 6	28	▲ 8	11	44	64
<b>費用合計</b>	<b>881</b>	<b>860</b>	<b>799</b>	<b>783</b>	<b>799</b>	<b>880</b>
既存タイトル利益幅	107	165	182	167	14	78
新規タイトルへの開発投資等	▲ 72	▲ 60	▲ 102	▲ 126	▲ 145	▲ 218
<b>営業利益</b>	<b>34</b>	<b>104</b>	<b>80</b>	<b>40</b>	<b>▲ 130</b>	<b>▲ 139</b>
yoy	▲ 71.4%	▲ 45.8%	▲ 17.5%	黒転	赤転	赤転
従業員数	190	198	205	204	205	204

※ 既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計値。



## 2022年8月期 3Q進捗見込みと業績予想



タイトル	今3Q事業進捗見込み	今3Q業績への影響
『クラフィ日本版』	22/3より「戦闘員、派遣します！」と「この素晴らしい世界に祝福を！」のダブルコラボ実施中	2Q比で減収減益を想定
『クラフィ海外版』	22/5に「繁体字版6周年イベント」を予定	2Q比で増収増益を想定
『ジャンプチ日本版』	22/3より「4周年イベント」を実施中	2Q比で増収増益を想定
『ジャンプチ繁体字版』	22/6の「3周年イベント」前のタイミング	2Q比で概ね同等の推移を想定
『このファン繁体字版』	22/2-3に「1.5周年イベント」を実施	2Q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』	引き続き概ね想定通りに開発進捗中	2Q比で事前プロモーション、新規開発費用ともに増加を想定
『テクノロイド ユニゾンハート』	22/1にリリースし運営中	運営開始後の3Qも引き続き業績への影響は限定的と想定

※ 4/13(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。

今3Qは「ジャンプチ日本」の4周年イベント中心に既存タイトル利益を確保しつつ、「アリスフィクション」の今4Qリリースに向けて開発費用等の増加を見込んでおります。

- ・今2Qは売上高、営業利益が想定を下回るも新規開発は予定通りの進捗、今下期の直近見通し勘案の上で業績予想レンジ内のため**見通し据え置き**。
- ・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	<b>4,200 ~4,800</b>	3,585	615 ~1,215	17.1% ~33.9%
営業利益	<b>▲200 ~200</b>	260	▲460 ~▲60	赤転 ~▲23.3%
経常利益	<b>▲200 ~200</b>	261	▲461 ~▲61	赤転 ~▲23.4%
当期純利益	<b>▲130 ~130</b>	825	▲955 ~▲695	赤転 ~▲84.3%
期末配当	<b>無配 ~6.5円</b>	3.5円	▲3.5円 ~3.0円	- ~85.7%

### 売上高

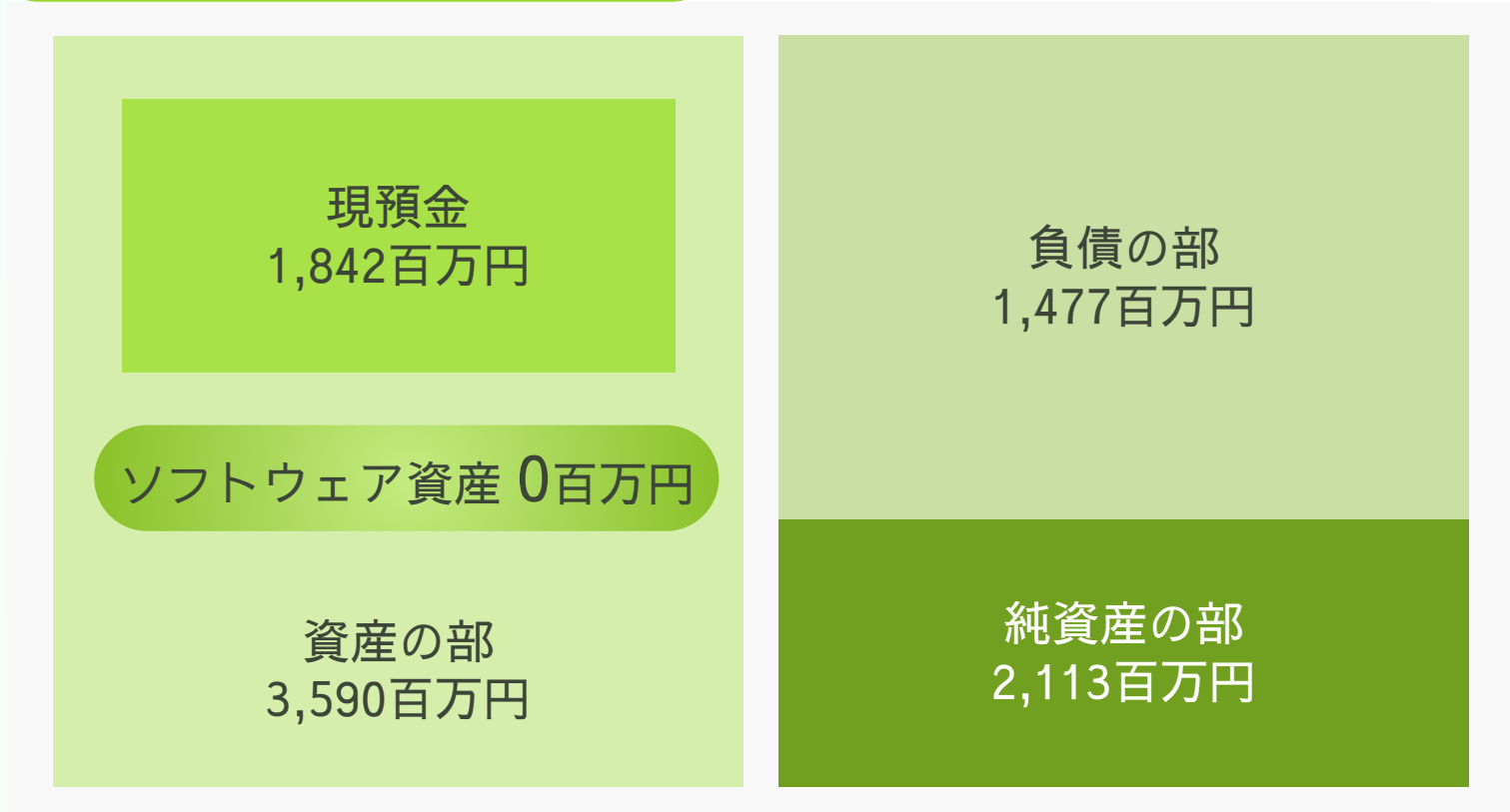
- ・主要タイトルは前年度実績や直近KPIを勘案した上で、「クラフィ (全地域)」は横ばい～減収減益、「ジャンプチ (全地域)」と「このファン繁体字版」を減収減益で想定。
- ・「アリスフィクション (開発コードネーム：DELIGHT)」のリリースを今4Qに見込んでおり、売上高を想定。
- ・レンジ幅上限/下限は、各タイトルの売上好調時と減衰時にケースを分けて設定。

### 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、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。

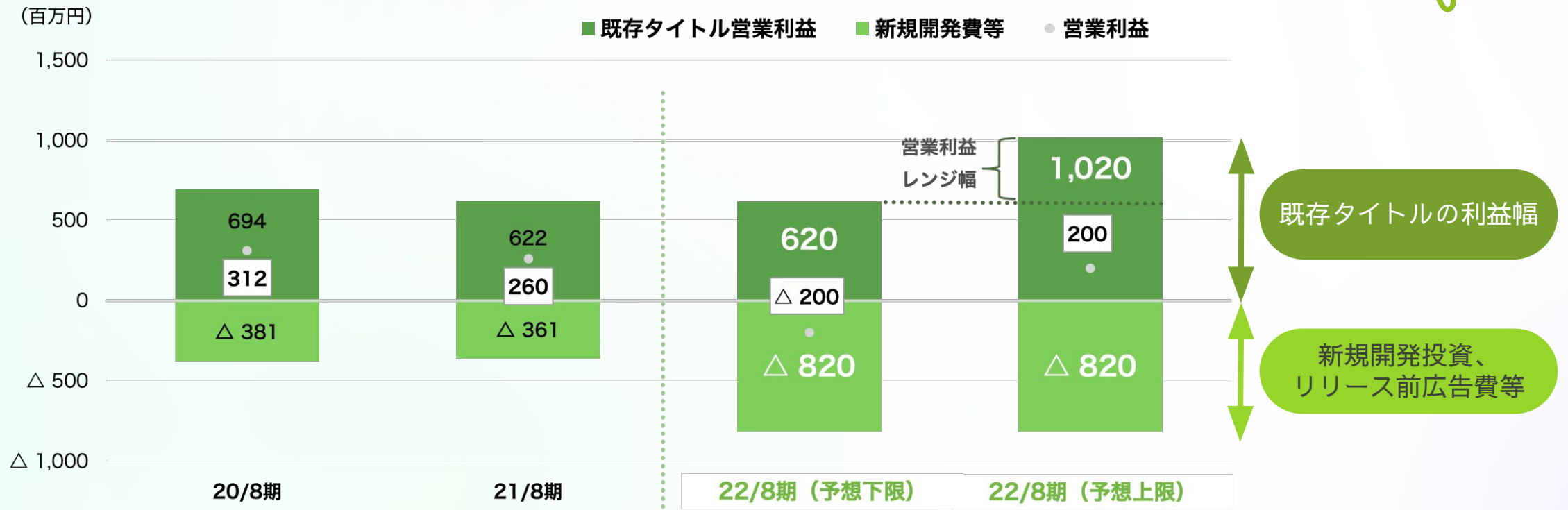
貸借対照表(単体) 2022年2月期末



当社は、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いるため、新規開発は費用先行となる一方、将来の減価償却負担や減損リスクがございません。

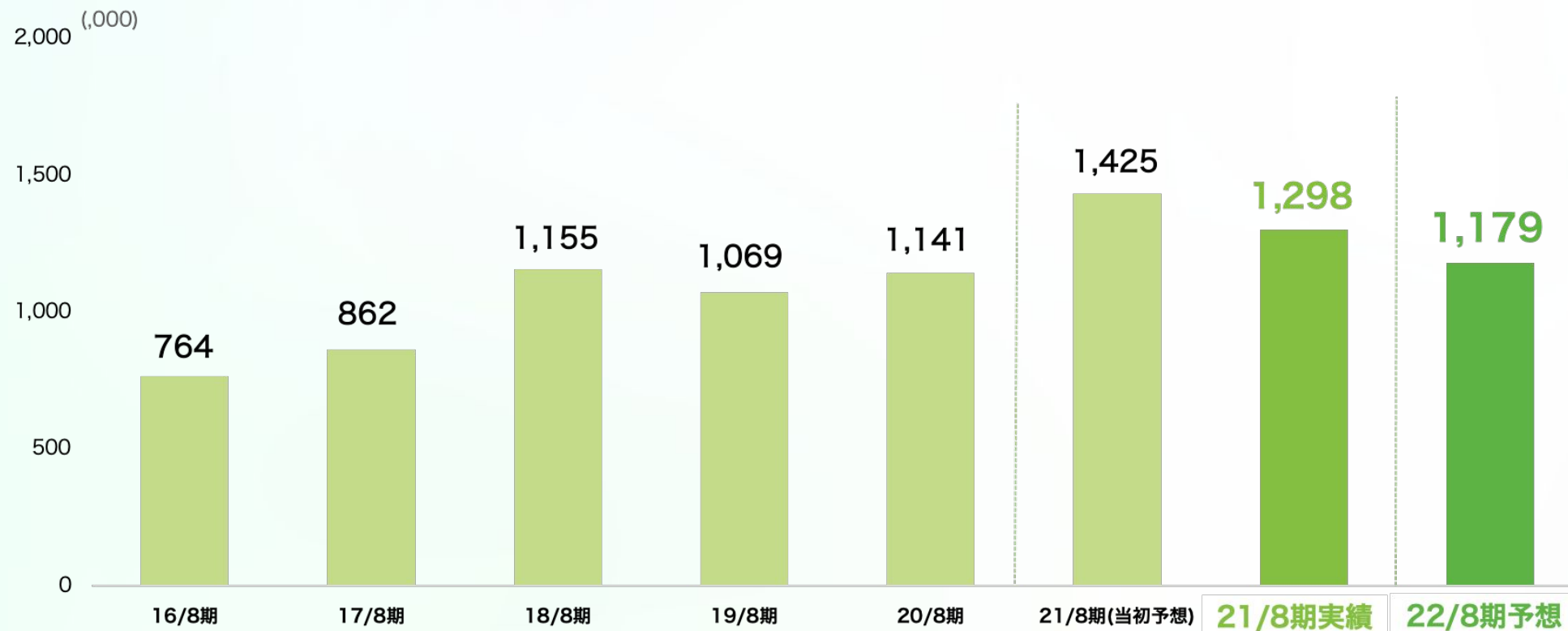


# 既存タイトル利益 vs 新規開発投資等



※ 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、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。

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。



※ MAUは月間で1回以上アプリを利用したユーザー数。集計に受託サービスは除く。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は協業先との契約等もあり、開示は差し控え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。





## 2022年8月期の取り組み





項目	注力分野と概要
新規開発	<p><b>「全世界同時配信・同時運営」の新規タイトル開発</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・当社自社開発（オリジナル）『アリスフィクション』の新規開発（後述①）</li> <li>・（New）コンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業新規タイトルの新規開発（後述②）</li> </ul>
新市場領域	<p><b>ブロックチェーンゲーム関連事業への参入を準備中</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ブロックチェーンゲームの海外パブリッシング事業を中心に、協業、業務提携、出資等の検討、事業展開を推進する事業拠点としてシンガポールに海外子会社を設立予定（後述③）</li> </ul>
組織	<p><b>全社の開発・運営力、新規事業、人材採用・育成等の更なる強化</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・EDMO（エドモ、「Engineering &amp; Design Management Office」の略称）と経営企画室の新設（21/9）</li> <li>・CPOの新設（21/11）</li> <li>・CHROとCTOの新設、人事広報部の新設（22/3）</li> </ul>
財務	<p><b>当面の成長事業投資の資金確保をデットファイナンス中心に進行</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・昨年6月のIPO以降、累計のデットファイナンスは借換と新規借入で合計約10億円に</li> </ul>

※ 上記は機関決定されたものだけを記載しており、その進捗や上記以外の事項でお知らせすべき事項がございましたら、適時開示やプレスリリースとして随時公表させていただきます。



- 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海外展開力を活かし、両スタジオ協働による、当社初の「全世界同時配信・同時運営」タイトルとして、2022年夏にリリース予定です。



## コンシューマー系ゲーム開発会社と

「全世界同時配信・同時運営」の共同事業新規タイトルの開発を開始

- 世界的ヒットゲーム開発実績を持つパートナーと長期運営型のスマホゲームを開発
- パブリッシャーを当社が担い、全世界同時配信・同時運営を予定（※中国は除く）
- リリース予定は未定

今後お知らせすべき事項は適時開示やプレスリリースとして随時公表いたします。



- ブロックチェーンゲームの海外パブリッシング事業を中心に、協業、業務提携、出資等の検討、事業展開の推進を目的に、当該新規事業の事業拠点として、シンガポール共和国に当社100%子会社「WPBC Pte. Ltd. (仮)」を設立予定。

#### 設立予定の海外子会社の概要

(1) 名称	WPBC Pte. Ltd. (仮)
(2) 所在地	シンガポール共和国
(3) 事業内容	ブロックチェーンゲーム関連事業
(4) 設立年月日	2022年5月 (予定)
(5) 大株主および持株比率	ワンダープラネット株式会社 100%

※ 設立国はブロックチェーンゲームの海外配信において事前調査で有利な事業環境と確認できたシンガポール共和国を選定、本件による2022年8月期の業績への影響は軽微です。

今後、本格的な事業参入に向けた海外パブリッシング体制の整備や協業の協議等を推進します。

準備中タイトル数

3 本

## 準備中タイトル内訳

### 1. 当社自社開発（オリジナル）『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
- ・日本と海外ともにクローズドβテスト（CBT）を実施
- ・今4Q内（2022年6月～8月）のリリースに向けて開発進行中

### 2. コンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業新規タイトル

- ・世界的ヒットゲーム開発実績を持つパートナーと長期運営型のスマホゲームを開発
- ・パブリッシャーを当社が担い、全世界同時配信・同時運営を予定（※中国は除く）
- ・リリース予定は未定

### 3. 協業パートナーによる当社既存タイトルの中国配信（リリース予定は未定）

準備中タイトル状況の記載内容は機関決定されたものだけを記載しており、その進捗や上記以外の事項でお知らせすべき事項がございましたら、適時開示やプレスリリースで随時公表いたします。





## Appendix. 会社概要





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

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)

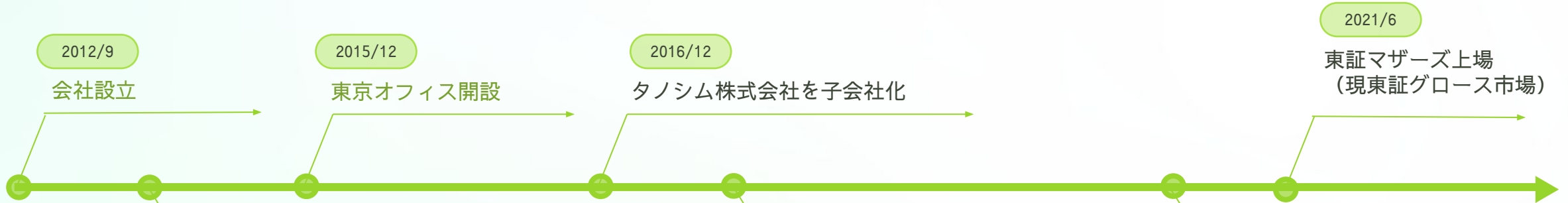
社外

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)





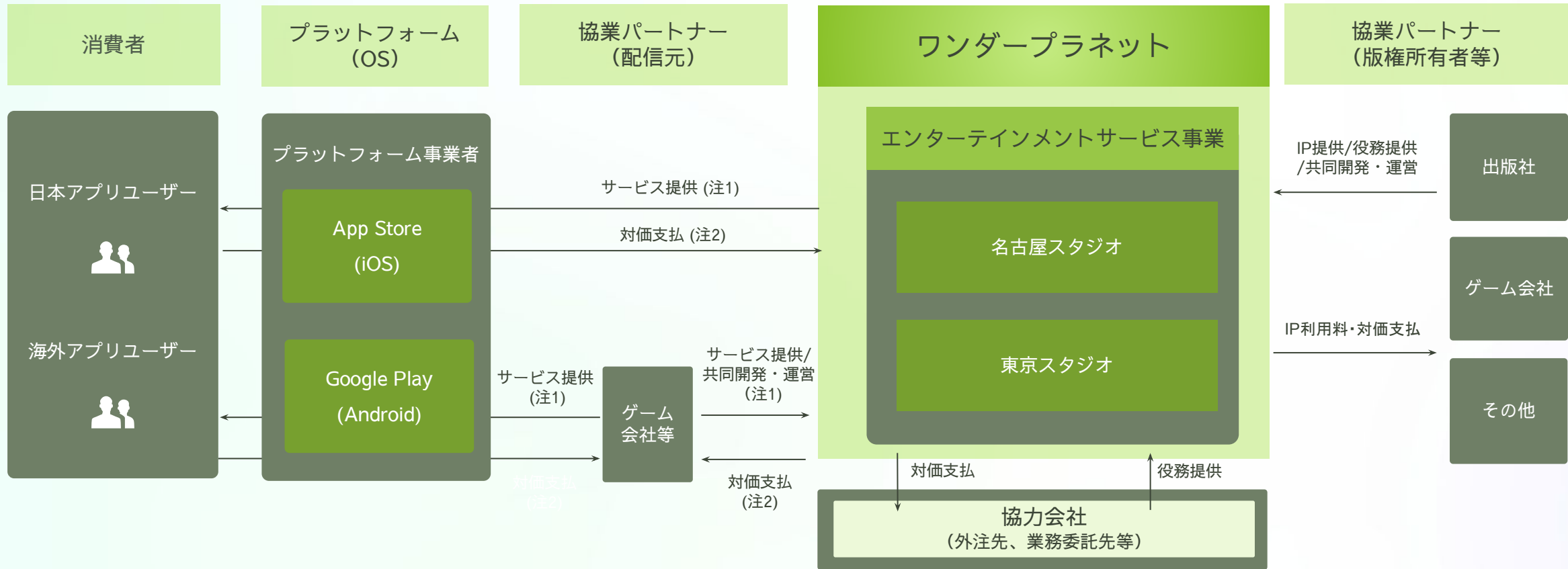
2015/7~  
クラッシュフィーバー  
・日本版 (2015/7~)  
・繁体字版 (2016/5~)  
・英語版 (2016/10~)



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~)



(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。



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

EDMO・人事広報部・経営企画室・コーポレート部・内部監査室



## 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	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px; margin-right: 10px;">世界合計</div> <div>1,300 万ダウンロード (2021年4月時点)</div> </div>
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"> <li>・ジャンル：ブッ壊し！ポップ☆RPG</li> <li>・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</li> </ul>



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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンル：友情・努力・勝利！体感プチプチRPG</li> <li>・漫画キャラクターの登場数が世界最多認定（19/12）</li> <li>・日本版は運営5年目（18/3～）、繁体字版は運営3年目（19/6～）</li> </ul>



## 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"> <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>	



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

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。



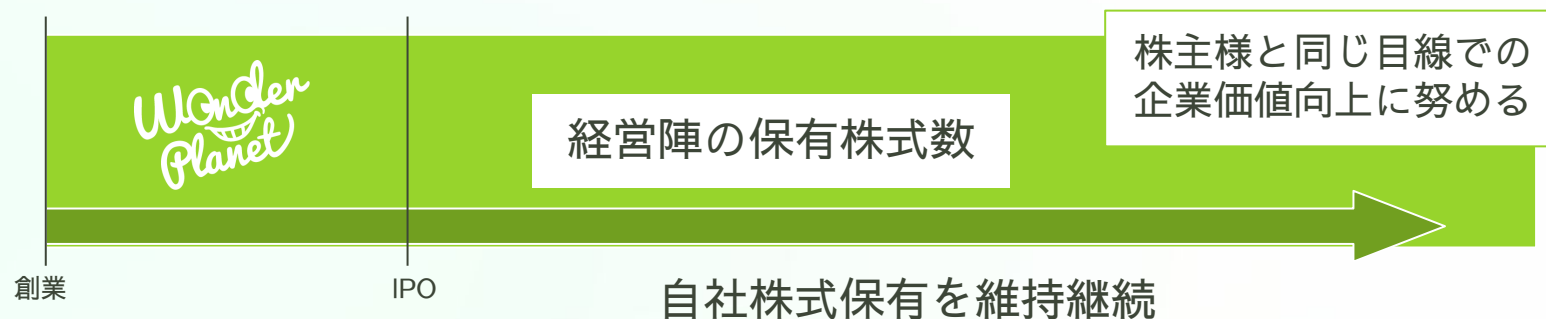


※ 経常利益が赤字の場合は予定しておりません。

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。



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。



## Appendix. 業績指標等



(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。

(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	-	-	-	-	-
<b>資産合計</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</b>
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
<b>負債純資産合計</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</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。

(百万円、△は減少)	2018年 8月期 (※連結)	2019年 8月期	2020年 8月期 (※連結)	2021年 8月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	-	△448	532	17
投資活動によるキャッシュ・フロー	-	10	△45	83
財務活動によるキャッシュ・フロー	-	754	△17	684
<b>現金及び現金同等物の増減額</b>	<b>-</b>	<b>316</b>	<b>470</b>	<b>785</b>
現金及び現金同等物の期首残高	-	277	593	1,061
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	<b>277</b>	<b>593</b>	<b>1,063</b>	<b>1,847</b>

※ 2018年8月期と2020年8月期は連結決算を記載、2018年8月期以前はキャッシュ・フロー計算書を作成していません。

2022年8月期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。

※ 2022年8月期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、2022年8月期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、2022年8月期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。

※ 2022年8月期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。



リスク項目	概要と対応方針	発生可能性	影響度	機会
競合	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"> <li>新規タイトル開発</li> <li>運営力強化</li> </ul>
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"> <li>新規ユーザー獲得</li> <li>新技術対応</li> </ul>
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"> <li>新規協業</li> <li>役務の適切化</li> </ul>
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"> <li>展開エリアの拡大</li> <li>他社開発タイトル（海外）</li> </ul>

※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。

- 決算説明会を各四半期決算時に実施いたします。
  - － 後日、IRホームページ内に決算説明動画と質問応答要旨を掲載予定です。
- 毎月上旬にMAU状況を適時開示いたします。
  - － 同時に、問い合わせの多い内容への回答（※）、開発進捗状況、コーポレートトピック等をお伝えする場合がございます。

※ 会社HPのContact (<https://wonderpla.net/contact/>)よりお問い合わせが可能です。  
御質問の多い内容は個別回答だけでなく適時開示内でもご回答させていただきます。

毎月1回以上、適切かつタイムリーな開示に努めてまいります。

## 年間スケジュール



## お問い合わせ先

ワンダープラネット株式会社 会社HP内

Contact 「IRに関するお問い合わせ」：<https://wonderpla.net/contact/>

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。

※ 次回の「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示時期は、2022年10月を予定しております。