

2023年8月期 第1四半期 決算説明資料

2023年1月13日（金）



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. 2023年8月期1Q 決算概要	9
3. 2023年8月期の2Q進捗見込みと通期見通し	24
4. 成長戦略の注力分野	30
5. Appendix. ビジネスモデル	33
6. Appendix. 業績指標等	40





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

従業員数

194名（2022年11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。



クラッシュフィーバー (クラフィ)

- ・ 日本版 (2015/7～)
- ・ 繁体字版 (2016/5～)
- ・ 英語版 (2016/10～)

2015/7～



ジャンプチヒーローズ (ジャンプチ)

- ・ 日本版 (2018/3～)
- ・ 繁体字版 (2019/6～)

2018/3～

2012/9

会社設立

2015/12

東京オフィス開設

2021/6

東証マザーズ上場
(現東証グロス市場)

2022/7～

アリスフィクション (アリフィ)

- ・ 世界同時運営 (2022/7～)



新規タイトル開発

- ・ 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

新規事業領域

- ・ ブロックチェーンゲーム参入準備
- ※2023年1月13日、2023年8月期中のサービス予定開始について、リリース時期を未定とする変更を公表しました

進行中



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



1984年
野村證券株式会社入社

2003年
株式会社スクウェア・エニックス
代表取締役社長就任

2016年
当社取締役就任 (現任)

社外

手嶋 浩己



1999年
株式会社博報堂入社

2006年
株式会社インタースパイア (現 ユナイ
テッド株式会社) 取締役就任

2018年
当社取締役就任 (現任)
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)



2023年8月期1Q 決算概要





売上高は「クラフィ日本版」が好調も、他タイトルは苦戦して推移。
営業利益は赤字幅の大半が費用改善中の「アリフィ」で構成されており、
また準備中の新規タイトル開発投資も予定通り進捗し営業赤字での着地。

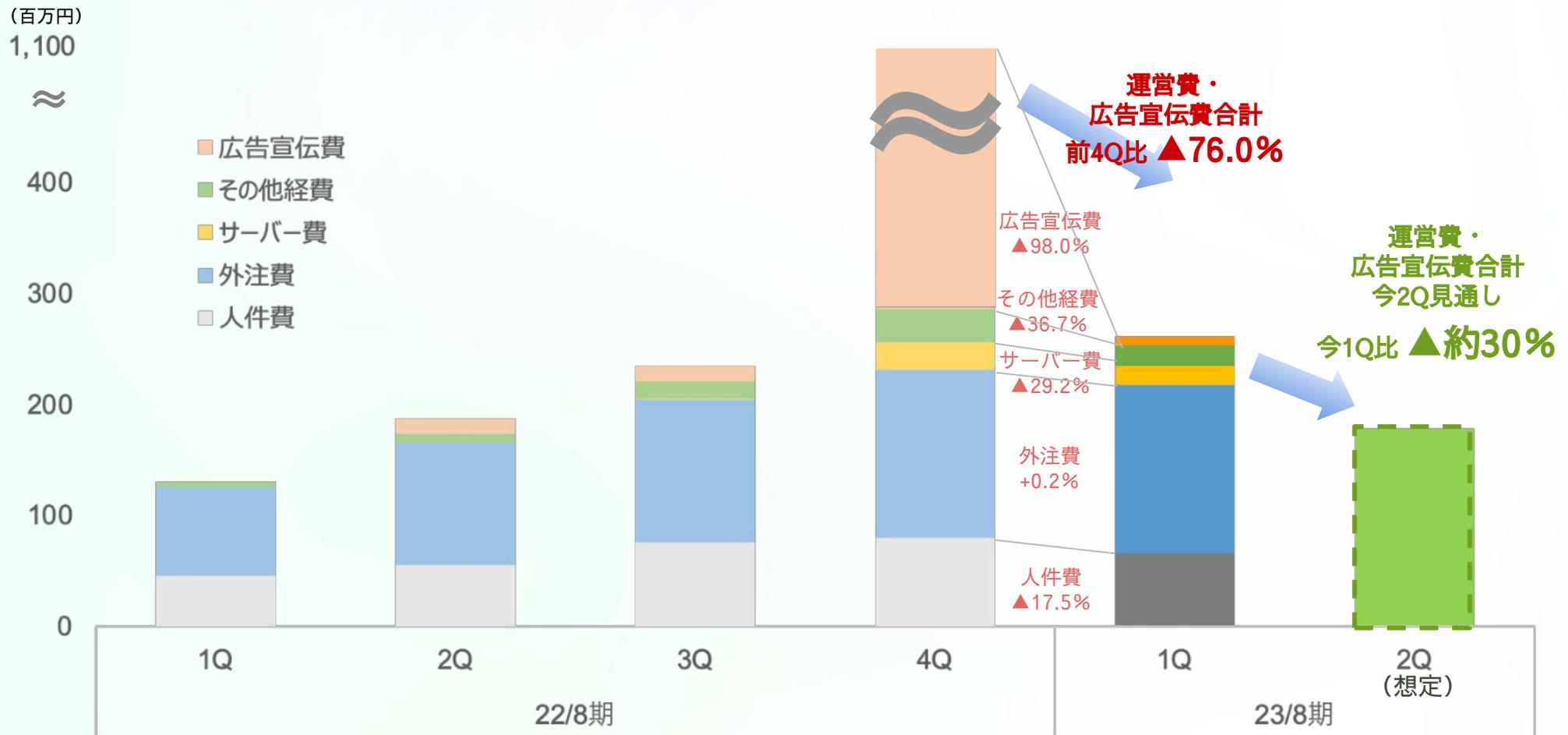
売上高	832 百万円	YoY	+24.5 %
営業利益	▲237 百万円	YoY	赤拵
経常利益	▲240 百万円	YoY	赤拵
純利益	▲238 百万円	YoY	赤拵

2023年8月期
1Q決算
サマリー

【今1Qのトピック】費用削減の取り組み

- 「アリフィ」は今下期より収益化を目指し、今1-2Qは費用削減の進行中
- 固定費削減を目的に、東京オフィス移転を2023年5月に予定（業績寄与は今3Q以降）

「アリフィ」の運営費・広告宣伝費推移



「アリフィ」については運営体制の最適化を目指し運営費総額を削減中。
 今1-2Qは費用削減の進行中で、今下期より収益化できるよう、引き続き努めてまいります。

会社全体のコスト内訳の四半期推移



会社全体のコスト総額
今2Q見通し
今1Q比 ▲約15%

※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。 22/8期

今1Qの費用全体は1,069百万円と広告宣伝費を主因に前4Q比で大幅に削減。今2Q以降は広告宣伝費除く販管費削減や「アリフィ」含む既存タイトルの運営体制の最適化の効果も出てくる見通し。



2023年8月期は引き続き通期の営業黒字化を目指し、費用削減を中心に改善進行中。

売上高

- 今1Qは「クラフィ日本版」以外が苦戦しており、今2Q以降のリカバリーに努める。

費用削減

- 「アリフィ」は今1-2Qで費用削減を進行中で、今下期からの収益化に努める方針。
- 今2Qより「アリフィ」以外の既存タイトルも運営体制の最適化に取り組み中。
- 東京オフィス移転により23/8期は移転一時費用発生も、24/8期以降は年間賃借料（共益費含む）が▲約26百万円（不動産関連費用全体では年▲30百万円以上）の経費削減となる見通し。
- その他にも今1Qに随時費用削減を意思決定しており、今2Q以降に効果が出る見通し。

成長分野

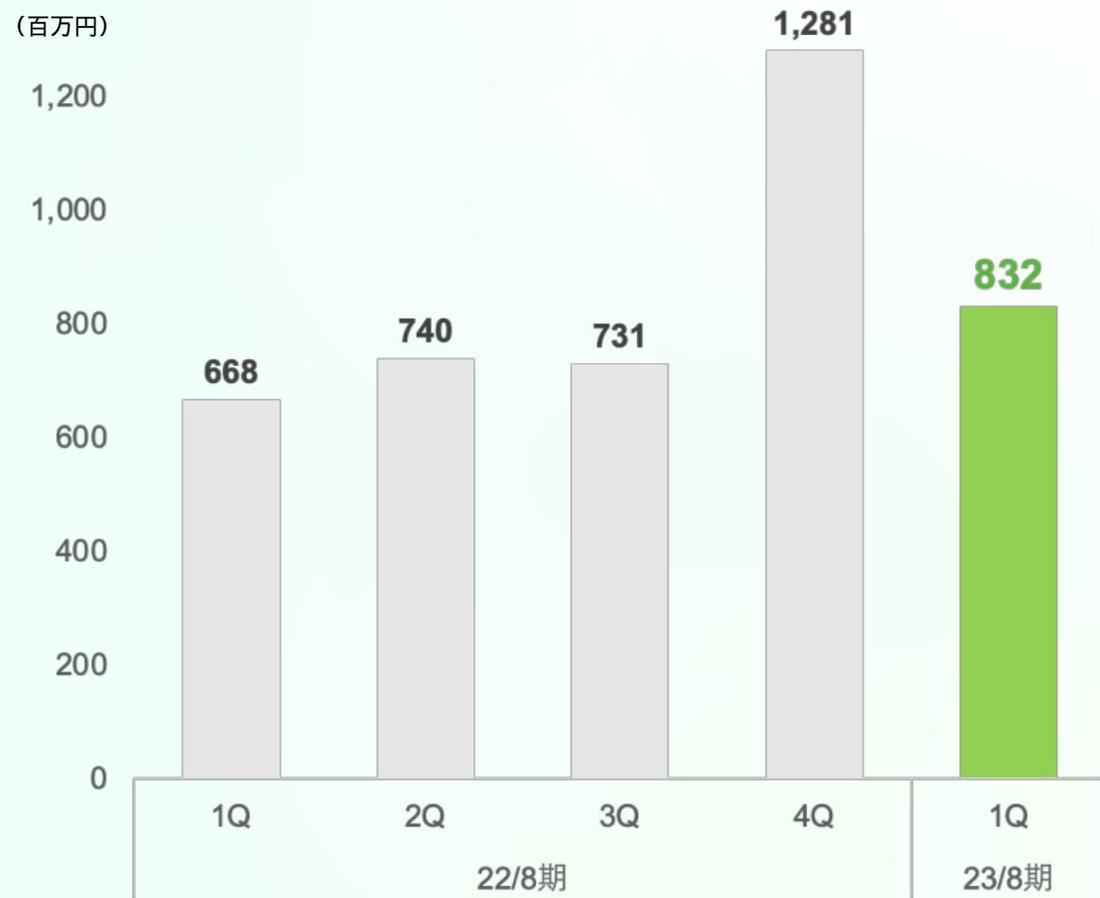
- 今後の事業成長に繋がる新規タイトルの開発として、コンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業新規タイトルの新規開発に引き続き注力。

タイトル		【前期末時点の想定】 今1Q事業進捗見込み	【前期末時点の想定】 今1Q業績への影響	【今1Q実績】	
 アリフィ	世界 同時運営	・ 22/9～10に100万ダウンロードキャンペーンを実施	前4Q比で 減収営業赤縮を想定		前4Q比で減収 前4Q比で営業赤縮
 クラフィ	日本版	・ 22/9～「Re:ゼロから始める異世界生活」IPコラボ第3弾を実施 ・ 22/10に「1,400万ダウンロードキャンペーン」を実施	前4Q比で 減収減益を想定		売上高は好調に推移 周年のあった前4Q比で減益
	海外版	・ 22/9に「デート・ア・ライブ」IPコラボを実施 ・ 22/10に「グローバル版6周年イベント」を実施	前4Q比で 減収増益を想定		前4Q比で減収 前4Q比で減益
 ジャンプチ	日本版	・ 22/9～10に「4.5周年イベント」を実施	前4Q比で 概ね同等水準を想定		前4Q比で減収 前4Q比で減益
	繁体字版	・ 日本版のイベントを随時実施	前4Q比で 減収減益を想定		売上高は好調に推移 前4Q比で減益
 このファン	繁体字版	・ 22/11にサービス提供終了しクローズ予定	前4Q比で 減収営業赤拡を想定		22/11にサービス終了

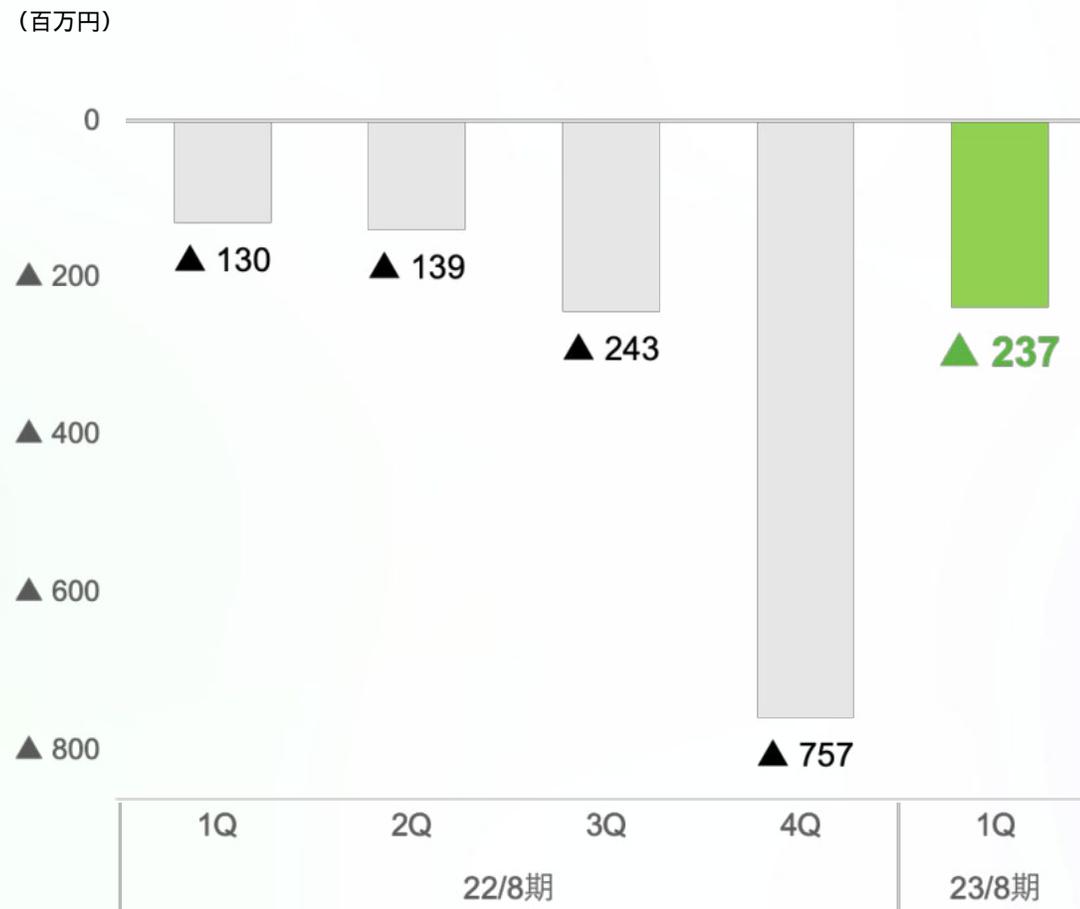
※ 2022年1月にリリースした受託開発タイトル『テクノロイド ユニゾンハート』は、業績への影響は限定的となっております。

(百万円)	23/8期			22/8期
	23/8期1Q (2022/9-2022/11)	22/8期1Q (2021/9-2021/11)	YoY	通期 (2021/9-2022/8)
売上高	832	668	+24.5%	3,422
営業利益	▲ 237	▲ 130	赤拵	▲ 1,272
(営業利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)
経常利益	▲ 240	▲ 131	赤拵	▲ 1,291
(経常利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)
純利益	▲ 238	▲ 92	赤拵	▲ 1,887
(純利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)

売上高



営業利益



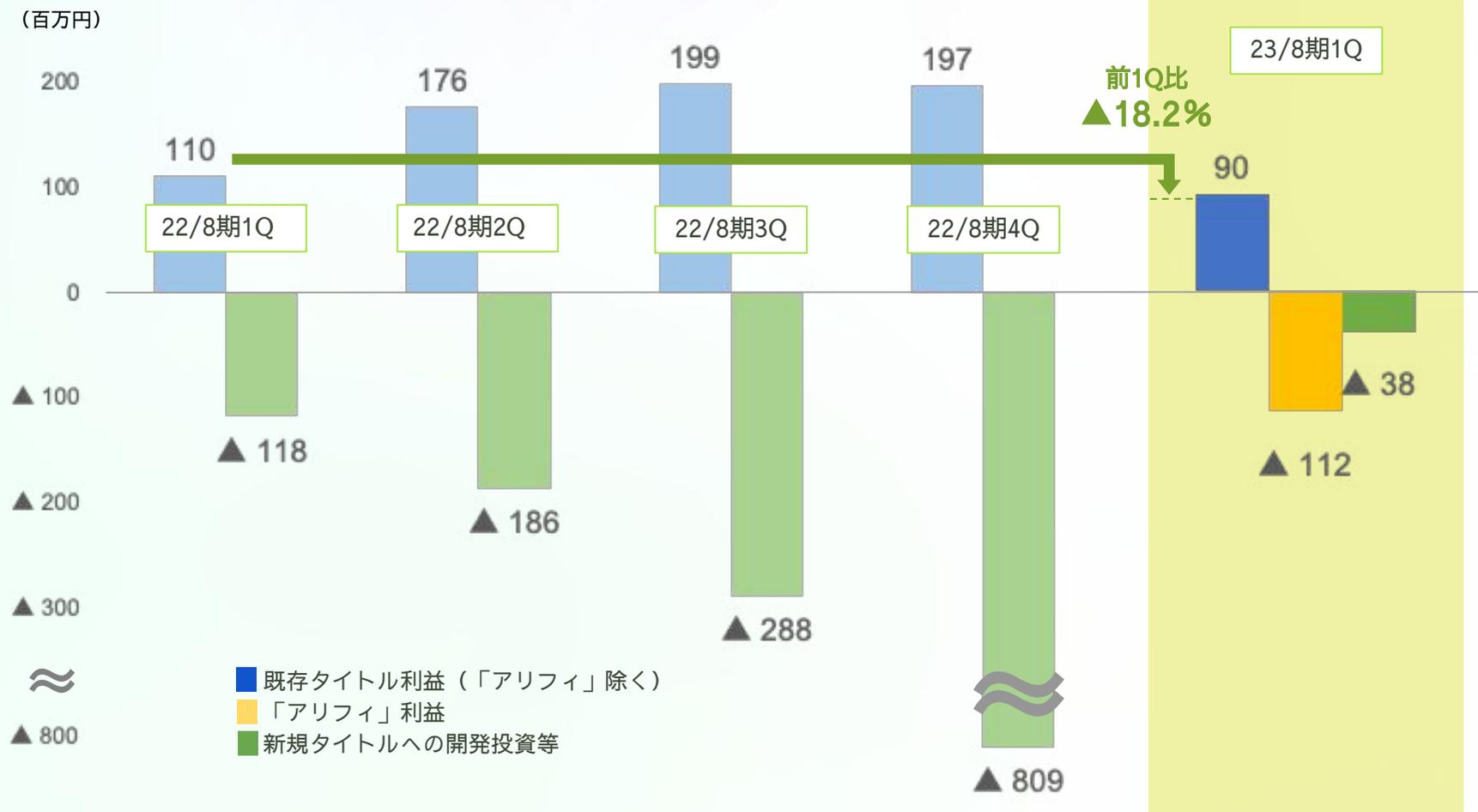
(百万円)	22/8期				23/8期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	YoY
売上高	668	740	731	1,281	832	+24.5%
売上原価・各タイトルの広告宣伝費	677	750	820	1,894	893	+31.9%
タイトル利益合計	▲ 8	▲ 10	▲ 88	▲ 612	▲ 60	-%
既存タイトル利益	110	176	199	197	▲ 22	-%
新規タイトルへの開発投資等	▲ 118	▲ 186	▲ 288	▲ 809	▲ 38	-%
その他販管費等	122	129	155	145	176	+44.3%
営業利益	▲ 130	▲ 139	▲ 243	▲ 757	▲ 237	-%

※ 23/8期1Qより「アリフィ」は既存タイトル利益として集計。

※ 22/8期決算説明資料P18（PL四半期別内訳推移）内で記載していた既存タイトル利益、新規タイトルへの開発投資等から、今1Qより新たに各タイトルの広告宣伝費を除く販管費を区分して集計。

今1Qの既存タイトル利益は「アリフィ」の赤字幅を主因に全体でマイナスに転じたものの、「クラフィ」、「ジャンプチ」は前期に引き続き、利益を確保しながら進捗しております。

タイトル利益・新規開発費四半期別推移

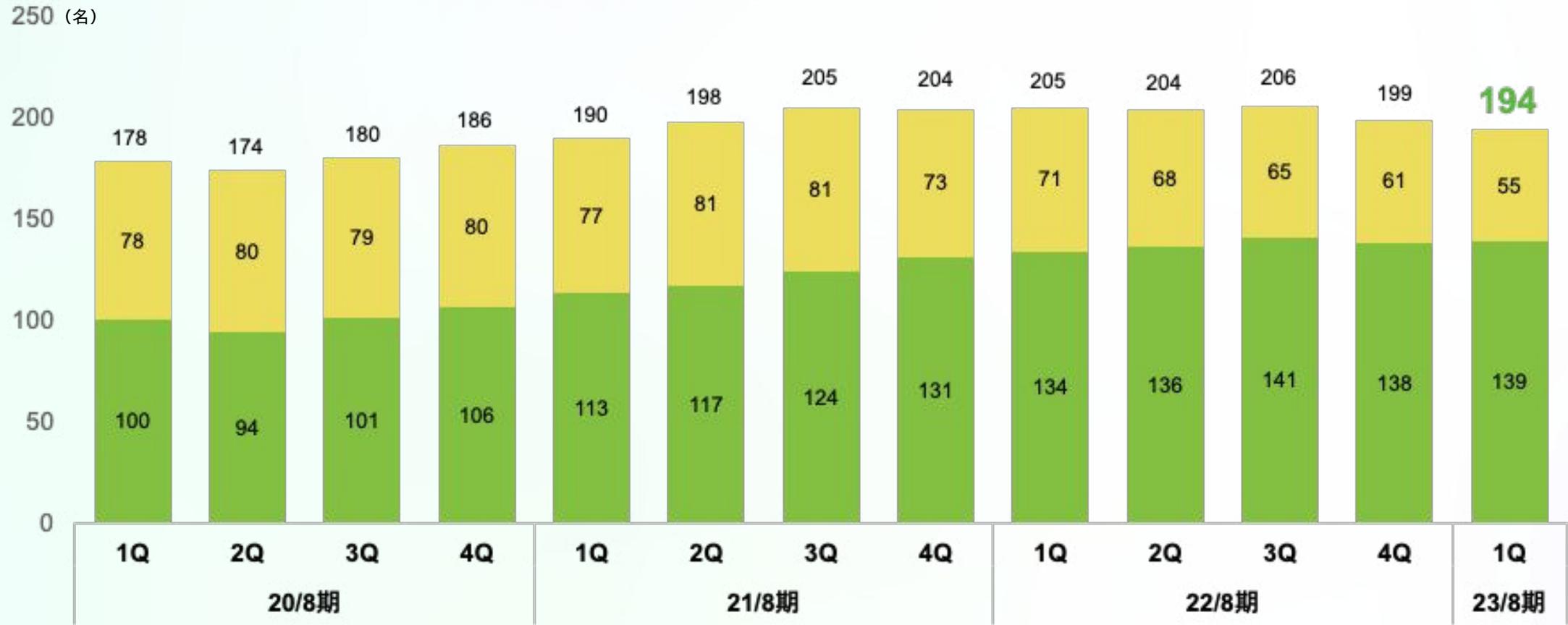


「アリフィ」除く既存タイトル利益は前1Q比で減収により▲18.2%の減益も利益額は底堅く推移。引き続き運営体制の適正化を図りながら利益を確保できるタイトル運営に注力してまいります。

従業員数の推移



■名古屋本社 ■東京オフィス



※「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の従業員数は前四半期比で5名減少の194名となりました。
新規採用を抑制しながら組織体制の適正化に取り組み、外注人員数の削減にも取り組み中です。

(百万円)	2022/11末	2022/8末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	582	1,203	▲ 621	増加：社債の新規発行 減少：未払金の支払等
流動資産	1,230	2,232	▲ 1,002	減少：現預金の減少、売掛金の減少
無形固定資産	309	326	▲ 17	減少：運営権の償却
固定資産	757	766	▲ 9	
資産合計	1,987	2,999	▲ 1,011	-
社債 ・1年内償還予定の社債含む	703	520	183	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	613	673	▲ 60	減少：借入金の約定返済
負債合計	1,798	2,571	▲ 773	減少：未払金の減少
純資産合計	189	427	▲ 237	減少：純損失の計上による利益剰余金の減少
負債純資産合計	1,987	2,999	▲ 1,011	-

※ 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。

※ 第三者割当による新株式の発行により2023年1月に純資産が427百万円増加しました、上記は今1Q末で増加前の金額。

2023年1月5日にHappy Elements株式会社を割当先とし 当社普通株式350,000株を新規発行する第三者割当を実施

払込期日	2023年1月5日
発行新株式数	当社普通株式 350,000株
発行価額	1株につき1,222円
資金調達の額	427,700,000円
手取概算額	418,150,000円
割当先 (事業内容)	Happy Elements株式会社 (モバイル向けゲームアプリの開発・運営)
資金使途	開発中及び開発開始予定の新規タイトル開発に係る人件費、外注費

調達した資金は新規タイトル開発に係る人件費・外注費に充当し、今後の収益基盤の一つとなる新規タイトルの創出に繋げ、継続的な事業成長の足掛かりとして取り組んでまいります。

第三者割当実施後の株主構成

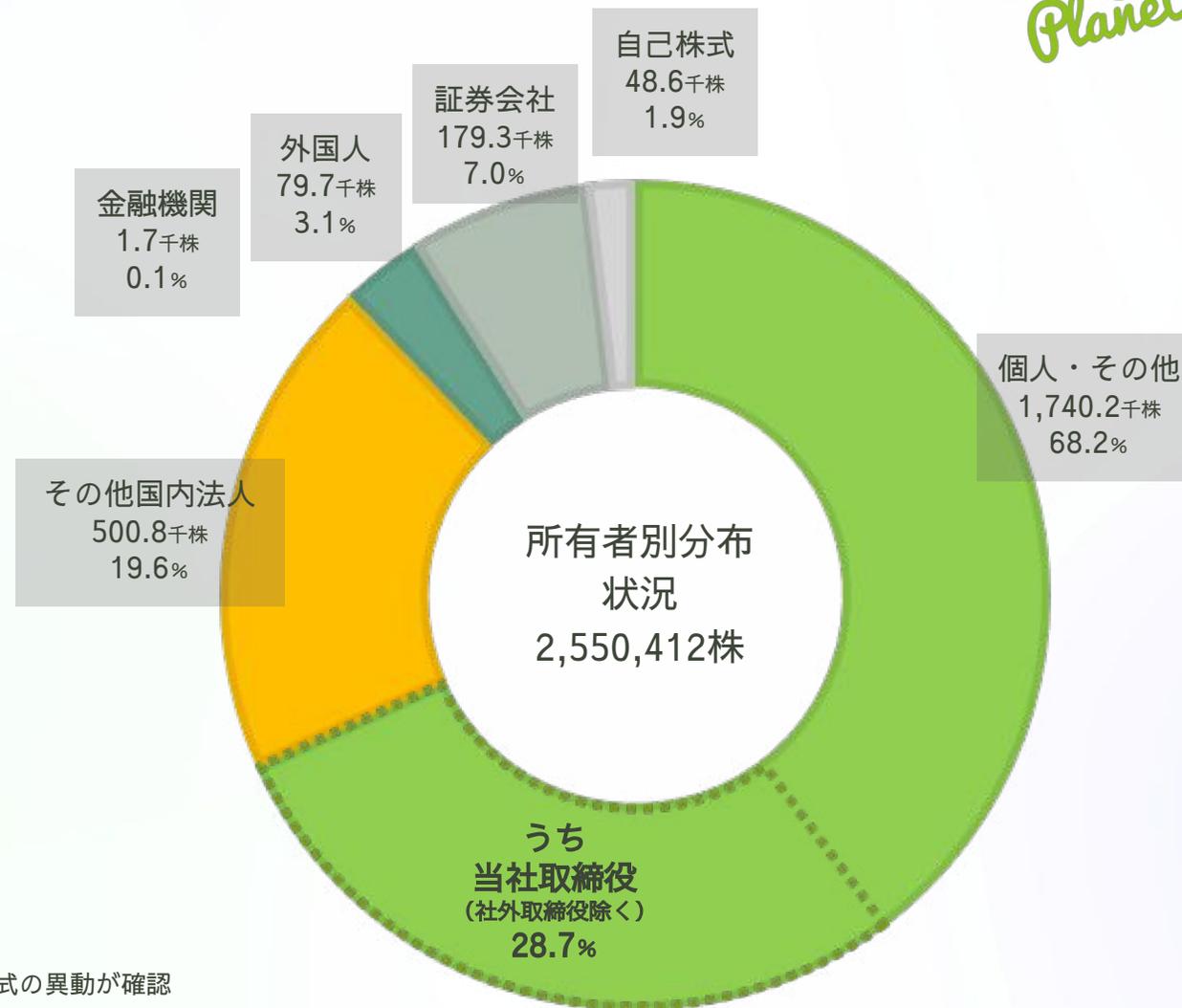


株式の状況（2023年1月5日現在）

株式コード	4199
発行済み株式総数	2,550,412株

大株主の状況（2023年1月5日現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	375,000	14.99
Happy Elements株式会社	350,000	13.99
石川篤	225,000	8.99
西條晋一	150,000	6.00
久手堅憲彦	105,000	4.20
ユナイテッド株式会社	90,300	3.61
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	2.40
株式会社海外需要開拓支援機構	50,512	2.02
NVCC8号投資事業有限責任組合	43,200	1.73
楽天証券株式会社	40,000	1.60



※ 2022年8月31日現在の株主名簿を基に、2023年1月6日現在の大量保有報告書等により株式の異動が確認できたものを反映した株主を記載しております。

※ 当社は自己株式48,632株を保有しておりますが、上記大株主から除外しております。

※ 持株比率は2023年1月5日に新規発行した350,000株を加算し、自己株式（48,632株）を控除した上で小数点以下第3位を切り捨てて表示しております。

貸借対照表(単体) 2022年11月末



※ 2022年5月1日付のプラスユー株式会社との「クラフィ」に関する業務提携の解消および同社から取得した固定資産は無形固定資産の「運営権」に計上しております。

当社は、会計上、新規開発費用をPLで都度費用計上するため、2022年8月期のように開発フェーズは費用先行となる傾向があります。2023年8月期はフェーズが変わり、費用削減に努めます。



2023年8月期の2Q進捗見込みと通期見通し



タイトル		今2Q事業進捗見込み	今2Q業績への影響
 アリフィ	世界同時 運営	・ 23/1～2に『初音ミク』コラボを実施予定	今1Q比で減収営業赤字を想定
 クラフィ	日本版	・ 22/12～23/1に「7.5周年イベント」を実施	今1Q比で増収増益を想定
	海外版	・ オリジナルイベントや日本版イベント等を随時実施予定	今1Q比で増収増益を想定
 ジャンプチ	日本版	・ 22/12に「2,100万DLキャンペーン」を実施	今1Q比で概ね同等水準を想定
	繁体字版	・ オリジナルイベントや日本版イベント等を随時実施予定	今1Q比で概ね同等水準を想定

※ このファンは2022/11/30にてサービス提供を終了しました。

※ 1/13(金)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。

※ 2022年1月にリリースした受託開発タイトル『テクノロイドユニゾンハート』は、当期業績への影響は限定的となる見込みです。

今2Qは今1Qに引き続き「アリフィ」の費用削減に取り組み、プロモーションは投資対効果を見極めながら各タイトルでコラボ・イベントなどで実施し営業赤字幅の縮小に努めてまいります。



2023年8月期中のサービス予定開始について、リリース時期を未定と変更します。
また、独自に発行される暗号トークンの割当予定先が子会社から当社へ変更となりました。

【変更理由】

当社シンガポール子会社であるWPBC Pte. Ltd. (以下「WPBC」という。)は、Game Changer (SGP) Pte. Ltd. (以下「Game Changer社」という。)と2022年10月20日に公表しました共同事業展開に関する契約(以下「原契約」という。)を締結して以降、Game Changer社との間でブロックチェーンゲームの開発、サービス開始に向けて準備を進めてまいりましたが、直近の仮想通貨やNFTなどの暗号資産の価格変動やブロックチェーンゲームにおける市場動向について慎重に検討し、Game Changer社と協議した結果、2023年8月期中のサービス予定開始をリリース時期未定とする原契約の内容変更について合意いたしました。

また、Game Changer社が独自に発行を行う暗号トークンGame Changer Token(\$GC) (以下「GCトークン」という。)については、現状のWPBCの事業準備状況や当社グループ内でのGCトークン管理の効率性を鑑み、その割当予定先がWPBCから当社へ変更となりました。

2023年8月期は業績予想値を非開示とする方針です。通期の営業黒字化を目指し、「アリフィ」の通期での業績貢献で通期で前年度比増収を目指してまいります。

【業績予想を非開示とする理由】

- 直近における当社業績予想値の連続的な乖離。
- 主な背景には、近年、世界のモバイル向けゲーム市場を取り巻く競合環境の変化が以前にも増して著しく、短期間でも既存運営タイトルの売上動向を精緻に予測することがより困難になってきている。
- 2023年8月期に大きく業績貢献を見込む「アリフィ」はリリース直後で直近でも売上変動幅が大きく、年間を通した売上高やそれに対する費用投下を合理的に算出が困難。
- 以上の点から、合理的かつ信頼性のある業績予想の提示が困難と考え、非開示を選択。
- 期間が経過すること等により、情報利用者をミスリードさせることのない、適正かつ合理的な業績予想を行うことが可能になり次第、速やかに開示いたします。



売上高

- 「アリフィ」は、今期は売上維持向上に努め、IPコラボを順次実施予定、また今4Qの1周年に向けサービスの順次改善も図り、同タイトルの通期の業績貢献に努めてまいります。
- 「クラフィ（全地域）」は、KPIの減衰を見込み、一方で2022年5月以降の単独運営による業績への影響も考慮し、売上高は前期比で同等程度を想定。
- 「ジャンプチ（全地域）」は、KPIの減衰を見込み、売上高は前期比減収で想定。
- 「このファン繁体字版」は、2022年11月クローズのため、売上高は今1Qのみ。
- その他、今期業績への影響は限定的ですが、受託開発タイトルの売上高を想定。
- 以上の点から、「アリフィ」の通期での業績貢献を主因に、通期で前年度比増収を目指してまいります。



営業利益

- 「アリフィ」は、売上高に対する運営費、広告費の費用削減を図っておりますが、今1-2Qは改善進行中で、利益貢献は今下期以降を想定。
- 「クラフィ（全地域）」、「ジャンプチ（全地域）」は引き続き堅調な利益貢献を想定。
- 「このファン繁体字版」は、直近営業赤字の推移が続いておりましたが、2022年11月クローズにより営業赤字の発生は今1Qまで。
- 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への開発投資を想定。
- 今期業績への影響は限定的ですが、既に着手していたブロックチェーンゲーム参入準備費用が今1Qに発生。
- 以上の点から、今1-2Qは費用削減の進行中で、新規開発投資を行いながらも運営体制の適正化に努め、今下期からの営業黒字転換で通期での営業黒字化を目指してまいります。



成長戦略の注力分野



項目	注力分野と概要
既存タイトル	<p>継続して利益貢献できるタイトルの創出</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「アリフィ」は今1-2Qで費用削減を進行中で、今下期からの収益化に努める方針 ・今2Qより「アリフィ」以外の既存タイトルも運営体制の最適化に取り組み中
新規タイトル	<p>今後の事業成長に繋がる新規タイトルの開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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
【財務】 第三者割当	<p>第三者割当実施により新規開発資金を調達し財務面を補強</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Happy Elements株式会社を割当先とする普通株式350,000株を新規発行 ・調達資金418百万円<small>(手取概算額)</small>は新規タイトル開発に充当し今後の事業成長の足掛かりへ

※ 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。

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を開発中

- 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、世界同時運営を予定（※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。



Appendix. ビジネスモデル



起点：自社開発

拡大：海外展開

NEW

自社開発タイトル (オリジナル)



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)



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)

【タイトル概要】

- ・2016/5より繁体字版を運営
- ・2016/10より英語版を運営



JUMPUTI HEROS
(ジャンプチ繁体字版)

【タイトル概要】

- ・2019/6より繁体字版を運営

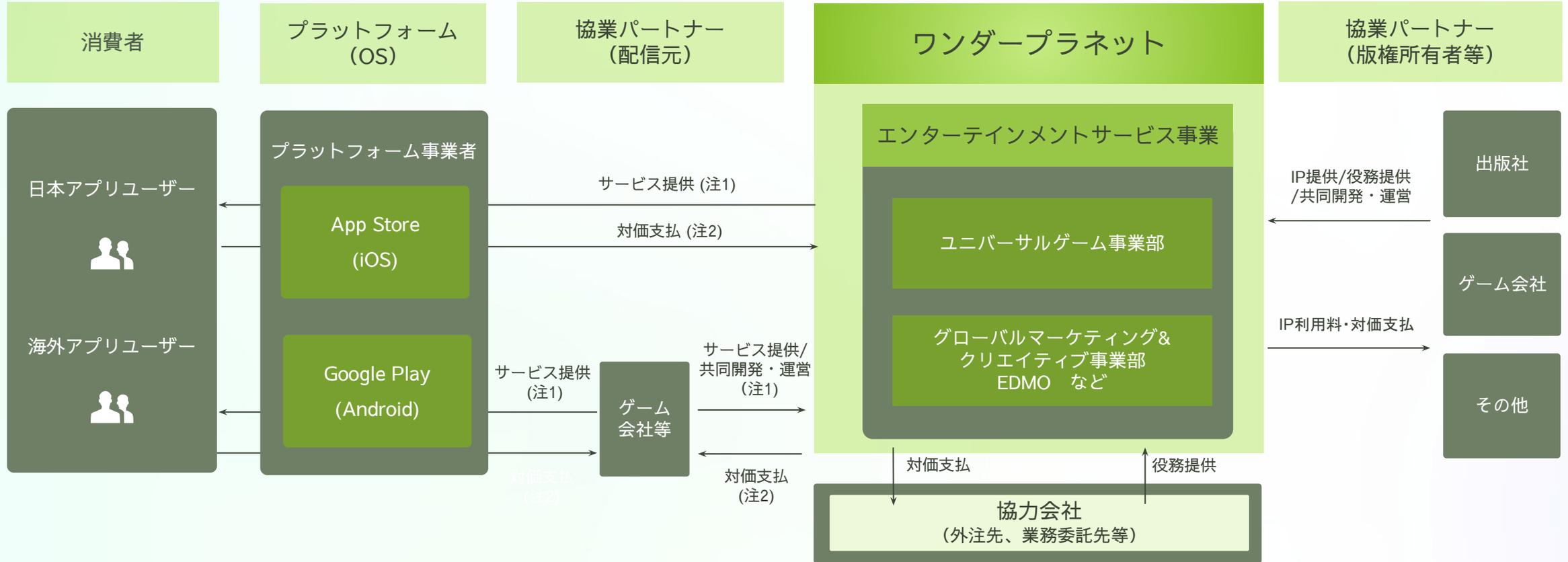
世界同時運営



アリスフィクション
(アリフィ)

【タイトル概要】

- ・自社開発 (オリジナル)
- ・2022/7リリース
- ・サービス予定地域
 - 日本
 - 英語圏
 - 繁体字圏
 - 韓国
 - 他グローバル主要エリア
(※中国は除く)



(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。



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 1,400 万ダウンロード (2022年10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8年目（15/7～）、繁体字版は運営7年目（16/5～）、英語版は運営7年目（16/10～）と長期運営中



売上高

- ・ PL売上高から協業先のレベニューシェア控除がなくなるため増収要因となります

費用面

- ・ プロモーション関連含む運営費負担が当社単独となるため増加要因となります
- ・ 取得した「運営権」の減価償却費負担が発生します（※）

※ 固定資産の減価償却の方法に無形固定資産定額法を採用し、当運営権についてはその効果の及ぶ期間(5年)に基づいております。

BS

- ・ 2022年8月期3Qより無形固定資産に「運営権」を計上

2022年5月の効力発生以降、売上高、費用面ともに増加要因を考慮の上で従前以上の収支確保に努め、さらなる長期かつ安定的な運営により、当社の企業価値向上に資するよう努めてまいります。



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 2,100万ダウンロード (2022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"> ・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5年目（18/3～）、繁体字版は運営4年目（19/6～）



自社開発タイトル（オリジナル）

タイトル名	アリスフィクション
累計ダウンロード数	世界合計 100万ダウンロード (2022年9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">・ヤミツキ光速パズルRPG・2022/7に新規リリース・日本、英語圏、繁体字圏、韓国、その他グローバル主要エリアへ配信



Appendix. 業績指標等



(百万円)	2018年8月期	2019年8月期	2020年8月期	2021年8月期	2022年8月期
売上高	2,664	2,856	3,433	3,585	3,422
売上総利益	144	517	897	806	178
売上総利益率 (%)	5.4%	18.1%	26.1%	22.5%	5.2%
販管費	912	647	564	545	1,450
営業利益	-767	-130	332	260	-1,272
営業利益率 (%)	-	-	9.7%	7.3%	-
経常利益	-793	-136	331	261	-1,291
経常利益率 (%)	-	-	9.6%	7.3%	-
当期純利益	-835	12	224	825	-1,887
当期純利益率 (%)	-	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)	2018年8月期	2019年8月期	2020年8月期	2021年8月期	2022年8月期
現金及び現金同等物	236	593	1,061	1,847	1,203
流動資産合計	913	1,230	1,928	2,691	2,232
無形固定資産合計	-	-	-	-	326
資産合計	1,278	1,740	2,377	3,711	2,999
短期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金	200	107	211	228	248
長期借入金	-	150	28	208	425
負債合計	1,171	921	1,333	1,345	2,571
純資産合計	107	819	1,043	2,365	427
負債純資産合計	1,278	1,740	2,377	3,711	2,999

※ 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	2022年8月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	-	△448	532	17	△890
投資活動によるキャッシュ・フロー	-	10	△45	83	△399
財務活動によるキャッシュ・フロー	-	754	△17	684	645
現金及び現金同等物の増減額	-	316	470	785	△643
現金及び現金同等物の期首残高	-	277	593	1,061	1,847
現金及び現金同等物の期末残高	277	593	1,063	1,847	1,203

※ 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おりません。

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 LLC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が、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）
開発費及び広告費の回収	当社は、サービスリリース後の運営においても継続的にアップデートを行うことが長期的なユーザー満足度の向上に必要であり、スマートデバイスの高性能化及びユーザーニーズの高度化や多様化に伴い、アプリ・ゲーム開発における期間の長期化及び開発費の高騰、また、効果的なユーザー獲得のため、様々なメディアを活用した高額な広告宣伝費が必要となるケースがありますが、不測の事態により、新規開発スケジュールやアップデートの遅延、もしくは開発中止となった場合や期待した成果が得られない場合、広告宣伝の効果が得られない場合には、開発費及び広告費の回収ができず、当社の事業、業績及び財政状態に影響を与える可能性があります。当社は、既存タイトルで培った各種ノウハウを活かし、タイトル単位での開発状況の進捗管理や、費用対効果を見極めた広告宣伝の実行により、安定した財務基盤の構築に努めております。	中	大	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトル開発 新規ユーザー獲得 ユーザー満足度向上

※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。

リスク項目

概要と対応方針

発生可能性	影響度	機会
-------	-----	----

当社は、公正で透明な事業推進のため、内部管理体制の整備が必須であると考えております。しかしながら、急速な事業の展開や拡大、外部環境やユーザーの嗜好の変化、技術革新等に伴い、コンプライアンスやコーポレート・ガバナンス、内部統制に関する課題が継続的に発生し、状況に応じた対策に取り組む必要があります。当社では、法令遵守や内部統制システムの適切な整備・運用、さらに法令・定款・社内規程等の遵守に十分留意しておりますが、十分な体制整備が追いつかない状況が生じる場合には、適切な業務運営が困難となり、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

今後は決裁権限の見直しにより多額の予算外費用の利用を取締役会決議とする職務権限規程の改訂や、当該投資により想定される費用対効果のみでなく、顕在化する恐れのあるリスクやその対策についても十分な説明・協議を行うことをルール化することに取り組んでまいります。その他には、コンプライアンス意識の向上と周知徹底を推進し、業務フローの見直しを含む管理体制や牽制機能の強化、潜在的なリスクの識別・評価・対策を実施してまいります。

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(景品表示法)」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(資金決済法)」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ります。これらの対策として、顧問弁護士への相談や情報交換、当社が所属する一般社団法人日本オンラインゲーム協会が定める各種ガイドラインの遵守や同協会のセミナー参加等による最新動向の把握に努めております。

また、ユーザーが安心してアプリ・ゲームを利用できるよう利用規約等において、ゲーム内アイテム等をオークションサイト等において売買するリアル・マネー・トレードや、不適切な水準で有料アイテムを出現させる行為等を禁止しているほか、ユーザーの不適切行為のモニタリングにより当該行為を把握した場合には、注意喚起やアカウント停止等の措置を行うことで、安全かつ健全なサービス提供の維持に努めております。

当社では、今後ユーザーや社会から信頼を獲得し企業価値を高めていくためにはコンプライアンス体制が有効に機能することが重要であると考えております。そのため、全役員及び全従業員を対象として、事業活動における法令やガイドライン、社内規程の遵守を全役員及び全従業員を対象として啓蒙し、全社的なコンプライアンス意識の向上を図っております。しかしながら、これらの取り組みにも関わらずコンプライアンス上のリスクや、ユーザーの不適切行為等を完全に把握・解消することは困難であり、今後の当社の事業運営に関して法令等に抵触する事態が発生した場合、新たな法令・規制等の制定、既存の法令・規制等の改訂・解釈の変更が行われた場合、法令等に抵触せずとも当社のレピュテーションに関わる事象が生じた場合には、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

中	大	<ul style="list-style-type: none"> ガバナンス強化 組織強化 コンプライアンス体制の強化
---	---	--

内部統制
コンプライアンス

当社は、タイトルの開発・運営費用につきましてはエクイティでの調達に加え、直近では銀行借入や社債発行により調達していることから、有利子負債の残高は増加しております。そのため、金融情勢の変化に伴い金利が変動した場合や当社の信用力が低下した場合には、支払利息の増加等、当社の事業及び業績、財政状態に影響を与える可能性があります。

中	大	<ul style="list-style-type: none"> 新規タイトル開発
---	---	--

資金調達

※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、2023年10月を予定しております。