

2023年8月期 第2四半期 決算説明資料

2023年4月14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2Q 決算概要	9
3. 2023年8月期の3Q進捗見込みと通期見通し	24
4. 現在の注力分野	28
5. Appendix. ビジネスモデル	31
6. Appendix. 業績指標等	38





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

183名（2023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。



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~

2012/9

会社設立

2015/12

東京オフィス開設



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~

2021/6

東証マザーズ上場
(現東証グロース市場)

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

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

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)



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2Q 決算概要



売上高は「クラフィ」好調、他タイトルは苦戦し、QoQ▲4.3%、YoY+7.7%。
営業利益は▲83百万円と、費用削減を主因に赤字幅がQoQで153百万円縮小。

2023年8月期2Q (2022/12~2023/2)

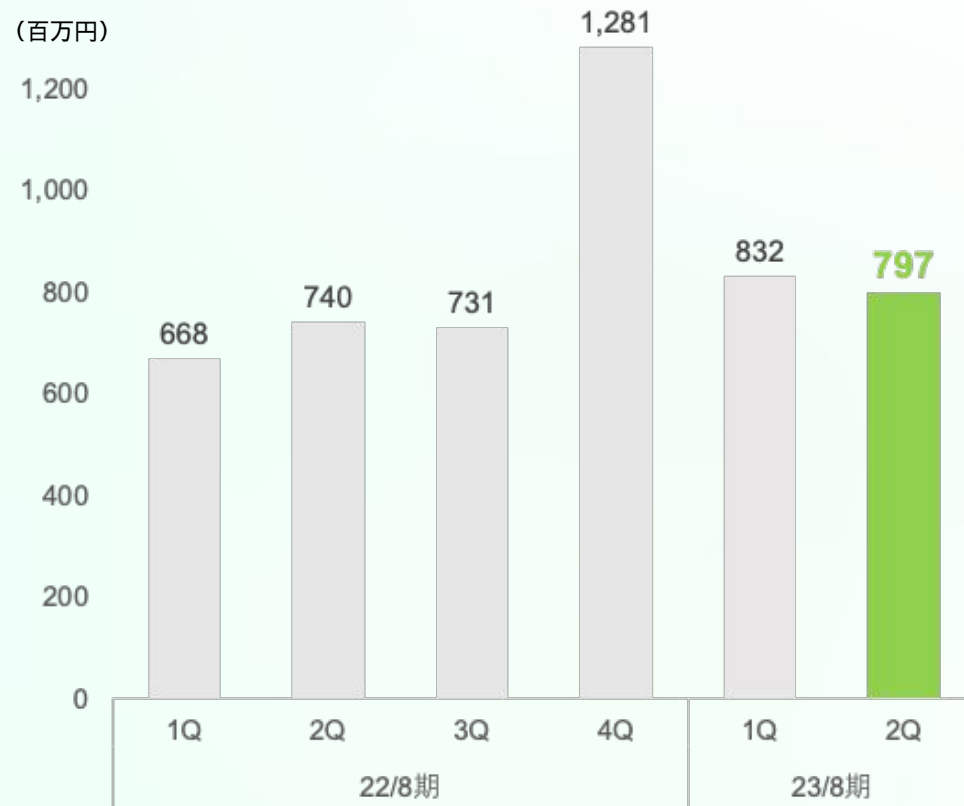
売上高	797 百万円	(QoQ ▲4.3% YoY +7.7%)
営業利益	▲83 百万円	(QoQ 153百万円赤字縮小 YoY 56百万円赤字縮小)
経常利益	▲93 百万円	(QoQ 146百万円赤字縮小 YoY 61百万円赤字縮小)
純利益	▲111 百万円	(QoQ 126百万円赤字縮小 YoY 2百万円赤字拡大)

- 今2Qは費用削減の取り組みで会社全体のコスト総額を今1Q比で189百万円削減し、営業赤字幅を大幅に縮小しました。今3Qは今2Q比で更に約20%費用削減となる見通しです。
- 今3Qにコンシューマー系ゲーム開発会社との契約変更を実施し、今3Q以降の開発費負担は今2Q比で減少し、また今3Qに開発開始から今2Qまでの開発費精算を行うことでPL上の利益およびBS上の純資産それぞれにプラス影響が発生する見込みです。(会計処理検討中)

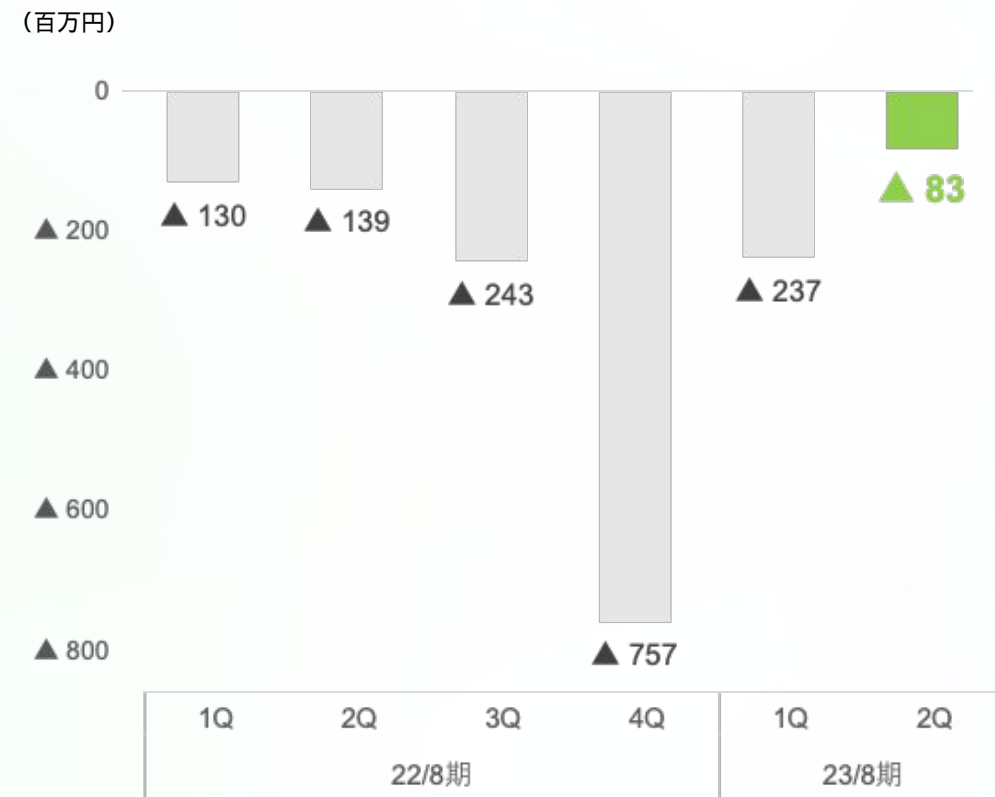
(百万円)	1Q	2Q				2Q累計			22/8期
	23/8期 (2022/9-2022/11)	23/8期 (2022/12-2023/2)	QoQ 増減額	22/8期 (2021/12-2022/2)	YoY 増減率	23/8期 (2022/9-2023/2)	22/8期 (2021/9-2022/2)	YoY 増減率	通期 (2021/9-2022/8)
売上高	832	797	▲35	740	+7.7%	1,629	1,409	+15.6%	3,422
営業利益	▲237	▲83	+153	▲139	赤字縮小	▲320	▲270	赤字拡大	▲1,272
(営業利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-	(-%)
経常利益	▲240	▲93	+146	▲154	赤字縮小	▲334	▲286	赤字拡大	▲1,291
(経常利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-	(-%)
純利益	▲238	▲111	+126	▲109	赤字拡大	▲349	▲202	赤字拡大	▲1,887
(純利益率)	(-%)	(-%)	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-	(-%)









- 今2Qは費用削減効果を主に、営業利益は▲83百万円と今1Q比で赤字幅が153百万円縮小
- 今2Qに営業外費用として2023年1月に実施した第三者割当の株式交付費用9百万円を計上
- 主に税効果会計の影響により、今2Qに法人税等合計として17百万円を計上

売上高



営業利益



タイトル		今2Q事業進捗	今2Q業績への影響 ※1Q時点の想定 (QoQ比較)	今2Q実績 (QoQ比較)	
 クラフィ	日本版	・22/12～23/1に「7.5周年記念キャンペーン」開催 ・23/2に『魔法科高校の劣等生 来訪者編』コラボ開催	増収増益を想定		好調に推移し、 売上高・営業利益ともに 大幅に増加
	海外版	・オリジナルイベントや日本版イベント等を随時開催	増収増益を想定		増収増益
 アリフィ	世界同時運営	・23/1～2に『初音ミク』コラボ開催 ・23/2に「ハーフアニバーサリーキャンペーン」開催 ・23/2に『クラフィ』コラボ開催	減収営業赤縮を想定		減収営業赤縮 大幅な費用削減実施
 ジャンプチ	日本版	・22/12に「2,100万DLキャンペーン」開催	概ね同等水準を想定		減収増益 費用削減実施
	繁体字版	・日本版のイベントを随時開催	概ね同等水準を想定		減収減益 費用削減実施

※ 『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（以下、「このファン繁体字版」）は2022/11/30にてサービス提供を終了しました。
 ※ 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。

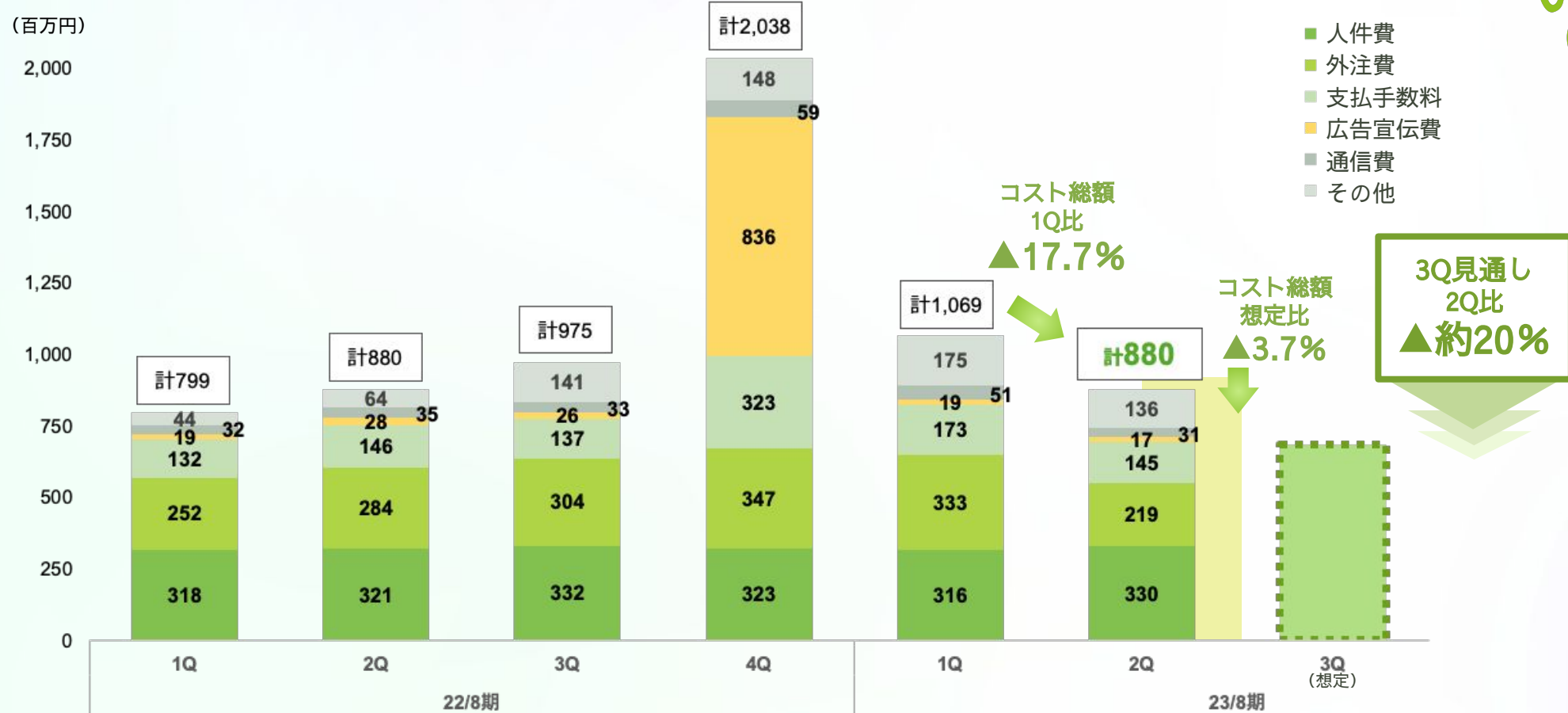
2023年8月期は通期の営業黒字化を徹底、その主要な業績変動要素となる費用削減は今2Q末時点で既に目処が立っております。

売上高	「クラフィ」は今2Qも引き続き好調、他タイトルは今3Q以降のリカバリーに努める。
費用削減	<ul style="list-style-type: none"> ● 今2Qの会社全体の費用は今1Q比で17.7%削減し、今3Qは今2Q比で約20%の削減となる見通し。特に今下期以降の収益化に取り組む「アリフィ」の費用は、今2Qが今1Q比で34.5%削減し、今3Qは今2Q比で約42%の削減となる見通し。 ● 今3Qの東京オフィス移転により、不動産関連費用は移転一時費用考慮で+約10百万円を見込むが、今4Q以降はランニングの関連費用合計（年間賃借料・共益費、減価償却費等の関連費用）は30百万円強/年の削減となる見通し。
成長分野	長期的な収益の柱の位置付けとして、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開発に引き続き注力。

※ Game Changer (SGP) Pte. Ltd.とのブロックチェーンゲームの共同事業展開はリリース時期を未定と変更し、また、独自に発行される暗号トークンの割当予定先が当社シンガポール子会社から当社へ変更となりました。（2023年1月13日公表）

※ なお、ブロックチェーンゲーム事業の展開において、引き続きGame Changer (SGP) Pte. Ltd.との共同事業などを検討も、当社によるパブリッシングやトークン発行等はリスクを勘案して当面ないと考え、当社シンガポール子会社WPBC Pte. Ltd.の閉鎖を予定しております。

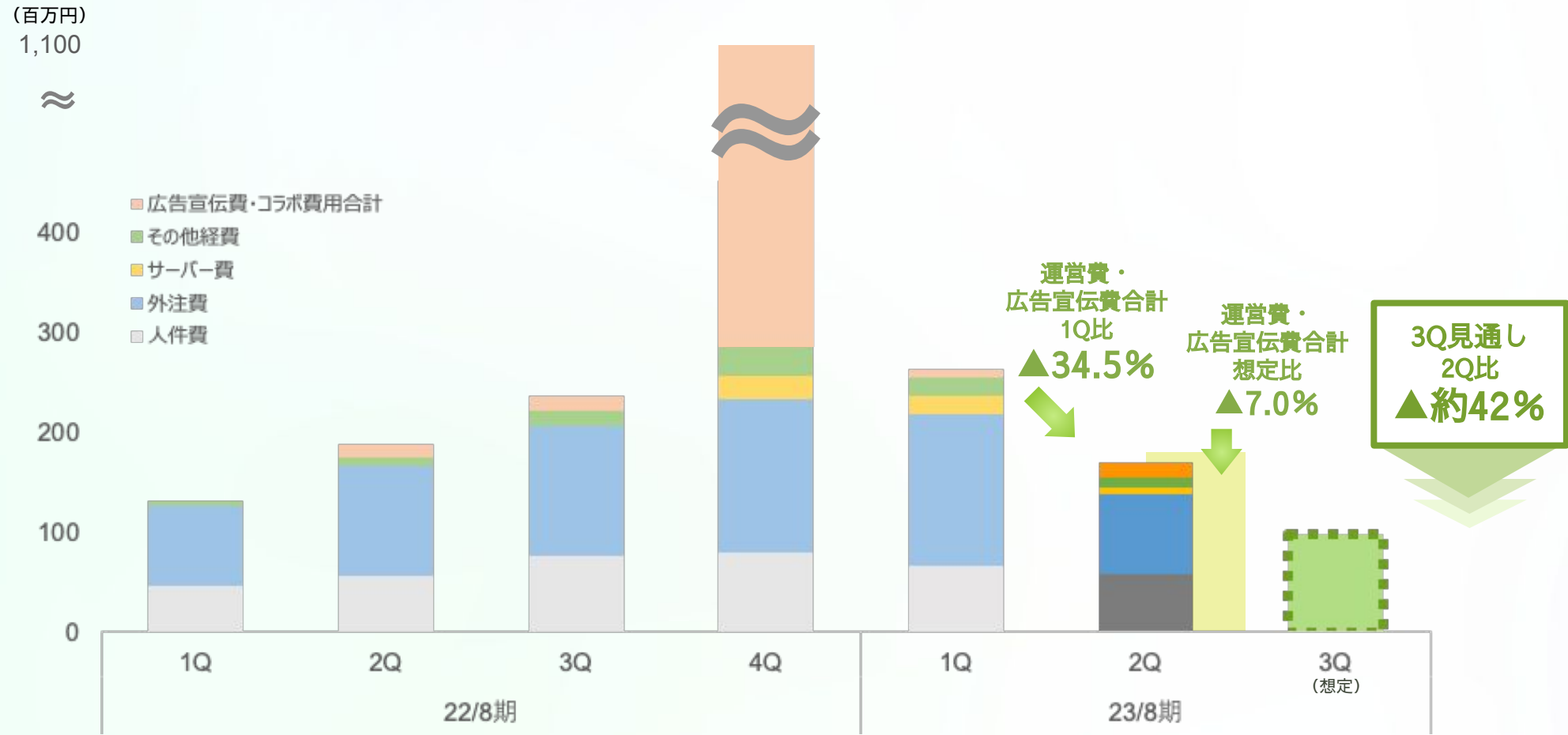
会社全体のコスト内訳の四半期推移



※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。
 ※人件費に関して未払い給与の精算にかかる一時費用を2023/8期2Qで33百万円計上しております。

今2Qは「アリフィ」中心に運営体制の最適化や販管費削減の取り組みにより、**会社全体のコスト総額は今1Q比▲189百万円（▲17.7%）の880百万円と想定以上の削減**となりました。今後も今2Qまでに実施した費用削減効果が現れ、**会社全体で今3Qは今2Q比で約20%削減を想定**。

「アリフィ」の運営費・広告宣伝費推移



今2Qの「アリフィ」のコストは今1Q比▲34.5%と想定以上の削減となりました。今後も今2Qまでに実施した経費削減効果が現れ、今3Qは今2Q比約42%の削減を想定しています。

(百万円)	22/8期				23/8期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	QoQ
売上高	668	740	731	1,281	832	797	-4.3%
売上原価・各タイトルの広告宣伝費	677	750	820	1,894	893	730	-18.3%
タイトル利益合計	▲ 8	▲ 10	▲ 88	▲ 612	▲ 60	66	-%
既存タイトル利益	110	176	199	197	▲ 22	103	-%
新規タイトルへの開発投資等	▲ 118	▲ 186	▲ 288	▲ 809	▲ 38	▲ 37	-%
その他販管費等	122	129	155	145	176	149	-15.3%
営業利益	▲ 130	▲ 139	▲ 243	▲ 757	▲ 237	▲ 83	-%

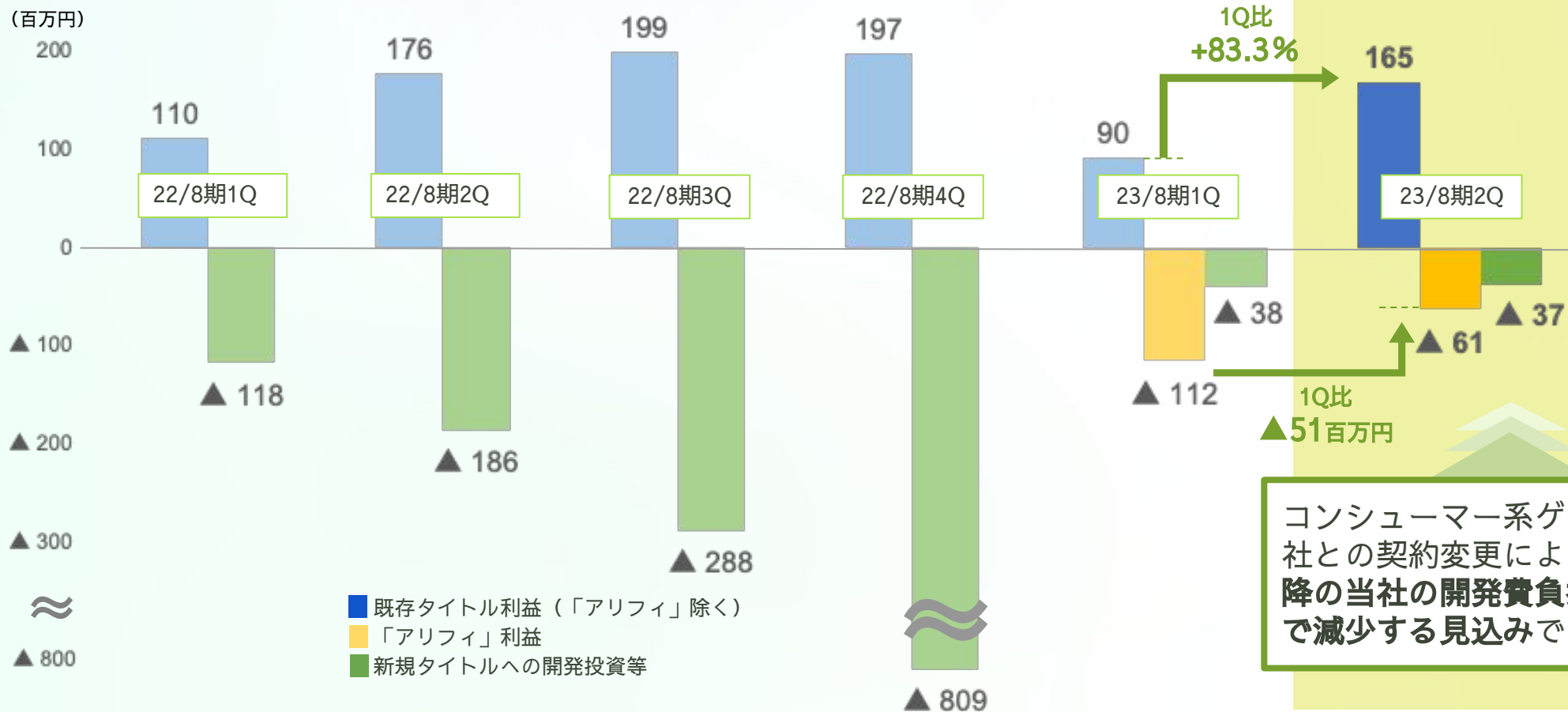
※ 23/8期1Qより「アリフィ」は既存タイトル利益として集計。

※ 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、23/8期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。

※ その他販管費等に関して未払い給与の精算にかかる一時費用を2023/8期2Qで計上しています。

今2Qは「アリフィ」の赤字幅縮小と「クラフィ」の好調な推移等により既存タイトル利益を確保。新規タイトルの開発投資は今1Qと概ね同等で推移、その他販管費等は今1Q比で減少。

タイトル利益・新規開発費四半期別推移



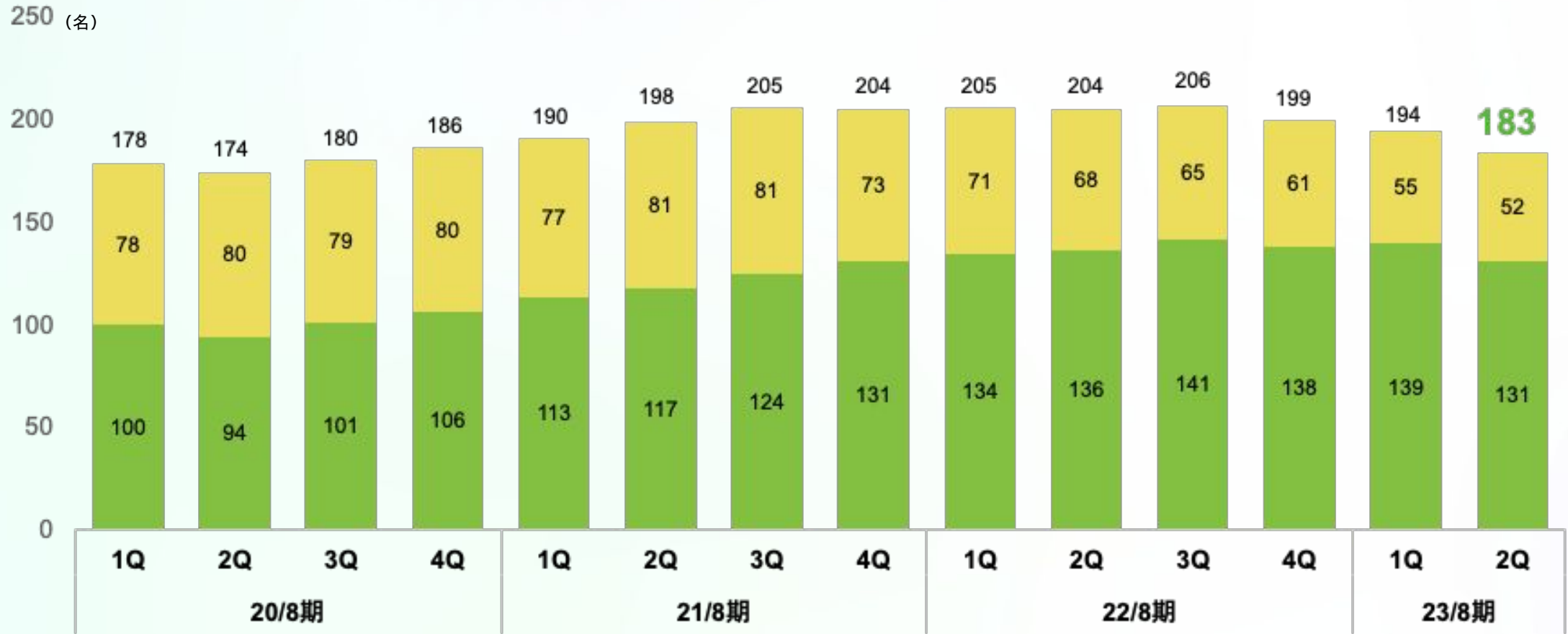
コンシューマー系ゲーム開発会社との契約変更により、今3Q以降の当社の開発費負担は今2Q比で減少する見込みです。

「アリフィ」除く既存タイトル利益は今1Q比+83.3%の165百万円、「アリフィ」赤字幅は今1Q比51百万円縮小。今3Q以降、新規タイトルへの開発投資等が今2Q比で減少見込みです。

従業員数の推移



■名古屋本社 ■東京オフィス



※「従業員数」は臨時従業員（アルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）を含んでおりません。

今2Q末の従業員数は前四半期比で11名減少の183名となりました。
外注人員の削減を中心に、引き続き組織体制の適正化に取り組んでおります。



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。

株主構成



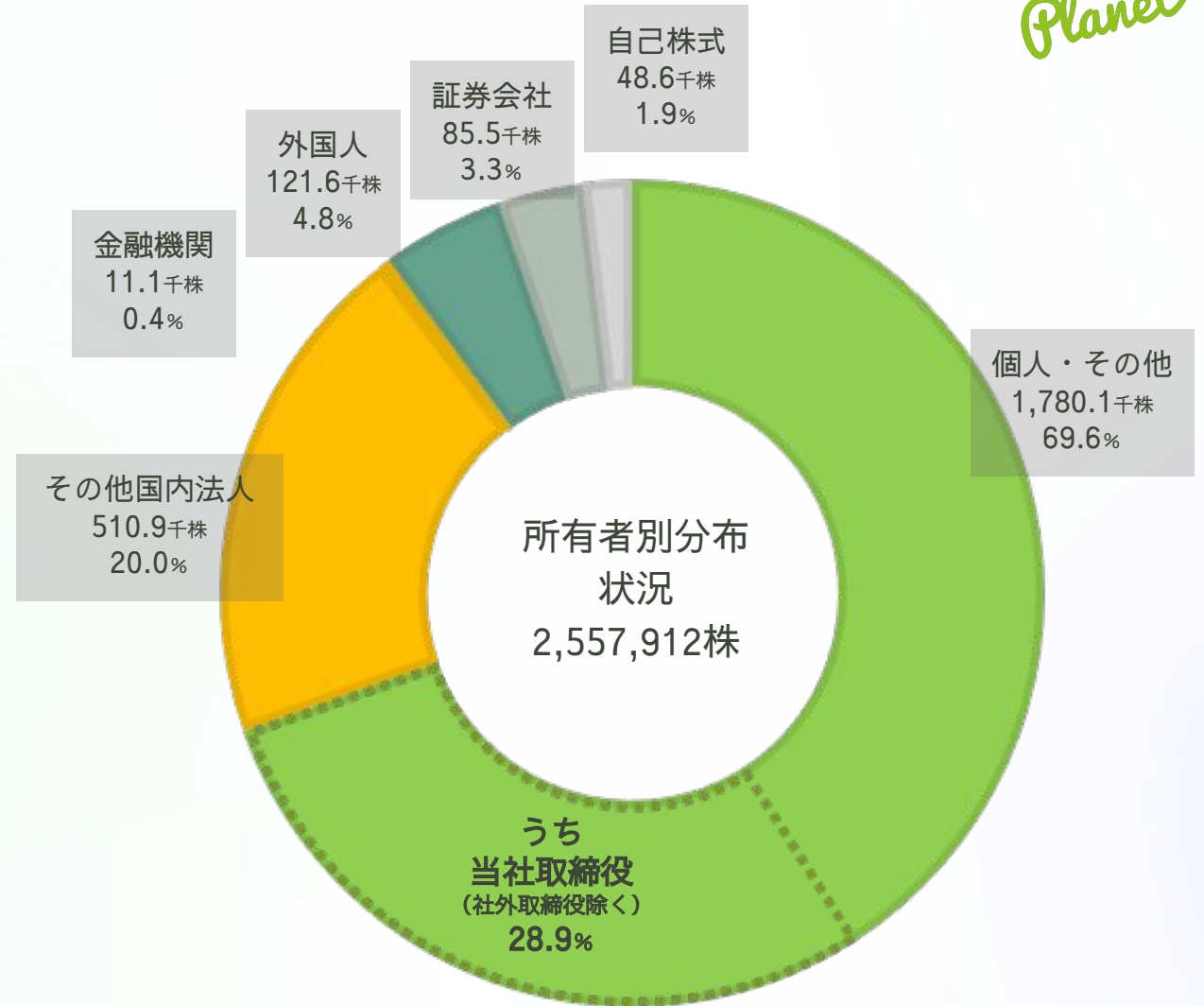
株式の状況（2023年2月末現在）

株式コード	4199
発行済み株式総数	2,557,912株
株主数	2,117名

大株主の状況（2023年2月末現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	375,000	14.94
Happy Elements株式会社	350,000	13.95
石川篤	225,000	8.97
久手堅憲彦	105,000	4.18
西條晋一	100,000	3.99
ユナイテッド株式会社	90,300	3.60
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	2.39
株式会社海外需要開拓支援機構	50,512	2.01
NVCC8号投資事業有限責任組合	43,200	1.72
ワンダープラネット従業員持株会	40,000	1.59

※ 2023年2月末現在の株主名簿を基に記載しております。
 ※ 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。
 ※ 持株比率は自己株式（48,632株）を控除した上で少数点以下第3位を四捨五入して算出しております。



(百万円)	2023/2末	2022/8末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	910	1,203	▲ 293	増加：第三者割当増資の実施、社債の新規発行 減少：未払金の支払等、純損失の計上
流動資産	1,457	2,232	▲ 775	減少：現預金の減少、売掛金の減少
有形固定資産	27	49	▲ 21	減少：東京オフィス移転に伴う有形固定資産の償却
無形固定資産	291	326	▲ 34	減少：運営権の償却
固定資産	714	766	▲ 52	
資産合計	2,172	2,999	▲ 827	
社債 ・1年内償還予定の社債含む	623	520	103	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	545	673	▲ 128	減少：借入金の約定返済
負債合計	1,660	2,571	▲ 911	減少：未払金の減少
純資産合計	511	427	84	増加：第三者割当に伴う新株式の発行 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	2,172	2,999	▲ 827	

※ 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。

貸借対照表(単体) 2023年2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で都度費用計上し、ソフトウェア資産はゼロとなっているため、減損リスクはございません。2023年8月期は新規開発費含め費用削減に努めております。



2023年8月期の3Q進捗見込みと通期見通し



タイトル		今3Q事業進捗見込み	今3Q業績への影響 (QoQ比較)
 クラフィ	日本版	<ul style="list-style-type: none"> ・23/3に「リリース2800日キャンペーン」開催 ・23/3に『アリフィ』コラボ開催 	減収減益を想定
	海外版	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルイベントや日本版イベント等を随時開催予定 ・運営体制の適正化に取り組み中 	減収増益を想定
 アリフィ	世界同時運営	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルイベント等を随時開催予定 ・運営体制の適正化に取り組み中 	減収増益を想定
 ジャンプチ	日本版	<ul style="list-style-type: none"> ・23/3-4に「5周年キャンペーン」を開催 ・運営体制の適正化に取り組み中 	増収増益を想定
	繁体字版	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルイベントや日本版イベント等を随時開催予定 	減収増益を想定

※ このファン繁体字版は2022/11/30にてサービス提供を終了しました。

※ 4/14(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3Qの会社全体の売上高は今2Q比で概ね同等を見込んでおり、今までに実施した費用削減効果と「ジャンプチ」日本版の5周年キャンペーン等で利益を確保し、営業黒字化に努めます。

引き続き通期の営業黒字化を徹底

- 売上高は今3Qは今2Q比で概ね同等、「クラフィ」日本版の8周年キャンペーン等のある今4Qは今3Q比で増収を想定。通期では今3Q以降の進捗状況次第だが前年度並の水準になる見込み。
- 会社全体のコスト総額は今3Qに今2Q比で約20%の削減予定、今4Qは今3Qと概ね同等を想定。
- コンシューマー系ゲーム開発会社との契約変更の影響は今3Q以降に反映予定。

	売上高	営業利益
	<p>期初の見通しから売上高を引き上げて前期比増収を想定 2022年5月以降の単独運営により業績への影響や今上期好調に推移</p>	<p>堅調な利益貢献を想定</p>
	<p>上期の進捗を考慮し期初の見通しから売上高を引き下げて想定 今後のIPコラボや今4Qの1周年に向け引き続きサービスを順次改善</p>	<p>売上高進捗を考慮し、期初想定以上に費用削減を実施し、その効果を継続することで損益分岐点を目指す</p>
	<p>KPIの減衰を見込み、売上高は前期比減収を想定</p>	<p>堅調な利益貢献を想定</p>
<p>コンシューマー系 ゲーム会社との 共同事業新規タイトル</p>	<p>開発中 開発は順調に進行、23/8期中の新規リリースは見込んでいない</p>	<p>契約変更に伴い、今3Q以降の開発費負担は減少（対今2Q）し、開発開始から今2Qまでの開発費精算によりPL上の利益およびBS上の純資産それぞれにプラス影響が発生見込み。（会計処理検討中）</p>

※ 「このファン繁体字版」は2022年11月クローズ済みで、売上高、営業赤字の発生は今1Qのみとなっております。
 ※ その他、今期業績への影響は限定的ですが、受託の売上高、営業利益を想定しています。



2023年8月期は業績予想値を非開示とする方針です。

【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。



現在の注力分野



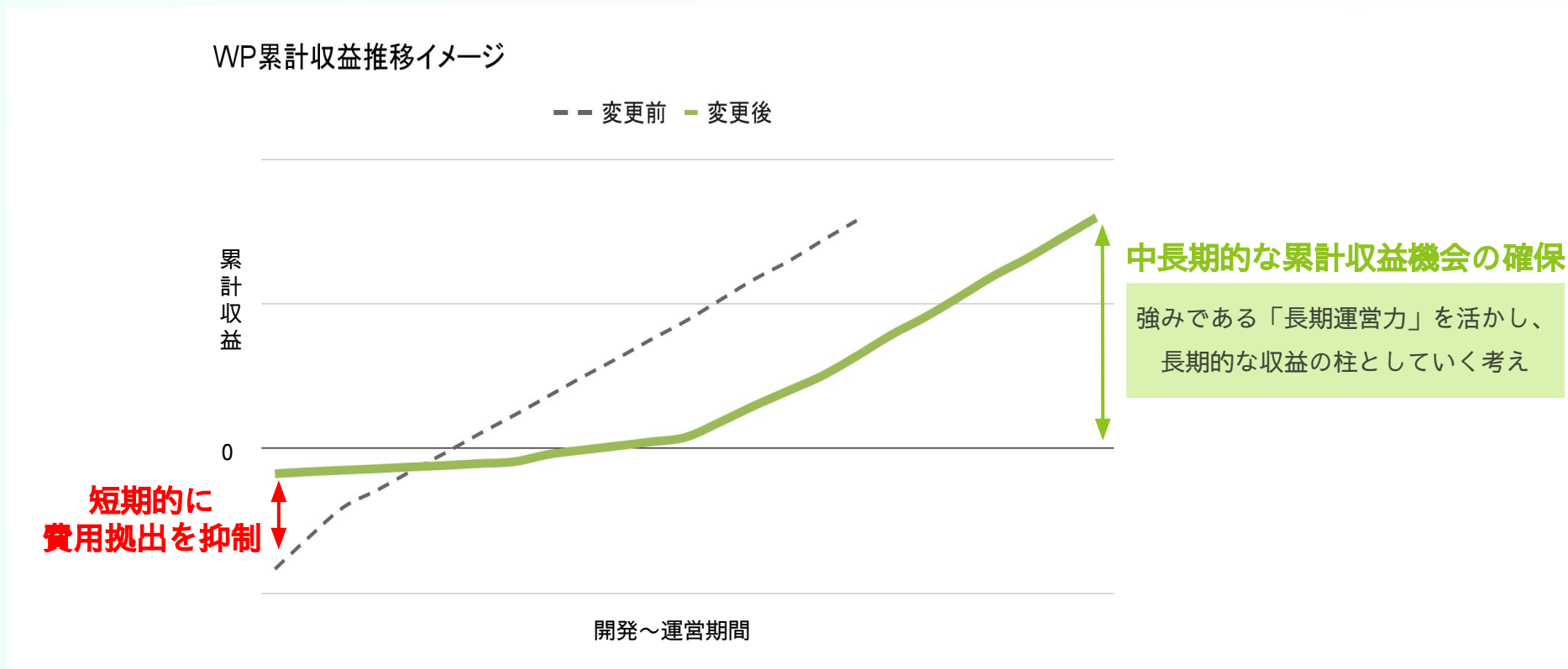
項目	注力分野と概要
営業黒字化	<p>運営体制の適正化による費用削減の実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 会社全体のコスト総額は、今3Qは今2Q比で約20%の削減予定、今4Qは今3Qと概ね同等を想定。2023年8月期は通期の営業黒字化を目指している。
既存タイトル 収益確保	<p>既存タイトルによる継続的な利益貢献</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今上期に好調に推移した「クラフィ」は、今4Qの日本版8周年の盛り上げに努める。 ・ 「アリフィ」は今まで実施した費用削減により損益分岐点を目指す。
新規タイトル 開発	<p>長期的な収益の柱の位置付けとな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開発に引き続き注力。開発は順調に進行しており、24/8期の業績影響を精査中。

※ 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開発中の新規タイトルの契約変更について

「短期的に費用拠出を抑制」かつ「中長期的な累計収益機会の確保」が可能な契約変更を実施

- 当社の直近状況を踏まえて協議の上、開発期間含め費用拠出を抑制も長期的な収益の柱の位置付けは維持





Appendix. ビジネスモデル



起点：自社開発

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8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6年目
- ・日本版、繁体字版を運営中

拡大：海外展開

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

自社開発タイトル (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
- ・サービス展開エリア

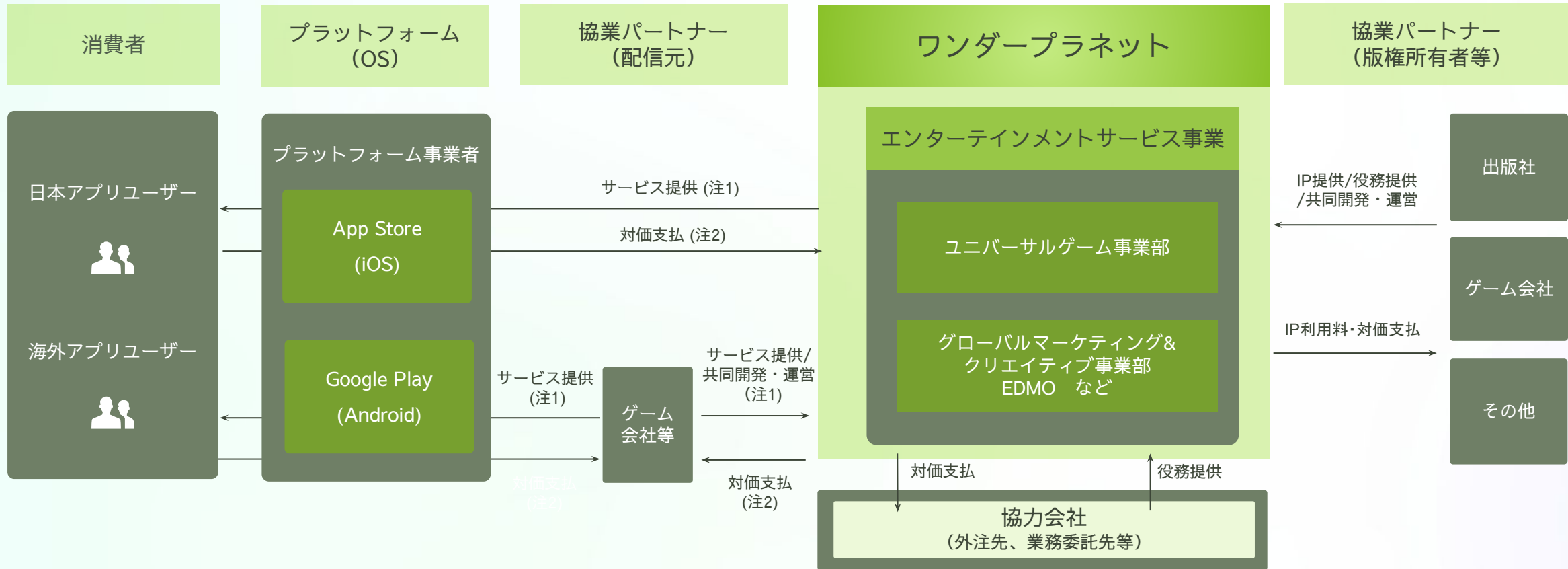
日本

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6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）

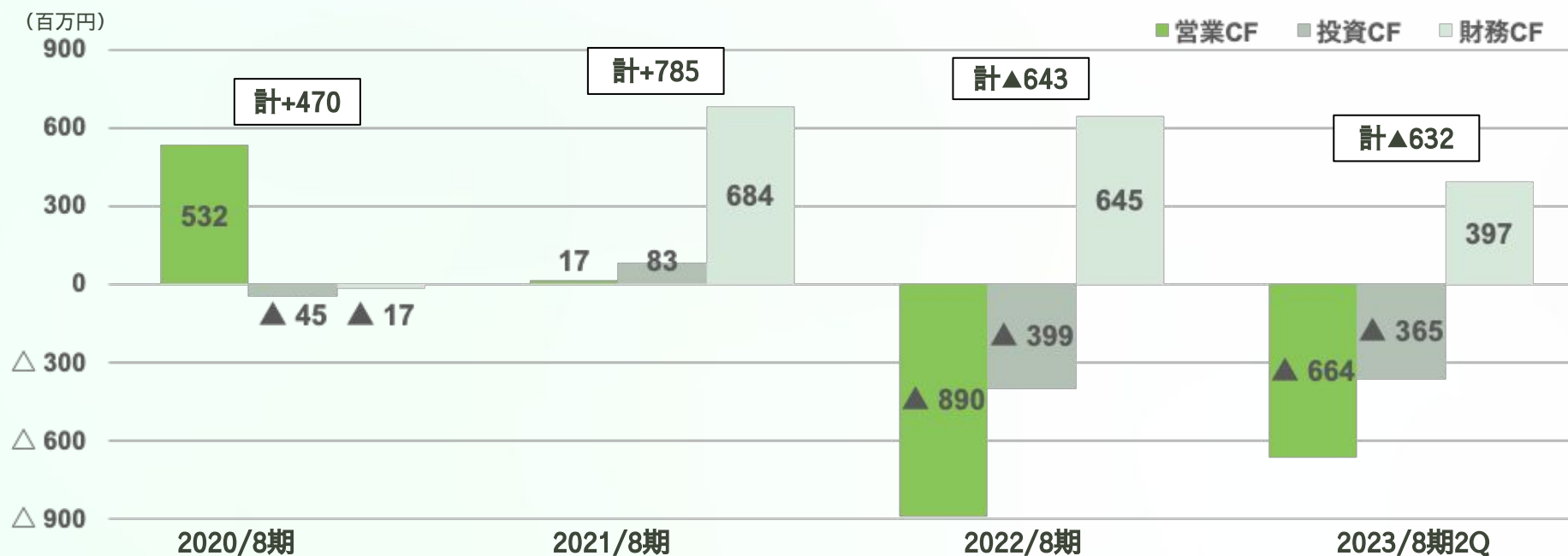
タイトル名	アリスフィクション
累計ダウンロード数	世界合計 100万ダウンロード (2022年9月時点)
パブリッシャー	ワンダープラネット
ライセンス	当社オリジナルIP
概要	<ul style="list-style-type: none">・ヤミツキ光速パズルRPG・2022/7に新規リリース・日本、英語圏、繁体字圏、韓国、その他グローバル主要エリアへ配信



Appendix. 業績指標等



(百万円、▲は減少)	23/8期2Q (2021/9-2023/2)	22/8期2Q (2021/9-2022/2)	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	▲ 664	▲ 355	▲ 309	増加：減価償却費、株式交付費用 減少：売上債権、未払金、税引前純損失
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲ 365	▲ 22	▲ 343	減少：定期預金の預入による支出
財務活動によるキャッシュ・フロー	397	373	24	増加：社債発行、株式の発行 減少：借入金の返済、社債返還
現金及び現金同等物の増減額	▲ 632	▲ 4	▲ 628	-
現金及び現金同等物の四半期末残高	570	1,842	▲ 1,272	



※ 2020年8月期は連結決算を記載

(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

(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

(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・フロー計算書未作成

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"> 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

- 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

- 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。
ご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。