

2023年8月期 決算説明資料

事業計画および成長可能性に関する事項

2023年10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	4
2. 2023年8月期 決算概要	8
3. 今後の事業の取り組み	20
4. 2024年8月期 通期見通し	27
5. Appendix. 会社概要	33
6. Appendix. 業績指標等	40





1 | 2023年8月期通期は前期比で増収営業黒字転換の着地

- 2023年8月期通期は売上高3,464百万円 (YoY +1.2%)、営業利益49百万円 (YoY 黒字転換)
- 4Qは営業利益179百万円と3Qに続き黒字での着地
- 8周年を迎えた「クラフィ」が前期比で増収と好調に推移
- 期初から費用削減に取り組み、コストや組織体制の適正化を進める
- 「アリフィ」は4Qも赤字継続、新規コンテンツ追加終了

2 | 今後も引き続き通期での営業黒字の推移を目指す方針

- 2024年8月期は通期で営業黒字を想定
- 今後の事業の方向性や新たな取り組みは、3「今後の事業の取り組み」で後述
- 今後の新規開発タイトルは公表済みの1本に加え新たに2本(計3本)を開発中、年1本程度を目処とした新規リリースに取り組む



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] 東京都千代田区神田錦町2-2-1 WeWork KANDA SQUARE 11F

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

175名（2023年8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。











2023年8月期 決算概要



2023年8月期通期は前期比で増収・営業黒字転換の着地、4Qも3Qに続き黒字

	2023年8月期4Q (2023/6~8)	2023年8月期通期
売上高	<p>924 百万円</p> <p>QoQ +1.6% YoY ▲27.8%</p>	<p>3,464 百万円</p> <p>YoY +1.2%</p>
営業利益	<p>179 百万円</p> <p>QoQ ▲6.5% YoY 黒字転換</p>	<p>49 百万円</p> <p>YoY 黒字転換</p>
要因	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 「クラフィ」は日本版8周年キャンペーン効果で3Q比で大幅に増収 ▶ 費用削減の効果で3Qに引き続き黒字転換 ▶ 「アリフィ」は4Qも赤字継続、費用抑制のために新規コンテンツ追加終了 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 8周年を迎えた「クラフィ」が前期比で増収と好調に推移、「ジャンプチ」も堅調に推移 ▶ 期初から取り組んだ費用削減効果を主因に、通期での営業黒字転換を達成

タイトル		4Q事業進捗 ※3Q時点の想定	4Q業績への影響 ※3Q時点の想定 (QoQ比較)	4Q実績 (QoQ想定比較)	
 クラフィ	日本版	<ul style="list-style-type: none"> ・23/6に『プリズマ☆イリヤ』コラボ開催 ・23/6-7に「日本版8周年キャンペーン」開催 	増収増益を想定		増収増益となり、 想定を上回る利益貢献
	海外版	<ul style="list-style-type: none"> ・日本版イベント等を随時開催 ・運営体制の適正化に取り組む 	減収増益を想定		減収赤字となり、 赤字幅が拡大
 アリフィ	世界 同時運営	<ul style="list-style-type: none"> ・23/6-7に「1周年キャンペーン」を開催 ・運営体制の適正化に取り組む 	赤字の大幅縮小 に注力		減収赤字大幅縮小も、 赤字継続
 ジャンプチ	日本版	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルイベント等を開催 ・運営体制の適正化に取り組む 	減収減益を想定		減収減益となるも、 概ね想定通りの利益
	繁体字版	<ul style="list-style-type: none"> ・23/6に「繁体字版4周年キャンペーン」開催 ・運営体制の適正化に取り組む 	増収増益を想定		増収増益となり、 概ね想定通りの利益
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		<ul style="list-style-type: none"> ・開発進行中 	3Qに引き続き開発費負 担は2Qに比べ減少	開発スケジュール、開発費用ともに 4Qも概ね想定通りに進捗	

※ 『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』の2023年8月期業績への影響は限定的です。

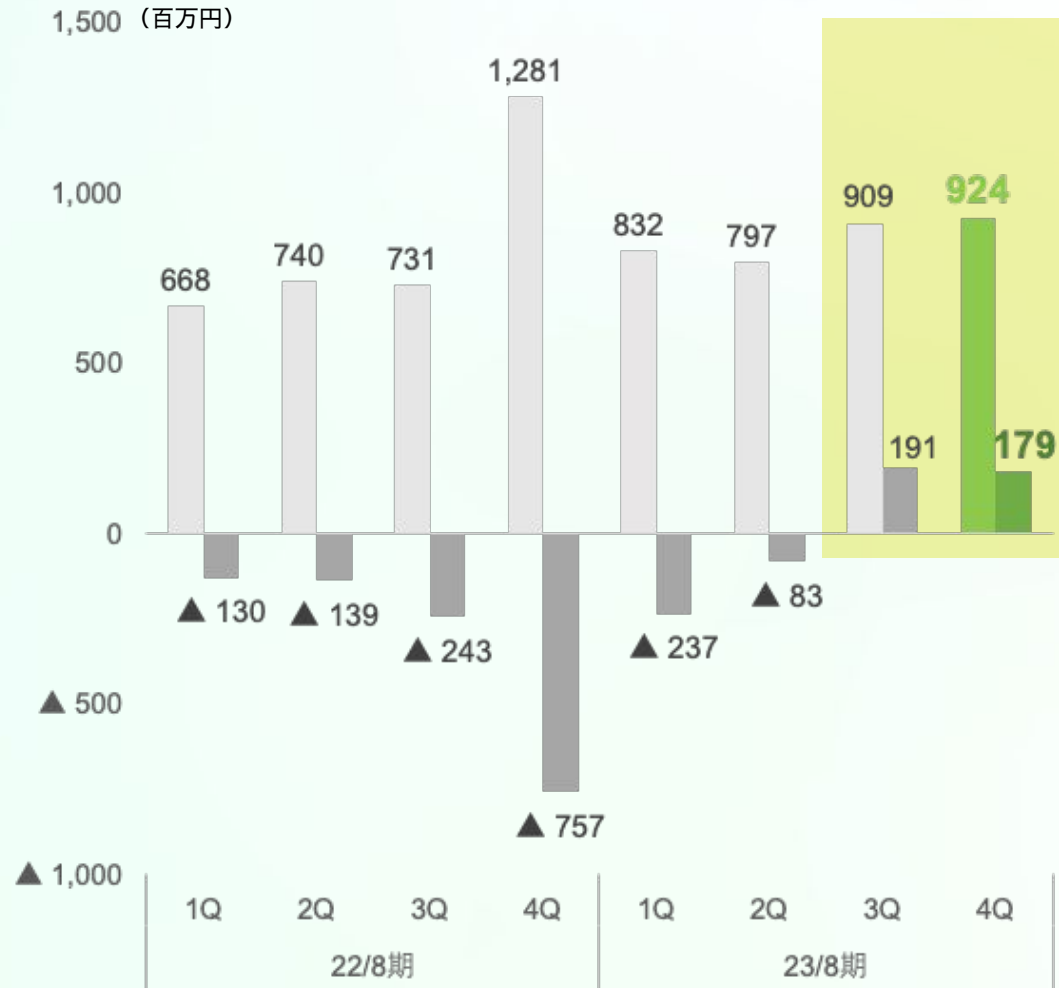
2023年8月期は通期で経常利益まで黒字転換

(百万円)	4Q (2023/6-8)				通期		
	23/8期	QoQ 増減額	22/8期	YoY 増減額	23/8期	22/8期	YoY 増減額
売上高	924	+14	1,281	▲356	3,464	3,422	+42
営業利益	179	▲12	▲757	+936	49	▲1,272	+1,321
(営業利益率)	19.4%	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-
経常利益	177	▲7	▲760	+937	28	▲1,291	+1,319
(経常利益率)	19.2%	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-
純利益	▲22	▲158	▲1,515	+1,492	▲236	▲1,887	+1,651
(純利益率)	(-%)	-	(-%)	-	(-%)	(-%)	-

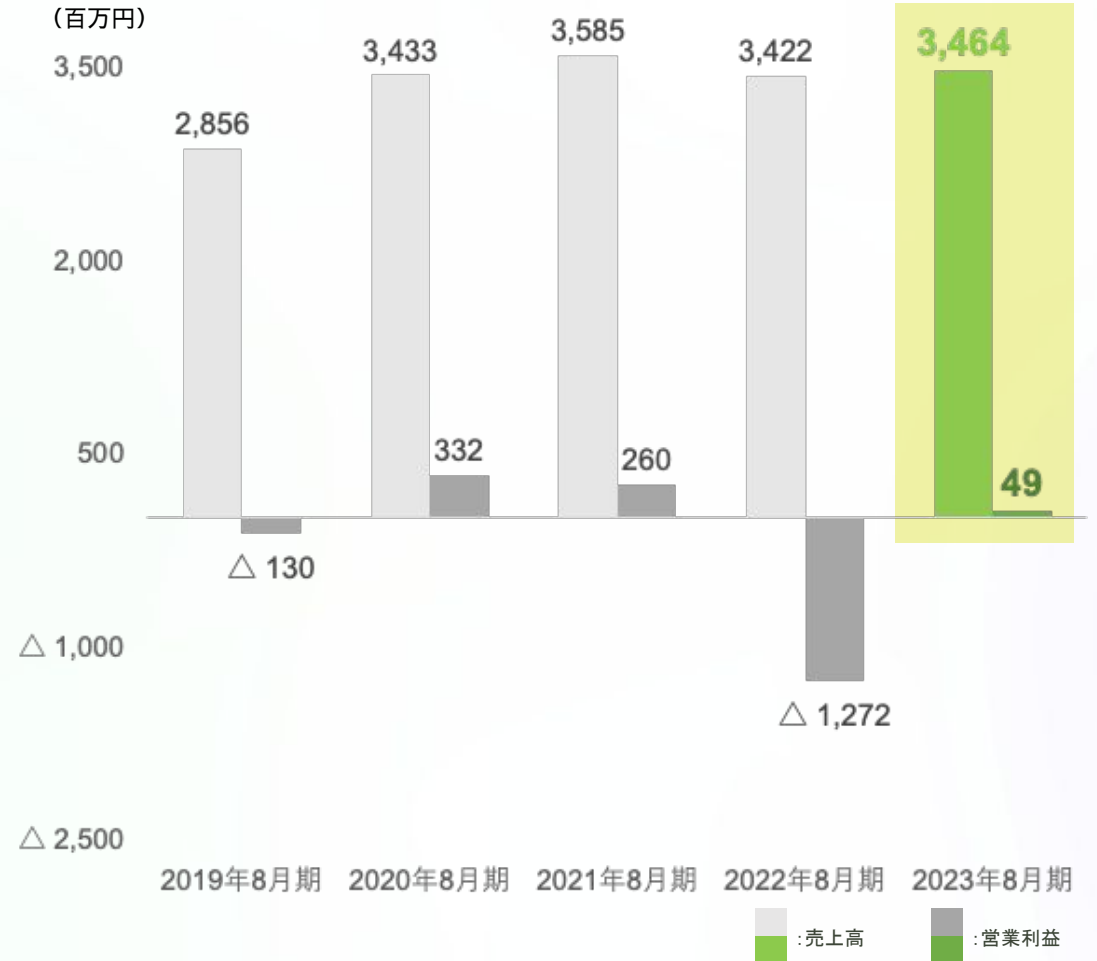
※ 23/8期に繰延税金資産の一部取り崩しにより法人税等調整額259百万円を計上、実質的な支出を伴わずキャッシュ・フローへの影響はなし

費用削減効果と「アリフィ」赤字幅縮小により、3Q以降は黒字転換

四半期業績



通期業績



4Qの既存タイトル利益は「クラフィ」好調を主因に直近3年間で最高益を達成

(百万円)	22/8期				23/8期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	QoQ
売上高	668	740	731	1,281	832	797	909	924	1.7%
売上原価・各タイトルの広告宣伝費	677	750	820	1,894	893	730	595	613	3.0%
タイトル利益合計	▲ 8	▲ 10	▲ 88	▲ 612	▲ 60	66	313	311	-0.6%
既存タイトル利益	110	176	199	197	▲ 22	103	175	292	66.9%
新規タイトルへの開発投資等	▲ 118	▲ 186	▲ 288	▲ 809	▲ 38	▲ 37	137	19	-86.1%
その他販管費等	122	129	155	145	176	149	122	132	8.2%
営業利益	▲ 130	▲ 139	▲ 243	▲ 757	▲ 237	▲ 83	191	179	-6.3%

過去開発費用精算の
一時的な計上を含む

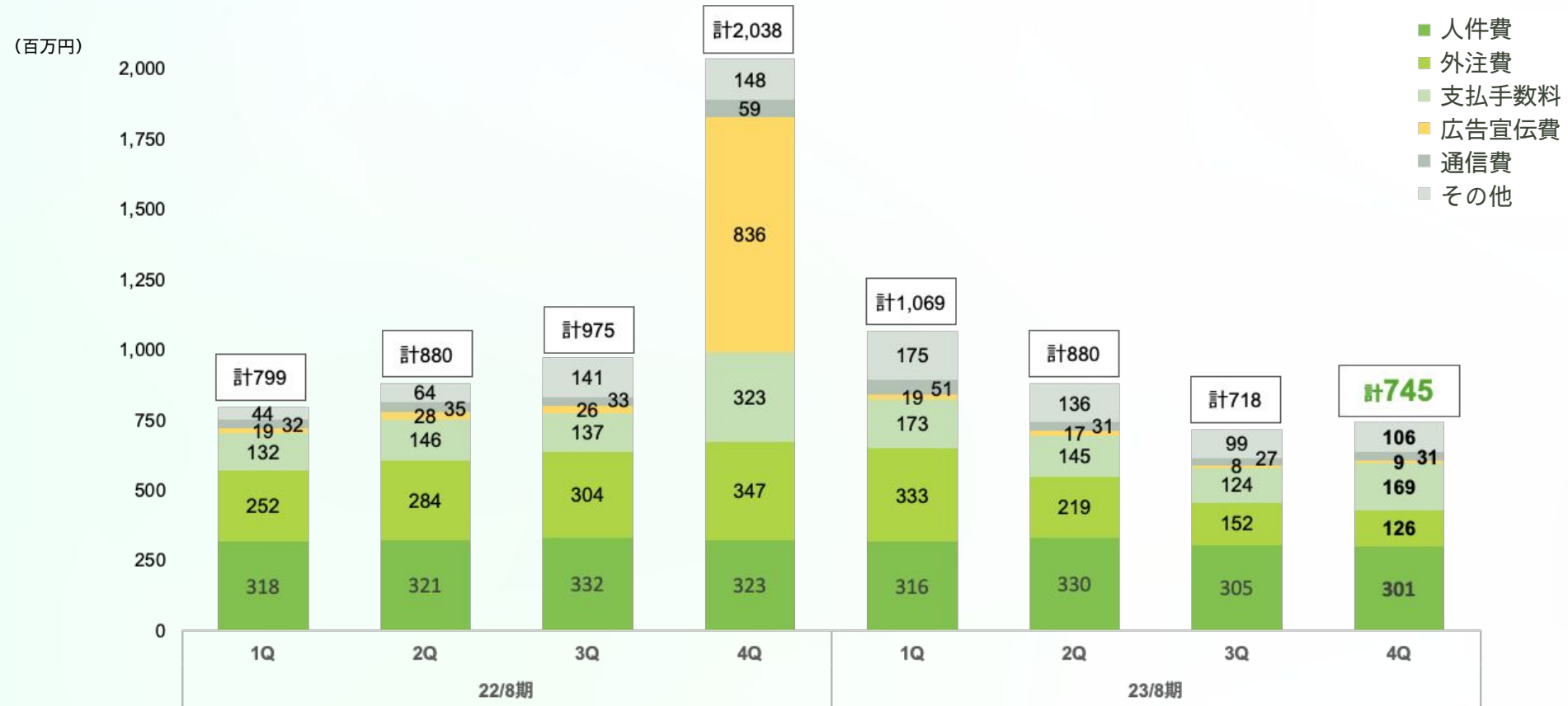
過去開発費用精算の一時的な計上
や開発費用負担の減少による影響

※ 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。

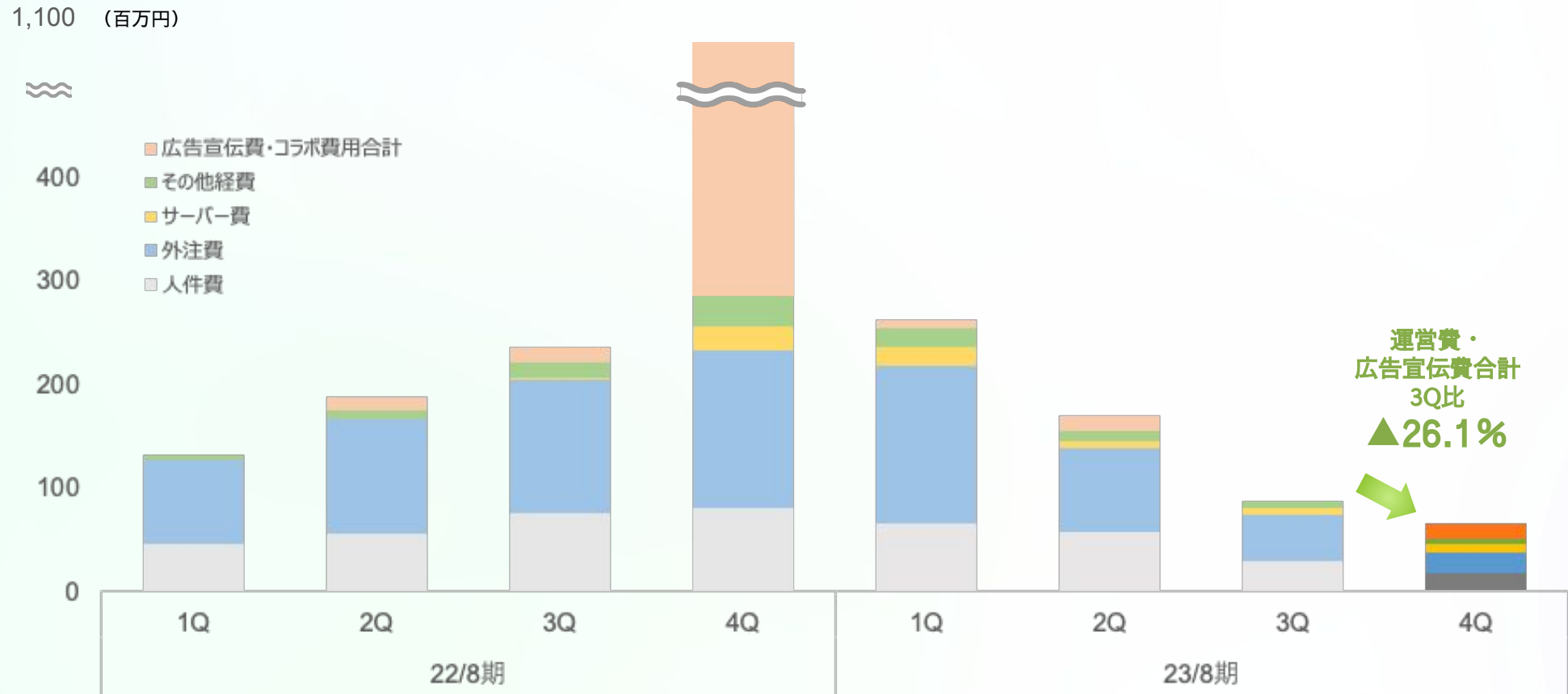
既存タイトル利益では「ジャンプチ」も堅調に推移。新規タイトルへの開発投資等では3Qで実施した契約変更により当社負担の開発費用減少により4Qもプラスに。

4Qの会社全体のコストは費用削減後の水準を維持し、概ね想定通りに推移

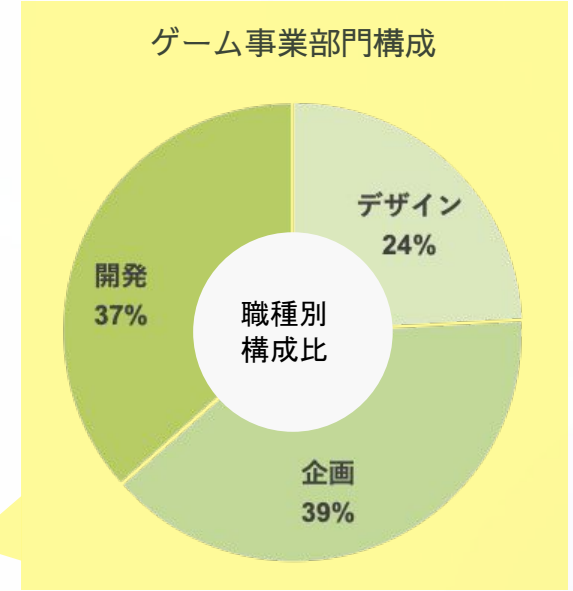
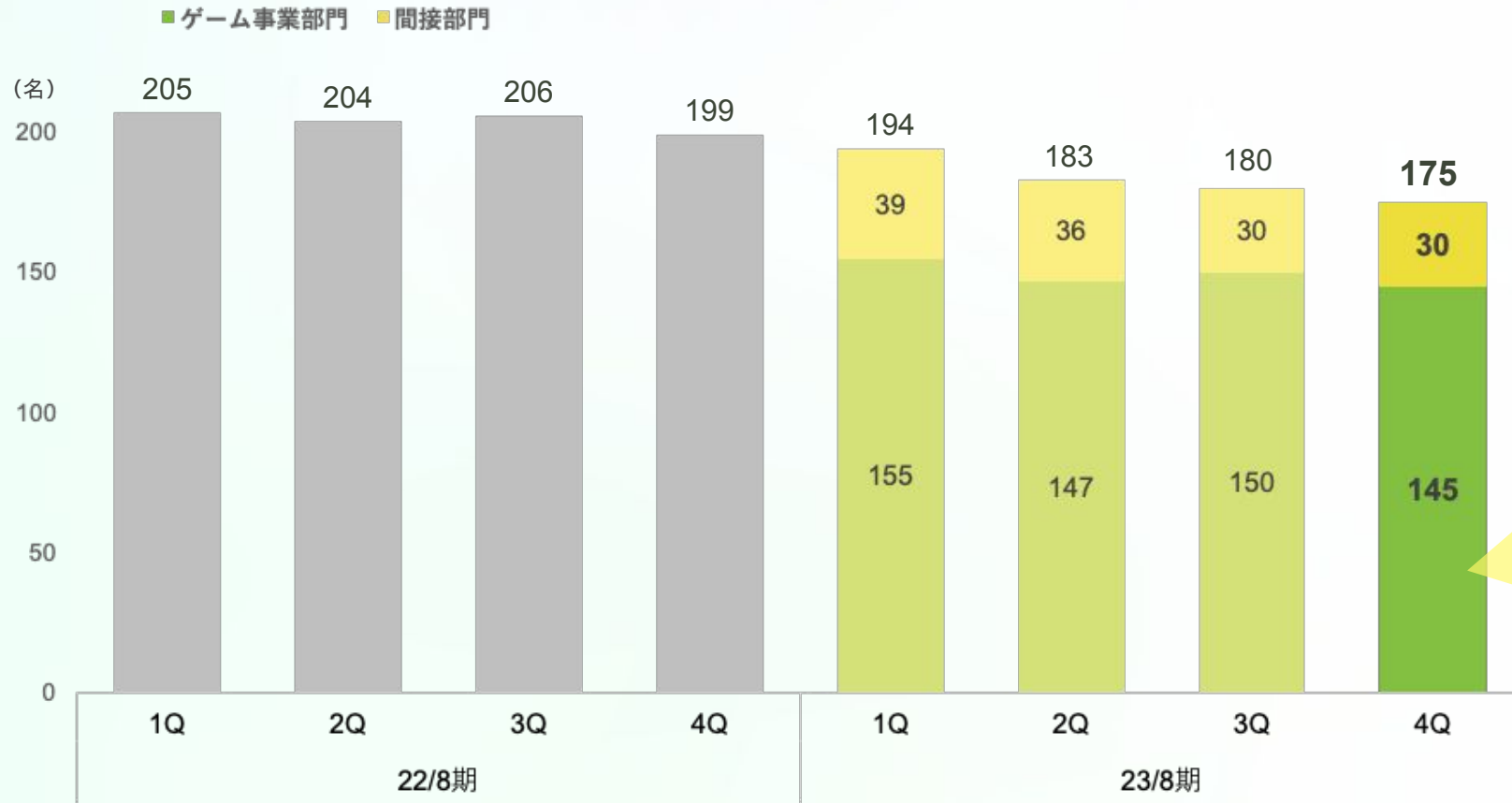


4Qは「クラフィ」好調を主因とした増収により売上連動の支払手数料が増加も、その他のコストは3Qと概ね同等水準で想定通りに推移。

4Qは費用削減を想定以上に実施も、売上伸び悩みを主因に赤字継続



4Qは「アリフィ」の運営費・広告宣伝費を3Q比で▲26.1%と想定以上の削減を実施も、赤字が継続したため、費用抑制のために新規コンテンツ追加終了。



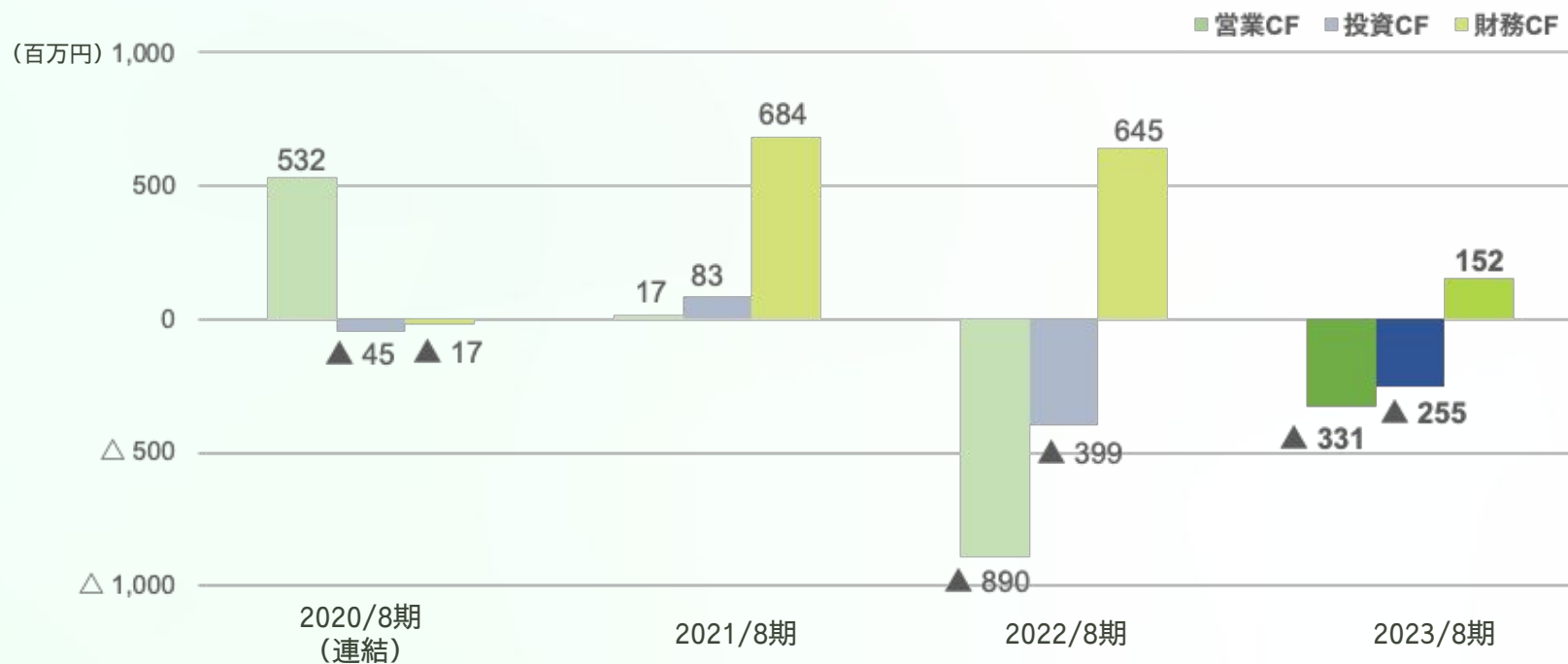
※「従業員数」は臨時従業員（アルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）を含んでおりません。
 ※当期末より現状の組織体制に準じオフィス単位から事業部門（職種）単位への集計に変更しました。

4Q末の従業員数は前Q比で5名減少の175名。2Qまでに実施した組織変更や年間を通して取り組んだ外注費の見直しにより、適正化された人員体制を維持。

(百万円)	2023/8末	2022/8末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	1,029	1,203	▲ 174	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	1,662	2,232	▲ 569	減少：現預金の減少、売掛金の減少
有形固定資産	18	49	▲ 31	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	256	326	▲ 70	減少：運営権の償却
投資その他の資産	124	390	▲ 266	減少：繰延税金資産の取り崩し
固定資産	398	766	▲ 367	減少：投資その他資産における繰延税金資産の一部取り崩し
資産合計	2,061	2,999	▲ 937	
社債 ・1年内償還予定の社債含む	494	520	▲ 26	増加：新規発行 減少：償還
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	425	673	▲ 248	減少：借入金の約定返済
負債合計	1,432	2,571	▲ 1,139	減少：未払金の減少
純資産合計	629	427	201	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	2,061	2,999	▲ 937	

※ 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)	23/8期 (2022/9-2023/8)	22/8期 (2021/9-2022/8)	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	▲ 331	▲ 890	558	増加：売上債権の減少、減価償却費 減少：未払金の減少、仕入債務の減少
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲ 255	▲ 399	144	増加：差入保証金の回収 減少：定期預金の預入
財務活動によるキャッシュ・フロー	152	645	▲ 493	増加：社債の発行、株式の発行 減少：借入金の返済、社債の償還
現金及び現金同等物の増減額	▲ 434	▲ 643	209	
現金及び現金同等物の期末残高	769	1,203	▲ 434	



2023年1月に実施した第三者割当増資の概要および資金の充当状況

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
充当状況	2023年8月期(実績) : 140百万円 ※概ね想定通りの充当状況

※現時点において、資金使途の内容・金額に当初想定からの変更はありません。

ブロックチェーンゲームへの取り組みについて

- 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先が当社シンガポール子会社WPBC Pte. Ltd.から当社へ変更となりました。(2023年1月13日公表のとおり)
- なお、上記以降の本取り組みの具体的な進捗はなく、当社シンガポール子会社WPBC Pte. Ltd.は、現在清算手続き中です。(2023年4月14日に開示した2023年8月期第2四半期決算説明資料14ページのとおり)



今後の事業の取り組み



インフレ加速による可処分所得の減少や巣ごもり需要からの反動で
2022年は成長後の調整局面に入るも、世界のゲームプレイヤー数は低下しておらず
2023年以降は再び成長軌道に戻る予測

世界ゲーム市場全体

23.8兆円
(2022年)

世界モバイルゲーム市場

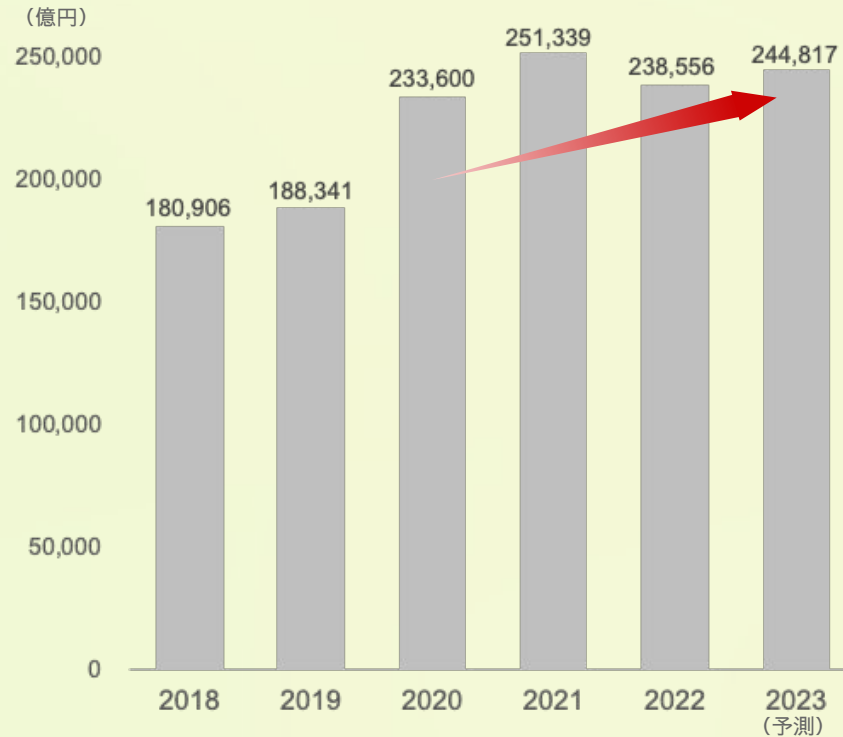
当社がシェア拡大を目指す市場

8.9兆円
(2022年)

日本モバイルゲーム市場

1.2兆円
(2022年)

2022年の市場は減少したがコロナ前と比較して市場規模自体は拡大



(出典) 日本モバイルゲーム市場、世界モバイルゲーム市場: 角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2」、「ファミ通モバイルゲーム白書2023」をもとに当社作成
世界ゲーム市場全体 newzoo「Global Games Market Report 2018」~「Global Games Market Report 2023」から各年の市場規模を2022年年間TTB平均1\$=130.43円を使用して当社作成

モバイルゲーム市場は「二極化」が進む中、当社は『ハイブリッドカジュアル』にフォーカス

- 開発費が数十億円以上のコアなAAAタイトルが台頭し、開発費10億円前後のミッドコアゲームがヒット
困難な市場環境に変化
- 一方で『ハイブリッドカジュアル（アプリ内課金+アプリ内広告マネタイズによる長期運営型カジュアルゲーム）』と呼ばれるモバイルゲーム内の新たな市場が立ち上がり、今後もグローバルで拡大する見込み





ハイブリッドカジュアルゲームとは？

IAP(アプリ内課金)+IAA(アプリ内広告)のハイブリッドマネタイズモデルの長期運営型スマホゲーム

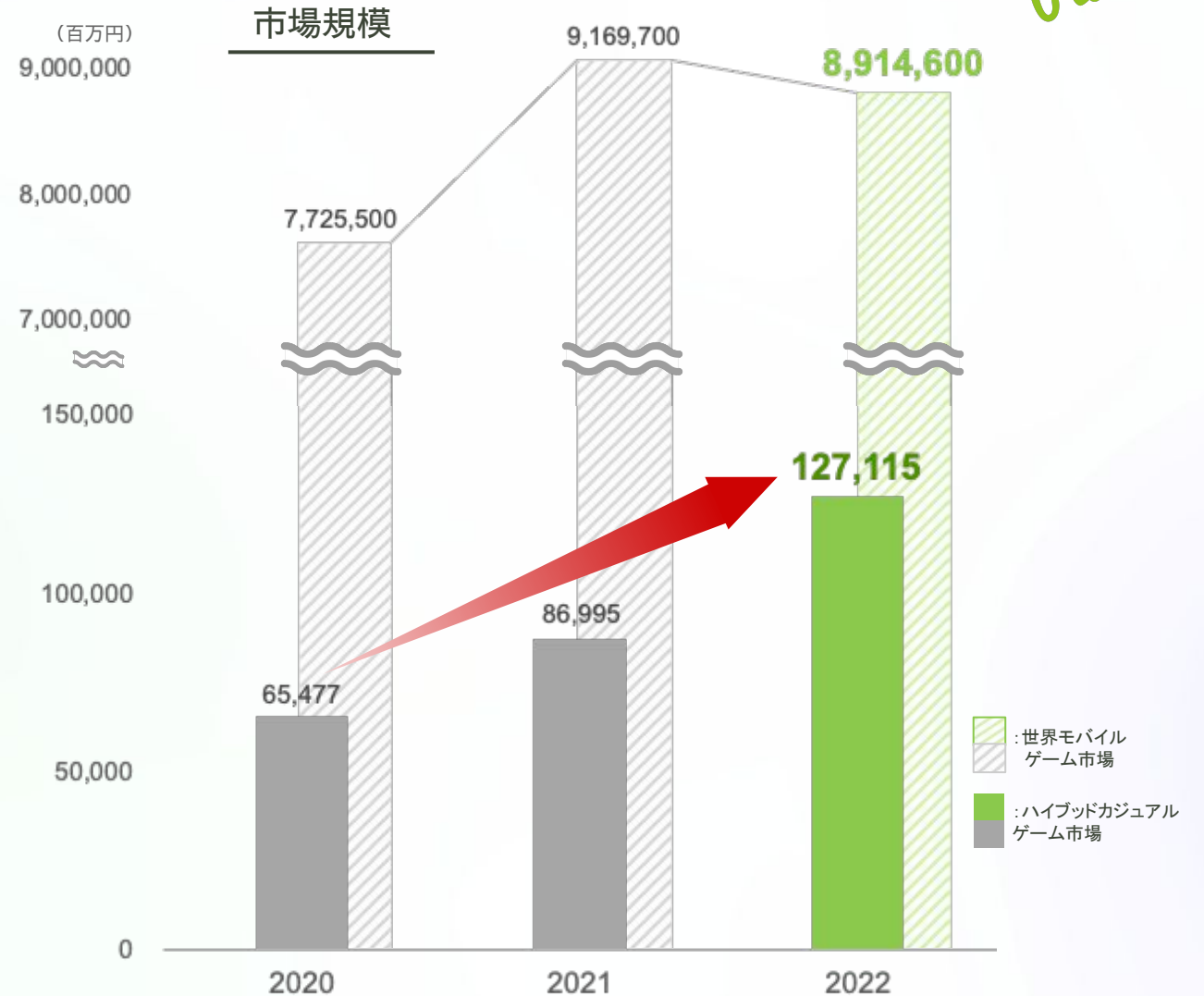
特性 ～長期運営型～

- ・インゲームだけで遊べる要素に加え、アウトゲーム要素を合わせ持つゲーム特性
- ・カジュアルゲームに比べ**プレイ時間が長い**傾向
- ・カジュアルゲームに比べ**ユーザー継続率が高い**傾向
- ・開発コストはミッドコアに比べ**低い**傾向

▶ 長期運営実績をもつ当社の強みを活かす

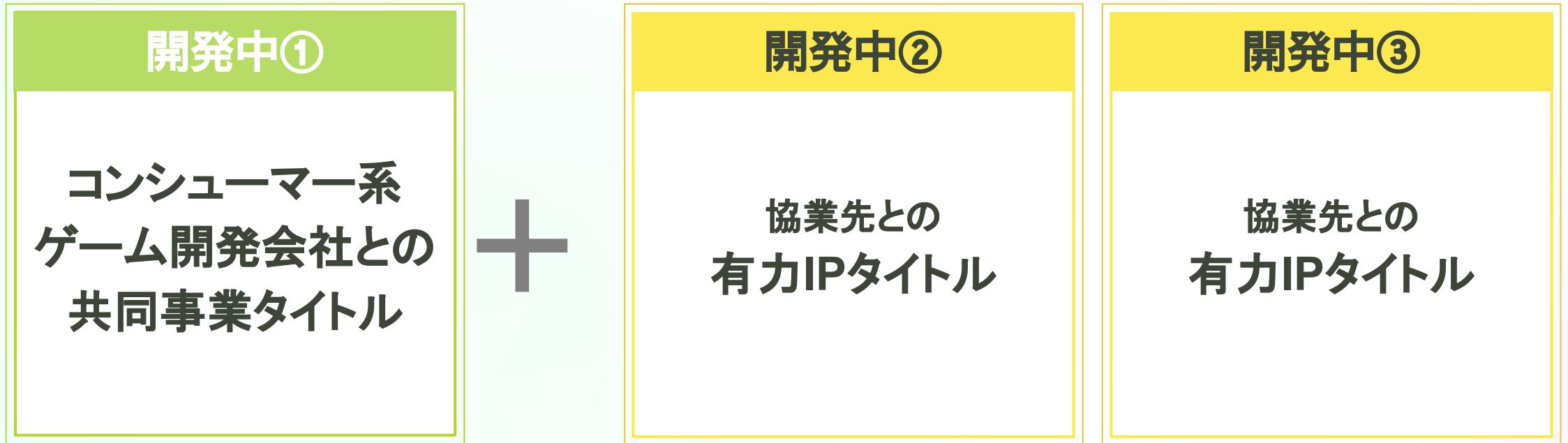
市場規模 ～2022年で約1,300億円規模～

ハイブリッドカジュアルゲーム市場は、世界モバイルゲーム市場が成長後の調整局面に入る中でも、2022年には2020年に比べ**約2倍の規模**へ成長



(出典)ハイブリッドカジュアル市場規模Sensor Tower and Hama「HYBRIDCASUAL GAMES PLAYBOOK」をもとに3か年の市場規模を2022年年間TTB平均1\$=130.43円を使用して当社作成
世界モバイルゲーム市場規模:角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書22」、「ファミ通モバイルゲーム白書2023」をもとに当社作成

今後の新規開発タイトルは公表済みの1本に加え新たに**2本**(計3本)を開発中
年1本程度を目処とした新規リリースに取り組む



※ 上記は開発開始を機関決定し現在開発中の内容を記載しており、詳細協議中も含まれます。



項目

注力分野と概要

新規タイトル
開発

今後の新規開発タイトルは公表済みの1本に加え新たに2本(計3本)を開発中

- 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
- 今後の新規タイトルはハイブリッドカジュアルにフォーカスし、直近では協業タイトル、IPタイトルに絞り新規開発ラインを構築中
- 将来的にはオリジナルのハイブリッドカジュアルタイトル開発を目指す

独自開発基盤

当社独自のハイブリッドカジュアル基盤『SEED(シード)』を構築中

- ハイブリッドカジュアルの開発・運営に必要な機能を有する当社独自の開発基盤によって、新規タイトル開発時の効率化や期間短縮が可能となる基盤を構築中

当社の原点に立ち戻り「誰でも遊べて、奥が深い。」を追求

フォーカス

今後成長が見込まれる
ハイブリッドカジュアルでの市場シェア拡大

目指すところ

当社ミッションの実現

楽しいね!を、
世界中の日常へ。

- オリジナルハイブリッドカジュアル
 - IP活用ハイブリッドカジュアル
- 両面でのヒットを確立

強み

開発実績
長期運営実績
世界配信実績
IP活用実績

長期運営

カジュアル

IP活用

グローバル



2024年8月期 通期見通し

Wonder
Planet



1Qは前期4Q比でクラフィ周年の反動減を主因に減収想定も営業黒字を目指す

24/8期1Q 売上高

- ▶ 売上高は前期4Q比でクラフィ周年の反動減を主因に減収を想定
 - 〈クラフィ〉 23/9に「ダンガンロンパ」コラボ、
23/9-10に「リリース3000日記念キャンペーン」を開催
海外版は23/9より新規コンテンツ追加終了
 - 〈新規タイトル〉 3本の開発進行中、一部開発費用は売上高へ計上

24/8期1Q 営業利益

- ▶ 営業利益は売上高同様に前期4Q比で減益想定も営業黒字を目指す
 - 〈コスト総額〉 売上と連動する支払手数料の減少を主因に、
会社全体のコスト総額は前期4Q比で10%程度減少の想定
 - 〈新規開発費用〉 既存タイトルの利益幅の範囲内に留める見通し

※ 10/13(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。
※ 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。



2024年8月期通期は前期比で減収も営業黒字を想定

2024年8月期における見通しは以下のとおりです。

「クラフィ」等の既存タイトルの見通し

KPIの緩やかな減衰を見込み、売上高は前期比減収を想定しているものの、前期に実施した運営体制の適正化により継続した利益貢献を見込む。

「新規開発」の見通し

『カジュアル』×『長期運営』×『グローバル』×『IP活用』を軸にしたタイトル開発に取り組む。現在開発中の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に加え、新たに2本の新規タイトル開発に着手。開発費用は、通期で営業黒字とするため、キャッシュ・フローのバランスを図りながらコントロールに努める。

※ 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など各新規タイトルのリリース時期は精査中



2024年8月期の業績予想は非開示とする方針

会社全体では、前期に引き続き、通期での営業黒字化を目指す方針です。しかしながら、近年の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、既存タイトルの業績動向を精緻に予測することがより困難であることから、会社全体での合理的かつ信頼性のある業績予想の策定及び公表が困難であると考え、2024年8月期の業績予想を非開示といたします。

一方で、期間の経過等により、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、業績予想を速やかに開示することといたします。



2024年8月期の配当予想は業績予想の合理的な数値算定が困難なことから無配

当社は、将来の財務体質の強化と事業拡大のために必要な内部留保を確保しつつ、当社を取り巻く事業環境を勘案して、安定した配当を継続して実施していくことを基本方針としておりますが、現状では事業拡大のための投資に充当していくことが株主に対する最大の利益還元につながるものと考えております。

このことから、当面の間は内部留保の充実を図る方針であり、内部留保資金につきましては、将来の成長に向けた運転資金として有効に活用していく予定であります。現時点においては配当実施の可能性及びその実施時期等につきましては未定とさせていただきます。



2021年11月以降、毎月開示してきた「MAU速報」について、前期（2023年8月期）より会社業績のトレンドを適切にお伝えできていない課題が生じており、今後の当社の事業方向性を勘案すると、MAU実績では当社収益に与える影響が十分に読み取れず、かえって株主及び投資家の皆様の投資判断において誤解を招くおそれがあるため、2023年8月度（2023年9月7日開示）をもって公表を終了いたします。

【今後】

経営の目指す方向性や会社業績のトレンドをより適切にお伝えできる重要な経営指標を十分に検討し、公表できるタイミングで公表させていただきたいと考えております。

今後も適切な情報開示に努めてまいります。



Appendix. 会社概要





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~

新規開発ライン

- ・ 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
- ・ 新たに新規開発タイトル2本追加

進行中

2022/7~

アリスフィクション (アリフィ)

- ・ 世界同時運営 (2022/7~)



2021/6

東証マザーズ上場
(現東証グロース市場)

2015/12

東京オフィス開設

2012/9

会社設立



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

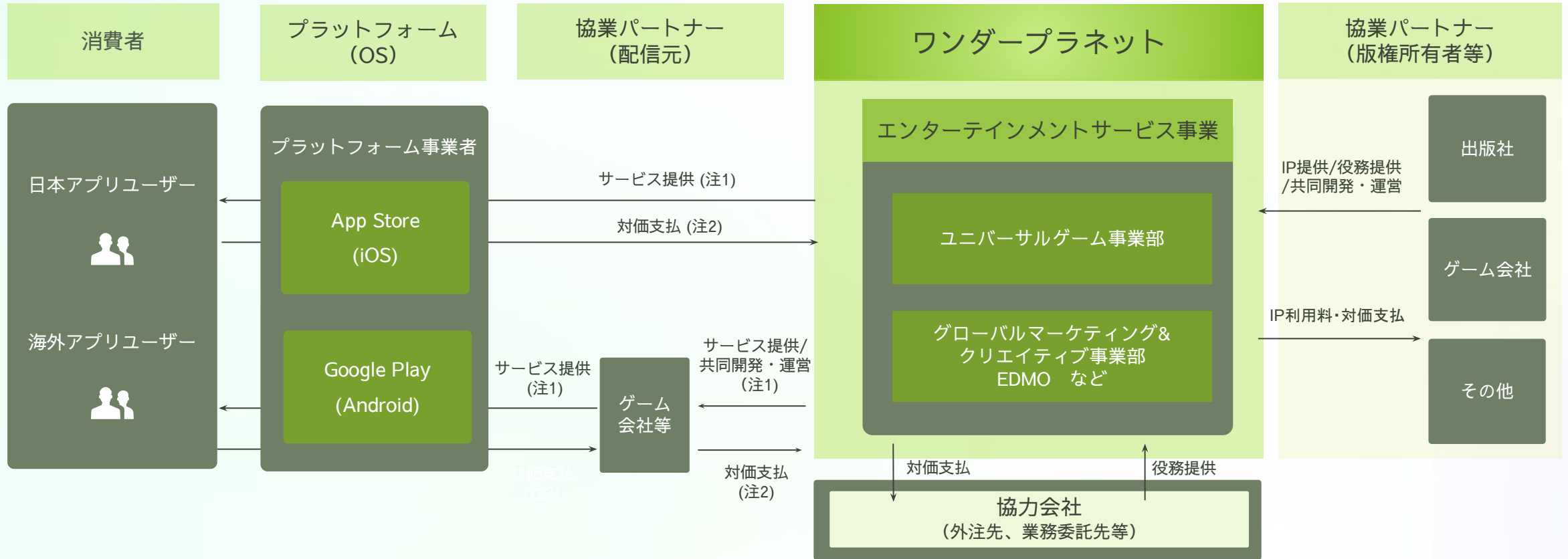
手嶋 浩己



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) 取締役副社長就任

2018年
当社取締役就任 (現任)
XTech Ventures株式会社代表取締役
就任 (現任)



(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や、受託開発タイトルの対価を受領する場合があります。

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・2015年7月のリリースから運営9年目と長期運営中



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 2,200 万ダウンロード (2023年4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） ・2018年3月のリリースから運営6年目と長期運営中



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、▲は損失)	2019年8月期	2020年8月期	2021年8月期	2022年8月期	2023年8月期
売上高	2,856	3,433	3,585	3,422	3,464
売上総利益	517	897	806	178	682
売上総利益率 (%)	18.1%	26.1%	22.5%	5.2%	19.7%
販売費及び一般管理費	647	564	545	1,450	632
営業利益	▲130	332	260	▲1,272	49
営業利益率 (%)	-	9.7%	7.3%	-	1.4%
経常利益	▲136	331	261	▲1,291	28
経常利益率 (%)	-	9.6%	7.3%	-	0.8%
当期純利益	12	224	825	▲1,887	▲236
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、▲は損失)	2022年8月期				2023年8月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	668	740	731	1,281	832	797	909	924
売上総利益	8	16	▲64	218	▲43	83	321	320
売上総利益率(%)	1.3%	2.2%	-	17.0%	-	10.4%	35.4%	34.7%
販管費及び一般管理費	139	156	179	975	194	166	130	141
営業利益	▲130	▲139	▲243	▲757	▲237	▲83	191	179
営業利益率(%)	-	-	-	-	-	-	21.0%	19.4%
経常利益	▲131	▲154	▲243	▲760	▲240	▲93	184	177
経常利益率(%)	-	-	-	-	-	-	20.3%	19.2%
当期純利益	▲92	▲109	▲169	▲1,515	▲238	▲111	136	▲22
当期純利益率(%)	-	-	-	-	-	-	15.0%	-



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

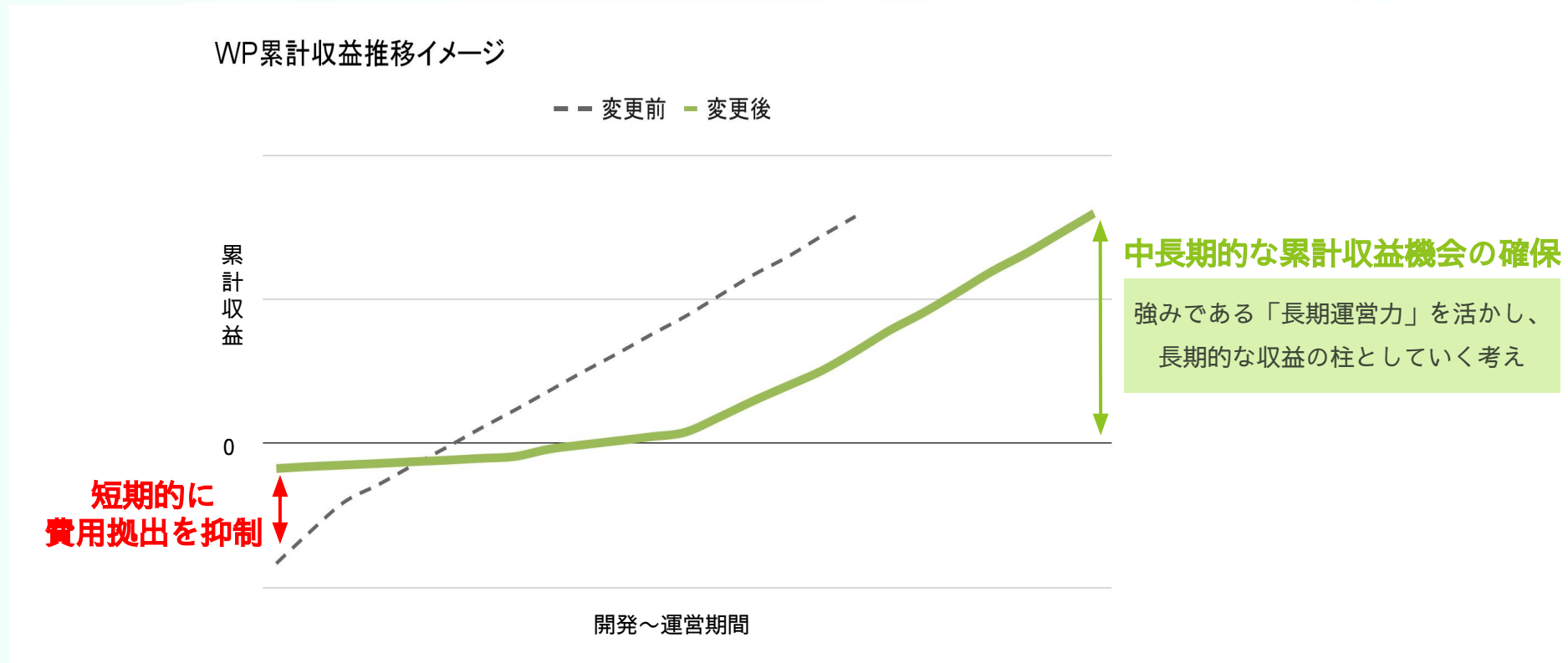
2022年5月の効力発生以降、売上高、費用面ともに増加要因を考慮の上で従前以上の収支確保に努め、更なる長期かつ安定的な運営により、当社の企業価値向上に資するよう努めてまいります。



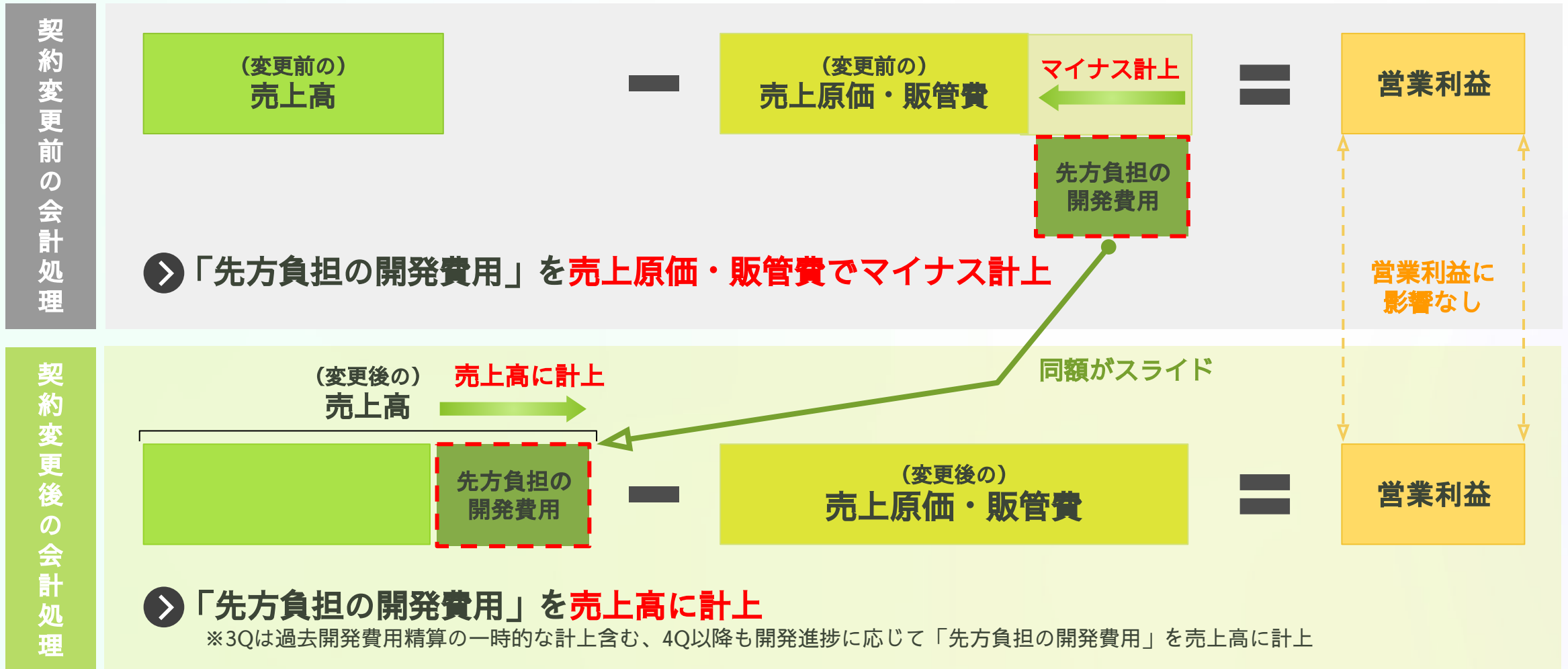
コンシューマー系ゲーム開発会社と開発中の新規タイトルの契約変更について (2023)

「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



2023年8月期3Qから「先方負担の開発費用」を売上高へ計上 契約変更前、変更後の会計処理による営業利益への影響はなし

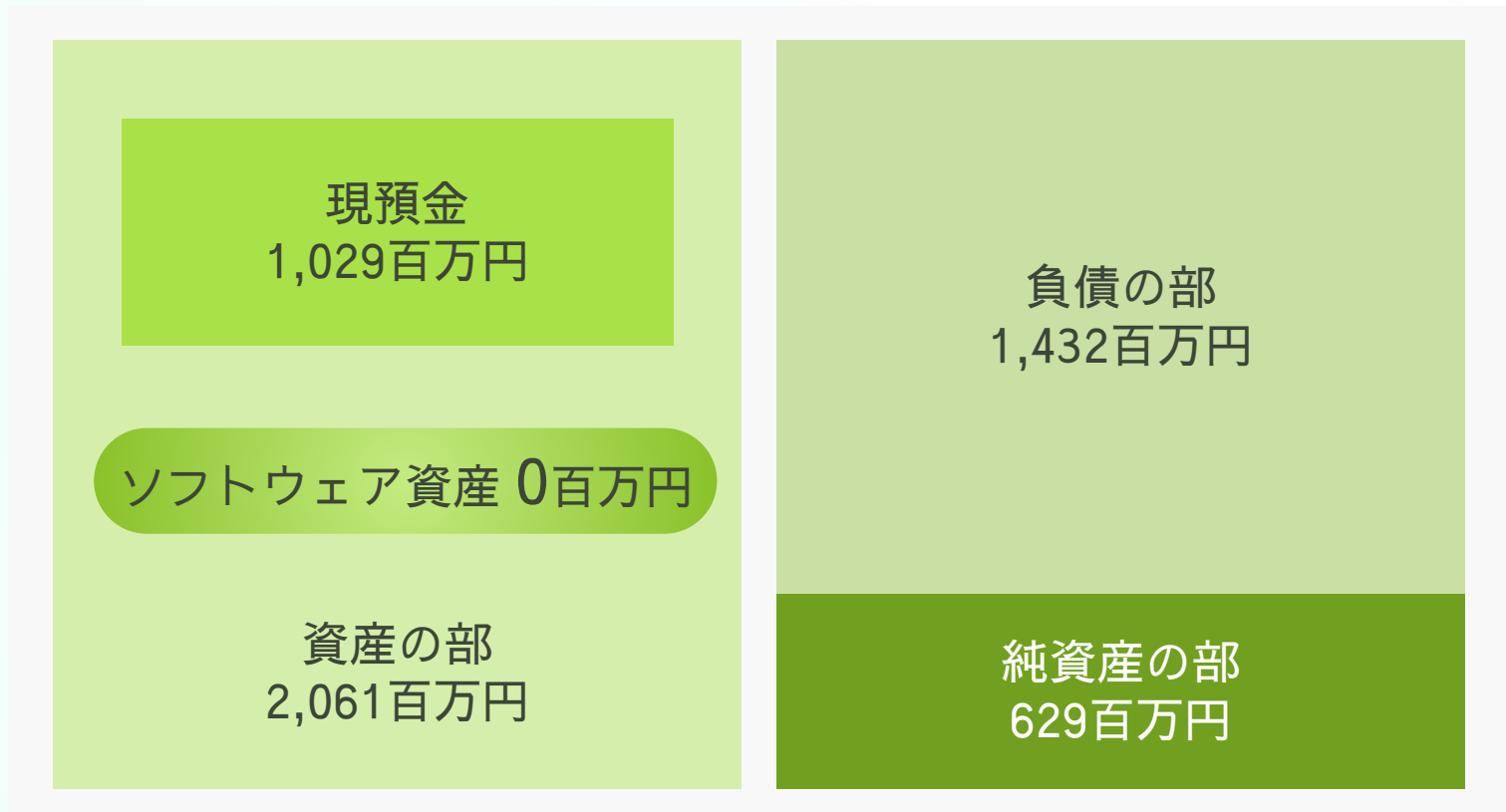


(百万円)	2019年8月期	2020年8月期	2021年8月期	2022年8月期	2023年8月期
現金及び現金同等物	593	1,061	1,847	1,203	1,029
流動資産合計	1,230	1,928	2,691	2,232	1,662
無形固定資産 ・うち運営権	-	-	-	326	256
投資その他の資産 ・うち繰延税金資産	381	311	952	341	82
固定資産合計	509	449	1,019	766	398
資産合計	1,740	2,377	3,711	2,999	2,061
短期借入金	-	177	-	-	-
社債 ・1年内償還予定の社債含む	-	-	-	520	494
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	257	62	437	673	425
負債合計	921	1,333	1,345	2,571	1,432
純資産合計	819	1,043	2,365	427	629
負債純資産合計	1,740	2,377	3,711	2,999	2,061

※ 2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載

当社は会計上、新規開発費用をPLで都度費用計上しており、
ソフトウェア資産はゼロのため、サービス終了時の減損リスクはございません

貸借対照表(単体) 2023年8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。

(百万円)	2019年8月期	2020年8月期 (※連結)	2021年8月期	2022年8月期	2023年8月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	▲448	532	17	▲890	▲331
投資活動によるキャッシュ・フロー	10	▲45	83	▲399	▲255
財務活動によるキャッシュ・フロー	754	▲17	684	645	152
現金及び現金同等物の増減額 (▲:減少)	316	470	785	▲643	▲434
現金及び現金同等物の期首残高	277	593	1,061	1,847	1,203
現金及び現金同等物の期末残高	593	1,063	1,847	1,203	769

※ 2020年8月期は連結決算を記載

株主構成



株式の状況（2023年8月末現在）

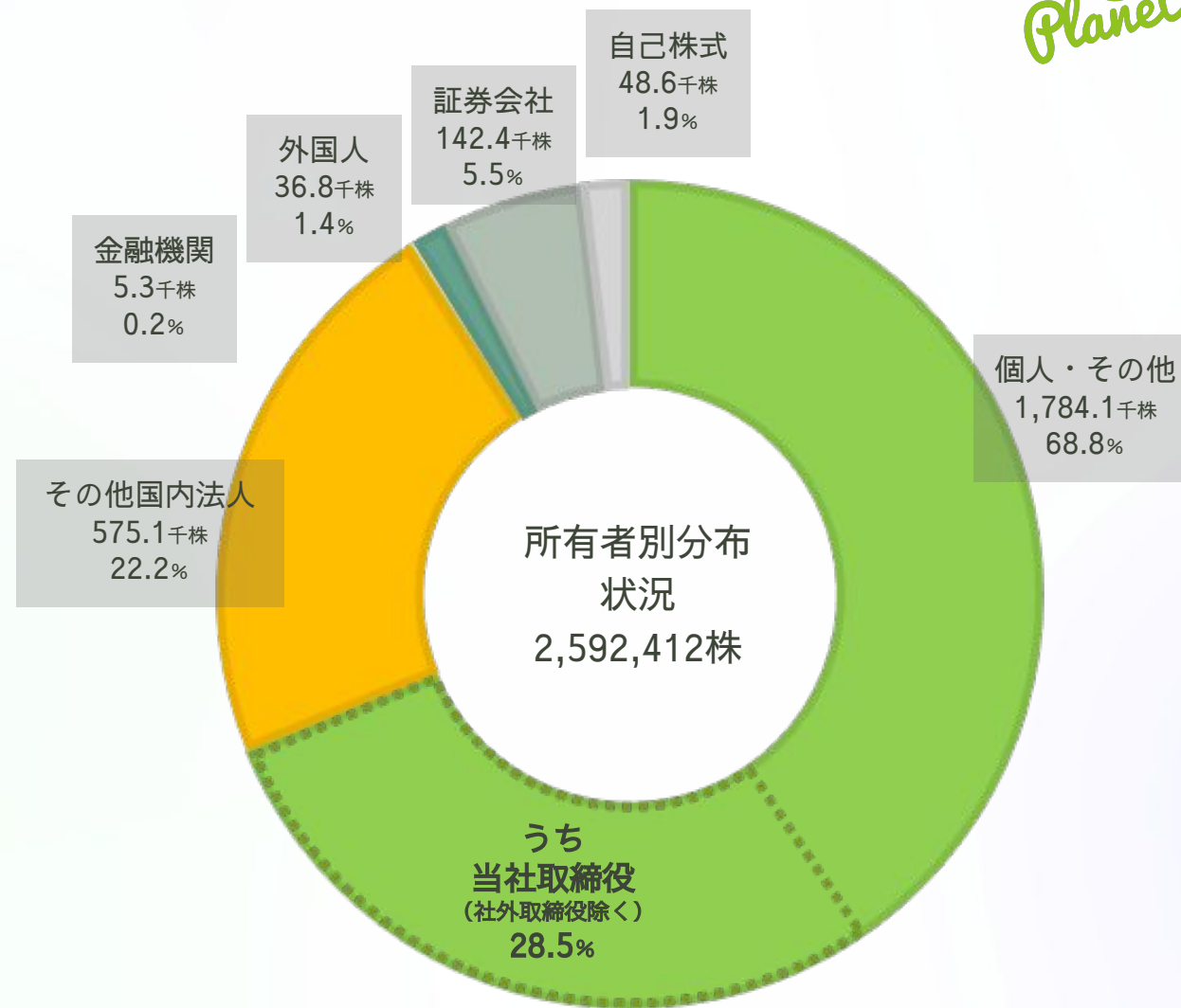
証券コード	4199
発行済み株式総数	2,592,412株
株主数	1,825名

大株主の状況（2023年8月末現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	375,000	14.74
Happy Elements株式会社	350,000	13.76
石川篤	225,000	8.85
久手堅憲彦	105,000	4.13
西條晋一	100,000	3.93
ユナイテッド株式会社	90,300	3.55
JPモルガン証券株式会社	73,400	2.89
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	2.36
上田八木短資株式会社	53,000	2.08
株式会社海外需要開拓支援機構	50,512	1.99

※ 2023年8月末現在の株主名簿を基に記載しております。

※ 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。



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。

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。

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、2024年10月を予定しております。