

# 2025年8月期 第1四半期 決算説明資料

2025年1月14日（火）



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. 2025年8月期1Q 決算概要	7
3. 今後の事業の取り組み	16
4. 2025年8月期 通期見通し	26
5. Appendix. 会社概要	29
6. Appendix. 業績指標等	38



## 1 | 1Qは事前想定通りの開発・運営投資先行、概ね想定線の営業利益▲54百万円で着地

- 1Qは売上高531百万円 (QoQ ▲34.5%)、営業利益▲54百万円 (QoQ 赤字)
  - ・「クラフィ」9周年記念キャンペーン反動減、「パンドランド」や新規開発の投資先行
  - ・新規タイトル及び「パンドランド」などの開発・運営売上高は前年同期比で大幅に増収、前年同期のジャンプチ減収幅を吸収 (1Qの開発・運営売上高は344百万円、YoY+115.1%、QoQ横ばい)
  - ・「アリスフィクション」のサービス終了に伴う収益認識

## 2 | 2025年8月期は成長投資先行の中で、通期で前期比増収と営業黒字を想定

- 今後の事業の方向性や取り組みは、3「今後の事業の取り組み」で後述
  - ・協業先との有力IPタイトル2本を開発中、2025年以降も年1本程度の新規リリースに取り組む
  - ・2024年8月の5億円借入実施に続き、2Qに5億円の無担保社債の発行を実施予定
- 成長投資後の利益成長フェーズに向け、引き続き事業戦略を推進する



# 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

モバイルゲーム事業

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

144名（2024年11月末時点）



# 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。



## 2025年8月期1Q 決算概要



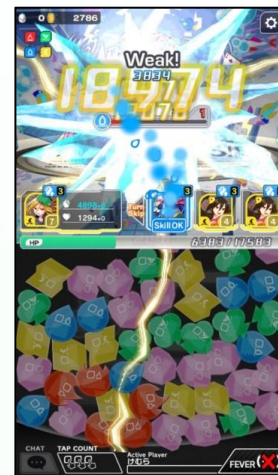
1Qは想定通りの投資先行、通期の営業黒字に影響ない営業利益▲54百万円で着地

1Q (2024/9~11)	
売上高	<b>531</b> 百万円      QoQ ▲ <b>34.5</b> %    YoY ▲ <b>15.2</b> %
営業利益	<b>▲54</b> 百万円      QoQ <b>赤字</b> YoY <b>赤字</b>
1Qの主な増減要因 (QoQ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 売上高      【増加要因】 「アリフィ」サービス終了に伴う収益認識                      【減少要因】 「クラフィ」9周年記念キャンペーンの反動減                      【その他】    新規タイトル開発および既存タイトル運営にかかる開発・運営                      売上高はQoQで概ね横ばい (1Q実績344百万円 YoY+115.1%)</li> <li>▶ 営業利益    【減少要因】 「パンドランド」運営費投資先行、新規タイトル開発投資</li> </ul>



## 「クラフィ」

- ・ 24/8-9 「スーパーダンガンロンパ2」 コラボ 実施
- ・ 24/11-12 TVアニメ「株式会社マジルミエ」 コラボ 実施

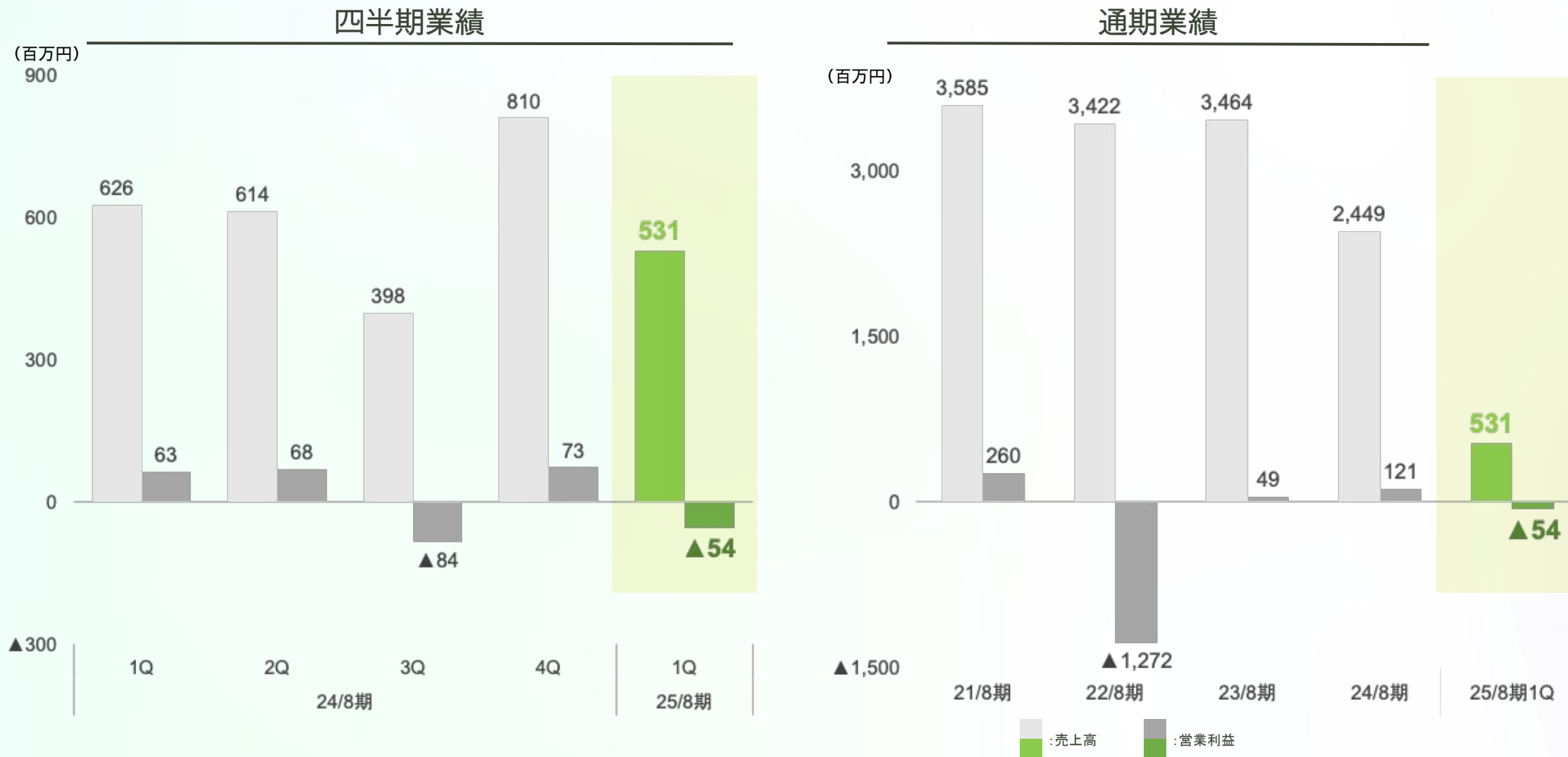


## 「パンドランド」

- ・ 24/8-9 初音ミク「マジカルミライ 2024」 コラボ 実施
- ・ 24/9-10 「ウルトラマンシリーズ」 コラボ 実施
- ・ 24/11-12 TVアニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」 コラボ 実施

※その他、業績への影響は限定的ですが、受託の売上高、営業利益を計上しています。

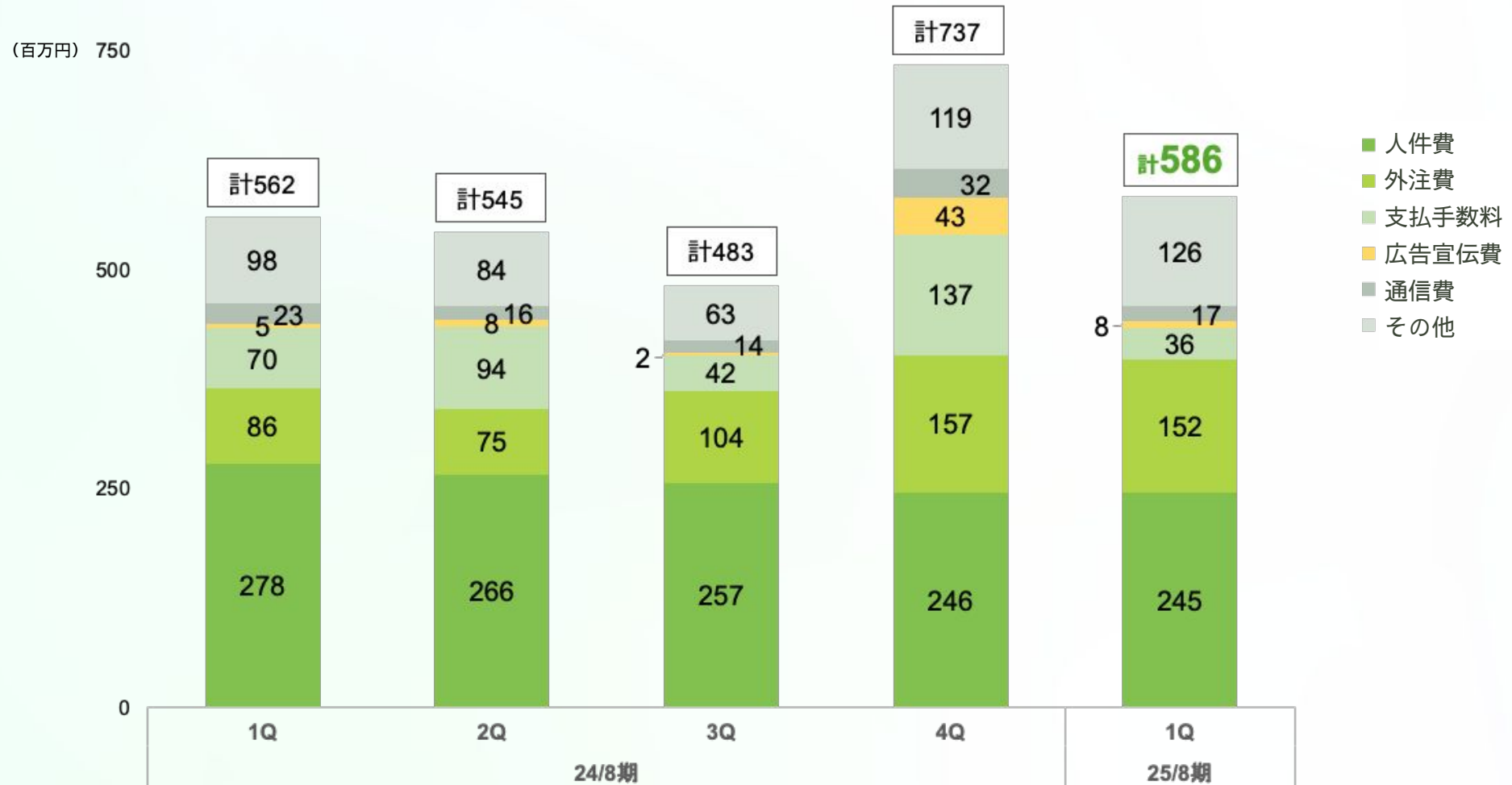
1Qは想定線の投資先行の進捗で、通期の前期比増収と営業黒字の想定に変更なし



(百万円)	24/8期				25/8期			通期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ 増減額 増減率	YoY 増減額 増減率	24/8期
売上高	626	614	398	810	<b>531</b>	▲279 ▲34.5%	▲94 ▲15.2%	2,449
営業利益	63	68	▲84	73	<b>▲54</b>	▲128 -	▲118 -	121
(営業利益率)	10.2%	11.1%	-	9.0%	-	-	-	4.9%
経常利益	62	66	▲88	72	<b>▲58</b>	▲130 -	▲120 -	113
(経常利益率)	10.0%	10.9%	-	8.9%	-	-	-	4.6%
純利益	16	89	▲102	88	<b>▲66</b>	▲155 -	▲83 -	92
(純利益率)	2.6%	14.5%	-	11.0%	-	-	-	3.8%

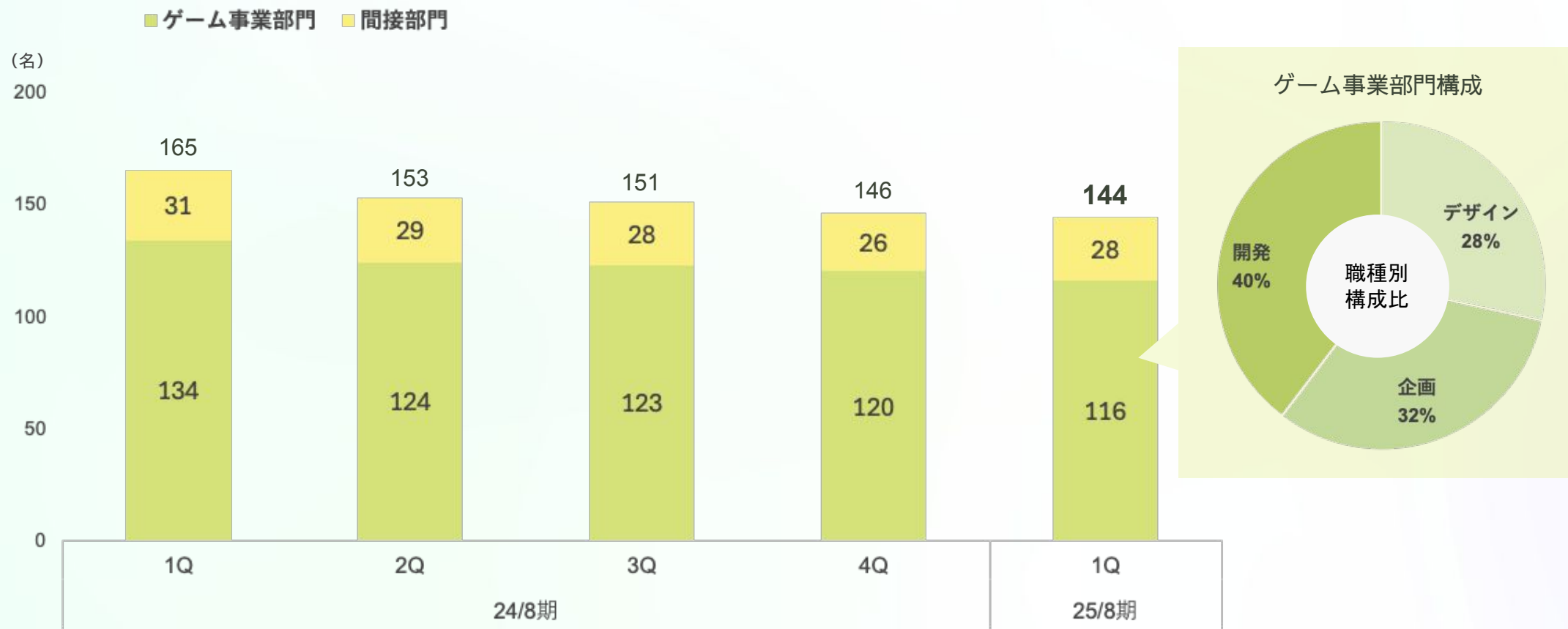
1Qの会社全体のコストは前4Q比▲20.5%の586百万円

新規開発・運営投資先行の中、固定費は継続的なコントロールで増加幅を抑制



※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。

## 1Q末は144名、現在の事業運営に適正化された体制を当面維持する方針



※「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。

## 2Qに5億円のデットファイナンスを実施予定（後述）

(百万円)	2024/11末	2024/8末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	1,199	1,330	▲130	減少：借入金の約定返済、社債の償還
流動資産	1,459	1,830	▲371	減少：売掛金の減少、現金及び預金の減少
有形固定資産	21	22	▲0	
無形固定資産	169	186	▲17	減少：運営権の償却
投資その他の資産	104	106	▲2	
固定資産	295	315	▲20	
資産合計	1,754	2,146	▲391	
社債 ・1年内償還予定の社債含む	187	236	▲49	減少：償還
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	612	689	▲76	減少：約定返済
負債合計	1,080	1,409	▲328	減少：未払金の減少、前受金の減少
純資産合計	673	736	▲63	減少：四半期純損失の計上
負債純資産合計	1,754	2,146	▲391	

※当社では、会計上、タイトルの新規開発費用をソフトウェア資産計上していないため、将来の減損リスクが低減されています。



2024年8月の5億円借入実施に続き、2Qに5億円の無担保社債の発行を実施予定  
資本コストを鑑み、今後も運転資金の確保は主にデットファイナンス活用を検討

## 〈概要〉

社債総額	500百万円
利率	変動金利
社債の期間	3年間
発行日	2025年2月10日
償還日	2028年2月10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
目的	財務体質の強化を図り、運転資金を確保すること

※本件による2025年8月期の業績への影響は軽微です。

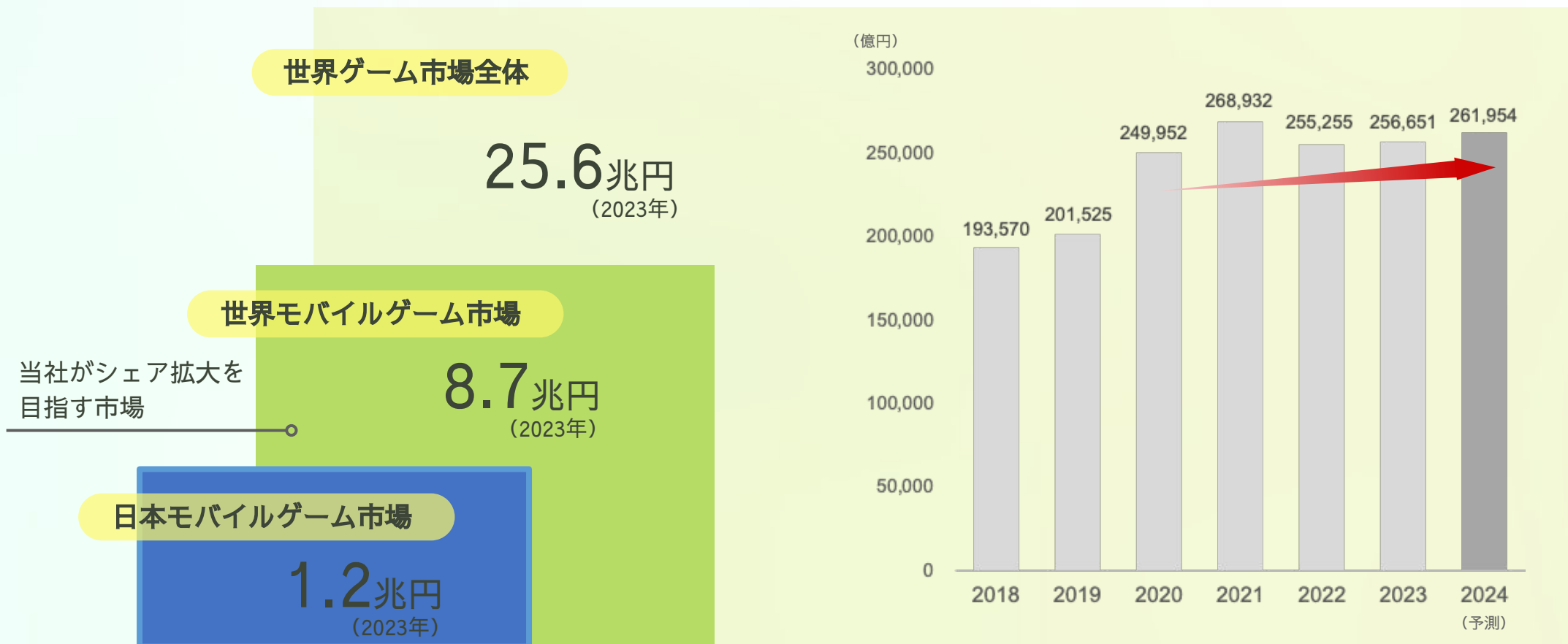


## 今後の事業の取り組み





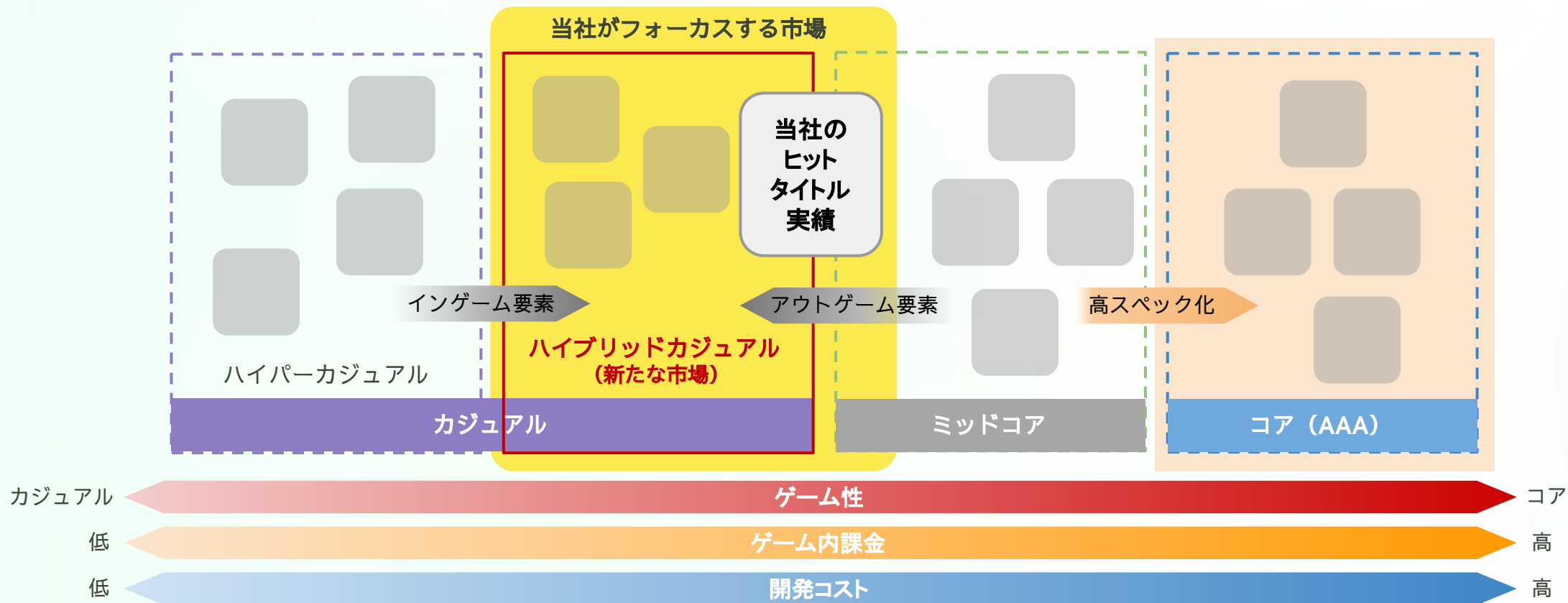
2022年以降の世界のゲーム市場は調整局面となり横ばい推移が続く  
当社がシェア拡大を目指す世界のモバイルゲーム市場は今も最大市場に変わりはない



(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23」、「ファミ通モバイルゲーム白書24」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 2024」から各年の市場規模を2023年年間TTB平均1\$=139.56円を使用して当社作成

## モバイルゲーム市場内は「カジュアル」と「AAA」への二極化が進行

- 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10億円前後の従来のミッドコアがヒット  
困難な市場環境に変化、モバイルゲーム市場内で「カジュアル」と「AAA」への二極化が進行
- 「カジュアル」内は『ハイブリッドカジュアル（アプリ内課金+アプリ内広告収入のハイブリッドマネタイズモデル）』が  
新たな市場としてグローバルで成長、**当社は『ハイブリッドカジュアル』のシェア拡大に今後フォーカス**





## 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モバイルゲーム

## 特性 ～長期運営型～

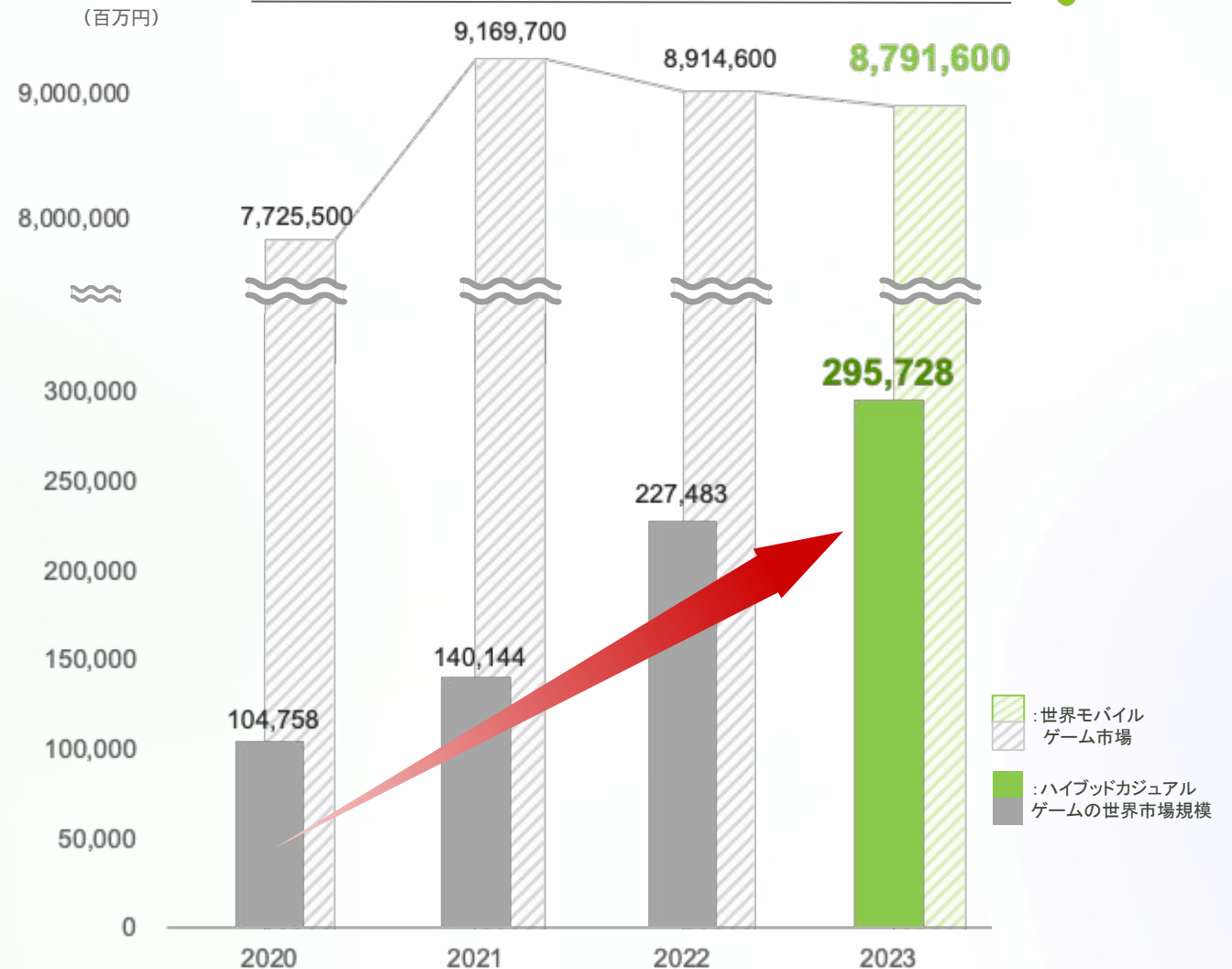
- ・インゲームだけで遊べる要素に加え、アウトゲーム要素を合わせ持つゲーム特性
- ・カジュアルゲームに比べプレイ時間が長い傾向
- ・カジュアルゲームに比べユーザー継続率が高い傾向
- ・開発コストはミッドコアに比べ低い傾向

▶ 長期運営実績をもつ当社の強みを活かす

## 世界市場規模 ～2023年で約2,900億円～

ハイブリッドカジュアルゲームの世界市場規模は、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、2023年には2020年に比べ約2.8倍の規模へ成長

世界のモバイルゲームとハイブリッドカジュアル市場規模



(出典) モバイルハイブリッドカジュアルゲームの世界AP収益: Sensor Tower「2024年世界のモバイルゲーム市場予測」をもとに2023年年間TTB平均1\$=139.56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24」をもとに当社作成



世界ハイブリッドカジュアル領域で重要なファクターとなる  
『カジュアル』×『長期運営』×『グローバル』×『IP活用』は積み上げた実績を活用  
現在開発中の新規タイトルで今後のシェア獲得を目指す

創業来、10年以上にわたる  
一貫したタイトル開発・運営



当社が積み上げた  
強みやノウハウ



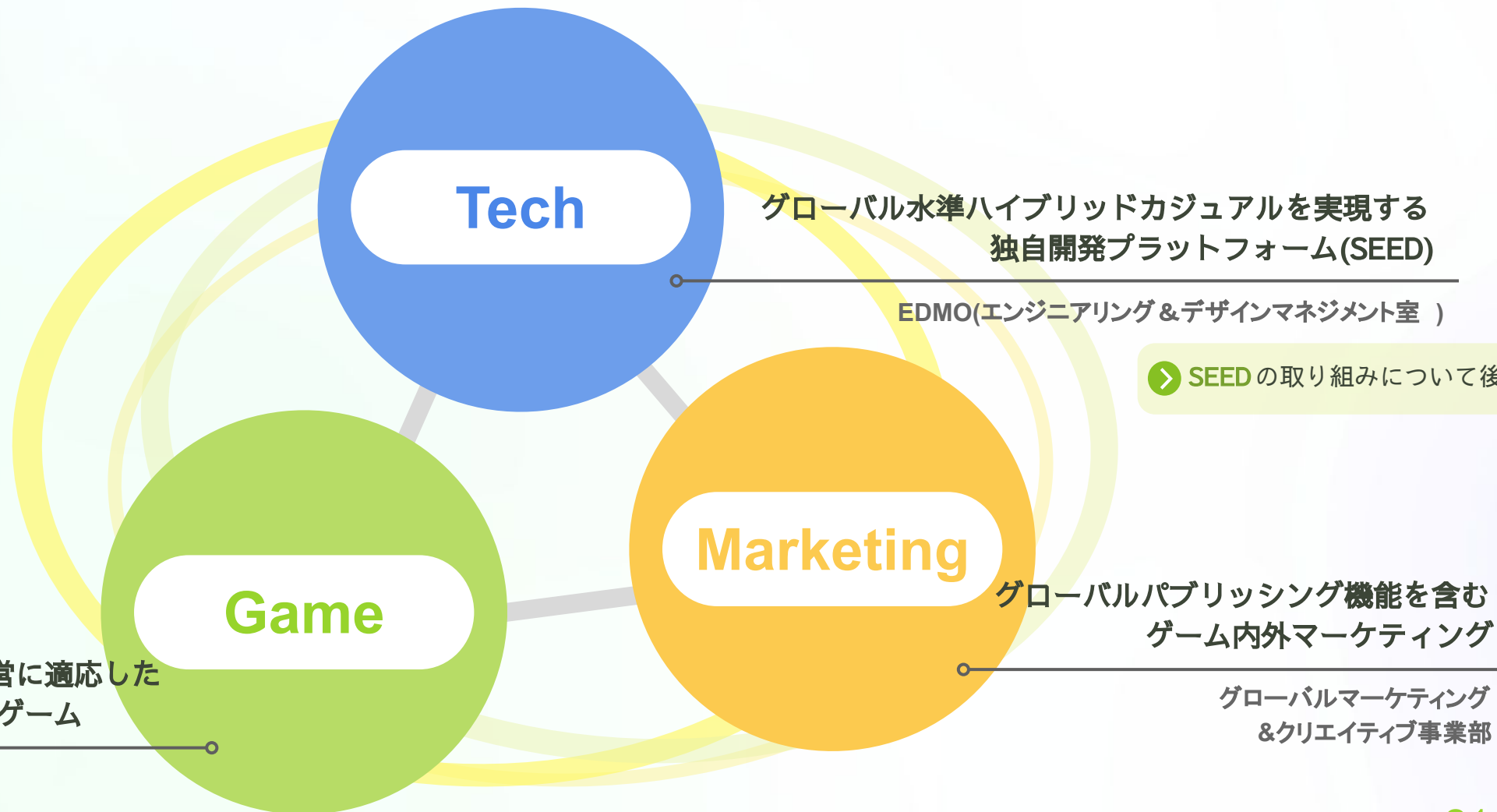
世界ハイブリッドカジュアル  
領域でも重要なファクター

フォーカス

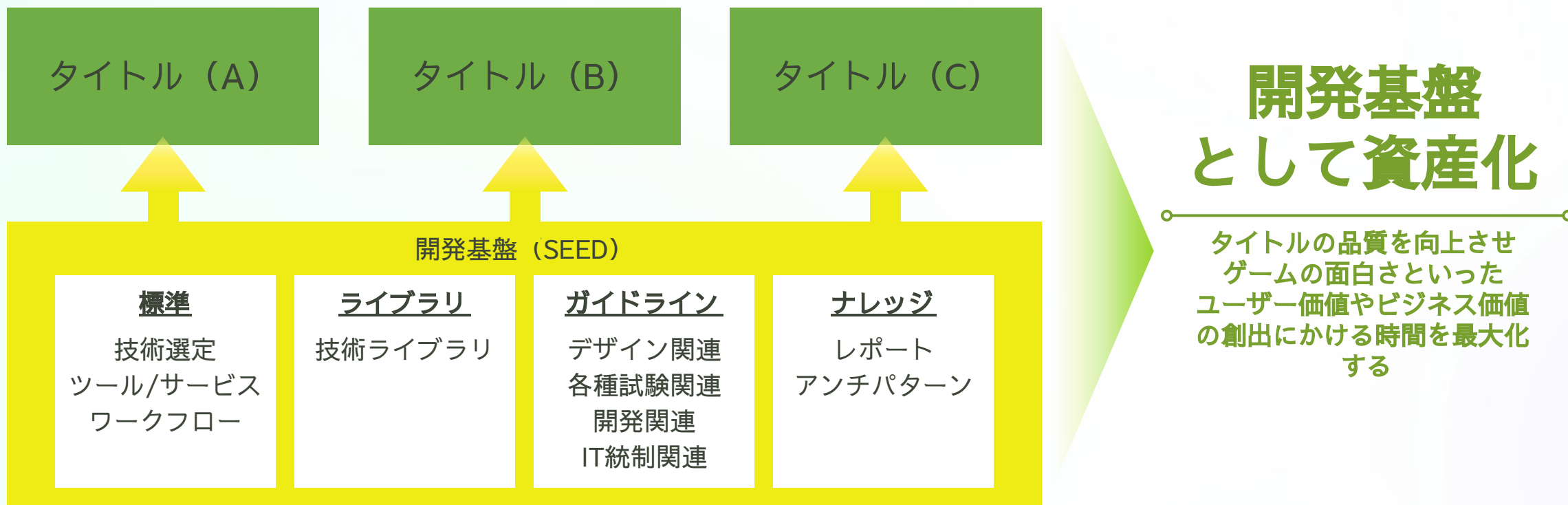
急拡大する  
世界ハイブリッドカジュアル領域  
でのシェア獲得を目指す



機能別専門性の高い各部署が全社横断で連携することで、  
グローバル水準ハイブリッドカジュアルの効率的な開発・運営が可能



タイトル毎に発明しないように、また使用技術/ツールがバラバラでナレッジが分散しないように、開発基盤として資産化し、競争力としての強みの1つとする



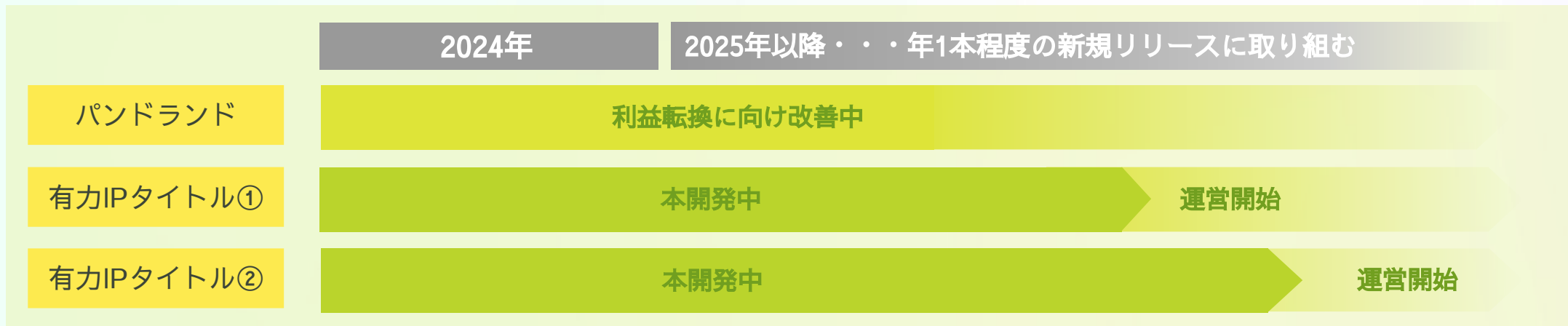
開発基盤の開発・構築は進捗しており、現在開発中の新規タイトルにもSEEDを活用予定

新規タイトル2本を開発中、2025年以降も年1本程度の新規リリースに取り組む

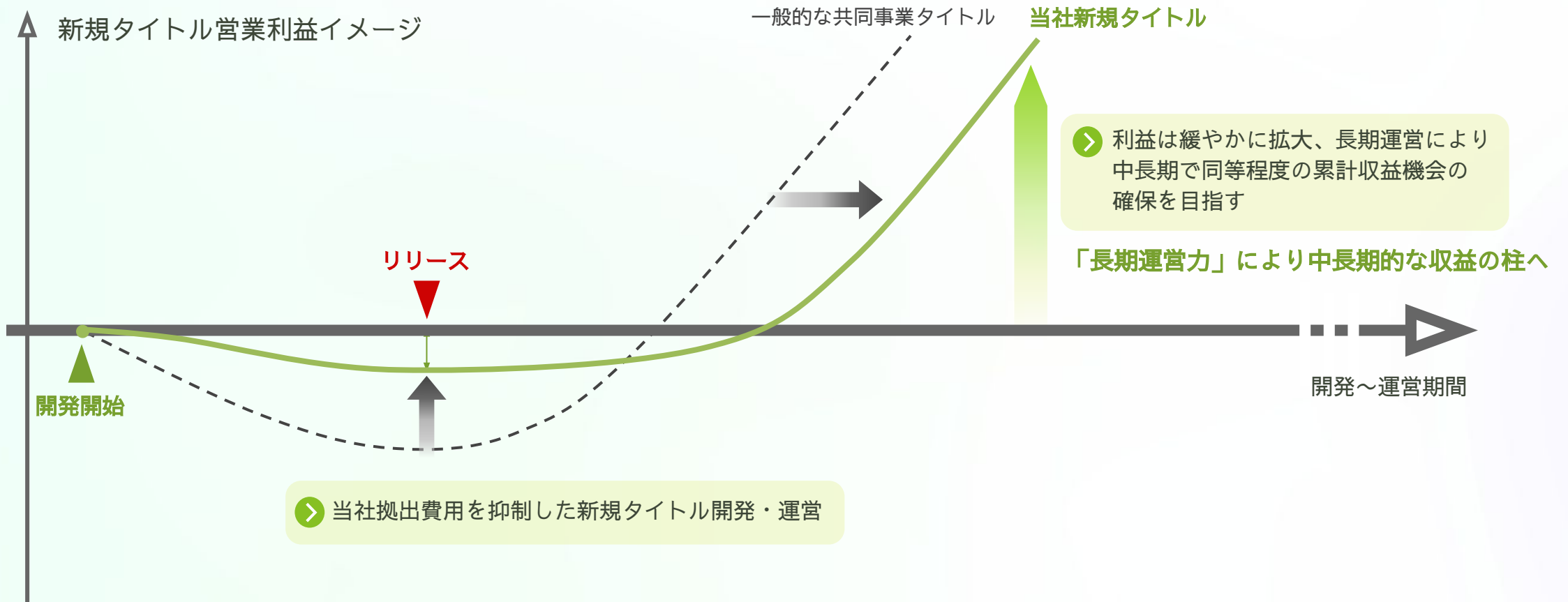


▶▶ 開発中の新規タイトルは「パンドランド」同様、幅広いユーザーを対象にした長期運営を前提としたモバイルゲームを開発、協業先の有力IPの認知度を活用の上で、それぞれ新たなゲーム体験の提供を目指す

## 運営・開発スケジュールイメージ



共同事業である「パンドランド」や開発中の新規タイトルでは、当社拠出費用抑制を重視し、そのトレードオフで事業利益が緩やかな拡大となる座組を採用。  
強みの「長期運営力」を活かし、**中長期で同等程度の累計収益機会の確保**に努める。





ハイブリッドカジュアルゲーム分野への取り組みに最適な体制を構築する目的で、2024年11月27日および同年12月1日付で役員体制および組織体制を変更

### 組織体制の変更

- ・ 当社の全事業プロジェクトを所管する「ユニバーサルゲーム事業部」を「モバイルゲーム事業本部」に改称
- ・ 事業本部内で進行する各プロジェクトに対し、担当の取締役および執行役員を配置

### 役員体制の変更

- ・ 当社の事業に関する業務執行を統括するCOO（Chief Operating Officer）を新設、取締役CFO佐藤が取締役COO兼CFOに就任し「モバイルゲーム事業本部」を管掌
- ・ モバイルゲーム開発および運営に高い知見と実績を持つ3名を執行役員として任命

▶▶ 各プロジェクトの機動力の向上や意思決定の迅速化を図り、事業成長の加速を目指す



## 2025年8月期 通期見通し





## 2Qは前年同期比、1Q比ともに増収、営業黒字を想定、1Q投資先行分の吸収に努める

25/8期2Q  
売上高  
(QoQ)

▶ 2Qは前年同期と1Q比ともに増収を想定

「クラフィ」 9.5周年記念キャンペーンなどの効果より1Q比で増収を想定

「パンドランド」 1Qと概ね同等の運営売上高を想定

「新規開発」 開発進捗に応じた開発売上高は1Q比で増収を想定

25/8期2Q  
営業利益  
(QoQ)

▶ 2Qは営業黒字を想定し、1Q投資先行分の吸収に努める

「クラフィ」 1Q比で増収を主因に増益を想定

「パンドランド」 1Qと同様に運営投資先行を想定

「新規開発」 開発進捗に応じ開発投資負担は1Q比で増加を想定

※その他、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。



## 2025年8月期は成長投資先行の中で、通期で前期比増収と営業黒字を想定 成長投資後の利益成長フェーズに向け、引き続き事業戦略を推進する

### 各タイトルの見通し

#### 「クラフィ」

- ・ 運営10年目での再成長（前期比で増収増益）を目指す方針
- ・ 10周年の節目に合わせ、ユーザー復帰に向けたプロモーションを中心に実施予定

#### 「パンドランド」

- ・ 現状は運営投資先行の状態、2025年8月期内の利益転換への目処立てに向け引き続き努める

#### 「新規開発」

- ・ 協業先との有力IPタイトル2本を開発中、2025年以降も年1本程度の新規リリースに取り組む
- ・ 開発進捗に応じて、前期比で開発売上高の増収を見込む一方、開発投資負担は増加を想定

※2025年8月期の業績予想は非開示とする方針です。近年の世界のモバイル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、業績動向の精緻な予測が困難であること等から、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ております。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。

※2025年8月期の配当予想は無配を予定しております。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。



## Appendix. 会社概要





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。



## クラッシュフィーバー (クラフィ)

- ・日本版 (2015/7~)
- ・繁体字版 (2016/5~2023/12)
- ・英語版 (2016/10~2023/12)



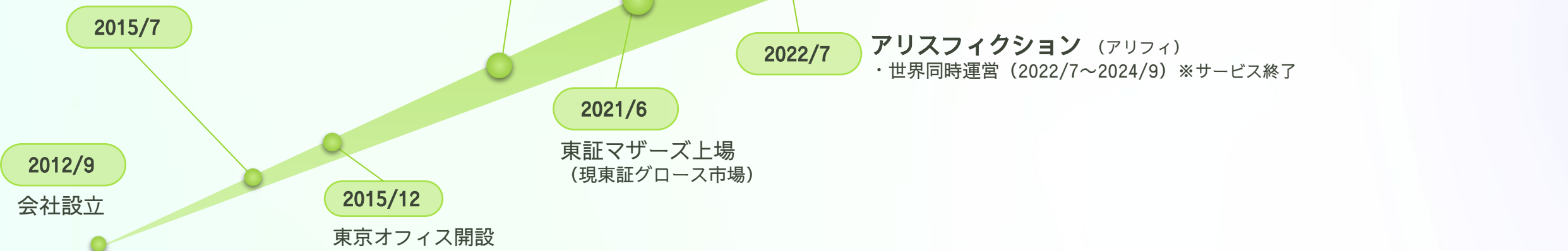
## ジャンプチ ヒーローズ (ジャンプチ)

- ・日本版 (2018/3~2024/3)
- ・繁体字版 (2019/6~2024/3) ※サービス終了



## パンドランド

- ・日本版 (2024/6~)



## アリスフィクション (アリフィ)

- ・世界同時運営 (2022/7~2024/9) ※サービス終了



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COO兼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)

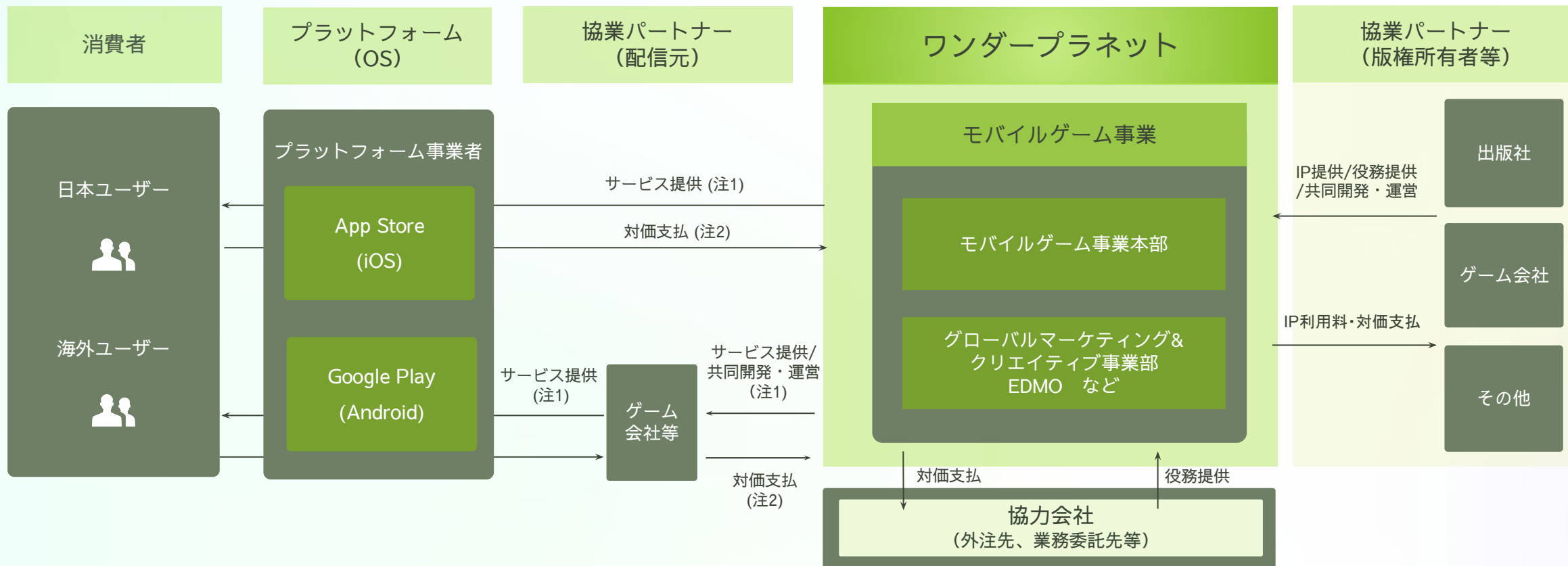
社外

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)





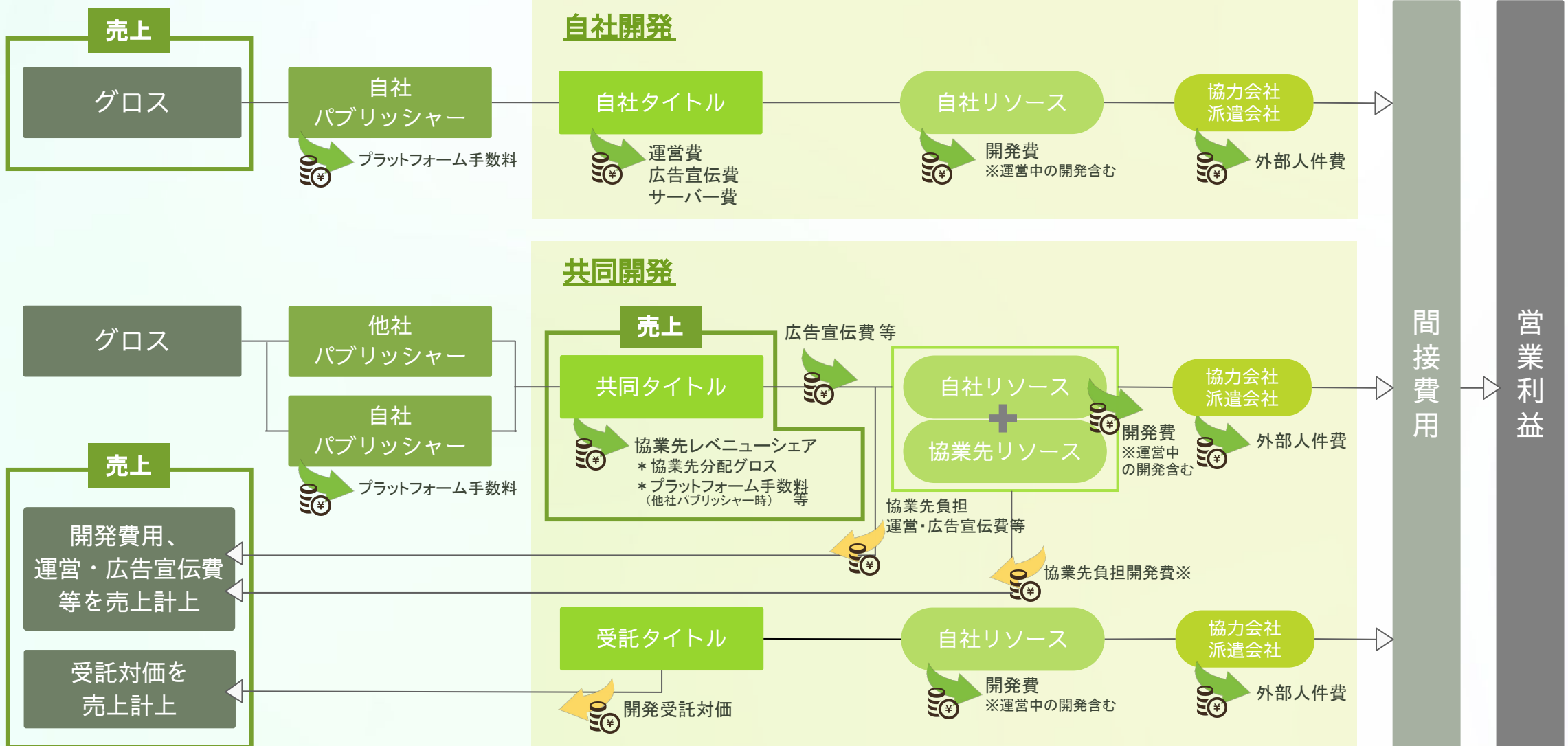
(注) 1. ユーザーへの提供は、当社がプラットフォームを通じて直接ユーザーにサービス提供を行う場合と、協業パートナーを通じて行う場合があります。  
 2. ユーザーが購入したアイテム等の代金のうちプラットフォーム利用にかかる手数料や協業パートナーへの収益分配額を控除した金額や、受託開発タイトルの対価を受領する場合があります。

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。

# 収益モデル



:コスト
 :収益



※開発負担金を費用計上するパターンもあります。



## 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"><li>・ジャンル：ブッ壊し！ポップ☆RPG</li><li>・運営10年目と長期運営中で、2025年7月に10周年を迎える</li></ul>



## 共同開発タイトル

タイトル名	パンドランド
企画・監修	ゲームフリーク
開発・運営	ワンダープラネット
概要	<ul style="list-style-type: none"><li>・ジャンル：カジュアル海洋冒険譚RPG</li><li>・2024年6月24日に国内サービスを開始</li></ul>

## 2024年8月期内に株主構成に大きな変更はなし

株式の状況（2024年8月末現在）

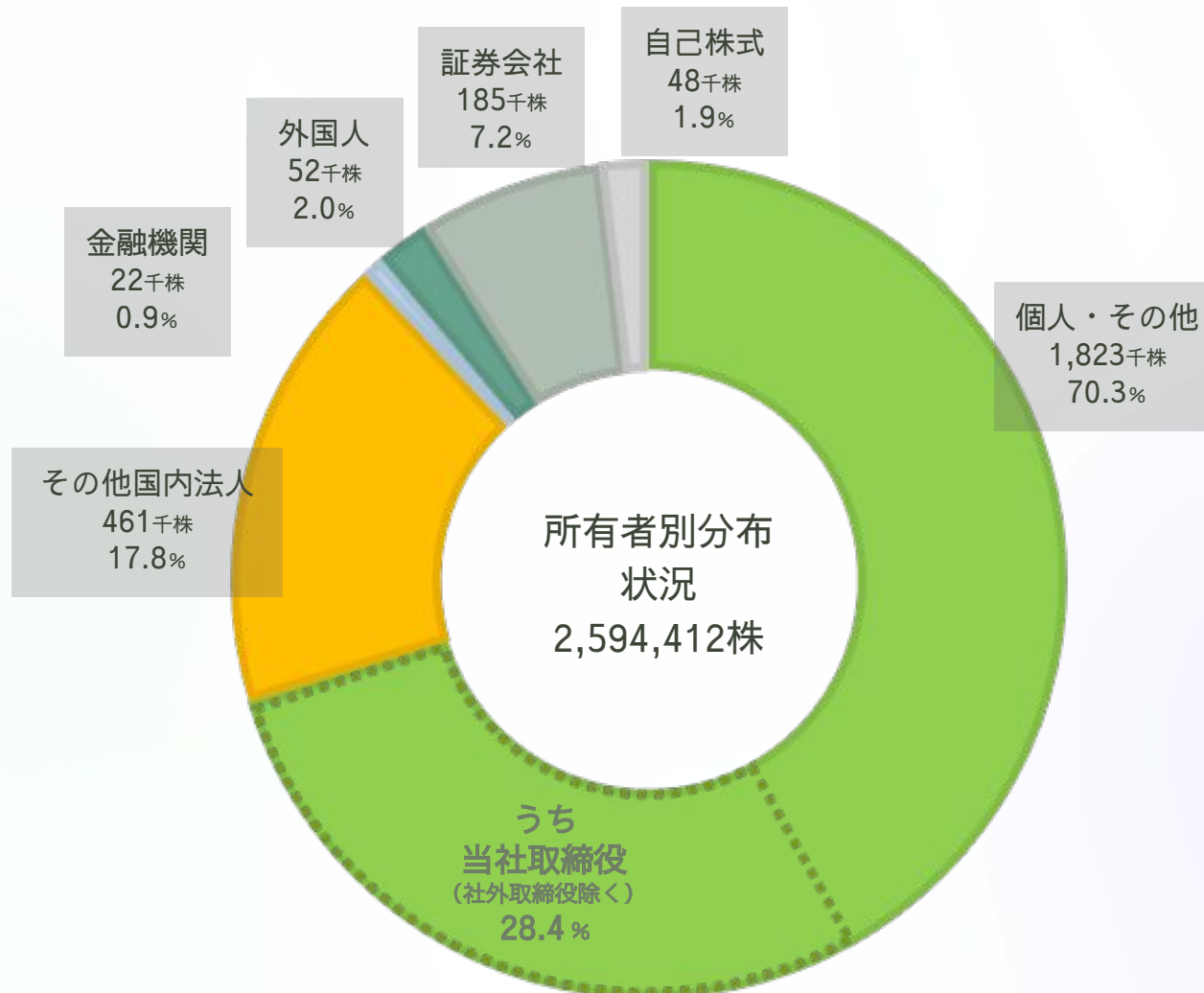
証券コード	4199
発行済み株式総数	2,594,412株
株主数	1,672名

大株主の状況（2024年8月末現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	375,000	14.73
Happy Elements株式会社	350,000	13.75
石川篤	225,000	8.84
久手堅憲彦	105,000	4.12
西條晋一	100,000	3.93
ユナイテッド株式会社	90,300	3.55
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	3.36
SBI証券株式会社	57,702	2.07
NVCC8号投資事業有限責任組合	43,200	1.70
ワンダープラネット従業員持株会	42,700	1.68

※ 2024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。





## Appendix. 業績指標等



（百万円、▲は損失）	20/8期	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
売上高	3,434	3,585	3,422	3,464	2,449
売上総利益	897	806	178	682	717
売上総利益率（%）	26.1%	22.5%	5.2%	19.7%	29.3%
販管費及び一般管理費	584	545	1,450	632	596
営業利益	312	260	▲1,272	49	121
営業利益率（%）	9.1%	7.3%	-	1.4%	4.9%
経常利益	312	261	▲1,291	28	113
経常利益率（%）	9.1%	7.3%	-	0.8%	4.6%
当期純利益	224	825	▲1,887	▲236	92
当期純利益率（%）	6.5%	23.0%	-	-	3.8%

※ 2020年8月期は連結決算を記載

(百万円、▲は損失)	24/8期				25/8期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	626	614	398	810	531
売上総利益	203	213	48	252	90
売上総利益率 (%)	32.4%	34.7%	12.1%	31.2%	17.0%
販管費及び一般管理費	139	144	132	179	145
営業利益	63	68	▲84	73	▲54
営業利益率 (%)	10.2%	11.1%	-	9.0%	-
経常利益	62	66	▲88	72	▲58
経常利益率 (%)	10.0%	10.9%	-	8.9%	-
当期純利益	16	89	▲102	88	▲66
当期純利益率 (%)	2.6%	14.5%	-	11.0%	-



# PL四半期別コスト内訳推移



(百万円)	24/8期				25/8期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	QoQ	YoY
<b>売上高</b>	<b>626</b>	<b>614</b>	<b>398</b>	<b>810</b>	<b>531</b>	▲34.5%	▲15.2%
支払手数料	70	94	42	137	36	▲73.5%	▲47.9%
人件費	278	266	257	246	245	▲0.4%	▲11.8%
外注費	86	75	104	157	152	▲3.5%	+76.9%
通信費	23	16	14	32	17	▲47.2%	▲25.3%
広告宣伝費	5	8	2	43	8	▲81.1%	+49.4%
その他	98	84	63	119	126	+6.0%	+27.8%
<b>費用合計</b>	<b>562</b>	<b>545</b>	<b>483</b>	<b>737</b>	<b>586</b>	▲20.5%	+4.3%
<b>営業利益</b>	<b>63</b>	<b>68</b>	<b>▲ 84</b>	<b>73</b>	<b>▲ 54</b>	-	-
従業員数	165	153	151	146	144		



	20/8期	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
現金及び現金同等物	1,061	1,847	1,203	1,029	1,330
<b>流動資産合計</b>	<b>1,928</b>	<b>2,691</b>	<b>2,232</b>	<b>1,662</b>	<b>1,830</b>
無形固定資産 ・うち運営権	-	-	326	256	186
投資その他の資産 ・うち繰延税金資産	311	952	341	82	64
<b>固定資産合計</b>	<b>449</b>	<b>1,019</b>	<b>766</b>	<b>398</b>	<b>315</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</b>	<b>2,999</b>	<b>2,061</b>	<b>2,146</b>
短期借入金	177	-	-	-	-
社債 ・1年内償還予定の社債含む	-	-	520	494	236
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	62	437	673	425	689
<b>負債合計</b>	<b>1,333</b>	<b>1,345</b>	<b>2,571</b>	<b>1,432</b>	<b>1,409</b>
<b>純資産合計</b>	<b>1,043</b>	<b>2,365</b>	<b>427</b>	<b>629</b>	<b>736</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</b>	<b>2,999</b>	<b>2,061</b>	<b>2,146</b>

※ 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)	20/8期 (※連結)	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
営業活動によるキャッシュ・フロー	532	17	▲890	▲331	298
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲45	83	▲399	▲255	248
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲17	684	645	152	13
<b>現金及び現金同等物の増減額（▲：減少）</b>	<b>470</b>	<b>785</b>	<b>▲643</b>	<b>▲434</b>	<b>560</b>
現金及び現金同等物の期首残高	593	1,061	1,847	1,203	769
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	<b>1,063</b>	<b>1,847</b>	<b>1,203</b>	<b>769</b>	<b>1,330</b>

※ 2020年8月期は連結決算を記載

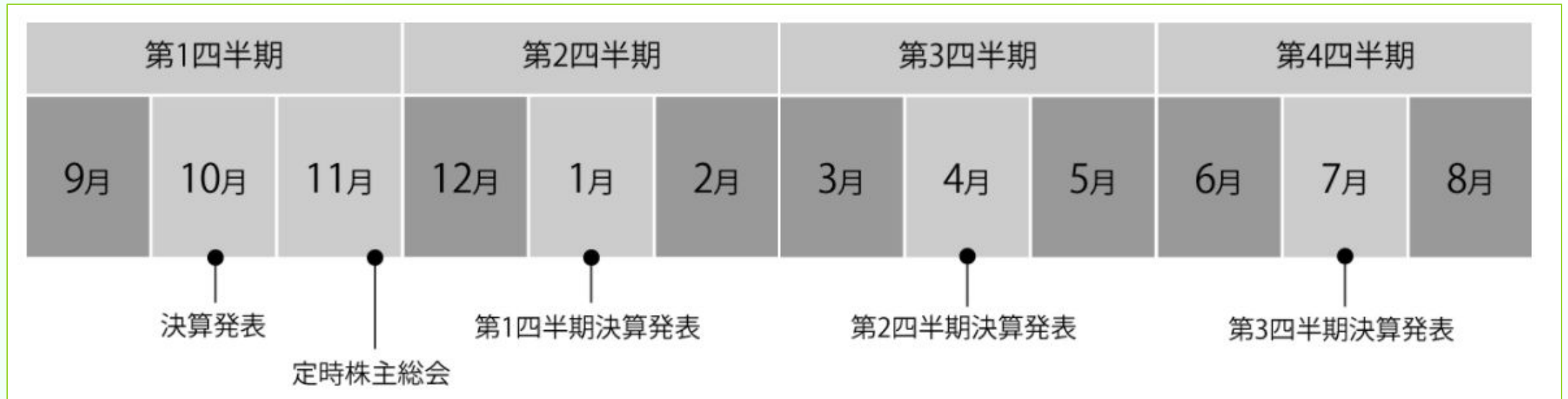
リスク項目	概要と対応方針	発生可能性	影響度	機会
競争	当社は、モバイルゲームの企画・開発・運営・販売を行っていますが、類似サービスを提供する企業等は多数存在し競争は激化しています。 当社では複数のタイトルを開発・運営中であり、今後もこれまでに培った開発・運営のノウハウを活かし、ユーザーニーズを的確に捉え、競合他社と差別化したサービス提供に努めてまいります。	中	大	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規タイトル開発</li> <li>運営力強化</li> </ul>
プラットフォーム事業者	当社のモバイルゲームは、Apple Inc.が運営するApp 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"> <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、モバイルゲーム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>
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、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、モバイル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"> <li>新規タイトル開発</li> <li>新規ユーザー獲得</li> <li>ユーザー満足度向上</li> </ul>

※その他のリスクは、有価証券報告書の「事業等のリスク」を参照ください。

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。