

2025年8月期 第2四半期 決算説明資料

2025年4月14日（月）



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	5
2. 2025年8月期2Q 決算概要	8
3. 今後の事業の取り組み	17
4. 2025年8月期 通期見通し	25
5. Appendix. 会社概要	28
6. Appendix. 業績指標等	36



1 | 2Qは想定通りに増収、営業利益9百万円の営業黒字で着地

- 2Qは売上高632百万円（QoQ +19.1%）、営業利益9百万円（QoQ 黒字）
 - ・「クラフィ」は9.5周年記念キャンペーンが堅調に推移し増収増益
 - ・新規タイトルや「パンドランド」等の開発・運営売上高は概ね横ばい（2Qの開発・運営売上高は320百万円）
 - ・「パンドランド」グローバルローンチ決定に伴い、追加投資負担20百万円が発生するも、会社全体で営業黒字の範囲にその影響をコントロールして着地
 - ・5億円の無担保社債の発行に伴い、社債発行費11百万円を営業外費用に計上

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
 - ・4月下旬に「パンドランド」グローバルローンチを予定
 - ・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、うち今夏リリース予定のタイトルは近々公表予定

「パンドランド」は4月下旬にグローバルローンチを予定
広告投資はまず繁体字中国語圏から注力、順に海外の各エリアのシェア拡大に取り組む



英語、繁体字中国語、韓国語の3言語を追加し、100以上の国や地域に1ビルドで展開予定
まず注力する繁体字圏の事前登録数はセルラン上位を取るに十分な数字を計画通りに既に積み上げ



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

143名（2025年2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2Q 決算概要





2Qは想定通りの増収で営業利益9百万円、追加投資発生も営業黒字にコントロール

	2Q (2024/12~25/2)	2Q累計 (2024/9~2025/2)
売上高	632 百万円 QoQ +19.1 % YoY +3.1 %	1,164 百万円 YoY ▲6.1 %
営業利益	9 百万円 QoQ 黒字転換 YoY ▲86.6 %	▲45 百万円 YoY 赤字
2Qの主な増減要因 (QoQ)	▶ 売上高 【増加要因】「クラフィ」は9.5周年記念キャンペーン実施による増収 【その他】 新規タイトルや「パンドランド」等の開発・運営売上高は概ね横ばい (2Qの開発・運営売上高は320百万円) ▶ 営業利益 【増加要因】「クラフィ」9.5周年記念キャンペーン実施による増益 【減少要因】「パンドランド」グローバルローンチ追加投資負担20百万円が発生	

「クラフィ」

- ・ 24/11-12 『TVアニメ「株式会社マジルミエ」』 コラボ 実施
- ・ 24/12-25/1 9.5周年記念キャンペーン 実施
- ・ 25/1-2 「初音ミク」 コラボ 実施



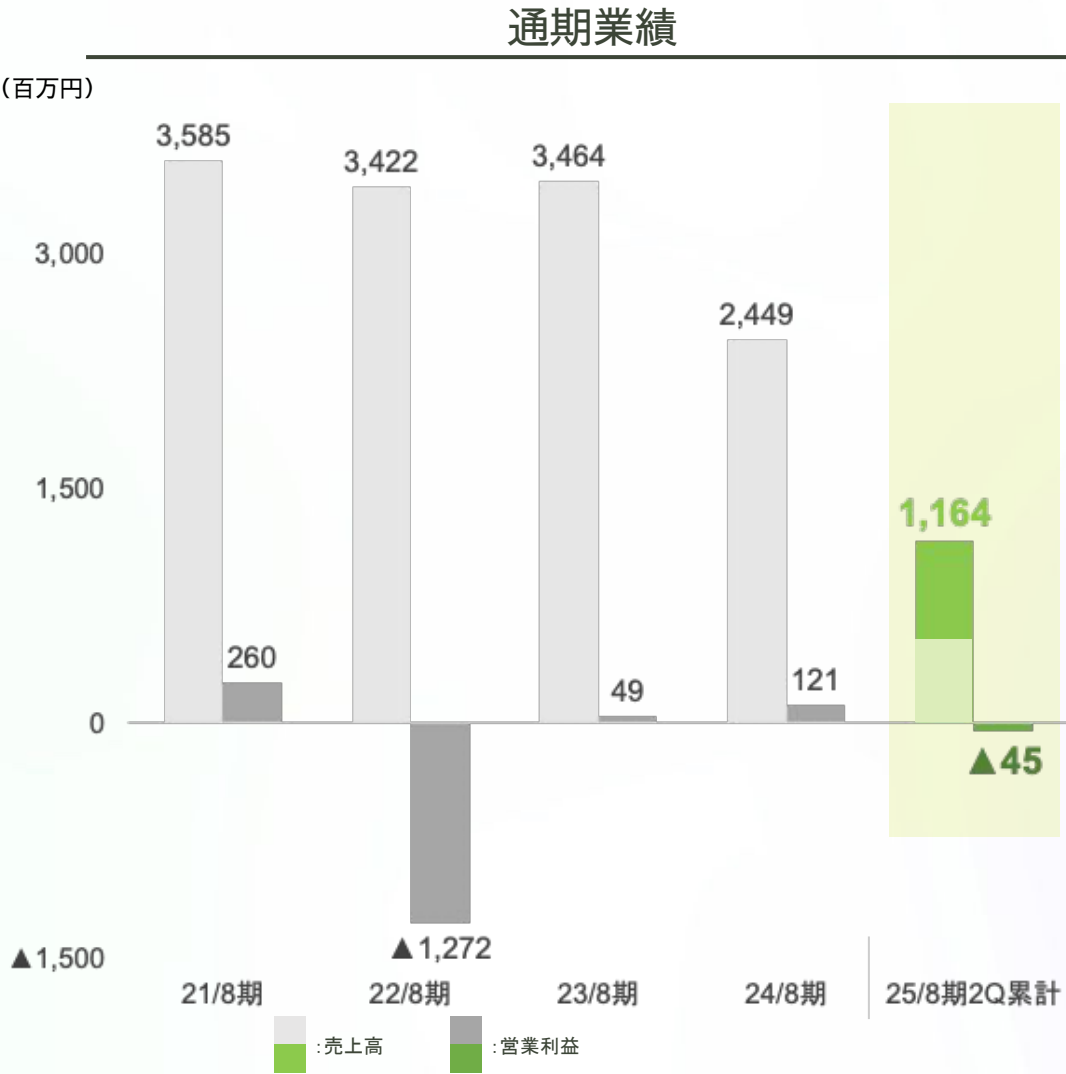
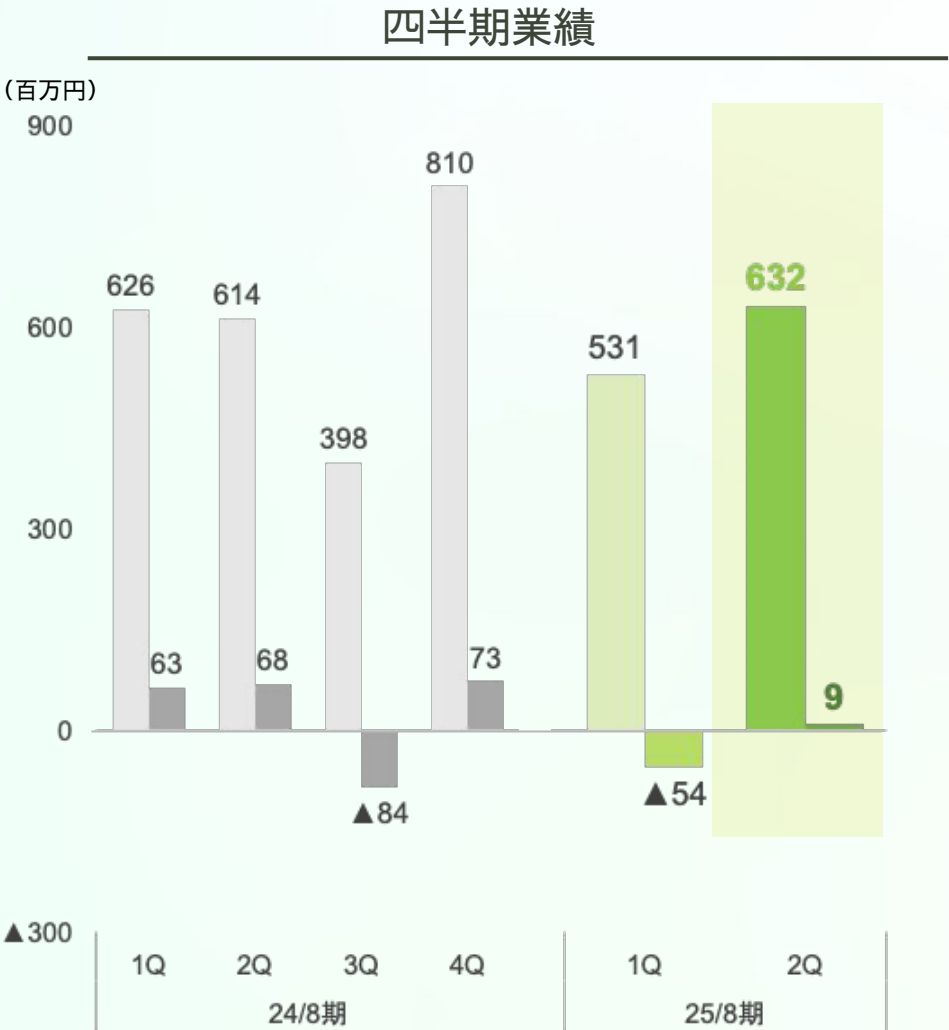
「パンドランド」

- ・ 24/11-12 TVアニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」 コラボ 実施
- ・ 25/2 25/4下旬にグローバルローンチ決定を公表
- ・ 25/2-3 「ロックマン」シリーズコラボ 実施





2Qは追加投資発生も営業黒字、通期の前期比増収と営業黒字の想定に変更ない進捗

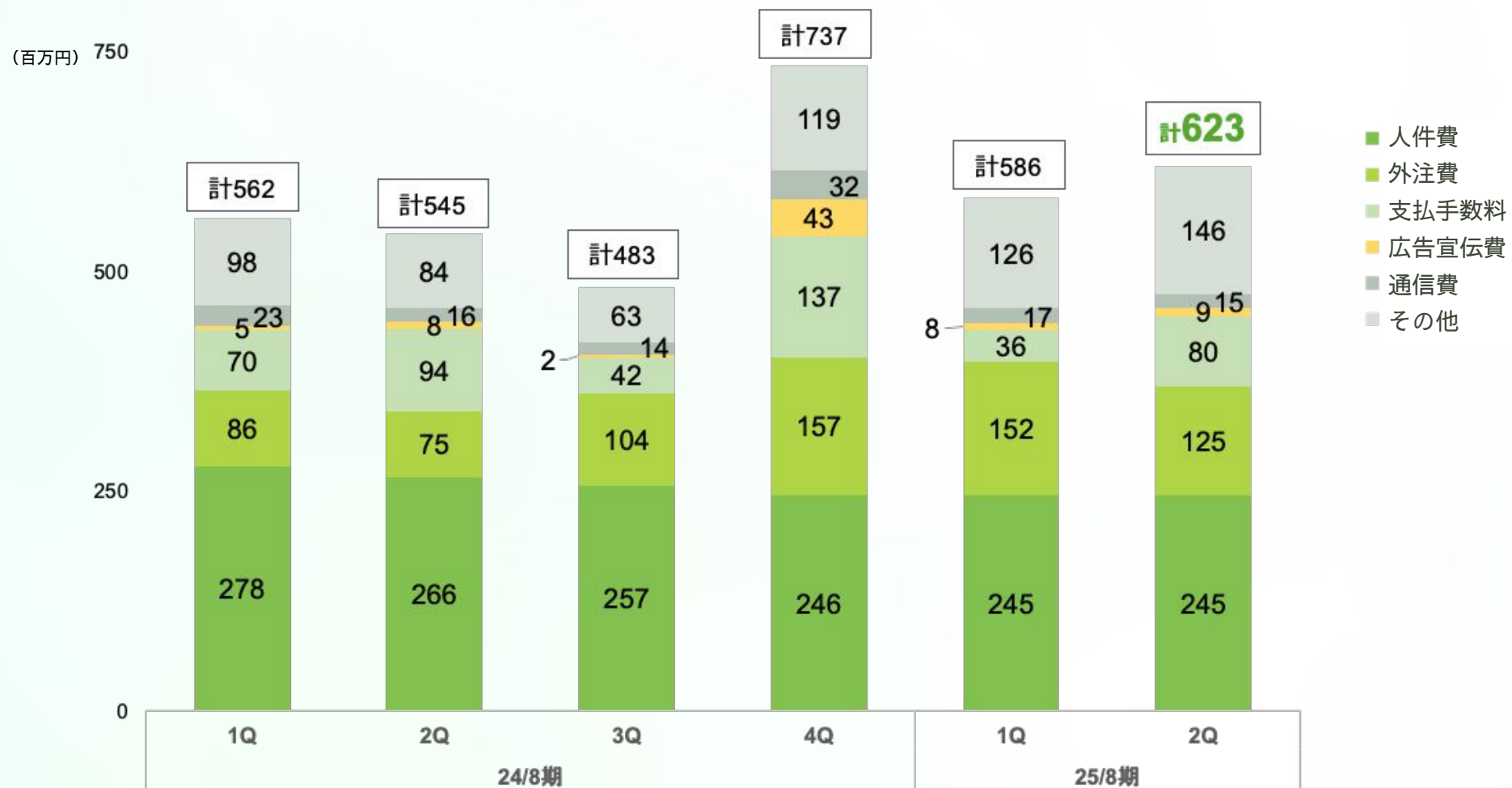


5億円の無担保社債の発行に伴い、社債発行費11百万円を営業外費用に計上

(百万円)	24/8期					25/8期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	QoQ 増減額 増減率	YoY 増減額 増減率
売上高	626	614	398	810	2,449	531	632	+101 +19.1%	+18 +3.1%
営業利益	63	68	▲84	73	121	▲54	9	+64 -	▲59 ▲86.6%
(営業利益率)	10.2%	11.1%	-	9.0%	4.9%	-	1.5%	-	▲9.7%
経常利益	62	66	▲88	72	113	▲58	▲4	+53 -	▲71 -
(経常利益率)	10.0%	10.9%	-	8.9%	4.6%	-	-	-	-
純利益	16	89	▲102	88	92	▲66	▲24	+42 -	▲113 -
(純利益率)	2.6%	14.5%	-	11.0%	3.8%	-	-	-	-

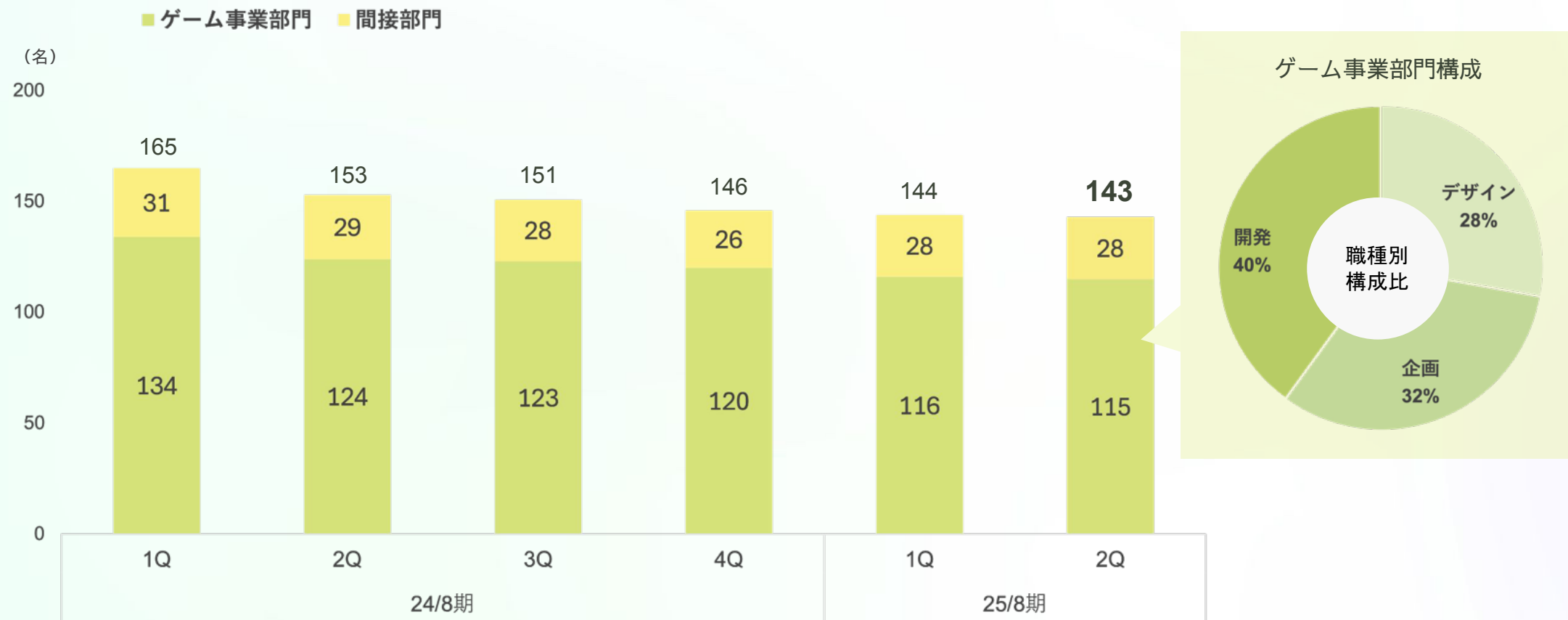
2Qの会社全体のコストは623百万円 (QoQ+6.3%)

新規開発・運営投資は順調に進捗、その上で営業黒字にコントロールして着地



※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。

2Q末は143名、現在の事業運営に適正化した現人数規模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。

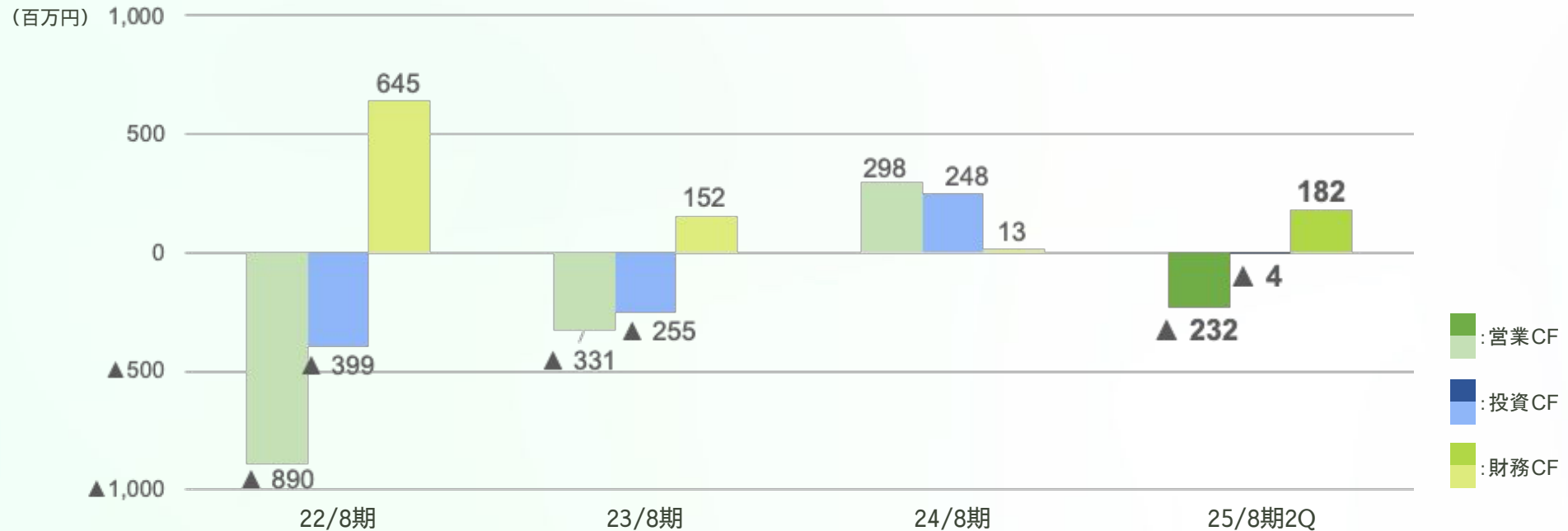
2Qに5億円の無担保社債を発行

(百万円)	2024/8末	2025/2末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	1,330	1,274	▲55	増加：社債の発行 減少：借入金の約定返済、社債の償還
流動資産	1,830	1,739	▲91	増加：売掛金の増加 減少：未収入金の減少、仕掛品の減少
有形固定資産	22	23	+1	
無形固定資産	186	151	▲34	減少：運営権の償却
投資その他の資産	106	85	▲21	減少：繰延税金資産の減少
固定資産	315	260	▲55	
資産合計	2,146	1,999	▲147	
社債 ・1年内償還予定の社債含む	236	587	+351	増加：社債の発行 減少：社債の償還
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	689	531	▲157	減少：約定返済
負債合計	1,409	1,343	▲66	減少：未払金の減少、前受金の減少
純資産合計	736	656	▲80	減少：利益剰余金の減少
負債純資産合計	2,146	1,999	▲147	

※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。

現金及び現金同等物の2Q末残高は、前年同期比473百万円の増加

(百万円、▲は減少)	24/8期2Q (2023/9～2024/2)	25/8期2Q (2024/9～2025/2)	増減額	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	205	▲232	▲438	減少：未払金の減少、前受金の減少
投資活動によるキャッシュ・フロー	75	▲4	▲79	増加：預り保証金の受入 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	▲249	182	+431	増加：社債の発行 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	31	▲55	▲87	
現金及び現金同等物の期末残高	801	1,274	+473	





今後の事業の取り組み

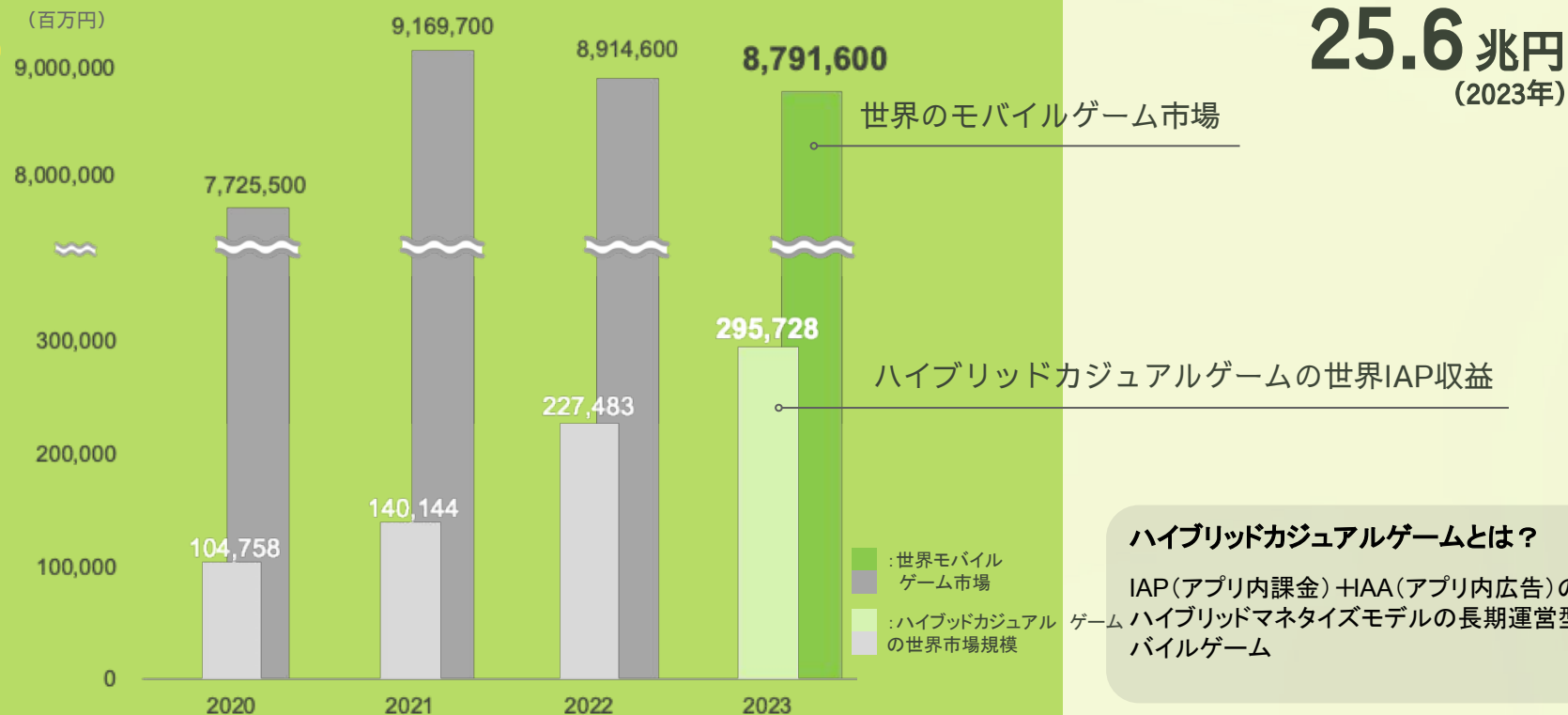


2022年以降、世界のゲーム市場・モバイルゲーム市場は調整局面に入る
一方、注力領域のハイブリッドカジュアルゲームは2020年対比で約2.8倍の成長市場

世界モバイルゲーム市場

8.7 兆円
(2023年)

当社がシェア拡大を
目指す市場

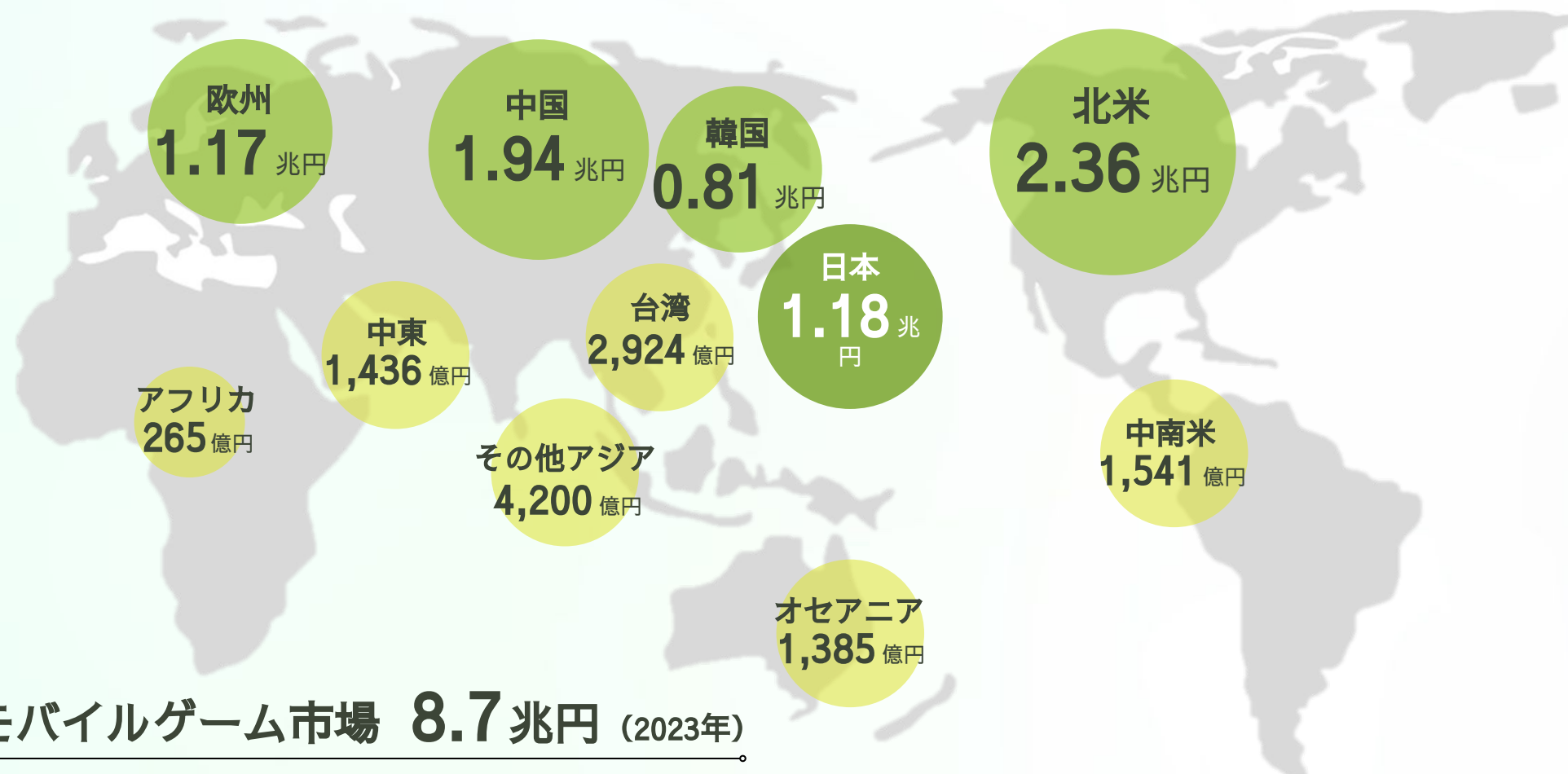


ハイブリッドカジュアルゲームとは？

IAP(アプリ内課金)+HAA(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

(出典) 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2023」、「ファミ通モバイルゲーム白書2024」をもとに当社作成
世界ゲーム市場全体: newzoo「Global Games Market Report 2020」～「Global Games Market Report 2024」、
モバイルハイブリッドカジュアルゲームの世界IAP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

世界のモバイルゲーム市場のうち、最大の市場は北米の2.36兆円
海外の各エリアや国単位でも、それぞれまとまった市場規模を有している



世界のモバイルゲーム市場 **8.7 兆円** (2023年)

(出典) 角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書024」をもとに当社作成

(C) WonderPlanet Inc. All Rights Reserved.

「パンドランド」は4月下旬にグローバルローンチ予定
開発中の有力IPタイトルは2本、うち今夏リリース予定のタイトルは近々公表予定

「パンドランド」

日本先行リリースを経て、
4月下旬グローバル展開予定

▶ まず注力する繁体字圏の事前登録数は
セルラン上位を取るに十分な数字を
計画通りに既に積み上げ

開発中①

協業先との
有力IPタイトル

▶ 2025年以降も年1本程度の新規リリースに取り組む
▶ 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中
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

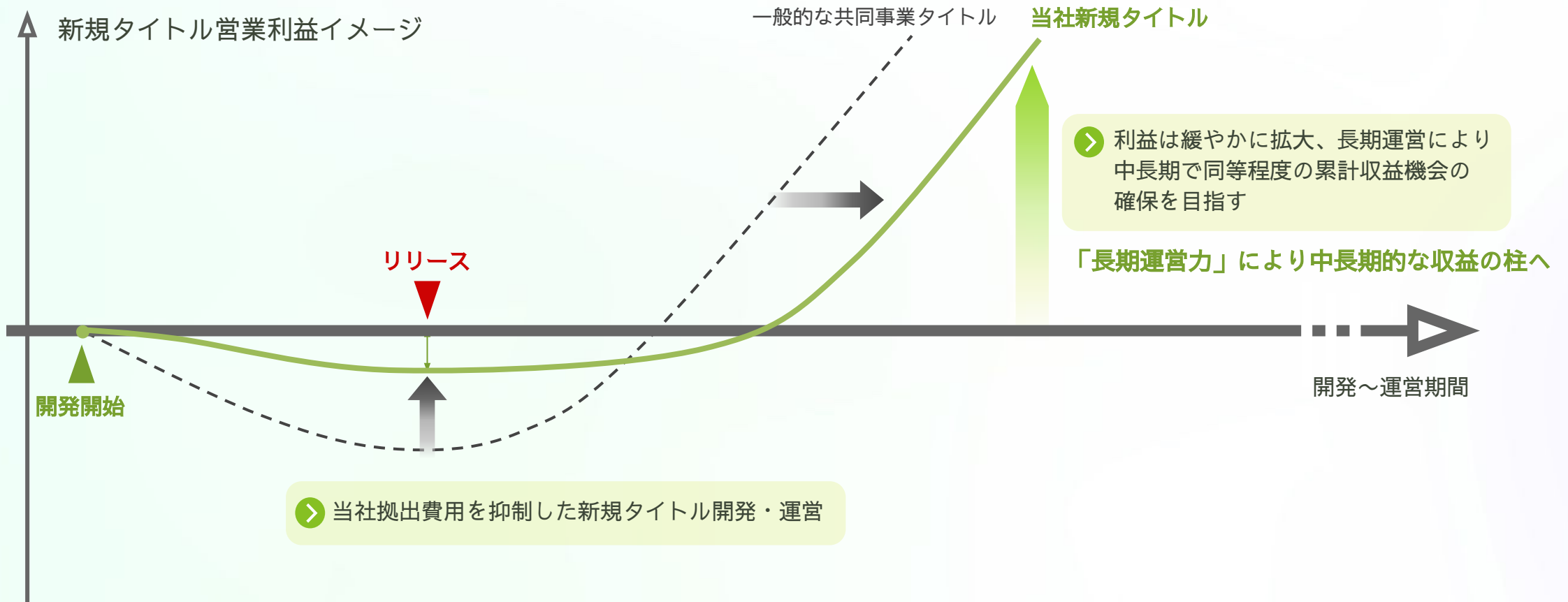
開発中②

協業先との
有力IPタイトル

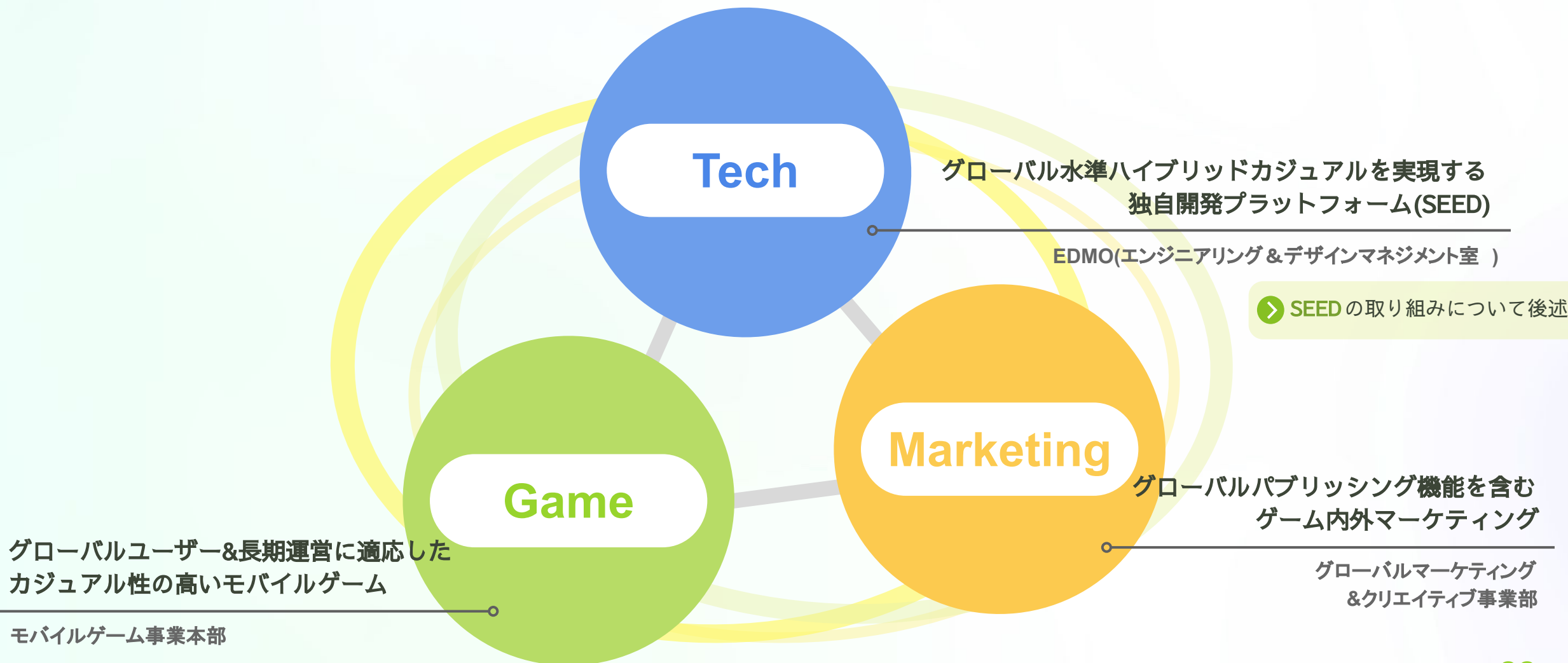
運営・開発スケジュールイメージ

	2024年	2025年以降・・・年1本程度の新規リリースに取り組む
パンドランド	日本版先行運営	世界同時運営開始
有力IPタイトル①	本開発中	運営開始
有力IPタイトル②	本開発中	運営開始

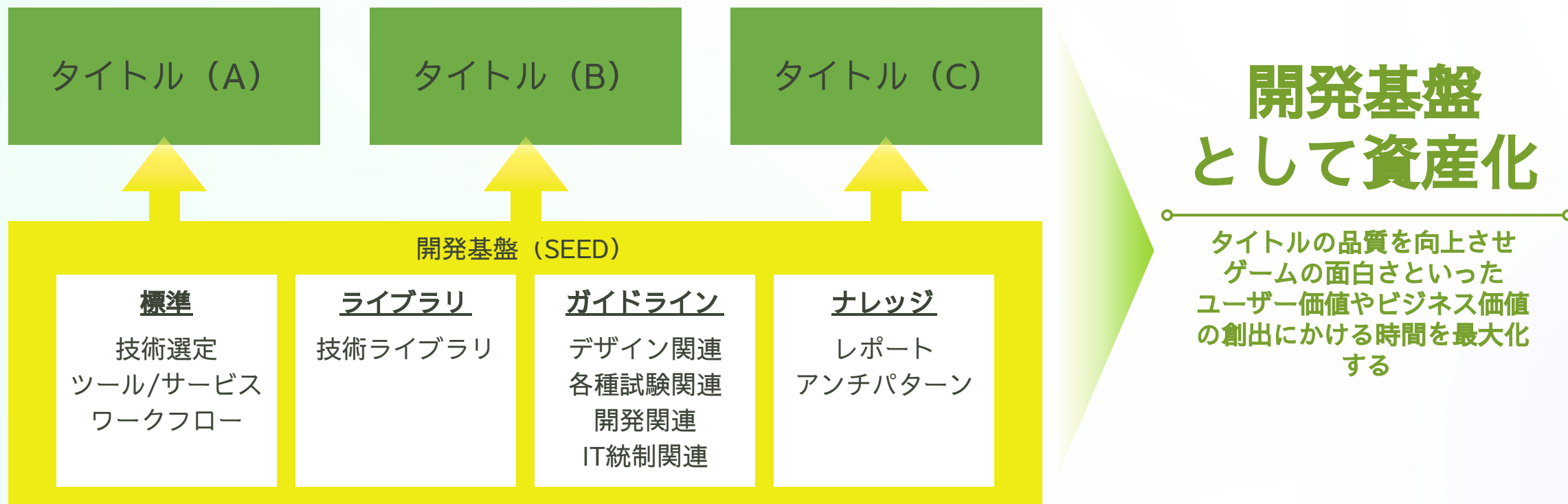
共同事業である「パンドランド」や開発中の新規タイトルでは、当社拠出費用抑制を重視し、そのトレードオフで事業利益が緩やかな拡大となる座組を採用
強みの「長期運営力」を活かし、**中長期で同等程度の累計収益機会の確保** に努める



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、
グローバル水準の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

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

開発実績
長期運営実績
グローバル実績
IP活用実績

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

成長市場の
ハイブリッドカジュアル領域
でのシェア獲得を目指す





2025年8月期 通期見通し



3Qは2Q比で微減収を想定も「クラフィ」と「パンドランド」の売上動向次第、投資面では「パンドランド」グローバルローンチや新規開発の投資先行を想定

25/8期3Q
売上高
(QoQ)

▶ 売上高は2Q比で微減収に留まると想定

「クラフィ」 3Qのコラボ好調で2Qの9.5周年記念キャンペーンの反動は限定的と想定

「パンドランド」 4月下旬よりグローバルローンチを予定し2Q比で増収を想定

「新規開発」 開発進捗に応じた堅調な推移を想定

25/8期3Q
営業利益
(QoQ)

▶ 営業利益は「パンドランド」グローバルローンチや新規開発の投資先行を想定

「クラフィ」 2Q比で売上高の反動減より減益を想定

「パンドランド」 2Qに続きグローバルローンチに伴う投資先行を想定

「新規開発」 開発進捗に応じ、当社の開発投資負担の2Q比での増加を想定

※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も、通期で前期比増収と営業黒字を想定 来期から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」

- ・ 4月下旬よりグローバルローンチを予定
- ・ グローバルローンチ以降、早期の利益転換を目指す

「新規開発」

- ・ 開発中の有力IPタイトルは2本、2025年以降も年1本程度の新規リリースに取り組む
- ・ うち今夏リリース予定のタイトルは近々公表予定
- ・ 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、開発投資負担の増加を想定

※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。



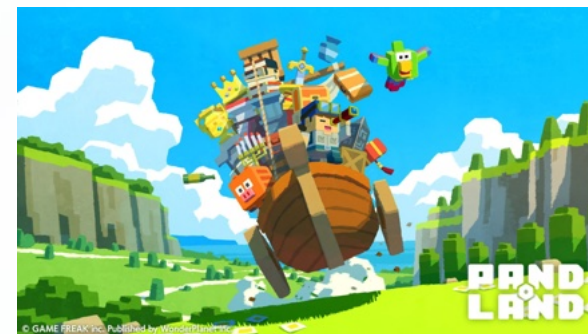
クラッシュフィーバー (クラフィ)

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



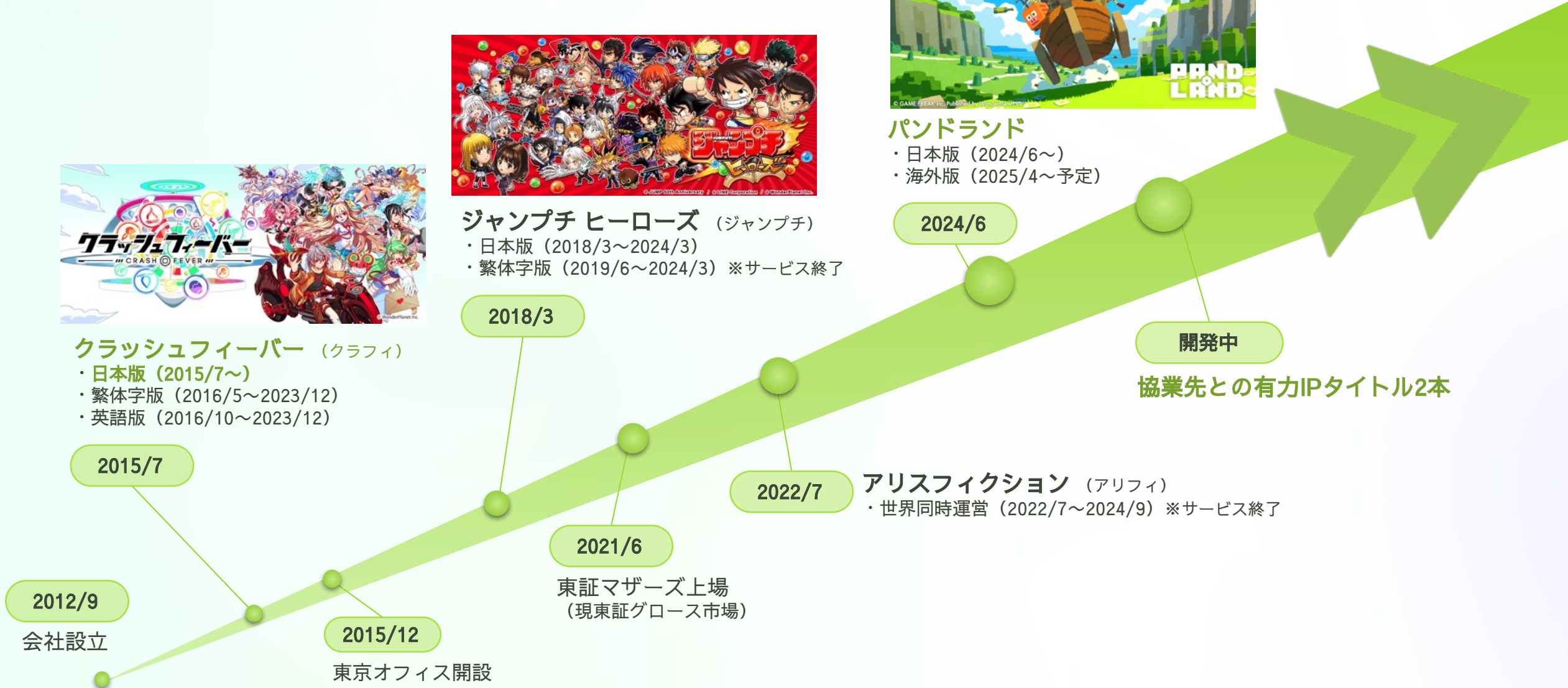
ジャンプチ ヒーローズ (ジャンプチ)

- ・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～)
- ・海外版 (2025/4～予定)





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

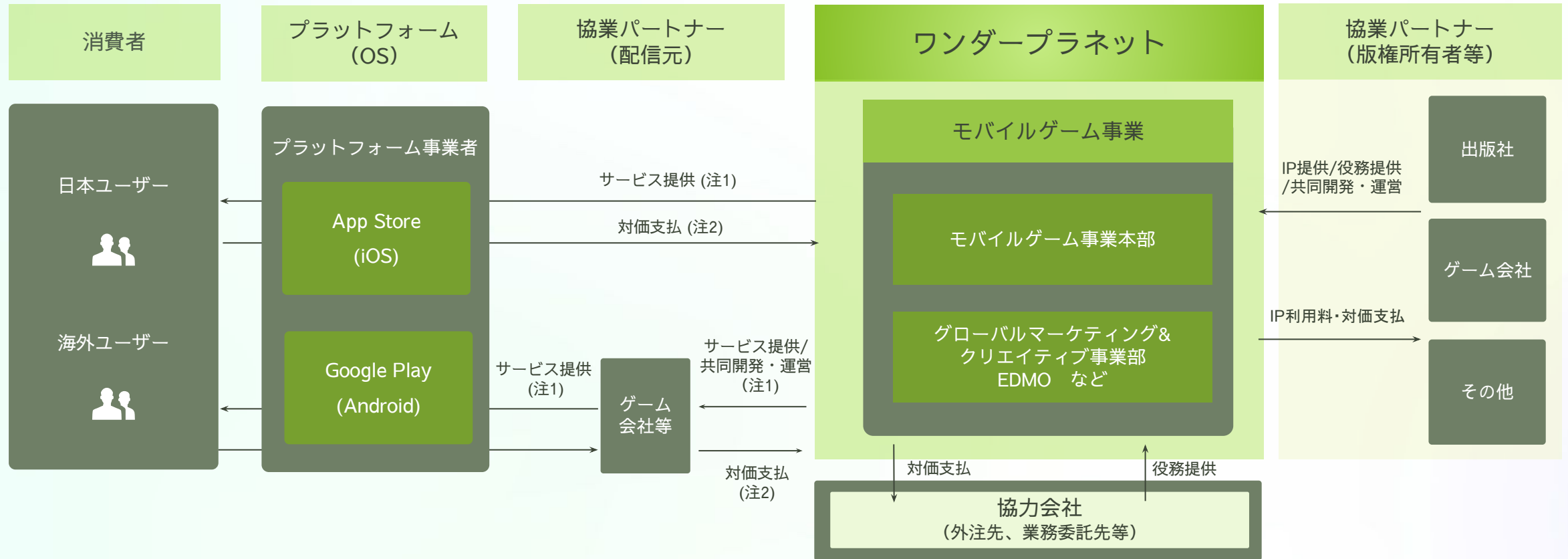
手嶋 浩己



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

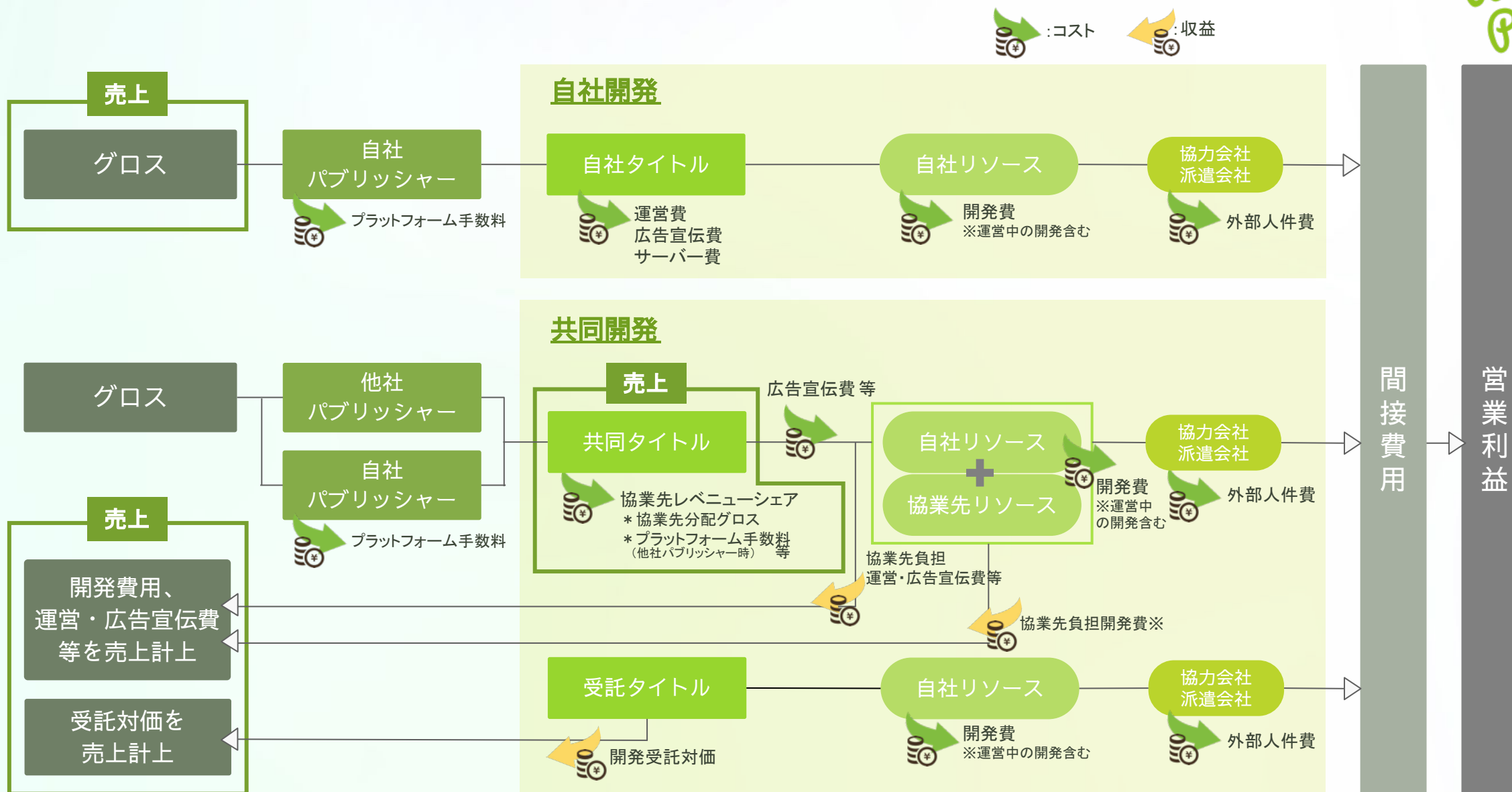
2018年
当社取締役就任 (現任)
XTech Ventures株式会社代表取締役
就任 (現任)



(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



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



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	・ ジャンル：カジュアルアドベンチャーRPG ・ 2024年6月24日に国内サービスを開始 ・ 2025年4月下旬にグローバルローンチ予定 (対応言語：英語、繁体字中国語、韓国語、日本語)



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	2Q
売上高	626	614	398	810	531	632
売上総利益	203	213	48	252	90	143
売上総利益率（%）	32.4%	34.7%	12.1%	31.2%	17.0%	22.7%
販管費及び一般管理費	139	144	132	179	145	134
営業利益	63	68	▲84	73	▲54	9
営業利益率（%）	10.2%	11.1%	-	9.0%	-	1.5%
経常利益	62	66	▲88	72	▲58	▲4
経常利益率（%）	10.0%	10.9%	-	8.9%	-	-
当期純利益	16	89	▲102	88	▲66	▲24
当期純利益率（%）	2.6%	14.5%	-	11.0%	-	-

(百万円)	24/8期				25/8期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	QoQ	YoY
売上高	626	614	398	810	531	632	+19.1%	+3.1%
支払手数料	70	94	42	137	36	80	+120.4%	▲14.5%
人件費	278	266	257	246	245	245	▲0.0%	▲7.7%
外注費	86	75	104	157	152	125	▲17.5%	+66.2%
通信費	23	16	14	32	17	15	▲9.1%	▲6.4%
広告宣伝費	5	8	2	43	8	9	+22.3%	+23.7%
その他	98	84	63	119	126	146	+15.5%	+72.0%
費用合計	562	545	483	737	586	623	+6.3%	+14.3%
営業利益	63	68	▲84	73	▲54	9	-	▲86.6%
従業員数	165	153	151	146	144	143		

	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
流動資産合計	1,928	2,691	2,232	1,662	1,830
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
固定資産合計	449	1,019	766	398	315
資産合計	2,377	3,711	2,999	2,061	2,146
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
負債合計	1,333	1,345	2,571	1,432	1,409
純資産合計	1,043	2,365	427	629	736
負債純資産合計	2,377	3,711	2,999	2,061	2,146

※ 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
現金及び現金同等物の増減額（▲：減少）	470	785	▲643	▲434	560
現金及び現金同等物の期首残高	593	1,061	1,847	1,203	769
現金及び現金同等物の期末残高	1,063	1,847	1,203	769	1,330

※ 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
競合	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	- 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	- 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	- 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	- 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、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	- 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、有価証券報告書の「事業等のリスク」を参照ください。

2025年2月末現在にて株主の状況に大きな変更はなし

株式の状況（2025年2月末現在）

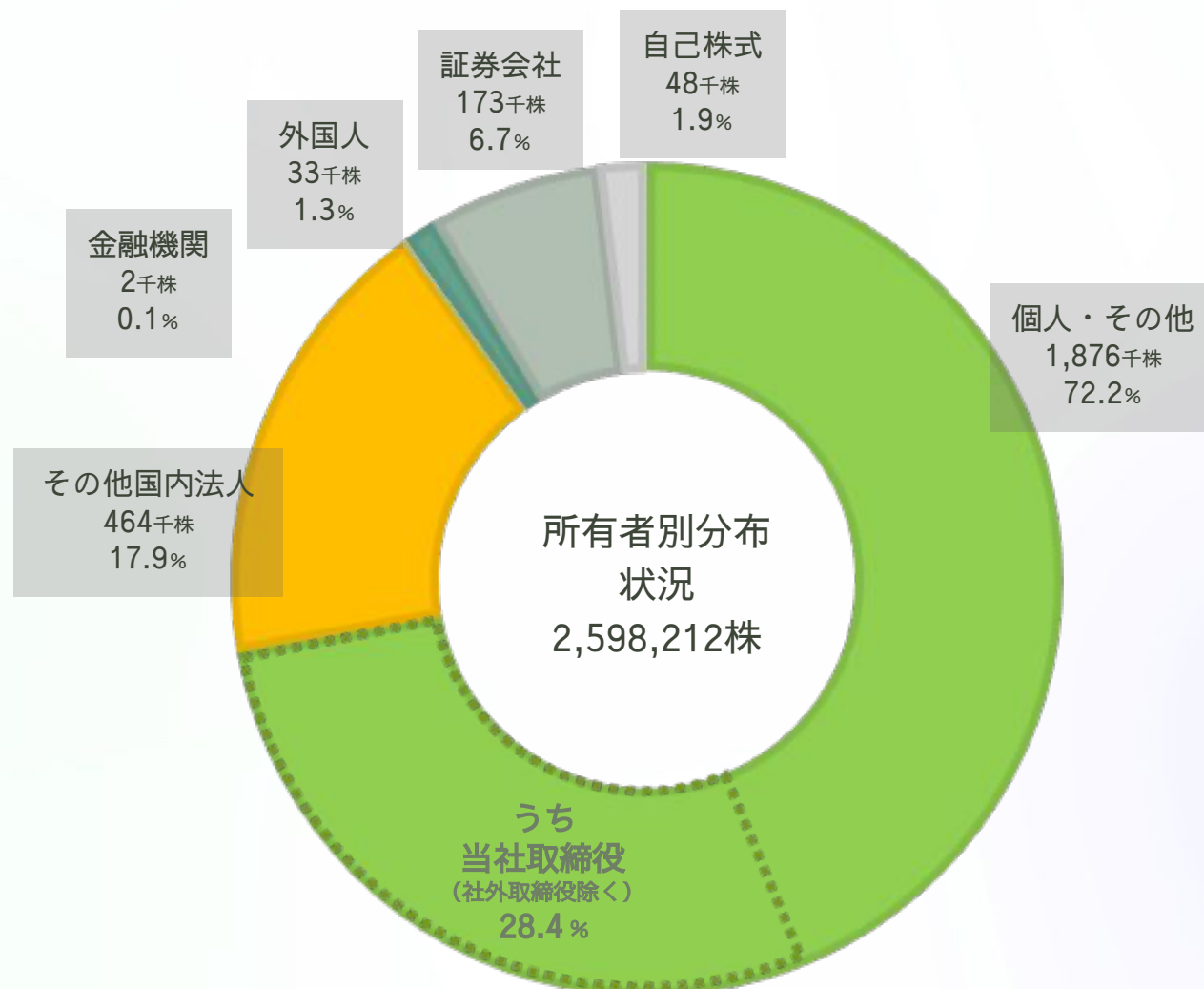
証券コード	4199
発行済み株式総数	2,598,212株
株主数	1,563名

大株主の状況（2025年2月末現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	376,200	14.76
Happy Elements株式会社	350,000	13.73
石川篤	225,300	8.84
久手堅憲彦	105,600	4.14
西條晋一	100,000	3.92
ユナイテッド株式会社	90,300	3.54
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	2.35
中辻哲朗	60,000	2.35
SBI証券株式会社	57,188	2.24
ワンダープラネット従業員持株会	46,300	1.82

※ 2025年2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。



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。