

事業計画及び成長可能性に関する事項

Explanatory Material About Mid-term Strategy & The Growth Potential

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 東証マザーズ市場

エグゼクティブ・サマリー	3
1. 事業概要	13
2. 財務状況	19
3. 市場環境	28
4. 中長期の成長戦略	31
Appendix .	34

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

198名（2021年2月末時点）

私たちは、名古屋グランパスを応援しています



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”広げてまいります。

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。



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）

社外取締役

和田 洋一



1959年生まれ、愛知県出身。東京大学法学部卒業。1984年、野村證券入社。2000年、株式会社スクウェア入社。2001年に同社代表取締役社長に就任。2003年から株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長に就任。2008年から2013年まで株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスに代表取締役社長を務める。2016年4月、藍綬褒章を受章。2016年8月、当社取締役就任（現任）

社外取締役

手嶋 浩己



1976年生まれ、神奈川県出身。一橋大学商学部卒業。1999年、株式会社博報堂に入社。2006年、株式会社インタースパイア（現ユニテッド株式会社）取締役に就任、2度の経営統合を経て、2012年ユニテッド株式会社取締役に。2013年から2017年まで投資先の株式会社メルカリ社外取締役。2018年6月にユニテッド株式会社取締役を退任後、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）。2018年8月、当社取締役就任（現任）





名古屋本社

東京オフィス

名古屋スタジオ

自社開発（オリジナル・IP）を強みとし、
名古屋にて開発から運営の全てを担う

現担当タイトル

- ・クラッシュフィーバー日本版
- ・ジャンプチヒーローズ日本版

グローバルスタジオ

一気通貫の海外展開を強みとし、
東京にて開発から運営の全てを担う

現担当タイトル

- ・クラッシュフィーバー繁体字中国語版/英語版
- ・ジャンプチヒーローズ繁体字中国語版
- ・このファン繁体字中国語版

タノシム
スタジオ

M&Aで参画、
新規チャレンジを担う

現担当タイトル

- ・DecoLu
- ・俺ステ

コーポレート部・内部監査室

起点…自社開発

自社開発タイトル (オリジナル)

代表タイトル クラッシュフィーバー



- 【タイトル概要】
- ・2015/7より運営6年目
 - ・日本語/繁体字中国語/英語で運営中

自社開発タイトル (IP)

代表タイトル ジャンプチヒーローズ



- 【タイトル概要】
- ・2018/3より運営4年目
 - ・日本語/繁体字中国語で運営中

拡大…海外展開

自社開発タイトル (海外)

CRASH FEVER



JUMPUTI HEROS



他社開発タイトル (海外)

代表タイトル このファン繁体字中国語版



- 【タイトル概要】
- ・日本語版はSumzapが開発・運営
 - ・当社は繁体字中国語版を運営中

1

自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

2

海外展開を一気通貫するグローバルスタジオ

① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ



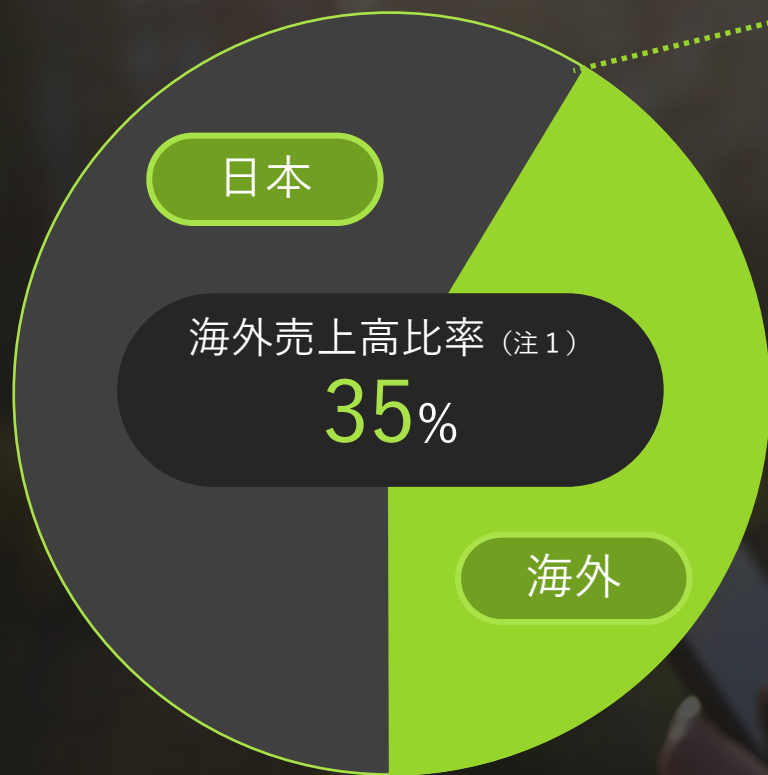
名古屋スタジオ（名古屋本社）



(注) 1. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、東海3県（愛知県、岐阜県、三重県）の出身もしくは学校（大学院、大学、専門学校、高校以上）卒業で算出、2021年3月末時点
 2. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、当社もしくは他社でのエンジニア業務の経験者で算出、2021年3月末時点

モノづくりの街“名古屋”で優秀な人材を採用・育成し、安定した開発体制を構築しています。
 主要な開発メンバーは次の自社開発に集中し、ヒットの連続性を支えます。

② 海外展開を一貫通貫するグローバルスタジオ



グローバルスタジオ (東京オフィス)



グローバルスタジオにおける海外人材比率 (注2)

約 **57%**

日本国内から
一貫した
開発と運営

開発チーム

企画チーム

デザインチーム

マーケティングチーム



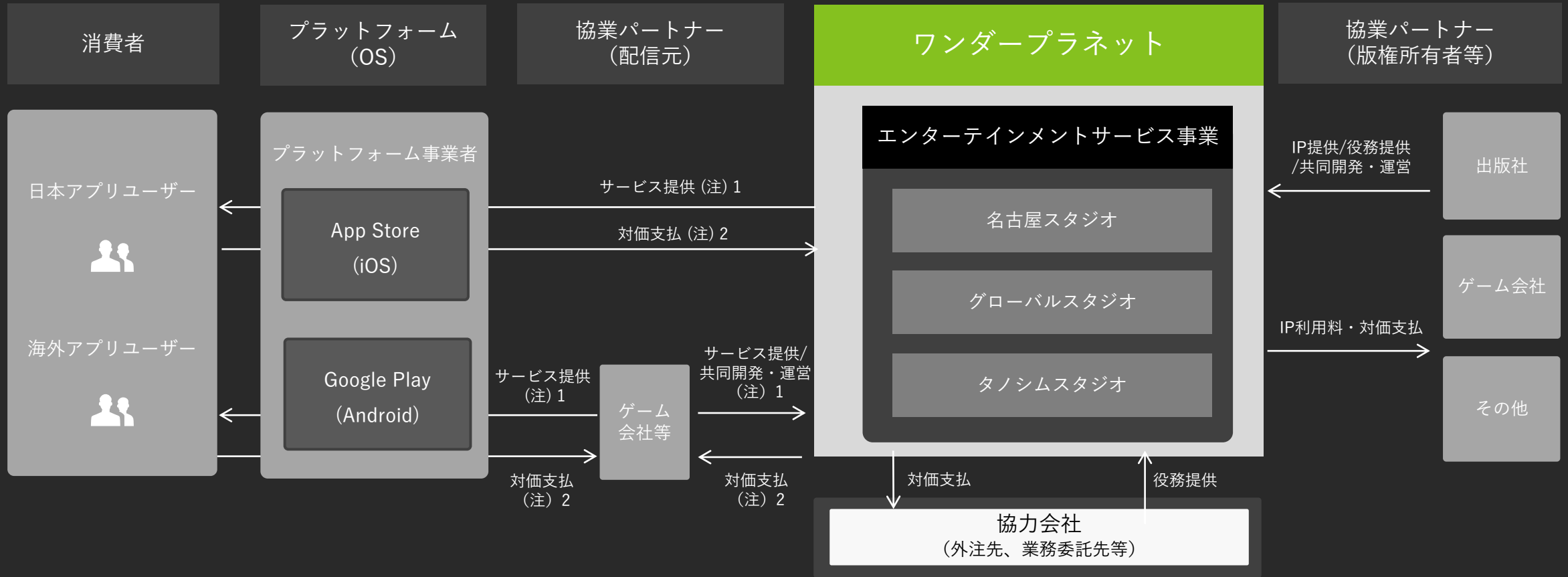
(注) 1. 2020年8月期連結の数値 ※参考：2019年8月期単体は同34%
2. グローバルスタジオの正社員・契約社員のうち、外国籍の社員で算出、2021年3月末時点

多様な人材が集まる東京を拠点とし、海外展開を一貫して実現する体制を構築しています。
外国籍の新規採用者はリファラル経由が約6割を占めています。 (2019年8月期から2021年8月期第2四半期)

1. 事業概要

Our Services

ビジネスモデル



(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。



クラッシュフィーバー

Wonder Planet

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

1,200 万ダウンロード

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
- ・日本版は運営6年目（15/7～）、繁体字中国語版は運営5年目（16/5～）、英語版は運営5年目（16/10～）と長期運営中



ジャンプチ ヒーローズ

Wonder Planet

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	1,100 万ダウンロード
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

- ・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4年目（18/3～）、繁体字中国語版は運営2年目（19/6～）



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中国語版

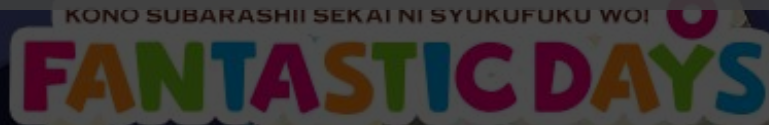


他社開発タイトル (海外)

タイトル名	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 繁体字中国語版	
累計ダウンロード数	繁体字中国語版	100 万ダウンロード
パブリッシャー	ワンダープラネット	
ライセンス協業	Sumzap (サイバーエージェント子会社)	

概要

- ・ 他社開発運営タイトルの海外パブリッシング
- ・ 当社は繁体字中国語圏 (台湾、香港、マカオ) の運営を担当し、開発運営からマーケティングまで一貫して対応 (20/9~)



今までのパートナー実績



キャリア・プラットフォーマー

NTTドコモ
※2019/4サービス移管

LINE



他社開発タイトル（海外）

Sumzap

スクウェア・エニックス
※2020/8サービス終了

出版社

集英社

KADOKAWA

芸能事務所

ジャニーズアイランド

メディアミックス

CAAnimation等
※現在開発中

当社の強みである自社開発及び海外展開力を背景に協業実績を重ねており、
多種多様な協業パートナーとの事業機会を拡大しています。

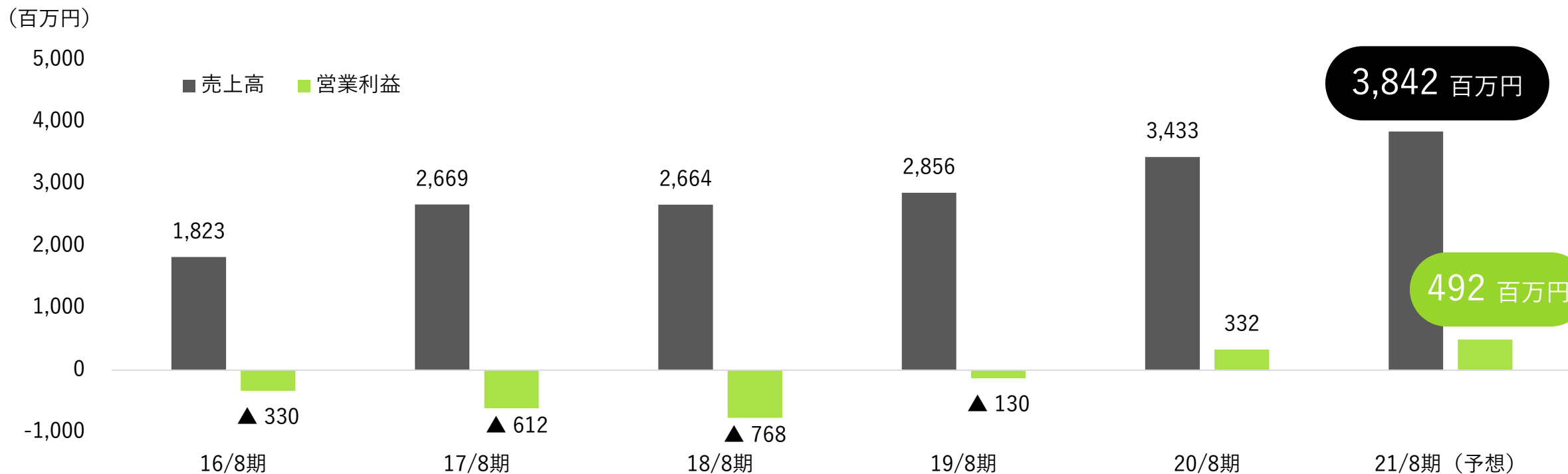
2. 財務情報

Financials

P/Lサマリー



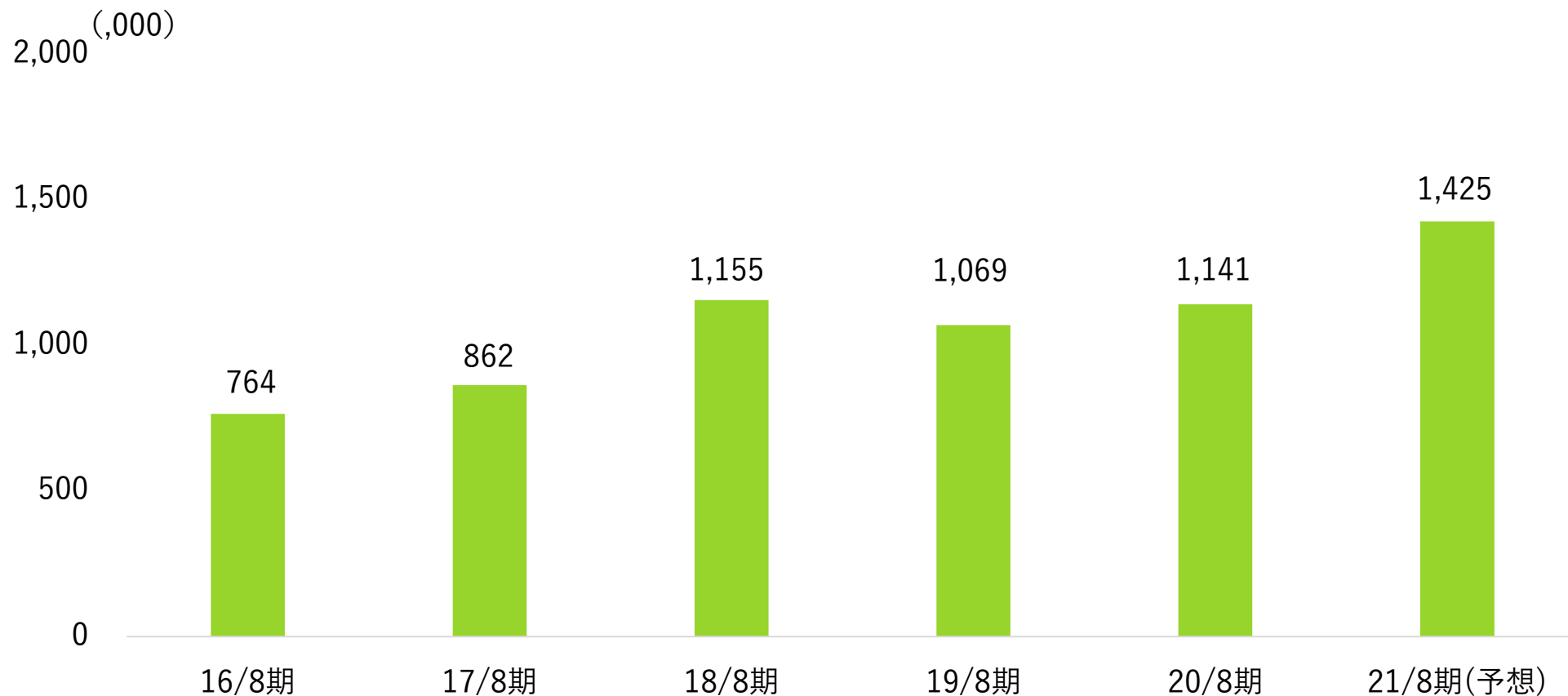
売上高・営業利益（単体）の推移



※20/8期は連続して比較可能な単体決算を記載しています。

2020年8月期に既存タイトルが安定的に収益貢献することで年間黒字化を達成し、
2021年8月期は売上高38億円、営業利益4.9億円と前年度より増収増益を見込んでいます。

会社全体の各年度平均MAU



※MAUは月間の総アクティブユーザー数であり、上記は会社全体のタイトル合算の各年度平均MAUです。（非ゲームサービスのDecoLu除く）
過年度は新規リリースや大規模プロモーションの影響を含みます。個別サービスの詳細なKPIは協業先との関係などもあり、開示は差し控えさせていただきます。

経営指標・KPIは、会社全体のアクティブユーザー数を重視しています。

2021年8月期は既存の再成長や新規リリースで成長を見込みます。

貸借対照表(単体) 2020年8月期末

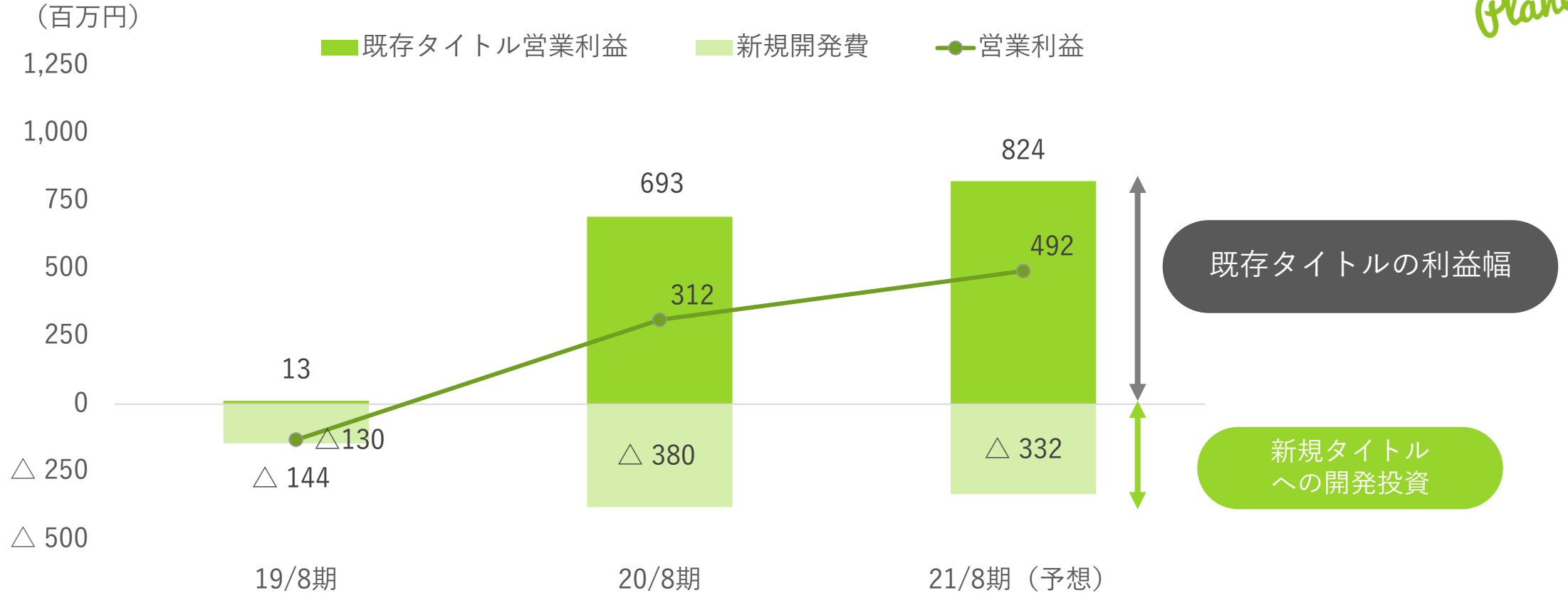


① 開発中・運営中ともに各タイトルで開発運営費をソフトウェア資産に計上せず、都度費用計上しています。

→先んじて費用処理するため、投資拡大フェーズには利益体質な状態に見えないデメリットはありますが、ソフトウェア資産を計上しないことで減損リスクが低減されていると認識しています。

※仕掛品として資産計上しているものは除きます。

既存タイトル利益 vs 新規開発投資

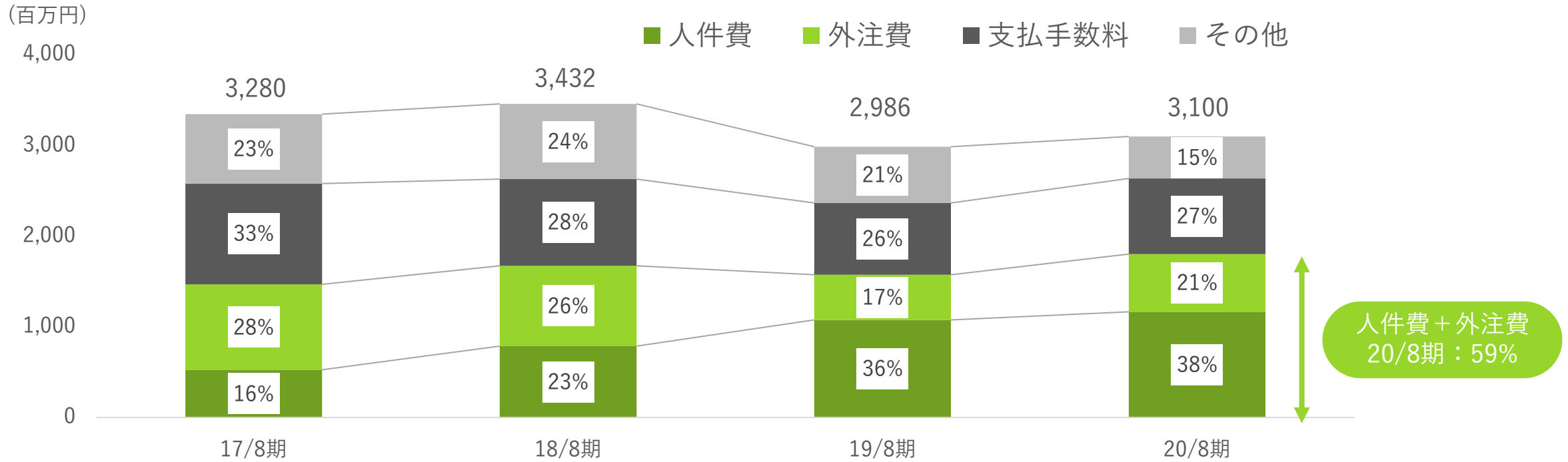


※20/8期は連結決算、全社経費配賦後の各タイトル営業利益を集計、既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計です。

既存タイトルの利益内で新規開発投資を行うのが現在の方針です。

2021年8月期は新規開発投資3.3億円の上で営業増益となる4.9億円を見込んでいます。

コストの主要内訳推移

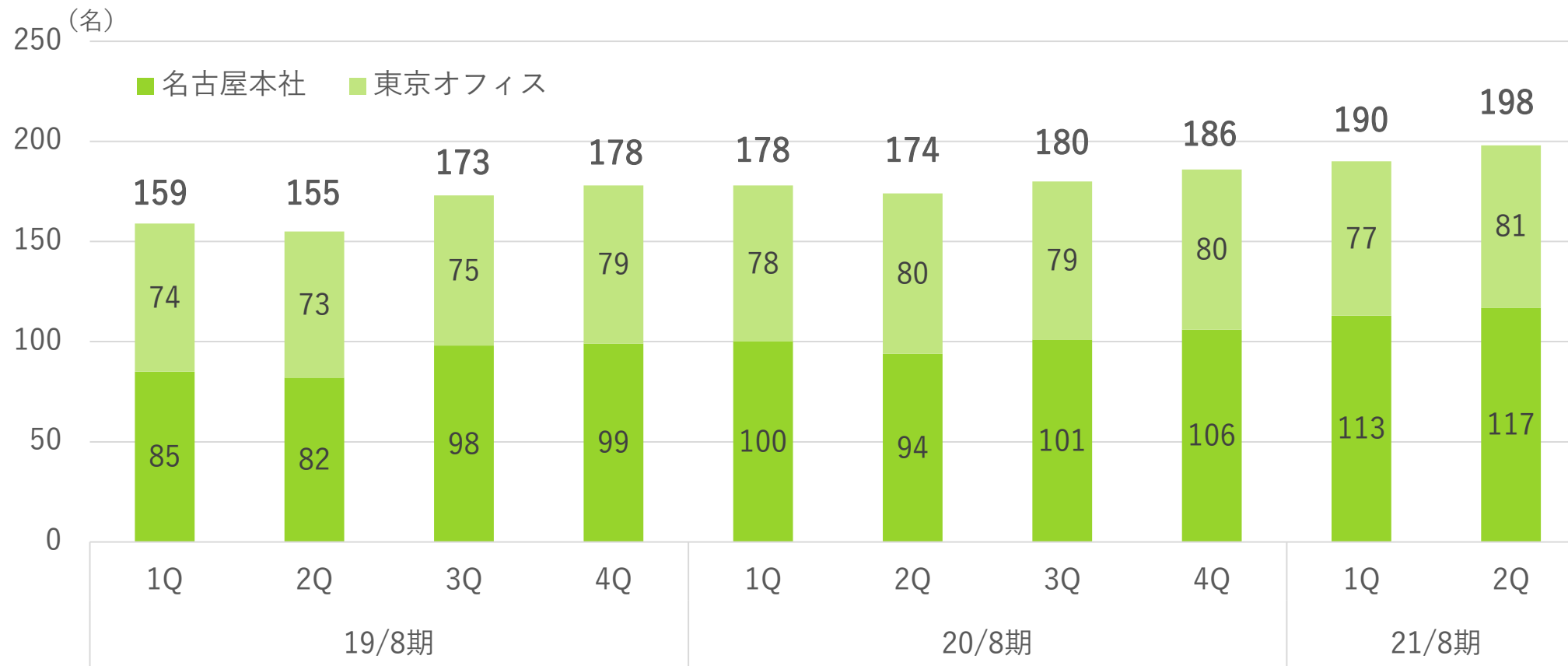


※ 20/8期は連続して比較可能な単体決算、「人件費」は売上原価と販管費内の人件費の合計、「支払手数料」は主にApple/Google向けPF手数料、「その他」には通信費、広告宣伝費等が含まれています。

当社のコストは人件費 + 外注費による“広義の人件費”が過半を構成しています。

直雇用はコア層として採用・育成し、外部会社の協力等で柔軟な体制を構築しています。

従業員数の推移



※「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。

2021年8月期2Qの従業員数は、名古屋本社117名と東京オフィス81名の計198名です。

名古屋スタジオとグローバルスタジオを中心に、採用・育成を推進しています。

PL推移 (5カ年)



(百万円)	2016年 8月期	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期
売上高	1,823	2,669	2,664	2,856	3,433
売上原価	1,332	2,526	2,521	2,338	2,536
原価率 (%)	73.1%	94.6%	94.6%	81.9%	73.9%
売上総利益	491	143	144	517	897
粗利率 (%)	26.9%	5.4%	5.4%	18.1%	26.1%
販管費	821	754	912	647	564
営業利益	-330	-611	-767	-130	332
営業利益率 (%)	-18.1%	-22.9%	-28.8%	-4.6%	9.7%
当期純利益	-274	-759	-835	12	224
当期純利益率 (%)	-15.0%	-28.5%	-31.4%	0.4%	6.5%

※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。

BS推移 (5カ年)



(百万円)	2016年 8月期	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期
現金及び現金同等物	1,082	738	236	593	1,061
流動資産合計	1,916	1,231	913	1,230	1,928
有形固定資産合計	6	0	0	9	39
無形固定資産合計	3	-	-	-	-
投資その他の資産合計	41	152	365	500	409
資産合計	1,968	1,383	1,278	1,740	2,377
短期借入金	300	100	200	107	211
長期借入金	-	-	-	150	28
負債合計	1,561	685	1,171	921	1,333
純資産合計	407	698	107	819	1,043
負債純資産合計	1,968	1,383	1,278	1,740	2,377

※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。

3. 市場環境

Our Market

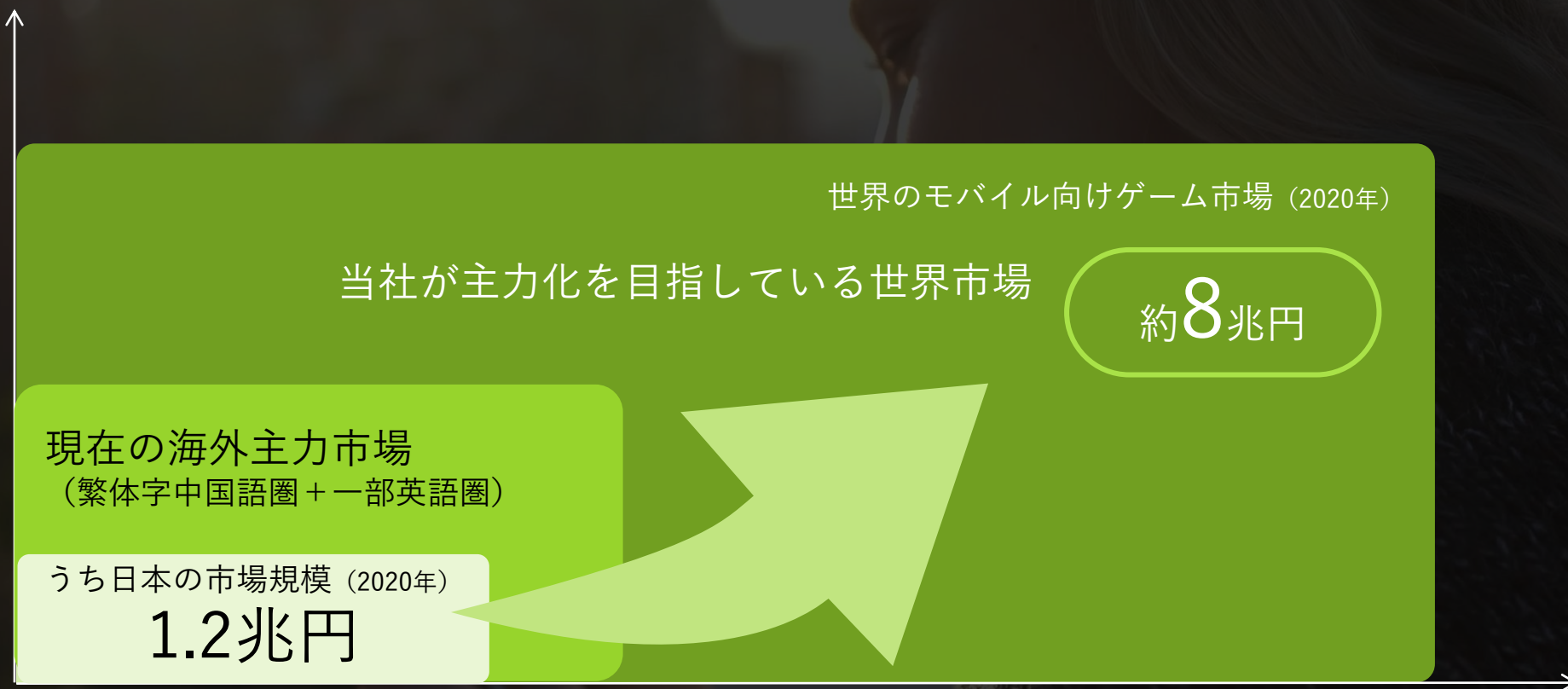
世界のモバイル向けゲーム市場動向



出典：newzoo「The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023」、
角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2021」をもとに当社算出、108円/\$で円換算

世界のモバイル向けゲーム市場の規模は約8兆円、今後も高成長が続く巨大な市場です。
当社はかねてより世界のモバイル向けゲーム市場に向けて海外展開に注力してきました。

当社が主力化を目指している約8兆円の世界市場



出典：newzoo「The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023」、
角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2021」をもとに当社算出、108円/\$で円換算

現在のエリア別売上構成では、日本に次いで繁体字中国語圏（主に台湾・香港）が主力市場です。
英語圏含む世界市場で当社の成長余地は大きく、今後も海外展開に注力してまいります。

4 . 中長期の成長戦略

Mid-term Strategy

名古屋スタジオの自社開発

未発表
タイトル

- ・2018年より開発中
- ・主力メンバーが開発を担当



グローバルスタジオの海外展開

英語圏含む世界市場

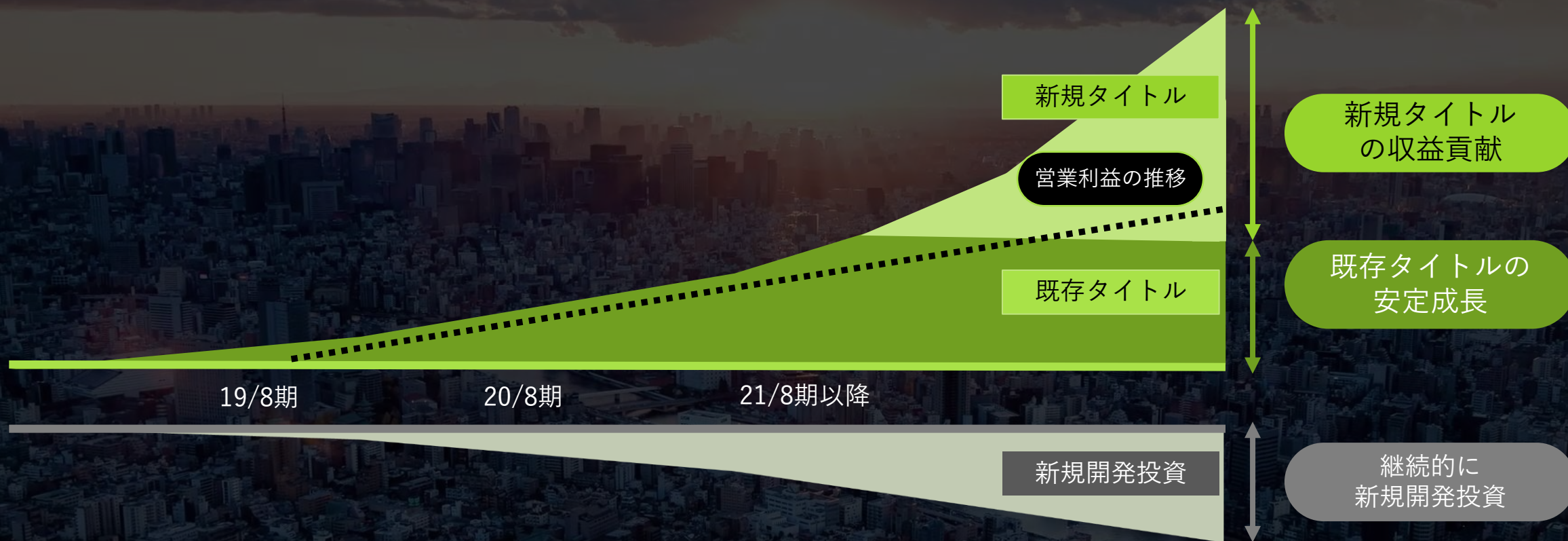
自社開発
タイトル（海外）

他社開発
タイトル（海外）

名古屋スタジオの自社開発とグローバルスタジオの海外展開を主軸に、更なる成長を目指します。

2021年8月期において、新規及び海外エリア拡大の3タイトルを準備中です。

エクイティ・ストーリー



※上記は当社の営業利益の中長期見通しを示すイメージです。

既存タイトルの安定成長と新規タイトルの収益貢献で営業利益の拡大を図りながら、成長へ向けた新規開発投資を継続的に行います。

Appendix.

IPO調達資金の資金使途



新規の自社開発投資 ※

142百万円

2021年8月期
～2022年8月期

借入金返済

34百万円

2021年8月期

合計

176百万円

2021年8月期
～2022年8月期

※：既に開発を開始し、進行中の新規自社タイトル人件費や外注費に対する投資です。今後予定している開発費総額の全てをカバーしている金額ではありません。

IPO調達資金は主に新規の自社開発への投資を予定しています。

21/8期業績予想の補足



(百万円)	2020年 8月期 (実績)	2021年 8月期 2Q累計 (実績)	2021年 8月期 (予想)	yoy
売上高	3,433	1,881	3,842	+11.9%
営業利益	332	139	492	+47.8%
経常利益	331	141	484	+45.8%
当期純利益	224	176	^① 1,003	+347.2%

2021年8月期の業績予想において、第3四半期以降に予定されている「クラッシュフィーバー」日本版の6周年イベント（2021年7月）、同繁体字中国語版の5周年イベント（2021年5月）、「ジャンプチヒーローズ」日本版の3周年イベント（2021年3月）等による収益の拡大を加味して算出したタイトル別売上高見込みを、第2四半期累計期間の実績に加算して売上高の予想を策定しています。

売上原価や販管費につきましても、各タイトル別の開発・運営計画に基づき策定しています。

①直近の業績及び今後の収益見通しを勘案し、繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討した結果、2021年8月期において企業会計基準適用指針第26号「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」における会社分類の変更を行い、将来の合理的な見積可能期間内の課税所得見込み額に基づいて、当該見積可能期間の繰延税金資産は回収可能性があるものと判断し、法人税等調整額（△は利益）△614百万円を計上する見込みです。

※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。

新型コロナウイルスの事業への影響



会社対応

- 週1出勤・週4リモートワークの「新しい働き方」を導入
- 週1出勤への最適化を目的とし、名古屋本社と東京オフィスの大幅改装を実施
- リモートワークの環境整備を目的に、全社員のPCスペック向上やリモートワーク手当を導入

事業への影響

- 国内外の既存タイトルについて、AU・プレイ時間・継続率等のKPIは安定的に推移
- 既存タイトルで実施していたオフラインイベントは全てオンライン開催に変更
- 採用選考フローのオンライン対応等により、採用数への影響は限定的
- 既存タイトルのプロモーションは以前から主にオンライン広告であるため影響は限定的

当社従業員と関係者の皆様の安全・健康及び事業の継続性確保を目的に、
今後も各種取り組みを随時実施してまいります。

事業等のリスク



項目	内容	機会
競合	<p>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ており競争は激化しています。当社ではこれまでに培ったアプリ・ゲームの開発・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。</p>	<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	<p>当社のアプリ・ゲームは、Apple Inc.が運営するApp Store及びGoogle Inc.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。これら事業者が事業戦略の転換、手数料率の変更等を実行する場合、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。</p>	<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	<p>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でより魅力的なサービスを生み出すことにも繋がるため、今後もリスクに対応しつつ推進していきます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 新規協業 ● 役務の適切化
海外展開	<p>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。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て海外展開を推進しております。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 展開エリアの拡大 ● 他社開発タイトル（海外）

※その他のリスクは、有価証券報告書（新規上場の会社において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。

免責事項

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、2021年10月を予定しております。