



2025 年 10 月 9 日

各 位

会 社 名 ワンダープラネット株式会社  
代 表 者 名 代表取締役社長 CEO 常川 友樹  
(コード番号：4199 東証グロース)  
問 合 せ 先 取締役 COO 兼 CFO 佐藤 彰紀  
TEL. 052-265-8792

### 2025 年 8 月期業績予想に関するお知らせ

当社は、2024 年 10 月 15 日に公表しました「2024 年 8 月期 決算短信〔日本基準〕（非連結）」において、非開示としておりました 2025 年 8 月期（2024 年 9 月 1 日～2025 年 8 月 31 日）の業績予想について、下記のとおりお知らせいたします。

#### 記

#### 1. 2025 年 8 月期業績予想数値（2024 年 9 月 1 日～2025 年 8 月 31 日）

|                           | 売上高      | 営業利益     | 経常利益     | 当期純利益    | 1 株当たり<br>当期純利益 |
|---------------------------|----------|----------|----------|----------|-----------------|
| 前回発表予想（A）                 | 百万円<br>— | 百万円<br>— | 百万円<br>— | 百万円<br>— | 円 銭<br>—        |
| 今回修正予想（B）                 | 2,316    | △129     | △153     | △131     | △51.63          |
| 増 減 額（B－A）                | —        | —        | —        | —        | —               |
| 増 減 率（％）                  | —        | —        | —        | —        | —               |
| （参考）前期実績<br>（2024 年 8 月期） | 2,449    | 121      | 113      | 92       | 36.26           |

#### 2. 業績予想数値の理由

当社は、《技術で世界のスキマ時間を夢中に変える、日本発のモバイルカジュアルゲームカンパニー》として、日本が誇る IP コンテンツを安心して託される開発基盤・開発実績を強みに、その価値をグローバル市場で最大化することに取り組んでいます。当社が開発を担当している「ジャンプ＋ジャンプ ラッシュ」は、2025 年 9 月 24 日に配信が開始され、開発中であるもう 1 本の有力 IP タイトルは、2025 年 10 月 3 日に株式会社ブシロードとの共同開発タイトル「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR」として公表し、2026 年の世界同時配信に向け鋭意開発を行っております。

2025 年 8 月期の業績予想につきましては、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、既存運営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等から非開示としておりましたが、現時点で入手可能な情報等に基づき算定しましたので、開示いたします。

売上高については、前述の有力 IP タイトル 2 本の新規開発が概ね想定どおりに進捗し、新規タイトル開発及び既存タイトル運営に係る開発・運営売上高は前期（2024 年 8 月期、以下同じ）に対し増収となりました。一方で、2025 年 4 月にグローバル展開を開始した「パンドランド」は、注力した繁体字圏の事前登録数が想定通りに進捗したものの、広告獲得効率やユーザー継続率が想定を下回り、2024 年 6

月に開始していた日本版とともに期初の想定を大きく下回る結果となりました。「クラッシュフィーバー」は、第4四半期に実施した10周年イベントが堅調に推移しましたが、前期に対して通期では減収となったことに加え、2024年3月にサービス終了した「ジャンプチ ヒーローズ」日本版及び繁体字版の減収影響もあったことで、会社全体では前期に対し減収となりました。

営業利益、経常利益については、2024年9月の「アリスフィクション」のサービス終了に伴うゲーム内通貨未消費分の収益認識があった一方で、「パンドランド」は運営費用の削減や広告宣伝費の見直しによる収支改善に取り組んだものの、売上高が大きく想定を下回ったことにより、会社全体の利益を大きく押し下げる結果となりました。また、売上高の減収影響に加え、来期（2026年8月期）からの利益成長フェーズに向けた成長投資を拡大させる方針のもと、先行投資として新規タイトル開発が進捗したことや、研究開発を始めとする成長投資約100百万円を行ったこと等により、会社全体では赤字となりました。

当期純利益については、繰延税金資産を一部計上いたしましたが、営業利益、経常利益が赤字になったことにより、当期純損失となりました。

※上記の業績予想予想は、本資料発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後の様々な要因によって予想数値とは異なる可能性があります。

以上