

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 企業調査レポート ||

ワンダープラネット

4199 東証グロース市場

企業情報はこちら >>>

2023 年 5 月 8 日 (月)

執筆：客員アナリスト

欠田耀介

FISCO Ltd. Analyst **Yosuke Kaketa**



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

目次

■ 要約	01
1. 2022 年 8 月期の業績概要	01
2. 2023 年 8 月期第 2 四半期累計の業績概要	01
3. 2023 年 8 月期の業績見通し	02
4. 現在の注力分野	02
■ 会社概要	04
1. 沿革	04
2. 事業内容	05
■ 業績動向	09
1. 2022 年 8 月期の業績概要	09
2. 2023 年 8 月期第 2 四半期累計の業績概要	09
3. タイトル別の業績動向	11
4. 2023 年 8 月期第 2 四半期の財務状況	11
■ 今後の見通し	13
1. 2023 年 8 月期の業績見通し	13
2. タイトル別の見通し	14
■ 現在の注力分野	15
1. 現在の注力分野	15
2. 開発中の新規タイトル	16
■ 株主還元策	17

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

要約

名古屋を本社にエンターテインメントサービス事業を展開。 2023 年 8 月期は費用削減により通期の営業黒字化に徹底的に 取り組みながら、共同事業新規タイトルの開発に引き続き注力

ワンダープラネット <4199> は、名古屋を拠点に、スマートフォンを中心としたスマートデバイス向けアプリ・ゲームの企画、開発・運営、販売を行うエンターテインメントサービス事業を展開している。主要タイトルには「クラッシュフィーバー」（日本版・海外版）と「アリスフィクション」（世界同時運営）、協業の自社開発 IP タイトル「ジャンプチ ヒーローズ」（日本版・繁体字版）があり、累計ダウンロード数は全世界合計で「クラッシュフィーバー」は 1,400 万、「ジャンプチ ヒーローズ」は 2,200 万のヒット作品となっている。自社開発や協業パートナーと協力し、国内外で多くのユーザーが長期的に楽しめる運営に取り組んでおり、収益形態はフリーミアム※モデルを採用している。また、長期的な収益の柱の位置付けとなる新規タイトルの開発として、世界的ヒットゲーム開発実績を持つ協業先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の開発に引き続き注力している。

※ 無料でも有効利用でき、一部から課金を得る仕組み。自由を意味する「フリー」と、高度さを意味する「プレミアム」からなる造語である。

1. 2022 年 8 月期の業績概要

2022 年 8 月期の業績は、売上高が 3,422 百万円（前期比 4.6% 減）、営業損失が 1,272 百万円（前期は 260 百万円の利益）、経常損失が 1,291 百万円（同 261 百万円の利益）、当期純損失が 1,887 百万円（同 825 百万円の利益）となった。第 3 四半期までの進捗は業績予想レンジ内で推移したものの、第 4 四半期に新規リリースした「アリスフィクション」のユーザー獲得が当初計画どおりに進まなかった。費用面ではコスト見直しに取り組んだものの、「アリスフィクション」に関連した広告宣伝費増加分をカバーできず、減収及び損失計上することとなった。第 4 四半期については、2022 年 7 月に新規リリースした「アリスフィクション」及び既存タイトルともに当初計画を下回る売上高となった。営業利益以下の損益についても、売上高が想定を下回った影響に加え、「アリスフィクション」の一定規模のユーザー基盤確保を目的とした広告投資が想定を上回ったことを主因に、当初計画を下回った。

2. 2023 年 8 月期第 2 四半期累計の業績概要

2023 年 4 月 14 日に発表された 2023 年 8 月期第 2 四半期累計（22 年 9 月～ 23 年 2 月）業績は、売上高は前年同期比 15.6% 増の 1,629 百万円、営業損失は 320 百万円（前年同期は 270 百万円の損失）、経常損失は 334 百万円（同 286 百万円の損失）、四半期純損失は 349 百万円（同 202 百万円の損失）となった。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)

4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

要約

第 2 四半期累計期間の売上高については、2022 年 7 月に配信開始した「アリスフィクション」の売上寄与に加え、「クラッシュフィーバー」が堅調に推移した結果、前年同期比で増収となった。MAU※の状況について、「クラッシュフィーバー」は 7.5 周年イベント等が奏功し堅調な推移となったが、「ジャンプチ ヒーローズ」は 2,100 万ダウンロードキャンペーン、「アリスフィクション」はコラボイベントの効果を継続することができず減少推移となった。営業利益に関しては、第 2 四半期累計期間では損失を計上したが、中長期的な収益の拡大に向け、前期に引き続きコンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業による新規タイトルの開発に取り組んでいる一方で、「アリスフィクション」を中心に既存タイトルの運営体制の見直しや最適化を進めることで外注費などの運営費削減に取り組んだほか、全社的に費用削減に取り組み、当第 2 四半期においては売上原価・販売費及び一般管理費が第 1 四半期に比べて減少し、営業損失額は縮小している。

※ Monthly Active User の略で、月に 1 回以上利用があったユーザー数。

3. 2023 年 8 月期の業績見通し

2023 年 8 月期の業績見通しについて、同社は第 3 四半期以降に費用削減効果を継続させながら、引き続き通期の営業黒字化に徹底に取り組んでいる。売上高は、第 3 四半期は第 2 四半期比でおおむね同等、「クラッシュフィーバー」日本版の 8 周年キャンペーン等のある第 4 四半期は第 3 四半期比で増収を想定し、通期では下期の進捗次第ではあるが、前期並みの水準を見込んでいる。会社全体のコスト総額は第 3 四半期に第 2 四半期比で約 20% の削減を予定し、第 4 四半期は第 3 四半期とおおむね同等を想定している。また第 3 四半期にコンシューマー系ゲーム開発会社との契約変更を行っており、第 3 四半期以降の開発費用の負担減少や開発開始から第 2 四半期に至るまでの過去開発費用の精算が発生する見込みとなっている。なお、その契約変更の影響は第 3 四半期以降に反映予定としている。第 2 四半期までは営業損失が続いていたものの、第 3 四半期以降は費用削減効果を継続させながら、各タイトルで売上高の目標達成に努めるとともに、引き続き、通期の営業黒字化に徹底的に取り組んでいくことで、通期での営業黒字化の可能性は十分にあるものと弊社では見ている。

4. 現在の注力分野

同社は現在の注力分野として、(1) 営業黒字化、(2) 既存タイトル収益確保、(3) 新規タイトル開発を挙げている。(1) 営業黒字化については、運営体制の適正化による費用削減の実施に取り組んでおり、会社全体のコスト総額は、第 3 四半期は第 2 四半期比で約 20% の削減予定、第 4 四半期は第 3 四半期とおおむね同等を想定し、2023 年 8 月期は通期の営業黒字化を目指している。(2) 既存タイトル収益確保については、既存タイトルによる継続的な利益貢献を目指し、第 2 四半期まで好調に推移した「クラッシュフィーバー」は、第 4 四半期の日本版 8 周年の盛り上げに努め、「アリスフィクション」は今まで実施した費用削減により損益分岐点を目指すとしている。(3) 新規タイトル開発については、長期的な収益の柱の位置付けとなる新規タイトルの開発として、世界的ヒットゲーム開発実績を持つ協業先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の開発に引き続き注力しており、開発は順調に進行しているが 2024 年 8 月期の業績影響を精査中としている。なお、新規タイトル開発は機関決定されたものだけが公表されており、その他にも今後の新規開発について社内ですべて検討は進められている。

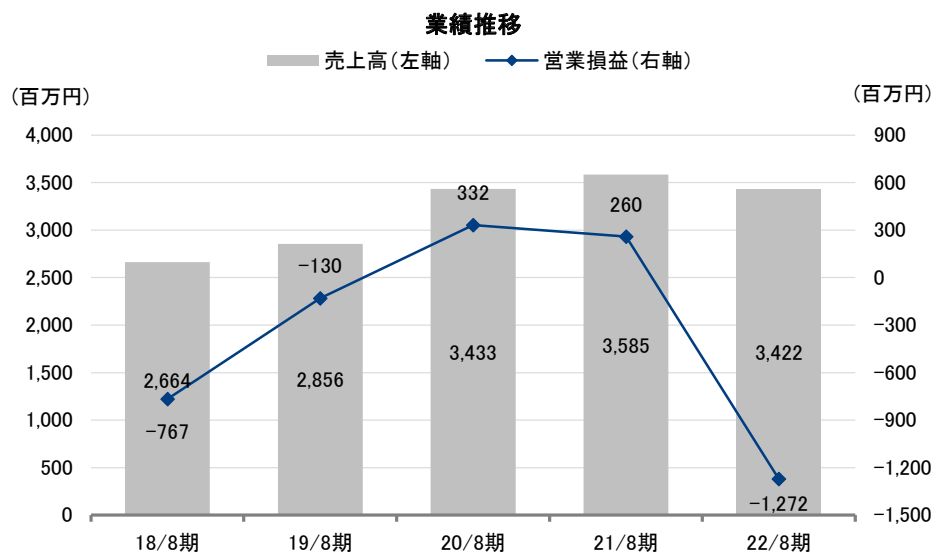
ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)

4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

要約

Key Points

- ・名古屋を本社にスマートフォンを中心としたスマートデバイス向けアプリ・ゲームの企画、開発、運営、販売を行うエンターテインメントサービス事業を展開
- ・2022 年 8 月期第 3 四半期までは業績予想レンジ内で推移したものの、2022 年 7 月にリリースした「アリスフィクション」を主因に、売上高・営業利益は計画未達
- ・2023 年 8 月期第 2 四半期累計業績は、費用削減で損失幅を大幅縮小し、第 3 四半期以降に費用削減効果を継続させながら、引き続き通期では営業利益黒字化に徹底的に取り組む
- ・長期的な収益の柱の位置付けとなる新規タイトル開発として、世界的ヒットゲーム開発実績を持つ協業先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の開発に引き続き注力



注：20/8 期は連続して比較可能な単体決算を記載
出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

■ 会社概要

**「楽しいね！を、世界中の日常へ。」をミッションに、
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・サービスを創造**

1. 沿革

同社は、スマートフォンを中心としたスマートデバイス向けアプリ・ゲームの企画、開発・運営、販売を行うエンターテインメントサービス事業を展開している。2012 年 9 月に、現 代表取締役社長 CEO の常川友樹（つねかわともき）氏が「楽しいね！を、世界中の日常へ。」というミッションを掲げて設立した。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、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ることを目指している。同社の社名は、「Worldwide」「Nagoya」「Developer」「Play」「Amazing」「Network」を組み合わせた造語で、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。」という想いがこめられている。同社は地域に根ざした雇用を積極的に行っており、名古屋本社で勤務する従業員は東海三県の出身もしくは卒業生が多数を占める。

常川氏は、2001 年に（株）フープスに入社後、サイバーエージェント <4751> 元取締役が設立した会社のモバイル系スタートアップ企業の創業メンバー・執行役員を経て、2004 年に（株）オープンキューブを創業し、代表取締役社長に就任した。自身が考案した Web サービスを多数展開した後、2012 年に自身の出身地である名古屋で再び会社を創業することを決意し、オープンキューブが名古屋に開設したモバイルアプリケーション開発部門を MBO によって独立させる形で、同社を設立した。

同社は当初、ゲームづくり未経験の開発者たちが集まりゲーム開発を行っており、何度も失敗や危機を乗り越えながらもヒット作になかなか恵まれない状況が続いていたが、2015 年 7 月にリリースした自社開発のオリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」が初のヒット作品となった。同タイトルは現在、日本版に加え繁体字版や英語版の運営を行うロングタイトルとなっている。その後、2018 年 3 月には自社開発の IP タイトルである「ジャンプチ ヒーローズ」をリリースし、現在は日本版、繁体字版の運営を行う。2021 年 6 月に、東京証券取引所マザーズ市場へ上場（2022 年 4 月の同市場区分見直しに伴いグロース市場へ移行）し、2022 年 7 月に世界同時運営のオリジナルタイトルとして、「アリスフィクション」を新たにリリースした。現在、コンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業で新規タイトル開発を準備している。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月) 4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

会社概要

沿革

年月	主な項目
2012年 9月	スマートフォン向けアプリケーション事業を目的として、ワンダープラネット（株）を設立
2012年 9月	「くるるファンタズマ」をリリース（2015 年 5 月配信終了）
2013年 5月	「パニックファーム」をリリース（2015 年 5 月配信終了）
2014年 1月	「スラッシュオブドラグーン」をリリース（2015 年 8 月配信終了）
2015年 7月	「クラッシュフィーバー」を国内にてリリース
2016年 5月	「クラッシュフィーバー」の繁体字版をリリース
2016年10月	「クラッシュフィーバー」の英語版をリリース
2016年12月	タノシム（株）を子会社化
2016年12月	「LINE グラングリッド」を国内にてリリース（配信：LINE（株））（2017 年 8 月配信終了）
2018年 3月	「ジャンプチ ヒーローズ」を国内にてリリース（配信：LINE（株））
2018年 9月	タノシム（株）を吸収合併
2019年 4月	（株）スクウェア・エニックス（現 スクウェア・エニックス・ホールディングス <9684>）との協業タイトル「VALKYRIE ANATOMIA-THE ORIGIN-」 英語版・繁体字版をリリース（2020 年 8 月配信終了）
2019年 6月	「ジャンプチ ヒーローズ」繁体字版をリリース（配信：LINE（株））
2020年 4月	「DecoLu（デコル）」を国内にてリリース（配信：（株）ジャニーズアイランド）（2021 年 11 月配信終了）
2020年 9月	「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」繁体字版をリリース
2020年12月	「おねがい、俺を現実に戻さないで！シンフォニアステージ」を国内にてリリース（2021 年 6 月配信終了）
2021年 6月	東京証券取引所マザーズ市場に株式を上場
2022年 4月	東京証券取引所市場区分見直しに伴いグロース市場へ移行
2022年 7月	「アリスフィクション」リリース

出所：有価証券報告書、会社リリースよりフィスコ作成

2. 事業内容

同社は名古屋を本社に、スマートフォンを中心としたスマートデバイス向けアプリ・ゲームの企画、開発、運営、販売を行うエンターテインメントサービス事業を展開している。主要タイトルには自社開発オリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」（日本版・海外版）と「アリスフィクション」（世界同時運営）、協業の自社開発 IP タイトル「ジャンプチ ヒーローズ」（日本版・繁体字版）があり、累計ダウンロード数は世界合計で「クラッシュフィーバー」は 1,400 万、「ジャンプチ ヒーローズ」は 2,200 万のヒット作品となっている。ビジネスモデルは、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る。同社が提供するタイトルはユーザーが無料でダウンロードして楽しむことができ、アプリ・ゲーム内での一部アイテムの獲得や機能拡張を行う際や月額での課金が必要となるフリーミアムモデルとしている。なお、アプリ・ゲームの提供方法には、同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「自社配信」と、協業パートナーを通じて行う「他社配信」がある。自社配信の場合は、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同社が受領する。一方、他社配信の場合は、配信元が受けた収益から同社が分配を受けており、LINE（株）が配信する「ジャンプチ ヒーローズ」が該当する。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)

4199 東証グロース市場 | https://wonderpla.net/ir/

会社概要

同社の強みは、自社開発タイトルの全世界ヒットを実現できる体制である。創出タイトルの海外進出に際しては現地法人へ業務委託するケースが多いが、ソースコードを渡す関係上、ローカライズ等の過程でゲーム内容を改変される恐れがある。これに対し同社は、独自パブリッシングによる海外配信を業界に先駆けて行っており、企画・開発からリリース後の運営・プロモーションまでを一貫して行う体制が整備されている。これに加え、2022 年 9 月に組織体制を変更しており、名古屋スタジオ、東京スタジオのスタジオ制を廃止し、ユニバーサルゲーム事業部及びグローバルマーケティング&クリエイティブ事業部を新設した。組織体制を変更し全社横断的な組織構造にすることで、拠点にとらわれず事業の強みを発揮できる体制の実現を目指す。

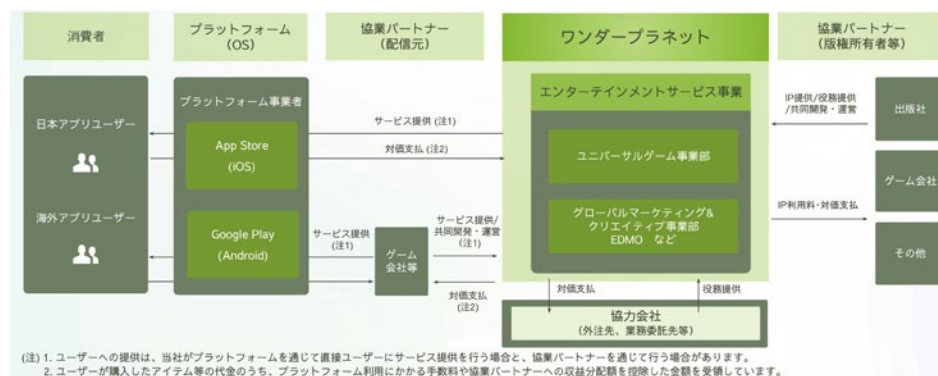
同社の成長の背景には、土台となる開発力は当然ながら、大手企業との協業が挙げられる。一例を挙げると、「クラッシュフィーバー」はユナイテッド<2497>との協業※による積極的なプロモーションがヒットに寄与した。また、「ジャンプチ ヒーローズ」は、協業相手の LINE が手掛ける漫画事業や LINE スタンプ事業による、独自の事前プロモーションにより、事前登録者数は 50 万人超、サービス開始から一週間で 100 万ダウンロード突破という実績を残すことができた。

※ 2022 年 5 月にユナイテッドの子会社であるプラスキュー（株）との業務提携を解消し、同社単独での運営に移行した。

ただし、大手企業との協業には利点も大きい一方、自社 IP※（知的財産、著作権）と比較して収益性が低下する欠点もある。これらはトレードオフの関係として、スマホゲーム各社が抱える課題である。同社は、中長期的な既存タイトルの運営・改善に加え、新たなタイトルの創出によって収益の多様化を進める方針だ。有力な自社 IP（知的財産、著作権）との連携による安定的なヒットタイトルの創出と、自社開発による高収益タイトルの創出の両輪により、売上はさらに拡大するものと弊社では見ている。

※ Intellectual Property の略で、著作権等の知的財産権のこと。

ビジネスモデル



出所：決算説明資料より掲載

会社概要

(1) クラッシュフィーバー

同社オリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」は、2015 年 7 月に配信開始した「ブッ壊し！ポップ☆RPG」をコンセプトにしている。事前登録者数は 11.5 万人を突破し、公式 Twitter フォロワー数は 2023 年 4 月時点で 20 万人超となるなど、同社初のヒット作品となっている。仮想世界をモチーフとした世界観を舞台に、画面をタップするだけの簡単操作で「パネルをブッ壊す」ことで得られる爽快感をセールスポイントとしている。また、最大 4 人まで協力できるマルチプレイにも対応している。2016 年 1 月には、初めての IP コラボとなる「初音ミク（雪ミク）」とのコラボキャンペーンも開催した。同タイトルは、2015 年 11 月中旬頃よりセールスランキングが上昇し、2016 年 1 月末の「初音ミク」コラボ以降、40 ～ 80 位付近を推移する急拡大を見せた。また、同年 5 月には全国 47 都道府県でテレビ CM を放映した。2016 年後半には先行して展開に着手した繁体字版に続けて本格的な海外展開に着手し、最大 15 言語でのローカライズ対応により、アジア・オセアニア、北中米、南米、ヨーロッパ、アフリカでの配信を決定し、同年 10 月下旬からアジア地域での配信を開始した（現在は言語対応を繁体字と英語に集約）。台湾・香港でのセールスランキングで 1 位を獲得した実績もあり、同地域では「街を歩いている若者が誰も知っているようなタイトル」に成長した。その後も人気アニメ等とのコラボを駆使しながらユーザー数を伸ばし、2020 年 10 月に全世界 1,400 万ダウンロードを達成している。2022 年 5 月には、協業パートナーのユナイテッドの子会社であるプラスユー（株）との業務提携を解消し、同社単独での運営に移行したことで同タイトルの収益性が向上している。

クラッシュフィーバー



出所：同社ホームページより掲載

(2) ジャンプチ ヒーローズ

2018 年 3 月に LINE との協業タイトルとして配信開始した「ジャンプチ ヒーローズ」は、「週刊少年ジャンプ」の歴代キャラが一堂に会する強力なタイトルである。前作「クラッシュフィーバー」と共通して爽快感をセールスポイントとしており、タップするとプチッと潰れる手触り感にこだわり、週刊少年ジャンプのキャラクターを生かしたどの年齢層にも楽しめるコンテンツとなっている。リリース前の 2018 年 2 月末には、オリジナル LINE スタンプを 30 日間限定で無料配信するなど、LINE との協業だからこそできる独自の事前プロモーションを行い、事前登録者数は 50 万人超、サービス開始から一週間で 100 万ダウンロード突破という実績を残した。その後、2018 年 8 月に人気アーティスト「ゴールデンボンバー」を起用したテレビ CM を開始、同年 10 月には 400 万ダウンロードを突破した。2019 年にアジア圏への配信を開始し、2023 年 4 月には世界累計 2,200 万ダウンロードを突破した。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

会社概要

ジャンプチ ヒーローズ



出所：同社ホームページより掲載

(3) アリスフィクション

「アリスフィクション」は、「ヤミツキ光速パズル RPG」をコンセプトにした、かんたん爽快なハイスピードパズルバトルが楽しめるタイトルである。同社初のチャレンジとなる「世界同時運営」の自社開発オリジナルタイトルとして、2022 年 7 月にリリースした。制限時間内により多くのパネルを消すことで、ゲームを有利に進めることができ、特定の条件で発動する必殺技の派手な演出による爽快感をセールスポイントとしている。メインストーリーでは、仮想空間「ALICE」を舞台に、魅力的なキャラクターがフルボイスで物語を繰り広げる。

アリスフィクション



出所：同社ホームページより掲載

(4) その他タイトル

その他タイトルとしては、2020 年 9 月に（株）サムザップとの協業タイトルとして配信開始した「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」は人気アニメ「この素晴らしい世界に祝福を！」のキャラクターが登場する RPG で、同年 11 月には繁体字版が 100 万ダウンロードを突破したが、同タイトルは 2022 年 11 月にサービス提供を終了した。また、サイバーエージェント等との協業で 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」を運営している。

業績動向

**2023 年 8 月期第 2 四半期累計業績は 2 ケタ増収。
「クラッシュフィーバー」が好調に推移し、
2022 年 12 月～2023 年 2 月は費用削減効果で営業損失幅を大幅縮小**

1. 2022 年 8 月期の業績概要

2022 年 8 月期の業績は、売上高が 3,422 百万円（前期比 4.6% 減）、営業損失が 1,272 百万円（前期は 260 百万円の利益）、経常損失が 1,291 百万円（同 261 百万円の利益）、当期純損失が 1,887 百万円（同 825 百万円の利益）となった。第 3 四半期までの進捗は業績予想レンジ内で推移したものの、第 4 四半期に新規リリースした「アリスフィクション」のユーザー獲得が当初計画どおりに進まなかった。費用面ではコスト見直しに取り組んだものの、「アリスフィクション」に関連した広告宣伝費増加分をカバーできず、減収及び損失計上することとなった。

第 4 四半期については、2022 年 7 月に新規リリースした「アリスフィクション」及び既存タイトルともに当初計画を下回る売上高となった。営業利益以下の損益についても、売上高が想定を下回った影響に加え、「アリスフィクション」の一定規模のユーザー基盤確保を目的とした広告投資が想定を上回ったことを主因に、当初計画を下回った。なお、繰延税金資産の一部取崩しにより法人税等調整額 591 百万円を計上しているが、キャッシュ・フローへの影響はない。

2022 年 8 月期業績

（単位：百万円）

	21/8 期		22/8 期		前期比	
	実績	売上比	実績	売上比	増減額	増減率
売上高	3,585	-	3,422	-	-163	-4.6%
売上総利益	806	22.5%	178	5.2%	-627	-77.8%
販管費	545	15.2%	1,450	42.4%	905	166.0%
営業損益	260	7.3%	-1,272	-	-1,532	-
経常損益	261	7.3%	-1,291	-	-1,552	-
当期純損益	825	23.0%	-1,887	-	-2,712	-

出所：決算短信よりフィスコ作成

2. 2023 年 8 月期第 2 四半期累計の業績概要

2023 年 4 月 14 日に発表された 2023 年 8 月期第 2 四半期累計業績は、売上高は前年同期比 15.6% 増の 16.29 億円、営業損失は 3.20 億円（前年同期は 2.70 億円の損失）、経常損失は 3.34 億円（同 2.86 億円の損失）、四半期純損失は 3.49 億円（同 2.02 億円の損失）となった。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

業績動向

第 2 四半期累計期間の売上高については、2022 年 7 月に配信開始した「アリスフィクション」の売上寄与に加え、「クラッシュフィーバー」が堅調に推移した結果、前年同期比で増収となった。MAU の状況について、「クラッシュフィーバー」は 7.5 周年イベント等が奏功し堅調な推移となったが、「ジャンプチ ヒーローズ」は 2,100 万ダウンロードキャンペーン、「アリスフィクション」はコラボイベントの効果を継続することができず減少推移となった。営業利益に関しては、第 2 四半期累計期間では損失を計上したが、中長期的な収益の拡大に向け、前期に引き続きコンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業による新規タイトルの開発に取り組んでいる一方で、「アリスフィクション」を中心に既存タイトルの運営体制の見直しや最適化を進めることで外注費などの運営費削減に取り組んだほか、全社的に費用削減に取り組み、当第 2 四半期においては売上原価・販売費及び一般管理費が第 1 四半期に比べて減少し、営業損失額は縮小している。

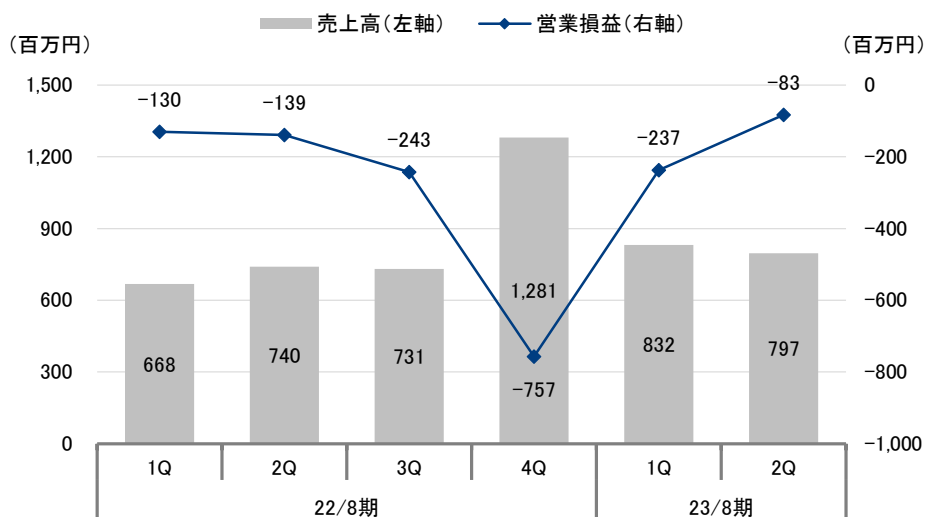
2023 年 8 月期第 2 四半期累計業績

(単位：百万円)

	22/8 期 2Q 累計		23/8 期 2Q 累計		前年同期比	
	実績	売上比	実績	売上比	増減額	増減率
売上高	1,409	-	1,629	-	220	15.6%
売上総利益	24	1.8%	40	2.5%	15	60.7%
販管費	295	21.0%	360	22.1%	65	22.0%
営業損益	-270	-	-320	-	-50	-
経常損益	-286	-	-334	-	-47	-
当期純損益	-202	-	-349	-	-147	-

出所：決算短信よりフィスコ作成

四半期業績推移



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

3. タイトル別の業績動向

(1) クラッシュフィーバー

「クラッシュフィーバー」は日本版、繁体字版、英語版によるグローバル展開を推進するとともに、同タイトルの中長期的な運営に取り組み、全世界ダウンロード数は1,400万を突破した。2022年5月には「クラッシュフィーバー」の協業パートナーであるプラスユーとの業務提携を解消し、同社単独での運営に移行している。第2四半期では、日本版が2022年12月から2023年1月に「7.5周年キャンペーン」を、2月に「魔法科高校の劣等生 来訪者編」とのコラボを開催した結果、第1四半期比で売上高、営業利益ともに大幅に増加し好調に推移した。海外版も、オリジナルイベントや日本版イベント等を随時開催し、第1四半期比で増収増益となった。

(2) ジャンプチ ヒーローズ

「ジャンプチ ヒーローズ」は第2四半期では、2022年12月に日本版で「2,100万ダウンロードキャンペーン」を開催したものの、第1四半期比で減収となった一方で、費用削減を実施したことで増益となった。繁体字版は、日本版のイベントを随時実施も、第1四半期比で減収、費用削減を実施したものの減益となった。

(3) アリスフィクション

「アリスフィクション」は、2022年7月に新規リリースした同社初のチャレンジとなる「世界同時運営」の自社開発タイトルである。第2四半期では、2023年1月から2月に「初音ミク」コラボを、2月に「ハーブアニバーサリーキャンペーン」、「クラッシュフィーバー」コラボを開催したものの第1四半期比で売上高は減収となったが、大幅な費用削減を実施したことにより営業損失幅は縮小した。なお、同社は会計上、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いるため、新規開発時は費用先行となる一方、リリース後の減価償却負担や減損リスクは発生しない。

4. 2023 年 8 月期第 2 四半期の財務状況

2023年8月期第2四半期末の流動資産は1,457百万円となり、前期末比775百万円減少した。これは主に、2022年8月期第4四半期会計期間に比べ売上高が減少していることにより売掛金が374百万円減少したことや、2022年9月に社債の発行200百万円、2023年1月に第三者割当による新株式の発行427,700千円を行ったため、「アリスフィクション」のリリース直後の広告投資等の未払金の支払いを当第1四半期に行ったこと、また、四半期純損失の計上により現金及び預金が292百万円減少したことによる。固定資産は714百万円となり、同52百万円減少した。これは主に、減価償却により運営権が34百万円減少したことによる。この結果、総資産は2,172百万円となり、同827百万円減少した。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)

4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

業績動向

流動負債は 990 百万円となり、前期末比 830 百万円減少した。これは主に、「アリスフィクション」のリリース直後の広告投資等により 2022 年 8 月期第 4 四半期会計期間に増加した未払金の支払いを行ったことにより、未払金が 809 百万円減少したことによる。固定負債は 670 百万円となり、同 81 百万円減少した。これは、1 年内返済予定の長期借入金への振替により長期借入金が 120 百万円減少したことや、財務体質の強化を図り、中長期的な事業成長に向けた必要資金を確保することを目的とした資金調達を実施したことにより、社債が 200 百万円増加したものの、1 年内償還予定の社債への振替により社債が 161 百万円減少したことによる。この結果、負債合計は 1,660 百万円となり、同 911 百万円減少した。純資産は 511 百万円となり、同 84 百万円増加した。これは、四半期純損失の計上により、利益剰余金が 349 百万円減少したものの、新規開発タイトルに係る人件費・外注費に充当することを目的とした第三者割当による新株式の発行及び新株予約権の行使により、資本金及び資本剰余金がそれぞれ 216 百万円増加したことによる。

なお、2023 年 1 月に Happy Elements(株)を割当先とし、普通株式 350,000 株を新規発行する第三者割当を実施し財務面を強化した(詳細は後述)。

貸借対照表

(単位: 百万円)

	19/8 期	20/8 期	21/8 期	22/8 期	23/8 期 2Q	増減額
流動資産	1,230	1,928	2,691	2,232	1,457	-775
現金及び預金	593	1,061	1,847	1,203	910	-292
固定資産	510	449	1,019	766	714	-52
運営権	-	-	-	326	291	-35
資産合計	1,740	2,377	3,711	2,999	2,172	-827
負債合計	921	1,333	1,345	2,571	1,660	-911
1 年内返済予定の長期借入金	107	211	228	248	240	-8
長期借入金	150	28	208	425	305	-120
純資産合計	819	1,043	2,365	427	511	84
負債純資産合計	1,740	2,377	3,711	2,999	2,172	-827

注: 20/8 期は連続して比較可能な単体決算を記載

出所: 決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

2023 年 8 月期第 2 四半期末における現金及び現金同等物の残高は、前期末比 632 百万円減少し、570 百万円となった。営業活動の結果使用した資金は、664 百万円となり、これは主に、売上債権の減少額 374 百万円があったものの、未払金の減少額 809 百万円、税引前四半期純損失の計上 334 百万円があったことによる。投資活動の結果使用した資金は、365 百万円となり、これは主に、定期預金の預入による支出 340 百万円があったことによる。財務活動の結果獲得した資金は、397 百万円となり、これは長期借入金の返済による支出 128 百万円、社債の償還による支出 97 百万円があったものの、株式の発行による収入 424 百万円、社債の発行による収入 197 百万円があったことによる。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

業績動向

キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	22/8 期 2Q	23/8 期 2Q
営業活動によるキャッシュ・フロー	-355	-664
投資活動によるキャッシュ・フロー	-22	-365
財務活動によるキャッシュ・フロー	373	397
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,842	570

出所：決算短信よりフィスコ作成

なお同社は、2023 年 1 月 5 日に Happy Elements を割当先とし同社普通株式 350,000 株を新規発行する第三者割当を実施した。調達資金の額は 427 百万円、手取概算額は 418 百万円となり、割当先となった Happy Elements は、持株比率で第 2 位（持株比率約 14%）となる大株主となった。調達した資金は新規タイトル開発に係る人件費・外注費に充当し、今後の収益基盤の 1 つとなる新規タイトルの創出に繋げ、継続的な事業成長の足掛かりとして取り組んでいくとしている。この第三者割当の実施により、2022 年 8 月期末時点で 427 百万円（2022 年 11 月末時点で 189 百万円）まで減少した純資産を補填し財務面の補強を図っている。

第三者割当の実施

払込期日	2023 年 1 月 5 日
発行新株式数	同社普通株式 350,000 株
発行価額	1 株につき 1,222 円
資金調達の額	427,700,000 円
手取概算額	418,150,000 円
割当先	Happy Elements (株)
事業内容	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

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

2023 年 8 月期は第 3 四半期以降に費用削減効果を継続させながら、引き続き通期での営業利益黒字化に徹底的に取り組む

1. 2023 年 8 月期の業績見通し

2023 年 8 月期の業績見通しについて同社は、第 3 四半期以降に費用削減効果を継続させながら、引き続き通期の営業黒字化に徹底的に取り組んでいる。売上高は、第 3 四半期は第 2 四半期比でおおむね同等、「クラッシュフィーバー」日本版の 8 周年キャンペーン等のある第 4 四半期は第 3 四半期比で増収を想定し、通期では下期の進捗次第ではあるが、前期並みの水準を見込んでいる。また、会社全体のコスト総額は第 3 四半期に第 2 四半期比で約 20% の削減予定、第 4 四半期は第 3 四半期とおおむね同等を想定し、コンシューマー系ゲーム開発会社との契約変更の影響は第 3 四半期以降に反映予定としている。

ワンダープラネット | 2023 年 5 月 8 日 (月)

4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

今後の見通し

なお同社は、通期の業績予想値を非開示としている。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売上動向を精緻に予測することが困難であること、2023 年 8 月期に大きく業績貢献を見込む「アリスフィクション」はリリース直後であり、年間を通した売上高や費用を合理的に見通すことが困難であることなどにより、適正かつ合理的な業績予想の算出が困難であるとし、業績予想を開示していない。なお、利害関係者へのミスリードを防ぐため、同業他社も非開示を選択している企業が多い。これは、海外では中国の規制強化により同国内での新規リリースが困難になり、中国系ゲーム会社が東アジア市場へ進出していること、国内では（株）Cygames の「ウマ娘 プリティーダービー」のヒットなどにより、既存運営タイトルの売上動向を精緻に予測することが困難となっていることが背景にある。

2. タイトル別の見通し

(1) クラッシュフィーバー

「クラッシュフィーバー」は、2022 年 5 月以降の単独運営による業績への影響や第 2 四半期までの進捗が前年同期比で増収となり好調に推移したことにより、売上高は期初の想定を引き上げ、前年同期比で増収を想定し、営業利益は堅調な利益貢献を想定している。

(2) ジャンプチ ヒーローズ

「ジャンプチ ヒーローズ」は、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、一部コストの見直し等により、引き続き堅調な利益貢献を想定している。

(3) アリスフィクション

「アリスフィクション」は、第 2 四半期までの売上高の進捗を考慮し、売上高は期初の見通しを引き下げて想定し、今後の IP コラボや第 4 四半期の 1 周年に向け、サービスの順次改善に努めるとしている。一方で、営業利益は、売上高の進捗を考慮し、期初の想定以上の費用削減に取り組み、その効果を継続することで損益分岐点を目指している。

(4) 新規開発タイトル

新規開発としては、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投資を見込んでおり、開発は順調に進行しているが 2023 年 8 月期内の新規リリースは見込んでいない。なお、第 3 四半期に行った契約内容の変更に伴い、第 3 四半期以降の同社が負担する開発費が第 2 四半期比で減少する。また、開発開始から第 2 四半期までの開発費用を第 3 四半期で精算する予定のため、PL 上の利益及び BS 上の純資産にそれぞれプラスの影響が発生する見込みとなっている（会計処理検討中）。

(5) その他

その他には、「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」は 2022 年 11 月にサービス提供を終了し、第 1 四半期のみ売上計上しており、直近では損失を計上していたものの、サービス終了後の営業利益に対する影響はないと同社では予測している。また、2023 年 8 月期業績への影響は限定的であるものの、受託開発タイトルの売上を見込んでいる。

以上より、第 2 四半期までは営業損失が続いていたものの、第 3 四半期以降は費用削減効果を継続させながら、各タイトルで売上高の目標達成に努めるとともに、引き続き、通期の営業黒字化に徹底的に取り組んでいくことで、通期での営業黒字化の可能性は十分にあるものと弊社では見ている。

現在の注力分野

世界的ヒットゲーム開発実績を持つ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

1. 現在の注力分野

同社は現在の注力分野として、(1) 営業黒字化、(2) 既存タイトル収益確保、(3) 新規タイトル開発を挙げている。(1) 営業黒字化については、運営体制の適正化による費用削減の実施をしてきており、会社全体のコスト総額は、第 3 四半期は前四半期比で約 20% の削減予定、当第 4 四半期は当第 3 四半期とおおむね同等を想定し、2023 年 8 月期は通期の営業黒字化を目指している。(2) 既存タイトル収益確保については、既存タイトルによる継続的な利益貢献を目指し、第 2 四半期まで好調に推移した「クラッシュフィーバー」は、第 4 四半期の日本版 8 周年の盛り上げに努め、「アリスフィクション」は今まで実施した費用削減により損益分岐点を目指すとしている。(3) 新規タイトル開発については、長期的な収益の柱の位置付けとなる新規タイトルの開発として、世界的ヒットゲーム開発実績を持つ協業先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の開発に引き続き注力しており開発は順調に進行しているが、2024 年 8 月期の業績影響を精査中としている。新規タイトル開発については、機関決定されたものだけが公表されており、その他にも今後の新規開発について社内で随時検討は進められている。

現在の注力分野と概要

項目	注力分野と概要
営業黒字化	運営体制の適正化による費用削減の実施 会社全体のコスト総額は、今3Qは今2Q比で約20%の削減予定、今4Qは今3Qと概ね同等を想定。2023年8月期は通期の営業黒字化を目指している。
既存タイトル収益確保	既存タイトルによる継続的な利益貢献 - 今上期に好調に推移した「クラフィ」は、今4Qの日本版8周年の盛り上げに努める。 「アリフィ」は今まで実施した費用削減により損益分岐点を目指す。
新規タイトル開発	長期的な収益の柱の位置付けとなる新規タイトルの開発 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。開発は順調に進行しており、24/8期の業績影響を精査中。

※ 上記は機関決定されたものだけを記載しており、その進捗や上記以外の事項でお知らせすべき事項がございましたら、適時開示やプレスリリースとして随時公表させていただきます。

出所：決算説明資料より掲載

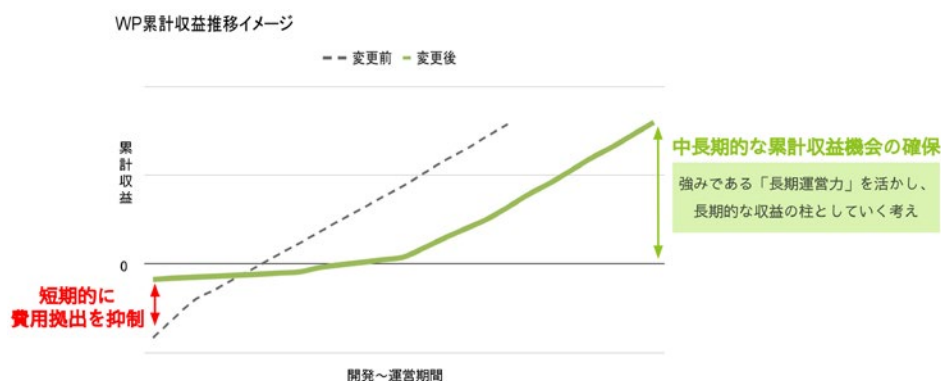
現在の注力分野

なお、2023 年 1 月 13 日に、ブロックチェーンゲームの参入準備について、共同事業先である Game Changer と協議した結果、2023 年 8 月期中のサービス予定開始をリリース時期未定とする原契約の内容変更について合意したことを公表しており、この内容変更による 2023 年 8 月期の業績への影響は現時点で軽微であるとしている。

2. 開発中の新規タイトル

同社は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における契約変更について、直近の業績状況を踏まえ協議を行い、協業先の厚意もあったことで合意に至ったとしている。契約変更のポイントとしては、まず同社が負担する開発費用の拠出に対し、短期的にその費用を抑制する条件へ変更となった点が挙げられる。これにより、同社が負担する開発費が減少する見込みで、第 3 四半期以降の開発費の減少に加え、開発開始から第 2 四半期までの開発費についても、第 3 四半期で精算を行う予定である。一方で、タイトルリリース後においては、同社の強みである「長期運営力」を生かし、運営しながら中長期的な累計収益機会の確保が可能な内容とした。開発期間を含め費用拠出を抑制しつつ、長期的な収益の柱としての位置付けが維持されており、引き続き開発に注力していくとのことで、詳細な概要について公表すべき事項は今後適時開示やプレスリリースとして随時公表していくとしている。

開発中新規タイトルの契約変更のイメージ



ワンダープラネット
4199 東証グロース市場

2023 年 5 月 8 日 (月)
<https://wonderpla.net/ir/>

■ 株主還元策

事業拡大中につき、当面は利益を必要投資に充当する方針

同社は、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、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いる。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いる。当面の間は内部留保の充実を図る方針であり、内部留保資金については、将来の成長に向けた運転資金として有効活用していく予定である。従って、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いては未定としている。また、2023 年 8 月期の配当予想については、業績予想の合理的な数値算定が困難であることから無配としている。既述のとおり、当面は事業拡大のための投資が必要な状況であることから、短期的な配当金額ではなく投下資金に対する将来のリターンに着目すべきと弊社では考えている。

重要事項（ディスクレマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。

本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したのですが、フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けて作成されていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは強く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

■お問い合わせ■

〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3

株式会社フィスコ

電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）

メールアドレス：support@fisco.co.jp