

|| 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 >>>](#)

2024年11月28日(木)

執筆：客員アナリスト

茂木稜司

FISCO Ltd. Analyst **Ryoji Mogi**



FISCO Ltd.

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

目次

■ 要約	01
1. 2024年8月期の業績概要	01
2. 2025年8月期の業績見通し	01
3. 今後の取り組み	02
■ 会社概要	03
1. 沿革	03
2. 事業内容	04
■ 業績動向	05
1. 2024年8月期の業績概要	05
2. 財務状況	06
■ 今後の見通し	07
1. 2025年8月期の業績見通し	07
2. タイトル別の見通し	08
■ 今後の取り組み	09
1. 市場環境	09
2. 成長戦略	10

要約

新規開発進捗の上で各利益が大幅増、現在は新規開発進捗に注力中

ワンダープラネット <4199> は、名古屋を拠点に、国内及びグローバル市場をターゲットとしたモバイルゲームの開発・運営を行っている。主要タイトルには「クラッシュフィーバー」（日本版）と「パンドランド」（日本版）などがある。「クラッシュフィーバー」は2015年7月にリリース以降、累計1,400万ダウンロードの長期運営タイトルとなっている。自社開発はもとより、協業パートナーと協力し多くのユーザーが長期的に楽しめるタイトルの開発・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、中長期的な収益拡大に向けて、協業先との有力IPタイトル2本を開発しており、2025年以降も年1本程度を目処とした新規リリースに取り組む。

※ 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. 2024年8月期の業績概要

2024年8月期の業績は、売上高が2,449百万円（前期比29.3%減）、営業利益が121百万円（同142.9%増）、経常利益が113百万円（同301.2%増）、当期純利益が92百万円（前期は236百万円の損失）となった。主要タイトル「クラッシュフィーバー」の9周年記念キャンペーンが奏功したほか、新規タイトル開発に伴う費用増加が適切に管理された。総じて、収益基盤の改善と費用コントロールの成果が顕著だった。2024年8月末時点の同社従業員数は146名であり、組織体制の効率化が維持されている。また、2024年6月にリリースされた（株）ゲームフリークとの共同開発タイトル「パンドランド」は投資先行の状態では投資対効果の改善に取り組んでいる状況であるものの、今後の寄与が期待されるなど、新規タイトルの成功が今後の事業成長に大きく寄与する見込みである。

2. 2025年8月期の業績見通し

2025年8月期は、投資後の利益成長フェーズに向けて引き続き成長戦略を推進する方針だ。成長投資に伴う費用負担に関しては、全社で補うことで通期での営業黒字確保を想定している。2025年8月期においては、「ジャンプチヒーローズ」や「クラッシュフィーバー」海外版のサービス終了に伴う売上反動減や「パンドランド」の投資先行、新規開発費用の増加が、業績に対して短期的な圧力となることが予想される。しかしながら、中長期的には新規タイトルの成功や既存タイトルの再成長により、業績の回復と拡大が期待される。引き続き、開発投資とコストコントロールの両面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が高まると弊社では考えている。

要約

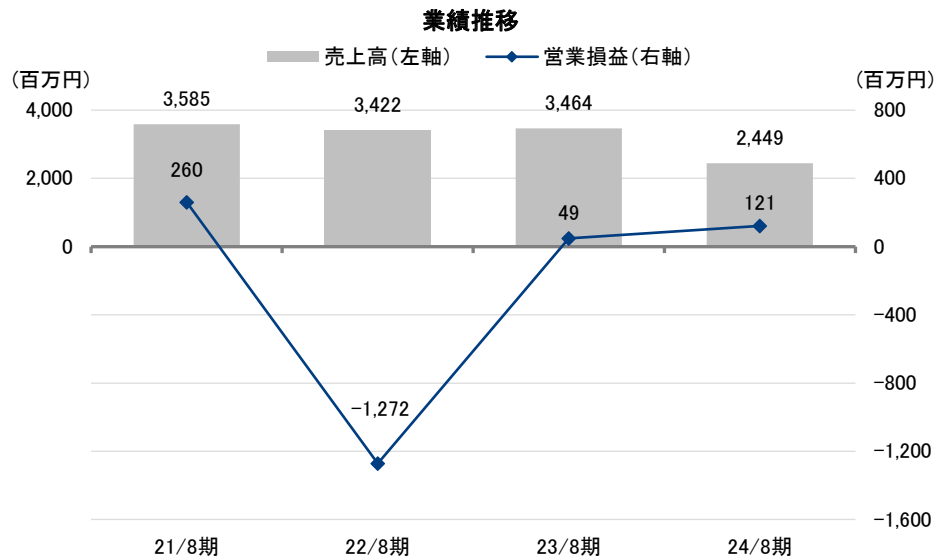
3. 今後の取り組み

同社は、モバイルゲーム市場の二極化が進むなか、ハイブリッドカジュアルゲーム市場へのシェア拡大を目指している。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」の4つの要素に対して、積み上げた実績を活用して急拡大する市場におけるシェア獲得を図る。新規タイトルに関しては、2024年6月にリリースされた「パンドランド」に続き、現在も2本の新規タイトルが開発中であり、2025年以降も年1本程度の新規リリースを目指している。これらのタイトルは、幅広いユーザー層を対象にした長期運営を前提としたものであり、IPの認知度を活用して新しいゲーム体験を提供することを目標としている。中長期的な成長ポテンシャルに着目したい。

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

Key Points

- ・国内及びグローバル市場をターゲットとしたモバイルゲームの企画・開発・運営事業を展開
- ・2024年8月期は「クラッシュフィーバー」の9周年記念キャンペーンが奏功し、営業黒字を維持
- ・2025年8月期は成長投資による一定の費用圧力が予想されるも、既存タイトルの再成長や新規タイトルの拡大により営業黒字確保を見込む
- ・中長期的には、積み上げた実績を生かし、ハイブリッドカジュアルゲーム市場でのシェア拡大に注力



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 会社概要

名古屋を本社に、 ミッション「楽しいね！を、世界中の日常へ。」を掲げる、 モバイルゲーム運営・開発会社

1. 沿革

同社は2012年9月、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！」と笑い合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。

同社は当初、なかなかヒット作に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。同タイトルは現在運営10年目を迎えており、ロングタイトルとなっている。その後、2018年3月に自社開発のIPタイトルである「ジャンプチヒーローズ」をリリース(2024年3月サービス終了)、2022年7月には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」をリリースした(2024年9月サービス終了)。そして、2024年6月には、ゲームフリークとの共同開発による「バンドランド」をリリースした。

2021年6月には東京証券取引所マザーズ市場へ上場し、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た。また、2023年1月にはHappy Elements(株)を割当先とした第三者割当増資を実施した。

ワンダープラネット | 2024年11月28日(木)
 4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

会社概要

2. 事業内容

同社は国内及びグローバル市場をターゲットとしたモバイルゲームの開発・運営を行っており、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)と「パンドランド」(日本版)がある。「クラッシュフィーバー」は2015年7月にリリース以降、累計で1,400万ダウンロードの長期運営タイトルとなっている。同社は、自社開発や協業パートナーとの共同開発の下、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、ゲーム内での一部アイテムの獲得や機能拡張を行う際に課金が必要となるフリーミアムモデルとしている。なお、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、配信元が受け取った収益から同社が分配を受ける形となっている。なお、「クラッシュフィーバー」と「パンドランド」の売上高には季節性が見られる。「クラッシュフィーバー」は第2四半期(年末年始)と第4四半期(周年イベント時期)に売上が増加する傾向にある。一方、「パンドランド」はリリース直後であり、投資対効果の改善に取り組んでいる。

現在は、モバイルゲーム市場の中でも近年グローバルで市場規模を拡大してきた『ハイブリッドカジュアルゲーム』へ注力しており、開発・運営体制については、「ユニバーサルゲーム事業部」、「グローバルマーケティング&クリエイティブ事業部」、「EDMO(エンジニアリング&デザインマネジメント室)」の3つの機能性の高い部署が全社横断で連携し、効率的な開発・運営を行っている。

ユニバーサルゲーム事業部は、創業から培ってきた新規開発及び長期運営のノウハウと、海外でのタイトル運営実績やIP活用実績を活かし、モバイルゲームの企画・開発・運営を行っており、グローバルマーケティング&クリエイティブ事業部は、グローバルパブリッシング機能を含む、ゲーム内外のマーケティングを行っている。EDMOは、同社の技術戦略や技術基盤の構築、各タイトルへの技術支援等を全社横断的に主導しており、各タイトルの品質向上やゲームの面白さといったユーザー価値、ビジネス価値の創出にける時間の最大化を目的とし、グローバル水準での『ハイブリッドカジュアルゲーム』に向けた独自開発基盤「SEED」の構築も行っている。

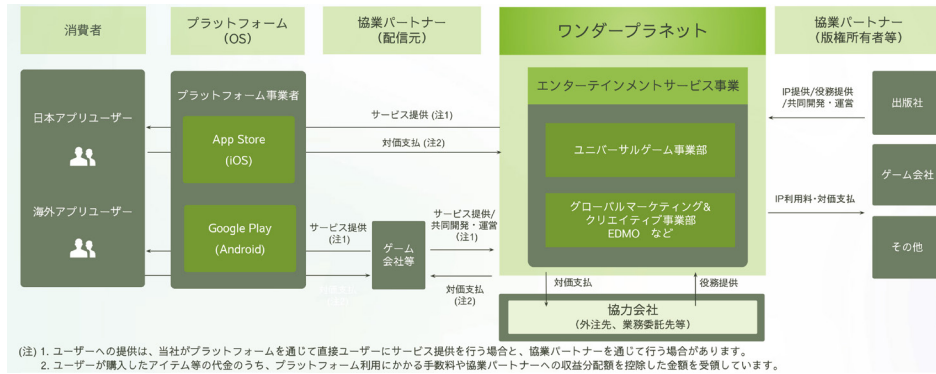
同社の成長の背景には、土台となる開発力は当然ながら、大手企業との協業が挙げられる。一例を挙げると、「クラッシュフィーバー」はユニテッド<2497>との協業※による積極的なプロモーションがヒットに寄与した。また、「ジャンプチ ヒーローズ」(2024年3月にサービス終了)は、協業相手のLINEヤフー<4689>が手掛ける漫画事業やLINEスタンプ事業による独自の事前プロモーションにより、事前登録者数は50万人超、サービス開始から1週間で100万ダウンロードを突破した。

| ※ 2022年5月にユニ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メリットが大きいが一方、自社IPと比較して収益性が低下するデメリットもある。これらはトレードオフの関係として、モバイル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。有力な他社IP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。

会社概要

ビジネスモデル



出所：決算説明資料より掲載

業績動向

2024年8月期は、新規開発進捗で投資拡大も各利益が大幅増

1. 2024年8月期の業績概要

2024年8月期の業績は、売上高が2,449百万円（前期比29.3%減）、営業利益が121百万円（同142.9%増）、経常利益が113百万円（同301.2%増）、当期純利益が92百万円（前期は236百万円の損失）となった。この増益には、主要タイトル「クラッシュフィーバー」の9周年記念キャンペーン等が好調に推移したことが大きく寄与した。また、新規タイトル開発については、開発売上高が堅調に推移したほか、開発進捗に伴う費用増を適切にコントロールし増加幅を抑制した。2024年6月にはゲームフリークとの共同開発タイトル「パンドランド」をリリースしたが、投資対効果の調整、ゲーム内運営や広告手法の改善を進めており、投資先行による損失幅が縮小する方向へ向かっている。損益が安定してくればプロモーションによるユーザー獲得に力を入れる方針で、今後の業績への寄与が期待される。従業員数は2024年8月期末で146名と事業運営に適した規模を維持しており、組織体制の効率化も進めている。

ワンダープラネット | 2024年11月28日(木)
 4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

業績動向

営業利益が前期比で大幅増となった要因には、徹底的なコストコントロールがある。2022年8月期に発生した大幅な損失を受けて、2023年8月期においてはすべてのコストを見直し、筋肉質な経営体制を築いた。その効果が2024年8月期にも引き続き現れた。また、共同事業で運営しているタイトルについては、中長期での累計収益機会の確保を意識した座組としており、リスクを抑えつつ安定的な収益を確保した。これにより、新規タイトルの開発を進捗しながら黒字を確保した。2024年9月には損失の状況が続いていた「アリスフィクション」のサービスを終了したほか、ブロックチェーンゲーム事業については、2024年7月に Game Changer (SGP) Pte. Ltd. との共同事業展開を終了した。

2024年8月期業績

(単位：百万円)

	23/8 期		24/8 期		前期比	
	実績	売上比	実績	売上比	増減額	増減率
売上高	3,464	-	2,449	-	-1,014	-29.3%
売上総利益	682	19.7%	717	29.3%	34	5.1%
販管費	632	18.3%	596	24.3%	-36	-5.8%
営業利益	49	1.4%	121	4.9%	71	142.9%
経常利益	28	0.8%	113	4.6%	85	301.2%
当期純利益	-236	-6.8%	92	3.8%	328	-

出所：決算短信よりフィスコ作成

2. 財務状況

2024年8月期末の流動資産は1,830百万円となり、前期末比168百万円増加した。これは主に、売掛金が286百万円減少したものの、現金及び預金が300百万円、仕掛品が84百万円増加したことによる。固定資産は315百万円となり、同83百万円減少した。これは主に、運営権が70百万円減少したことや、繰延税金資産が17百万円減少したことによる。この結果、総資産は2,146百万円となり、同84百万円増加した。なお、同社の会計処理においては、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る特徴がある。

流動負債は963百万円となり、前期末比47百万円減少した。これは主に、未払金が155百万円増加したものの、未払消費税等の減少等によりその他の流動負債が120百万円、1年内返済予定の社債が62百万円減少したことによる。固定負債は445百万円となり、同24百万円増加した。これは、1年内返済予定の社債への振替により社債が196百万円減少したものの、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、長期借入金が220百万円増加したことによる。この結果、負債合計は1,409百万円となり、同22百万円減少した。なお、2024年8月に現在の事業戦略の実現に集中する目的で500百万円の借入を実施した。今後も、資本コストや市場環境を勘案しつつ、借入による運転資金の確保を検討していく方針だ。

純資産は736百万円となり、同107百万円増加した。これは、繰越損失が92百万円減少したことや、新株予約権が12百万円増加したことによる。なお、キャッシュ・フローにおいては、営業黒字や借入の実施を背景として、すべてのキャッシュ・フロー項目において改善が見られた。

業績動向

貸借対照表

(単位：百万円)

	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期	増減額
流動資産合計	2,691	2,232	1,662	1,830	168
現金及び預金	1,847	1,203	1,029	1,330	300
固定資産合計	1,019	766	398	315	-83
運営権	-	326	256	186	-70
資産合計	3,711	2,999	2,061	2,146	84
負債合計	1,345	2,571	1,432	1,409	-22
1年内返済予定の社債	-	194	258	196	-62
1年内返済予定の長期借入金	228	248	240	283	43
社債	-	326	236	40	-196
長期借入金	208	425	184	405	220
純資産合計	2,365	427	629	736	107
負債純資産合計	3,711	2,999	2,061	2,146	84

出所：決算短信よりフィスコ作成

キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	23/8期	24/8期
営業活動によるキャッシュ・フロー	-331	298
投資活動によるキャッシュ・フロー	-255	248
財務活動によるキャッシュ・フロー	152	13
現金及び現金同等物の期末残高	769	1,330

出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

新規開発投資拡大も通期で営業黒字の上で、 2025年以降も年1本程度を目処とした新規リリースに取り組む

1. 2025年8月期の業績見通し

2025年8月期は、投資後の利益成長フェーズに向けて引き続き成長戦略を推進する方針だ。成長投資に伴う費用負担については、全社で補うことで通期での営業黒字確保を想定している。2025年8月期においては、「ジャンプチヒーローズ」や「クラッシュフィーバー」海外版のサービス終了に伴う売上反動減や「パンドランド」の投資先行、新規開発費用の増加が、業績に対して短期的な圧力となることが予想される。しかしながら、中長期的には新規タイトルの成功や既存タイトルの再成長により、業績の拡大が期待される。

ワンダープラネット | 2024年11月28日(木)
4199 東証グロース市場 | <https://wonderpla.net/ir/>

今後の見通し

2025年3月以降の重点戦略としては、「クラッシュフィーバー」の再成長、「バンドランド」のユーザー拡大、有力IPタイトル2本の新規開発が主要な柱となる。「クラッシュフィーバー」は単独運営で利益貢献が大きく、9周年イベントも成功を収めた。10周年イベントに向けユーザー復帰を目的としたプロモーションも計画している。また、「バンドランド」は現在投資効果を得られるようなゲームへの改善を進めている。新規開発タイトルは年1本程度のリリースを目標としており、協業先と開発費の負担を分担することで、リスクを抑えながら進めている。

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などから、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いるためである。なお、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方針である。

また、配当に関しては、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。したがって、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。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。

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、2025年8月期第1四半期では、9周年記念キャンペーンの終了による売上減少が見込まれている。しかし、同タイトルは運営10年目に突入し、再成長を目指す方針が示されている。具体的には、ユーザーの復帰を促進するためのプロモーションが計画されており、これが売上増に寄与する可能性がある。同タイトルは、長期間にわたって安定したユーザー基盤を有しており、このプロモーション次第では再成長の可能性も期待できると弊社では考えている。

(2) 「バンドランド」

「バンドランド」は現時点で投資が先行しており、投資対効果を注視し改善に努めているが、利益貢献に転じるまでには一定の時間を要すると予測される。このため、2025年8月期における大きな業績への寄与は見込まれないものの、中長期的には事業規模の拡大が期待される。

(3) 新規開発タイトル

中長期的な収益の拡大に向けて、新規開発タイトルに対しても引き続き積極的な投資を行う。2025年以降も年に1本程度の新規タイトルのリリースを目標としており、現在も協業先との有力IPタイトル2本を開発中である。これらのタイトルは、将来的な売上高の増加が期待される一方で、開発進捗に伴う費用増加は避けられない。現時点ではコスト先行の状態にあるため、短期的な業績への寄与は限定的である。しかし、同社の成長戦略の一環として新規タイトルの開発は極めて重要であり、今後の成長を支える要素となると考えられる。

■ 今後の取り組み

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

1. 市場環境

同社は、グローバルなモバイルゲーム市場をシェア拡大すべき市場と位置付けている。2022年以降、世界のゲーム市場全体は調整局面に入り、横ばいの推移が続いているが、モバイルゲーム市場は引き続き世界最大市場としての地位を保っている。モバイルゲーム市場内では、タイトル動向において「カジュアル」と「AAA（トリプルエー）」※への二極化が進行しており、開発費が数十億円以上に上る高品質のAAAタイトルが台頭する一方で、開発費10億円前後の従来のミッドコアタイトルのヒットが困難な環境になりつつある。

※ 膨大な開発費・人員・最新技術を投じて制作されたゲームを指す。

カジュアルゲーム市場においては、従来の単なるアプリ内課金（IAP）に依存するモデルから、アプリ内広告収入（IAA）を組み合わせたマネタイズモデルによる「ハイブリッドカジュアルゲーム」への移行が顕著である※。

※ 決算説明資料によると、ハイブリッドカジュアルゲーム市場は2023年時点で約2,900億円規模に成長すると予測されており、2020年と比較して約2.8倍の成長が予測されている。

同社では、このハイブリッドカジュアル市場でのシェア拡大を目指している。特に、同社が得意とする「長期運営型」のタイトル開発の実績を生かし、継続的なユーザー獲得と収益を狙っている。ハイブリッドカジュアルゲームの特徴として、プレイ時間が長く、ユーザーの継続率が高い点が挙げられる。また、ミッドコアに比べて開発コストが低い点も、競争が激化する市場環境の中で同社の強みが生かせると見ている。

2. 成長戦略

同社の成長戦略は、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」の4つの要素に対して、積み上げた実績を活用して急拡大する市場におけるシェア獲得を目指すものである。

同社の強みである長期運営の実績を最大限に生かし、既存のカジュアルゲーム市場だけでなく、ハイブリッドカジュアル市場においてもシェアを獲得することを目指す。さらに、IPの活用を強化し、国内外の有力IPを活用した新規タイトルの開発を推進していく。

同社は現在、ハイブリッドカジュアルゲームの効率的な開発・運営を実現するための体制を整えている。機能別に高い専門性を持つ各部署が全社横断で連携することで、グローバル水準の品質を持つタイトルを効率的に開発することを目指す。また、開発基盤「SEED」を整備することで、タイトルごとに異なる技術やツールを統一し、開発プロセスの効率化を図っている。これにより、ゲームの面白さやユーザー体験にかけるリソースを最大化し、競争力の向上を目指している。

新規タイトルに関しては、2024年6月にリリースした「パンドランド」に続き、現在も2本の新規タイトルを開発中であり、2025年以降も年1本程度の新規リリースを目指す。これらのタイトルは、幅広いユーザー層を対象にした長期運営を前提としたものであり、IPの認知度を活用して新しいゲーム体験を提供することを目標としている。

また、成長戦略の一環として、共同事業の座組にも注力している。「パンドランド」やほかの新規タイトルでは、同社の開発コストを抑制しながら、長期的な収益拡大を目指す戦略を採用している。このアプローチにより、利益は緩やかな拡大となるが、長期運営を通じて累計収益の最大化を図る意図がある。

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、配布等することは堅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