

# 2021年8月期 通期 決算説明資料

## 事業計画および成長可能性に関する事項

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

1. 会社概要	3
2. 2021年8月期 決算概要	10
3. 2022年8月期 業績予想	20
4. 今後の取り組み	26
Appendix.	35

# 1. 会社概要

# 会社概要



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

私たちは、名古屋グランパスを応援しています

従業員数

204名（2021年8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。



# 主要タイトル概要

起点…自社開発

拡大…海外展開

## 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  
(クラフィ日本版)



【タイトル概要】

- ・2015/7より運営6年目
- ・日本版、繁体字版、英語版を運営中

## 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  
(ジャンプチ日本版)



【タイトル概要】

- ・2018/3より運営4年目
- ・日本版、繁体字版を運営中

## 自社開発タイトル（海外）

CRASH FEVER  
(クラフィ繁体字版/英語版)



JUMPUTI HEROS  
(ジャンプチ繁体字版)



## 他社開発タイトル（海外）

代表タイトル

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  
(このファン繁体字版)



【タイトル概要】

- ・日本語版はSumzapが開発・運営
- ・当社は繁体字版を運営中



1

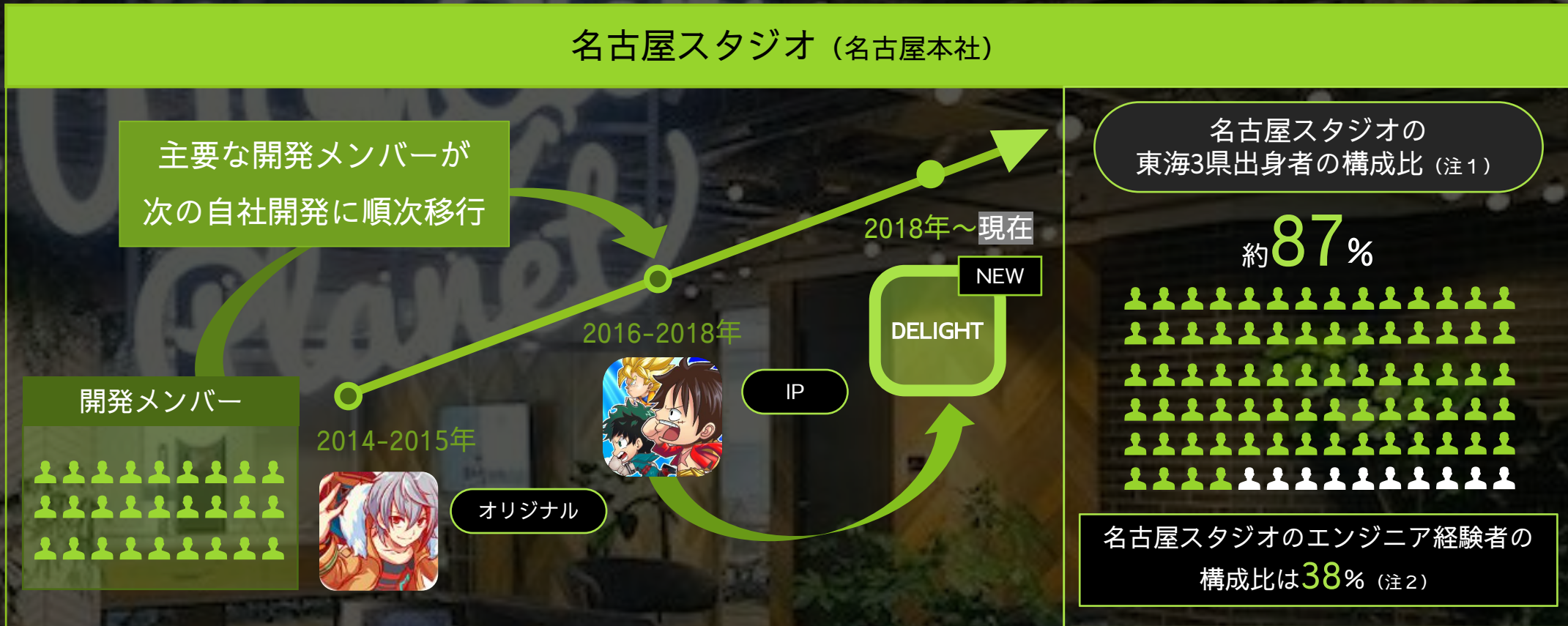
自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

2

海外展開を一気通貫する東京スタジオ



# ① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ

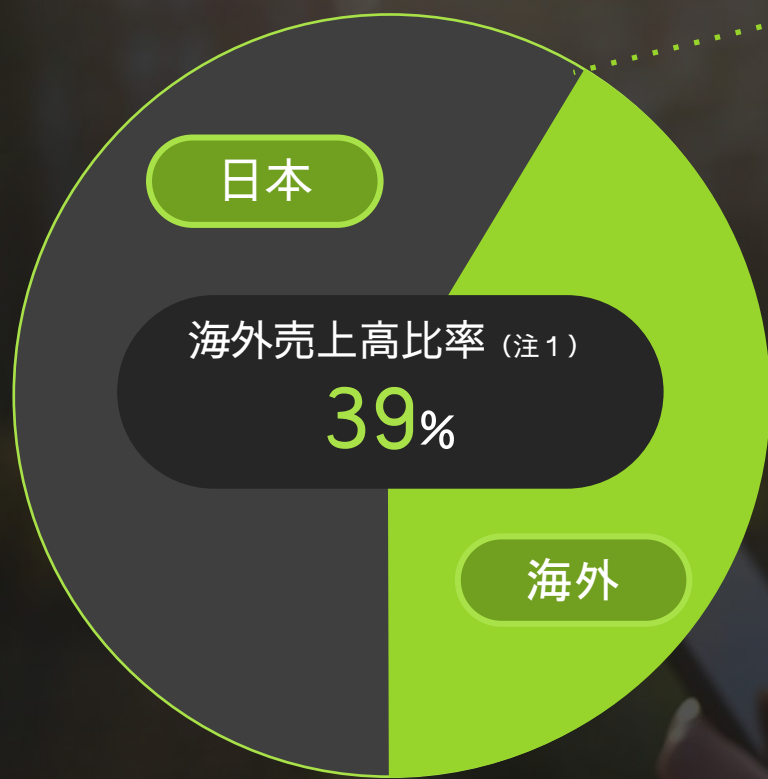


(注) 1. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、東海3県（愛知県、岐阜県、三重県）の出身もしくは学校（大学院、大学、専門学校、高校以上）卒業で算出、2021年8月末時点。  
 2. 名古屋スタジオの正社員・契約社員のうち、当社もしくは他社でのエンジニア業務の経験者で算出、2021年8月末時点。


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東京スタジオ



東京スタジオ (東京オフィス)



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

東京スタジオにおける海外人材比率 (注2)

約**40%**



日本国内から一貫した開発と運営

(注) 1. 2021年8月期単体の数値 ※参考:2020年8月期連結は同35%。

2. 東京スタジオの正社員・契約社員(旧グローバルスタジオと旧タノシムスタジオの合計値)のうち、外国籍の社員で算出、2021年8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。  
2021年9月の組織改編により、旧タノシムスタジオの技術力を統合し体制強化を行っております。

## 2. 2021年8月期 決算概要



# 2021年8月期 通期 実績



## 2021年8月期 通期

8月26日に公表した修正予想と概ね同等の着地。

売上高 **3,585** 百万円 YoY **+4.4** % 修正予想比 **100.2** %

営業利益 **260** 百万円 YoY **▲21.7** % 修正予想比 **98.3** %

当期純利益 **825** 百万円 YoY **+268.1** % 修正予想比 **105.3** %

- 営業利益の乖離は協業先との精算見積差額や計上タイミングのズレが生じたことが主因。会社分類変更による法人税等調整額は▲641百万円と概ね見込み通りとなり、一部税負担の調整があり純利益が増加。
- 前年度比では、「ジャンプチ (全地域)」が増収増益、「クラフィ (全地域)」が減収減益、「このファン繁体字版」は年間通して業績寄与、新規開発費は概ね同等額の推移。

## 4Q タイトル状況

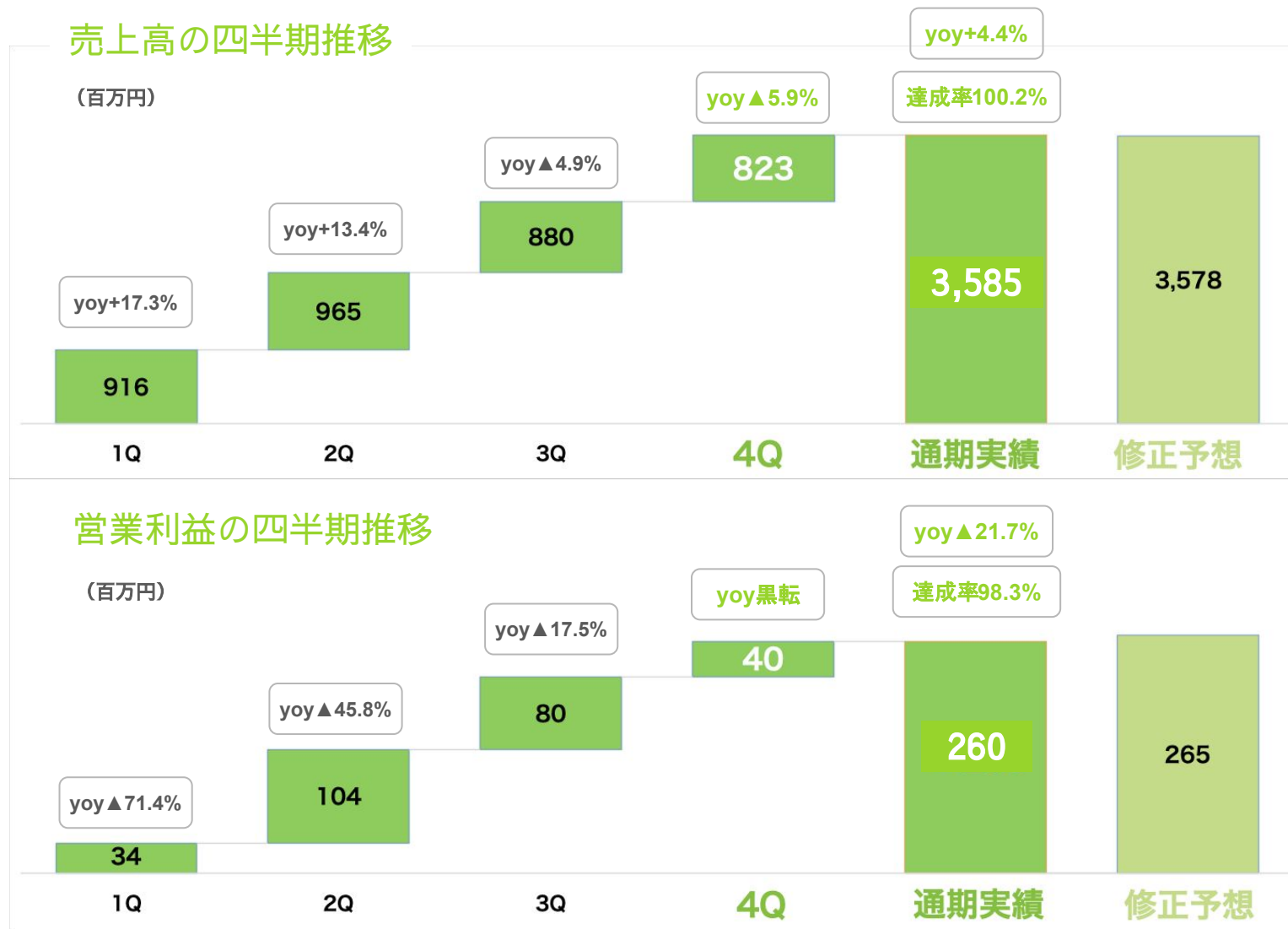
- 「ジャンプチ日本版」はユーザー獲得が想定通りに効果を得られない推移が続いた。
- 「クラフィ日本版」は6周年イベントが概ね想定通りも、以降は反動減が見られた。
- 「このファン繁体字版」は改善施策試みるも十分な効果は得られずユーザー数減少が続く。

(百万円)	4Q			通期				
	21/8期4Q (2021/6-8)	20/8期4Q (2020/6-8)	前年同期比	21/8期通期 (2020/9-2021/8)	20/8期通期 (2019/9-2020/8)	前年同期比	21/8期業績予想 ※2021/8/26公表	達成率
売上高	823	875	▲ 6.0%	3,585	3,433	4.4%	3,578	100.2%
営業利益	40	▲ 76	黒転	260	332	▲ 21.7%	265	98.3%
(営業利益率)	4.9%	(-)		7.3%	9.7%		7.4%	-
経常利益	37	▲ 77	黒転	261	331	▲ 21.4%	265	98.5%
(経常利益率)	4.6%	(-)		7.3%	9.7%		7.4%	-
純利益	594	10	6,101.7%	825	224	268.1%	784	105.3%
(純利益率)	72.1%	1.09%		23.0%	6.5%		21.9%	-

※ 2021年8月期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、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。

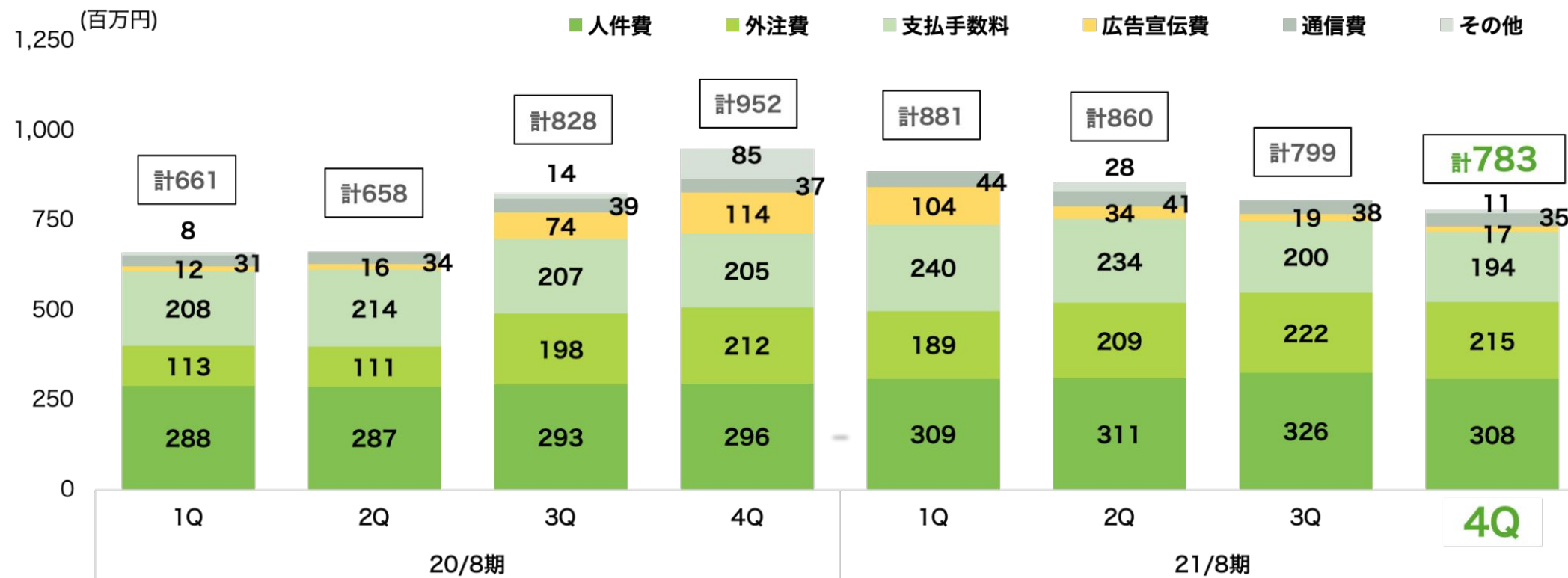


# 売上高と営業利益の四半期推移



※ 2021年8月期1Q以前は四半期レビューを受けておりません。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。

# コスト内訳の四半期推移

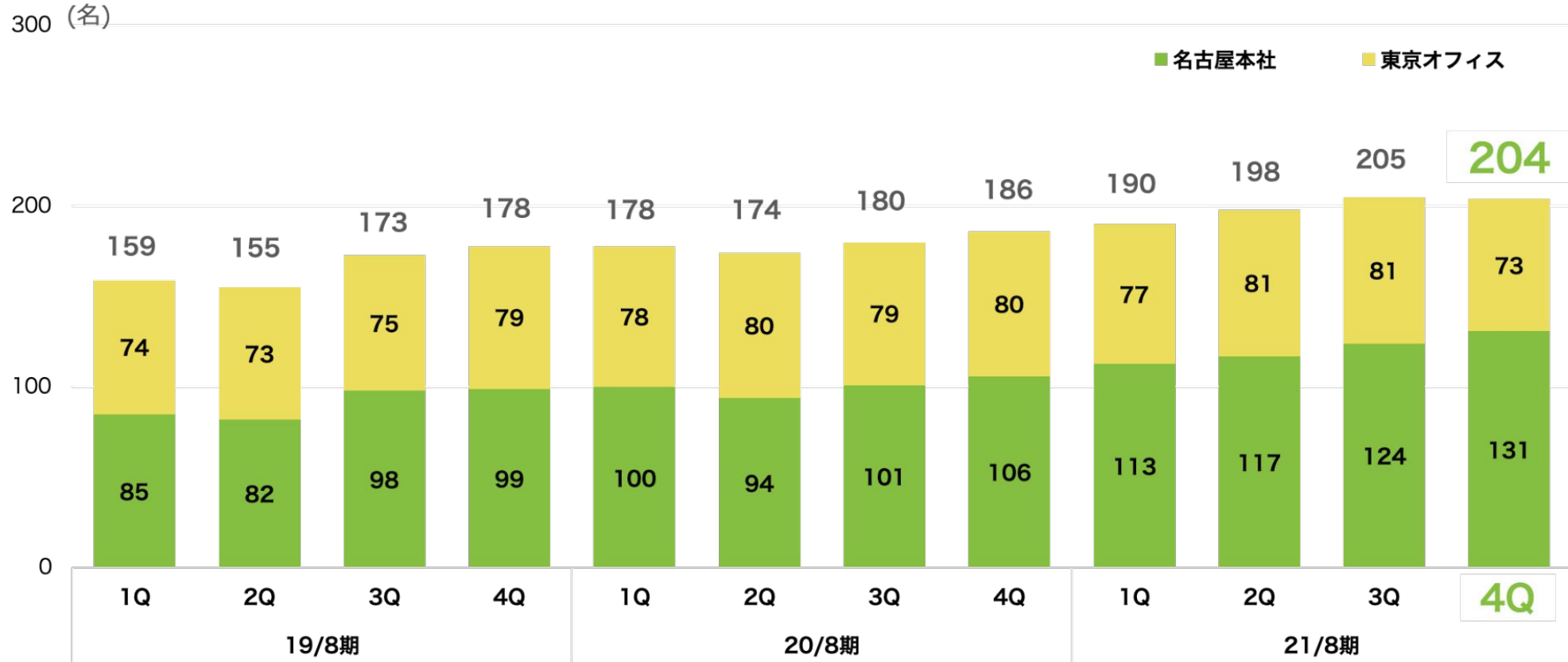


※ 2021年8月期1Q以前は四半期レビューを受けておりません。2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載、人件費は売上原価と販管費の合計、支払手数料は主にApple/Google向け。

4Qは費用全体が783百万円と前四半期比で▲16百万円減少しました。売上高減少に伴い、支払手数料の減少や広告宣伝費が一部未消化となり、人件費や外注費は概ね横ばいで推移しました。



# 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。

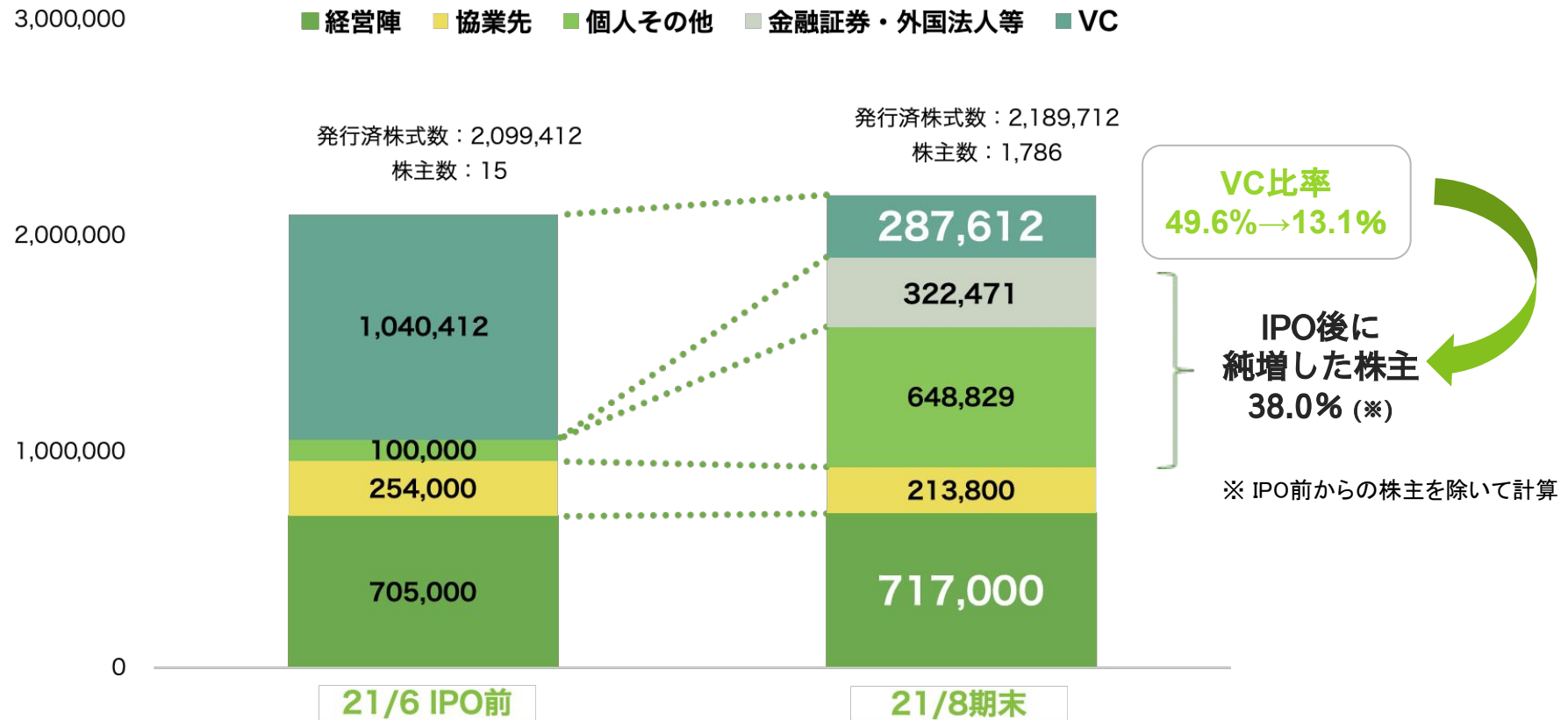
4Qは前四半期比で概ね横ばいで推移し、従業員数が204名となりました。

(百万円)	2021/8末	2021/5末	増減率	2020/8末	増減率
現金及び預金	1,847	1,333	38.6%	1,061	74.1%
流動資産	2,691	2,231	20.6%	1,928	39.6%
無形固定資産	0	0	-	0	-
固定資産	1,019	470	116.8%	449	126.9%
<b>資産合計</b>	<b>3,711</b>	<b>2,701</b>	<b>37.4%</b>	<b>2,377</b>	<b>56.1%</b>
短期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金	228	166	37.3%	211	8.1%
長期借入金	208	36	477.8%	28	642.9%
負債合計	1,345	1,126	19.4%	1,333	0.9%
純資産合計	2,365	1,575	50.2%	1,043	126.7%
<b>負債純資産合計</b>	<b>3,711</b>	<b>2,701</b>	<b>37.4%</b>	<b>2,377</b>	<b>56.1%</b>

※ 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。



# 株主構成



経営陣（常勤取締役）はIPO時に売出せず、ストックオプション行使で株数が増加しました。IPO前の金融株主であるVCの売却が落ち着き、懸念であった株主構成の健全化が進みました。

# 参考：PL四半期別内訳推移



(百万円)	20/8期				21/8期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
<b>売上高</b>	<b>781</b>	<b>851</b>	<b>925</b>	<b>875</b>	<b>916</b>	<b>965</b>	<b>880</b>	<b>823</b>
yoy	14.9%	22.3%	52.1%	0.5%	17.3%	13.4%	-4.9%	-5.9%
支払手数料	208	214	207	205	240	234	200	194
人件費	288	287	293	296	309	311	326	308
外注費	113	111	198	212	189	209	222	215
通信費	31	34	39	37	44	41	38	35
広告宣伝費	12	16	74	114	104	34	19	17
その他	8	▲6	14	85	▲6	28	▲8	11
<b>費用合計</b>	<b>661</b>	<b>658</b>	<b>828</b>	<b>952</b>	<b>881</b>	<b>860</b>	<b>799</b>	<b>783</b>
既存タイトル利益幅	165	215	236	96	107	165	182	167
新規タイトルへの開発投資等	▲46	▲22	▲139	▲172	▲72	▲60	▲102	▲126
<b>営業利益</b>	<b>119</b>	<b>192</b>	<b>97</b>	<b>▲76</b>	<b>34</b>	<b>104</b>	<b>80</b>	<b>40</b>
yoy	黒転	2300.0%	黒転	赤転	-71.4%	-45.8%	-17.5%	黒転
従業員数	178	174	180	186	190	198	205	204

※ 2021年8月期1Q以前は四半期レビューを受けておりません、2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載、既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計値。



## 今後の開示方針



- 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。
- 毎月上旬にMAU状況を適時開示いたします。
  - 同時に、問い合わせの多い内容への回答（※）、開発進捗状況、コーポレートトピック等をお伝えする場合がございます。

※ 会社HPのContact (<https://wonderpla.net/contact/>) よりお問い合わせが可能です。  
御質問の多い内容は個別回答だけでなく今後の適時開示内でご回答させていただきます。

今後は毎月1回以上、適切かつタイムリーな開示に努めてまいります。

### 3. 2022年8月期 業績予想



## 2022年8月期 業績予想

- ・ 主要タイトルの売上動向次第で業績が大きく変動する影響を鑑み、2022年8月期はレンジ形式の通期業績予想開示を採用する。
- ・ 売上高は**4,200~4,800百万円**、営業利益は**▲200~200百万円**。
- ・ 2022年8月期の配当予想は**無配~6.5円**とする。(2021年8月期と配当の計算式が異なります。)

(百万円)	22/8期 通期予想	21/8期 通期実績	yoy 増減額	yoy 増減比
売上高	4,200 ~4,800	3,585	615 ~1,215	17.1% ~33.9%
営業利益	▲200 ~200	260	▲460 ~▲60	赤転 ~▲23.3%
経常利益	▲200 ~200	261	▲461 ~▲61	赤転 ~▲23.4%
当期純利益	▲130 ~130	825	▲955 ~▲695	赤転 ~▲84.3%
期末配当	無配 ~6.5円	3.5円	▲3.5円 ~3.0円	- ~85.7%

※ 21/8期の配当は予定であり、2021年11月開催予定の定時株主総会の承認が前提となります。

# 2022年8月期 業績予想 根拠



## 売上高

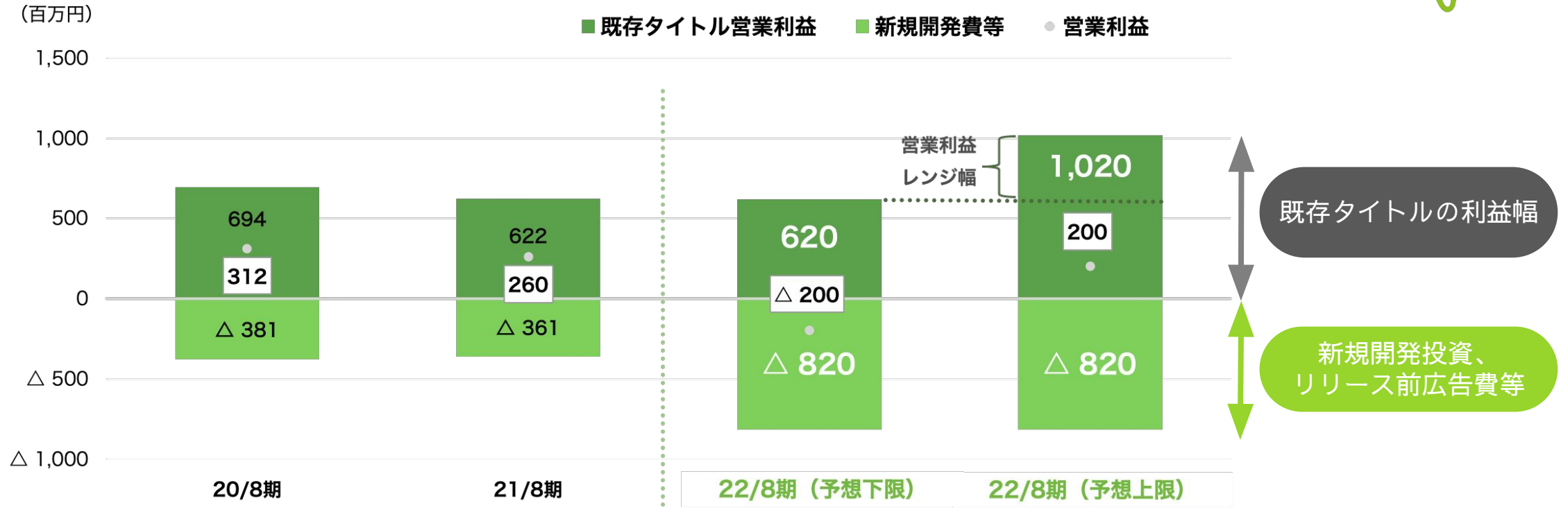
- ・ 主要タイトルは前年度実績や直近KPIを勘案した上で、「クラフィ (全地域)」は横ばい～減収減益、「ジャンプチ (全地域)」と「このファン繁体字版」を減収減益で想定。
- ・ 「名古屋スタジオと東京スタジオが共同で新規開発中のタイトル (詳細後述)」のリリースを今4Qに見込んでおり、売上高を想定。
- ・ レンジ幅上限/下限は、各タイトルの売上好調時と減衰時にケースを分けて設定。

## 費用面

- ・ 新規タイトルの開発費 (主に人件費と外注費)と、リリースに伴う広告宣伝費の増加を想定、また販管費側の人件費および採用関連費用の増加も勘案して策定。
- ・ 費用面は一部売上や利益の直接連動を除き、レンジ幅上限/下限に関わらず固定額で算定。
- ・ その他にスポットでの大きな一時費用発生を見込んでいない。
- ・ 税効果の特殊要因は見込まれず、法人実効税率を想定して策定。

※ 当社は開発中・運営中ともに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するため、投資が嵩むリリース前後に費用先行になりやすい傾向があります。

# 既存タイトル利益 vs 新規開発投資等



※ 2020年8月期は連結決算、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。  
 ※ 当社は開発中・運営中ともに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するため、リリース前後のように投資が嵩む時は費用処理が先行する傾向があります。

2022年8月期は新規開発投資やリリース前広告費等で8.2億円を見込み、  
 通期業績予想のレンジ幅は既存タイトル営業利益の想定幅から計算しております。



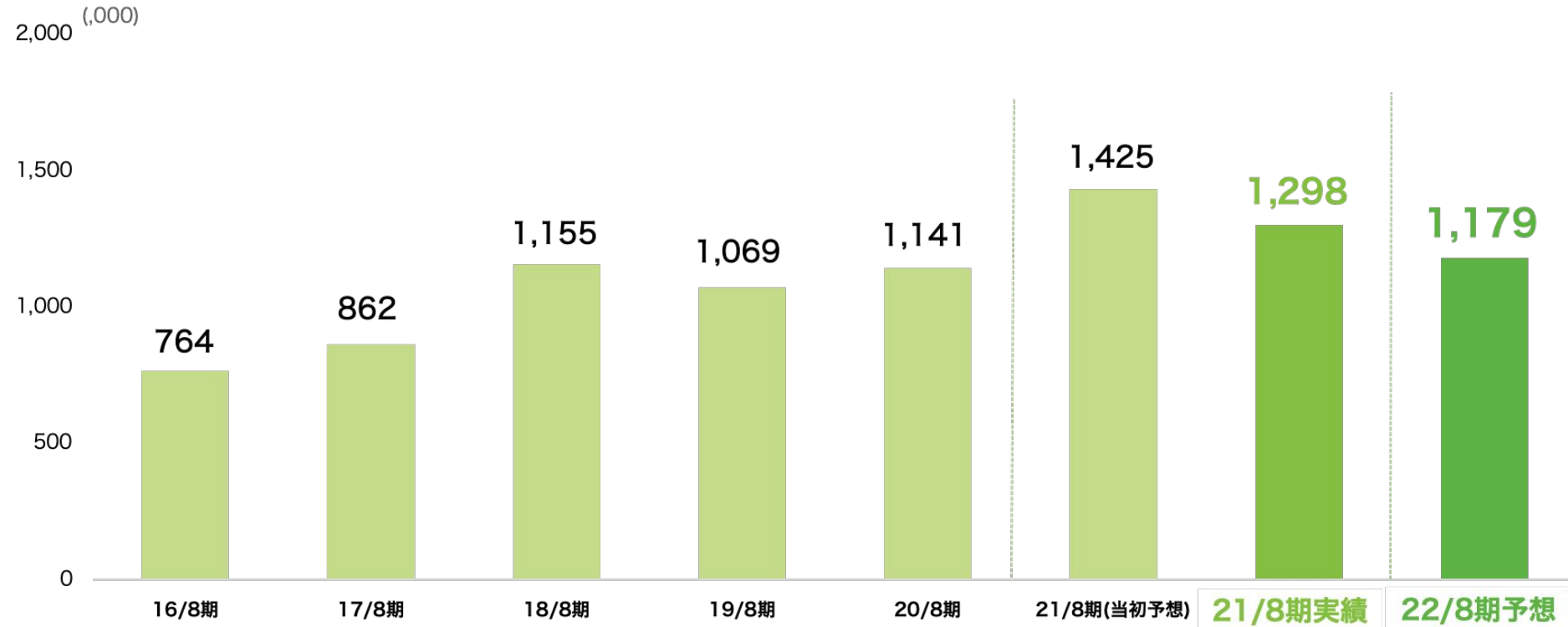
## 「収益認識基準に関する会計基準」適用による影響



- 2022年8月期1Qより「収益認識基準に関する会計基準」を適用
- 主な影響は受託開発の売上高計上時期の変更
  - 過年度の累積利益64百万円を2022年8月期の期首剰余金に計上予定
    - ※2021年8月期までの業績には影響なし
- その他の売上高計上時期について、適用による影響は無い見通し

受託開発の売上高計上時期に変更が入り、  
過年度の累積利益64百万円を2022年8月期の期首剰余金に計上予定です。

## 参考：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KPIは協業先との関係などもあり、開示は差し控させていただきます。

2021年8月期は「ジャンプチ日本版」を中心に想定通りにユーザー獲得が出来ず1,298千人と想定を下回りました。  
 2022年8月期は前年度実績や直近KPIの勘案、新規タイトルリリースの影響を加算の上、1,179千人を想定しております。

## 4. 今後の取り組み



準備中タイトル数

3 本

## 準備中タイトル内訳

- ① 開発コードネーム『DELIGHT（ディライト）』
  - ・名古屋スタジオと東京スタジオが共同で新規開発中のタイトル
  - ・22/8期4Qのリリースに向けて開発中
- ② 協業パートナーによる当社既存タイトルの海外エリア拡大
  - ・対象エリアは中国
  - ・リリース予定は未定
- ③ サイバーエージェント等と共同のメディアミックスプロジェクト（受託）
  - ・22/8期内にプロジェクトの正式発表予定

各タイトル概要（リリース時期予定を含む）は今後の進捗状況に応じて公表いたします。

## 開発コードネーム『DELIGHT（ディライト）』の開発進捗について



- 名古屋スタジオと東京スタジオが共同で新規開発中のタイトル
- 今4Qのリリースに向けて準備中
- **自社パブリッシング**によるフラッグシップタイトル
- 名古屋スタジオの開発力と東京スタジオのグローバル展開力を活かして、**ワールドワイドに同時配信・同時運営**を行う予定
- 今2Q内（2021年12月～2022年2月）に**クローズドβテスト（CBT）**を予定

世界同時配信の自社パブリッシングタイトルとして鋭意開発中です。

# ゲーム開発・運営力の強化



## 東京スタジオの新設

2021年9月新設済

旧グローバルスタジオの「海外展開力」、旧タノシムスタジオの「高い専門性と技術力」の各強みを掛け合わせ、両スタジオを統合し新しいスタジオとして当社のグローバル展開を一層加速させることを目的に新設しました。

## EDMO（エドモ）の新設

2021年9月新設済

「Engineering & Design Management Office」の略称。当社の全社にわたる技術戦略の策定や、エンジニア及びデザイナーの開発基盤整備や技術育成等を担う組織として新設いたしました。

## CPOの新設

2021年11月新設予定

当社プロダクトの企画、開発、運営に関する業務執行を統括する職位として、新たにCPO（Chief Product Officer）を設置し、全社のゲーム開発・運営力の強化に取り組んで参ります。

CPO（Chief Product Officer）候補者

鷺見 政明（すみ まさあき）（※）

当社創業メンバーの一人であり、主要タイトル「クラッシュフィーバー」、「ジャンプチヒーローズ」の開発時およびリリース時に事業責任者（プロデューサー）を務め、現在でも自社開発を牽引しております。

※新任取締役候補者として内定しており、2021年11月開催予定の定時株主総会における承認を経て正式に決定される予定です。



# 当社の利益分配の方針について



※ 経常利益が赤字の場合は予定しておりません。

当社は高い成長の過程にあり、積極的な事業投資を最優先に注力して参りますが、利益に応じた株主還元および役職員へのインセンティブ付与にも継続的に取り組み、すべてのステークホルダーと共に更なる成長を目指します。

## 2021年8月期の配当予定

2021年8月期の経常利益実績をベースとし、  
利益配分方針に沿った配当の実施を予定しています。

期末配当金

3.5円

配当金の総額

7百万円

配当基準日

2021年8月31日

※ 2021年11月開催予定の定時株主総会の承認が前提となります。  
※ 今後、経常利益が赤字の場合は無配となる予定です。

今後も利益に応じた株主還元を実施していく方針です。

# 株主還元（自己株式の取得）



## 自己株式の取得

取得株式種類	当社普通株式
取得価額総額	100百万円（上限）
取得株式総数	100,000株（上限）
取得期間	2021年10月14日～2022年1月14日
取得方法	取引一任契約に基づく市場買付
用途	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 自己株式の消却</li><li>・ 将来的な役職員への株式報酬</li><li>・ 将来的なM&amp;Aの原資</li></ul>

配当と合わせ、より効果的な株主還元となるよう、今後も機動的な対応を行って参ります。

株主様と同じ目線での経営・業務の推進

## 業績連動型株式報酬(PSU:パフォーマンス・シェア・ユニット)の導入

目的	<ul style="list-style-type: none"><li>● 業績（利益）に連動する報酬を付与することで、利益成長への強いインセンティブとする。</li><li>● 自社株式を付与することで、株主様との価値共有を図り、同じ目線での経営・業務を推進する。</li></ul>
前提方針	<ul style="list-style-type: none"><li>● 企業価値成長に資する役職員への利益配分の一環として実施</li><li>● 経営陣による自社株式の保有を推進</li></ul>
制度概要	<ul style="list-style-type: none"><li>● 業績連動型株式報酬（PSU：パフォーマンス・シェア・ユニット）</li><li>● 対象者：取締役（社外取締役および監査役を除く）および従業員</li><li>● 規模：役職員への利益配分として、年次の経常利益に対して適正な割合での付与額とする。</li></ul>

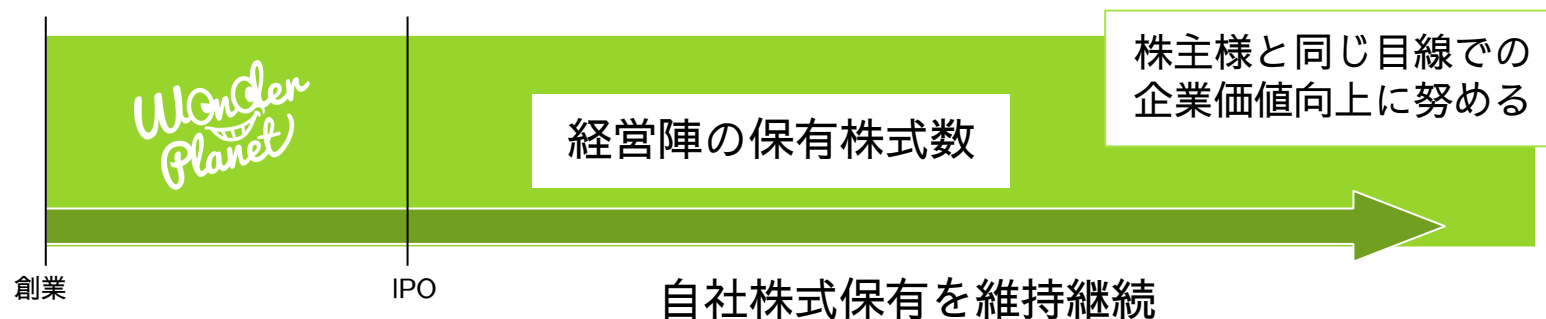
※ 本制度は検討段階であり、制度の詳細や導入時期等は今後決定を行う予定です。決定次第、速やかに開示を行って参ります。  
※ 現時点の意向として、常勤取締役の業績連動のインセンティブをPSUとするため、固定報酬は今後上げることを考えておりません。



## 経営陣（常勤取締役）の株式保有意向



当社経営陣は、創業（参画）から現時点まで、  
自社株式（ストックオプション等を含む）の保有数を維持継続しており、今  
後も在任中の保有を維持継続する意向です。



経営陣の自社株保有により、株主様と同じ目線での企業価値向上に努めて参ります。

# Appendix.

# 創業ストーリー



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。



# 経営陣



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

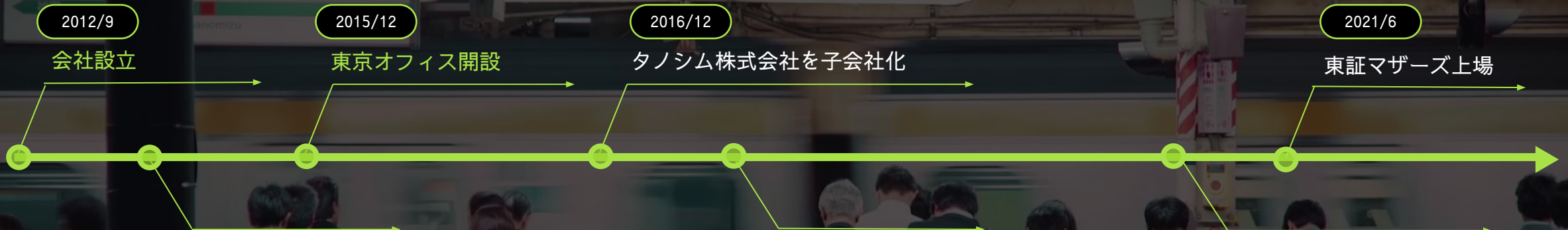
手嶋 浩己



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（現ユナイテッド株式会社）取締役に就任、2度の経営統合を経て、2012年ユナイ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月にユナイ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）

※ 鷲見政明が取締役CPO（Chief Product Officer）の新任候補者として内定しており、2021年11月開催予定の定時株主総会における承認を経て正式に決定される予定です。





2015/7~  
クラッシュフィーバー  
・日本版 (2015/7~)  
・繁体字版 (2016/5~)  
・英語版 (2016/10~)



2018/3~  
ジャンプチヒーローズ  
・日本版 (2018/3~)  
・繁体字版 (2019/6~)



2020/9~  
このファン  
・繁体字版 (2020/9~)



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

- ・クラフィ日本版
- ・ジャンプチ日本版

東京スタジオ

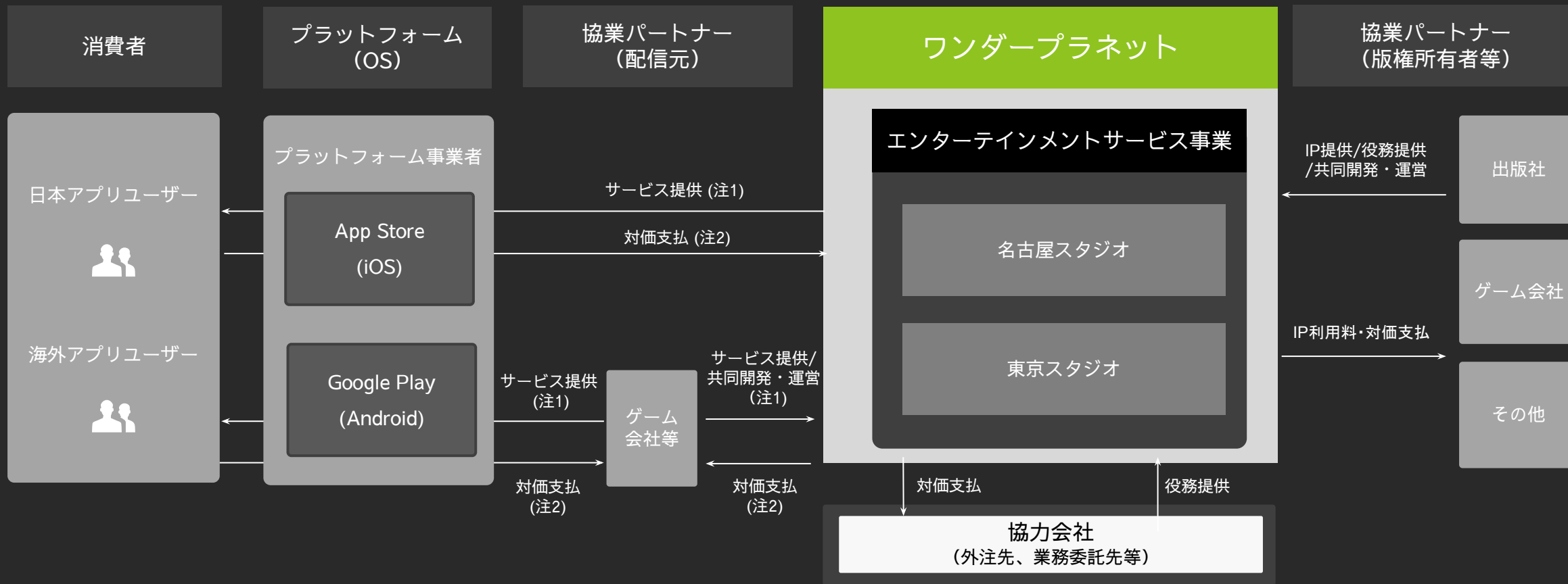
一気通貫の海外展開を強みとし、  
東京にて開発から運営の全てを担う

現担当タイトル

- ・クラフィ繁体字版、英語版
- ・ジャンプチ繁体字版
- ・このファン繁体字版

コーポレート部・内部監査室

# 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 1,300 万ダウンロード (2021年4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	<ul style="list-style-type: none"><li>・ジャンル：ブツ壊し！ポップ☆RPG</li><li>・日本版は運営7年目（15/7～）、繁体字版は運営6年目（16/5～）、英語版は運営5年目（16/10～）と長期運営中</li></ul>





# ジャンプチ ヒーローズ



## 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	1,700 万ダウンロード	(2021年7月時点)
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～)、繁体字版は運営3年目 (19/6～)





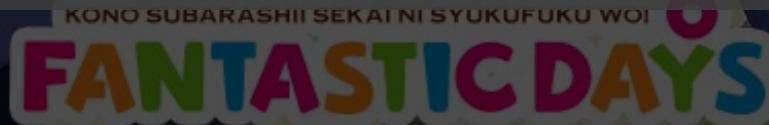
# この素晴らしい世界に祝福を!ファンタスティックデイズ繁体字版

## 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 繁体字版		
累計ダウンロード数	繁体字版	100万ダウンロード	(2020年11月時点)
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  
※2021/6サービス終了

## 芸能事務所

ジャニーズアイランド  
※2021/11サービス終了予定

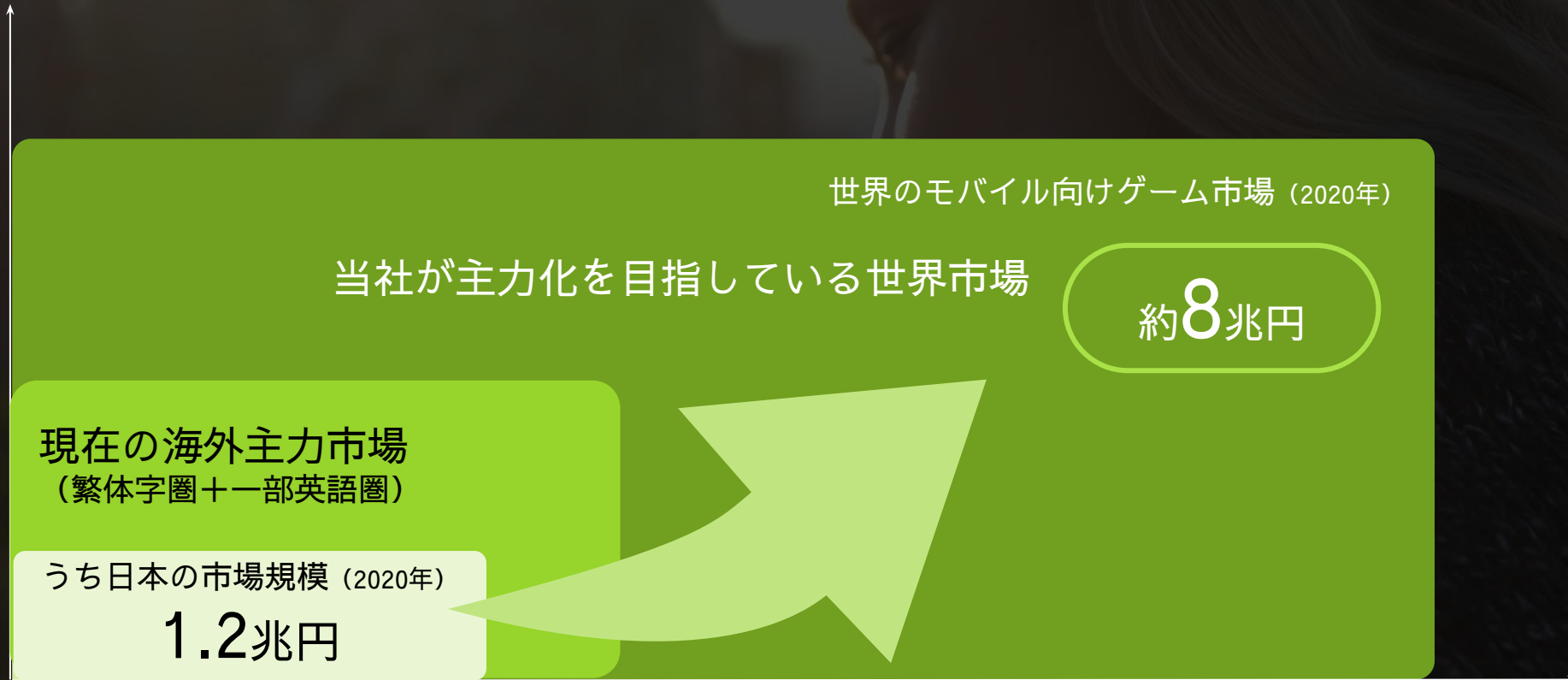
## メディアミックス

サイバーエージェント等  
※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。



# 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。



## 名古屋スタジオの自社開発

オリジナル or IP

自社開発タイトル



## 東京スタジオの海外展開

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東京スタジオの海外展開を主軸に、更なる成長を目指します。



# 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。

## 貸借対照表(単体) 2021年8月期末

現預金  
1,847百万円

ソフトウェア資産 0百万円(注1)

資産の部  
3,711百万円

負債の部  
1,345百万円

純資産の部  
2,365百万円

(注) 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。

# PL推移 (5カ年)



(百万円)	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期	2021年 8月期
売上高	2,669	2,664	2,856	3,433	3,585
売上総利益	143	144	517	897	806
粗利率 (%)	5.4%	5.4%	18.1%	26.1%	22.5%
販管費	754	912	647	564	545
営業利益	-611	-767	-130	332	260
営業利益率 (%)	-22.9%	-28.8%	-4.6%	9.7%	7.3%
経常利益	-610	-793	-136	331	261
経常利益率 (%)	-22.8%	-29.7%	-4.7%	9.6%	7.3%
当期純利益	-759	-835	12	224	825
当期純利益率 (%)	-28.5%	-31.4%	0.4%	6.5%	23.0%

※ 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)	2017年 8月期	2018年 8月期	2019年 8月期	2020年 8月期	2021年 8月期
現金及び現金同等物	738	236	593	1,061	1,847
流動資産合計	1,231	913	1,230	1,928	2,691
無形固定資産合計	-	-	-	-	-
<b>資産合計</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</b>
短期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金	100	200	107	211	228
長期借入金	-	-	150	28	208
負債合計	685	1,171	921	1,333	1,345
純資産合計	698	107	819	1,043	2,365
<b>負債純資産合計</b>	<b>1,383</b>	<b>1,278</b>	<b>1,740</b>	<b>2,377</b>	<b>3,711</b>

※ 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。

# 主な事業等のリスクについて



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、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	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規タイトル開発</li> <li>運営力強化</li> </ul>
プラットフォーム事業者	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規ユーザー獲得</li> <li>新技術対応</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規協業</li> <li>役務の適切化</li> </ul>
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。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	<ul style="list-style-type: none"> <li>展開エリアの拡大</li> <li>他社開発タイトル（海外）</li> </ul>

※その他のリスクは、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、2022年4月を予定しております。