

2021年6月10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 東証マザーズ)  
 問合わせ先 取締役 CFO 佐藤 彰紀  
 TEL. 052-265-8792

**東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ**

当社は、本日、2021年6月10日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2021年8月期（2020年9月1日から2021年8月31日）における当社の業績予想は、以下のとおりであり、また最新の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

【個別】

(単位：百万円、%)

項目	2021年8月期 (予想)			2021年8月期 第2四半期累計期間 (実績)		2020年8月期 (実績)	
		対売上高 比率	対前期増 減率		対売上 高比率		対売上 高比率
売上高	3,842	100.0	11.9	1,881	100.0	3,433	100.0
営業利益	492	12.8	47.8	139	7.4	332	9.6
経常利益	484	12.6	45.8	141	7.5	331	9.6
当期(四半期) 純利益	1,003	26.1	347.2	176	9.4	224	6.5
1株当たり当期 (四半期)純利益	483円63銭			87円41銭		110円87銭	
1株当たり配当金	0円00銭			0円00銭		0円00銭	

- (注) 1. 当社は連結財務諸表及び四半期連結財務諸表を作成しておりません。  
 2. 2020年8月期(実績)及び2021年8月期第2四半期累計期間(実績)の1株当たり当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。  
 3. 2021年8月(予想)の1株当たり当期純利益は公募予定株式数(50,000株)を含めた予定期中平均発行済み株式数により算出しております。

## 【2021年8月期業績予想の前提条件】

(当社全体の見直し)

当社は、「楽しいね!を、世界中の日常へ。」というミッションを掲げております。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おります。

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主たる事業とし、Apple Inc.、Google Inc.が運営するプラットフォーム等を通じてユーザーに提供しております。

当社の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おり、課金により得られた金額が当社の収入となります。

なお、当社が直接配信を行うサービスは、課金収入から協業パートナーへの収益分配額を控除した金額を当社売上高として計上しており、プラットフォームからは課金収入から手数料を除いた金額を受領しています。一方で、当社が開発・運営等を担当し協業パートナーが配信を行うタイトルは、当社が契約に基づき協業パートナーから受領する金額を当社売上高としています。サービス毎にリスクやリターンの見極めを行い、配信の方式や協業の内容を検討のうえ事業展開を行っています。

第2四半期累計期間においては、新型コロナウイルスの感染拡大により先行き不透明な状況が継続する中、日本国内では1度目の緊急事態宣言の解除後、一時的な個人消費等の持ち直しが見られたものの、2020年11月頃からの感染再拡大により不確実性の高い状況が続いています。当社が事業展開するエンターテインメントサービス関連の市場においては、環境や嗜好の変化等のスピードがますます速くなるとともに、グローバル市場における競争が激化することが予想されます。

このような中、当社では、2020年2月以降、当社従業員や当社に関係する皆様の安全や健康と、事業の継続性を確保するため、リモートワーク等の「新しい働き方」とそれに付随する各種施策を推進しているため2度目の緊急事態宣言を受けたリモートワーク移行後も、当社サービスの開発・運営に特段の影響なく、安定的に事業推進しております。

当社のエンターテインメントサービス事業においては、当社オリジナルタイトル「クラッシュフィーバー」のユーザー満足度向上に努め、日本国内のみでなく同タイトルの繁体字中国語版、英語版による海外展開も推進し、同タイトルの中長期的な運営に取り組んでおり、全世界のダウンロード数は1,200万を突破し、ユーザー数は引き続き安定的な推移となりました。また、LINE株式会社との協業タイトル「ジャンプチ ヒーローズ」も、日本版及び繁体字中国語版を配信しており、全世界のダウンロード数は1,100万を突破し、引き続き堅調なユーザー数の推移となりました。さらに、2020年9月には株式会社サムザップとの協業タイトル「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」繁体字中国語版の配信を開始し、ダウンロード数は100万を突破し、ユーザー数は底堅く推移しました。一方で、新規開発にも継続的に注力しており、中長期的な収益の拡大に向けた取り組みを行っています。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は1,881百万円、営業利益は139百万円、経常利益は141百万円、四半期純利益は176百万円となりました。

また、2021年8月期の業績予想は、売上高は3,842百万円、営業利益は492百万円、経常利益は484百万円、当期純利益は1,003百万円となる見込みです。

## (売上高)

エンターテインメントサービス事業における売上高は、主にDAU(Daily Active Usersの略、1日あたりの利用ユーザー数)、ARPPU(Average Revenue Per Paid Userの略、課金ユーザー一人当たりの平均課金額)、PUR(Paid User Rateの略、利用ユーザーの内の課金ユーザー比率)といったKPIをタイトル別に積算し算出しています。また、協業パートナーとの収益分配が発生するタイトルは契約に基づき当該金額を売上高に反映しています。

具体的なKPI数値は、リリース済タイトルは前年同時期や直近6カ月程度の実績推移、リリース予定タイトルはゲーム内容や収益モデルを踏まえ当社の別タイトルのKPIを参考にし、サービス内でのオリジナルイベントやタイトル毎の周年イベント、季節イベント、他社IP<sup>(注)</sup>とのコラボレーション等の施策実施による増減見込みを加味して月次でタイトル別に策定しています。

当事業年度においては、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。

これらにより、2021年8月期の売上高は3,842百万円（前期比11.9%増）を見込んでいます。

#### （売上原価）

売上原価は、主にApple Inc.、Google Inc.が運営するプラットフォームの利用料、サービス提供にかかるサーバー費用、サービスの開発・運営に携わる人員の労務費、イラストやサウンド等の外注費、第三者の保有するIPとのコラボレーションイベントにかかる著作権所有者へのIP利用料等により構成されています。

プラットフォーム利用料については、各種KPIに基づき算出された売上高に対して運営会社が定める料率を積算して策定しています。サーバー費用については、タイトル毎のユーザー数等を考慮して策定しています。労務費については、タイトル別の人員計画に基づき定期昇給を加味して策定しています。外注費については、タイトル別の開発・運営計画に基づき必要な制作物や外部人員の必要工数を考慮しています。IP利用料については、タイトル別の開発・運営計画や著作権所有者との契約、過去の類似イベント開催時の実績を考慮した計画としています。

なお、当社では、会計上、サービスの新規開発にかかる費用を貸借対照表に資産計上せず期間費用としています。

これらにより、2021年8月期の売上原価は2,823百万円（前期比11.3%増）を見込んでいます。

#### （販売費及び一般管理費、営業利益）

販売費及び一般管理費は、主に広告宣伝費、人件費、採用教育費、地代家賃等により構成されています。広告宣伝費については、TwitterやFacebook等のSNSへの出稿を始めとするオンライン広告を中心に、各ゲームタイトル別の開発・運営計画に基づき策定しています。人件費については、主にコーポレート部門の人員計画に基づき定期昇給を加味して策定しています。採用教育費については、人員計画及び予定されている教育・研修施策に基づき策定しています。地代家賃については、各オフィスの賃貸借契約に基づき策定しています。

これらにより、2021年8月期の販売費及び一般管理費は527百万円（前期比6.7%減）、営業利益は492百万円（前期比47.8%増）を見込んでいます。

#### （営業外損益、経常利益）

営業外収益は、大きな発生は見込んでおりません。

営業外費用は、新規株式上場に係る諸費用及び借入金に係る支払利息等を見込んでおります。

これらにより、経常利益は484百万円（前期比45.8%増）となる見込みです。

#### （特別損益、当期純利益）

2021年8月期においては、特別損益の発生は見込んでおりません。

なお、直近の業績及び今後の業績見通しにより、将来にかけて課税所得の発生が見込まれることから繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討を行いました。その結果、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。

以上の結果、当期純利益は1,003百万円（前期比347.2%増）となる見込みです。

（注）Intellectual Propertyの略。著作権等の知的財産権のこと。

#### 【業績予想に関するご留意事項】

本資料に記載されている業績予想等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、実際の業績は、様々な要因によって異なる場合があります。

以上