

2025年8月期 第3四半期 決算説明資料

2025年7月14日（月）



楽しいね！を、世界中の日常へ。

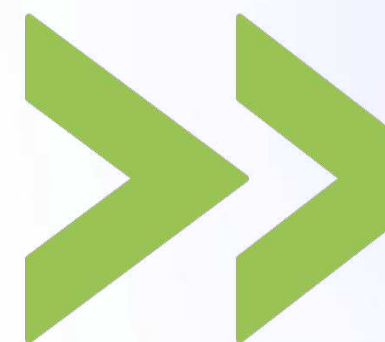
ワンダープラネット株式会社

証券コード

4199

東証グロース

1. コーポレートサマリー	7
2. 2025年8月期3Q 決算概要	10
3. 今後の事業の取り組み	20
4. 2025年8月期 通期見通し	27
5. Appendix. 会社概要	30
6. Appendix. 業績指標等	39



世界へ【THE JAPAN IP】を届ける。

ワンダープラネットは、《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。



1 | 現在は有力IPタイトル2本を開発中

- 株式会社バンダイナムコエンターテインメントが製作・配信する「ジャンプ+ジャンブルラッシュ」の開発を当社が担当、配信予定日は2025年秋頃
- もう1本の有力IPタイトルも当初予定通りに順調に開発中

2 | 2025年8月期は来期からの利益成長フェーズに向け成長投資を拡大させながらも、通期での営業黒字のコントロールに努めている

- 3Qは元々投資先行も売上想定未達を主因に想定より赤字幅拡大
 - ・ 開発・運営売上高は進捗に応じた概ね想定通りの推移
 - ・ 「クラフィ」は2Q比は9.5周年キャンペーンの反動減も前年同期比で増収
 - ・ 売上想定未達の主因の「パンドランド」は広告見直し中心に収支改善に努める
- 4Qは3Q比で大幅増収増益の営業黒字を想定
 - ・ 「クラフィ」は10周年イベントが好調に推移
 - ・ 通期の営業黒字は、収支改善進捗と拡大させている成長投資次第の見通し



7/3に株式会社バンダイナムコエンターテインメントより
『ジャンプ+ジャンブルラッシュ』の情報が公開、当社が開発を担当

『ジャンプ+ジャンブルラッシュ』

製作・配信元：株式会社バンダイナムコエンターテインメント

開発：ワンダープラネット株式会社

配信予定日：2025年秋頃

公式サイト：<https://jumble-rush.bn-ent.net/>



コーポレートサマリー





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〕 東京都千代田区神田錦町2-2-1 WeWork KANDA SQUARE 11F

ミッション

楽しいね！を、世界中の日常へ。

事業内容

モバイルゲーム事業

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

従業員数

142名（2025年5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。



2025年8月期3Q 決算概要





3Qは売上高478百万円（QoQ ▲24.4%）、営業利益▲128百万円（QoQ 赤字）
元々投資先行も売上想定未達を主因に想定より赤字幅拡大

	3Q（2025/3～25/5）	3Q累計（2024/9～2025/5）
売上高	478 百万円 QoQ ▲24.4 % YoY +19.9 %	1,642 百万円 YoY +0.2 %
営業利益	▲128 百万円 QoQ 赤字 YoY 赤字	▲174 百万円 YoY 赤字
3Qの主な増減要因（QoQ）	▶ 売上高 【減少要因】 「パンドランド」売上想定未達で広告見直し中心に収支改善に努める 「クラフィ」は2Q比は反動減も前年同期比は増収 【その他】 新規タイトル等の開発・運営売上高は進捗に応じた概ね想定通りの推移（3Qの開発・運営売上高は255百万円） ▶ 営業利益 【減少要因】 「パンドランド」売上想定未達による影響	

「クラフィ」

- ・ 25/3-4 『Re:ゼロから始める異世界生活』 コラボ第4弾 開催
- ・ 25/5 『祝★全世界1500万DL突破記念』 キャンペーン開催
- ・ 25/5-6 TVアニメ『炎炎ノ消防隊 参ノ章』 コラボ第2弾 開催

〈直近進捗状況〉

2025年7月は節目となる10周年にあたり盛り上げの最大化を狙う

「パンドランド」

- ・ 25/2-3 「ロックマン」シリーズコラボ 開催
- ・ 25/4 グローバルローンチ

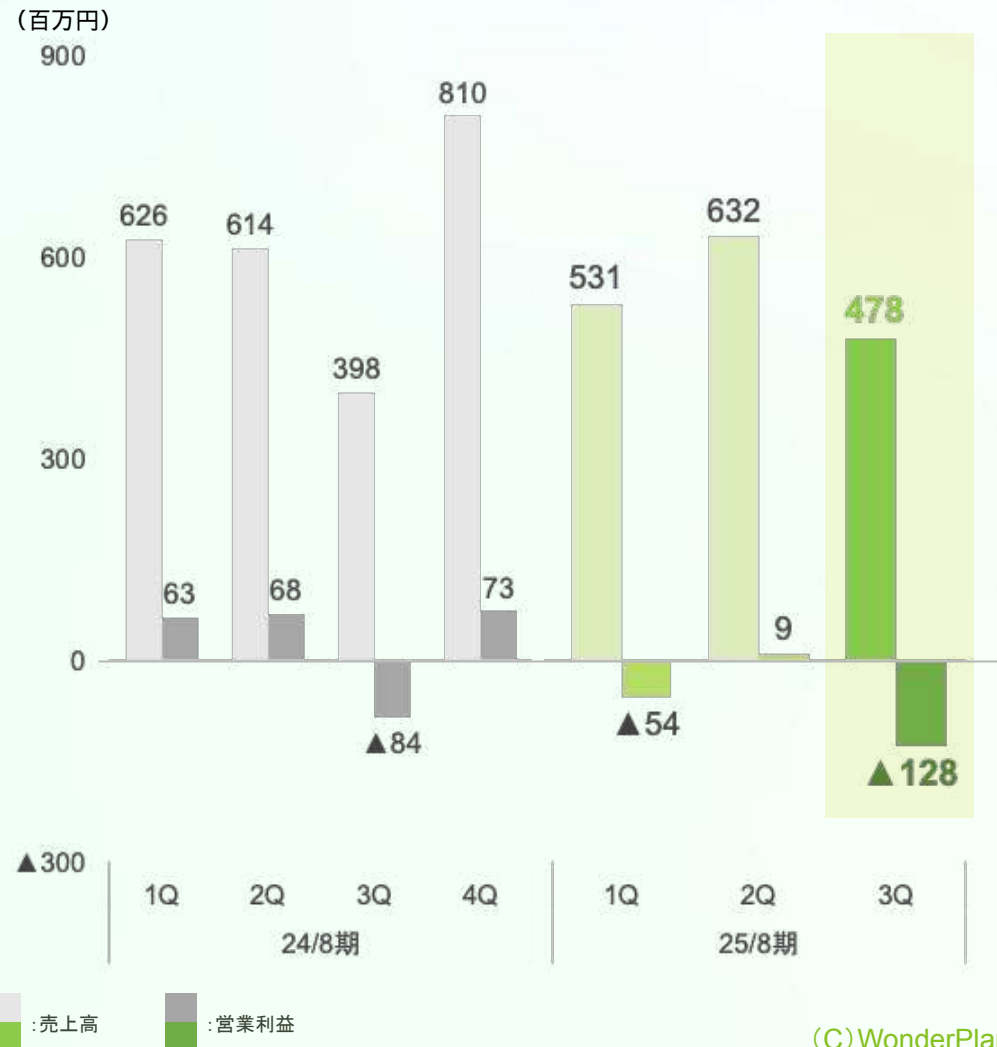
〈グローバルローンチ以降の状況〉

注力した繁体字圏の事前登録数は計画通りも、初速以降は広告獲得効率、ユーザー継続率が想定を下回り、売上規模を維持できなくなったため、広告見直しを中心に既に費用圧縮を実施
→4Q以降に大きな赤字を想定せず、引き続き収支改善に努める

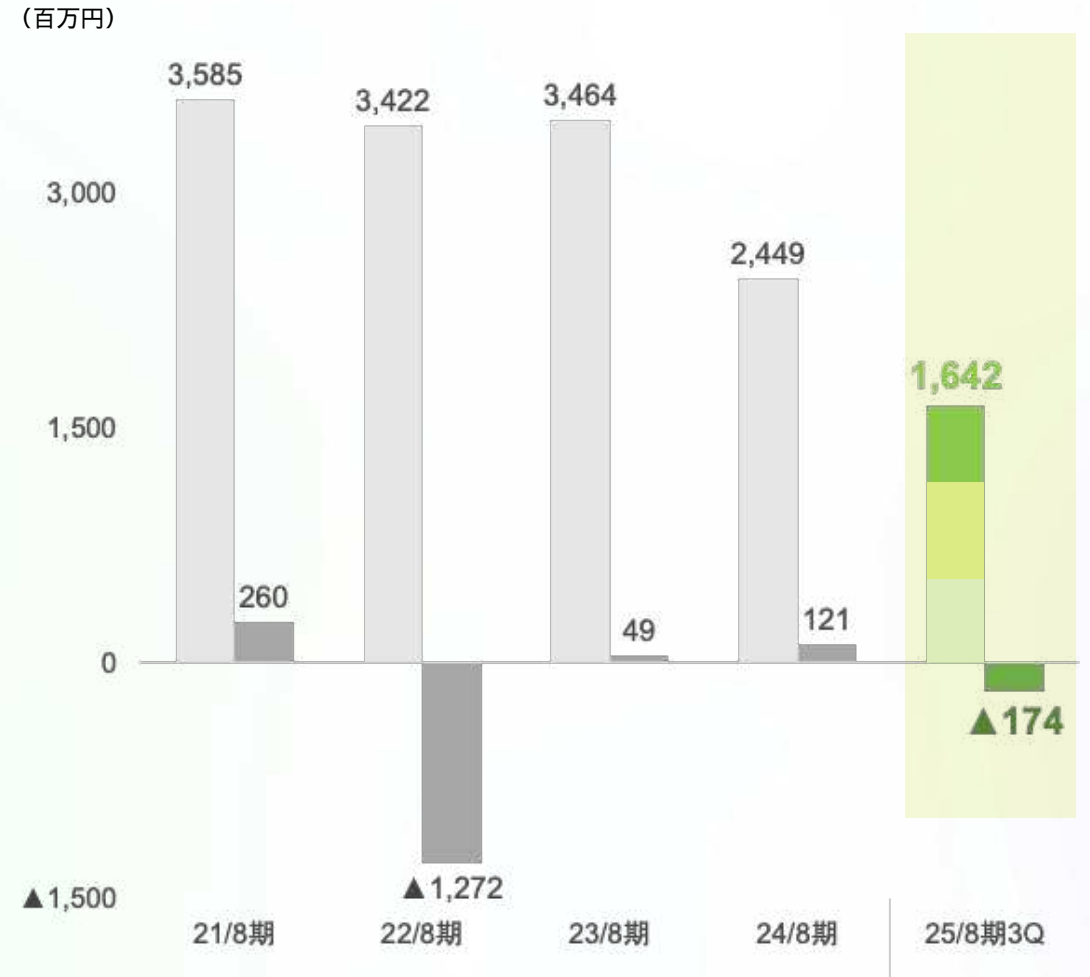


3Qは想定より赤字幅拡大、通期での営業黒字のコントロールに努めている

四半期業績



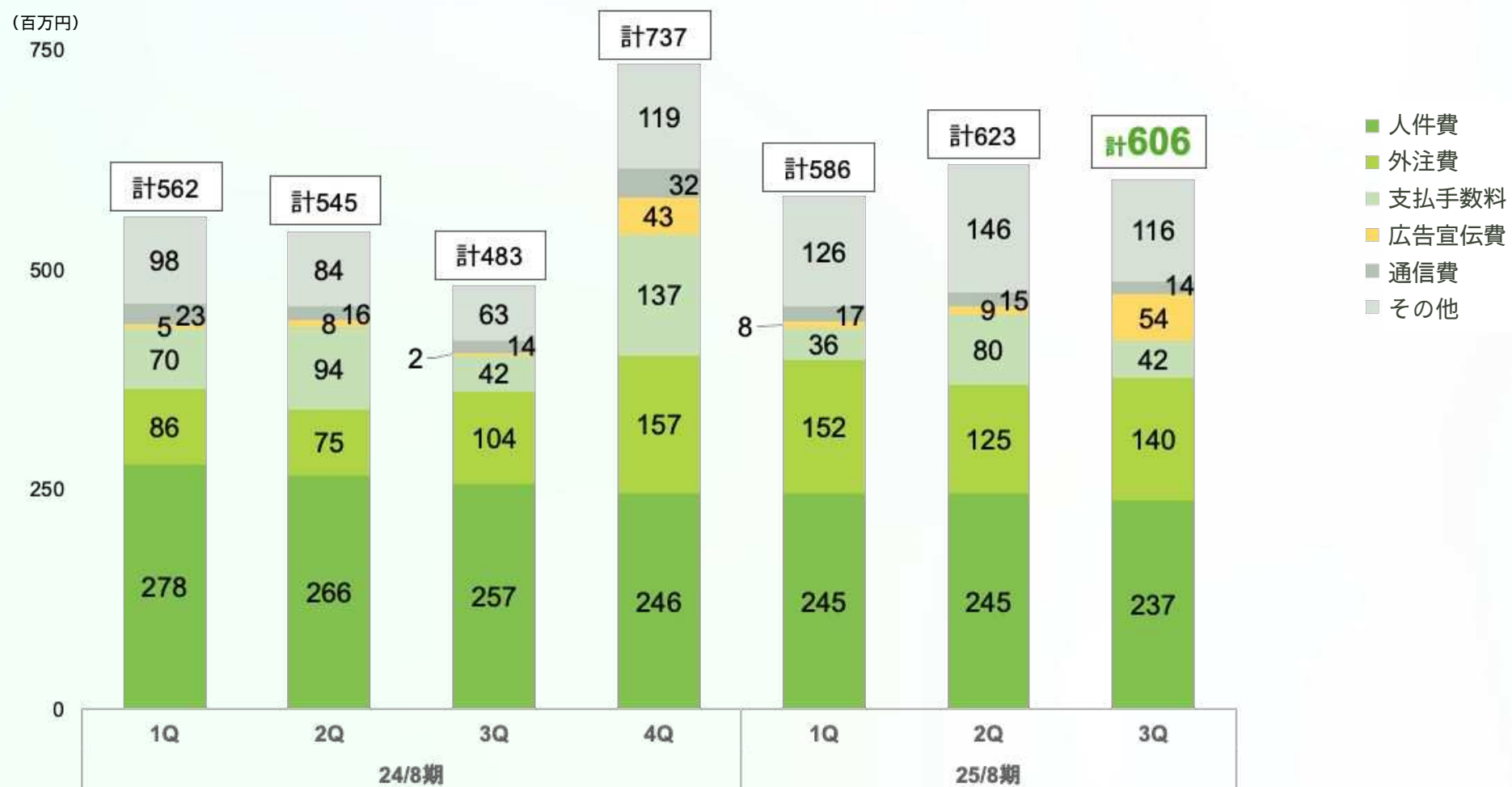
通期業績



(百万円)	24/8期					25/8期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	QoQ 増減額 増減率	YoY 増減額 増減率
売上高	626	614	398	810	2,449	531	632	478	▲154 ▲24.4%	+79 +19.9%
営業利益	63	68	▲84	73	121	▲54	9	▲128	▲138 -	▲44 -
(営業利益率)	10.2%	11.1%	-	9.0%	4.9%	-	1.5%	-	-	-
経常利益	62	66	▲88	72	113	▲58	▲4	▲131	▲126 -	▲42 -
(経常利益率)	10.0%	10.9%	-	8.9%	4.6%	-	-0.8%	-	-	-
純利益	16	89	▲102	88	92	▲66	▲24	▲116	▲92 -	▲14 -
(純利益率)	2.6%	14.5%	-	11.0%	3.8%	-	-3.9%	-	-	-

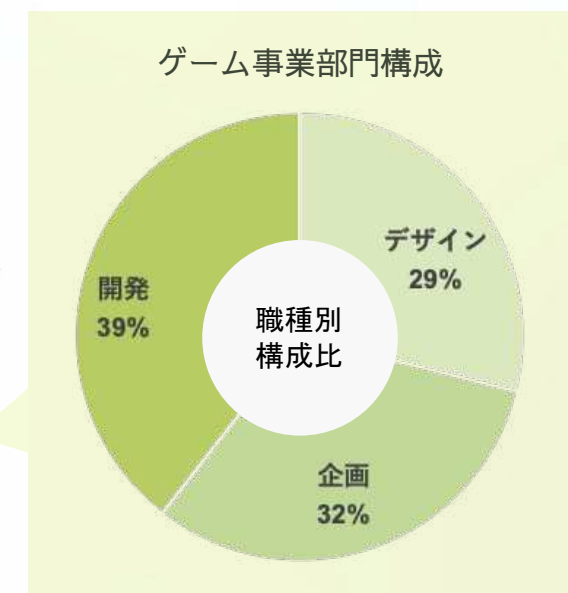
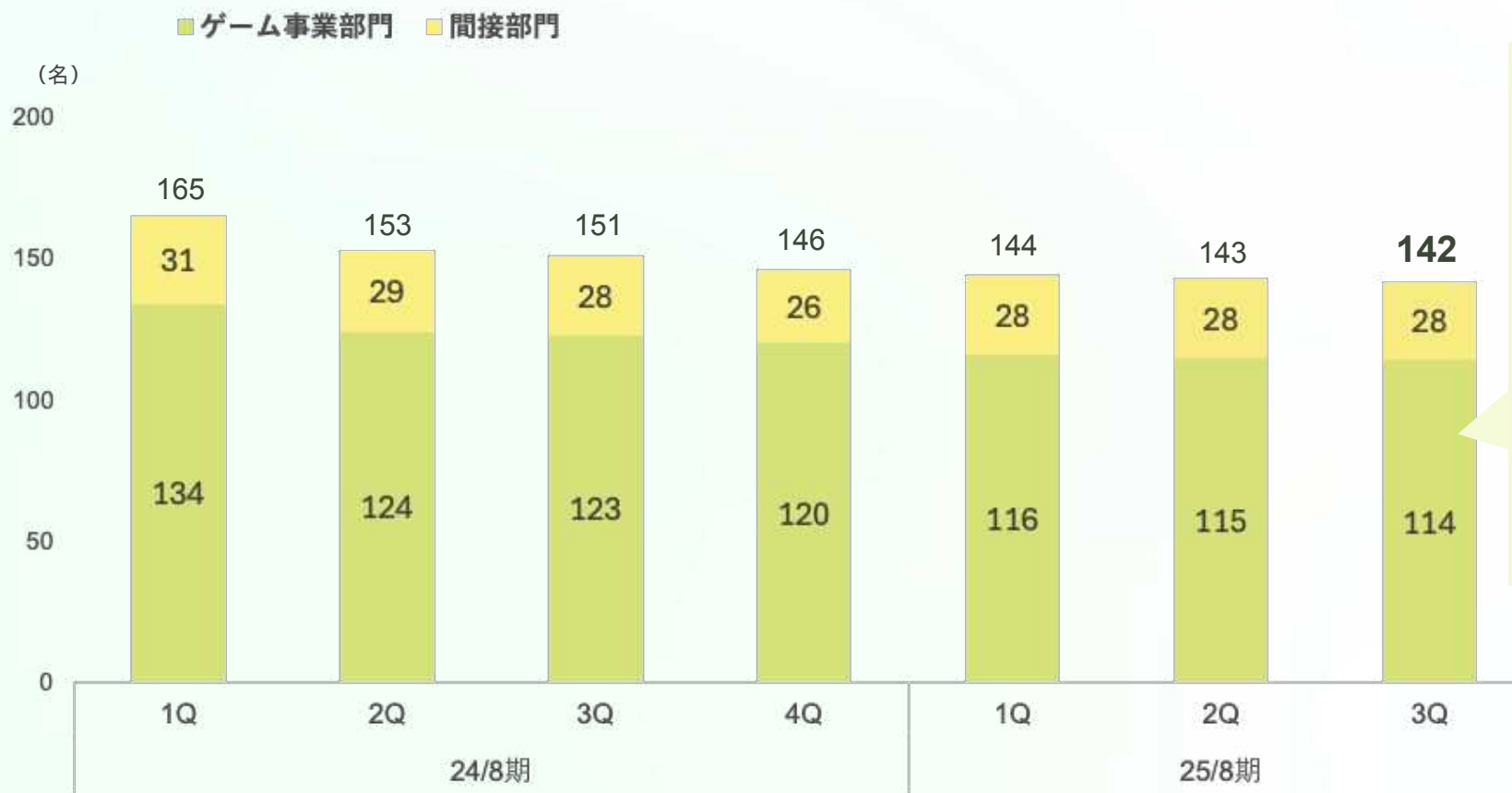
3Qの会社全体のコストは606百万円 (QoQ▲2.7%)

広告宣伝費や開発進捗に伴う外注費が増加も、会社全体では2Q比で減少



※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。

3Q末は142名、引き続き事業運営に適正化した体制規模に努める方針



※「従業員数」は臨時従業員（アルバイト、他社からの派遣社員、業務委託）を含んでおりません。

4Qの2025年6月に3億円の借入を実施（後述）

(百万円)	2024/8末	2025/5末	増減額	主な増減要因などの備考
現金及び預金	1,330	1,217	▲112	増加：社債の発行 減少：借入金の約定返済、社債の償還
流動資産	1,830	1,597	▲233	減少：売掛金の減少、未収入金の減少
有形固定資産	22	23	+1	
無形固定資産	186	134	▲52	減少：運営権の償却
投資その他の資産	106	100	▲6	減少：繰延税金資産の減少
固定資産	315	258	▲57	
資産合計	2,146	1,855	▲291	
社債 ・1年内償還予定の社債含む	236	540	+304	増加：社債の発行 減少：社債の償還
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	689	467	▲221	減少：約定返済
負債合計	1,409	1,312	▲97	減少：未払金の減少、前受金の減少
純資産合計	736	543	▲193	減少：利益剰余金の減少
負債純資産合計	2,146	1,855	▲291	

※当社では、会計上、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ます。

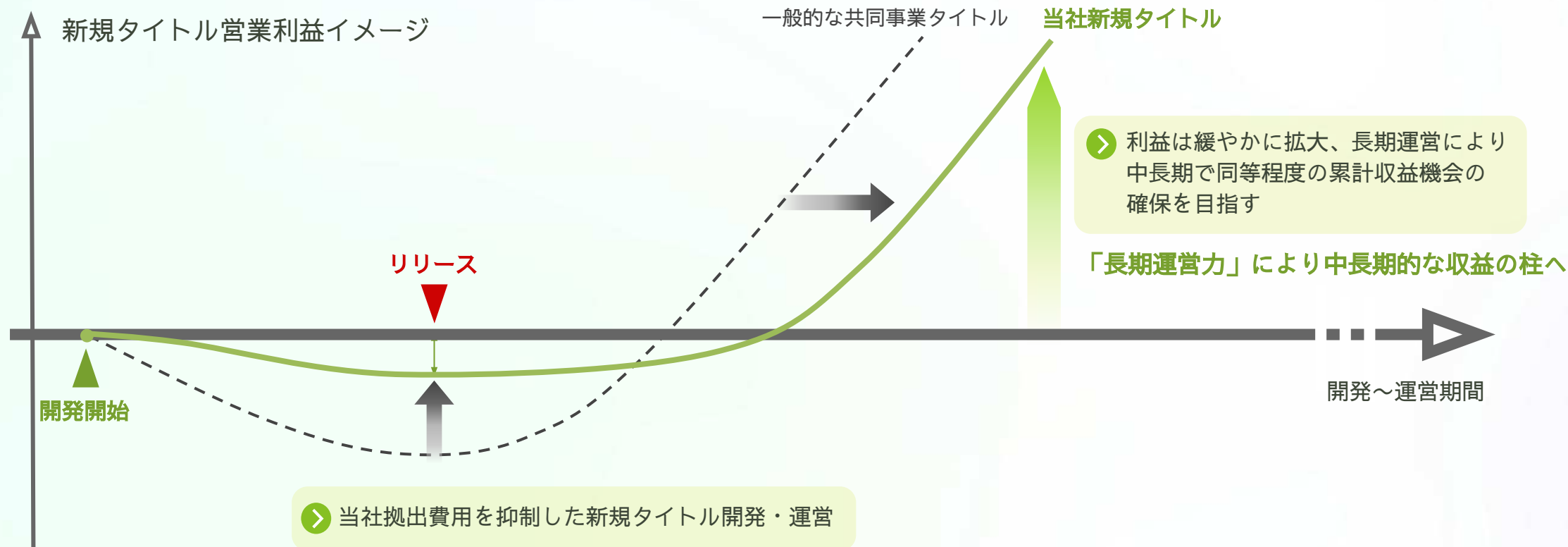
2025年6月に現在の事業方針の実現に集中する目的で3億円の借入を実施
2Qの5億円の無担保社債の発行に続き、運転資金の確保にデットファイナンスを活用

〈概要〉

借入金額	300百万円
利率	基準金利＋スプレッド
借入期間	3年間
借入実行日	2025年6月
担保等の有無	無担保・無保証
借入先	株式会社あおぞら銀行
目的	財務体質の強化を図り、運転資金を確保すること

※本件による2025年8月期の業績への影響は軽微です。

現在開発中の新規タイトルでは、当社拠出費用抑制を重視し、
そのトレードオフで事業利益が緩やかな拡大となる座組を採用



今後の新規タイトルでは、タイトルの投資規模や当社投資余力等を勘案しながら合理性で判断予定

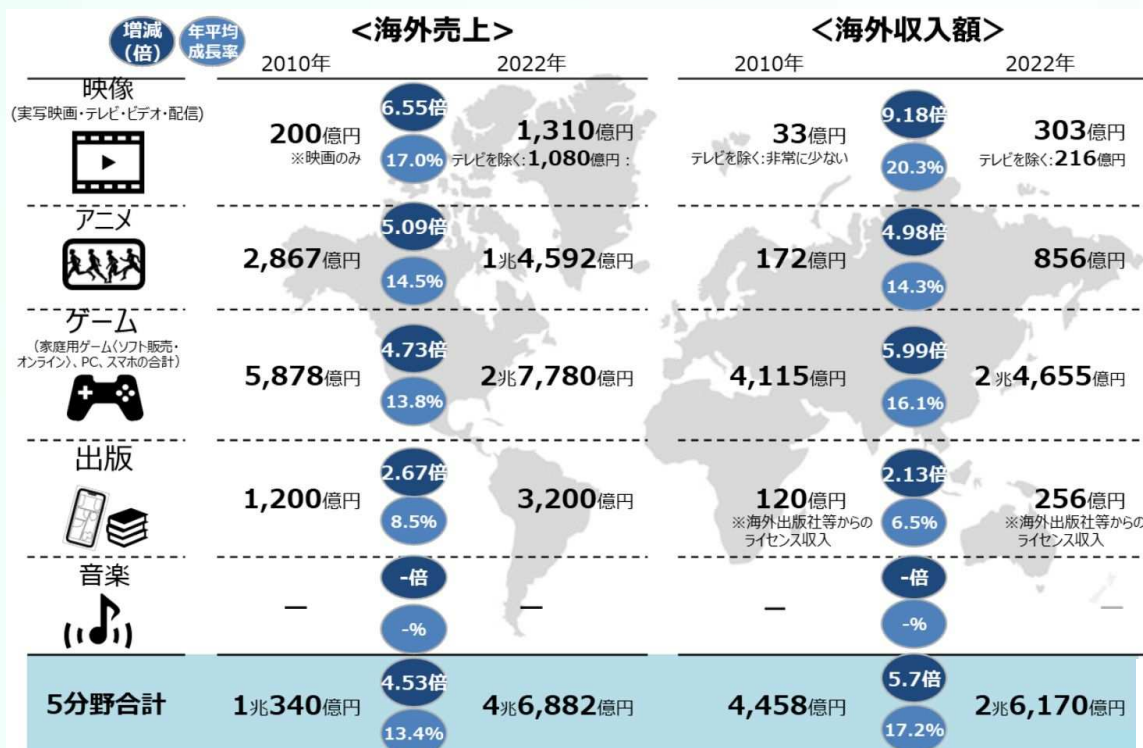


今後の事業の取り組み

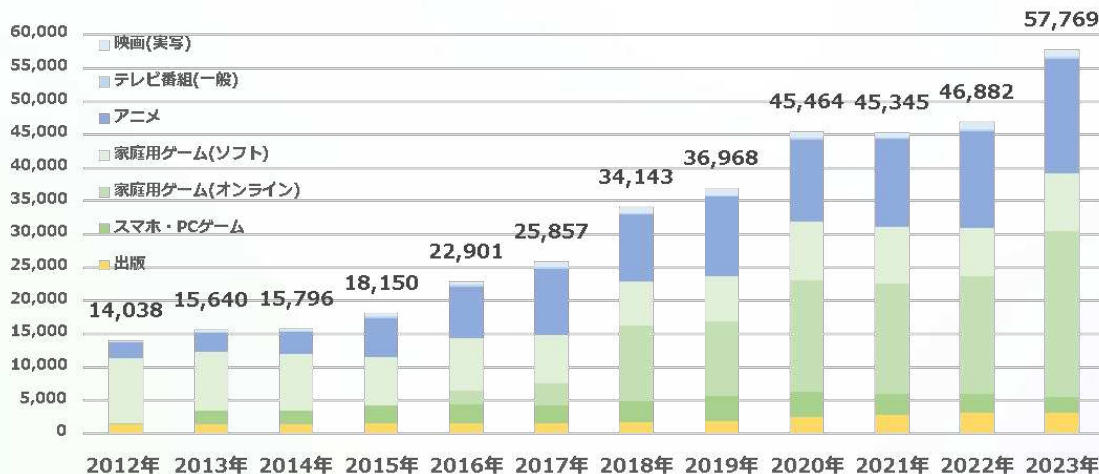


アニメやゲームなど日本コンテンツの海外展開は近年顕著に加速 市場規模は2023年に5.7兆円に拡大し、今後国策としても成長が望まれている領域

◆日本のエンタメ・クリエイティブ産業の海外売上・海外収入（2010年-2022年）※1



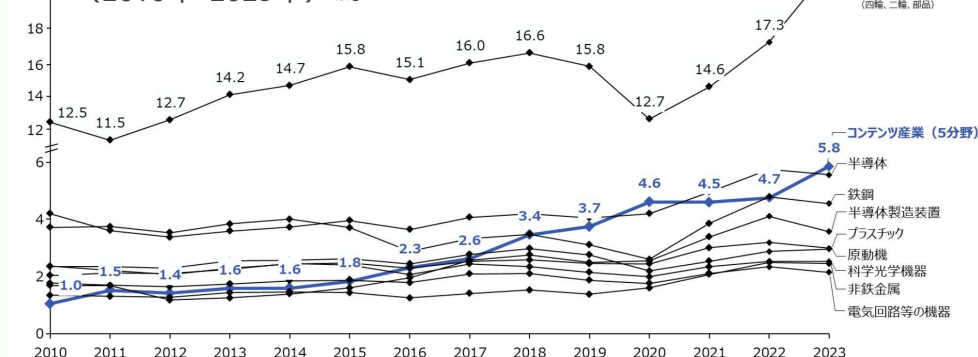
◆日本のコンテンツの海外市場規模の推移（2012年-2023年）※2



(出典) ※1・3: 経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高 20 兆円に向けた 5 年アクションプラン～」

※2: 株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2024」

◆日本産業の海外売上額（海外輸出額）推移（2010年-2023年）※3



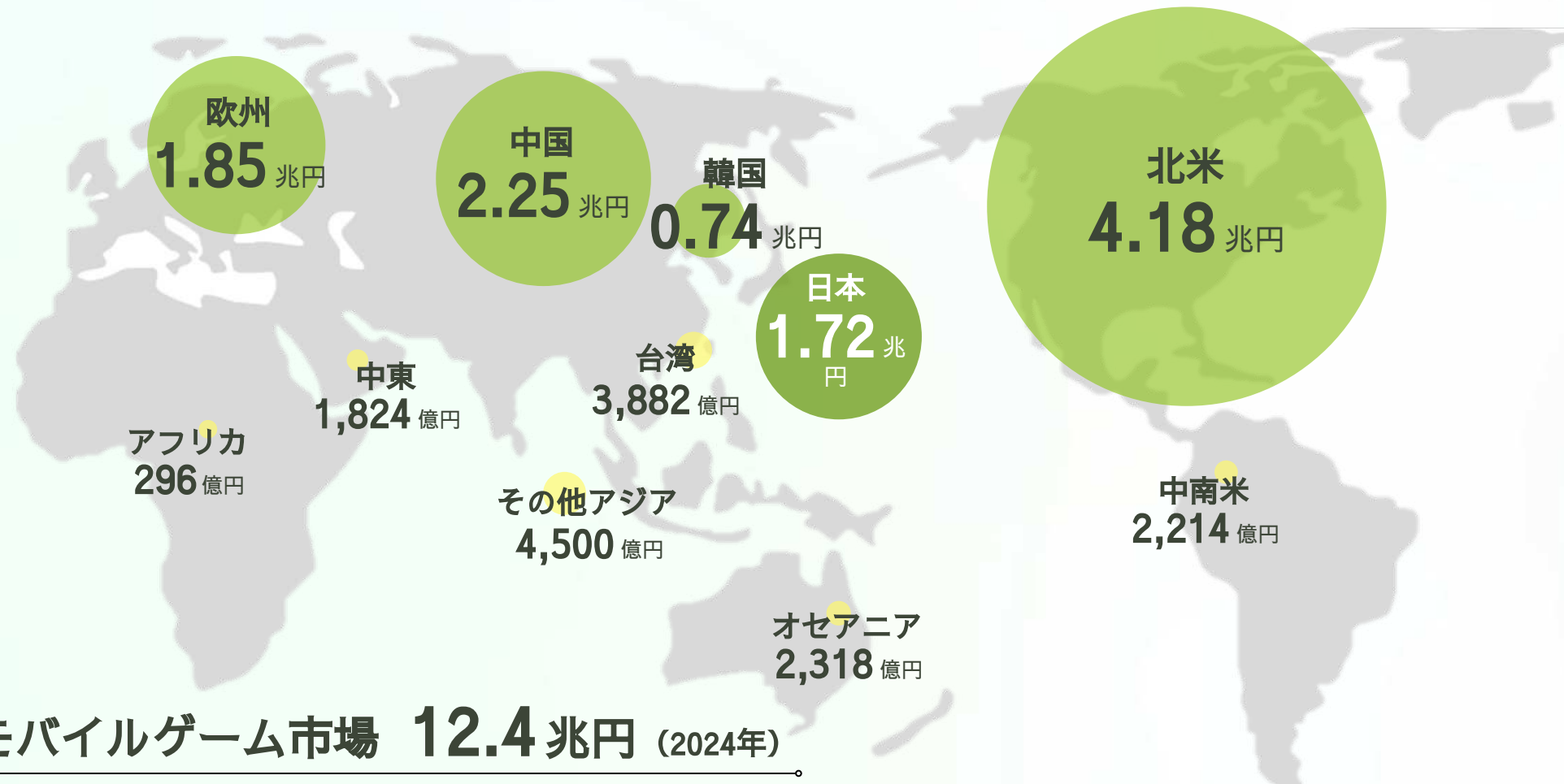


世界メディアフランチャイズトップ17において日本のIPが7つランクイン、
日本IPの人気の高まる中、当社はその価値をグローバル市場で最大化することに注力

順位	メディアフランチャイズ	総推定収益（億ドル）
1	ポケモン	1,470
2	ハローキティ	890
3	くまのプーさん	760
4	ミッキーマウスと仲間たち	740
5	スターウォーズ	700
6	アンパンマン	560
7	ディズニープリンセス	460
8	ジャンプコミックス（少年ジャンプ）	400
9	マリオ	380
10	マーベル・シネマティック・ユニバース（MCU）	350
11	ハリー・ポッター	320
12	トランスフォーマー	300
13	スパイダーマン	290
14	バットマン	280
15	ドラゴンボール	270
16	ガンダム	269
17	バービー	247

（出典）VISUAL CAPITALIST「The World's Top Media Franchises by All-Time Revenue」（2024年4月公表）をもとに当社作成
※掲載されているIPの名称は、各社の商標または登録商標です。

世界のモバイルゲーム市場のうち、最大の市場は北米の4.18兆円
海外の各エリアや国単位でも、それぞれまとまった市場規模を有している



（出典）角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2025」をもとに当社作成

世界へ【THE JAPAN IP】を届ける。

強みや実績

有力IPゲームおよびオリジナルゲームでの強みを
活かしたヒット実績、ノウハウあり

THE JAPAN
IP

カジュアル

グローバル

長期運営



現在の取組み

継続的なIPゲームの開発

有力IPタイトルの開発（2本）

開発基盤(SEED)の整備

低コスト・短期間・高品質な
開発・運営を実現

目指す姿

《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、
【THE JAPAN IP】を
安心して託される
唯一無二の会社になる

開発中の新規タイトルのうち 1本の情報が公開
もう1本の有力IPタイトルも当初予定通りに順調に開発中

開発中①

有力IPタイトル

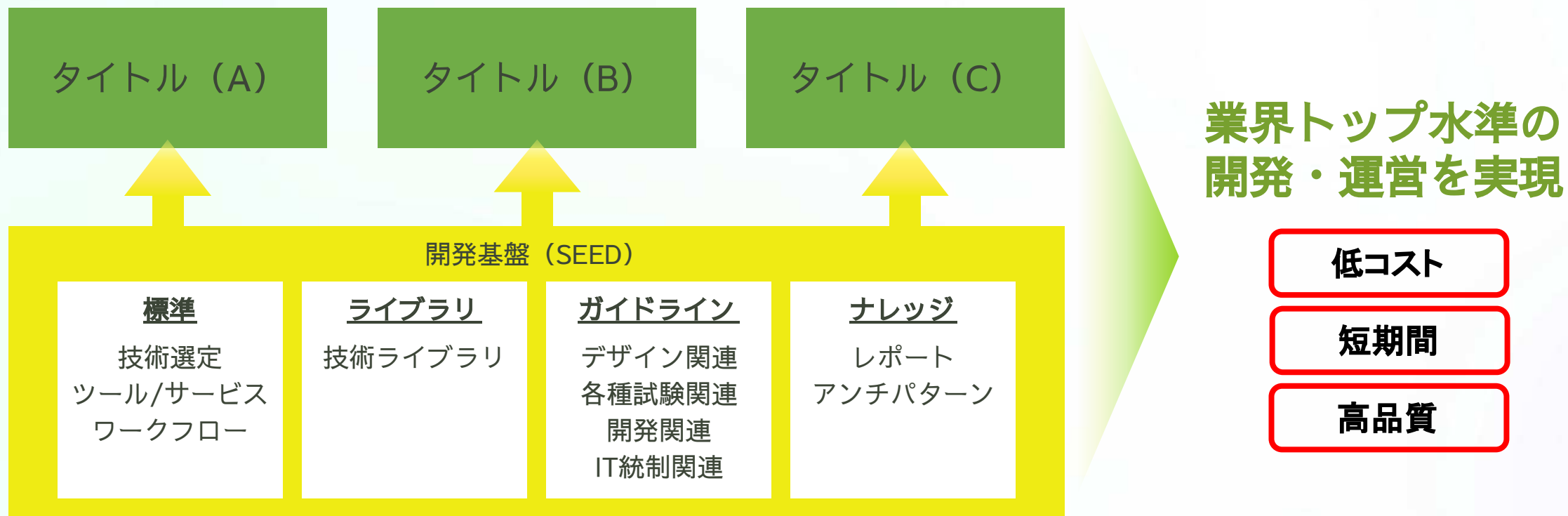
製作・配信元:
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
「ジャンプ+ジャンブルラッシュ」

開発を担当

開発中②

協業先との
有力IPタイトル





開発基盤 (SEED) は常にアップデートを続け、現在開発中の新規タイトルにも活用中



2025年8月期 通期見通し



4Qは3Q比で大幅増収増益の営業黒字を想定、 通期の営業黒字は収支改善進捗と拡大させている成長投資次第の見通し

25/8期4Q 売上高 (QoQ)

▶ 売上高は3Q比で大幅増収を想定

「クラフィ」 3Q比で10周年イベント好調に推移より大幅増収を想定

「パンドランド」 3Q同様に広告投資を抑え収支改善を優先する

「新規開発」 4Qも開発進捗に応じた堅調な推移を想定

25/8期4Q 営業利益 (QoQ)

▶ 営業利益は3Q比で大幅増益を想定

「クラフィ」 3Q比で大幅増収より大幅増益を想定

「パンドランド」 既に費用圧縮しており引き続き収支改善に努める

「新規開発」 進捗に応じて成長投資を拡大させ、当社の開発投資負担も増加を想定

※その他、業績への影響は限定的ですが、受託の売上高、営業利益を想定しています。

2025年8月期は来期からの利益成長フェーズに向け成長投資を拡大させながらも、通期での営業黒字のコントロールに努めている

2025年8月期の各タイトル方針

「クラフィ」

- ・ 節目となる10周年イベントを機会に再成長を目指す方針
- ・ 10周年イベントに合わせ、新規ユーザー獲得やユーザー復帰に向けたプロモーションを実施予定

「パンドランド」

- ・ 4月にグローバルローンチも売上想定以下で、既に費用圧縮し広告見直し中心に収支改善に努める

開発中の「有力IPタイトル2本」

- ・ 開発進捗に応じて成長投資を拡大させてきており、
前期比で開発売上高の増収を見込む一方、開発投資負担の増加を想定

※2025年8月期の業績予想は非開示とする方針です。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等から、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おります。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ことといたします。

※2025年8月期の配当予想は無配を予定しております。当面の間は内部留保の充実を図る方針であり、内部留保資金につきましては将来の成長に向けた運転資金として有効に活用していく予定であります。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きましては未定とさせていただきます。



Appendix. 会社概要





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。



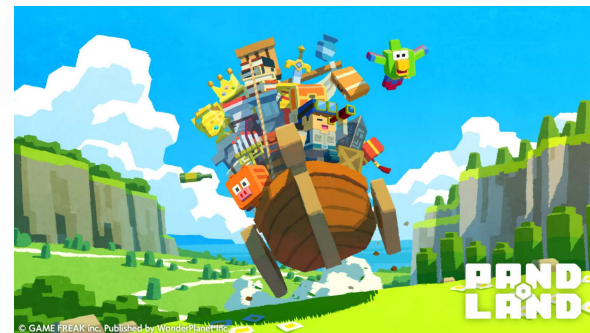
クラッシュフィーバー (クラフィ)

- ・日本版 (2015/7～)
- ・繁体字版 (2016/5～2023/12)
- ・英語版 (2016/10～2023/12)



ジャンプチ ヒーローズ (ジャンプチ)

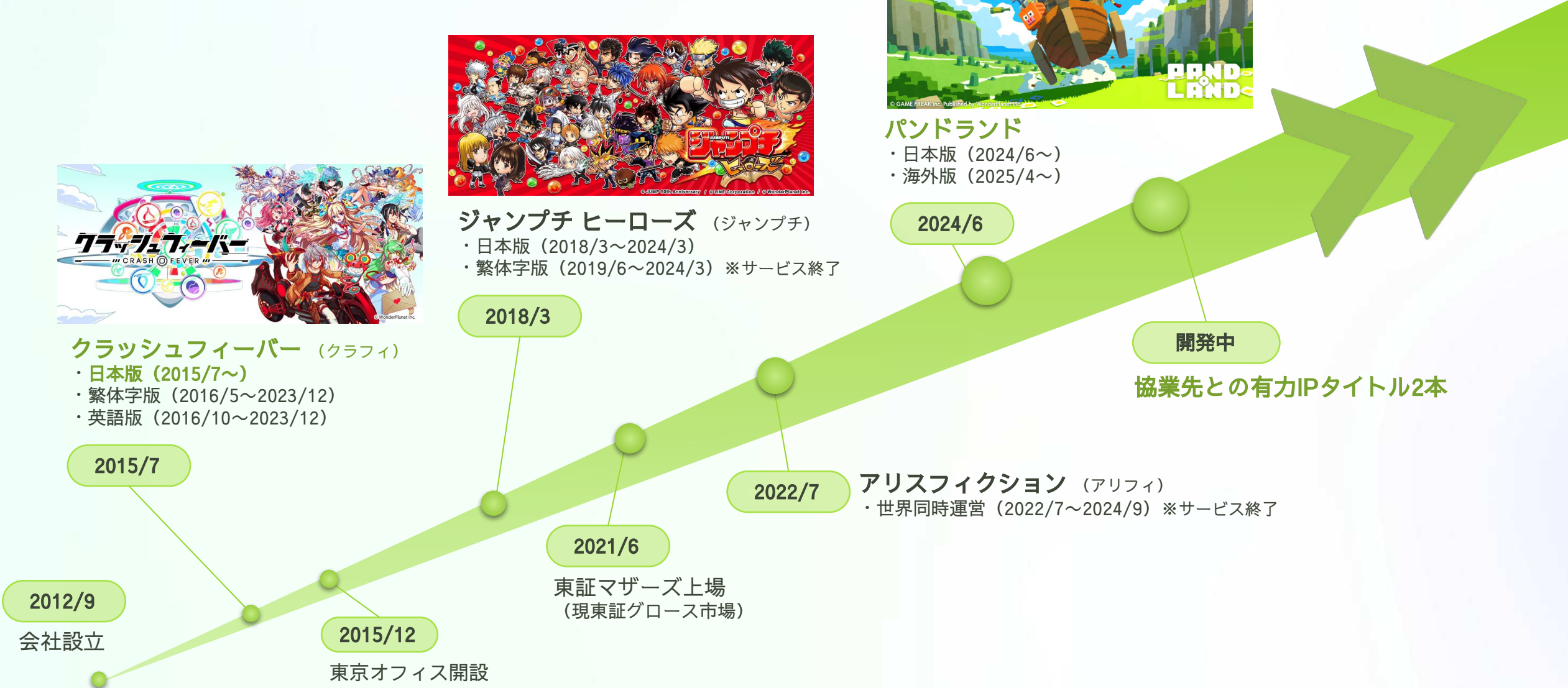
- ・日本版 (2018/3～2024/3)
- ・繁体字版 (2019/6～2024/3) ※サービス終了



パンドランド

- ・日本版 (2024/6～)
- ・海外版 (2025/4～)

Wonder Planet





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COO兼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

和田 洋一



1984年
野村證券株式会社入社

2003年
株式会社スクウェア・エニックス
代表取締役社長就任

2016年
当社取締役就任 (現任)

社外

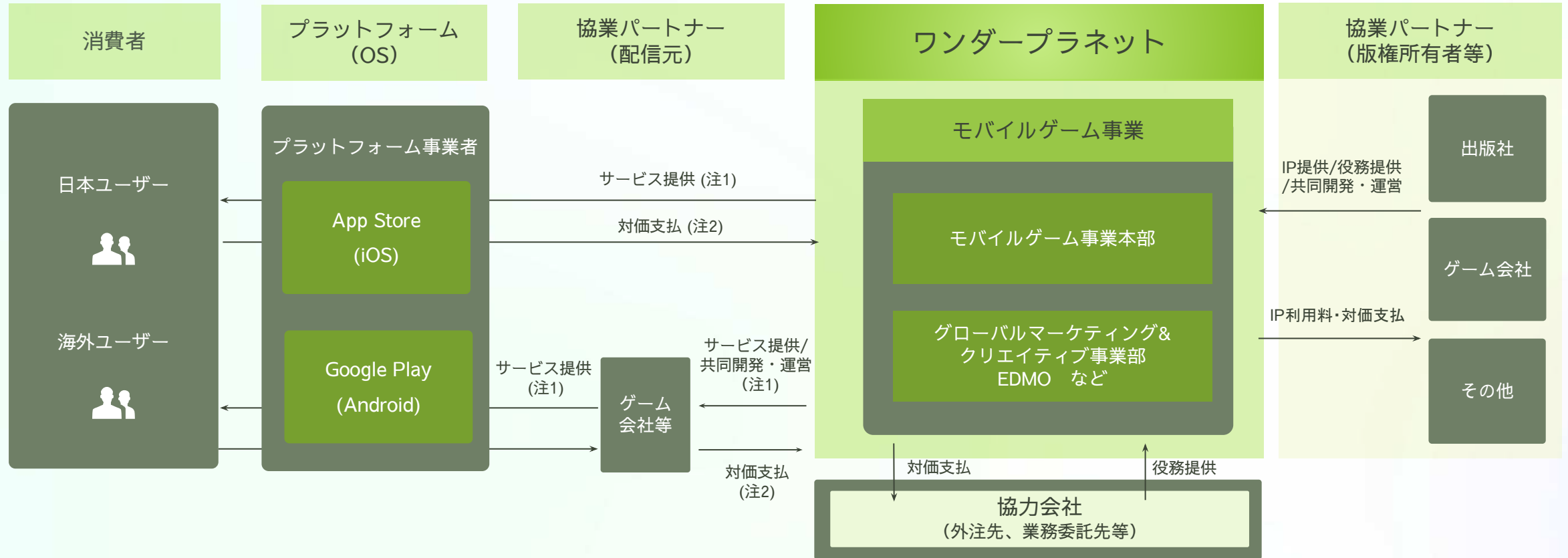
手嶋 浩己



1999年
株式会社博報堂入社

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) 取締役副社長就任

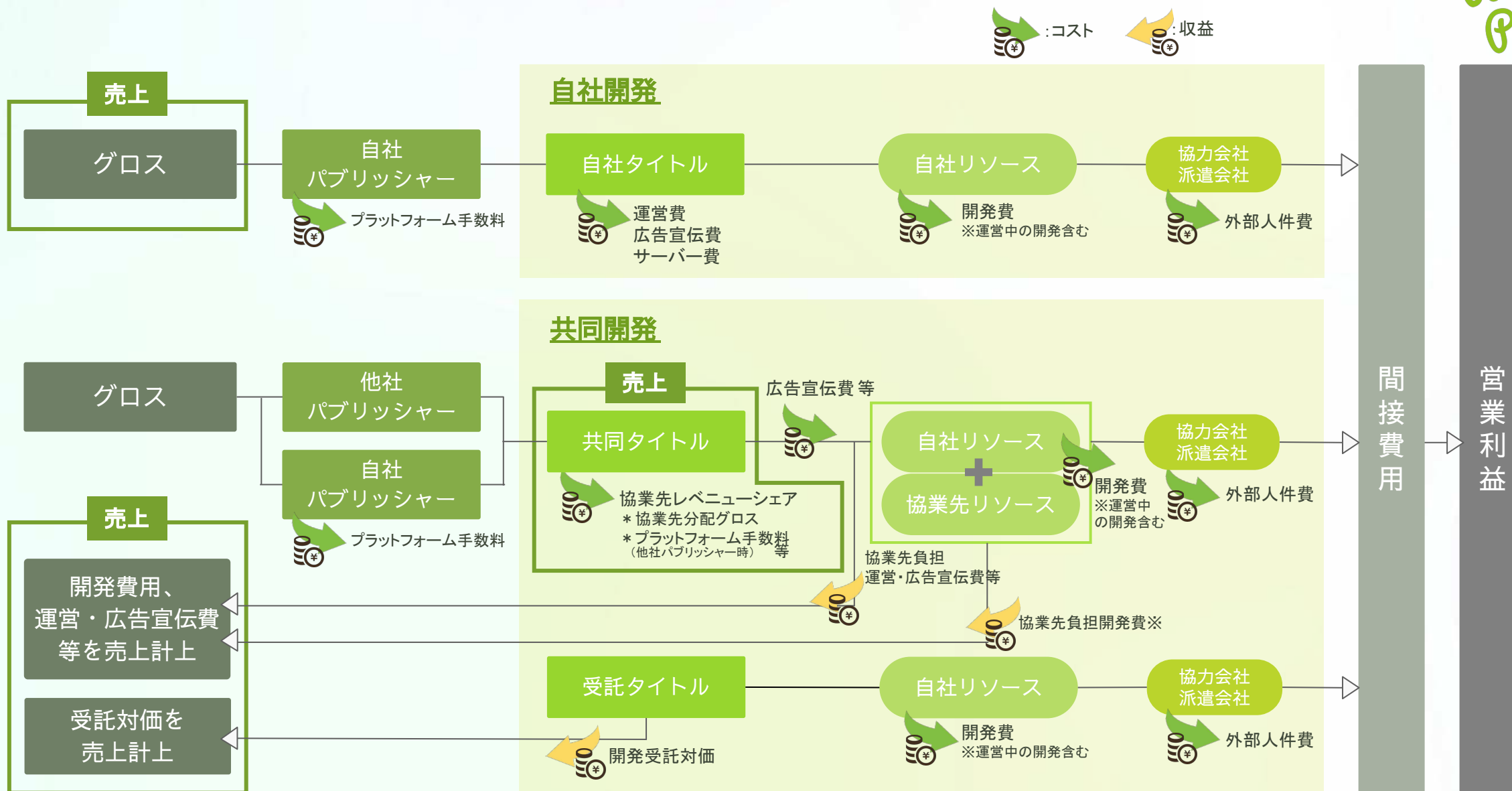
2018年
当社取締役就任 (現任)
XTech Ventures株式会社代表取締役
就任 (現任)



(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や、受託開発タイトルの対価を受領する場合があります。

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。

収益モデル



※開発負担金を費用計上するパターンもあります。



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	1,500 万ダウンロード	（2025年5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	・ ジャンル：ブッ壊し！ポップ☆RPG ・ 運営10年目と長期運営中で、2025年7月に10周年を迎える		



共同開発タイトル

タイトル名	パンドランド
企画・監修	ゲームフリーク
開発・運営	ワンダープラネット
概要	・ ジャンル：カジュアルアドベンチャーRPG ・ 2024年6月24日に国内サービスを開始 ・ 2025年4月21日にグローバルローンチ (対応言語：日本語、英語、繁体字中国語、韓国語、フランス語、タイ語)

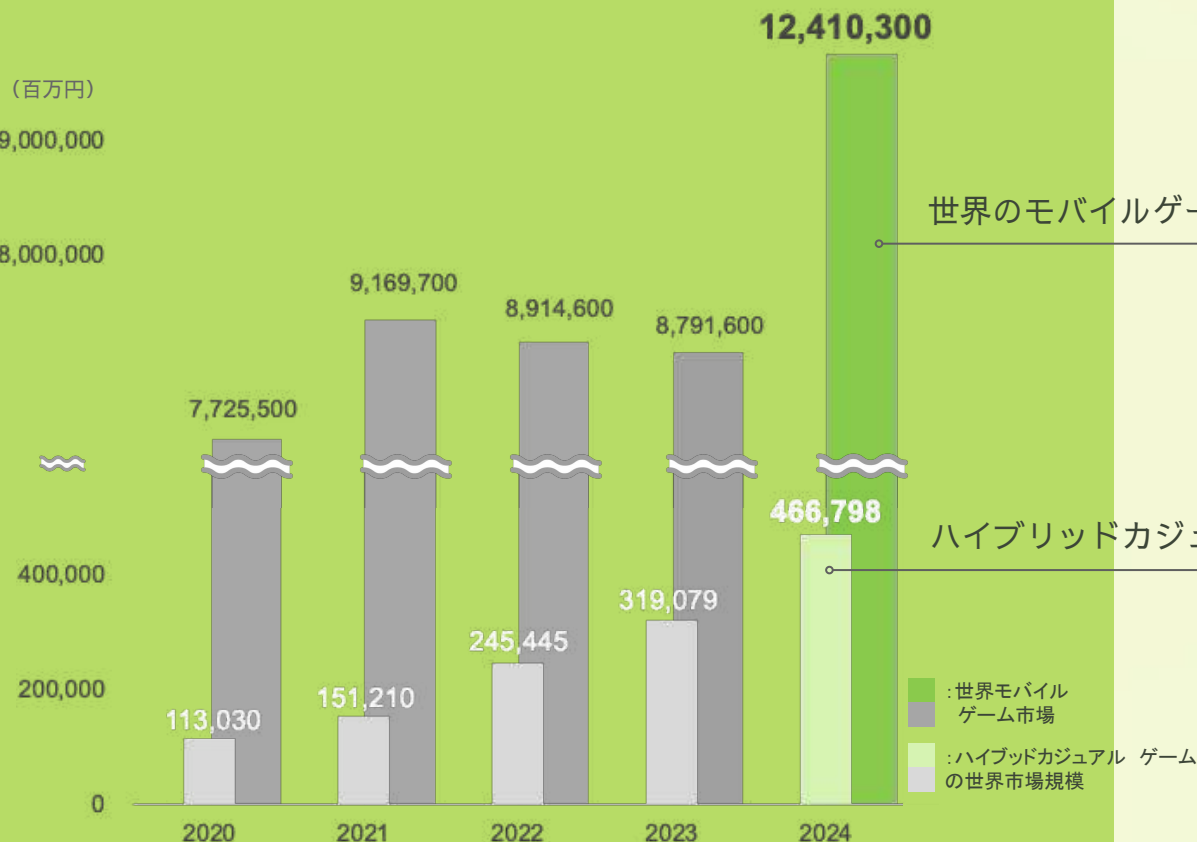
2022年以降に調整局面であった世界ゲーム市場・世界モバイルゲーム市場は回復
注力領域のハイブリッドカジュアルゲームは2020年対比で約4倍の成長市場

世界モバイルゲーム市場

12.4 兆円
(2024年)

当社がシェア拡大を
目指す市場

(百万円)
9,000,000
8,000,000



世界ゲーム市場全体

27.5 兆円
(2024年)

世界のモバイルゲーム市場

ハイブリッドカジュアルゲームの世界IAP収益

ハイブリッドカジュアルゲームとは？

IAP(アプリ内課金)+IAA(アプリ内広告)のハイブリッドマネタイズモデルの長期運営型モバイルゲーム

(出典) 世界モバイルゲーム市場: 角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2023」、「ファミ通モバイルゲーム白書2024」、「ファミ通モバイルゲーム白書2025」をもとに当社作成
世界ゲーム市場全体: 「Global Games Market Report 2024」、「Games Market Reports and Forecasts」をもとに2024年年間TTB平均1\$=150.58円を使用して当社作成
モバイルハイブリッドカジュアルゲームの世界IAP収益: Sensor Tower「2024年世界のモバイルゲーム市場予測」をもとに2024年年間TTB平均1\$=150.58円を使用して当社作成



Appendix. 業績指標等



（百万円、▲は損失）	20/8期	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
売上高	3,434	3,585	3,422	3,464	2,449
売上総利益	897	806	178	682	717
売上総利益率（％）	26.1%	22.5%	5.2%	19.7%	29.3%
販管費及び一般管理費	584	545	1,450	632	596
営業利益	312	260	▲1,272	49	121
営業利益率（％）	9.1%	7.3%	-	1.4%	4.9%
経常利益	312	261	▲1,291	28	113
経常利益率（％）	9.1%	7.3%	-	0.8%	4.6%
当期純利益	224	825	▲1,887	▲236	92
当期純利益率（％）	6.5%	23.0%	-	-	3.8%

※ 2020年8月期は連結決算を記載

(百万円、▲は損失)	24/8期				25/8期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	626	614	398	810	531	632	478
売上総利益	203	213	48	252	90	143	55
売上総利益率（%）	32.4%	34.7%	12.1%	31.2%	17.0%	22.7%	11.7%
販管費及び一般管理費	139	144	132	179	145	134	184
営業利益	63	68	▲84	73	▲54	9	▲128
営業利益率（%）	10.2%	11.1%	-	9.0%	-	1.5%	-
経常利益	62	66	▲88	72	▲58	▲4	▲131
経常利益率（%）	10.0%	10.9%	-	8.9%	-	-	-
当期純利益	16	89	▲102	88	▲66	▲24	▲116
当期純利益率（%）	2.6%	14.5%	-	11.0%	-	-	-

(百万円)	24/8期				25/8期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	QoQ	YoY
売上高	626	614	398	810	531	632	478	▲24.4%	+19.9%
支払手数料	70	94	42	137	36	80	42	▲46.8%	+1.6%
人件費	278	266	257	246	245	245	237	▲3.2%	▲7.6%
外注費	86	75	104	157	152	125	140	+11.8%	+34.7%
通信費	23	16	14	32	17	15	14	▲9.1%	▲0.7%
広告宣伝費	5	8	2	43	8	9	54	+451.1%	+2273.7%
その他	98	84	63	119	126	146	116	▲20.1%	+85.3%
費用合計	562	545	483	737	586	623	606	▲2.7%	+25.6%
営業利益	63	68	▲84	73	▲54	9	▲128	-	-
従業員数	165	153	151	146	144	143	142		

BS推移（単体、5カ年）



	20/8期	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
現金及び現金同等物	1,061	1,847	1,203	1,029	1,330
流動資産合計	1,928	2,691	2,232	1,662	1,830
無形固定資産 ・うち運営権	-	-	326	256	186
投資その他の資産 ・うち繰延税金資産	311	952	341	82	64
固定資産合計	449	1,019	766	398	315
資産合計	2,377	3,711	2,999	2,061	2,146
短期借入金	177	-	-	-	-
社債 ・1年内償還予定の社債含む	-	-	520	494	236
長期借入金 ・1年内返済予定の長期借入金含む	62	437	673	425	689
負債合計	1,333	1,345	2,571	1,432	1,409
純資産合計	1,043	2,365	427	629	736
負債純資産合計	2,377	3,711	2,999	2,061	2,146

※ 2020年8月期は連続して比較可能な単体決算を記載

(C) WonderPlanet Inc. All Rights Reserved.

(百万円)	20/8期 (※連結)	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
営業活動によるキャッシュ・フロー	532	17	▲890	▲331	298
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲45	83	▲399	▲255	248
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲17	684	645	152	13
現金及び現金同等物の増減額（▲：減少）	470	785	▲643	▲434	560
現金及び現金同等物の期首残高	593	1,061	1,847	1,203	769
現金及び現金同等物の期末残高	1,063	1,847	1,203	769	1,330

※ 2020年8月期は連結決算を記載

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、モバイルゲームの企画・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	- 新規タイトル開発 - 運営力強化
プラットフォーム事業者	当社のモバイルゲームは、Apple Inc.が運営するApp Store及びGoogle LLC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	- 新規ユーザー獲得 - 新技術対応
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	- 新規協業 - 役務の適切化
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が、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、モバイルゲーム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	- 展開エリアの拡大 - 他社開発タイトル（海外）
開発費及び広告費の回収	当社は、サービスリリース後の運営においても継続的にアップデートを行うことが長期的なユーザー満足度の向上に必要であり、デバイスの高性能化及びユーザーニーズの高度化や多様化に伴い、モバイルゲーム開発における期間の長期化及び開発費の高騰、また、効果的なユーザー獲得のため、様々なメディアを活用した高額な広告宣伝費が必要となるケースがありますが、不測の事態により、新規開発スケジュールやアップデートの遅延、もしくは開発中止となった場合や期待した成果が得られない場合、広告宣伝の効果が得られない場合には、開発費及び広告費の回収ができず、当社の事業、業績及び財政状態に影響を与える可能性があります。 当社は、既存タイトルで培った各種ノウハウを活かし、タイトル単位での開発状況の進捗管理や、費用対効果を見極めた広告宣伝の実行により、安定した財務基盤の構築に努めております。	中	大	- 新規タイトル開発 - 新規ユーザー獲得 - ユーザー満足度向上

※その他のリスクは、有価証券報告書の「事業等のリスク」を参照ください。

2025年2月末現在にて株主の状況に大きな変更はなし

株式の状況（2025年2月末現在）

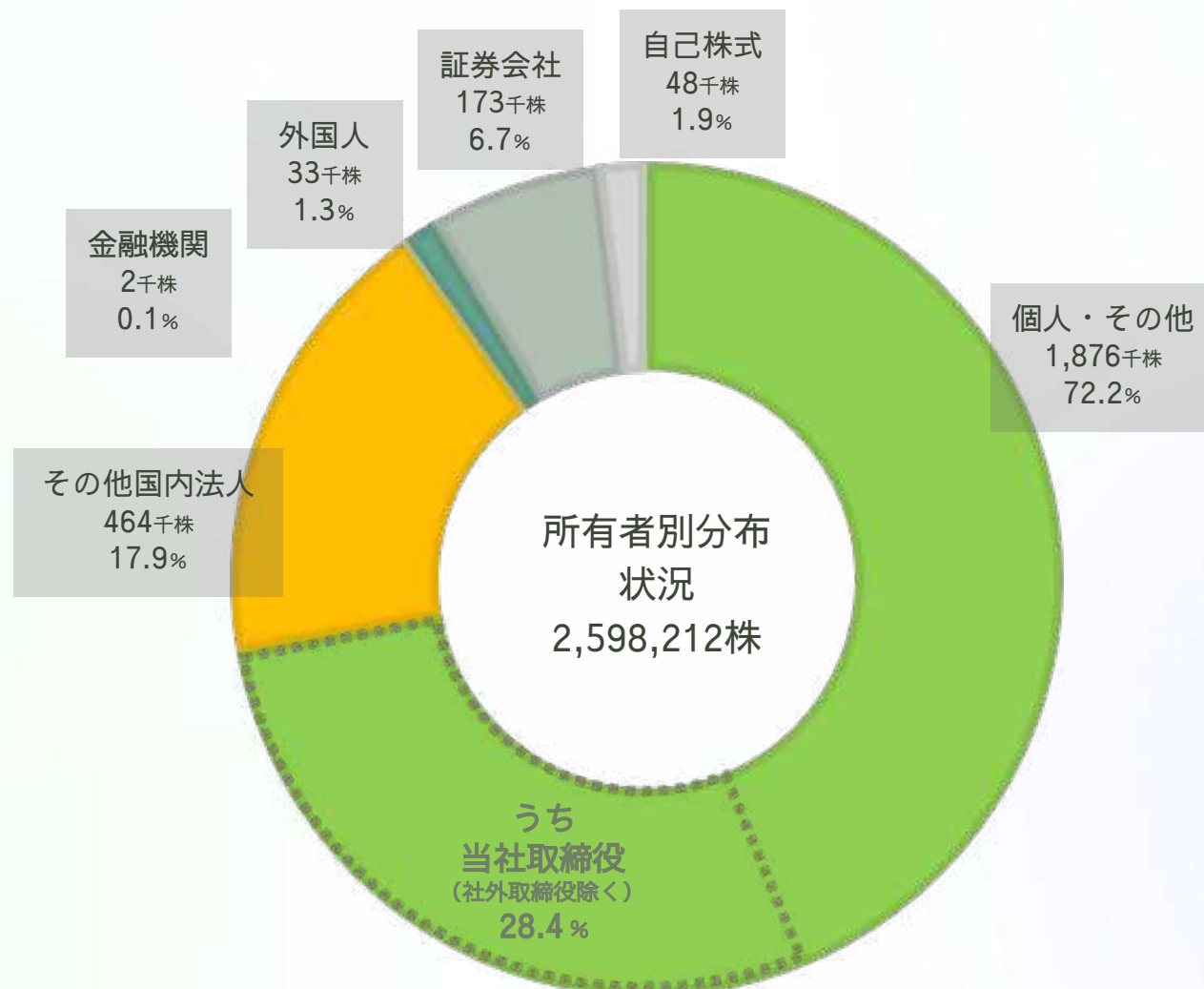
証券コード	4199
発行済み株式総数	2,598,212株
株主数	1,563名

大株主の状況（2025年2月末現在）

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
常川友樹	376,200	14.76
Happy Elements株式会社	350,000	13.73
石川篤	225,300	8.84
久手堅憲彦	105,600	4.14
西條晋一	100,000	3.92
ユナイテッド株式会社	90,300	3.54
LINE Ventures Japan有限責任事業組合	60,000	2.35
中辻哲朗	60,000	2.35
SBI証券株式会社	57,188	2.24
ワンダープラネット従業員持株会	46,300	1.82

※ 2025年2月末現在の株主名簿を基に記載しております。

※ 持株比率は自己株式（48,632株）を控除した上で少数点以下第3位を四捨五入して算出しております。



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。

年間スケジュール



お問い合わせ先

ワンダープラネット株式会社 会社HP内

Contact「IRに関するお問い合わせ」：<https://wonderpla.net/contact/>

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。