

会社説明資料

Company Material



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



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

代表者

代表取締役社長CEO 常川 友樹

従業員数

195名（2021年3月末時点）

私たちは、名古屋グランパスを応援しています



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”広げてまいります。

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。



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

- ・クラッシュフィーバー日本版
- ・ジャンプチヒーローズ日本版

グローバルスタジオ

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

- ・クラッシュフィーバー繁体字中国語版/英語版
- ・ジャンプチヒーローズ繁体字中国語版
- ・このファン繁体字中国語版

タノシム
スタジオ

M&Aで参画、
新規チャレンジを担う

現担当タイトル

- ・DecoLu
- ・俺ステ

コーポレート部・内部監査室

起点
・自社開発

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



【タイトル概要】

- ・2015/7より運営6年目
- ・日本語/繁体字中国語/英語で運営中

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



【タイトル概要】

- ・2018/3より運営4年目
- ・日本語/繁体字中国語で運営中

拡大
・海外展開

自社開発タイトル (海外)

CRASH FEVER



JUMPUTI HEROS



他社開発タイトル (海外)

代表タイトル このファン繁体字中国語版



【タイトル概要】

- ・日本語版はSumzapが開発・運営
- ・当社は繁体字中国語版を運営中

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グローバルスタジオ

① 自社開発タイトルでヒットが続く名古屋スタジオ



名古屋スタジオ（名古屋本社）



(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3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3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グローバルスタジオ

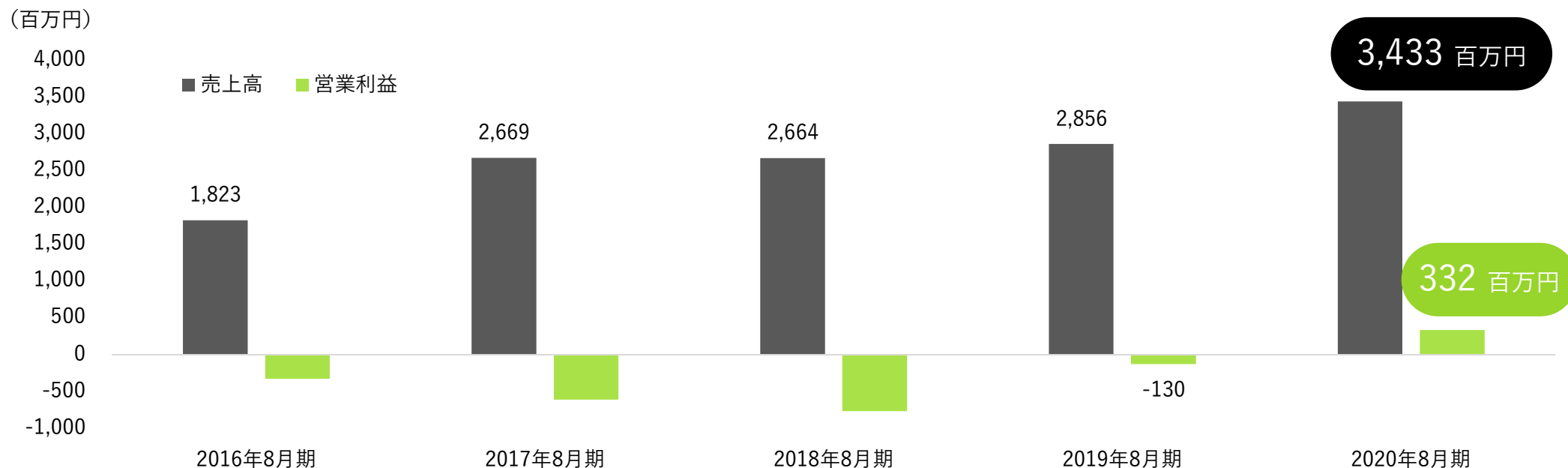


(注) 1. 2020年8月期連結の数値 ※参考：2019年8月期単体は同34%
2. グローバルスタジオの正社員・契約社員のうち、外国籍の社員で算出、2021年3月末時点

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。
外国籍の新規採用者はリファラル経由が約6割を占めています。(2019年8月期から2021年8月期第2四半期)

P/Lサマリーの推移

売上高・営業利益（単体）の推移



※ 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。

2020年8月期に既存タイトルが安定的に収益貢献することで年間黒字化となり、前年度より増収増益の売上高34億円、営業利益3.3億円（営業利益率9.7%）に到達しました。

B/Sサマリー



貸借対照表(単体) 2020年8月期末

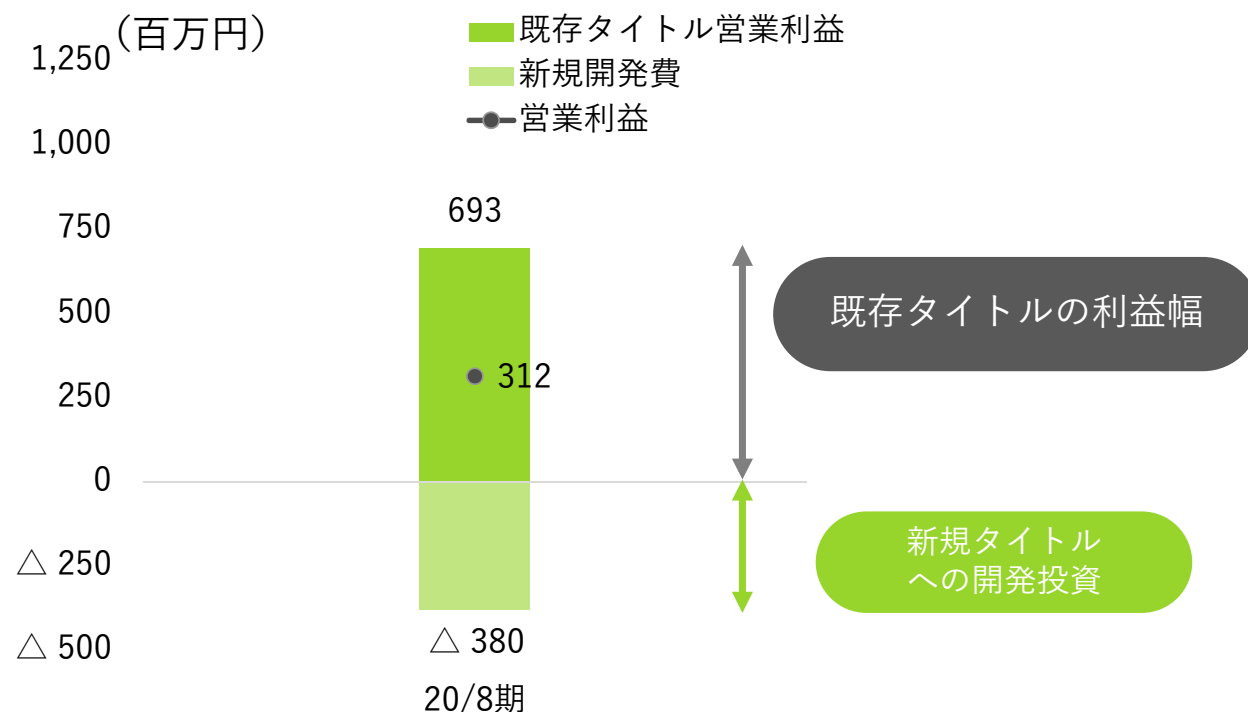


① 開発中・運営中ともに各タイトルで開発運営費をソフトウェア資産に計上せず、都度費用計上しています。

→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。

既存タイトル利益 vs 新規開発投資（連結ベース）

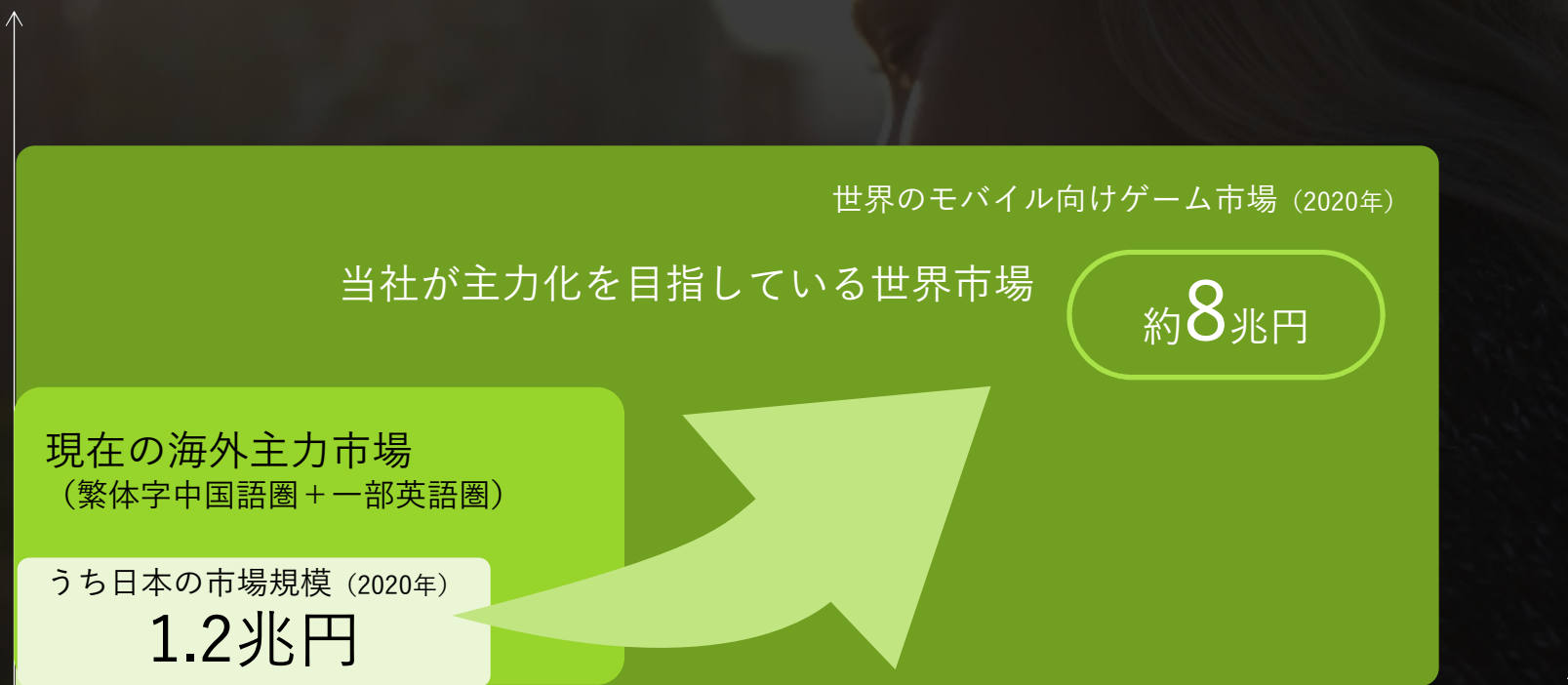


※ 20/8期は連結決算、全社経費配賦後の各タイトル営業利益を集計、既存タイトルは各タイトルのリリース月以降の合計です。

既存タイトルの利益内で新規開発投資を行うのが現在の方針です。

2020年8月期は新規開発投資3.8億円の上で年間黒字化となる営業利益3.1億円を達成しました。

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中国語圏（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

未発表
タイトル

- ・2018年より開発中
- ・主力メンバーが開発を担当



グローバルスタジオの海外展開

英語圏含む世界市場

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グローバル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。