

2022年9月14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 東証グロース)
 問合わせ先 取締役 CFO 佐藤 彰紀
 TEL. 052-265-8792

通期業績予想及び配当予想の修正並びに役員報酬の減額に関するお知らせ

当社は、2022年9月14日開催の取締役会において、最近の業績動向を踏まえ、2021年10月13日公表の2022年8月期（2021年9月1日～2022年8月31日）の通期業績予想及び配当予想の修正並びに役員報酬の減額について、以下のとおり決議しましたのでお知らせいたします。

記

1. 2022年8月期通期業績予想数値の修正（2021年9月1日～2022年8月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	4,200 ～4,800	△200 ～200	△200 ～200	△130 ～130	△59.36 ～59.36
今回修正予想 (B)	3,400	△1,300	△1,300	—	—
増減額 (B-A)	△800 ～△1,400	△1,100 ～△1,500	△1,100 ～△1,500	—	—
増減率 (%)	△19.0 ～△29.2	—	—	—	—
(参考) 前期実績 (2021年8月期)	3,585	260	261	825	397.24

(修正の理由)

2022年8月期の通期業績予想につきまして、第3四半期までの進捗は業績予想レンジ内でしたが、第4四半期において、売上高ではリリースした新規タイトル『アリスフィクション（以下、『アリフィ』）』、既存タイトルともに当初計画を下回る見込みとなりました。営業利益及び経常利益につきましては、売上高が想定を下回った影響に加え、『アリフィ』の一定規模のユーザー基盤確保を目的とした広告投資が想定を上回ったことを主因に当初計画を下回る見込みとなりました。

『アリフィ』は第4四半期の売上実績より、月数億円のグロス売上高が見込めるタイトルと確認できた一方、今後は運営費、広告費ともに売上高に対する投資対効果の見極めに努め、同タイトルを会社の収益基盤の一つとなるよう努めてまいります。2023年8月期は、同タイトルの売上高の年間フル寄与と費用先行からの転換により、開発中のコンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業新規タイトルなどの新規タイトルへの開発投資や、グローバルエリアにおけるブロックチェーンゲームの共同事業展開の準備を行いながらも、通期で前年度比増収と営業黒字化を目指してまいりたいと考えております。

なお、当期純利益及び1株当たり当期純利益につきましては、売上高及び営業利益、経常利益が当初計画を下回る見込みとなったこと及び今後の見通しを踏まえた繰延税金資産の回収可能性の検討に時間を要するため、現時点で予想数値の算定が困難であることから、今回未定に修正しております。公表可能となった時点で速やかに公表いたします。

各タイトルの業績進捗及び着地見込みは以下のとおりです。

『アリフィ』

- ・当社初のチャレンジとなる「全世界同時配信・同時運営」の自社開発（オリジナル）タイトルとなります。2022年7月27日（水）のリリース以降、8月までの第4四半期内において、通期業績予想（中央値）の売上高を11.4億円と想定しておりましたが、同4.8億円（22/8末の未消費通貨残高0.7億円控除後）となる見込みです。
- ・リリース後の動向につきましては、直近市況下のユーザー獲得が課題となっております。一方で、リリース後に発生した不具合につきましては、順次修正対応を進めており、現在において多数のエラーは既に解消しております。
- ・費用面では、広告投資によるユーザー獲得効率が事前想定を大幅に下回って推移する中、想定していたユーザー数獲得に至らない中でも、リリース直後の一定程度のユーザー基盤の確保を優先した結果、通期で広告宣伝費を4.4億円と想定しておりましたが、同8.3億円となる見込みです。なお、9月は既に売上動向に対する投資対効果に見合う広告投資の運用に転じており、また今後は新たなユーザー獲得の手段としてIPコラボを行う予定で準備を進めております。
- ・リリースまでの開発投資に関しては、期初想定と概ね同等程度で推移しました。なお、当社は会計上、アプリ・ゲームの新規開発費用を貸借対照表に資産計上せず期間費用としているため、新規開発時は費用先行となる一方、リリース後の減価償却負担や減損リスクはございません。今後、運営費も売上動向に対する投資対効果を見極めていく予定です。
- ・営業利益につきましては、想定を下回る見込みの売上高、想定を上回る見込みの広告投資を主因に、通期業績予想（中央値）より10億円程度下回る見込みとなりました。

『クラッシュフィーバー』、『ジャンプチ ヒーローズ』

- ・『クラッシュフィーバー（全地域）』は、第4四半期に日本版で7周年イベントや海外版含めてIPコラボイベントなどを実施し、一定の効果は得られたものの、第3四半期までの下方トレンドを挽回するには至らず、売上高は通期業績予想（中央値）を3.1億円下回る見込みとなりました。費用面では、売上に連動する支払手数料の減少や一部コスト調整も行いましたが、想定を下回る見込みの売上高を主因に、営業利益は通期業績予想（中央値）を1億円程度下回る見込みとなりました。
- ・『ジャンプチ ヒーローズ（全地域）』は、第4四半期に日本版で「2000万DLイベント」や繁体字版で「3周年イベント」などを実施し通期で売上高は概ね計画通りの推移となる見込みで、営業利益も同様の推移となる見込みとなりました。

その他タイトル

- ・『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』は2021年9月のリリース以降、ユーザー数の減少が続いており、各種イベントやIPコラボを開催しましたが十分な効果を得られず、結果として、通期の業績予想を売上高、営業利益ともに下回る見込みとなりました。
- ・また、2022年4月13日（水）の第2四半期決算説明資料で公表しました通り、コンシューマー系ゲーム開発会社との共同事業新規タイトルの開発を第3四半期から開始しました。
- ・その他タイトル累計では、営業利益は通期業績予想（中央値）を1億円程度下回る見込みとなりました。

これらの状況を踏まえ、第3四半期累計で売上高が21.4億円、営業利益が△5.1億円でしたが、通期で売上高が34億円（第4四半期は同13億円）、営業利益が△13億円（第4四半期は同△8億円）となる見込みとなったため、2022年8月期の通期業績予想を上記の通り修正いたします。

2. 配当予想の修正

	年間配当金（円）		
	第2四半期末	期末	合計
前回予想	0円00銭	0円00銭 ～6円50銭	0円00銭 ～6円50銭
今回修正予想		0円00銭	0円00銭
当期実績	0円00銭		
前期実績	0円00銭	3円50銭	3円50銭

(修正の理由)

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及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すことを利益分配の方針としております。

2022年8月期の期末配当予想につきましては、上記業績予想の修正並びに当社の配当方針に基づき、経常利益が赤字となる見込みのため、無配に修正いたします。

※上記の通期業績予想及び配当予想は、本資料発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績等は、今後の様々な要因によって予想数値とは異なる可能性があります。

3. 役員報酬の減額について

(1) 役員報酬減額の理由

上記の通期業績予想の修正内容等を真摯に受け止め、その経営上の責任を明確にするため

(2) 役員報酬減額の内容

代表取締役社長 CEO	月額報酬の10%の額
取締役 CPO	月額報酬の10%の額
取締役 CGO	月額報酬の10%の額
取締役 CFO	月額報酬の10%の額
取締役会長	月額報酬の10%の額

(3) 対象期間

2022年9月から2022年11月までの3ヶ月間

以 上