

日時：2023年10月30日(月) 17:00-18:00 Zoom ウェビナーにて実施

ご質問	直近で発売された新作は評価が良かったにも関わらず、販売本数が伸び悩んでいる印象を受ける。この点に関してどうお考えか聞かせてほしい。
回答	ゲームの内容は良い評価を頂けた。 今回の新作は、IPのファンに関心を持っていただくことはできたが、実際の購買行動にうまく結びつかなかった。 今後もセールス、マーケティング活動に注力し、販売促進を図っていく。

ご質問	パッケージゲーム分野で、旧作のリピート販売本数が強かったように見受けられる。要因を教えてください。
回答	リピート販売は計画に対して堅調で、強いというほどではない。

ご質問	中期経営計画の中で「グローバルで高い評価を得られるタイトルに取り組む」とある。直近では外注加工費が増えているが、より高い評価を獲得するために、さらに費用を掛ける必要があるか。
回答	メタスコア 90 点以上を目標に取り組んでいる。スケジュールやリソース、予算の兼ね合いもあり、まだそこに至っていない。高い点数を取るために必要な、ゲームの手触りの良さ、プレイしやすさ、バグの少なさ、ゲームとしての奥深さなどは、非常に緻密な計算の上に成り立つものであると考えている。これを高いレベルで達成するには、時間やリソースをさらに掛けて行く必要がある。費用をどれだけ増やせば、どれだけの本数を達成できるかというバランスの見極めが重要だと考えており、試行錯誤しながら開発に取り組んでいる。

ご質問	外注加工費が、第1四半期に比べ、第2四半期で大幅に増加している要因を教えてください。
回答	開発中のタイトルに掛かる費用、スマートフォンゲーム配信に掛かる費用が主な要因。 前者は、タイトルの大型化やタイトル数の増加により、これまでと同様に徐々に増えているもの また、後者は、第2四半期で新作スマートフォンゲームを2つ配信したことに伴い、サーバー費用や開発費の一部を外注費として計上しているもの。

ご質問	株式市場は、スマートフォンゲームの継続性に対して厳しい見方をしている。 一方、コーエーテックモは継続性が高いタイトルが複数あり、それを前提に、今後もオンライン・モバイル分野の売上が積み上がっていく想定となっている。この背景を聞かせて欲しい。
回答	当社のスマートフォンゲームで特に継続性が高いのは、シミュレーションゲームである。 シミュレーションゲームは、遊びが一過性でなく、継続性がある。ゲームの中で資産を構築しながら、育成し、長くプレイするタイプのゲームである。さらに、スマートフォンゲームの特徴でもあるコミュニティ要素が加わり、高い継続性に繋がっている。 『信長の野望 出陣』も同様の要素を持っており、今後の継続性に期待している。

ご質問	来期以降のラインナップがまだ見えない。開発期間の長期化により発売タイトルが減少しているように見受けられる。 開発中タイトルの見直しをしているのではないかと、ゲーム開発がスムーズにいったいないのではないかと、と危惧している。 動向を教えて欲しい。
回答	タイトルごとに発表や情報出しのタイミングにはバラつきがある。開発全般に遅延や問題が起きているものではない。 タイトルの開発計画は、中期経営計画のさらに先まで立てており、それに基づき開発を行っている。

ご質問	第 2 四半期の 3 カ月で営業利益率が 29%と、今までの四半期と比べ収益性が低下しているように見受けられる。 事業構造が変化し、利益水準が低下してきているのではないかと。
回答	事業構造に大きな変化はない。 利益率については、第 2 四半期は新作スマートフォンゲームの配信に掛かる外注加工費や広告費など、費用が先行して発生していることがひとつの要因である。第 3 四半期以降は、スマートフォンゲームの収益貢献やパッケージゲームの新作の発売によって、利益水準は上がっていくことを想定している。

ご質問	第 2 四半期までの営業外収支は、計画を大きく上回る推移となっている。 現在の資産運用の状況、方針の変化について教えてほしい。
回答	方針の変化はなく、引き続き、債券中心のポートフォリオへ移行しつつある。 第 2 四半期は収支としてはプラスだったが、含み損のある有価証券の売却も行うなど、資産の入れ替えも行った。

ご質問	営業外収支について、第 2 四半期までが好調にきているが、通期見通しは変更しなかった。 第 3 四半期以降に、収支が悪化するリスクを想定しているのか。
回答	リスクを想定しているものではない。 金融環境に対して慎重な見方は変えておらず、通期見通しの数字は据え置きとしている。

以上