

<p><b>Q1</b></p>	<p>「協業先による開発費の一部負担」とは、どのようなものか。 金額が大きいに推測される。何か想定外の事象があって、この第1四半期に集中しているのか。</p>
<p><b>A1</b></p>	<p>当社は、開発中タイトルにおける発生費用を資産計上せず、期間費用として会計処理を行っている。 そのため、共同開発として進行するタイトルについて、協業先が開発費の一部を負担する場合、 当社の売上原価を控除する形で処理している。</p> <p>想定外の事象はなく、開発はスケジュール通り進んでいる。予め計画にも織り込んでいる。 第1四半期は、複数の大型タイトルが共同開発として進行していることから、計上額が大きくなった。 第2四半期以降も継続的な計上が見込まれるが、水準は第1四半期が高い。</p>
<p><b>Q2</b></p>	<p>オンライン・モバイル売上の第1四半期の動向について詳しく教えて欲しい。 第2四半期以降についてどのように見通しを立てているのか。</p>
<p><b>A2</b></p>	<p>国内スマートフォンタイトルが若干の減少。許諾ロイヤリティは、概ね横ばい。 今後は、新作により売上水準を上げていく。 『信長の野望 覇道』がリリースに向けて開発中である(配信日未定)。</p>
<p><b>Q3</b></p>	<p>営業外収支に関して、決算短信に言及のある「ポートフォリオの組み換え」とは具体的にどのようなものか。 現状営業外収支はマイナスだが、通期見通しの営業外収支達成に向けて、どのように考えているのか。</p>
<p><b>A3</b></p>	<p>従来は株式の比率が比較的高いポートフォリオであったが、厳しい金融環境に対応するため、 債券を中心に安定的に収益を得られる形に組み換えを進めている。 第1四半期はデリバティブ評価損を計上したが、第2四半期以降は債券利息等により営業外収支はプラスに転じる見通しで、 通期の営業外収支100億円の目標達成を目指していく。</p>
<p><b>Q4</b></p>	<p>為替レートについて、円安による収益押し上げ効果はどれくらいあったのか？</p>
<p><b>A4</b></p>	<p>為替感応度はUSDで1円の変動に対して年間1億円以上を想定している。 USDの期中平均レートは以下の通り： 2022年3月期第1四半期 109.80円/ドル 2023年3月期第1四半期 126.49円/ドル</p>
<p><b>Q5</b></p>	<p>中間期の営業利益の見通しに対して、進捗率が非常に高い。 第1四半期は、会社計画に対してどのような評価か。 また、中間期の見通し数値を修正していない理由をお伺いしたい。</p>
<p><b>A5</b></p>	<p>第1四半期の営業利益は社内計画を若干上回っている。パッケージゲーム分野のリピート販売や新作が計画をやや上回った。 中間期見通しは現状では変更していない。営業外収益も含めて、確実な見通しが立てられれば、その段階で速やかに開示する。</p>