

日時：2023年7月31日(月) 17:00-18:00 Zoom ウェビナーにて実施

ご質問	第1四半期の実績は、社内計画に対してどのような結果だったのか。 上期計画に対する進捗は。何かリスクとなる事象はあるか。
回答	第1四半期は、営業利益は社内計画を若干上回る業績だった。 上期計画に対しては、9月に大型タイトルの発売も控えているため不透明な側面もあるが、 6月までは計画を上回る推移であることから、ポジティブに捉えている。現状、特段大きなリスクは想定していない。

ご質問	第1四半期のパッケージ販売本数について、前の四半期で大型タイトルが発売されたにも関わらず、伸びていない。 弱含んでいるように見受けられるが、何か要因はあるか。直近の外部環境に対する見解についても教えてほしい。
回答	パッケージ分野は、全体として社内計画に対しては順調に推移している。 昨年度第4四半期に発売した大型タイトルは、初動は一旦落ち着いた段階で、第1四半期における貢献はさほど高くない状況。このようなタイトルのリピート販売は保守的に計画しており、影響は限定的である。 外部環境について短期的に大きな変化はないと認識している。家庭用ゲーム機を中心にハード販売は堅調に推移しており、市場全体としてはポジティブなトレンドが継続していると捉えている。

ご質問	会社計画は、売上・利益ともに下期に偏重しているが、直近数年間は同様の傾向になっている。 上期・下期のバランスについて考えを教えてください。
回答	今期は、期中に複数の新作モバイルタイトルの配信を予定しており、この売上は配信開始後の期間に計上されることから、下期のウェイトが高くなっている。

ご質問	オンライン・モバイルの売上高が四半期ベースで過去最高を更新した。前四半期からの増加要因を教えてください。 第2四半期以降について、第1四半期の水準が継続するという見通しと考えて良いか。
回答	『信長の野望 覇道』が引き続き好調に推移している中で、3月末に配信開始したIP許諾タイトルが3ヶ月貢献したこと、新作タイトルの配信が開始されたことにより、前四半期より売上が増加した。 第2四半期以降は、IP許諾タイトルについては保守的な見方をしていっているものの、自社開発の新作タイトルの発売を予定しており、売上水準をさらに上げていきたいと考えている。

ご質問	営業外収支において、第1四半期は高い利益となった。この背景を教えてください。
回答	第1四半期は、金融環境もよく、有価証券売却益やデリバティブ利益を計上することが出来た。一部の含み損のあった有価証券を売却する等、ポートフォリオの整理も進めている。上期10億円、通期30億円という会社計画は、引き続き据え置きとしている。

以上