

ご質問	エンタテインメント事業について、前四半期に比べ、営業利益率が下落している。 第3四半期で、前四半期よりも増えている費用があれば教えて欲しい。
回答	スマートフォンゲーム『信長の野望 覇道』が12月にサービスインし、TVCM等のプロモーション施策を行ったことで、広告宣伝費が増加した。また、開発中のタイトルの大型化に伴い、外注加工費が増加している。

ご質問	第3四半期の販売本数について、年末商戦時期もあり季節性は強い時期と認識しているが、前四半期と比較して、本数が伸びていないように見受けられる。 ハードの販売状況が影響し、ハイエンドゲームの需要が弱含んでいるのではという懸念があるが、市場環境に対する御社の見解を教えて欲しい。
回答	当社の第3四半期における販売動向は、新作の発売が1タイトルのみで、リピート販売が中心だった。 四半期で大きなトレンドの変化はなく、順調な販売本数であると認識している。 PS5の供給台数が伸びてきているとの情報もあり、第4四半期に向けて、大きな懸念はない。

ご質問	パッケージゲームにおいては、1タイトルあたりの開発費が増加する中で、発売後長い期間販売することの重要性が増している。自社単独でのパブリッシングとなる大型タイトル『Wo Long: Fallen Dynasty』を念頭に、パッケージゲームを長く売っていくための戦略をお伺いしたい。
回答	当社タイトルにおいては、発売後に、アップデートや有料販売の形でのコンテンツ追加を継続的に行うことが標準化している。価格戦略についても、セールによるプライスダウンを機動的に行っており、各タイトルのライフサイクルに合わせた適切な価格設定を行っている。

ご質問	オンラインモバイル分野の売上が、前四半期に比べて減少した要因は。
回答	前四半期においては、『三國志 覇道』がサービス開始2周年施策として大型のキャンペーンを行い、売上が伸びていた。第三四半期ではその反動減が出ている。 新作である『信長の野望 覇道』を12月にサービスインし、滑り出しは順調であるものの、第3四半期は1ヶ月分の寄与であった。第4四半期からのオンラインモバイル分野の売上の上昇につながることを期待している。

ご質問	1月30日に発表した通期業績予想の修正において、売上は、期初予想のまま据え置きとなっている。発売が近づいている第4四半期の大型タイトルについて、期待値をお伺いしたい。
回答	第4四半期には、当社が重点目標として戦略的に取り組んでいる大型タイトル『WILD HEARTS』、『Wo Long: Fallen Dynasty』が発売される。随時、トレーラーや情報発信を行っており、ユーザーからは高い期待を寄せられていると認識している。 会社計画においては、コンサバティブな見立てで織り込んでいる。欧米ではダウンロード比率が高いこともあり、現時点で販売動向の見通しは難しい。

ご質問	パッケージゲームにおいて、新作タイトル発売時期が、下期、特に第4四半期に集中する傾向にある。キャッシュフローの安定化という観点に立てば、発売時期を分散した方が良いという考えもある。タイトルの発売時期を見直していく考えはあるか。
回答	各タイトルにおいて、高い品質を実現し、適切な時期に販売できるよう、ケースバイケースで時期を検討している。コラボレーションタイトル等、パートナー様と協議し決定しているものも多い。また、年末商戦期は競争環境も厳しいため、それを避け、第4四半期になるケースもある。 オンラインモバイル分野の売上が安定して推移しており、これからも順次新作をリリースする予定のため、キャッシュフローの安定化という点では、スマートフォンゲームも貢献するものと考えている。

ご質問	中期経営計画初年度である今期は、仕込みの時期であり、これから大型タイトルがリリースされてくものと認識している。中期経営計画最終年度に向け、2年目である来期2024年3月期の業績について、どのように位置づけているのか。
回答	2024年3月期の会社計画は未公表だが、中期経営計画の最終年度に向けて、営業利益水準は上げていきたいと考えている。どの年度においても、将来に向けた仕込みをしながら当該年度でもしっかり利益を出していく、このバランスを取りながら増益を目指していくというスタンスで取り組んでいる。

ご質問	<p>余資運用について、市場環境の急激な悪化を受け、安定運用を志向したポートフォリオへ組み換えを行ったとのことだが、取り組みがうまく行っていないように見受けられる。</p> <p>今後、どのように運用をおこなっていくのか。運用規模は、現状を維持する考えなのか。</p> <p>また、修正された業績予想修正における、第4四半期の営業外収支の見通しについて、教えて欲しい。</p>
回答	<p>資産運用については、資金を本業の投資に充てた後の余資を運用するものであり、本業を補完するものと位置づけている。ゲームの開発規模は年々増大しており、それに伴いリスクも大きくなっている。安定した財務基盤を維持することが、ゲーム開発事業では重要であると考えている。</p> <p>2022年の金融市場は、株式・債券市場ともに、当社の想定よりも非常に厳しい相場となり、営業外費用が増加した。数年来、余資運用のパフォーマンスは悪くなかったものと認識しているが、この状況を真摯に受け止め、リスクとリターンのバランスに関しては検討を行いたいと考えている。</p> <p>1月30日に発表した通期業績予想の修正において、第3四半期までの実績に、第4四半期の債券利息収入を織り込む形で、コンサーバティブな見通しとして作成している。</p>

以上