

ご質問	<p>第 4 四半期に発売した『WILD HEARTS』『Wo Long: Fallen Dynasty』について、定量的な情報を頂きたい。これらは中期経営計画の目標事項であり、戦略的に取り組んだものだが、手ごたえを教えて欲しい。その中で、PC 版のパフォーマンスに問題があったようだが、見解は。</p>
回答	<p>具体的な本数については、発表できる段階に来たら、告知させて頂く予定（※）。</p> <p>ゲーム性については、メタクリティックで良いスコアが付いている事をはじめ、お客様から良いフィードバックを得られている。</p> <p>手ごたえとしては、グローバルで通用するハイクオリティなタイトルを、マルチプラットフォームで実現し、良い評価を得られた事は大きな成果だと感じている。今回のタイトル開発で得られた知見、お客様から寄せられたご意見は、今後のタイトル開発に非常に有用なものとなる。</p> <p>両タイトルとも、PC 版でパフォーマンスに不具合があった。ご迷惑をお掛けし、大変申し訳ないと感じている。</p> <p>これまで当社のパッケージゲームは Playstation®等のコンソール向けが中心で、今回は AAA クラスの品質のタイトルだったこともあり、PC で遊ばれるお客様も多かった。この中で、最新のハイエンド PC については対応が後手に回ってしまった。発売した 2 タイトルについては発売後に修正パッチ配信を行い、不具合は解消してきている。</p> <p>今後のタイトルに向けては、「Katana Engine」での対応やチェックプロセスの見直し等、既に対策に着手している。</p>

（※）『Wo Long: Fallen Dynasty』は、世界累計出荷本数が 100 万本、Xbox Game Pass を含む累計プレイヤー人数が 380 万人を突破したことを 4 月 28 日(金)に発表しました（[リリース](#)）。

ご質問	<p>第 4 四半期単体の営業利益について、本数や売上に対して、利益が大きく出ているように見受けられる。何か要因があれば教えて欲しい。</p>
回答	<p>第 4 四半期においては、ロイヤリティ売上が前四半期より増加したことに加え、協業先による開発費負担により当社の営業費用が減少したことが要因と考えている。</p>

ご質問	<p>中期経営計画の目標「グローバルタイトルの品質向上」の中で、メタクリティックで 90 点以上を取ることができる高品質なタイトルの創出を目指していると説明があった。会社としてどのように達成していくのか。</p>
回答	<p>メタクリティックで 90 点を取れるような、グローバルで評価を受ける高品質のタイトルの実現に向けては、近道はなく、品質を着実に向上させていくことが必要だと考えている。</p> <p>現状、80 点以上は出せるようになってきており、どのような開発の仕方をすれば良いか、ノウハウや知見が蓄積出来ている実感がある。高い品質のタイトルを実現できる若い世代の開発者やプロデューサーが育ってきており、90 点を超えるようなタイトルの創出に向けて、自信を持っている。</p>

ご質問	2023 年度上半期の業績予想が、前年比減収減益で出されている。 事業は順調だと認識しているが、何か大きな費用の発生等を見込んでいるのか。
回答	大きな費用の発生等は想定していない。 2023 年度の業績見通しにおいては、各タイトルは保守的に見込んでいる。 前年比という観点では、2022 年度第 1 四半期には、大型タイトルの発売があった他、協業先による開発費負担による営業費用の減額が大きかった。 2023 年度は、この減額幅が前年比で小さくなる見通しで、上期においてもこの点は減益要因である。

ご質問	2023 年度の会社計画は、2022 年度と比較して 21%の増収。 パッケージゲームの販売本数は 2022 年度比 7.9%増で、IP 許諾収益も 2022 年度水準のため、自社スマートフォンタイトルによる増収を見込んでいるものと推測されるが、相違はあるか。 また、パイプライン全体としてもパッケージゲームが減り、スマートフォンゲームが増える傾向にあると考えて良いか。
回答	2023 年度は、パッケージゲーム・スマートフォンゲームの両方で新作の発売を予定している。 スマートフォンゲームの計画は、各タイトルにおいてコンサバティブな見立てとしているが、複数タイトルのサービスインを予定している。

ご質問	開発中のスマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』で、クローズドベータテストが実施された。 ユーザーからの評価はどのようなものだったか。また、サービス開始時期の見通しは。
回答	クローズドベータテストでは、「信長の野望」シリーズファンの皆様を中心にご参加を頂き、全体としては好評だった。 当社として位置情報を活用した初めてのゲームということもあり、今回のテストで課題が見つかった点や、お客様からご意見頂いている点を、ローンチまでにブラッシュアップしていく。 サービス開始時期のスケジュールは現状未定だが、年内早い時期に開始できるものと想定している。

ご質問	2023 年度の計画について、IP 許諾収益は 2022 年度水準で織り込んでいるとのことだが、直近 3 月にサービスが開始された新しい IP 許諾タイトルは、計画に織り込まれているか。
回答	サービス開始が 3 月であったこともあり、2023 年度の計画には織り込んでいない。

ご質問	2022 年度の余資運用は、黒字を確保したものの、当初目標の 100 億円とはギャップが生じた。 この要因について教えて欲しい。
回答	厳しい金融環境の影響を受ける中でも黒字は確保した。クレディ・スイスの AT1 債に関する損失 41 億円を計上した。 2023 年度の営業外収支は 30 億円で計画している。

ご質問	2023 年度の営業外収支は 30 億円の計画だが、中期経営計画の最終 2024 年度は 100 億円で据え置きになっている。この背景について教えて欲しい。
回答	中期経営計画の最終年度数値目標は、営業利益 400 億円、経常利益 500 億円で据え置いている。 営業利益と営業外収支を合わせて、経常利益で 500 億円の達成を目指している。

以上