

## 2016年3月期第2四半期 決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : オンライン事業が直前四半期と比べて、売上が減少していますが、その内訳をもう少し詳しく教えてください。
- A1 : まず既存のブラウザタイトルがいずれも弱含みで推移したことが要因のひとつですが、「剣と魔法のログレス いにしえの女神」につきましても、第2四半期は売上を伸ばすよりも、年末に向けて新規のダウンロード数を増やすことに注力した結果、前四半期よりも売上減となっております。
- Q2 : オンライン事業の下期における新作タイトルの見込みを教えてください。
- A2 : オンライン事業の下期における新作は、資料にあります通り、ソーシャルゲームの「ヴァルキリードライブ セイレーン」がございます。それ以外に、アプリで1タイトル出せるかどうかといった状況です。これらの今期業績への影響は限定的なものであり、下期については、既存の「ログレス」を堅調に推移させることと、「ディズニー マジックキャッスルドリーム・アイランド」や「クロノドラゴン」を成長させることが特に重要と考えております。
- Q3 : 来期に向けて事業別にどのような方向性で戦略を組まれているのでしょうか。
- A3 : 音楽映像事業は、舞台のスケジュールなどかなり先のスケジュールを組んでいる状況であり、こちらは今期よりも成長が目指せると考えております。コンシューマ事業については、アミューズメントがかなり復調してきていることと、そこに「ドラゴンクエスト」のIPを使用したゲームの投入も決まっておりますので、こちらも成長が目指せると考えております。オンライン事業については、「ログレス」をどのように見込むかが難しいポイントではありますが、先日スタートした台湾・香港・マカオでの展開は、いいスタートが切れたと思っており、その他の地域をどうするかなど検討してまいります。また「ディズニー」の海外展開も挑戦したいと思っております。
- Q4 : オンライン事業で、新規タイトルの寄与はそれほど見込んでいないとのことですが、上期から下期にかけての増益は、広告宣伝費の減少など、コストの動きがあると考えてよいのでしょうか。
- A4 : 「ログレス」に関しては、12月で2周年となるので、そこに向けて引き続きプロモーションを強化してまいります。それ以降については今のところ未定です。「ディズニー」「クロノドラゴン」についても、色々な施策を計画しておりますので、売上の伸長に努めてまいります。

- Q5 : 上期を踏まえて、通期のセグメント別計画の入り繰りを見直す必要性を感じているとのことですが、オンライン事業の利益計画のハードルが高くなっている一方、コンシューマ事業が海外販売を中心に計画に対し好調に推移しているということで、このあたりの入り繰りで、見直す必要があるという認識でよろしいでしょうか。
- A5 : まず、音楽映像事業については、計画通り堅調に推移しており、こちらは変更の必要はないと思っております。コンシューマ事業については、国内のゲームソフト販売が厳しい状況ではありますが、アミューズメントや USA は上積みが可能だと思っております。オンライン事業の中で不透明な部分は「ディズニー」と「クロノドラゴン」になりますが、このあたりの状況を踏まえての判断になるかと思えます。
- Q6 : 「ログレス」は、10 月も DAU が良かったとのことですが、課金率、課金単価など他の KPI も見たうえで足下までの推移はどうなっていますでしょうか。
- A6 : 「ログレス」は、9 月に大規模広告を展開し、ダウンロード数は通常月よりも増加しました。その他の KPI は大きな変化はありませんが、堅調に推移しました。第 1 四半期に比べて第 2 四半期の売上は少し下がりましたが、第 3 四半期は 2 周年がありますので、第 1 四半期と同程度で見込んでおります。
- Q7 : 子会社のジー・モードは、今後どのように貢献してくるのか、新作アプリの投入体制など、教えてください。
- A7 : ジー・モードの社員は、一部の請負ビジネスの部分を残して、ほとんどが既に本社に出向になっており、本社側のオンライン部隊に混ざって開発をしています。彼らが入ってきたおかげで、開発ラインが増えておりますので、そういった面で来期以降、彼らが制作したタイトルも出てくるかと思えます。

以上