

2026年3月期 通期決算説明会 個人投資家向け Q&A セッション 要旨

日時：2026年5月12日（火） 18:15～

出席者：代表取締役社長 内藤裕紀、コーポレート企画部 久保慶治（IR 担当）

URL：<https://youtube.com/live/yBD4WkwPlsU>

Q&A セッションにおける主な質疑応答は下記のとおりです。なお、記載内容につきましては、一部加筆・修正を行っております。

ご質問 1

Atari社から「Wizardry」シリーズの初期5作品の権利を取得したと発表されている件に関連し、「Wizardry」IPの権利状況について教えてほしい。

回答 1

先日、当社HPやSNS等で発表した通り、当社は、「Wizardry」の国内外の商標権と、「Wizardry」シリーズの一部（6,7,8,Gold）の著作権を保有しており、これらの権利を売却したという事実はなく、今後もそういうことはありません。

補足として、Atari社からは、発表の事前に「Wizardry」シリーズの初期5作品の著作権を元の権利者から取得したという連絡を受けており、当社としては、Atari社が取得する前に同権利を保有していた方々ともコミュニケーションを取っておりました。

当社の認識としては、「Wizardry」シリーズの初期5作品の権利を保有している方が変わっただけであり、当社の保有する権利には何も変化はない、と考えております。

また、当社が「Wizardry」というIPを今後もより大きくすべく投資を行っていくという点も変化はありません。

ご質問 2

『Wizardry Variants Daphne』の依存度が上がっているが、これに次ぐ主軸となるコンテンツを確保できる見通しはあるか、教えてほしい。

回答 2

「Wizardry」に次ぐ、第2、第3のIPを生み出すための投資を行っていきたいと考えております。

『Wizardry Variants Daphne』が力強い数字を記録しており、今後も長く期待できるコンテンツであると考えているため、獲得した利益の一部をIPの創出・育成に投資をしていきたいと考えております。

ご質問 3

アプリ開発用マップサービス「AROW」を活用した、位置情報連動型ウォーキングポイントアプリ『ちよこドリ！』について、アクティブユーザー数など、現状はどうか。また、今後、本タイトル以外に「AROW」を活用して開発・運営されているアプリやプロジェクトがあれば教えてほしい。

回答 3

アクティブユーザー数などは公開しておらず、また、取り組み中のプロジェクト等は、現在発表できるものではありませんが、「AROW」を活用したゲーミフィケーションについては様々な企業と取り組みについて協議しており、手応えを感じております。

ご質問 4

期末にソフトウェア仮勘定を減損し、ソフトウェア仮勘定残高が減少しているが、新作ゲームに自信が無いということか、教えてほしい。

回答 4

ソフトウェア仮勘定の減損損失については、自信のある・なしとは関係が無く、これまでの事業実績を踏まえて、ヒットしたシリーズの作品ではないPC・コンソールゲームタイトルの開発資産について、収益性を厳密に見積もった結果です。また、今後も、同様に保守的に収益性を見積もり、会計処理を進める方針です。

ご質問 5

TVアニメ『エリスの聖杯』が放送されたが、アニメ事業の手応えはどうか。

回答 5

TVアニメの放送によって、関連する出版物にプラスの影響が出ていることを確認できております。今後とも同様に、アニメの放送によって、関連する出版物が多くの方に知っていただける、という機会が増えてくると考えております。

ご質問 6

今回、優秀な人材確保や従業員のエンゲージメント向上を目的とした自己株式の取得を発表したが、今後業績が良くなった際にも、積極的に自己株式の取得を行うか、配当が優先となるか、教えてほしい。

回答 6

自己株式の取得を行うか、配当を行うか、といった株主還元等の方針については、適宜、会社として必要なものに対して行っていく考えであり、現時点でどちらを優先するといった方針はありません。

ご質問 7

現在、他社IPで開発しているゲームがあるか、教えてほしい。

回答 7

決算説明資料にも記載の通り、企画・プロト段階で検討中であり、本開発に入りましたら、決算資料等で公表する予定です。

ご質問 8

コンテンツ事業セグメントの利益について、コンテンツ数を増やし、ヒットを出し、アニメ化を行うことで利益が伸びるというストーリーだったが、2026年3月期は、ヒット作があり、アニメが放送されたにも関わらず前期比売上成長しておらず、損失が拡大している状況となっており、どういった状況か説明してほしい。

回答 8

コンテンツ事業セグメントについては、IP創出・育成を目的とした出版・アニメ・MD事業と、当社の保有するテクノロジーの知見を活用した新規事業の領域が含まれており、前期との比較では、前期に発生したブロックチェーンゲーム事業に関する一時的な売上高増加の影響が大きくなっております。

なお、決算説明資料36ページには、コンテンツ事業セグメントのうち出版・アニメ事業領域の売上推移のみを掲載しております。出版・アニメ事業領域としては、前期比でヒット作及びアニメの放送があったこと等で売上成長しておりますが、コンテンツ事業セグメント全体の損失をカバーするほどの成長には至っていないのが現状であり、今後も引き続きコンテンツ数を増やす中で、ヒット作を生み出し、アニメ化を行っていくことで実現していきたいと考えております。

ご質問 9

「時価総額1,000億円」の達成に向けて、現時点での進捗に対する所感を教えてほしい。

回答 9

2026年3月期の上期で大きく赤字が発生したこと等も踏まえ、株価としては大きく遠回りとなってしまったと認識しております。

一方、事業ドメインが拡大し、IP創出についても手応えを感じられている中で、中長期では、再度、時価総額の目標の達成に向けて各事業を進めていきたいと考えております。