



2024年8月期 第2四半期決算説明 質疑応答集

この質疑応答集は、2024年4月11日の決算発表、18日のアナリスト・機関投資家向け決算説明会、および決算発表後の1on1ミーティングにて、ご出席の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。ご理解いただきやすいよう、一部内容の加筆・修正を行っております。

Q1： 想定外の問題が起こった不採算案件2件について、どのような案件であったのか、教えてください。

A1： 2件とも、今までにない新しい要素を持った案件であり、今回の問題はその新規性に起因するところも一部あったと考えております。しかしながら、将来的な事業成長のためには、様々な面での新規事業へのチャレンジや新規要素の取り込みが不可欠と考えておりますので、これからも挑戦は続けてまいります。

家庭用ゲーム機向けソフトの1件については、すでに開発が完了しております。追加業務の対価については、開発売上としてのみではなく、レベニューシェアなども含め、可能な限り収益を上積みできるよう顧客との交渉を続けております。

スマートフォンゲームの開発案件は、当初の想定よりも堅牢なサーバーが必要であることが、開発途中で判明いたしました。すでに制作を進めていたコンテンツ部分にも手戻りが発生したため、他のスタジオからもメンバーを入れ、現在も対応中です。

Q2： 想定外の問題が起こった不採算案件2件について、それぞれ業績への影響額がどのくらいであるか、具体的にお訊きしたいです。

A2： ゲームタイトルの印象に影響を与える情報であること、また当社と顧客の取引価格交渉にも影響する情報であることから具体的な金額は開示できませんが、追加作業や手戻りへの対応等のコスト増加を含め、営業利益ベースでの損失がそれぞれ数億円ございます。また開発スケジュールの遅延により、別の案件への着手が遅れたことから、逸失利益も発生しております。

Q3： 想定外の問題が起こった不採算案件2件について、今後コストがより膨らむ可能性がないのかなど、見通しの確度について教えてください。

A3： 不採算案件2件のうち、家庭用ゲーム機向けソフトの開発案件は、開発が完了しているため今後コストが発生することはありません。

スマートフォンゲームの開発案件は、十分な時間をかけタスクを精査し、コストを積算いたしましたので、第2四半期に計上した受注損失引当を超えてコストが発生することはないと考えております。



Q4： 想定外の問題が起こった不採算案件 2 件について、2025 年 8 月期以降の業績に影響が及ぶ可能性はあるのでしょうか。

A4： 家庭用ゲーム機向けのソフト開発案件はすでに開発が完了しており、スマートフォンゲームの開発案件は 8 月の完了を目指して取り組んでおります。そのため、この 2 案件による、2025 年 8 月期の業績への影響はないと考えております。また、この 2 案件の開発スケジュール遅延による、他の案件への着手遅れの影響についても、2025 年 8 月期には及ばない見通しです。

Q5： 想定外の問題が起こった不採算案件 2 件について、再発防止の取り組みについて教えてください。

A5： 顧客からの追加要望など取引に変動があったときの取り扱いルールを厳格化します。プロジェクト内容に変動があった場合には速やかに報告させるとともに、進行について顧客と調整をはかり、顧客の承認を得たうえで開発業務に取り組むように徹底してまいります。また、サーバー設計に関する開発標準を拡充したうえで、各開発工程のレビューを強化します。

Q6： 想定外の問題が起こった家庭用ゲーム機向けのソフト開発案件について、追加業務への対価は交渉中とのことですので、その交渉次第では、通期業績予想にアップサイドがあると考えてよろしいでしょうか。

A6： 顧客と調整中であることからお約束はできませんが、少しでも収益への貢献があるように、交渉を進めてまいります。

Q7： 想定外の問題が起こった不採算案件 2 件に関連して、一般的に、顧客都合によるプロジェクトの変更や追加業務があった場合、補償等の在り方に関する御社の考え方を教えてください。

A7： 開発途中で、開発要件が増加したり、高度なグラフィックや動作などより高い品質を要求されたりすることはよくあることです。また近年、ゲームは発売前からセールスプロモーションが開始され、ゲームショウやメーカー独自のイベント等で、開発途中のゲームの紹介が行われます。そのような際に、ユーザーの購買意欲を高めるために、ゲームをより良く見せる変更や追加のご要望、素材の制作依頼などをいただくこともあります。このようなご依頼に対応することで、販売が伸びる可能性も高まり、また当社にとって顧客ロイヤリティを高める機会にもなることから、開発対価を追加でいただけるならば、当社としてもできる限り要望に応えていきたいと考えております。

Q8： 問題のあった不採算案件 2 件は、いつ頃から取り組まれている案件だったのでしょうか。御社が受託している開発案件の、一般的な所要期間や総人月数を教えていた



だけますでしょうか。

A8： 想定外の問題が発生した2案件は、企画や構想を含めると、いずれも数年前から取り組んできた案件です。近年当社が受託している開発案件の傾向は、案件によって品質重視であったり予算重視であったり様々ではありますが、家庭用ゲームソフト関連で3年から4年程度を要するものが増えております。売上高で数十億円規模のものも多くいただいており、トータルで十億円に満たない案件は減少傾向にあります。開発期間や人月数については、顧客の希望する納期や開発ペースが異なりますので、一概にお答えすることが難しいです。なおスマートフォンゲーム関連については、家庭用ゲームソフト関連以上に、案件によるばらつきが大きいです。

Q9： 2025年8月期の業績には、問題のあった不採算案件の影響はない見込みとのことですが、その場合、営業利益の水準は、5億円から6億円ぐらいを目指していけると考えてよろしいでしょうか。トラブル等なくベストパフォーマンスが発揮できたときの利益水準をどのようにお考えか、教えてください。

A9： 現在も様々なお客様からご依頼をいただいており、中には開発リソースの関係からお待ちいただいている案件もございます。ゲーム開発の大型化によって、従来のように1つのプロジェクトを1つのスタジオで完結させることが難しくなっており、複数のスタジオが連携して取り組めるよう、現在協力体制の強化を図っております。それとともに、採用活動には全社で協力して取り組んでおり、開発リソースの増強に努めております。取引価格については、付加価値を高めることを軸に、様々な局面で顧客に働きかけ、引き上げていっております。一方でベースアップを含む、従業員の待遇や職場環境の改善は継続して推進し、収益・利益の拡大によって、それらのコストアップを吸収してまいります。以上のことから、2025年8月期以降は、2023年8月期と同等の利益水準、もしくはそれを超える水準を目指していけると考えております。

Q10： 御社のバランスシートにおける含み資産のご活用等について、お考えがあれば教えてください。

A10： 人的資本への投資を継続するとともに、開発拠点の整理や、設備の増強等に活用することを検討しております。

Q11： 安定配当の方針を継続されていますが、今後、配当金を引き上げるお考えなどはありませんでしょうか？

A11： 利益水準が拡大してまいりましたら、増配を検討したいと考えております。業績を継続して伸ばしていけるよう、事業基盤のさらなる強化と、事業と収益の拡大に努めております。一方で、人的資本への投資、事業成長への投資も不可欠であることから、利益の配分バランスを、常に慎重に判断してまいりたいと考えております。



Q12：2024年8月期には、想定外の問題が起こった案件への対応で、新規事業への取り組みは減速している状況でしょうか。今後の見通しについても教えてください。

A12：新規事業へのアプローチは継続して進めております。メタバース関連については、以前よりも市場の関心が薄らいでいることから、技術進展による好機を伺いながら、web3.0やNFTに関連するものも含めて構想を膨らませ、検討しております。また、従来のゲーム分野においても、新機種向けや新規ユーザー向けの開発に積極的に取り組むなど、新しい要素に挑戦することや取り込むことを重視し、顧客への提案も意欲的に行っております。

Q13：顧客の方針転換等により一部遅延が発生しているプロジェクトがあるとご説明されていましたが、今回の不採算案件2件以外にもリスクがあれば、教えていただけますでしょうか。

A13：想定外の問題が発生した2案件のスケジュール遅延により、別の案件への着手が遅れ、2024年8月期の業績に影響が出ておりますが、2025年8月期以降への影響はない見込みです。一方で、顧客の方針変更や体制変更等により、想定よりも企画・構想フェーズが延びているような案件も一部ございます。そのような案件については、顧客と情報交換を密にし、顧客側での承認があり次第スムーズに開発を進行できるよう準備を進めておりますので、現時点では、影響は限定的であると考えております。

Q14：中期的な課題のなかの、「開発技術力の継続的な成長・発展」について、具体的にはどのようなアクションを進めているのか教えてください。

A14：アンリアルエンジンをはじめとする開発エンジンに関する技術の検証や、その周辺の新しい技術の習得等を進めております。それらの活動から得た結果は社内にタイムリーに展開しており、全社の知識とスキルアップにつなげております。また、AIに関連する技術研究も進めております。

Q15：採用活動に注力しているとのことですが、どのような技術を持つ人材が求められますか。

A15：専門学校等で即戦力となる技術を学んできた方などももちろん求めておりますが、ゲーム開発でも多様性が肝要であるため、大学で様々な経験を積んできた方なども求めており、幅広い採用に努めております。学ぶ意欲が高い方にぜひ来ていただきたいです。

Q16：海外顧客からの案件など、グローバル案件は増えているのでしょうか。

A16：2023年8月期に海外顧客からの案件が中止になって以降、大型のグローバル案件は



ございません。ご商談は引き続きいただいておりますので、今後も積極的に取り組んでいきたいです。

以上

IR メール登録のお願い-----

投資家の皆様への情報発信充実化を目的に、IR メールを配信しています。

是非ご登録ください。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>