

IR 情報: Q&A ~ よく頂くご質問と当社の回答 ~

投資家の皆様に当社への理解をより深めて頂くために、また、開示情報の公平性の観点から、IR に関してよく頂くご質問と、当社の回答を公開いたします。

Q_ オンラインゲームの開発状況について教えてください。

A_ オンラインゲームの開発状況についての進捗状況は以下のとおりです。

・ソーサリアンオンラインについて

現在ゲーム内容の改良中です。また、開発会社、パブリッシャーと販売方法について協議中という状況です。年内のサービス開始に向けて準備中ですが、未定部分がありますため、サービス開始の日程、販売方法等が決定しましたら、順次公表いたします。

・イースオンライン、ぐるみんオンラインについて

それぞれ今年末頃から韓国でのサービス開始をめどに開発中です。

こちらも具体的なサービス開始の日程、販売方法が決定しましたら順次公表いたします。

Q_ ライセンス商品の発売予定を教えてください。

A_ ライセンス製品の今後の発売予定は以下のとおりです。

発売日	タイトル名	機種	発売元
平成 18 年 3 月 2 日	イース-ナビシュテムの匣- (コナミ ザ・ベスト)	PS2	コナミ(株)
平成 18 年 3 月 23 日	イース・ストラテジー	任天堂 DS	(株)マーベラスインタラクティブ
平成 18 年 3 月 30 日	Ys ロスト ケフィン キングダム オブ サンド	PS2	(株)タイトー

Q_ 平成 18 年 9 月期第 1 四半期の減益要因と四半期ごとの業績変動が大きい理由を教えてください。

A_ 当社は四半期毎に業績変動が大きくなる特徴がありますので説明します。

・第 1 四半期の減益要因について

第 1 四半期につきましては、新製品の発売により製品部門の売上高は前年対比で増収となりましたが、利益率が極めて高いロイヤリティ収入が減少したため、前年同期と比較して大幅の減益となっております。今期の見通しにつきましては、平成 18 年 3 月に大型タイトル「空の軌跡 SC」を発売すること、その他ライセンスの新規契約を見込んでいることから、業績予想は修正しておりません。

・業績変動が大きい事について

当社の売上高計上の特徴としましては、製品売上は発売時、ロイヤリティ収入は契約時に計上されるという傾向があります。そのため、製品部門では、当社の大型タイトルが発売される四半期の売上高、利益額は高くなる傾向にあります。

また、ロイヤリティ収入は、契約時点で受け取る最低保証金を収入として計上し、そのライセンス商品が最低保証金を超えて販売された部分について追加でロイヤリティ収入を計上するパターンと、最低保証金が無く、ライセンス商品が販売された都度、販売額に応じてロイヤリティ収入が計上されるパターンがあります。そのため、多額の最低保証金がある契約が締結された時にロイヤリティ収入が集中して計上されるため、その契約時期により四半期毎に業績が変動する特徴があります。主に家庭用ゲーム機向けのライセンス契約は最低保証額が設定されており、携帯電話向けの契約は月々の販売額に応じてロイヤリティ収入が計上されるという傾向があります。以上

【本件に関するお問い合わせ】

日本ファルコム株式会社 コーポレートユニット
東京都立川市曙町 1-14-13 〒190-0012 Tel: 042-527-0555
Email: ir@falcom.co.jp