

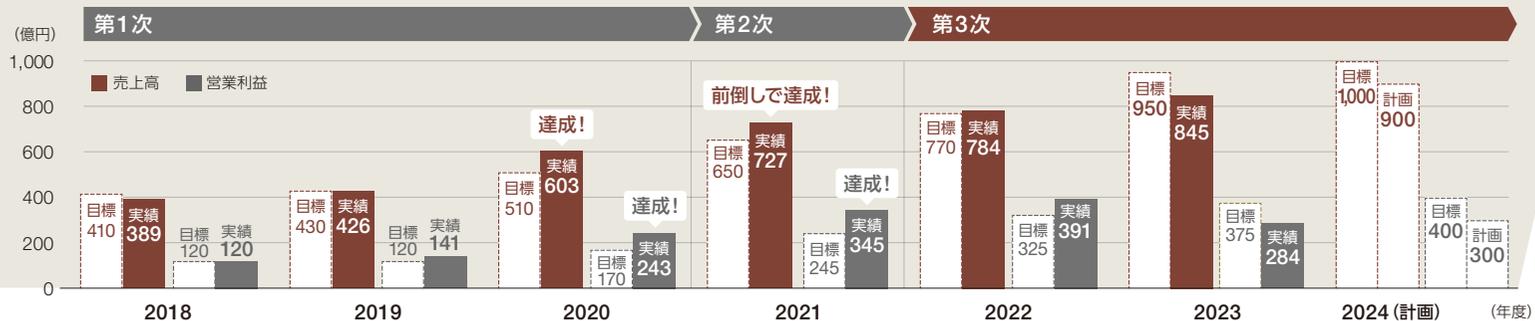
中期経営計画 | 中期経営計画の振り返りといま

当社は、2018年度に初めて中期経営計画をスタートさせて以来、第2次中期経営計画では、重点目標として掲げた営業利益目標300億円を前倒しで達成する等の成果を上げました。そこで第2次中期経営計画の見直しを行い、2022年度から第3次をスタートさせています。第2次に続き、AAAタイトル*1の実現とモバイルの拡大を目指しています。ビジョン達成に向けて、中長期的な成長に向けた基盤固めを進めています。

| | 第1次 (2018~2020年度) | 第2次 (2021年度) | 第3次 (2022~2024年度) | |
|------|--|---|---|---|
| 基本方針 | 大型のタイトルへの挑戦 飛躍のためのチャレンジ | AAAタイトルの実現と モバイルの拡大で 次の成長ステージへ | AAAタイトルの実現と モバイルの拡大で さらなる飛躍に向かうステージ | |
| 重点目標 | <ul style="list-style-type: none"> 2020年度で売上高510億円、営業利益170億円、経常利益210億円、3カ年で年率平均10%以上の成長を目指す 500万本級のタイトル、月商10億円を超えるモバイルゲームを実現 | <ul style="list-style-type: none"> 2023年度営業利益目標300億円 500万本級コンソール・PCゲーム (新規IP) 每期200万本級コンソール・PCゲーム 月商20億円モバイルゲーム 複数の月商10億円モバイルゲーム | <ul style="list-style-type: none"> 2024年度営業利益目標400億円 500万本級コンソール・PCゲーム (新規IP) 每期200万本級コンソール・PCゲーム 月商20億円モバイルゲーム 複数の月商10億円モバイルゲーム | |
| 取り組み | コンソール・PC | <ul style="list-style-type: none"> 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』*2 全世界累計出荷300万本突破 (2020年度) | <ul style="list-style-type: none"> 『仁王』シリーズが累計売上600万本突破 (2021年度) | <ul style="list-style-type: none"> 500万本級コンソール・PCゲーム：2022年度、2023年度に計2タイトルを発売 200万本級コンソール・PCゲーム：2022年度・2023年度 計3タイトル発売 (継続中) |
| | モバイル | <ul style="list-style-type: none"> IP許諾タイトル『三国志・战略版』*3 中国本土で大ヒット (2019年度) | <ul style="list-style-type: none"> 『三國志 覇道』が月商10億円を突破 (2021年度) | <ul style="list-style-type: none"> 複数の月商10億円モバイルゲーム：2タイトルで月商10億円レベル達成 |

世界No.1の
デジタル
エンタテインメント
カンパニー

*1 AAAタイトル(トリプルエータイトル)：大ヒットした作品や莫大な費用がかげられ、精細に作り込まれたゲームのこと。*2 任天堂株式会社様とのコラボレーションタイトルです。海外における発売元は任天堂株式会社様です。
*3 Lingxi Games様が開発、Lingxi Games様、Shanghai TCI Network Technology様が運営



中期経営計画 | 過去3年タイトル一覧

当社グループは、各ブランドが常に複数タイトルの開発を同時進行しています。柔軟な人員配置により人的リソースを無駄なく活用し、効率の高い開発を進めています。

2024年度
新作パイプライン
方針

コンソール PC

- 新作を毎期コンスタントに供給。開発キャパシティの拡大により、タイトル本数・規模・ペースを維持・向上。
- 重層的で安定したポートフォリオを構築。多くのIP、タイトル規模、ビジネスモデル(自社・コラボ)をバランスよく組み合わせる。

モバイル

- 新作はタイトルを厳選。成功事例・ノウハウを生かし、確度の高いタイトル開発に取り組む。
- 既存タイトルの長寿化、活性化。運営コスト精査による収益性向上。

