

2024年3月期第1四半期決算カンファレンスコール 質疑応答概要 (2023年7月26日)

Q. 2024年3月期第1四半期決算の社内計画比での評価を伺いたい。

A. 為替での上振れを除き、概ね想定通りに着地しました。

Q. 『ストリートファイター6』の評価を伺いたい。

A. 社内計画に対して概ね想定通りに進捗しています。外部評価の高さは、今後のレポート販売拡大に向けて追い風になると考えています。

Q. 『エグゾプライマル』の評価と今後の見通しを伺いたい。

A. 完全新規タイトルということもあり順風満帆とはいきませんが、プレイヤーが100万人を超えたことは評価しています。今後の拡販に向けてユーザーの動向を見ながら継続的にコンテンツを投入していきます。

Q. 外部評価と販売動向の関連性についてどう考えているか。

A. 発売直後に強く売れるか否かはタイトルごとに異なりますが、スコアが高いことで評判が巡り、商品寿命が長期化すると考えています。

Q. 第1四半期でセールを実施したにもかかわらず、レポート販売単価が高い要因を伺いたい。

A. 昨年度末に発売した『バイオハザードRE:4』の貢献に加え、第1四半期では新規に大幅な値下げを実施したタイトルがなかったことが主な要因です。

Q. 『ストリートファイター6』の開発に要した費用を伺いたい。

A. 個別のタイトルの開発費用について、具体的にお伝えしているものではありません。

Q. 通期計画に対する第1四半期の進捗を伺いたい。通期計画の上方修正の可能性はあるのか。

A. 今期計画は期初より上期偏重であるとお伝えしている通り、第1四半期決算は社内計画に対し概ね計画通りに進捗しています。そのため、通期計画は修正していません。

Q. 『ストリートファイター6』のライフでの販売計画を伺いたい。

A. 計画として明確にお伝えしている数値はありませんが、前作『ストリートファイターV』を超える、1,000万本以上の販売を目指しています。

Q. ソードケインズスタジオ社買収の目的と今後のM&Aの方針を伺いたい。

A. 同社は3DCGの制作技術に優れた制作スタジオであり、当社の開発体制強化を目的に完全子会社化することで合意しました。今後も当社に不足する技術の獲得や開発リソースの確保の観点から、開発体制強化を目的とするM&Aを進めていきます。

- Q. 通期に向けて、下期に潜在するリスクがあれば教えてほしい。
- A. 明確に深刻なリスクといえるものは認識していません。しかし、当社の業績のベースであるレポート販売を確実に伸長させることが、通期業績の達成に向けて必要であると考えています。
- Q. 『モンスターハンターNow』への期待を伺いたい。
- A. βテストへの参加希望者数が大変多く、ユーザーからの高い期待を感じています。コンシューマの販売拡大につなげるため、「モンスターハンター」ブランドのグローバルでの更なる浸透に向けて非常に重要なコンテンツになると考えています。
- Q. 『エグゾプライマル』が赤字となるリスクはあるのか。
- A. 7月に発売しているため、同作の収益は第2四半期の業績に反映されますが、現時点で赤字は想定していません。
- Q. デジタル販売による商品寿命の長期化に伴い、発売直後の販売ボリュームは低下しているのか。
- A. 昨今はセールの実施などもあり、発売後の評判を待つユーザーは一定数存在すると考えられます。しかし、発売直後に購入したユーザーの評判がその後のレポート販売のボリュームにつながるため、高品質なタイトルを生み出すことが重要であると考えています。
- Q. 国内開発の強化に舵を切る会社が増加する中、人材獲得競争についての考え方を伺いたい。
- A. 優秀な人材の獲得は当社にとっても最大の経営課題の一つであり、報酬制度の改定や人事制度の見直しなど、CHOの下で改革を進めています。国内に限らず、一時帰国など制度の整備を進め外国籍人材の採用にも注力しています。
- Q. 新興国でも新作がヒットすることはあるか。
- A. 新興国においては、一部の富裕層は新作を購入されるものの、価格が下がったタイトルを購入するユーザーが多いと考えています。そのため同市場においては新作ではなく、低単価な旧作の拡販によるブランド認知度の向上を優先しています。
- Q. 毎期の安定成長に向けて通期業績を調整する可能性はあるのか。
- A. 第1四半期は想定通りに着地しましたが、通期業績は第2四半期以降の新作・旧作の販売動向に大きく左右されるため、現時点で達成の確度等について回答することは困難です。全社一丸となって、公表計画達成に向け邁進していきます。
- Q. AI等、新テクノロジーの導入により中期的に開発費を抑制することは可能なのか。
- A. 当社では、独自の開発エンジンである「MT フレームワーク」や「RE ENGINE」の導入など、従来より技術研究を進めることでコスト圧縮の努力を積極的に行っています。一方でハードの高性能化に伴い、開発工程の増加が見込まれるため、今後もコスト圧縮のための努力は重要になると考えています。

以上