

2007年3月期 中間決算説明会 代表取締役社長 辻本 憲三 説明要旨

1. ご挨拶

- (1) 社長の辻本です。決算発表が集中するシーズンを迎え、何かとご多用中のところ、本日は当社の中間決算説明会にご出席いただきまして、誠にありがとうございます。厚くお礼申しあげます。
- (2) 中間決算の業績につきましては、すでにご高承のとおり、『デッドライジング』をはじめ、家庭用ゲームソフトの好調なセールスにより、去る10月12日に業績予想の上方修正を行っております。したがって、当中間期の決算につきましては、修正発表時の業績予想をほぼ踏襲した結果となっております。
- (3) なお、中間決算の具体的な内容につきましては、後ほど常務執行役員の阿部よりご説明させていただきます。
- (4) 私からは、最近のIR活動を踏まえ、投資家の皆様からよくご質問いただく事項につきまして、ご説明させていただきます。

2. 市場概況

- (1) 最初に各ハードや各市場の見通しについてご説明いたします。
- (2) 8月のドイツ・ライプチヒでのゲームイベント、9月に行われた東京ゲームショウなどにおいても、ハードメーカー各社より、次世代ゲーム機に関する新たな発表がなされました。
- (3) まず、先行発売しましたマイクロソフトのXbox 360は、発売後1年弱で600万台を販売するなど、順調に普及台数を伸ばしております。これは、当社の『デッドライジング』をはじめ、ソフトラインナップが充実してきたことに加え、Xbox Liveなどのオンライン機能が人気を博していることによるものと思われます。今後はWindows Vistaとも連動するなど、ますますPCとの融和が見込まれます。
- (4) ソニーのPS3は、発売前に価格値下げを行うなど、今年度末までに600万台の垂直な立ち上げを狙って積極的な施策を講じております。今後は、その高機能なスペックを活かしてゲーム以外のコンテンツを取り込み、ますます家電との融和が見込まれます。現時点では、欧州での発売の遅れによる今後の影響など不安要素は残っていますが、ハードの方向性を考えれば当社タイトルの有力な供給先という認識に変更はありません。開発体制上の開発機材・ツールは揃っており、発表した3タイトル『デビルメイクライ4』、『モンスターハンター3』、『バイオハザード5』については、ハードのスペックを活かした開発を進めています。
- (5) 任天堂のWiiについては、ローンチタイトルとして任天堂およびサードパーティのタイトルが揃っていること、また、価格が2万5000円と次世代機としては比較的安価になっていることから、いずれの市場においても一定のシェアを獲得すると予想しております。当社でも『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』や『戦国BASARAシリーズ』の開発を進めております。加えて、コントローラーの特性を活かした新たな遊びや、他の事業との連動も企画し、ニンテンドーDSにより拡大したユーザー層の獲得に努めてまいります。
- (6) 一方、携帯ゲーム機市場は大きく拡大しており、今期末までに、ニンテンドーDSは約3,000万台、PSPは約2,600万台と、ハードの移行に伴う端境期の落ち込みをカバーすると思われます。
- (7) また、現世代機であるPS2も累計で1億1,000万台普及しており、依然、魅力あるマーケットとして存在しております。
- (8) 各ハードメーカーがそれぞれの目標に向かい着実に布石をうち、ハードが普及することにより、中期的にも、北米、欧州、日本のいずれの市場も成長余力があると考えております。当社としては、マルチプラットフォーム戦略を機軸として、今後も各ハードの特性や普及台数に応じてそれぞれのプラットフォームにソフトを投入し、利益の最大化を図ってまいります。

3. 経営改革の進展と今後のビジネス展開

- (1) 次に、経営改革の進展と今後のビジネス展開についてご説明いたします。
- (2) 今期、当社の業績が好調な要因は、単に一部のソフトが偶然ヒットしたからということではなく、これまで継続に経営改革を行い、企業体質を改善できたことによるものだと考えております。
- (3) 当社は、次世代機サイクルにおいてグローバルな成長を図るためには、「強固な財務基盤の構築」および「開発・営業・マーケティング体制の強化」が必要不可欠と考え、2002年より国内・海外全グループの構造改革を行ってまいりました。
- (4) まず、バランスシートの改善を図るため、土地・建物等の評価損を計上するとともに、複数の子会社を統廃合し、経営資源の集中を図ってまいりました。
- (5) 次に、開発体制の強化として、開発プロセスを、アイデアや企画を練り上げる試作開発と製品化を行う本開発の2段階に明確に分離し、工程ごとに品質、コスト等を徹底的にチェックする効率的な仕組みを作りました。
- (6) さらに、昨年、北米現地法人において、「有能な現地経営者の採用」、「Web等を活用したマーケティング手法の採用」、「大手小売業者との直販実施等の営業体制の刷新」を軸に改革を進めたことにより、その効果を更に実感できるようになりました。
- (7) これら一連の改革により、経営・開発・販売・マーケティングが渾然一体となって事業を推し進めることができるようになった結果、「次世代機向けオリジナルタイトルの創出」、「赤字タイトルの減少」、「中・小型タイトルの販売計画達成」、「統合開発環境の自社開発」など、これまで皆様が懸念されていた問題を解決することができ、業績にも反映させることができました。
- (8) 今後の基本的なビジネス展開として、当社は、家庭用ゲームソフト事業に経営資源を集中させ、ここから生み出される有力なコンテンツを家庭用ゲームソフト事業だけではなく、他の事業にも多面展開する「ワンコンテンツ・マルチユース」を前提に推進してまいります。
- (9) ロックマン、バイオハザード、鬼武者、デビルメイクライ等のコンテンツは「映画・アニメ」や「出版」、「玩具」、「パチンコ・パチスロ」、「業務用機器」、「モバイル」、「オンライン」等にも活用することができ、我々 マネジメントが目指す安定した収益基盤の構築に大変有効です。
- (10) 我々は、日本のみならず世界に通用するコンテンツを多様なビジネスにライセンスアウトできる数少ないソフトメーカーであると自負しており、事業の多面展開を今後、更に加速させてまいります。

4. 今後の資金調達と転換社債の償還

- (1) 次に、今後の資金調達の考え方についてご説明いたします。
- (2) 当社の事業のコアである家庭用ゲームソフト事業は、ソフト開発に約2年もの期間を要するため、次世代ゲーム機向けソフトへの今後の開発投資やその他の事業における成長戦略を勘案すると、原資として、一定の資金が必要であることは言うまでもありません。
- (3) 一方で、資産効率を向上させるため、余剰な資産は持たないあるいは圧縮する必要があると考えております。
- (4) 従って、さしあたり必要でない資金については、有利子負債の返済などへ充当していきます。一方で必要資金の確保にあたっては、現状、エクイティファイナンスよりも、むしろコミットメントラインを導入し、流動性を補完するような施策を検討しながら、事業に必要な資金を確保してまいります。
- (5) なお、2007年3月末日に償還を迎える第4回無担保転換社債100億円につきましては、現状、手許資金で償還する予定です。

5. 株主還元

- (1) 最後に、株主還元についての考え方をご説明いたします。
- (2) 当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、財務構造や将来の事業展開などを勘案しつつ、安定配当の継続を基本方針としております。
- (3) 10月12日に配当予想の修正を行い、年間配当金をこれまでの1株あたり20円から30円に増配いたしました。これは、先ほどご説明しましたとおり、今後収益を生み出す強固な基盤が確立でき、安定的に成長できる見通しがたったことによるものです。
- (4) また、今期すでに自己株式250万株を取得し、9月末時点で合計約600万株を保有するなど、株式の需給の改善に加え、1株当たり利益(EPS)や株主資本利益率(ROE)の向上に努めております。なお、自己株式の持株比率は9月末時点で、発行済株式総数の10%を超えております。

6. 結びの言葉

以上をもちまして、私の説明を終わらせていただき、引き続き、中間決算の具体的な内容と各事業の具体的な戦略につきまして、阿部より説明させていただきます。

以上