

2013年3月期第3四半期 決算説明会 質疑応答概要
(2013年2月4日)

- Q. デジタルコンテンツ事業において、第4四半期(3ヵ月)の営業利益が約4億円となる要因を伺いたい。
- A. コンシューマ事業において第4四半期に発売を予定していた『モンスターハンター4』の延期に伴う収益の減少、および『DmC Devil May Cry』の販売計画を120万本に修正したことによる収益性の低下が主な要因です。
- Q. 来期発売予定の『モンスターハンター4』の計画本数を伺いたい。
- A. 現時点で具体的な本数は申しあげられませんが、市場環境やタイトルのクオリティ、ハードの普及台数などを多面的に勘案したうえで、販売本数の最大化に努めてまいります。
- Q. 『モンスターハンター3(トライ) G HD Ver.』を含め、Wii Uに対する認識を伺いたい。
- A. 『モンスターハンター3(トライ) G HD Ver.』は当社の計画通り順調に推移しています。また、ハードの動向に関して当社から申しあげられることはありません。
- Q. 来期の営業利益水準を伺いたい。
- A. 来期計画は現在策定中であり、現時点でお伝えできることはありません。
- Q. デジタルコンテンツ事業の第3四半期実績において、コンシューマ事業単体で利益は出ているのか。
- A. 黒字であり、収益貢献しています。
- Q. モバイルコンテンツ事業の売上高について、前期および今期の国内外比率を伺いたい。
- A. 概算で、今期は海外：国内=4：6、前期は海外：国内=6：4となりました。
- Q. ソーシャルゲーム市場に対する現在の認識を伺いたい。
- A. 国内市場では一部で人気タイトルが存在する一方、カードバトル型など既存のタイトルに若干頭打ち感が見られ、現在マーケットは踊り場の状態であると考えています。当社においても、モバイルコンテンツ事業の収益は計画を上回るものの、前四半期対比では減収となりました。加えて海外では、各社ともエントリーユーザー以外のゲームユーザー層の獲得に苦戦していると感じています。ソーシャルゲーム市場は変化が速く迅速な対応が求められるため、当社としても今後の成長を見据え油断なく対応してまいります。

Q. パチスロ機『バイオハザード 5』のリピータ状況およびP&S事業の生産体制を伺いたい。

A. 『バイオハザード 5』は2012年12月末時点で約3万5千台を販売しています。現在も受注活動を継続していますが、現時点で具体的な数字はお伝えできません。なお、生産体制の改善には昨年来着手しており、従来に比べ7割ほど月産台数が増加しています。

Q. P&S事業において、来期も『バイオハザード 5』に匹敵する機種は登場するのか。

A. 『バイオハザード 5』がユーザーの皆様から支持をいただいたことは大変光栄であると考えていますが、今回の実績は同タイトルのクオリティの高さに加え、様々な外部環境による追い風もあると認識しています。この結果に慢心することなく、来期は1機種あたりの販売台数の増加に努めるとともに、複数機種を投入できる体制の確立を目指します。

Q. 『バイオハザード 6』が計画未達となった理由を伺いたい。

A. 現在、社内の開発および販売体制の要因分析を進めており、現時点で明確な結論は出ていません。全世界で500万本という実績はご評価をいただいたものと考えていますが、開発段階における新たな挑戦がユーザーの皆様へ十分に訴求できなかったこと、またマーケティングやプロモーション、計画策定プロセス等において全社を挙げた組織的な連携が不十分であったことも要因であると認識しています。これらの結果は複合的に検証する必要があり、開発のみならず販売・管理部門においても改善点を提起し、社内体制を見直したいと考えています。

Q. 開発および販売体制を見直す場合、開発中止による損失や評価損が発生する可能性はあるのか。

A. 現段階では予定はありません。

Q. モバイルコンテンツ事業の売上計画は第4四半期偏重となっているが、達成確度を伺いたい。

A. 第3四半期までの進捗を鑑みた場合、第4四半期の計画達成に対するハードルが高いことは認識していますが、現時点では計画を修正する予定はありません。国内外での新作の投入をはじめ、目標達成に向け尽力してまいります。

Q. モバイルコンテンツ事業において、前四半期対比で減収となっているが、理由を教えてください。

A. モバイルゲームビジネスにおいて、これまで収益を牽引していた一部タイトルの成長が、やや鈍化したことによるものです。

Q. ゲームソフト仕掛品の増加要因をタイトル別に伺いたい。

A. 基本的にはコンシューマ事業における開発タイトルラインナップの強化による増加ですが、タイトル別の詳細はお伝えしていませんのでご了承ください。