

2015年3月期第3四半期決算 カンファレンスコール質疑応答概要
(2015年2月4日)

- Q. コンシューマにおける構造改革の効果(売上原価率の改善)は来期以降も継続するのか。
- A. 前期から今期にかけては、開発において採算性の高い内作比率の向上と、人員稼働率の効率化を目指した開発工程管理システムを整備したことで、柔軟な人員配置やコスト管理が可能となりました。この結果、収益を生み出しやすい組織の仕組みは完成しつつあります。また、これらの組織は運用する中でより実務に合わせて変化させ、更なる効率化を図ることは可能だと考えています。したがって、来期以降の開発においても、継続的に効果が表れると認識しています。
- Q. モバイルコンテンツは、第4四半期も前四半期比で減収となるのか。
- A. 今第4四半期には新作タイトルの投入を予定していますが、大幅な増収は現時点では見込んでいません。本格的なタイトル投入に伴う収益寄与は来期以降になると考えています。
- Q. 2016年3月期のタイトルラインナップについて伺いたい。
- A. 大型タイトルを含め複数のタイトルの開発が進行しており、今期に比べてラインナップを充実させたいと考えていますが、スケジュールおよび計画本数は現在策定中のため、現時点で詳細は申しあげられません。
- Q. 内作開発タイトルの効率化について、具体的に実施した内容を伺いたい。
- A. 詳細は申しあげられませんが、主にコンシューマでの開発人員配置の可視化を進めました。これにより人員の稼働状況が詳細に把握できるようになり、必要に応じて適切な時期に適正数のクリエイターを配置することで、チームごとの人員不足や余剰人員の防止が可能となりました。今後は同体制での更なる運用の強化を目指します。
- Q. 今第4四半期の営業利益へ影響を与えるリスクはあるのか。
- A. 特定のタイトルでリスクを織り込んでいる訳ではありません。一方、第4四半期は『モンスターハンター4G』の本格的な海外展開や、これまでにない試みとなるダウンロードでのエピソード配信が先行の『バイオハザード リベレーションズ 2』といった主力タイトルがこれから発売のため、現時点の見通しがやや変動する可能性はあると考えています。

Q. 1月9日の業績予想修正以降、パチスロ機の型式試験運用ルール変更によるアミューズメント機器事業への影響に変化はあるのか。

A. 特に変化はありません。現在、変更後のルールに従って仕様の修正および開発を鋭意進めています。

Q. 来期以降のコスト削減規模を伺いたい。

A. 固定費については、現時点で非常に筋肉質な体制になりつつあると認識しています。必要経費の削減は事業の可能性を損なう恐れもありますので、来期以降は過度に削減を優先させることはありません。一方、変動費は売上高に連動した抑制が可能であるため、売上計画との比率を勘案して柔軟に調整していく予定です。また、開発原価については、外注比率の抑制と内作の効率化は、来期も継続できる取り組みであると考えています。

Q. モバイルコンテンツにおいては、開発スピードの向上や運営ノウハウを蓄積するために、外部開発会社との提携を進めるべきではないのか。

A. コンシューマにおいては内作への移行を進めていますが、専門技術の部分などで外部の開発会社へ委託することは必要であると考えています。一方、モバイルコンテンツにおいては、これまでも開発・運用面で提携する事例が多く、必ずしも内作開発が最優先ではありません。今後も人員と開発スケジュールの状況に応じて柔軟に検討していきます。