

2016年3月期第2四半期決算 カンファレンスコール質疑応答概要
(2015年10月30日)

Q. 中期経営目標の達成に向けて、現在の進捗および来期以降の成長確度を伺いたい。

A. 現在の中期経営目標はデジタルコンテンツ事業の全てのタイトルを強気に計画しているものではありません。また、現在仕掛品として計上されている開発中のタイトルは来期、来期にコンシューマのみならず、今後成長が見込まれるモバイル・PC オンライン向けにも順次市場へ投入されますので、これらの動向によって計画の達成は可能であると考えています。

Q. 『モンスターハンターオンライン』について、現状および期待感を伺いたい。

A. 現在、テンセント社内で市場の状況などを十分に精査し、正式サービスの準備を行っています。同社においては非常に期待の高いタイトルとして注力いただいていると認識しています。なお、2015年11月13日から開催されるテンセントゲームズカーニバルにおいて、『モンスターハンターオンライン』に関する最新情報の発表を予定しています。

Q. 『モンスターハンター エクスプロア』の好調を踏まえ、モバイルコンテンツの来期以降の戦略を伺いたい。

A. 『モンスターハンター エクスプロア』の分析を進める中で、これまでモバイル端末でゲームを遊んでいたライトユーザーの方々が徐々に本格的なゲームに慣れ始めているのではと感じています。来期以降の具体的な戦略については、『モンスターハンター エクスプロア』で獲得した経験を活用しつつ、自社コンテンツを活用したタイトルの展開を検討していきます。

Q. モバイルコンテンツの開発者は今後増員するのか。

A. モバイル・PC オンラインについては、今後の成長が期待できる当社の重要なビジネスであるため、人員の増強は必要であると考えています。

Q. 新たなプラットフォーム（NX、PlayStation®VR など）への対応やカプコンタイトルの発売時期を教えてください。

A. 当社の研究開発部門では、あらゆるハードを想定して技術研究を進めています。技術デモの作成や開発中のタイトルへの適応の可能性は順次検討していますが、具体的な製品化の有無や発売時期などは現時点で申しあげられません。

Q. e スポーツへの取り組みについて伺いたい。

A. e スポーツは欧米を中心に非常に注目されており、当社もプロモーションの一環として活用していきたいと考えています。2016年2月発売予定の『ストリートファイターV』では、現実のeスポーツイベントとの連動なども想定しており、タイトルの長期的な活性化を目指します。

Q. 「バイオハザード」の新作はいつ頃発売されるのか。

A. 「バイオハザード」の新作に関して、現時点でお話しできることはありません。

Q. 中期的な中国戦略について伺いたい。

A. 中国はPCオンラインゲームのユーザー割合が高く、非常に大きなマーケットです。テンセント社をはじめ中国のゲーム会社は現在、グローバルでの有力コンテンツを求める傾向にあります。そのため、当社のIPは中国のユーザーにとっても訴求できる可能性が大いにあると考えていますが、目先の利益を求めるのではなく、じっくりと市場環境を見極め、施策を講じていきます。

Q. 今後も開発者の拡充を進めるのか。また、その場合に割り当てる部門を伺いたい。

A. 開発者の採用は今後も積極的に進め、主にデジタルコンテンツ事業の人員を増員します。コンシューマでの開発ラインナップ拡充に加え、オンラインゲームを運営するには24時間体制で対応する必要があり、コンシューマだけの時代に比べより多くの人材が必要であるのと同時に、その人員を効率的に配置する仕組みづくりも非常に重要になっていきます。

Q. モバイル端末の高機能化に伴う開発環境の変化について伺いたい。

A. モバイル端末はいずれコンシューマやPCと遜色ない性能まで向上すると考えられます。しかしながら、モバイルとPC、コンシューマではそれぞれの環境により遊び方やゲームプレイ時間が異なるため、開発方法や考え方は今後も機器に応じたものが必要になると認識しています。

Q. 規制の強化などでリスクの高いアミューズメント機器事業を今後も継続するのか。

A. 今後も継続していきます。事業の収益だけでなく、ワンコンテンツマルチユース戦略に基づき「コンシューマで開発したIPの相乗効果を高め、収益を最大化する」という目的からも、継続する意義はあると考えています。

Q. 中国でのモバイル展開について伺いたい。

A. 中国と日本ではモバイル端末のスペックやユーザーの嗜好が異なるため、日本のアプリをそのまま展開しても上手くいくとは限りません。アジア市場については、各国の状況に応じたパートナー企業と協力し、市場環境を精査しながら対応していきます。

Q. クラウドゲームへの対応を伺いたい。

A. クラウドゲームについても、マルチプラットフォーム戦略に基づき、社内での技術研究を進めるとともに、プラットフォームホルダーの状況や当社タイトルの対応可否などを精査しながら積極的に検討しています。