

2024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 (2024年1月31日)

- Q. 第3四半期にレポートタイトルの販売本数が伸長した一方で、前年同期比で平均販売価格が上昇したようですが、この要因を教えてください。
- A. 前年同期比で、『バイオハザード RE:4』など、レポートタイトルの中でも販売価格が高いタイトルの販売本数が伸長したことが主な要因です。引き続き、中長期戦略のもと、市場分析をもとに価格を設定し、収益の最大化を図ってまいります。
- Q. デジタルライセンス収入が通期計画を上回っているが、その要因について教えてください。
- A. 主にタイトルのサブスクリプションサービス提供が要因になります。今後のゲームの売り方について、ユーザーのニーズを見極めながら、市場状況を踏まえて引き続きサブスクリプションの活用も検討していく予定です。
- Q. 2025年3月期計画の方向性について教えてください。
- A. 来期計画については、現在策定中ですので、具体的なことは申し上げられませんが、中期経営目標である10%以上の営業利益成長を来期も継続していく予定です。また、レポートタイトルの長期販売が当社の安定的な収益根拠であるため、引き続き販売本数をグローバルで訴求してまいります。なお、当社タイトルの平均価格は、新作、レポートタイトル、および販売タイトルの価格帯の組み合わせ等により変動します。
- Q. 2025年3月期の大型タイトルについて教えてください。
- A. 現時点で、お伝えできることはございません。来期の新作タイトルについては、段階を追って発表していきます。
- Q. 2025年3月期の為替レート計画について方針を教えてください。
- A. 引き続き、為替状況に基づき計画を策定するため、方針に大きな変更の予定はございません。
- Q. ゲームソフト仕掛品が増加していますが、今後の開発費の推移について教えて欲しい。
- A. 近年の傾向として、タイトル開発期間の長期化に伴いゲームソフト仕掛品が増加していますが、当社としては開発プロセスの効率化、生産性の向上を優先課題として捉えており、継続的に対応しています。
- Q. 第4四半期に、レポートタイトルの販売価格を下げた場合、販売本数を伸ばし利益の最大化を図るという戦略に変更はないでしょうか。
- A. 価格の引き下げ影響以上に、販売本数を伸ばすことで利益を伸ばしていく方針に変更はございません。

Q. 第3四半期のレポートタイトル販売本数の伸長要因を教えてください。また、販売地域・国数を広げる戦略に変更はないでしょうか。

A. 中長期的な価格戦略以外では、『バイオハザード RE:4』は2023年12月の「The Game Awards 2023」での「Game of the Year」ノミネートに加え、対応プラットフォームの拡大などにより、同タイトルのほか、シリーズ全体の露出が増えたことが一つの要因と考えています。さらに、「モンスターハンター」および「ドラゴンズドグマ」シリーズも、新作発表に伴い販売本数が増加したと捉えています。地域別では、アジア地域では「モンスターハンター」シリーズの認知度が拡大しており、「バイオハザード」シリーズは新興国ならびに中南米等でも販売本数が伸びる傾向があります。

Q. 『ドラゴンズドグマ 2』のプレオーダー状況および今後の見通しを教えてください。

A. 一般的にプレオーダーは発売日直前に本数が伸びる傾向があります。ユーザーからの評判は良く、3月22日の発売に向けて進捗を注視していきます。

Q. 第3四半期におけるセグメント状況で、計画対比で想定を上回ったか教えてください。

A. 計画対比で、デジタルコンテンツ事業は為替影響を含めて想定通りだった一方、アミューズメント施設事業およびアミューズメント機器事業は計画をやや上振れて推移しました。

Q. 年間販売本数計画である4,500万本への達成確度を教えてください。

A. 新作とレポートタイトルのそれぞれにおいて多少の入り繰りが発生する可能性があるものの、計画達成を目指してまいります。

Q. ゲームソフトの販売価格は、他社では69.99ドルの設定が増えてきましたが、来期の価格施策について教えてください。

A. 今期発売予定の『ドラゴンズドグマ 2』は69.99ドルで販売予定ですが、業界全体同様に開発費が高騰する中で、価格の見直しは一つの選択肢として考えています。最終的にはユーザーの反応を見極めながら慎重に価格設定をして参ります。

Q. 『モンスターハンターワイルズ』の計画本数について教えてください。『モンスターハンター：ワールド』以上の販売本数を目指しますか。

A. 個別タイトルの販売本数計画は開示していませんが、本作に限らず、シリーズものは前作を超えるものをつくる気概で開発しています。

Q. デジタルコンテンツ事業の第3四半期実績は為替も含めて想定通りとのことですが、為替影響相当の下振れ要因について教えてください。

A. レポート販売本数が好調であった一方、上期の減損、諸々のコストの増加などもあり、全体では想定内と考えています。

- Q. 通期計画に対して順調に進んでいることに加え、3月に新作の大型タイトル『ドラゴンズドグマ 2』の発売を控えていますが、通期計画を修正しない理由について教えてください。
- A. 第4四半期については、中長期的な観点に立った戦略的な支出も見込んでおり、まずは通期計画達成を目指しています。
- Q. 『モンスターハンターワイルズ』の発売時期は2025年と発表されていますが、通常どのように発売時期を決定しているのか、教えてください。
- A. 開発進捗を踏まえ、最終的に判断しています。
- Q. アミューズメント機器事業において、前四半期比で売上が増加した理由はライセンス収入によるものですか。
- A. 特別なライセンスではなく、販売台数に伴う売上高が主な要因です。なお、当第4四半期は、1機種を販売予定ですが、許認可ビジネスであるため、その準備をしている段階です。
- Q. アミューズメント機器事業について、今後はECプラットフォーム販売が主流となっていくのか教えてください。
- A. ECプラットフォーム利用については販売ルートの多様化であり、今後も状況によって使い分けることとなります。
- Q. 『エグゾプライマル』の発売状況を踏まえて、今後の新規IPの開発方針について変更がないか教えてください。
- A. 新規IPに対する考え方に変更はありません。引き続き、開発投資の一部を新規IPの創出に投入していきます。
- Q. 『ドラゴンズドグマ 2』の計画販売本数を教えてください。
- A. 個別タイトルの販売本数計画を開示していませんが、本作については従来よりミリオン級とお伝えしております。

以上