

2010年3月期 第1四半期決算説明 カンファレンスコール 質疑応答概要

Q.

第1四半期の業績が好調であり、上期の公表計画から差し引いた場合、第2四半期業績は計算上前年同期比で減益となるが、事業セグメント別の内訳イメージを教えてください。

A.

- (1) 第2四半期の事業セグメント別計画は公表しておりませんが、状況としましては、第1四半期において計上する予定であった諸経費が一部第2四半期に期ずれしたことで、第1四半期は順調に推移しております。
- (2) また、第2四半期のコンシューマ用ゲームソフト事業においては『Dark Void』の発売日変更に伴い売上高、利益ともに下期へずれ込みます。アミューズメント施設運営事業では引き続きコスト削減を進め、ほぼ計画通りに進捗する見込みです。業務用機器販売事業については、第2四半期には新規タイトルがなく、計画通りの赤字を予定しています。コンテンツエキスパンション事業については、『ヴァンパイア』の販売が1,100台と軟調であり、今後大きなリピートも期待できませんので、計画に対しては3,000台ほど未達となります。これに伴い売上高・利益ともに当初計画より減少する見込みです。
- (3) これらの状況を踏まえ、上期業績予想は変更していません。あとは販管費や原価をどれだけ抑えるかという企業努力次第かと考えています。

Q.

第1四半期の業績について、社内計画に対しては好調であったと認識しているか。

A.

非常に好調だったという認識ではありません。コンセンサスからの上ぶれについては、いわゆる販管費関連で数億円の期ずれが発生したこと、コスト抑制が成功したこと、およびコンシューマ用ゲームソフト事業においてリピートタイトルや国内で中小型タイトルが好調であったことによります。

Q.

『モンスターハンター3(トライ)』の国内販売計画本数は、第2四半期中に達成可能なのか。

A.

初回出荷分は順調に行けば消化すると思いますが、それ以降のリピートについてはセルスルーの数字を見なければ何とも言えない状況です。8月中の実売状況を鑑み、今後の出荷の方向性を考える予定です。

Q .

『バイオニック コマンドー』について、今期計画本数を見直していたにも関わらず、計画未達となった要因を伺いたい。

A .

ゲーム性が受け入れられなかった点や海外の外注管理が徹底できていなかった点だと考えています。残念ながら良い結果を出せなかった点は反省しています。ただし、海外での外注開発は今後も続行する必要があると考えています。成長のためにはライン数を増加しなければなりません。内作はどうしても手一杯であり、外注会社と提携することにより計画を達成してまいります。また、開発技術面では提携先のノウハウを当社の開発ラインへ吸収できるというメリットもあり、相乗効果も期待できます。今回の『バイオニック コマンドー』で学んだ点を次回以降の事例へ反映したいと考えています。

Q .

『モンスターハンター3(トライ)』の予約数について確認したい。

A .

予約数は発表しておりませんので、差し控えさせていただきたいと思います。

Q .

パチスロ事業について、今回の販売不振を受けて下期にどのような対応を講じるのか。

A .

『ヴァンパイア』は、前回に比べて筐体の仕様は想定通りのものに仕上がったと認識しています。ただし、今後コンテンツはより主力のものを選択する必要があり、また販売およびマーケティングの人員に関しては体制を整えレベルアップを図ります。短期的に考えず、今後2~3年を見据えて長期的にマーケットに合う筐体を作る取り組みを進めたいと考えております。

Q .

『モンスターハンター3(トライ)』のWii同梱版の出荷本数を教えてほしい。

A .

同梱版のみの数字は開示しておりませんのでご了承ください。

Q .

ゲーム市場全体の見方について、欧米ではハードの減速感が高まっていると言われる一方で、PS3 の値下げ等も期待されているが、今後の動向をどのように考えているのか。

A .

北米・欧州とも、ほぼ同じ動きだと思います。ハードの売行きは各社落ち込んでいる印象を受けますが、ゲームソフト市場はハードの動きとは別であり、ユーザー数は確実に全世界で増加しています。下期にかけて各社の大型ソフトが発売されるので、ソフトが牽引材料になる可能性はあります。ただし現状は、やはりハードが大きく伸長するきっかけが必要になってくるかと思しますので、値下げなどの動向を注視してまいります。

一方、国内市場については、『ドラゴンクエスト 』が発売され、さらに当社の『モンスターハンター3 (トライ)』が発売されることで、雰囲気としては盛り上がりを見せるのではないのでしょうか。

Q .

欧州のニンテンドーDS 向けソフトは需要が大幅に減少しているという話を聞くが、カジュアルユーザー層とコアユーザー層の状況についてどのように分析しているのか。

A .

カジュアルユーザー層のハード離れが顕著に出た結果だと思います。一般的にライトユーザーは新ハードが出た際に購入し、一定時間が経つとハードを使わなくなる傾向にあります。ニンテンドーDS 購入者で、現在も継続的にゲームを遊んでいるライトユーザーの方は全世界でやはり減少しているのではないのでしょうか。

一方でコアゲーマー層については、確実に広がっていると考えています。当社の大型コア向けタイトルもヒットしていることから、特に大きな減少トレンドはないと考えます。