

2011年3月期第2四半期 決算説明会 質疑応答概要

Q.

稲船氏の退職について経緯を伺いたい。

A.

昨今のマーケットの激変に伴い、開発体制の抜本的な改革の必要性を感じていました。そのような構造改革の準備段階の中で、稲船氏本人からクリエイターとして今後進んでいきたいという要望があり、会社としてこれを受理し、今回の発表に至りました。

Q.

開発者へのインセンティブの在り方について教えてほしい。

A.

従来から特に変更はありません。全体の業績および個々の事業の貢献度に応じて、開発者へのインセンティブボーナスを支給しています。

Q.

株主還元の方針について伺いたい。

A.

ここ数年の財務体質の見直しにより、当社のキャッシュフローは大きく改善してきました。そのうえで、株主の皆様へのさらなる還元を今後とも検討していきたいと考えています。

Q.

新たな開発体制での役割分担を教えてほしい。これまで稲船氏が管轄していた業務は今後誰が担当するのか。

A.

当社としては、今後より市場のニーズに沿ったソフトを開発する組織体制を構築したいと考えています。したがって、開発の方向性などの重要事項は、先ほど発表した開発・事業・品質管理などの主要部門のメンバーがそれぞれの立場から意見を出し合い、合議して決断していきたいと思えます。

Q.

『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』や『モンハン日記 モバイルアイルー村』によってカジュアル層や女性層を新たに獲得したが、これらの新規ユーザーを『モンスターハンターポータブル 3rd』に取り込むことは可能だと考えているか。

A.

前作の『モンスターハンターポータブル 2nd G』では400万人以上という非常に多くの方に遊んでいただきました。最新作では前作のユーザーの方々に加えて、今回の『アイルー村』で初めてシリーズに触れていただいたお客様にも本編を手にとりいただけるように、様々な施策を検討しています。『アイルー村』の展開は、新規顧客層の開拓の大きな成功例だと認識しており、このような新たなユーザー層を取り込むことで、ブランド力を更に向上させたいと思えます。

Q . ゲームソフトの販売本数計画の策定方法を教えてほしい。

A . 開発および事業部で開発計画、発売時期、マーケットの環境、およびタイトルのコンセプト、ターゲット層などを総合的に勘案して計画本数を策定しています。ゲームという特性上、やはり販売してみないと分からない部分があることは非常に遺憾ではありますが、最近の大型タイトルについては、海外市場が全体的に弱含みに推移していることが影響していると考えています。

Q .

新しいハードが発売されるにあたり、「MT フレームワーク」の今後の対応について伺いたい。

A .

当社の基本戦略としての「マルチプラットフォーム」という考え方は変わりません。「MT フレームワーク」の研究を進めることで新ハードにも積極的に対応したいと考えています。ただし、むやみに全ての機種に対応するというのではなく、ゲーム内容やハードの特性などを慎重に吟味した上で、対応機種を選別しています。

Q .

マーケットと開発組織の一体化ということだが、これまでと何が違うのか？

A .

組織として、よりマーケットやユーザーを意識した作品を作りたいということです。責任者が複数名いると方向性がぶれ、判断が遅くなりがちですが、一体化した組織編成にすることで、より迅速な対応が可能になると思います。また、開発のトップマネジメントは、大きな方向性や流れを決める立場としてその役割を担っていきます。個々の作品の開発にあたっては、当社のクリエイターのクリエイティブ性に任せたいと思います。

Q .

Blue Castle Games 社の子会社化について、今後も同様の買収を進めるのか。

A .

当社は、「開発ラインの拡充」を図るため、内部人員の増強に加え、外部開発会社との提携を推進しています。今回の買収もその一環ですが、今後については未定です。提携して開発を進める過程で、両者の強みを引き出し、お互いにメリットがあるのであれば、新たな買収もあり得ると思います。