

2023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 (2022年10月26日)

Q. 2023年3月期第2四半期のCS販売本数におけるPCの比率を伺いたい。

A. 旧作を中心に伸長しており、約50%です。

Q. 通期業績の上方修正における、為替変動の影響を伺いたい。

A. 下期の営業利益に対し、50億円程度のプラス影響を見込んでいます。

Q. ここまでの『モンスターハンターライズ：サンブレイク』の評価を伺いたい。

A. 社内の販売計画を上回っており、好調な進捗であると評価しています。

Q. グローバルでのIP認知度拡大のために取り組んでいる事例を伺いたい。

A. 個別の施策はお伝え出来ませんが、一例として、映像コンテンツをはじめゲーム以外の周辺ビジネスへの展開により、認知度の向上を図っています。

Q. ゲームソフトの年間1億本販売達成に向けたイメージを伺いたい。

A. 営業利益と同様に、販売本数も每期10%成長を目安としています。

Q. 每期10%成長の継続に対し、為替による影響をどう捉えているか。

A. 成長に向けた当社の戦略に変更はなく、今後も旧作の伸長による営業利益の成長を目指します。高品質な新作を安定的に投入し、価格施策により長期的に販売することで、為替の変動影響を吸収し、継続的な成長が可能であると考えています。

Q. 一部新作の投入を来期にスキップしたにもかかわらず、新作の販売本数計画が期初から据え置き理由を伺いたい。

A. 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』および『バイオハザード RE:4』の販売計画を見直したためです。

Q. 『プラグマタ』、『エグゾプライマル』の開発進捗を伺いたい。

A. 完全新規IPの創出は簡単なものではありません。進捗状況を常に精査しながら、開発を進めています。

Q. 修正計画における、コンシューマの販売単価低下の要因を伺いたい。

A. 新・旧作の販売構成比の見直しおよび低単価旧作の販売伸長により低下する見込みです。

Q. 『プラグマタ』、『エグゾプライマル』への期待値を伺いたい。

A. 完全新作タイトルとして今後の新たな収益源への成長を期待していますが、現時点で具体的な計画値等はお伝えしていません。

Q. スマートスロットへの対応状況を伺いたい。

A. 現時点では、開発を進めていくと同時に、スマートスロットが市場へ与える影響を注視しています。

Q. PCゲームユーザーの増加を受け、開発体制に変化はあるか。

A. 当社では従前よりRE ENGINEを活用したマルチプラットフォーム展開を推進しており、特段の変化はありません。

Q. リピート販売の成長要因について会社の考えを伺いたい。コロナ禍による巣ごもりの影響はあるのか。

A. コロナ禍による巣ごもり影響というよりは、グローバルで販売地域およびユーザー数の拡大に注力してきたことが主な要因であると考えています。

Q. 第2四半期のリピート販売が計画比で好調であった要因を伺いたい。

A. 主に期間限定のセール販売の貢献などによるものです。

以上