

2014年3月期 決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : オンライン事業で、中止タイトルがいくつかあったとのことですが、何タイトル開発し、何タイトル中止となったのでしょうか。
- A1 : 国内新作は7タイトルリリースしましたが、今期も継続が決まっているのは2タイトルのみです。北米発はリリースした2タイトルともすでに中止しております。欧州はリリースした5タイトルのうち、1タイトルを除いて全てサービスを継続しております。
- Q2 : 昨今、ネイティブアプリを中心に開発費が高騰しているかと思いますが、今後開発費の高騰がリスクとなっていくのでしょうか。
- A2 : 今後、各タイトルのクオリティが上がっていきますので、開発費の高騰は避けられないと考えております。当然、ノウハウの蓄積と、エンジン部分の流用等で低減には努めますが、いかに安く作るかというよりは、いかにいいものを作っていくかという方針です。
- Q3 : オンライン事業、コンシューマ事業ともに、新規 IP をうまく立ち上げたことなどにより、高い利益水準を実現できるようになってきたと感じていますが、この成功の要因をどのように分析していますでしょうか。
- A3 : コンシューマ事業に関しては、ここ数年はプラットフォーム戦略が当たったと考えています。いい時期に、いいプラットフォームに、いい作品を供給できたことが、好業績につながっていると感じております。また、アミューズメントの「ポケモントレッタ」の大成功もコンシューマ事業の好業績につながっています。オンライン事業に関しては、サービス中止も少なからずあり、コンシューマ事業に比べて、経験値も勉強も不足していたと思っております。一方で、社内でアプリが作れる体制ができたことや、アプリでも「剣と魔法のログレス いにしえの女神」というヒット作を出すことができたことで、今期に関しては前期以上にいい成績が残せるのではないかと考えております。

- Q4 : キャッシュポジションがよくなってきましたが、今後の資金使途についてどのようにお考えでしょうか。
- A4 : 事業規模の成長と同様に、ゲーム、アニメへの投資金額も大きくなっていきますし、組織も大きくなっていきますので、そういった事業・組織運営への投資をしつつ、説明会でも申し上げたとおり、30%以上の配当性向を継続してまいります。
- Q5 : オンライン事業について、欧米の展開について、もう少し詳しくご説明いただけますでしょうか。
- A5 : 米国に関しては、PC事業、モバイル事業とも事実上撤退となります。米国は、今後はSteam向け作品を中心に展開してまいります。ヨーロッパに関しては、各タイトルの投資規模は小さく、プロジェクトファイナンスのような形で現状4タイトルありますが、当面今期に関しても、その規模の投資にとどめる形と考えております。
- Q6 : アミューズメントは、「ポケモンレット」がピークアウトして、「パズドラZ テイマーバトル」で伸ばしていくのでしょうか。
- A6 : 「ポケモンレット」は昨年の好調を維持できるよう努めてまいります。また、「パズドラZ テイマーバトル」も本家のゲームソフト販売が好調に推移しておりますし、お客様からの増台の要望もいただいておりますので、期待しております。
- Q7 : 「剣と魔法のログレス いにしえの女神」のテレビCM展開の時期を教えてください。
- A7 : 現在、慎重にマーケティングを進めており、タイミングについても合わせて検討しております。

以上