

**2013 年 3 月期通期業績修正カンファレンスコール質疑応答概要
(2013 年 4 月 18 日)**

- Q. 約 3 年前に海外の外注開発会社を積極的に活用する戦略を採用した背景を伺いたい。
- A. タイトルラインナップの拡充を図るにあたり、社内の開発人員が不足していたため、開発者を確保する必要があったこと、また海外市場に向けたタイトルの開発にあたり、現地の嗜好を効率的に取り入れるため、欧米の有力な開発会社を選定し、制作を委託していました。
- Q. 特別損失の内訳を伺いたい。
- A. コンシューマ事業の再編にあたり、開発中のタイトルラインナップの収益性などを厳格に評価した結果、進行中の一部のタイトルについて開発中止損および評価損を計上しました。
- Q. 特別損失における開発中止損と評価損の割合を伺いたい。
- A. 詳細な内訳はお伝えしていませんのでご了承ください。
- Q. 今後さらに変化するであろう市場環境に、どのように対応していくのか。
- A. 次世代ゲーム機の登場やモバイル・タブレット市場の拡大など、広義のゲーム市場を総合的かつ長期的に勘案し、数年先の様々な可能性を織り込んだうえで、柔軟に対応してまいります。
- Q. 2013 年 3 月期のゲームソフト仕掛品の残高を伺いたい。
- A. 現時点では精査中ですが、前期比で減少し、200 億円以下となる見込みです。
- Q. 今回開発を中止したタイトルは、2014 年 3 月期に発売予定であったのか。
- A. 2014 年 3 月期の発売予定タイトルも一部含まれていますが、基本的には 2015 年 3 月期以降に発売を予定していたものです。また、既に公表しているタイトルの中止はありません。
- Q. 業績修正後の税金等調整前当期純利益を伺いたい。
- A. 40 億円弱となる見込みです。
- Q. 2014 年 3 月期の開発投資額に占める外注費の割合を教えてください。
- A. 開発投資額の内訳はお伝えしていませんのでご了承ください。なお、外注費については前期比で大きく減少する見込みです。
- Q. 2013 年 3 月期のアミューズメント機器事業における業務用機器事業と P&S 事業の内訳を伺いたい。
- A. 売上、利益ともに業務用機器事業:P&S 事業=1:9 となりました。

Q. 2013年3月末までのパチスロ機『バイオハザード5』の出荷台数を伺いたい。

A. 48,000台以上を出荷しています。

Q. デジタルコンテンツ事業における売上の内訳を伺いたい。

A. 2013年3月期のデジタルコンテンツ事業の売上高は635億円の見込みですが、そのうちパッケージ販売で406億円、DLCは52億円、モバイルコンテンツ110億円、PCその他で67億となる見込みです。

Q. 2014年3月期の開発投資額の計画を教えてください。

A. 開発投資額の計画は現時点ではお伝えできませんが、2013年3月期の実績値をほぼ踏襲する見込みです。

Q. 外注費用が減少する一方で、開発投資額が前年の水準を維持するのは何故か。

A. 外注コストを削減すると同時に、内作比率を上げるべく開発者の採用を強化するため、投資総額に大きな変更はありません。

Q. 今後、家庭用ゲームの開発ラインを縮小する可能性はあるか。

A. 家庭用ゲームのパッケージ販売が縮小したとしても、コンソールオンライン（DLC販売など）は拡大を続けると考えており、当社としても、家庭用ゲームでのコンテンツ開発を主軸とする従来の戦略に変更はありません。

Q. 2014年3月期の販売タイトル数の計画を教えてください。

A. 現時点ではお伝えできませんのでご了承ください。方向性として、自社タイトルでは採算性の高い有力タイトルを選別して投入してまいります。また、他社タイトルでは質の高いタイトルの獲得に注力いたします。

Q. 2014年3月期のゲームソフト販売本数の計画を伺いたい。

A. 現時点ではお伝えできませんのでご了承ください。

Q. 次世代機の登場で開発やマーケティング費用の増加が見込まれるが、今後の対応を伺いたい。

A. 現時点で詳細はお伝えできませんが、ハードの普及状況やユーザー分布などを精査し、各タイトルのターゲットを明確化するとともに、損益管理を徹底することで対応してまいります。全てのタイトルで開発費やマーケティング費用が増加することはないと考えています。

- Q. DLC 戦略の強化というが、グローバルで DLC 戦略が成功している事例は少ないのではないか。
- A. 現在の市場では AAA タイトルの寡占化が進んでおり、中・小型タイトルの販売数は伸び悩んでいるのが現状です。当社では、タイトルの規模に応じて適切な戦略を設定していきたいと考えています。
- Q. モバイルコンテンツ事業が計画未達となった要因と今後の戦略を伺いたい。
- A. 日本国内では既存のカードバトル型ソーシャルゲームに停滞感が出ており、海外ではユーザー層の多様化が進むなど、グローバルで市場が踊り場状態にあります。ただし、スマートフォンの販売台数や地域は急速に拡大しており、市場の潜在能力は非常に高いと認識しています。今後の当社の戦略については、5月の決算発表時に改めて詳細をお伝えします。
- Q. 2014年3月期の売上、営業利益の成長ドライバーを伺いたい。
- A. オンラインコンテンツ売上およびP&S事業の拡大に加え、主力タイトル『モンスターハンター4』の発売によるコンシューマ事業の収益率改善を見込んでいます。
- Q. 来期の営業利益は120億円の計画だが、現在の中期経営計画である「1期平均の営業利益160億円」は達成可能なのか。
- A. オンライン売上の拡大に伴う営業利益率の改善により、可能であると考えています。ただし、中期経営計画については見直しを行う方針であり、詳細は5月の決算発表時に改めてお伝えいたします。
- Q. モバイルコンテンツ事業におけるネイティブアプリの開発方針および今後の計画を伺いたい。
- A. ユーザーの嗜好や市場の状況は常に変化しています。ブラウザ型やネイティブアプリ型に限らず、グローバルの市場の動向を注視しながら、迅速にユーザーニーズの高いコンテンツの制作を進めてまいります。