

**2013年3月期 決算説明会 質疑応答概要**  
**(2013年5月9日)**

Q . 2013年3月期に事業構造改善費用を計上した原因を伺いたい。また、今後このような特別損失を定期的に計上する可能性はあるのか。

A . 前期の特別損失は定期的なものではないと認識しています。要因の1つとして、2009年より海外開発会社への積極的な外注を進めてきましたが、内作に比べて工程管理が難しい場合が多く、またクオリティの面でも想定していた品質を維持することができませんでした。そこで、このような外注会社において開発中であったタイトルの一部や、当社においても市場ニーズに適應せずデジタル対応が遅れたタイトルを早期に精算し、将来的な損失の軽減および内作への移行を進めるべく事業構造改善費用を計上しました。

Q . 中国版『モンスターハンター オンライン』の計画および見通しを伺いたい。

A . テンセント社との提携により、2013年中にβテストの開始を予定しています。また、一般的なPCオンラインゲームと同様、立ち上げ初年度の売上貢献は僅少となる見込みです。

Q . 新開発エンジン『Panta Rhei』について、『MT フレームワーク』との違いを伺いたい。

A . 『Panta Rhei』はPlayStation 4のような次世代機向けの最新開発エンジンであり、『MT フレームワーク』はPlayStation 3、Xbox 360といった現行機やiOSを含めたモバイル機向けの開発エンジンです。『MT フレームワーク』で培った技術力やノウハウを元に、当社が独自で研究を続けています。

Q . 開発の内作化を推進することで、開発費の増加や組織マネジメントの煩雑化など様々な影響が考えられるが、対策を伺いたい。

A . 内作への移行による開発費の増加はありません。スケジュールや予算管理をより透明化できること、また新卒者の積極的な採用や社内人材の有効活用により、従来とほぼ同水準のコストパフォーマンスを維持できると考えています。また、開発体制の効率化を進めるとともに、海外での販売・マーケティング体制の見直しなど、総合的な事業構造の改善を進めることで、開発だけでなく社内全体でのコストの効率化を目指します。

Q . 新作タイトル『ガイストクラッシャー』の計画を伺いたい。

A . 個別タイトルの計画はお伝えしていませんのでご了承ください。同作については家庭用ゲームの販売だけでなく、アニメやキャラクターグッズなどを含めた総合的な新規プロジェクトとして積極的に展開し、新たなブランドの創出を目指しています。

Q . 次世代機向けのタイトル開発状況を伺いたい。また、開発費は現行機より増加するのか。

A . 次世代機向けについては、ハードの普及状況など市場環境を勘案し適宜最適なタイトルを投入してまいります。また、自社開発エンジンの活用や開発体制の効率化により、現行機から開発費が大きく増加することはないと考えています。

Q . 2014 年 3 月期のモバイルコンテンツ売上計画について、前期に比べ成長率が鈍化する理由を伺いたい。

A . デバイスの多様化や人気ジャンルの一巡により国内市場が踊り場状態にあることに加え、2013 年 3 月期にヒット作が生まれなかったことが主な要因です。ただし、2014 年 3 月期においては新作ソーシャルゲームの投入およびプラットフォームの多面展開により引き続き成長ビジネスとして注力してまいります。

Q . 営業利益および経常利益の計画における為替感応度を伺いたい。

A . 営業利益については、ドル、ユーロ併せて 1 円あたり 7,000 万円の影響を見込んでいます。なお、経常利益の感応度はお伝えしていませんのでご了承ください。

Q . 2014 年 3 月期のパッケージ主要タイトルラインナップを伺いたい。

A . 100 万本以上の大型タイトルとしては『モンスターハンター4』、『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』、『ロスト プラネット 3』を計画しています。そのほか、『逆転裁判 5』や『戦国 BASARA4』など国内人気シリーズの続編に加え、『ガイストクラッシャー』など新作タイトルの発売を予定しています。

Q . 中期経営計画における営業利益の成長イメージを伺いたい。

A . 2014 年 3 月期の営業利益は 120 億円を見込んでいますが、パッケージソフト市場における次世代機の普及と現行機のライフタイムとのバランス、またオンラインコンテンツ売上高の成長により、5 年間で営業利益の成長を図り、2018 年 3 月期には営業利益 200 億円の達成も決して不可能ではないと考えています。今後は中期経営計画の確実な達成に向け、全社的な新たな仕組みづくりを推進してまいります。