

## 2009 年 3 月期第 3 四半期決算カンファレンスコール 質疑応答概要

Q .

通期計画を据え置くことについて、当初計画していた『バイオニック コマンダー』およびパチスロ筐体の発売を延期したことによる売上・利益への影響は、どのように補完されるのか。

A .

『バイオニック コマンダー』およびパチスロ機の発売を来期へ延期する一方、第 4 四半期に発売する『バイオハザード 5』と『ストリートファイター 』については現在の受注状況が好調であり、当初計画を上回る可能性があります。これらの大型タイトルの最終的な本数に関しては、特に海外での割合が非常に高く、出荷本数が確定しなければ通期業績も不透明であると考えています。本数が上回る可能性および下回る可能性のどちらも考慮し、計画は変更していません。また、当初発売を予定していたパチスロ機につきましては、元来利益の見込みは非常に少なく、延期によって事業計画が大幅に悪化するという訳ではありません。『バイオニック コマンダー』で計画していた売上・利益を『バイオハザード 5』と『ストリートファイター 』でどこまで補完できるかがポイントであると思います。また、為替インパクトについても注視しなければいけないと考えています。

Q .

為替差損が 9 億 3 千万円ほど計上しているにも関わらず、経常利益以下の予想を変更していない理由を教えてください。

A .

確かに営業外費用にて為替差損を計上していますが、先ほどご説明申し上げた通り、通期業績は大型タイトルの販売本数に大きく影響されますので、販売本数の確定していない現時点では修正していません。

Q .

コンシューマー用ゲームソフト事業において、廉価版の販売が利益を底上げした背景を詳しく伺いたい。

A .

国内の廉価版『モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best』の販売が好調であったことが要因です。また、細かい施策として短期間での廉価版の発売や、シリーズ数作のバンドルパック販売、またスペシャルバージョンの販売などを行って旧作廉価版の販売本数の増加に努めています。

Q .

アミューズメント施設運営事業について、客単価と客数のどちらが減少しているのか。

A .

客数および客単価ともに悪化しています。既存店売上高は前年同期比で 88% ですので、こちらと同レベルで落ち込んでいるとお考えください。景気後退の影響を最も受けているのが同事業であると考えています。

ただし立地条件などによっては、さほど大きな影響が出ていない店舗もあります。

Q .

来期の閉店および開店の店舗数について、考え方を教えていただきたい。

A .

今後、積極的に店舗を開くことはなく、縮小もしくは均衡の方向で考えています。ただし、大規模な縮小はありません。まずは不採算店舗を数店ずつ閉めていくことに加え、店舗の売上原価を下げるにより、利益の回復を目指します。

Q .

体験版の中で『バイオハザード 5』の操作性が非常に良くないと感じたが、見解を聞かせていただきたい。

A .

特にそのような意見はいただいておりませんので、コメントは差し控えます。

Q .

『バイオハザード 5』の受注が好調とのことだが、初回出荷本数の増加によって追加発注が減少する可能性はあるのか。

A .

追加受注が減少する可能性は、ないとは言えません。しかし『バイオハザード』シリーズはこれまでも継続的に出荷が伸びており、息の長いシリーズであることが特徴です。前期に発売した『バイオハザード 4 Wii edition』も、非常に好調なリピート販売を記録しました。したがって、急に出荷が止まることはないと考えています。

Q .

円高の影響について、教えていただきたい。

A .

今期の為替の影響については毎回見直しをかけて織り込んでいます。ただ為替がこれ以上円高になると、さすがにそれは大きな問題だと思えます。

Q .

海外での景気後退に伴い、小売店の経営状態が悪化した場合の対策について伺いたい。

A .

当社の場合、小売店の営業状況に対してランクを付けて考えています。危機的な経営状態の取引先へは保険に加入する、あるいは前払いしていただく等の施策を行っています。ただ当社の取引先は大半が大手量販店ですので、大きな問題はないと考えています。一方、欧州では国ごとに独自の小売店が存在しており、国によってはやや規模が小さい会社もあります。それら業者に対しても保険を掛けつつ、状況を常に把握しながら与信をカバーしていますので、全体としてあまり大きな影響はありません。

Q .

中小型タイトルの売れ行きが厳しいという見方について、見解を伺いたい。

A .

ご指摘の通り、当社としても懸念している問題です。当社としては、小型のタイトルにはあまりマーケティングコストをかけず、一方でクオリティの高い中型タイトルについては戦略的にプロモーションを行いたいと考えています。ただ今期については、第4四半期に発売されるタイトルは全て大型タイトルとなりますので、影響はないと考えています。

Q .

『ストリートファイター』の具体的な受注状況を教えていただきたい。

A .

詳細な数字については開示できませんので、ご了承ください。

Q .

消去または全社費用が増加している理由を伺いたい。

A .

主にシステムへの投資です。社内の情報インフラを整備しており、例えばSAPの入れ替えや、グローバルでの情報連結システムを構築しています。会社の規模に対応した、あるいは成長に必要なシステム整備については投資を進めていきたいと考えています。

Q .

通期の販売管理費が前期比で80億円ほど増加する計画だが、現状の進捗について伺いたい。

A .

販売管理費については削減を進めていますので、通期計画を下回るべく努力をしています。ただし、『バイオハザード5』や『ストリートファイター』については、タイトルの計画本数や規模を鑑みて、相応の広告宣伝費を費やす見込みです。

Q .

コストの削減に成功する場合、通期の利益計画については達成確度が高いと考えて問題ないか。

A .

現在精査している段階ですので、詳細はお答えしかねます。現時点では、期初に比べて事業セグメント毎のコストバランスが変更されている部分も多く、最終的な業績は明確にはお答えできない状況です。

Q .

開発投資額の実績を教えてください。

A .

開発費については開示しておりませんので、ご了承ください。また、開発投資額の通期計画については、247 億円に対して慎重に精査しており、減少する可能性が高いと考えています。

Q .

来期のゲームソフト市場全体の見通しについて、地域別に伺いたい。また、市場動向を踏まえた御社のプラットフォーム戦略についても具体的に教えてください。

A .

まずマーケットの概観については、これまで当社が想定した通りであると思います。日本国内では各ハードともやや苦戦していますが、主軸である欧米市場では Wii が引き続き健闘しており、Xbox360 も値下げの影響もあってかなり好調であると同っています。また携帯型のニンテンドー DS および PSP についても全体的に想定内の売れ行きであると認識しています。

当社の戦略としては、これまでと大きな変更はなく、主に PS3 や Xbox 360、Wii へ向けてタイトルを展開していく予定です。また、海外での Wii の市場はやはり大きいと考えていますので、主力タイトルを展開し、ユーザーの獲得を目指したいと考えています。その一つが『モンスターハンター3(トライ)』です。同タイトルを欧米市場で広めることができれば、かなり戦略は変わってくると思います。一方でニンテンドーDS に向けては、『逆転裁判』以外の新しいタイトルの可能性について、検討している段階です。

Q .

通期のゲームソフト販売本数計画をお聞きしたい。

A .

通期の発売タイトル数は 113 タイトル、出荷本数は 1920 万本を計画しています。

Q .

『バイオハザード5』の体験版について、ダウンロード数を教えてください。

A .

Xbox 360 でのダウンロード数は 200 万件を超えていると同っています。

Q .

『バイオニック コマンドー』の発売延期について、外部環境以外に開発スケジュールの遅延はないのか。

A .

開発スケジュールの問題はありません。今期に関しては、これまで以上に下期偏重の発売スケジュールを組んでしまったこともあり、市場環境がこのように悪化する中、販売本数を最大化すべく延期いたしました。

Q .

『バイオニック コマンドー』が発売延期された場合、より一層の販売本数の増加が見込めるのか。

A .

現時点では当初計画を変更していません。『バイオニック コマンドー』は、海外では一定の知名度はあるものの、やはり当社の他シリーズと比較すると認知度は低いタイトルです。また、経済状況の急激な回復も難しいとの見方から、販売本数計画の増加は考えていません。