

第 38 期 定時株主総会 質疑応答概要 (2017 年 6 月 9 日)

Q. モバイルへの今後の展開を教えてください。

A. ソーシャルゲームにおけるフリートゥープレイについては、未だ同業他社に比べ結果が出ていない状況である。今後については、マーケティング、開発および運営部門が一体となり新たな事業展開に注力する。

Q. 昨年の風適法改正により、アミューズメント施設事業はどのような影響を受けたのか。

A. 昨年 6 月に改正され、年少者の店舗への入場規制が緩和されたことにより、当該事業は好転している。

Q. 『レジェンドベースボール』の現在の動向を教えてください。

A. 他社から国内販売権を取得したものであり、現在、ロケテストを実施するなど、発売に向けて対応を進めている。

Q. Nintendo Switch への評価を伺いたい。

A. 当ハード機は、高評価を得ていると認識している。当社からは、『ウルトラストリートファイターII ザ・ファイナルチャレンジャーズ』を先々週に発売している。また、『モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.』を 8 月に発売する旨を発表しており、ユーザーの期待は大きく前評判も良い。

Q. 株価指標として、昨今は ROE を重視する傾向にあるが、2018 年 3 月期および 3 年後の目標値を教えてください。

A. 2018 年 3 月期の業績予想による ROE は 12.2%を見込んでいる。中期的な経営目標として每期営業増益を掲げているが、2021 年 3 月期の具体的な ROE 目標値は定めていない。

Q. 有力なコンテンツである「鬼武者」や「デビルメイクライ」シリーズの新作は、発売されるのか。

A. ユーザーの要望が多くあることは承知している。しかし、開発人員に限りがあり、現在、開発人員の増強を進めている。開発体制が整い次第、前向きに進めていきたい。

Q. 配当金に関して今後も 10 円増配の 50 円の配当を継続するのか。

A. 当社は、連結配当性向 30%を基本方針として安定配当に努めている。なお、毎年の配当額は、業績動向や株主の皆様のご意向を踏まえ株主総会に上程する。

Q. クレーンゲームとの連動や GPS を活用したスマートフォン向けの新たなジャンルのゲームが登場しているが、当社では対応しているのか。

A. スマートフォンに対しては、ソーシャルゲームで成功させることを最優先の課題としており、戦略および施策を推進している。

Q. 前期に発売された『バイオハザード 7 レジデント イービル (以下バイオ 7)』はプレイステーション VR 対応であったが、VR に向けた開発および今後の展開を教えてください。

A. 当社から『バイオ 7』をプレイステーション VR 対応の家庭用ゲームソフトとして発売し、アミューズメント施設事業においては『大怪獣カプドン』を VR コンテンツとしてサービス展開している。

現時点では具体的にお伝えできないが、今後の事業戦略として開発を進めている。

Q. 株主優待について検討願いたい。

A. 貴重なご意見として今後検討したい。

以 上