

**2011 年 3 月期 第 1 四半期 カンファレンスコール質疑応答要旨**  
(2010 年 7 月 29 日)

- Q. 第 1 四半期の連結業績について、計画に対する進捗を伺いたい。
- A. 『スーパーストリートファイターIV』が計画を上回り善戦したものの、『ロスト プラネット 2』の計画未達が収益を押し下げ、営業利益は当初の計画を下回りました。また、為替差損の影響により、経常利益以下についても計画未達となりました。
- Q. 事業セグメント別の計画進捗を伺いたい。
- A. コンシューマ・オンラインゲーム事業以外の事業においては、概ね計画通りに推移していません。
- Q. 販売管理費の主な増加理由を伺いたい。
- A. 主に広告宣伝費が増加したことによるものです。人件費その他については、ほぼ前期並みで推移いたしました。
- Q. 為替の影響は今後も継続すると考えているか。
- A. ドル、ユーロ共にこれ以上円高が進行する可能性は低いと考えています。
- Q. 『デッドライジング 2』の発売延期が上期の営業利益に与える影響を伺いたい。
- A. 約 1 カ月の発売延期により、リピート出荷分は第 3 四半期に計上されることとなります。しかしながら、先日開催された E3 での評価も高く、初期出荷が当初計画を上回る可能性もあります。本格的な受注活動が開始されるまでは影響度について明確には申しあげられませんので、ご了承ください。
- Q. ニンテンドー 3DS 対応ソフトは今期計画に含まれているのか。
- A. E3 にて『Resident Evil: Revelations( 仮題 )』および『スーパーストリートファイターIV 3D Edition』を発表しましたが、今期の計画には含まれていません。
- Q. ニンテンドー 3DS 向けタイトルの発売タイミングについて伺いたい。
- A. 現時点では未定です。
- Q. ニンテンドー 3DS 向けタイトルの開発費について伺いたい。
- A. 当社独自の開発エンジン「MT フレームワーク」を使用する場合、基本的な開発工程は他機種と共通化することが可能であり、極端に高騰するとは考えていません。

Q. ニンテンドー3DS 向けのタイトルの開発に「MT フレームワーク」を使用する場合、マルチプラットフォーム戦略の中にニンテンドー3DS も組み込まれるのか。

A. 「MT フレームワーク」は各プラットフォームの特性に合わせて随時改良されていますので、ニンテンドー3DS にも対応しています。しかしながら、プラットフォームはゲーム性などを総合的に勘案して決定しますので、単純に一つのソフトをあらゆるハードで必ず発売するわけではありません。

Q. 『ロスト プラネット 2』の販売本数が計画未達となった理由を伺いたい。

A. 1)シューティングというジャンルにおいて競合タイトルも多く、差別化が図れなかったこと、および2)発売日の延期によって十分な販促活動が行えなかったこと、が要因であると認識しています。

Q. 『ロスト プラネット 2』のプライスプロテクションの可能性について伺いたい。

A. 『ロスト プラネット 2』に限らず、一般的に在庫リスクを減少するためには、戦略的な価格設定について随時検討しています。

Q. ゲームソフト仕掛品の評価を見直す予定はあるか。

A. ゲームソフト仕掛品は四半期決算毎に精査しており、以前に比べ透明性は増していると認識しています。

Q. コンシューマ・オンラインゲーム事業の第 1 四半期の収益のうち、オンライン事業が占める割合を伺いたい。

A. 詳細はお伝えしていませんが、前期比では 10-20%程度成長しています。

Q. 『モンスターハンター フロンティア オンライン』の会員数を伺いたい。

A. 詳細な会員数はお伝えしていませんので、ご了承ください。

Q. 外注開発会社の有効活用について、具体的な施策を伺いたい。

A. ゲームの骨格を当社が企画し、一部制作を外注開発会社に委託することで、効率的な「ハイブリッド開発」の体制構築に努めます。

また、海外外注に関しては、ゲームのクオリティ管理については本社が主導し、予算管理や人事管理は海外現地法人を活用するなど、マネジメントを徹底していきます。

Q. 年末商戦の競合環境を、どのように考えているか。

A. 現時点では国内外を問わず、他社とのタイトルの競合について特に懸念はしていません。第 3 四半期以降も大型タイトルの発売が控えていますが、それぞれ計画の達成に向けて最大限努力してまいります。

Q. ゲーム市場の長期的な動向を伺いたい。

A. ゲームソフトパッケージ市場とオンラインゲーム市場を合算した場合、長期的に成長を続けますが、オンラインゲーム市場の比率が高まるものと思われます。

Q. 第 1 四半期のアミューズメント機器事業の内訳を伺いたい。

A. 売上高における内訳は、業務用機器販売事業が 80%、P&S 事業が 20%となりました。

Q. 今後オンライン事業を強化するための組織改編などは考えているか。

A. 現状、コンシューマ用ゲームソフト開発部門とオンラインゲーム開発部門は別組織となります。しかし、今後世界市場を見据えた場合、組織の垣根を低くし、より横断的な開発体制が必要になると認識しています。

Q. モバイルコンテンツの開発体制を教えてください。

A. 国内ではモバイルコンテンツ開発部門が既存キャリア向け、スマートフォン向け、SNS 向けのゲーム開発を担当しています。海外では孫会社である「カプコン・インタラクティブ、INC.」にて開発を行っています。

Q. iPhone 向けゲームでのアイテム課金について伺いたい。

A. 現状のスマートフォンや SNS 利用者の拡大を鑑みて、アイテム課金は必要不可欠な要素であると認識しています。当社にとっては、従来のコアユーザーに加え、新たなユーザー層を獲得できるという点でも、積極的に対応を検討してまいります。