

2012年3月期第2四半期 決算説明会 質疑応答概要
(2011年10月28日)

- Q. 『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』の発売時期を変更した理由を伺いたい。
- A. タイトルの発売時期については市場環境などを総合的に勘案し、最適なタイミングを常に検討しており、その中で、変更を決定いたしました。
- Q. 第4四半期に複数の大型タイトルを投入する予定だが、自社タイトル同士での競合についてどのように考えているか。
- A. 当然のことながら、自社タイトル間での競合が発生しないよう、マーケットの状況等も精査しながら適切なタイミングでの投入を検討してまいります。
- Q. 『モンスターハンター3(トライ)G』の海外展開について伺いたい。
- A. 海外での展開に関する方針は、シリーズを通して変わっていません。前作『モンスターハンター3(トライ)』は海外でも展開していますので、今後検討してまいります。現時点では未定です。
- Q. 『モンスターハンター3(トライ)G』のプラットフォームをニンテンドー3DSとした理由を伺いたい。
- A. 拡大した「モンスターハンター」シリーズのユーザー層に対し、新たな表現やゲーム性、楽しさを提供できる可能性を感じたことに加え、従来のシリーズユーザーおよび既存の携帯ゲーム機ユーザーも含めた幅広い顧客層への訴求を目指して、ニンテンドー3DSでの発売を決定いたしました。
- Q. 『モンスターハンター3(トライ)G』および『モンスターハンター4(仮称)』の開発体制について伺いたい。
- A. 当社は、基本的に内作での開発を推進しています。ただし、当社の開発体制として内作および外注でのハイブリッド形式による効率化を図っていますので、場合によっては部分的に外部委託するケースもあります。個別タイトルの開発体制についてはお伝えできませんので、ご了承ください。
- Q. 携帯電話の通信モデルの変更などにより、今後ソーシャルゲーム事業の戦略を再検討する可能性はあるか。
- A. 当社としてはまず、ソーシャルゲームのノウハウ蓄積および事業の拡大を最優先と考えていますが、市場環境の変化には迅速に対応してまいります。

Q . セグメントごとの開発人員の割合を伺いたい。

A . 2011 年 9 月末の割合は、開発社員約 1,400 名中、コンシューマ用ゲームソフト開発に約 1,000 名、オンライン開発に約 170 名、モバイル開発に約 100 名、アミューズメント機器開発に約 130 名が従事しています。

Q . ビーラインの新作ソーシャルゲーム『Snoopy's Street Fair』の目標を伺いたい。

A . 『スマーフ・ピレッジ』の実績を上回ることを目指しています。

Q . カプコンの 2013 年 3 月期におけるパッケージソフトの見通しを伺いたい。

A . 具体的なタイトルラインナップは申しあげられませんが、海外開発会社との提携体制も順調に進行しており、2013 年 3 月期にはその成果がご確認いただけるタイトルの発売も可能だと考えています。

Q . 『モンスターハンター3 (トライ) G』の目標販売数に対する自信を伺いたい。

A . ゲーム内容など良い評価をいただいております、目標の達成は十分可能と考えています。

Q . ソーシャルゲームを含むモバイルコンテンツ事業の今後の展開について、国内外の成長割合を伺いたい。

A . 国内外ともに、各々の市場に向けたコンテンツの提供を強化してまいります。現状は海外の割合が大きいですが、今期は、GREE 向け『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』の登録会員数が 100 万人を突破するなど、国内ソーシャル市場におけるカプコンブランドの体制の強化は着実に進行しています。この体制を盤石のものとするため、来期からは国内向けソーシャルゲームにおいても積極的にタイトルを投入していきます。