

**2014 年 3 月期通期業績修正カンファレンスコール質疑応答概要**  
**(2014 年 3 月 31 日)**

Q. 特別損失 50 億円の内訳を伺いたい。

A. 主にモバイルコンテンツ事業および PC オンライン事業において、将来の回収可能性を総合的に検討し、開発・運営中のタイトルに係る仕掛品を厳格に評価したことに伴う損失であり、割合としてはモバイルコンテンツが PC オンラインを上回っています。

Q. 今回の修正に伴い、スマートフォン市場についての見通しに変化はあるのか。

A. スマートフォン市場は引き続きグローバルで成長しているという見方に変化はありません。ただし、家庭用ゲームのユーザーと比べて一回のゲームプレイ時間や課金に対する考えの違いなど、改めてユーザーの特性を的確に理解し直すことが重要であると認識しています。

Q. スマートフォン向けネイティブアプリの開発費について伺いたい。

A. タイトル毎に異なるため一概には申しあげられませんが、基本的に 1 タイトルあたりの開発費はさほど大きくありません。しかし、家庭用ゲームを踏襲した場合、従来のアプリに比べて開発費が上昇する傾向にありました。

Q. 来期の連結業績予想の見通しおよびモバイルコンテンツの成長の可能性を伺いたい。

A. 来期計画のセグメント別詳細は現在策定中のため 5 月の決算発表にて申しあげますが、連結の営業利益については今期の見込みである 100 億円を基準として検討しています。

Q. デジタルコンテンツ事業の売上の内訳を伺いたい。

A. 2014 年 3 月期のデジタルコンテンツ事業の売上高は 650 億円の見込みですが、そのうち DLC を含むコンシューマで 525 億円、モバイルコンテンツ 65 億円、PC その他で 60 億円となる見込みです。

Q. 今回の構造改革により、今後のモバイルコンテンツ戦略に変化はあるのか。

A. 従来通り、開発スピードの向上およびヒット確度の向上を目指します。

Q. 今回の修正に伴い、来期の開発投資額のスタンスに変更はあるのか。

A. 従来から大幅な変更はありません。来期においても引き続き内製比率の向上による効率化を図ります。

Q. デジタルコンテンツ事業の今期営業利益が計画比で大きく低下する理由を伺いたい。

A. 主に、利益率の高いモバイルコンテンツおよび PC オンラインタイトルの計画未達によるものです。

Q. 『モンスターハンター フロンティア G』の未達理由を伺いたい。

A. 対応プラットフォームの増加によるユーザー拡大が図れず計画を下回ったことが主な要因であると分析しています。

Q. モバイルコンテンツにおいてヒットの確度を上げる施策を教えてください。

A. 家庭用ゲームとのユーザー特性の違いを把握してターゲットとなるユーザーに合ったサービスを企画し、ユーザーの意見を確実に反映したうえで継続的に惹きつけるための「運営力」が今後の重要なポイントであると認識しています。

Q. モバイルコンテンツでのガチャ規制に対してリスクはあるのか。

A. 現在、当社のタイトルでは過度な課金システムは用いていないため、特に問題が発生するリスクは無いと考えています。