

2008年3月期 中間決算説明会 代表取締役社長 辻本 春弘 説明要旨

2008年3月期 決算短信補足資料：概況

- 先程会長のご説明もあったとおり、7月1日付で代表取締役社長 COO に就任いたしました辻本でございます。今回の中間決算説明会から事業および戦略については私から皆様にご説明させていただきますので宜しくお願いします。

P.3-8 コンシューマ用ゲームソフト事業

- それでは最初に、コンシューマ用ゲームソフト事業における上期の概況についてご説明をさせていただきます。上期につきましては、大型商品が無かったわけですが、販売本数については総じて堅調に推移をしまして、好業績を収めさせていただきました。先程からのご説明にあるように、「逆転裁判」シリーズが国内市場におきまして、100万本を出荷達成させていただきました。
- 内容としましては、シリーズ最新作の「逆転裁判4」を発売しまして50万本強を販売させていただきました。「逆転裁判 蘇る逆転」、「逆転裁判2」、「逆転裁判3」、など過去の商品を廉価版にしまして販売いたしましたところ、好調に推移をいたしました。「逆転裁判」はニンテンドーDS（NDS）ハードにおいて、当社の新しい主力のフランチャイズタイトルに成長しました。またNDSの特有のライトユーザー、女性層に訴求しまして、新たな顧客の開拓をすることが成功いたしました。
- 続きまして「バイオハザード4 Wii edition」ですが、こちらは全世界において100万本の出荷を達成することができました。国内のサードパーティのWii向けタイトルとしては初のミリオンセールスとなっております。「バイオハザード4」につきましては、皆様ご存知の通りゲームキューブ、プレイステーション2、PCなど、過去ハードに色々対応してまいりまして、今回Wiiのゲーム性を活かす形で開発をおこなって、新しいハードでの魅力を追加することによって、このような数字を達成することができました。
- 先般東京ゲームショウで行われました日本ゲーム大賞2007では、メーカー最多7タイトルを受賞することができました。「モンスターハンターポータブル 2nd」につきましては、栄えある年間作品部門の大賞を受賞いたしました。「大神」、「ロスト プラネット」については最優秀賞、また海外で高い評価をいただきました「デッドライジング」についてはグローバル賞をいただきました。今後発売される期待のタイトルということで、Future部門がございまして、その中には「デビルメイクライ4」、「戦国BASARA2 英雄外伝」、「宝島Z」の3タイトルが選ばれました。
- PCハードでは、この7月5日から正式サービスを開始しました「モンスターハンターフロンティア」が展開されております。概ね好調に推移しておりまして、「モンスターハンターフロンティア」で初のカプコン主体のオンラインゲームとして経験値を高めまして、「モンスターハンターフロンティア」に引き続き新たなタイトルも開発をしております。
- 続いて上期の主要タイトルについての実績の報告でございます。「バイオハザード4 Wii edition」につきましては、グローバルで出荷約100万本の数字を達成させていただきました。「逆転裁判4」

につきましても、国内におきまして 50 万本の数字を達成しております。また「モンスターハンターポータブル 2nd」PSP でございますが、海外についてはこの上期に発売させていただきまして、国内については引き続きリピートが好調で、グローバルで約 50 万本の出荷を達成しております。また、PC ハードにつきましては、「ロスト プラネット」を展開しまして、ワールドワイドで 30 万強の販売を達成しております。

- 続きまして、上期におけるコンシューマ用ゲームソフト事業の推移についてご説明させていただきます。先程から説明させていただいているとおり、上期販売したタイトルが順調に推移した結果もありまして、計画を上回った数字になっております。売上で 163 億 2300 万円、前年に対しての増加額として 5 億 8800 万、営業利益 17.5%、前年に対しての増加率が 3.1%となっております。ワールドワイドの販売タイトル数については 50 タイトルとなっております。内、自社タイトルが 19 タイトル、他社様のタイトルが 31 タイトルでトータル 50 タイトルとなっております。販売総数量としましては、約 600 万本を販売しております。その内訳の中に他社様のタイトルとして約 100 万本、ならびに過去の商品のカタログ商品、ならびに廉価版として 200 万本強を販売しております。
- 続いて下期の状況についてご説明させていただきます。下期も引き続き海外戦略、およびマルチプラットフォーム戦略を強化し、一層の成果を上げていきます。マルチプラットフォームの強化としましては、もう既に発表させていただいているとおり「デビル メイ クライ」につきましては最新作を Xbox 360、PS3、PC に販売を決定しております。また「ロスト プラネット」については、もう既に Xbox 360、PC で発売をしておりますが、今期中に更に PS3 を投入していくことも決定しております。また「モンスターハンター」シリーズについては、PSP ハード向けに、シリーズ最新作の「モンスターハンターポータブル 2nd G」の投入を発表しております。またコンソール機のシリーズタイトルとしまして、「モンスターハンター 3(トライ)」には Wii 向けに発売決定のアナウンスもさせていただいております。
- 海外戦略につきましては、海外のプライベートショーでプレゼンスの強化をおこなっております。皆さんご存知のとおり、E3 ショーの状況が大きく変化しましたので、海外向けのタイトルのプレゼンス向上作として、自社のプライベートショーの Gamers' Day を強化し欧米にて開催いたしました。米国は 4 月、欧州については 10 月に開催しております。先程の 10 月の英国での Gamers' Day にて発表したタイトルの一例としまして、「トップシークレット」₁、海外名では「Bionic Commando」を PS3、360、PC 向けに発表をおこなっております。また、対応機種については未定ではございますが、海外で開発をおこなっています「Dark Void」₁、ならびに当社の重要なフランチャイズであります「Street Fighter」の新作、「Street Fighter IV」を、対応機種は未定でございますが、制作の発表をおこなっております。また、マルチプラットフォーム展開の強化として「ロスト プラネット」の PS3 版、「大神」を Wii のハードで展開ということも発表させていただきました。
- 下期商品の一部について計画数字をご説明させていただきます。「デビル メイ クライ 4」₁、グローバルにて発売を決定しております。今期中に 180 万本を計画しております。また映像にはございませんでしたが、「モンスターハンターポータブル 2nd G」については、3 月発売で期中目標設定としては日本で 50 万本、また「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」につきましては、グロ

ーバルで期中 62 万本を計画しております。

- 続いて、通期の数字のご説明をさせていただきます。コンシューマ用ゲームソフト事業につきましては、好調な上期に実績を織り込み、通期の計画を上方修正させていただきました。売上としましては、453 億、前年の増減額として 14 億 8700 万増、営業利益 18.3%ということで数字を修正しております。通期におけるタイトル数としましては、113 タイトル、内、自社タイトルは 52 タイトル、他社様の商品といたしまして 61 タイトルを展開していきます。グローバルの販売数量としましては、1,350 万本、前年に対して 130 万本のアップとなっております。内訳としましては、この中に他社様の商品として約 150 万本、カタログ・廉価版で 400 万本を見込んでおります。以上でコンシューマ用ゲームソフト事業についてのご説明を終わらせていただきます。

P.9-10 アミューズメント施設運営事業

- 続きまして、アミューズメント施設運営事業の上期状況についてご説明させていただきます。上期既存店については残念ながら業績が苦戦しておりまして、計画を下回った状況となっております。主な概況としましては、既存店の売上が対前年比 88%の推移で終わっております。第 1 クォータで 90%、第 2 クォータがまた悪くなりまして 87%となっております。主な要因としましては、やはりユーザー様が同じ層となっているということもありまして、コンシューマの好調で、アーケードの方に反動がきているというところがあります。また天候不順、ならびに主力ジャンルでありますプライズジャンルの不調、また競合店の激化というところが要因となっております。これによりまして、上期の数字としましては、売上で 63 億 7500 万、前年に対して約 1 億円の減、営業利益については 10.7%、前年に対して 6.9%の減ということになっております。前年が既存店売上の 99%に対して、今年度 88%ということで弱含みに推移しております。また今期の出店の状況ですが、上期については既に 2 店舗出店しておりまして、通期につきましては 8 店舗の新規出店、ならびに退店も 3 店舗予定し、合計 38 店舗の計画としております。
- 続きまして下期の状況についてご説明させていただきます。上期の厳しい業績を鑑み、通期については下方修正をさせていただきました。出店の戦略としましては、今までどおりと考えておりまして、特に改正まちづくり三法施行前で、良好なロケーションの確保を急ごうということで大型複合商業施設内への出店を進めてまいります。またロードサイド店につきましても有力な立地における出店を加速していきます。スクラップ&ビルドを徹底しまして、収益の確保をおこなってまいります。下期については、既存店の売上につきましては前年比の急回復は見込めない一方で、昨年第 4 クォータ以降の落ち込みが拡大した分の反動を織り込み、通期で既存店については 94%に修正させていただいております。下期には 6 店舗の出店、もう既に 10 月に 3 店舗の開店をおこなっており、新店効果を狙ってまいりたいと考えております。通期につきましては、売上 144 億、営業率 9%、既存店は 94%を見込んでおります。

P.11-13 業務用機器販売事業

- 続きまして、業務用販売機器事業の上期状況についてご説明させていただきます。上期につきましては真に残念ではございますが、主力のメダルゲーム機、プライズゲーム共に計画を大きく下回る厳しい決算となっております。上期は従来リピート中心に展開を考えておりましたが、総じて販売が振るわず、経費先行となり、事業としては赤字になりました。主力商品でありますリピートのタイトルですが、「ドンキーコング バナナキングダム」については 33 台、この件については後ほどご説明しますが、事故がございまして、以降販売を中止しております。またプライズゲーム機については 101 台ということで、プライズゲームのジャンルの低迷の煽りを受けて、このような形で終わっております。上期の数字につきましては、売上が 13 億 5300 万、営業利益率については-71.8%ということで赤字になっております。
- 続きまして、上期に発生しましたメダルゲーム機での事故についてご説明させていただきます。事故をうけて、現在事業改革を推進中でございます。事故の内容につきましては、「ドンキーコング バナナキングダム」が発火事故をおこしたものです。事故当日、ただちに出荷済みの全 289 台を各店舗様に連絡をさせていただきまして、通電停止依頼をおこない、再発防止をいたしました。事故の 9 日後に原因を特定して、不良部材の交換を行いました。また業界誌を通じて本事故のお詫び広告の掲載をおこなっております。事故の原因としましては、外部業者から納入された部材の不良が主要因と判明しております。事故の修理対応費用は納入先と現在、調整を進めております。取引先様、オペレーター様についての対応についてはほぼ円満に終了していますが、残念なことに一部の方については引き続き調整をおこなっております。
- これを受けまして、業務用機器販売事業の改革をおこないました。事故機を出した開発体制を見直し、品質の向上策を策定しました。筐体品質管理部を新設し、実機検証期間の拡大、第三者認証機関での S マーク認証の取得をおこないます。また製品化までに 5 回の定点レビューをおこなうチェック機能も制度化しました。開発情報の共有化を徹底し、仕様・部材決定の基準、明確にすることにより技術レベルの向上もすすめます。ゲームの面白さに安住せず、高品質で安定した製品を市場に供給することで今後はアミューズメント機器市場での信頼回復に努めてまいります。
- 続きまして、下期についてのご説明をさせていただきます。下期には当社の主力商品のシリーズ、バンダイナムコゲームス様とのコラボレーション商品であります「機動戦士ガンダム」の最新作、「ガンダム VS.ガンダム」を投入します。7,000 台を計画しております。通期の計画に関しては、上期での計画の未達や、上期で低調であったリピート販売のトレンドが下期にも継続する可能性が高いため、リスクを織り込みまして通期につきましては、計画を修正いたしました。売上につきましては、64 億、前年に対して 16 億 2100 万の減少、営業利益 12.5%に見直しております。

P.14-15 コンテンツエキスパンション事業

- 続きまして、コンテンツエキスパンション事業の上期の状況についてご説明させていただきます。上期につきましては、P&S 事業、モバイルコンテンツ事業共に計画通りに進捗しております。P&S 事業につきましては、上期、主力商品でございます「デビル メイ クライ 3」のパチスロ機を販売しまして、計画通りに推移しております。また、それ以外に 2 製品、合計 3 製品を上期に販売させていただきました。また、モバイルコンテンツ事業につきましては、国内で家庭用携帯機での「逆転裁判」シリーズのNDS のヒットもあり、これに連動して、モバイルコンテンツにつきましても引き続き好調に推移しております。一方、海外ではキャリア側トラブルがございまして、タイトルが期ズレをおこしまして、弱含みに推移しております。それらを総合しまして上期コンテンツエキスパンション事業については、売上が 56 億 4400 万、前年に対して 43 億 1100 万増加、営業利益率については 33%、増加率 27.6%で終了しております。
- 続いて下期についてご説明させていただきます。現時点では、業績に大きく変動する要因がなく、通期予想は据え置いております。P&S 事業については、今期については上期偏重でありましたので、下期は引き続き予定される商品を見込んでおります。下期については 2 製品の販売を予定しております。また、モバイルコンテンツ事業については、この下期には au 向け W54S、ソニーエリクソン社製の「バイオハザード 4 モバイルエディション」、3D のタイトルをプリインストールにて販売をおこないます。アメリカについては、カジュアルゲーム「Are You Smarter Than a 5th Grader?」というタイトルを投入してまいります。通期につきましては、先程申し上げたとおり据え置いておまして、売上で 89 億、前年比で約 18 億増加、営業利益率で 28.1%、前年比で 5.2%増加となっております。

P.16 2008 年 3 月期 業績予想

- 続いて年間のトータルのご説明をさせていただきます。先程から各事業部門のご説明をいたしましたが、通期予想はこのような要因を持ちまして据置きとさせていただきます。コンシューマ用ゲームソフト事業については上期好調に推移しましたので、営業利益を 18 億円の増加としておりますが、残念なことながら、アミューズメント施設事業につきましては、既存店弱含みのトレンドのリスクを想定いたしまして、営業利益で 11 億円の減少、また業務用機器販売事業の上期の損失及びリピートの弱さを、リスクを想定いたしまして、7 億円の減少というところで、トータルですが、通期を見通しとしまして売上で 780 億、営業利益 100 億、経常利益 110 億、当期純利益 62 億ということで、通期の目標設定として今後達成すべく、がんばっていく所存でございます。以上で事業部門についてのご説明を終わらせていただきます。ありがとうございました。

以上で 2008 年 3 月期中間決算の詳細の説明を終わらせていただきます。