

**2010年3月期第2四半期決算説明会**  
**代表取締役社長 辻本春弘 説明要旨**  
**(2009年10月30日)**

**2010年3月期第2四半期 事業戦略資料: 概況**

2010年3月期上半期における各事業の状況および下期計画についてご説明させていただきます。

**P.3-8 コンシューマ用ゲームソフト事業**

まず、コンシューマ用ゲームソフト事業の上期実績です。

上期の業績は収益の高いリピート販売や大型タイトルのヒットにより好調に推移いたしました。

要因の1つとして、昨今の当社看板タイトルである「モンスターハンター」シリーズのマルチプラットフォーム展開が成功したことが挙げられます。新作『モンスターハンター3(トライ)』は若干計画を下回っているものの、サードパーティのWii向けタイトルでは初のミリオンを達成いたしました。また、昨年発売した『モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best』が累計で100万本を達成するなど、異例のロングランヒットを記録しています。加えて、PCオンラインゲームにおいても『モンスターハンター フロンティア オンライン』が安定的な会員数を維持し、収益の拡大を続けています。

また、先日の東京ゲームショウ2009にて開催された『日本ゲーム大賞2009』では経済産業大臣賞を『モンスターハンター開発チーム』が受賞したのをはじめ、『バイオハザード5』が優秀賞、『モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best』が特別賞をそれぞれ受賞し、フューチャー部門では『ロスト プラネット 2』、『ゴーストトリック』の2タイトルが受賞するなど、当社タイトルへ非常に大きな期待をいただいていると実感しています。

また、当社の重要な戦略である「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略に基づいた水平展開モデルの拡張も進めています。「逆転裁判」シリーズでは、宝塚歌劇団様による舞台の2作目である『逆転裁判2 蘇る真実、再び...』の公演が8月に行われ、好評裡に終了しました。加えて、「戦国BASARA」シリーズでは4月にテレビアニメ化、7月には舞台化、10月には宮城県知事選挙の啓発キャラクターとして採用していただくなど、両シリーズともゲーム以外の部分でブランド価値の向上を実現しています。

上期の販売実績については、「モンスターハンター」や「バイオハザード」等の主力シリーズタイトルが着実にヒットいたしました。

『モンスターハンター3(トライ)』は国内で110万本を出荷しましたが、年末・年始に向けて引き続き販売拡大へ向けて推進してまいります。また、『モンスターハンターポータブル 2nd G』は国内ではベスト版のリポートが引き続き好調に推移しておりますが、北米・欧州では6月末の発売以降当初計画を若干下回る状況です。ただし、欧米でのハードの状況を勘案すると、比較的好調であると認識しています。

また、前期末に発売した『バイオハザード5』も継続的に受注をいただいております。今期中で75万本を出荷したことに加え、7月に発売したPC版は主に欧州で好調に推移しています。

一方で、『バイオニック コマンドー』につきましては計画を下回り、苦戦を強いられました。当社の海外戦略の1つである、海外デベロッパーとの提携によって開発を進めてまいりましたが、海外開発管理の難しさを実感しております。こうした経験を踏まえて、次なる海外タイトルへの教訓として活かしてまいりたいと考えています。

中型タイトルでは『逆転検事』を含めた「逆転裁判」シリーズが50万本、『戦国BASARA バトルヒーローズが』20万本、『ストリートファイター』のリポートが25万本を販売しました。

上期の業績についてご説明いたします。

大型タイトルの収益貢献およびリポート商品の販売によって利益率が改善され、市場の縮小傾向にも関わらず、売上高・営業利益・営業利益率ともに前年を上回りました。

販売タイトル数の減少は、ディストリビューションタイトルの減少によるものです。

また、地域別では日本で前期比60万本が増加しておりますが、これは『モンスターハンターG』、『逆転検事』、『戦国BASARA バトルヒーローズ』等の貢献によるものです。

北米では『バイオハザード5』、『バイオニック コマンドー』、『Monster Hunter Freedom Unite』の販売によって70万本の増加となり、欧州では北米の要因に加え、PC版『バイオハザード5』の出荷が好調に推移したため、前期比で120万本の増加となりました。

引き続き、下期戦略についてご説明いたします。

下期は主要な大型タイトルを順次発売し、海外市場でのシェア拡大およびネットワークを通じた販売本数の最大化を目指します。『ロスト プラネット 2』、『Dark Void』、『バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ』等の海外市場を重視したタイトルラインナップを編成し、海外での販売本数比率は75%となる計画です。

また、オンラインゲームの展開も世界規模で強化いたします。『モンスターハンター フロンティア オンライン』について、日本ではバージョンアップによる会員数および収益の拡大を進め、海外では韓国に続き、台湾での運営開始を予定しています。アジア地域での「モンスターハンター」ブランドは、オンラインゲームとしての浸透を図りたいと考えています。

続いてオンラインプレイに対応したタイトルでは『モンスターハンター3(トライ)』および『ロスト プラネット 2』を主力に展開いたします。『モンスターハンター3(トライ)』のオンラインプレイユーザー数は計画を上回って好調に推移しており、また『ロスト プラネット 2』については最大16人での同時プレイが可能となる予定です。

また、販売機会の最大化のため、デジタルディストリビューションへの対応も進めています。上期にダウンロード販売を開始した『Marvel VS . Capcom 2』は50万ダウンロードを記録しており、また海外では『Fate/unlimited codes』なども継続的に配信してまいります。

さらに、前期末に発売した『バイオハザード 5』、『ストリートファイター 』と同様、PSN、XLAを通じた追加コンテンツの配信による収益拡大にも注力し、下期に予定している各種タイトルについても、追加コンテンツの配信によりリピート販売に繋がりたいと考えています。

続きまして、下期の主要タイトル販売計画についてご説明いたします。

『ロスト プラネット 2』については、体験版のダウンロード数が250万回を突破するなどの高評価を鑑み、計画本数を370万本としました。

一方、『Dark Void』については完全新作であることに加え、海外のデベロッパーとの協力体制、第4四半期における他社競合などを勘案し、130万本に修正いたしました。

その他、『ストリートファイター 』の続編である『スーパーストリートファイター 』は110万本、『バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ』は80万本、『バイオハザード 5 Alternative Edition』については計画外ですが、『バイオハザード 5』との併売を通じて、ともに販売拡大を行ってまいります。

続いてセグメントの通期計画についてご説明いたします。

好調なオンライン事業、および下期の販売タイトル計画を見直すことにより、通期計画を上方修正いたしました。期初計画より、売上高で64億円、営業利益で23億円の増加となります。これは『ロスト プラネット 2』の計画本数を修正したこと、および上期の好業績を織り込んだ結果となります。

販売タイトル数は前期に対して 16 タイトル減少する見込みです。これは、現時点で確定しているディストリビューションタイトルのみを計上しているため、期中で変動する可能性がございます。

地域別のタイトル数計画は、日本では期初計画に対して 60 万本の増加となります。これは『モンスターハンターポータブル 2nd G』などの上ぶれを織り込んだためであり、米国・欧州については『ロスト プラネット 2』の増加分で各 20 万本を追加しています。

日本の本数が前期比で減少しておりますが、前期は『モンスターハンターポータブル 2nd G』が大きく貢献したことに加え、『バイオハザード 5』などの大型タイトルが発売されましたので、この反動減となります。

また、廉価版についても期初計画に対して 100 万本増加しています。これは「Grand Theft Auto」シリーズ、「戦国 BASARA」シリーズのリピーター販売が増加していること等によります。

#### **P.9-10 アミューズメント施設運営事業**

続いてアミューズメント施設運営事業についてご説明いたします。

上期は経済状況も依然として芳しくなく、加えて業界全体に人気機種不在により、非常に厳しい市況となりました。当事業の売上高についても、客数の減少が留まらず減収となりましたが、昨年からの実施しているリストラおよび構造改革により、黒字を確保しました。

既存店の売上高は期初計画の 93%に対して 86%と計画を下回っています。

また、上期の業績について、売上高は期初計画に対して未達でしたが、利益は計画を上回り、前期と同様減収増益となりました。

期中の出退店はなく、店舗数は計画通り全 40 店舗となっています。

下期もこれまでと同様、厳しい状況が続くと認識しています。さらにハードの値下げ等によりコンシューマ用ゲームソフト市場にユーザーを引きこまれる可能性も勘案し、通期計画を下方修正いたしました。

下期施策としましては、引き続き徹底したコスト削減を図るため、設備投資の精査、または配置人員の見直しによる人件費の抑制、不採算店舗のリストラを実施してまいります。

また、自社筐体である『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』を優先的に投入することにより、競合店との差別化を図ります。

既存店の売上高は当初前期比 93%を計画しておりましたが、上期の状況を鑑み 87%に修正しました。

通期計画につきまして、売上高は期初計画に対して 10 億円の減少、営業利益は上期の上ぶれを織り込み 1 億円の増加としています。引き続き、利益の確保に努めてまいります。

#### **P.11-12 業務用機器販売事業**

続いて業務用機器販売事業の状況についてご説明させていただきます。

上期はアミューズメント施設運営事業同様、当事業でも苦戦を強いられております。期中では新規機種の発売がなく、固定費先行により計画通りの赤字を計上いたしました。社内では開発および営業人員の業務配置を見直しており、上期は営業部門の組織改編を行いました。機器の販売実績については、リピート商品で 170 台を販売いたしました。これにより売上高・営業利益ともにほぼ期初計画通りの進捗となっています。前期に対して大幅な減収減益となりますが、昨年はビデオゲーム機『ストリートファイター』の発売があったことによるものです。

下期については、市況の悪化に伴う需要の減少により『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』の販売台数を見直した結果、通期計画を下方修正いたしました。また、株式会社バンダイナムコゲームス社様との業務提携によって『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』の販売拡大に努めてまいります。さらに、販売のみに留まらず、開発における両社資源の最大有効活用化を目指すべく、協議を続けてまいります。当社においては営業部門の改革にとどまらず、業務用機器開発事業とアミューズメント施設運営事業の一体化を検討しており、今下期中に実行したいと考えています。販売計画については、下期発売予定の新規メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』を含め、通期で合計 280 台の販売を計画しています。

通期計画は、期初計画に対して売上高で 18 億円、営業利益は 9 億円の減少を見込んでいます。前期比で大幅な減収減益となりますが、ビデオゲーム機の販売がないことが主な要因です。

#### **P.13-14 コンテンツエクспанション事業**

続きましてコンテンツエクспанション事業についてご説明いたします。

P&S 事業において、自社筐体の 2 号機『ヴァンパイア』を発売するも計画未達、販売実績は 1,100 台となりました。この結果、P&S 事業が全体の業績を押し下げ、営業赤字を計上しています。モバイルコンテンツ事業においては、国内での『逆転裁判 4』等の配信により、ほぼ計画通り推移しております。

また、「マルチプラットフォーム」戦略の一環として、iPhone 向けに当社の人気シリーズである『バイオハザード ディジェネレーション』、『バイオハザード 4』等を配信し、既存ブランドの効率的な水平展開を行っています。

上期の業績については、P&S 事業での販売不振に伴い、売上高および営業利益ともに計画未達となりました。前期比で営業利益が減少した要因は、前期は P&S 事業にて『バイオハザード』の受託開発を行っていたためです。

下期は P&S 事業でタイトルラインナップの見直しを行い、新機発売を 1 機種に絞り込み、まず販売計画の達成に努めてまいります。

また、販売体制における現状の問題点を改善すべく、大手販売会社様との業務提携を検討しています。この提携により販売体制、および商品クオリティ面の強化を図ってまいります。

加えて、グループ会社であるエンターライズ社の開発部門をカプコン側へ統合し、一体化した機種開発を行うことで、ノウハウの融合および開発能力の向上を進めてまいります。

更に、受託タイトルの開発を再開し、収益リスクのヘッジに努めます。下期は受託筐体 1 機種の販売を予定しています。

モバイルコンテンツ事業では、国内外キャリアへ向けて引き続き当社のコンテンツの有効利用とカジュアルタイトルの開発を行い、「モンスターハンター」や「逆転裁判」、「Are You Smarter Than A 5th Grader?」等のタイトルを展開いたします。

また、引き続き新型端末においても迅速な対応で早期に開発ノウハウを蓄積するため、「魔界村」等の新作を iPhone へ向けて展開する予定です。

通期業績計画について、P&S 事業における上期の業績不振を鑑み、計画を下方修正いたしました。期初計画に対して売上高で 37 億円の減少、営業利益については 14 億円の減少となる下方修正をいたしました。前期比で増収増益となるのは、P&S 事業において前期より筐体販売数が増加することによるものです。

### **P.15 2010 年 3 月期業績予想**

2010 年 3 月期の業績について、コンシューマ用ゲームソフト事業およびアミューズメント施設運営事業で営業利益が改善する見込みですが、その他の事業が相殺するため、通期計画は据え置きとしています。売上高 950 億円、営業利益 155 億円、経常利益 147 億円、当期純利益 85 億円、一株当たり予想当期純利益 139 円 31 銭、配当は中間 15 円、期末 20 円、年間 35 円を予定しております。

下期は各地域でハードの値下げが追い風となりますが、他社タイトルとの競合が激化している状況です。当社としても、全社を挙げて計画達成のため邁進していく所存でございますので、引き続きよろしく願いいたします。

以上をもちまして、2010 年 3 月期第 2 四半期決算の説明を終わらせていただきます。