

## 2010 年 3 月期第 3 四半期カンファレンスコール質疑応答概要 (2010 年 2 月 1 日)

Q.

コンシューマ用ゲームソフト事業の第 4 四半期(3 カ月間)において、販売本数の計画が多い印象を受けたが、達成は可能なのか。

A.

第 4 四半期発売の新作タイトルに加え、中小型およびリピート作品の堅調な販売を見込んでおり、最終的に同事業の通期計画の達成を目指します。

Q.

来期のコンシューマ用ゲームソフトの発売時期は四半期に分散するということだが、上期偏重ではないか。

A.

現時点で公表しているタイトルのみであれば上期偏重のように見えますが、その他の新作は今後随時発表してまいりますので、全てのタイトルを加味すれば発売時期は平準化され则认为しています。

Q.

今後のプラットフォーム戦略について教えてほしい。

A.

マルチプラットフォーム対応という考え方に変更はございません。タイトルごとに、ゲームの特性を最も活かせるプラットフォームを選択してまいります。

Q.

『モンスターハンターフロンティア オンライン』は MT フレームワークを通じて Xbox 360 へ展開するのか。

A.

MT フレームワークは使用していません。『モンスターハンターフロンティア オンライン』はオンラインプレイ専用タイトルのため、Xbox 360 の充実したオンライン機能などを勘案した結果、同機種への展開を決定しました。

Q.

SNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）ゲームの可能性、およびカプコンとしての今後の対応を伺いたい。

A.

国内外ともに拡大している分野であり、当社としても今後対応の必要性はあると感じていますが、現時点で詳細は未定です。

Q.

家庭用ゲームにおける 3D 対応への方針を伺いたい。

A.

技術的に 3D への対応は可能であり、一部で研究を進める準備はありますが、ゲームへの実装については戦略的に判断してまいります。

Q.

パチスロ機『ビューティフル・ジョー』の受注状況を教えてほしい。

A.

現在受注活動を進めておりますので、詳細は差し控えさせていただきます。営業体制およびマーケティング改革の奏功もあり、前作に比べて改善する見込みです。

Q.

ホール側では、知名度の高い有力な筐体を精査して購入する傾向がみられるが、今後のパチスロ自社筐体のブランド戦略を伺いたい。

A.

現在の市況の厳しさは認識しており、事業再構築の一環としてタイトルラインナップ見直しを行っています。今後は知名度の高いタイトルを中心に開発を進めてまいります。

Q.

P&S 事業の来期計画を教えてほしい。

A.

来期は受託機種数を増加することで収益の安定化を目指すとともに、自社ブランド筐体も数タイトルの販売を予定しており、黒字化を見込んでいます。また、今期実施した部材等の評価減も収益の改善に寄与すると思われます。業績予想については詳細が決まり次第、改めてご報告させていただきます。

Q.

コンテンツエクспанション事業において第4四半期(3ヶ月間)の業績が好転する根拠を教えてください。

A.

主にP&S事業の貢献によるものです。新規機種『ビューティフル・ジョー』の発売に加え、受託機種『新鬼武者』の販売も控え、収益は改善する見込みです。

また、モバイルコンテンツ事業はiPhone等の新端末向けに継続的に新作を投入しており、期初計画に対する大きな変動はございません。両事業を併せて、通期計画の達成は可能であると考えています。

Q.

現在iPhone/iPod Touch向けに配信している主要タイトルおよび売上規模、ダウンロード数を教えてください。

A.

『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』、『逆転裁判-蘇る逆転-』、『魔界村騎士列伝』等に加え、一部子会社主導のタイトルも海外向けに配信されています。なお、売上規模、ダウンロード数はお伝えしておりませんので、ご了承ください。

Q.

業務用機器販売事業の第4四半期(3ヶ月間)の計画において、収益性が悪化する理由を教えてください。

A.

第4四半期は新作の発売がなく既存商品のリピート販売のみとなるため、固定費の先行による営業損失となる見込みです。

以上