

2010 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
(2009 年 12 月 22 日)

Q.

コンシューマ用ゲームソフト事業における主要タイトルの発売延期は経営戦略上の決断なのか。開発都合によるものではないのか。

A.

経営戦略上の決断です。現在は経営側と開発側が一体となり様々な決断を下しますので、開発側の一方的な都合のみでタイトルの発売時期を決定することはありません。

Q.

同業他社は様々な人員整理を行っているが、カプコンの方向性を伺いたい。

A.

既に一部の事業では組織の再編を行っています。一方で、主にコンシューマ用ゲームソフトの開発部門においては、今後の成長を見据えた若い人材を中心に採用を続けており、結果として全体の従業員数は増加傾向にあります。

Q.

P&S 事業におけるこれまでの問題点、改善点、および今後の施策について伺いたい。

A.

問題点は 1) 開発体制、2) 営業および販売力の 2 点であると認識しています。開発体制について、これまではエンターライズ社とカプコンの両社間で連携が上手く取れず、綿密な意思疎通が図れていませんでした。今後はエンターライズ社の開発スタッフをカプコンへ統合し、同一組織内へ集約することで効率的な開発体制を構築する予定です。また、商品の品質管理やプロセスの改良、ユーザーへのモニタリングなど、コンシューマ用ゲームソフト事業での実績を P&S 事業にも活用してまいります。さらに、営業体制においては、現状ホールへの販売力が弱く、独自の直販体制での継続は厳しいと判断した結果、大手販売代理店様との提携を模索し販売網の最大化を目指します。

Q.

延期タイトル以外のタイトルが計画未達になることで、更なる業績の下振れリスクはあるのか。

A.

今回の業績修正に伴い、『Dark Void』や旧作リピートの本数等についてリスクを織り込んでいますので、これ以上下振れする可能性は低いと考えています。

Q.

2011年3月期の業績予想に関して、売上高が2010年3月期より300億円増加する要因を教えてください。

A.

主な要因はコンシューマ用ゲームソフト事業の回復となる予定です。ただし、今期タイトルの発売延期により、当初2011年3月期に予定していた全てのタイトルを発売するとは限りません。持続的な成長を目指す上で、来期以降のタイトルラインナップを再度精査する必要があると考えています。また、オンラインゲーム事業の成長も、今後の業績に大きく貢献する見込みです。PCオンラインゲームおよび家庭用ゲームのネットワーク展開において、両者の垣根をより低くし強化していきたいと考えています。

Q.

特別損失約45億円の内訳を教えてください。

A.

詳細は開示しておりませんが、主な要因はP&S事業における部材評価損および開発中止損です。

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ください。

A.

現在受注活動を進めておりますので、詳細な数字はお伝えできません。ご了承ください。

Q.

現世代のハード機サイクルについて、今後の動向に関する考え方を伺いたい。

A.

今後ハード機の値下げが更に進めば、それに伴ってソフトの価格も徐々に低下すると思われます。次世代機が発売されれば、ソフト価格は再び上昇すると考えています。

Q.

海外開発会社との提携について、今後の改善策を伺いたい。

A.

『バイオニック コマンダー』での経験上、新作を海外の外注会社で制作することは困難であると判断しました。ただ、開発タイトル数を確保するためには海外の開発会社との協力は必要不可欠であり、提携自体は今後も継続する予定です。新作は主に国内の内作で開発し、海外ではある程度世界観やキャラクターが確立しているシリーズの続編やラインの一部を担当するなど、差別化を進めることを検討しています。

Q.

コンテンツエキスパンション事業の資産に対して、特別損失の額が大きすぎるのではないか。

A.

特別損失 45 億円の全てがコンテンツエキスパンション事業によるものではございません。ただ、P&S 事業において 1)これまでに購入した筐体製造用の部材を保守的に再評価したこと、2)複数のタイトルについて開発中止損を計上したこと、によって損失額は非常に大きなものとなりました。エンターライズ社を含めた開発体制の刷新を進めると同時に、知名度の低いタイトルの開発を中止し、今後はブランド力の高い大型タイトルに注力いたします。

来期以降はこれら構造改革に加え、受託開発との並行によって P&S 事業の再生に努めてまいります。

Q.

「持続的な成長維持」と「販売本数の最大化」の優先順位について考え方を聞かせていただきたい。各タイトルにとって最適な時期だと判断しても、業績を重視して発売時期を延期する可能性はあるのか。

A.

確かに両者は相反する考え方ですが、各タイトルによって発売時期の状況はそれぞれ異なります。ハードの動向、市場ニーズ、安定成長等を含め総合的に勘案し、企業として最適な時期を個々に検討してまいります。

Q.

来期の営業利益計画約 150 億円の前提となるコンシューマ用ゲームソフトの販売本数を教えてください。

A.

2010 年 3 月期当初計画の水準まで回復させる見込みです。ただし、市場環境は常に変化していきますので、現時点での予想は修正する可能性もございます。詳細は、来期計画が確定した後に改めてご報告させていただきます。

Q.

自己株式について、前回は設定額の半分程度しか取得していなかったが、今回は上限まで購入するのか。

A.

2009 年 8 月の自社株購入の際は設定した上限に達しませんでしたので、東証のガイドライン等を遵守しつつ、上限金額または株数まで購入できればと考えています。