

## 2011年3月期 決算説明会 質疑応答概要

Q. 新たな中期経営目標である「2015年3月期 オンラインコンテンツ売上高 300億円」に関してプラットフォーム別および地域別の内訳を教えてください。

A. 具体的な内訳はお話していませんので、ご了承ください。主な成長の要因は SNS ゲームやスマートフォン向けコンテンツの増加、および PC オンライン事業の地域拡大によるものです。

Q. モバイルコンテンツ事業計画について、2012年3月期の上期および下期の内訳を教えてください。

A. 上期と下期の内訳は開示していませんが、主力となる海外での SNS ゲームについては、下期に新規タイトルを配信する予定です。

Q. 2012年3月期のコンシューマ・オンラインゲーム事業計画が前期比で大幅な減収となる要因を伺いたい。

A. 前期は5本の大型タイトルが好調に推移したことにより、その反動による減収は避けられないと認識しています。また、パッケージゲームソフト市場は端境期に入り、次世代ゲーム機の発売に向けて踊り場の状況にあります。その中で、パッケージゲームソフトの単価の下落に加え、海外向け大型タイトルの為替の影響等も鑑み、やむを得ず減収の計画としています。

Q. オンラインコンテンツ売上高の計画に関して、営業利益および営業利益率を教えてください。

A. 営業利益および営業利益率は開示していませんのでご了承ください。これまでの実績においても、時期によって収益性は大きく変動してきました。特にオンライン事業はある程度の先行投資が必要であり、利益率が直線的に上がるわけではないことをご理解いただければと思います。

Q. 競合タイトルの発売状況によっては、『バイオハザード オペレーション ラクーンシティ』の発売時期を延期する可能性はあるのか。

A. 現時点ではありません。

Q. 「5年間での連結営業利益 750億円」という中期経営目標の策定にあたり、今期計画の121億円は最低ラインとなるのか。今後増益を続けることが可能なのか。

A. 当社を取り巻く市場環境の急激な変化に伴い、単年度で每期10%の成長を目指すことはハイリスクであると判断した結果、5年単位での計画策定に至りました。2009年10月から実施している構造改革の収穫は来期以降に現れると考えており、着実な成長を目指します。少なくとも、今期の業績予想がこの中期経営目標の足枷になることはないと考えています。

Q . 「モンスターハンター」シリーズの続編について、今後の方向性を教えてほしい。

A . 現時点でお話できる今後の主要タイトルは、先日 Captivate にて発表しているタイトルのみです。勿論この他にも様々なタイトルは準備していますが、営業戦略上の問題もあり、現時点ではこれ以上申しあげられません。ご了承ください。

Q . Android への対応について方針を伺いたい。

A . スマートフォンへの注力の一環として積極的に対応してまいりますが、モバイルコンテンツ開発は費用が先行して計上されるため、全ての機種向けに一気に開発すると収益性が悪化してまいります。加えて、Android 向けコンテンツは課金システムも数多く存在するため、開発費やユーザー数、採算性を勘案しつつ対応していく必要があると考えています。

Q . 海外で SNS ゲームが成功した要因は何か。

A . 当社では数年前から北米地域でのフリーミアムタイトルの開発に注目していました。同時に、急拡大する iPhone の普及と併せて、この分野での可能性を模索していましたので、先駆者的地位を獲得できたことが大きな要因だと感じています。また、独自のマーケティングツール「CRAM」を使用することでユーザー動向を細かく分析していることも成功の一因であると考えています。

Q . 2012 年 3 月期の P&S 事業における自社筐体の販売計画を教えてください。

A . タイトル名および時期については、現時点ではお話しできませんのでご了承ください。前期の実績を鑑み、今後も自社筐体ビジネスと受託ビジネスの並行により効率的に収益貢献してまいります。

Q . 2012 年 3 月期の業績予想が下期偏重の予想であるが、四半期毎の業績平準化には引き続き取り組んでいるのか。

A . 平準化には取り組んでいるものの、遺憾ながら今期は実現に至りませんでした。第 2 次構造改革においてラインナップ編成を見直しており、来期から徐々に実現していきたいと考えています。

Q . PlayStation Network ( PSN ) の停止に伴う業績への影響を教えてください。

A . 今後の状況を注視してまいりますが、現時点で当社の業績に与える大きな影響はないと考えています。

Q . 『The Smurf's Village』において、課金システムの規制等の可能性はあるのか。

A . アップル社の提供する課金システム上、個別アイテムの購入にあたっては本人の意思確認を必要としています。また当社は、コンテンツプロバイダーとしてゲーム内に有料である旨の注意喚起を積極的に行っており、規制等については現時点では懸念していません。

Q . 2011 年 3 月末時点での開発社員数および事業別の構成比を伺いたい。

A . 全体で約 1,300 名の開発者が在籍しており、そのうち 1,000 名程度がコンシューマ用ゲームソフトの開発に従事しています。その他の事業では、オンライン事業で約 150 名、モバイルコンテンツ事業で約 100 名、残りが P&S 事業および業務用機器事業となります。

Q . 次世代機に向けた開発スタンスを伺いたい。

A . 当社としては、これまで通りマルチプラットフォーム戦略を推進してまいります。新しいハードが発売されることで市場が活性化することは非常に喜ばしいことであり、今後もハードの特性に合わせた楽しさを提供できるゲーム開発に努めたいと考えています。