

**2013年3月期第1四半期決算 カンファレンスコール質疑応答概要  
(2012年7月30日)**

Q. 2013年3月期第1四半期の連結業績について、社内計画に対する進捗を伺いたい。

A. 売上高は、デジタルコンテンツ事業におけるパッケージソフトの販売およびアミューズメント施設事業が若干計画を下回ったものの、オンラインコンテンツ(DLC、モバイルコンテンツ、PC その他)は計画を上回り、概ね順調に推移しました。営業利益についても計画を上回り、好調に進捗しています。

Q. 『ドラゴンズドグマ』の実績に対する評価を伺いたい。

A. 国内で予想以上のヒットを放つ一方、海外では当初の想定をやや下回る結果となりました。しかしながら、国内外ともにリピート販売が伸長しており、販売本数は増加しています。また、現在の市場環境において、完全新作タイトルでの100万本達成は一定の成功を収めたと認識しており、次回作に関しても前向きに検討できる結果であったと考えています。

Q. 『バイオハザード6』の計画700万本に対する達成確度を伺いたい。

A. 『バイオハザード6』はE3等のゲームショーにも積極的に出展し、概ね高い評価をいただいております。700万本の計画を充分達成できるものと考えています。

Q. 『モンスターハンター3(トライ)G』の累計出荷本数を伺いたい。

A. 日本およびアジアで163万本を出荷しています。

Q. 『モンスターハンター4』の発売時期を伺いたい。

A. 現時点では「2013年春」を予定しています。詳細は、今後適切なタイミングで随時発表いたします。

Q. ビーラインから配信しているソーシャルゲームについて、各タイトルの状況を伺いたい。

A. 『スマーフ・ビレッジ』は引き続き全世界で好調に推移しています。6月より配信を開始した『Shrek's Fairytale Kingdom』は、ダウンロード件数は堅調に推移するものの、App Storeのランキングでは配信直後と比較して現在は順位を下げています。これは、当初想定していたユーザー層とゲーム性に乖離があったためと考えており、今後のアップデートにて対応していきます。

ビーラインブランドとしては、前第4四半期並みの収益となりましたが、第2四半期以降はタイトル数の増加により成長を見込んでいます。

Q . PC ブラウザゲームの状況を伺いたい。

A . 『ブラウザ戦国 BASARA』を 6 月より開始していますが、第 1 四半期の業績への影響は僅少であり、今後の進捗に注視していきます。

Q . 国内ソーシャルゲーム市場におけるコンプガチャ規制や自主規制の動きが、カプコンのソーシャルゲーム事業に与える影響を伺いたい。

A . 当社では現時点でコンプガチャを採用したソーシャルゲームはなく、業績および今後の事業活動に与える影響はありません。

Q . 今期はパッケージにおいて複数の大型タイトルを発売するが、来期の反動減を懸念している。来期の主要タイトルのラインナップを教えてください。

A . 具体的なタイトルラインナップについて、現時点では申しあげられませんが、開発効率の向上により家庭用ゲームソフトの開発ラインナップ拡充に取り組んでいます。

Q . 欧州の経済危機などを踏まえたうえで、海外市場の現状について伺いたい。

A . マクロ経済の動向が家庭用ゲームユーザーの購買意欲に影響を与えることは少ないと考えています。しかしながら、欧州地域の流通事情の悪化等により、パッケージソフトの販売本数へ影響を与える可能性は否定できません。

Q . P&S 事業における自社筐体ビジネスの成長性を伺いたい。

A . 当社の自社筐体ビジネスは、ノウハウの蓄積や品質の向上により順調に成長を続けており、今期発売予定の筐体には大きな手応えを感じています。加えて、受託ビジネスについても『モンスターハンター』のリピート販売が好調に推移し、想定を上回る実績を上げています。今後も両ビジネスの併用により、当社の柱とすべく注力してまいります。

Q . モバイルコンテンツ事業の前期比での成長要因を教えてください。

A . 主に国内におけるソーシャルゲームの貢献によるものです。『みんなと モンハン カードマスター』、『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』および『モンハン探検記 まぼろしの島』の 3 タイトルを中心に、前期比で大幅な増収となりました。

Q . 第 2 四半期のモバイルコンテンツ事業の見通しを教えてください。

A . 第 2 四半期は、カプコンおよびピーラインの双方でタイトルラインナップを強化することで収益拡大を見込んでいます。