

**2015年3月期連結業績予想修正 カンファレンスコール質疑応答概要**  
**(2015年1月9日)**

Q. 「モンスターハンター4G」の計画本数は修正しているのか。

A. グローバルで計画通りに進捗しており、当初の計画本数は変更していません。

Q. コンシューマの売上高を下方修正した主な理由を教えてください。

A. 小型タイトルの発売延期および「ガイストクラッシャー ゴッド」の計画未達等による販売本数の減少が主因です。

Q. モバイルコンテンツの売上高を下方修正した主な理由を教えてください。年末商戦の進捗が芳しくなかったのか。

A. 年末商戦の状況は概ね計画通りですが、第4四半期に予定していた一部タイトルの配信時期変更等により、減収となりました。

Q. パチスロ機の発売が延期となったが、型式試験運用ルール変更に伴う来期業績への影響を教えてください。

A. 来期計画は現在策定中であり、パチスロ機の販売台数について詳細を申しあげられる段階ではありません。社内では新たな運用ルールへの対応を進めており、来期においても引き続き自社パチスロ筐体の販売には注力してまいります。

Q. 連結営業利益の計画を変更しないのは何故か。経費削減効果はそれほど大きいのか。

A. デジタルコンテンツ事業におけるコンシューマのリピートおよびダウンロード販売が想定以上に伸長するとともに、モバイル・PC オンラインの収益性の改善も貢献しています。さらに、外注削減や開発管理の強化が奏功し、売上原価率が大きく改善したことに加え、販促費等のコスト削減が寄与しました。このため、売上高は減少するものの、連結営業利益は当初の計画を維持しています。

Q. コスト削減（原価・販管費）に伴う今期の収益性は、来期も継続されるのか。

A. 来期計画は現在策定中であり、各種費用の規模感について現状では申しあげられません。しかしながら、引き続き全社での収益性の改善に努めてまいります。

Q. コンシューマの修正計画における売上内訳を教えてください。

A. パッケージで245億円、ダウンロード売上高は105億円の計画です。

- Q. コンシューマにおいて発売を延期したタイトルの損益前提を教えてください。
- A. 詳細はお伝えしていませんが、延期による損益への影響は僅少です。
- Q. アミューズメント施設事業の既存店の前年比計画を教えてください。
- A. 前年比 95%の計画です。
- Q. アミューズメント機器事業の売上の内訳を教えてください。
- A. P&S が売上の約 95%を占めており、残り 5%が業務用機器販売事業となります。
- Q. 来期の業績の方向感を教えてください。
- A. 来期計画は現在策定中であり、具体的には申しあげられません。P&S 事業における型式試験の運用ルール変更に伴う影響は不透明ではあるものの、デジタルコンテンツ事業については、コンシューマやオンライン・モバイルのラインナップを今期より拡充し、構造改革の成果を可視化していきたいと考えています。
- Q. 前期までに実施した構造改革の進捗状況と、収益効果を教えてください。
- A. コンシューマの構造改革（内製化）については、上期の開発投資額において内作比率は約 70%まで拡大しており、順調に進行しています。売上原価率が改善するなど収益化する仕組みは確実に構築しつつあり、今後不採算タイトルは減少するものと考えています。
- Q. 今期末のゲームソフト仕掛品の見通しを教えてください。また、コンテンツの評価損を計上する可能性はあるのか。
- A. 開発投資は計画通りに進捗しており、年間約 300 億円を計画しています。また、現時点では、評価損を計上する予定はありません。
- Q. モバイルコンテンツにおいて延期したタイトルを教えてください。
- A. 公表タイトルについては、配信時期の遅延はありません。
- Q. 「バイオハザード リベレーションズ 2」の計画は変更しているのか。
- A. 当初計画から変更していません。