

## 2009年3月期 第2四半期 決算説明会 質疑応答概要

Q .

パチスロ事業について、今回あえて自社筐体ビジネスに参入した意義を教えてください。

A .

受託事業を通じて得た経験をもとに、安定した収益の確保ならびに事業成長が図れるとの見込みから参入を決意しました。

受託事業では、委託元である遊技機メーカーの意向により発売日などが左右される場合もあり、安定した期間収益の確保ができるビジネスであるとは言えません。したがって自社筐体ビジネスに参入することで、每期安定した遊技機の出荷を確保できると見込んでおります。一方、受託事業につきましても中止した訳ではなく継続してまいります。実際、今進行しているタイトルもございまして、来期以降の発売になるかと思えます。

Q .

パチスロ事業について、今期の筐体販売台数計画を教えてください。

A .

筐体販売台数は上期 1 機種、下期 1 機種で合計 4,500 台の計画です。

ただし魅力あるパチスロ機の開発に向けて遊技機仕様を全面的に見直しております。したがって型式適合取得までに予想以上の時間を必要とする可能性もございます。

Q .

今後のパチスロの筐体販売について中期的な販売目標を教えてください。

A .

今下期では 1 機種 4000 台の販売を計画しております。来期については、受託事業を除き自社筐体ビジネスで年間約 3 機種の販売を計画しており、合計で 1 万 5 千台を目標として想定しております。

Q .

パチスロ機は営業ルートによって販売台数が変わると言われるが、カプコンの筐体販売ルートについて教えてほしい。

A .

1号機については、販売ルートを株式会社エンターライズに一任していたため、販売網の構築が万全ではありませんでした。現状、全国を網羅できるよう販売網の見直しを行っております。魅力的なパチスロ機を開発することに加え、それを強力に販売していただく販売会社様との関係が大変重要であるということは認識しておりますので、その体制を整えるべく、現在交渉中でございます。

Q .

コンテンツエクспанション事業の通期計画において営業利益が36億円減額しているが、これは一時的であり、来期は増益となるのか。

A .

来期計画は現在策定中ですが、(コンテンツエクспанション事業の中の)P&S事業につきましては、引き続き受託事業も行ってまいります。加えてモバイルコンテンツ事業についても『逆転裁判』シリーズなどの最新作の投入を検討するとともに、iPhoneへの展開等も含めて計画を進めてまいります。

Q .

株式会社エンターライズの前期、もしくは直近の上半期の損益データを教えていただきたい。

A .

同社は非常に小規模な会社であり、数億円程度の売上高だとお考えください。利益もそれほど大きくありません。

Q .

コンテンツエキスパンション事業の営業利益について、通期計画が当初の 31 億円から 5 億の赤字となった背景について伺いたい。

A .

モバイルコンテンツ事業については前期比では減益となりますが、利益は出る見込みです。これに対し、P&S 事業においては今期発売した筐体の販売台数が大きく計画を下回ったことから、赤字を計上する見込みです。これらを踏まえ、事業全体での利益を下方修正しております。

Q .

自社筐体を持ったことで、受託事業への影響はないのか。

A .

受託事業に関しては引き続き継続する予定です。契約先様の名前については、守秘義務がございますので申しあげられませんが、当社のコンテンツや技術を評価していただいたうえでの商談は現在も頂戴しております。

Q .

ニンテンドーDSi について、例えばカメラと音楽など関連したソフト開発を考えているか。

A .

ニンテンドーDSi については、先般発売されたばかりですので、今後ユーザーの皆様の反応等を見ながら対応させていただきたいと考えております。当社としては、ゲームの企画によってハードを選択しておりますので、ニンテンドーDSi の販売状況およびユーザー動向を見定めたくうえで、当社保有コンテンツで適合できるものがあれば、対応させていただきたいと思っております。

Q .

パチスロ事業での自社筐体について、上期の実績数字、および当初の通期販売台数計画と現時点での修正見込みについて伺いたい。

A .

当初は期中3機種を発売し、それぞれ5,000台から10,000台の販売を見込んでおりました。ただ、実際に販売した筐体の実績が約550台という結果を受け、下期計画は4,000台に修正しております。

Q .

自社筐体ビジネスにおいて、通期が赤字となる原因は固定費によるものなのか、もしくは在庫の処分による評価損なのか。

A .

在庫の処分等は行っておりません。計画台数を大きく下回ったことによる売上の減少により固定費を回収できないことによるものです。

Q .

業務用機器販売事業において、メダルゲーム機、プライズゲーム機、ビデオゲーム機の前年同期の数字を教えてください。

A .

メダルゲーム機33台、プライズゲーム機101台、ビデオゲーム機は0台です。前年同期はビデオゲーム機のタイトルがございませんでした。今上期はメダルゲーム機30台、プライズゲーム機30台、ビデオゲーム機5,300台となっております。

Q .

コンシューマ用ゲームソフト事業において、『バイオハザード 5』の計画本数を上方修正した部分の地域別、およびプラットフォーム別の内訳を教えてください。

A .

地域別で申し上げますと、日本国内の数字は大きく変更せず、約 10 万本増やしております。欧米については、規模も非常に大きなマーケットですし、『バイオハザード』の認知度や現時点での完成度なども含めまして、同 2 地域での計画数字を引き上げております。

Q .

クリスマスや年末商戦における国内外のゲームソフトの販売動向で、何か兆しがあれば教えてください。

A .

当社でも欧米における年末商戦は気になりましたので、東京ゲームショーにて欧米のパブリッシャーと情報交換を行ったり、事業担当者が北米で調査してまいりました。景気の影響に関しては、やはりゲーム市場に対しては小さいという判断であり、当社が扱っているようなコアゲーマー向けのゲームソフトは更に影響を受けにくいというのが見解です。一方で、カジュアルゲームについては景気の後退で買い控えを招く可能性はあります。したがって当社としては年末年始のタイトルについては景気に左右されることはないと考えております。

Q .

モバイルコンテンツ事業について、国内で『逆転裁判』の収益が低下している理由は何か。

A .

モバイル用『逆転裁判』に関しては、今期に最新作の投入がありませんでしたのである程度の収益の低下は織り込んでおりました。しかし予想を更に下回るスピードで会員数が減少し、モバイルコンテンツ事業全体の利益を押し下げました。

Q .

上期は為替差益を計上しているが、現状での為替の影響度について伺いたい。

A .

9月の段階では比較的良いレートでしたが、下期は現時点での想定で1ドル約100円、ユーロは155円と期初の前提を変更しておりません。為替の感応度については、ドルで換算すると1円の変動で約数千万円、ユーロではその3分の1程度で、以前に比べると感応度は小さくなっております。従いまして、今の環境が続くのであれば、ドルに関してはそれほど大きな影響はありません。ただ、ユーロにつきましては、現在1ユーロ120円から130円になっておりますので、影響が若干出る可能性があります。

Q .

営業外収益に対する為替の影響はどれくらいか。

A .

ドルについては1円で約4000万円、ユーロについてはほぼ影響ございません。