

## 2009 年 3 月期 決算説明会 質疑応答概要

Q .

コンシューマ用ゲームソフト事業において、2010 年 3 月期は Wii に注力することのことだが、これまで Wii のタイトルが少なかった理由と、今後のプラットフォーム戦略について伺いたい。

A .

これまで Wii でタイトルを発売していなかった訳ではございません。当社は、マルチプラットフォーム戦略を推進しており、ゲームの特性に合ったハードを選択することを基本方針としております。やはりユーザーの皆様が一番楽しんでいただけるようにタイトルを展開していきたいと考えております。

Q .

北米・欧州市場において市況は悪化しているか。また、それに対する対策を教えてください。

A .

前期末に発売した『バイオハザード 5』や『ストリートファイター 』など、大型の主力タイトルについては計画を上回って推移しており、市場の低迷は感じておりません。ただし、中・小型タイトルやカジュアルゲーマー向けのタイトルについては若干弱含みに推移している印象を持っております。

Q .

2010 年 3 月期の計画における為替の感応度を教えてください。

A .

営業利益内では、1 ドルで約 7,000 万円、ユーロについては 1 ユーロで約 3,500 万円程度の影響がございます。

Q .

2010 年 3 月期の想定為替レートを教えてください。

A .

1 ドル 95 円、1 ユーロ 115 円を想定しております。

Q .

2010 年 3 月期の開発投資額計画について、前期比で大幅に増加している要因を伺いたい。

A .

今年度の開発投資額は 240 億円の計画ですが、最終的にはもう少し減少すると思います。昨年度は期初計画 247 億円に対し、期末で 166 億円となりました。おそらく今年度も内容を精査しておりますので、計画を下回ると思います。

Q .

2009年3月末でのゲームソフト仕掛金が100億円以上計上されているが、今後も増え続けるのか。

A .

ゲームソフト仕掛品については、2009年3月期第3四半期末で約120億円を計上しておりますが、第4四半期の『バイオハザード5』、『ストリートファイター』等の発売により、これらが原価計上されたため、減少しております。ただし今期についても『ロストプラネット2』や『モンスターハンター3(トライ)』などの大型タイトルが開発中であり、3月末では約100億円となりました。タイトルが発売されれば減少しますので、今期末の仕掛品は大幅に増加することはございません。ご心配いただかないようお願いいたします。

Q .

『モンスターハンター3(トライ)』の計画200万本の達成に向けて、どのようなプロモーションを行っていくのか。

A .

『モンスターハンター3(トライ)』は今期の重要なタイトルですので、特に国内については成功させるべくハードメーカー様とも協力しながらプロモーション展開を行う予定です。詳細については現在検討中ですので、差し控えさせていただきます。

Q .

『モンスターハンターポータブル 2nd G』の海外展開について、認知度を高めるための施策を伺いたい。

A .

日本における『モンスターハンター』の成功を分析し、まず海外ユーザーに『モンスターハンター』の面白さを理解していただくために、イベント等を通じてゲームを体験していただく機会を設定する予定です。現段階では詳細を検討中ですので、コメントは差し控えさせていただきますが、こちらもハードメーカー様と協力して成功させたいと考えております。

Q .

2010年3月期の主力タイトルの発売時期について教えてほしい。

A .

詳細な発売時期は、現時点ではまだ決定しておりません。当社としては、開発の進捗や同業他社の競合タイトル発売時期を見定め、最適な時期を判断したいと考えております。

Q .

コンテンツエキスパンション事業において、パチスロ事業の自社筐体と受託開発の売上比率を教えてください。

A .

内訳の詳細はお伝えできませんが、自社筐体は3機種で1万4千台、および受託開発1機種を計画しております。自社筐体の価格については、まず2009年7月に稼働予定の2号機『ヴァンパイア』で当社ブランドを定着させるため、通常より若干単価を下げる可能性はあります。

Q .

コンテンツエキスパンション事業の2010年3月期計画の利益内訳を教えてください。

A .

パチスロ事業で4割、モバイルコンテンツ事業で6割の計画です。

Q .

業務用機器販売事業の2010年3月期計画が、大幅に落ち込む理由を伺いたい。

A .

今期は、前期まで業績を支えていたビデオゲーム機の販売を計画しておらず、新規機種はマスメダルの販売のみのため、減収減益となっております。また、市況を鑑み、開発人員を業務用機器開発からコンシューマ用ゲームソフト開発へ振り分けております。

Q .

地域セグメントの日本の売上構成比は今後縮小していくと考えるのか。

A .

コンシューマ用ゲームソフト事業における『モンスターハンターポータブル 2nd G』の反動減、および業務用機器やアミューズメント施設運営事業の売上の減少により、国内売上比率は下がる可能性が高いと思います。しかし、必ずしも国内における家庭用ゲームソフト市場が減少傾向にあるとは考えておらず、横ばいの状況が続くのではないかと考えております。また、例えば市場が縮小したとしても、当社はその中でマーケットシェアを向上させることにより、全体的な業績の向上を目指してまいります。