

2010年3月期 第2四半期決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : 上期に発売したゲームの販売本数を教えてください。
- A1 : 説明会資料15ページに掲載されているタイトルにつきまして、ご回答申し上げます。
国内発売のタイトルにつきましては、「朧村正 (Wii)」47,000本、「勇者30 (PSP)」70,000本、「アークライズ ファンタジア (Wii)」45,000本、「VALHALLA KNIGHTS2 BATTLE STANCE (PSP)」35,000本、「家庭教師ヒットマン REBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト (PSP)」41,000本です。
北米発売のタイトルにつきましては、「VALHALLA KNIGHTS ELDAR SAGA (Wii)」16,000本です。
欧州発売のタイトルにつきましては、「HARVEST MOON : Tree of Tranquility (Wii)」(邦題：牧場物語 やすらぎの樹) 57,000本、「VALHALLA KNIGTS2 (PSP)」3,000本です。
また、日・米・欧で発売した「王様物語 (Wii)」(海外名：Little King's Story) につきましては、国内26,000本、欧州67,000本、北米37,000本です。
なお、こちらは2009年9月末時点の実績であり、リピート受注によって出荷本数が伸びているタイトルもございます。
- Q2 : 上期はWii向けのタイトルが不振だったとのことですが、収支実績はどうだったのでしょうか？
- A2 : Wii向けタイトルにつきましては、上期中に4タイトル発売いたしました。うち3タイトルが上期中に黒字化を達成できず、厳しい結果となりました。
- Q3 : 御社のゲームソフトは、外部からの評価は高いものの、それが販売に結びついていない印象です。その要因はどの辺りにあるとお考えでしょうか？
- A3 : 要因のひとつとして、売れるソフトが定番の大型シリーズ作品に集中していることが挙げられます。当社が上期に発売した「朧村正」、「勇者30」、「アークライズ ファンタジア」、「王様物語」などは、どの作品も外部から高い評価をいただきましたが、全て新作タイトルだったため、多くの受注を獲得するには至りませんでした。
また、当社のブランド力が低いことも、大きな要因であると考えております。今後も質の高い作品を市場に供給し続けることにより、ブランド力の更なる向上に努めてま

います。

- Q4 : 海外のゲーム出荷本数が昨年と比較して増加していますが、今後デジタルコンテンツ事業は海外主体になっていくのでしょうか？
- A4 : 今後、PS3 や Xbox360 などのハイエンド・ゲーム機向けソフトを編成していくにあたり、リスク分散のため必然的にワールドワイド向けタイトルが増加すると考えております。
- Q5 : PS3 や Xbox360 向けソフトは開発費が高いですが、今後デジタルコンテンツへの投資額は増加していくのでしょうか？
- A5 : 国内ゲーム市場が成熟期に入り、1 タイトルあたりの販売本数が減少している状況下において、これまで以上に投資の選択と集中を図っていかなければならないと考えております。確実に収益貢献できるタイトルだけに投資を集中させるべく、企画段階はもちろん、制作途中の段階でも作品の評価を徹底して行い、来期以降のタイトル数を絞り込んでおります。
- Q6 : 下期発売のゲームソフトのうち、一番期待している作品はどれでしょうか？
- A6 : 当社オリジナルシリーズの新作はもちろんですが、新規作品では「Fate EXTRA (PSP)」に期待をしております。原作は PC ゲームで、家庭用ゲーム機向けにもこれまでに他社より何作品か発売されている人気の高い著作権作品です。当社ブランドでは初めての発売となる今回は、同作品の中で初めてとなる RPG ということで話題を呼んでおります。また限定版特典のフィギュアも、過去の実績を踏まえた豪華な仕様となっており、受注前の商談でも手応えを感じております。
- Q7 : 過去に何度かゲームのバグによる問題があり、それが御社のブランド力向上を妨げる一因になっていると感じます。バグについて、現在はどのように対策をしているのでしょうか？
- A7 : 現在では、年間の開発費の 10%以上をデバッグ費に充当するとともに、外注のデバッグ会社を選定し直し、デバッグの質を高めております。費用と時間を十分にかけて、バグを最小限に抑えられるよう万全の体制で取り組んでおります。

- Q8 : 任天堂が海外の販売支援策を行っていますが、御社は支援を受ける可能性はあるのでしょうか？
- A8 : 任天堂様には、これまでも国内外において販促支援等を行っていただいております。現状はパッケージビジネスの比重が大きいです。今後はダウンロード販売など、長期に渡って利益を回収できるスキームが更に充実することを期待しております。
- Q9 : 以前の説明会で、アニメがHD制作になっても制作費にあまり変化はないと仰っていましたが、業界他社の中には制作費が上がっている企業もあるようです。御社の制作費が変わらない理由は何でしょうか？
- A9 : 以前から、作品によってはいち早くHD制作に対応していたということもあるかもしれませんが、SDかHDかの諸費用よりも、個別作品の内容による制作費の強弱の方が大きく、それらの平均で考えると、制作費はこれまでとあまり変わっていない印象です。
- Q10 : 業績予想の前提となっている為替レートを教えてください。また、直近の海外の市場動向についてどうお考えでしょうか？
- A10 : 前提の為替レートにつきましては、期初予想から変わらず、1\$=85円、1€=110円、1£=120円で見えております。
市場動向につきましては、特にヨーロッパにおいてゲームの値崩れが激しく、昨年末からの不況感が未だ好転していないと感じております。予断を許さない状況が続きますので、慎重な経営判断を行っていきたいと考えております。
- Q11 : 前期は無配でしたが、復配に向けた展望を教えてください。
- A11 : 財務体質の改善・強化を第一に考えつつ、少しでも早い時期での復配に向けて、全社一丸となって取り組んでまいります。

以上