

2012年3月期 第3四半期決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : オンライン事業において、第3四半期に一部不採算タイトルの整理を行ったとの説明がありましたが、どのようなタイトルを整理したのでしょうか。
- A1 : 第3四半期に整理を行ったのは、主にフィーチャーフォン向けの数タイトルです。
- Q2 : オンライン事業の第4四半期の見込みについて、第3四半期と比較して売上、利益ともに増加する計画となっていますが、その要因を教えてください。
- A2 : 第4四半期中に、各タイトルにおいて比較的規模の大きいキャンペーンを行い、収益の底上げを図ってまいります。例えば「ブラウザプロ野球」では、新シリーズの開幕に向けて新しい選手カードの投入を予定しております。また、現在PC向けに展開しているブラウザゲームにつきまして、スマートフォンブラウザへの適正化を順次進めております。その他、海外ライセンスの収入等を見込んでおります。
- Q3 : 「ブラウザ三国志」の現在のユーザー数を教えてください。
- A3 : 現時点までの累計で250万人を超えております。
- Q4 : 2011年9月に発売された「閃乱カグラ -少女達の真影- (ニンテンドー3DS)」の、第3四半期までの累計出荷本数を教えてください。
- A4 : 第3四半期までの累計で約85,000本を出荷しております。
- Q5 : コンシューマ事業の通期売上見込みが下方修正されましたが、2012年2月発売予定の「牧場物語 はじまりの大地 (ニンテンドー3DS)」の計画本数を落としたのでしょうか。
- A5 : 現在の市況的に、イニシャル時点で大きな数字がつきにくいということもあり、前回予想よりも期内での販売計画を若干落としております。ただ、足元の受注状況は良好ですので、リピート受注による来期業績への貢献が期待できると考えております。

- Q6 : 2012年配信開始予定の「ブラウザ三国志 NEXT」は、当初「PlayStation Vita」のローンチタイトルとして発表されていましたが、延期された理由を教えてください。
- A6 : クオリティ面、技術面でいくつかの調整事項が生じており、現在それをひとつずつクリアにしている状況です。
- Q7 : オンライン事業の来期の見通しを教えてください。
- A7 : クオリティの向上を図るため、今期に予定していた新規タイトルを複数来期へ延期いたしました。また、現状当事業の主力タイトルは当社オリジナル作品が多いですが、今後は他社著作権の獲得等についてもより一層強化し、激化する市場において当社の優位性を高めていきたいと考えております。
- Q8 : 今後の海外展開についての考えをお聞かせください。
- A8 : 欧米地域においては、日本人が日本人向けに作ったゲームを展開してもヒットには結びつきにくく、やはり現地の外国人スタッフにより一から作り込むべきだと考えております。将来的に自社の海外開発拠点を設立するための足がかりとして、2012年1月1日付で「海外事業部」を新設いたしました。また、米国法人のソーシャルゲーム開発会社「Checkpoint Studios Inc.」に2011年11月より資本参加し、海外発のコンテンツの獲得を進めております。
- アジア地域におきましては、日本産コンテンツとの親和性が高いと考えておりますので、当面は現地向けにローカライズを行ってライセンスアウトする方法を取っていく方針です。

以上