

2008 年 3 月期 中間決算説明会 質疑応答概要

- Q. 「モンスターハンター3(トライ)」はWii向けに発売される予定だが、「モンスターハンター」や「モンスターハンター2(ドス)」をWii向けに移植する予定はあるのか。
- A. 過去のタイトルをWii向けに移植するかについては、現段階では未定です。
- Q. ドンキーコングの事故で今後イオンのショッピングセンターへの出店に影響はあるのか。
- A. イオン様へのショッピングセンターへの新規出店については、現時点で影響はございません。既にイオン様の展開するショッピングセンターについても、当社は10月に出店しております。
- Q. マルチプラットフォーム対応に関しまして、開発を共通化するツールがあると考えていいのでしょうか、それとも一つずつ開発することなのでしょうか。例えば3機向けにソフトを開発する場合、何割くらい開発費が削減できるのか教えてください。
- A. マルチプラットフォーム戦略における開発統合ツール(MTフレームワーク)を展開しておりますが、この効率性はまだ現状検証している最中でございます。「デビル メイ クライ4」も本格的に3~4プラットフォームに対して展開していくのはこれからでございます。現状開発を推進しているタイトルや計画したタイトルに関して効率性を高めてどこまでできるかということはこれから検証し、効率性を更に高めていきたいと考えております。
- Q. 「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」ですが、日本で今月15日、またアメリカが明日13日発売ですが、こちらの出荷状況について教えてください。
- A. 「バイオハザードアンブレラ・クロニクルズ」ですが、ご質問の通り今週から発売されていきます。これについては概ね計画を達成できる数量で推移しております。
- Q. 業務用機器販売事業ですが、稲船さんが家庭用ソフトと業務用の開発のトップに就任して一定期間経過しておりますが、まだ家庭用ソフトをベースにしたタイトルがあまり見えていません。業務用機器販売事業も非常に今厳しい状況ですが、来期に向けての改善策について教えてください。
- A. 開発の稲船も関係するコンシューマとアーケードの連動についてのご質問ですが、もう既に両事業間の連動が始まっております。先程ご説明したガンダムは、元々コンシューマ用で開発したソフトをアーケードでも販売していくということでございますし、JAMMAショーで発表しました「戦国BASARA X」もあり、こちらもコンシューマ用で開発したコンテンツのアーケードゲームへの展開ということを既に実行しております。来期以降も引き続き、ビデオゲーム基板をはじめ、コンシューマ用ゲームからアーケード機器への展開というマルチプラットフォーム戦略を推進していきたいと考えております。更に業務用機器における当社の特性と強み、それとコンシューマ用における強みを融合したタイトルについては、中期的に戦略を組んで進めていきたいと考えています。
- Q. アミューズメント施設運営事業は、既存店の数字がかなり厳しい状況ですが、同業他社の中には、かなりスクラップ・アンド・ビルトが進展し、業況が改善されてきています。下期以降の既存店の見直し策について、特に自社機器販売などと合わせて集客を高めるような施策があれば教えてください。
- A. 当社は先程ご説明した通り、新規出店を積極的に展開して、弱含みの既存店は閉鎖し、効率を上げていくことを優先しています。また投入機種への対応ですが、ワンタメについてはいまだ好調ですので、このようなタイトルは積極的に自社内のロケにおいて販売促進を行って独自性を持たせたり、また下期に発売されます「ガンダム vs.ガンダム」についても大量投入、あるいはゲームイベント等を行い、他店との差別化を実施していく所存でございます。

Q. 業務用機器販売の事業改革では、事故を踏まえてこの事業における開発費を今後積み増していくのか、あるいは現状の水準をある程度維持していくことで、この改革の対応が可能であるのか教えてください。

A. 今回の件について開発費が今後増加するかというご質問ですが、もちろん品質向上レベルを上げていくために、定点チェックを行ってまいりますので、その分の費用がかかってまいります。更に、コンシューマ用ゲームソフト事業でも効果を出した開発管理システムを業務用機器事業でも導入しております。このように業務用についても開発人員の稼働率チェックを行っていくことで、開発費の効率化を目指し、かつ安全性確保のための費用については、その分の予算を捻出して、総じてコストが上がらないように改善している最中でございます。

Q. オンラインゲームの「モンスターハンターフロンティア」の会員数、利益への貢献度合いを教えてください。

A. 「モンスターハンターフロンティア」の会員数については開示しておりません。ただ指標としては、日本のナンバーワンのオンラインゲームに次いで、第 2 グループを維持していると考えております。利益の貢献度でございますが、徐々に回収が進んでおりまして、ほぼ計画通りに推移しております。今後はオンラインの事業展開を拡大しまして、事業利益の貢献度が上がっていくと考えています。

Q. 先日発表されたソニーピクチャーズさんとの3Dアニメーションの件ですが、リスクおよびリターン、最悪の場合はどの位のリスクになるのかを教えてください。

A. ソニーピクチャーズ様との3Dアニメーション映画の件ですが、こちらも様々な形でリスクヘッジをしておりますので、大きなリスクとはなりません。リターンについてもそれ相応のものがございまして、ある一定の利益を計上できると考えております。