

## 2009年3月期 決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : プレイステーション3やXbox360などのハイエンド・ゲーム機向けのソフトを開発しているとのことですが、開発費と販売本数はどれくらいの見込みでしょうか。また、どのようなジャンルのゲームを開発しているのでしょうか。
- A1 : 開発費につきましては、平均的なタイトルで、現状PS2向けが5~6千万円、PSP向けがその倍の1億2千万円程度ですが、ハイエンド・ゲーム機向けですとさらにその3倍程度必要となります。開発費だけでも、リクープするには、最低でも10万本以上は必要となります。また、ジャンルといたしましては、アクションもあればRPGのようなものもごございます。
- Q2 : 経済環境悪化の影響による小売店の資金不足に伴い、ゲームの価格下落が起こっていると聞きますが、そういったリスクに対してはどのように考えているのでしょうか？
- A2 : 国内に関してはあまり影響ありませんが、海外に関しては大変影響を受けております。特に欧州市場においては、小売店がメーカーへの連絡無しに価格を下げ、後から差額分をメーカーへ請求するというのが当たり前になっております。事前にプライスプロテクションを引き当てているのですが、2009年11月以降、事前の引き当て分だけでは補い切れないほど価格が下落し、前期の英国子会社の収益を大きく圧迫いたしました。2010年3月期に関しましては、前期以上にプライスプロテクションを引き当てております。
- Q3 : 投資リスクとリターンのバランスを考えると、今、ハイエンド・ゲーム機向けソフトへの投資はリスクが高いように思いますが、いかがでしょうか？
- A3 : 確かにリスクは高いですが、ゲーム業界では常に、プラットフォームの移行期には一時的にリスクが高まります。例えばPS2向けのソフトも現在では5~6千万円で開発できますが、発売当時は2~3億円かかっていました。ただし、市場の推移を見据えると、リスクを取ってでも開発をしなければなりません。その中で、少しでもリスクを軽減するため、ハイエンドの開発をする際は、必ずPS3とXbox360のマルチプラットフォームを前提とし、かつワールドワイドで展開できるタイトルに絞って進めています。

- Q4 : 海外のサードパーティーでは、PS3・Xbox360にWiiも含めたマルチプラットフォームのタイトルも多いと思いますが、御社ではその選択肢は考えていないのでしょうか？
- A4 : 過去にWiiで販売し実績のあるタイトルについて、今後PS3とXbox360での展開を検討しているものはございます。
- Q5 : アニメの市場について、DVD市場の縮小が鮮明になっていて、今後ブルーレイとの同時発売などの取り組みを行っても前期以前の水準に持っていくのは厳しいかと思いますが、コスト削減としては何か行っていますでしょうか？
- A5 : DVDの製造単価の見直しを進めており、今期の製造コストに関してはかなり削減を行える予定です。音楽映像事業の通期計画をご覧いただければ分かる通り、売上はかなり減少していますが、営業利益は微減に留まっています。
- Q6 : アニメ作品はジャンルが偏っているものが多いですが、もう少し一般向けのアニメを増やしていくという考え方はあるでしょうか？また、従来のSD制作からHD制作に変わったことにより、アニメの制作費はどれくらい増えたのでしょうか？
- A6 : 映像パッケージ市場の縮小に伴い、昨今売れる作品と売れない作品の二極化が進んでおります。いわゆる男性向けの萌えと呼ばれるジャンルは、市場縮小の影響をあまり受けず、パッケージ販売数も常に順調なセールスを保っています。また、市場の縮小に加え、現在はDVDからブルーレイへの移行期でもあるので、安定して収益をあげられるそのようなジャンルに、あえて集中して投資をしています。また、SD制作からHD制作へ移行したことによる制作費の変化はほとんどありません。
- Q7 : 2009年3月に希望退職者の募集を行いました。優秀な人材が流出したということはないのでしょうか？
- A7 : 今回23名が希望退職しましたが、今回の希望退職が直接大きな影響を及ぼすということはありません。
- Q8 : 2009年3月期は英国子会社・米国子会社ともに赤字でしたが、2010年3月期の両社の通期業績は黒字で見ているのでしょうか、赤字で見ているのでしょうか？
- A8 : 両社とも、現時点では黒字の計画をしております。

Q9 : 「牧場物語」のオンラインゲームに関して、進捗状況を教えてください。

A9 : 当社にとって経験のない分野ということもあり、現在はひとつひとつ課題をクリアしながら、体制を整え直して鋭意制作をしているところです。今後1年ほどかけて完成させていく予定です。