

## 2012年3月期 第2四半期決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : 資料9ページ目に掲載されているゲームソフトの上期新作について、それぞれの出荷本数を教えてください。
- A1 : 上期に計上された分だけで申し上げますと、「アニマルリゾート 動物園をつくろう!! (ニンテンドー3DS)」が約16,000本、「NO MORE HEROES RED ZONE Edition (PS3)」が約66,000本、「グランナイツヒストリー (PSP)」が約112,000本、「閃乱カグラ -少女達の真影- (ニンテンドー3DS)」が約62,000本です。また、各タイトルとも、10月以降も継続してリピート受注を獲得しております。
- Q2 : 2011年9月に発売された「グランナイツヒストリー (PSP)」、「閃乱カグラ -少女達の真影- (ニンテンドー3DS)」がいずれもヒットし、以前と比較してヒットタイトルを多く生み出せる体制になったと感じますが、大きく何が変わったからだとお考えでしょうか。
- A2 : 以前は年間に30タイトル程度の新作を発売していましたが、近年ではタイトルを厳選し、年間10タイトル程度に絞っております。プロデューサー1人あたりの担当タイトル数を少なくし、ひとつひとつのタイトルにかかる時間と労力を増やしてクオリティの向上に努めたことが、お客様からの評価や販売実績につながっていると考えております。
- Q3 : 携帯電話のポケット定額制廃止の問題が浮上していますが、廃止になった場合の携帯向けゲームへの影響についてどのようにお考えでしょうか。
- A3 : 携帯電話のポケット定額制廃止は、ごく一部のヘビーユーザーによる膨大なデータ通信を制限するための対策であり、ほとんどのユーザーにとっては大きな影響があるものではないと考えております。当社におきましてはPC向けのブラウザゲームが主力ということもあり、ポケット定額制廃止による影響につきましては特に懸念しておりません。
- Q4 : 現在制作中の「スーパークリエイターズ企画」について、どのようなプラットフォーム展開をお考えでしょうか。

- A4 : 「スーパークリエイターズ企画」では 5 名のクリエイターの方々にご協力をいただいておりますが、ゲームの中身はもちろん、展開を想定しているプラットフォームもそれぞれ異なっております。本企画は海外での展開を強く意識していることもあり、今後の国内外の状況を鑑みながら、各作品に適したプラットフォームで供給を行っていきたいと考えております。
- Q5 : 「ブラウザ三国志」と「ブラウザプロ野球」の現在の状況を教えてください。
- A5 : 「ブラウザ三国志」につきましては、登録会員数 240 万人を突破しており、会員数、アクティブ率、課金単価いずれも堅調に推移しております。今期末に向け、キャンペーンやイベント等を随時行い、底上げを図ってまいります。
- 「ブラウザプロ野球」につきましても堅調に推移しております。一旦プロ野球のオフシーズンに入りますが、次のシーズン開幕に合わせて新しいカードの投入等を予定しており、引き続き収益貢献が期待できると考えております。

以上