

2013年3月期 決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : ポケモントレッタについて、筐体の台数は中間期からどのくらい変わったでしょうか。また、業績への寄与はどのくらいでしょうか。
- A1 : 筐体の台数は現時点で変更ありませんが、今期には数百台追加する予定です。業績としては、当社計上分の売上で約 25 億円となっております。
- Q2 : トレッタラボの販売価格や台数はどのくらいの想定でしょうか。また、業績予想にはどのような影響となるのでしょうか。
- A2 : 小売価格は 3,800 円で、現状は 20 万台くらいの手ごたえはあります。トレッタラボ単体での収益貢献というよりは、ポケモントレッタの稼働向上のための手段として、トレッタ事業全体の収益底上げに寄与するものと考えております。
- Q3 : 前期と今期で、オンラインのタイトル投入数はどのくらい違うでしょうか。また、オンライン事業は、下期に大きく伸びる計画となっておりますが、発表済みのタイトルで伸ばすのか、今後発表するタイトルで伸ばすのか、どちらでしょうか。
- A3 : 前期と今期では、ほぼ同じくらいのタイトル数になると想定しております。業績伸長に寄与するタイトルにつきましては、先日発表の「ブラウザキングダムライジング」のほか、未発表の新作による伸長を計画しております。
- Q4 : 実効税率はどのくらいでしょうか。
- A4 : 実効税率は約 40%弱です。繰越欠損金については、残額全てを前期に繰延資産計上しておりますので、今期以降は、表面上も同様となります。

- Q5 : 前期オンライン事業で失敗も多かったという話でしたが、どのくらい失敗したのでしょうか。また、その要因をどのように分析していますでしょうか。
- A5 : 前期は、途中でサービスを中止したのは7タイトルで、リリースせずに中止したタイトルがその他に数タイトルあります。
失敗の要因を主なところで2つあげると、ひとつは、クライアント・サーバー側の技術不足、もうひとつは、少しずつ成長していきながらじっくり遊ぶというコンシューマゲーム向けな作り方をした結果、ある程度の短期間で満足したいというユーザーの志向を捉えきれなかった点と考えます。
- Q6 : コンシューマ事業の今期新作は、ヴァルハラナイツ3しか発表されていませんが、他にも予定があるのでしょうか。
- A6 : ヴァルハラナイツ3のほか、下期に数タイトル予定しております。
- Q7 : 閃乱カグラの今後の展開を教えてください。
- A7 : 具体的なところは申し上げられませんが、当社のフランチャイズタイトルの柱として、引き続きマルチユース展開を推進してまいります。
- Q8 : オンライン事業について、ネイティブアプリへの開発意欲を教えてください。
- A8 : 前期の失敗・課題を徹底的に究明するとともに、後追いのタイトルではなく、斬新な企画のタイトルを発表していきたいと考えております。
- Q9 : 久寿良木氏の社外取締役選任の狙いを教えてください。
- A9 : プレイステーションの生みの親としてこの業界を作った方と言っても過言ではなく、ゲームコンテンツに通じた非常に見識の広い方であり、ゲームビジネスの新しい展開にいろいろなアドバイスを頂けるものと考え、お迎えしております。

以上