

## 2013年3月期 第2四半期決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : オンライン事業の下期の計画タイトル数をPCとモバイルに分けて教えてください。
- A1 : 確定的な数字は申し上げられませんが、スマートフォンを中心に、上期と同じ位か少し多めに編成したいと考え開発しております。
- Q2 : 「ブラウザ戦国BASARA」が不振だった理由について教えてください。
- A2 : プレイしていただくユーザー様が当初の想定と違っていたことが、見込み通りに進捗しなかった1つの要因と考えております。
- Q3 : 第2四半期のオンライン事業の利益が大きく減っていますが、開発中止損など一時費用が入っているのでしょうか。また、それはどれくらいの規模でしょうか。
- A3 : 研究開発に近いものや、海外タイトルへの開発投資の損失も、全て含めて、一時的な損失としては約2億円計上しております。
- Q4 : オンライン事業では、第2四半期の一時費用を除くと、第3四半期も同じ水準で推移すると考えてよいでしょうか。
- A4 : 下期は増収の計画ですが、そこに占める新規タイトルの割合にもよりますので、必ずしも売上成長に比例した利益成長とはならないことをご承知おきください。
- Q5 : オンラインゲーム1タイトルあたりにかかる開発人月はどれくらいでしょうか。
- A5 : ゲームのジャンルや、どのデバイス向けに開発を行うか、IPタイトルか否かで大きく異なるので一概には言えませんが、コンシューマゲームに比べてはかなり少ない先行投資となっています。

Q6 : リリース後のソーシャルゲームを中止判断する場合、どのくらいの期間で判断するのでしょうか。

A6 : リリース後、数カ月を経て急成長するタイトルも出てきていますので、3カ月程度のKPIを観測したうえで、慎重に見極めます。

Q7 : 「ソウル・サクリファイス」は、単純な開発受託と、販売本数に応じたロイヤリティ収入の獲得というビジネスモデルとの認識でよいでしょうか。また、開発でコスト割れはしてないでしょうか。

A7 : ご認識のとおりビジネスモデルです。コスト割れもしてありません。

以上