

**2011年3月期第2四半期決算説明会
代表取締役会長 CEO 辻本憲三説明要旨
(2010年10月29日)**

1. ご挨拶

会長の辻本です。本日は決算発表の企業が多いなか、当社説明会にご出席いただき誠にありがとうございます。

2. 第2四半期決算の業績総括

- (1) 第2四半期決算の業績につきましては、売上高が期初計画比 10.1%減の 40,706 百万円、営業利益が期初計画比 17.8%減の 3,942 百万円、経常利益は期初計画比 38.7%減の 2,880 百万円、そして四半期純利益は期初計画比 38.4%減の 1,784 百万円となりました。

- (2) 主に円高による為替の影響や、『デッドライジング2』の発売延期による上期出荷本数の減少等によるもので、10月4日付け業績修正発表の予想より若干上回りました。

3. 開発体制の見直し

(1) 市場環境の認識

コンテンツ産業は、これまでも約 10 年ごとに起こる市場の変化に対応し成長を続けましたが、昨今、世界における経済環境の変化やクラウドコンピューティング、ユビキタスサービスなどの登場により、市場環境はこれまでにない激変期を迎えており、マーケット全体の構図が大きく変わるほどの影響が出ています。当社を含むゲーム業界は、この激変期にあわせてビジネスモデルを変化させなければならない時期に来ています。

これまでそれぞれ独立した分野でのパッケージ販売が主流であった家庭用ゲームソフトや PC 向けソフトに加えて、携帯電話向けゲームや SNS (ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス) 市場の急速な成長により、プラットフォーム間の境界線が無くなりつつあります。当社は SNS 市場に対してすでにコンテンツを投入していますが、このようなマーケットの変化をチャンスと捉え、市場の変化に合わせた組織・戦略をいち早く構築していきます。

(2) 当社の現状について

当社の過去 15 年間の売上推移を 5 年ごとに捉えてみますと、段階的に成長を続けてきたことが分かります。また財務面についても、過去 15 年間でキャッシュフローは大幅に改善していることがご理解いただけると思います。これは企業体質の健全化を進めてきた結果だと考えており、今後持続的な成長を進めていくための準備はできていると考えています。

(3) 今後の開発体制について

2010 年 11 月末をもって常務執行役員の稲船敬二が退職します。当社は来年 4 月から本格的に開始する予定であった構造改革への着手を早め、これまでの成功の法則を見直すとともに、複雑化する市場に対応するためマーケティングと開発を一体化した新たな開発体制で今後の成長を目指します。

今回新たに開発本部の責任者として常務執行役員の一井克彦を任命しました。また彼を補佐し、新たな開発組織で戦略を練り上げていく主要人物として新たに 5 名を登用し、改革を進めてまいります。

(4) 当社は、新しい開発トップのもと、合理化・近代化された開発組織で、今後さらに複雑化・巨大化するマーケットに対応していきます。

4. 終わりに

(1) 過去 15 年間で行ってきた財務面の改善を踏まえ、今後 5 年間においては、利益の積み上げを目指すとともに、投資家の皆様に対して今後も更なる株主還元を実施することが課題であると認識しています。

(2) 激変期を迎えるマーケットに対応するため、市場と一体化した新たな開発体制を基盤に、中長期目標に向けて邁進してまいります。

以 上