

2011年3月期 決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : 2012年4月に発売された「アニマルリゾート 動物園をつくろう!! (ニンテンドー3DS)」は、株式会社AQインタラクティブとの共同事業であり、開発も同社が行っていますが、共同事業としたことの効果やシナジーの創出はあったのでしょうか。
- A1 : 2011年10月1日付で予定しております同社との合併に先駆け、共同事業という形で両社間でのシナジーを生み出すことができたと考えております。また、共同事業としたことでスムーズな開発体制が実現し、「ニンテンドー3DS」へのタイトル供給を早期に開始することができました。
- Q2 : 最近の御社のゲームソフトは目立ったバグが少なくなってきましたが、バグに対する外部からの評価に変化はありますでしょうか。
- A2 : 数年前より取り組んでいるデバッグの強化に加え、前期(2011年3月期)から品質管理専任者を設置したことなどによるクオリティ・コントロールの成果が表れてきていると考えております。それに伴い、当社ゲーム作品のクオリティに対する外部からの評価に関しても、年々向上してきていると感じております。
- Q3 : サービス中のPC向けブラウザゲーム「みんなで牧場物語」と「ブラウザ一騎当千」について、現在の状況を教えてください。
- A3 : 「みんなで牧場物語」については、登録会員数は現時点で約20万人と堅調に推移しておりますが、システム環境の向上を優先し課金サービスの導入を遅らせた影響もあり、本格的な収益化には至っていない状況です。今後、更なる内容の充実とチャネリング先の拡大を図り、収益基盤としての確立を目指してまいります。
- 「ブラウザ一騎当千」については、サービス開始当初から安定したシステム環境を整備できたこと、それにより早期に課金サービスを導入できたこと、コアユーザーの割合が高く課金単価が一般のブラウザゲームと比較して高い水準にあること等から、会員数・課金状況ともに好調に推移しております。

- Q4 : PC 向けブラウザゲームについては、既存タイトルのゲームエンジンを活用して別のゲームを開発するケースがありますが、御社では今後そのような予定はありますでしょうか。
- A4 : 今期サービスイン予定の新規 PC 向けブラウザゲーム 2 タイトルのうち 1 タイトルにつきましては、当社の既存タイトルのゲームエンジンを活用して開発を行う予定です。
- Q5 : スマートフォン向けにゲームを展開するとのお話がありましたが、スマートフォン専用アプリとブラウザゲーム、どちらでの展開を予定しているのでしょうか。
- A5 : 専用アプリの方が開発費が高くなる傾向にありますので、まずはリスクの低減と早期の収益化に重点を置き、ブラウザゲームでの提供を行う予定です。

以上