

2018年3月期 決算説明会 質疑応答概要
(2018年5月9日)

Q. 2019年3月期におけるコンシューマタイトルのパイプラインを伺いたい。

A. 今期は、ミリオンクラス的大型タイトルを2つ投入予定です。タイトルの詳細については、営業戦略上、現時点での回答は差し控えさせていただきます。

Q. モバイル事業における協業タイトルの進捗および投入タイミングの見通しを伺いたい。

A. 現時点で詳細はお伝えしかねますが、2019年3月期中に国内外それぞれのパートナーとのタイトルを投入できるよう、対応を進めています。

Q. 2018年3月期における『モンスターハンター：ワールド』のヒットが、今後のコンシューマ事業に与える影響を伺いたい。

A. 『モンスターハンター：ワールド』は、「モンスターハンター」をグローバルブランドに押し上げるべく、ゲームハードのスペックを最大限に引き出すタイトルとして開発しました。今回のヒットは、当社の持つIPのブランド力および開発力を証明する結果となりました。世界で戦える企業として成長すべく、今後当社の開発するAAAタイトルは、『モンスターハンター：ワールド』クラスのクオリティを基準としていきます。

Q. eスポーツ事業の収益化にはどの程度の時間を要すると考えているのか。

A. eスポーツ事業の収益化や、資金の供出元となるスポンサー獲得のためには、eスポーツを楽しむユーザーの拡大に加え、eスポーツ市場における実績の積み重ねが必要であると考えています。そのため、単年での収益化にこだわらず、中期的な計画をもって対応していきたいと考えています。

Q. カプコンが今後の5年間で成長するために、何が重要だと考えているのか。

A. 日本の家庭用ゲーム市場は相応の規模ですが、世界市場と比較すると10%にも満たない大きさです。カプコンが中長期で成長するためには、世界に出て欧米のパブリッシャーを相手に勝ち抜いていくことが重要だと考えています。その上で、世界中で盛り上がりを見せるeスポーツは正に格好の舞台となります。カプコンブランドは既に世界中で高い知名度を誇ります。この知名度と開発力を武器に、グローバルで勝ち抜ける社内体制を構築していきます。

以 上