

2019年3月期 決算説明会 質疑応答概要
(2019年5月10日)

Q. 2020年3月期における『モンスターハンターワールド：アイスボーン（以下 MHW:I）』の計画本数の策定方法について、考え方を伺いたい。

A. 国内の本数は同シリーズにおける過去のいわゆる「G版」の販売実績を、海外については他社の競合タイトルなどを参考に策定しています。今後の予約率の推移やイベントでのユーザーの反応を、他シリーズを含めこれまでに蓄積した予約・販売動向と照らし合わせることで、販売本数の最大化を図ります。

Q. 次の「ストリートファイター」では、eスポーツでの活用を考慮した変化は起こるのか。

A. 現時点では未定ですが、例えば、プレイヤーごとにキャラクターをアレンジできる要素などを加えれば、ゲームへの没入感を高めることや、プレイヤーへ付加価値を提供することができるでしょう。今後のリーグ運営を通じ得られるデータをもとに検討していきます。

Q. 来たる次世代ハードでのカプコンの強みを伺いたい。

A. 現世代機では、「RE ENGINE」を活用したゲーム開発が高い評価をいただきました。同エンジンは開発段階から次世代をにらんだ拡張性を意識しており、次世代機でのゲーム開発においても当社の強みとして貢献すると考えています。

Q. 『MHW:I』の発売が『モンスターハンター：ワールド』のリピート販売に与える影響を伺いたい。

A. 2019年3月期まで、『モンスターハンター：ワールド』はデジタル版およびパッケージ版で順調な販売を継続しています。2020年3月期は、『MHW:I』のプロモーションと連動した販売施策を行うことでさらに伸長できると考えています。

Q. 2020年3月期におけるデジタルコンテンツ事業の営業利益率計画は36%であるが、2021年3月期以降も持続可能な水準なのか。

A. 昨今、デジタル比率の向上やマーケティングデータの蓄積により、新作と連動したシリーズ過去作のデジタル販売などが効果的に収益貢献しています。今後も市場のデジタル比率は上昇する見通しであり、同水準の収益性を見込むことは可能であると考えています。

Q. 今後の株主還元の方針を伺いたい。

A. 「連結配当性向 30%を基本方針に、安定配当に努める」という方針に変更はありません。2020年3月期の配当予想は年間35円と据え置きましたが、業績の進捗を踏まえながら適切な配当の実施に努めていきます。また、2018年11月にも自己株を取得するなど、過去10年間の平均総還元性向は60%を超えており、今後も株主の皆様への還元に注力していきます。

Q. 「RE ENGINE」を使用したタイトルのパイプラインを伺いたい。

A. 具体的なタイトル数や投入時期はお伝えできませんが、現在社内で開発しているタイトルの多数において「RE ENGINE」を使用しています。

Q. 『MHW:I』の詳細発表に対するユーザーの反応を伺いたい。

A. 本日（5月10日）朝発表したばかりであり、今後1週間かけて各拠点を通じ収集・分析を進めます。

Q. 市場におけるユーザーの反応やコメントはどれだけ収集できるものなのか。

A. 具体的な内容はお伝えできませんが、重要なことはグローバルで集めた情報を、属性ごとに分類・分析する事だと考えています。収集した情報の中に改善要望があれば極力ゲームに反映し、対応できないものについては当社の方針や考え方を誠実に伝え、ユーザーがカプコンのゲームに対し、当社の意図と異なる印象を持つことがないように努めています。

Q. 新規に設立された経営戦略室の役割を伺いたい。

A. 同部門の主な役割は、次世代に向けた仕組み作りです。今後デジタル比率がさらに向上すると考えられるゲーム市場において、カプコンがどのように対応していくのかなど、中長期的な視点で今後の戦略を立案していきますが、現在は主に情報収集を進めている段階です。

Q. 2020年3月期の大型新作が『MHW:I』1作となった要因を伺いたい。

A. 世界最先端の水準でのゲーム開発は開発期間が長期化する傾向にあるのが実情です。そのため、タイトルパイプラインの編成によっては大型新作が1作になることもあり得ます。しかしながら、デジタル販売の浸透により販売期間は長期化し、リピート販売を含めた多面的な収益化が実現していることから、デジタルコンテンツ事業の収益性は上昇しています。

以 上