

2021年3月期 第1四半期 決算カンファレンスコール 質疑応答概要
(2020年8月3日)

- Q. 通期計画を据え置いているが、開発中タイトルの遅延リスクについての考え方を伺いたい。
- A. 新型コロナウイルスによる影響ははまだ予断を許さない状況ではありますが、現時点で今年度の業績に大きな影響を与えるような開発遅延リスクはないと認識しています。中期視点ではタイトル編成への影響は多少なりともあると思われませんが、中期計画から大きく乖離することはないと考えています。
- Q. 巣ごもり需要による影響および継続性について伺いたい。
- A. デジタル販売伸長の要因は多岐に及ぶため、巣ごもり需要単体での影響を測ることは容易ではありません。当社のデジタル販売が巣ごもり需要による恩恵を一部受けた側面はあるものの、外出自粛による余暇の代替手段としてゲームを購入する主な層は普段ゲームをそれほど遊ばないカジュアルユーザーと考えられ、コアユーザー向けコンテンツを主力とする当社への影響は限定的であると認識しています。
- Q. 第1四半期決算の社内計画比でのイメージを伺いたい。
- A. 連結四半期決算は社内計画を上回り推移しました。コンシューマにおける旧作のデジタル販売が通期計画に対し順調に推移していますが、第2四半期以降も同様のペースを維持できるよう、適切な時期に適切な価格を設定するなど、計画の達成を図っていきます。
- Q. 近年デジタル販売の好調が継続しているが、デジタル販売の伸びしろはまだあるのか。
- A. ゲームソフトのデジタル市場は地域ごとに特徴があり、現時点で全ての市場にまんべんなく対応できているわけではありません。今後は、デジタル販売比率90%を目標に、さらなる拡販を目指します。
- Q. テンセント社との協業タイトルの見通しを伺いたい。
- A. 当該タイトルはライセンスタイトルのため、自社タイトルと異なり、投入後から継続的に収益計上されるものではありません。現在投入に向け準備を進めています。
- Q. 第1四半期決算のセグメントごとの社内計画比のイメージを伺いたい。
- A. 社内計画に対し、(モバイルコンテンツを除く) デジタルコンテンツ事業、アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業、その他事業で計画上振れ、と全体的に計画を上回り推移しています。
- Q. デジタルコンテンツ事業の第1四半期決算の進捗から、通期業績を据え置くということは下期の大型タイトルの計画値はそれほど大きくないということか。
- A. 下期大型タイトルの計画に関わらず、依然として新型コロナウイルスの影響下にあり、第2四半期以降の業績を明確に見通せる段階ではないため、通期計画は据え置いています。
- Q. 第1四半期におけるアミューズメント施設事業の月別状況を伺いたい。
- A. 一時休業の影響もあり、4、5月は低調に推移しましたが、6月は新型コロナウイルスの影響が小さい地域が貢献し、単月で黒字に転じました。

Q. 第 1 四半期において貢献したレポートタイトルのうち、決算短信補足資料に記載されていないものを伺いたい。

A. 『バイオハザード 4（現行機移植版）』、『バイオハザード 6（現行機移植版）』、『ドラゴンズドグマ：ダークアリズン（現行機移植版）』、『デビル メイ クライ 5』、『バイオハザード 5（現行機移植版）』などです。

Q. 新作のデジタル販売比率の傾向を伺いたい。

A. タイトル毎に異なるため、具体的な傾向はお伝えしかねますが、今後の販売戦略にもかかわる指標であるため、我々も注視しています。なお 2020 年 4 月に投入した『バイオハザード RE:3』のデジタル販売比率は約 6 割です。

Q. 2021 年 3 月期第 1 四半期は、大型新作の投入があった四半期としては広告宣伝費が低いように思われるが、今後もこの傾向が続くのか。

A. 2021 年 3 月期第 1 四半期における広告宣伝費は、新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、E3 をはじめとする実地イベントの中止により低水準で推移しました。今後は、デジタル販売の普及を考慮し、最適なプロモーション方法を模索することで費用の抑制に努めます。

Q. デジタル販売におけるプラットフォームおよび地域の内訳を伺いたい。

A. プラットフォームの内訳は、概ねプレイステーション系 35%、PC 系 35%、Xbox 系 15%、任天堂系 15% で推移しています。地域はこれまでの傾向から大きく変わりません。なお、『バイオハザード RE:3』を販売ボリュームの大きい地域順に並べると、北米、欧州、日本、アジアとなります。

Q. 株主総会で言及された、中高生向け「モンスターハンター」について伺いたい。

A. 現時点でお伝えできる情報はございません。

Q. 『バイオハザード RE:3』の手ごたえおよび今後の価格施策について伺いたい。

A. 原作である『バイオハザード 3 LAST ESCAPE』の販売動向と照らしても、特に社内計画からの乖離はありません。今後は拡販に向け、商戦期となる秋から年末をターゲットに価格施策などを検討していきます。

Q. 次世代機向けタイトルの価格設定について方針を伺いたい。

A. 現時点では特に決まったものではありません。業界の動きを注視しつつ、自社の強み・弱みを分析し、今後の対応を検討していきます。

以 上