

2016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
(2015年7月30日)

- Q. モバイルコンテンツ、PC オンラインの売上減少について第2四半期で改善の兆しはあるのか。また、『モンスターハンターフロンティア G8』のアップデート後の感触を伺いたい。
- A. モバイルコンテンツにおける、既存タイトルの減衰は引き続き進行すると思われま。しかしながら、今後『モンスターハンター エクスプロア』など新作の投入により補充していきます。なお、『モンスターハンターフロンティア G8』についてはアップデート直後のため、現時点でお伝えできることはありません。
- Q. 第2四半期におけるパチスロ機『バイオハザード 6』の追加受注の見込みを伺いたい。
- A. 第1四半期で1.9万台を販売し、現時点で計画の3万台を上回る見込みです。
- Q. 『バイオハザード 6』に続く、パチスロ2機種目の計画台数や手ごたえを伺いたい。
- A. 計画台数は1.5万台です。今後内覧会などを実施し、目標達成に向けて施策を講じていきます。
- Q. 第1四半期はコンシューマのリピート販売が好調だが、第2四半期の見通しを伺いたい。
- A. 第1四半期のリピート販売（ダウンロード版）には特定の主力タイトルだけでなく、過去のアーカイブ作など100タイトル近くが含まれています。第2四半期においてもこれら過去作の販売は堅調に推移すると考えています。
- Q. 第2四半期以降のDLC売上比率の見通しを伺いたい。
- A. コンシューマにおけるDLC売上比率に関しては、第1四半期から大きな変化はないと予想しており、3割以上で推移するものと考えています。
- Q. 前期からコスト削減を続けているが、今第1四半期においても継続しているのか。
- A. 今第1四半期の販売管理費は前期同期に比べ約8億円増加しています。これはパチスロ機『バイオハザード 6』、コンシューマでの『デビル メイ クライ 4 スペシャルエディション』など新作の販売促進費を含む変動費6億円、人員増による固定費2億円の増加によるものです。前期からの増収を勘案すると、販管比率は改善しています。なお、開発投資における外注費用は前年と同水準の約3割です。

Q. デジタルコンテンツ事業において、モバイルコンテンツや PC その他は赤字なのか。

A. 今四半期はモバイルコンテンツ、PC その他の収益への貢献はありませんでした。

Q. 本編ダウンロード販売本数におけるプラットフォームの内訳を伺いたい。

A. PC ダウンロードが約 4 割、PSN が約 3 割、Xbox LIVE アーケードが約 2 割、任天堂向けのダウンロード販売が約 1 割です。なお、海外での販売が 9 割以上を占めています。