

**2016年3月期第3四半期決算 カンファレンスコール質疑応答概要**  
(2016年1月28日)

Q. 第3四半期の社内計画に対する進捗を伺いたい。

A. 主に『モンスターハンタークロス』の貢献により、連結業績の計画を上回りました。セグメント別では、デジタルコンテンツ事業のコンシューマビジネスが同タイトルにより計画を上回りましたが、それ以外のセグメントは若干弱含みに推移しています。

Q. 『モンスターハンタークロス』の上振れ要因と通期の想定本数を伺いたい。

A. 従来シリーズにおける世界観やゲーム性をベースとしながらも、「狩技」や「狩猟スタイル」をはじめとする新たな要素が好評を得たからだと考えています。通期の本数については見通しが難しいですが、現時点でもリピート継続しており、320万本からの上積みは可能であると考えています。

Q. 『ストリートファイターV』の計画達成の確度を伺いたい。

A. 現在受注活動中のため、達成の可否は申しあげられません。期初計画の200万本に対して年度末までの販売期間が約1カ月と短いですが、欧米で根強い人気を誇るブランドであるため、今後の進捗に注視していきたいと考えています。

Q. デジタルコンテンツ事業のPCその他が前年同期比で大きく伸長している理由を伺いたい。

A. 『ドラゴンズドグマ オンライン』および中国での『モンスターハンターオンライン』の貢献によるものです。

Q. 『モンスターハンターオンライン』の状況を伺いたい。

A. PC オンラインゲームという特性上、プレイヤー数の増加にはある程度の時間がかかると思われませんが、当社の期待を上回る出足であり、今後のランキングの上昇に期待しています。また直近では、旧正月の動向がポイントであり、その状況を勘案して来期の計画を策定していきます。

Q. 来期以降のPS事業（パチンコ、パチスロ）の考え方を伺いたい。

A. 市場全体ではルール変更の影響が見られますが、四半期毎の安定供給という当社の目標に変更はありません。来期計画は現在の市場を踏まえて策定します。なお、製造コストの低減や開発の効率化などにより、1機種当たりの損益分岐点は低下しています。

Q. 第3四半期(3ヵ月間)でデジタルコンテンツ事業の利益率が大きく上昇しているが、『モンスターハンタークロス』以外の理由があるのか。

A. 主な要因は『モンスターハンタークロス』が好調に推移したためですが、その他の理由としては、欧米でのデジタルリピート販売の拡大が挙げられます。

Q. PCその他およびモバイルコンテンツの通期売上計画を引き下げた理由を伺いたい。

A. 『モンスターハンターエクスペディア』や『ドラゴンズドグマ オンライン』は計画通り順調に推移していますが、その他の既存タイトルの実績などを勘案し、計画を引き下げました。

Q. モバイルコンテンツの開発体制を見直す理由や効果を伺いたい。

A. 市場環境の変化により、従来のカプコン、ビーラインの2つの組織体制について再考するべきであると判断しました。今後は、ビーライン・インタラクティブ、INC.の最高経営責任者である湯浅緑がモバイル事業全体を統括し、カプコン IP を使用したタイトルも一括して開発することになります。

Q. 第4四半期における減損の可能性について伺いたい。

A. 現時点では予定していません。仕掛品は増加していますが、現在タイトルラインナップを拡充しており、開発状況と照らしても適正であると認識しています。

Q. デジタルコンテンツ事業のPCその他の第4四半期が減少する理由を伺いたい。

A. 第3四半期に『モンスターハンターオンライン』の運営開始に伴うロイヤリティを一部計上したことによる反動減です。ランニングロイヤリティの収入は来期以降になるものと見込んでいます。

Q. アミューズメント機器事業が第4四半期(3ヵ月)で赤字になる理由を伺いたい。

A. 第4四半期には商材が無く、固定費が先行するためです。

Q. 中期経営目標の達成に向けて、来期以降の成長確度を伺いたい。

A. 中期経営目標は2015年5月にお伝えした数字から変更はなく、引き続き達成に向けて進めています。2017年3月期および2018年3月期の計画については現時点では具体的に申しあげられませんのでご了承ください。

Q. 2019年3月期以降の長期的な戦略について伺いたい。

A. 社内で様々な議論を行っていますが、現時点ではお伝えできることはありません。