

2017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
(2017年2月1日)

- Q. 『バイオハザード7 レジデント イービル』(以下『バイオハザード7』)の状況を伺いたい。
- A. 1月27日時点で250万本販売しています(※2月10日時点では300万本出荷)。前作『バイオハザード6』と比べ初速が低いように見えますが、これは昨今のダウンロードによる購入の浸透により、タイトルの販売も初速型から継続型に移行していること等によるものです。発売後のメディアおよびユーザーの方々の評価も高く、息の長い販売が期待できるため、今期計画400万本の達成は十分に可能と考えています。
- Q. デジタルコンテンツ事業の修正計画について、売上高の減少幅以上に営業利益が減少する理由を伺いたい。
- A. デジタルコンテンツ事業における修正は、PCその他の計画修正によるものです。高い収益性が見込めるライセンスタイトルである『モンスターハンターオンライン』のランニングロイヤリティの計上時期が後ろ倒しになったことや、『ブレスオブファイア6』など既存タイトルが伸び悩み償却費を補填できなかったことから利益計画を修正しています。
- Q. コンシューマの通期販売本数の計画を見直したのに対し、通期売上の計画を据え置いた理由を伺いたい。
- A. 販売単価の低いリピートや移植タイトルの好調により販売本数計画を上方修正していますが、売上面では、高単価の一部新作タイトルの計画未達もあり、コンシューマの通期計画を据え置いています。
- Q. 『モンスターハンターオンライン』の収益化が想定より遅れているが今後の見通しを伺いたい。
- A. 今期末以降、ミニマムギャランティを充当し、ロイヤリティ収益が継続的に発生する見込みです。旧正月に向けた大型アップデートにより収益水準は向上しており、今後もタイトルの更なる活性化を目指し、テンセント社に積極的に協力していきます。
- Q. 『バイオハザード7』の追加DLCによる寄与度を伺いたい。
- A. 『バイオハザード7』は本編販売の収益貢献が中心であり、追加DLCは補完的な位置づけです。当社としては、魅力的な追加DLCを計画的に投入しユーザーの方々の興味を継続的に喚起することが、結果として販売を長期化し、前作の累計販売本数以上を販売する上で重要であると考えています。
- Q. 構造改革を経て、新たな開発体制下で開発した『デッドライジング4』の評価が目立たないのはなぜか。
- A. より多くのユーザーが楽しめるように従来作に対して難易度を低く設定しましたが、期待ほどの支持が得られませんでした。今後のアップデートにより改善を図るとともに、追加ダウンロードコンテンツの配信にも注力し、継続的な販売本数の伸長を図ります。

- Q. PC その他について、今期は赤字計画とのことだが、来期以降の見通しを伺いたい。
- A. 今期は『モンスターハンターオンライン』のランニングロイヤリティの計上時期が後ろ倒しになったことや既存タイトルの退潮などにより赤字計画となりました。今後は運営の合理化とタイトルプロモーションの実施などにより活性化に努め、黒字転換を図ります。
- Q. デジタルコンテンツ事業の営業利益率が第3四半期累計で5.1%と近年の水準と比較して低い理由を伺いたい。
- A. PC その他の不振に加えて、コンシューマにおいて一部のタイトルが計画未達になったことなどによるものです。第4四半期には収益性の高い大型タイトルを投入することで20%台に改善する見込みです。
- Q. PS 事業において、第4四半期に発売を予定していた1機種を延期した理由を伺いたい。
- A. 『モンスターハンター 狂竜戦線』を拡販するため、営業および製造のリソースを集中投下したためです。その結果、4機種目の投入時期を来期以降に延期しています。
- Q. 2017年3月期の業績を計画通り達成した場合、中期経営計画の達成には来期は営業利益235億円が必要となるが、達成は可能なのか。
- A. 策定当時はモバイルやPCその他が伸長すると見込んでいましたが、現時点で伸び悩んでおり、厳しい目標であると認識しています。中期経営計画についての新たな方向性を次回の決算時にご報告できるよう社内での議論を深めていきます。
- Q. モバイルについて、来期以降の施策を伺いたい。
- A. 当事業の成長を図るため、内製や他社との協業などを含め、制約を設けることなく様々な施策を検討していますが、現時点で具体的にお伝えできるものではありません。
- Q. 『バイオハザード7』は現時点で開発費の回収はできているのか。
- A. 250万本を出荷しており、開発費は回収できています。(※2月10日時点では300万本出荷)
- Q. 第3四半期末時点でゲームソフト仕掛品に299億円を計上しているが、何が含まれているのか。
- A. 第4四半期に投入する『バイオハザード7』や『モンスターハンターダブルクロス』などに加えて、来期以降に発売予定のタイトルの開発費が資産計上されています。前期末から増加していますが、成長戦略のもと開発ラインナップを拡充しており、適正であると認識しています。
- Q. 「バイオハザード」シリーズを中国のPCオンラインゲームへ展開する予定はあるのか。
- A. 現在当社では、アジア圏における将来に向けた複数の案件が進行していますが、ブランド名を含め現時点で具体的にお伝えできるものではありません。

以 上