

2018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
(2018年1月31日)

- Q. 『モンスターハンター：ワールド』（以下 MHW）を 500 万本出荷したとのことだが、計画に対しての進捗およびコスト計上方法を伺いたい。
- A. 『MHW』での計画本数はお伝えしていませんが、既に今期の計画は達成しています。当社の主要タイトルにおける近年の販売傾向から、初年度の販売進捗は過去よりも緩やかになると見込んでいましたが、想定以上の出足となりました。なおコストについては、生涯の販売計画をもとに按分するため、開発コスト全額の内、第4四半期販売分が計上されます。
- Q. 一部のコンシューマタイトルやパチスロ（PS）の計画未達分は、『MHW』のヒットで相殺できるのか。
- A. コンシューマにおける一部の未達タイトルや PS については、リスクと認識して対応する必要があると考えています。特に PS の市場環境は不透明であるため、第4四半期の新機種投入を延期する公算が高く、通期の見通しをお伝えできるタイミングではありませんが、計画の達成に向けて尽力していきます。
- Q. 『MHW』の来期以降の展開について伺いたい。
- A. 現状ではライフの計画達成に向けた戦略を第一に進めているため、追加コンテンツ等について現時点でお伝えできることはありません。今後の展開については、セルスルーの状況を確認・分析しながら進めていきます。
- Q. 2018年3月期第3四半期に発生した、先行投資的な広告宣伝費とは何を示すのか。
- A. 主に海外における『MHW』のプロモーション費用です。
- Q. 『MHW』の海外販売比率が6割とのことだが、計画対比での感触を伺いたい。
- A. 国内外とも当初の計画と比べて強く、その結果、国内外比率は当社の想定から乖離していません。
- Q. 『MHW』のライフでの販売本数は「バイオハザード」クラスまで伸長するのか。
- A. 発売から3日で500万本と出足は好調ですが、これから欧米でのセルスルー状況を十分把握したうえで、販売本数の見通しを精査したいと考えています。
- Q. 現行機移植版『バイオハザード リベレーションズ』の販売本数が50万本とのことだが、販売地域の内訳を伺いたい。
- A. パッケージ版は日本で10万本、海外で27万本を販売しており、残りの約13万本がダウンロード版となります。なお、50万本の内、約半数が Nintendo Switch 版です。

Q. コロプラが任天堂と係争中であるが、クロスライセンスを締結したカプコンに影響はあるのか。

A. 当社への影響は特にありません。

Q. 『MHW』の初速が想定と異なるとのことだが、その要因分析と今後の影響を伺いたい。

A. 現時点で詳細な分析はできていませんが、今作では据置機での展開に加え、エリア間の移動や各種アクションをシームレスで行えるほか、モンスターへのダメージ数値の表示化、クエストへの途中参加といった新要素により、既存のシリーズファンを満足させると同時に、海外を中心とした新規のファン層への訴求に成功したことが一因としてあげられると考えています。その他の要因および影響は今後検証していきます。

以 上