

2019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
(2018年7月30日)

Q. 『モンスターハンター：ワールド』（以下『MHW』）が、PC版発売のタイミングでコンシューマ版の値下げを発表したが、これは計画通りの施策か。また、PC版の受注状況を伺いたい。

A. PC版の発売時期およびコンシューマ版の価格改定は計画通りです。PC版の予約状況については、様々な情報を入手しており分析を進めていますが、最終の実売につなげるため、今後プロモーション施策を進めていきます。

Q. 第2四半期以降のパチスロ部門の見通しを伺いたい。

A. 市場環境は依然厳しく、今後の展開は予断を許さない状況であると考えています。通期計画について、引き続き精査を進めます。

Q. 第1四半期の実績は計画に対し順調とのことだが、上振れた要因を伺いたい。

A. 主因としては、『MHW』が価格を維持しながらリピートの販売本数を伸長したことや、『ストーリーファイター 30th アニバーサリーコレクション』が比較的安価な開発費ながら計画以上の出荷を記録したこと、過年度に発売したリピートタイトルの積み上げによる貢献があげられます。

Q. モバイルコンテンツの進捗を伺いたい。

A. 新作の投入時期など、現時点で明確にお伝えできることはありませんが、案件は順調に進行しています。現在は協業先との話し合いのうえ、発表タイミングを精査しています。なお、協業タイトルは今期中の投入を予定していますが、寄与する期間が限定されるため、今期計画では大きな貢献を見込んでいません。

Q. 『バイオハザード RE:2』の発売が発表されたが、販売本数計画を伺いたい。また、今後は他のタイトルもリメイクしていくのか。

A. ミリオン以上を見込んでおり、コンシューマにおける今期の主力タイトルと位置付けています。E3での評判も高く、実際の販売に結び付けるべく、プロモーション施策を練っていきます。また、過去作のリメイクや移植については、IP資産の活用という一連の戦略に基づき、様々なIPでの展開を想定しています。

Q. 『バイオハザード RE:2』はリメイクにあたると思われるが、開発費や収益性を伺いたい。

A. ベースとなる設定はあるものの、内容については最新の開発環境を駆使し再構築しており、グローバルに展開する「バイオハザード」として相応の開発費をかけて制作しています。

- Q. PC その他が黒字化したとのことだが、今後もこの水準の利益率を維持できるのか。
- A. 前期末に既存タイトルの初期開発費用の償却を完了したため、今四半期より黒字化しました。既存タイトルが今後も現状の売上を維持できれば、概ね同水準の利益率を維持できる見込みです。
- Q. 2年以上前に発売したタイトルのリピートが好調に伸長したとのことだが、具体的なタイトルを伺いたい。
- A. 個別のタイトルが単独で販売を伸ばしたわけではなく、複数のタイトルの積み上げにより伸長しました。
- Q. 『デビル メイ クライ 5』や『バイオハザード RE:2』などの新作発表に合わせて、シリーズの旧作の動きに変化はあるのか。
- A. 『DmC Devil May Cry』をはじめ、シリーズの旧作を購入する兆候が出ています。今後も、シリーズファンの拡大につなげるため、旧作の購入を喚起する様々なマーケティング施策を展開していきます。

以 上