

2019年3月期 第2四半期 決算カンファレンスコール 質疑応答概要
(2018年10月29日)

Q. 『モンスターハンター：ワールド（以下 MHW）』および下期投入予定の大型タイトルに関するプロモーションプランを伺いたい。

A. 『MHW』に関しては、今後もアップデートを行い、既存ユーザーのリテンションを図ると共に、価格戦略を並行して行うことで新規ユーザーの獲得を目指します。また、海外でも日本同様にリアルイベントを実施し、ユーザーコミュニティの醸成を進めます。『バイオハザード RE:2』などの大型タイトルについては、従来のプロモーションに加え、予約状況や売上推移といった販売データを一元管理し、「SNS のコメント」や「年齢分布」「継続購入率」などの項目を分析することで拡販につなげるデジタルマーケティングの強化にも注力していきます。

Q. PS における下期計画の考え方および上期の減損について詳細を伺いたい。

A. 現状の市場環境を踏まえると、修正計画が保守的とは認識していません。また、市場環境だけでなく、当社の開発体制にも改善の余地があるため、体制を強化し、来期以降の投入機種の開発を行っていきます。また、上期において、下期投入予定機種の評価減を行い、売上原価に計上しました。なお、金額は具体的にお伝えしていません。

Q. 『MHW』の今後の伸びしろを伺いたい。

A. 当社は、大型タイトルは2-3年かけて販売する計画を立てており、『MHW』の2年目に関しても、1年目の790万本に対して、応分の数を計画しています。下期以降は、PC版を中心に更なる拡販に努めます。

Q. 来期のタイトルポートフォリオについての考え方を伺いたい。

A. 当社はこれまで同様に、60ヵ月マップを用い5年先までのタイトルを管理・開発しています。来期についても、過去作の活用を含め、中期目標である持続的成長を達成するべくタイトルの準備を進めています。

Q. 第2四半期に伸長したカタログタイトルを伺いたい。

A. 『MHW』の他には、『モンスターハンターダブルクロス』、『バイオハザード7 レジデント イービル』、『大神 絶景版』等です。

Q. 『MHW』の足元の状況について伺いたい。

A. 2018年9月末時点で累計1,070万本販売しており、累計で約70%が海外での販売です。なお、日本では当社の想定以上に10代のユーザーが増加しています。

Q. 中国のネット規制による影響を伺いたい。

A. 当社の中国展開は、基本的にテンセント社経由で実施しているため、当社はコメントをする立場にはありません。巨大な中国市場に対しては今後も積極的に対応していきませんが、コントリブーリスクもあるため、状況を把握しながら少しずつ進めていきたいと考えています。

Q. その他事業における e スポーツの投資額の精査とは具体的に何を行ったのか？

A. 期初計画時には、e スポーツ事業の立ち上げ段階だったため、投資額を多めに予算計上していましたが、具体的な施策を立案する中で、精度の高い投資計画に見直しました。これは当社の e スポーツへの熱意が衰えたわけではなく、今後も積極的に e スポーツ市場の拡大に向け施策を推進していきます。

Q. モバイルの通期計画において、売上を 20 億円下方修正しているが、上期と下期の修正割合を伺いたい。

A. 既存タイトルの進捗が当社の想定より弱く、上期、下期共に下方修正していますが、若干下期の金額が大きいです。

Q. クラウド対応に関する足元の状況と今後の見通しを伺いたい。

A. 上期に一部タイトルのクラウド対応を行いました。技術検証の意味合いが強く、収益に大きな影響はありませんでした。検証結果をもとに、今後のクラウド展開を社内で検討していきます。

Q. PS の機種がユーザー目線ではなかったことについて詳しく伺いたい。

A. 発売後のホールでの稼働を分析したところ、当社の想定に満たない期間で撤去されていることがわかりました。今後は、「長い時間楽しめるパチスロ」という当社のコンセプトを実現すべく、社内の開発体制を変更しながら対応していきます。

Q. モバイル市場の環境変化に伴い、基本戦略の変更などはあるのか？

A. 市場環境を踏まえ、タイトルラインナップの見直しは行いましたが、根本的な戦略転換は有りません。

Q. パチスロ 6 号機の開発進捗を伺いたい。また、カプコンの 6 号機への評価を伺いたい。

A. 現時点で詳細は申しあげられませんが、市場でも 5.9 号機より 6 号機にポジティブな評価が集まっており、当社も 6 号機の開発準備を進めています。今後の開発は基本的に 6 号機対応となり、2020 年 3 月期以降の投入を目指します。

以 上