

## 2020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

(2020年2月4日)

- Q. 『モンスターハンターワールド：アイスボーン（以下 MHW:I）』の販売状況について、現時点での評価および今後の改善点を伺いたい。
- A. 販売計画は『モンスターハンター：ワールド（以下 MH:W）』や従来シリーズにおける G 版の販売動向を参考に設定しましたが、現時点の販売状況と比較して前傾した計画であったと認識しています。コンテンツ自体の評価は高いことから、販売動向や購入者のステータス、クリア率、未クリア要因などの分析を進め対応することで、今後も長期的に販売していきたいと考えています。
- Q. 遊技機市場におけるアミューズメント機器事業の評価および今後の見通しを伺いたい。
- A. 各社の 6 号機が出揃う中、当社も初の 6 号機が好調な受注を獲得し、一定の手ごたえを感じています。しかしながら、この 1 年間で新機種の投入が 1 機種のみという状況には対応が必要であり、開発力や人的リソースの強化、コスト低減、適合試験への対応精度向上などの改善案を固めています。今後の展開については、来期以降に投入する機種の販売状況を見ながら、対応を検討していきます。
- Q. 第 3 四半期に『バイオハザード RE:2』や『デビル メイ クライ 5』などのリピートタイトルが伸長した要因を伺いたい。
- A. 主に東京ゲームショウやブラックフライデー、クリスマスに合わせたセール実施により伸長しましたが、その他の期間においても安定的に実績を積み上げています。今後も、ユーザーの需要を見極めながら販売していきます。
- Q. 『MHW:I』の販売状況を踏まえ、『MH:W』の続編を含む「モンスターハンター」ブランドの今後の販売手法や展開を伺いたい。
- A. 『MHW:I』の地域別販売本数における欧米比率は当社の想定を超えていましたが、『MH:W』から『MHW:I』への移行促進やゲームプレイへのモチベーションの喚起など、同地域における販促展開に改善点があったことも事実です。目下ユーザーのプレイ状況の分析を進めており、今後の拡張版の販売方法についても、分析内容を勘案して策定していきます。
- Q. 今回の計画修正の中で全社費用が増加した要因を伺いたい。
- A. デジタル化により収益構造が変化する中で、コンシューマやモバイルなど事業におけるデジタル化にとどまらず、管理部門における基盤構築も含めた全社的なデジタル化を推進するべく、全社費用を見積もっています。

Q. 『バイオハザード RE:3』においてパッケージ版の初期出荷分を収益認識する時期について伺いたい。

A. 各国の会計基準によるため、日本版は 2020 年 3 月期に、海外版は 2021 年 3 月期に計上される見通しです。

Q. コンシューマタイトルの収益認識に伴う原価計上のタイミングを伺いたい。

A. 収益認識と同時に、売上額に応じた原価額の計上を行います。

Q. 『MHW:I』の販売状況を受け、『MH:W』の生涯販売本数の想定に変化はないか。

A. 『MH:W』は現在でも販売本数を伸長しており、現時点で特筆するような変更はありません。

以 上