

2022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
(2021年7月29日)

- Q. リピート販売が好調である要因は業界全体で共通しているのか、個社要因があるのか伺いたい。
- A. 2022年3月期第1四半期は、主に『モンスターハンターライズ』が好調に推移しました。他社との比較は特に行っていません。
- Q. 今後のPC向けタイトルへの対応について教えてほしい。
- A. 引き続きユーザー数の最大化を図るため、当社の基本戦略であるマルチプラットフォーム戦略を推進し、PCをはじめ様々なデバイスでコンテンツを展開していきます。PCについては、コンソールと同様に重要なチャネルの1つであると考えています。
- Q. PC版の需要は、コンソール版の需要を上回っているのか。
- A. 2021年3月期の通期では、コンソールの需要を上回ってはいませんが、両者の差は小さくなりつつある印象です。
- Q. 計画に対する各セグメント別の進捗率を伺いたい。
- A. 全てのセグメントにおいて、概ね順調に推移しています。
- Q. 巣ごもり需要の反動減はあると考えているか。
- A. 現時点では、反動減は確認されていません。なお、当社はコアゲーマー向けのタイトルが多いため、巣ごもり需要の影響は少ないと考えています。
- Q. ゲームが一般層にも浸透しているような感触はあるか。
- A. 近年の市場動向を鑑みると、ゲームという娯楽が、より広い層へ浸透してきていると考えています。
- Q. ゲームソフト仕掛品の減損額のイメージを伺いたい。
- A. 社内想定範囲内で、一部の未発売タイトルについて一定額、評価の見直しを行っています。
- Q. 繰延収益の売上高への影響額の詳細を伺いたい。
- A. 2021年3月期末に発売したタイトルの収益戻し入れ分と、今期新作タイトルの収益繰り延べ分の差額マイナス5億円を計上しています。
- Q. 『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』の評価を教えてほしい。
- A. まだ発売直後であり、現時点では第2四半期を通じた推移を見守っているところです。初動は順調と評価しています。

- Q. 来期以降のパイプラインが不透明だが、毎期営業利益 2 桁成長は達成できるのか。
- A. タイトル発表のタイミングは、営業上、発売が確実となった際に実施する方針としています。引き続き毎期複数的大型新作を安定的に投入するとともに、デジタルマーケティング等の活用により、毎期営業利益 2 桁成長は達成可能であると考えています。
- Q. コロナ禍に伴う開発への影響について伺いたい。
- A. 当社の開発体制に合わせて時差出勤などの対策を行っていますが、各タイトルの開発進捗への大きな影響はありません。
- Q. コロナ感染再拡大によるアミューズメント施設への今後の影響について伺いたい。
- A. 感染拡大抑止に向けテナントオーナーの方針に沿いながら、来店客数の動向等を注視していきます。
- Q. グローバルにおける PC ユーザーの増加について考えを伺いたい。
- A. 既存市場に加え、新興国市場において顕著に拡大していると認識しています。
- Q. 新世代機向け AAA タイトルの価格設定について考え方を教えてほしい。
- A. 新作タイトルの価格設定に関しては、ユーザーの価格に対する意識を踏まえ、適切に設定していきたいと考えています。
- Q. 前年同期比で、研究開発費が増額した要因を教えてください。
- A. 開発社員に対するインセンティブ報酬を計上したことによるものです。また、劇的に変化するであろうゲーム市場にに応じていくため、先端技術の導入をはじめとしたビジネスインフラへの投資を今後の方針として考えています。
- Q. 近いうちにキャッシュの残高が 1,000 億円を超えることが考えられるが、今後のキャッシュの用途について伺いたい。
- A. 当社は年間で約 300 億円の開発投資を行っていますが、ヒットビジネスであるゲーム業界において、市場に大きな環境変化が起こった際に、3 年は安定的に事業が継続できるよう、1,000 億円程度は手元に置くことが適切であると考えています。また一方で、今後の市場変化に対応するべく、先進技術の研究やビジネスインフラ強化のための投資を継続して行っています。

以上