

2023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 (2022年7月26日)

- Q. 2023年3月期の通期計画に対する、当第1四半期業績の評価を教えてください。
- A. 6月末に発売した新作タイトル『モンスターハンターライズ：サンブレイク』および旧作販売本数は順調に伸長しており、連結業績として通期計画に対し堅調に進捗しています。
- Q. 今後、ゲームソフトの販売価格を引き上げる可能性はあるか。
- A. 現時点では具体的に考えていません。発売後5年から10年間でいかにして販売本数を最大化させるかに重点を置き、セールをはじめとする価格施策に取り組んでいきます。
- Q. 第1四半期におけるセールの影響を伺いたい。
- A. 当第1四半期では、主に6月に行ったサマーセールが販売本数の伸長に貢献しています。今後も、コンテンツに関する情報発信との相乗効果を考慮しながら、価格施策を行っていきます。
- Q. 当第1四半期において、繰延収益の売上影響がマイナス38億円とのことだが、内訳を教えてください。
- A. 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』の発売に伴う繰延が主な要因です。その他にも、無償ダウンロードコンテンツである『バイオハザード RE:バース』の投入を控える『バイオハザード ヴィレッジ』からも発生しています。
- Q. 当第1四半期において、貸借対照表（BS）上で繰延収益が130億円と積み上がっているが、収益に認識されるタイミングを教えてください。
- A. BS上の繰延収益は、その大半が無償タイトルアップデートやダウンロードコンテンツの投入に関連するものであり、コンテンツが配信された段階で収益として認識されます。現在BSに計上されている繰延収益は、2024年3月期の上期にかけて収益認識される予定です。
- Q. 当第1四半期における『モンスターハンターライズ：サンブレイク』と『モンスターハンターライズ』のセット販売の販売本数について教えてください。
- A. 当第1四半期では、30万本以上販売しています。
- Q. 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』のハード別の装着率を伺いたい。
- A. 具体的な数値はお伝えしていませんが、PC版の装着率が相対的に高くなっています。
- Q. 今後のダウンロードコンテンツの展開予定を教えてください。
- A. 基本的には、有償・無償を問わずユーザーのニーズを踏まえた展開を行っていきます。
- Q. 『バイオハザード RE:バース』投入による収益影響について伺いたい。
- A. 『バイオハザード RE:バース』は無償ダウンロードコンテンツであるため、コンテンツ単体での収益影響はありませんが、配信されたタイミングで繰延収益の戻入による収益影響が発生する見込みです。

- Q. 当第 1 四半期においてデジタルコンテンツ事業の営業利益率が高いが、通期の利益率の計画に変更はないのか。
- A. 当第 1 四半期は、デジタル販売を中心とする新作『モンスターハンターライズ：サンブレイク』が好調な売れ行きを示し、加えて旧作販売本数も伸長したため、営業利益率が高くなりました。通期の利益率は、今後の旧作の販売進捗によっては上振れる可能性もありますが、現時点では見通しに変更はありません。
- Q. 2023 年 3 月期の計画では、利益のウェイトは下期中心だと考えてよいか。
- A. 第 3 四半期に配信予定の『バイオハザード RE:バース』による収益繰延の戻入や、第 4 四半期での『バイオハザード RE:4』の投入により、下期にウェイトを置く計画です。
- Q. 今後のキャッシュマネジメントについて、考え方を教えてほしい。
- A. 当第 1 四半期に自己株式の公開買い付けを行い、約 130 億円を使用しました。ビジネスモデルの転換期にある昨今では、ネットワーク分野を中心に様々な投資が必要です。特定分野の技術を持った希少価値の高い企業の買収を考えていく際などには、手元に 2,000 億円のキャッシュを持つことも考えられます。なお、現在 30%の配当性向は、今後キャッシュ需要を踏まえ検討していきます。
- Q. 人材投資戦略によって、人件費はどの程度増加したのか。また、メリットについても教えてほしい。
- A. 当第 1 四半期においては、発生ベースで約 10 億円増加しています。通期では、45 億円程度増加する見込みです。人材投資戦略を実施したことで、より良い人材の確保への効果を実感しています。
- Q. クロスプレイへの対応について、カプコンの考えを伺いたい。
- A. 今後 PC ユーザーが増加するゲーム市場においてより幅広いユーザーに対応するため、当社でもマルチプラットフォーム戦略の一環として取り組んでいきます。
- Q. PC の販売本数比率について教えてほしい。
- A. 当第 1 四半期における PC の販売本数比率は約 50%でした。なお通期では、第 4 四半期に大型新作を投入することに伴いやや低下すると見込んでいます。

以上