

2022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
(2021年10月28日)

Q. 当第2四半期に、一時的な営業利益の押し下げ要因として30億円程度が計上されているとのことだが、どのセグメントに計上したのか伺いたい。

A. 30億円の内訳は、会計上の処理に伴い発生した減損と収益繰延、および人材投資に伴う費用です。減損および収益繰延はデジタルコンテンツ事業で、人材投資は全セグメントで実施しています。なお、コンシューマにおけるデジタル・グローバル販売は引き続き順調に推移しており、安定成長の継続に懸念はありません。

Q. 当第2四半期における、PC版の販売本数比率について教えてほしい。

A. デジタル販売において、PC版の販売本数比率は約4割でした。

Q. 当第2四半期における、デジタル販売のトレンドを伺いたい。

A. 第2四半期は第1四半期に比べ落ち着きましたが、計画通りに進捗しています。巣ごもりの影響は定量的に捉えることが難しいため、今後もユーザー動向を注視していきます。

Q. 当第2四半期におけるレポートタイトルの単価低下の要因について、どのように考えているか。

A. 販売地域が拡大し、低単価タイトルの売上が伸長したことが要因と考えられます。旧作タイトルの多くは、収益性が高く、単価の低下による収益性への大きな影響はありません。

Q. 当第2四半期末において、ゲームソフト仕掛品の残高が減少している要因を伺いたい。

A. 開発進行中タイトルによる積み上げはあるものの、『バイオハザード ヴィレッジ』や『モンスターハンターストーリー2 ～破滅の翼～』といった大型新作の投入および未発売タイトルの評価見直しにより減少しました。

Q. 当第2四半期における一時的な営業利益の押し下げ要因である30億円の計上は、計画内か。

A. 減損や収益繰延は概ね計画内であり、人材投資は計画外です。

Q. 『モンスターハンターライズ』以外のレポートタイトル販売について、売上をけん引している地域を教えてください。

A. 売上をけん引するのは北米欧州地域ですが、近年PC版の拡販により、新興地域まで市場が拡大しています。

Q. Netflixがゲーム事業に参入する話があるが、今後、映像以外で協業する予定はあるか。

A. 当社IPの映像化以外で、Netflix社との協業について現時点でお伝えできることはありません。

Q. 当第2四半期のその他事業における、増収増益の要因を教えてください。

A. 当社IPを活用した映像展開や、海外人気ゲームアプリとのコラボレーションによるライセンス収入が主な要因です。

- Q. 『モンスターハンターライズ：サンブレイク』の収益貢献について、『モンスターハンターワールド：アイスボーン』相当と考えてよいか。
- A. 対応プラットフォームが異なるため一概には比較できませんが、「モンスターハンター」ブランドの人気拡大を背景に、同作のポテンシャルに期待しています。
- Q. 当第2四半期におけるデジタルコンテンツ事業の収益性が、第1四半期と比較し低下した要因について伺いたい。
- A. 『モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～』などの新作の投入や、収益繰延、未発売タイトルの評価見直し等による原価の増加により、一時的に低下しています。
- Q. 当第2四半期のパッケージの販売本数について、すでに通期計画を超えているが、その理由について伺いたい。
- A. 『バイオハザード ヴィレッジ』や『モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～』といった新作に加え、リピートタイトルである『モンスターハンターライズ』のパッケージ販売が伸長したためです。
- Q. アミューズメント施設事業に関して、コロナ終息後の収益水準についてどのように考えているか。
- A. 事業環境は回復傾向にありますが、現時点でコロナ終息後の市況を予測することは容易ではありません。今後もユーザー動向を注視し、各種施策を実施していきます。
- Q. アミューズメント機器事業における、2022年3月期下期の見込みについて教えてほしい。
- A. 受注動向について詳細はお伝えしていませんが、新台の適合取得に関する外部環境も安定しているため、計画達成に向け邁進していきます。
- Q. アミューズメント施設事業においてはコロナ禍で費用削減に努めたものと推測するが、コロナ終息後、収益性の向上に資すると考えても良いか。
- A. 来客数の増加に伴う原価あるいは費用の水準について、現時点で予測することは難しいです。引き続きユーザー動向を注視し、各種施策を実施していきます。
- Q. 2022年3月期下期における新作の販売計画について伺いたい。
- A. 2022年1月に発売を予定しているPC版『モンスターハンターライズ』は旧作扱いであり、また、今期の大型新作タイトルとして発表した『バイオハザード ヴィレッジ』や、『モンスターハンターストーリーズ 2 ～破滅の翼～』は既に発売済です。『バイオハザード ヴィレッジ』を中心に、期間セールへの注力等により拡販に努めます。

以上