

## 第 44 期 定時株主総会 事前質問概要、質疑応答概要、コメント概要

- Q. 配当政策および株主還元について伺いたい。
- A. 配当に関しては、連結配当性向 30%ならびに安定配当の継続を基本方針としております。  
また、自己株式の取得や株式分割等については、株価の動向などを踏まえ、機動的に対応を検討してまいります。
- Q. 招集通知 6 ページに記載の「親会社株主に帰属する当期純利益」の「親会社株主」の意味について伺いたい。
- A. 法令の定めにより、連結計算書類において表示される財務諸表上の項目であり、連結上の当期純利益のことです。
- Q. 開発人員の増強に向けた人材投資戦略について伺いたい。
- A. 当社は、開発体制の強化と充実を目的に、積極的に国籍、性別、年齢等に関係なく、多様性のある人材の採用に努めており、国内の開発スタジオからグローバルに発信する体制を確立しております。
- Q. PC 市場に向けた今後の取組みについて伺いたい。
- A. 全世界で普及台数の多いパソコンに向けた対応強化とデジタル販売を推進することにより、長期間にわたる旧作の販売伸長とユーザーのさらなる獲得が、重要と考えております。  
具体的な目標数値等は控えさせていただきますが、グローバルにさらなるブランド価値の向上とユーザーニーズの把握に努め、ユーザー数の拡大を図ることにより、主力事業のデジタルコンテンツ事業を成長させてまいります。
- Q. 中国市場をはじめ、グローバル展開に向けた販売戦略について伺いたい。
- A. 中国市場だけでなく、新興国市場においてゲームコンテンツの多言語化を主因として販売が伸長しており、230 の国や地域に提供しております。  
今後も、ブランド認知度の向上を図るとともに、価格施策を活用した新作および旧作をグローバルに販売拡大を進めてまいります。
- Q. AR、VR 分野へのソフトウェア開発の強化について伺いたい。
- A. 将来性のある技術であり、研究開発部門において技術の活用に向けた研究を継続して行っております。  
引き続き、業界の変化に対応できるよう開発体制を強化し、市場動向を勘案のうえ検討してまいります。
- Q. 「モンスターハンター」、「囚われのバルマ」、「戦国 BASARA」および「鬼武者」の今後のシリーズ展開について伺いたい。
- A. 今後の展開については、幅広いユーザーの方に楽しんでいただけるよう、検討を進めてまいります。
- Q. 『プラグマタ』の現在の開発進捗について伺いたい。
- A. 先日、発売時期の延期を発表しましたが、完全新作タイトルとして、皆様のご期待に沿えるよう現在開発を進めております。

- Q. 「バイオハザード」シリーズについて、最新グラフィック技術によるリメイクはナンバリングタイトルのみか。
- A. 今後の展開については、幅広いユーザーの方に楽しんでいただけるよう、検討を進めてまいります。
- Q. 7月発売の『エグゾプライマル』は、完全オンラインかつ協力ミッション型の仕様になっているが、今後の『エグゾプライマル』のサービス展開について伺いたい。
- A. 今年3月からユーザーテストを実施し、ユーザーの声も取り入れ、ゲーム内容を調整しております。発売後の運営については、無料アップデートを含め、長期間楽しんでいただけるように開発とともに協力してまいりますので、ご期待ください。
- Q. 『エグゾプライマル』および『Kunitsu-Gami: Path of the Goddess』（海外名称）の今後のシリーズ展開について伺いたい。
- A. 今後の展開については、幅広いユーザーの方に楽しんでいただけるよう、検討を進めてまいります。
- Q. 4月発売の『ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション』は販売本数100万本を突破し、既存のIPの活用やユーザー拡大に寄与しているが、「ロックマン」シリーズの今後の展開について伺いたい。
- A. 最新作『ロックマン 11』をはじめ、「ロックマン」シリーズは、当社にとって歴史のあるIPであり、ユーザーにも好評いただいております。シリーズの新作の制作に当たっては、しっかりしたコンセプト、アイデア、遊び等が必要であり、積極的に展開を検討してまいります。
- Q. 「ロックマン」シリーズにおける移植作品やコレクション作品の発売予定について伺いたい。
- A. 技術的な課題もあり、過去作品等の移植については検証してまいります。
- Q. 『モンスターハンターNow』に期待することを教えてください。
- A. 同作の展開についてはタイトル収益だけでなく、グローバルベースでの「モンスターハンター」ブランドの認知度向上に期待しております。
- Q. アミューズメント施設事業における、新規出店で重視する点について伺いたい。
- A. 大型ショッピングセンターをはじめ、繁華街や駅前など、好立地な案件があれば積極的に出店し、地域に根付いた店舗展開および運営に努めております。
- Q. 来年「モンスターハンター」シリーズが20周年を迎えるものの、コロナ禍でユーザーと開発者が直接触れ合えるイベントが無くなっているが、イベントの復活は検討しているのか。
- A. コロナ禍で機会が減少していたイベントの再開については、前向きに検討いたします。  
また、本年9月に開催予定の「東京ゲームショー2023」へ出展の予定であり、ユーザーとの交流機会の創出を図ってまいります。

- Q. 当社が大きく世界に羽ばたくため、東京で行われているゲームショウを関西で行うことも考えられる。また、大阪・関西万博における当社の展開について伺いたい。
- A. 大阪・関西万博には、当社は「大阪パビリオン」に協賛し、出展参加することを表明しており、「遊びの未来」をテーマに掲げ、最先端の技術・開発力を盛り込んだ展開を検討しております。
- また、関西でのゲームショウ開催につきましては、当社だけでは難しいものの、「大阪から世界へ」最高のゲームコンテンツを発信していくことを目標に引き続き取り組んでまいります。
- Q. 創業 40 周年の「カプコンタウン」のサイト公開や、SNS で動画配信を実施しているが、その他の展開を伺いたい。また、1 年を通して 40 周年事業を運営していくのか。
- A. 40 周年記念事業として、「カプコンタウン」および SNS での記念動画の配信など、各種施策に取り組んでおります。なお、「カプコンタウン」に関しては、ユーザーとの接点を増やす一助として、今後も順次コンテンツを追加することを予定しております。
- 当社は、今後もグローバルに当社ゲームコンテンツのユーザー拡大に取り組んでまいります。

以 上