

**2017年3月期第2四半期 決算説明会 質疑応答概要**  
**(2016年10月28日)**

Q. 『囚われの palma』のように、コンシューマゲームのような新たな形式のゲームも配信されているが、コンシューマのノウハウをモバイル開発に活用することはあるのか。

A. 8月に配信を開始した『囚われの palma』は家庭用ゲームの女性スタッフが中心となり開発しています。女性向けタイトルというカプコンには珍しいジャンルながら、細部まで作りこむ家庭用開発ならではのこだわりが奏功し、ブームの兆しを見せています。同作のヒットを検証し、今後のモバイル開発に活用していきます。

Q. PC オンラインビジネスにおける費用の削減について、今後の施策を教えてください。

A. PC オンラインビジネスでは、サーバの運用費などを効率化することで収益性を改善するとともにユーザー数やデイリーアクティブ率の改善により、今後も長期的に運営していきます。なお同市場は、一般的に売上の8割を、約1割のユーザーがまかなっているといわれています。今後の収益性を改善するためには、このアンバランスの解消も、課題の1つであると認識しています。

Q. Nintendo Switch への対応についてカプコンの姿勢を伺いたい。

A. 新しいハードが発売されることで市場が活性化することは非常に喜ばしいことです。ソフトメーカーとしては、各ハードの特性やターゲットとなるユーザーへ合わせた楽しさを提供できるゲーム開発に努めたいと考えています。現在は、ファーストパーティに続き自社コンテンツを投入すべく、パートナー企業として社内での企画・検討を進めています。

Q. コンシューマにおいて、1年間で投入可能な大型タイトル数のイメージを伺いたい。

A. 社内では60ヵ月マップに基づき様々な企画が進行していますが、構造改革により内製中心としたことで、開発者数がまだ不足している状況です。今後も引き続き新卒を中心に積極的な採用を行い、開発ラインを増加することでタイトル数を拡大させていきます。

Q. 今後の「バイオハザード」の映像展開について伺いたい。

A. ハリウッド映画は12月公開予定の「バイオハザード：ザ・ファイナル」で一つの区切りを迎えましたが、バイオハザードの映像作品はフルCG映画など、実写にこだわらず様々な方法で展開していきたいと考えています。

Q. 『バイオハザード7 レジデント イービル』のライフタイムでの収益イメージを伺いたい。

A. 今期中に400万本の販売を見込んでいます。また、来期以降はカタログタイトルとしてリピート本数が計上されますが、シリーズの最新作や映画の公開といったタイミングでは、カタログタイトルの収益も同時に伸長する傾向にあります。更に、デジタル販売になったことでタイトルの販売期間はより長期化していますので、今期、来期に限らず、長期的に収益を生み出す、いわゆる岩盤タイトルになると考えています。

Q. 『モンスターハンターオンライン』の手応えと中国市場についての考えを伺いたい。

A. 昨年の 12 月に中国でサービスを開始し、テンセント社および当社との連携のもと活性化に向けて全力を注いでいます。しかし、同じアジアであっても中国市場と日本市場とで嗜好が全く異なるということを再確認しました。ゲームのクオリティは非常に高いと認識していますが、より現地のユーザーに受け入れられるような施策をとることが必要だと考えています。

Q. VR の収益機会について考え方を伺いたい。

A. 『バイオハザード 7 レジデント イービル』での VR 完全対応や『特撮体感 VR 大怪獣カブドン』など、VR 展開は積極的に進めています。しかしながら、現時点ではどちらも最新技術の追求やゲームの販売促進の側面が強く、今すぐに VR 単独で収益に貢献するとは考えていません。市場の評価を分析し、VR 専用タイトルへの対応も含め、今後の収益化に向けた施策を検討していきます。

Q. Nintendo Switch へのマルチプラットフォーム展開は可能か。

A. PlayStation 4 や Xbox One 向けソフトの Nintendo Switch へのマルチ展開については現在様々な検証を行っており、申しあげられる段階ではありません。ただし、Nintendo Switch は PlayStation 4 や Xbox One とは遊び方や求められる方向性が異なると感じています。当社ではゲームソフトの面白さを最大限に発揮するべく、ハードの特性およびソフトの特徴を勘案し、投入ハードを決定しています。

※一部の Q および A にはコメントを補足しています。

以 上