

**2020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**  
**(2019年10月29日)**

Q. 『モンスターハンターワールド：アイスボーン（以下 MHW:I）』マスターエディションの本数集計方法を伺いたい。『モンスターハンター：ワールド（以下 MH:W）』と重複して集計しているのか。

A. 『MHW:I』としてのみ計上しています。

Q. 第2四半期に、コンシューマの販売単価が低下した要因を伺いたい。

A. 主な要因は、第1四半期まではほぼフルプライスで貢献してきた主要旧作タイトルにおいて、セールなど価格施策を実施して販売したことによるものです。

Q. 『MH:W』が中国で販売承認を得られたとのニュースが出ていたが、これは事実か。

A. 当社としても当該ニュースは把握しておりますが、本件について現時点で当社が正式に確認している事実はありません。

Q. 第2四半期にモバイル部門で計上した評価損について、金額のイメージを伺いたい。

A. 詳細は非開示ですが、一部の新作および開発中止タイトルの合計で、10億円規模のイメージです。

Q. 第2四半期のコンテンツの償却額が小さく思われるが、要因を伺いたい。

A. 当第2四半期においては、『MHW:I』以外のタイトルはほぼ償却済みであることと、デジタルシフトにより一般原価が低下傾向にあることが、売上原価低減の主な要因です。なお、第2四半期に『MHW:I』を発売しましたが、同作は息の長い販売を計画しており、長期的な償却を想定しています。

Q. 上期のeスポーツへの投資額が想定を下回った要因を伺いたい。

A. 特筆すべき理由はありませんが、「Intel World Open」や「Capcom Cup」のような、下期以降に実施予定の大規模イベントに注力することが一因と言えます。

Q. eスポーツの成長に向けて指標となる数値があれば伺いたい。

A. 現時点では、将来的にどれだけの収入が見込めるのか等は未知数であり、イベント集客や視聴者数の増加をはじめ、「ストリートファイター」への関心を持つ層を少しでも拡充することが先決であると考えています。

Q. 2020年3月期はモバイル部門でコンスタントにタイトルが投入されているが、個別タイトルの状況を伺いたい。

A. 『戦国BASARA バトルパーティ』は順調に立ち上がったものの、現時点では伸び悩んでいます。『ガンダムブレイカーモバイル』、『TEPPEN』は協業タイトルであり、回答は差し控えさせていただきますが、当社として協業先と育成を図っていきます。

Q. モバイル部門で減損を行った理由を伺いたい。

A. 特に評価の基準を変えたわけではなく、モバイルにおいてもコンシューマ同様、計画から大きく乖離したタイトルは都度評価の見直しを行っています。これは期中に投入したタイトルも例外ではありません。

Q. 来期はモバイルを黒字化できるのか。

A. 来期の黒字化に向けて、自社開発、協業問わず、引き続きタイトルを開発・投入し、収益の柱とするべく育てていきます。

Q. インテル社主催のeスポーツ大会「Intel World Open」への「ストリートファイター」採用によりどの程度の収益影響があるのか。

A. 当社としては、インテル社との連携により「ストリートファイター」およびeスポーツの認知度拡大に期待しているものであり、収益への大きな影響は特に見込んでいません。

Q. 大型拡張ダウンロードコンテンツ（DLC）として『MHW:I』を投入したことを踏まえ、DLCビジネスに対する評価と今後の方針を伺いたい。

A. コンテンツの長期販売が可能になりタイトルの鮮度を保つ必要性が高まったことから、今後いかにDLCを活用するかが重要になることは間違いありません。なお、『MHW:I』に関しては2020年1月にPC版の発売を控えており、現時点での総括は時期尚早と考えています。

Q. 今後のモバイル戦略を伺いたい。

A. グローバル市場を見据えるなかで5Gへの対応や、従来のモバイルゲームの枠を超えた「モバイルデバイスを用いて遊ぶ新たなコンテンツ」の可能性等を踏まえ、今後の戦略について議論しています。

Q. モバイルの下期タイトルの投入計画に変更はあるか。

A. 特に計画の変更はありません。自社、協業それぞれのタイトル投入を予定しています。

Q. 第2四半期単体での『MH:W』の販売本数について傾向を伺いたい。

A. セールなど価格施策が奏功し、主にPC版が伸長しました。また、コンシューマの『MHW:I』投入に向けた話題喚起も、PC版の販売に好影響を与えたと考えられます。

Q. 今後の『MHW:I』の拡販戦略を伺いたい。

A. 主には海外へのゲーム内容のプロモーションを中心に、年末商戦に向けて各種の施策を検討しています。価格の値下げを行う可能性もありますが、市場の動向に左右されるため現時点で決まった予定はありません。『MHW:I』は当社にとって初の大型拡張 DLC であり、同作の拡販に向け市場の活性化を図っていきます。

Q. 『MHW:I』の現時点での評価および地域ごとの傾向を伺いたい。

A. PC 版の発売も踏まえ評価していく考えですが、第 2 四半期での 280 万本は概ね計画通りです。また、地域としては日本での販売が伸長していますが、これまで日本の「モンスターハンター」シリーズユーザーを中心に、要素を追加したいいわゆる「G」版が支持されてきたことを踏まえると、想定通りの傾向といえます。

Q. 一部セグメントで通期の利益計画の修正を行っているが、デジタルコンテンツ内での修正の内訳を伺いたい。

A. 主にモバイルにおける評価減を考慮した修正です。

Q. 格闘ゲームの開発において、以前体制見直しを行ったと伺ったが、進捗を教えてください。

A. 当社の主要 IP として見直しをかけましたが、開発組織は一度作り直せば安泰というものではありません。新体制においても、常にトライアンドエラーを繰り返しながら開発を進めています。

以 上