

2026 年 3 月期 第 2 四半期 カンファレンスコール 質疑応答概要
(2025 年 10 月 29 日)

Q. 第 2 四半期における各セグメントの状況を伺いたい。

A. デジタルコンテンツ事業は概ね想定通りに進捗し、アミューズメント施設事業も既存店での客単価の上昇により順調に推移しました。また、アミューズメント機器事業はリピート販売や新筐体の好調が寄与し、全体として増収増益となりました。

Q. 『モンスターハンターワイルズ』の今後の対策について教えてほしい。

A. 同タイトルへの対応については、引き続きユーザーからのご意見を真摯に受け止め、システム面でのアップデート等を実施していくほか、コンテンツ追加等を継続的に進める予定です。

Q. 『バイオハザード レクイエム』および『プラグマタ』の期待値について伺いたい。

A. シリーズ最新作『バイオハザード レクイエム』は、各種ゲームショウでの評価も高いことから、まずは前作『バイオハザード ヴィレッジ』の初動販売実績を上回る本数を 1 つの目安としています。また、完全新作タイトルとなる『プラグマタ』も東京ゲームショウをはじめとするイベントで高く評価いただいており、引き続き幅広いユーザーへの認知拡大を目指してプロモーションを実施していきます。

Q. 上期においてリピート販売が好調だった理由を伺いたい。

A. 最新作『バイオハザード レクイエム』の発表により、同シリーズの過去作が計画を上回るペースで伸長しました。

Q. 実写映画「ストリートファイター」の公開に合わせたタイトルの拡販施策があれば教えてほしい。

A. 現時点でお伝えできることはございませんが、プロモーション施策等を検討していきます。

Q. モバイル向け『モンスターハンターアウトランダーズ』の期待度を伺いたい。

A. 同タイトルは、「モンスターハンター」の IP を TiMi Studio Group（Tencent Games 傘下のスタジオグループ）にライセンス提供し、同社が開発・運営を行うタイトルです。本作を通じて、国内外におけるシリーズ認知度のさらなる拡大を期待しています。

Q. 『バイオハザード レクイエム』は、『モンスターハンターワイルズ』のようなシステムトラブル等のリスクはないか。

A. 『バイオハザード レクイエム』は、ゲーム性やシステム面、ネットワーク関連において『モンスターハンターワイルズ』とは異なることから、現時点で同様のリスクは想定しておりません。幅広いスペックの PC に対して、快適なプレイ体験ができるよう準備しています。

Q. 新作およびリピート作の上期計画に対する進捗を伺いたい。

A. 新作は、ほぼ計画通りに進捗しているほか、リピート作においては、「バイオハザード」シリーズの過去作を中心に好調に推移しています。

Q. アミューズメント機器事業が好調だった理由を伺いたい。

A. 前期にイマーシブ筐体として発売したスマスコ機『モンスターハンターライズ』および『バイオハザード 5』がホールで好評だったことが、今期発売の『デビル メイ クライ 5 スタイリッシュトライブ』の好調な販売につながっています。また、10 月稼働の『新鬼武者 3』は、パチスコ機として従来より人気の高い「鬼武者」シリーズの最新筐体であることから、計画を上回る受注となり、その多くが当第 2 四半期の収益として貢献しました。

Q. 『モンスターハンターワイルズ』の開発費の償却状況、および減損のリスクを伺いたい。

A. 個別タイトルの詳細な開発費の償却状況はお伝えしていませんが、同タイトルは現在償却中であり、現時点において減損の見込みはございません。

Q. アミューズメント機器事業において、下期に投入を計画している筐体の台数を教えてほしい。

A. 下期には、新たに 1 筐体の投入を計画しています。

Q. 前期発売の『モンスターハンターワイルズ』の本数は伸び悩んでいるが、他のリピートタイトルは順調なのか。

A. 2 年以前に発売したリピート作は、「バイオハザード」シリーズをはじめ好調に推移しており、リピート販売の成長性に懸念はないと考えています。

Q. 『プラグマタ』は発売延期した経緯もあるため、開発費用の計上の状況を伺いたい。

A. 同タイトルは、適宜、評価損などの計上を行っており、今後の収益に対して大きな負担はない見込みです。

Q. 『モンスターハンターワイルズ』を除く、同シリーズの過去作の販売進捗について教えてほしい。

A. 「モンスターハンター」シリーズのリピート販売は、『モンスターハンターライズ』を中心に伸長しており、今後も新興国を中心に拡販の余地があると考えています。

Q. 今後『ストリートファイター6』の販売本数が、e スポーツビジネスなどの施策により伸長する見込みか伺いたい。

A. サウジアラビアにおける「Esports World Cup」との連携により、『ストリートファイター6』の国際的な認知度は大きく向上しています。さらに、「CAPCOM Pro Tour」や「CAPCOM CUP」など各種大会を通じて、e スポーツシーンでの存在感を一層高めてまいります。これらの施策により、ユーザー基盤の拡大と長期的な販売増を見込んでいます。

以 上