

【ご質問】

トイホビー事業の営業利益の下半期見込が25億円と、上半期実績70億円と比較して低い理由について教えてください。

【回答】

トイホビー事業の上半期は、カ仮面ライダー関連商品や利益率の高いカード商材のヒットにより、通常より高い粗利率となりました。下半期については、不透明な経済環境などを踏まえ、上半期の延長線上で粗利率を見込んでいません。また、ガンプラ30周年関連商品や11月に導入開始する新型カードマシンなど、下半期に投入する戦略商品の広告宣伝を強化する予定であることも理由の1つとなっています。

【ご質問】

今後の家庭用ゲームタイトル開発に関する考え方を教えてください。

【回答】

今年度はワールドワイドで展開する複数の新規タイトルを同時に北米主導で開発した結果、クオリティと開発行程のコントロールに苦戦し、販売面で実績をあげることができませんでした。

一方、日本主導で開発したNARUTOやBEN10などのワールドワイド向けタイトルは安定した実績をあげているほか、国内向けの中小型タイトルの販売は回復基調にあります。今後は日本主導でバンダイナムコグループならではのタイトル開発を行います。また、タイトルのバランス面でも、安定した実績をあげているフランチャイズタイトルと、新規チャレンジタイトルのバランスを今まで以上にしっかりと、全体で収益を安定させていきます。

【ご質問】

現在の中期経営計画を発表した際に、成長に向けた先行投資を積極的に行うとのことでしたが、実際はどうなっていますか？

【回答】

厳しい経済環境と直近の業績動向を受け、当初予定していたボリュームよりは投資を抑えていますが、トイホビー事業における新たなコンテンツの商品化権取得や、ゲームの開発投資など、将来の成長につながる投資を実施しています。

【ご質問】

クリスマス商戦における海外の市場環境をどのように見えていますか？

【回答】

海外のトイホビー市場は、まだ経済環境が厳しい中ですが、昨年よりは明るい方向に回復してきているとらえています。海外のゲーム市場についても不透明な環境ではありますが、年末から来年にかけて新プラットフォームが投入されますので、市場の活性化が期待できると考えています。

【ご質問】

国内アミューズメント施設市場の現状について教えてください。

【回答】

今年の夏以降回復傾向にあり、ナムコ施設の国内既存店売上は8月以降100%を超えています。特に、夏休みに人気キャラクターの景品を導入して以降、景品機の人気が高い状況が続いています。また、バンダイナムコグループならではの差異化された施設展開も効果を発揮していると考えています。

【ご質問】

SNS市場に関する考え方を教えてください。

【回答】

SNS市場については、私たちのコンテンツを知っていただくことで新たなお客様へコンテンツを提供できるチャンスと考え、積極的にコンテンツを提供しています。今後も積極的に対応していくことで、将来的にはバンダイナムコグループならではのビジネスモデルを構築していきたいと思っております。

【ご質問】

ゲームの新型プラットフォームへの対応について教えてください。

【回答】

これまで同様、各プラットフォームに対し、プラットフォーム特性にあったタイトルを提供していきます。