

**【ご質問】**

海外の「Power Rangeras (パワーレンジャー)」商品の状況を教えてください。

**【ご回答】**

北米で2011年2月に放映開始された「パワーレンジャーサムライ」は、他局含め同年齢層向け男児番組の中で視聴率トップの人気番組です。商品も人気となっており、一時期店頭で品薄状態でしたが、年末年始商戦に向け供給体制を整え、売り場を拡大し商品展開を行います。2012年3月期(2011年度)については、北米および第2四半期より展開を順次開始している欧州で、約50億円の売上を計画しています。北米では、2012年より、「パワーレンジャー」新シリーズの放映が決定しています。現在の人気を継続させ、2013年3月期(2012年度)は、欧米地域で今年度以上の売上を目指したいと思っております。

**【ご質問】**

トイホビー事業の2012年度計数計画のイメージについて教えてください。

**【ご回答】**

2012年度については、国内の好調を維持継続するとともに、特に欧米を中心に海外の業績を改善させることを最優先したいと思っております。

**【ご質問】**

コンテンツ事業の映像およびゲームソフトの2012年度の戦略について、教えてください。

**【ご回答】**

2011年度については、映像ソフトは、「機動戦士ガンダムUC」など売れ筋へのタイトルの絞り込みと、「TIGER&BUNNY」のような新コンテンツのヒットで収益性が改善しました。家庭用ゲームソフトは、国内向けは「テイルズ」オブシリーズや「AKB1/48」シリーズのように旬のコンテンツをタイムリーに市場投入しシェアを拡大しました。ワールドワイド向けでは2011年度の「ACE COMBAT ASSAULT HORIZON」のように実績あるフランチャイズタイトルに絞り込み確実な収益を確保しています。2012年度については、基本的に2011年度同様に安定した収益を確保することを大前提に、バンダイナムコグループの強みを生かすことができる新コンテンツの創出にも挑戦したいと思っております。

**【ご質問】**

タイの生産拠点への洪水の影響はありますか？

**【ご回答】**

まずは、一刻も早い復興を願うとともに、救援金送付など、我々ができることを実施したいと思いません。タイでは、トイホビー事業の自社生産拠点が、主に国内向けのロボット商品、知育玩具などを生産しています。現時点(11月2日時点)では、直接的な被害は受けておらず正常稼働しています。今後は動向を常にウオッチするとともに、臨機応変な対応をとることができる体制を整えていきます。

**【ご質問】**

コンテンツ事業におけるネットワークコンテンツ売上について教えてください。

**【ご回答】**

従来型モバイル端末向けコンテンツ、オンラインゲーム、ソーシャルゲーム合計で、2010年度は184億円でしたが、2011年度は265億円の売上を見込んでいます。これは、従来型モバイル端末向け会員数減少を、「ガンダムロワイヤル」や「ガンダムマスターズ」のようなソーシャルゲームで補完することができたためです。ソーシャルゲームについては、これまでの家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機や景品、映像ソフトに続く新たなコンテンツ出口として、今後もマルチプラットフォームでタイトルを投入していきます。

**【ご質問】**

トイホビー事業が展開するキャラクターラインナップに関する考え方を教えてください。

**【ご回答】**

基本的には、安定した収益を見込むことができる定番キャラクター商品を1/2、そして1/2で新たなキャラクターにチャレンジしています。

**【ご質問】**

家庭用ゲームソフトのクリスマス商戦をどのようにご覧になっていますか？

**【ご回答】**

国内外市場とも、話題性のある大型タイトルが投入され、盛り上がりが見込めます。また、バンダイナムコグループでも複数の戦略タイトルを投入し、市場を活性化したいと思います。

**【ご質問】**

業務用ゲーム機で新たな課金方法の導入を考えられていますか？

**【ご回答】**

業務用ゲーム機では、安定した収益を継続的に得ることが期待できる従量課金制度を2011年度より本格的に導入しています。従量課金により、すでにネットワークとの連携がとれていますので、今後はゲーム機の特性に応じ、アイテム課金制度の導入も検討しています。

**【見直しに関する注意事項】**

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。質疑応答につきましては、内容をよりご理解いただくため一部補足・修正をさせていただきました。