

【ご質問】

2017年度3月期(2016年度)の上期業績見込みを修正した一方、通期業績見込みを据えおいていますが、その理由は何ですか？

【ご回答】

第1四半期の実績および足元の状況を踏まえ、上期見込みを修正しましたが、第3四半期以降に大型商戦である年末年始商戦を控えていること、さらには変化が激しい市場環境において3か月の状況で年間を見通すことが難しいことなどを踏まえ、通期見込みは、年初計画である売上高5,800億円、営業利益500億円を据え置きました。先行きは不透明ではありますが、年初計画の数値をボトムと考え、さらにその上を目指していきたいと考えています。

【ご質問】

為替変動による売上高・営業利益への影響を教えてください。

【ご回答】

売上高では、第1四半期で約45億円の為替の影響を受けており、上期での影響額は95億円を見込んでいます。営業利益については、商品等の輸入時に仕入原価が圧縮される点などを鑑み、影響は限定的と考えています。

なお、年初においては為替の前提を、米ドル120円・ユーロ135円と設定していましたが、第1四半期の実績と為替の変動状況を踏まえ、通期の前提を米ドル102.8円・ユーロ113.8円に変更しています。

【ご質問】

第2四半期以降に新たに展開するIPを教えてください。

【ご回答】

すでにスタートしている「ウルトラマンオーブ」のほか、秋以降に「ヘボット!」「仮面ライダーエグゼイド」「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ(第2期)」「デジモンユニバース アプリモンスターズ」など期待の高いIPをTV放映にあわせ、商品・サービスを多数展開予定です。ぜひご期待ください。

【ご質問】

ネットワークコンテンツ事業の売上内訳と今後の展開予定を教えてください。

【ご回答】

ネットワークコンテンツ事業は、「アイドルマスター」「ドラゴンボール」「ワンピース」「ナルト」などの人気IPのタイトルを中心に、国内外ともに好調に推移しています。

2016年度第1四半期の売上実績は、合計349億円(SNS:36億円 ゲームアプリケーション:283億円、PCオンラインゲーム他:30億円、海外比率:14%)となりました。

なお、前年同期の実績は、合計197億円(SNS:55億円 ゲームアプリケーション:120億円、PCオンラインゲーム他:22億円、海外比率:6%)でした。

第2四半期については、国内において新作タイトルを複数投入予定のため、開発費や広告宣伝費等でコストが先行する見通しです。今後も国内外で積極的にタイトルを投入していきます。

**【ご質問】**

国内と海外で同じIPを活用したゲームアプリケーションを展開する場合、地域によって内容など変更することなどありますか？

**【ご回答】**

海外展開においては、日本と異なるゲームの嗜好がみられる地域もありますので、必要に応じローカライズ対応を行っています。当社の強みである地域に根ざしたマーケティング力を十分に発揮し、各国・地域のニーズにきめ細かく対応していきたいと考えています。

**【ご質問】**

家庭用ゲームソフト事業の概況を教えてください。

**【ご回答】**

第1四半期は、欧米の家庭用ゲームソフトの販売が好調に推移しました。海外で4月より販売を開始した新作タイトル「DARK SOUL III」が350万本を販売し人気となっているほか、リピート販売や自社販売網による他社タイトルの販売も好調に推移しています。利益率が高いダウンロード販売の比率も上昇し、第1四半期の利益に貢献しました。第2四半期については大型タイトルの発売予定はないものの、下期に人気タイトル「ドラゴンボール ゼノバース」の第2弾や、「鉄拳7」といった大型タイトルを積極的に投入していく予定です。

**【ご質問】**

前年度に苦戦した業務用ゲーム機事業の概況を教えてください。

**【ご回答】**

第1四半期は大型の新製品の発売はなかったものの、過去タイトルや定番機器が堅調に推移し、前年同期を上回る売上実績となりました。今後は、アミューズメント施設事業と一体となり、バンダイナムコでしかできない遊びの提供に向け、さまざまな施策に着手していきます。

【ご質問】

VRビジネス・ARビジネスの今後の展開について教えてください。

【ご回答】

VRビジネスについては、現在展開しているVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」が好評なほか、PlayStation VR専用タイトル「サマーレッスン(仮)」と「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を発売予定です。また、ARビジネスについても、施設において「屋内砂浜 海の子」などのコンテンツをすでに展開中です。施設、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、それぞれにおいて、今後さらにどのような展開が可能か検証を進めていますので、ぜひご期待ください。

【ご質問】

今秋からスタートする新規IP「デジモンユニバース アプリモンスターズ」について、ターゲット層や主要商品、海外展開についてお聞かせください。

【ご回答】

「デジモン」シリーズは、1997年に発売した液晶玩具「デジタルモンスター」を原案として展開をスタートし、長きにわたり幅広い年齢層に支持されてきたIPです。「デジモンユニバース アプリモンスターズ」では、玩具の主なターゲットは小学生としながら、ゲームについては初期のデジモンファンにもお楽しみいただける内容で展開していきます。主要商品は、玩具、データカードダス、ゲームなどを予定しています。「デジモン」は海外でも人気となったIPですので、海外展開も視野に入れながらも、まずは国内でしっかりと商品・サービスの展開を行った上で、状況を見ながら判断していきます。

【ご質問】

映像音楽プロデュース事業の第2四半期は減収・減益を見込んでいますが、理由を教えてください。

【ご回答】

第1四半期は、5月に発売した「ガールズ&パンツァー劇場版」の映像・音楽パッケージの販売や、「ラブライブ！」の新シリーズ「ラブライブ！サンシャイン!!」の人気と連動し、両IPにおいて、利益率の高い旧譜が好調に推移しました。第2四半期では、これら旧譜の売上が同様のボリュームで継続することを想定していないため、第1四半期比では減収・減益を見込んでいます。

以上