

【ご質問】

好調だった2017年度3月期(2016年度)の第3四半期累計実績に対して、第4四半期が前年同期を下回る見込みとなる理由は何ですか？

【ご回答】

事業別の主な要因として、トイホビー事業においては、欧米の主力IPである「パワーレンジャー」の海外での映画公開にあわせ、売場づくりや商品プロモーションの費用を見込んでいます。また、国内においては、データカードダス筐体の入れ替えに伴う償却費負担や、新IPの立ち上げに伴うプロモーション費用等を見込んでいます。

ネットワークエンターテインメント事業では、第4四半期に発売を予定していた家庭用ゲームソフトの大型タイトル「鉄拳7」が6月の発売となりタイトルの端境期となること、欧米において他社タイトルやリピート販売が前年を下回る見込みとなることがあります。また、第4四半期に国内で12タイトルの新作ゲームアプリケーションのサービスインを予定しており、開発費計上に加えて立ち上げのプロモーションを含めたマーケティングコストを見込んでいることなどが挙げられます。さらに、来年度や中長期の将来を見据えた種蒔きを目的としたインキュベーション投資(約10億円)を行う予定です。

映像音楽プロデュース事業においては、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「ラブライブ！」シリーズ、「ガールズ&パンツァー」などのIP(Intellectual Propertyの略)が継続して人気となっている一方、今第4四半期はタイトル編成の端境期であること、前年同期は「ラブライブ！」のファイナルライブ開催に向け関連商品等の販売が大変好調だったことなどから、当第4四半期は前年同期を下回る見込みです。

【ご質問】

トイホビー事業の足元の動向と見通しを教えてください。

【ご回答】

国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「仮面ライダー」シリーズ、「スーパー戦隊」シリーズ、「プリキュア」シリーズ、「アンパンマン」をはじめとする定番IPが好調に推移し、年末年始商戦は前年を上回る成績を残すことができました。「妖怪ウォッチ」については、今期約100億円のIP売上高を見込んでおり、定番IPとして長く展開していく予定です。今後は、これらのIPに加え、新規IPをどれだけ創出・育成し、売上につなげていけるかが重要だと認識しています。

欧米においては、1月より「パワーレンジャー」シリーズの新番組がスタートしているほか、3月24日の米国での公開を皮切りに、世界約80の国・地域で「パワーレンジャー」の映画が順次公開されますので、その立ち上げに力を注いでまいります。

アジアにおいては、ここ2年間で急速にビジネス規模が拡大しており、今後も各国の特性に合わせてきめ細やかなマーケティングを行い、展開IPの拡充・拡大に取り組んでいきます。なお、今後の成長に向け、当第4四半期に流通における在庫の適正化を政策的に行う予定です。

【見通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。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。

【ご質問】

トイホビー事業におけるハイターゲット向けビジネスについて教えてください。

【ご回答】

「ドラゴンボール」や「聖闘士聖矢」をはじめとする人気 IP のフィギュアを中心に、ハイターゲット層に人気の IP 商品を展開しており、商品のクオリティについてファンの皆さまから高くご評価いただいています。この分野は特に海外で大きく拡大が見込める分野ですので、攻めの姿勢で積極的に取り組んでいきたいと考えています。その施策の一環として、アミューズメント施設に向けた景品やコンビニエンスストア等に向けたロト商材などの企画開発販売を行う㈱バンプレスト、それらの生産販売を行うバンプレスト販売㈱、BANPRESTO (H.K.) LTD. の3社を、4月より、ネットワークエンターテインメント事業からトイホビー事業の所属に変更します。ハイターゲット向け商品の展開を行う会社がトイホビーに集結し、情報共有や連携を深めることで、よりスピーディに顧客の嗜好に対応した商品開発やマーケティングを行うことを目指します。

【ご質問】

ネットワークコンテンツ事業の売上高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の2016年度第3四半期の売上実績は：

合計 401 億円

(SNS:32 億円 ゲームアプリケーション:353 億円、PC オンラインゲーム他:17 億円、海外比率:19%)、

2016 年度通期の見込は：

合計 1,470 億円

(SNS:130 億円 ゲームアプリケーション:1,270 億円、PC オンラインゲーム他:70 億円、海外比率:18%)

となっています。

足元では、「アイドルマスター」、「ドラゴンボール」、「ワンピース」などの人気 IP のタイトルが収益に貢献しています。今後も引き続きタイトルの拡充やエリアの拡大を行いながら、ワールドワイドで事業拡大を目指していきます。なお、各タイトルの運営にあたっては、周年キャンペーンやコラボレーションイベントを実施するなど、お客さまのニーズに合わせたプロモーションを行い、鮮度の高いサービス提供に努めています。

【ご質問】

家庭用ゲームソフトの新たなプラットフォームである「Nintendo Switch」向けタイトルについて教えてください。

【ご回答】

新しいプラットフォームのローンチによってインフラが拡大することは、当社にとって大きなチャンスだと認識し

ており、現在、「ドラゴンボール ゼノバース 2(仮称)」、「太鼓の達人」、「テイルズオブ」シリーズのタイトル展開を予定しています(発売日未定)。

【ご質問】

VR(仮想現実、バーチャルリアリティ)を用いた施設の状況を教えてください。

【ご回答】

2016年12月にオープンした「namco イオンモール長久手店」(愛知県)に、VR体験コーナーを設置しています。インカムは好調で、施設の集客にも貢献するなど、大変ご好評をいただいています。VRについては、次の展開に向けて現在計画を策定中ですので、ぜひご期待いただければと思います。

【ご質問】

2016年度第3四半期末時点での仕掛品の内訳見込を教えてください。

【ご回答】

全体で284億円、うちゲーム関連の仕掛品が259億円となっています。
主な仕掛品は、来期以降発売予定の「鉄拳7」、「エースコンバット」等となっています。

以上

【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。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。