

【ご質問】

デジタル事業における2023年3月期(2022年度)第1四半期の、家庭用ゲームの新作タイトル販売本数、リピートタイトルの販売本数について教えてください。

【ご回答】

2022年度第1四半期の家庭用ゲームは、大型新作タイトルの発売がなかったものの、『ELDEN RING』のリピート販売が好調に推移し、販売本数は、新作タイトル54万本、リピートタイトル1,090万本となりました。『ELDEN RING』については、世界観やゲーム性に高い評価をいただいていることから、ユーザー層拡大のための施策や、トイホビー事業との連携を行いIPとしても展開していくなど、ロングライフ化のためのさまざまな施策を予定しています。なお、新作タイトルについては、上半期はワールドワイド向けの大型タイトルの発売はなく、下半期に予定しています。

【ご質問】

デジタル事業における、開発プロセス見直しの状況について教えてください。

【ご回答】

今期より、開発タイトルのクオリティアップに向け、従来行っていたタイトル審査会に加え、経験値の高いプロデューサーによるサポート委員会を通じ、審査体制をさらに強化しました。世界に通用する質の高いタイトルをしっかりと開発するため、従来よりもタイトル数を絞り込むとともに、ゲームのクオリティやファンの期待度に応じて必要なタイトルについてはしっかりと投資を行っていきます。

【ご質問】

デジタル事業におけるネットワークコンテンツの内訳とトレンドについて教えてください。

【ご回答】

ネットワークコンテンツは上半期に新作タイトルの投入はありませんが、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」の各主力タイトルが貢献し、上半期では前年同期を上回る水準となることを見込んでいます。また、海外売上高比率も上がっています。

なお、2022年度第1四半期のネットワークコンテンツの売上高実績は、合計415億円(ゲームアプリケーション:388億円、SNS:7億円、PCオンラインゲーム他:20億円/海外比率:42%)となっています。

【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。

※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。

<ご参考：2021 年度第 1 四半期ネットワークコンテンツ売上高>

合計 399 億円（ゲームアプリケーション：365 億円、SNS：10 億円、PC オンラインゲーム他：24 億円
／海外比率：37%）

【ご質問】

国内外のトイホビー事業のトレンドについて教えてください。

【ご回答】

トイホビー事業における 2022 年度第 1 四半期の国内売上高は 685 億円、海外売上高は 264 億円（地域別売上高：米州 79 億円、欧州 39 億円、アジア 146 億円）となりました。

国内ではガンプラをはじめとするハイターゲット層(大人層)向けの商品のほか、玩具周辺商材などが人気となりました。

海外事業については、中国拠点の会社は 12 月決算のため、4 月～6 月のロックダウンの影響が第 2 四半期に相当します。そのため第 2 四半期予想については、アジアは厳しめに見込んでいますが、通年では計画に達する見込みで、引き続き成長市場であると考えています。また、アメリカではサプライチェーン上の問題が生じた時期がありましたが、現在は解消されてきています。今後は主力の IP・ハイターゲット層向け商品を中心に、周辺事業にもビジネスを広げていきます。

【ご質問】

「ONE PIECE」や「DRAGON BALL」のワールドワイド展開について教えてください。

【ご回答】

「ONE PIECE」、「DRAGON BALL」については、新作映画の公開も追い風となっています。「ONE PIECE」については 7 月に国内で発売を開始したトレーディングカードゲームが人気となっており、今後海外へも販売を拡大していきます。また、「ONE PIECE」「DRAGON BALL」ともに下半期にワールドワイド向けの大型家庭用ゲームタイトルの発売を予定しており、今後も長期的な戦略のもと ALL BANDAI NAMCO で商品・サービスを展開していきます。

【ご質問】

為替の変動や原材料費の上昇による事業への影響をどのように考えていますか？

【ご回答】

当社グループは事業や展開エリアが多岐にわたっているため、事業ごとに為替の変動や原材料費の上昇による影響が異なります。例えば、主に海外で生産を行うトイホビー事業では、円安の影響による仕入

【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。

価格や原材料費上昇の影響はありますが、第1四半期は売上高を拡大することで、前年同期と同水準の業績を達成することができました。また、デジタル事業は、ワールドワイドでビジネスを展開しており、特に欧米における事業が好調に推移しているため、円安はポジティブに作用しています。グループ全体では、現時点では為替の変動や原材料費の高騰に伴う影響は限定的であると考えていますが、影響が長引いた場合に備え、対応策は随時検討していきます。

【ご質問】

ガンブラの売上高好調要因と、生産計画を教えてください。

【ご回答】

新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴う巣籠り需要にとどまらず、新作映像の公開や各種プロモーション施策などが効果を発揮し、ガンブラユーザーは確実に増加しています。アフターコロナにおいても様々な施策を継続することで、今後もガンブラの売上高を拡大し続けることは可能だと考えています。生産については一昨年度にバンダイホビーセンター（静岡市）の工場を増床しており生産力を向上させていますが、それを上回る需要の拡大に応えられるよう、バンダイホビーセンターに加え、協力工場やグループ会社による生産力増強を行っています。また、バンダイホビーセンターに隣接した土地も取得しており、次期中期計画に向けてさらに生産力を増強させる予定です。

なお、これまで「ガンダム」シリーズについては、ガンブラをはじめとする玩具ホビー事業の商品・サービスが中心でしたが、『ガンダムエボリューション』など大型ゲームの開発も進んでおり、各事業分野において、ビジネスの拡大をはかっていきます。

【ご質問】

今後のガンダムメタバースの予定を教えてください。また、NFTやブロックチェーンなど新技術への対応は考えていますか？

【ご回答】

今年度はガンブラのコロニーを打ち上げ、2023年度にはeスポーツを含めたゲームのコロニーを打ち上げる予定です。最終的には複数打ち上げたコロニーをつなげていくことで、ファンとの強いつながりを構築していきます。NFTやブロックチェーンなどの新技術の導入は、投機的な目的ではなく、ファンとつながるうえでの必要性を鑑みて検討していきます。ファンとつながりコミュニティを広げ、IPのもとにファンがつながる世界をきっちりと作っていきたいと考えています。

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。