

[第 25 回定時株主総会 主な質疑応答 (要旨)]

Q1. カジノに対する具体的な計画や施策は考えているか？

A1. 当社は、あらゆるエンタテインメントにおいて最高の余暇を届けるために、ビジネスチャンスや最高のサービスというものを常に研究している。当然、マカオ、シンガポール、韓国、ラスベガスなどにおける先進的なカジノの調査・研究についても進めている。

Q2. 当期 (2014 年 3 月期) の大型版權の取得状況および新機種ラインアップはどのような状況か？

A2. 版權の詳細については控えさせていただくが、当期の商品ラインアップには、知名度の高い版權を活用した遊技機を準備している。

今後も、こうした版權の取得を進めると同時に、3 年後、5 年後に人々に喜んでいただける知的財産の創出・育成に向け、パートナー企業と連携した取り組みを進めていく。ご期待いただきたい。

Q3. テレビアニメ「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」のターゲット層はどのように考えているのか？

A3. 例えば、「ガンダム」や「ウルトラマン」は 30 年以上経った今でも、当時の子どもたちから今の子どもたちまで人気がある。当社グループは、「マジェスティックプリンス」のみならず、これから提供する多くの新作アニメにおいて、新しいヒーローを創り出そうと努力している。コミックス、アニメーション、ソーシャルゲーム、パチンコ・パチスロなど、商品の特性に合わせた展開やパートナー企業との連携により、大きなムーブメントを創っていきたいと思っている。ぜひご期待いただきたい。

Q4. 2013 年 3 月期に発生した特別損失の制作中止損は、1 つのタイトルによるものか、または複数のタイトルによるものか？

A4. デジタル商品については、ソフトウェアや映像に関わる制作コストが数億円から数十億円のものがあり、本件はビジネスモデルに合わない数タイトルのプロジェクトについて、制作中止を決定したことによるものである。早期に判断を行い、人員や予算を新しい方向に振り向けて、より良いものを生み出していきたいと考えている。