

2016年12月期 決算説明会【質疑応答集】

平成29年3月17日に開催いたしました、2016年12月期決算説明会における主な質疑応答の要約を掲載いたします。

Q1. 2017年業績予想にてEBITDAの予想はいくらでしょうか。

A1. 約7.2億円です。

Q2. 2017年業績予想にて営業利益のセグメント内訳を教えてください。

A2. ITサービス事業・コンテンツ事業について約50%ずつです。

Q3. コンテンツ事業にて、AR・VRを今後検討されていますか。

A3. 当社事業は、AR・VRに向いている分野だと考えておりますので、今後検討していきたいと考えております。実施については未定です。

Q4. コンテンツ事業にて海外での売上規模はどのくらいでしょうか。今後の取組みについてもお聞かせください。

A4. 現在の海外売上規模は10%未満です。

海外展開については、各コンテンツでの対象地域を検討し慎重に進めていきたいと考えております。現在配信中のタイトルですと、まずアジアに向けてと考えておりますが、今後欧米等も視野に入れて参ります。

Q5. 「A3!」の魅力やヒット要因について教えてください。

A5. 子会社リベル社での第1弾自社タイトル「アイチュウ」はリズムゲームとしてゲーム性が高いものですが、「A3!」についてはゲーム性を減らし、コアなゲームユーザーだけでなく幅広い層を対象として取り込めたことがヒットの要因のひとつだと思います。また、課金単価というより継続率を優先しておりますので、デイリーのユーザー数が多いのも特徴です。

Q6. アスガルドのアニメ化について、現在発表できる情報はありますか。

A6. 発表段階までお待ちいただければ幸いです。