

Q1	第3四半期決算時点で、通期計画に対する進捗はどのように評価しているか。
A1	<p>四半期ごとの計画値は開示はしていないが、累計で計画をやや上回っている。</p> <p>『三国志・戦略版』がいま現在も好調であることも、通期の計画達成に対してポジティブな要素と考えている。</p>
Q2	エンタテインメントセグメントについて、ゲームソフト販売本数の大きさに対し営業利益がさほど伸びていないように見受けられるが、この要因は何か。
A2	<p>要因は大きく分けて2点。</p> <p>1点目は、今期や来期以降に向けた新作タイトルの先行投資負担があるため。</p> <p>2点目は、本数を押し上げているのはコラボレーションタイトルが中心だが、契約条件が個別に異なるため、本数と収益の上がり方は每期一定ではない。</p>
Q3	<p>エンタテインメントセグメントの売上の内、オンライン・ソーシャル分野について、</p> <p>『三国志・戦略版』以外のタイトルの売上動向について教えてほしい。</p> <p>またこの分野は、売上の伸びに比例して利益も伸びると考えてよいか。</p>
A3	<p>同じくIP許諾タイトルである『新三國志』や、自社運営タイトルの『DISSIDIA FINALFANTASY OPERA OMNIA』『DEAD OR ALIVE Xtreme Venus Vacation』等が堅調。</p> <p>売上と利益の動きについては、許諾タイトルに関しては売上の増減が利益の動向に直結しているが、自社タイトルは運営コストの増減もあり、必ずしも動きが一致している訳ではない。</p>
Q4	今期、人件費を中心として固定費が増加しているが、来期以降もこの傾向は続くのか。
A4	<p>当社のゲーム開発は内製中心のため、今後の成長に向けた開発体制拡充を図るべく、新卒採用を中心として人員は増やしていく方針。本年度新卒採用は90名程度だったが、2020年度は200名程度を採用。その後については検討中。</p>
Q5	『仁王2』の予約動向はどうか。前作と比較して初動の販売見込みは怎么样了なっているか。
A5	<p>予約状況については申し上げられないが、Q3期間中に配信したβ体験版のダウンロード数は70万を超え、ユーザーからもポジティブな評価を頂いており、懸念はない。</p> <p>前作と同じく、初動だけではなくライフタイムが長いタイトルになると期待している。</p>
Q6	『ライザのアトリエ』の累計販売数が35万本とのことだが、『アトリエ』シリーズ内ではどれ程の位置になるか。
A6	<p>トップクラスの本数となっている。</p> <p>今後のリピートにより『ライザのアトリエ』がシリーズ最高となる可能性が高いと見ている。</p>
Q7	開発中の500万本級タイトルについて、進捗状況はどうか。
Q7	具体的にお伝えできる情報はないが、開発は順調に進捗している。