

<p>Q1</p>	<p>新型コロナウイルス感染症の流行による影響に関して</p> <ul style="list-style-type: none"> ・緊急事態宣言下での開発体制はどうなっているのか。 ・既に発売日が公表されている2020年度発売タイトルの遅延リスクはあるか。 ・500万本級タイトル開発への影響は。 ・在宅勤務体制で対応が難しいのは開発どの分野か。
<p>A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・原則在宅勤務体制へ移行。開発人員についても4月末時点で7～8割が移行済み。 ・6月発売の2タイトルについてはスケジュール通り発売予定。 ・500万本級タイトルへの影響は、現在の在宅勤務体制がどれ程長期化するかに依るところが大きく、体制を移行してまだ2週間程度の現時点では、半年先、一年先のスケジュールを見通すことが困難。 ・CG制作については、扱うデータ容量が膨大であることから、対応が難しい。
<p>Q2</p>	<p>2019年度業績の計画との差異について、営業利益は大幅に計画を上回ったものの、売上は未達となっているが、この具体的な要因は何か。</p>
<p>A2</p>	<p>計画と比べて、コラボレーションや許諾など、利益率が高いロイヤリティベースの売上となるタイトルの収益寄与度が高まったことによる。</p>
<p>Q3</p>	<p>2020年度の通期業績見通しの公表が見送られたが、費用の増減について見込みが立てられるものについて教えて欲しい。</p>
<p>A3</p>	<p>人件費について、2019年度は前年比10億円程の増加となっており、2020年度も同等の増加となる見通し。 減価償却費について、2019年度は7億円程度だったが、2020年度はみなとみらいの新オフィスビルの減価償却5億円が上乗せとなり、大まかに12億円程度となる見通し。 外注加工費については、ラインアップ次第となるため、現時点では非開示。</p>
<p>Q4</p>	<p>許諾タイトル『三国志・戦略版』について、第4四半期の動向、および足元の状況を教えて欲しい。</p>
<p>A4</p>	<p>中国における旧正月需要によりスマートフォンゲーム消費が伸長し、想定を上回る売上となった。新型コロナウイルス感染症流行による外出規制に伴う需要増も一部あったものと考えていた。 しかし、4月に入ってからも同等の水準を維持していることを考慮すると、これは外出規制による一過性の売上増ではなく、ゲーム性そのものへの評価やアリババグループ様の巧みなマーケティングが、持続性の主因であると捉えている。</p>
<p>Q5</p>	<p>『三國志13』をベースにした許諾タイトルである『三國志・戦略版』がヒットしているが、直近に発売された『三國志14』や、スマートフォン向けタイトル、許諾タイトルなど、『三國志』IPタイトルが今後も出てくると考えられるが、IP全体の継続性についてどう考えているか。</p>
<p>A5</p>	<p>『三國志』IPは、ナンバリングシリーズ作においてもゲーム性が異なり、それらをベースに開発された許諾タイトルにおいても、各々でゲーム内容やマーケティング上の差別化が図られている。タイトル間で競合することなくIP全体における継続性が十分にあるものであると認識している。</p>
<p>Q6</p>	<p>『仁王2』について、具体的な数字が言及されていないが、販売本数はどの程度か。前作と比較して、今作の売れ方の傾向等があれば教えて欲しい。</p>
<p>A6</p>	<p>『仁王2』は初動100万本程度を計画していたが、2019年度中の販売本数もこれに近い水準。販売動向としてはダウンロード版の比率が比較的高かったことが特徴として挙げられる。新型コロナウイルス感染症による外出規制の影響や、市場全体でダウンロード販売が伸びているというトレンドが表れていると捉えている。</p>