

Q1	<p>第3四半期はオンラインモバイル分野が非常に好調だったが、この要因は何か。 また、第4四半期の見通しはどうか。</p>
A1	<p>第3四半期は好調な『三國志 霸道』が3ヶ月寄与した。『三國志・戦略版』も引き続き高い水準。 第4四半期は『三國志 霸道』が継続して寄与すると見ているが、 第3四半期と同様に一定の広告費の投下を見込んでいる他、許諾ロイヤリティは保守的に見ている。</p>
Q2	<p>これまで国内中心であった『無双』のコラボレーションタイトルが 今回グローバルで大きなセールスを上げられたことについて、どう評価しているか。 また、今後のグローバルでのコラボレーション戦略についてはどう考えているか。</p>
A2	<p>コラボレーションタイトルの1タイトルあたりの販売本数はここ数年間で上昇している。 毎期200～500万本級タイトルをリリースできる体制ができつつある。 今後のコラボレーションタイトル、自社開発タイトルで、更に底上げを図りたい。</p>
Q3	<p>今四半期は大型のコラボレーションタイトルが発売されたが、 販売本数に対して利益が過去に比べて改善しているように受け取れる。 今後のコラボレーションタイトルは、 今回と同様、発売時点で収益が大きく計上される形になっていくと考えてよいか。</p>
A3	<p>コラボレーションタイトルについては、案件ごとに契約条件等により収益計上が異なる。 今後についても、発売時点で収益が大きく計上されるものと、 開発段階で進捗に応じて収益が計上されるものの、両者が併存する形になると考えている。</p>
Q4	<p>次世代機が発売され、来期以降これに対応したタイトルも出てくるかと思うが、 他社から発売された大型タイトルで現世代機との並行開発が難航した事例もあったが、 次世代機も含めて開発を進めるにあたっての障害やコストの見通しがあれば教えて頂きたい。</p>
A4	<p>当社は、効率的にマルチプラットフォーム開発できる技術で、 各ハードに展開していく。次世代機においてもこれは同様だ。 現時点では大きなコスト増は見込まれず、これまでと同じく効率的な開発を目指していく。</p>
Q5	<p>次世代機の供給が不足しており、各国で品切れが続いているようだ。 マルチプラットフォーム開発を行っていくに当たり、 普及が進んでいない場合に次世代機向けの開発・発売をやめる・延期するということは考えているのか。</p>
A5	<p>現行機・次世代機並行して開発・発売を行い、マルチプラットフォームで展開していく方針は変わらない。 当第3四半期においても次世代機対応タイトルを発売している。 現状では次世代機を含めたマルチプラットフォーム開発で負担増にはなっていない。</p>
Q6	<p>広告・販促費が前年に比べて増えているようだが、どのような要因からか。 また、今後も同様の傾向が続くのか教えて欲しい。</p>
A6	<p>好調に推移している『三國志 霸道』において、TVCM放映も含め広く広告投下を行ったことが主因だ。 第4四半期も同タイトルを中心にプロモーション施策を予定しており、相応の費用が掛かると見込んでいる。</p>
Q7	<p>原価について、外注費が減少し人件費が増加しているが、 これは会社として内製比率を高めようとする取り組みを行っているということか。 また、今後の人員・人件費の増加ペースはどのように考えているのか。</p>
A7	<p>従来から内製中心の開発体制を敷いており、今後も傾向は大きく変わらないと考えている。 今後については、来期も120名以上の新卒採用を予定しており、 質の良い人材を新卒で採用・育成し、開発体制を拡充していく方針を継続していく。</p>