

Q1	2020年4月の時点で、原則在宅勤務への移行により開発の稼働率が落ちていると説明があったが、その後はどのように推移したのか。
A1	原則在宅勤務へ急遽移行するにあたり対応が発生し、4月時点では平常時の70～80%であった。現時点ではかなり回復し、100%に近づきつつある。原則在宅勤務へ移行してはいるが、各部門で円滑なコミュニケーションを取る必要がある場合は出社するなど、生産性向上のために柔軟に対応している。
Q2	原則在宅勤務への移行による開発への影響について、パッケージ分野とモバイル分野それぞれで教えてほしい。特に500万本級タイトルへの影響は個別にご教授いただきたい。
A2	パッケージゲーム開発にあたっては、規模の大きいタイトル、物量が多くなるタイトルでは通信インフラのボトルネック等もあり、在宅だけで開発していくのは難しい部分があり、在宅と出社を併用して対応していく必要がある。500万本級タイトルの詳細はまだコメントできない。モバイル分野はパッケージゲームと比較すると相対的に在宅での進行に支障が出る場面は少ない。
Q3	新型コロナウイルス感染症によるパッケージ分野とモバイル分野のセールス面での影響を教えてください。
A3	モバイルは"巣ごもり消費"もあり若干のプラス。パッケージは、フィジカルなパッケージ出荷はロックダウンや外出自粛により減少した一方、ダウンロード版は増加。
Q4	アミューズメント施設事業について、新型コロナウイルス感染症の影響による閉店期間があったとのことだが、この第1四半期を月次ベースでとらえた場合、どのように推移しているか教えてください。
A4	4～5月は、緊急事態宣言を受け店舗営業を停止していたため、非常に厳しい推移だったものの、緊急事態宣言解除後、特に6月に入ってから客足もかなり回復し、元々の社内計画値の90%程の水準。
Q5	新型コロナウイルス感染症の影響により、今後社会全体が"withコロナ"様式に移行し、消費者行動も変化していくことが予想される。コーエーテックモの経営方針等に変化はあるか？
A5	"withコロナ"の時勢にあっても必要な対応や工夫は続けていく。経営方針自体の変更はない。これまでと同様に成長を図っていきたいと考えている。
Q6	IP許諾タイトル『真・三國無双 覇』が配信予定とのことだが、『真・三國無双 斬』がすでにサービスしており、同じ「真・三國無双」シリーズ同士でカニバリズする可能性もあるかと思われる。IP許諾の展開を進める上でこの点をどう認識しているか。
A6	各許諾先は、既存タイトルと差別化することを意識して開発を行っており、カニバリズが起きないように配慮している。弊社側でも、許諾交渉時や開発段階での監修時に差別化を図れるように対応している。
Q7	オンラインモバイル分野の売上について、前四半期より売上が減少しているが、売上に占めるウェイトの高い『三国志・戦略版』が落ちているのか。
A7	『三国志・戦略版』はおおよそ横ばいで推移しており、それ以外の既存タイトルの売上が落ちている。
Q8	アジア地域の売上高および販売本数がQoQで伸長した理由は？
A8	売上高の著しい伸長は『三国志・戦略版』による。本数については、『仁王2』のほか、『ライザのアトリエ』など、ジャパニメーションが浸透した結果と見ている。