

ご質問	<p>第2四半期のレポート販売の動向について、ダウンロード版の販売本数と売上から推察するに、前四半期比で、販売単価が増加し、販売本数は下落したように見受けられるが、要因は何か。今後発売される大型タイトルを、長く売っていくための取り組みを教えてください。</p>
回答	<p>ダウンロード売上全体と本数から算出した単価の変化については、第1四半期が、単価が比較的低いロイヤリティ売上が中心で、第2四半期は『信長の野望・新生』など自社パブリッシングタイトルが中心であったことによる。本数の増減はラインアップによる。</p> <p>長く売っていき取り組みについては、グローバルでヒットした『仁王』のように、発売後の追加コンテンツ、プラットフォーム展開により、1タイトル当たりのライフサイクルを長くする取り組みを行っていく。価格設定については、KPIを設定し、効果測定を行いながら、適切なプライシングとセールを実現するよう、ノウハウの蓄積を図っている。</p>

ご質問	<p>23年2月に発売を予定している『WILD HEARTS』は、ω-Forceブランドが開発を行っている。これまでグローバル向けタイトルは Team NINJA ブランドが中心だったが、今回ω-Forceブランドが開発を行うことになった経緯を教えてください。</p>
回答	<p>経営方針として掲げている「グローバル IP の創造と展開」を、各ブランドで取り組んでいる。Team NINJA ブランドで『仁王』が先行していたが、ω-Force ブランドでもグローバルで競争力のあるタイトル創出に向け、継続的に取り組んでいる。ハンティングアクションはグローバルで大きな市場ポテンシャルがあると見ており、「討鬼伝」で制作実績があるω-Force ブランドで開発している。</p>

ご質問	<p>中期経営計画の目標において、「アトリエ」「歴史 SLG」「無双」のグローバル化、を掲げている。当期もグローバル向けの大型タイトルが発売されるが、海外市場における手応えや、これからに向けた展望があれば教えてください。海外売上高比率は5割程度だが、今後海外の比率は上がっていくと考えてよいか。</p>
回答	<p>販売本数や売上高の海外比率は上昇しており、世界中のお客様からの高い評価をいただくタイトルが出てきている。グローバル市場で手応えを感じている。開発規模を大きくし、グラフィックスに磨きをかけ、海外市場で通用する高い品質の実現に取り組んでいる。</p> <p>売上や販売本数の海外比率は、具体的な数値として掲げているものではないが、目標に掲げるグローバル化を推進することで、徐々に上がっていくものと認識している。</p>

ご質問	グローバル向けの大型タイトルの開発が進んでいるが、海外のパブリッシングはパートナーを通じて行われるケースが多いと認識している。コーエーテクモは、自社で海外販社も持っているが、海外での自社パブリッシングをどう位置づけているのか。
回答	まずグローバルで競争力のある AAA（トリプルエー）タイトルを創出することが最優先事項で、タイトルの開発に取り組んでいる。現状においては、欧米でのマーケティングやパブリッシングを得意とするパートナー様と協力することが、グローバル向けの大型タイトルについては最適だと考えている。AAA タイトルを数多く創出し、その次の段階として、自社でグローバルなマーケティングやパブリッシング対応できる体制作りを検討していくことになると考えている。

ご質問	23 年 3 月に発売予定の『Wo Long: Fallen Dynasty』は 9 月に体験版が配信されている。体験版に関するユーザーの反応と、これを受けた会社の期待値を教えてください。
回答	体験版を全世界で配信し、アンケートを実施した結果、89%のお客様からポジティブな評価を頂いた。トレーラーの公開等、情報を発信した際にも、毎回良いフィードバックを得ていると認識している。

ご質問	オンラインモバイル分野について、直近の状況と、今後に対する見通しを教えてください。
回答	<p>当第 2 四半期のオンラインモバイル分野の売上は、前四半期と比較して微増。</p> <p>自社タイトルでは、『三國志 覇道』が国内で 9 月に 2 周年を記念したキャンペーンを実施し、良い結果となった。IP 許諾タイトルは、既存タイトルは堅調だった他、新しい 2 タイトルが追加となった。</p> <p>今後は、新作を追加し、売上水準を引き上げていく。『信長の野望 覇道』、『BLUE REFLECTION SUN/燦』がサービス開始に向けて開発中（※）。</p>

※決算説明会の翌日 11 月 1 日に、下記情報を発表しています。

- ・『信長の野望 覇道』事前登録受付を開始。
- ・『BLUE REFLECTION SUN/燦』クローズドβテストの募集を開始。

ご質問	<p>コーエーテクモは、自社開発のゲーム制作エンジン「Katana Engine™」を使用している。「Unreal Engine」などの汎用エンジンを使用する選択肢もあるが、自社開発エンジンを使うメリットはどのようなところにあるか。</p>
回答	<p>「Katana Engine™」には、当社で 40 年の長きに渡りゲーム開発を続けてきたノウハウが詰まっている。「Katana Engine™」を使うことで、高い品質のゲームを、効率的に開発することが出来る。</p> <p>自社開発のゲームエンジンを使うメリットとしては、タイトルごとに対応ができ、タイトルの特性にあった機能追加や調整を行うことができる。タイトルごとの対応の蓄積を通じて、社内の技術力を継続的に高めることができる。技術力が高まることで、今後開発するタイトルの品質の向上にも繋がる。</p> <p>汎用エンジンの使用にはコストも発生する。収益性の向上においても「Katana Engine™」にはメリットがある。</p>

ご質問	<p>第 1 四半期では、協業先の開発費負担により、原価を減額する処理が行われていたが、第 2 四半期でも同様の処理が発生しているのか、その金額はどれほどか。 また、下期の金額見通しを教えて欲しい。</p>
回答	<p>当第 2 四半期にも発生している。第 1 四半期は金額影響が大きかった。 当期中は、第 3 四半期以降も一定額は発生する見込みである。</p>

【ご参考】発表済みタイトル（2022年11月1日現在）

パッケージゲーム

タイトル名	発売日
ウルトラ怪獣モンスターファーム <sup>※</sup>	2022年10月20日
WILD HEARTS	2023年2月17日
ライザのアトリエ 3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～	2023年2月22日
Wo Long: Fallen Dynasty	2023年3月3日
零～月蝕の仮面～	2023年3月9日
Rise of the Ronin	2024年

※ 発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

スマートフォンゲーム

タイトル名	サービス開始時期
信長の野望 覇道	—
BLUE REFLECTION SUN/燦	—