



# 2023年3月期第1四半期 決算説明ウェブ会議

2022年7月25日

株式会社コーエーテクモホールディングス

## 四半期の営業利益として過去最高を更新

### 業績

- パッケージゲーム分野では『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』を発売
- オンライン・モバイル分野は前四半期から減少も、引き続き高い水準
- 協業先による開発費負担を一部計上
- 営業外収支は厳しい金融環境に対応するためポートフォリオの組み換えを行い、営業外費用を計上

営業利益率  
が向上

### トピックス

- 中間期及び通期の業績予想の修正はなし
- 『信長の野望 覇道』『Wo Long: Fallen Dynasty』など期待の新作が徐々に明らかに

(百万円)

	FY21 1Q実績		FY22 1Q実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	20,520	100.0%	<b>18,653</b>	100.0%	△ 1,867	-9.1%
営業利益	9,718	47.4%	<b>11,657</b>	62.5%	1,939	19.9%
経常利益	18,408	89.7%	<b>9,086</b>	48.7%	△ 9,322	-50.6%
当期純利益	13,381	65.2%	<b>6,750</b>	36.2%	△ 6,631	-49.6%

			第1四半期 (2022年4月～6月)
パッケージ	新作	Winning Post 9 2022 PlayStation®4/Nintendo Switch™ /Windows®	9万本 日本
	リマスター版	太閤立志伝V DX Nintendo Switch™/Windows®	16万本 日本・アジア
	新作	ファイアーエムブレム無双 風花雪月 Nintendo Switch™	好評発売中 グローバル
オンライン モバイル	地域	新信長の野望(IP許諾) iOS/Android	6月サービス開始 日本

(百万円)

		FY21 1Q	FY22 1Q	増減
エンタテインメント	売上高	19,648	<b>17,805</b>	△ 1,843
	営業利益	9,638	<b>11,491</b>	1,853
アミューズメント	売上高	625	<b>645</b>	20
	営業利益	49	<b>80</b>	31
不動産	売上高	238	<b>287</b>	49
	営業利益	23	<b>80</b>	57
その他	売上高	88	<b>76</b>	△ 12
	営業利益	7	<b>5</b>	△ 2
消去・全社	売上高	△ 80	<b>△ 162</b>	△ 82
	営業利益	-	<b>-</b>	-
連結	売上高	20,520	<b>18,653</b>	△ 1,867
	営業利益	9,718	<b>11,657</b>	1,939

連結:

	FY21 1Q		FY22 1Q		(百万円) 対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	9,991	48.7%	<b>9,097</b>	48.8%	-894	-8.9%
海外	10,528	51.3%	<b>9,555</b>	<b>51.2%</b>	-973	-9.2%
北米	3,156	15.4%	<b>2,739</b>	14.7%	-417	-13.2%
欧州	941	4.6%	<b>786</b>	4.2%	-155	-16.5%
アジア	6,430	31.3%	<b>6,029</b>	32.3%	-401	-6.2%
連結合計	20,520	100.0%	<b>18,653</b>	100.0%	-1,867	-9.1%

内訳:エンタテインメントセグメント

	FY21 1Q		FY22 1Q		(百万円) 対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	9,156	46.6%	<b>8,287</b>	46.5%	-869	-9.5%
海外	10,492	53.4%	<b>9,519</b>	<b>53.5%</b>	-973	-9.3%
合計	19,648	100.0%	<b>17,806</b>	100.0%	-1,842	-9.4%

パッケージゲーム：販売本数 (千本)

	FY21 1Q		FY22 1Q		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	940	38.4%	<b>860</b>	27.8%	△ 80	-8.5%
海外	1,510	61.6%	<b>2,230</b>	<b>72.2%</b>	720	47.7%
北米	700	28.6%	<b>1,050</b>	34.0%	350	50.0%
欧州	280	11.4%	<b>500</b>	16.2%	220	78.6%
アジア	530	21.6%	<b>680</b>	22.0%	150	28.3%
合計	2,450	100.0%	<b>3,090</b>	100.0%	640	26.1%
DL本数	1,500		<b>1,870</b>		370	24.7%
DL比率	61.2%		<b>60.5%</b>			

# エンタテインメント売上高:内訳



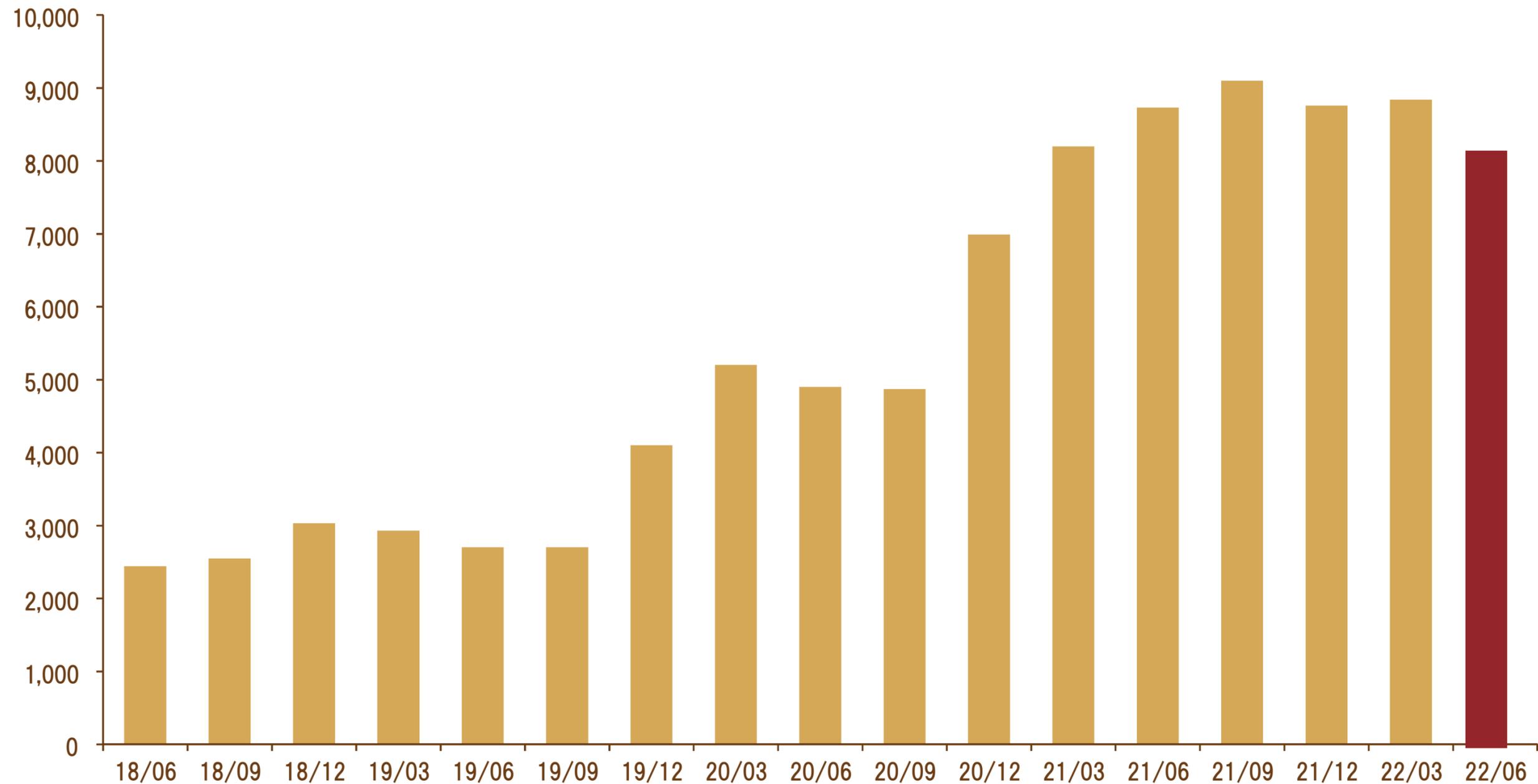
(百万円)

		FY21 1Q	FY22 1Q	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 <sup>(※1)</sup>	6,438	<b>4,455</b>	△ 1,983	-30.8%
	DL <sup>(※2)</sup>	3,630	<b>4,260</b>	630	17.4%
	DLC <sup>(※3)</sup>	650	<b>690</b>	40	6.2%
		10,718	<b>9,405</b>	△ 1,313	-12.3%
オンライン	PCオンライン <sup>(※4)</sup>	240	<b>210</b>	△ 30	-12.5%
モバイル	スマホ・ソーシャル <sup>(※5)</sup>	8,440	<b>8,050</b>	△ 390	-4.6%
	その他	50	<b>40</b>	△ 10	-20.0%
		8,730	<b>8,300</b>	△ 430	-4.9%
イベント・グッズ		200	<b>100</b>	△ 100	-50.0%
エンタテインメント売上高		19,648	<b>17,805</b>	△ 1,843	-9.4%

※1 パッケージ製品売上のほか、ロイヤリティ売上、開発対価売上(一定期間に渡って収益を認識する基準売上含む)、契約金等を含む ※2 ダウンロード売上:PSN/XboxLive/Switch DL/Steam等ゲーム本体のダウンロードを通じた売上高  
 ※3 ダウンロードコンテンツ:ゲーム本体販売後のダウンロードを通じたアイテム、シナリオ等の売上高 ※4 MMORPGと一部タイトル(※)の売上高(※『大航海時代VI』『大航海時代V』『信長の野望20XX』)  
 ※5 スマートフォンゲーム、ソーシャルゲーム、ブラウザゲームの売上高、およびIP許諾によるロイヤリティ売上含む

(百万円)

## オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



(百万円、人)

		FY21 1Q	FY22 1Q	増減	増減率
人件費	売上原価	3,740	<b>4,000</b>	260	7.0%
	販売管理費	990	<b>1,110</b>	120	12.1%
		4,730	<b>5,110</b>	380	8.0%
外注加工費	売上原価	860	<b>960</b>	100	11.6%
広告・販促	販売管理費	430	<b>420</b>	△ 10	-2.3%
<b>連結従業員数 (人) (※)</b>		2,088	<b>2,413</b>	325	15.6%

(※臨時雇用者除く。FY22よりコーエーテクモベトナムを含む)

# 今後発売・サービス開始予定のタイトル



			発売/サービス開始 地域
パッケージ	新作	<b>信長の野望・新生</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™ /Windows®	<b>2022年7月21日</b> 日本・アジア
	新作	<b>ウルトラ怪獣モンスターファーム(開発担当)</b> Nintendo Switch™	<b>2022年予定</b>
	新作	<b>Wo Long: Fallen Dynasty</b> PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X S/Xbox One/Xbox Game Pass/Steam®/Microsoftストア	<b>Early 2023</b>
オンライン モバイル	新作	<b>信長の野望 霸道</b> iOS/Android	<b>クローズドβテスト終了</b> 日本
	新作	<b>LINE:モンスターファーム(IP許諾)</b> iOS/Android	<b>2022年予定</b> 日本



## 株式会社コーエーテクモホールディングス

### 注意事項

この資料の内容は、将来に対する見通しが含まれている場合がありますが、実際の業績はさまざまな要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。