



Level up your happiness

2024年3月期第2四半期 決算説明会

2023年10月30日

株式会社コーエーテクモホールディングス

連結決算概況

(百万円)

	FY22 2Q累計 実績		FY23 2Q累計 実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	34,762	-	39,722	-	4,960	14.3%
営業利益	18,321	52.7%	13,855	34.9%	△ 4,466	-24.4%
経常利益	17,667	50.8%	23,201	58.4%	5,534	31.3%
当期純利益	13,648	39.3%	16,795	42.3%	3,147	23.1%

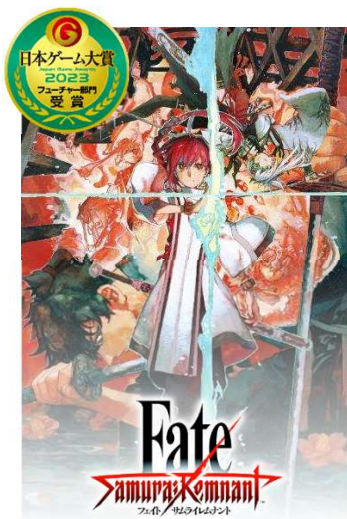
2024年3月期第2四半期の連結決算概要は、
売上高は397億22百万円、営業利益は138億55百万円、
経常利益は232億1百万円、当期純利益は167億95百万円、となりました。

売上高は、スマートフォンゲームにより前年同期比で増加しました。

人件費や外注加工費の増加、協業先による開発費負担の減少等により、
営業利益は前年を下回りました。

営業外収支においては、金融市場の動向に対応しながらポートフォリオの組み換えを行い、
市場環境も安定して推移したことにより、経常利益、当期純利益は前年を上回りました。

主なタイトル:パッケージゲーム



PlayStation®5/ PlayStation®4
Nintendo Switch™/Steam®

『Fate/Samurai Remnant』

25万本/グローバル



PlayStation®4
Nintendo Switch™/Steam®

『信長の野望・新生
with パワーアップキット』

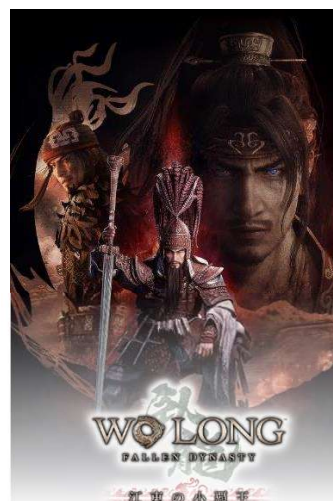
15万本/グローバル



PlayStation®5/ PlayStation®4
Nintendo Switch™/Steam®

『マリーのアトリエ Remake
～ザールブルグの錬金術士～』

11万本/グローバル



PlayStation®5/ PlayStation®4
Xbox Series X/S/ Xbox One/ Steam®/ Windows®

『Wo Long: Fallen Dynasty』
追加DLC第2弾

好評配信中/グローバル

※販売本数は2023年9月30日時点

3

©TYPE-MOON/コーエーテクモゲームス All rights reserved. 制作協力 アニプレックス ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

主なタイトルについてご説明いたします。

パッケージゲームでは、9月に『Fate/Samurai Remnant』を発売し、25万本の販売となりました。

本作は、江戸時代を舞台にした、「Fate」シリーズの完全新作アクションRPGです。株式会社アニプレックス様 制作協力のもと、「Fate」シリーズを展開するTYPE-MOON様と、共同で開発を行いました。

7月に、『信長の野望・新生 with パワーアップキット』
『マリーのアトリエ Remake ~ザールブルグの錬金術士~』を発売し、
それぞれ、15万本、11万本となりました。

また、『Wo Long: Fallen Dynasty』の追加ダウンロードコンテンツ第2弾『江東の小霸王』の配信を開始しました。

主なタイトル: オンライン・モバイル



iOS/Android
『信長の野望 出陣』
好評配信中/日本
2023年8月31日配信開始



iOS/Android
『レスレリアーナのアトリエ
～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』
300万DL突破^(※)/日本
2023年9月23日配信開始 (※)10月23日告知



開発・運営担当
※配信元: (株)スクウェア・エニックス
iOS/Android
『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』
好評配信中/日本
2023年6月13日配信開始



IP許諾
iOS/Android
『三国志・戦棋版』
好評配信中/中国大陸
2023年3月17日配信開始

4

© ARMOR PROJECT / BFD STUDIO / KOEI TECMO GAMES / SQUARE ENIX
© コーエーテクモゲームス / Akatsuki Games Inc. © 2019-2023 Lingxi Games All Rights Reserved. © コーエーテクモゲームス All rights reserved.

オンライン・モバイル分野では、新作3タイトルの配信を開始しました。

8月には、位置情報を活用したスマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』の配信を開始しました。ユーザーが実際に現実の世界を歩くことで、戦国の世界を体験できるゲーム性をご好評頂いております。

9月には、株式会社アカツキゲームス様と共同で開発・運営する『レスレリアーナのアトリエ ～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』がサービスインしました。

「アトリエ」シリーズの最新作で、ハイクオリティな世界観演出とキャラクター表現にこだわった、シネマティックRPGです。10月に入り、Appstoreセールスランキングでは5位にランクインし、ダウンロード数が300万を突破するなど、好調な滑り出しとなりました。

6月に、当社が開発・運営を担当し、株式会社スクウェア・エニックス様が配信する『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』のサービスを開始しました。

IP許諾タイトルは、引き続き収益に貢献しました。

セグメント別

		(百万円)		
		FY22 2Q累計	FY23 2Q累計	増減
エンタテインメント	売上高	32,783	37,210	4,427
	営業利益	17,994	13,652	△ 4,342
アミューズメント	売上高	1,471	1,952	481
	営業利益	236	353	117
不動産	売上高	611	603	△ 8
	営業利益	182	97	△ 85
その他	売上高	152	174	22
	営業利益	△ 92	△ 248	△ 156
消去・全社	売上高	△ 257	△ 217	40
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	34,762	39,722	4,960
	営業利益	18,321	13,855	△ 4,466

セグメント別の売上高、営業利益はご覧のとおりです。

エンタテインメントセグメントは、売上高が、スマートフォンゲームにより伸長しました。

一方、新作パッケージゲームおよびスマートフォンゲームに掛かる支払いロイヤリティが発生した事、人件費・外注費をはじめとした固定費が増加した事、協業先による開発費負担が減少した事等により、営業利益は前年を下回りました。

下半期では、上半期に配信を開始したスマートフォンゲームの収益貢献の他、新作パッケージゲームの発売を見込んでおり、利益水準の上昇を図ってまいります。

アミューズメントセグメントは、アミューズメント施設において既存店が前年を上回り、昨年度出店した2店舗も寄与しました。SP事業も開発受託売上が増加しました。

不動産セグメントは、KT Zepp Yokohamaは高い稼働率となりましたが、一部の不動産において修繕費が発生しました。

その他セグメントは、ベンチャーキャピタル事業で、出資先ファンドの管理費用を計上しました。

地域別売上高

(百万円)

	FY22 2Q累計		FY23 2Q累計		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	17,621	50.7%	23,451	59.0%	5,830	33.1%
海外	17,141	49.3%	16,271	41.0%	△ 870	-5.1%
北米	4,230	12.2%	3,715	9.4%	△ 515	-12.2%
欧州	1,215	3.5%	1,324	3.3%	109	9.0%
アジア	11,696	33.6%	11,232	28.3%	△ 464	-4.0%
合計	34,762	100.0%	39,722	100.0%	4,960	14.3%

地域別の売上高はご覧のとおりです。
海外売上高比率は41.0%となりました。

地域別販売本数

	FY22 2Q累計		FY23 2Q累計		(千本)	
	本数	構成比	本数	構成比	対前年度 本数	増減率
国内	1,410	30.1%	1,270	36.8%	△ 140	-9.9%
海外	3,270	69.9%	2,180	63.2%	△ 1,090	-33.3%
北米	1,490	31.8%	960	27.8%	△ 530	-35.6%
欧州	760	16.2%	540	15.7%	△ 220	-28.9%
アジア	1,020	21.8%	680	19.7%	△ 340	-33.3%
合計	4,680	100.0%	3,450	100.0%	△ 1,230	-26.3%
DL本数	3,040		2,430		△ 610	-20.1%
DL比率	65.0%		70.4%		+5.4pt	

販売本数は全体で345万本となり、海外比率は63.2%となりました。
ダウンロードを通じた販売本数は243万本で、全体に占める割合は70.4%となりました。

エンタテインメント売上高:内訳

		(百万円)			
		FY22 2Q累計	FY23 2Q累計	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	7,153	6,450	△ 703	-9.8%
	DL ^(※2)	7,480	7,050	△ 430	-5.7%
	DLC ^(※3)	1,040	1,170	130	12.5%
		15,673	14,670	△ 1,003	-6.4%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	440	300	△ 140	-31.8%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	16,300	21,840	5,540	34.0%
	その他	70	0	△ 70	-100.0%
		16,810	22,140	5,330	31.7%
イベント・グッズ		300	400	100	33.3%
エンタテインメント売上高		32,783	37,210	4,427	13.5%
デジタル売上高 ^(※6)		25,330	30,360	5,030	19.9%
デジタル売上高比率		77.3%	81.6%	+4.3pt	

※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
 ※6 パッケージのDLとDLC、オンライン・モバイルの合計値

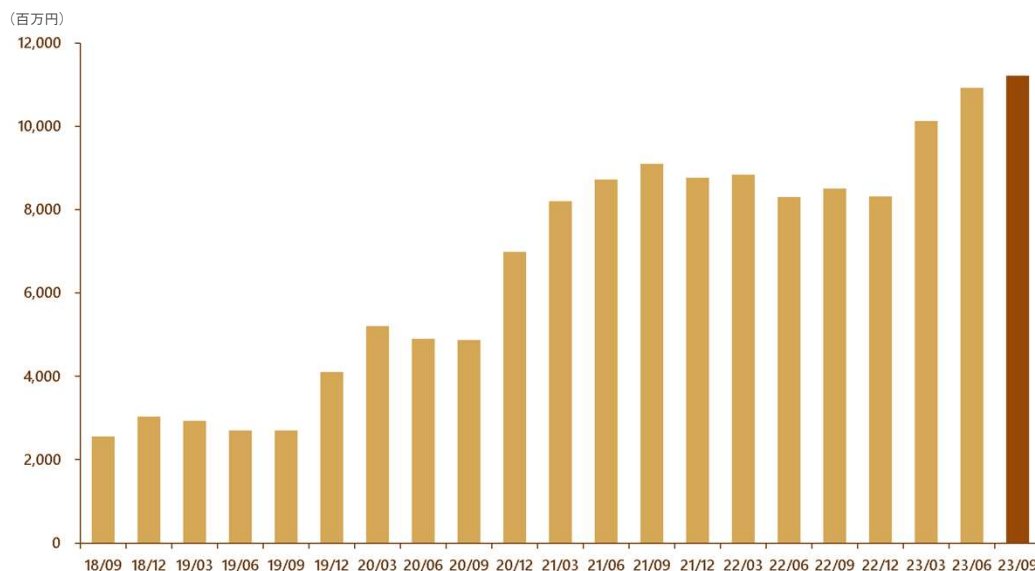
エンタテインメントセグメントの売上高の内訳はご覧のとおりです。

パッケージゲーム分野は、新作の販売本数が昨年に比べて減ったことにより、減少しました。
 オンライン・モバイル分野は、新作3タイトルの配信開始により増加しました。

パッケージゲーム分野とオンライン・モバイル分野を合計したデジタル売上高比率は、81.6%となりました。

オンライン・モバイル分野の四半期売上高推移

新作2タイトルの投入により、四半期で過去最高の売上高を更新



オンライン・モバイル分野の四半期ごとの売上高推移をグラフで示しています。

『信長の野望 覇道』をはじめとした既存タイトルが安定して推移し、当第2四半期に新作2タイトルを配信開始したことから、四半期で過去最高の売上高を更新しました。

主な費用・人員数

		(百万円、人)			
		FY22 2Q累計	FY23 2Q累計	増減	増減率
人件費	売上原価	8,260	9,360	1,100	13.3%
	販売管理費	2,150	2,320	170	7.9%
		10,410	11,680	1,270	12.2%
外注加工費	売上原価	2,000	4,360	2,360	118.0%
広告・販促	販売管理費	1,040	1,730	690	66.3%
連結従業員数(人) <small>(※)</small>		2,408	2,562	154	6.4%

(※臨時雇用者除く)

人件費は、12億70百万円増加しました。
グループのさらなる成長に向け、8期連続となるベースアップ、初任給の引上げを実施し、社員の福祉の向上を図っています。

外注加工費は、開発中の大型タイトルや、
新作モバイルタイトルの開発・運営に掛かる費用により、増加しました。

広告宣伝費は、スマートフォンゲームの配信により、増加しました。

人員数は、154人増の2,562人となり、開発体制の増強を図っております。

2024年3月期 計画

計画概況

(百万円)

	FY22 通期 実績		FY23 通期 計画		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	78,417	-	95,000	-	16,583	21.1%
営業利益	39,133	49.9%	37,500	39.5%	△ 1,633	-4.2%
経常利益	39,899	50.9%	40,500	42.6%	601	1.5%
当期純利益	30,935	39.4%	31,000	32.6%	65	0.2%

- 通期業績予想は、下期の新作タイトルの販売動向、IP許諾によるロイヤリティ収入、世界経済や金融環境の動向に鑑み、修正はございません。

2024年3月期の通期計画につきましては、売上高 950億円、営業利益 375億円、経常利益 405億円、当期純利益 310億円 を計画しております。

通期業績予想は、第3四半期以降の新作タイトルの販売動向、IP許諾によるロイヤリティ収入、世界経済や金融環境の動向に鑑み、修正はございません。

セグメント別(計画)

		(百万円)		
		FY22 通期	FY23 通期 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	73,917	90,220	16,303
	営業利益	38,475	37,000	△ 1,475
アミューズメント	売上高	3,388	3,500	112
	営業利益	594	600	6
不動産	売上高	1,287	1,200	△ 87
	営業利益	236	100	△ 136
その他	売上高	366	200	△ 166
	営業利益	△ 173	△ 200	△ 27
消去・全社	売上高	△ 542	△ 120	422
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	78,417	95,000	16,583
	営業利益	39,133	37,500	△ 1,633

セグメント別の計画についてはご覧のとおりです。

エンタテインメントセグメントは、下半期にパッケージゲームの発売を予定しています。また、上半期に配信を開始したスマートフォンゲームの収益貢献を見込んでいます。

アミューズメントセグメントは、施設運営において、10月に新たに1店舗を出店しました。SP事業でも、利益水準の改善を図ってまいります。

不動産セグメントは、既存施設の修繕費用により減益の計画としております。

地域別売上高(計画)

(百万円)

	FY22 通期		FY23 通期 (計画)		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	38,437	49.0%	53,000	55.8%	14,563	37.9%
海外	39,980	51.0%	42,000	44.2%	2,020	5.1%
北米	11,608	14.8%	11,000	11.6%	△ 608	-5.2%
欧州	3,361	4.3%	5,300	5.6%	1,939	57.7%
アジア	25,011	31.9%	25,700	27.1%	689	2.8%
合計	78,417	100.0%	95,000	100.0%	16,583	21.1%

地域別の売上高の計画は、ご覧のとおりです。
海外売上高比率は連結で44.2%を計画しています。

地域別販売本数(計画)

(千本)

	FY22 通期		FY23 通期 (計画)		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,950	30.6%	2,200	21.2%	△ 750	-25.4%
海外	6,690	69.4%	8,200	78.8%	1,510	22.6%
北米	2,850	29.6%	3,800	36.5%	950	33.3%
欧州	1,570	16.3%	2,200	21.2%	630	40.1%
アジア	2,270	23.5%	2,200	21.2%	△ 70	-3.1%
合計	9,640	100.0%	10,400	100.0%	760	7.9%

パッケージゲームの販売本数計画はご覧のとおりです。
海外比率は78.8%を計画しております。

設備投資・減価償却費(計画)

	FY20 通期	FY21 通期	FY22 通期	(百万円) FY23 (計画)
設備投資				
不動産	965	909	526	1,270
開発機材等	577	467	263	690
減価償却費	1,542	1,571	1,612	1,800

設備投資・減価償却費の計画はご覧のとおりです。

2020年度以降の不動産の設備投資は、主に社員寮への投資によるものです。
2023年度は、引き続き社員寮への投資と、既存オフィスビルに対する修繕を見込んでいます。

経営方針

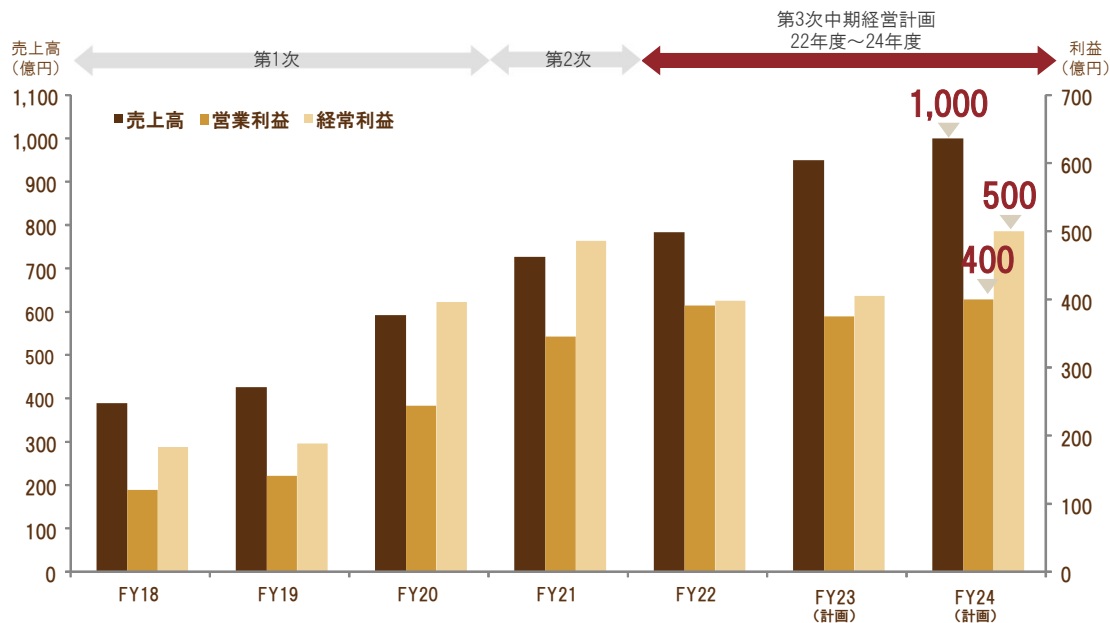
株式会社コーエーテクモホールディングス 襟川 陽一
代表取締役社長



Level up your happiness

第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)

2024年度に売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円を計画



第3次中期経営計画では、2024年度に、売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円を計画しています。

全社一丸となって、さらなる成長を図ってまいります。

第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)

重点目標

- 24年度営業利益目標400億円
- 500万本級パッケージゲーム(新規IP)
- 每期200万本級パッケージゲーム
- 月商20億円スマートフォンゲーム
- 複数の月商10億円スマートフォンゲーム



19

©コーエーテクモゲームス / Akatsuki Games Inc.

重点目標です。

500万本級のパッケージゲームを発売し、『仁王』を超えるAAAタイトルを実現します。

每期、200万本級のパッケージゲームを発売し、パッケージゲーム分野において安定的な成長を図ります。

スマートフォンゲームでは、複数の月商10億円タイトルを実現し、月商20億円のスマートフォンゲームにもチャレンジしてまいります。

第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)



成長戦略

- 500万本級タイトルの遵守、每期200万本級以上の実現
- 月商20億円スマートフォンゲームの実現
- 次の月商10億円スマートフォンゲームのサービス開始
- 成功タイトルの横展開(『仁王』『三國志 霸道』)
- 「アトリエ」「歴史SLG」「無双」のグローバル化
- IPの育成と展開
- 成長ジャンルへの挑戦(GPS、バトルロイヤル)



©TYPE-MOON/コーエーテクモゲームス All rights reserved. 制作協力 アニプレックス

成長戦略として、

『仁王』や『三國志 霸道』など、成功タイトルのノウハウを活かした横展開で成長を図ります。
『信長の野望 霸道』は、国内で成功した『三國志 霸道』の経験を活かして、開発・運営を行い、
同タイトルを超えるヒットとなりました。

「アトリエ」や「歴史シミュレーションゲーム」、「無双」シリーズのグローバル化を進め、販売本数の
上昇を図ります。

GPSやバトルロイヤルなどの成長ジャンルへも挑戦をしていきます。GPSでは、ウォークゲーム
『信長の野望 出陣』の配信を開始しました。

第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)

グローバルビジネスの拡大

- グローバルタイトル品質の向上
「Katana Engine™」強化
- 欧米ビジネスの拡大
- 中国ビジネスの拡大

IP事業の拡大

SDGs実現とESGの取り組み

- サステナビリティ推進体制の整備

安定した運用収益の実現



21

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

グローバルビジネスの拡大を図ります。

Katana Engineを強化し、メタクリティックで90点以上を獲得し、グローバルタイトルとして通用する品質の実現を目指します。

昨年度設立した上海の拠点を足がかりに、引き続き、中国ビジネスの拡大を図ります。

サステナビリティ体制整備の一環として、サステナビリティ委員会と推進室、執行役としてChief Sustainability Officer(CSuO)を新たに設置しました。継続的な企業価値の向上と持続可能な社会の実現に向けて、取り組みを強化してまいります。

運用収益についても、引き続き、戦略的なポートフォリオの組み換えに取り組み、安定化を図ってまいります。

2023年度 経営方針

グローバルIPの創造と展開



2023年度の経営方針は、引き続き「グローバルIPの創造と展開」です。

グローバルな視点でゲーム開発に取り組み、IPをプラットフォーム、ジャンル、コラボレーション、ライセンス、タイアップと、多方面へ展開し、成長性と収益性を実現します。

皆様の変わらぬご支援のほど、宜しく願いいたします。

経営戦略

株式会社コーエーテックモホールディングス 代表取締役副社長 兼 株式会社コーエーテックモゲームス 代表取締役社長 **鯉沼 久史**



Level up your happiness

ハイライト

全体として概ね想定通りに推移 新作投入によりオンラインモバイル分野は着実に成長

パッケージ

- 第3次中期経営計画で重点目標に掲げるタイトル『Fate/Samurai Remnant』を発売
- 『Rise of the Ronin』をはじめとしたタイトルを開発中

オンライン モバイル

- 新作スマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』、
『レスレリアーナのアトリエ ～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』を配信開始

上半期は、一部タイトルの販売が計画に届かなかったものの、全体としては、想定範囲内で進捗しています。

パッケージゲーム分野では、中期経営計画で目標に掲げるタイトルである『Fate/Samurai Remnant』を発売しました。
また、『Rise of the Ronin』を始めとした新作タイトルを開発中です。

オンライン・モバイル分野では、複数の新作タイトルの配信を開始しました。
『信長の野望 出陣』、『レスレリアーナのアトリエ ～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』は好調な滑り出しとなり、オンライン・モバイル分野の更なる成長を実現しました。

パッケージ分野

新作がグローバルで高い評価を獲得

直近発売した主要新作タイトルのメタクリティックにおける点数(発売日順)

タイトル名	発売日	メタスコア	ユーザースコア
WILD HEARTS™	2023年2月	79	7.9
ライザのアトリエ3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～	2023年3月	85	7.6
Wo Long: Fallen Dynasty	2023年3月	81	7.6
Fate/Samurai Remnant	2023年9月	83	8.6

※ スコアは2023年9月30日時点。
メタクリティック: 北米のゲームレビュー集積サイト
メタスコア: 各国のゲームメディア・評論家等のレビューを点数化し集計したもの
ユーザースコア: ユーザーの評価点数を集計したもの

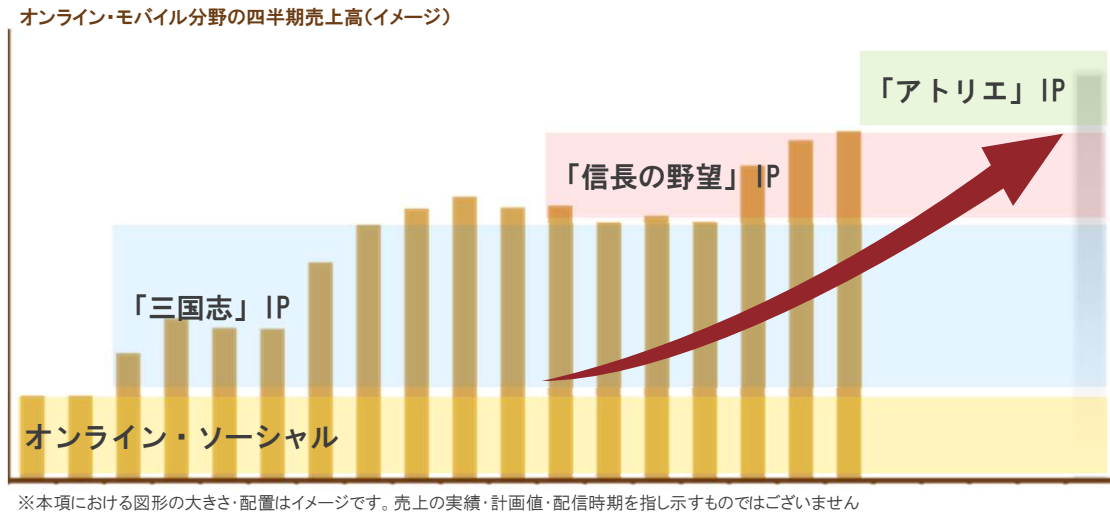
こちらの表は、主要な新作パッケージゲームのメタクリティックにおける点数です。
いずれも、高いメタスコア、ユーザースコアを獲得しています。

これまで、人材育成、開発体制の拡充、コラボレーションや協業を通じて開発力を磨き、
先端技術の研究やKatanaEngineのブラッシュアップで、技術力の向上に努めて参りました。
この成果が、グローバルでの高い評価として表れていると、手ごたえを感じています。

引き続き、中長期的に成長を実現していくため、グローバルで競争力のある、
高品質なタイトルを創出できる体制づくりを推進して参ります。

オンライン・モバイル分野

スマートフォンゲームでIP群が重層的に収益化



26

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

競争環境が厳しく、売上の変動も大きいスマートフォンゲーム市場において、当社のオンライン・モバイル分野は、長い期間安定した売上を計上するタイトルを創出し、IPの層を積み上げる事で、この3年で大きく成長しました。

厳しい市場環境の中で、リスクを低減するため、戦略的な取り組みを行いました。『信長の野望 覇道』では、『三國志 覇道』の成功ノウハウを活かした開発・運営を行い、『レスレリアーナのアトリエ』では、実績の高いアカツキゲームス様との協業を行いました。

いずれのタイトルも、長い目線の運営計画に基づき開発し、サービスインした後は、積極的にコミュニティと対話する場を設けるなど、ユーザーの目線に立った運営・マーケティングを行っています。

今後も、さらに積み上げるべく、既存タイトルの収益の最大化を図りつつ、新作タイトルの開発を進めて参ります。

主なタイトル



PlayStation®5 / PlayStation®4 / Nintendo Switch™ / Windows®(Steam®)

『三國志8 Remake』

2024年初頭 発売予定

発売予定タイトルをご紹介します。

『三國志8 Remake』の発売を予定しています。

シリーズの中でも人気の高い『三國志VIII』の特長はそのままに、最新の技術によって、グラフィックからボリューム、ゲームシステムに至るまで、全面的に刷新したタイトルです。

主なタイトル



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

2024年発売予定

2024年には、『Rise of the Ronin』を予定しています。

Team NINJAが開発する、幕末の日本を舞台とした完全新作のオープンワールドアクションRPGです。

開発は順調に進捗しています。続報をお待ちください。

コーエーテクモの強み

1. 重層的な収益構造 (Multi-layered Revenue Cycle)
2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力
3. 卓越したヒューマンパワー



© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

コーエーテクモの強みについて、3点、ご説明いたします。

- 1つ目は、重層的な収益構造、
- 2つ目は、優れた開発力、技術力、マネジメント力、
- 3つ目が、卓越したヒューマンパワーです。

コーエーテックモの強み【1. 重層的な収益構造】

重層的な収益構造 Multi-layered Revenue Cycle



IP許諾
・長年培ったIP資産を活用

コラボレーション
・グローバルで有力IPと協業
・コラボレーションのシリーズ化

シリーズ
・派生タイトルの展開
・スマホタイトルへの展開

新規
・500万本級/200万本級タイトル
・月商20億円/複数月商10億円スマホ

直近の成果

・『三国志・戦略版』
・『三国志・戦棋版』

・『Fate/Samurai Remnant』
・『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』

・『信長の野望・新生 with パワーアップキット』
・『信長の野望 出陣』
・『マリーのアトリエ Remake
～ザールブルグの錬金術士～』
・『レスレリアーナのアトリエ
～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』

・『Wo Long: Fallen Dynasty』
・『Rise of the Ronin』

(※赤字:2023年度ハイライト)

30

©コーエーテックモゲームス All rights reserved.

コーエーテックモの高い収益性の秘密のひとつが、「重層的な収益構造」です。

新規グローバルIPを創出して、シリーズを展開する。
開発力を活かして、コラボレーションにつなげる。
長年培ったIPをライセンスアウトする。

この重層的な収益構造があることで、特定のタイトルに過度に偏ることなく、
ヒットビジネスであるゲーム業界においても、持続的で、安定した、高い収益性を実現できています。

この重層的な収益構造による好循環を回しながら、安定した成長を図ってまいります。

コーエーテックモの強み【2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力】

直近の成果

開発力

- ・新規グローバルIPの創造力
- ・40年以上に渡るゲーム開発ノウハウ
(アクション/シミュレーション/RPG)
- ・オリエンタルな世界観

- ・『仁王』、『Wo Long: Fallen Dynasty』の成功
- ・「三國志」IPのアジア圏における成功
- ・『信長の野望 覇道』安定推移
- ・新ジャンルへの挑戦『信長の野望 出陣』

技術力

- ・KT独自のゲームエンジン
「Katana Engine™」
- ・マルチプラットフォーム戦略を推進
- ・高品質なタイトルを
効率的に開発できる環境の整備

- ・メタクリティック高評価
『Fate/Samurai Remnant』 83点
- ・グローバルでマルチプラットフォーム同時発売
- ・スマートフォンゲームで高品質なグラフィックを実現

マネジメント力

- ・「納期・品質・予算」の
プロジェクトマネジメント徹底
- ・コラボレーション戦略の推進
- ・適切なリスクコントロール

- ・各タイトルの収益性向上
- ・コラボレーションタイトルを毎期発売
- ・5ヶ年での開発計画マネジメント
- ・パートナーとの協業でリスク分散

(※赤字:2023年度ハイライト)

2つ目の強みが、優れた開発力・技術力・マネジメント力です。

開発力は、新規グローバルIPの創造力、40年以上に渡るゲーム開発ノウハウ、オリエンタルな世界観が強みです。

『信長の野望 出陣』は、当社初のGPSを活用したゲーム開発へのチャレンジでした。『信長の野望』らしいゲーム性に、実際に歩いて日本の地理や歴史に触れる楽しさを盛り込んだ、独自性の高いタイトルとして開発しました。

8月のサービスイン以降、『信長の野望』ファンだけではなく、多くの歴史好きの方やウォークゲームファンにプレイして頂き、ご好評を頂いております。

技術力は、高品質なタイトルを効率的に開発できる環境を整備しています。

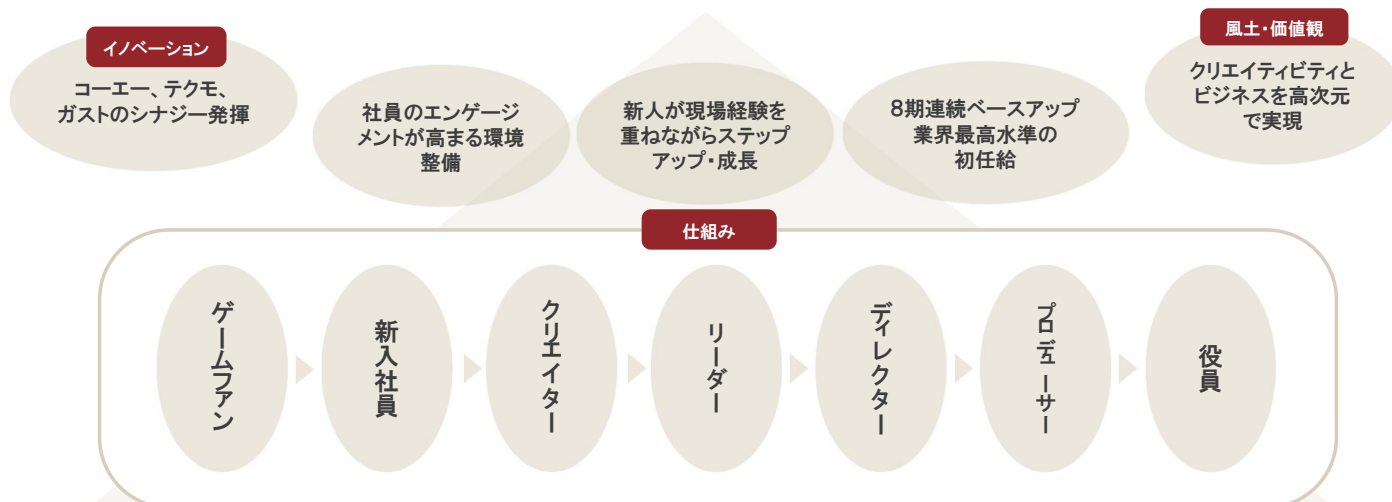
『レスレリアーナのアトリエ』では、高品質なグラフィックを実現しました。リッチな3Dモデルを使用しながら、「アトリエ」シリーズに特徴的なイラスト調のテイストを取り入れ、シリーズの中でも最高レベルのグラフィックを、スマートフォンゲームで実現しました。

マネジメント力は、「納期・品質・予算」のプロジェクトマネジメントを徹底しています。

第3次中期経営計画で大型タイトルにチャレンジする中では、パートナー様との協業などを通じて、開発やマーケティングのリスクを適切にコントロールしています。

コーエーテクモの強み【3. 卓越したヒューマンパワー】

優れた社内開発の競争力



32

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

3つ目の強みが、卓越したヒューマンパワーです。

ゲームファンで、新卒で当社に入社した人材が、今、ゲームのプロデューサーとして、経営層として活躍し、当社の業績を牽引しています。

8年連続のベースアップの実施や、ゲーム業界で最高水準となる初任給の設定など、待遇面をはじめとした、会社として働きやすい仕組みを整えています。

また、イノベーションが生まれる風土、会社に流れる価値観を通じて、卓越したヒューマンパワーが醸成され、それが当社の優れた社内開発の競争力の源となっています。

世界中の優秀な人材を当社でさらに育み、「創造と貢献」の精神のもと、「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指します。

以上



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。