



Level up your happiness

# 2024年3月期第3四半期 決算説明会

2024年1月29日

株式会社コーエーテクモホールディングス

## 業績

- パッケージ分野は、リピート販売が中心。
- オンライン・モバイル分野は、第2四半期に配信開始した新作により、売上がさらに伸長。

## トピックス

- 第4四半期に、新作の発売、モバイルタイトルのプラットフォーム・地域展開を予定。
- 大型タイトル『Rise of the Ronin』を2024年3月に発売することを発表。

(百万円)

|       | FY22 3Q累計 |       | FY23 3Q累計     |       | 対 前年度   |        |
|-------|-----------|-------|---------------|-------|---------|--------|
|       | 金額        | 構成比   | 金額            | 構成比   | 金額      | 増減率    |
| 売上高   | 49,439    | -     | <b>61,136</b> | -     | 11,697  | 23.7%  |
| 営業利益  | 22,994    | 46.5% | <b>20,316</b> | 33.2% | △ 2,678 | -11.7% |
| 経常利益  | 16,880    | 34.1% | <b>33,825</b> | 55.3% | 16,945  | 100.4% |
| 当期純利益 | 13,477    | 27.3% | <b>24,283</b> | 39.7% | 10,806  | 80.2%  |

第3四半期  
(2023年10月～12月)

パッケージ

**Fate/Samurai Remnant**

PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Steam®  
TYPE-MOONと共同開発、制作協力: アニプレックス

**Wo Long: Fallen Dynasty 追加ダウンロードコンテンツ第3弾**

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

オンライン  
モバイル

**信長の野望 覇道**

iOS/Android

**信長の野望 出陣**

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～**

iOS/Android

アカツキゲームスと共同開発。配信: コーエーテクモゲームス

IP許諾

**真・三國無双 M**

iOS/Android

開発・運営・配信: NEXON

好評発売中

グローバル

配信開始(11月)

グローバル

サービス開始1周年

日本

好評配信中

日本

好評配信中

日本

配信開始(11月)

グローバル

(百万円)

|           |      | FY22<br>3Q累計 | FY23<br>3Q累計  | 対 前年度   |
|-----------|------|--------------|---------------|---------|
| エンタテインメント | 売上高  | 46,298       | <b>57,393</b> | 11,095  |
|           | 営業利益 | 22,456       | <b>20,077</b> | △ 2,379 |
| アミューズメント  | 売上高  | 2,265        | <b>2,910</b>  | 645     |
|           | 営業利益 | 396          | <b>485</b>    | 89      |
| 不動産       | 売上高  | 946          | <b>902</b>    | △ 44    |
|           | 営業利益 | 231          | <b>102</b>    | △ 129   |
| その他       | 売上高  | 276          | <b>243</b>    | △ 33    |
|           | 営業利益 | △ 89         | <b>△ 349</b>  | △ 260   |
| 消去・全社     | 売上高  | △ 348        | <b>△ 312</b>  | 36      |
|           | 営業利益 | -            | -             | -       |
| 連結        | 売上高  | 49,439       | <b>61,136</b> | 11,697  |
|           | 営業利益 | 22,994       | <b>20,316</b> | △ 2,678 |

(百万円)

|     | FY22 3Q累計 |        | FY23 3Q累計     |              | 対前年度   |       |
|-----|-----------|--------|---------------|--------------|--------|-------|
|     | 金額        | 構成比    | 金額            | 構成比          | 金額     | 増減率   |
| 国内  | 25,511    | 51.6%  | <b>37,357</b> | 61.1%        | 11,846 | 46.4% |
| 海外  | 23,928    | 48.4%  | <b>23,779</b> | <b>38.9%</b> | △ 149  | -0.6% |
| 北米  | 5,317     | 10.8%  | <b>5,172</b>  | 8.5%         | △ 145  | -2.7% |
| 欧州  | 1,683     | 3.4%   | <b>1,935</b>  | 3.2%         | 252    | 15.0% |
| アジア | 16,928    | 34.2%  | <b>16,672</b> | 27.3%        | △ 256  | -1.5% |
| 合計  | 49,439    | 100.0% | <b>61,136</b> | 100.0%       | 11,697 | 23.7% |

(千本)

|      | FY22 3Q累計 |        | FY23 3Q累計    |              | 対前年度   |        |
|------|-----------|--------|--------------|--------------|--------|--------|
|      | 本数        | 構成比    | 本数           | 構成比          | 本数     | 増減率    |
| 国内   | 1,890     | 31.6%  | <b>1,770</b> | 34.9%        | △ 120  | -6.3%  |
| 海外   | 4,090     | 68.4%  | <b>3,300</b> | <b>65.1%</b> | △ 790  | -19.3% |
| 北米   | 1,860     | 31.1%  | <b>1,490</b> | 29.4%        | △ 370  | -19.9% |
| 欧州   | 980       | 16.4%  | <b>790</b>   | 15.6%        | △ 190  | -19.4% |
| アジア  | 1,250     | 20.9%  | <b>1,020</b> | 20.1%        | △ 230  | -18.4% |
| 合計   | 5,980     | 100.0% | <b>5,070</b> | 100.0%       | △ 910  | -15.2% |
| DL本数 | 4,020     |        | <b>3,760</b> |              | △ 260  | -6.5%  |
| DL比率 | 67.2%     |        | <b>74.2%</b> |              | +7.0pt |        |

# エンタテインメント売上高:内訳



Level up your happiness

|                         |                           | (百万円)        |               |        |         |
|-------------------------|---------------------------|--------------|---------------|--------|---------|
|                         |                           | FY22<br>3Q累計 | FY23<br>3Q累計  | 対前年度   | 増減率     |
| パッケージ                   | パッケージ等 <sup>(※1)</sup>    | 9,438        | <b>8,463</b>  | △ 975  | -10.3%  |
|                         | DL <sup>(※2)</sup>        | 9,930        | <b>10,060</b> | 130    | 1.3%    |
|                         | DLC <sup>(※3)</sup>       | 1,400        | <b>1,990</b>  | 590    | 42.1%   |
|                         |                           | 20,768       | <b>20,513</b> | △ 255  | -1.2%   |
| オンライン                   | PCオンライン <sup>(※4)</sup>   | 640          | <b>430</b>    | △ 210  | -32.8%  |
| モバイル                    | スマホ・ソーシャル <sup>(※5)</sup> | 24,370       | <b>35,850</b> | 11,480 | 47.1%   |
|                         | その他                       | 120          | <b>0</b>      | △ 120  | -100.0% |
|                         |                           | 25,130       | <b>36,280</b> | 11,150 | 44.4%   |
| イベント・グッズ                |                           | 400          | <b>600</b>    | 200    | 50.0%   |
| エンタテインメント売上高            |                           | 46,298       | <b>57,393</b> | 11,095 | 24.0%   |
| デジタル売上高 <sup>(※6)</sup> |                           | 36,460       | 48,330        | 11,870 | 32.6%   |
| デジタル売上高比率               |                           | 78.8%        | 84.2%         | +5.4pt |         |

※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  
 ※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 DL、DLC、オンライン・モバイルの合計値



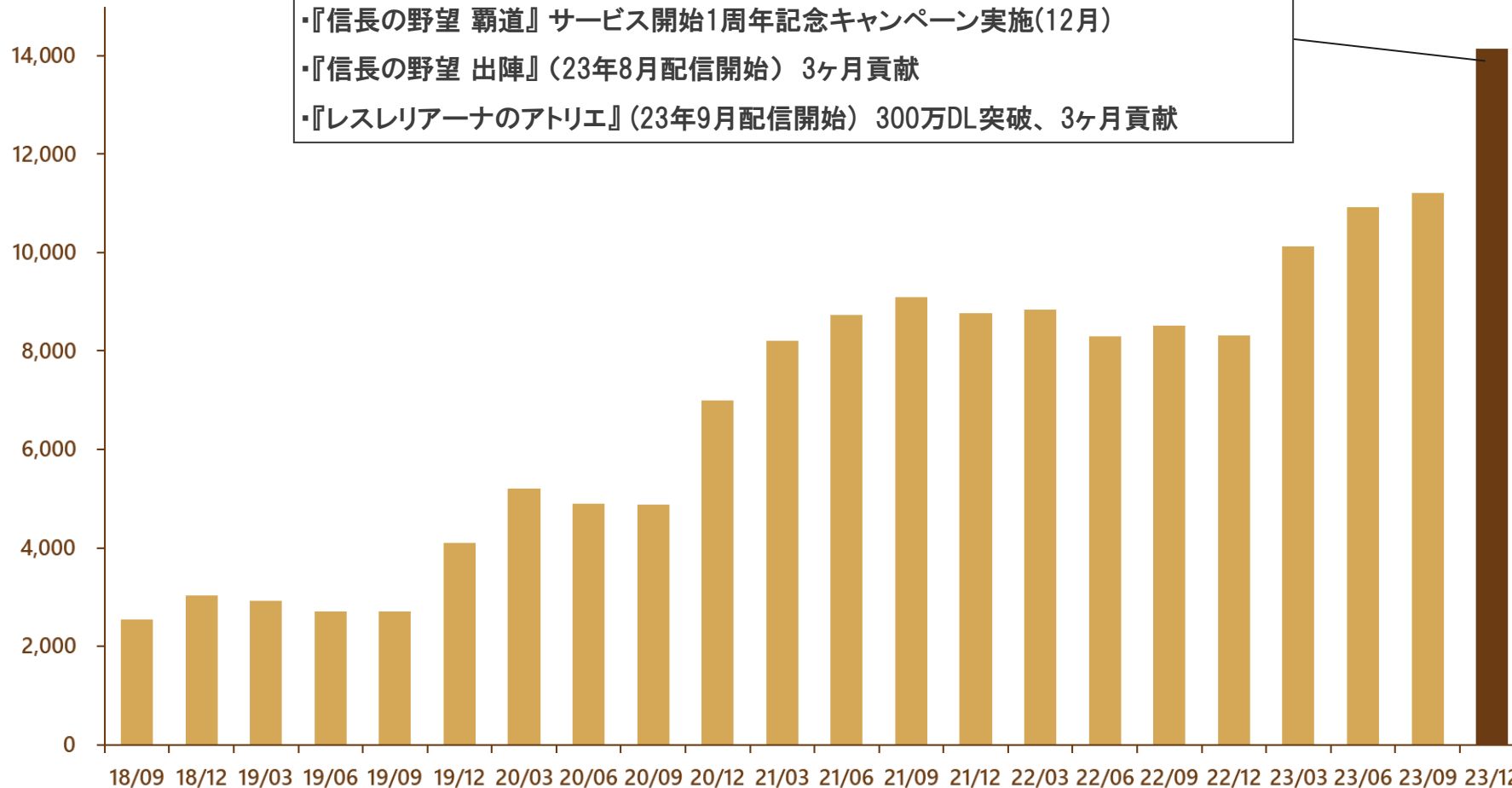
# オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



Level up your happiness

<当四半期の主な動き>

- ・『信長の野望 霸道』サービス開始1周年記念キャンペーン実施(12月)
- ・『信長の野望 出陣』(23年8月配信開始) 3ヶ月貢献
- ・『レスレリアーナのアトリエ』(23年9月配信開始) 300万DL突破、3ヶ月貢献



|                          |       | (百万円、人)      |               |       |       |
|--------------------------|-------|--------------|---------------|-------|-------|
|                          |       | FY22<br>3Q累計 | FY23<br>3Q累計  | 対前年度  | 増減率   |
| 人件費                      | 売上原価  | 12,420       | <b>14,020</b> | 1,600 | 12.9% |
|                          | 販売管理費 | 3,190        | <b>3,490</b>  | 300   | 9.4%  |
|                          |       | 15,610       | <b>17,510</b> | 1,900 | 12.2% |
| 外注加工費                    | 売上原価  | 3,400        | <b>6,080</b>  | 2,680 | 78.8% |
| 広告・販促                    | 販売管理費 | 1,810        | <b>3,490</b>  | 1,680 | 92.8% |
| 連結従業員数(人) <sup>(※)</sup> |       | 2,400        | <b>2,545</b>  | 145   | 6.0%  |

(※臨時雇用者除く。)

## <FY23 第3四半期単体 その他費用 第2四半期対比>

- ・スマートフォンゲームにかかる販売手数料、ロイヤリティ費用が増加
- ・協業先による開発費負担に伴う費用減額処理は同水準

(百万円)

|       | FY22 通期<br>実績 |       | FY23 通期<br>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        | -     | <b>95,000</b> | -     | 16,583  | 21.1% |
| 営業利益  | 39,133        | 49.9% | <b>37,500</b> | 39.5% | △ 1,633 | -4.2% |
| 経常利益  | 39,899        | 50.9% | <b>40,500</b> | 42.6% | 601     | 1.5%  |
| 当期純利益 | 30,935        | 39.4% | <b>31,000</b> | 32.6% | 65      | 0.2%  |

- 通期業績予想を据え置きと致しました。

第4四半期に大型タイトルの発売を控えていることや、金融市場の不確実性を踏まえ修正はございません。

|               |  | 発売/サービス開始<br>地域  |
|---------------|--|--|
| パッケージ         | <b>Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition</b><br>PlayStation®5/ PlayStation®4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam®/Windows<br>ダウンロード版専売 | <b>2024年2月7日</b><br>グローバル                                  |
|               | <b>Fate/Samurai Remnant 追加ダウンロードコンテンツ第1弾</b><br>PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Steam®<br>TYPE-MOONと共同開発、制作協力: アニプレックス  | <b>2024年2月</b><br>グローバル                                    |
|               | 新作 <b>Rise of the Ronin</b><br>PlayStation®5<br>販売元: ソニー・インタラクティブエンタテインメント   | <b>2024年3月22日</b><br>グローバル                                 |
|               | 新作 <b>Winning Post 10 2024</b><br>PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®/Steam®                                       | <b>2024年3月28日</b><br>日本                                    |
|               | 新作 <b>三國志8 Remake</b><br>PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Steam®   | <b>2024年</b><br>グローバル                                      |
| オンライン<br>モバイル | PF・地域展開 <b>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～</b><br>iOS/Android/Steam®<br>アカツキゲームスと共同開発。配信: コーエーテクモゲームス                                 | <b>Steam® 2024年1月10日</b><br><b>海外版 2024年1月25日</b><br>グローバル |



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

2024年3月22日発売予定

## 株式会社アカツキと資本業務提携に関する契約を締結

自己株式処分による第三者割当の引き受けを行うとともに、業務提携に向けた関係構築を開始。

共同運営中のモバイルタイトルの連携強化の他、今後の事業機会創出に取り組む。

## 株式会社アカツキの株式引き受け

- 取得株式数 1,130,000株（2023年9月30日時点におけるアカツキ社の発行済株式総数に対する比率は7.97%）
- 取得金額 2,387百万円



株式会社コーエーテッ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。