



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。

第3四半期のハイライトです。

パッケージ分野は、既存タイトルのリピート販売が中心となりました。
オンライン・モバイル分野は、既存タイトルが好調に推移したこと、
第2四半期に配信開始した新作タイトルの貢献により、売上が伸長しました。

トピックスとして、第4四半期には、新作パッケージタイトルの発売、および、
『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～』の海外版、
Steam版を配信します。

また、かねてより中期経営計画の目標のひとつとして掲げていたタイトルである、
『Rise of the Ronin』を3月に発売することを発表いたしました。

(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	-	61,136	-	11,697	23.7%
営業利益	22,994	46.5%	20,316	33.2%	△ 2,678	-11.7%
経常利益	16,880	34.1%	33,825	55.3%	16,945	100.4%
当期純利益	13,477	27.3%	24,283	39.7%	10,806	80.2%

2024年3月期 第3四半期累計の連結決算概況は、記載の通りとなりました。

売上高は、オンライン・モバイル分野の成長により、前年比で伸長し、第3四半期累計として、過去最高の業績となりました。

複数の自社パブリッシングの新作スマートフォンゲームの配信開始に伴う販売手数料、広告宣伝費、及び、外注加工費の増加等により、第3四半期累計では、営業利益は前年同期を下回りました。引き続き運営・販売に注力し、より一層の成長に繋げてまいります。

営業外収支においては、金融市場を注視しながら、有価証券売却益等を計上したことで、経常利益、当期純利益は前年同期比で増加しました。

		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	好評発売中 グローバル
	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	配信開始(11月) グローバル
オンライン モバイル	信長の野望 覇道 iOS/Android	サービス開始1周年 日本
	信長の野望 出陣 iOS/Android	好評配信中 日本
	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	好評配信中 日本
IP許諾	真・三國無双 M iOS/Android 開発・運営・配信：NEXON	配信開始(11月) グローバル

第3四半期の主なタイトルについてご説明いたします。

パッケージ分野では、
9月に発売した『Fate/Samurai Remnant』で、リピート販売に注力しました。
1月には体験版の配信、『Fate/Grand Order』でのコラボイベントなどを行い、
引き続き販売本数の拡大に努めてまいります。

オンライン・モバイル分野では、
『信長の野望 覇道』が、12月にサービス開始1周年を記念した施策を行いました。

8月に配信開始した『信長の野望 出陣』は、
位置情報を活用したイベント等を行い、安定した動きとなりました。

アカツキゲームス様と共同で運営する
『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～』は、高水準で推移しました。
10月には300万ダウンロードを突破し、多くのお客様にお楽しみ頂いています。

IP許諾タイトルでは、株式会社ネクソン様より、
『真・三國無双 M』が、11月にグローバルで配信開始されました。

		(百万円)		
		FY22 3Q累計	FY23 3Q累計	対 前年度
エンタテインメント	売上高	46,298	57,393	11,095
	営業利益	22,456	20,077	△ 2,379
アミューズメント	売上高	2,265	2,910	645
	営業利益	396	485	89
不動産	売上高	946	902	△ 44
	営業利益	231	102	△ 129
その他	売上高	276	243	△ 33
	営業利益	△ 89	△ 349	△ 260
消去・全社	売上高	△ 348	△ 312	36
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	49,439	61,136	11,697
	営業利益	22,994	20,316	△ 2,678

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、オンライン・モバイル分野が伸長したものの、費用が増加したことにより、前年を下回りました。

アミューズメントセグメントでは、アミューズメント施設において既存店が前年を上回った他、10月に新規出店した1店舗も寄与しました。SP事業も開発受託売上が増加しております。

不動産セグメントは、一部物件の修繕費等により、前年を下回りました。

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。

	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%	37,357	61.1%	11,846	46.4%
海外	23,928	48.4%	23,779	38.9%	△ 149	-0.6%
北米	5,317	10.8%	5,172	8.5%	△ 145	-2.7%
欧州	1,683	3.4%	1,935	3.2%	252	15.0%
アジア	16,928	34.2%	16,672	27.3%	△ 256	-1.5%
合計	49,439	100.0%	61,136	100.0%	11,697	23.7%

(百万円)

地域別の売上高はご覧のとおりです。

国内向けに複数の新作スマートフォンゲームを配信開始したことにより、売上が増加した結果、国内売上高比率は61.1%、海外売上高比率は38.9%となりました。

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

販売本数は全体で507万本となり、海外比率は65.1%となりました。

ダウンロードを通じた販売本数は376万本で、全体に占める割合は74.2%となりました。

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

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、新作タイトルの販売本数が前年を下回ったことにより、減少しました。第4四半期に発売するタイトルによって、売上が伸長することを見込んでいます。

オンライン・モバイル分野は、新作タイトルの貢献により、前年を上回りました。

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、84.2%となりました。

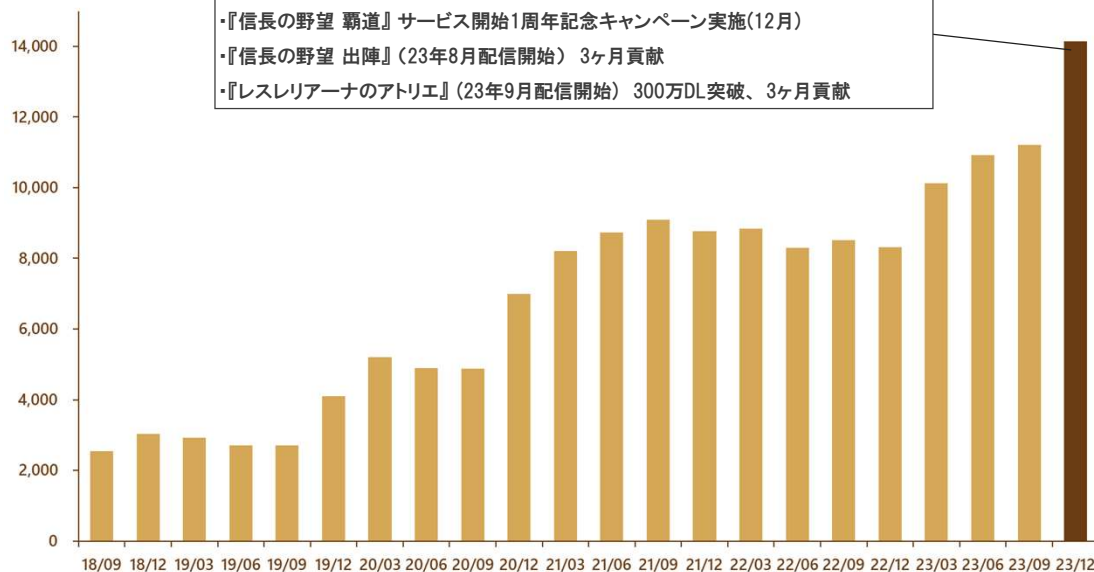
オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



Level up your happiness

＜当四半期の主な動き＞

- ・『信長の野望 覇道』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



9

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

オンライン・モバイル分野の四半期ごとの売上推移をグラフで示しています。

1周年施策により『信長の野望 覇道』の売上が伸長したほか、第2四半期に配信開始した、『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～』、および『信長の野望 出陣』の貢献により、前四半期に続き、最高の売上高となりました。

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

主な費用の内訳と、人員数についてご説明いたします。

人件費は、19億円増加しました。

外注加工費は、将来発売するタイトルの開発費、運営中のスマートフォンゲームのサーバー費用等により、増加しました。また、第2四半期に、新作の配信開始に伴う費用を計上しています。

広告宣伝費は、新作スマートフォンゲームの配信開始や、第3四半期に行ったTVCMなどのプロモーション施策により、前年比で増加しました。

その他の費用については、自社パブリッシングタイトルの増加により、スマートフォンゲームの販売手数料や、ロイヤリティ費用が、第2四半期比で増加しました。

また、協業先による開発費負担に伴う費用の減額は、第2四半期と同水準となりました。

	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。

2024年3月期の通期計画につきましては、期初予想を据え置きとしております。

営業利益は、第4四半期に大型タイトルの発売を控えていることを踏まえ、修正はございません。

営業外収支については、第3四半期累計で予想を大きく上回っておりますが、金融市場の不確実性に鑑み、現時点で変更はございません。
これは、第4四半期に大きなリスクを見込んでいるものではございません。

これらを踏まえ、期初の業績予想を据え置きとしています。

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

今後発売・サービス開始予定の主なタイトルについてご説明いたします。

パッケージゲーム分野では、2月に、『Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition』、『Fate/Samurai Remnant』の追加ダウンロードコンテンツ第1弾の配信を予定しています。

3月には、『Rise of the Ronin』、『Winning Post 10 2024』を発売予定です。

『三國志8 Remake』は、クオリティアップのため、発売時期の見直しを行い、2024年内の発売に向け、開発を進めています。

オンライン・モバイル分野では、『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～』のSteam版および海外版を、1月に配信開始しました。

2025年3月期については、第3次中期経営計画の重点目標に則り、新規タイトルの開発を進めています。

詳しい内容については、2023年10月に開示しました統合報告書をご覧ください。

【ご参考】

2023年3月期 コーエーテックモホールディングス 統合報告書

p.32 ビジョン達成に向けた戦略「中期経営計画の振り返りといま」

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_202310244.pdf



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

2024年3月22日発売予定

13

© 2024 コーエーテcmゲームス. Rise of the Ronin is a trademark of KOEI TECMO GAMES CO., LTD. Published by Sony Interactive Entertainment Inc.

『Rise of the Ronin』を3月22日に発売いたします。

本タイトルは、戦闘を重視した、オープンワールドアクションRPGです。
開発は、TeamNINJAブランドが担当しています。

海外でヒットした『仁王』等のタイトルで培ったアクションゲームのノウハウを活用し、
グローバルで競争力のあるAAA水準のタイトルとして、制作を行ってまいりました。

本作は、幕末の騒乱の中で、歴史上の人物と、どのような関係を築き、
プレイヤーがどのような選択をするのかによって、ストーリーが変化するのが特徴です。
歴史の世界を舞台に自由なゲームプレイを体験できる、コーエーテcmらしいタイトルとなりました。

また、本作は、ソニー・インタラクティブエンタテインメント様に、開発段階から参画いただき、
販売・マーケティングにおいてもサポート頂いております。

世界中のお客様に楽しんでいただけるよう、発売まで全力で取り組んでまいります。

【ご参考】

『Rise of the Ronin』プレオーダートレーラー

<https://youtu.be/bbqB8J0uLss?si=QIUfVnbf3pF7rkOc>

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

アカツキ様の株式引き受けについて、ご説明いたします。

当社は、株式会社アカツキ様の自己株式処分による第三者割当を引き受けることを決定いたしました。

これに関連し、業務提携に向けた関係構築を進めることとなりました。

これにより、アカツキゲームス様と共同で運営している

『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～』を軸とした、事業面における提携の実効性向上を進めてまいります。

また、今後に向け、さらなる関係構築を進め、新たな事業機会の創出を図ってまいります。

詳細につきましては、アカツキ様が2023年12月20日に公表した適時開示をご覧ください。



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。

15

© KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.

※注：
本資料記載のノート中の説明表現は、文章として開示するにあたり、決算説明会と一部変更している箇所がございます。