

決算補足資料



Level up your happiness

オンライン・モバイル累計ダウンロード数



Level up your happiness

(千DL)

	FY22 4Q末		FY23 4Q末		対 前年度	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	25,600	18.4%	33,700	21.6%	8,100	31.6%
海外	113,400	81.6%	122,500	78.4%	9,100	8.0%
合計	139,000	100.0%	156,200	100.0%	17,200	12.4%

※ ダウンロード数

コーエーテックモグループで運営するソーシャルゲーム・スマートフォンゲーム(MMORPG除く)、およびIP許諾タイトルのグローバル累計ダウンロード数の合計値(期末時点でサービス中のもの)

計画概況(中間期・通期)



Level up your happiness

(百万円)

	FY23 2Q累計 実績		FY24 2Q累計 (計画)		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	39,722	-	38,000	-	△ 1,722	-4.3%
営業利益	13,855	33.2%	8,000	21.1%	△ 5,855	-42.3%
経常利益	23,201	55.3%	13,000	34.2%	△ 10,201	-44.0%
当期純利益	16,795	39.7%	10,000	26.3%	△ 6,795	-40.5%

(百万円)

	FY23 通期 実績		FY24 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	84,584	-	90,000	-	5,416	6.4%
営業利益	28,494	33.7%	30,000	33.3%	1,506	5.3%
経常利益	45,741	54.1%	40,000	44.4%	△ 5,741	-12.6%
当期純利益	33,792	40.0%	30,000	33.3%	△ 3,792	-11.2%

セグメント別(計画)



Level up your happiness

(百万円)

		FY23 通期	FY24 通期 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	79,486	84,400	4,914
	営業利益	28,304	29,600	1,296
アミューズメント	売上高	3,918	4,400	482
	営業利益	673	600	△ 73
不動産	売上高	1,205	1,100	△ 105
	営業利益	151	200	49
その他	売上高	389	200	△ 189
	営業利益	△ 635	△ 400	235
消去・全社	売上高	△ 415	△ 100	315
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	84,584	90,000	5,416
	営業利益	28,494	30,000	1,506

地域別売上高(計画)



Level up your happiness

(百万円)

	FY23 通期		FY24 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	50,826	60.1%	49,200	54.7%	△ 1,626	-3.2%
海外	33,758	39.9%	40,800	45.3%	7,042	20.9%
北米	7,781	9.2%	12,000	13.3%	4,219	54.2%
欧州	3,545	4.2%	7,300	8.1%	3,755	105.9%
アジア	22,432	26.5%	21,500	23.9%	△ 932	-4.2%
合計	84,584	100.0%	90,000	100.0%	5,416	6.4%

予定タイトル



Level up your happiness

セグメント	タイトル/プラットフォーム	発売日	地域
パッケージ	三国志8 Remake PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows/Steam	2024年	グローバル

その他、複数の新作タイトルを開発中。

※未発表タイトルの初報、タイトル発売日の告知時期については、開示していません。

設備投資・減価償却費(実績・計画)



Level up your happiness

		(百万円)				
		FY20 通期	FY21 通期	FY22 通期	FY23 通期	FY24 (計画)
設備投資	不動産	965	909	526	1,631	540
	開発機材等	577	467	263	336	380
減価償却費		1,542	1,571	1,612	1,776	1,880

- ◆ 2023年度 新規社員用住宅(2棟)、既存不動産の修繕
- ◆ 2024年度 新規不動産の取得検討中(※)

(※)新規不動産については、本項記載の設備投資計画値には算入していません。

1. 重層的な収益構造

持続的で安定したポートフォリオを構築し、成長性と収益性を両立

2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力

高いレベルで「品質・納期・予算」を実現する開発・管理

3. 卓越したヒューマンパワー

クリエイティビティとビジネスを両立できる人材を長期的に育成

1. 重層的な収益構造



2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力

開発力

- ◆ 40年以上にわたる開発経験によって蓄積された多岐にわたるジャンルのゲームを開発するノウハウ
無双アクション/高難易度アクション/J-RPG/対戦格闘
シミュレーション/位置情報ゲーム/オープンワールド 等
- ◆ アジアの文化・歴史を活かしたオリエンタルな世界観



幅広いジャンルのゲーム開発

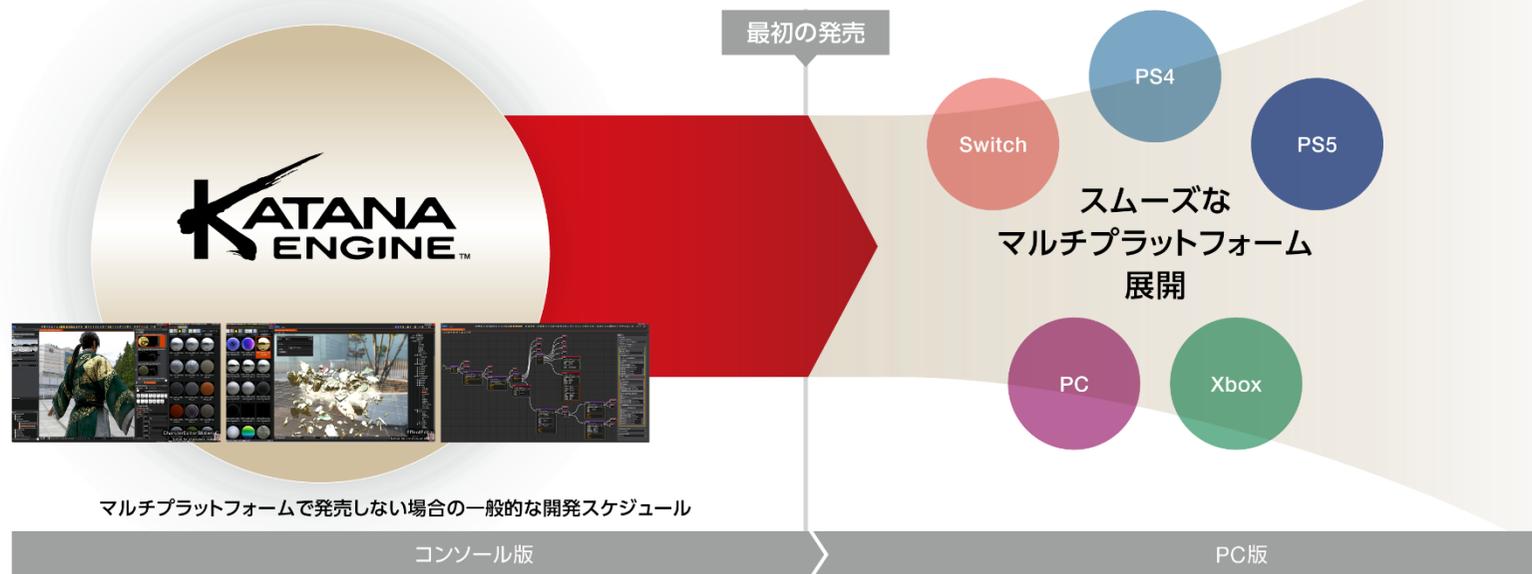
オリエンタルな世界観



2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力

技術力

- ◆ コーエーテックモ独自のゲーム開発エンジン「Katana Engine」
 - 高品質
 - 高効率 → ローコスト、短期間での開発を実現
 - マルチプラットフォーム並行開発 → 全ハード同時発売を実現
- ◆ 研究開発専任部門「FUTURE TECH BASE」
 - エンジン・CG・AI・サーバー技術開発、開発インフラ整備、先端技術研究

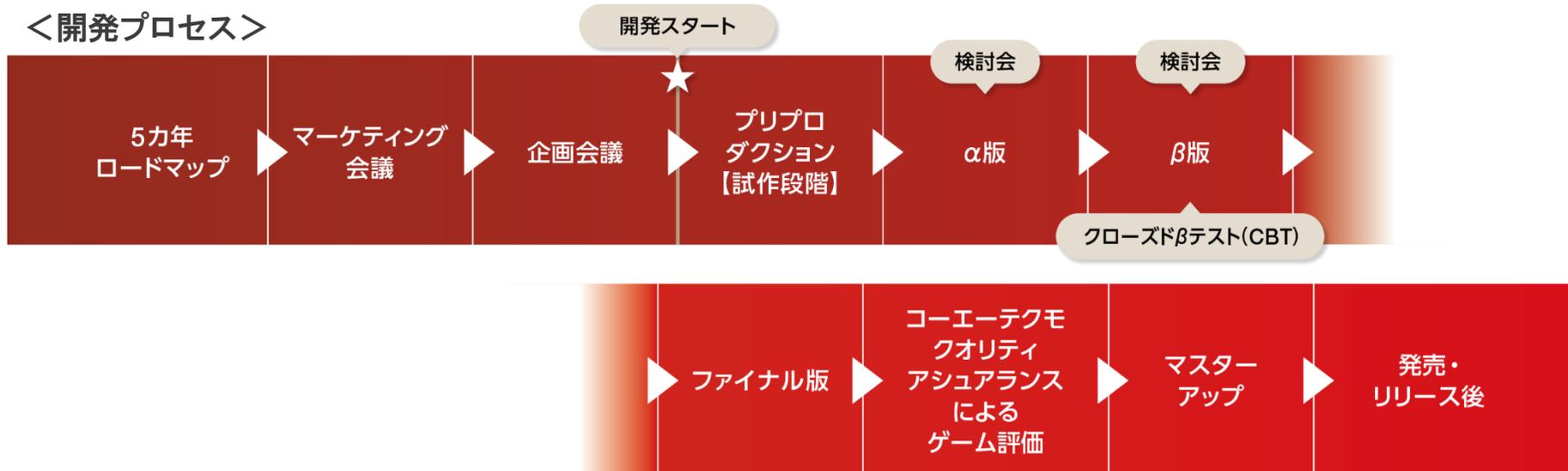


2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力

マネジメント力

- ◆ 「品質・納期・予算」を厳格にコントロール
- ◆ 全てのプロジェクトの**目標営業利益率30%以上**
- ◆ 開発中に複数回のバージョン検討会
 - 開発の各ステージで「品質・納期・予算」を社内横断で精査・議論

<開発プロセス>



3. 卓越したヒューマンパワー

優れた社内開発の競争力

- ◆ コーエー、テクモ、ガスト統合のシナジー
- ◆ 社員エンゲージメントが高まる職場環境整備
- ◆ 新卒社員が経験を重ねて長期的にステップアップ
- ◆ 8期連続のベースアップ、業界最高水準の初任給

新卒で入社した社員を、長期的な目線で育成し、
高いレベルでクリエイティビティとビジネスを実現できる人材に

