



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

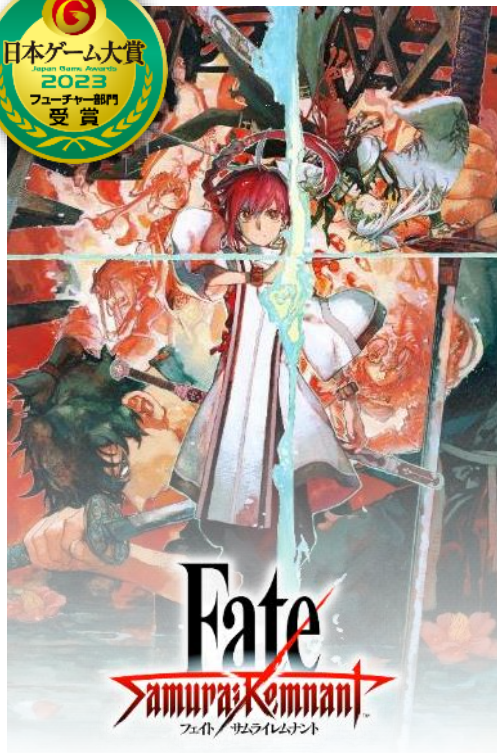
(百万円)

	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%

主なタイトル:パッケージゲーム



Level up your happiness



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

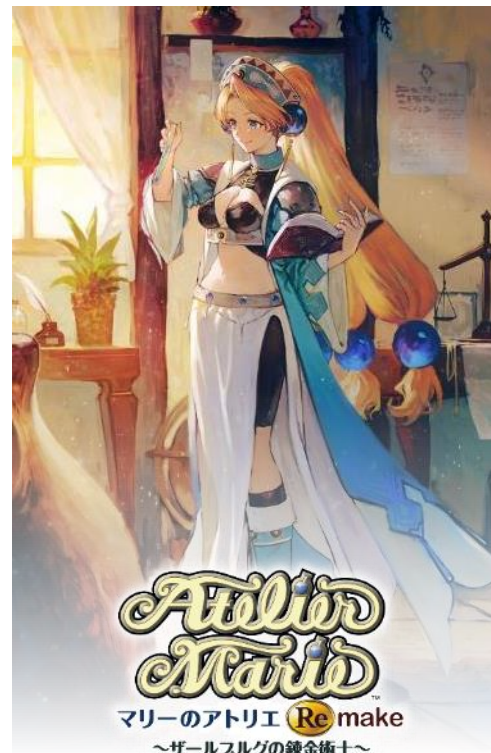
『Fate/Samurai Remnant』

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

主なタイトル:オンライン・モバイル



Level up your happiness



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

		(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

(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%

地域別販売本数



Level up your happiness

	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	

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 モバイル	PCオンライン ^(※4)	440	300	△ 140	-31.8%
	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

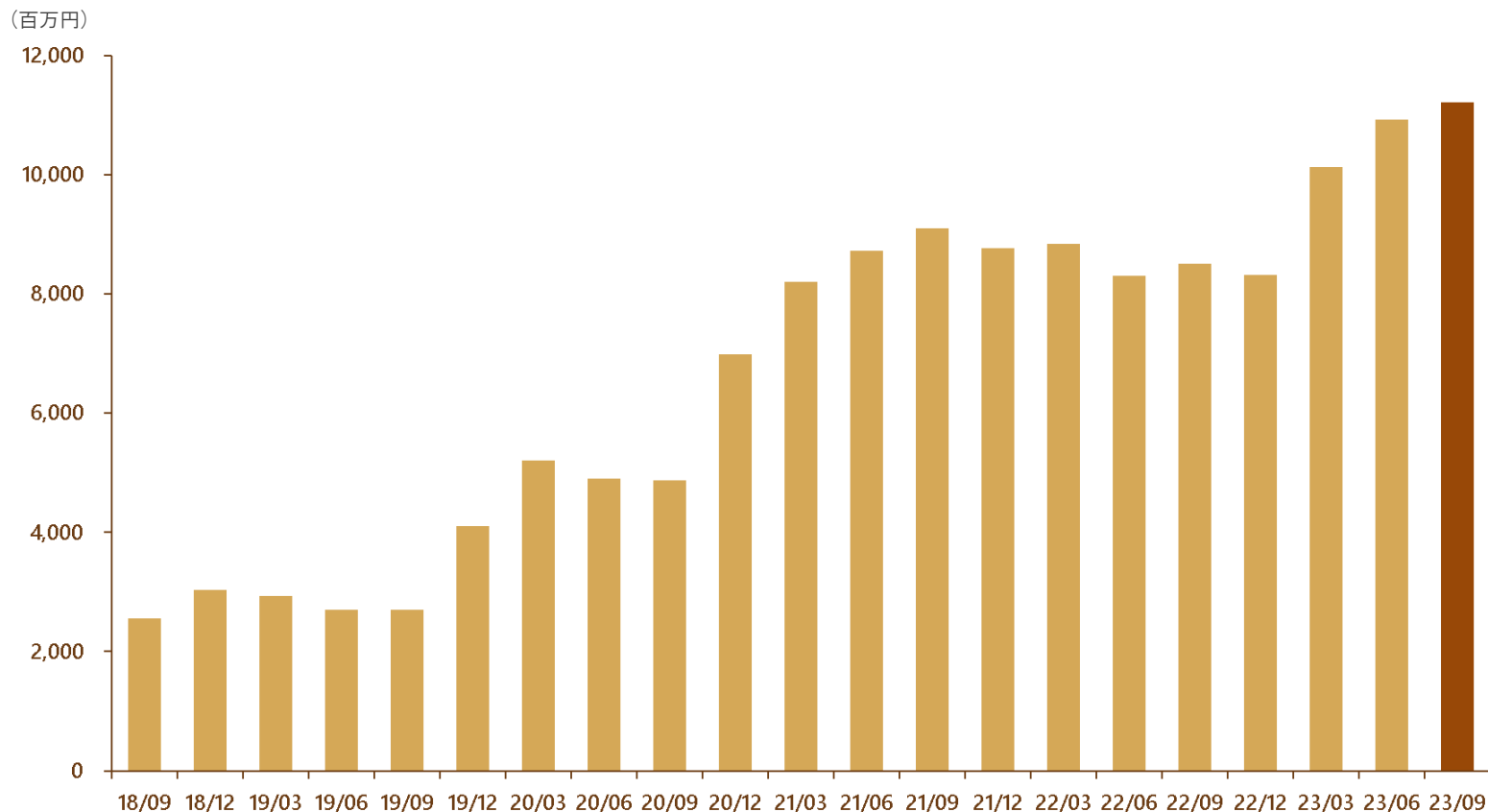
※4 MMORPGと一部タイトル(※)の売上高(※『大航海時代VI』『大航海時代V』『信長の野望20XX』)

※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

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



主な費用・人員数



Level up your happiness

		(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） ^(※)		2,408	2,562	154	6.4%

(※臨時雇用者除く)

2024年3月期 計画

(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。

セグメント別(計画)



Level up your happiness

		(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

地域別売上高(計画)



Level up your happiness

(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%

地域別販売本数(計画)



Level up your happiness

(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%

設備投資・減価償却費(計画)



Level up your happiness

		(百万円)			
		FY20 通期	FY21 通期	FY22 通期	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

経営方針

株式会社コーエーテクモホールディングス
代表取締役社長

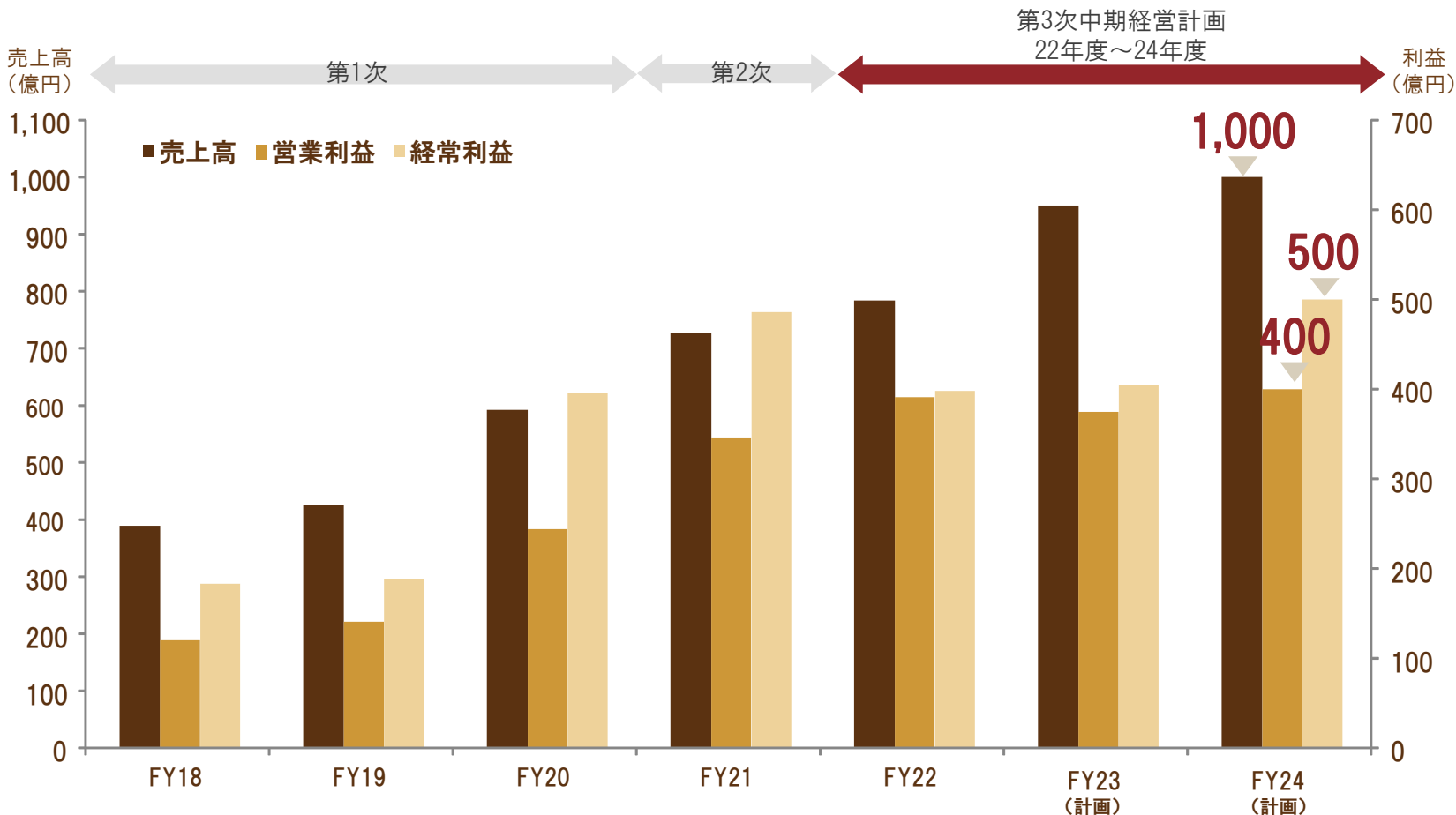
襟川 陽一



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



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



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 覇道』)
- 「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)



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



グローバルIPの創造と展開



経営戦略

株式会社コーエーテ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クモゲームス 代表取締役社長

鯉沼 久史



Level up your happiness

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

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 Danasty	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。

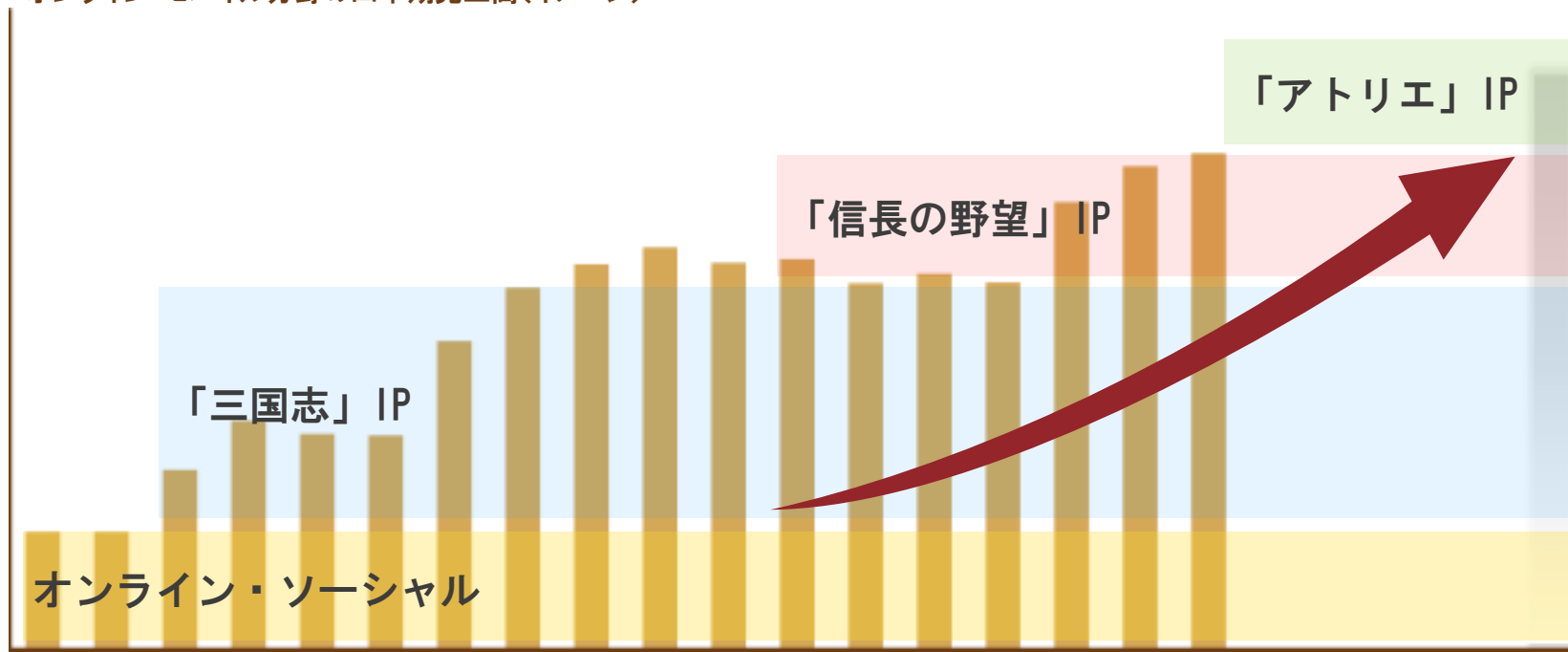
メタクリティック: 北米のゲームレビュー集積サイト

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

スマートフォンゲームでIP群が重層的に収益化

オンライン・モバイル分野の四半期売上高(イメージ)



※本項における図形の大きさ・配置はイメージです。売上の実績・計画値・配信時期を指し示すものではありません



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

『三國志8 Remake』

2024年初頭 発売予定



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

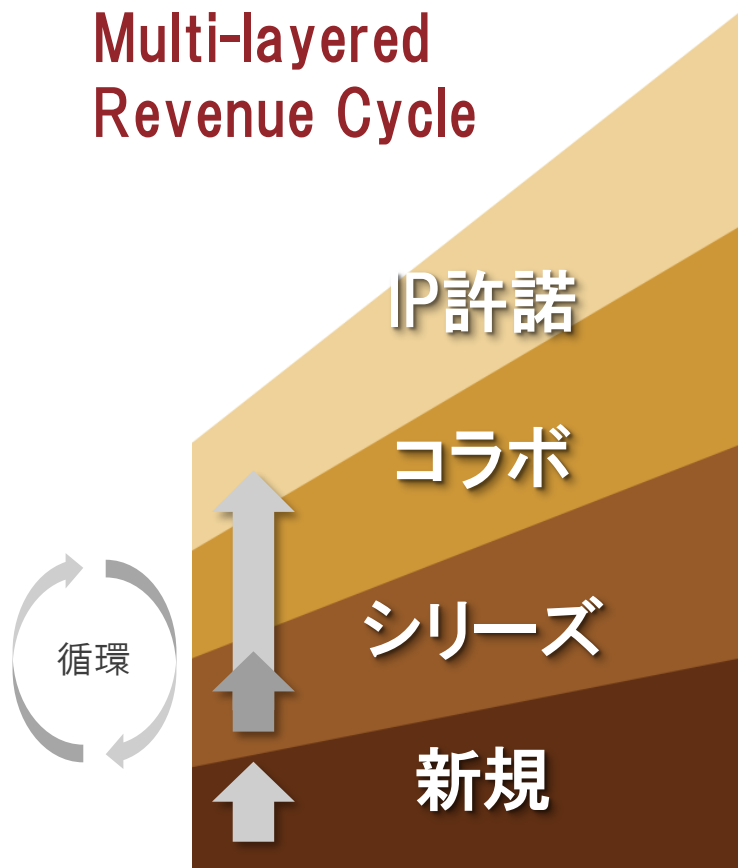
2024年発売予定

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



コーエーテクモの強み【1. 重層的な収益構造】

重層的な収益構造 Multi-layered Revenue Cycle



直近の成果

IP許諾

- ・長年培ったIP資産を活用

- ・『三国志・戦略版』
- ・『三国志・戦棋版』

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

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

シリーズ

- ・派生タイトルの展開
- ・スマホタイトルへの展開

- ・『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～』

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

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

(※赤字:2023年度ハイライト)

コーエーテクモの強み【2. 優れた開発力・技術力・マネジメント力】

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

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

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

直近の成果

- ・『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』
- ・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
- ・各タイトルの収益性向上
- ・コラボレーションタイトルを每期発売
- ・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)

優れた社内開発の競争力





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。