



Level up your happiness

2024年3月期第1四半期 決算説明ウェブ会議

2023年7月31日

株式会社コーエーテクモホールディングス

業績

- パッケージゲーム分野は新作がなくリピート販売が中心
- オンライン・モバイル分野は四半期ベースで過去最高の売上高を更新(109億円)
- 営業外収支は有価証券売却益を計上

トピックス

- オンライン・モバイル分野では今後、位置情報ゲーム『信長の野望 出陣』等の配信開始を予定
- パッケージゲーム分野でも『Fate/Samurai Remnant』等の発売を予定

第1四半期においては、パッケージゲーム分野は新作がなくリピート販売が中心の四半期となりました。

オンライン・モバイル分野では、昨年12月にサービス開始した『信長の野望 覇道』が引き続き好調に推移しました。

株式会社スクウェア・エニックス様より配信され、当社が開発と運営を担当した『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』が配信開始されました。

IP許諾タイトル『三国志・戦棋版』も収益に寄与しました。

これらより、オンライン・モバイル分野は四半期ベースで過去最高の売上高を更新しました。

営業外収支においては、引き続き戦略的にポートフォリオの組み換えを行い、金融市場の変化に対応しながら、有価証券売却益を計上しました。

今後については、オンライン・モバイル分野において、位置情報ゲーム『信長の野望 出陣』等の配信開始を予定し、また、パッケージゲーム分野においても『Fate/Samurai Remnant』等の発売を予定しております。

利益目標の達成に向け、引き続き全力で取り組んでまいります。

(百万円)

	FY22 1Q実績		FY23 1Q実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	18,653	-	18,297	-	△ 356	-1.9%
営業利益	11,657	62.5%	7,506	41.0%	△ 4,151	-35.6%
経常利益	9,086	48.7%	14,687	80.3%	5,601	61.6%
当期純利益	6,750	36.2%	10,552	57.7%	3,802	56.3%

2024年3月期第1四半期累計の連結決算概況は、記載の通りとなりました。

人件費や外注加工費などの増加や、協業先による開発費負担が減少したことにより、営業利益は前年を下回りましたが、営業外収支では有価証券売却益を計上し、経常利益、当期純利益は前年を上回りました。

			第1四半期 (2023年4月～6月)
オンライン モバイル	新作	『ドラゴンクエスト チャンピオンズ (配信元:株式会社スクウェア・エニックス)』(開発・運営担当) iOS/Android	6月サービス開始 日本

第1四半期の主なタイトルについてご説明いたします。

パッケージゲーム分野は新作の発売はなく、リピート販売が中心となりました。

オンライン・モバイル分野では、株式会社スクウェア・エニックス様より配信され、当社が開発と運営を担当した

『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』が配信開始されました。
App Storeセールスランキングで2位に入るなど、好調なスタートとなりました。

		(百万円)		
		FY22 1Q	FY23 1Q	増減
エンタテインメント	売上高	17,805	17,117	△ 688
	営業利益	11,491	7,329	△ 4,162
アミューズメント	売上高	645	907	262
	営業利益	80	203	123
不動産	売上高	287	301	14
	営業利益	80	31	△ 49
その他	売上高	76	80	4
	営業利益	5	△ 57	△ 62
消去・全社	売上高	△ 162	△ 109	53
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	18,653	18,297	△ 356
	営業利益	11,657	7,506	△ 4,151

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、パッケージゲーム分野は新作がない四半期であったため、前年を下回りました。

アミューズメントセグメントは、アミューズメント施設、SP事業ともに増加しました。

不動産セグメントは、KT Zepp Yokohamaが引き続き高稼働となったものの、一部物件で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。

(百万円)

	FY22 1Q		FY23 1Q		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	9,097	48.8%	10,636	58.1%	1,539	16.9%
海外	9,555	51.2%	7,661	41.9%	△ 1,894	-19.8%
北米	2,739	14.7%	1,803	9.9%	△ 936	-34.2%
欧州	786	4.2%	539	2.9%	△ 247	-31.4%
アジア	6,029	32.3%	5,319	29.1%	△ 710	-11.8%
連結合計	18,653	100.0%	18,297	100.0%	△ 356	-1.9%

地域別の売上高はご覧の通りです。
海外売上高比率は41.9%となりました。

	FY22 1Q		FY23 1Q		(千本)	
	本数	構成比	本数	構成比	対 前年度 本数	増減率
国内	860	27.8%	560	37.8%	△ 300	-34.9%
海外	2,230	72.2%	920	62.2%	△ 1,310	-58.7%
北米	1,050	34.0%	410	27.7%	△ 640	-61.0%
欧州	500	16.2%	250	16.9%	△ 250	-50.0%
アジア	680	22.0%	260	17.6%	△ 420	-61.8%
合計	3,090	100.0%	1,480	100.0%	△ 1,610	-52.1%
DL本数	1,870		1,200		△ 670	-35.8%
DL比率	60.5%		81.1%		+20.6pt	

販売本数は全体で148万本となり、海外比率は62.2%となりました。

ダウンロードを通じた販売本数は120万本で、全体に占める割合は81.1%となりました。

		(百万円)			
		FY22 1Q	FY23 1Q	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	4,455	2,067	△ 2,388	-53.6%
	DL ^(※2)	4,260	3,430	△ 830	-19.5%
	DLC ^(※3)	690	590	△ 100	-14.5%
		9,405	6,087	△ 3,318	-35.3%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	210	160	△ 50	-23.8%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	8,050	10,770	2,720	33.8%
	その他	40	0	△ 40	-
		8,300	10,930	2,630	31.7%
イベント・グッズ		100	100	0	0.0%
エンタテインメント売上高		17,805	17,117	△ 688	-3.9%
デジタル売上高 ^(※6)		13,250	14,950	1,700	12.8%
デジタル売上高比率		74.4%	87.3%	+12.9pt	

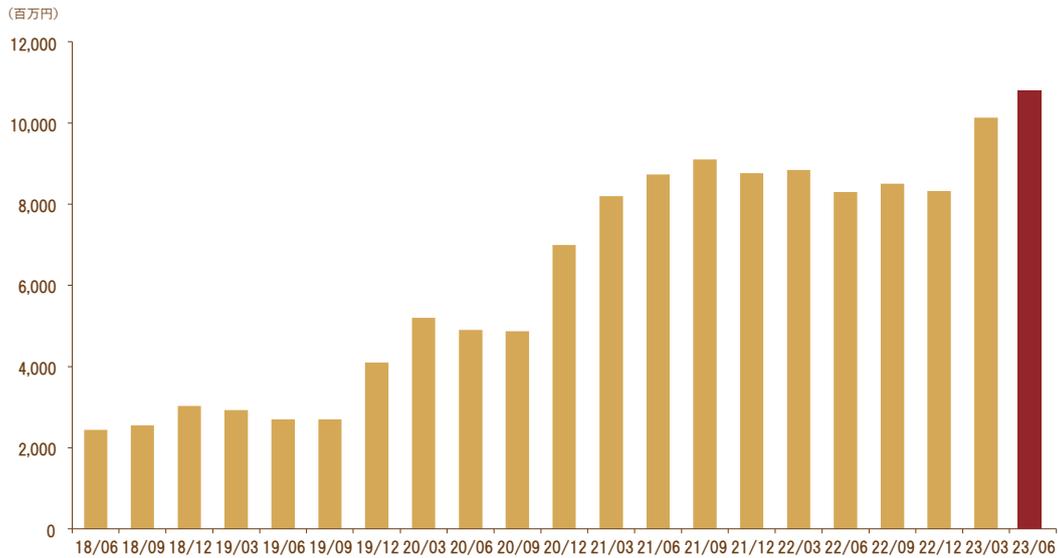
※1 パッケージ製品売上のほか、ロイヤリティ売上、開発対価売上(一定期間に渡って収益を認識する基準売上含む)、契約金等を含む
 ※2 ダウンロード売上:PSN/XboxLive/Switch DL/Steam等ゲーム本体のダウンロードを通じた売上高
 ※3 ダウンロードコンテンツゲーム本体販売後のダウンロードを通じたアイテム、シナリオ等の売上高
 ※4 MMORPGと一部タイトル(※)の売上高(※[大航海時代V][大航海時代VI][信長の野望20XX])
 ※5 スマートフォンゲーム、ソーシャルゲーム、ブラウザゲームの売上高、およびIP許諾によるロイヤリティ売上含む
 ※6 パッケージのDL&DLC、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通りです。

パッケージゲーム分野は新作の発売がなく、
大型タイトルを含め複数の新作を発売した前年を下回りました。

オンラインモバイル分野は、『信長の野望 覇道』や新作タイトルが寄与し、
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、87.3%となりました。



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。

昨年の12月からサービス開始した『信長の野望 覇道』に加えて、『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』、IP許諾タイトルの『三国志・戦棋版』が追加となったことにより、四半期ベースで過去最高となる109億円の売上高となりました。

		(百万円、人)			
		FY22 1Q	FY23 1Q	増減	増減率
人件費	売上原価	4,000	4,640	640	16.0%
	販売管理費	1,110	1,170	60	5.4%
		5,110	5,810	700	13.7%
外注加工費	売上原価	960	1,500	540	56.3%
広告・販促	販売管理費	420	530	110	26.2%
連結従業員数(人) <small>(※)</small>		2,413	2,536	123	5.1%

(※臨時雇用者除く)

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7億円増加しました。

人員の増強により開発体制の拡充を図るとともに、8期連続となるベースアップの実施や、給与水準の引き上げにより、社員の福祉の向上を図っています。

外注加工費も、タイトルの大型化や、スマートフォンゲームのサーバー費用等により、前年より増加しました。

(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%

(百万円)

	FY22 2Q累計実績		FY23 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	34,762	-	41,000	-	6,238	17.9%
営業利益	18,321	52.7%	15,200	37.1%	△ 3,121	-17.0%
経常利益	17,667	50.8%	16,200	39.5%	△ 1,467	-8.3%
当期純利益	13,648	39.3%	12,500	30.5%	△ 1,148	-8.4%

2024年3月期の計画につきましては、当初予想より修正はございません。

			発売/サービス開始 地域
パッケージ	新作	マリーのアトリエ Remake ~ザールブルグの錬金術士~ PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Steam®	2023年7月13日 グローバル
	新作	信長の野望・新生 with パワーアップキット PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®/Steam®	2023年7月20日 グローバル
	新作	Fate/Samurai Remnant PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Steam®	2023年9月28日 ^(※) グローバル
	新作	Rise of the Ronin PlayStation®5	2024年予定
オンライン モバイル	新作	信長の野望 出陣 iOS/Android	4月クローズドβテスト 日本

(※ 欧米とSteam版は2023年9月29日発売予定)

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、
7月に『マリーのアトリエ Remake ~ザールブルグの錬金術士~』
『信長の野望・新生 with パワーアップキット』を発売いたしました。

9月には『Fate/Samurai Remnant』の発売を予定しています。

『Rise of the Ronin』は2024年発売予定で、鋭意開発を進めています。

オンライン・モバイル分野では、『信長の野望 出陣』のクローズドβテストを4月に実施し、84%のお客様から高評価をいただきました。
サービス開始に向け、開発を進めております。



株式会社コエテックホールディングス

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。

13

© KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.