



2023年3月期第2四半期 決算説明会

2022年10月31日

株式会社コーエーテクモホールディングス

(百万円)

	FY21 2Q累計 実績		FY22 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	37,220	100.0%	34,762	100.0%	△ 2,458	-6.6%
営業利益	16,423	44.1%	18,321	52.7%	1,898	11.6%
経常利益	25,064	67.3%	17,667	50.8%	△ 7,397	-29.5%
当期純利益	18,142	48.7%	13,648	39.3%	△ 4,494	-24.8%

主なタイトル



Nintendo Switch™

『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』

100万本突破/全世界

※海外における販売元は任天堂株式会社



PlayStation®4/ Nintendo Switch™ /
Windows®

『信長の野望・新生』

20万本/日本・アジア



PlayStation®4/Nintendo Switch™
/Windows®

『Winning Post 9 2022』

10万本/日本



Nintendo Switch™ / Windows®

『太閤立志伝 V DX』

18万本/日本・アジア



iOS/Android

『三國志 霸道』

好評配信中

日本/台湾・香港・マカオ



IP許諾

iOS/Android

『新信長の野望』

好評配信中

日本/台湾・香港・マカオ



IP許諾

iOS/Android

『大航海時代 Origin』

好評配信中

韓国

(百万円)

		FY21 2Q累計	FY22 2Q累計	増減
エンタテインメント	売上高	35,245	32,783	△ 2,462
	営業利益	16,115	17,994	1,879
アミューズメント	売上高	1,449	1,471	22
	営業利益	191	236	45
不動産	売上高	511	611	100
	営業利益	71	182	111
その他	売上高	184	152	△ 32
	営業利益	45	△ 92	△ 137
消去・全社	売上高	△ 170	△ 257	△ 87
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	37,220	34,762	△ 2,458
	営業利益	16,423	18,321	1,898

(百万円)

	FY21 2Q累計		FY22 2Q累計		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	18,798	50.5%	17,621	50.7%	△ 1,177	-6.3%
海外	18,422	49.5%	17,141	49.3%	△ 1,281	-7.0%
北米	4,944	13.3%	4,230	12.2%	△ 714	-14.4%
欧州	1,728	4.6%	1,215	3.5%	△ 513	-29.7%
アジア	11,750	31.6%	11,696	33.6%	△ 54	-0.5%
合計	37,220	100.0%	34,762	100.0%	△ 2,458	-6.6%

地域別販売本数



(千本)

	FY21 2Q累計		FY22 2Q累計		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,330	36.4%	1,410	30.1%	80	6.0%
海外	2,320	63.6%	3,270	69.9%	950	40.9%
北米	1,050	28.8%	1,490	31.8%	440	41.9%
欧州	500	13.7%	760	16.2%	260	52.0%
アジア	770	21.1%	1,020	21.8%	250	32.5%
合計	3,650	100.0%	4,680	100.0%	1,030	28.2%
DL本数	2,300		3,040		740	32.2%
DL比率	63.0%		65.0%		+2.0pt	

エンタテインメント売上高:内訳



		(百万円)			
		FY21 2Q累計	FY22 2Q累計	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	9,535	7,153	△ 2,382	-25.0%
	DL ^(※2)	6,350	7,480	1,130	17.8%
	DLC ^(※3)	1,130	1,040	△ 90	-8.0%
		17,015	15,673	△ 1,342	-7.9%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	490	440	△ 50	-10.2%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	17,250	16,300	△ 950	-5.5%
	その他	90	70	△ 20	-22.2%
		17,830	16,810	△ 1,020	-5.7%
イベント・グッズ		400	300	△ 100	-25.0%
エンタテインメント売上高		35,245	32,783	△ 2,462	-7.0%
デジタル売上高 ^(※6)		25,310	25,330	20	0.1%
デジタル売上高比率		71.8%	77.3%	+5.5pt	

※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

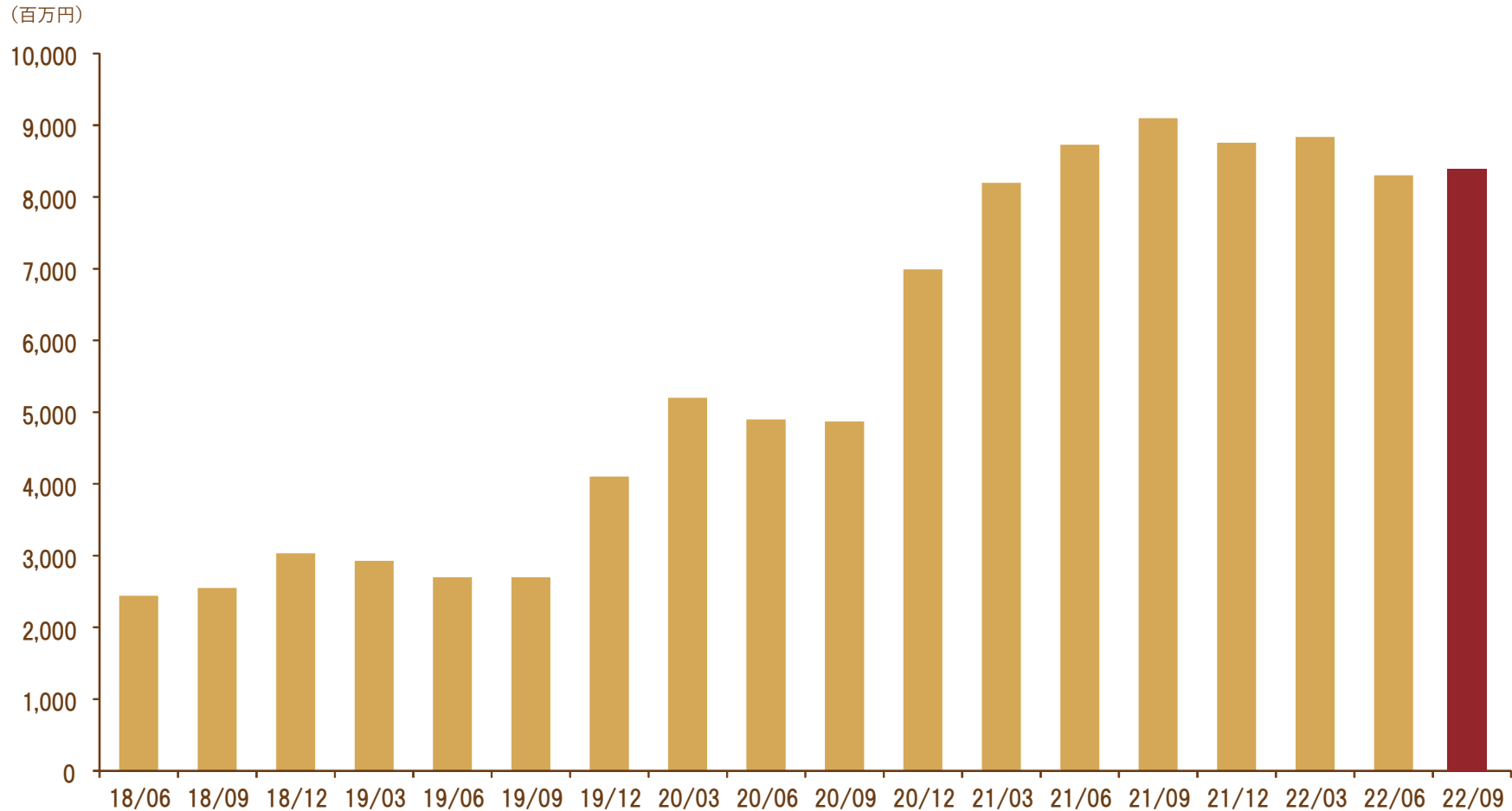
※3 ダウンロードコンテンツ:ゲーム本体販売後のダウンロードを通じたアイテム、シナリオ等の売上高

※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推移



(百万円、人)

		FY21 2Q累計	FY22 2Q累計	増減	増減率
人件費	売上原価	7,380	8,260	880	11.9%
	販売管理費	1,950	2,150	200	10.3%
		9,330	10,410	1,080	11.6%
外注加工費	売上原価	1,760	2,000	240	13.6%
広告・販促	販売管理費	1,430	1,040	△ 390	-27.3%
連結従業員数 (人) (※)		2,081	2,408	327	15.7%

(※臨時雇用者除く。FY22よりコーエーテクモベトナムを含む)

2023年3月期 計画

(百万円)

	FY21 通期 実績		FY22 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	72,759	100.0%	77,000	100.0%	4,241	5.8%
営業利益	34,527	47.5%	32,500	42.2%	△ 2,027	-5.9%
経常利益	48,696	66.9%	42,500	55.2%	△ 6,196	-12.7%
当期純利益	35,359	48.6%	31,500	40.9%	△ 3,859	-10.9%

- 通期業績予想は、第3四半期以降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、世界経済の動向による営業外収益の不確実性に鑑みて、修正はございません。
- 2023年3月期は3ヶ年の中期経営計画の初年度にあたり、年度を跨いだ大型タイトルの開発を予定していること、IP許諾収益について保守的に見ていることから、単年度としては増収減益の計画としておりますが、最終年度である2025年3月期の利益目標(売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円)に向けて、成長を図ってまいります。

セグメント別(計画)



(百万円)

		FY21 通期	FY22 通期 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	68,801	72,870	4,069
	営業利益	33,827	32,025	△ 1,802
アミューズメント	売上高	2,800	2,970	170
	営業利益	281	400	119
不動産	売上高	1,061	1,050	△ 11
	営業利益	224	150	△ 74
その他	売上高	477	250	△ 227
	営業利益	193	△ 75	△ 268
消去・全社	売上高	△ 382	△ 140	242
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	72,759	77,000	4,241
	営業利益	34,527	32,500	△ 2,027

地域別売上高(計画)



(百万円)

	FY21 通期		FY22 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	37,278	51.2%	43,400	56.4%	6,122	16.4%
海外	35,481	48.8%	33,600	43.6%	△ 1,881	-5.3%
北米	9,103	12.5%	5,900	7.7%	△ 3,203	-35.2%
欧州	3,155	4.3%	3,700	4.8%	545	17.3%
アジア	23,223	31.9%	24,000	31.2%	777	3.3%
合計	72,759	100.0%	77,000	100.0%	4,241	5.8%

地域別販売本数(計画)



(千本)

	FY21 通期		FY22 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	2,900	35.7%	2,700	28.7%	△ 200	-6.9%
海外	5,230	64.3%	6,700	71.3%	1,470	28.1%
北米	2,430	29.9%	3,000	31.9%	570	23.5%
欧州	1,250	15.4%	2,200	23.4%	950	76.0%
アジア	1,550	19.1%	1,500	16.0%	△ 50	-3.2%
合計	8,130	100.0%	9,400	100.0%	1,270	15.6%

設備投資・減価償却費(計画)



(百万円)

	FY19	FY20	FY21	FY22 (計画)
設備投資				
不動産	14,254	965	909	700
開発機材等	376	577	467	550
減価償却費	765	1,542	1,571	1,600

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



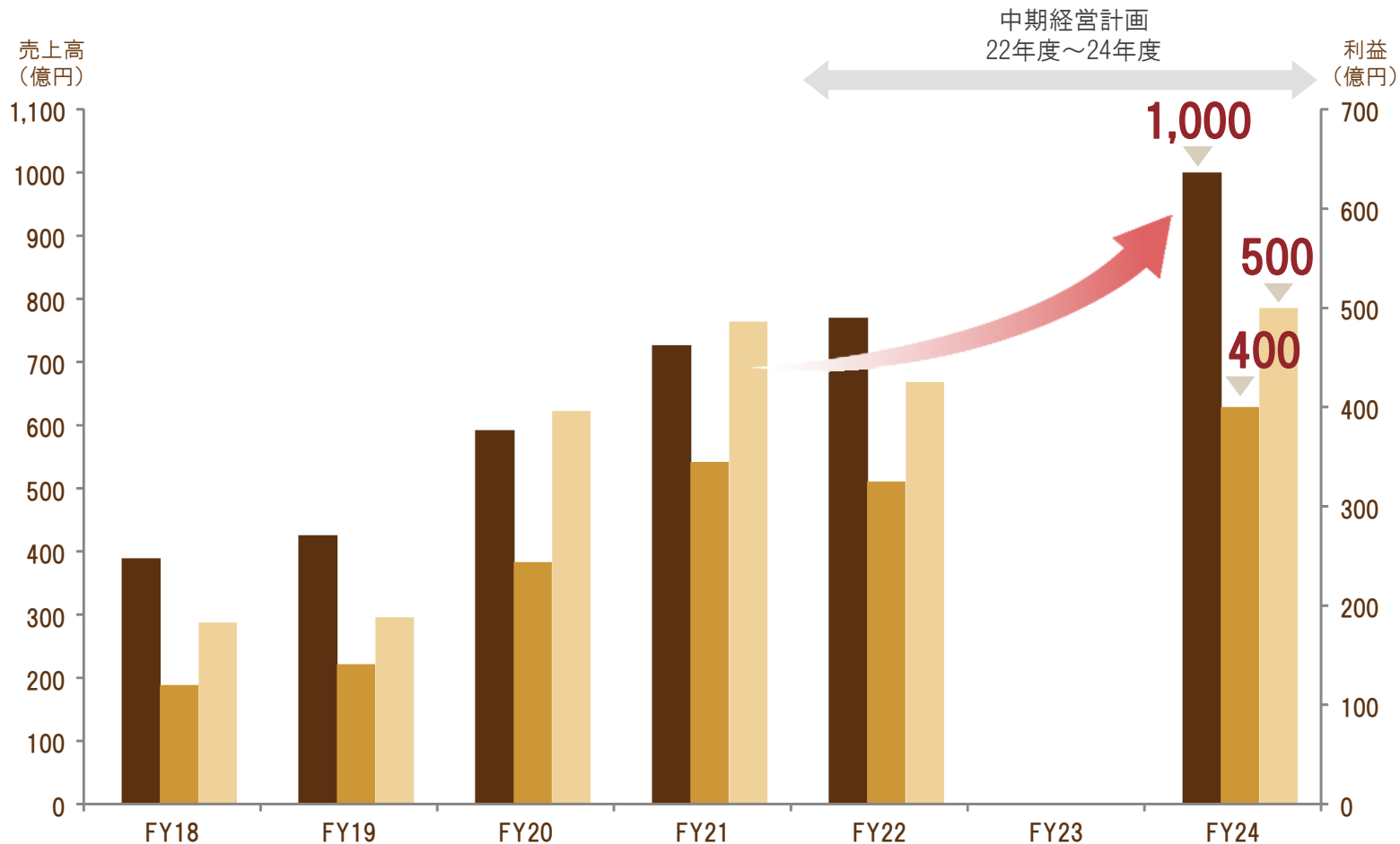
グローバルIPの創造と展開



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』『三国志 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
上海に拠点設立

IP事業部の新設

SDGs実現への取り組み



世界No.1の デジタルエンタテインメントカンパニー



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



上半期の営業利益として過去最高を更新

業績

- パッケージゲーム分野では『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』を発売
- オンライン・モバイル分野も引き続き高い水準
- 中期経営計画で掲げる大型タイトルへのチャレンジによりリスクが増加する一方、パートナーとの協業等によりリスクをコントロール

トピックス

- 通期の業績予想の修正はなし
- 期待の新作が徐々に明らかに



PlayStation®5/Xbox Series X|S/PC(Origin/Steam®/Epic Game Store)

『WILD HEARTS』

2023年2月17日発売予定



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

『Wo Long: Fallen Dynasty』

2023年3月3日発売予定



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

2024年発売予定

開発担当



※発売元: (株)バンダイナムコエンターテインメント

Nintendo Switch™

『ウルトラ怪獣モンスターファーム』

2022年10月20日発売



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

『ライザのアトリエ3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～』

2023年2月22日発売予定



Nintendo Switch™/PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X|S/Xbox One/Steam®

『零 ～月蝕の仮面～』

2023年初頭発売予定



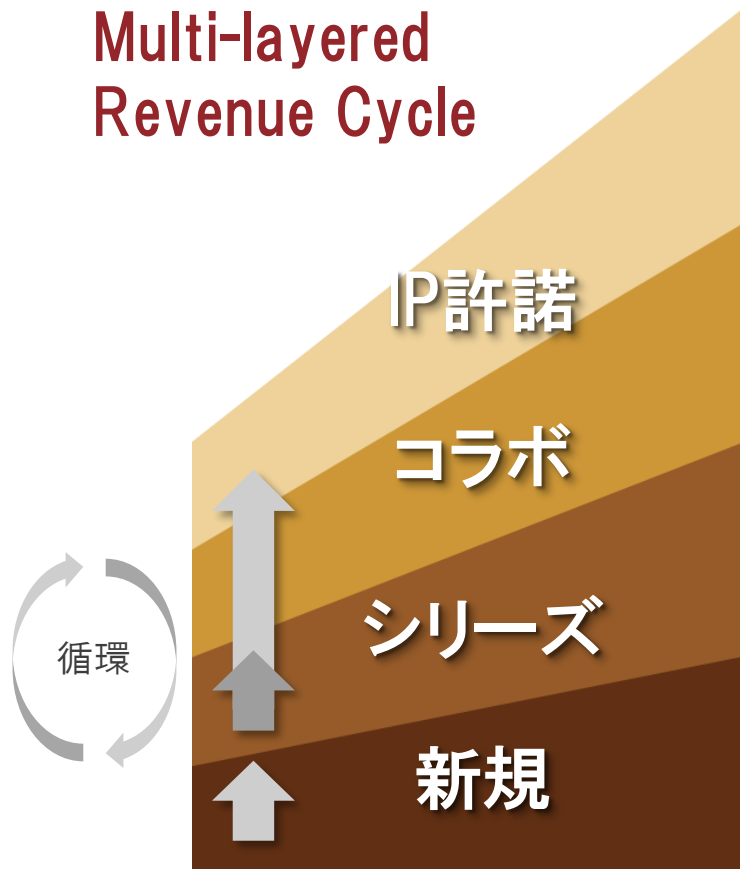
iOS/Android

『信長の野望 覇道』

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



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』高水準
- ・『新信長の野望』
- ・『大航海時代 Origin』

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

- ・『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』
- ・『ウルトラ怪獣モンスターファーム』

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』
- ・『ライザのアトリエ3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～』
- ・『零 ～月蝕の仮面～』

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

- ・『WILD HEARTS』
- ・『Rise of the Ronin』
- ・『Wo Long: Fallen Dynasty』
- ・『信長の野望 覇道』

直近の成果

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™」で高品質なAAAタイトルを開発
- ・マルチプラットフォーム戦略を推進

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

- ・『仁王』の成功
- ・スマートフォンゲーム『三國志 霸道』の成功
- ・「三國志」IPの中国での成功(IP許諾)
- ・『WILD HEARTS』、『Wo Long: Fallen Dynasty』、『Rise of the Ronin』を発表
- ・『仁王2 Complete Edition』でメタクリティック(※) 88点の高評価
- ・グローバルでマルチプラットフォームを実現
- ・歴史シミュレーションゲームでAIの活用

(※北米のゲームレビュー集積サイト)

- ・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

コーエーテクモの強み【3. 卓越したヒューマンパワー】



直近の成果

イノベーション

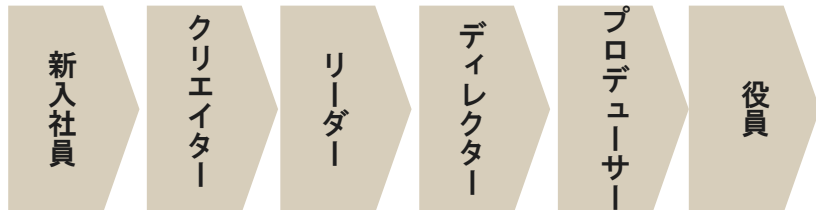
専門性
× 多様性

- ・6つの個性溢れるブランド
- ・経営統合によるシナジーの成功

仕組み

福利厚生
人材育成

- ・社員の福祉の向上
- ・当社のファン、ゲームファンが入社
- ・開発トップはプロデューサーかつプレイングマネージャー



- ・『仁王』の成功
- ・コーエー、テクモ、ガストのシナジー発揮

- ・社員のエンゲージメントが高まる環境整備

社員が力を発揮できる環境
↓
低い離職率※

- ・新人が現場経験を重ねながらステップアップ・成長

業績を牽引

風土・価値観

クリエイティビティ
×
ビジネス
ビジョンの共有

- ・クリエイティビティとビジネスを高次元で実現
- ・経営理念・ビジョン・価値観の共有

- ・12期連続の増益、高い収益性
- ・コラボレーション、IP許諾ビジネスの拡大

優れた
社内開発の
競争力

(※21年度離職率4.2% ご参考:厚生労働省「令和3年雇用動向調査結果の概要」令和3年(2021)離職率 全産業:13.9% 情報通信業:9.1%)



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。