



Level up your happiness

2023年3月期 決算説明会

2023年4月24日

株式会社コーエーテクモホールディングス

連結決算概況



Level up your happiness

(百万円)

	FY21 通期 実績		FY22 通期 実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	72,759	-	78,417	-	5,658	7.8%
営業利益	34,527	47.5%	39,133	49.9%	4,606	13.3%
経常利益	48,696	66.9%	39,899	50.9%	△ 8,797	-18.1%
当期純利益	35,359	48.6%	30,935	39.4%	△ 4,424	-12.5%
ROE	23.4%		22.1%		△ 1.3pt	

主なタイトル:パッケージゲーム



Level up your happiness



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

『WILD HEARTS』
好評発売中/グローバル



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

『Wo Long: Fallen Dynasty』～終わりの錬金術士と秘密の鍵～
好評発売中/グローバル



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～』
29万本/グローバル



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』
好評発売中/日本/北米/アジア



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

『零 ～月蝕の仮面～』
12万本/グローバル



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

『Winning Post 10』
7万本/日本

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 覇道』

好評配信中/日本



iOS/Android/DMM GAMES

『BLUE REFLECTION SUN/燦』

好評配信中/日本



iOS/Android

『LINE: モンスターファーム』

好評配信中/日本



iOS/Android

『三国志・戦棋版』

好評配信中/中国大陸

(百万円)

		FY21 通期	FY22 通期	増減
エンタテインメント	売上高	68,801	73,917	5,116
	営業利益	33,827	38,475	4,648
アミューズメント	売上高	2,800	3,388	588
	営業利益	281	594	313
不動産	売上高	1,061	1,287	226
	営業利益	224	236	12
その他	売上高	477	366	△ 111
	営業利益	193	△ 173	△ 366
消去・全社	売上高	△ 382	△ 542	△ 160
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	72,759	78,417	5,658
	営業利益	34,527	39,133	4,606

地域別売上高



Level up your happiness

(百万円)

	FY21 通期		FY22 通期		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%	38,437	49.0%	1,159	3.1%
海外	35,481	48.8%	39,980	51.0%	4,499	12.7%
北米	9,103	12.5%	11,608	14.8%	2,505	27.5%
欧州	3,155	4.3%	3,361	4.3%	206	6.5%
アジア	23,223	31.9%	25,011	31.9%	1,788	7.7%
合計	72,759	100.0%	78,417	100.0%	5,658	7.8%

地域別販売本数



Level up your happiness

パッケージゲーム：販売本数 (千本)

	FY21 通期		FY22 通期		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%	2,950	30.6%	50	1.7%
海外	5,230	64.3%	6,690	69.4%	1,460	27.9%
北米	2,430	29.9%	2,850	29.6%	420	17.3%
欧州	1,250	15.4%	1,570	16.3%	320	25.6%
アジア	1,550	19.1%	2,270	23.5%	720	46.5%
合計	8,130	100.0%	9,640	100.0%	1,510	18.6%
DL本数	4,680		6,455		1,775	37.9%
DL比率	57.6%		67.0%			

オンライン・モバイル：累計ダウンロード数^(※) (千DL)

	FY21 4Q末		FY22 4Q末		対 前年度	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	31,400	24.5%	25,600	18.4%	△ 5,800	-18.5%
海外	96,600	75.5%	113,400	81.6%	16,800	17.4%
合計	128,000	100.0%	139,000	100.0%	11,000	8.6%

※ ダウンロード数

コーエーテ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)

エンタテインメント売上高:内訳

		(百万円)			
		FY21 通期	FY22 通期	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	17,851	16,407	△ 1,444	-8.1%
	DL ^(※2)	12,920	19,380	6,460	50.0%
	DLC ^(※3)	1,700	1,770	70	4.1%
		32,471	37,557	5,086	15.7%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	940	810	△ 130	-13.8%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	34,320	34,290	△ 30	-0.1%
	その他	170	160	△ 10	-5.9%
		35,430	35,260	△ 170	-0.5%
イベント・グッズ		900	1,100	200	22.2%
エンタテインメント売上高		68,801	73,917	5,116	7.4%
デジタル売上高 ^(※6)		50,050	56,410	6,360	12.7%
デジタル売上高比率		72.7%	76.3%	+3.6pt	

※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』)

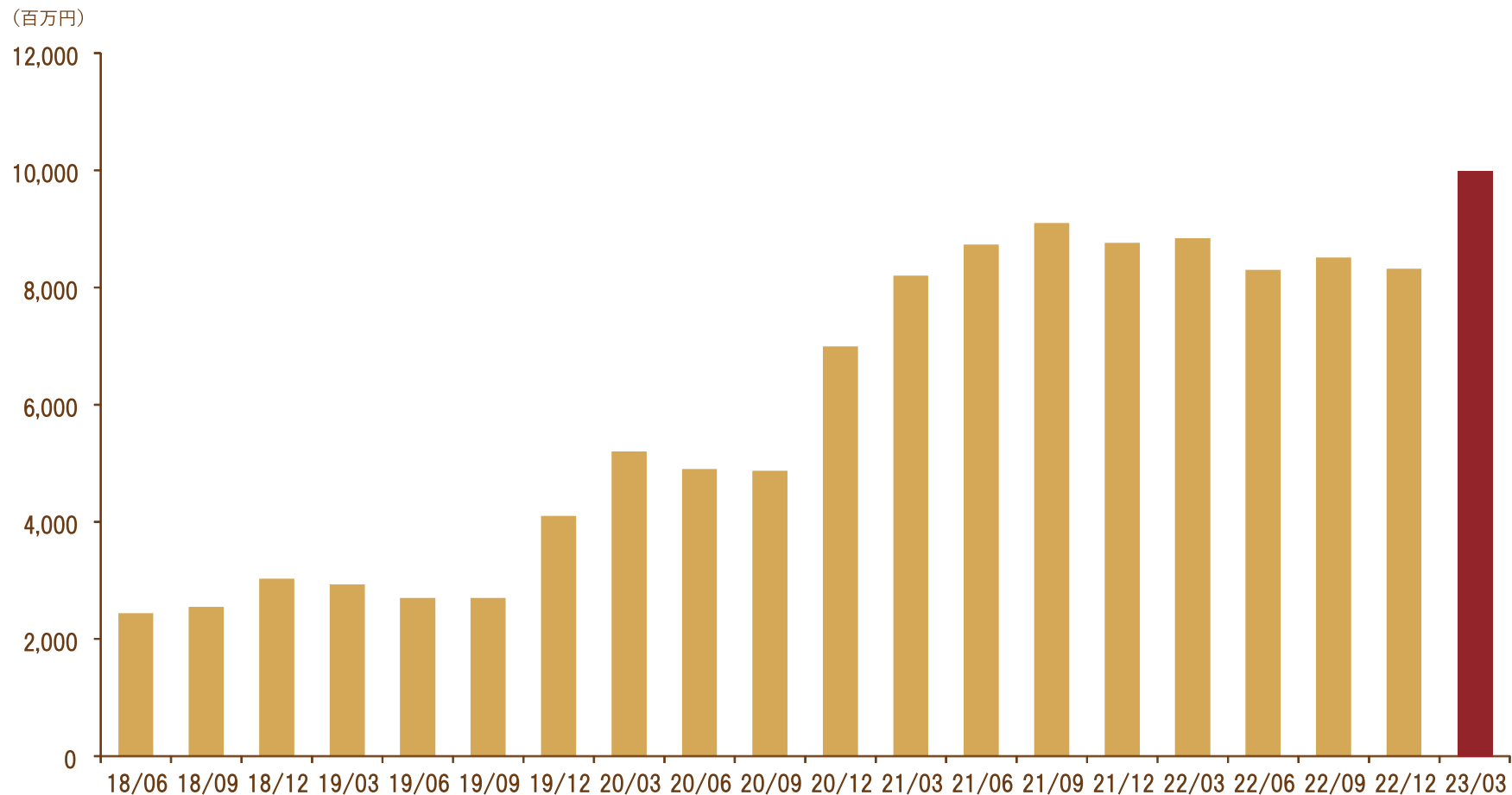
※5 スマートフォンゲーム、ソーシャルゲーム、ブラウザゲームの売上高、およびIP許諾によるロイヤリティ売上を含む

※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



Level up your happiness



主な費用・人員数



Level up your happiness

		(百万円、人)			
		FY21 通期	FY22 通期	増減	増減率
人件費	売上原価	15,050	16,630	1,580	10.5%
	販売管理費	3,890	4,160	270	6.9%
		18,940	20,790	1,850	9.8%
外注加工費	売上原価	3,650	5,410	1,760	48.2%
広告・販促	販売管理費	2,680	4,750	2,070	77.2%
連結従業員数 (人) (※)		2,063	2,384	321	15.6%

(※臨時雇用者除く。FY22よりコーエーテクモベトナムを含む)

2024年3月期 計画

計画概況



Level up your happiness

(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%

- IP許諾売上はFY22水準で計画
- 協業タイトルおよび自社開発スマートフォンタイトルによる費用増(ロイヤリティ費用、サーバー費用、マーケティング費用)
- 協業先による開発費負担が減少

(百万円)

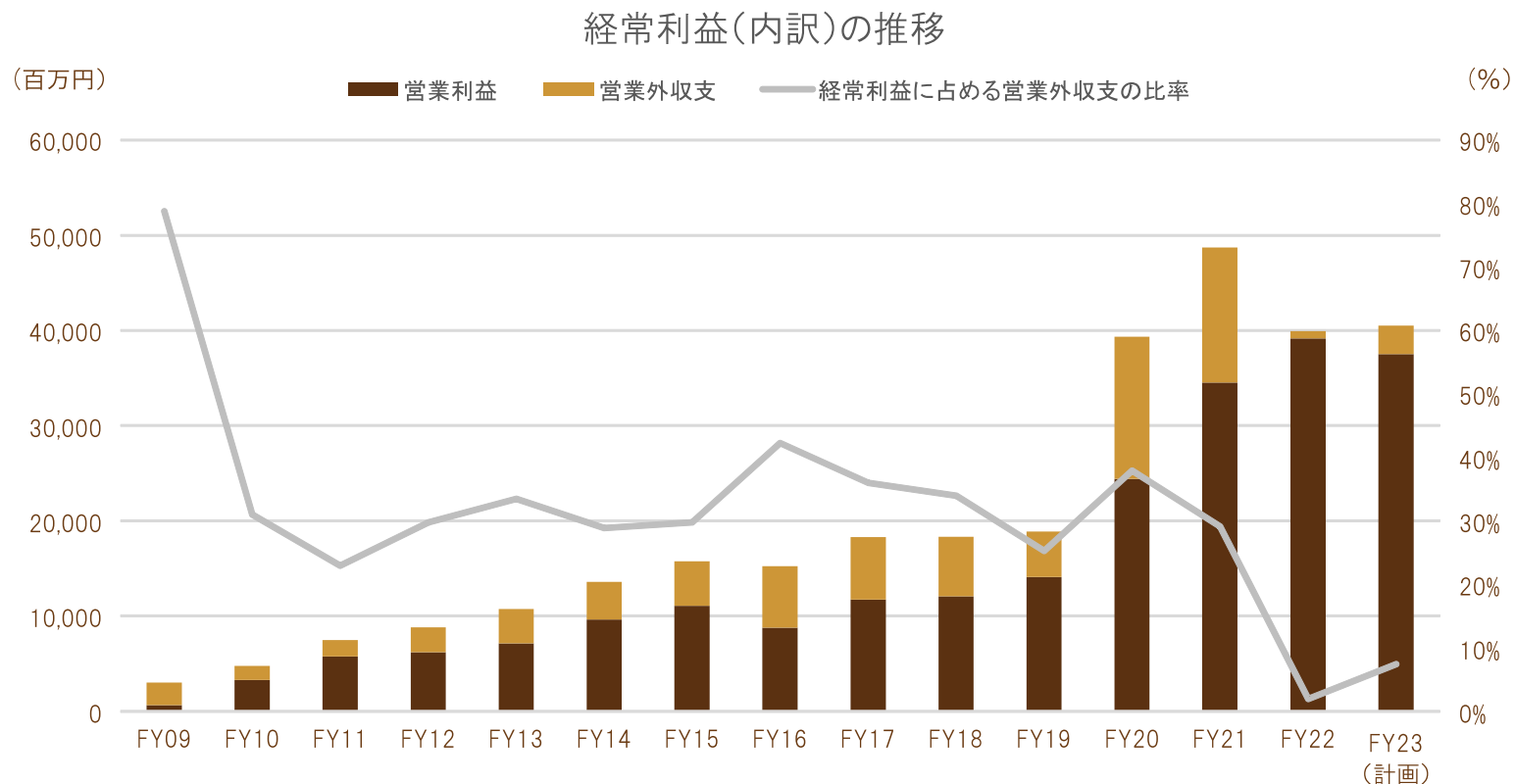
	FY22 2Q累計 実績		FY23 2Q累計 計画		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	34,762	-	41,000	-	6,238	17.9%
営業利益	18,321	52.7%	15,200	37.1%	△ 3,121	-17.0%
経常利益	17,667	50.8%	16,200	39.5%	△ 1,467	-8.3%
当期純利益	13,648	39.3%	12,500	30.5%	△ 1,148	-8.4%

計画概況



Level up your happiness

23年度の営業外収支は30億円、経常利益に占める割合は7%の水準で計画



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

	FY20	FY21	FY22	(百万円) 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

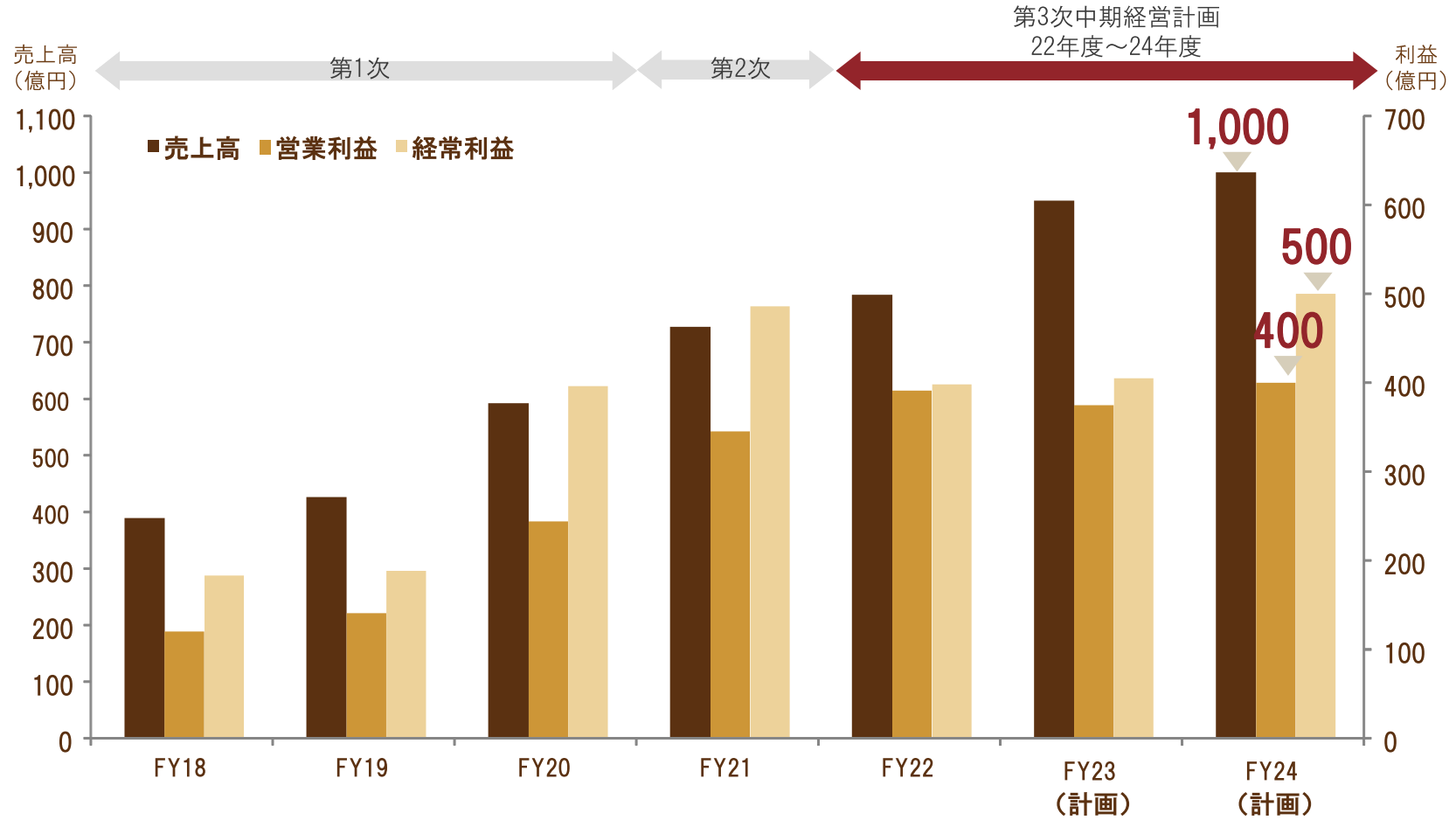
襟川 陽一



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



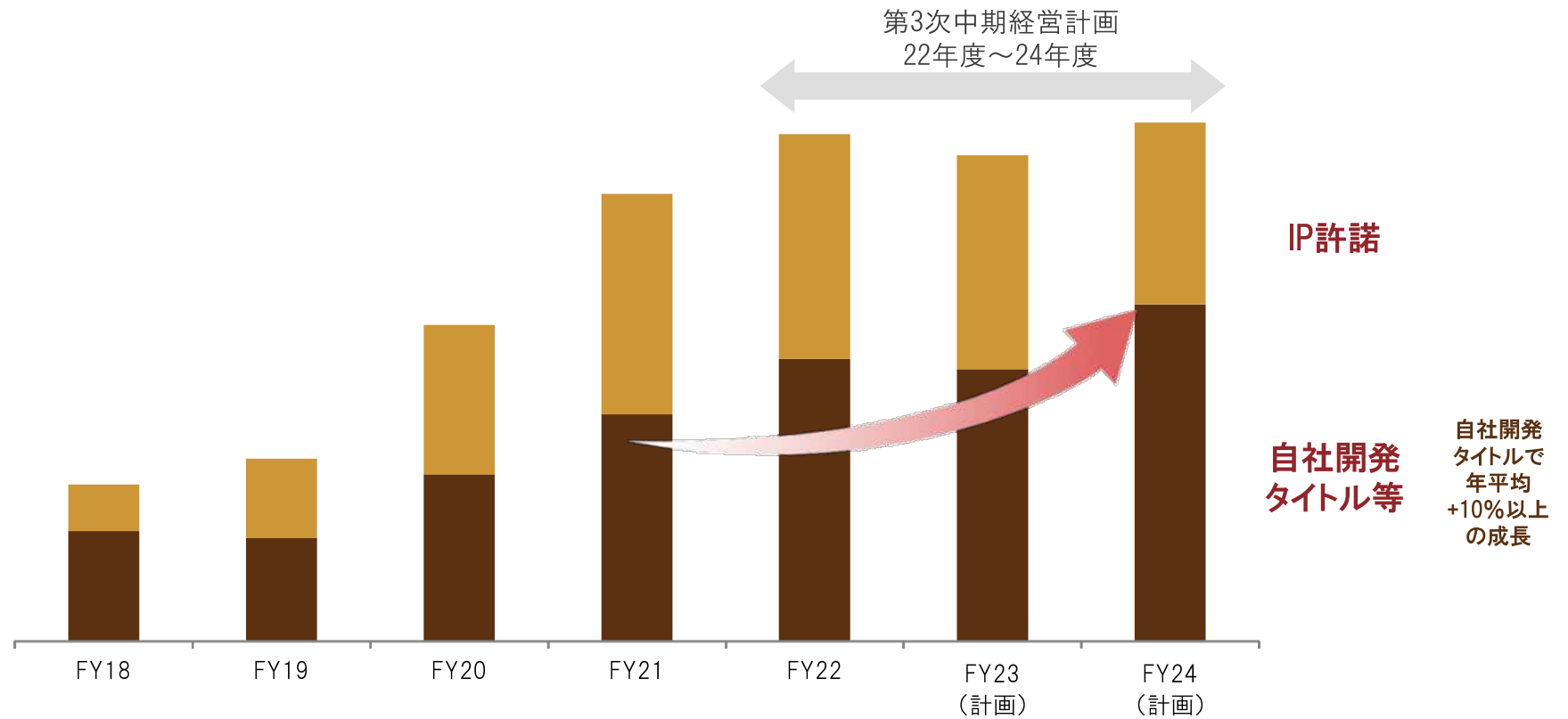
第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)



Level up your happiness

自社開発タイトルで成長

営業利益の推移 (イメージ図)



第3次中期経営計画(2022年度～2024年度)



Level up your happiness

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 霸道』)
- 「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実現とESGの取り組み

安定した運用収益の実現



グローバルIPの創造と展開



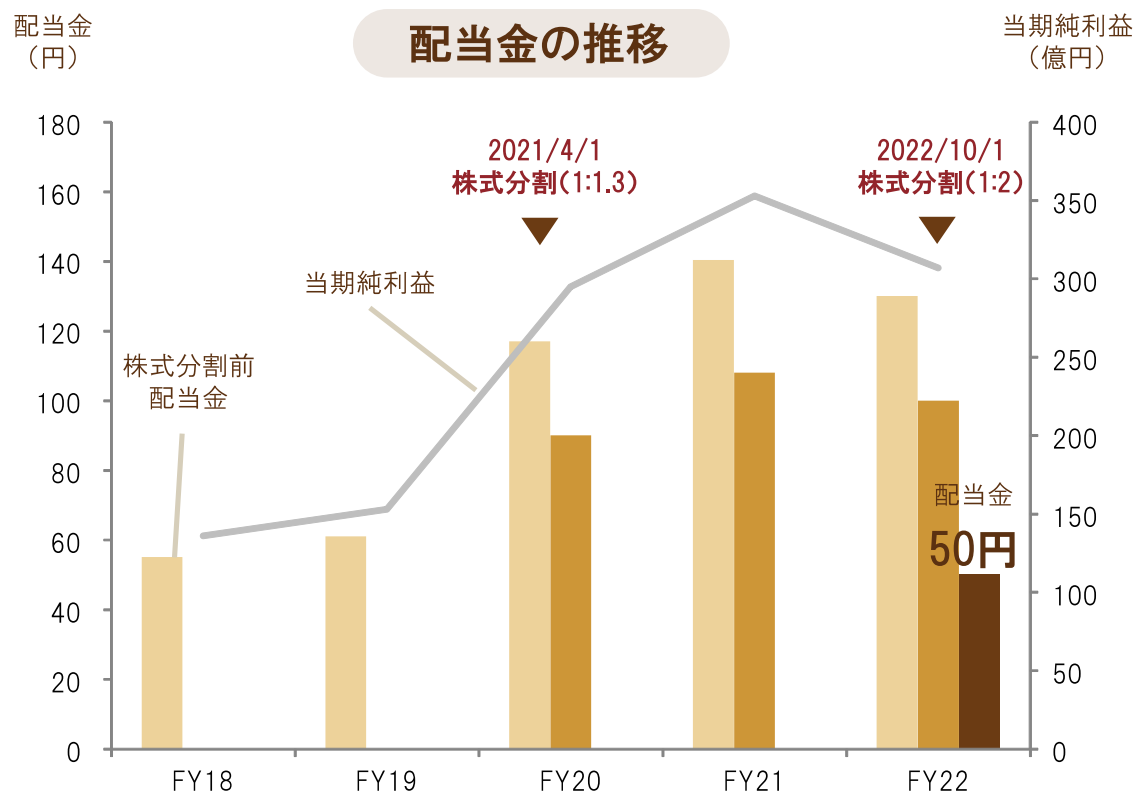
株主の皆様に対する利益還元



Level up your happiness

利益還元の基本方針

配当金に自社株買付けを加えた連結年間総配分性向50%、
あるいは1株当たり年間配当50円



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

過去最高となる売上高・営業利益を達成！ 第3次中期経営計画は概ね順調に進捗

パッケージ
ゲーム

- 第3次中期経営計画で重点目標に掲げるタイトル、
『WILD HEARTS』『Wo Long: Fallen Dynasty』を発売
- コラボレーション戦略の深化(パートナーとの協業によりリスクをコントロール)
→着実な成長へ

オンライン
モバイル

- 『信長の野望 覇道』の配信を開始
- 位置情報ゲーム『信長の野望 出陣』を発表
- IP許諾タイトル『三国志・戦棋版』が中国大陸でサービス開始

主なタイトル



Level up your happiness



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～』

2023年7月13日発売予定



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

『信長の野望・新生 with パワーアップキット』

2023年7月20日発売予定



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

『Fate/Samurai Remnant』

2023年発売予定



PlayStation®5

『Rise of the Ronin』

2024年発売予定



iOS/Android

『信長の野望 出陣』

開発・運営担当



※配信元:(株)スクウェア・エニックス

iOS/Android

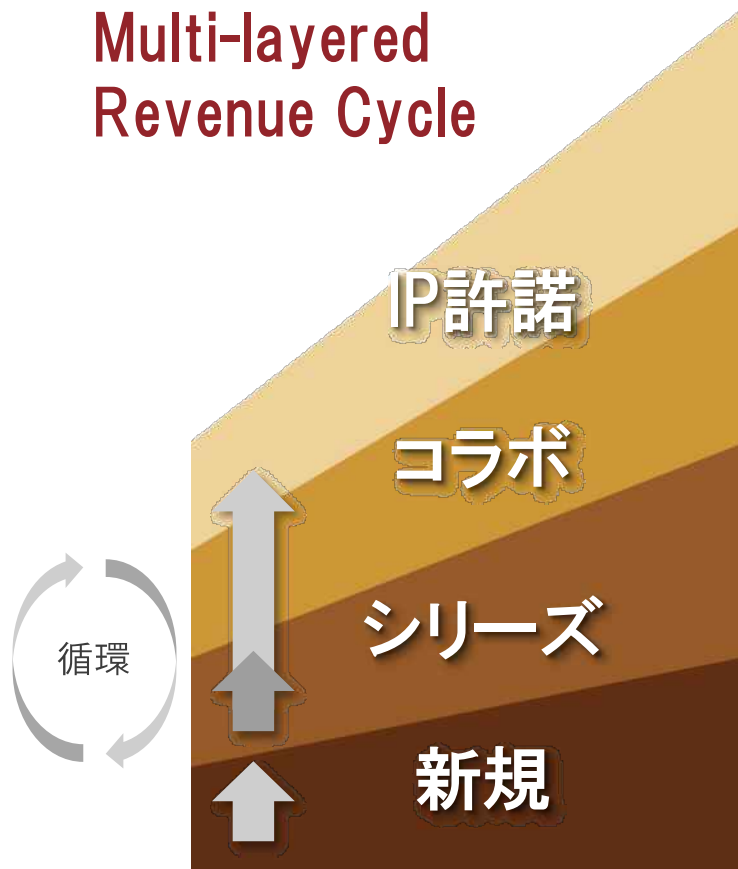
『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』

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



IP許諾

- ・長年培ったIP資産を活用

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

シリーズ

- ・派生タイトルの展開
- ・スマホタイトルへの展開

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

直近の成果

- ・『三国志・戦略版』
- ・『LINE:モンスターファーム』
- ・『三国志・戦棋版』

- ・『ウルトラ怪獣モンスターファーム』
- ・『Fate/Samurai Remnant』
- ・『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』

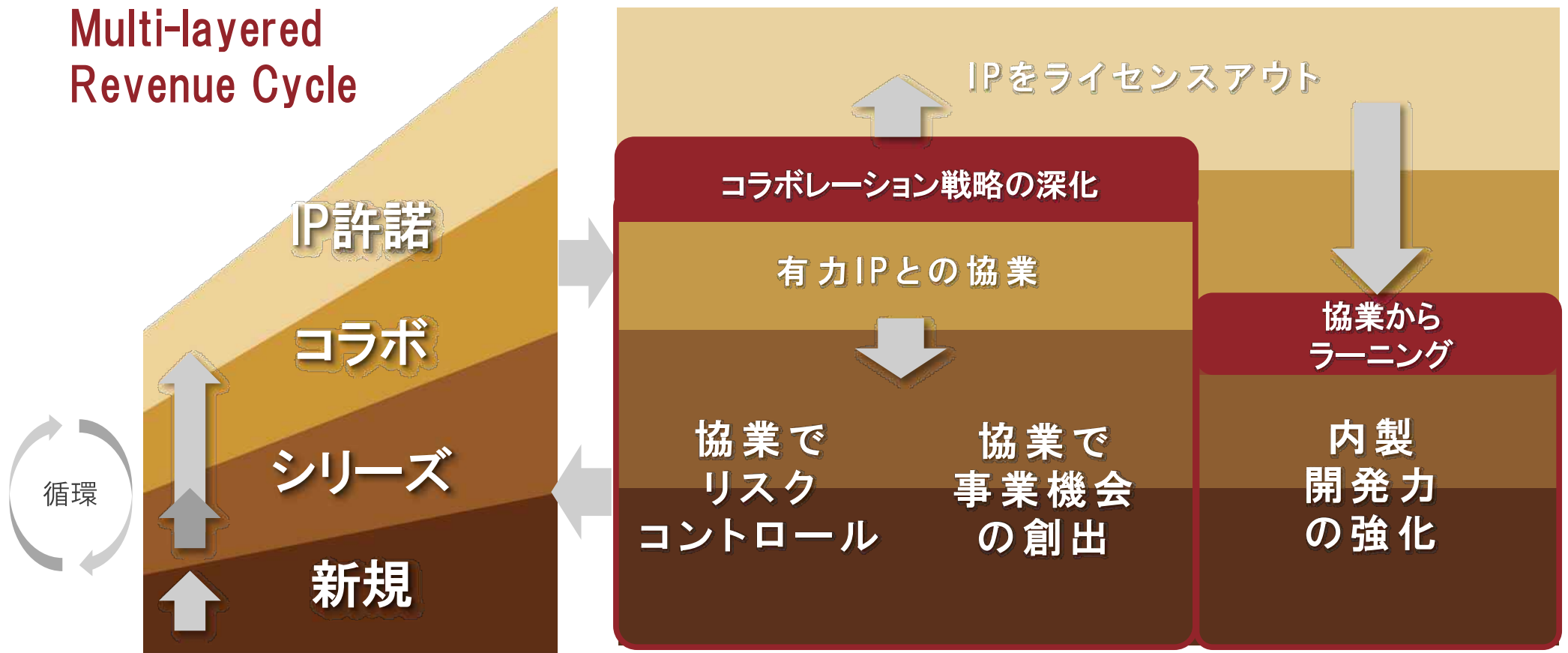
- ・『信長の野望 覇道』
- ・『信長の野望 出陣』
- ・『信長の野望・新生 with パワーアップキット』
- ・『ライザのアトリエ3
～終わりの錬金術士と秘密の鍵～』

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

(※赤字:2022年度ハイライト)

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



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】

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』、『三國志 覇道』の成功
- ・『WILD HEARTS』、『Wo Long: Fallen Dynasty』を発売
- ・『Rise of the Ronin』を発表
- ・「三國志」IPの中国大陆での成功（IP許諾『三国志・戦棋版』）
- ・メタクリティック^(※1) 高評価 (※1 北米のゲームレビュー集積サイト。評価点は2023/3/31時点)
 - 『WILD HEARTS』79点/ユーザースコア8.5点
 - 『Wo Long: Fallen Dynasty』80点/ユーザースコア8.1点
 - 『ライザのアトリエ3』84点/ユーザースコア8.8点
- ・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

- ・各タイトルの収益性向上
- ・コラボレーションタイトルを毎期発売
- ・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

(※2 赤字:2022年度ハイライト)

コーエーテクモの強み【3. 卓越したヒューマンパワー】

優れた社内開発の競争力





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。