



Level up your happiness

2025年3月期 第1四半期 決算説明会

KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.

2024年7月29日

決算ハイライト: 主な動き

(百万円)

	FY23 1Q実績		FY24 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	18,297	-	17,607	-	△ 690	-3.8%
営業利益	7,506	41.0%	5,723	32.5%	△ 1,783	-23.8%
経常利益	14,687	80.3%	18,703	106.2%	4,016	27.3%
当期純利益	10,552	57.7%	13,638	77.5%	3,086	29.2%

◆ 主な動き

- [売上 コンソール] バックカタログ、『Rise of the Ronin』レポート
- [売上 モバイル] 既存タイトル中心、大きなイベントは無し
- [費用] 変動費が増加、協業先による開発費負担が減少
- [営業外収支] 良好な金融環境を受け、収益が増加

▶ 期初見通し(中間期・通期)に変更なし

※分類の呼称を変更しました(「パッケージ」→「コンソール」)

2

© KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All Rights Reserved

2025年3月期第1四半期累計の連結決算概況は、記載の通りです。

主な動きとしては、コンソール分野では、新作の発売は無く、バックカタログが中心となりました。オンライン・モバイル分野についても、既存タイトルが中心となりました。

費用については、自社パブリッシングのモバイルタイトルが増えたことに伴う変動費の増加や、協業先による開発費負担が減少したこと等により、全体として増加しました。

営業外収支は、当四半期の金融環境を受け、収益が伸長しました。この結果、経常利益、当期純利益は、第1四半期として過去最高を達成しました。

見通しについては、現状大きなリスクは想定していませんが、営業利益は概ね想定の範囲内であることや、金融環境の不確実性を考慮し、現時点で変更はございません。

決算ハイライト: 売上・利益推移

(百万円)

	FY24 1Q実績		対 前四半期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	増減率	金額	増減率
売上高	17,607	-	△ 5,841	-24.9%	△ 690	-3.8%
営業利益	5,723	32.5%	△ 2,455	-30.0%	△ 1,783	-23.8%

◆前四半期比

- [コンソール] 前四半期は3タイトルを発売、反動減
- [オンライン・モバイル] 2023年にローンチしたタイトルの売上が減少
- [費用] 前四半期発売タイトル費用の反動減 等

◆前年比

- [コンソール] ロイヤリティ売上の構成比が増加
- [オンライン・モバイル] 新作タイトルの反動減
- [費用] 変動費の増加、協業先による開発費負担の減少

※項目ごとの増減額は、当資料中に記載のものを除き、非開示です。

第1四半期の業績について、前四半期および前年との対比で、ご説明します。

前四半期との比較では、コンソール分野の売上は、前四半期に、大型を含む新作3タイトルを発売した反動減となりました。オンライン・モバイル分野では、2023年にローンチしたタイトルの売上が減少しました。費用については、前四半期において、発売タイトルにかかる一過性費用を計上していたことから、減少となりました。

前年同期との比較では、コンソール分野では、当期はロイヤリティ売上の構成比が高くなりました。オンライン・モバイル分野は、前年に新作タイトルの貢献があったことから、反動減となりました。費用については、2ページでご説明した通り、全体として増加しました。

決算ハイライト:費用・人員数

(百万円、人)

		FY23 1Q	FY24 1Q	対前年度	増減率	増減トレンド
人件費	売上原価	4,640	4,580	△ 60	-1.3%	—
	販売管理費	1,170	1,190	20	1.7%	—
		5,810	5,770	△ 40	-0.7%	短期若干下振れ、中期変化なし
外注加工費	売上原価	1,500	1,380	△ 120	-8.0%	変化なし
広告・販促	販売管理費	530	550	20	3.8%	変化なし
連結従業員数(臨時雇用者を除く)		2,536	2,736	200	7.9%	変化なし

◆その他費用

- 協業先による開発費負担:前年比で減少、前四半期比で減少
- 販売手数料、ロイヤリティ費用(販売管理費):前年比で増加、前四半期で減少

※協業先による開発費負担は、売上原価を減額する形で計上。計上額、計上タイトル、経済条件・契約内容は非開示です。

人件費は、前年度の業績賞与の反動減により、前年比で減少となりました。積極的な採用、ベースアップは継続しており、トレンドに大きな変化はございません。

外注加工費は、将来発売するタイトルの開発費、サーバー費用、デバッグ費用等を計上していません。

前年度は、協業タイトルに掛かる一過性の費用を計上したことにより高い水準となりましたが、今期はそのような費用の計上は見込んでおりません。

広告宣伝費は、モバイル分野で配信タイトル数が増えたことに伴い、増加しました。一方、当四半期では大型の施策が無かったため、増加幅は小さくなりました。

決算ハイライト:セグメント

		(百万円)		
		FY23 1Q	FY24 1Q	対前年度
エンタテインメント	売上高	17,117	16,581	△ 536
	営業利益	7,329	5,701	△ 1,627
アミューズメント	売上高	907	757	△ 150
	営業利益	203	15	△ 188
不動産	売上高	301	280	△ 21
	営業利益	31	65	34
その他	売上高	80	78	△ 2
	営業利益	△ 57	△ 58	△ 1
消去・全社	売上高	△ 109	△ 90	19
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	18,297	17,607	△ 690
	営業利益	7,506	5,723	△ 1,783

[エンタテインメント] コンソール分野、モバイル分野 売上が減少、費用増加

[アミューズメント] SP事業 受託売上減少

[不動産] 一部不動産の売却による売上減少、修繕費用の減少

エンタテインメントセグメントは、連結業績にてご説明した通りです。

アミューズメントセグメントは、主にSP事業において、開発受託にかかる工事進行基準売上が減少しました。

アミューズメント施設事業では、既存店売上高が前年を上回りました。

不動産セグメントは、一部不動産の売却により売上は減少しましたが、前年度に修繕費用を計上していたことから、利益は増加しました。

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ております。

エンタテインメント事業:売上高の内訳

		(百万円)			
		FY23 1Q	FY24 1Q	対前年	増減率
コンソール	パッケージ等 ^(※1)	2,067	2,811	744	36.0%
	DL ^(※2)	3,430	3,260	△ 170	-5.0%
	DLC ^(※3)	590	580	△ 10	-1.7%
		6,087	6,651	564	9.3%
オンライン	オンライン ^(※4)	160	110	△ 50	-31.3%
モバイル	モバイル ^(※5)	10,770	9,720	△ 1,050	-9.7%
		10,930	9,830	△ 1,100	-10.1%
イベント・グッズ		100	100	0	0.0%
エンタテインメント売上高		17,117	16,581	△ 536	-3.1%

※分類の呼称を変更しましたが、売上の分け方、集計方法に変更はございません。

※売上高内訳の計画値、契約案件や許諾ロイヤリティの実績値や割合等については非開示です。

※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(一定期間に達し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

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とおりです。
今回より、分類の呼称を改めておりますが、集計の方法は変更ございません。

エンタテインメント事業:コンソール分野販売本数

	FY23 1Q		FY24 Q1		(千本)	
	本数	構成比	本数	構成比	対 前年度 本数	増減率
国内	560	37.8%	380	27.7%	△ 180	-32.1%
海外	920	62.2%	990	72.3%	70	7.6%
北米	410	27.7%	360	26.3%	△ 50	-12.2%
欧州	250	16.9%	260	19.0%	10	4.0%
アジア	260	17.6%	370	27.0%	110	42.3%
合計	1,480	100.0%	1,370	100.0%	△ 110	-7.4%
DL本数	1,200		1,030		△ 170	-14.2%
DL比率	81.1%		75.2%		△5.9pt	

◆主な内容

- ・『Rise of the Ronin』リピート販売(5月末セール実施) → 7月より体験版配信
- ・バックカタログ 自社およびコラボ定番タイトルが中心

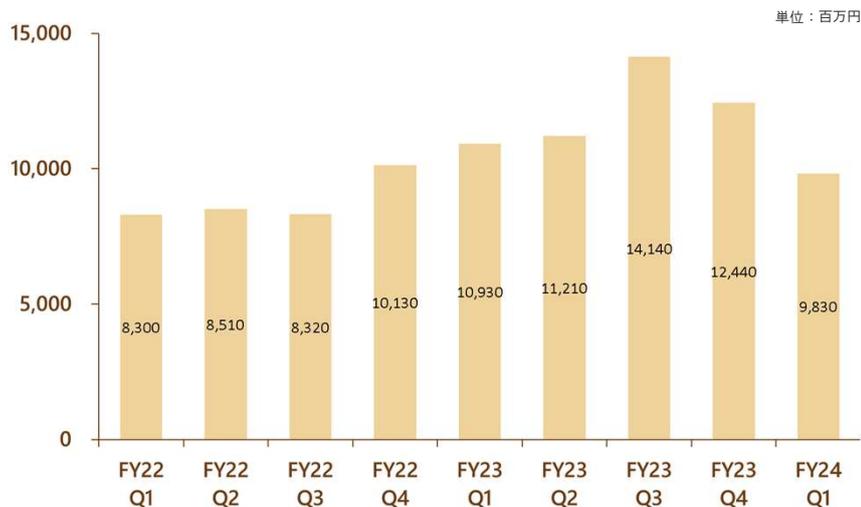
※ 『Rise of the Ronin』を含む、コラボ、協業タイトルの販売本数は非開示です。

7ページ、コンソール分野の販売本数は、本スライドに記載の通りです。

『Rise of the Ronin』は、5月末からセールを実施し、販売本数が伸長しました。
7月には体験版の配信を行い、さらなるリピート販売に繋げてまいります。

バックカタログでは、『仁王』を初めとした自社シリーズやコラボレーションの定番タイトルが継続して貢献しました。

エンタテインメント事業：オンライン・モバイル分野売上推移



◆当四半期の動き

- ・既存タイトル 大型施策は無かったものの、全体として底堅い推移
- ・2023年配信開始タイトル 1タイトルのサービス終了等、弱含み

オンライン・モバイル分野の売上は、前四半期に対して、減少となりました。

既存タイトルは、アニバーサリー等の大型施策は無かったものの、安定した推移でした。
一方、2023年にローンチしたタイトルが、弱含みとなりました。



Level up your happiness

開発パイプライン

◆発表済みタイトル(24年6月末時点)

セグメント	タイトル/プラットフォーム	発売	地域	パブリッシャー
コンソール	三國志8 REMAKE PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	2024年10月	グローバル	コーエーテクモ ゲームス
	FAIRY TAIL 2 PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows(Steam)	今冬	グローバル	コーエーテクモ ゲームス
	真・三國無双 ORIGINS 大型 PlayStation®5/Xbox Series X S/Windows(Steam)	2025年	グローバル	コーエーテクモ ゲームス

◆未発表タイトル(24年6月末時点)

- 2024年度 上記以外にも複数タイトル(～ミドルクラス)を下期に発売予定
⇒ 情報は順次公開^(※)
- 中期 複数の大型タイトルを含む、多くの新作タイトルを開発中

※タイトルの発表後に開示。開発中のタイトル本数は非開示です。

9

© KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All Rights Reserved

現時点で公表済みのタイトルは、記載の3本となります。

今年度は、これ以外にも複数のタイトルを下期に計画しています。
順次タイトルを発表してまいりますので、情報をお待ちください。

また、来期以降に向けて、大型タイトルを含む、多くの新作を開発中です。

東証プライム市場 上場基準 適合状況

当社の適合状況 及び その推移

	株主数 (人)	流通株式数 (単位)	流通株式 時価総額 (億円)	流通株式比率
2021年6月末時点	11,132	418,283	2,733	32.3%
2023年3月末時点	14,073	1,075,321	2,537	31.9%
2024年3月末時点	24,123	1,077,825	1,920	32.0%
上場維持基準	800	20,000	100	35.0%

- 2024年3月末 流通株式比率 32.0%/プライム市場 上場要件 35.0%
- 自己株1,800万株を流通株式に変えることで、上場維持基準への適合を図る
- 転換社債型新株予約権付社債 2024年12月の償還期限までに株式転換を目指す

※詳しくは、2024年6月20日に開示した下記適時開示をご覧ください

「上場維持基準への適合に向けた計画に基づく進捗状況について」 https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir6_20240624_01.pdf

当社は、東京証券取引所のプライム市場への上場維持を前提としています。
流通株式比率の適合に向けた改善計画として、転換社債を用いたスキームを実行しています。
3月末時点での流動株の割合は32.0%でした。
引き続き、業績及び企業価値の向上に取り組むことで、
本スキームを通じ、流通株式比率に関する上場維持基準の充足を実現してまいります。

以上



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。

補足資料



Level up your happiness

補足説明: タイトルの開発方針 よくあるご質問・ご指摘①

ご質問・ご指摘	回答
<p>開発パイプラインについて</p> <p>Q.現状、予定タイトルの開示が少ない。前期の結果を受けて、タイトル全般に開発中止や見直しを掛けていて、発表できない状態なのではないか。</p>	<p>・ご指摘のような事象は無く、パイプライン数の大きな増減は起きていない。次の数年間に向け、前年度からすでに多くのタイトルが開発中。</p> <p>・<u>パイプライン開示は例年通り</u>。タイトル発表後に、IR上も開示している。2024年度は下期にタイトルが集中している。</p>
<p>コラボレーションタイトルについて</p> <p>Q.直近2年間程度、コラボレーションタイトルの数が減っている印象。方針の変化があったり、案件獲得が難しくなっている状況なのか。過去発売したコラボレーションタイトル続編の発売に期待してよいか。</p>	<p>・方針やリソースの割き方に変化はなく、<u>今後もコラボレーションや協業に取り組む</u>。案件獲得など、環境の変化も特段起きていない。</p> <p>・開発中タイトルにおける、特定パートナー様との協業、特定のコラボレーションタイトルの有無に関して、<u>当社からは一切コメント・開示はしていない</u>。</p>

※タイトルの開発方針については、2024年3月期決算説明会資料をご参照ください。
https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_202404301.pdf



Level up your happiness

補足説明:タイトルの開発方針 よくあるご質問・ご指摘②

ご質問・ご指摘	回答
<p>大型タイトルの開発について</p> <p>Q.大型タイトルに積極的にチャレンジするという方針。今後の新作パイプライン、および、リソース投入が、大型タイトルへ傾注しているのでは？</p>	<p>・大型タイトルは、あくまでポートフォリオの一部。直近でタイトルのポートフォリオに大きな方針変更はない。中規模のタイトル等、リスクの低いものも引き続き開発する。</p> <p>・大型タイトルの数は、ゆるやかに増加する想定。大型タイトルをコンスタントに発売する体制に向け、中長期スパンで、開発体制の拡充を図る。</p>
<p>中計目標「成長分野への挑戦」について</p> <p>Q.オープンワールドジャンルへチャレンジすることを目標として掲げている。今後の大型タイトルは、本ジャンルが中心となるのか。</p>	<p>・当社の強みの1つは、多岐にわたるゲームジャンルを開発出来ることである。これを活かして、様々なジャンルで大型タイトルの開発に取り組む。その中で、中長期の成長には、オープンワールドへのチャレンジは重要であるという位置づけている。<u>AAAクラスを含む大型タイトルがオープンワールドばかりになる訳ではなく、バランスの良い成長を志向している。</u></p>

※タイトルの開発方針については、2024年3月期決算説明会資料をご参照ください。

https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ir3_202404301.pdf

14

© KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All Rights Reserved

決算ハイライト: 地域別売上

(百万円)

	FY23 1Q		FY24 1Q		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	10,636	58.1%	9,904	56.3%	△ 732	-6.9%
海外	7,661	41.9%	7,703	43.7%	42	0.5%
北米	1,803	9.9%	1,899	10.8%	96	5.3%
欧州	539	2.9%	1,087	6.2%	548	101.7%
アジア	5,319	29.1%	4,717	26.8%	△ 602	-11.3%
連結合計	18,297	100.0%	17,607	100.0%	△ 690	-3.8%



計画:連結業績 ※期初時点から変更なし

	FY24 中間期 (計画)		FY24 通期 (計画)	
	金額	構成比	金額	構成比
売上高	38,000	-	90,000	-
営業利益	8,000	21.1%	30,000	33.3%
経常利益	13,000	34.2%	40,000	44.4%
当期純利益	10,000	26.3%	30,000	33.3%

◆ 2023年度の実績に基づき、以下を保守的な計画として策定

- パッケージ販売本数 2022、2023年度発売タイトルのリピート
- 自社オンライン・モバイル 2023年度新作の月商
- 許諾ロイヤリティ

◆ 計画為替レート:145円/USD

※為替感応度については開示していません。

計画：セグメント別 ※期初時点から変更なし

(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

計画:地域別売上高 ※期初時点から変更なし

(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%

計画:コンソール分野販売本数 ※期初時点から変更なし

(千本)

	FY23 通期		FY24 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	2,420	33.0%	1,700	22.4%	△ 720	-29.8%
海外	4,920	67.0%	5,900	77.6%	980	19.9%
北米	2,180	29.7%	2,100	27.6%	△ 80	-3.7%
欧州	1,360	18.5%	1,700	22.4%	340	25.0%
アジア	1,380	18.8%	2,100	27.6%	720	52.2%
合計	7,340	100.0%	7,600	100.0%	260	3.5%
DL本数	5,110		4,400			
DL比率	69.6%		57.9%			

計画:主な費用・人員数 ※期初時点から変更なし

(百万円、人)

	FY23 通期	FY24 前年比増減	傾向(中期スパン)
人件費 売上原価・販売管理費	23,070	増加	全体で年10%強の増加トレンド継続
外注加工費 売上原価	9,150	減少	年単位で緩やかに増加
広告宣伝費 販売管理費	5,650	減少	売上見合いで変動。モバイルは運営初期に集中。
連結従業員数 (臨時雇用者を除く)	2,531	+200名程	

協業先による開発費負担^(※):前年比で減少

- 人件費 これまでのトレンドを維持。成長投資として積極的な採用・待遇改善を継続
- 外注加工費 2023年度は新作の一過性費用により高水準、2024年度は反動減
- 広告宣伝費 2023年度はスマートフォンゲームの広告宣伝費が集中

※ 売上原価を減額する形で計上

計画:設備投資・減価償却 ※期初時点から変更なし

	FY20 通期	FY21 通期	FY22 通期	FY23 通期	(百万円) 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おりません。



Level up your happiness