

2020年3月期第3四半期 決算概況



株式会社コーエーテクモホールディングス

2020年1月27日

連結決算概況



第3四半期累計				(百万円)		
	FY18 実績		FY19 実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	26,806	100.0%	26,676	100.0%	△ 130	-0.5%
営業利益	7,101	26.5%	6,429	24.1%	△ 672	-9.5%
経常利益	11,457	42.7%	11,299	42.4%	△ 158	-1.4%
当期純利益	8,466	31.6%	9,718	36.4%	1,252	14.8%

- ・売上高はロイヤリティ収入増によりオンライン・モバイル分野が大きく伸長。パッケージ分野は減少。
- ・開発体制拡充により固定費が増加、営業利益は減少。
- ・第3四半期において有価証券売却益の実現→営業外収益は前年を上回る。
- ・第1四半期における賃貸用不動産売却による特別利益→純利益は第3四半期累計として過去最高

主なタイトル



			販売本数	
			第3四半期 (2019年10月～12月)	累計
パッケージ	新作	無双OROCHI 3 Ultimate	12万本	-
		PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	国内・アジア	
		ライザのアトリエ～常闇の女王と秘密の隠れ家～	19万本	35万本
		PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	欧米/Steam版	
		仁王 Complete Edition	17万本	-
		PlayStation®4/Windows® (Steam®)	リポート	
オンライン		三国志・戦略版 (IP許諾)	中国本土で好調	-
モバイル	新作	モンスターファーム	8万DL超	-

セグメント別



第3四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減
エンタテインメント	売上高	23,907	24,125	218
	営業利益	6,296	5,799	△ 497
アミューズメント	売上高	2,384	2,059	△ 325
	営業利益	545	449	△ 96
不動産	売上高	582	496	△ 86
	営業利益	213	169	△ 44
その他	売上高	146	99	△ 47
	営業利益	45	11	△ 34
消去・全社	売上高	△ 214	△ 103	111
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	27,021	26,676	△ 345
	営業利益	7,101	6,429	△ 672

- エンタテインメント
 - オンライン・モバイル分野が大きく伸長
 - 第4四半期の大型タイトルで収益を見込む
- アミューズメント
 - SPで前年比減少
 - AM施設運営事業の既存店売上高+108.7%
- 不動産
 - 1Qに賃貸用不動産1棟売却により前年比減少も計画どおり進捗

地域別売上高・販売本数



売上高：第3四半期累計

(百万円)

	FY18		FY19		対 前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	18,011	67.2%	16,861	63.2%	△ 1,150	-6.4%
海外	8,795	32.8%	9,815	36.8%	1,020	11.6%
北米	2,240	8.4%	3,097	11.6%	857	38.3%
欧州	1,423	5.3%	1,549	5.8%	126	8.9%
アジア	5,132	19.1%	5,169	19.4%	37	0.7%
合計	26,806	100.0%	26,676	100.0%	△ 130	-0.5%

- 地域別売上高
 - 海外売上高比率36.8%

- 地域別販売本数
 - エンタテインメント事業のうち
パッケージの販売本数
 - 本数ベースでの海外比率75.4%

販売本数：第3四半期累計

(千本)

	FY18		FY19		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,795	42.1%	1,680	24.6%	△ 115	-6.4%
海外	2,465	57.9%	5,155	75.4%	2,690	109.1%
北米	1,100	25.8%	2,650	38.8%	1,550	140.9%
欧州	725	17.0%	1,450	21.2%	725	100.0%
アジア	640	15.0%	1,055	15.4%	415	64.8%
合計	4,260	100.0%	6,835	100.0%	2,575	60.4%
DL本数	1,940		2,520		580	29.9%
DL比率	45.5%		36.9%			

- DL比率
 - ダウンロード通じた販売本数比率36.9%

エンタテインメント売上高：内訳



第3四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ (※1)	10,067	8,485	△ 1,582	-15.7%	パッケージ製品、開発対価売上等減
	DL (※2)	3,850	4,070	220	5.7%	
	DLC (※3)	1,060	1,350	290	27.4%	
		14,977	13,905	△ 1,072	-7.2%	
オンライン	PCオンライン (※4)	1,070	1,100	30	2.8%	IP許諾ロイヤリティ、開発・運営タイトル増
モバイル	スマホ・ソーシャル (※5)	6,620	8,220	1,600	24.2%	
	その他	330	270	△ 60	-18.2%	
		8,020	9,590	1,570	19.6%	
イベント・グッズ		910	630	△ 280	-30.8%	
エンタテインメント売上高		23,907	24,125	218	0.9%	
パッケージ販売本数 (千本)		4,260	6,835	2,575	60.4%	開発担当タイトル発売による増

(※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（工事進行基準売上含む）、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)

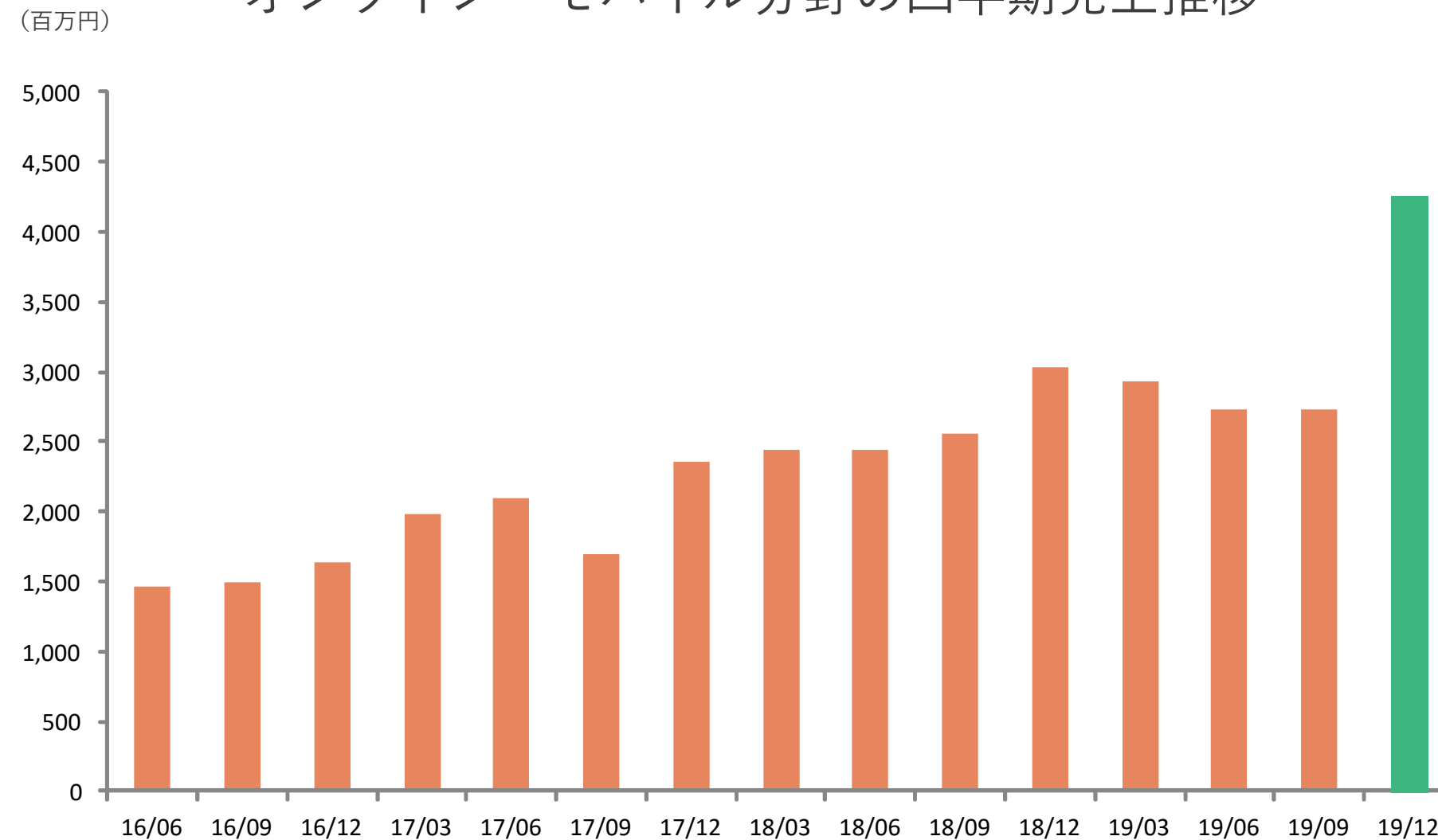
(※4 MMORPGと一部タイトル (※) の売上高 (※『大航海時代V』『信長の野望201X』))

(※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売上高：内訳



オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



- オンライン・モバイル分野は
IP許諾『三国志・战略版』の好調により
前四半期比で大幅増加。

主な費用・人員数



第3四半期累計		(百万円、人)			
		FY18	FY19	増減	増減率
人件費	売上原価	8,200	8,665	465	5.7%
	販売管理費	2,060	2,240	180	8.7%
		10,260	10,905	645	6.3%
外注加工費	売上原価	2,530	3,065	535	21.1%
広告・販促	販売管理費	650	630	△ 20	-3.1%
連結従業員数 (人) (※)		1,770	1,838	68	3.8%
(※臨時雇用者除く)					
					開発体制拡充により増
					先行投資等により増
					新卒採用等により増

第4四半期（計画）：主なタイトル



			発売/リリース
パッケージ	新作	三國志14 PlayStation®4/Windows®（Steam®）	1/16 全世界（※1）
	新作	ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ（開発担当） PlayStation®4/Nintendo Switch™	2/20 国内
	新作	仁王2 PlayStation®4	3/12 全世界
	新作	Winning Post 9 2020 PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®（Steam®）	3/12 国内
	新作	FAIRY TAIL（フェアリーテイル） PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®（Steam®）	3/19 国内
		無双OROCHI 3 Ultimate PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®（Steam®）	2/14 欧米
オンライン	新作	三国志ヒーローズ	事前登録受付中
モバイル	新作	三國志スマホアプリ（仮称）	第4四半期中
	新作	midasスマホアプリ（仮称）	第4四半期中
		三国志・戦略版（IP許諾）	-



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。