

2020年3月期 決算説明会



株式会社コーエーテクモホールディングス

2020年4月27日

連結決算概況



過去最高の業績を達成！！

通期

(百万円)

	FY18 実績		FY19 実績		対 前年度		FY19 計画		対 計画	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率	金額	構成比	金額	増減率
売上高	38,968	100.0%	42,645	100.0%	3,677	9.4%	43,000	100.0%	△ 355	-0.8%
営業利益	12,092	31.0%	14,102	33.1%	2,010	16.6%	12,000	27.9%	2,102	17.5%
経常利益	18,307	47.0%	18,869	44.2%	562	3.1%	16,000	37.2%	2,869	17.9%
当期純利益	13,694	35.1%	15,306	35.9%	1,612	11.8%	13,000	30.2%	2,306	17.7%

- 対 前年度：
- ・売上高はオンライン・モバイル分野が伸長し、9.4%の増収。初めて400億円を突破。
 - ・開発体制拡充により固定費が増加したものの、ロイヤリティ収入の増加等で補い、営業利益は16.6%の増益。営業利益率は33.1%と過去最高の水準。
 - ・厳しい金融環境下でも有価証券売却益を実現。賃貸用不動産の一部を売却したことにより特別利益を計上。

- 対 計画：
- ・一部タイトルの発売が来期へ延期となったものの、IP許諾『三国志・戦略版』が好調で営業利益は計画比+2,102百万円。
 - ・営業外収益は計画比増。経常利益、当期純利益も計画を上回る。

主なタイトル（パッケージゲーム）



10月

11月

12月

1月

2月

3月

※発売日は国内



12/19 『無双OROCHI 3 Ultimate』



2/20 『ベルソナ5 スクランブル ザ
ファントム ストライカーズ』



1/16 『三國志14』



3/12 『仁王2』



3/12 『Winning Post 9 2020』

『仁王』 リピート



PlayStation®4
『仁王2』

好評発売中/全世界



PlayStation®4 /Nintendo Switch™
『ベルソナ5 スクランブル ザ
ファントム ストライカーズ』

好評発売中/国内



PlayStation®4 /Windows®(Steam®)
『三國志14』

26万本/全世界



PlayStation®4/Nintendo Switch™
『無双OROCHI 3 Ultimate』

25万本/全世界



PlayStation®4/Windows®(Steam®)
『仁王 Complete Edition』

今期58万本
累計300万本突破！

主なタイトル（オンライン・モバイル/イベント）



10月

11月

12月

1月

2月

3月

●→ 『三国志ヒーローズ』

●→ 『DRAGON QUEST OF THE STARS』

『三国志・戦略版』

『新三國志』



iOS/Android
『三国志ヒーローズ』

好評配信中



IP許諾

iOS/Android
『三国志・戦略版』

好評配信中



IP許諾

iOS/Android
『新三國志』

好評配信中



海外版開発・運営担当

iOS/Android
『DRAGON QUEST OF THE STARS』

好評配信中



『15th Anniversary 金色のコルダ FINAL』

イベント4万人

セグメント別



通期		(百万円)		(百万円)	
		FY18	FY19	増減	FY19 (計画)
エンタテインメント	売上高	35,120	39,106	3,986	39,040
	営業利益	11,078	13,366	2,288	11,130
アミューズメント	売上高	3,155	2,860	△ 295	3,300
	営業利益	686	519	△ 167	700
不動産	売上高	768	671	△ 97	650
	営業利益	273	199	△ 74	120
その他	売上高	184	153	△ 31	130
	営業利益	52	17	△ 35	50
消去・全社	売上高	△ 260	△ 146	114	△ 120
	営業利益	0	0	0	0
連結	売上高	38,968	42,645	3,677	43,000
	営業利益	12,092	14,102	2,010	12,000

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
- － IP許諾『三國志・戦略版』の好調により収益性が向上

アミューズメント

- － SPで前年比減少。受託案件の遅れより計画比減。
- － AM施設運営事業の既存店売上高+107.2%

不動産

- － 1Qに賃貸用不動産1棟売却により前年比減少

地域別売上高・販売本数



売上高：通期

(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	26,541	68.1%	26,855	63.0%	314	1.2%
海外	12,427	31.9%	15,790	37.0%	3,363	27.1%
北米	3,926	10.1%	4,099	9.6%	173	4.4%
欧州	2,074	5.3%	1,920	4.5%	△ 154	-7.4%
アジア	6,427	16.5%	9,771	22.9%	3,344	52.0%
合計	38,968	100.0%	42,645	100.0%	3,677	9.4%

販売本数：通期

(千本)

	FY18		FY19		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,440	42.2%	2,970	28.1%	530	21.7%
海外	3,340	57.8%	7,590	71.9%	4,250	127.2%
北米	1,390	24.0%	3,410	32.3%	2,020	145.3%
欧州	995	17.2%	2,150	20.4%	1,155	116.1%
アジア	955	16.5%	2,030	19.2%	1,075	112.6%
合計	5,780	100.0%	10,560	100.0%	4,780	82.7%
DL本数	2,660		4,170		1,510	56.8%
DL比率	46.0%		39.5%			

- 地域別売上高
 - － 海外売上高比率37.0%
- 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71.9%
- DL比率
 - － ダウンロード通じた販売本数比率39.5%

エンタテインメント売上高：内訳



通期		(百万円)				
		FY18	FY19	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	15,590	13,516	△ 2,074	-13.3%	開発対価売上等減
	DL ^(※2)	5,680	7,930	2,250	39.6%	『仁王2』等パッケージ製品増
	DLC ^(※3)	1,450	1,960	510	35.2%	『DEAD OR ALIVE 6』等増
		22,720	23,406	686	3.0%	
オンライン	PCオンライン ^(※4)	1,520	1,500	△ 20	-1.3%	
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	8,990	12,800	3,810	42.4%	IP許諾ロイヤリティ、開発・運営タイトル増
	その他	440	500	60	13.6%	
		10,950	14,800	3,850	35.2%	
イベント・グッズ		1,450	900	△ 550	-37.9%	
エンタテインメント売上高		35,120	39,106	3,986	11.3%	
パッケージ販売本数 (千本)		5,780	10,560	4,780	82.7%	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)

主な費用・人員数



通期		(百万円、人)			
		FY18	FY19	増減	増減率
人件費	売上原価	10,960	11,650	690	6.3%
	販売管理費	2,720	3,060	340	12.5%
		13,680	14,710	1,030	7.5%
外注加工費	売上原価	3,540	4,340	800	22.6%
広告・販促	販売管理費	915	1,000	85	9.3%
連結従業員数 (人) (※)		1,757	1,835	78	4.4%

(※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



© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

設備投資・減価償却費



通期		(百万円)			
		FY16	FY17	FY18	FY19
設備投資	不動産	8,417	3,570	0	14,254
	開発機材等	252	284	240	376
減価償却費		715	701	738	765

- 設備投資
 - みなとみらいオフィス・音楽ホールに係る設備投資は一巡



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

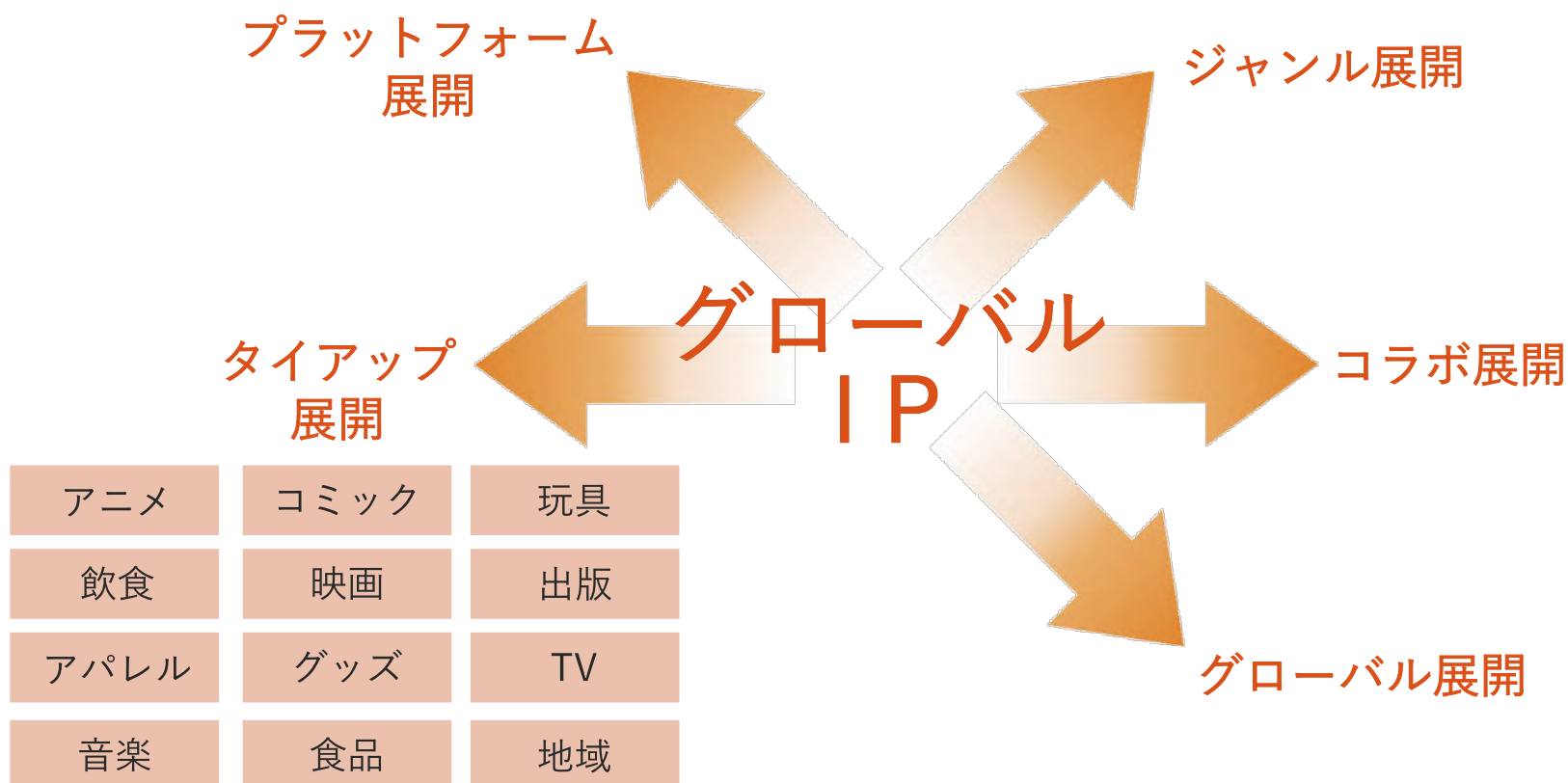


2021年3月期計画・中期経営計画について



- 2021年3月期計画について、業績予想の公表は現時点では控えさせていただきます。
- 新型コロナウイルスの影響は、刻々と変化をしており、その影響も長期化することが見込まれます。当社のゲーム開発を含む事業面での影響を慎重に見極める必要があります。
- 2021年3月期の業績予想は、公表できる段階となりましたら四半期ごとの決算発表においてすみやかに開示いたします。

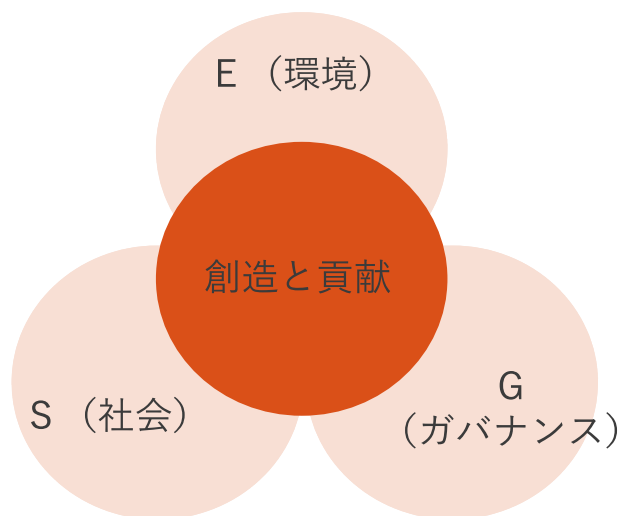
グローバルIPの創造と展開



SDGs/ESGへの取り組み



- コーエーテックモグループの精神は「創造と貢献」。新しい価値を創造して社会に貢献する。これこそがコーエーテックモグループの存在意義である。
- 「創造と貢献」の精神を核とし、ESGに配慮した経営を行い、長期的にSDGsの達成を企業目標として取り組む。



2021年3月期：具体的目標（一部抜粋）

E（環境）

- 生産性向上による省エネ実現（テレワーク対応・多拠点間で効率的な働き方実現）
- リサイクルの実施（環境配慮素材の使用、梱包部材リサイクル等）

S（社会）

- 人事関連：人材の活用（グローバル人材率の設定、多言語習得支援制度）
- 社会貢献：KT Zepp Yokohamaの活用

G（ガバナンス）

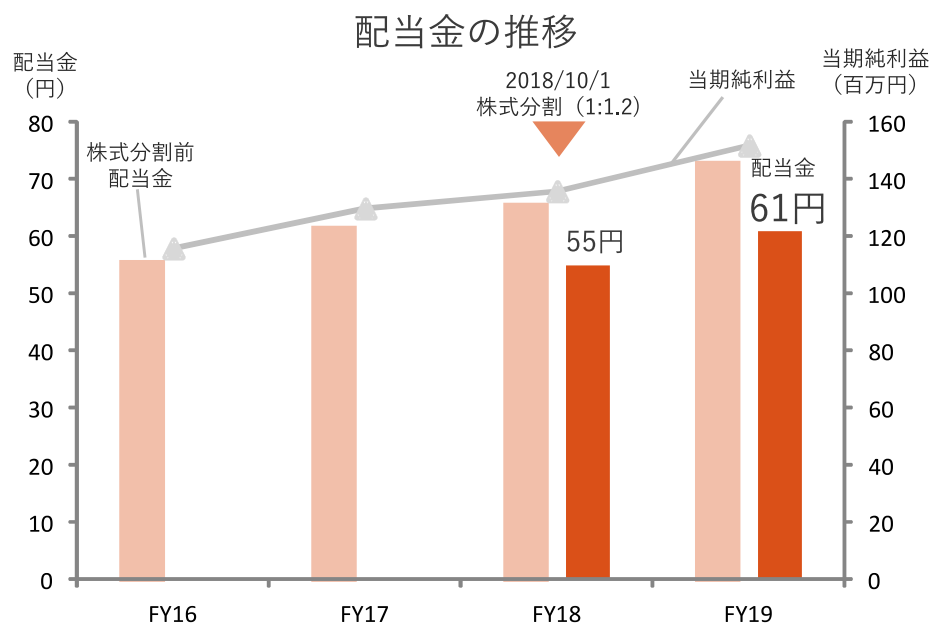
- IR：統合報告書の作成

株主の皆様に対する利益還元



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



- 2020年3月期（FY19）の配当は61円を予定。前年の55円から6円の増配

経営方針・経営戦略

株式会社コーエーテクモホールディングス 取締役副社長
兼 株式会社コーエーテクモゲームス 取締役社長

鯉沼 久史



2020年3月期 振り返り



2020年3月期

- 2020年3月期は計画を上回って進捗

パッケージゲーム

- 『仁王2』が好調
- 自社タイトル、コラボレーションタイトルともにグローバル市場で好調

オンライン・
モバイル

- IP許諾タイトル『三国志・戦略版』が中国で大ヒット
⇒IP許諾によるロイヤリティ収入が大きく伸長
- 一部タイトルのリリース遅れ・売上未達

主なタイトル（パッケージゲーム）



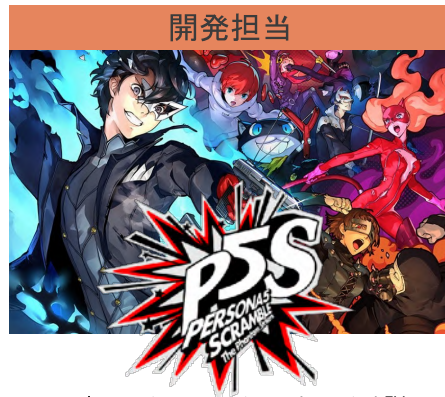
PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)
『FAIRY TAIL（フェアリーテイル）』
2020年6月25日発売予定



Nintendo Switch™/
『遙かなる時空の中で7』
2020年6月18日発売予定



PS4
『仁王2』
リピート



開発担当
PlayStation®4 /Nintendo Switch™
『ペルソナ5 スクランブル ザ
ファントム ストライカーズ』
国内リピート/海外版発売予定

新作

- 『FAIRY TAIL（フェアリーテイル）』
 - 原作漫画が全世界累計発行部数6,000万部以上、世界中で人気のアニメーション作品をゲーム化
- 『遙かなる時空の中で7』

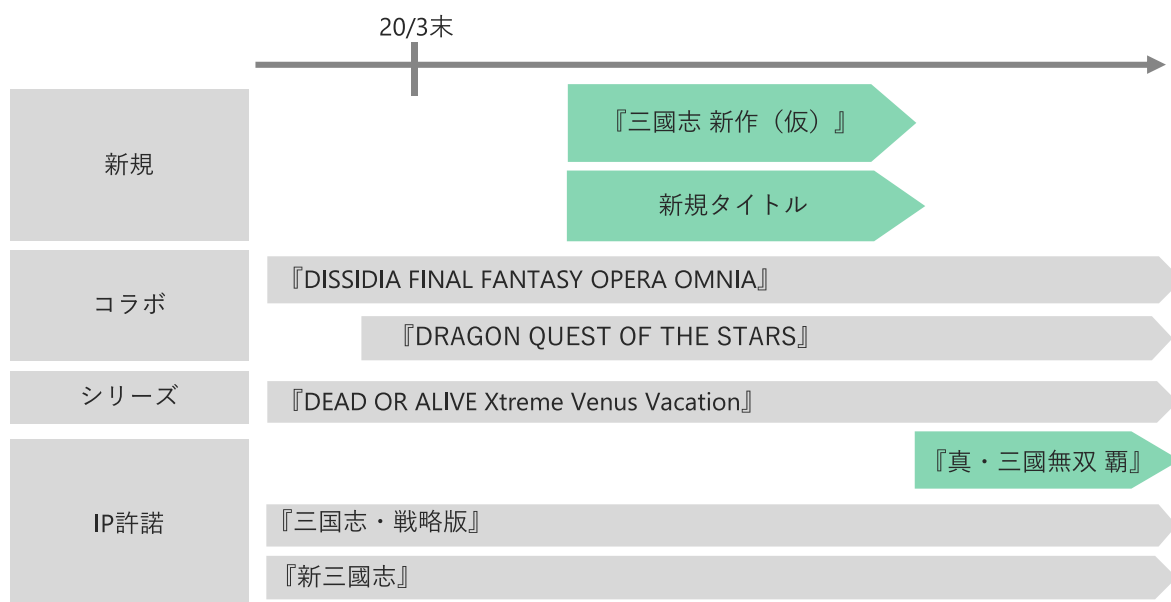
リピート・海外版発売

- 『仁王2』
 - 3月に発売。リピート販売を見込む
 - ダウンロードコンテンツを展開予定
- 『ペルソナ5 スクランブル ザ
ファントム ストライカーズ』
 - 2月に国内で発売。リピート販売を見込む。
 - 海外版の発売を予定

※発売日は国内

©真島ヒロ・講談社／フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京 ©コーエーテクモゲームス
©ATLUS ©SEGA / ©KOEI TECMO GAMES All rights reserved.
キャラクターデザイン水野十子 © コーエーテクモゲームス All rights reserved.

主なタイトル（オンライン・モバイル）



『三國志 新作（仮）』

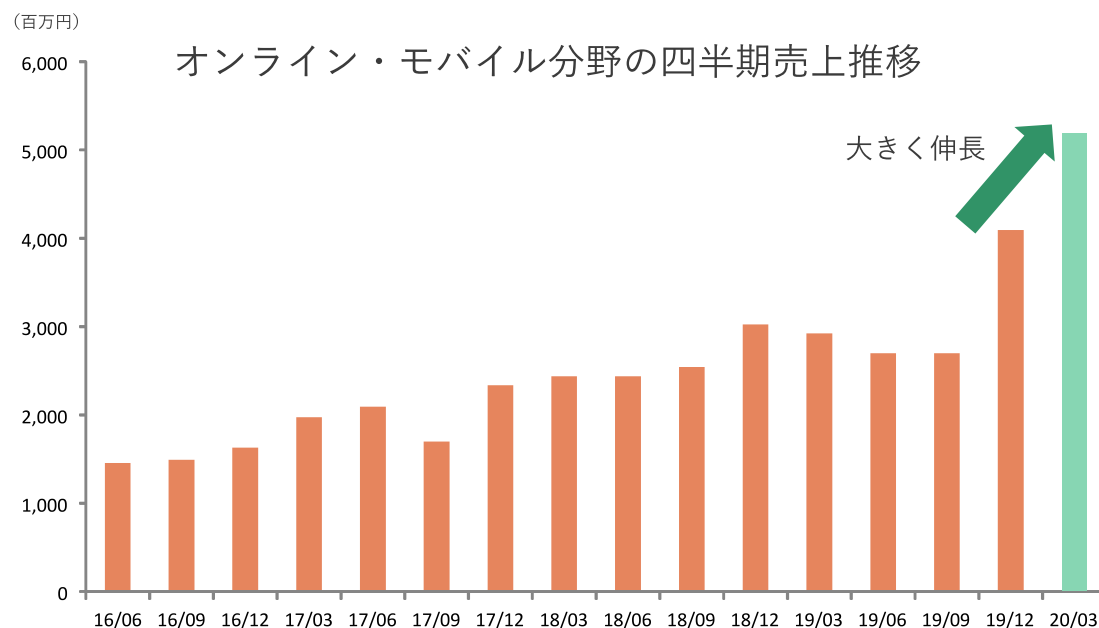
iOS/Android
2020年予定

・月商10億円スマートフォンゲーム
の第一弾

新規タイトル

midasブランドの新作
iOS/Android

オンライン・モバイル分野の売上推移



- オンライン・モバイル分野は、第3四半期にIP許諾『三国志・戦略版』が中国で大ヒット
- 2Q 27億円→ 3Q 41億円→ 4Q 52億円と大きく伸長。



コーエーテクモの強み



優れた開発力・技術力・マネジメント力

開発力

- 新規IPの創造力
- ゲーム性の強み
(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
- 研究開発の専任部署「フューチャーテックベース」
- マルチプラットフォーム戦略を
効果的・効率的に推進

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→仕組と企業文化としての
強み（「プロデューサーは経営者」）
- コラボレーション戦略の推進→他社との
アライアンス力

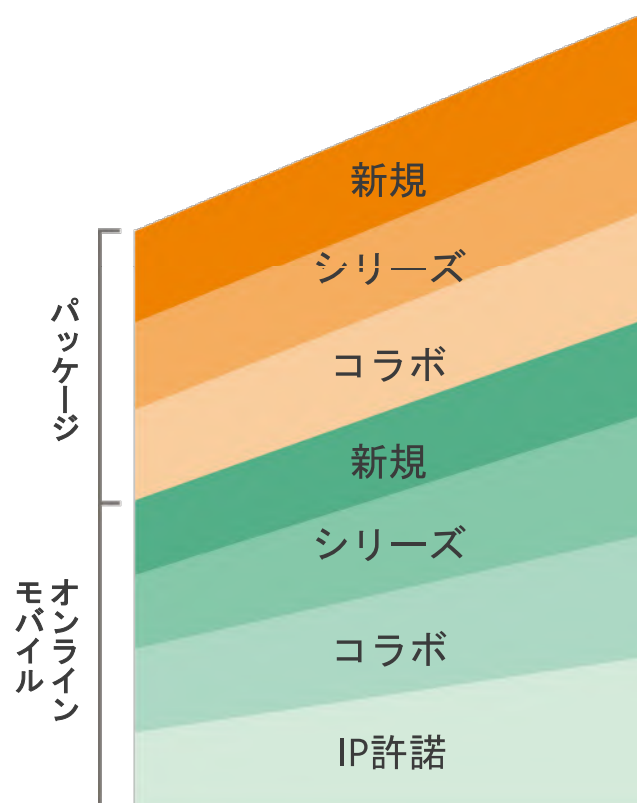
直近の成果

- 『仁王』の成功
- Metacritic（メタクリティック）※で高い評価
- 「三國志」IPの中国での成功（IP許諾）
- Steam®を含めグローバルで
マルチプラットフォーム対応
- Stadia等の新しいプラットフォームへも対応
- 「納期・品質・予算」の徹底→信頼性の向上
→コラボレーション戦略のさらなる拡大
- 3ヶ年での開発計画マネジメント
→大型タイトルの開発を可能に。

コーエーテクモの強み



重層的な収益構造



- 重層的な収益構造
 - 新規IPを創造→シリーズ展開→コラボの好循環
 - IP許諾が追加
- 新規IPの創造
 - 『仁王』の成功
 - 500万本級タイトルの創出
- シリーズ
 - 「信長の野望」「三國志」歴史シミュレーションゲーム
 - 「真・三國無双」「仁王」等のアクションゲーム
 - 長年のコアファンに支えられたシリーズ群
- コラボレーション
 - 開発力を活かし他社有力IPと協業
 - 海外有力IPとのコラボでも成果
- IP許諾
 - 『新三國志』『三国志・戦略版』等

横浜みなとみらいから世界へ



みなとみらいオフィスが稼働開始！
横浜みなとみらいから世界へ向けて
エンタテインメントを発信





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。