

2021年3月期 第1四半期 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7月27日

第1四半期ハイライト



第1四半期として最高の業績を達成！大きな新作がない中でも43億円と高い営業利益

業績

- ・ IP許諾『三国志・戦略版』が引き続き好調
ロイヤリティ収入が業績に大きく貢献、営業利益率38.6%
- ・ 『仁王2』等のリピート販売も順調に推移
- ・ 有価証券売却益により営業外収益も大幅増

トピックス

- ・ 『仁王2』が5月に100万本を突破
- ・ 新作スマートフォンゲーム『三国志 覇道』
→6月にβテスト2回目を実施
- ・ IP許諾の新たなパイプライン『真・三國無双 覇』（中国・パブリッシャーテンセント）が発表

業績予想について



業績予想については現時点においても不確実な要素が大きいことから未定とさせていただきます。開示が可能になった時点で速やかに公表いたします。

① 新型コロナウイルス感染症の当社ゲーム開発に与える影響	・原則在宅勤務体制に切り替えを完了 ・切り替えにより一時的に、開発に若干の遅れ ・生産性100%実現に向け取り組み中
② 500万本級パッケージゲーム	・発売時期・詳細は未定
③ 月商10億円のスマートフォンゲーム	・『三國志 霸道』6月にβテスト2回目を実施
④ IP許諾によるロイヤリティ収益	・『三国志・戦略版』は第1四半期好調

連結決算概況



第1四半期

	FY19 実績		FY20 実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	7,228	100.0%	11,363	100.0%	4,135	57.2%
営業利益	956	13.2%	4,387	38.6%	3,431	358.6%
経常利益	1,247	17.3%	8,957	78.8%	7,710	617.8%
当期純利益	2,210	30.6%	6,628	58.3%	4,418	199.8%

- ・売上高はIP許諾によるロイヤリティ収入が大きく増加。
- ・開発体制拡充により固定費が増加するも、売上増でカバーし大幅増益。
- ・新型コロナウイルス感染症の影響による特別損失124百万円（※）を計上

（※ アミューズメント施設およびKT Zepp Yokohama休業中の固定費）

主なタイトル



			販売本数	
			第1四半期 (2020年4月～6月)	累計
パッケージ 新作	遙かなる時空の中で7 Nintendo Switch™		3万本 国内・アジア	-
	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™		- アジア	-
	仁王2 PlayStation®4		- リピート	100万本突破
	仁王 Complete Edition PlayStation®4/Windows® (Steam®)		9万本 リピート	300万本突破
オンライン モバイル	三国志・戦略版 (IP許諾)		中国本土で好調	-

セグメント別



第1四半期

(百万円)

		FY19	FY20	増減
エンタテインメント	売上高	6,385	10,742	4,357
	営業利益	738	4,315	3,577
アミューズメント	売上高	674	523	△ 151
	営業利益	156	17	△ 139
不動産	売上高	155	164	9
	営業利益	49	66	17
その他	売上高	50	40	△ 10
	営業利益	12	△ 12	△ 24
消去・全社	売上高	△ 37	△ 107	△ 70
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	7,228	11,363	4,135
	営業利益	956	4,387	3,431

• エンタテインメント

- IP許諾によるロイヤリティ収入が大きく増加
- リピート販売好調

• アミューズメント

- SP、AM施設ともに前年比減少
- AM施設運営事業の既存店売上高44.1%
4月、5月は新型コロナウイルス感染症の影響により一部期間で営業を休止。6月以降は営業を再開し堅調。

地域別売上高・販売本数



売上高：第1四半期

(百万円)

	FY19		FY20		対 前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	4,374	60.5%	4,348	38.3%	△ 26	-0.6%
海外	2,854	39.5%	7,015	61.7%	4,161	145.8%
北米	901	12.5%	1,551	13.6%	650	72.1%
欧州	454	6.3%	855	7.5%	401	88.3%
アジア	1,499	20.7%	4,609	40.6%	3,110	207.5%
合計	7,228	100.0%	11,363	100.0%	4,135	57.2%

販売本数：第1四半期

(千本)

	FY19		FY20		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	300	38.0%	470	27.8%	170	56.7%
海外	490	62.0%	1,220	72.2%	730	149.0%
北米	205	25.9%	380	22.5%	175	85.4%
欧州	140	17.7%	380	22.5%	240	171.4%
アジア	145	18.4%	460	27.2%	315	217.2%
合計	790	100.0%	1,690	100.0%	900	113.9%
DL本数	400		830		430	107.5%
DL比率	50.6%		49.1%			

- 地域別売上高
 - 海外売上高比率61.7%
- 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72.2%
- DL比率
 - ダウンロード通じた販売本数比率49.1%

エンタテインメント売上高：内訳



第1四半期

(百万円)

		FY19	FY20	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	2,065	3,312	1,247	60.4%	『仁王2』等リピート増
	DL ^(※2)	1,030	2,070	1,040	101.0%	『仁王2』等リピート増
	DLC ^(※3)	440	360	△ 80	-18.2%	
		3,535	5,742	2,207	62.4%	
オンライン	PCオンライン ^(※4)	340	400	60	17.6%	
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	2,340	4,400	2,060	88.0%	IP許諾ロイヤリティ増等
	その他	50	100	50	100.0%	
		2,730	4,900	2,170	79.5%	
イベント・グッズ		120	100	△ 20	-16.7%	
エンタテインメント売上高		6,385	10,742	4,357	68.2%	
パッケージ販売本数 (千本)		790	1,690	900	113.9%	

(※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)

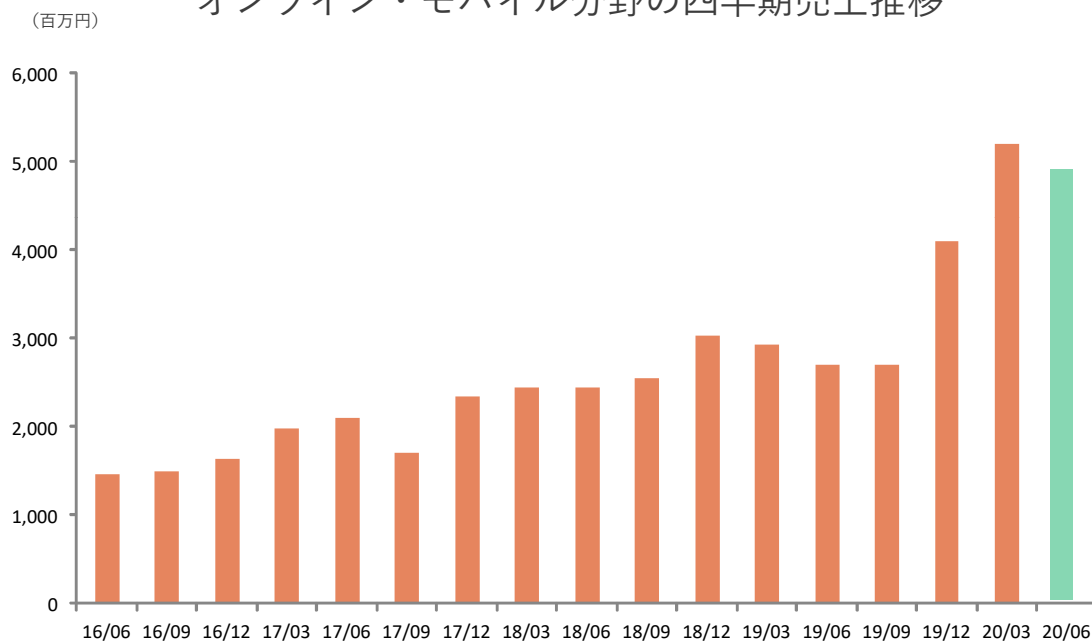
(※4 MMORPGと一部タイトル^(※)の売上高(※『大航海時代VI』『大航海時代V』『信長の野望20XX』))

(※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・戦略版』が引き続き高水準

主な費用・人員数



第1四半期

(百万円、人)

		FY19	FY20	増減	増減率	
人件費	売上原価	2,800	3,050	250	8.9%	
	販売管理費	790	870	80	10.1%	
		3,590	3,920	330	9.2%	開発体制拡充により増
外注加工費	売上原価	830	820	△ 10	-1.2%	
広告・販促	販売管理費	130	150	20	15.4%	
連結従業員数 (人) (※)		1,851	2,038	187	10.1%	新卒採用等により増

(※臨時雇用者除く)

今後発売・リリース予定のタイトル



		発売/リリース 地域
パッケージ	新作 FAIRY TAIL (フェアリーテイル) PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	7/30 全世界
	ペルソナ5 スクランプル ザ ファントム ストライカーズ (開発担当) PlayStation®4/Nintendo Switch™	- 欧米
	新作 ライザのアトリエ 2 ～失われた伝承と秘密の妖精～ PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	今冬発売 全世界
	新作 アンジェリーク ルミナライズ Nintendo Switch™	2021年発売予定 国内
	DLC 仁王2 DLC (第1弾～第3弾) PlayStation®4	第1弾 7/30 全世界
オンライン	新作 三國志 覇道	βテスト 国内
モバイル	新作 midasスマホアプリ (仮称)	-
	新作 モンスターファーム 2	2020年秋 国内
	新作 真・三國無双 覇 (IP許諾) (パブリッシャー：テンセント)	事前登録受付中 中国



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。