

2021年3月期 第2四半期 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10月26日

連結決算概況



上半期として過去最高の業績を達成！！

第2四半期累計

	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	16,564	100.0%	23,141	100.0%	6,577	39.7%
営業利益	3,439	20.8%	8,447	36.5%	5,008	145.6%
経常利益	6,077	36.7%	15,289	66.1%	9,212	151.6%
当期純利益	5,931	35.8%	11,845	51.2%	5,914	99.7%

- ・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。
- ・投資有価証券売却益により営業外収益も増加
- ・新型コロナウイルス感染症の影響による特別損失124百万円を第1四半期に計上（※）

（※ 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



4月

5月

6月

7月

8月

9月

※発売日は国内

6/18 『遙かなる時空の中で7』

9/15 『三國志 覇道』

『仁王2』 リピート

7/30 『FAIRY TAIL』

『三國志・戦略版』



PlayStation®4/Nintendo
Switch™/Windows®(Steam®)
『FAIRY TAIL』

31万本/全世界



Nintendo Switch™
『遙かなる時空の中で7』

3万本/国内・アジア



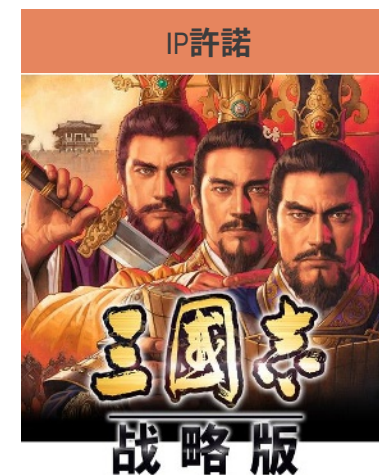
PlayStation®4
『仁王2』

累計100万本突破！
DLC第一弾
「牛若戦記」 配信



iOS/Android
『三國志 覇道』

好評配信中/国内



iOS/Android
『三國志・戦略版』

好評配信中/中国

©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 ©2020 コーエーテックモゲームス
キャラクターデザイン水野十子 © コーエーテックモゲームス All rights reserved.
©2011 - 2020 Ejoy.All Rights Reserved. ©Alibaba Culture Media Co., Ltd. © Shanghai TCI Network Technology Co., Ltd.

© コーエーテックモゲームス All rights reserved.

セグメント別



第2四半期累計

(百万円)

		FY19	FY20	増減
エンタテインメント	売上高	14,873	21,683	6,810
	営業利益	3,023	8,352	5,329
アミューズメント	売上高	1,374	1,185	△ 189
	営業利益	304	34	△ 270
不動産	売上高	309	361	52
	営業利益	98	65	△ 33
その他	売上高	86	90	4
	営業利益	13	△ 5	△ 18
消去・全社	売上高	△ 79	△ 179	△ 100
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	16,564	23,141	6,577
	営業利益	3,439	8,447	5,008

• 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65.7%。
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に推移。

地域別売上高・販売本数



売上高：第2四半期累計

(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	10,750	64.9%	11,532	49.8%	782	7.3%
海外	5,814	35.1%	11,609	50.2%	5,795	99.7%
北米	2,195	13.3%	2,937	12.7%	742	33.8%
欧州	1,126	6.8%	1,357	5.9%	231	20.6%
アジア	2,493	15.1%	7,315	31.6%	4,822	193.4%
合計	16,564	100.0%	23,141	100.0%	6,577	39.7%

• 地域別売上高

- 海外売上高比率50.2%

• 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67.2%

販売本数：第2四半期累計

(千本)

	FY19		FY20		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,145	21.7%	1,000	32.8%	△ 145	-12.7%
海外	4,130	78.3%	2,050	67.2%	△ 2,080	-50.4%
北米	2,230	42.3%	780	25.6%	△ 1,450	-65.0%
欧州	1,230	23.3%	700	23.0%	△ 530	-43.1%
アジア	670	12.7%	570	18.7%	△ 100	-14.9%
合計	5,275	100.0%	3,050	100.0%	△ 2,225	-42.2%
DL本数	1,745		1,500		△ 245	-14.0%
DL比率	33.1%		49.2%			

• DL比率

- ダウンロード通じた販売本数比率49.2%

エンタテインメント売上高：内訳



第2四半期累計

(百万円)

		FY19	FY20	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	5,553	6,183	630	11.3%	
	DL ^(※2)	2,450	4,290	1,840	75.1%	
	DLC ^(※3)	970	1,040	70	7.2%	
		8,973	11,513	2,540	28.3%	
オンライン	PCオンライン ^(※4)	670	800	130	19.4%	
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	4,610	8,800	4,190	90.9%	IP許諾ロイヤリティ、開発・運営タイトル増
	その他	180	170	△ 10	-5.6%	
		5,460	9,770	4,310	78.9%	
イベント・グッズ		440	400	△ 40	-9.1%	
エンタテインメント売上高		14,873	21,683	6,810	45.8%	
パッケージ販売本数 (千本)		5,275	3,030	△ 2,245	-42.6%	

(※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)

主な費用・人員数



第2四半期累計

(百万円、人)

		FY19	FY20	増減	増減率	
人件費	売上原価	5,685	6,270	585	10.3%	
	販売管理費	1,540	1,690	150	9.7%	
		7,225	7,960	735	10.2%	開発体制拡充により増
外注加工費	売上原価	1,900	1,720	△ 180	-9.5%	
広告・販促	販売管理費	345	400	55	15.9%	
連結従業員数 (人) (※)		1,844	2,018	174	9.4%	新卒採用等により増

(※臨時雇用者除く)



© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

2021年3月期 計画



計画概況



通期	(百万円)						(百万円)			
	FY19 実績		FY20 計画		対 前年度		FY20 計画 (中期経営計画)		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	42,645	100.0%	51,000	100.0%	8,355	19.6%	51,000	100.0%	0	0.0%
営業利益	14,102	33.1%	17,000	33.3%	2,898	20.5%	17,000	33.3%	0	0.0%
経常利益	18,869	44.2%	25,000	49.0%	6,131	32.5%	21,000	41.2%	4,000	19.0%
当期純利益	15,306	35.9%	18,000	35.3%	2,694	17.6%	-	-	-	-

- ・ 2018年4月に発表した中期経営計画の目標値である売上高510億円、営業利益170億円を計画
- ・ 経常利益は上半期の進捗により+40億円の250億円を想定
- ・ 過去最高の業績、中期経営計画の目標達成を目指す

セグメント別（計画）



通期		(百万円)		
		FY19	FY20 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	39,106	47,450	8,344
	営業利益	13,366	16,590	3,224
アミューズメント	売上高	2,860	2,800	△ 60
	営業利益	519	400	△ 119
不動産	売上高	671	730	59
	営業利益	199	40	△ 159
その他	売上高	153	140	△ 13
	営業利益	17	△ 30	△ 47
消去・全社	売上高	△ 146	△ 120	26
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	42,645	51,000	8,355
	営業利益	14,102	17,000	2,898

• エンタテインメント

- IP許諾によるロイヤリティ収入が増加
- 下半期に大型パッケージゲーム、スマートフォンゲームの新作をリリース

• アミューズメント

- SP、AM施設ともに前年比減少

• 不動産

- KT Zepp Yokohama は7月に営業開始。感染症対策を徹底した上でライブイベントや配信ライブを開催。その他の賃貸用不動産は高い稼働率を維持。

地域別売上高・販売本数（計画）



売上高：通期

（百万円）

	FY19		FY20（計画）		対 前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	26,855	63.0%	27,300	53.5%	445	1.7%
海外	15,790	37.0%	23,700	46.5%	7,910	50.1%
北米	4,099	9.6%	6,100	12.0%	2,001	48.8%
欧州	1,920	4.5%	4,600	9.0%	2,680	139.6%
アジア	9,771	22.9%	13,000	25.5%	3,229	33.0%
合計	42,645	100.0%	51,000	100.0%	8,355	19.6%

• 地域別売上高

- 海外売上高比率は46.5%の計画

• 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78.7%の計画

販売本数：通期

（千本）

	FY19		FY20（計画）		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,970	28.1%	1,900	21.3%	△ 1,070	-36.0%
海外	7,590	71.9%	7,000	78.7%	△ 590	-7.8%
北米	3,410	32.3%	2,900	32.6%	△ 510	-15.0%
欧州	2,150	20.4%	2,300	25.8%	150	7.0%
アジア	2,030	19.2%	1,800	20.2%	△ 230	-11.3%
合計	10,560	100.0%	8,900	100.0%	△ 1,660	-15.7%

設備投資・減価償却費（計画）



通期		(百万円)			
		FY17	FY18	FY19	FY20 (計画)
設備投資	不動産	3,570	0	14,254	990
	開発機材等	284	240	376	500
減価償却費		701	738	765	1,600

- 設備投資
- 減価償却費
 - － みなとみらいオフィス・ライブハウス型
ホールKT Zepp Yokohamaにより増加

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

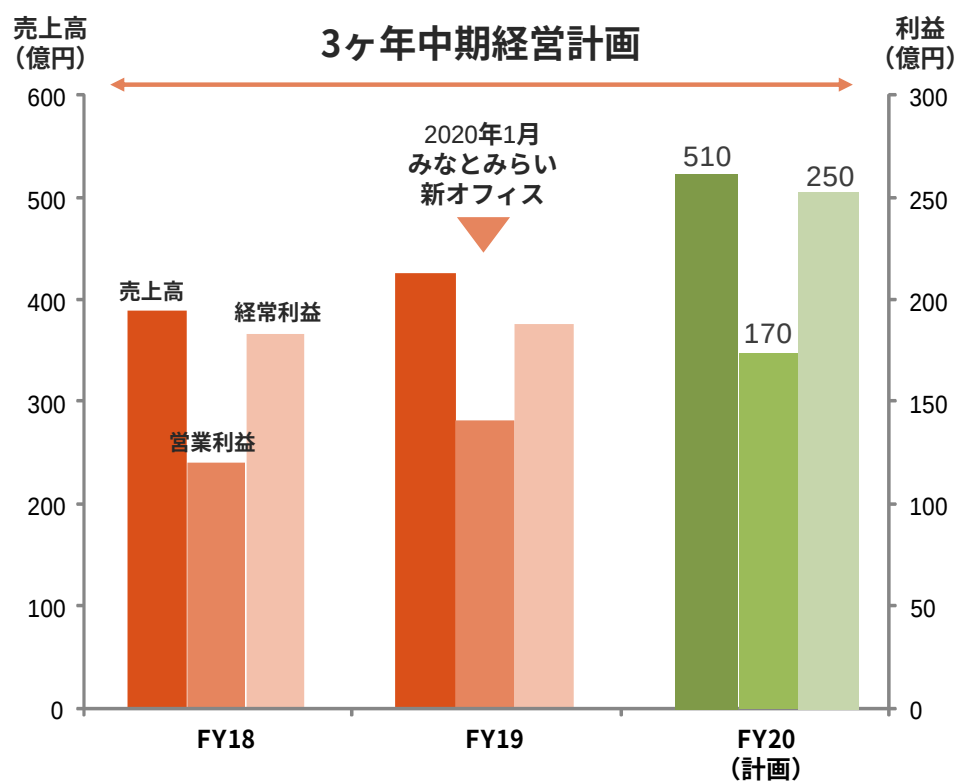
襟川 陽一



中期経営計画（2018年度～2020年度）



2020年度は中期経営計画どおり、売上高510億円、営業利益170億円を計画



- ・ 経常利益は当初210億円から+40億円の250億円へ上方修正

500万本級パッケージゲームについて



500万本級パッケージゲーム（新規IP）の発売時期を2022年度以降に変更

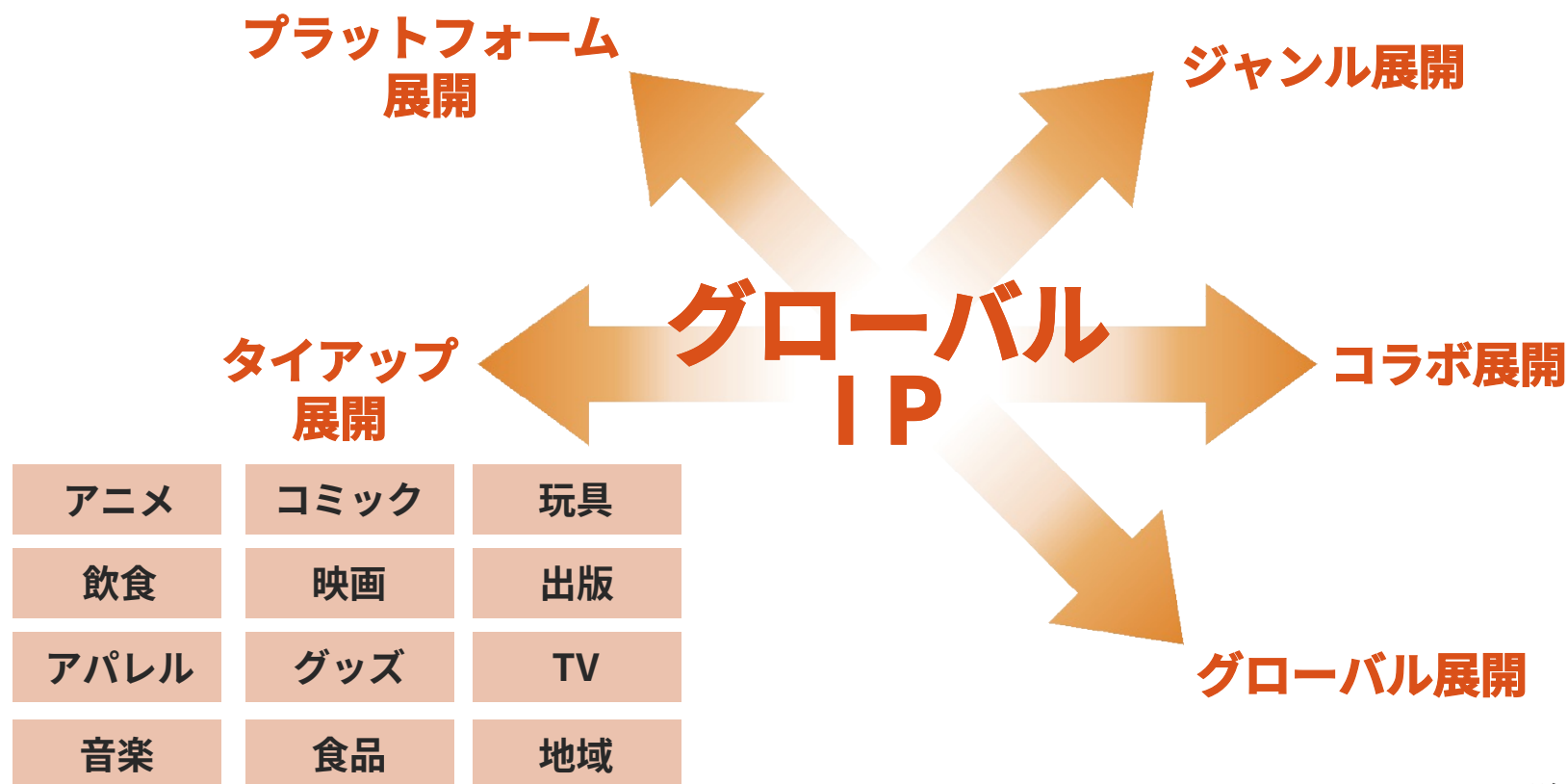
理由：

新型ゲーム機の高性能を活かし、オリジナルタイトルで500万本級のゲームに相応しいクオリティを追求するため

（継続）：月商10億円スマートフォンゲームにチャレンジ

（追加）：每期200万本～500万本級パッケージゲームにチャレンジ

グローバルIPの創造と展開

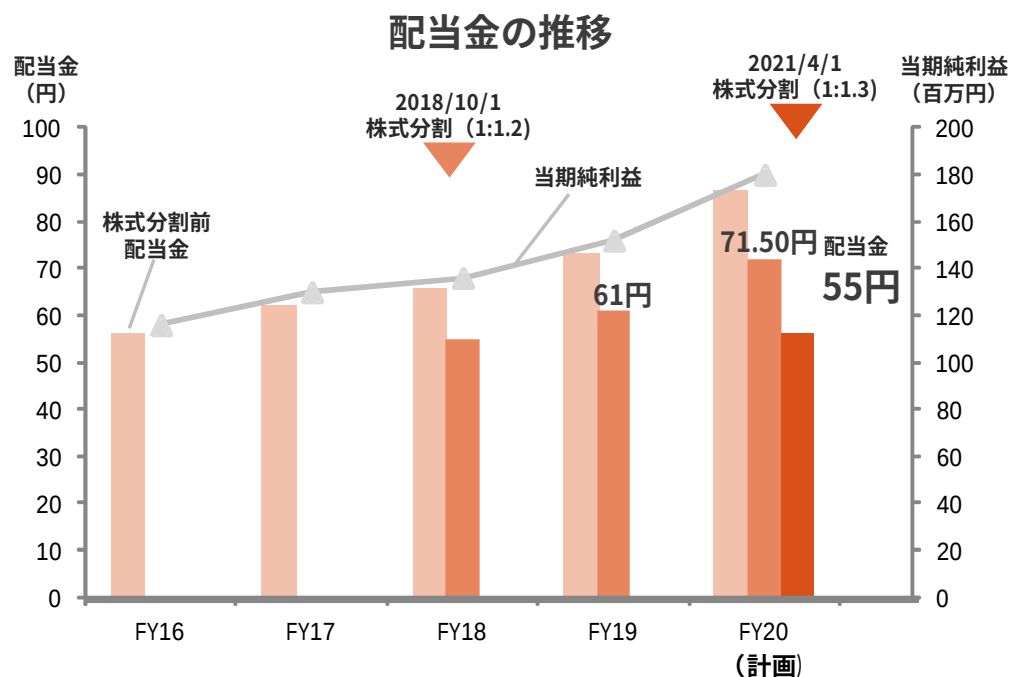


株主の皆様に対する利益還元



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



- 過去最高の当期純利益予想
 - 2020年度の当期純利益予想は180億円
 - 配当性向50%超で配当予想は71.50円（19年度の61円から10.50円増配）
- 株式分割の実施
 - 2021年4月1日を効力発生日として1：1.3の株式分割を実施
- 株式分割考慮後の1株当たり年間配当予想55円

今後の事業展開

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



上半期ハイライト



上半期として過去最高の業績を達成！！大きな新作がない中でも84億円と高い営業利益

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36.5%
- ・ 『仁王2』 『ライザのアトリエ』等のリピート販売も順調に推移

トピックス

- ・ 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』を発表、11/20発売予定
- ・ 新作スマートフォンゲーム『三國志 覇道』を9/15にリリース
→好調なスタート
- ・ 自社開発の新作スマートフォンゲームを続々発表
- ・ IP許諾の新たなパイプライン『真・三國無双 覇』
(開発はTCI社およびCMGE社、運営はTencent Games社)
→中国で事前登録受付中

主なタイトル（パッケージゲーム）



Nintendo Switch™
『ゼルダ無双 厄災の黙示録』
2020年11月20日発売予定

- 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』
 - 2017年に発売された任天堂株式会社『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の世界観を継承する、無双シリーズ最新作

※発売日は国内

©Nintendo ©コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo

主なタイトル（パッケージゲーム）



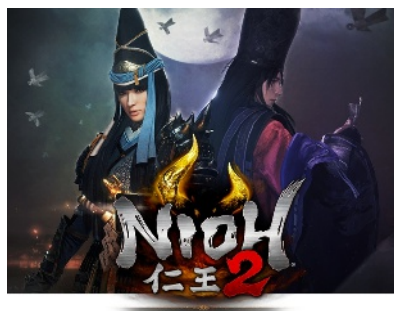
PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)
『三國志14 with パワーアップキット』
2020年12月10日発売予定



PlayStation®5/PlayStation®4
Nintendo Switch™
『ライザのアトリエ 2
～失われた伝承と秘密の妖精～』
2020年12月3日発売予定
(Windows®(Steam®)版2021年1月発売予定)



PlayStation®5/PlayStation®4
Nintendo Switch™/Xbox Series X
Windows®(Steam®)
『真・三國無双 8 Empires』
2021発売予定



PlayStation®4
『仁王 2』
DLC第二弾「平安京討魔伝」
好評配信中

- 『三國志14 with パワーアップキット』
 - 『三國志14』 は30万本を突破！
- 『ライザのアトリエ 2 ～失われた伝承と秘密の妖精～』
 - 『ライザのアトリエ』 は全世界累計出荷本数50万本を突破！
- 『真・三國無双 8 Empires』
 - PlayStation®5/Xbox Series X版も発売！
- 『仁王 2』 DLC第二弾「平安京討魔伝」

※発売日は国内

© 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）



iOS/Android
『三國志 覇道』
好評配信中/国内



iOS/Android
『真・三國無双』
クローズドβテスト/国内



iOS/Android
『真・三國無双 覇道』
2020年配信
事前登録中/国内



IP許諾
iOS/Android
『真・三國無双 覇道』
事前登録中/中国

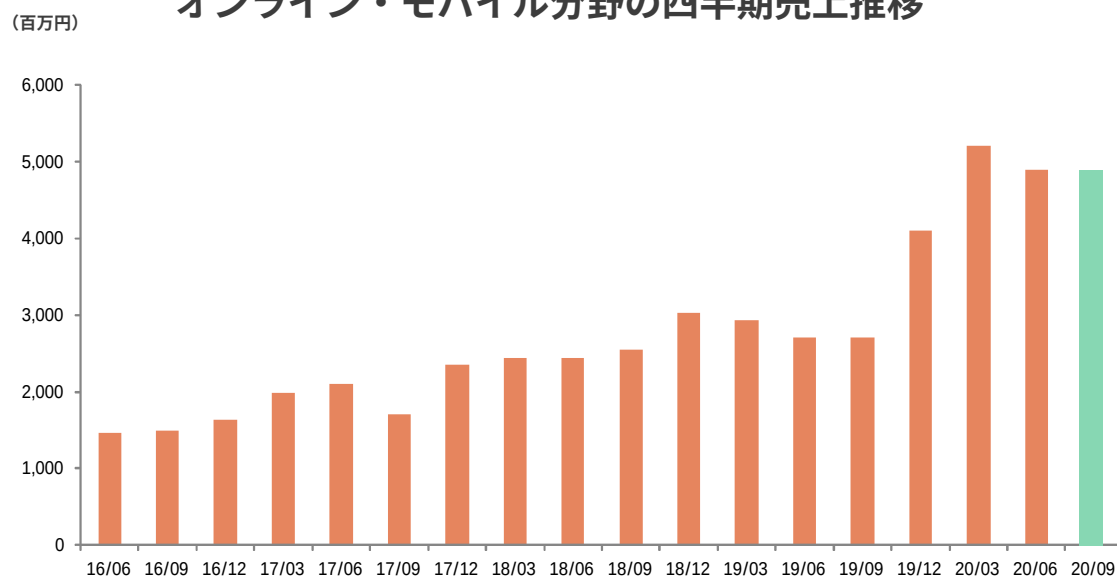
- 『三國志 覇道』
 - 9/15に配信開始。GooglePlay、App Storeで20位以内（※）に入り好調
- 『真・三國無双』
 - クローズドβテストを実施
- 『真・三國無双 覇道』
 - midasブランドの新作！
 - 事前登録80万人突破！
- 『真・三國無双 覇道』（IP許諾）
 - 開発はTCI社およびCMGE社、運営はTencent Games社
 - 中国で事前登録300万人突破！

（※）出典：App Annie

主なタイトル（オンライン・モバイル）



オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



- IP許諾『三国志・戦略版』が中国のApp Store 月間セールスランキングで7ヶ月連続3位^(※)となり好調
- 9月に自社開発の新作スマートフォンゲーム『三國志 覇道』をリリース！

(※) 出典：Social Game Info <https://gamebiz.jp/?p=278840>

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
- ・ 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
- ・ 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

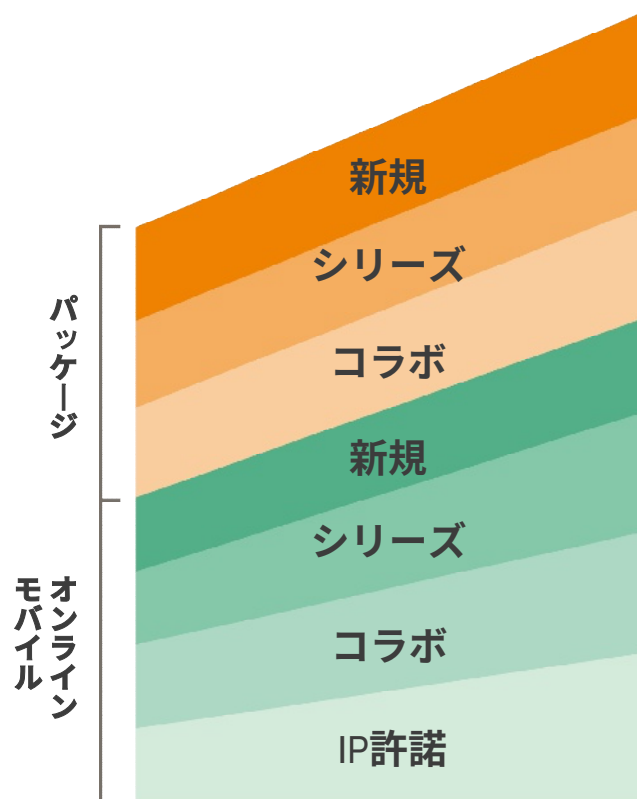
直近の成果

- ・ 『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
- ・ 新型ゲーム機へも対応
- ・ 「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
 - 長年培ったIP資産を活用
 - 「三國志」のIP価値がアジア地域で顕在化



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。