



2021年3月期第3四半期 決算説明ウェブ会議

2021年1月25日

株式会社コーエーテクモホールディングス

過去最高の売上高・利益を達成！！

四半期営業利益109億円！

業績

- 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』がヒット
- 『三國志 覇道』が好調に推移、3ヵ月フル寄与
- IP許諾『三国志・戦略版』が好調
- 営業外収益が高水準

トピックス

- 通期業績予想及び配当予想を上方修正

連結決算概況



第3四半期累計

(百万円)

	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	26,676	100.0%	43,949	100.0%	17,273	64.7%
営業利益	6,429	24.1%	19,367	44.1%	12,938	201.2%
経常利益	11,299	42.4%	29,874	68.0%	18,575	164.4%
当期純利益	9,718	36.4%	22,202	50.5%	12,484	128.5%

主なタイトル



		第3四半期 (2020年10月～12月)	累計
パッケージ	新作 ゼルダ無双 厄災の黙示録 Nintendo Switch™	350万本突破 グローバル	-
	新作 ライザのアトリエ2 ～失われた伝承と秘密の妖精～ PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™(※1)	22万本 日本・アジア	-
	新作 三國志14 with パワーアップキット PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)	10万本 日本・アジア	-
	仁王2 PlayStation®4	- リピート	140万本突破
オンライン モバイル	三国志・戦略版(IP許諾) iOS/Android	好調 中国	-
	三國志 覇道 iOS/Android	好調 日本	-
	新作 真・北斗無双 iOS/Android	12月サービス開始 日本	-

(※1 Windows®(Steam®)版: 1月26日発売)

セグメント別



第3四半期累計

(百万円)

		FY19	FY20	増減
エンタテインメント	売上高	24,125	41,465	17,340
	営業利益	5,799	19,103	13,304
アミューズメント	売上高	2,059	2,066	7
	営業利益	449	186	△ 263
不動産	売上高	496	580	84
	営業利益	169	75	△ 94
その他	売上高	99	148	49
	営業利益	11	2	△ 9
消去・全社	売上高	△ 103	△ 311	△ 208
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	26,676	43,949	17,273
	営業利益	6,429	19,367	12,938

地域別売上高



第3四半期累計

(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	16,861	63.2%	21,895	49.8%	5,034	29.9%
海外	9,815	36.8%	22,054	50.2%	12,239	124.7%
北米	3,097	11.6%	6,881	15.7%	3,784	122.2%
欧州	1,549	5.8%	3,173	7.2%	1,624	104.8%
アジア	5,169	19.4%	12,000	27.3%	6,831	132.2%
合計	26,676	100.0%	43,949	100.0%	17,273	64.8%

地域別販売本数



第3四半期累計

(千本)

	FY19		FY20		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,680	24.6%	1,880	23.0%	200	11.9%
海外	5,155	75.4%	6,280	77.0%	1,125	21.8%
北米	2,650	38.8%	3,130	38.4%	480	18.1%
欧州	1,450	21.2%	1,900	23.3%	450	31.0%
アジア	1,055	15.4%	1,250	15.3%	195	18.5%
合計	6,835	100.0%	8,160	100.0%	1,325	19.4%
DL本数	2,520		3,000		480	19.0%
DL比率	36.9%		36.8%		△0.1pt	

エンタテインメント売上高:内訳



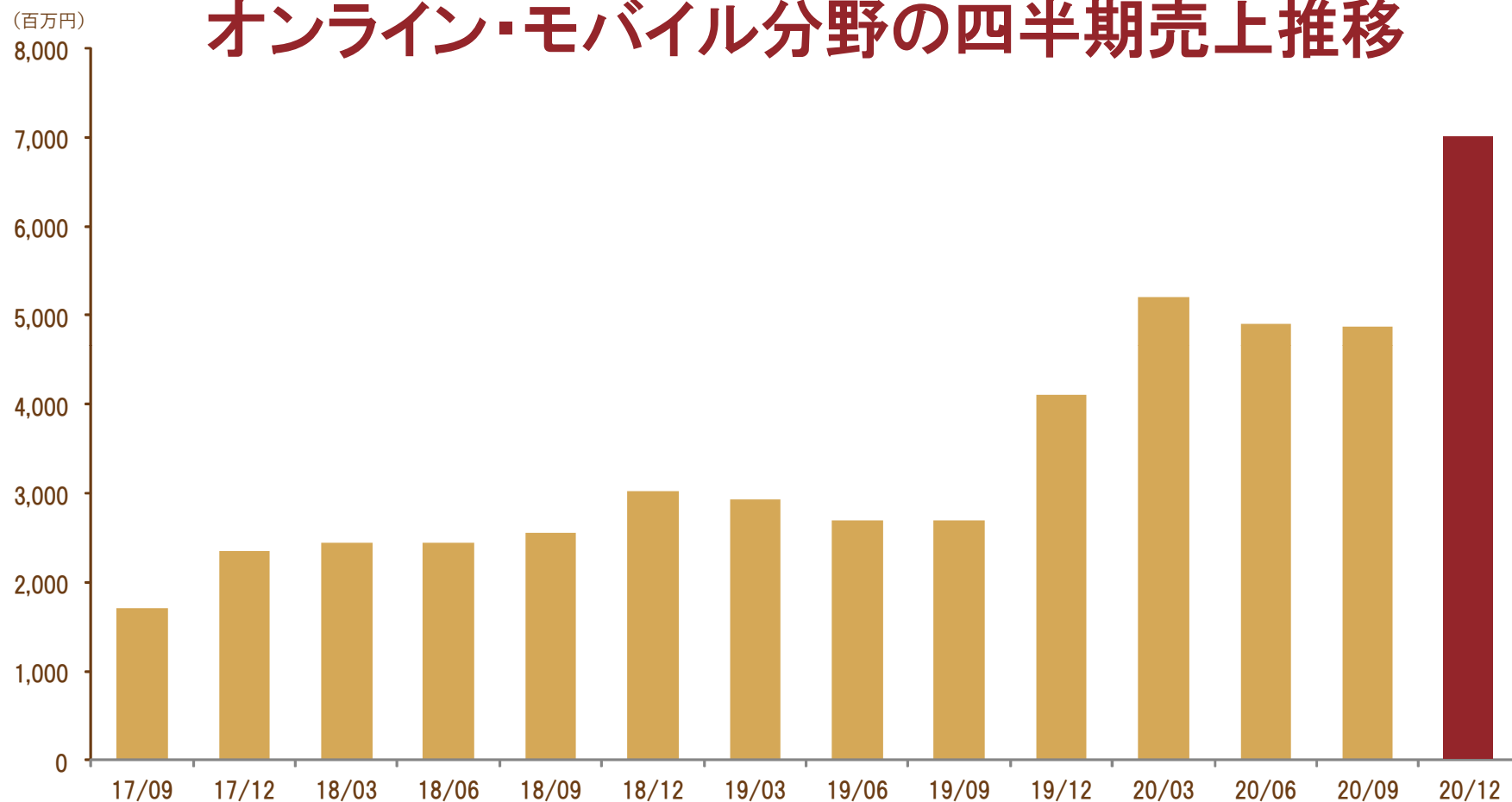
第3四半期累計

(百万円)

		FY19	FY20	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	8,485	15,115	6,630	78.1%
	DL ^(※2)	4,070	7,310	3,240	79.6%
	DLC ^(※3)	1,350	1,580	230	17.0%
		13,905	24,005	10,100	72.6%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	1,100	1,180	80	7.3%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	8,220	15,330	7,110	86.5%
	その他	270	250	△ 20	-7.4%
		9,590	16,760	7,170	74.8%
イベント・グッズ		630	700	70	11.1%
エンタテインメント売上高		24,125	41,465	17,340	71.9%

※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

オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



主な費用・人員数



第3四半期累計

(百万円、人)

		FY19	FY20	増減	増減率
人件費	売上原価	8,665	9,680	1,015	11.7%
	販売管理費	2,240	2,610	370	16.5%
		10,905	12,290	1,385	12.7%
外注加工費	売上原価	3,065	2,640	△ 425	-13.9%
広告・販促	販売管理費	630	1,090	460	73.0%
連結従業員数 (人) (※)		1,838	2,003	165	9.0%

(※臨時雇用者除く)

通期業績予想の修正



通期	FY19 実績		FY20 計画		対 前年度		FY20 計画 (10/26)		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%	56,000	100.0%	13,355	31.3%	51,000	100.0%	5,000	9.8%
営業利益	14,102	33.1%	22,000	39.3%	7,898	56.0%	17,000	33.3%	5,000	29.4%
経常利益	18,869	44.2%	33,000	58.9%	14,131	74.9%	25,000	49.0%	8,000	32.0%
当期純利益	15,306	35.9%	25,000	44.6%	9,694	63.3%	18,000	35.3%	7,000	38.9%

(百万円)

●通期業績予想:営業利益170億円→220億円へ上方修正

今後発売・サービス開始予定のタイトル



			発売/サービス開始 地域	
パッケージ	地域	ライザのアトリエ2 ～失われた伝承と秘密の妖精～ PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)	1月 欧米	
	PF(※1)	仁王2 Complete Edition PlayStation®5/PlayStation®4/Windows®(Steam®)	2/4 グローバル	
	地域	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™/Windows®(Steam®)	2/23 欧米	
オンライン モバイル	新作	真・三國無双 iOS/Android	開発中 日本	
	新作	金色のコルダ スターライトオーケストラ iOS/Android	事前登録受付中 日本	
	新作	真・三國無双 覇(IP許諾) (運営:Tencent Games)	事前登録受付中 中国	
	地域	三国志・戦略版(IP許諾) (開発:Alibaba Lingxi Interactive Entertainment)	1月 台湾	2月 韓国

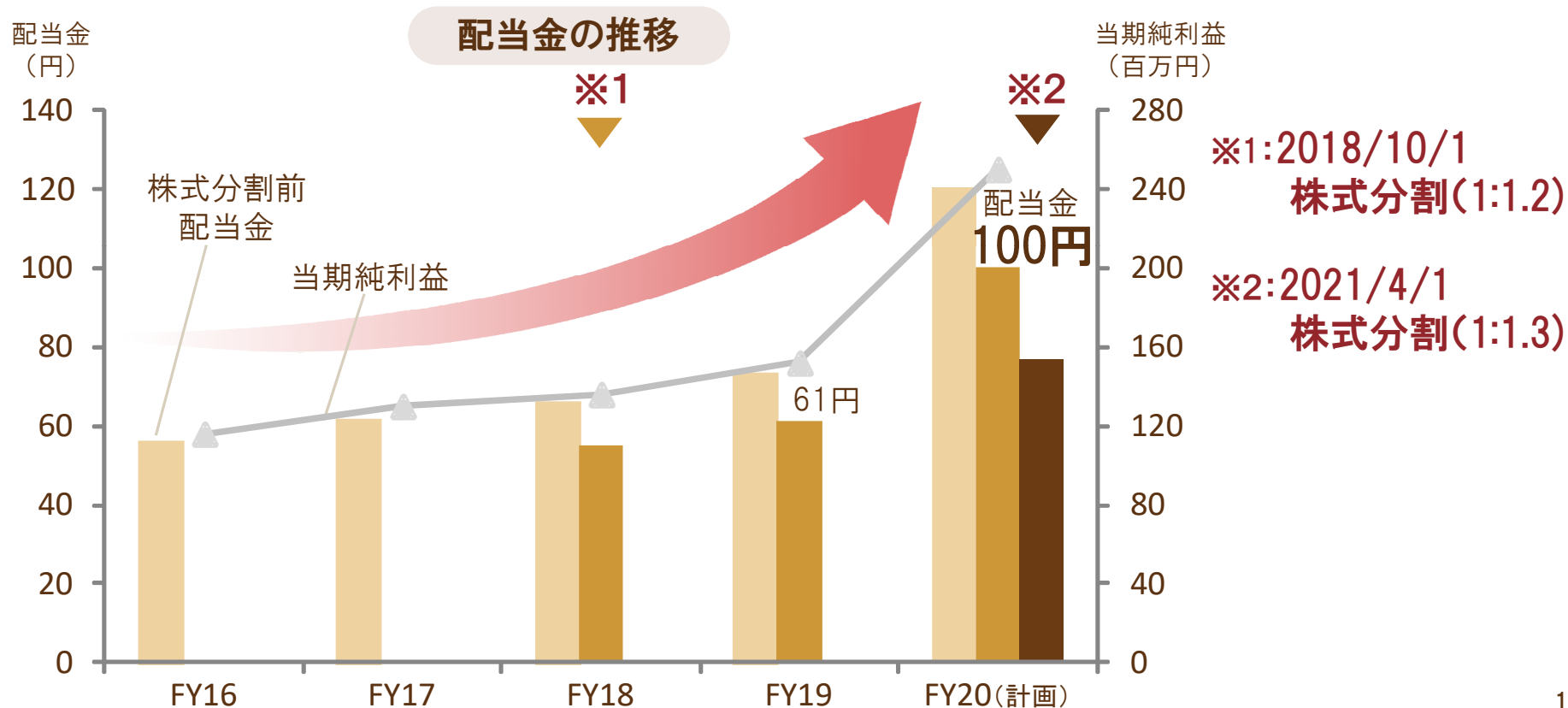
(※1 プラットフォーム)

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





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。