



2022年3月期第2四半期 決算説明会

2021年10月25日

株式会社コーエーテクモホールディングス

(百万円)

	FY20 2Q累計 実績		FY21 2Q累計 実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	23,141	100.0%	37,220	100.0%	14,079	60.8%
営業利益	8,447	36.5%	16,423	44.1%	7,976	94.4%
経常利益	15,289	66.1%	25,064	67.3%	9,775	63.9%
当期純利益	11,845	51.2%	18,142	48.7%	6,297	53.2%

主なタイトル



PlayStation®4/Nintendo Switch™/
Xbox One/Windows®(Steam®)

『戦国無双5』

41万本/全世界



PlayStation®5/PlayStation®4
Windows®(Steam®)
Epic Games Store

『仁王2』
『仁王2 Complete Edition』

全世界200万本
シリーズ累計600万本突破！



PlayStation®5/PlayStation®4
Nintendo Switch™
Windows®(Steam®)

『ライザのアトリエ2
～失われた伝承と秘密の妖精～』

シリーズ累計100万本突破！



iOS/Android

『三國志 覇道』

好評配信中
日本/台湾・香港・マカオ



IP許諾

iOS/Android

『三國志 真戦』
(中国版:『三國志・戦略版』)

好評配信中
中国/台湾/韓国/日本

(百万円)

		FY20 2Q累計	FY21 2Q累計	増減
エンタテインメント	売上高	21,683	35,245	13,562
	営業利益	8,352	16,115	7,763
アミューズメント	売上高	1,185	1,449	264
	営業利益	34	191	157
不動産	売上高	361	511	150
	営業利益	65	71	6
その他	売上高	90	184	94
	営業利益	△ 5	45	50
消去・全社	売上高	△ 179	△ 170	9
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	23,141	37,220	14,079
	営業利益	8,447	16,423	7,976

連結:

	FY20 2Q累計		FY21 2Q累計		(百万円) 対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	11,532	49.8%	18,798	50.5%	7,266	63.0%
海外	11,609	50.2%	18,422	49.5%	6,813	58.7%
北米	2,937	12.7%	4,944	13.3%	2,007	68.4%
欧州	1,357	5.9%	1,728	4.6%	371	27.3%
アジア	7,315	31.6%	11,750	31.6%	4,435	60.6%
合計	23,141	100.0%	37,220	100.0%	14,079	60.8%

内訳:エンタテインメントセグメント

	FY20 2Q累計		FY21 2Q累計		(百万円) 対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	10,145	46.8%	16,894	47.9%	6,749	66.5%
海外	11,539	53.2%	18,351	52.1%	6,812	59.0%
合計	21,683	100.0%	35,245	100.0%	13,562	62.5%

地域別販売本数・累計ダウンロード数



パッケージゲーム：販売本数

	FY20 2Q累計		FY21 2Q累計		(千本)	
	本数	構成比	本数	構成比	対 前年度 本数	増減率
国内	1,000	32.8%	1,330	36.4%	330	33.0%
海外	2,050	67.2%	2,320	63.6%	270	13.2%
北米	780	25.6%	1,050	28.8%	270	34.6%
欧州	700	23.0%	500	13.7%	△ 200	-28.6%
アジア	570	18.7%	770	21.1%	200	35.1%
合計	3,050	100.0%	3,650	100.0%	600	19.7%
DL本数	1,500		2,300		800	53.3%
DL比率	49.2%		63.0%		+13.8pt	

オンライン・モバイル：累計ダウンロード数^(※)

	FY20 2Q末		FY21 2Q末		(千DL)	
	DL数	構成比	DL数	構成比	対 前年度 DL数	増減率
国内	30,000	46.2%	30,400	29.4%	400	1.3%
海外	35,000	53.8%	72,900	70.6%	37,900	108.3%
合計	65,000	100.0%	103,300	100.0%	38,300	58.9%

※ 累計ダウンロード数

コーエーテクモグループで運営するソーシャルゲーム・スマートフォンゲーム(MMORPG除く)、およびIP許諾タイトルのグローバル累計ダウンロード数の合計値(当期末時点でサービス中のもの)

エンタテインメント売上高:内訳



		(百万円)			
		FY20 2Q累計	FY21 2Q累計	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	6,183	9,535	3,352	54.2%
	DL ^(※2)	4,290	6,350	2,060	48.0%
	DLC ^(※3)	1,040	1,130	90	8.7%
		11,513	17,015	5,502	47.8%
オンライン	PCオンライン ^(※4)	800	490	△ 310	-38.8%
モバイル	スマホ・ソーシャル ^(※5)	8,800	17,250	8,450	96.0%
	その他	170	90	△ 80	-47.1%
		9,770	17,830	8,060	82.5%
イベント・グッズ		400	400	0	0.0%
エンタテインメント売上高		21,683	35,245	13,562	62.5%

※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(一定期間に渡って収益を認識する基準売上含む)、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

(百万円、人)

		FY20 2Q累計	FY21 2Q累計	増減	増減率
人件費	売上原価	6,270	7,380	1,110	17.7%
	販売管理費	1,690	1,950	260	15.4%
		7,960	9,330	1,370	17.2%
外注加工費	売上原価	1,720	1,760	40	2.3%
広告・販促	販売管理費	400	1,430	1,030	257.5%
連結従業員数 (人) (※)		2,018	2,081	63	3.1%

(※臨時雇用者除く)

2022年3月期 計画

(百万円)

	FY20 通期実績		FY21 通期計画		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	60,370	100.0%	65,000	100.0%	4,630	7.7%
営業利益	24,397	40.4%	24,500	37.7%	103	0.4%
経常利益	39,299	65.1%	36,500	56.2%	△ 2,799	-7.1%
当期純利益	29,550	48.9%	26,500	40.8%	△ 3,050	-10.3%

- 巣籠り需要の反動減等、外部環境について厳しく見ていること
- 下半期にパッケージの大型タイトル発売を控えていること
- IP許諾収益、世界経済の動向による営業外収益の不確実性に鑑み、通期の業績予想は修正なし

セグメント別(計画)



(百万円)

		FY20 通期	FY21 通期 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	56,808	60,575	3,767
	営業利益	23,974	23,615	△ 359
アミューズメント	売上高	2,977	3,400	423
	営業利益	368	730	362
不動産	売上高	789	775	△ 14
	営業利益	99	25	△ 74
その他	売上高	240	380	140
	営業利益	△ 44	130	174
消去・全社	売上高	△ 445	△ 130	315
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	60,370	65,000	4,630
	営業利益	24,397	24,500	103

連結:

	FY20 通期		FY21 通期(計画)		(百万円)	
	金額	構成比	金額	構成比	対 前年度 金額	増減率
国内	29,419	48.7%	38,500	59.2%	9,081	30.9%
海外	30,951	51.3%	26,500	40.8%	△ 4,451	-14.4%
北米	9,456	15.7%	6,700	10.3%	△ 2,756	-29.1%
欧州	4,423	7.3%	3,800	5.8%	△ 623	-14.1%
アジア	17,072	28.3%	16,000	24.6%	△ 1,072	-6.3%
合計	60,370	100.0%	65,000	100.0%	4,630	7.7%

内訳:エンタテインメントセグメント

	FY20 通期		FY21 通期(計画)		(百万円)	
	金額	構成比	金額	構成比	対 前年度 金額	増減率
国内	25,130	44.9%	34,211	56.5%	9,081	36.1%
海外	30,814	55.1%	26,364	43.5%	△ 4,450	-14.4%
合計	55,944	100.0%	60,575	100.0%	4,631	8.3%

地域別販売本数・累計ダウンロード数(計画)



パッケージゲーム：販売本数(通期)

	FY20 通期		FY21 通期(計画)		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,110	20.9%	2,700	28.7%	590	28.0%
海外	8,000	79.1%	6,700	71.3%	△ 1,300	-16.3%
北米	3,920	38.8%	3,350	35.6%	△ 570	-14.5%
欧州	2,410	23.8%	1,950	20.7%	△ 460	-19.1%
アジア	1,670	16.5%	1,400	14.9%	△ 270	-16.2%
合計	10,110	100.0%	9,400	100.0%	△ 710	-7.0%

オンライン・モバイル：累計ダウンロード数^(※)

	FY20 (2021/3末)		FY21 (2022/3末(計画))		対 前年度	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	29,700	30.0%	34,100	30.1%	4,400	14.8%
海外	69,300	70.0%	79,300	69.9%	10,000	14.4%
合計	99,000	100.0%	113,400	100.0%	14,400	14.5%

※ 累計ダウンロード数

コーエーテクモグループで運営するソーシャルゲーム・スマートフォンゲーム(MMORPG除く)、およびIP許諾タイトルのグローバル累計ダウンロード数の合計値(当期末時点でサービス中のもの)

	FY18	FY19	FY20	(百万円) FY21 (計画)
設備投資 不動産	0	14,254	965	800
開発機材等	240	376	577	700
減価償却費	738	765	1,542	1,700

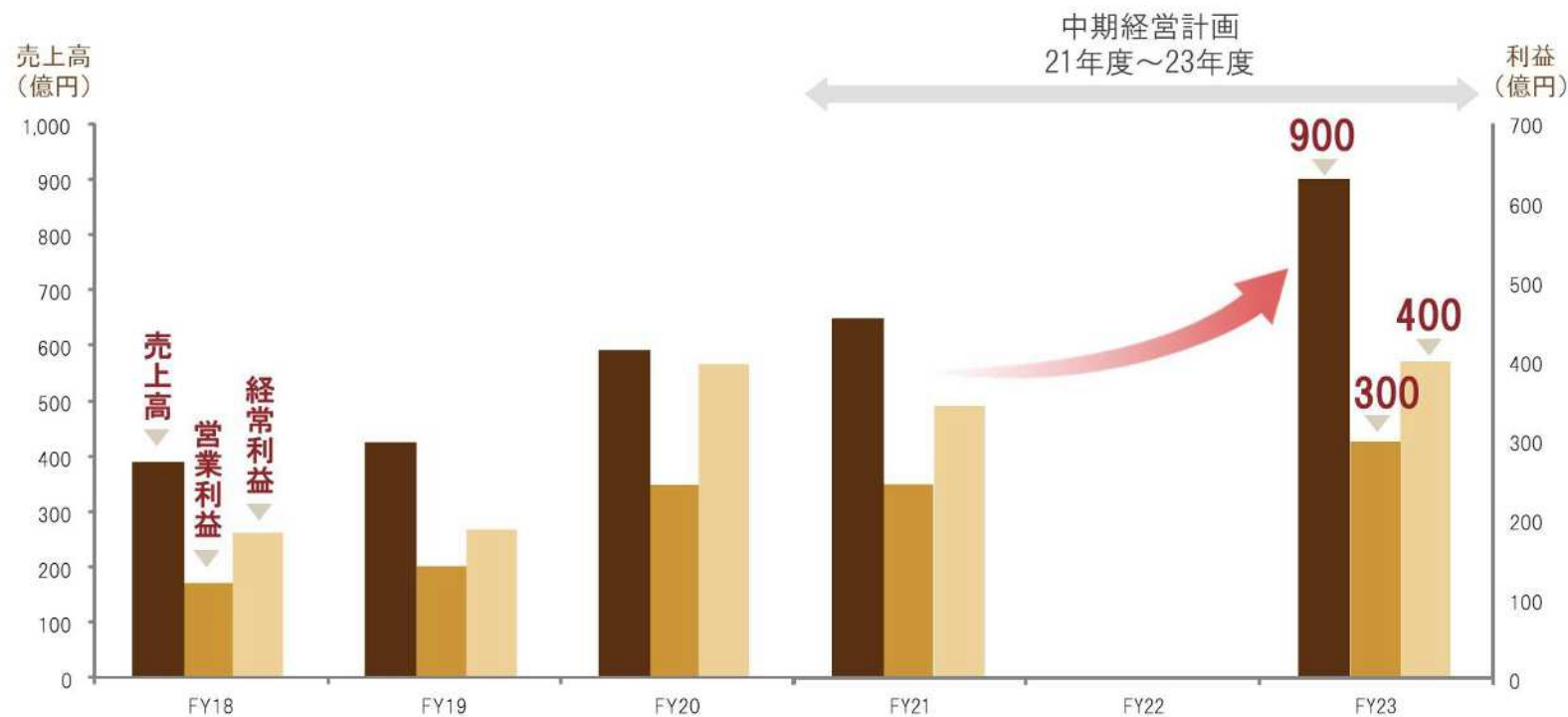
経営方針

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



2023年度に売上高900億円、営業利益300億円を計画



重点目標

- 23年度営業利益目標300億円
- 500万本級パッケージゲーム(新規IP)
- 每期200万本級パッケージゲーム
- 月商20億円スマートフォンゲーム
- 複数の月商10億円スマートフォンゲーム



成長戦略

- 500万本級タイトルの遵守、每期200万本級以上の実現
- 月商20億円スマートフォンゲームの実現
- 次の月商10億円スマートフォンゲームのサービス開始
- 成功タイトルの横展開(『仁王』『三国志 覇道』)
- 「アトリエ」「SLG」「無双」のグローバル化
- 新規IPの育成と展開
- 成長ジャンルへの挑戦
- グローバルビジネスの拡大
- SDGs実現への取り組み



グローバルIPの創造と展開



経営戦略

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

鯉沼 久史



上半期として最高の業績を達成！

オンライン・モバイル分野の伸長により四半期営業利益の水準も向上

パッケージ ゲーム

- 『戦国無双5』『NINJA GAIDEN: マスターコレクション』等、
自社パブリッシングの新作タイトルが好調
- 『仁王2 Complete Edition』等のリピート販売も堅調に推移

オンライン モバイル

- 『三國志 覇道』が引き続き好調。台湾・香港・マカオ地域への展開
→前年比で大幅な増収
- IP許諾『三国志・戦略版』が引き続き高水準。地域展開も進む

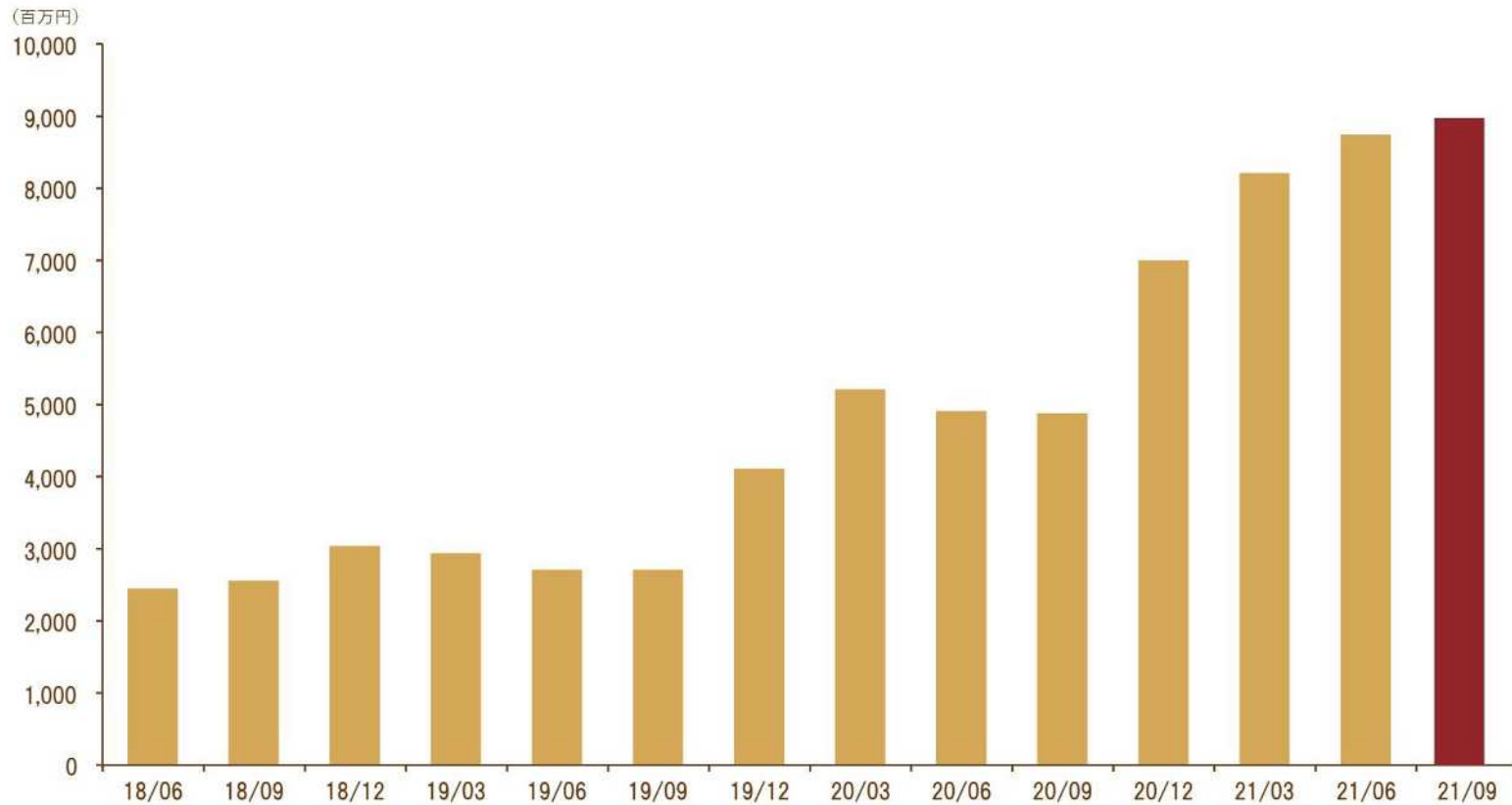
全 体

- 営業外収益: 有価証券売却益を前倒しで実現
- 中国規制強化: 影響なし

「三國志」等、当社コンテンツ売上のうち、未成年者の占める割合は微少であり、影響はございません。歴史コンテンツに関しても、適切にゲーム開発を進めていく方針です。



オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



主なタイトル（パッケージゲーム）



PS5™/PS4™/
Nintendo Switch™/Xbox One/
Xbox Series X|S/Steam®

『真・三國無双8 Empires』

2021年12月23日発売



『信長の野望・新生』

2022年発売

※発売日は国内 24

主なタイトル（パッケージゲーム）



開発担当



Nintendo Switch™/DMM GAMES

『刀剣乱舞無双』

2022年2月17日発売

開発担当



PlayStation®5/PlayStation®4
Xbox Series X|S/Xbox One/Epic Games Store

『STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN』

2022年3月18日発売

※発売日は国内 25

『BLUE REFLECTION』プロジェクト

アニメーション



『BLUE REFLECTION RAY/滯』
MBS/TBS/BS-TBS”アニメイズム”枠にて放送
dアニメストアで配信

パッケージゲーム



『BLUE REFLECTION TIE/帝』
PS4™/Nintendo Switch™/Steam®
2021年10月21日発売
※Steam®版は11月9日発売

スマートフォン/PCゲーム



『BLUE REFLECTION SUN/燦』
制作決定

1. 優れた開発力・技術力・マネジメント力
2. 重層的な収益構造 (Multi-layered Revenue Cycle)



直近の成果

開発力

- ・新規グローバル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
「Katana Engine™」
- ・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
- ・コラボレーション戦略の推進

- ・『仁王』の成功
- ・スマートフォンゲーム『三國志 覇道』の成功
- ・「三國志」IPの中国での成功(IP許諾)

- ・グローバルでマルチプラットフォームを実現
- ・歴史シミュレーションゲームでAIの活用

- ・「納期・品質・予算」の徹底
- ・5ヶ年での開発計画マネジメント

重層的な収益構造 Multi-layered Revenue Cycle



直近の成果

IP許諾

- ・長年培ったIP資産を活用

- ・『三国志・戦略版』高水準
- ・『真・三國無双 覇』追加
- ・パイプライン仕込み

コラボレーション

- ・グローバルで有力IPと協業
- ・コラボレーションのシリーズ化

- ・『刀剣乱舞無双』
- ・『STRANGER OR PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN』

シリーズ

- ・派生タイトルの展開
- ・スマホタイトルへの展開

- ・『戦国無双5』
- ・『真・三國無双8 Empires』
- ・『信長の野望・新生』
- ・『ソフィーのアトリエ2
～不思議な夢の錬金術士～』

新規

- ・500万本級/200万本級タイトル
- ・月商20億円/複数月商10億円スマホ

- ・開発中



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。