

2020年3月期第3四半期 決算概況



株式会社ケーエーテクモホールディングス

2020年1月27日

株式会社ケーエーテクモホールディングス、
取締役専務執行役員CFOの浅野でございます。

本日はお忙しい中、当社の第3四半期、決算説明の電話会議にご参加いただき、
誠にありがとうございます。

私から、2020年3月期 第3四半期の決算概要
について、ご説明申し上げます。

連結決算概況



第3四半期累計	FY18 実績		FY19 実績		(百万円)	
	金額	構成比	金額	構成比	対 前年度	増減率
売上高	26,806	100.0%	26,676	100.0%	△ 130	-0.5%
営業利益	7,101	26.5%	6,429	24.1%	△ 672	-9.5%
経常利益	11,457	42.7%	11,299	42.4%	△ 158	-1.4%
当期純利益	8,466	31.6%	9,718	36.4%	1,252	14.8%

- ・売上高はロイヤリティ収入増によりオンライン・モバイル分野が大きく伸長。パッケージ分野は減少。
- ・開発体制拡充により固定費が増加、営業利益は減少。
- ・第3四半期において有価証券売却益の実現→営業外収益は前年を上回る。
- ・第1四半期における賃貸用不動産売却による特別利益→純利益は第3四半期累計として過去最高

資料の2ページをご覧ください。

2020年3月期第3四半期累計の連結決算概要について、ご説明いたします。

売上高は266億76百万円、営業利益は64億29百万円、
経常利益は112億99百万円、当期純利益は97億18百万円となりました。

売上高は、IP許諾によるロイヤリティ収入が増加し、
オンライン・モバイル分野が大きく伸長しました。
一方、パッケージ分野は減少しました。

開発体制の拡充にともない固定費が増加し、営業利益は前年に比べ減少しました。

営業外収益は、第3四半期において有価証券売却益を計上し、
前年を上回る水準となりました。

第1四半期に賃貸用不動産の一部売却による特別利益15億円を計上したことから、
当期純利益は前年比で14.8%の増益、第3四半期累計として過去最高となりました。

今期は、特に、第4四半期に大型タイトルの発売を予定していることから、
第3四半期まで営業利益は前年を下回って推移しておりますが、
IP許諾によるロイヤリティも好調に推移しており、
通期計画に対して順調に進捗しております。

主なタイトル



			販売本数	
			第3四半期 (2019年10月～12月)	累計
パッケージ	新作	無双OROCHI 3 Ultimate	12万本	-
		PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	国内・アジア	
		ライザのアトリエ～常闇の女王と秘密の隠れ家～	19万本	35万本
		PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	欧米/Steam版	
		仁王 Complete Edition	17万本	-
		PlayStation®4/Windows® (Steam®)	リピート	
オンライン		三国志・戦略版 (IP許諾)	中国本土で好調	-
モバイル	新作	モンスターファーム	8万DL超	-

3 ページをご覧ください。

第3四半期に発売した主なタイトルについてご説明いたします。

パッケージでは、

12月に『無双OROCHI3 Ultimate』を国内・アジアで発売し、12万本の販売となりました。

9月に国内・アジアで発売した『ライザのアトリエ～常闇の女王と秘密の隠れ家～』について、第3四半期に入り欧米向けに発売したほか、Steam版もリリースいたしました。第3四半期として19万本を販売、累計の販売本数は35万本となりました。

『仁王 Complete Edition』のリピートも引き続き堅調に推移し、第3四半期として17万本を販売しました。

オンライン・モバイルでは、

アリババゲームスにIPを許諾した『三国志・戦略版』が中国本土で好調に推移し、ロイヤリティ収入が大きく伸長しました。

『モンスターファーム』をリリース、8万ダウンロードを突破し好調です。

セグメント別



第3四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減
エンタテインメント	売上高	23,907	24,125	218
	営業利益	6,296	5,799	△ 497
アミューズメント	売上高	2,384	2,059	△ 325
	営業利益	545	449	△ 96
不動産	売上高	582	496	△ 86
	営業利益	213	169	△ 44
その他	売上高	146	99	△ 47
	営業利益	45	11	△ 34
消去・全社	売上高	△ 214	△ 103	111
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	27,021	26,676	△ 345
	営業利益	7,101	6,429	△ 672

- 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
 - － 第4四半期の大型タイトルで収益を見込む
- アミューズメント
 - － SPで前年比減少
 - － AM施設運営事業の既存店売上高+108.7%
- 不動産
 - － 1Qに賃貸用不動産1棟売却により前年比減少も計画どおり進捗

4 ページをご覧ください。

セグメント別の売上高、営業利益はご覧のとおりです。

エンタテインメントセグメントは、
オンライン・モバイル分野が大きく伸長しました。
固定費が増加しており、営業利益は前年を下回っておりますが、
第4四半期に予定している大型タイトルの発売により、収益を計上してまいります。

アミューズメントセグメントは、
スロット・パチンコ事業が売上の多くを第4四半期に予定していることから
前年比減少となりました。
アミューズメント施設運営事業の既存店売上高は108.7%となり、
好調に推移しました。

不動産事業は、第1四半期に賃貸用不動産を1棟売却したことにより、
前年比で減少しておりますが、他の物件は高い稼働率を維持しております。

地域別売上高・販売本数



売上高：第3四半期累計

(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	18,011	67.2%	16,861	63.2%	△ 1,150	-6.4%
海外	8,795	32.8%	9,815	36.8%	1,020	11.6%
北米	2,240	8.4%	3,097	11.6%	857	38.3%
欧州	1,423	5.3%	1,549	5.8%	126	8.9%
アジア	5,132	19.1%	5,169	19.4%	37	0.7%
合計	26,806	100.0%	26,676	100.0%	△ 130	-0.5%

- 地域別売上高
 - 海外売上高比率36.8%

- 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75.4%

販売本数：第3四半期累計

(千本)

	FY18		FY19		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,795	42.1%	1,680	24.6%	△ 115	-6.4%
海外	2,465	57.9%	5,155	75.4%	2,690	109.1%
北米	1,100	25.8%	2,650	38.8%	1,550	140.9%
欧州	725	17.0%	1,450	21.2%	725	100.0%
アジア	640	15.0%	1,055	15.4%	415	64.8%
合計	4,260	100.0%	6,835	100.0%	2,575	60.4%
DL本数	1,940		2,520		580	29.9%
DL比率	45.5%		36.9%			

- DL比率
 - ダウンロード通じた販売本数比率36.9%

5ページをご覧ください。

地域別の売上高、販売本数はご覧のとおりです。

海外売上高比率は36.8%となり、前年度に比べ 4ポイント上昇しました。

地域別の販売本数は、
エンタテインメント事業のうちの、パッケージ販売本数の数字です。
開発を担当したタイトルを含むトータルの販売本数は683万本となり、
海外比率は75.4%となりました。

ダウンロードを通じた販売本数は252万本となり、
全体に占める割合は36.9%となりました。

エンタテインメント売上高：内訳



第3四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ (※1)	10,067	8,485	△ 1,582	-15.7%	パッケージ製品、開発対価売上等減
	DL (※2)	3,850	4,070	220	5.7%	
	DLC (※3)	1,060	1,350	290	27.4%	『DEAD OR ALIVE 6』DLC展開
		14,977	13,905	△ 1,072	-7.2%	
オンライン	PCオンライン (※4)	1,070	1,100	30	2.8%	
モバイル	スマホ・ソーシャル (※5)	6,620	8,220	1,600	24.2%	IP許諾ロイヤリティ、開発・運営タイトル増
	その他	330	270	△ 60	-18.2%	
		8,020	9,590	1,570	19.6%	
イベント・グッズ		910	630	△ 280	-30.8%	
エンタテインメント売上高		23,907	24,125	218	0.9%	
パッケージ販売本数 (千本)		4,260	6,835	2,575	60.4%	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)

© コーエーテックモゲームス All rights reserved. 6

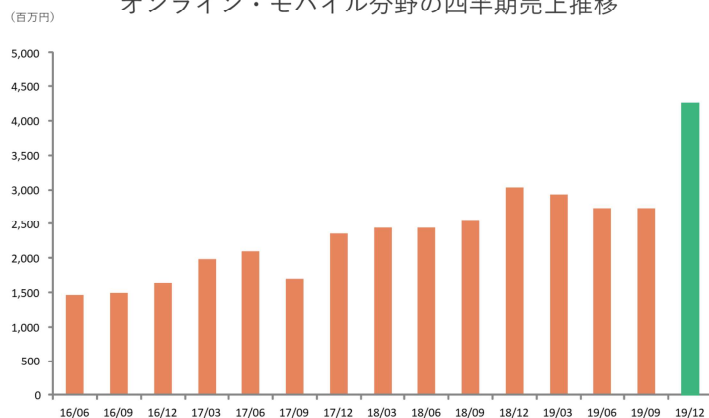
6ページをご覧ください。

エンタテインメントセグメントの売上高の内訳について、ご説明いたします。

パッケージ分野の売上高は前年に比べ減少しました。
主に国内におけるパッケージ製品や開発対価売上が減少しましたが、
ダウンロードコンテンツは『DEAD OR ALIVE 6』により増加しました。

オンライン・モバイル分野では、
第3四半期においてIP許諾タイトル『三国志・戦略版』のロイヤリティ収入が
大きく伸長しました。

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』の好調により前四半期比で大幅増加。

7ページをご覧ください。

オンライン・モバイル分野の四半期ごとの売上推移をグラフで示しています。

ご覧のとおり、第3四半期においてIP許諾タイトル『三国志・戦略版』の好調により、四半期売上は、前四半期に比べ52%増の41億円となり、大幅に増加しました。

主な費用・人員数



第3四半期累計		(百万円、人)			
		FY18	FY19	増減	増減率
人件費	売上原価	8,200	8,665	465	5.7%
	販売管理費	2,060	2,240	180	8.7%
		10,260	10,905	645	6.3%
外注加工費	売上原価	2,530	3,065	535	21.1%
広告・販促	販売管理費	650	630	△ 20	-3.1%
連結従業員数 (人) ^(※)		1,770	1,838	68	3.8%
(※臨時雇用者除く)					

8ページをご覧ください。

主な費用の内訳と、人員数についてご説明いたします。

グループのさらなる成長に向け、近年は主に開発人員の増強により開発体制の拡充を図っています。人員数が前年に比べ68人増えたことにより、人件費は645百万円増加しております。

また、タイトルの大型化、それにとまなう先行投資費用の増加により、外注加工費も増えております。

こうした固定費の増加は、今後の当社グループのさらなる成長に向けた投資であります。

第4四半期そして来年度に大型タイトルを発売し、先行投資に見合う利益を計上して、成長性と収益性を実現いたします。

第4四半期（計画）：主なタイトル



		発売/リリース
パッケージ	新作 三國志14 PlayStation®4/Windows® (Steam®)	1/16 全世界 (※1)
	新作 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™	2/20 国内
	新作 仁王2 PlayStation®4	3/12 全世界
	新作 Winning Post 9 2020 PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	3/12 国内
	新作 FAIRY TAIL (フェアリーテイル) PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	3/19 国内
	無双OROCHI 3 Ultimate PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows® (Steam®)	2/14 欧米
	オンライン 新作 三國志ヒーローズ	事前登録受付中
モバイル	新作 三國志スマホアプリ (仮称)	第4四半期中
	新作 midasスマホアプリ (仮称)	第4四半期中
	三國志・戦略版 (IP許諾)	-

9ページをご覧ください。

第4四半期に発売を予定しているタイトルについてご説明いたします。
通期計画については、変更はございません。

パッケージでは、
1/16に、『三國志14』を発売いたしました。

2月には、当社が開発を担当しているタイトル
『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』が国内向けに発売される予定です。

3月には
『仁王2』『Winning Post 9 2020』『FAIRY TAIL』を発売予定です。

オンライン・モバイルでは、
『三國志ヒーローズ』は事前登録を受付中です。

月商10億円を目指すタイトルとなる『三國志』の新作スマホアプリ、
midasブランドからの新作スマホアプリは、
第4四半期中のリリースを目指しております。



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。

以上、第3四半期決算概要について、ご説明申し上げました。

以上