

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

株式会社コ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、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、2021年3月期 第1四半期の決算概要
について、ご説明申し上げます。

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『三國志 霸道』
→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

© コーエーテクモゲームス All rights reserved. 2

資料の2ページをご覧ください。

第1四半期は、最高の業績を達成することができました。
大きな新作がない中でも、43億円という高い営業利益となりました。

IP許諾タイトルの『三国志・戦略版』が引き続き好調に推移し、
ロイヤリティ収入が業績に大きく貢献、
営業利益率も38.6%となり、収益性が向上しております。

『仁王2』をはじめとした、前年度に発売したタイトルのリピート販売も、
順調に推移しました。
また、有価証券売却益により、営業外収益も大きく増加しました。

トピックスとしては、

- ・ 『仁王2』が5月に100万本を突破しました。
- ・ 新作スマートフォンゲームの『三國志 霸道』は、
6月に テストの2回目を実施、リリースに向けてクオリティアップを図っています。
- ・ 当社のIP許諾の新たなパイプラインとして、
『真・三國無双 覇』が発表されました。
中国において、テンセントからリリースが予定されています。

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	・『三国志 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

© コーエーテクモゲームス All rights reserved. 3

資料の3ページをご覧ください。

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。具体的な数字はまだお伝えすることができませんが、主要要素についてご説明させていただきます。

新型コロナウイルスの影響については、原則在宅勤務体制に切り替えを完了しております。切り替えにより一時的に開発に若干の遅れが生じております。現在は、生産性100%の実現に向け、取り組んでおります。

500万本級のパッケージゲームについて、発売時期・詳細は未定です。

月商10億円のスマートフォンゲームは、『三国志 霸道』がリリース間近です。

IP許諾の『三国志・戦略版』は第1四半期好調でした。

それぞれの要素について、慎重に見極めたうえで、開示が可能になった時点で速やかに公表させていただきます。

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)

資料の4ページをご覧ください。

2021年3月期第1四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113億63百万円、営業利益は43億87百万円、
経常利益は89億57百万円、当期純利益は66億28百万円となりました。

売上高は、IP許諾によるロイヤリティ収入が増加しました。
開発体制の拡充にともない固定費が増加しておりますが、
売上増でカバーし、大幅増益となりました。

営業外収益も大きく増加し、
各項目において第1四半期として最高の業績となりました。

なお、新型コロナウイルス感染症の影響による特別損失1億24百万円を計上しております。
これは、アミューズメント施設、KT Zepp Yokohamaの休業中の固定費にあたるもので
あります。

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	-

5 ページをご覧ください。

第1四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、

6月に『遙かなる時空の中で7』を国内・アジアで発売し、3万本の販売となりました。

当社が開発を担当した『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6月にアジアで発売されました。

『仁王2』のリピートも好調で、累計出荷本数は100万本を突破しました。前作『仁王 Complete Edition』のリピートは9万本となりました。

IP許諾タイトル『三国志・戦略版』は中国本土で好調となりました。

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。

6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、IP許諾によるロイヤリティ収入が増加したほか、パッケージゲームのリピート販売も好調で、売上高、営業利益とも対前年で大きく増加しました。

アミューズメントセグメントは、スロット・パチンコ、アミューズメント施設とも前年比減少しました。アミューズメント施設運営事業の既存店売上高は44.1%となりました。4月、5月はコロナの影響により一部期間で営業を休止いたしましたが、6月以降は営業を再開し、堅調となっています。

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%

- 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%

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%			

7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61.7%となり、大きく上昇しました。
欧米でのパッケージゲームのリピート販売と、
アジアではIP許諾によるロイヤリティ収入が増加しました。

販売本数は全体で169万本となり、
海外比率は72.2%となりました。

ダウンロードを通じた販売本数は83万本で、
全体に占める割合は49.1%となりました。

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)

8ページをご覧ください。

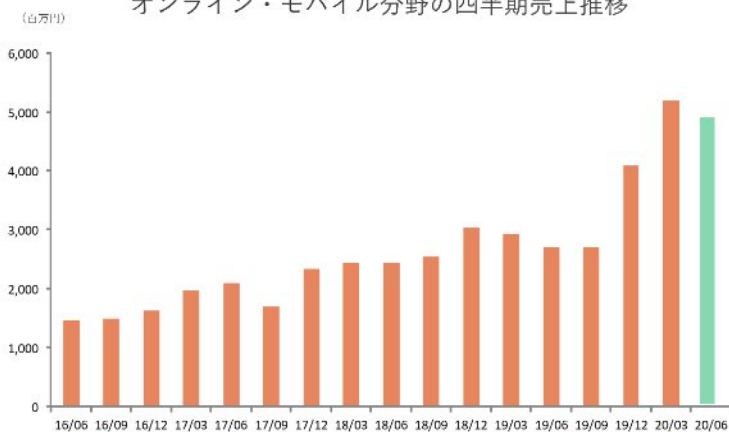
エンタテインメントセグメントの売上高の内訳について、ご説明いたします。

パッケージ分野、オンラインモバイル分野ともに前年に比べ大きく増加しました。

『仁王2』をはじめとしたリピート販売の増加、

『三国志・戦略版』のIP許諾ロイヤリティの増加が主な要因です。

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

9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。

IP許諾タイトル『三国志・戦略版』が引き続き好調で、高水準を維持しております。

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)

10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、近年は開発人員を増強し、体制拡充を図っています。2020年4月には203名の新卒社員が入社しました。これにより人員が187名増えており、人件費が330百万円増加しております。

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 スクランブル 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

11ページをご覧ください。

今後発売・リリースを予定しているタイトルについてご説明いたします。

7月30日に『フェアリーテイル』の発売を予定しています。

『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』は今後、欧米での発売が予定されています。

先日、『ライザのアトリエ2 ~失われた伝承と秘密の妖精~』が発表されました。発売は今冬を予定しています。

同様に、『アンジェリーク ルミナライズ』も発表されました。

『仁王2』は、ダウンロードコンテンツの配信を、第1弾から第3弾まで予定しています。

オンライン・モバイルでは、

『三國志 覇道』は テストまでできており、近々リリース予定です。

Midasブランドの新作スマホアプリや、『モンスターファーム2』も予定されています。

IP許諾タイトルでは、『真・三國無双 覇』が事前登録中です。

中国向けのスマートフォンゲームで、パブリッシャーはテンセントとなります。



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1四半期決算概要について、ご説明申し上げました。

以上