



# 2021年3月期 決算説明会

2021年4月26日

株式会社コーエーテクモホールディングス

## 過去最高の業績を達成！！

通期

(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   | 42,645  | 100.0% | <b>60,370</b> | 100.0% | 17,725 | 41.6%  |
| 営業利益  | 14,102  | 33.1%  | <b>24,397</b> | 40.4%  | 10,295 | 73.0%  |
| 経常利益  | 18,869  | 44.2%  | <b>39,299</b> | 65.1%  | 20,430 | 108.3% |
| 当期純利益 | 15,306  | 35.9%  | <b>29,550</b> | 48.9%  | 14,244 | 93.1%  |
| ROE   | 12.7%   |        | <b>20.6%</b>  |        | +7.9pt |        |

※ 東証1部上場企業のROE平均：2018年度9.4%、2019年度6.7%



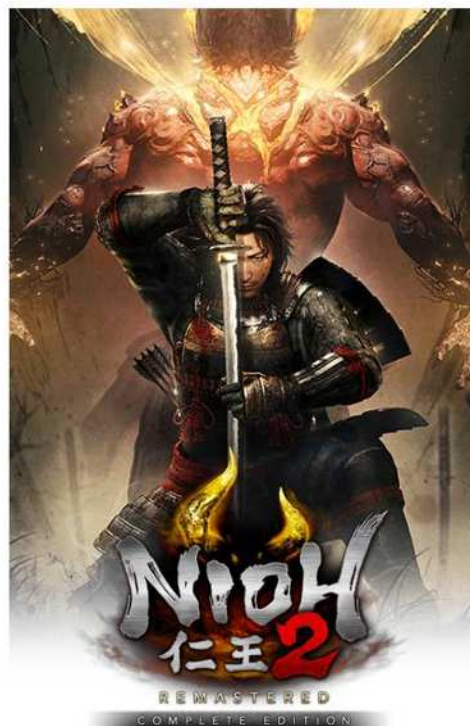
## 主なタイトル



Nintendo Switch™

『ゼルダ無双 厄災の黙示録』

370万本/全世界



PlayStation®5/PlayStation®4  
Windows®(Steam®)

『仁王2 Complete Edition』

好評発売中/全世界



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～』

36万本/全世界



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

『ペルソナ5 スクランブル  
ザ ファントム ストライカーズ』

欧米版発売



## 主なタイトル



iOS/Android  
『三国志 覇道』

月商10億円突破！  
国内



iOS/Android  
『真・三國無双』

好評配信中国  
国内



iOS/Android  
『金色のコルダ  
スターライトオーケストラ』

好評配信中国  
国内



iOS/Android  
『三国志・戦略版』

好評配信中国  
中国/台湾/韓国



iOS/Android  
『新三國志』

好評配信中国

## セグメント別



通期

(百万円)

|           |      | FY19   | FY20   | 増減     |
|-----------|------|--------|--------|--------|
| エンタテインメント | 売上高  | 39,106 | 56,808 | 17,702 |
|           | 営業利益 | 13,366 | 23,974 | 10,608 |
| アミューズメント  | 売上高  | 2,860  | 2,977  | 117    |
|           | 営業利益 | 519    | 368    | △ 151  |
| 不動産       | 売上高  | 671    | 789    | 118    |
|           | 営業利益 | 199    | 99     | △ 100  |
| その他       | 売上高  | 153    | 240    | 87     |
|           | 営業利益 | 17     | △ 44   | △ 61   |
| 消去・全社     | 売上高  | △ 146  | △ 445  | △ 299  |
|           | 営業利益 | 0      | 0      | 0      |
| 連結        | 売上高  | 42,645 | 60,370 | 17,725 |
|           | 営業利益 | 14,102 | 24,397 | 10,295 |



## 地域別売上高



連結：通期

(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   | 26,855 | 63.0%  | <b>29,419</b> | 48.7%        | 2,564  | 9.5%   |
| 海外   | 15,790 | 37.0%  | <b>30,951</b> | <b>51.3%</b> | 15,161 | 96.0%  |
| 北米   | 4,099  | 9.6%   | <b>9,456</b>  | 15.7%        | 5,357  | 130.7% |
| 欧州   | 1,920  | 4.5%   | <b>4,423</b>  | 7.3%         | 2,503  | 130.4% |
| アジア  | 9,771  | 22.9%  | <b>17,072</b> | 28.3%        | 7,301  | 74.7%  |
| 連結合計 | 42,645 | 100.0% | <b>60,370</b> | 100.0%       | 17,725 | 41.6%  |

内訳：エンタテインメントセグメント

(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 | 23,453 | 60.0%  | <b>25,994</b> | 45.8%        | 2,541  | 10.8% |
| 海外 | 15,654 | 40.0%  | <b>30,814</b> | <b>54.2%</b> | 15,160 | 96.8% |
| 合計 | 39,106 | 100.0% | <b>56,808</b> | 100.0%       | 17,702 | 45.3% |

## 地域別販売本数・ダウンロード数



パッケージゲーム：販売本数(通期)

(千本)

|      | FY19   |        | FY20   |        | 対 前年  |        |
|------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|
|      | 本数     | 構成比    | 本数     | 構成比    | 本数    | 増減率    |
| 国内   | 2,970  | 28.1%  | 2,110  | 20.9%  | △ 860 | -29.0% |
| 海外   | 7,590  | 71.9%  | 8,000  | 79.1%  | 410   | 5.4%   |
| 北米   | 3,410  | 32.3%  | 3,920  | 38.8%  | 510   | 15.0%  |
| 欧州   | 2,150  | 20.4%  | 2,410  | 23.8%  | 260   | 12.1%  |
| アジア  | 2,030  | 19.2%  | 1,670  | 16.5%  | △ 360 | -17.7% |
| 合計   | 10,560 | 100.0% | 10,110 | 100.0% | △ 450 | -4.3%  |
| DL本数 | 4,170  |        | 3,900  |        | △ 270 | -6.5%  |
| DL比率 | 39.5%  |        | 38.6%  |        |       |        |

オンライン・モバイル：ダウンロード数(※)

(千DL)

|    | FY19   |        | FY20   |        | 対 前年   |        |
|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|    | DL数    | 構成比    | DL数    | 構成比    | DL数    | 増減率    |
| 国内 | 29,600 | 47.0%  | 29,700 | 30.0%  | 100    | 0.3%   |
| 海外 | 33,400 | 53.0%  | 69,300 | 70.0%  | 35,900 | 107.5% |
| 合計 | 63,000 | 100.0% | 99,000 | 100.0% | 36,000 | 57.1%  |

※ 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(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



| 通期           |                           | (百万円)  |        |        |        |
|--------------|---------------------------|--------|--------|--------|--------|
|              |                           | FY19   | FY20   | 増減     | 増減率    |
| パッケージ        | パッケージ等 <sup>(※1)</sup>    | 13,516 | 17,558 | 4,042  | 29.9%  |
|              | DL <sup>(※2)</sup>        | 7,930  | 11,170 | 3,240  | 40.9%  |
|              | DLC <sup>(※3)</sup>       | 1,960  | 2,020  | 60     | 3.1%   |
|              |                           | 23,406 | 30,748 | 7,342  | 31.4%  |
| オンライン        | PCオンライン <sup>(※4)</sup>   | 1,500  | 1,470  | △ 30   | -2.0%  |
| モバイル         | スマホ・ソーシャル <sup>(※5)</sup> | 12,800 | 23,160 | 10,360 | 80.9%  |
|              | その他                       | 500    | 330    | △ 170  | -34.0% |
|              |                           | 14,800 | 24,960 | 10,160 | 68.6%  |
| イベント・グッズ     |                           | 900    | 1,100  | 200    | 22.2%  |
| エンタテインメント売上高 |                           | 39,106 | 56,808 | 17,702 | 45.3%  |

※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



| 通期             |       | (百万円、人) |        |       |        |
|----------------|-------|---------|--------|-------|--------|
|                |       | FY19    | FY20   | 増減    | 増減率    |
| 人件費            | 売上原価  | 11,650  | 13,360 | 1,710 | 14.7%  |
|                | 販売管理費 | 3,060   | 3,480  | 420   | 13.7%  |
|                |       | 14,710  | 16,840 | 2,130 | 14.5%  |
| 外注加工費          | 売上原価  | 4,340   | 3,980  | △ 360 | -8.3%  |
| 広告・販促          | 販売管理費 | 1,000   | 2,970  | 1,970 | 197.0% |
| 連結従業員数 (人) (※) |       | 1,835   | 1,983  | 148   | 8.1%   |

(※臨時雇用者除く)

# 2022年3月期 計画

---



# 計画概況



通期

(百万円)

|       | FY20 実績 |        | FY21 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% | <b>65,000</b> | 100.0% | 4,630   | 7.7%   |
| 営業利益  | 24,397  | 40.4%  | <b>24,500</b> | 37.7%  | 103     | 0.4%   |
| 経常利益  | 39,299  | 65.1%  | <b>36,500</b> | 56.2%  | △ 2,799 | -7.1%  |
| 当期純利益 | 29,550  | 48.9%  | <b>26,500</b> | 40.8%  | △ 3,050 | -10.3% |

第2四半期累計

(百万円)

|       | FY20 実績 |        | FY21 計画       |        | 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% | <b>30,000</b> | 100.0% | 6,859 | 29.6% |
| 営業利益  | 8,447   | 36.5%  | <b>10,000</b> | 33.3%  | 1,553 | 18.4% |
| 経常利益  | 15,289  | 66.1%  | <b>16,000</b> | 53.3%  | 711   | 4.6%  |
| 当期純利益 | 11,845  | 51.2%  | <b>12,000</b> | 40.0%  | 155   | 1.3%  |

## セグメント別(計画)



| 通期        |      | (百万円)  |              |       |
|-----------|------|--------|--------------|-------|
|           |      | FY20   | FY21<br>(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 | 0      | 0            | 0     |
| 連結        | 売上高  | 60,370 | 65,000       | 4,630 |
|           | 営業利益 | 24,397 | 24,500       | 103   |

## 地域別売上高(計画)



連結:通期

(百万円)

|     | FY20   |        | FY21(計画) |        | 対 前年    |        |
|-----|--------|--------|----------|--------|---------|--------|
|     | 金額     | 構成比    | 金額       | 構成比    | 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

(百万円)

|    | FY20   |        | FY21(計画) |        | 対 前年    |        |
|----|--------|--------|----------|--------|---------|--------|
|    | 金額     | 構成比    | 金額       | 構成比    | 金額      | 増減率    |
| 国内 | 25,994 | 45.8%  | 34,211   | 56.5%  | 8,217   | 31.6%  |
| 海外 | 30,814 | 54.2%  | 26,364   | 43.5%  | △ 4,450 | -14.4% |
| 合計 | 56,808 | 100.0% | 60,575   | 100.0% | 3,767   | 6.6%   |



## 地域別販売本数(計画)



パッケージゲーム:販売本数(通期)

(千本)

|     | FY20   |        | FY21(計画) |        | 対 前年    |        |
|-----|--------|--------|----------|--------|---------|--------|
|     | 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:ダウンロード数<sup>(※)</sup>

(千DL)

|    | FY20   |        | FY21(計画) |        | 対 前年   |       |
|----|--------|--------|----------|--------|--------|-------|
|    | 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% |

※ 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(期末時点でサービス中のもの)

## 設備投資・減価償却費(計画)



| 通期    |       | (百万円) |        |       |              |
|-------|-------|-------|--------|-------|--------------|
|       |       | FY18  | FY19   | FY20  | FY21<br>(計画) |
| 設備投資  | 不動産   | 0     | 14,254 | 965   | 800          |
|       | 開発機材等 | 240   | 376    | 583   | 700          |
| 減価償却費 |       | 738   | 765    | 1,626 | 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





# 創造と貢献

新しい価値を創造して、社会に貢献する

### 1. 最高のコンテンツの創発

素晴らしいコンテンツを通じて、お客様に最高の感動を提供する

### 2. 成長性と収益性の実現

経営基盤を安定化させ、更なる発展を目指す

### 3. 社員の福祉の向上

業績と福祉の向上により、活力に満ちた魅力ある企業となる

### 4. 新分野への挑戦

社会にとって役に立つ新しさの実現にチャレンジし続ける

## 中期経営計画(2018年度～2020年度)



### 中期経営計画の数値目標を大幅に上回る業績を達成

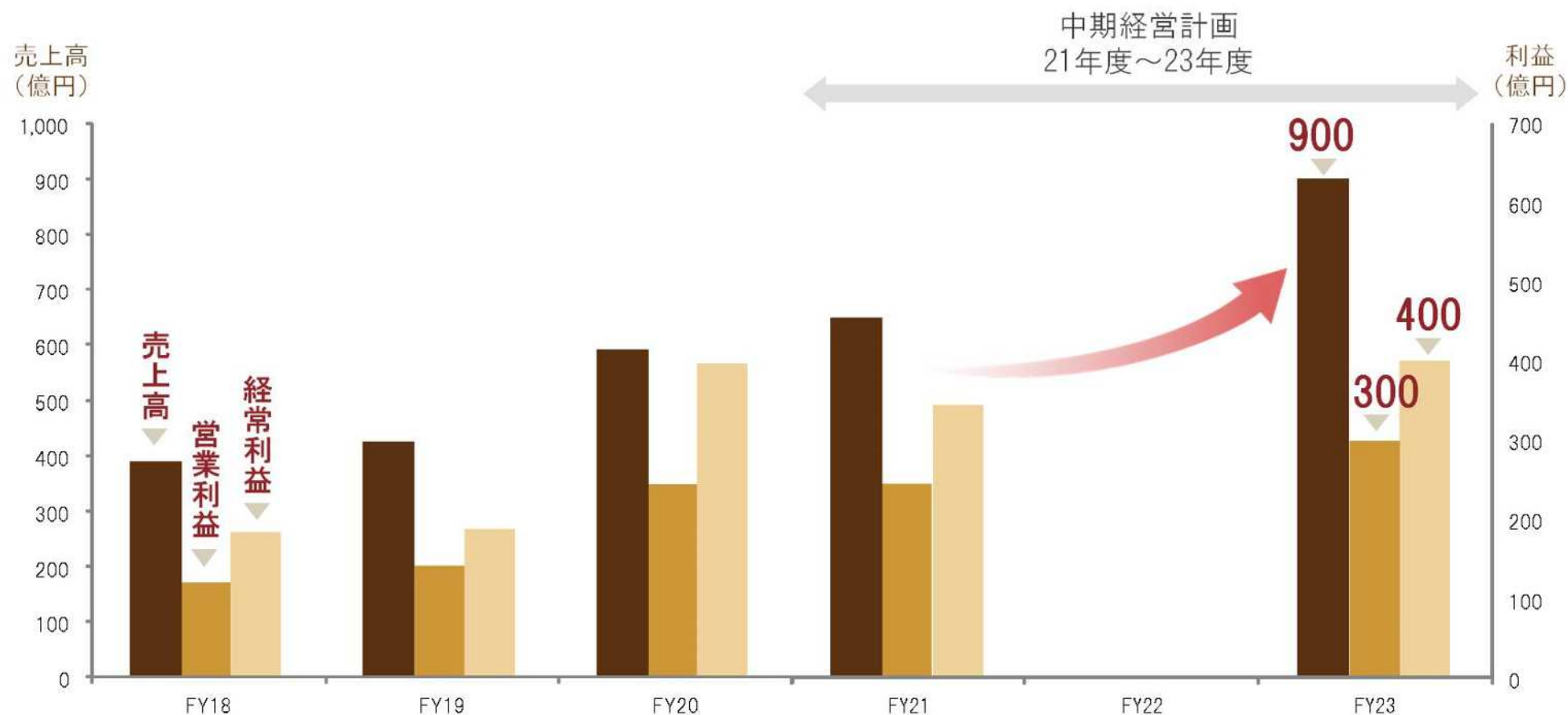




## 中期経営計画(2021年度～2023年度)



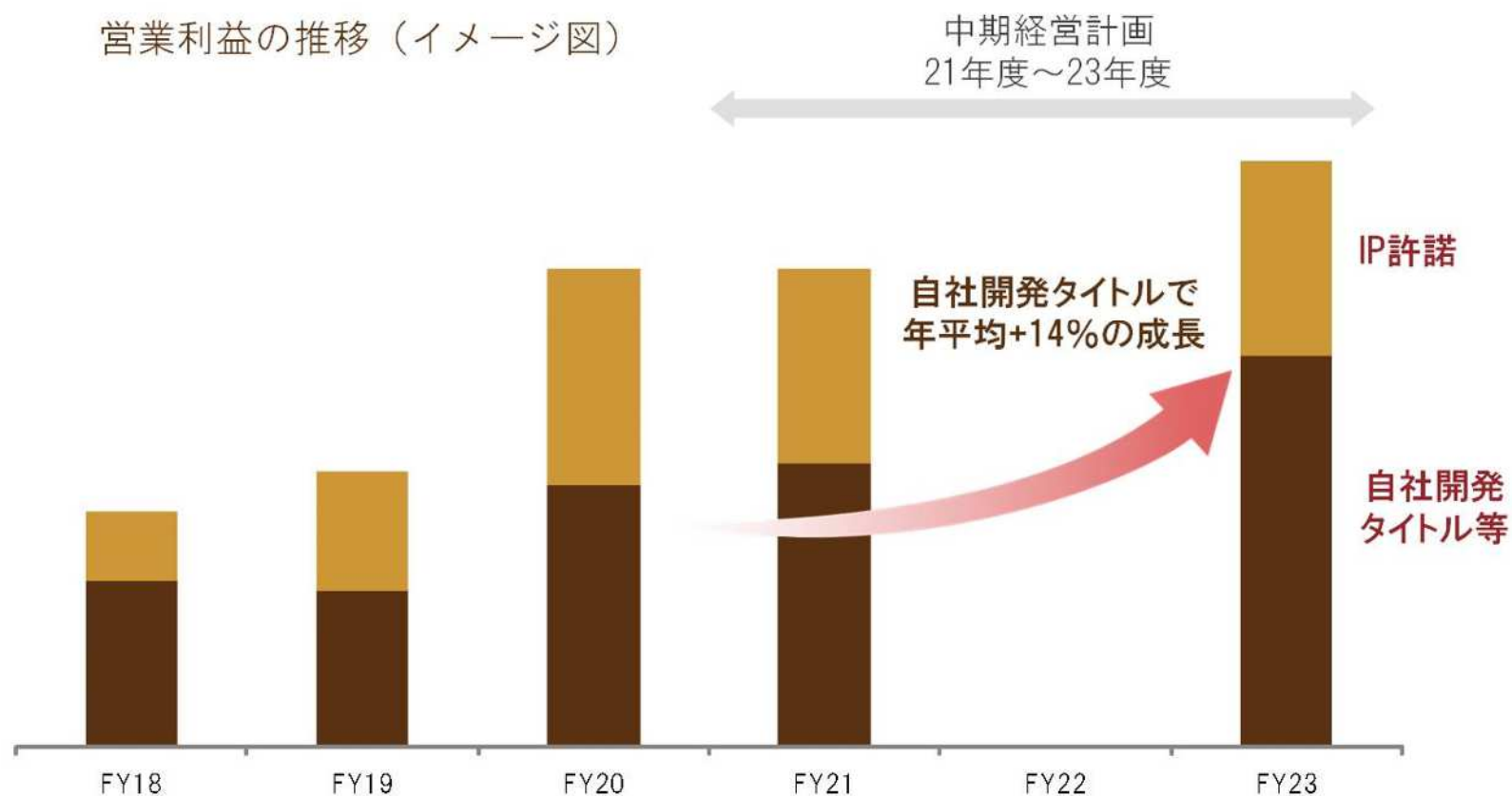
### 2023年度に売上高900億円、営業利益300億円を計画



## 中期経営計画(2021年度～2023年度)



### 自社開発タイトルで成長



## 中期経営計画(2021年度～2023年度)



### 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





## 中期経営計画(2021年度～2023年度)



### 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』『三國志 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



## 中期経営計画(2021年度～2023年度)



### グローバルビジネスの拡大

- グローバルタイトル品質の向上
- 欧米ビジネスの拡大
- 中国ビジネスの拡大

### 新開発体制への移行

### SDGs実現への取り組み





# 世界No.1の デジタルエンタテインメントカンパニー





## グローバルIPの創造と展開



## 2021年度 前提



- 2021年度は保守的に計画  
コロナ禍収束後の競争環境を厳しく想定
- IP許諾収益は2020年度と同水準を計画
- 営業外収支は2020年度の8割を計画

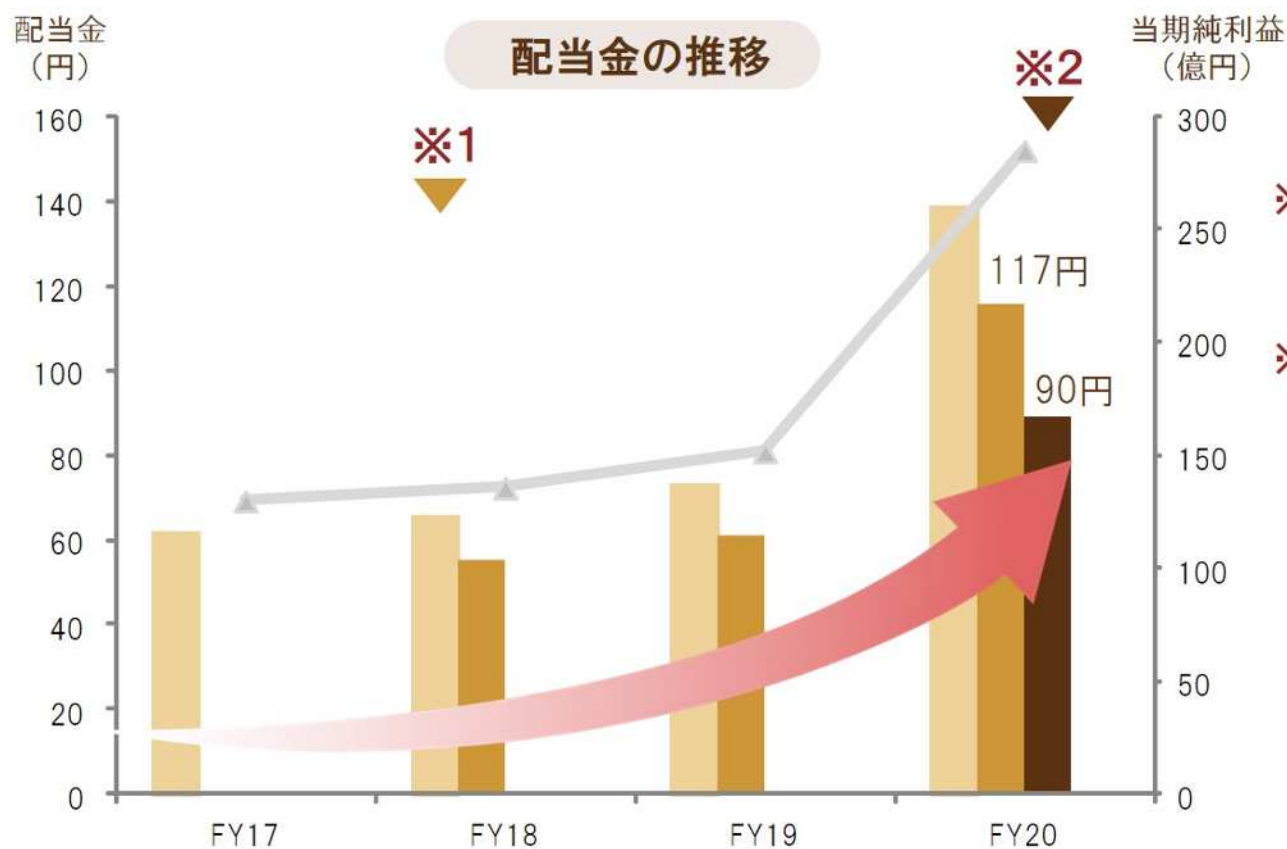


# 株主の皆様に対する利益還元



## 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





# 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**



## FY20

### パッケージ ゲーム

- 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』がヒット

### オンライン モバイル

- 『三國志 覇道』が好調、  
月商10億円を達成！
- IP許諾『三国志・戦略版』が好調

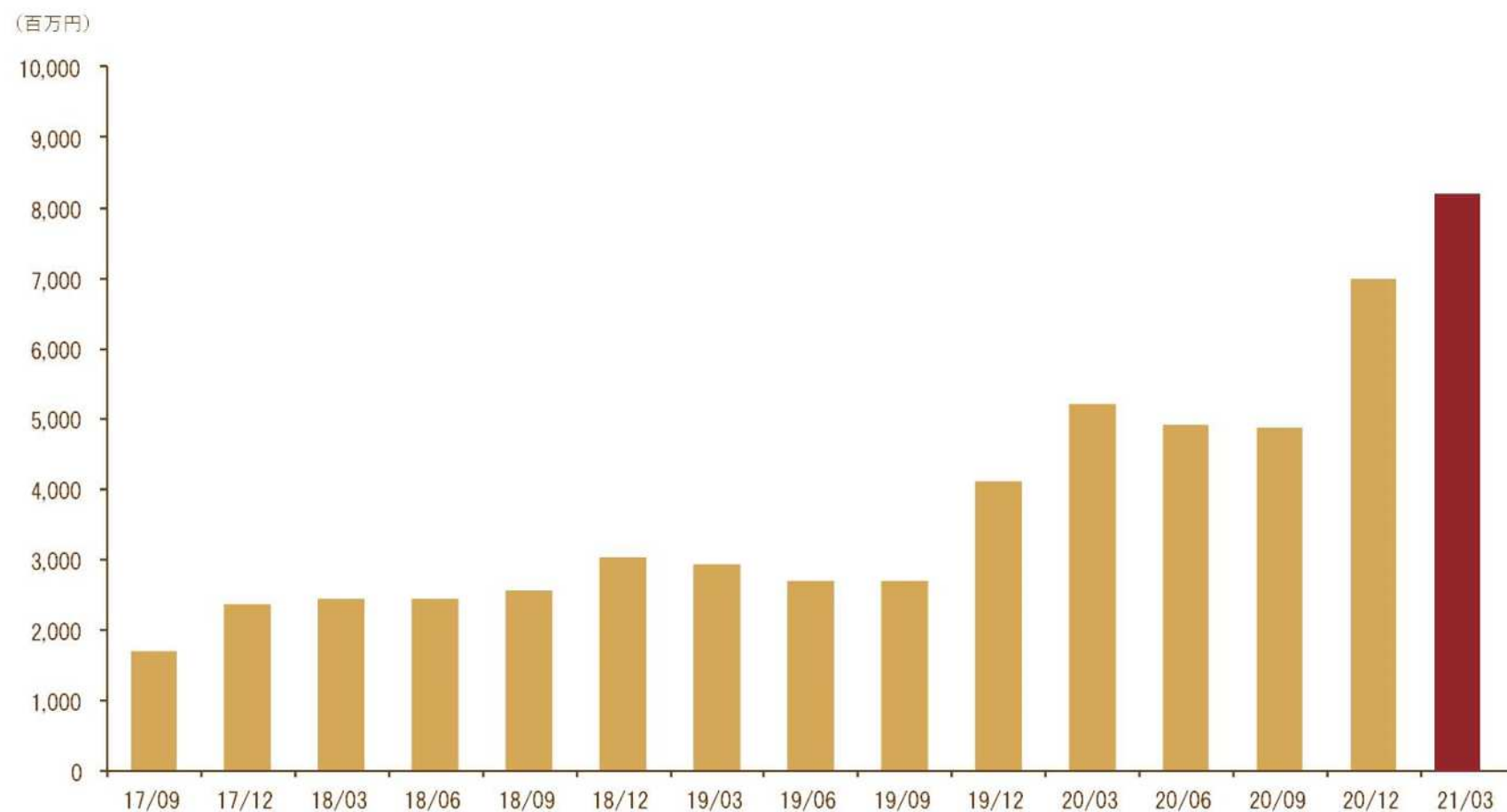
### 全 体

- 新型コロナウイルスによる  
開発体制への影響

## 3ヶ年(FY18～FY20)

- 重層的な収益構造により成長を継続
- 販売本数水準の上昇/グローバルで高評価を獲得  
『仁王』『ゼルダ無双 厄災の黙示録』  
『ファイアーエムブレム 風花雪月』等
- 自社開発のスマートフォンゲーム事業の収益化
- IP許諾収益の急拡大(IP価値の顕在化)

# オンライン・モバイル分野の四半期売上推移

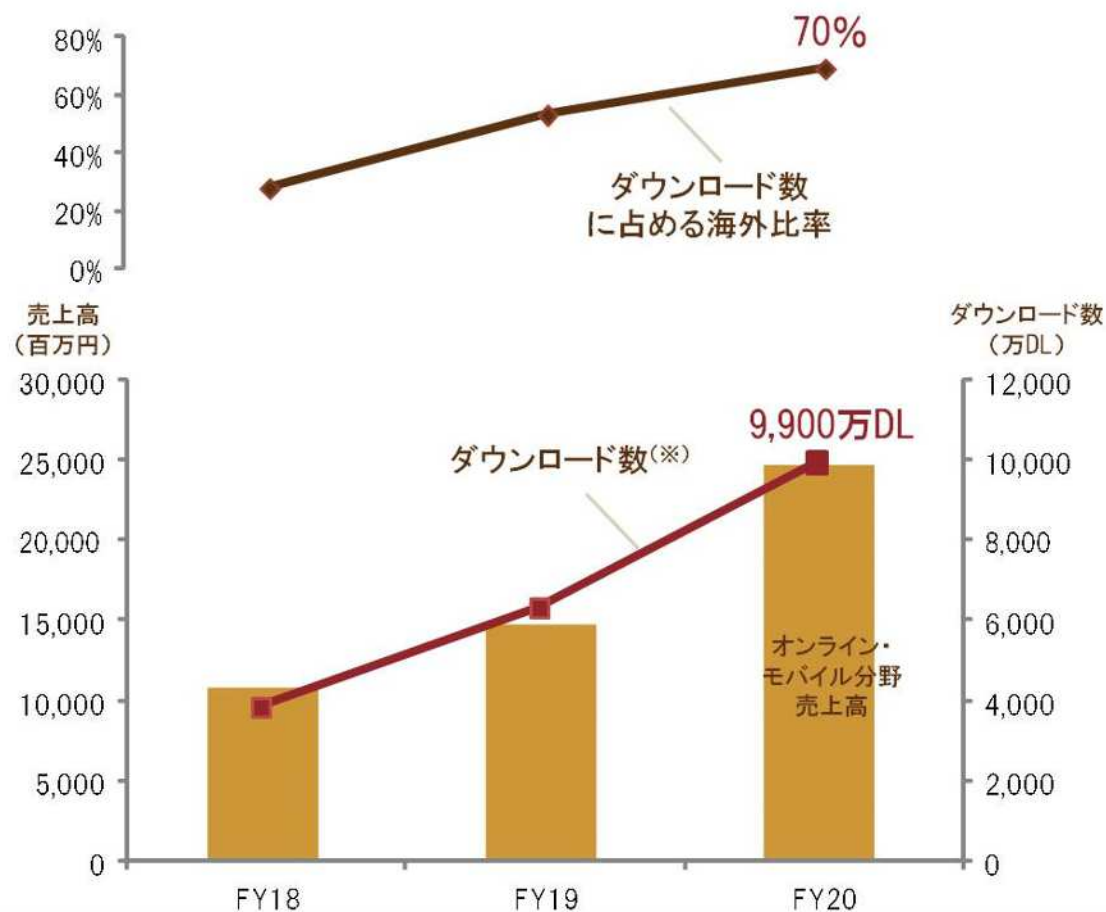




## オンライン・モバイル分野の売上高とダウンロード数



コーエーテクモIPのグローバルダウンロード数は9,900万DL、海外比率は70%まで拡大



※ 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 (期末時点でサービス中のもの)

## 主なタイトル（パッケージゲーム）



Nintendo Switch™

『アンジェリーク ルミナライズ』

2021年5月20日発売



PlayStation®4/Nintendo Switch™  
Windows®(Steam®)/XBOX ONE

『戦国無双5』

2021年6月24日発売

Steam®版:2021年7月27日配信

※発売日は国内 33



## 主なタイトル（パッケージゲーム）



『信長の野望 新生』

2021年発売



PlayStation®5/PlayStation®4/  
Nintendo Switch™/  
Xbox Series X/Steam®

『真・三國無双8 Empires』

2021年発売

※発売日は国内 34



## 『BLUE REFLECTION』プロジェクト



アニメーション

パッケージゲーム

スマートフォン/PCゲーム

BLUE REFLECTION RAY  
ブルーリフレクション レイ

BLUE REFLECTION TIE  
ブルーリフレクション タイ

BLUE REFLECTION SUN  
ブルーリフレクション サン

『BLUE REFLECTION RAY』

MBS/TBS/BS-TBS“アニメイズム”枠にて放送中  
dアニメストアで配信

『BLUE REFLECTION TIE』

PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)  
発売決定

『BLUE REFLECTION SUN』

制作決定

## 主なタイトル（オンライン・モバイル）



IP許諾



iOS/Android

『真・三國無双 覇』

事前登録中/中国

IP許諾



iOS/Android

『三國志・真戦』

事前登録中/国内



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)





### 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

### 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)
- スマートフォンゲーム『三國志 覇道』の成功



## コーエーテクモの強み【優れた技術力】



### 技術力

- KT独自のゲームエンジン「Katana Engine™」



- 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

### 直近の成果

- スマホやSteam®を含めグローバルでマルチプラットフォームを実現
- 新型ゲーム機へ「Katana Engine™」の対応
- 「Katana Engine™」使用で「ライザのアトリエ」シリーズが  
ミリオンセールス達成
- 歴史シミュレーションゲームでAIの活用





### 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  
→仕組み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

- 「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
- 5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





### 重層的な収益構造 Multi-layered Revenue Cycle



#### IP許諾

→長年培ったIP資産を活用

#### コラボレーション

→開発力を活かしグローバルで有力IPと協業  
→コラボレーションのシリーズ

#### シリーズ

→「信長の野望」「三國志」「真・三國無双」「仁王」等  
→派生タイトルの展開  
→スマホタイトルへの展開

#### 新規グローバルIPの創造

→『仁王』/500万本級タイトル



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。

© コーエーテクモHD All rights reserved.