



# 2022年3月期第1四半期 決算説明ウェブ会議

2021年7月26日

株式会社コーエーテクモホールディングス

## 第1四半期として最高の売上高・利益を達成！！

### 業績

#### パッケージゲーム

- 『戦国無双5』等の新作、『NINJA GAIDEN: マスターコレクション』等のリマスター版の発売、『仁王2 Complete Edition』等のリピート販売により好調

#### オンライン・モバイル

- 『三國志 覇道』が堅調
- IP許諾では『三國志 真戦』が日本でサービス開始

#### 営業外収益

- 投資有価証券売却益が大きく増加

### トピックス

- 第2四半期累計の業績予想を上方修正

第1四半期累計

(百万円)

	FY20 1Q実績		FY21 1Q実績		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	11,363	100.0%	<b>20,520</b>	100.0%	9,157	80.6%
営業利益	4,387	38.6%	<b>9,718</b>	47.4%	5,331	121.5%
経常利益	8,957	78.8%	<b>18,408</b>	89.7%	9,451	105.5%
当期純利益	6,628	58.3%	<b>13,381</b>	65.2%	6,753	101.9%

			第1四半期 (2021年4月～6月)	累計
パッケージ	新作	<b>Winning Post 9 2021</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)	<b>8万本</b> 日本	-
	新作	<b>アンジェリーク ルミナライズ</b> Nintendo Switch™	<b>3万本</b> 日本・アジア	-
	新作	<b>戦国無双5</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™/Xbox One/Windows®(Steam®) <sup>(※)</sup>	<b>28万本</b> 日本・アジア	-
	リマスター版	<b>大航海時代IV with パワーアップキット HD Version</b> Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)	<b>7万本</b> 日本・アジア	-
	リマスター版	<b>NINJA GAIDEN: マスターコレクション</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™/Xbox One/Windows®(Steam®)	<b>24万本</b> 全世界	-
		<b>仁王2 Complete Edition</b> PlayStation®5/PlayStation®4/Windows®(Steam®)	- リピート	200万本突破
オンライン モバイル		<b>三國志 霸道</b> iOS/Android	<b>好評サービス中</b> 日本	-
	新作	<b>三國志 真戦(IP許諾)</b> iOS/Android	<b>5月サービス開始</b> 日本	-

(※Steam版は7月発売)

## 第1四半期累計

(百万円)

		FY20 1Q	FY21 1Q	増減
エンタテインメント	売上高	10,742	<b>19,648</b>	8,906
	営業利益	4,315	<b>9,639</b>	5,324
アミューズメント	売上高	523	<b>625</b>	102
	営業利益	17	<b>49</b>	32
不動産	売上高	164	<b>238</b>	74
	営業利益	66	<b>23</b>	△ 43
その他	売上高	40	<b>88</b>	48
	営業利益	△ 12	<b>7</b>	19
消去・全社	売上高	△ 107	<b>△ 80</b>	27
	営業利益	0	<b>0</b>	0
連結	売上高	11,363	<b>20,520</b>	9,157
	営業利益	4,387	<b>9,718</b>	5,331

連結:

	FY20 1Q		FY21 1Q		対前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	4,348	38.3%	<b>9,991</b>	48.7%	5,643	129.8%
海外	7,015	61.7%	<b>10,528</b>	<b>51.3%</b>	3,513	50.1%
北米	1,551	13.6%	<b>3,156</b>	15.4%	1,605	103.5%
欧州	855	7.5%	<b>941</b>	4.6%	86	10.1%
アジア	4,609	40.6%	<b>6,430</b>	31.3%	1,821	39.5%
連結合計	11,363	100.0%	<b>20,520</b>	100.0%	9,157	80.6%

内訳:エンタテインメントセグメント

	FY20 1Q		FY21 1Q		対前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	3,763	35.0%	<b>9,156</b>	46.6%	5,393	143.3%
海外	6,980	65.0%	<b>10,492</b>	<b>53.4%</b>	3,512	50.3%
合計	10,742	100.0%	<b>19,648</b>	100.0%	8,906	82.9%

# 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

	FY20 1Q		FY21 1Q		対前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	470	27.8%	<b>940</b>	38.4%	470	100.0%
海外	1,220	72.2%	<b>1,510</b>	<b>61.6%</b>	290	23.8%
北米	380	22.5%	<b>700</b>	28.6%	320	84.2%
欧州	380	22.5%	<b>280</b>	11.4%	△ 100	-26.3%
アジア	460	27.2%	<b>530</b>	21.6%	70	15.2%
合計	1,690	100.0%	<b>2,450</b>	100.0%	760	45.0%
DL本数	830		<b>1,500</b>		670	80.7%
DL比率	49.1%		<b>61.2%</b>			

## オンライン・モバイル：累計ダウンロード数<sup>(※)</sup>

	FY20 1Q		FY21 1Q		対前年	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	29,900	46.4%	<b>30,000</b>	29.9%	100	0.3%
海外	34,600	53.6%	<b>70,500</b>	<b>70.1%</b>	35,900	103.8%
合計	64,500	100.0%	<b>100,500</b>	100.0%	36,000	55.8%

※ 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



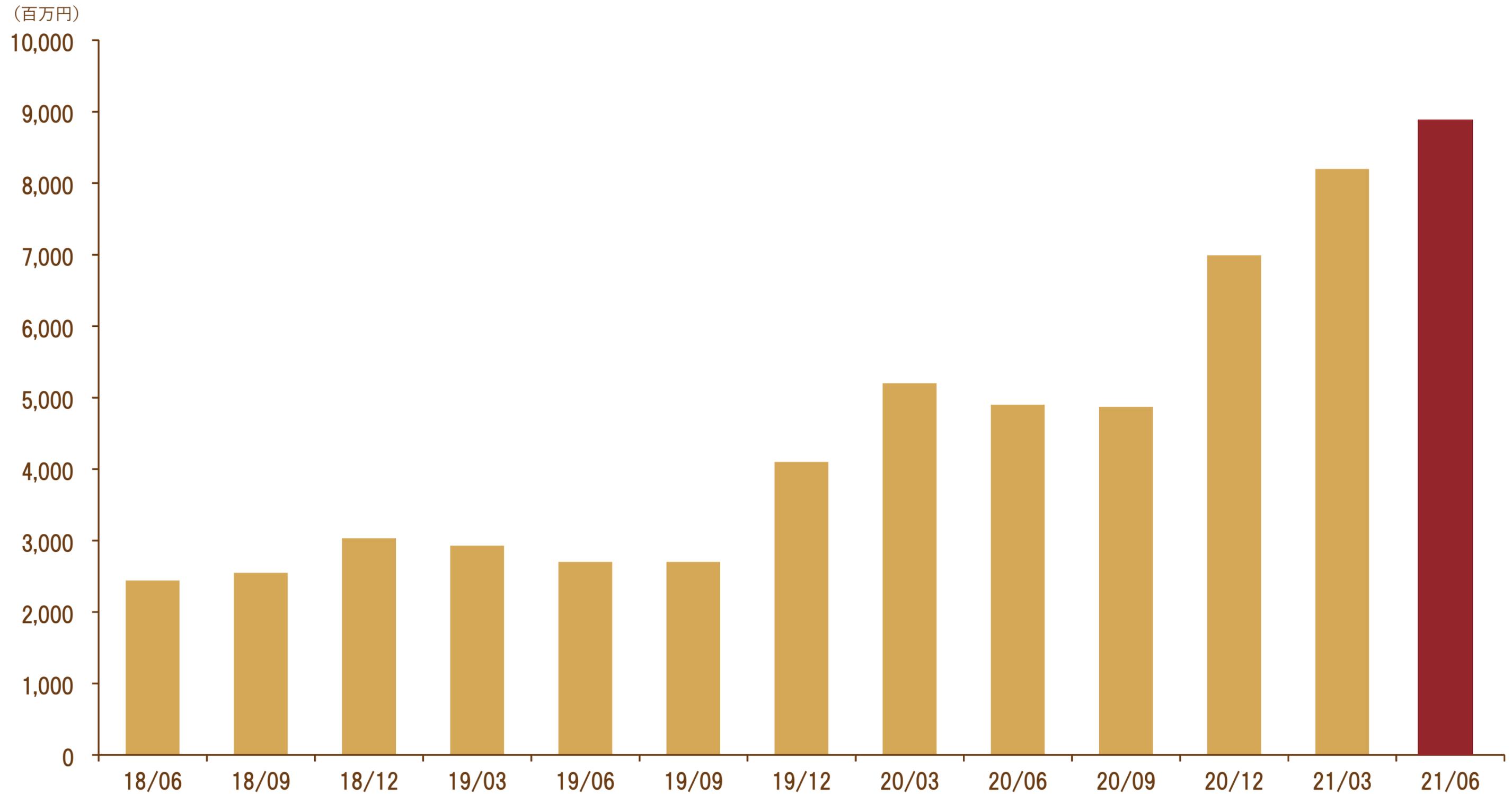
第1四半期

(百万円)

		FY20 1Q	FY21 1Q	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 <sup>(※1)</sup>	3,312	<b>6,438</b>	3,126	94.4%
	DL <sup>(※2)</sup>	2,070	<b>3,630</b>	1,560	75.4%
	DLC <sup>(※3)</sup>	360	<b>650</b>	290	80.6%
		5,742	<b>10,718</b>	4,976	86.7%
オンライン	PCオンライン <sup>(※4)</sup>	400	<b>240</b>	△ 160	-40.0%
モバイル	スマホ・ソーシャル <sup>(※5)</sup>	4,400	<b>8,440</b>	4,040	91.8%
	その他	100	<b>50</b>	△ 50	-50.0%
		4,900	<b>8,730</b>	3,830	78.2%
イベント・グッズ		100	<b>200</b>	100	100.0%
エンタテインメント売上高		10,742	<b>19,648</b>	8,906	82.9%

※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



第1四半期

(百万円、人)

		FY20 1Q	FY21 1Q	増減	増減率
人件費	売上原価	3,050	<b>3,740</b>	690	22.6%
	販売管理費	870	<b>990</b>	120	13.8%
		3,920	<b>4,730</b>	810	20.7%
外注加工費	売上原価	820	<b>860</b>	40	4.9%
広告・販促	販売管理費	150	<b>430</b>	280	186.7%
連結従業員数 (人) (※)		2,038	<b>2,088</b>	50	2.5%

(※臨時雇用者除く)

# 業績予想の修正



第2四半期累計

(百万円)

	FY20 実績 2Q累計		FY21 計画 2Q累計		対 前年度		FY21 計画 (4/26)		対 4/26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	23,141	100.0%	<b>32,000</b>	100.0%	8,859	38.3%	30,000	100.0%	2,000	6.7%
営業利益	8,447	36.5%	<b>12,000</b>	37.5%	3,553	42.1%	10,000	33.3%	2,000	20.0%
経常利益	15,289	66.1%	<b>21,000</b>	65.6%	5,711	37.3%	16,000	53.3%	5,000	31.3%
当期純利益	11,845	51.2%	<b>15,000</b>	46.9%	3,155	26.6%	12,000	40.0%	3,000	25.0%

## 第2四半期累計

- 第1四半期におけるIP許諾、営業外収益の好調により、業績予想を上方修正。
- 7月～9月の営業利益前提：パッケージゲーム分野は新作発売がなくリピート中心の利益構成。オンライン・モバイル分野では『三國志 霸道』等の広告展開を見込む。IP許諾は保守的に計画。

## 通期

- 下半期のIP許諾、世界経済の動向による営業外収益の不確実性を鑑み、通期の業績予想は修正なし。

# 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	新作	信長の野望・新生	2021年
	新作	真・三國無双8 Empires PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Xbox Series X S/Xbox One/Windows®(Steam®)	2021年
	新作	STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN (開発担当) PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X S /Xbox One/PC	2022年
	新作	BLUE REFLECTION TIE/帝 PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®) <sup>(※)</sup>	10/21 日本・アジア
	リマスター版	零 ～濡鴉ノ巫女～ Nintendo Switch™/PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X/Xbox One/Windows®(Steam®)	2021年 全世界
オンライン モバイル	地域	三國志 霸道 iOS/Android	事前登録中 台湾
	新作	BLUE REFLECTION SUN/燦 iOS/Android/DMM GAMES	制作決定 日本
	新作	真・三國無双 覇(IP許諾) iOS/Android	事前登録中 中国

(※ Steam版は発売日未定)



## 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。