



2022年3月期 決算説明会

2022年4月25日

株式会社コーエーテクモホールディングス

最高の業績を達成！！

(百万円)

	FY20 通期 実績		FY21 通期 実績		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%	72,759	100.0%	12,389	20.5%
営業利益	24,397	40.4%	34,527	47.5%	10,130	41.5%
経常利益	39,299	65.1%	48,696	66.9%	9,397	23.9%
当期純利益	29,550	48.9%	35,359	48.6%	5,809	19.7%
ROE	20.6%		23.4%		+2.8pt	

主なタイトル



開発担当



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

『STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN』

好評発売中/全世界

開発担当



Nintendo Switch™
PC(DMM GAME PLAYER)

『刀剣乱舞無双』

好評発売中/日本・アジア



PlayStation®5/PlayStation®4
Nintendo Switch™/Xbox Series X|S Xbox
One/Windows®(Steam®)

『真・三國無双8 Empires』

28万本/全世界



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

『ソフィーのアトリエ2
～不思議な夢の錬金術士～』

20万本/全世界



三國志
霸道

iOS/Android

『三國志 霸道』

好評配信中
日本/台湾・香港・マカオ

IP許諾



三國志
真戦

iOS/Android

『三國志 真戦』

(中国版:『三国志・戦略版』)

好評配信中
中国/台湾/韓国/日本

		(百万円)		
		FY20 通期	FY21 通期	増減
エンタテインメント	売上高	56,808	68,801	11,993
	営業利益	23,974	33,827	9,853
アミューズメント	売上高	2,977	2,800	△ 177
	営業利益	368	281	△ 87
不動産	売上高	789	1,061	272
	営業利益	99	224	125
その他	売上高	240	477	237
	営業利益	△ 44	193	237
消去・全社	売上高	△ 445	△ 382	63
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	60,370	72,759	12,389
	営業利益	24,397	34,527	10,130

連結:

(百万円)

	FY20 通期		FY21 通期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	29,419	48.7%	37,278	51.2%	7,859	26.7%
海外	30,951	51.3%	35,481	48.8%	4,530	14.6%
北米	9,456	15.7%	9,103	12.5%	△ 353	-3.7%
欧州	4,423	7.3%	3,155	4.3%	△ 1,268	-28.7%
アジア	17,072	28.3%	23,223	31.9%	6,151	36.0%
連結合計	60,370	100.0%	72,759	100.0%	12,389	20.5%

内訳:エンタテインメントセグメント

(百万円)

	FY20 通期		FY21 通期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	25,994	45.8%	33,458	48.6%	7,464	28.7%
海外	30,814	54.2%	35,343	51.4%	4,529	14.7%
合計	56,808	100.0%	68,801	100.0%	11,993	21.1%

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

(千本)

	FY20 通期		FY21 通期		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%	2,900	35.7%	790	37.4%
海外	8,000	79.1%	5,230	64.3%	△ 2,770	-34.6%
北米	3,920	38.8%	2,430	29.9%	△ 1,490	-38.0%
欧州	2,410	23.8%	1,250	15.4%	△ 1,160	-48.1%
アジア	1,670	16.5%	1,550	19.1%	△ 120	-7.2%
合計	10,110	100.0%	8,130	100.0%	△ 1,980	-19.6%
DL本数	3,900		4,680		780	20.0%
DL比率	38.6%		57.6%			

オンライン・モバイル：累計ダウンロード数^(※)

(千DL)

	FY20 4Q末		FY21 4Q末		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%	31,400	24.5%	1,700	5.7%
海外	69,300	70.0%	96,600	75.5%	27,300	39.4%
合計	99,000	100.0%	128,000	100.0%	29,000	29.3%

※ 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



		(百万円)			
		FY20 通期	FY21 通期	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 ^(※1)	17,558	17,851	293	1.7%
	DL ^(※2)	11,170	12,920	1,750	15.7%
	DLC ^(※3)	2,020	1,700	△ 320	-15.8%
		30,748	32,471	1,723	5.6%
オンライン モバイル	PCオンライン ^(※4)	1,470	940	△ 530	-36.1%
	スマホ・ソーシャル ^(※5)	23,160	34,320	11,160	48.2%
	その他	330	170	△ 160	-48.5%
		24,960	35,430	10,470	41.9%
イベント・グッズ		1,100	900	△ 200	-18.2%
エンタテインメント売上高		56,808	68,801	11,993	21.1%

※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

		(百万円、人)			
		FY20 通期	FY21 通期	増減	増減率
人件費	売上原価	13,360	15,050	1,690	12.6%
	販売管理費	3,480	3,890	410	11.8%
		16,840	18,940	2,100	12.5%
外注加工費	売上原価	3,980	3,650	△ 330	-8.3%
広告・販促	販売管理費	2,970	2,680	△ 290	-9.8%
連結従業員数 (人) (※)		1,983	2,063	80	4.0%

(※ 臨時雇用者除く)

2023年3月期 計画

(百万円)

	FY21 通期 実績		FY22 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	72,759	100.0%	77,000	100.0%	4,241	5.8%
営業利益	34,527	47.5%	32,500	42.2%	△ 2,027	-5.9%
経常利益	48,696	66.9%	42,500	55.2%	△ 6,196	-12.7%
当期純利益	35,359	48.6%	31,500	40.9%	△ 3,859	-10.9%

	FY21 2Q累計 実績		FY22 2Q累計 計画		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	37,220	100.0%	32,000	100.0%	△ 5,220	-14.0%
営業利益	16,423	44.1%	13,000	40.6%	△ 3,423	-20.8%
経常利益	25,064	67.3%	17,000	53.1%	△ 8,064	-32.2%
当期純利益	18,142	48.7%	12,000	37.5%	△ 6,142	-33.9%

- 2023年3月期は3ヶ年の中期経営計画の初年度にあたり、年度を跨いだ大型タイトルの開発を予定していること、またIP許諾収益について保守的に見ていることから、単年度としては増収減益の計画としておりますが、最終年度である2025年3月期の利益目標(売上高1,000億円、営業利益400億円、経常利益500億円)に向けて成長を図ってまいります。

セグメント別(計画)



		(百万円)		
		FY21 通期	FY22 通期 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	68,801	72,870	4,069
	営業利益	33,827	32,025	△ 1,802
アミューズメント	売上高	2,800	2,970	170
	営業利益	281	400	119
不動産	売上高	1,061	1,050	△ 11
	営業利益	224	150	△ 74
その他	売上高	477	250	△ 227
	営業利益	193	△ 75	△ 268
消去・全社	売上高	△ 382	△ 140	242
	営業利益	-	-	-
連結	売上高	72,759	77,000	4,241
	営業利益	34,527	32,500	△ 2,027

地域別売上高(計画)



連結:

(百万円)

	FY21 通期		FY22 通期 (計画)		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	37,278	51.2%	43,400	56.4%	6,122	16.4%
海外	35,481	48.8%	33,600	43.6%	△ 1,881	-5.3%
北米	9,103	12.5%	5,900	7.7%	△ 3,203	-35.2%
欧州	3,155	4.3%	3,700	4.8%	545	17.3%
アジア	23,223	31.9%	24,000	31.2%	777	3.3%
合計	72,759	100.0%	77,000	100.0%	4,241	5.8%

内訳:エンタテインメントセグメント

(百万円)

	FY21 通期		FY22 通期 (計画)		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	33,458	48.6%	39,406	54.1%	5,948	17.8%
海外	35,343	51.4%	33,464	45.9%	△ 1,879	-5.3%
合計	68,801	100.0%	72,870	100.0%	4,069	5.9%

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)

	FY21 通期		FY22 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	2,900	35.7%	2,700	28.7%	△ 200	-6.9%
海外	5,230	64.3%	6,700	71.3%	1,470	28.1%
北米	2,430	29.9%	3,000	31.9%	570	23.5%
欧州	1,250	15.4%	2,200	23.4%	950	76.0%
アジア	1,550	19.1%	1,500	16.0%	△ 50	-3.2%
合計	8,130	100.0%	9,400	100.0%	1,270	15.6%

設備投資・減価償却費(計画)



		(百万円)			
		FY19	FY20	FY21	FY22 (計画)
設備投資	不動産	14,254	965	909	0
	開発機材等	376	577	467	550
減価償却費		765	1,542	1,571	1,600

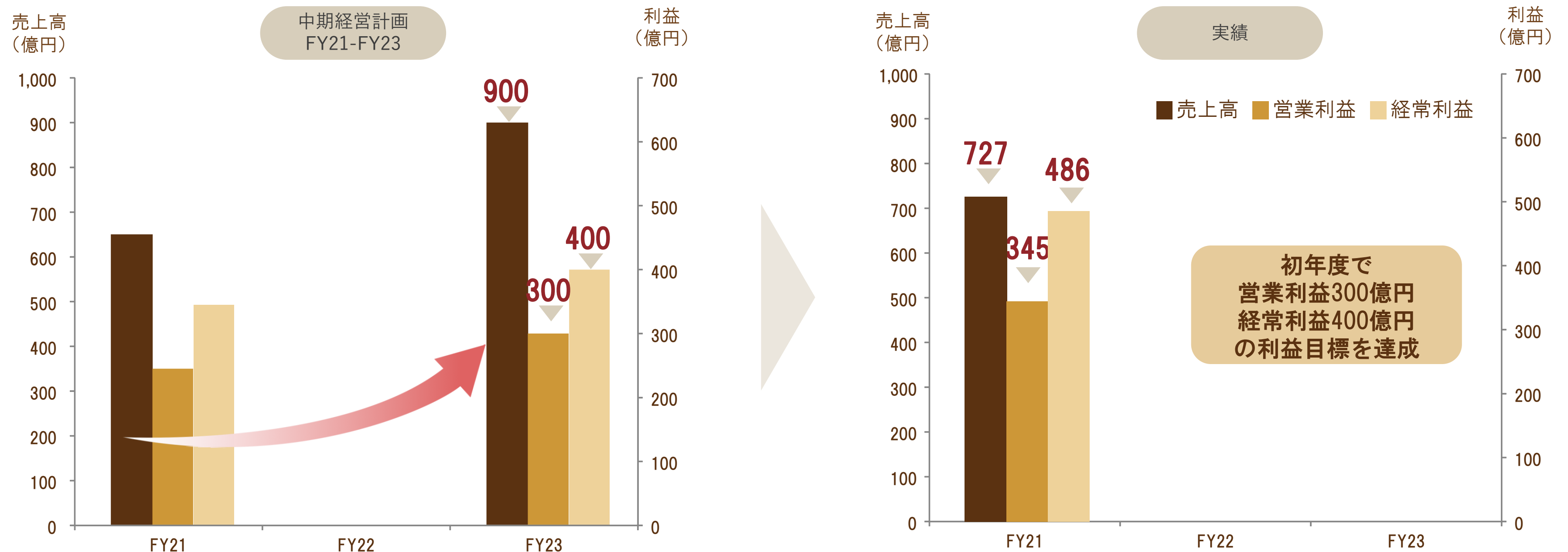
経営方針

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



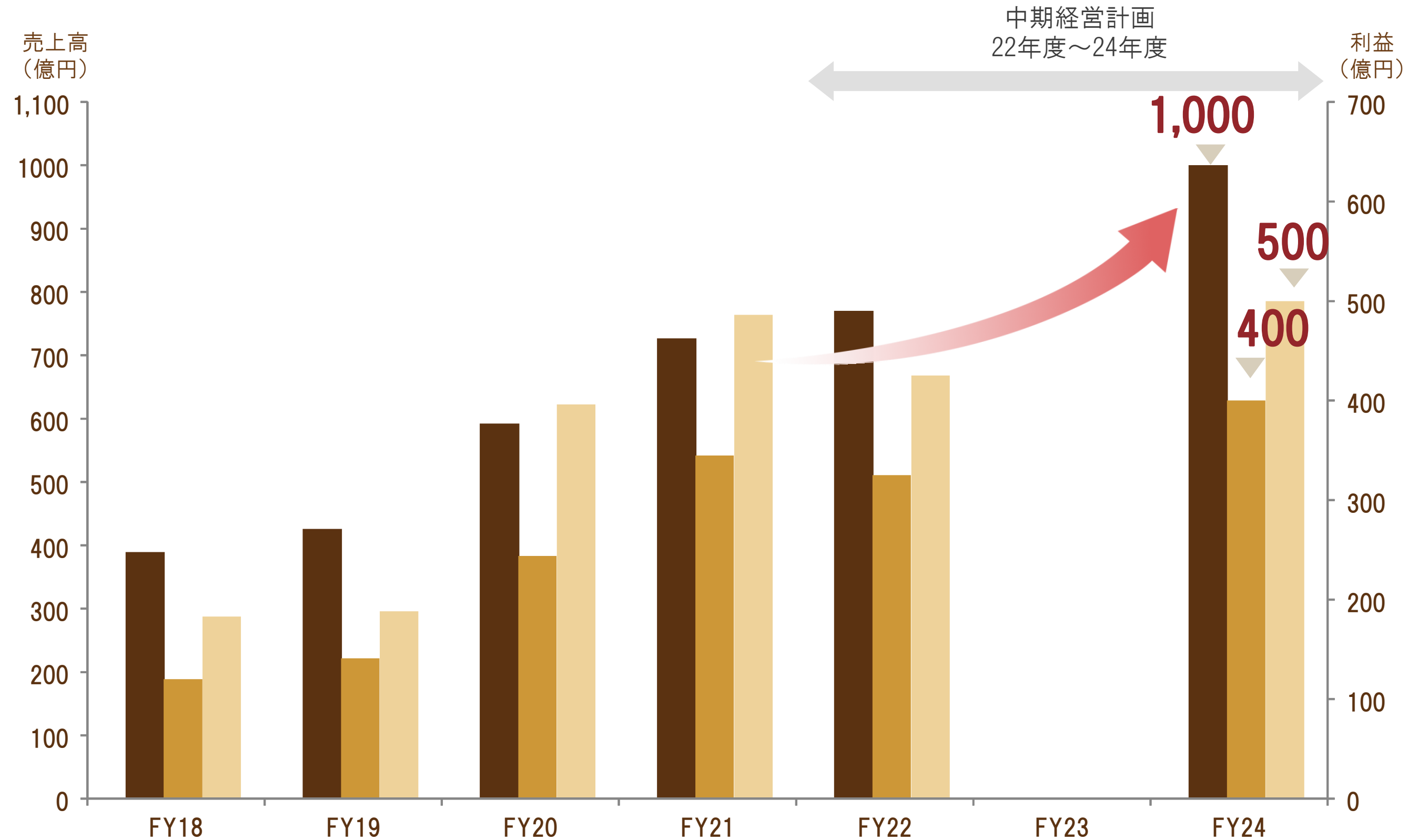
3ヶ年の中期経営計画の最終年度の利益目標を初年度で達成



中期経営計画(2022年度～2024年度)



2024年度に売上高1,000億円、営業利益400億円を計画

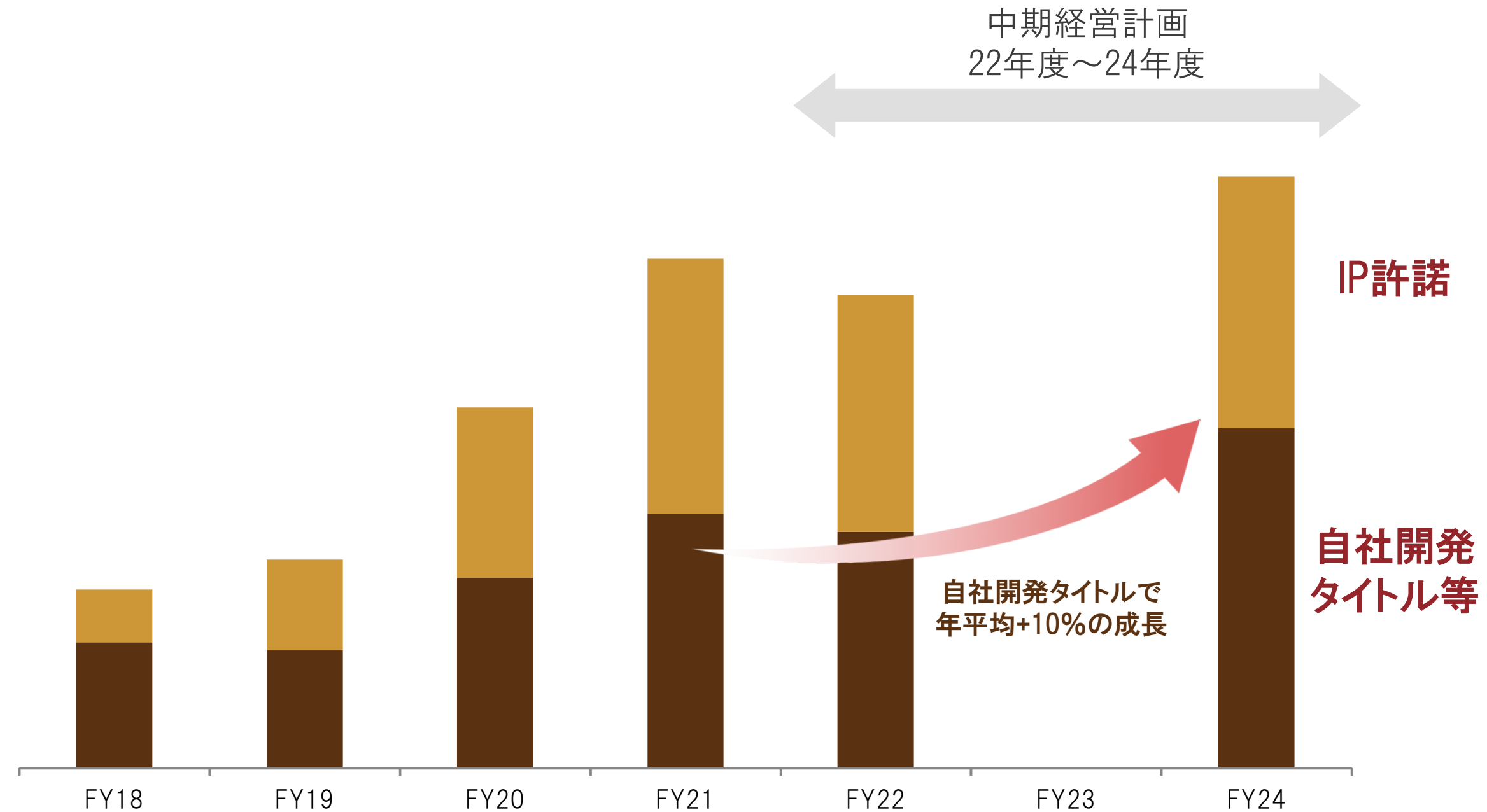


中期経営計画(2022年度～2024年度)



引き続き自社開発タイトルで成長を図る計画 IP許諾の水準は上昇

営業利益の推移（イメージ図）



重点目標

- 24年度営業利益目標400億円
- 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』『三國志 覇道』)
- 「アトリエ」「歴史SLG」「無双」のグローバル化
- IPの育成と展開
- 成長ジャンルへの挑戦(GPS、バトルロイヤル)



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

Katana Engine 強化

●欧米ビジネスの拡大

●中国ビジネスの拡大

上海に拠点設立

IP事業部の新設

SDGs実現への取り組み



グローバルIPの創造と展開



社員の働きがい向上のため、基本給平均23%の増額と新卒初任給29万円への引き上げ、特別賞与の支給を実施

○社員平均基本給アップ率/額:23%アップ(+73,000円/月)※1

○大卒初任給:290,000円(+56,000円/月)※2

○特別賞与:中期経営計画の早期達成の労に報いるため、通常の業績賞与とは別に支給

○2022年度には上記施策に併せて7期連続となるベースアップを予定

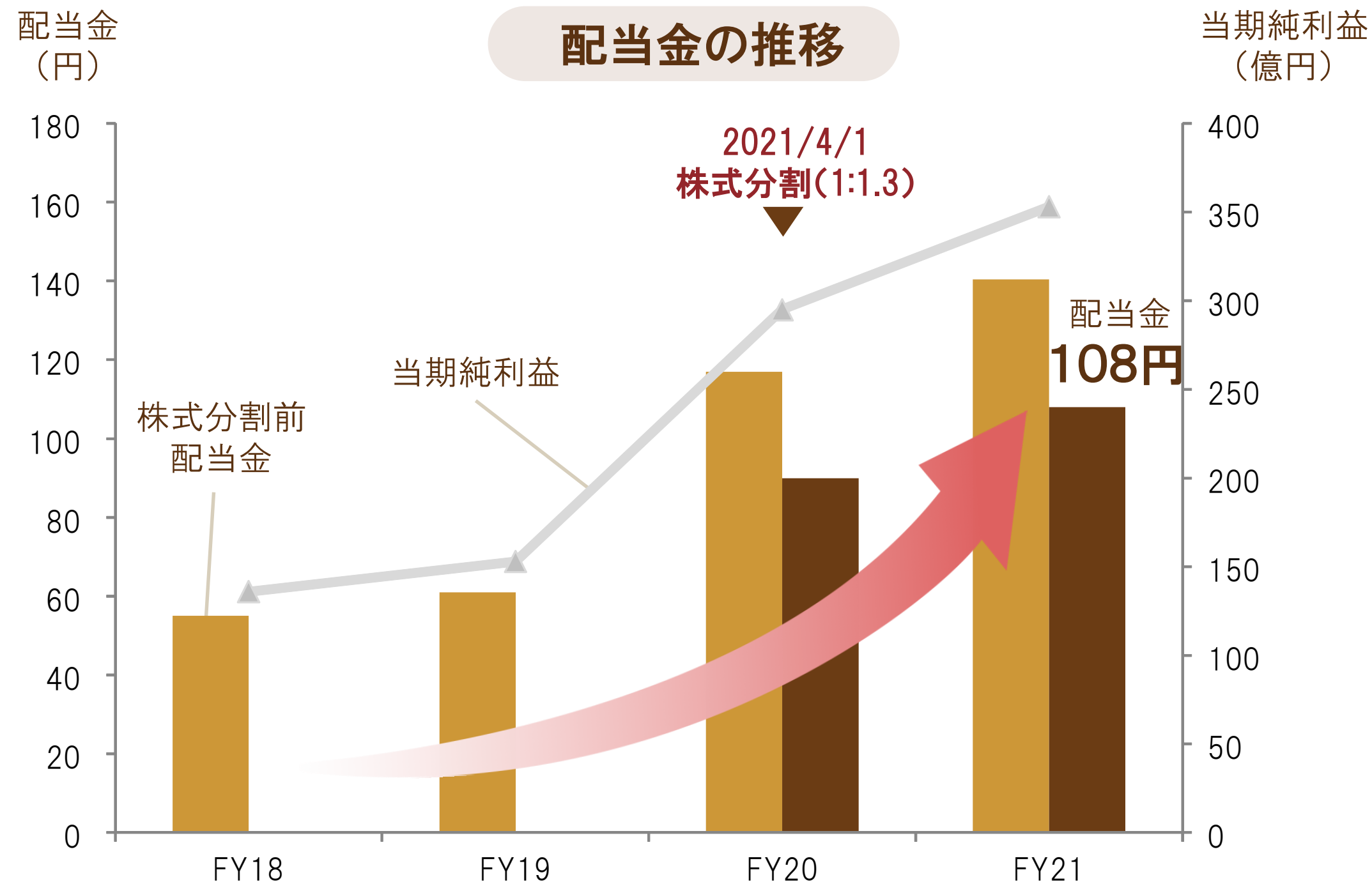
※1 職種によって異なります。

※2 時間外労働手当は別途支給/一部グループ企業では初任給が異なります。



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



日本を代表するグローバル企業として、「創造と貢献」の精神のもと、
長期ビジョンとして掲げる「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を
目指す

○流通株式比率の向上策

当社はプライム市場区分における「流通株式比率」の上場維持基準(35%以上)を充足するため、
2021年12月に本邦初となる自己株式の公開買付けとユーロ円建転換社債型新株予約権付社債を
組み合わせたスキームを実施

○キャピタル・アイAwards「特別賞」受賞

本スキームが、資本市場でなされたファイナンスの中で最も優れた案件に贈られる
「キャピタル・アイAwards」"BEST DEALS OF 2021"において
転換社債型新株予約権付社債部門の「特別賞」を受賞
(※詳細:<https://c-eye.ne.jp/>)

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



パッケージ ゲーム

- 『STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN 』、『刀剣乱舞無双』の開発を担当
- 『真・三國無双8 Empires』『ソフィーのアトリエ2 ～不思議な夢の錬金術士～』等、
自社パブリッシングの新作タイトルを発売
- 『仁王2 Complete Edition』等のリピート販売も堅調
→ 充実した新作ラインアップとリピート販売の継続により、成長を実現

オンライン モバイル

- 『三國志 覇道』、IP許諾『三国志・戦略版』が引き続き高い水準、年度を通じて収益に貢献
→ 四半期の営業利益水準が上昇
- 月商20億円、月商10億円のタイトルを開発中



①IP事業部の新設

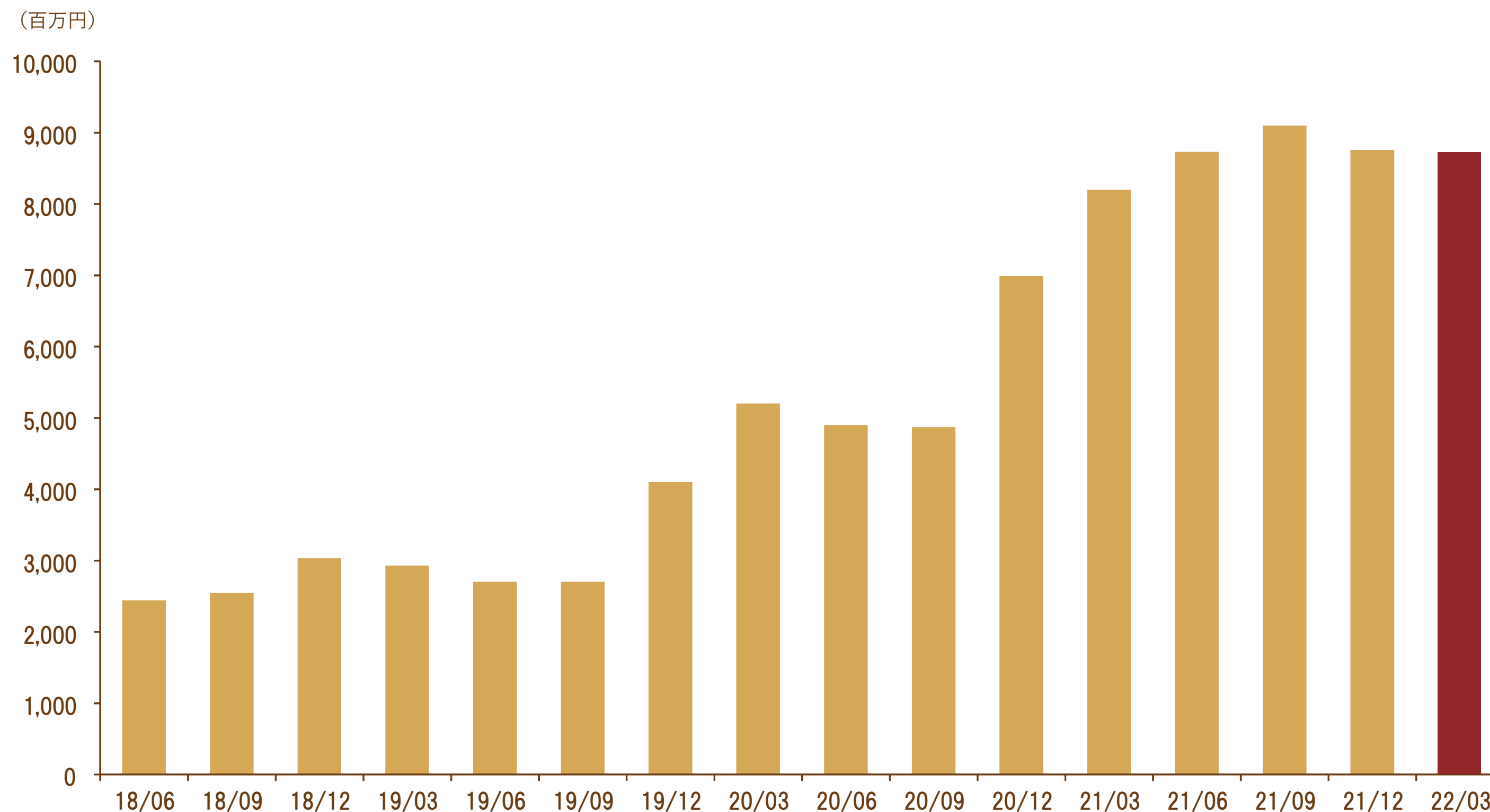
- ・コーエーテクモゲームスにIP事業部を新設
- ・大きく成長したIP事業のさらなる飛躍を図る
- ・IP許諾や協業の営業活動のほか
オフィシャルショップ「KOEI TECMO SPOT」等を展開

②上海に新会社を設立予定

- ・中国に営業拠点を設立、中長期的に中国ビジネスの拡大を図る
- ・IP事業部の中国拠点として、IP許諾の営業活動を行う



オンライン・モバイル分野の四半期売上推移



開発担当



FIRE EMBLEM 無双 ファイアーエムブレム ムソウ フウカセツゲツ 風花雪月

Nintendo Switch™

『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』

2022年6月24日発売

※発売日は国内 30



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

『信長の野望・新生』

2022年7月21日発売

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

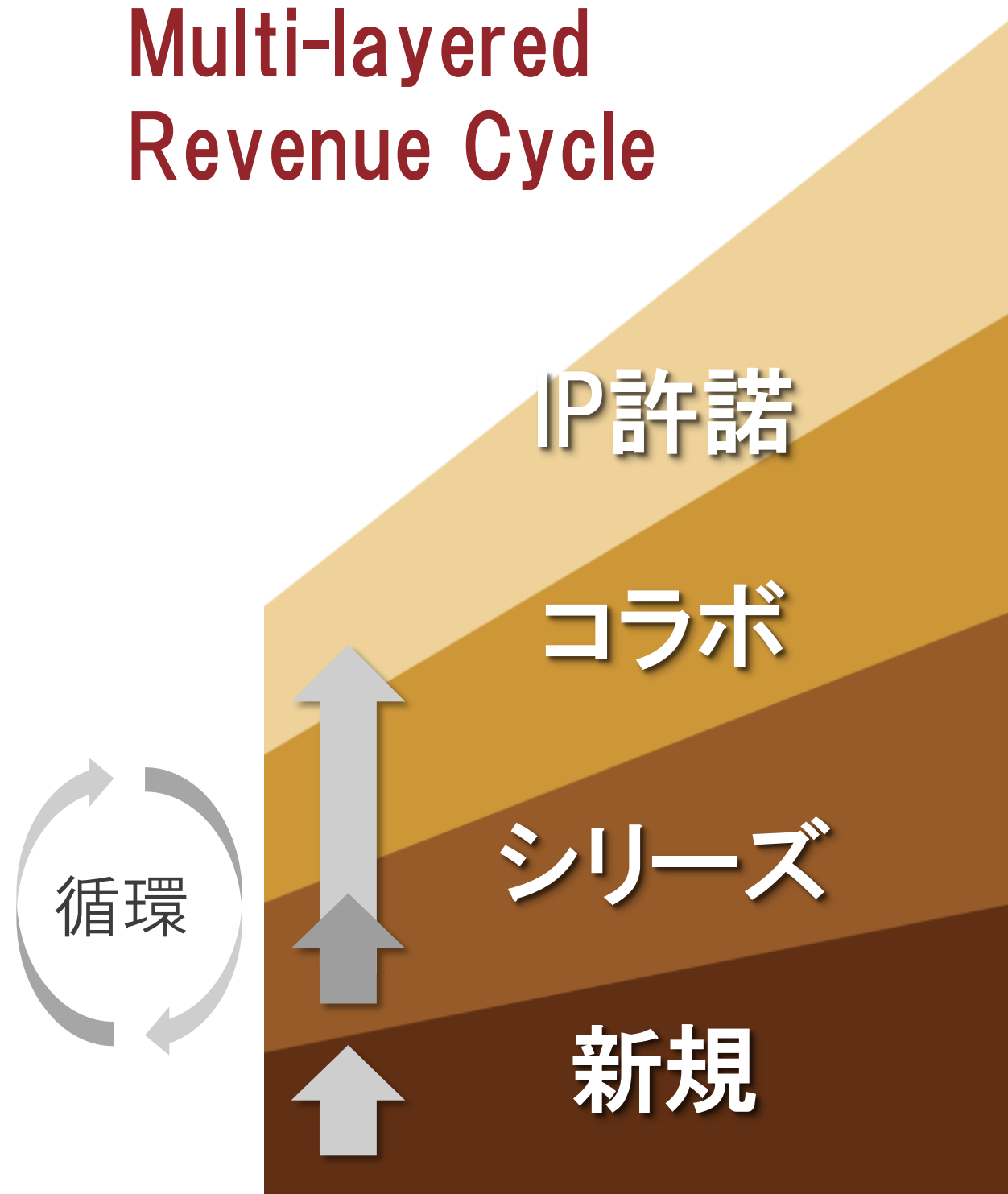
- ・「納期・品質・予算」のプロジェクトマネジメント徹底
- ・コラボレーション戦略の推進

- ・『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



IP許諾

- ・長年培ったIP資産を活用

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

シリーズ

- ・派生タイトルの展開
- ・スマホタイトルへの展開

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

直近の成果

- ・『三国志・戦略版』高水準
- ・パイプライン仕込み

- ・『刀剣乱舞無双』
- ・『STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN』
- ・『ファイアーエムブレム無双 風花雪月』

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

- ・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。