



株式会社コーエーテクモホールディングス

2019年3月期第2四半期決算説明会

2018年10月26日

連結決算概況

上半期として過去最高の業績を達成！

(百万円)

	2018年3月期 第2四半期		2019年3月期 第2四半期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	14,916	100.0%	17,407	100.0%	2,491	16.7%
営業利益	2,850	19.1%	4,684	26.9%	1,834	64.3%
経常利益	6,897	46.2%	8,587	49.3%	1,690	24.5%
当期純利益	5,034	33.7%	6,290	36.1%	1,256	24.9%

主なタイトル



PlayStation®4
Nintendo Switch™

無双OROCHI 3

31万本
日本・アジア



Nintendo Switch™

ゼルダ無双
ハイラルオールスターズDX

グローバルで発売中



PlayStation®4 / Steam®

仁王
Complete Edition

200万本突破!



iOS / Android

App Store 21位
Google Play 20位!



IP許諾

iOS
Android



App Store 11位
Google Play 10位!



IP許諾

iOS
Android



3Majesty x X.I.P. LIVE
5th Anniversary Tour

— SPECIAL SUMMER —

イベント
4万人

事業別売上高・営業利益

2019年3月期 第2四半期

(百万円)

	エンタテインメント	SP	AM施設 運営	不動産	その他	小計	消去全社	合計
売上高	15,654	720	739	393	77	17,586	△178	17,407
営業利益	4,182	264	64	147	25	4,684	0	4,684

2018年3月期 第2四半期

(百万円)

	エンタテインメント	SP	AM施設 運営	不動産	その他	小計	消去全社	合計
売上高	13,410	463	681	389	82	15,028	△111	14,916
営業利益	2,645	145	△131	168	23	2,850	0	2,850

地域別売上高

(百万円)

	2018年3月期 第2四半期		2019年3月期 第2四半期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	増減	増減率
国内	9,890	66.3%	11,479	65.9%	1,589	16.1%
海外	5,026	33.7%	5,928	34.1%	902	17.9%
北米	1,710	11.5%	1,714	9.8%	4	0.2%
欧州	1,208	8.1%	1,135	6.5%	△73	△6.0%
アジア	2,108	14.1%	3,080	17.7%	972	46.1%
合計	14,916	100.0%	17,407	100.0%	2,491	16.7%

地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

	2018年3月期 第2四半期		2019年3月期 第2四半期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	増減	増減率
国内	785	30.7%	670	28.0%	△115	△14.6%
海外	1,775	69.3%	1,720	72.0%	△55	△3.1%
北米	860	33.6%	840	35.1%	△20	△2.3%
欧州	595	23.2%	560	23.4%	△35	△5.9%
アジア	320	12.5%	320	13.4%	0	0.0%
合計	2,560	100.0%	2,390	100.0%	△170	△6.6%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数を含む

2019年3月期 計画

計画概況

(百万円)

	2018年3月期		2019年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	増減	増減率
売上高	38,926	100.0%	41,000	100.0%	2,074	5.3%
営業利益	11,711	30.1%	12,000	29.3%	289	2.5%
経常利益	18,293	47.0%	17,500	42.7%	△793	△4.3%
当期純利益	13,017	33.4%	12,500	30.5%	△517	△4.0%

事業別売上高・営業利益（計画）

2019年3月期

(百万円)

	エンタテインメント	SP	AM施設 運営	不動産	その他	小計	消去全社	合計
売上高	37,200	1,500	1,500	800	150	41,150	△150	41,000
営業利益	11,000	500	100	350	50	12,000	0	12,000

2018年3月期

(百万円)

	エンタテインメント	SP	AM施設 運営	不動産	その他	小計	消去全社	合計
売上高	35,389	945	1,536	784	584	39,240	△313	38,926
営業利益	10,938	289	△362	348	496	11,711	0	11,711

地域別売上高(計画)

(百万円)

	2018年3月期		2019年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	26,000	66.8%	27,500	67.1%	1,500	5.8%
海外	12,926	33.2%	13,500	32.9%	574	4.4%
北米	4,419	11.4%	5,000	12.2%	581	13.1%
欧州	3,334	8.6%	3,700	9.0%	366	11.0%
アジア	5,172	13.3%	4,800	11.7%	△372	△7.2%
合計	38,926	100.0%	41,000	100.0%	2,074	5.3%

地域別ゲームソフト販売本数(計画)

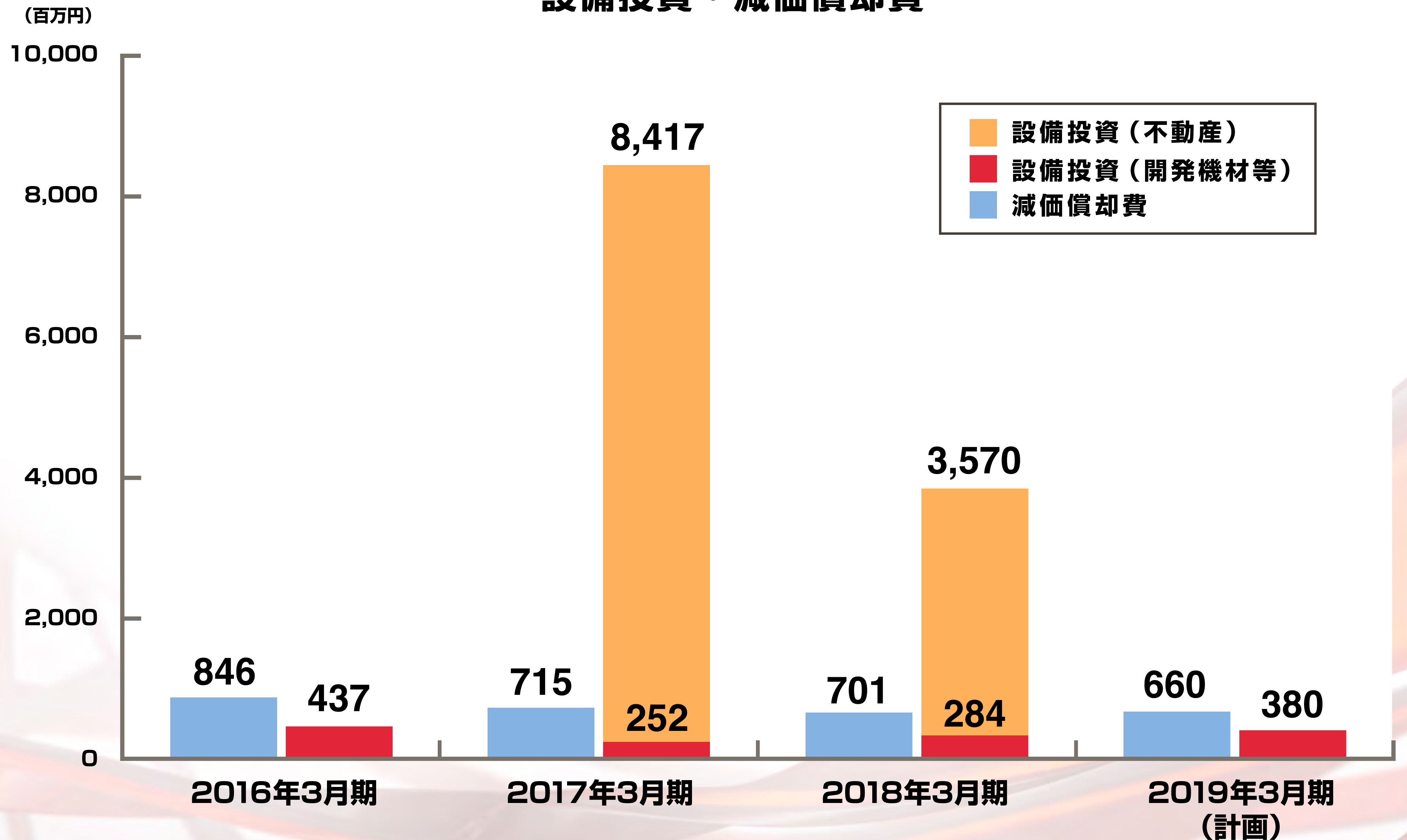
(千本)

	2018年3月期		2019年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,250	31.1%	2,300	31.5%	50	2.2%
海外	4,990	68.9%	5,000	68.5%	10	0.2%
北米	2,120	29.3%	2,250	30.8%	130	6.1%
欧州	1,670	23.1%	1,850	25.3%	180	10.8%
アジア	1,200	16.6%	900	12.3%	△300	△25.0%
合計	7,240	100.0%	7,300	100.0%	60	0.8%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数を含む

設備投資・減価償却費(計画)

設備投資・減価償却費

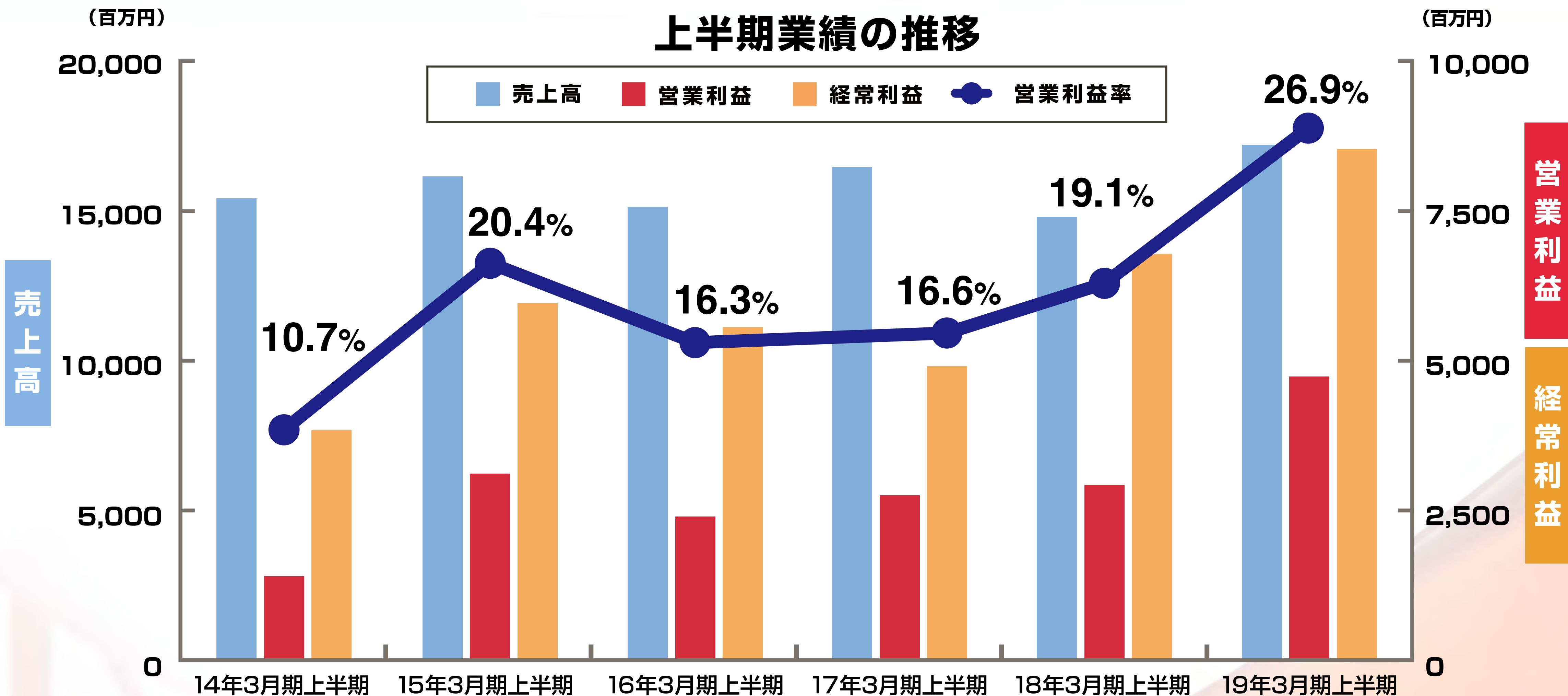


経営方針

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

2019年3月期 上半期業績



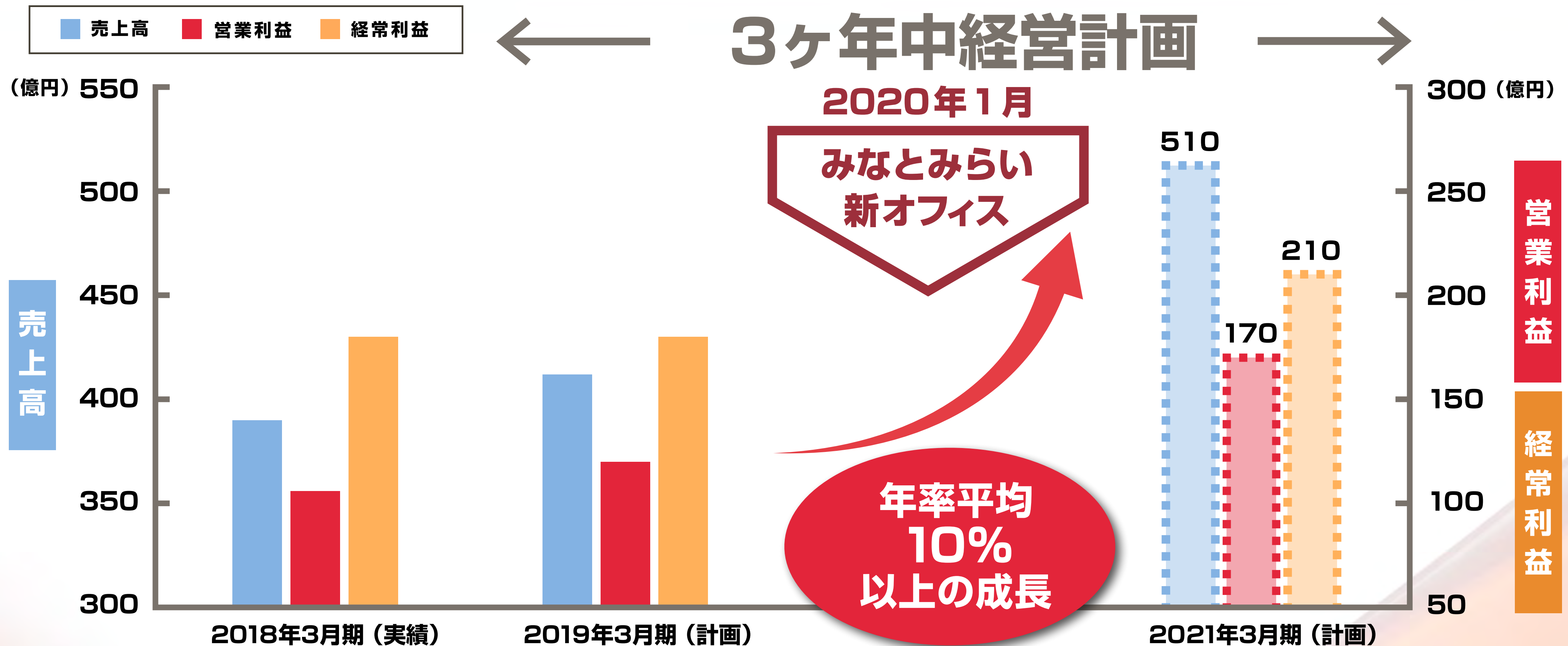
- 上半期として過去最高の業績を達成!
- ロイヤリティ収入やスマートフォンゲーム分野の伸長により収益性が向上、営業利益率26.9%を達成
- 下半期の大型タイトル発売により、通期でも過去最高の業績達成を目指す

2019年3月期 経営方針

1. グローバルIPの創造と展開
2. グローバルビジネスの飛躍



中期経営計画（2019年3月期～2021年3月期）



- 2021年3月期で売上高510億円、営業利益170億円、経常利益210億円、3ヶ年で年率平均10%以上の成長を目指す
- 500万本級のタイトル、ユーザー売上月間10億円を超えるスマートフォンタイトルを実現（IP許諾タイトルは既に20億円超え）

今後の事業展開

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 鯉沼 久史

グローバルIPの創造と展開



- ・ グローバル市場に向けて激闘エンターテインメントのナンバリングをリリース!
- ・ アーケード版へも対応
- ・ 今後の当社eSports展開の中心となるタイトルへ
- ・ ダウンロードコンテンツも展開予定

グローバルIPの創造と展開



PlayStation®4 / Nintendo Switch™ / Windows®



PlayStation®4 / PlayStation®Vita / Nintendo Switch™

グローバルIPの創造と展開

開発担当



日本ゲーム大賞
フューチャー部門
受賞!

ドラゴンクエストビルダーズ2
●破壊神シドーとからっぽの島●

グローバルIPの創造と展開



- 200万本を突破した前作『仁王』の続編、『仁王2』を鋭意開発中!

グローバルIPの創造と展開

IP 許諾



App Store 21位
Google Play 20位!

iOS / Android

IP 許諾



App Store 11位
Google Play 10位!

iOS / Android

IP 許諾

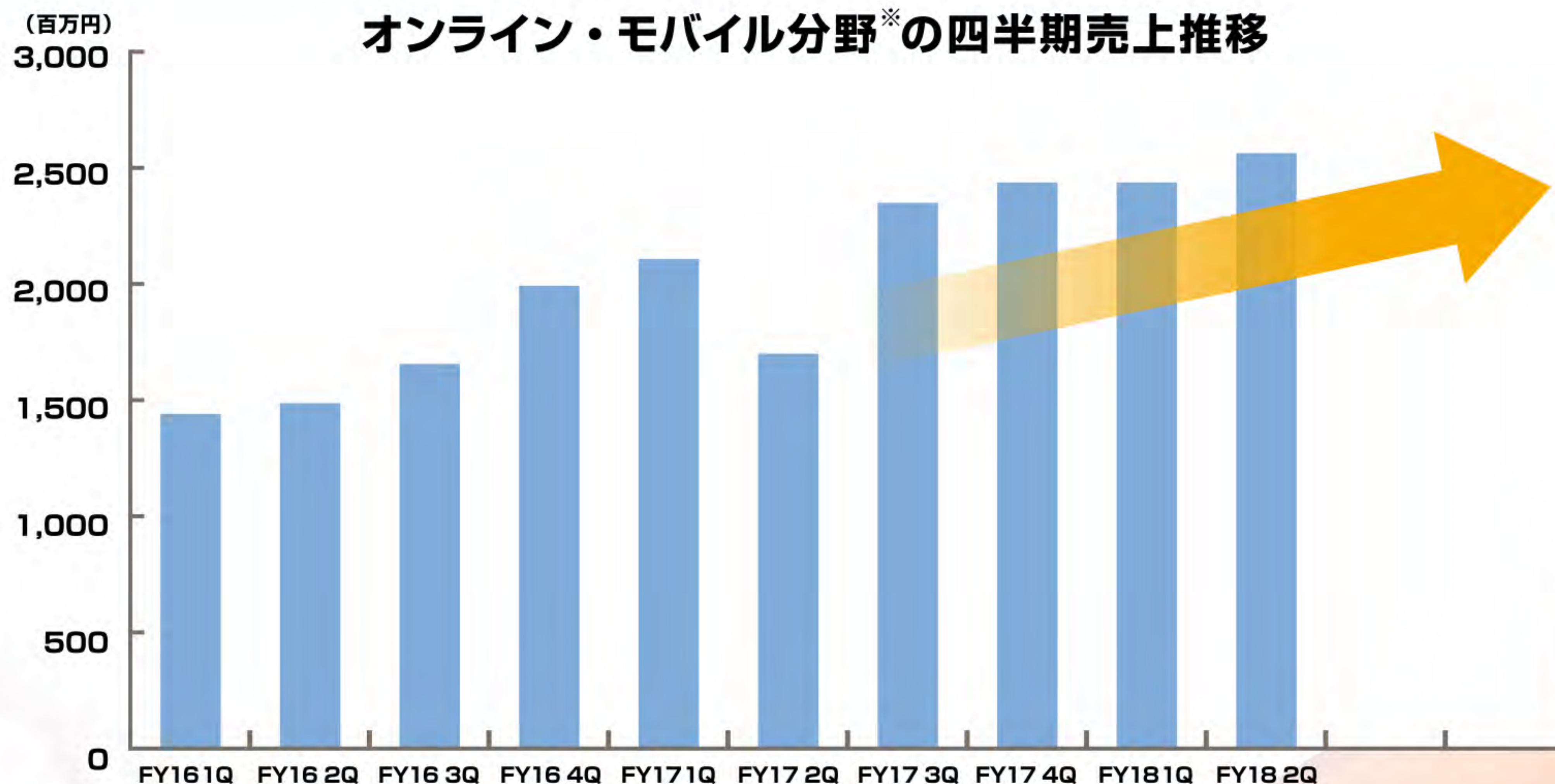


App Store 20位
Google Play 13位!

iOS / Android

- 『新三國志』 『真・三國無双 斬』: アジアで大ヒットしたIP許諾タイトルが日本でもリリース!
- 『アトリエ オンライン』: アトリエIPの許諾

グローバルIPの創造と展開



※PCオンライン/ソーシャル(スマホ含む)/携帯その他 の合計値

- ・「開発・運営担当のタイトル」や「IP許諾タイトル」ロイヤリティ収入の増加によりオンライン・モバイル分野の売上が伸長、収益性も向上

グローバルビジネスの飛躍

目 標	進 捗
グローバル拠点の役割更新	・ 海外販社におけるデジタルマーケティング人材の採用 ・ 現地人材の強化および本社からの支援強化 ・ 海外開発拠点におけるグローバル運営タイトルで成果（『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』グローバル版の運営等）
グローバル人材の育成	・ 社内人材の育成と外部からの採用を並行して進める
中国ビジネスへの本格参入	・ 協業先と交渉中 ・ 中期計画では保守的に見込む

中期経営計画及びその他目標の進捗

目 標	進 捗
500万本級のタイトル	・タイトル企画をスタート! ・『仁王』の200万本ヒットの成功を拡大・発展させ競争力のあるAAAタイトルを持つグループへ!!
ユーザー売上 月間10億円を超える スマートフォンタイトル	・プロジェクトがスタート ・midasブランドはコンセプトを再設定し、新しい目標に向け再チャレンジ ・IP許諾タイトルの成功を自社タイトルの開発へ活かす
海外有力IPとのコラボ	・タイトル開発中



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。

※本資料上に記載されている他社の社名、製品名、ロゴマーク、サービス名は、各社の商標または登録商標です。