



株式会社コーエーテクモホールディングス

2019年3月期 決算説明会

2019年4月26日

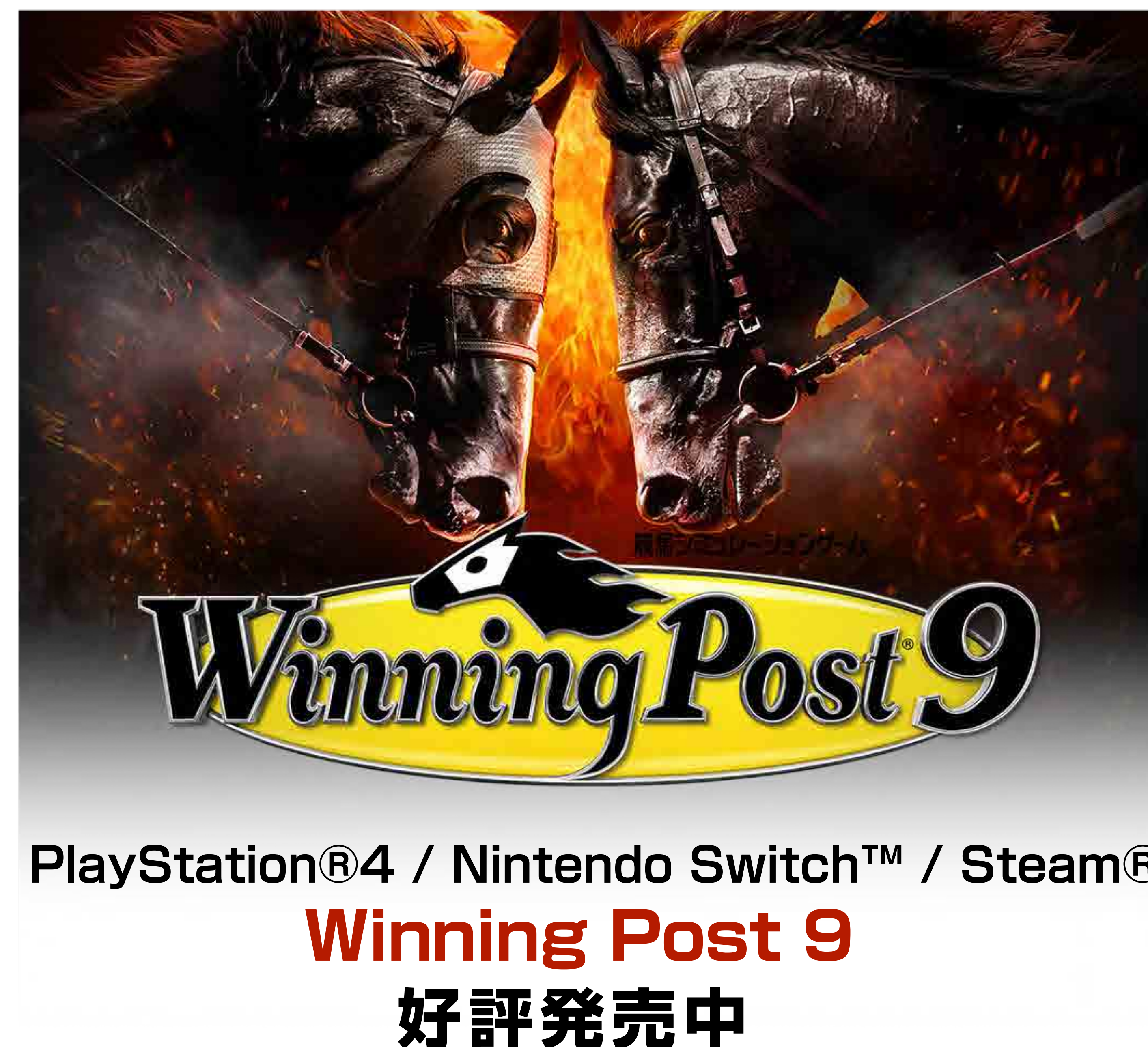
連結決算概況

過去最高の業績を達成！

(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
売上高	38,926	100.0%	38,968	100.0%	42	0.1%
営業利益	11,711	30.1%	12,092	31.0%	381	3.3%
経常利益	18,293	47.0%	18,307	47.0%	14	0.1%
当期純利益	13,017	33.4%	13,694	35.1%	677	5.2%

主なタイトル



主なタイトル



事業別売上高・営業利益

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	35,120	1,639	1,516	768	184	39,228	△260	38,968
営業利益	11,078	587	99	273	52	12,092	0	12,092

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

(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%	26,541	68.1%	541	2.1%
海外	12,926	33.2%	12,427	31.9%	△499	△3.9%
北米	4,419	11.4%	3,926	10.1%	△493	△11.2%
欧州	3,334	8.6%	2,074	5.3%	△1,260	△37.8%
アジア	5,172	13.3%	6,427	16.5%	1,255	24.3%
合計	38,926	100.0%	38,968	100.0%	42	0.1%

地域別ゲームソフト販売本数

(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%	2,440	42.2%	190	8.4%
海外	4,990	68.9%	3,340	57.8%	△1,650	△33.1%
北米	2,120	29.3%	1,390	24.0%	△730	△34.4%
欧州	1,670	23.1%	995	17.2%	△675	△40.4%
アジア	1,200	16.6%	955	16.5%	△245	△20.4%
合計	7,240	100.0%	5,780	100.0%	△1,460	△20.2%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数含む

2020年3月期 計画

計画概況

通期

(百万円)

	2019年3月期		2020年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	38,968	100.0%	43,000	100.0%	4,032	10.3%
営業利益	12,092	31.0%	12,000	27.9%	△92	△0.8%
経常利益	18,307	47.0%	16,000	37.2%	△2,307	△12.6%
当期純利益	13,694	35.1%	13,000	30.2%	△694	△5.1%

第2四半期（累計）

(百万円)

	2019年3月期		2020年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	17,407	100.0%	18,000	100.0%	593	3.4%
営業利益	4,684	26.9%	4,000	22.2%	△684	△14.6%
経常利益	8,587	49.3%	5,500	30.6%	△3,087	△36.0%
当期純利益	6,290	36.1%	5,000	27.8%	△1,290	△20.5%

事業別売上高・営業利益（計画）

2020年3月期

(百万円)

	エンタテインメント	アミューズメント	不動産	その他	小計	消去全社	合計
売上高	39,040	3,300	650	130	43,120	△120	43,000
営業利益	11,130	700	120	50	12,000	0	12,000

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	35,120	1,639	1,516	768	184	39,228	△260	38,968
営業利益	11,078	587	99	273	52	12,092	0	12,092

地域別売上高(計画)

(百万円)

	2019年3月期		2020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	26,541	68.1%	26,900	62.6%	359	1.4%
海外	12,427	31.9%	16,100	37.4%	3,673	29.6%
北米	3,926	10.1%	5,800	13.5%	1,874	47.7%
欧州	2,074	5.3%	5,100	11.9%	3,026	145.9%
アジア	6,427	16.5%	5,200	12.1%	△1,227	△19.1%
合計	38,968	100.0%	43,000	100.0%	4,032	10.3%

地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

	2019年3月期		2020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	2,440	42.2%	2,110	28.1%	△330	△13.5%
海外	3,340	57.8%	5,390	71.9%	2,050	61.4%
北米	1,390	24.0%	2,440	32.5%	1,050	75.5%
欧州	995	17.2%	1,930	25.7%	935	94.0%
アジア	955	16.5%	1,020	13.6%	65	6.8%
合計	5,780	100.0%	7,500	100.0%	1,720	29.8%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数含む

設備投資・減価償却費(計画)

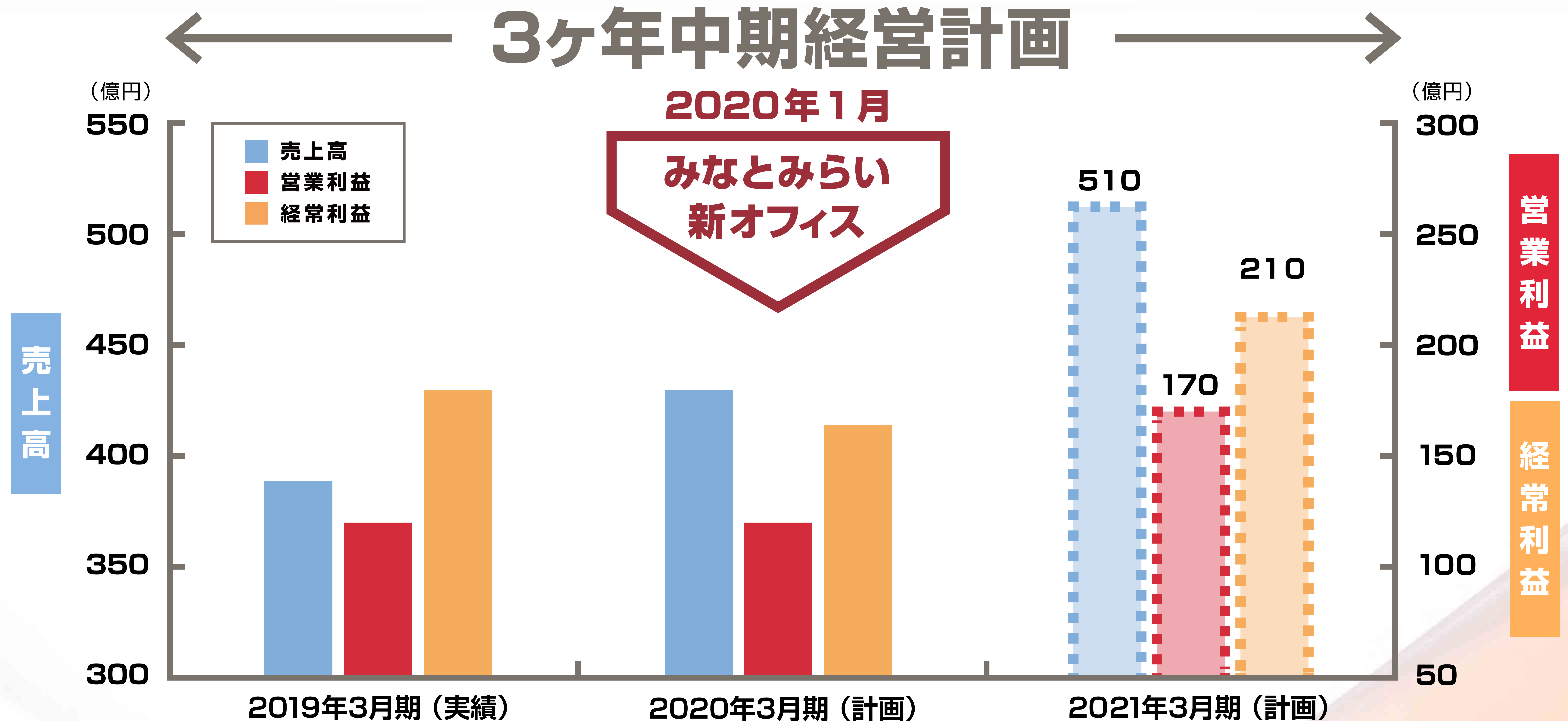
(百万円)

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期 (計画)
設備投資 (不動産)	8,417	3,570	0	13,866
設備投資 (開発機材等)	252	284	240	460
減価償却費	715	701	738	830

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

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

2020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



2020年3月期 経営方針

グローバルIPの創造と展開

プラットフォーム展開

ジャンル展開

タイアップ展開

グローバル
IP

コラボ展開

グローバル展開

アニメ	コミック	玩具
飲食	映画	出版
アパレル	グッズ	TV
音楽	食品	地域

2020年3月期 経営方針

グローバルビジネスの飛躍

1. 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
2. グローバル拠点の役割更新
(デジタルマーケティング、プロフィットセンター化)
3. グローバル向け人材育成強化
(採用、配置、教育、評価)
4. 中国ビジネスの拡大



2020年3月期 経営方針

2020年1月に みなとみらいオフィスが竣工



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

株式分割の実施

2018年10月1日付で普通株式1株につき1.2株の
割合をもって株式分割を実施

自社株の取得(2018年11月～2019年1月)

(1) 取得した株式の総数820,000株

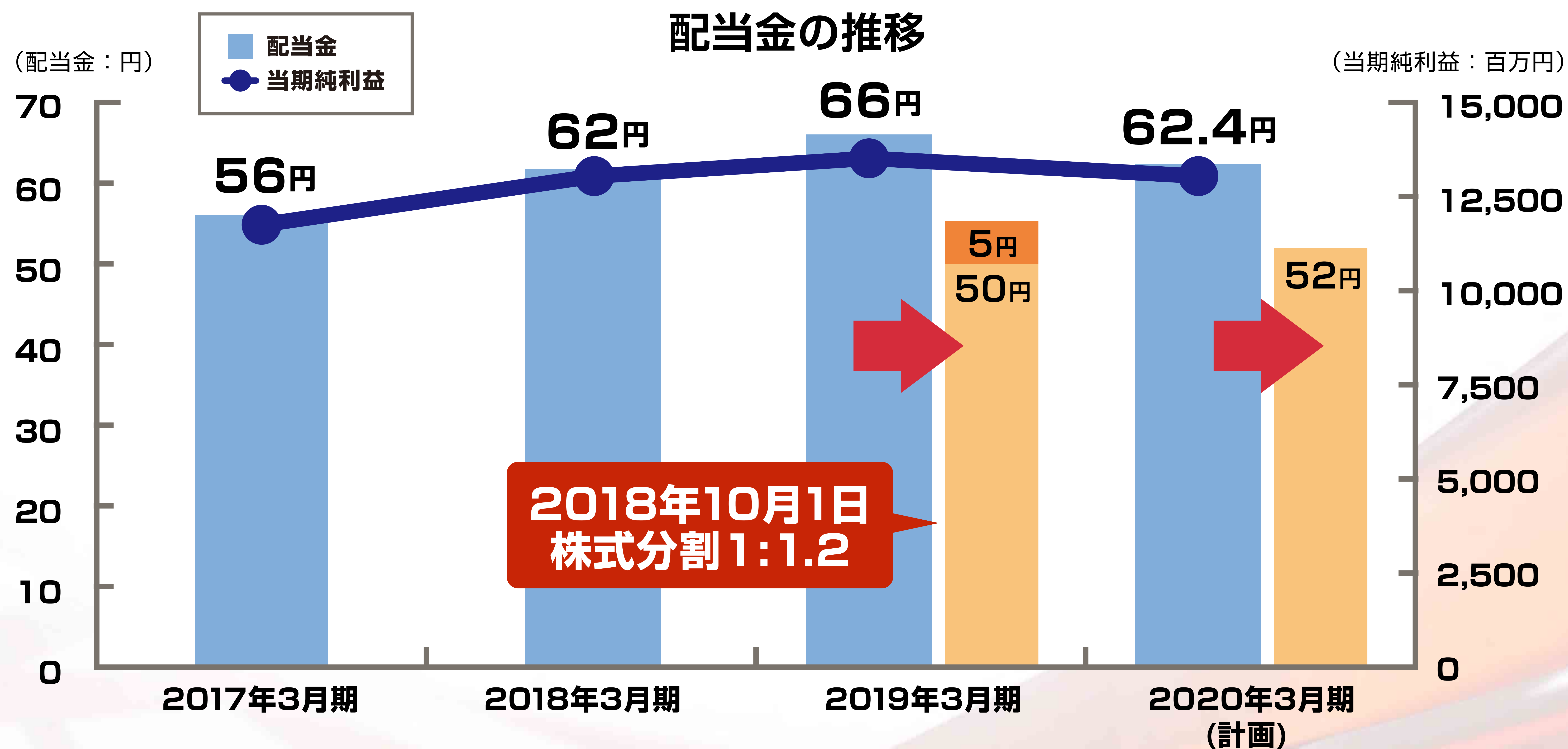
(2) 株式の取得価額の総額1,541百万円

株主の皆様に対する利益還元

経営統合10周年記念配当

経営統合から9年連続で増益を達成

株主の皆様へ感謝の意を表し、1株当たり5円の記念配当を予定



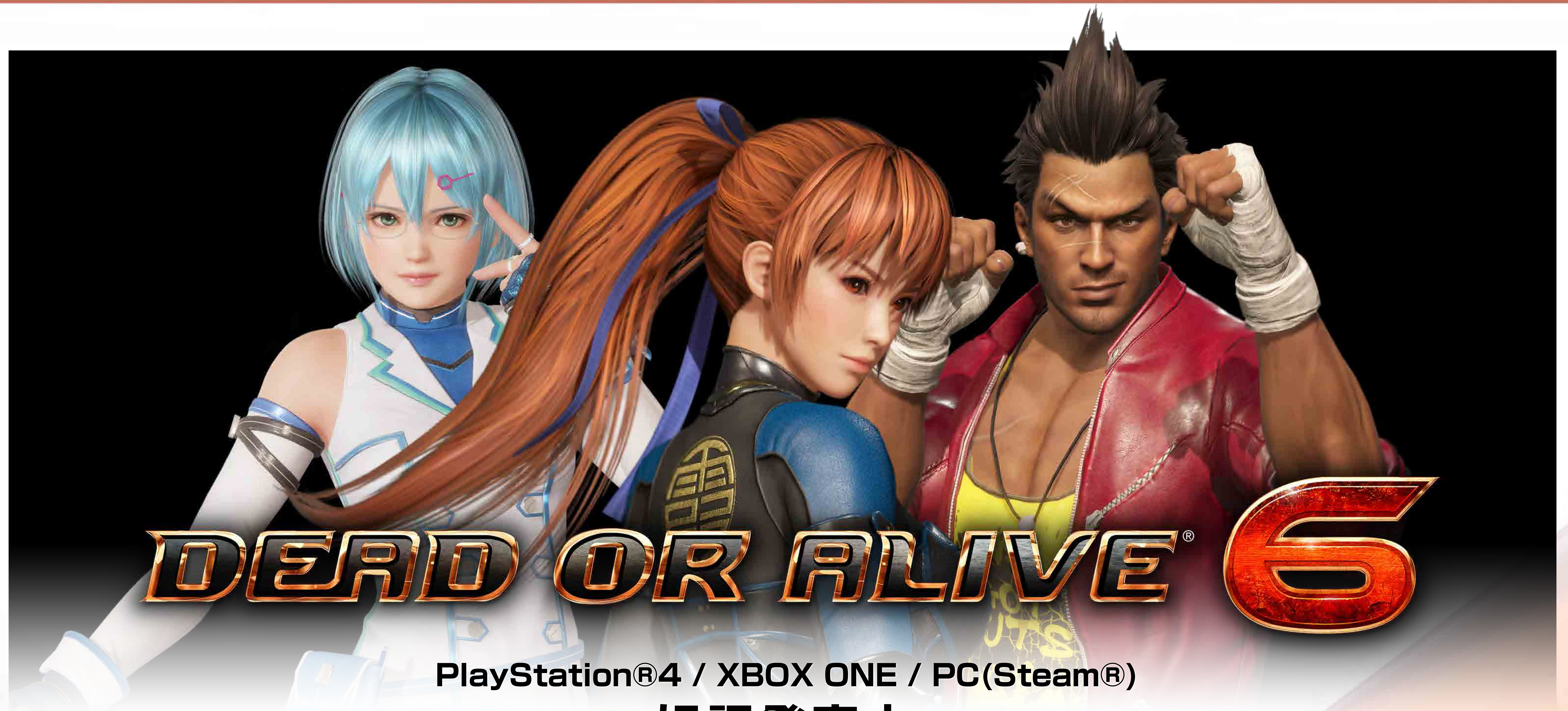
2019年3月期の総配分性向 62.03%

経営方針・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 鯉沼 久史

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)



PlayStation®4 / XBOX ONE / PC(Steam®)

好評発売中

- ・ 3月に世界同時発売!
- ・ 基本無料版も配信開始!
- ・ グローバルeSports本格スタート!

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)



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

2019年7月4日 世界同時発売

欧米版 / Steam®版 7月5日配信予定

**Season1 から Season3 Part2(4月28日放送開始)
までの最新アニメストーリーを収録**

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)



250万本を突破した『仁王』の続編、
『仁王2』を鋭意開発中!

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)

開発担当



Nintendo Switch™
2019年夏 発売予定

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)

開発担当



Nintendo Switch™

2019年7月26日発売予定

タイトルラインナップ (パッケージゲーム)



PlayStation®4 / Nintendo Switch™

タイトルラインナップ (オンライン・モバイル)

IP許諾タイトル

2018年度

今後の予定

真・三國無双 覇



iOS / Android
中国で2019年夏
サービス開始予定

真・三國無双8
モバイル(仮)



iOS / Android
配信時期未定

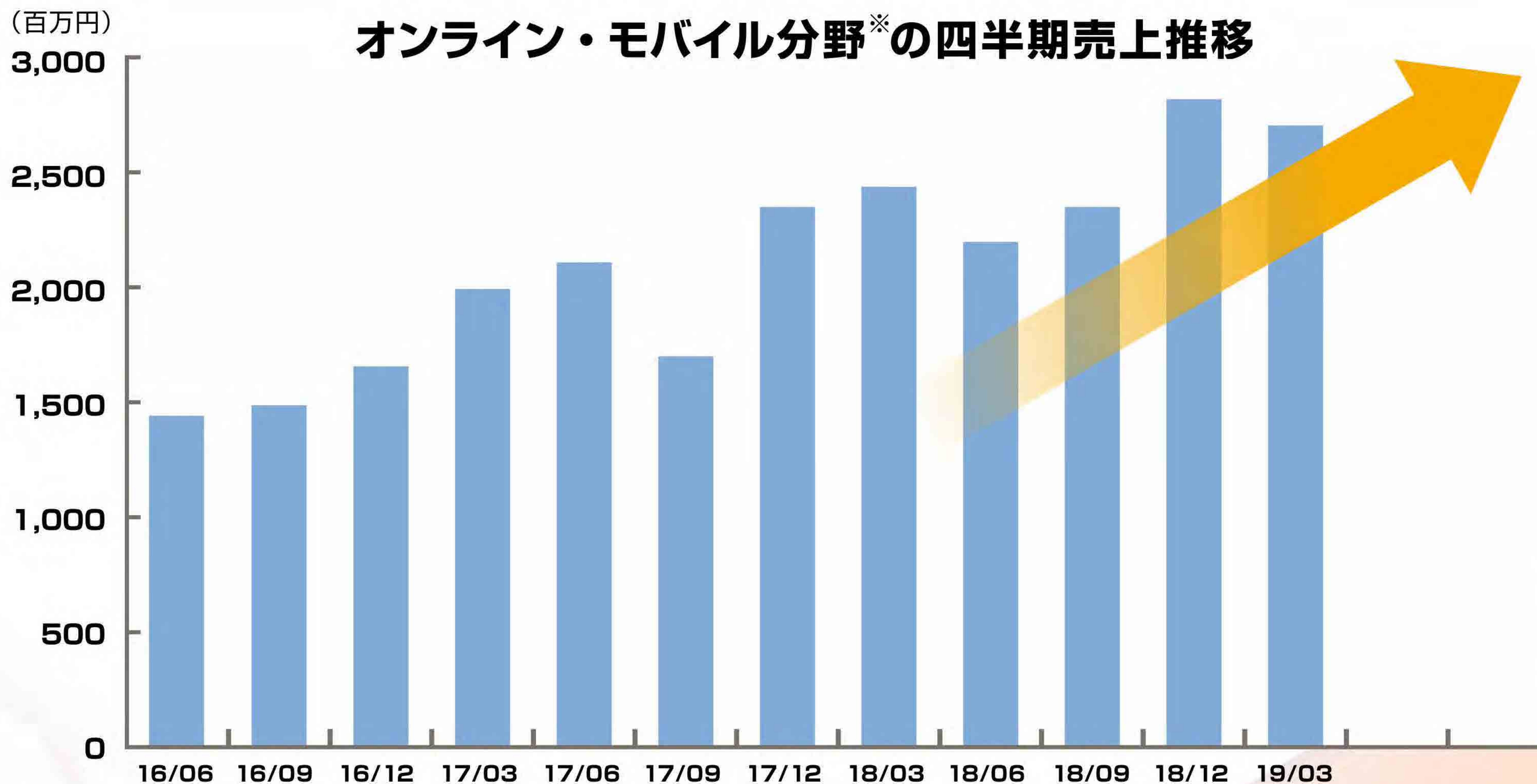
大航海時代
ORIGIN

LINE GAMES

iOS / Android
配信時期未定



タイトルラインナップ(オンライン・モバイル)

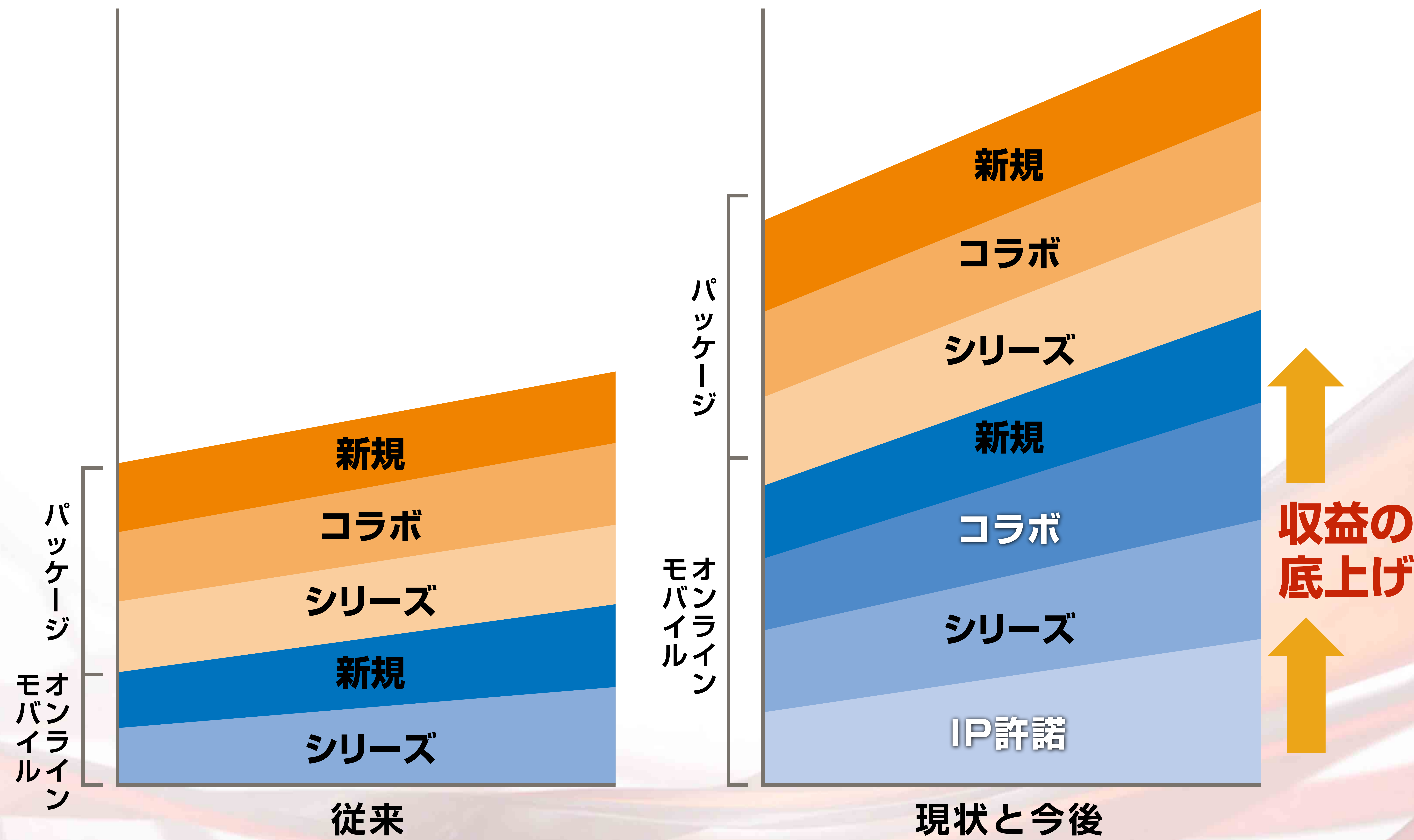


※PCオンライン/ソーシャル(スマホ含む)/携帯その他 の合計値

- ・「開発・運営担当のタイトル」や「IP許諾タイトル」の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

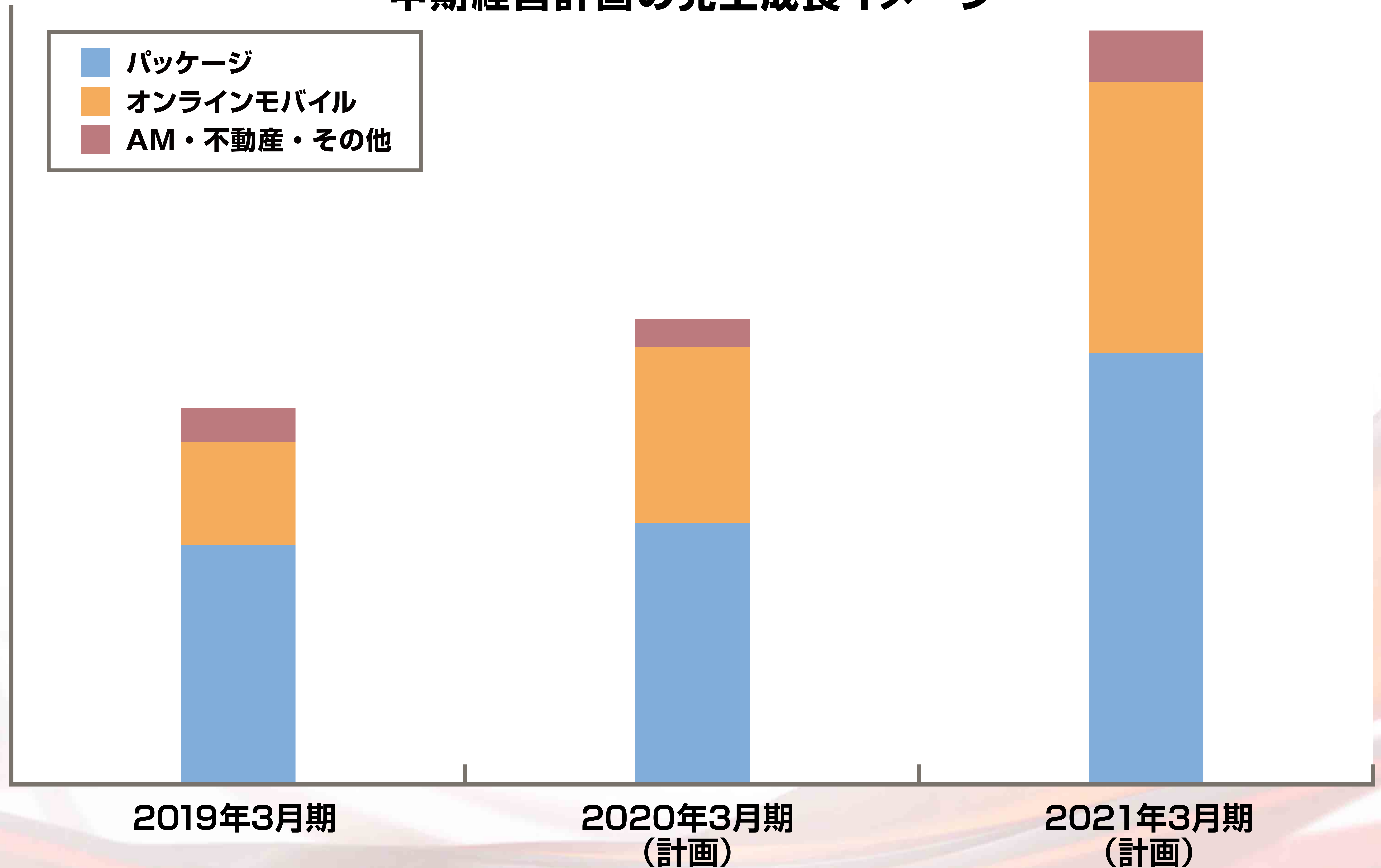
タイトルラインナップ (オンライン・モバイル)

収益構造の変化



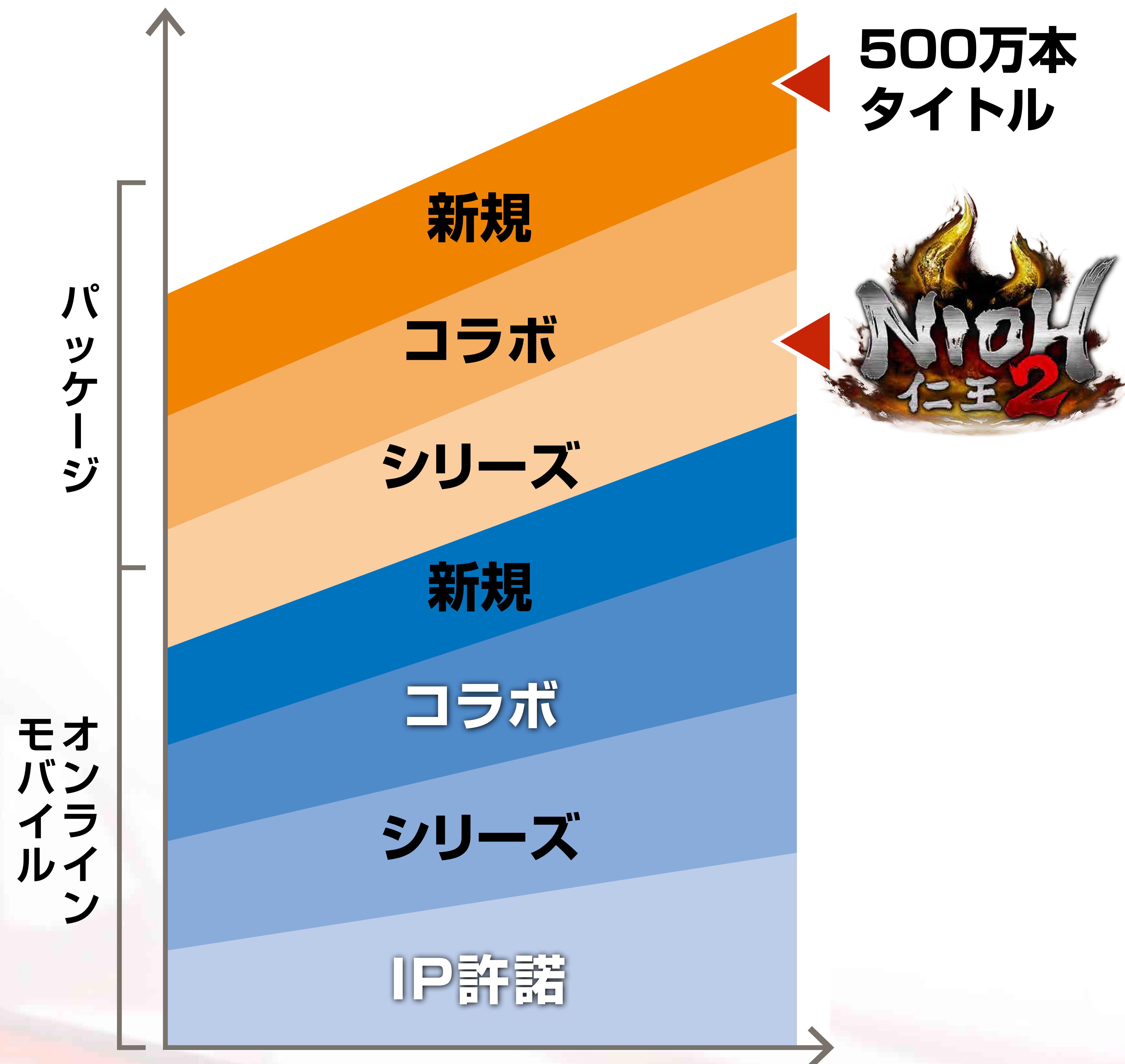
中期経営計画の進捗

中期経営計画の売上成長イメージ



中期経営計画の進捗

500万本級タイトルの進捗

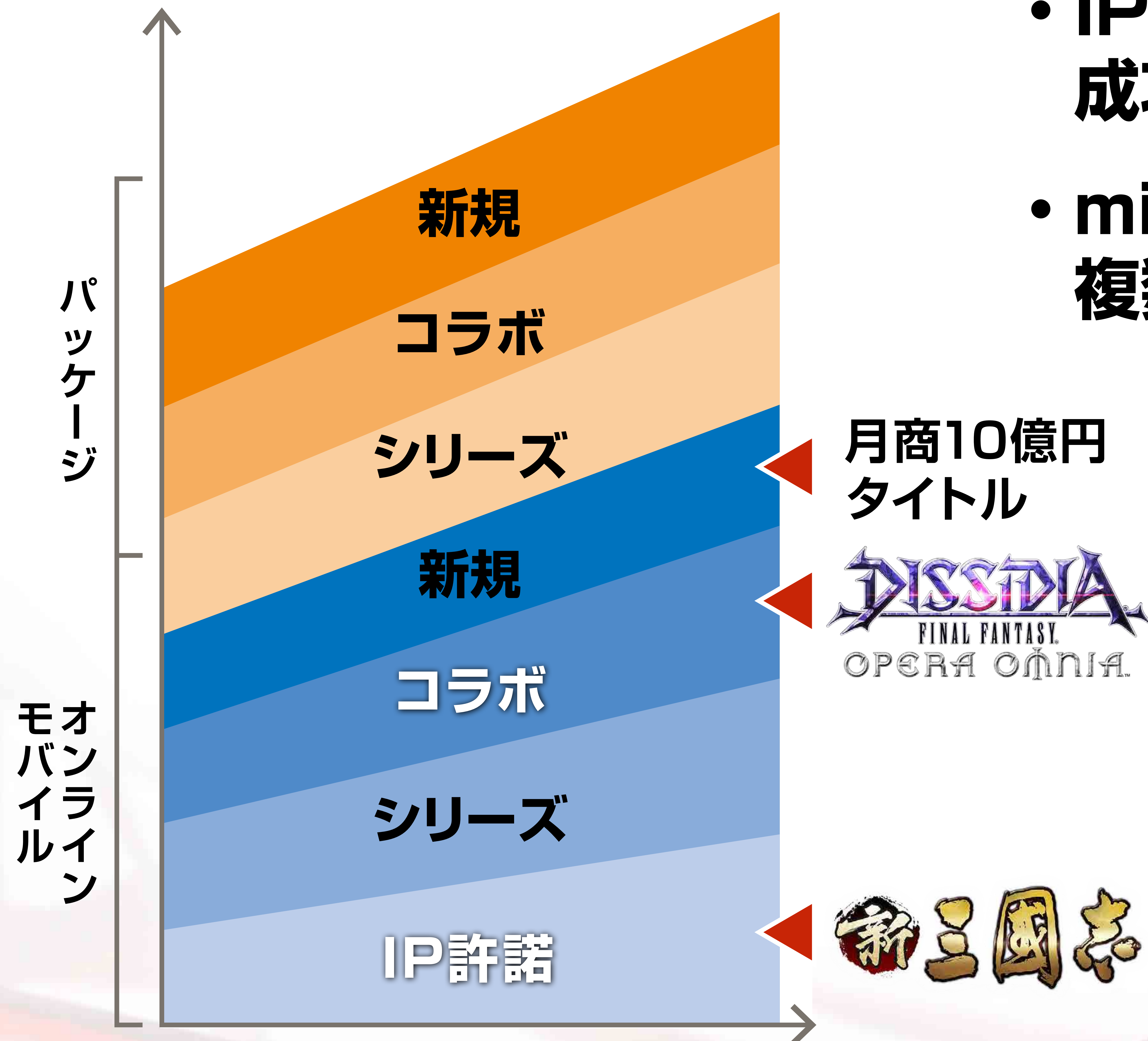


- グローバル市場をターゲットにしたAAAタイトル
- コーエーテクモらしいオリエンタルな世界観
- 各ブランドの特徴を活かしたオリジナリティあふれるゲーム

中期経営計画の進捗

ユーザー売上月商10億円を超えるスマートフォンタイトル

- ・ IP許諾や開発・運営タイトルでの成功体験を活かす
- ・ midasブランドもリスタートし、複数ラインで開発中



中期経営計画の進捗

目 標	進 捗
グローバル拠点の 役割更新	・ デジタルマーケティングを強化 ・ 海外開発拠点における グローバル運営タイトルの増加 ・ アジアマーケット開拓
中国ビジネスへの 本格参入	・ 各提携先と引き続き協議中 ・ IPライセンスの展開



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。