

2020年3月期第2四半期 決算説明会



株式会社コーエーテクモホールディングス

2019年10月25日

連結決算概況



第2四半期累計

(百万円)

	FY18 実績		FY19 実績		対 前年度		FY19 計画		対 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	17,407	100.0%	16,564	100.0%	△ 843	-4.8%	18,000	100.0%	△ 1,436	-8.0%
営業利益	4,684	26.9%	3,439	20.8%	△ 1,245	-26.6%	4,000	22.2%	△ 561	-14.0%
経常利益	8,587	49.3%	6,077	36.7%	△ 2,510	-29.2%	5,500	30.6%	577	10.5%
当期純利益	6,290	36.1%	5,931	35.8%	△ 359	-5.7%	5,000	27.8%	931	18.6%

- 対 前年度：
- ・売上高はオンライン・モバイル分野が伸長したものの、パッケージ分野が減少。
 - ・開発体制拡充により固定費が増加、営業利益が減少。
 - ・有価証券売却益は前年には届かず。賃貸用不動産の一部を売却したことにより特別利益を計上。
- 対 計画：
- ・上半期において一部タイトルの販売が計画比減少。
 - ・営業外収益は計画比増加。経常利益、当期純利益は計画を上回る。
 - ・通期計画は変更なし。

主なタイトル (パッケージゲーム)



4月

5月

6月

7月

8月

9月

※発売日は国内

7/4 『進撃の巨人 2 -Final Battle-』

7/19 『MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order』

7/26 『ファイアーエムブレム 風花雪月』

9/26 『ライザのアトリエ』

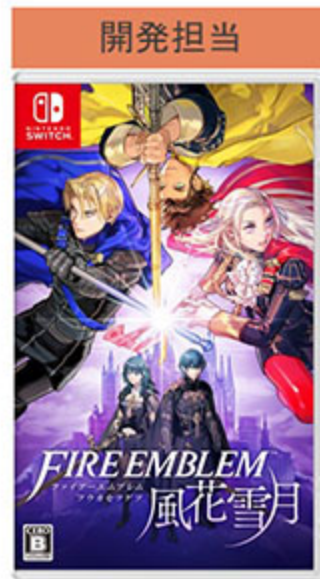
『仁王』リポート



PlayStation®4/Nintendo Switch™
/Windows®(Steam®)
『進撃の巨人 2 -Final Battle-』
22万本/全世界



Nintendo Switch™
『MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3:
The Black Order』
好評発売中



Nintendo Switch™
『ファイアーエムブレム 風花雪月』
好評発売中



PlayStation®4/Nintendo Switch™
『ライザのアトリエ
～常闇の女王と秘密の隠れ家～』
16万本/国内・アジア



PlayStation®4/Windows®(Steam®)
『仁王 Complete Edition』
今期19万本
累計275万本突破！

主なタイトル（オンライン・モバイル/イベント）



4月

5月

6月

7月

8月

9月

『大航海時代VI』
『三国志・戦略版』

『新三國志』

『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』

『DEAD OR ALIVE Xtreme Venus Vacation』



iOS/Android
『大航海時代VI』

好評配信中



iOS/Android
『三国志・戦略版』

登録者数200万人突破！



iOS/Android
『新三國志』

好評配信中



iOS/Android
『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』
Windows® (DMM GAME PLAYER)
『DEAD OR ALIVE Xtreme Venues Vacation』

好評配信中



『3 Majesty x X.I.P. LIVE
-AUTUMN CARNIVAL-』

イベント2万人

セグメント別



第2四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減
エンタテインメント	売上高	15,654	14,873	△ 781
	営業利益	4,182	3,023	△ 1,159
アミューズメント	売上高	1,460	1,374	△ 86
	営業利益	329	304	△ 25
不動産	売上高	393	309	△ 84
	営業利益	147	98	△ 49
その他	売上高	77	86	9
	営業利益	25	13	△ 12
消去・全社	売上高	△ 178	△ 79	99
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	17,407	16,564	△ 843
	営業利益	4,684	3,439	△ 1,245

- エンタテインメント
 - オンライン・モバイル分野が伸長するもパッケージ分野は前年比で減少
 - 下半期以降の大型タイトル発売で収益を見込む
- アミューズメント
 - SPで前年比減少も計画どおりの進捗
 - AM施設運営事業の既存店売上高+108.7%
- 不動産
 - 1Qに賃貸用不動産1棟売却により前年比減少も計画どおり進捗

地域別売上高・販売本数



売上高：第2四半期累計

(百万円)

	FY18		FY19		対 前年	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	11,479	65.9%	10,750	64.9%	△ 729	-6.4%
海外	5,928	34.1%	5,814	35.1%	△ 114	-1.9%
北米	1,714	9.8%	2,195	13.3%	481	28.1%
欧州	1,135	6.5%	1,126	6.8%	△ 9	-0.8%
アジア	3,080	17.7%	2,493	15.1%	△ 587	-19.1%
合計	17,407	100.0%	16,564	100.0%	△ 843	-4.8%

- 地域別売上高
 - 海外売上高比率35.1%

- 地域別販売本数
 - エンタテインメント事業のうち
パッケージの販売本数
 - 本数ベースでの海外比率78.3%

販売本数：第2四半期累計

(千本)

	FY18		FY19		対 前年	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	670	28.0%	1,145	21.7%	475	70.9%
海外	1,720	72.0%	4,130	78.3%	2,410	140.1%
北米	840	35.1%	2,230	42.3%	1,390	165.5%
欧州	560	23.4%	1,230	23.3%	670	119.6%
アジア	320	13.4%	670	12.7%	350	109.4%
合計	2,390	100.0%	5,275	100.0%	2,885	120.7%
DL本数	1,220		1,745		670	119.6%
DL比率	51.0%		33.1%			

- DL比率
 - ダウンロード通じた販売本数比率33.1%

エンタテインメント売上高：内訳



第2四半期累計

(百万円)

		FY18	FY19	増減	増減率	
パッケージ	パッケージ (※1)	7,044	5,553	△ 1,491	-21.2%	パッケージ製品、開発対価売上等減
	DL (※2)	2,330	2,450	120	5.2%	
	DLC (※3)	680	970	290	42.6%	
		10,054	8,973	△ 1,081	-10.8%	
オンライン	PCオンライン (※4)	730	670	△ 60	-8.2%	IP許諾ロイヤリティ、開発・運営タイトル増
モバイル	スマホ・ソーシャル (※5)	4,040	4,610	570	14.1%	
	その他	230	180	△ 50	-21.7%	
		5,000	5,460	460	9.2%	
イベント・グッズ		600	440	△ 160	-26.7%	
エンタテインメント売上高		15,654	14,873	△ 781	-5.0%	
パッケージ販売本数 (千本)		2,390	5,275	2,885	120.7%	開発担当タイトル発売による増

(※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V』『信長の野望201X』))

(※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



第2四半期累計

(百万円、人)

		FY18	FY19	増減	増減率	
人件費	売上原価	5,410	5,685	275	5.1%	
	販売管理費	1,380	1,540	160	11.6%	
		6,790	7,225	435	6.4%	開発体制拡充により増
外注加工費	売上原価	1,480	1,900	420	28.4%	先行投資等により増
広告・販促	販売管理費	460	345	△ 115	-25.0%	
連結従業員数 (人) (※)		1,788	1,844	56	3.1%	新卒採用等により増

(※臨時雇用者除く)



2020年3月期 計画



計画概況



通期	(百万円)					
	FY18 実績		FY19 計画		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%

- ・ 通期計画は変更なし。
- ・ 中期経営計画2年目にあたる今期は、FY20への仕込みの年と位置づけ。
- ・ FY20へ向けた先行投資、開発体制拡充による固定費増あるものの、売上増加によりカバー、前年並みの営業利益目標。
- ・ 営業外収益は経済の先行きの不確実性に鑑み保守的に計画。
- ・ 中期経営計画の最終年度であるFY20で、営業利益170億円を目指す。

セグメント別（計画）



通期		(百万円)		
		FY18	FY19 (計画)	増減
エンタテインメント	売上高	35,120	39,040	3,920
	営業利益	11,078	11,130	52
アミューズメント ^(※)	売上高	3,155	3,300	145
	営業利益	686	700	14
不動産	売上高	768	650	△ 118
	営業利益	273	120	△ 153
その他	売上高	184	130	△ 54
	営業利益	52	50	△ 2
消去・全社	売上高	△ 260	△ 120	140
	営業利益	0	0	0
連結	売上高	38,968	43,000	4,032
	営業利益	12,092	12,000	△ 92

(※アミューズメントのFY18はS PとAM施設運営の単純合算)

- エンタテインメント
 - 下半期に大型パッケージゲーム発売を予定
 - 下半期にスマートフォンゲームの新作を予定
- アミューズメント
 - SP、AM施設運営とも増収増益計画
- 不動産
 - 賃貸用不動産の一部売却により前年比減少

地域別売上高・販売本数（計画）



売上高：通期

（百万円）

	FY18		FY19（計画）		対 前年	
	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%

- 地域別売上高

- 海外売上高比率は37.4%の計画

- 地域別販売本数

- エンタテインメント事業のうちパッケージの販売本数
 - 本数ベースでの海外比率71.9%の計画

販売本数：通期

（千本）

	FY18		FY19（計画）		対 前年	
	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%

設備投資・減価償却費（計画）



通期		(百万円)			
		FY16	FY17	FY18	FY19 (計画)
設備投資	不動産	8,417	3,570	0	13,866
	開発機材等	252	284	240	460
減価償却費		715	701	738	830

- 設備投資
 - 不動産はみなとみらいオフィス・音楽ホール建物残金の支出を計画
- 減価償却費
 - みなとみらいオフィスの竣工により増加



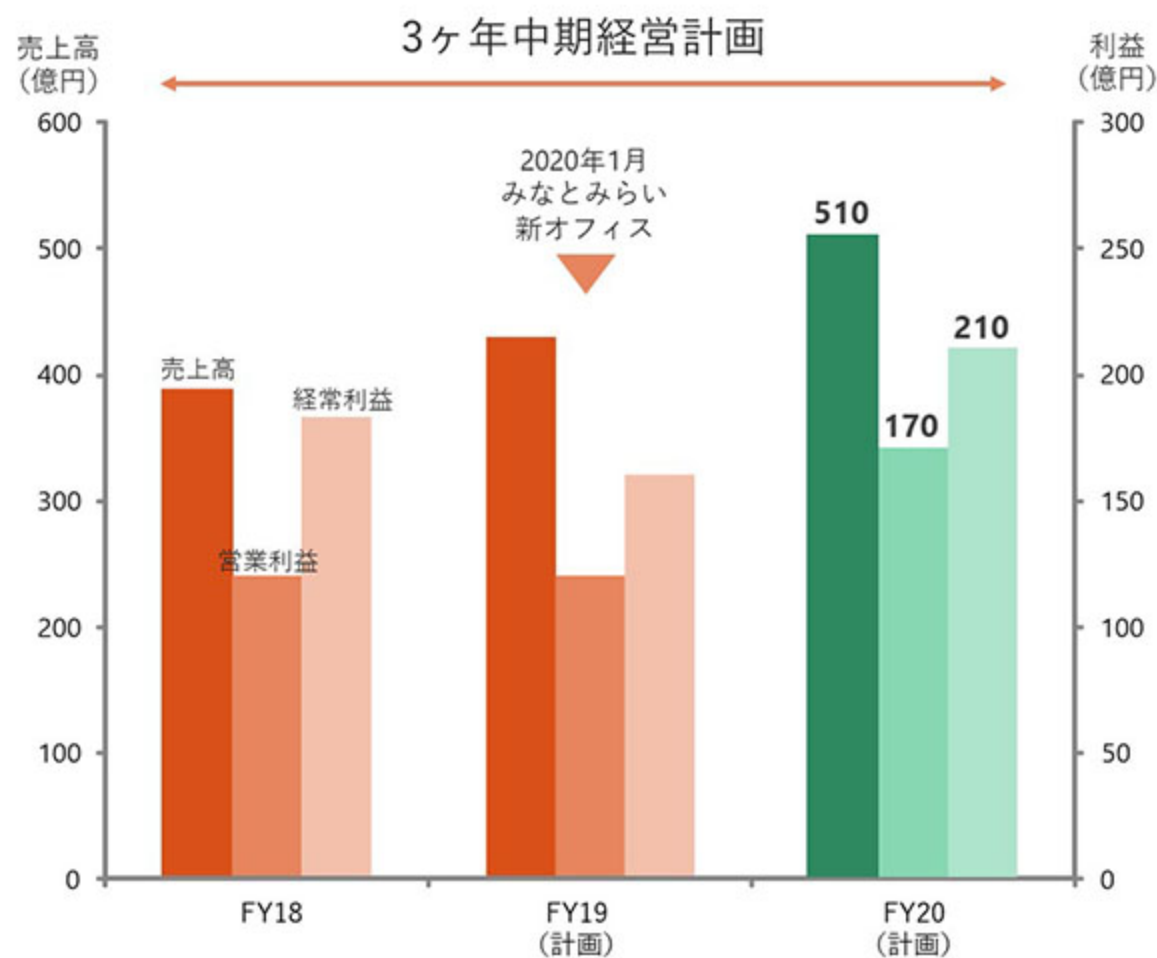
経営方針

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）



- FY20に売上高510億円、
営業利益170億円、経常利益210億円
 - 500万本級のパッケージゲーム
 - 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
- 3ヶ年で年率平均10%以上の成長を目指す



2020年3月期 経営方針

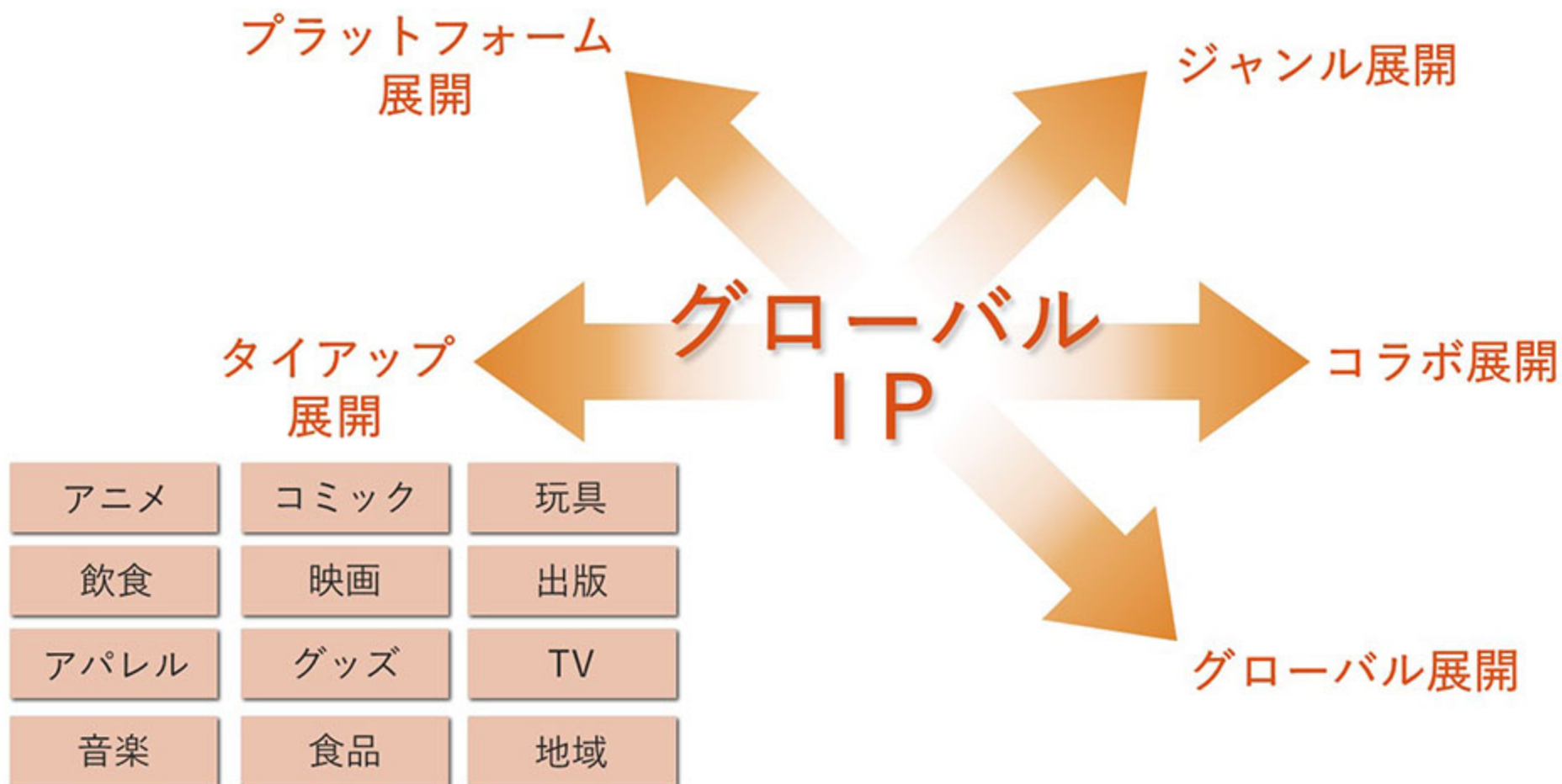


1. グローバルIPの創造と展開
2. グローバルビジネスの飛躍

2020年1月に
みなとみらいオフィス竣工



グローバルIPの創造と展開



優れた開発力・技術力・マネジメント力

開発力

- 新規IPの創造力
- ゲーム性の強み
(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
- 研究開発の専任部署「技術支援部」
- マルチプラットフォーム戦略を
効果的・効率的に推進

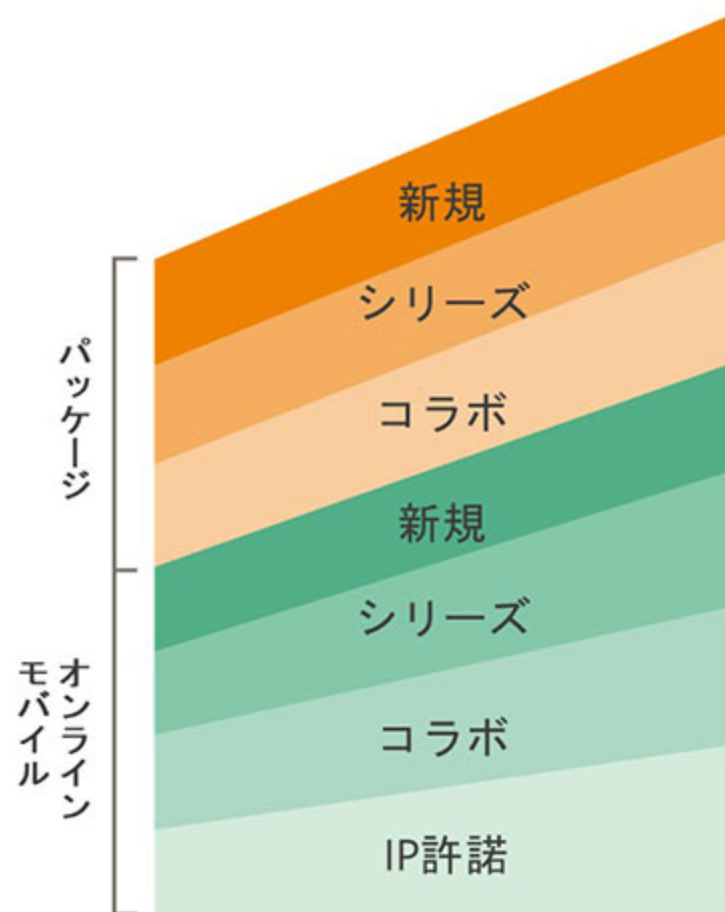
マネジメント力

- 「納期・品質・コスト」のプロジェクト
マネジメント徹底→仕組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

- 『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）
- Steam®を含めグローバルで
マルチプラットフォーム対応
- Stadia等の新しいプラットフォームへも対応
- 「納期・品質・コスト」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
- 3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



- 重層的な収益構造
 - 新規IPを創造→シリーズ展開→コラボの好循環
 - IP許諾が追加
- 新規IPの創造
 - 『仁王』の成功
 - 500万本級タイトルの創出
- シリーズ
 - 「信長の野望」「三國志」歴史シミュレーションゲーム
 - 「真・三國無双」「仁王」等のアクションゲーム
 - 長年のコアファンに支えられたシリーズ群
- コラボレーション
 - 開発力を活かし他社有力IPと協業
 - 『ファイアーエムブレム 風花雪月』『ゼルダ無双』等
 - 海外有力IPとのコラボでも成果
- IP許諾
 - 『新三國志』『三国志・戦略版』等

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
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



上半期振り返り



全体業績

- ・ 中期経営計画の目標達成に向けて順調に進捗
- ・ 上半期は一部タイトルが計画を下回ったものの、通期には影響なし

パッケージ

- ・ 『ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～』 販売好調
- ・ 開発を担当したタイトルがMetacritic（メタクリティック）で高い評価を獲得
『ファイアーエムブレム 風花雪月』 89点
『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』 PlayStation®4 版86点 Nintendo Switch™ 版85点
- ・ 上半期は一部タイトルが計画を下回る

オンライン・ モバイル

- ・ IP許諾：『新三國志』引き続き堅調
『三国志・戦略版』出足好調
- ・ 一部タイトルのリリースに遅れ

その他

- ・ eSports：『DEAD OR ALIVE 6』World Championship開催

今後発売予定タイトル（パッケージ）



PlayStation®4/Nintendo Switch™
『無双OROCHI3 Ultimate』
2019年12月19日発売予定



PlayStation®4/Windows®(Steam®)
『三國志14』
2020年1月16日発売予定



PS4
『仁王2』
Early 2020



PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)
『FAIRY TAIL（フェアリーテイル）』
2020年発売予定

- 『無双OROCHI 3 Ultimate』
 - 昨年度発売し累計70万本超のヒットとなった本編のグレードアップバージョン
- 『三國志14』
 - “人間ドラマの集大成である三国志”を再現したシミュレーションゲームの最新作
- 『仁王2』
 - 275万本を突破した“戦国死にゲー”『仁王』の続編
- 『FAIRY TAIL（フェアリーテイル）』
 - 原作漫画が全世界累計発行部数6,000万部以上、世界中で人気のアニメーション作品をゲーム化

※発売日は国内

今後発売予定タイトル（パッケージ）



開発担当

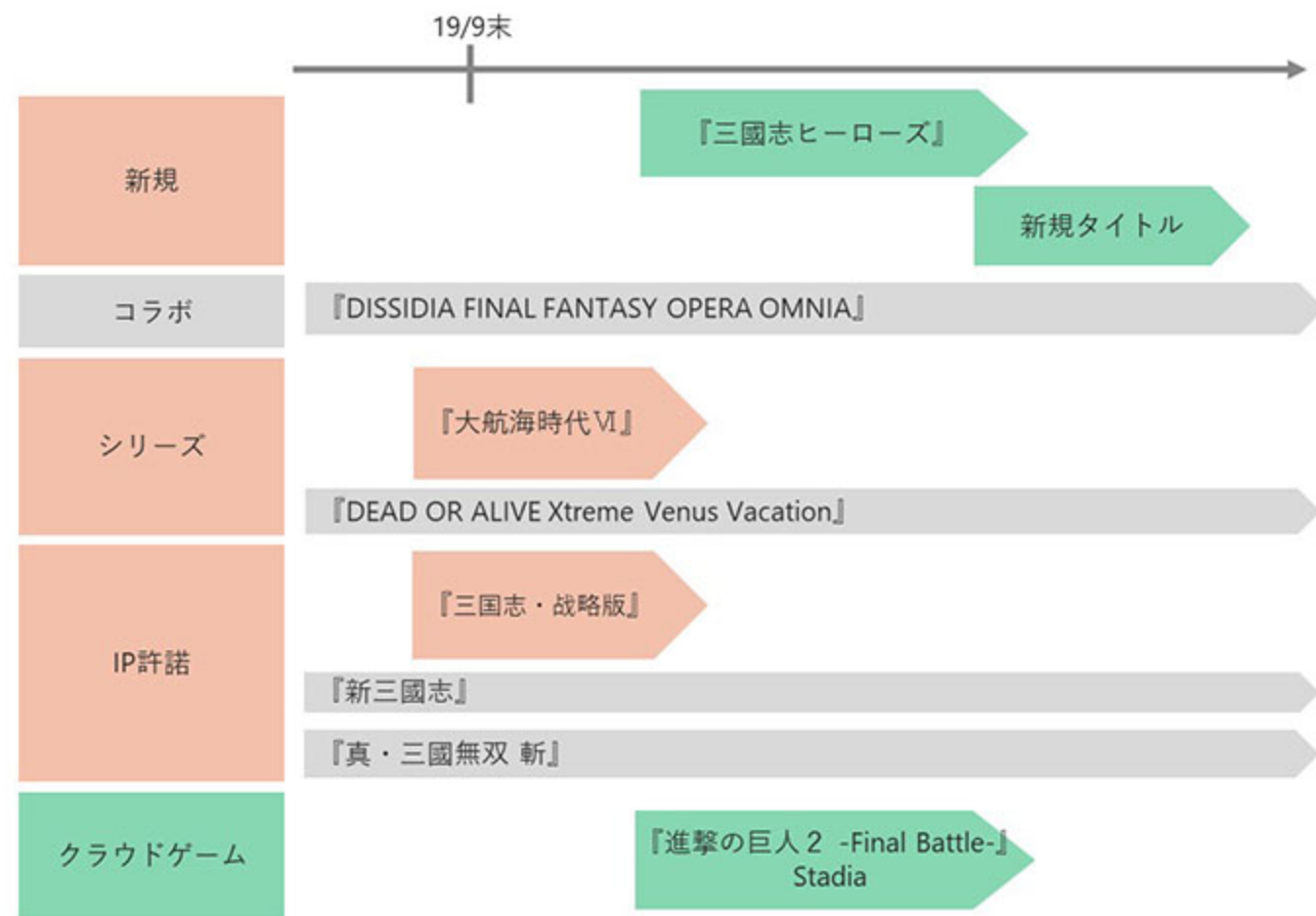


PlayStation®4/Nintendo Switch™
『ペルソナ5 スクランブル ザ ファントム ストライカーズ』
2020年2月20日発売予定

©ATLUS ©SEGA / ©KOEI TECMO GAMES All rights reserved.

- 『ペルソナ5 スクランブル
ザ ファントム ストライカーズ』
 - 【アトラス×コーエーテクモゲームス】新たな最強タッグで送る、ペルソナシリーズ初のアクションRPG
 - 2020年2月20日発売予定！

今後発売予定タイトル（オンライン・モバイル/クラウド）



iOS/Android
『三國志ヒーローズ』
2019年秋配信予定

- ・AI開発のHEROZ社と資本業務提携し開発



STADIA
『進撃の巨人2 -Final Battle-』
欧米2019年11月19日配信予定

- ・Google™「Stadia」の欧米エリアのローンチタイトルとして配信

新規タイトル

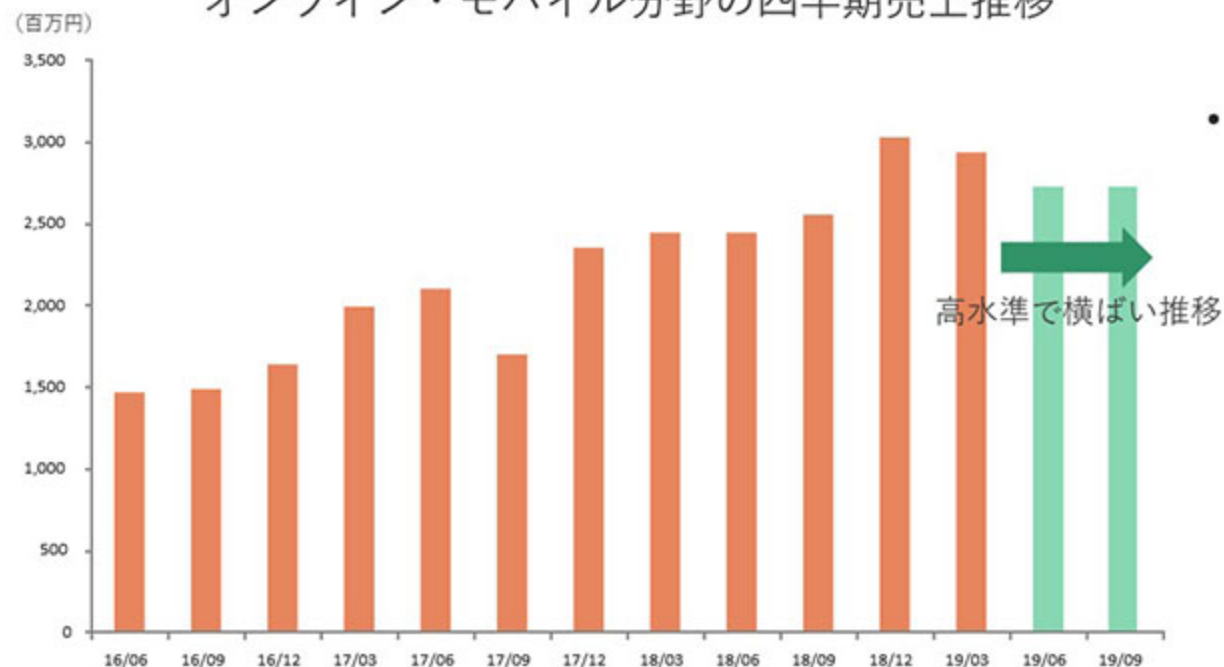
iOS/Android

- ・IP許諾タイトルの成功ノウハウを活用

今後発売予定タイトル（オンライン・モバイル/クラウド）



オンライン・モバイル分野の四半期売上推移

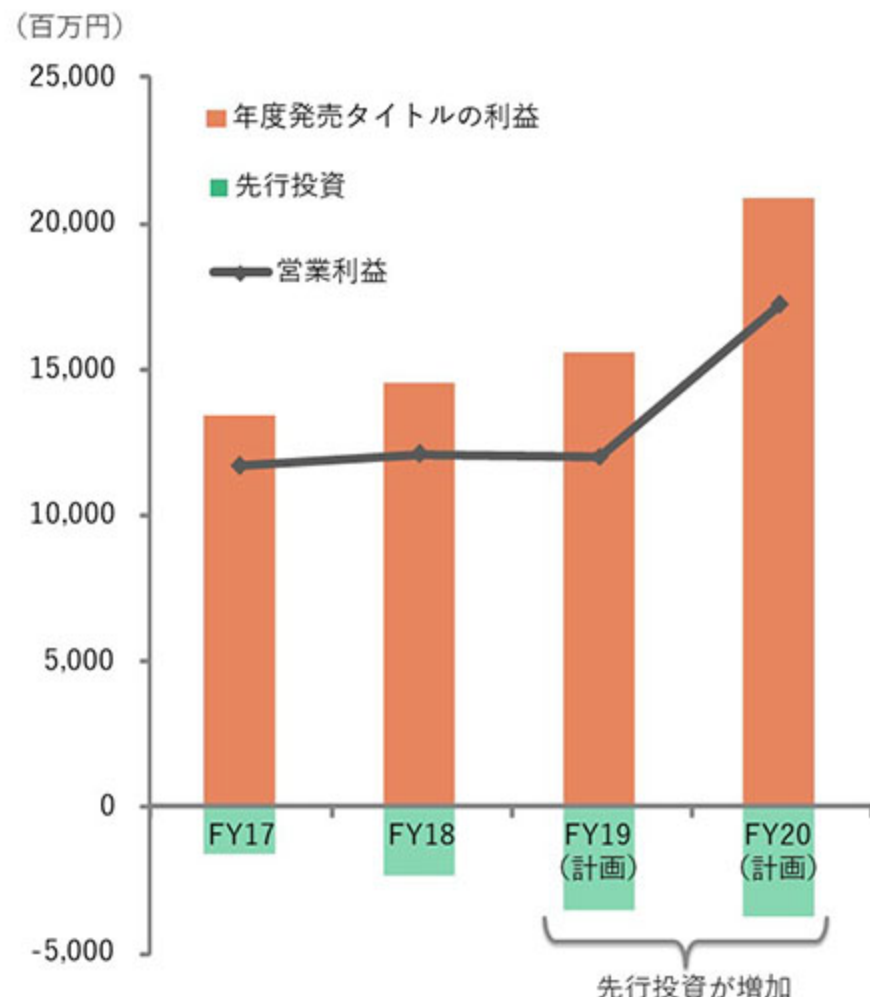


- オンライン・モバイル分野は上半期は横ばいで推移。前年比では増加。『新三國志』のロイヤリティ収入が引き続き堅調。
- 下半期は自社IP『大航海時代VI』、IP許諾『三国志・戦略版』、今後リリース予定の『新規タイトル』で売上の上積みを図る。



大航海時代VI

先行投資の効果



- 前提：当社は費用を発生ベースで計上
 - BSへの仕掛計上はなし
- 先行投資の増加
 - タイトルの大型化により従来に比べ先行投資（※）増加
- FY19はFY20に向けて仕込みの時期
 - 500万本級タイトル、ユーザー売上月商10億円を超えるスマートフォンゲームへの先行投資
 - FY20に発売し、利益を計上
- 3ヶ年で年率平均10%以上の成長
 - プロダクトポートフォリオを適切にコントロール
→ 大型・小型を適切に配置
 - 期間利益と長期的成長の両方を実現

（※当期に費用が発生しているものの発売が翌期以降となるプロジェクトの開発費）

中期経営計画及びその他目標の進捗



500万本級タイトル

- ・開発は順調に進捗
- ・グローバル市場をターゲットにしたAAAタイトル
- ・コ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

ユーザー売上月商10億円を超える スマートフォンゲーム

- ・下半期に新作タイトルをリリースを予定
- ・IP許諾や開発・運営タイトルの成功体験を活かす
- ・midasブランド→今期中のタイトルリリースを目指す

グローバル拠点の役割更新

- ・海外開発拠点での運営タイトル増加
(『DEAD OR ALIVE Xtreme Venus Vaction』アジア版をリリース)
- ・アジアマーケットの開拓

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



株式会社コ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。