



# 2022年3月期第3四半期 決算説明ウェブ会議

2022年1月31日

株式会社コーエーテクモホールディングス

## 過去最高の売上高・利益を達成！！

### 業績

- 自社開発タイトル『三國志 覇道』、IP許諾タイトル『三國志・戦略版』によりオンライン・モバイル分野が高い水準で推移。四半期で安定した利益構造に
- オンライン・モバイル分社の累計ダウンロード数は前年同期比+57%
- パッケージ分野でも新作タイトルが堅調
- 第3四半期において、今後発売予定タイトルの開発対価売上、協業先による開発費負担を一部計上

### トピックス

- 3ヶ年の中期経営計画の利益目標を初年度で達成
- 通期業績予想及び配当予想を上方修正
- 中期経営計画は4月に見直し予定

第3四半期累計

(百万円)

	FY20 3Q累計		FY21 3Q累計		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	43,949	100.0%	<b>55,327</b>	100.0%	11,378	25.9%
営業利益	19,367	44.1%	<b>27,127</b>	49.0%	7,760	40.1%
経常利益	29,874	68.0%	<b>38,761</b>	70.1%	8,887	29.7%
当期純利益	22,202	50.5%	<b>28,293</b>	51.1%	6,091	27.4%

			第3四半期 (2021年10月～12月)	累計
パッケージ	新作	<b>BLUE REFLECTION TIE/帝</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™/Windows®(Steam®)	<b>12万本</b> <b>全世界</b>	-
	リマスター版	<b>零 ～濡鴉ノ巫女～</b> Nintendo Switch™/PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X S /Xbox One/Windows®(Steam®)	<b>34万本</b> <b>全世界</b>	-
	新作	<b>真・三國無双8 Empires</b> PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Xbox Series X S /Xbox One/Windows®(Steam®)	<b>15万本</b> <b>日本・アジア</b>	-
オンライン モバイル	新作なし	-	-	-

(百万円)

		FY20 3Q累計	FY21 3Q累計	増減
エンタテインメント	売上高	41,465	<b>52,357</b>	10,892
	営業利益	19,103	<b>26,583</b>	7,480
アミューズメント	売上高	2,066	<b>1,983</b>	△ 83
	営業利益	186	<b>163</b>	△ 23
不動産	売上高	580	<b>786</b>	206
	営業利益	75	<b>125</b>	50
その他	売上高	148	<b>453</b>	305
	営業利益	2	<b>254</b>	252
消去・全社	売上高	△ 311	<b>△ 253</b>	58
	営業利益	-	<b>-</b>	-
連結	売上高	43,949	<b>55,327</b>	11,378
	営業利益	19,367	<b>27,127</b>	7,760

# 地域別売上高



連結:

(百万円)

	FY20 3Q累計 金額	構成比	FY21 3Q累計 金額	構成比	対前年度 金額	増減率
国内	21,895	49.8%	<b>27,617</b>	49.9%	5,722	26.1%
海外	22,054	50.2%	<b>27,710</b>	<b>50.1%</b>	5,656	25.6%
北米	6,881	15.7%	<b>7,118</b>	12.9%	237	3.4%
欧州	3,173	7.2%	<b>2,394</b>	4.3%	△ 779	-24.6%
アジア	12,000	27.3%	<b>18,198</b>	32.9%	6,198	51.7%
合計	43,949	100.0%	<b>55,327</b>	100.0%	11,378	25.9%

内訳:エンタテインメントセグメント

(百万円)

	FY20 3Q累計 金額	構成比	FY21 3Q累計 金額	構成比	対前年度 金額	増減率
国内	19,517	47.1%	<b>24,753</b>	47.3%	5,236	26.8%
海外	21,949	52.9%	<b>27,604</b>	<b>52.7%</b>	5,655	25.8%
合計	41,465	100.0%	<b>52,357</b>	100.0%	10,892	26.3%



パッケージゲーム：販売本数 (千本)

	FY20 3Q累計		FY21 3Q累計		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	1,880	23.0%	<b>2,030</b>	35.6%	150	8.0%
海外	6,280	77.0%	<b>3,670</b>	<b>64.4%</b>	△ 2,610	-41.6%
北米	3,130	38.4%	<b>1,610</b>	28.2%	△ 1,520	-48.6%
欧州	1,900	23.3%	<b>810</b>	14.2%	△ 1,090	-57.4%
アジア	1,250	15.3%	<b>1,250</b>	21.9%	0	0.0%
合計	8,160	100.0%	<b>5,700</b>	100.0%	△ 2,460	-30.1%
DL本数	3,000		<b>3,600</b>		600	20.0%
DL比率	36.8%		<b>63.2%</b>		+26.4pt	

オンライン・モバイル：累計ダウンロード数<sup>(※)</sup> (千DL)

	FY20 3Q末		FY21 3Q末		対前年度	
	DL数	構成比	DL数	構成比	DL数	増減率
国内	30,700	46.2%	<b>30,850</b>	29.5%	150	0.5%
海外	35,800	53.8%	<b>73,620</b>	<b>70.5%</b>	37,820	105.6%
合計	66,500	100.0%	<b>104,470</b>	100.0%	37,970	57.1%

※ 累計ダウンロード数

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(当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



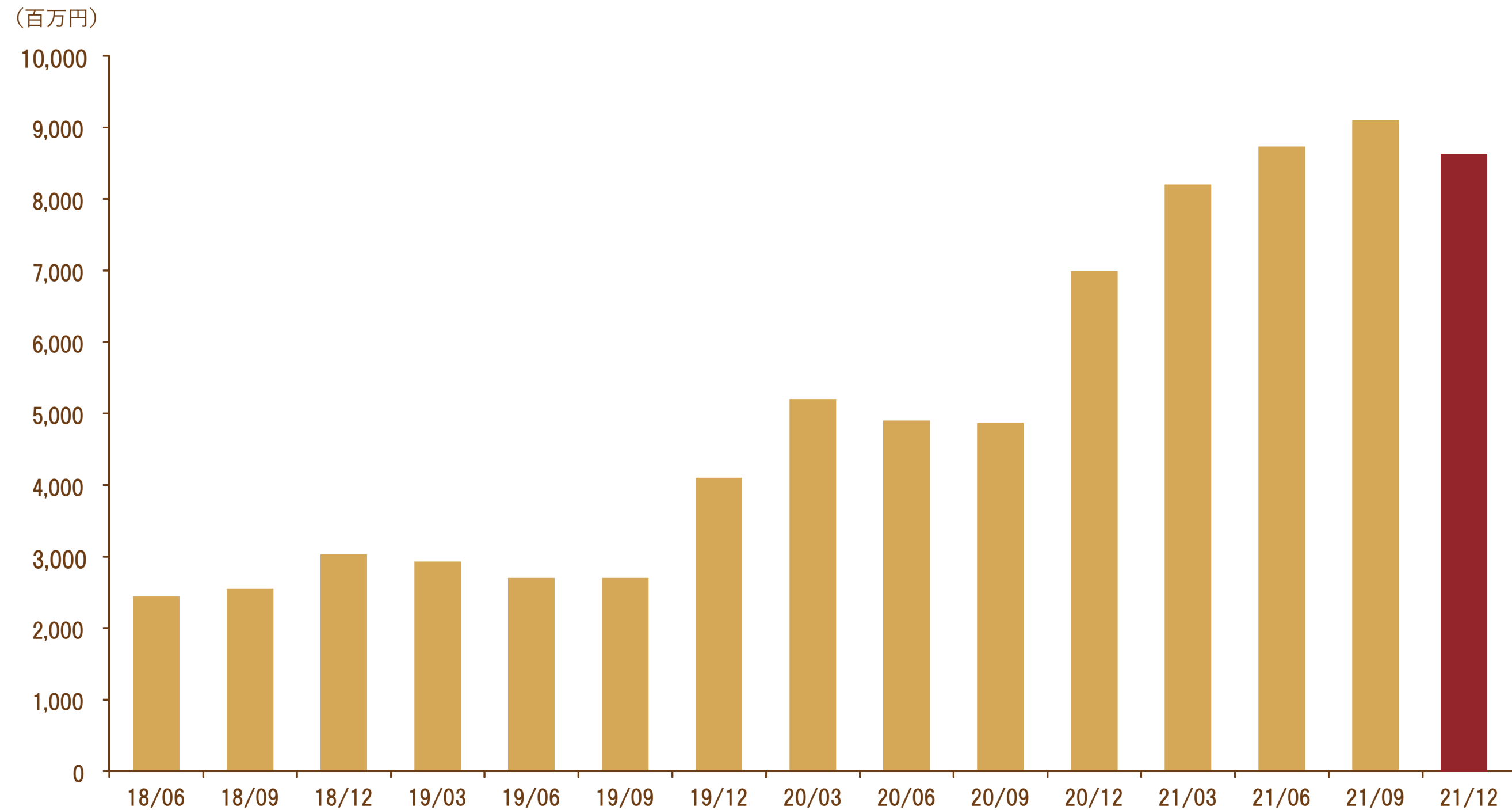
(百万円)

		FY20 3Q累計	FY21 3Q累計	増減	増減率
パッケージ	パッケージ等 <sup>(※1)</sup>	15,115	<b>13,417</b>	△ 1,698	-11.2%
	DL <sup>(※2)</sup>	7,310	<b>9,880</b>	2,570	35.2%
	DLC <sup>(※3)</sup>	1,580	<b>1,770</b>	190	12.0%
		24,005	<b>25,067</b>	1,062	4.4%
オンライン	PCオンライン <sup>(※4)</sup>	1,180	<b>720</b>	△ 460	-39.0%
モバイル	スマホ・ソーシャル <sup>(※5)</sup>	15,330	<b>25,740</b>	10,410	67.9%
	その他	250	<b>130</b>	△ 120	-48.0%
		16,760	<b>26,590</b>	9,830	58.7%
イベント・グッズ		700	<b>700</b>	0	0.0%
エンタテインメント売上高		41,465	<b>52,357</b>	10,892	26.3%

※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(一定期間に渡って収益を認識する基準売上含む)、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



# 主な費用・人員数



(百万円、人)

		FY20 3Q累計	FY21 3Q累計	増減	増減率
人件費	売上原価	9,680	<b>10,980</b>	1,300	13.4%
	販売管理費	2,610	<b>2,920</b>	310	11.9%
		12,290	<b>13,900</b>	1,610	13.1%
外注加工費	売上原価	2,640	<b>2,840</b>	200	7.6%
広告・販促	販売管理費	1,090	<b>1,780</b>	690	63.3%
連結従業員数 (人) (※)		2,003	<b>2,075</b>	72	3.6%

(※臨時雇用者除く)

# 通期業績予想の修正



(百万円)

	FY20 通期実績		FY21 通期計画		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	60,370	100.0%	<b>71,000</b>	100.0%	10,630	17.6%	65,000	100.0%	6,000	9.2%
営業利益	24,397	40.4%	<b>31,500</b>	44.4%	7,103	29.1%	24,500	37.7%	7,000	28.6%
経常利益	39,299	65.1%	<b>43,500</b>	61.3%	4,201	10.7%	36,500	56.2%	7,000	19.2%
当期純利益	29,550	48.9%	<b>32,000</b>	45.1%	2,450	8.3%	26,500	40.8%	5,500	20.8%

●通期業績予想：営業利益245億円→315億円へ上方修正

●配当予想：81円→98円へ修正

# 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	<b>刀剣乱舞無双（開発担当）</b> Nintendo Switch™/PC(DMM GAME PLAYER)	<b>2022年2月17日</b>
	新作	<b>ソフィーのアトリエ2 ～不思議な夢の錬金術士～</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™ /Windows®(Steam®)	<b>2022年2月24日</b>
	新作	<b>STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN（開発担当）</b> PlayStation®5/PlayStation®4/Xbox Series X S /Xbox One/Epic Games Store	<b>2022年3月18日</b>
	新作	<b>Winning Post 9 2022</b> PlayStation®4/Nintendo Switch™ /Windows®	<b>2022年4月14日</b>
	新作	<b>信長の野望・新生</b>	<b>Early 2022</b>
オンライン モバイル	新作	<b>BLUE REFLECTION SUN/燦</b> iOS/Android/DMM GAMES	<b>開発中</b> 日本



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。