2020 年 11 月 12 日

PhillipCapital
Your Partner In Finance
フィリップ証券株式会社

アクティビジョン・ブリザード（ATVI）

新たに 2,000 人以上のスタッフ雇用の人材投資で「Call of Duty」に続く IP（知的財産）育成に注力

ナスダック |ビデオゲーム| 業績フォロー

BLOOMBERG ATVI US | REUTERS ATVI.N

- 2020/12 期 3Q（7-9 月）は、売上高が前年同期比 51.4%増、営業利益が同 3.1 倍、純利益が同 3.0 倍、調整後 EPS が同 2.3 倍の増収増益。
- コロナ禍に伴う巣ごもりのゲーム利用増加に伴い、デジタル・オンライン販売、ゲーム専用機のコンソールでの売上が堅調に伸びた。
- 新たに 2,000 人以上のスタッフを雇用する予定と発表。大ヒットゲーム「Call of Duty」に続く看板 IP 育成のための人材投資に取り組む。

What is the news？

10/29 発表の 2020/12 期 3Q（7-9 月）は、売上高が前年同期比 52.4%増の 19.54 億 USD、営業利益が同 3.1 倍の 7.78 億 USD、純利益が同 3.0 倍の 6.04 億 USD、Non-GAAP の調整後 EPS が同 2.3 倍の 0.88USD だった。同社が重視する純受注高（純売上高から繰延収益の影響を控除した額）は、同 45.6%増の 17.67 億 USD、そのうちゲームソフトの純受注高が同 69.3%増の 12.00 億 USD だった。また、月間平均稼働ユーザー数も同 23.4%増の 3.90 億人に伸びた。コロナ禍に伴う巣ごもりのゲーム利用増加の恩恵を享受した。

各セグメント別の状況は以下の通り。①販売チャネル別売上高は、デジタル・オンラインが前年同期比 72.9%増の 17.53 億 USD、小売りが同 25.8%増の 1.17 億 USD、その他が同 52%減の 8,400 万 USD。コロナ禍の影響でデジタル販売が伸びた。②プラットフォーム別売上高は、ゲーム専用機のコンソールが前年同期比 2.9 倍の 6.95 億 USD、PC が同 50.7%増の 5.14 億 USD、モバイル及びその周辺製品が同 25.9%増の 6.61 億 USD、その他が同 52%減の 8,400 万 USD。③会社ブランド部門別の月間平均稼働ユーザー数は、アクティビジョン部門が前年同期比 3.1 倍の 1.11 億人、ブリザード部門が同 9.1%減の 3,000 万人、キング部門が同 0.8%増の 2.49 億人だった。

How do we view this？

2020/12 期 4Q（10-12 月）会社計画は、売上高が前年同期比 56.1%増の 20.01 億 USD、調整後 EPS が同 65.8%増の 0.63USD。対 3Q 比では、売上高が 2.4%増、調整後 EPS が 28.4%減と慎重な見通しとしている。新型コロナウイルス感染再拡大が長引く状況になった場合、巣ごもりの在宅でのゲーム利用増加により業績が会社見通しを上回る可能性もあろう。

同社は 10/29、今度の生産需要をまかなう目的で新たに 2,000 人以上の規模でスタッフを雇用する予定と発表。業績の大半を占める主力の「Call of Duty」に続き、「Candy Crush」、「World of Warcraft」、「ハーストーン」、「Diablo」、「オーバーウォッチ」といった各ゲームのシリーズ作品についても看板 IP（知的財産）に育成するための開発人材への投資として、同社の中長期的な成長に繋がるものと期待されよう。

業績推移　※参考レート 1USD=105.43円

事業年度	2017/12	2018/12	2019/12	2020/12F	2021/12F
売上高(百万USD)	7,017	7,500	6,489	8,029	8,283
当期利益(百万USD)	273	1,848	1,503	2,307	2,461
EPS(USD)	0.36	2.40	1.95	2.88	3.06
PER（倍）	211.83	31.78	39.11	26.48	24.92
BPS(USD)	12.49	14.92	16.66	19.33	22.30
PBR（倍）	6.11	5.11	4.58	3.95	3.42
配当(USD)	0.30	0.34	0.37	0.40	0.40
配当利回り（%）	0.39	0.45	0.49	0.52	0.52

（出所：Bloombergをもとにフィリップ証券作成、F=予想はBloomberg）

配当予想(USD)	0.40	（予想はBloomberg）
終値(USD)	76.55	2020/11/11

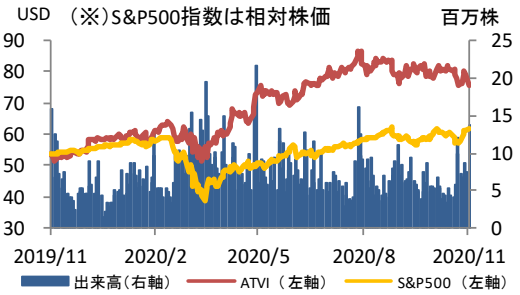
会社概要

1979年創業のアクティビジョンが2008年にヴィヴェンディ・ゲームズと合併して設立したゲームソフト開発企業。現在の社名は、ヴィヴェンティの傘下であるブリザード・エンターテイメントのブランドを採用した。2015年にキング・デジタル・エンターテイメントを約59億ドルで買収して子会社化。インタラクティブ・ゲームソフトウエアのほか、周辺機器の開発・製作・販売を手掛け、主に、ゲーム専用ハードのコンソール、PC、モバイル及びその周辺機器といったプラットフォームを通じてゲームソフトやスマホゲームアプリを提供する。

アクティビジョン、ブリザード、キングの3部門の各々がゲームソフトの開発に取り組んでいる。①アクティビジョン部門では、1人称視点のファースト・パーソン・シューティングゲーム（FPS）の「Call of Duty」シリーズが世界的にロングセラーとなっており、同社の主力ゲームタイトルである。②ブリザード部門では、「World of Warcraft」、「ハーストーン」、「Diablo」、「オーバーウォッチ」などの各シリーズを擁する。③キング部門では、「Candy Crush」や「Bubble Witch」などの各シリーズが世界的に人気である。

企業データ（2020/11/11）

ベータ値	0.74
時価総額(百万USD)	58,938
企業価値=EV(百万USD)	55,127
3ヵ月平均売買代金(百万USD)	530.5



（出所：Bloombergをもとにフィリップ証券作成）

主要株主（2020/11）　（%）

1.CAPITAL GROUP COMPANIES INC	12.32
2.FMR	8.82
3.VANGUARD GROUP	7.82

（出所:Bloombergをもとにフィリップ証券作成）

アナリスト
笹木 和弘
kazuhiro.sasaki@phillip.co.jp
+81 3 3666 6980

【レポートにおける免責・注意事項】
本レポートの発行元：フィリップ証券株式会社　〒103-0026 東京都中央区日本橋兜町 4 番 2 号
TEL:03-3666-2101　　URL：http://www.phillip.co.jp/
本レポートの作成者：公益社団法人 日本証券アナリスト協会検定会員、国際公認投資アナリスト 笹木和弘
リサーチ部 李 一承

当資料は、情報提供を目的としており、金融商品に係る売買を勧誘するものではありません。フィリップ証券は、レポートを提供している証券会社との契約に基づき対価を得ております。当資料に記載されている内容は投資判断の参考として筆者の見解をお伝えするもので、内容の正確性、完全性を保証するものではありません。投資に関する最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。また、当資料の一部または全てを利用することにより生じたいかなる損失・損害についても責任を負いません。当資料の一切の権利はフィリップ証券株式会社に帰属しており、無断で複製、転送、転載を禁じます。

＜日本証券業協会自主規制規則「アナリスト・レポートの取扱い等に関する規則　平 14.1.25」に基づく告知事項＞
・ 本レポートの作成者であるアナリストと対象会社との間に重大な利益相反関係はありません。