



株式会社コーエーテクモホールディングス

2017年3月期 決算説明会

2017年4月28日

連結決算概況

当期純利益は7期連続の増益を達成

(百万円)

	2016年3月期		2017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	38,332	100.0%	37,034	100.0%	△1,298	△3.4%
営業利益	11,069	28.9%	8,781	23.7%	△2,288	△20.7%
経常利益	15,755	41.1%	15,221	41.1%	△534	△3.5%
当期純利益	10,855	28.3%	11,624	31.4%	769	7.1%

主なタイトル



PS4

仁王

100万本突破 / 全世界



PS4/PS Vita

無双☆スターズ

13万本 / 日本 / アジア



PS4/PS Vita

BLUE REFLECTION
～幻に舞う少女の剣～

8万本 / 日本

開発担当



iOS/Android



信長の野望
～俺たちの戦国～

iOS/Android



3Majesty × X.I.P. LIVE
— Triple Road / TRICK★STER —
FINAL



至誠館高校 Op.2

イベント
8万人

事業別売上高・営業利益

2017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	33,025	1,992	1,266	788	336	37,410	△376	37,034
営業利益	7,815	736	27	248	243	9,071	△290	8,781

2016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	34,713	1,788	1,286	830	137	38,755	△423	38,332
営業利益	10,419	755	63	322	42	11,602	△532	11,069

地域別売上高

(百万円)

	2016年3月期		2017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	28,768	75.0%	27,089	73.1%	△1,679	△5.8%
海外	9,564	25.0%	9,945	26.9%	381	4.0%
北米	3,404	8.9%	4,411	11.9%	1,007	29.6%
欧州	2,108	5.5%	2,159	5.8%	51	2.4%
アジア	4,052	10.6%	3,375	9.1%	△677	△16.7%
合計	38,332	100.0%	37,034	100.0%	△1,298	△3.4%

地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

	2016年3月期		2017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	2,670	47.9%	3,060	48.3%	390	14.6%
海外	2,905	52.1%	3,270	51.7%	365	12.6%
北米	1,275	22.9%	1,320	20.9%	45	3.5%
欧州	790	14.2%	880	13.9%	90	11.4%
アジア	840	15.1%	1,070	16.9%	230	27.4%
合計	5,575	100.0%	6,330	100.0%	755	13.5%

※ダウンロード版を含む

2018年3月期 計画

計画概況

通期

(百万円)

	2017年3月期		2018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	37,034	100.0%	42,000	100.0%	4,966	13.4%
営業利益	8,781	23.7%	11,500	27.4%	2,719	31.0%
経常利益	15,221	41.1%	16,000	38.1%	779	5.2%
当期純利益	11,624	31.4%	11,700	27.9%	76	0.6%

第2四半期 (累計)

(百万円)

	2017年3月期		2018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	16,576	100.0%	15,000	100.0%	△1,576	△9.5%
営業利益	2,748	16.6%	1,300	8.7%	△1,448	△52.7%
経常利益	4,904	29.6%	3,300	22.0%	△1,604	△32.7%
当期純利益	3,786	22.8%	2,300	15.3%	△1,486	△39.3%

事業別売上高・営業利益(計画)

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	37,200	2,000	2,100	730	120	42,150	△150	42,000
営業利益	10,200	750	200	300	50	11,500	0	11,500

2017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	33,025	1,992	1,266	788	336	37,410	△376	37,034
営業利益	7,815	736	27	248	243	9,071	△290	8,781

地域別売上高(計画)

(百万円)

	2017年3月期		2018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	27,089	73.1%	31,500	75.0%	4,411	16.3%
海外	9,945	26.9%	10,500	25.0%	555	5.6%
北米	4,411	11.9%	4,300	10.2%	△111	△2.5%
欧州	2,159	5.8%	2,500	6.0%	341	15.8%
アジア	3,375	9.1%	3,700	8.8%	325	9.6%
合計	37,034	100.0%	42,000	100.0%	4,966	13.4%

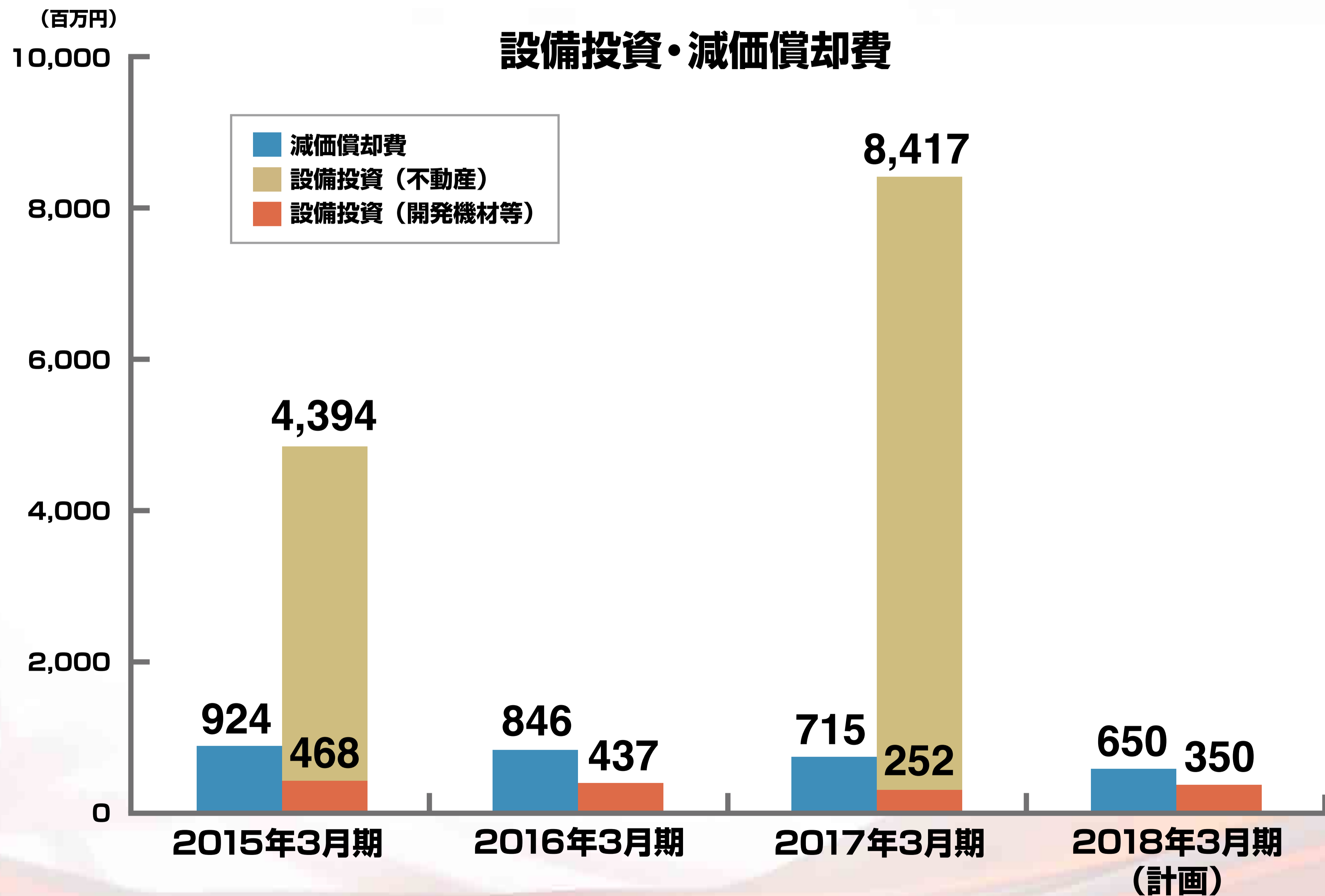
地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

	2017年3月期		2018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	3,060	48.3%	2,650	41.4%	△410	△13.4%
海外	3,270	51.7%	3,750	58.6%	480	14.7%
北米	1,320	20.9%	1,500	23.4%	180	13.6%
欧州	880	13.9%	1,050	16.4%	170	19.3%
アジア	1,070	16.9%	1,200	18.8%	130	12.1%
合計	6,330	100.0%	6,400	100.0%	70	1.1%

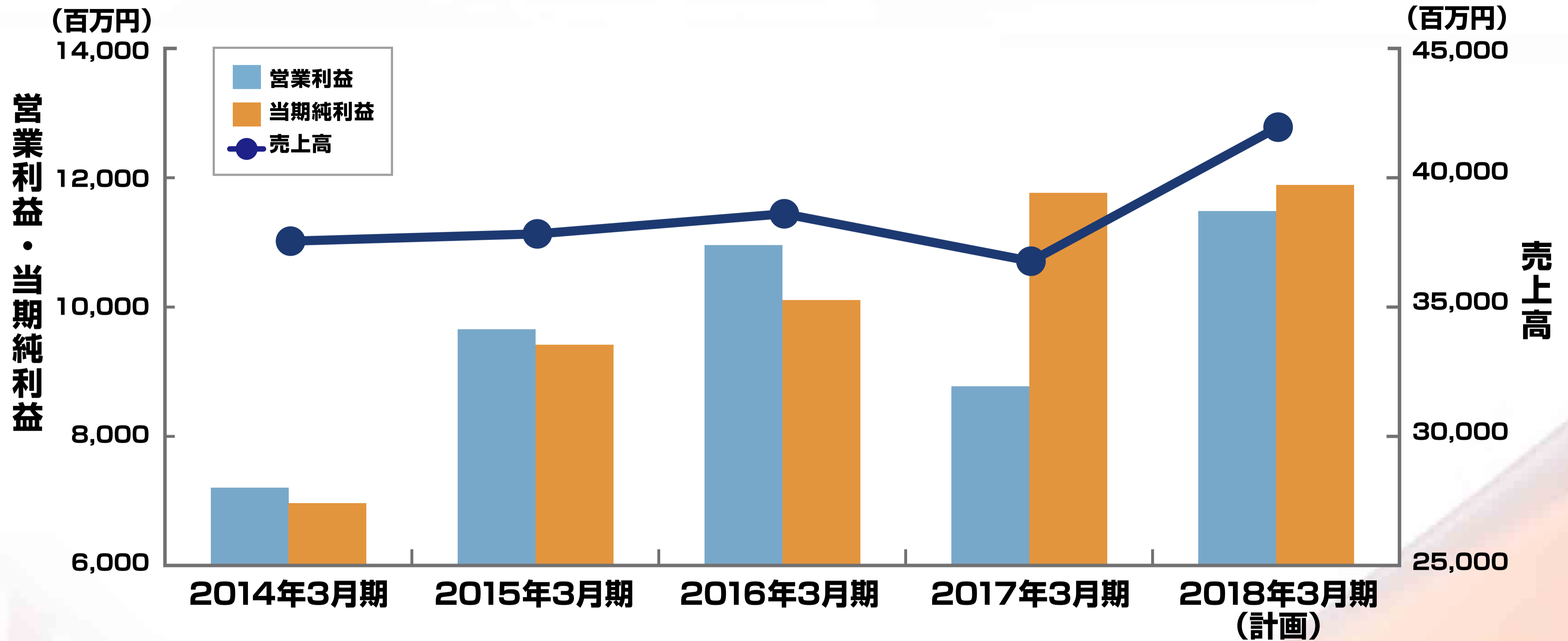
※ダウンロード版を含む

設備投資・減価償却費(計画)



経営方針・経営戦略

2017年度3月期 通期業績



- クオリティ向上のため複数タイトルに発売・配信時期の遅れが発生
- 2018年3月期は品質納期コストの管理を徹底
- コーエーテクモの信頼を回復し、最高益の更新に再チャレンジ

2017年度3月期の反省と今後の取り組み

発売・配信 の遅れ

- 品質納期コストの管理徹底
- 開発承認プロセスの改善
- ➔お客様のコーイーテクモへの信頼回復

販売本数の 計画未達

- 市場の実体により即した計画立案
- デジタルプロモーションの強化

開発の 活性化

- 生産性の向上
- 若手社員の活躍を推進

過去最高の
売上・営業利益

2017年度3月期 通期業績



PS4

メタスコア88点、ユーザースコア9.0点と高評価!
グローバル市場での新規IPの立ち上げに成功!

開発担当



iOS / Android

App Storeのセールスランキングで8位! ※
今後年間を通じてスマホ事業の収益底上げを期待

※Google Playで12位

2018年度3月期 経営方針

経営方針：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

コラボ展開

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

IP

グローバル展開

IPの創造と展開



信長の野望

大志



IPの創造と展開



「テクモ50周年」、「Ω-Force20周年」、「アトリエ20周年」と、
重要な節目を迎え、様々なキャンペーンを展開予定!

プラットフォーム展開

「Nintendo Switch™」へ続々とタイトルを供給予定



ファイアエムブレム 無双

よるのなにくに[®] 2
新月の花嫁
シンゲツノハナヨメ

プラットフォーム展開

PlayStation®VR

『DEAD OR ALIVE Xtreme 3』にVR対応モードを配信!



プラットフォーム展開

五感を刺激するギミックを搭載した『VR SENSE』

VR SENSE
— センス —



プラットフォーム展開



iOS / Android



iOS / Android



iOS / Android

スマートフォンゲーム続々とリリース!

プラットフォーム展開

midasブランドを新たに設立!



M
midas

**20~30代の若手が主力となり自由闊達なアイデアで
スマートフォン市場におけるヒットを生み出す**

コラボ展開

ファイアエムブレム 無双

Nintendo Switch™ / Newニンテンドー3DS™

他大型コラボレーションタイトルも
国内・グローバルで発売予定!

タイアップ展開

- 横浜DeNAベイスターズ × 「無双☆スターズ」
- プロレス団体DDT × 「信長の野望 俺たちの戦国」
- 「FINAL FANTASY XV」 ×
「BLUE REFLECTION ～幻に舞う少女の剣～」
- 織田シナモン信長 ×
「信長の野望 Online」 & 「信長の野望 201X」



これまでにない他業種とのタイアップにも積極的に取り組む

グローバル展開

「真・三國無双 斬」300万ダウンロード突破!!

台湾、香港、韓国の
セールスランキングで
トップ10入り!!

日本国内でも
サービス開始予定!



グローバル展開

〈 韓国 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V
三國志曹操伝 Online
(NEXON Co.,Ltd.)



〈 中国 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V
のぶニヤかの野望

スマートフォン

真・三國無双 激闘版(仮称)
(Perfect World Co., Ltd.) ほか

〈 台湾 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V
三國志曹操伝 Online
(NEXON Co.,Ltd.)
真・三國無双 激闘版(仮称)
(Perfect World Co., Ltd.)

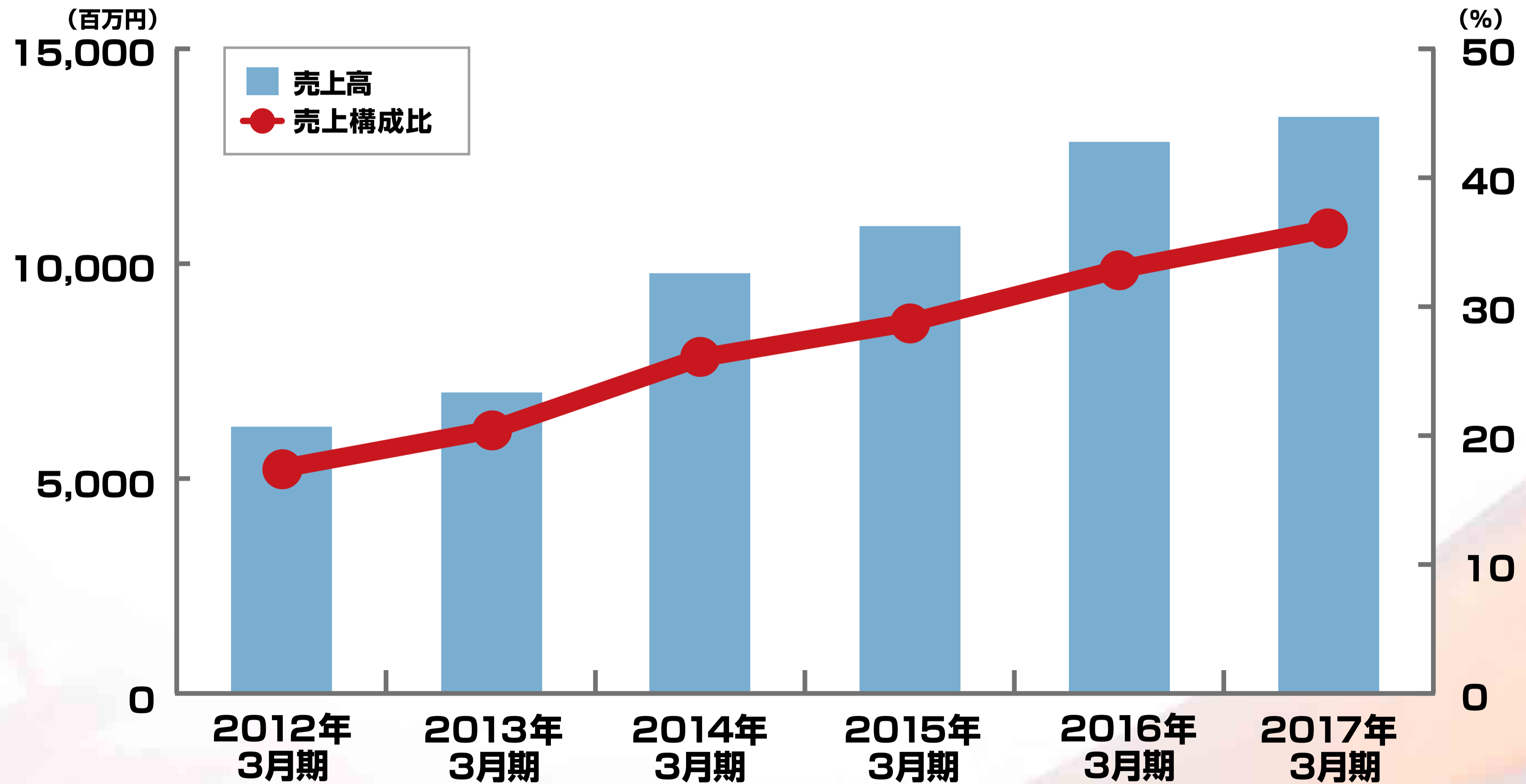
青字：リリース予定タイトル

黒字：リリース済みタイトル

デジタルビジネスの強化

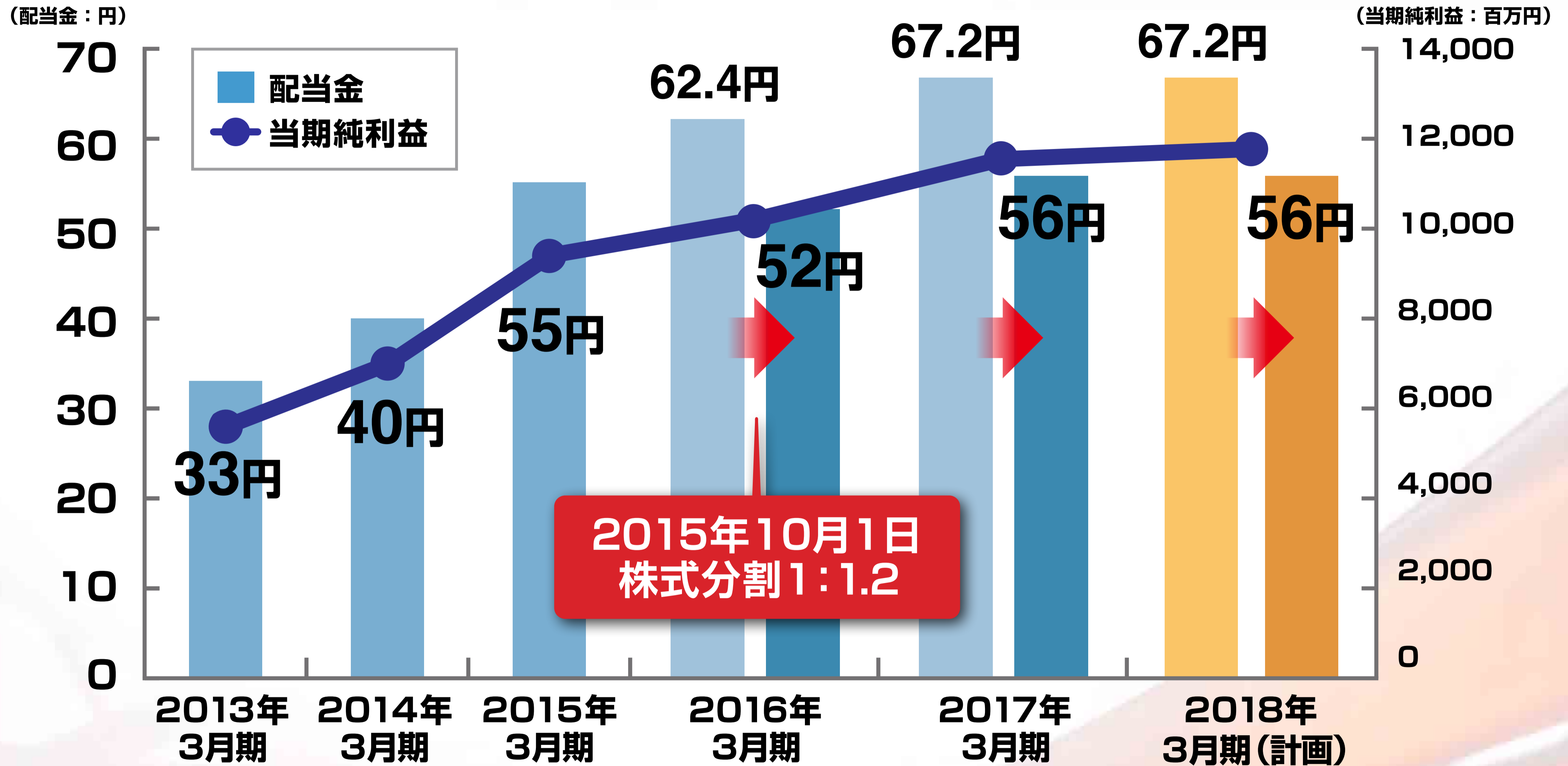
デジタルビジネスの売上比率が上昇：収益に貢献

デジタルビジネスの売上・構成比率推移



配当方針：配当性向50%あるいは50円

配当金の推移





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。