



**コーエーテクモホールディングス株式会社
2010年3月期第2四半期 決算説明会**

2009年11月11日

連結決算概況



(単位:百万円)

科目	2008年度第2四半期※		2010年3月期第2四半期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	比率
売上高	19,420	100.0 %	15,264	100.0 %	△4,157	△21.4 %
営業利益	4,470	23.0 %	△641	△4.2 %	△5,112	△114.3 %
経常利益	5,080	26.2 %	△349	△2.3 %	△5,429	△106.9 %
当期純利益	2,757	14.2 %	△415	△2.7 %	△3,173	△115.1 %

※2008年度は、コーエーグループ2009年3月期第2四半期とテクモグループ2008年12月期第2四半期の合算値

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化に伴うのれん償却費用約4.8億円を販管費に計上

主なタイトル



PS3/Xbox 360

真・三國無双5 Empires

43万本
(グローバル)



Windows

信長の野望・天道

5万本
(日本)



PS3

NINJA GAIDEN Σ2

37万本
(グローバル)



ONLINE GAME

DOA ONLINE

中国・台湾地域
サービス開始



EVENT

ネオロマンス・イベント

6.5万人

事業別売上高・営業利益



2010年3月期第2四半期

(単位:百万円)

	ゲーム ソフト	オンライン モバイル	メディア ライツ	SP	AM施設 運営	その他	小計	消去 全社	合計
売上高	9,614	2,056	933	916	1,761	60	15,344	(79)	15,264
営業利益	△839	△298	106	339	39	12	△641	—	△641

地域別売上高／地域別ゲームソフト販売本数



地域別売上高

(単位:百万円)

地 域	2010年3月期第2四半期	
	金額	構成比
国 内	11,487	75.3 %
海 外	3,777	24.7 %
北 米	2,070	13.5 %
欧 州	1,171	7.7 %
アジア	535	3.5 %
合 計	15,264	100.0 %

地域別販売本数

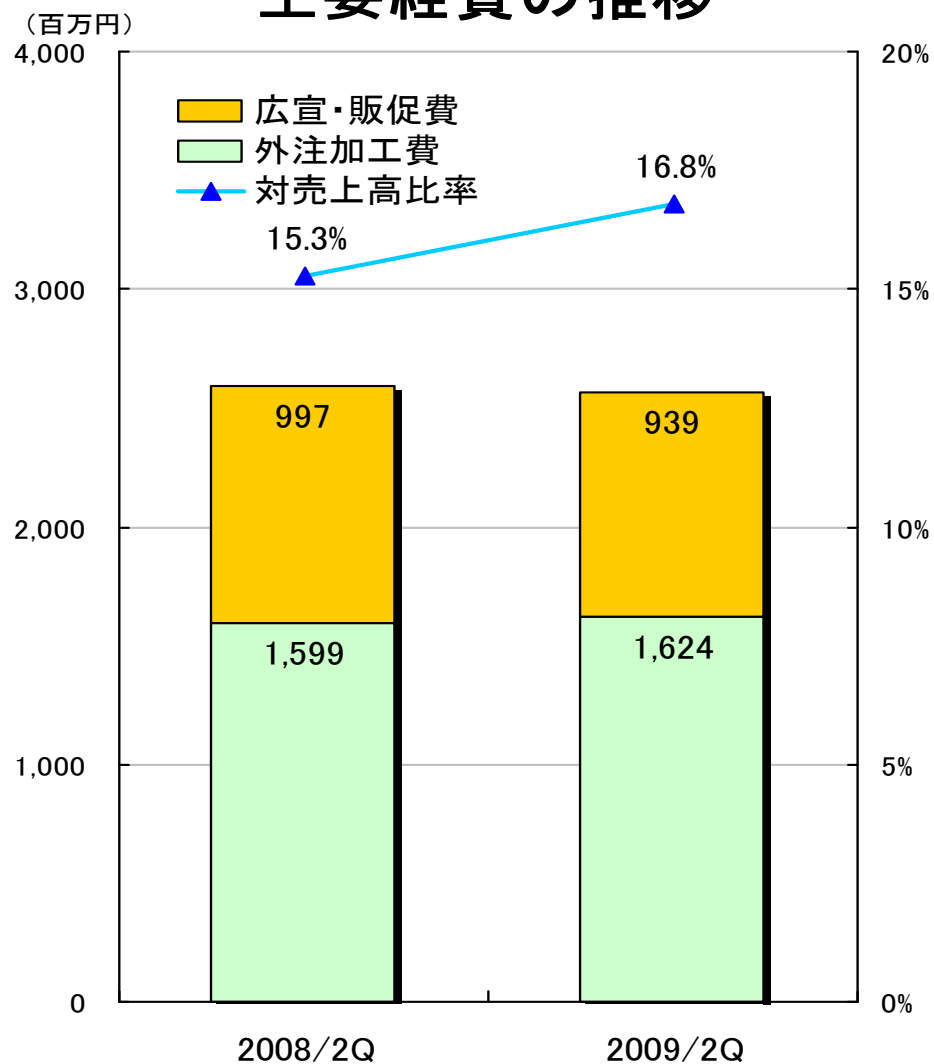
(単位:千本)

地 域	2010年3月期第2四半期	
	本数	構成比
国 内	1,462	51.7 %
海 外	1,367	48.3 %
北 米	825	29.2 %
欧 州	386	13.6 %
アジア	155	5.5 %
合 計	2,828	100.0 %

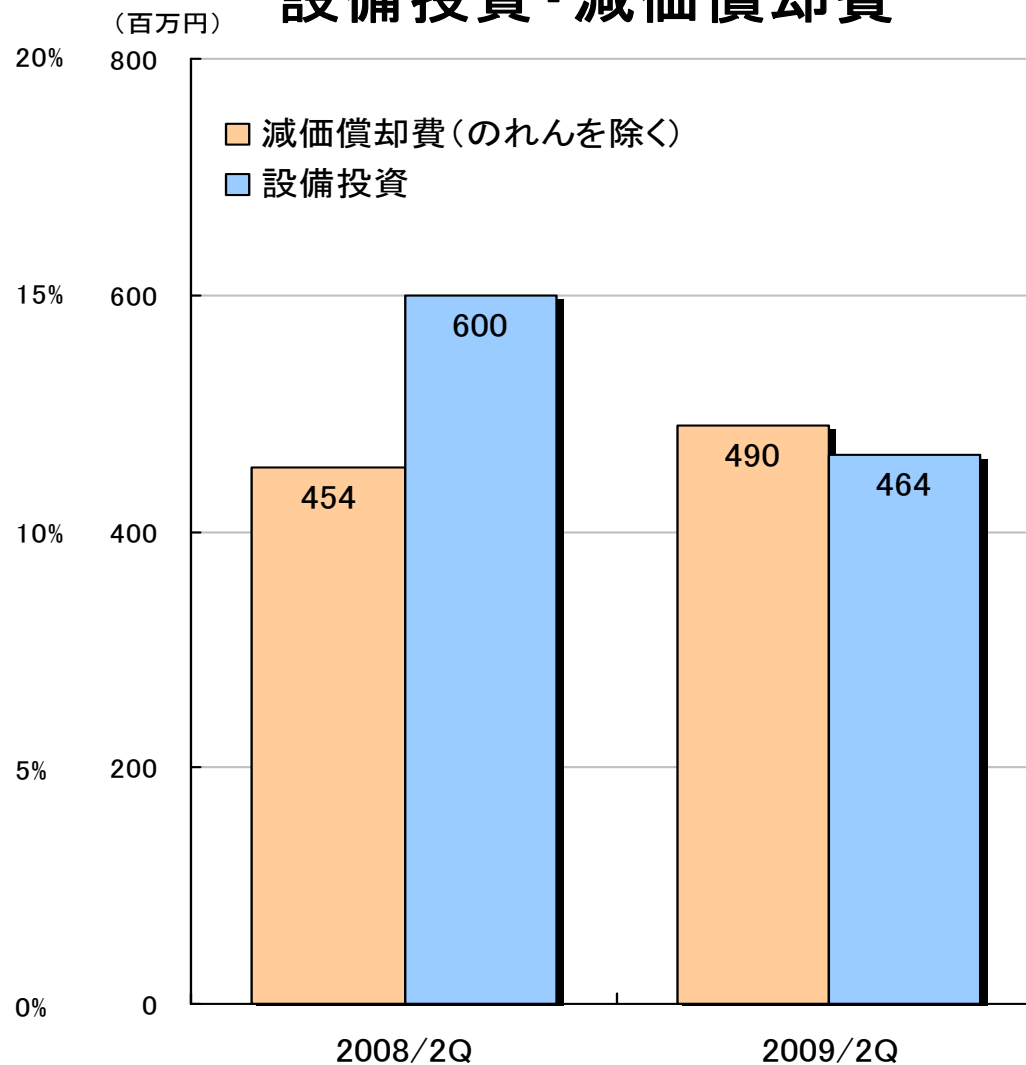
主な経費



主要経費の推移



設備投資・減価償却費





2010年3月期 計画

計画概況



(単位:百万円)

科目	2008年度※		2010年3月期(計画)		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	比率
売上高	40,004	100.0 %	43,000	100.0 %	2,996	7.5 %
営業利益	7,525	18.8 %	7,400	17.2 %	△125	△1.7 %
経常利益	7,935	19.8 %	8,400	19.5 %	464	5.9 %
当期純利益	△212	△0.5 %	4,700	10.9 %	4,912	—

※2008年度は、コーエーグループ2009年3月期とテクモグループ2008年12月期の合算値

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化に伴うのれん償却費用約9.7億円を販管費に計上

事業別売上高・営業利益(計画)



2010年3月期(計画)

(単位:百万円)

	ゲーム ソフト	オンライン モバイル	メディア ライツ	SP	AM施設 運営	その他	小計	消去 全社	合計
売上高	29,800	4,900	2,900	1,900	3,400	100	43,000	—	43,000
営業利益	6,040	△140	680	700	90	30	7,400	—	7,400

地域別売上高(計画)



(単位:百万円)

地 域	2008年度※		2010年3月期(計画)		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	比率
国 内	31,560	78.9 %	32,500	75.6 %	940	3.0 %
海 外	8,444	21.1 %	10,500	24.4 %	2,056	24.3 %
北 米	3,619	9.0 %	6,500	15.1 %	2,881	79.6 %
欧 州	1,188	3.0 %	2,900	6.7 %	1,712	144.1 %
アジア	3,636	9.1 %	1,100	2.6 %	△2,537	△69.8 %
合 計	40,004	100.0 %	43,000	100.0 %	2,996	7.5 %

※2008年度は、コーエーグループ2009年3月期とテクモグループ2008年12月期の合算値

地域別ゲームソフト販売本数(計画)



(単位:千本)

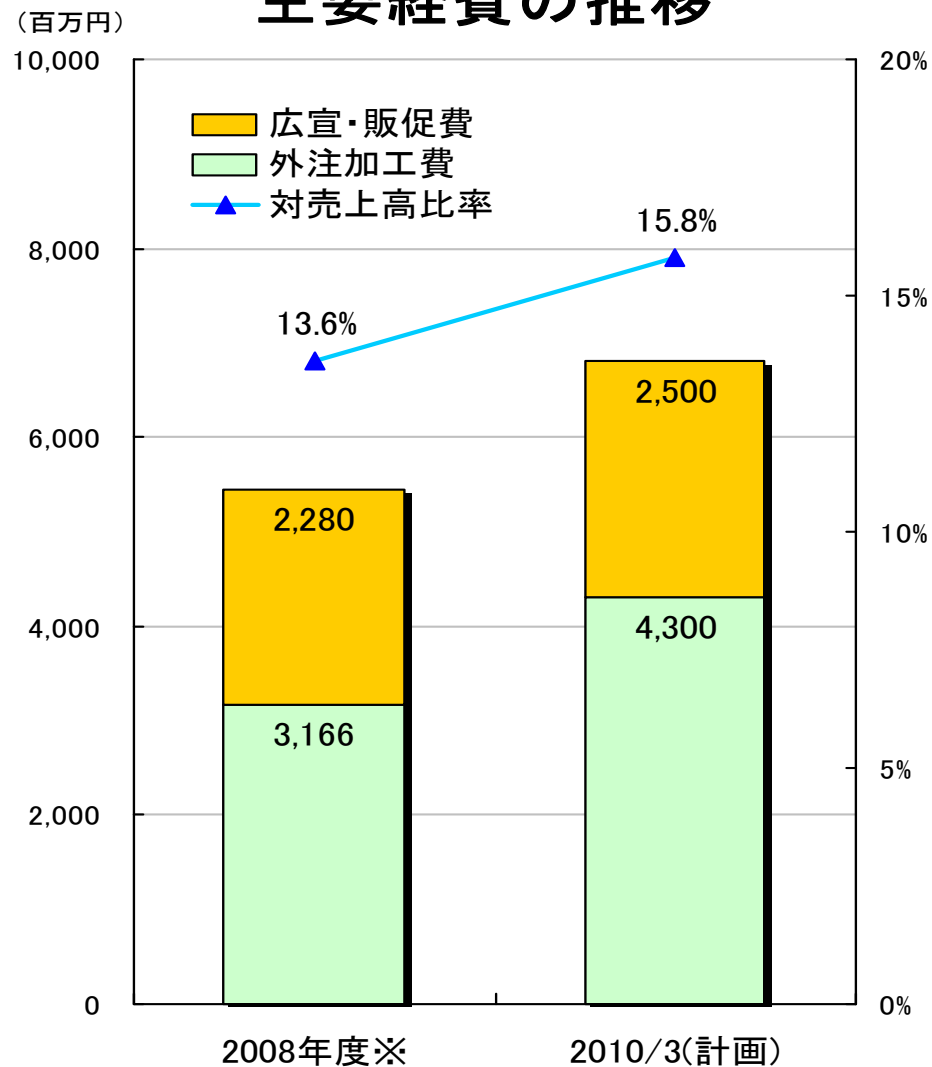
地 域	2008年度※		2010年3月期(計画)		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	比率
国 内	4,360	62.1 %	4,540	56.0 %	180	4.1 %
海 外	2,660	37.9 %	3,570	44.0 %	910	34.2 %
北 米	1,550	22.1 %	2,160	26.6 %	610	39.4 %
欧 州	710	10.1 %	1,130	13.9 %	420	59.2 %
アジア	400	5.7 %	280	3.5 %	△120	△30.0 %
合 計	7,020	100.0 %	8,110	100.0 %	1,090	15.5 %

※2008年度は、コーエーグループ2009年3月期とテクモグループ2008年12月期の合算値

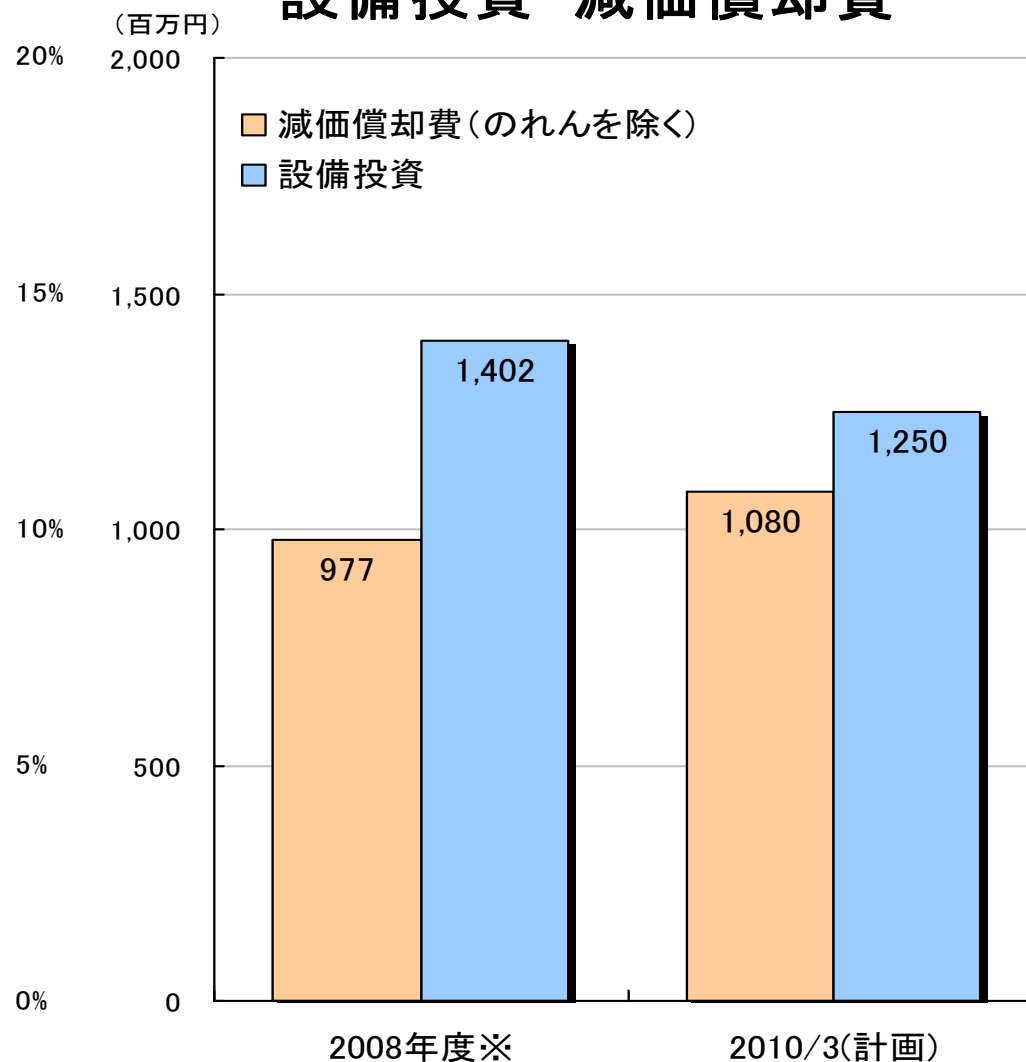
主な経費(計画)



主要経費の推移



設備投資・減価償却費



※2008年度は、コーエーグループ2009年3月期とテクモグループ2008年12月期の合算値



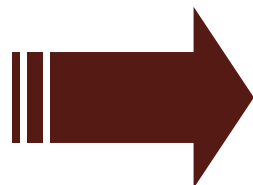
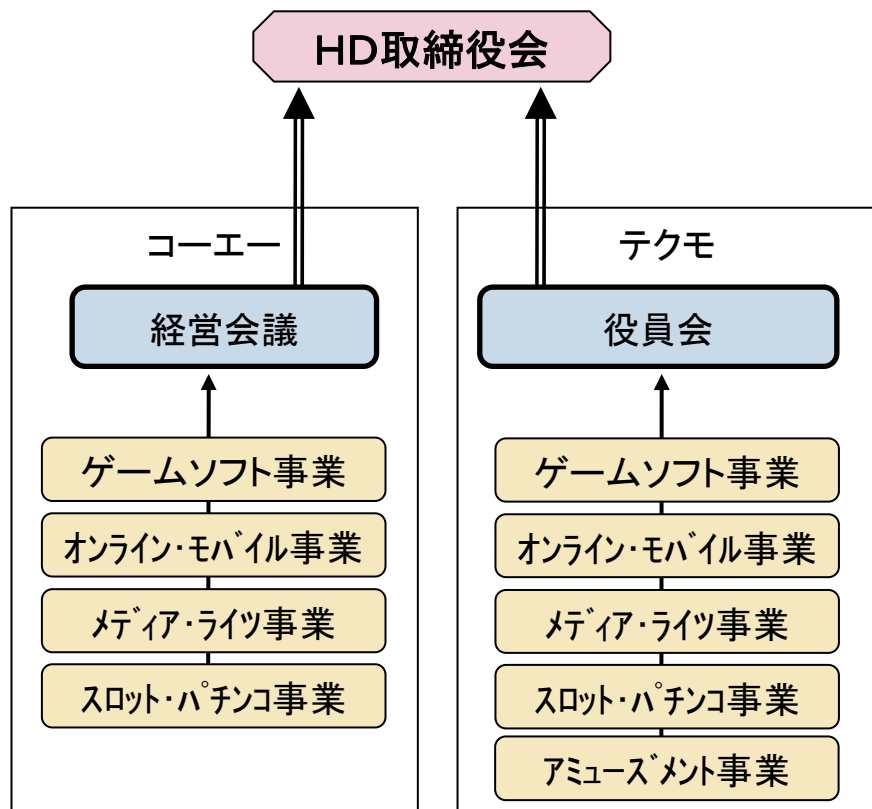
経営統合について

経営統合の推進強化

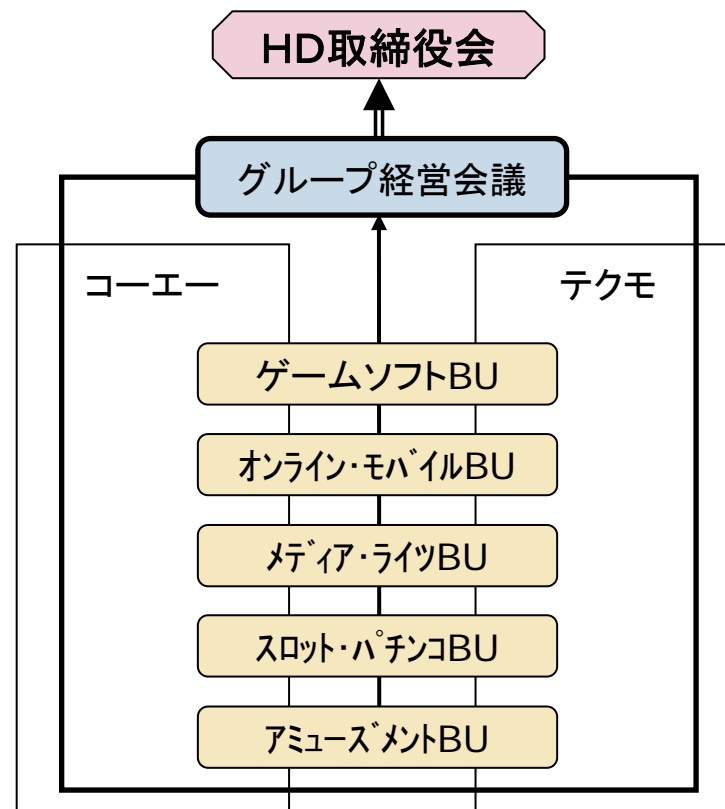


- 最大限の効果創出を目指し、各ビジネスユニットを統合
- 会議体の統合による、経営体制の強化・効率化

[経営統合直後 2009年4月時点]



[2009年10月以降]



- 両社の人気タイトルにおけるコラボレーション



「真・三國無双 MULTI RAID Special」

×

「NINJA GAIDEN Σ2」



- 開発プロセスの標準化・効率化に向けた取組開始

- 両社コンテンツを共有し、新たなサービスを提供

- ◆「きせかえ@コーエーテクモ」配信スタート

コーエーテクモの人気ゲームシリーズを題材とした、携帯電話用「きせかえ」コンテンツを続々配信します



- オフィス統合による事業効率アップ

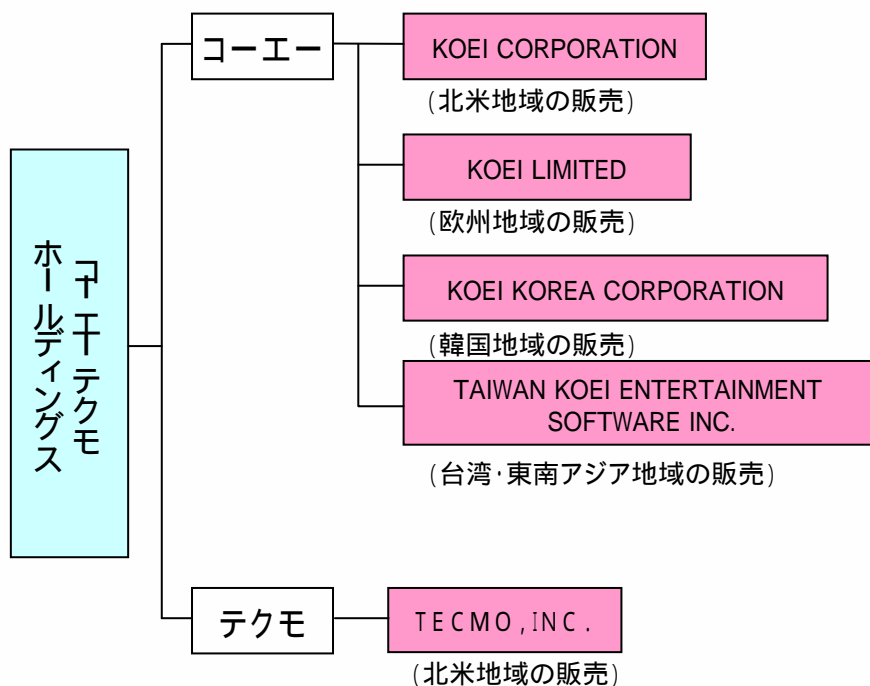
- 国内グループ販社の活用による、販売力強化、グループ収益力向上
 - ◆国内ゲームソフト販売を、コーエーネット流通に一本化
- 共同広告展開による、グループプロモーション力向上
 - ◆東京ゲームショウ共同出展
 - ◆広告共同出稿による、コーエーテクモブランドの浸透

海外営業

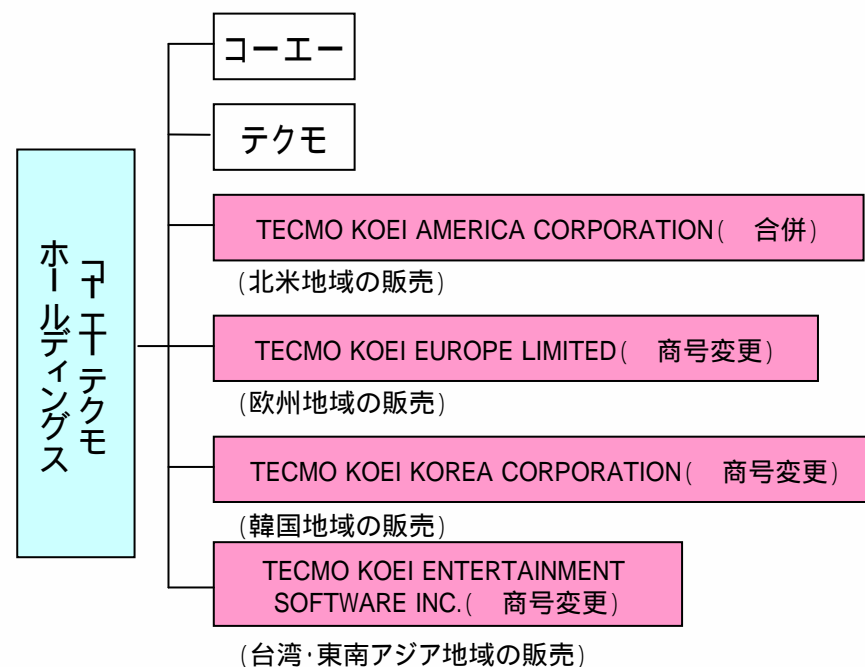


- ・ グローバル戦略をより迅速かつ柔軟に展開する体制を構築
- ・ 流通、マーケティングにおけるノウハウ・リソースの集約による、グループ収益力向上
- ・ 北米販社の統合による、経営基盤の充実

[経営統合直後 2009年4月時点]



[2010年1月時点での海外組織再編イメージ]



- ホールディングス管理部門事務所を目黒に新設
 - ◆管理部門集約による、効率的かつ機能的な組織運営
- 業務集約による効率性・収益性向上
 - ◆広報・広告活動の統合によるスケールメリット
 - ◆グループ広告会社の活用による収益力向上
 - ◆部材のグループ一括発注による調達コストの削減



注意事項

この資料の内容には、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。