



**コーエーテクモホールディングス株式会社
2011年3月期第2四半期 決算説明会**

2010年11月12日

連結決算概況



(単位:百万円)

科目	2010年3月期第2四半期		2011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	15,264	100.0 %	11,069	100.0 %	△4,195	△27.5 %
営業利益	△641	△4.2 %	△1,656	△15.0 %	△1,015	—
経常利益	△349	△2.3 %	△1,097	△9.9 %	△748	—
当期純利益	△415	△2.7 %	△571	△5.2 %	△156	—

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化等に伴うのれん償却費用約5.1億円を販管費に計上

主なタイトル



METROID Other M

任天堂株式会社との
共同開発タイトル



信長の野望 Online ~新星の章~

正式サービス開始
7周年



100万人の信長の野望

登録ユーザー数
100万人突破!



ネオロマンス・イベント
10 YEARS LOVE 等

7万人

事業別売上高・営業利益



2011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 ライセンス	SP	AM施設 運営	その他	小計	消去 全社	合計
売上高	6,330	1,803	742	707	1,573	150	11,308	(238)	11,069
営業利益	△1,623	△16	38	252	136	67	△1,144	(511)	△1,656

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 ライセンス	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

前期はのれんの償却費用を各事業に配賦しておりましたが、当期よりセグメント区分を変更したため各事業への配賦は行っていません。

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	2011年3月期第2四半期	
	金額	構成比
国 内	9,468	85.5 %
海 外	1,601	14.5 %
北 米	1,146	10.4 %
欧 州	385	3.5 %
アジア	70	0.6 %
合 計	11,069	100.0 %

地域別販売本数

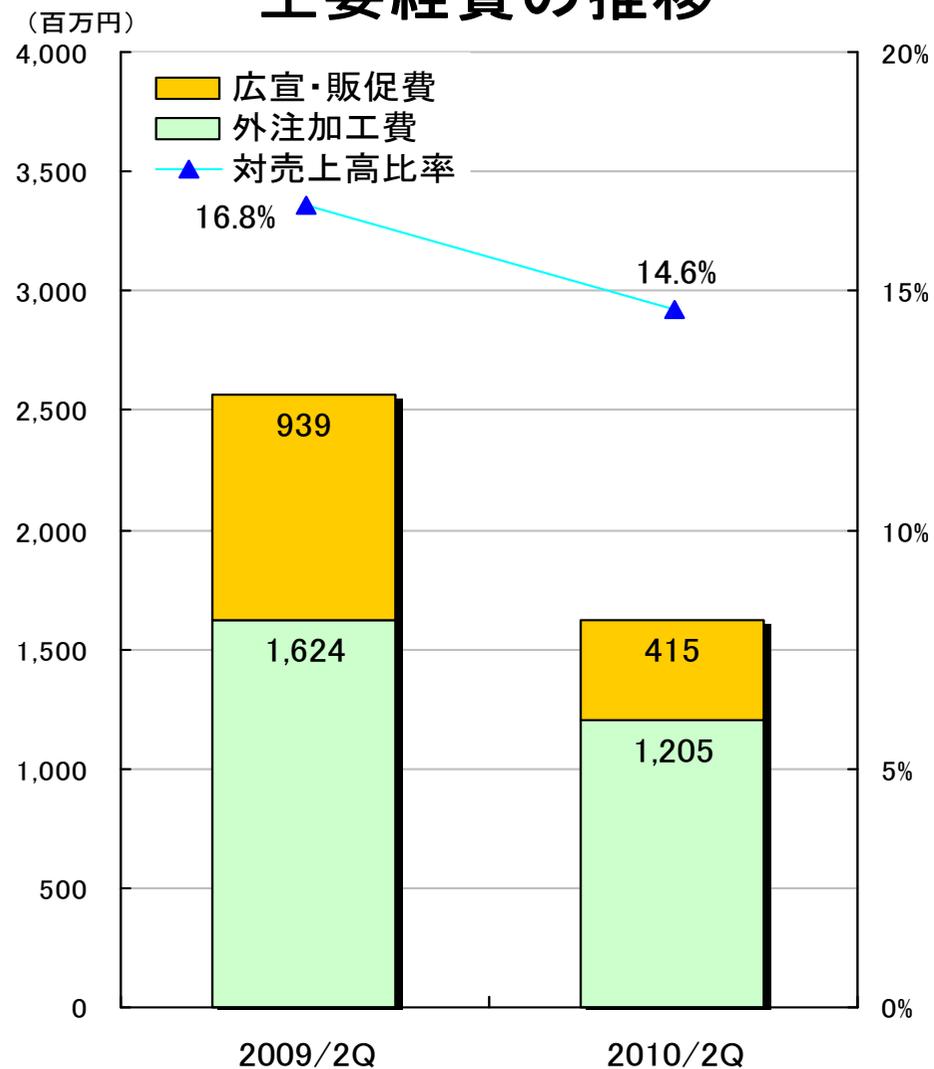
(単位:千本)

地 域	2011年3月期第2四半期	
	本数	構成比
国 内	1,020	42.0 %
海 外	1,410	58.0 %
北 米	960	39.5 %
欧 州	395	16.3 %
アジア	55	2.2 %
合 計	2,430	100.0 %

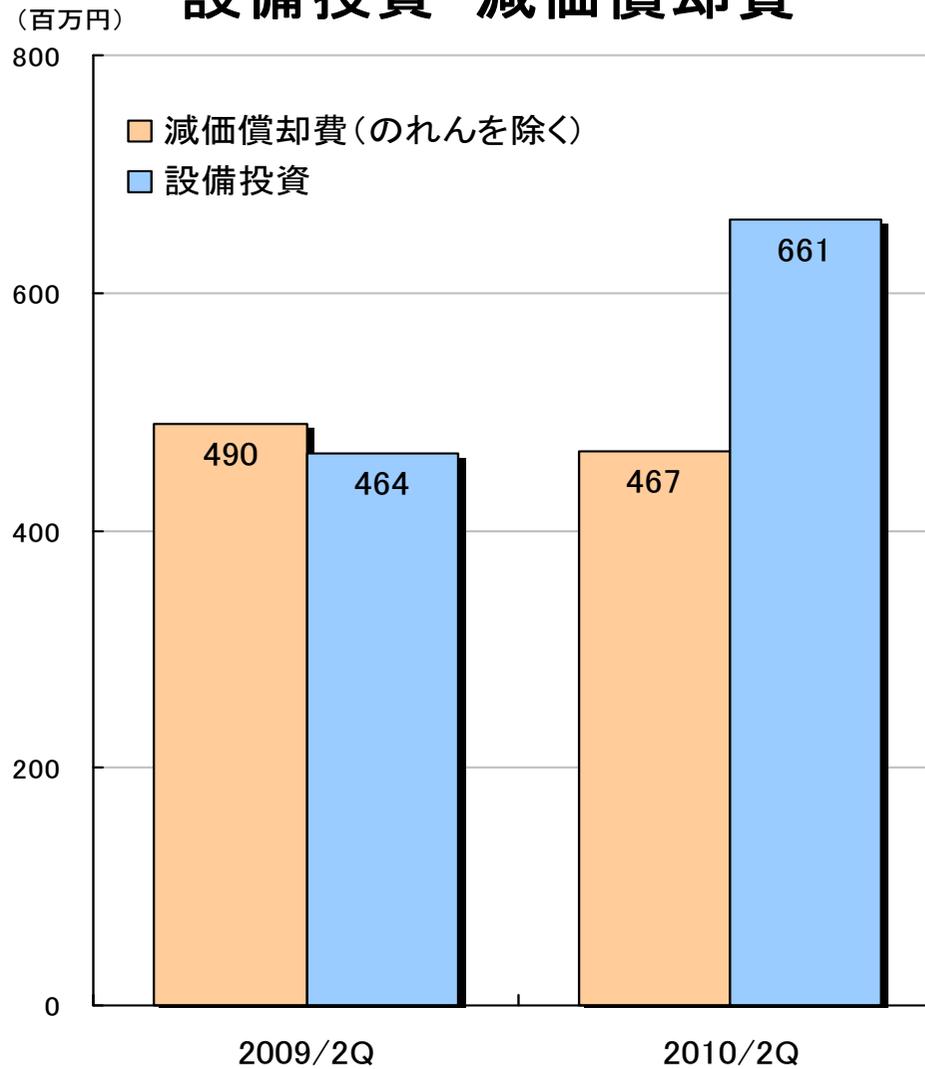
主な経費



主要経費の推移



設備投資・減価償却費





2011年3月期 計画

計画概況



(単位:百万円)

科目	2010年3月期		2011年3月期(計画)		対前期	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	比率
売上高	34,502	100.0 %	34,500	100.0 %	△2	△0.0 %
営業利益	641	1.9 %	4,000	11.6 %	3,359	523.9 %
経常利益	3,023	8.8 %	4,500	13.0 %	1,477	48.9 %
当期純利益	2,604	7.5 %	2,700	7.8 %	96	3.7 %

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化等に伴うのれん償却費用約10億円を販管費に計上

事業別売上高・営業利益(計画)



2011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	22,700	4,320	1,900	1,950	3,300	330	34,500	—	34,500
営業利益	3,500	60	270	730	240	200	5,000	△1,000	4,000

2010年3月期

(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	23,116	4,011	2,680	1,442	3,342	104	34,698	(195)	34,502
営業利益	767	△828	149	435	97	19	641	—	641

前期はのれんの償却費用を各事業に配賦しておりましたが、当期よりセグメント区分を変更したため各事業への配賦は行っておりません。

地域別売上高(計画)



(単位:百万円)

地 域	2010年3月期		2011年3月期(計画)		対 前期	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	比率
国 内	29,068	84.2 %	28,260	81.9 %	△808	△2.3 %
海 外	5,434	15.8 %	6,240	18.1 %	806	14.8 %
北 米	3,046	8.9 %	3,835	11.1 %	789	25.9 %
欧 州	1,515	4.4 %	1,855	5.4 %	340	22.4 %
アジア	872	2.5 %	550	1.6 %	△322	△36.9 %
合 計	34,502	100.0 %	34,500	100.0 %	△2	△0.0 %

地域別ゲームソフト販売本数(計画)



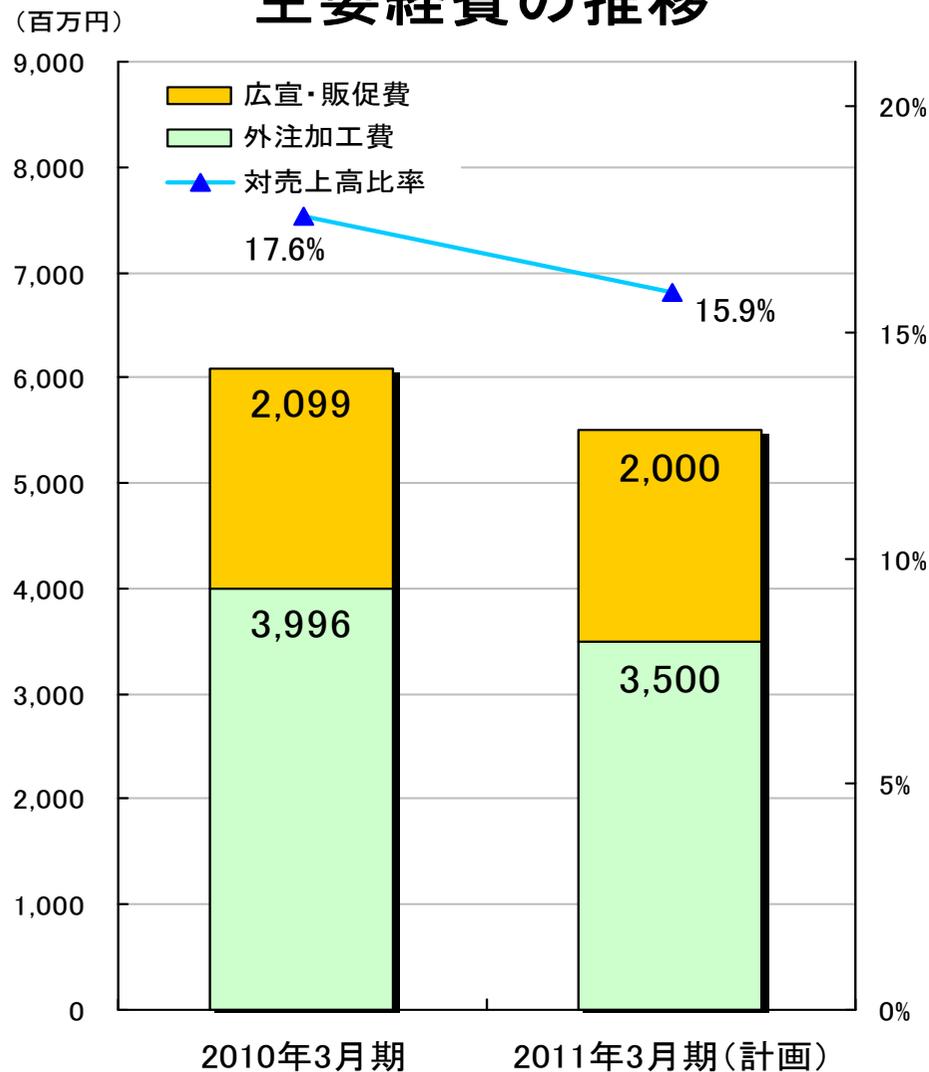
(単位:千本)

地 域	2010年3月期		2011年3月期(計画)		対 前期	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	比率
国 内	3,631	62.9 %	3,340	57.5 %	△291	△8.0 %
海 外	2,142	37.1 %	2,470	42.5 %	328	15.3 %
北 米	1,260	21.8 %	1,520	26.2 %	260	20.6 %
欧 州	608	10.5 %	830	14.3 %	222	36.5 %
アジア	274	4.7 %	120	2.1 %	△154	△56.2 %
合 計	5,773	100.0 %	5,810	100.0 %	37	0.0 %

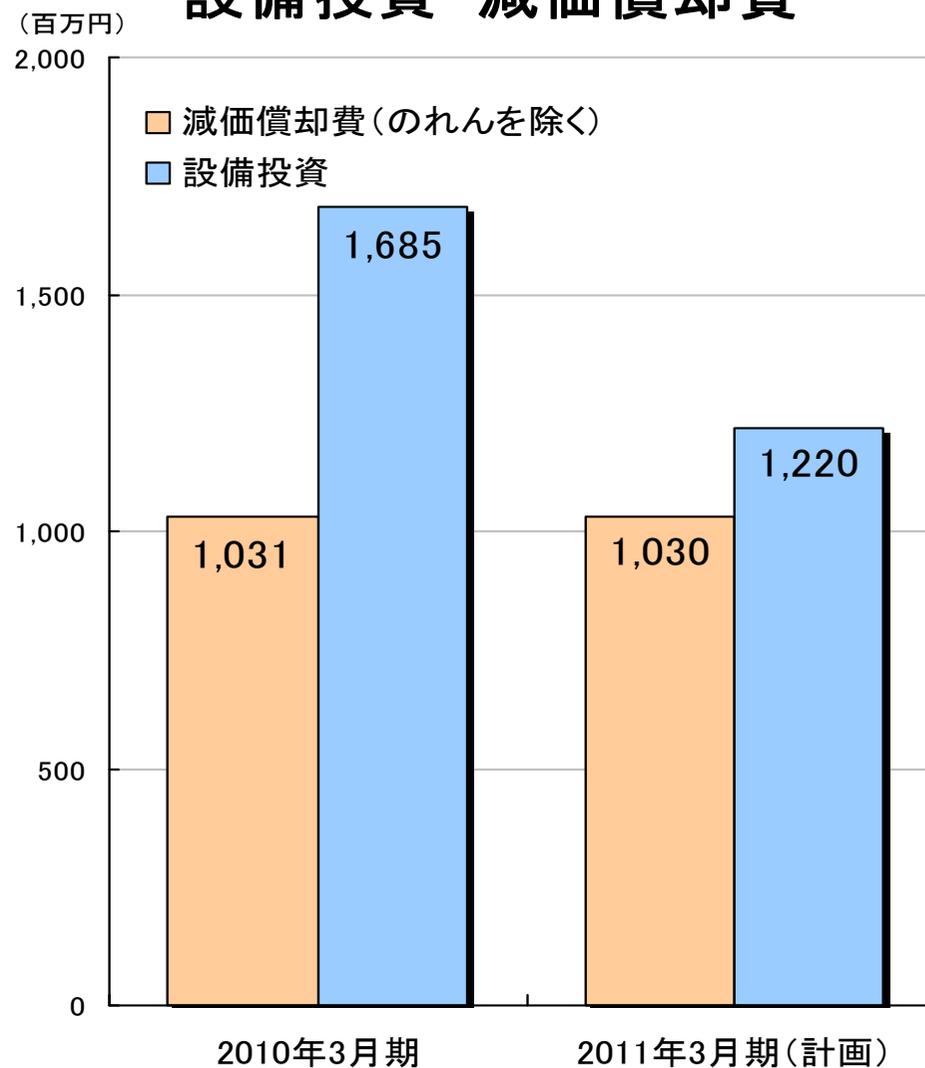
主な経費(計画)



主要経費の推移



設備投資・減価償却費





下期の経営方針について

1. 今期計画の達成
2. ナンバリングタイトルとコラボタイトルの推進
3. ソーシャルゲームへの参入本格化
4. 海外市場向けタイトルのマーケティング強化
5. コスト削減の徹底



ソーシャルゲームへの参入本格化

- 成長市場への参入
- 激戦市場の中でコーエーテクモだからこそ生き残れる
アドバンテージがある
 - ・ 自社IPの幅広い展開
 - ・ ゲーム開発、オンラインゲーム事業で培った運営・
開発ノウハウの活用

ソーシャルゲーム専任組織の設置



- 成長する市場に即したスピード感ある開発を実現
- カジュアル層への新規コンテンツの継続投入
- 運営・開発ノウハウの共有化を実現



「100万人の信長の野望」



- 「モバゲータウン」にて2010年8月26日より正式サービス開始
- 登録ユーザー数 100万人突破！
- 人気ランキング 月間 第5位(※)

(※)月間 10/11～11/7 時点のデータに準拠



「100万人の信長の野望」成功のKey



- 歴史シミュレーションの楽しさをソーシャルゲームに！
- 直感的にプレイできるシンプルな操作性
- サクサク進めるテンポの良いゲーム展開

ゲーム性の高いコンテンツでありながら、
幅広い年齢・性別のカジュアルユーザー層の取り込みに成功！

「100万人の三國志」サービス開始！



- ・「GREE」にて10月25日より正式サービス開始
- ・今後も武将の追加や様々なイベントの実施を予定！
- ・「GREE」ゲームランキング第2位！（※）

（※）11月10日時点のデータに準拠



- 当社人気IPを活かしたソーシャルゲームを開発中
 - ・今期中にソーシャルゲームをさらに数タイトル投入予定
- モバイル・PC双方へのサービスを展開・拡大
 - ・今冬より「Yahoo!モバゲー」でも「100万人の信長の野望」のサービス開始
- スマートフォンに対応したコンテンツの投入
- Facebookなど海外市場への参入



海外市場向けタイトルのマーケティング強化

- 海外市場での戦略的広報の策定・実施
- 海外向けタイトルの品質向上の統括



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。