



**コーエーテクモホールディングス株式会社
2012年3月期第2四半期 決算説明会**

2011年11月10日

(単位:百万円)

科目	2011年3月期 第2四半期		2012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	増減
売上高	11,069	100.0%	13,635	100.0%	2,566	23.2%
営業利益	△ 1,656	△15.0%	712	5.2%	2,368	-
経常利益	△ 1,097	△9.9%	862	6.3%	1,959	-
当期純利益	△ 571	△5.2%	412	3.0%	983	-

○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



Nintendo 3DS

DEAD OR ALIVE
Dimensions

31万本
(グローバル)



PS3

真・三國無双6 猛将伝
(真・三國無双6
リピーター・ダウンロード
コンテンツ好調!)

16万本
(日本)



ONLINE GAME

信長の野望 Online
～新星の章～
プレミアムBOX 決戦前夜

大型アップデート実施



ソーシャルゲーム

100万人の真・三國無双
100万人の戦国無双
100万人の金色のコルダ

続々とリリース!



EVENT

ネオロマンス・イベント

4万人

2012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	8,906	2,835	509	563	952	116	13,884	△ 248	13,635
営業利益	514	524	△ 191	195	93	13	1,149	△ 436	712

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 ライツ	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

※2011年3月期においてAM施設運営セグメントに区分していたCWS Brainsは、2012年3月期よりオンラインモバイルセグメントに区分を変更しております。

<ご参考> 2012年3月期第2四半期 包括利益△5,354百万円

地域別売上高

(単位:百万円)

地域	2011年3月期 第2四半期		2012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	増減
国内	9,468	85.5%	11,815	86.7%	2,347	24.8%
海外	1,601	14.5%	1,820	13.3%	219	13.7%
北米	1,146	10.4%	831	6.1%	△ 315	△27.5%
欧州	385	3.5%	520	3.8%	135	35.1%
アジア	70	0.6%	469	3.4%	399	570.0%
合計	11,069	100.0%	13,635	100.0%	2,566	23.2%

地域別ゲームソフト販売本数

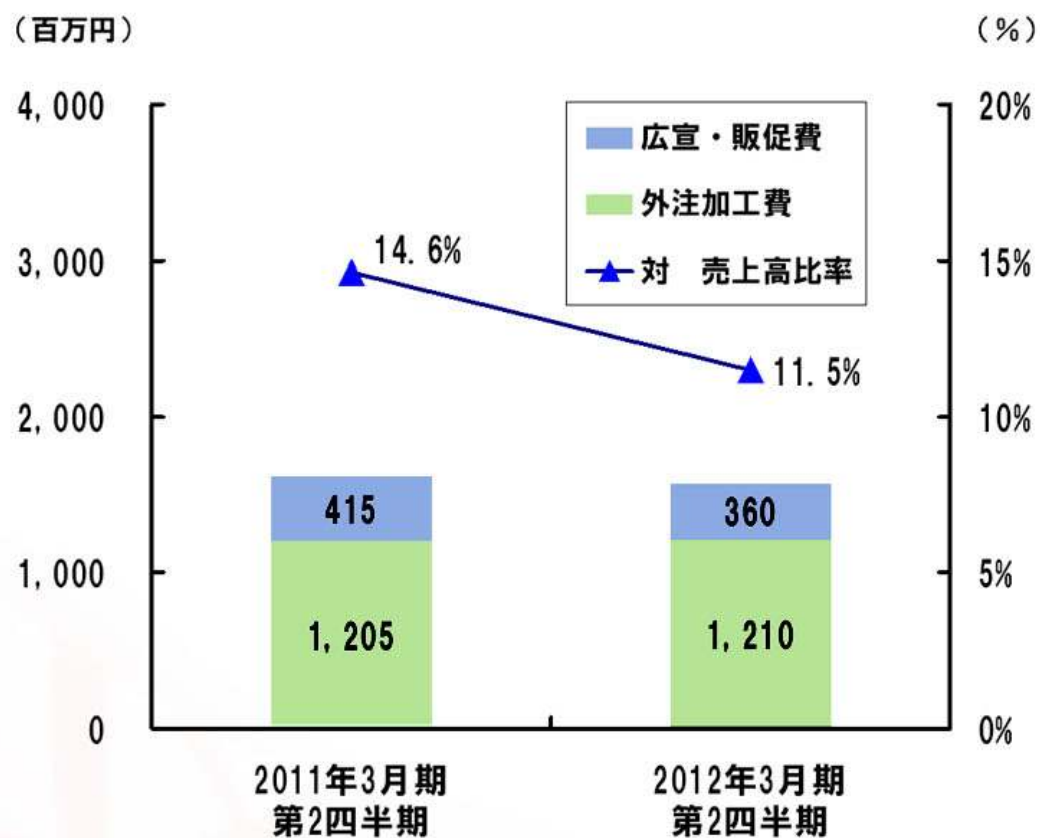


地域別ゲームソフト販売本数

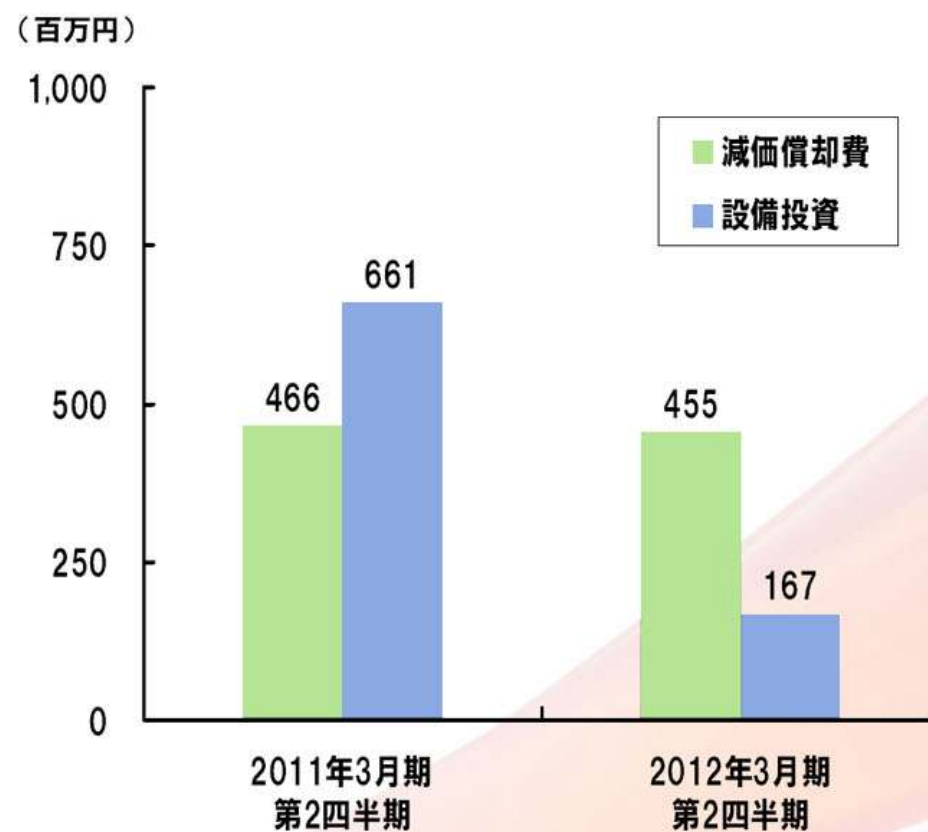
(単位:千本)

地域	2011年3月期 第2四半期		2012年3月期 第2四半期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	1,020	42.0%	1,610	68.2%	590	57.8%
海外	1,410	58.0%	750	31.8%	△ 660	△46.8%
北米	960	39.5%	280	11.9%	△ 680	△70.8%
欧州	395	16.3%	370	15.7%	△ 25	△6.3%
アジア	55	2.3%	100	4.2%	45	81.8%
合計	2,430	100.0%	2,360	100.0%	△ 70	△2.9%

主要経費の推移



設備投資・減価償却費





2012年3月期 計画

(単位:百万円)

科目	2011年3月期		2012年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
売上高	32,081	100.0%	35,000	100.0%	2,919	9.1%
営業利益	3,305	10.3%	5,000	14.3%	1,695	51.3%
経常利益	4,788	14.9%	6,500	18.6%	1,712	35.8%
当期純利益	2,741	8.5%	3,600	10.3%	859	31.3%

○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)



2012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	21,700	7,300	2,300	1,800	1,800	100	35,000	0	35,000
営業利益	3,150	2,000	300	450	150	△ 50	6,000	△ 1,000	5,000

2011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	21,594	4,610	1,483	1,896	2,972	278	32,835	△ 753	32,081
営業利益	2,336	1,202	△ 109	497	203	81	4,211	△ 906	3,305

※2011年3月期においてAM施設運営セグメントに区分していたCWS Brainsは、2012年3月期よりオンラインモバイルセグメントに区分を変更しております。

地域別売上高

(単位:百万円)

地域	2011年3月期		2012年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	27,563	85.8%	29,500	84.3%	1,937	7.0%
海外	4,518	14.2%	5,500	15.7%	982	21.7%
北米	2,500	7.9%	3,500	10.0%	1,000	40.0%
欧州	1,498	4.7%	1,500	4.3%	2	0.1%
アジア	520	1.6%	500	1.4%	△ 20	△3.9%
合計	32,081	100.0%	35,000	100.0%	2,919	9.1%

地域別ゲームソフト販売本数(計画)

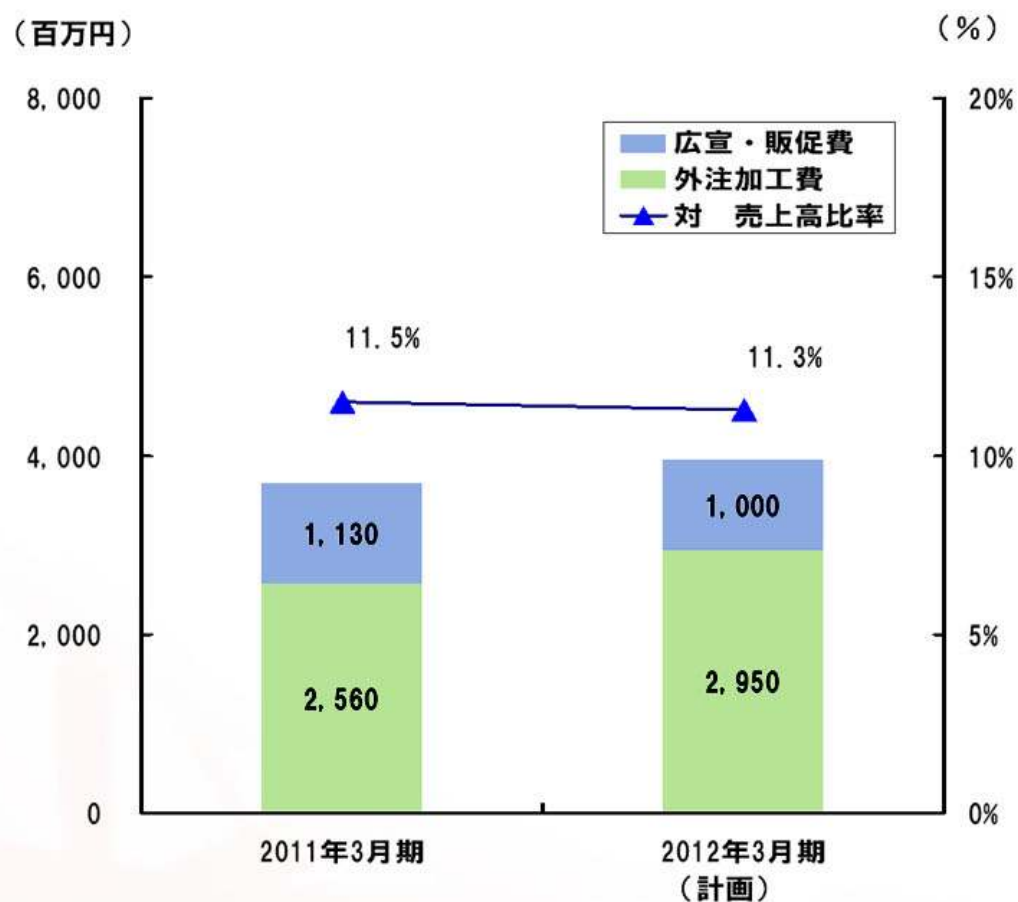


地域別ゲームソフト販売本数

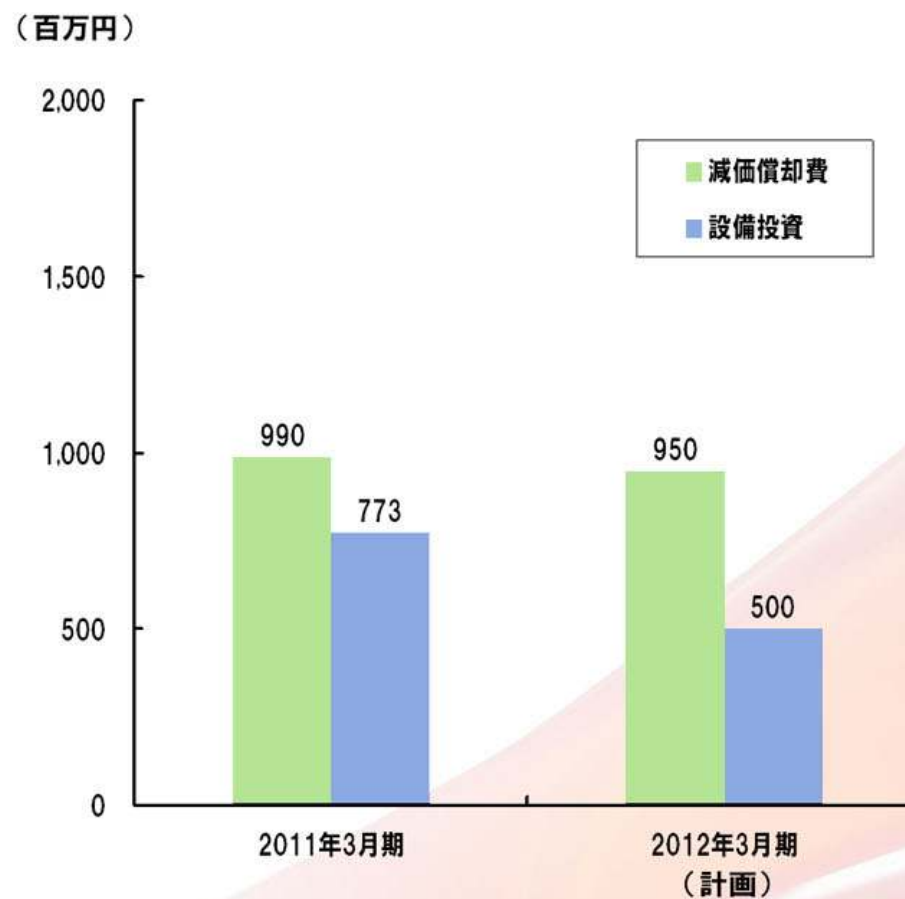
(単位:千本)

地域	2011年3月期		2012年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,350	58.2%	4,000	68.4%	650	19.4%
海外	2,410	41.8%	1,850	31.6%	△ 560	△23.2%
北米	1,395	24.2%	1,000	17.1%	△ 395	△28.3%
欧州	860	14.9%	750	12.8%	△ 110	△12.8%
アジア	155	2.7%	100	1.7%	△ 55	△35.5%
合計	5,760	100.0%	5,850	100.0%	90	1.6%

主要経費の推移



設備投資・減価償却費

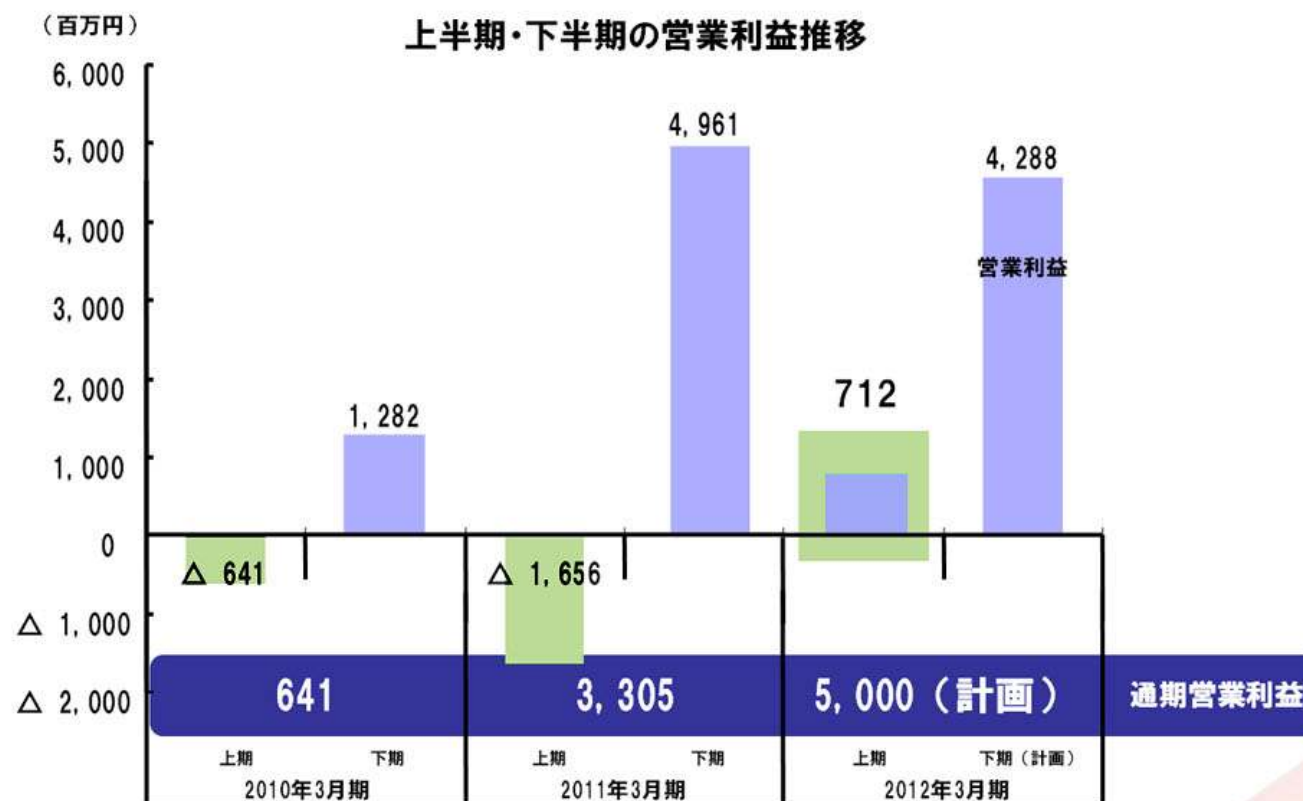




経営方針と今後の事業展開

成長性と収益性の実現

経営統合後初となる上半期黒字化を達成！



- 収益性の高いタイトルへのリソース配分、タイトル発売時期の平準化を推進
- オンラインモバイル事業収益が安定的に寄与
- 上半期・下半期での収益比率を改善

- ① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現
- ② パッケージゲームにおける新ハード対応
- ③ コラボレーションタイトルの推進



① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現



タイトル別 リリース時期・プラットフォーム
2011/11時点

	日本			欧米	アジア
	フィーチャーフォン	スマートフォン	ブラウザ		
100万人の信長の野望	10/08 Mobage	11/08 Mobage	11/01 Yahoo!Mobage		
100万人の三國志	10/10 GREE	11/01 GREE			11/秋冬 中国 Tencent
100万人のモンスターファーム	11/01 Mobage	11/06 Mobage		11/11 北米 Mobage	
100万人の真・三國無双	11/04 GREE				
ラブラブ♥天使様 〜アンジェリーク〜	今期中予定 GREE				
のぶニャガの野望	今期中予定 Mobage	今期中予定 Mobage	11/02 Yahoo!Mobage		
JollyWood			今期中予定		11/06 Facebook
100万人の金色のコルダ(メディアライツ)	11/08 Mobage	11/11 Mobage			
100万人の戦国無双	11/08 GREE				
100万人のWinning Post	11/10 GREE	11/10 GREE			
100万人の大航海時代	11/冬 Mobage	11/冬 Mobage		予定	予定
100万人の超ワールドサッカー!	11/秋冬 GREE	11/秋冬 GREE			
my GAMECITY			予定		

■ = 上半期リリース済 ■ = 下半期以降リリース

- 上半期中に4タイトルをリリース
- 下半期以降、記載の5タイトルをはじめ多数展開を予定
- 通期で昨年度比2倍の売上を実現！(11/03期 12億円→12/03期(計画) 30億円)

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

グローバルソーシャルゲーム戦略

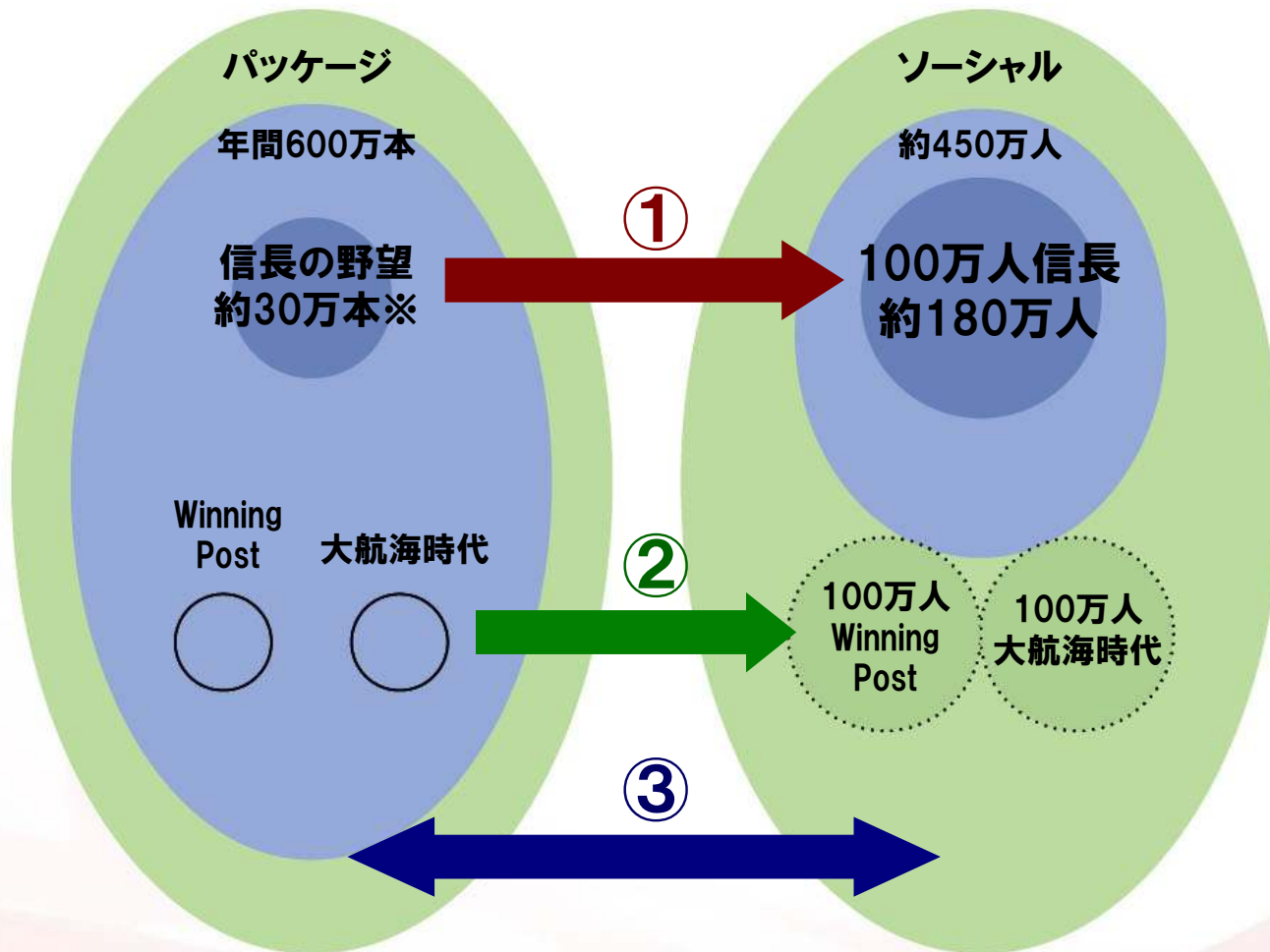
- 中国:GREEとTencent社向けに
「100万人の三國志」をまもなくリリース予定
- 北米:Mobageに「My Monster Rancher」をサービス開始予定(2011/11月)
- 「100万人の大航海時代」をはじめグローバルにコンテンツを展開予定



① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

パッケージとソーシャルの相互作用によりユーザー層を拡大！

ユーザー規模拡大のイメージ図(コエーテクモ)



① 「信長の野望」では
約6倍のユーザーにリーチ！

② パッケージで培った
有力IPをソーシャルに投入！

③ 相互連携により
パッケージ・ソーシャル双方の
ユーザー規模拡大！

「戦国無双3 Empires」×「100万人の戦国無双」
「真・三國無双 6」×「100万人の真・三國無双」

(※直近3シリーズの平均概算値)

■ 既存ユーザー ■ 拡大余地

② パッケージゲームにおける新ハード対応



新ハードへの積極対応

3DS: 「DEAD OR ALIVE Dimensions」、「真・三國無双 VS」
「FabStyle」

PSVita: 「真・三國無双 NEXT」(ローンチ発売)
「NINJA GAIDEN Σ」

WiiU: 「NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge(仮称)」



③ コラボレーションタイトルの推進



- 「ワンピース 海賊無双」
- さらに、他ビッグヒットタイトルとのコラボを今後発表予定



開発: (株)コーエーテクモゲームス
発売元: (株)バンダイナムコゲームス

©尾田栄一郎 / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2011 NBGI

- ① ナンバリングタイトルの充実
- ② グループシナジーの創出
- ③ 継続的なコストダウン



① ナンバリングタイトルの充実



- コーエー、テクモのIPを活かしたタイトル展開により収益の安定化を実現
 - 収益性の高いタイトルへのリソース配分を強化
 - 3DS、PSVitaの新ハードへ対応
 - 海外市場向けタイトルのマーケティング強化
- 「NINJA GAIDEN 3」、「DEAD OR ALIVE 5」

② グループシナジーの創出



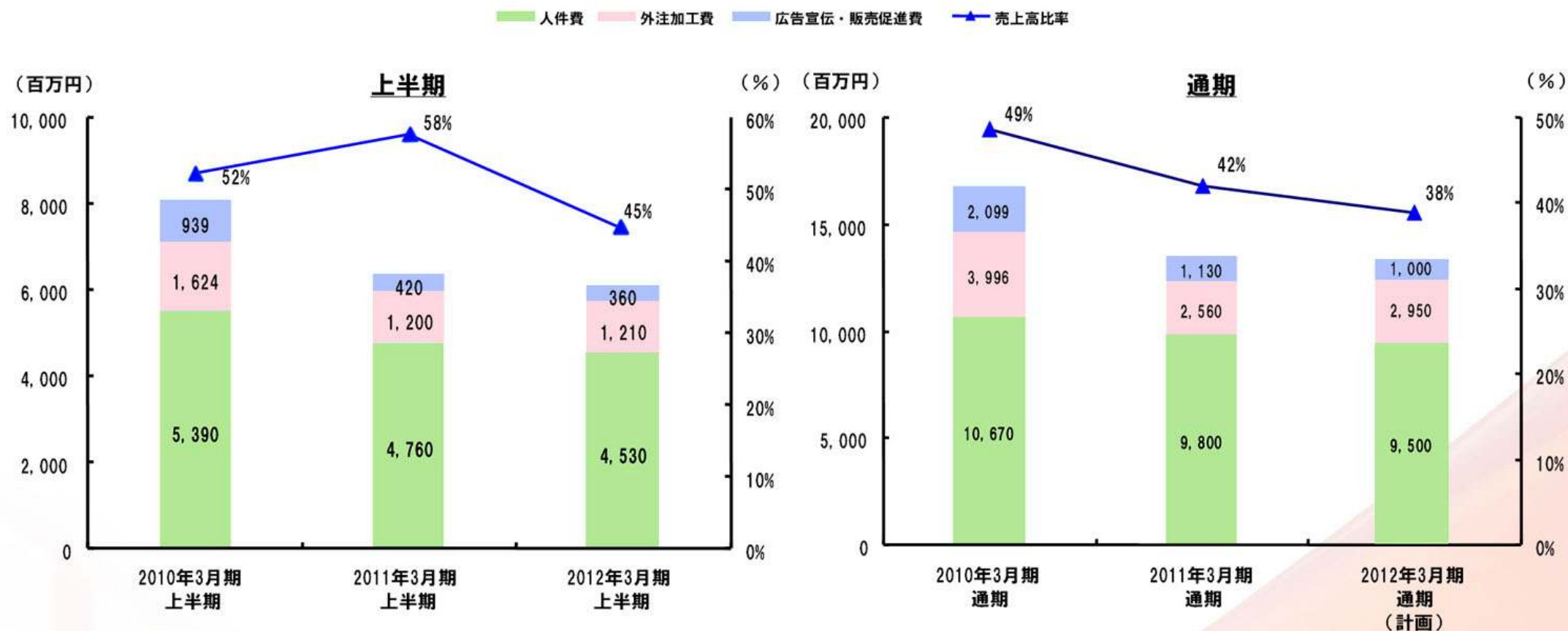
プロダクト面でのグループシナジーの創出

- 「Champion Jockey: Gallop Racer & G I Jockey」
(PS3/Xbox360/Wii) 2011/09発売
テクモの「Gallop Racer」シリーズと、コーエーの「G I Jockey」シリーズの
コラボによる新たなジョッキーアクションゲーム
- シブサワコウ×TeamNINJA 「仁王」 開発中！
- 「無双OROCHI2」に「NINJA GAIDEN」のリュウ・ハヤブサが参戦！
- 「真・三國無双Online」内で
「NINJA GAIDEN Σ2」のリュウ・ハヤブサ、あやねのコラボアイテム！
(2011/11発売予定 4周年記念パック)

③ 継続的なコストダウン



主要コストの推移

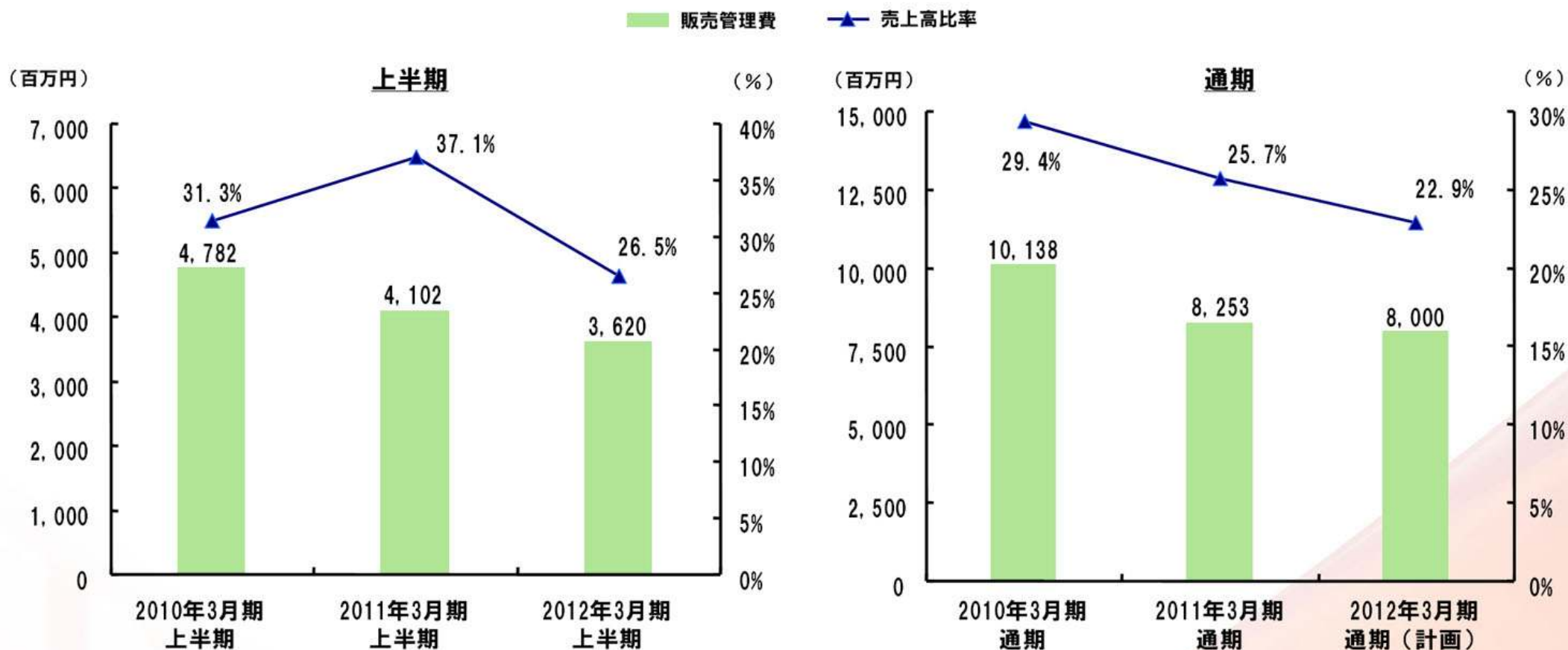


主要コストは前年を下回って推移。

③ 継続的なコストダウン



販売管理費の推移



**販売管理費も前年を下回って推移。
引き続きコストの継続的絞込み、コスト管理徹底により収益性を強化**

① 成長性と収益性を実現するために

- 商品展開力のさらなる強化
- マルチプレイ機能の充実
- 重要テーマ

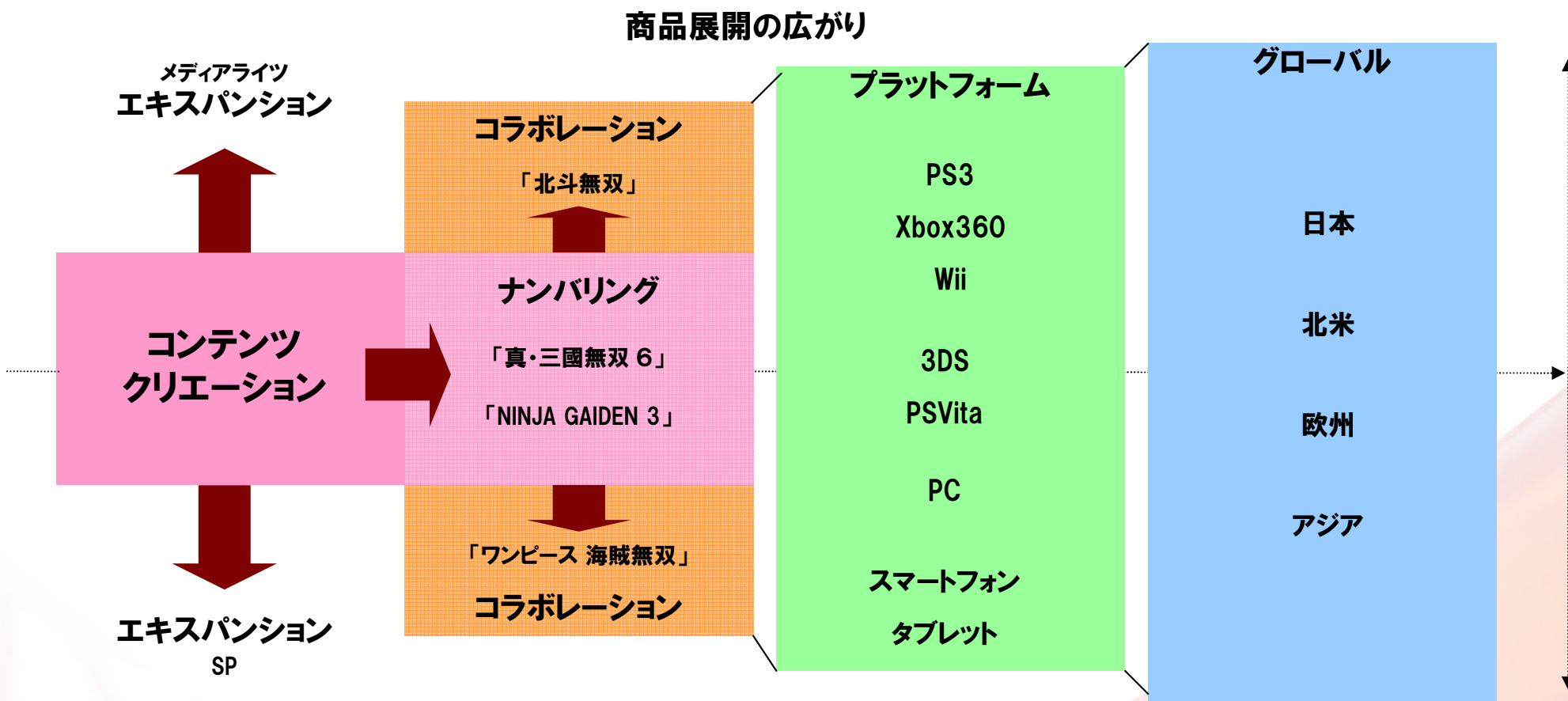
② 今後のゲーム開発ターゲット



① 成長性と収益性を実現するために



商品展開力のさらなる強化



有力コンテンツを活用した多様な商品展開、コーエーとテクモの強みを活かした新規IPへの取り組み強化により成長を実現！

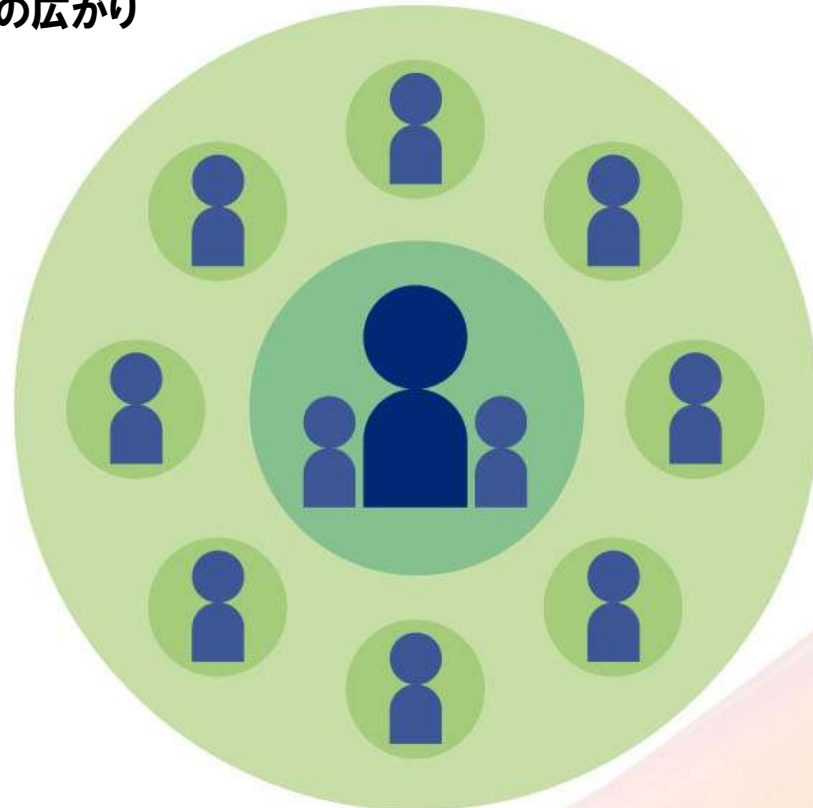
① 成長性と収益性を実現するために

マルチプレイ機能の充実

「遊び方」の広がり



「ひとりで遊ぶ」



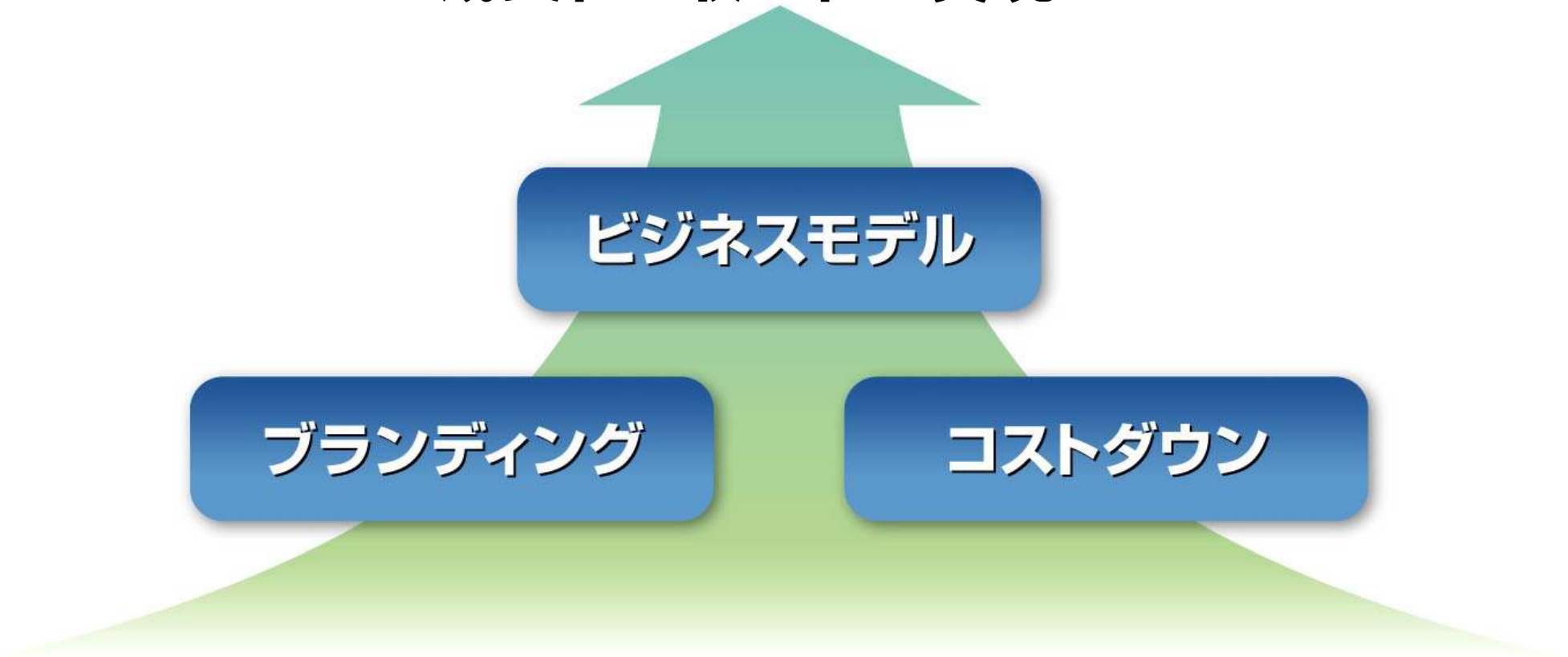
「みんなで遊ぶ」

ネットワーク上の人のつながりの拡大によりゲームの遊び方も変化
「みんなで遊ぶ」マルチプレイ機能の充実によりユーザー拡大を図る！

① 成長性と収益性を実現するために

重要テーマ

成長性と収益性を実現！



**ビジネス環境の変化に対応しつつ、ブランディング強化、コストダウン徹底を推進。
さらにイノベーションを生むビジネスモデル構築にも取り組み、成長性と収益性を実現！**

② 今後のゲーム開発ターゲット

日本
ニンテンドー3DS
PS Vita

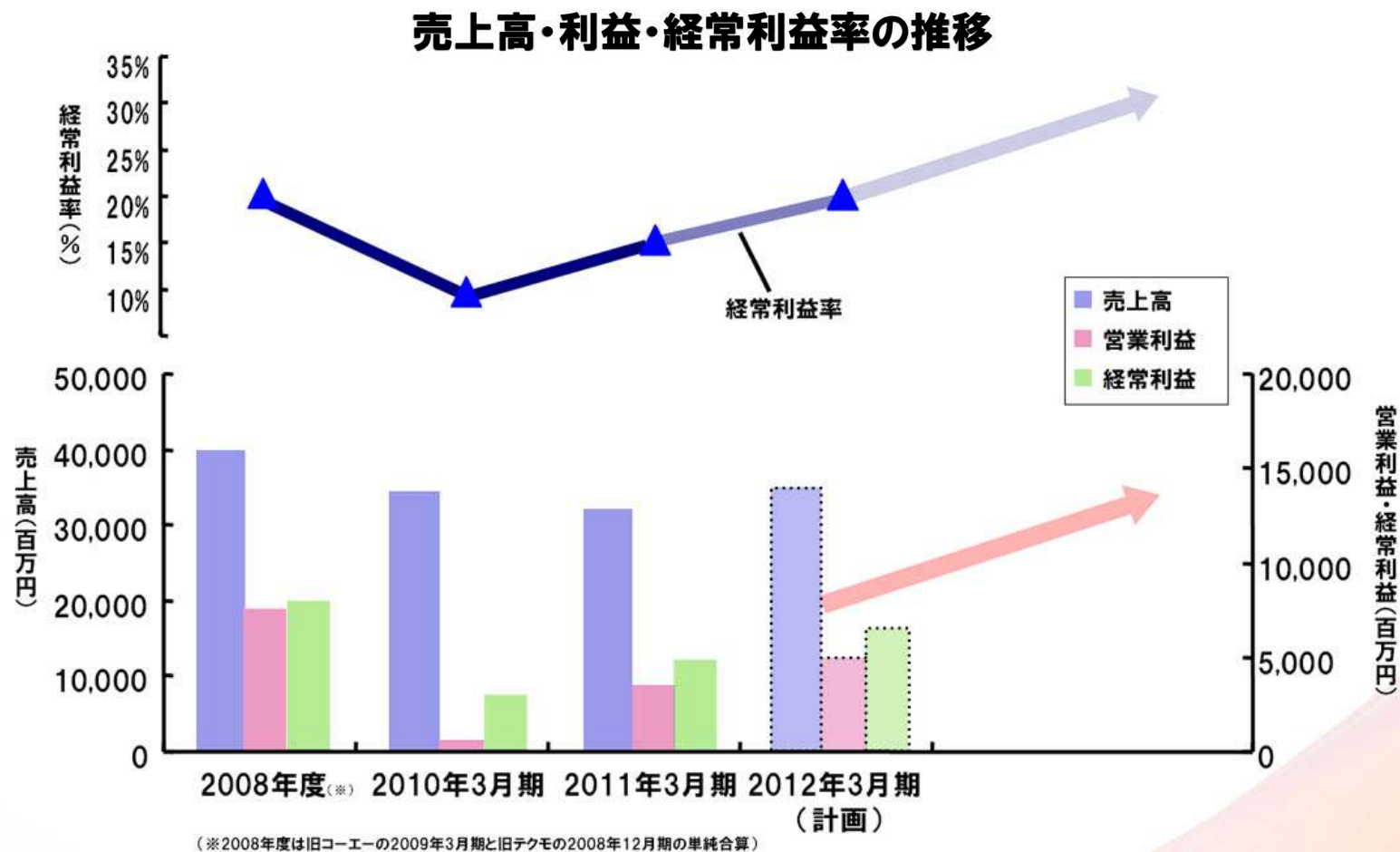


世界
PlayStation 3
Xbox 360



世界
スマートフォン・パソコン





高い成長性・収益性を実現し、早期に経常利益率30%以上を目指す！



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下さい。