



コーエーテクモホールディングス株式会社

2012年3月期 決算説明会

2012年5月10日

連結決算概況

過去最高の売上・利益を達成！

(百万円)

	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%	35,525	100.0%	3,444	10.7%
営業利益	3,305	10.3%	5,758	16.2%	2,453	74.2%
経常利益	4,788	14.9%	7,472	21.0%	2,684	56.1%
当期純利益	2,741	8.5%	4,640	13.1%	1,899	69.3%

経営統合等に伴うのれん償却費用約11億円を販管費に計上

主なタイトル



PS3

ワンピース 海賊無双

コラボレーションタイトル
(開発担当)



PS3/Xbox360

NINJA GAIDEN 3

63万本

グローバル



PS3/Xbox360

無双OROCHI2

48万本

グローバル



オンラインゲーム

大型アップデート実施

コーエーテクモ・ソーシャルゲーム

500万人突破!



ソーシャルゲーム

100万人の

Winning Post

GREE Platform Award

2011 特別賞受賞!



イベント

ネオロマンスイベント

11万人

事業別売上高・営業利益

2012年3月期

(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	24,883	5,635	1,838	1,701	1,887	216	36,162	△637	35,525
営業利益	4,797	1,034	157	551	128	13	6,683	△925	5,758

2011年3月期

(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	5,437	1,483	1,896	2,145	278	32,835	△753	32,081
営業利益	2,336	1,277	△109	497	128	81	4,211	△906	3,305

※CWS Brainsはオンラインモバイルセグメントに区分を変更して表示

地域別売上高

地域別売上高

(百万円)

	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	85.9%	29,918	84.2%	2,355	8.5%
海外	4,518	14.1%	5,606	15.8%	1,088	24.1%
北米	2,500	7.8%	2,784	7.8%	284	11.4%
欧州	1,498	4.7%	1,356	3.8%	△142	△9.5%
アジア	520	1.6%	1,466	4.1%	946	181.9%
合計	32,081	100.0%	35,525	100.0%	3,444	10.7%

地域別ゲームソフト販売本数

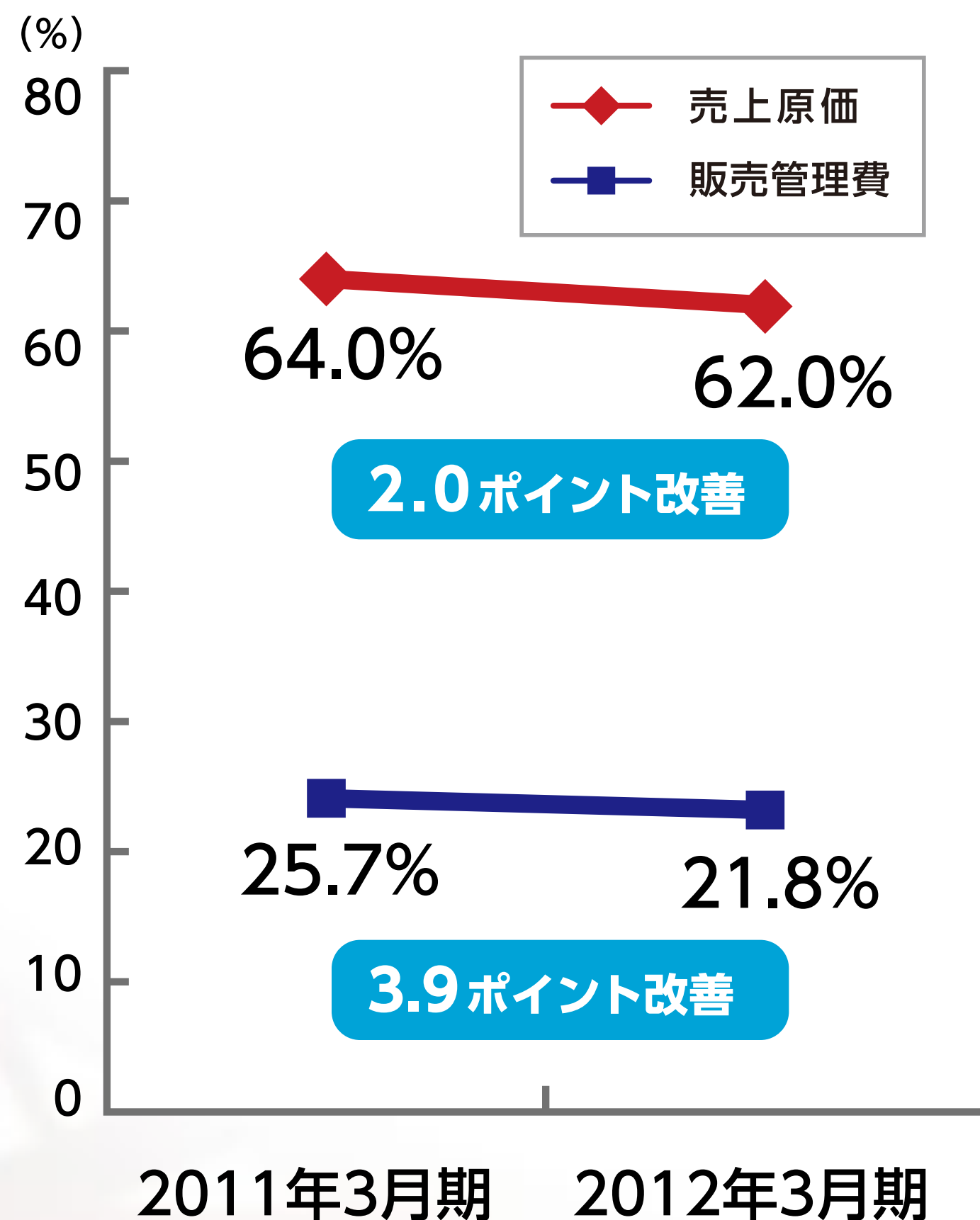
地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

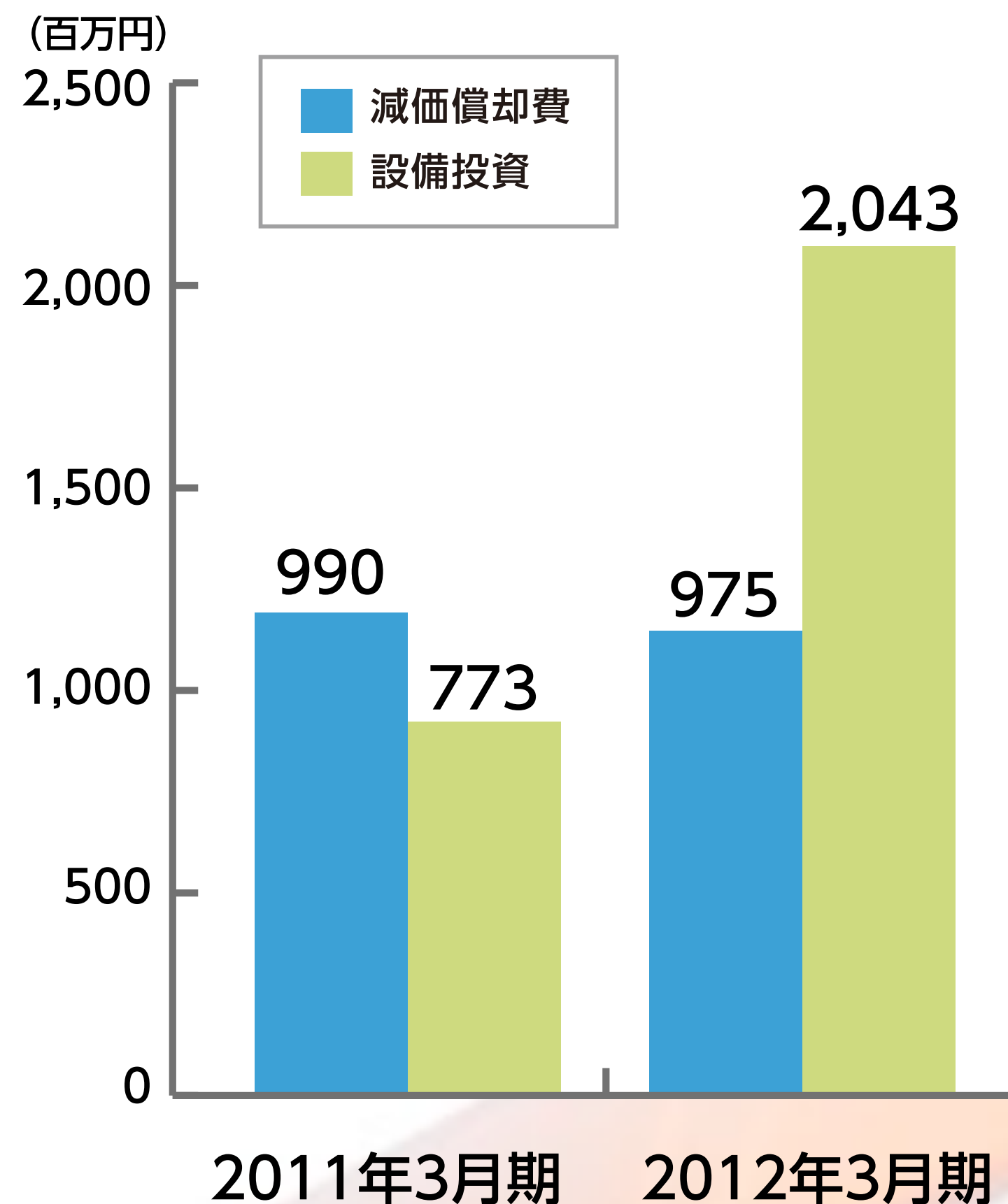
	2011年3月期		2012年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,350	58.2%	4,100	66.9%	750	22.4%
海外	2,410	41.8%	2,030	33.1%	△380	△15.8%
北米	1,395	24.2%	950	15.5%	△445	△31.9%
欧州	860	14.9%	730	11.9%	△130	△15.1%
アジア	155	2.7%	350	5.7%	195	125.8%
合計	5,760	100.0%	6,130	100.0%	370	6.4%

主な経費

対売上高比率の推移



設備投資・減価償却費



2013年3月期 計画

計画概況

(百万円)

	2012年3月期		2013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	35,525	100.0%	39,000	100.0%	3,475	9.8%
営業利益	5,758	16.2%	7,000	17.9%	1,242	21.6%
経常利益	7,472	21.0%	8,300	21.3%	828	11.1%
当期純利益	4,640	13.1%	5,000	12.8%	360	7.8%

経営統合等に伴うのれん償却費用約14億円を販管費に計上

事業別売上高・営業利益(計画)

2013年3月期

(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	26,000	6,750	2,400	1,900	1,900	250	39,200	△200	39,000
営業利益	5,700	1,400	350	600	170	80	8,300	△1,300	7,000

2012年3月期

(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	24,883	5,635	1,838	1,701	1,887	216	36,162	△637	35,525
営業利益	4,797	1,034	157	551	128	13	6,683	△925	5,758

※2012年3月期においてゲームソフトセグメントに区分していた出版事業は、2013年3月期よりメディア・ライツセグメントに区分を変更しております。

地域別売上高 (計画)

(百万円)

	2012年3月期		2013年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	29,918	84.2%	32,200	82.6%	2,282	7.6%
海外	5,606	15.8%	6,800	17.4%	1,194	21.3%
北米	2,784	7.8%	3,400	8.7%	616	22.1%
欧州	1,356	3.8%	1,900	4.9%	544	40.1%
アジア	1,466	4.1%	1,500	3.8%	34	2.3%
合計	35,525	100.0%	39,000	100.0%	3,475	9.8%

地域別ゲームソフト販売本数（計画）

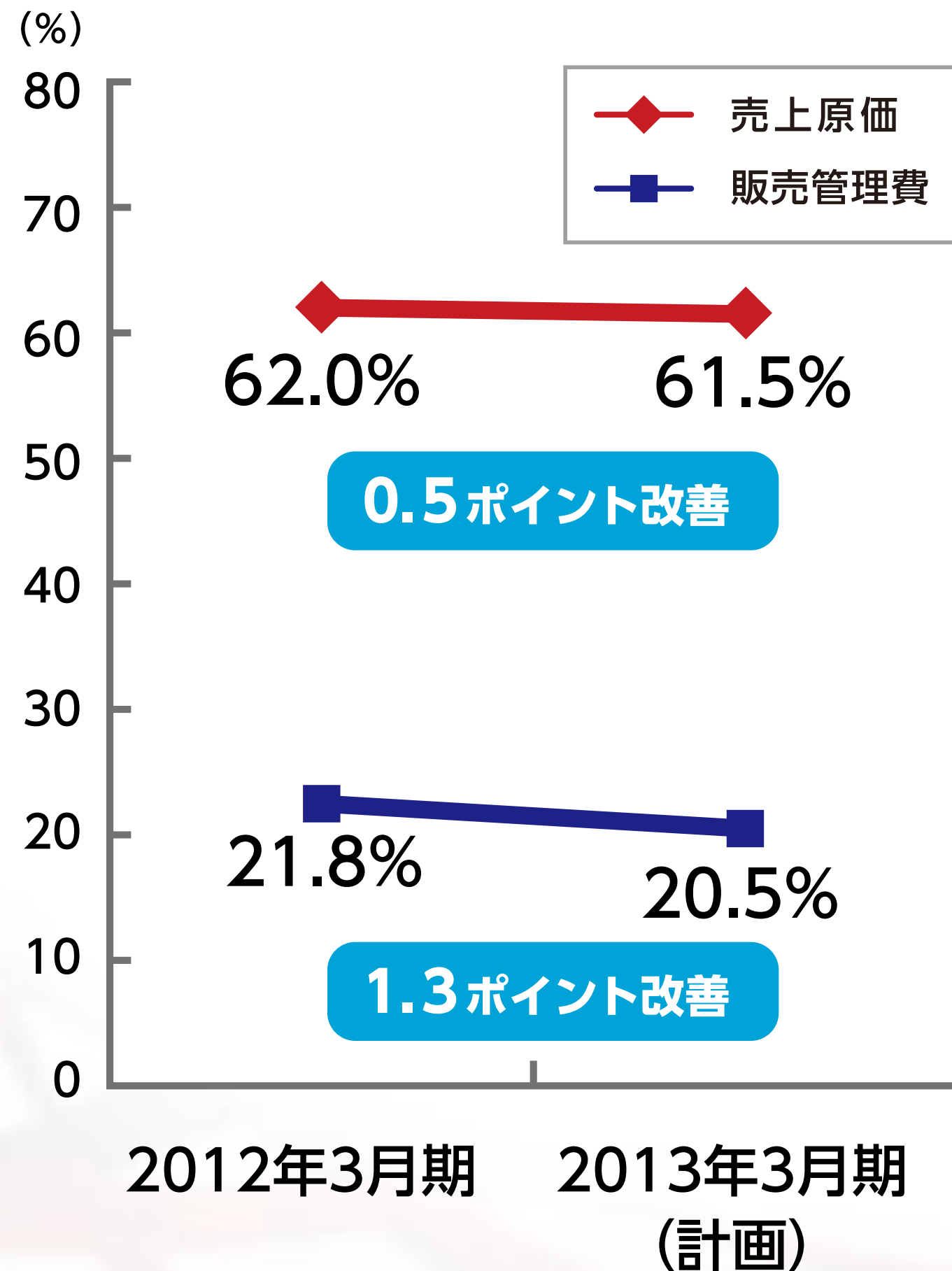
地域別ゲームソフト販売本数

（千本）

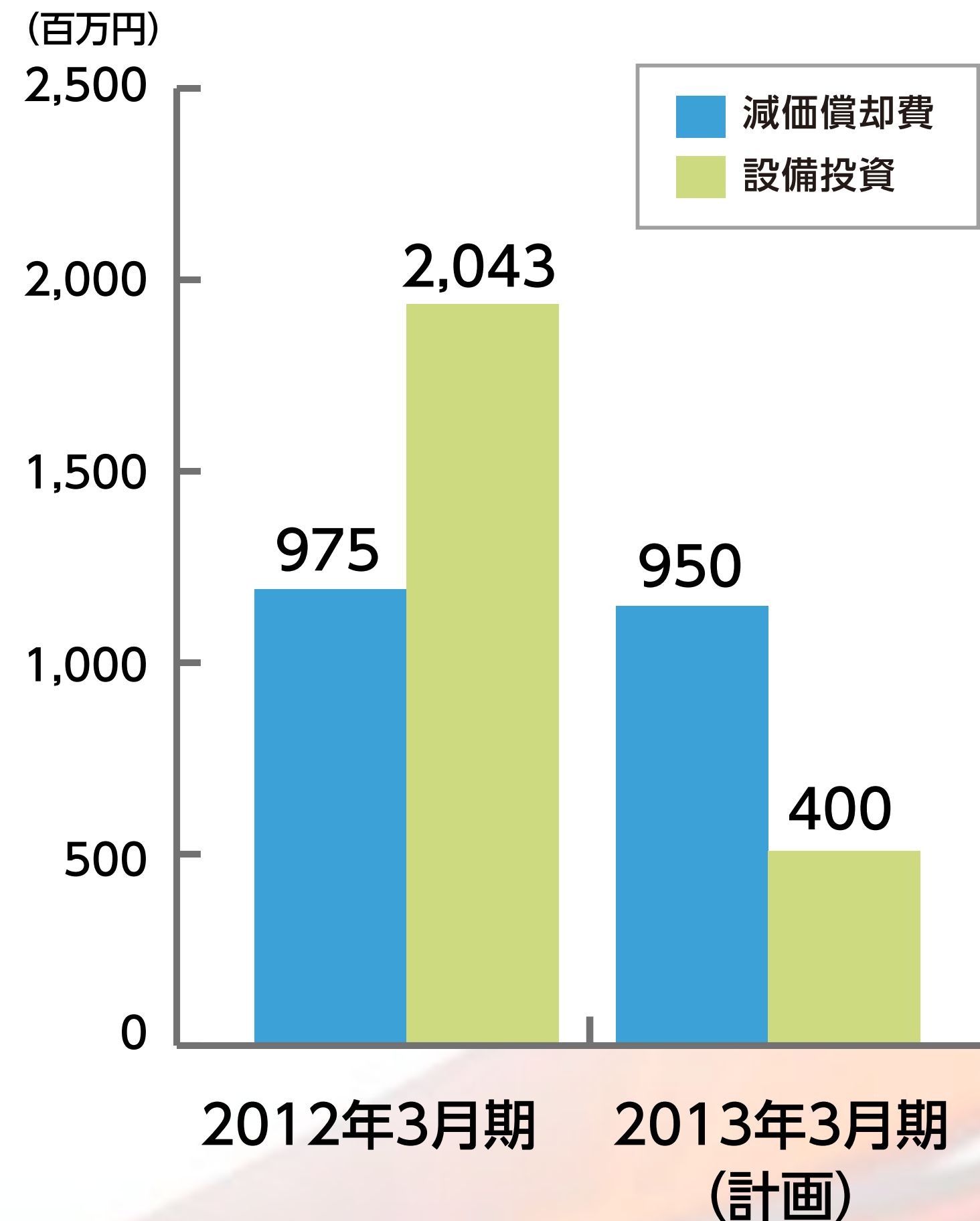
	2012年3月期		2013年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	4,100	66.9%	3,950	60.8%	△150	△3.7%
海外	2,030	33.1%	2,550	39.2%	520	25.6%
北米	950	15.5%	1,250	19.2%	300	31.6%
欧州	730	11.9%	950	14.6%	220	30.1%
アジア	350	5.7%	350	5.4%	0	0.0%
合計	6,130	100.0%	6,500	100.0%	370	6.0%

主な経費（計画）

対売上高比率の推移



設備投資・減価償却費



コーエーテクモグループ 経営方針・経営戦略



コーエーテクモの精神・ビジョン

コーエーテクモの精神

創造と貢献

ビジョン

世界No.1のエンターテインメント・
コンテンツ・プロバイダー

経営基本方針

①最高のコンテンツの創発

素晴らしいコンテンツを通じて、お客様に最高の感動を提供する

②成長性と収益性の実現

経営基盤を安定させ、更なる発展を目指す

③社員の福祉の向上

業績と福祉の向上により、活力に満ちた魅力ある企業となる

④新分野への挑戦

社会にとって役に立つ新しさの実現にチャレンジし続ける

長期戦略・商品コンセプト

長期戦略

- ①コンテンツ・クリエイション戦略
- ②コンテンツ・エキспанション戦略
- ③グローバル・ロジスティックス戦略

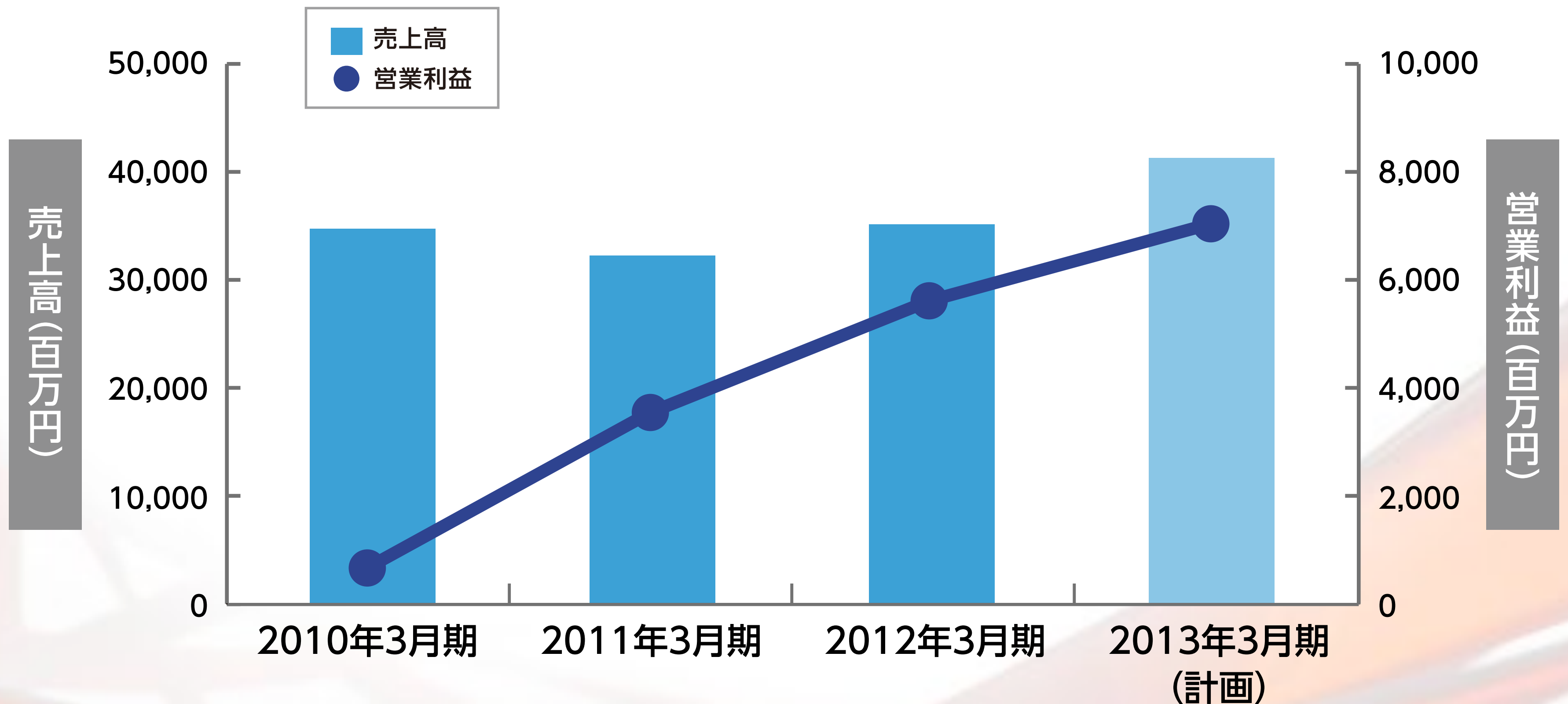
商品コンセプト

クオリティ&サティスファクション

2013年3月期 経営方針

更なる成長性と収益性の実現

更なる成長性と収益性の実現



成長性の実現に向けて

- ① ナンバリングタイトルの伸長と新規タイトルへのチャレンジ
- ② コラボレーションビジネスの拡充
- ③ 新ハードへの取り組み



① ナンバリングタイトルの伸長と新規タイトルへのチャレンジ

DEAD OR ALIVE[®] 5

**2012年9月 全世界同時発売
ミリオンヒットを目指す！**

その他有力ナンバリングタイトルが続々
リリース予定。すべて前作超えを狙う。
新規タイトルへもチャレンジ！



②コラボレーションビジネスの拡充

「ワンピース 海賊無双」の大ヒット!



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
©2012 NBGI

②コラボレーションビジネスの拡充

- 「ポケモン+ノブナガの野望」
- 「DEAD OR ALIVE 5」で「バーチャファイター」シリーズとコラボレーション

コーエーテクモの有力IP・開発力を活かし、他社とのコラボレーションによりさらなる成長を実現！ パッケージゲームソフトのみならず、ソーシャルゲーム、イベント、アミューズメント等、全事業にて幅広くコラボレーションビジネスを展開



©2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2012 コーエーテクモゲームス



©コーエーテクモゲームス Team NINJA All rights reserved.

Akira character ©SEGA. Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.

③新ハードへの取り組み

- 3DS、PSVitaローンチタイトルを発売

3DS：「戦国無双 Chronicle」

PSVita：「真・三國無双 NEXT」、「NINJA GAIDEN Σ Plus」

- 新ハードローンはビジネスチャンスにとらえ、積極的にタイトルを投入。今後発売される新ハードにも供給予定
- スマートフォン、PC、タブレットと多様化する端末に対応



収益性の実現に向けて

- ①各事業における選択と集中を通じた収益最大化
- ②新規ビジネス展開・シナジーの強化
- ③更なるコストダウン



①各事業における選択と集中を通じた収益最大化

- 低採算プロジェクトの見直し、高収益分野へリソース重点配分
- ソーシャルゲーム：「100万人の信長の野望」、「100万人のWinning Post」など収益性の高いプロジェクトへ注力
- プロジェクト利益管理の強化により全プロジェクトの黒字化



②新規ビジネス展開・シナジーの強化

●ダウンロードビジネスの強化

「真・三國無双 6」…250百万円 「無双OROCHI 2」…45百万円
「DEAD OR ALIVE 5」をはじめすべてのタイトルで展開予定

●メディア・ライツ、SP、AM施設運営分野における 新規ビジネス展開とマネタイズ強化

●ガストとのシナジー効果



株式会社ガストのグループ化と今後の展開

株式会社ガスト：概要

- 直近売上高1,251百万円・営業利益486百万円
- 営業利益率35%を超える高い収益性
- 「アトリエ」シリーズなど有力IPを保持
- 高い開発力・RPGに強み



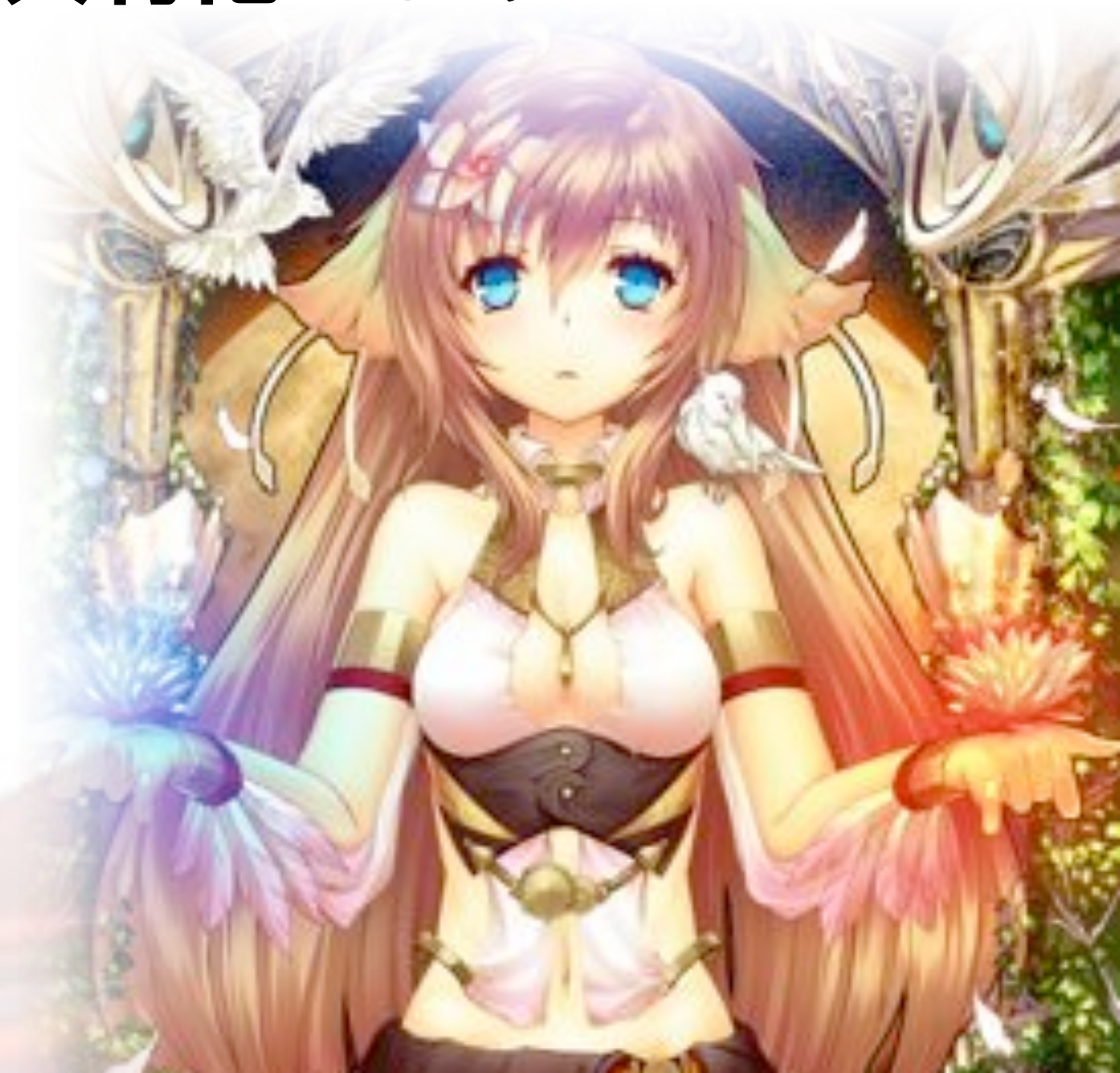
株式会社ガストのグループ化と今後の展開

①グループシナジーの創出

- 「アトリエ」シリーズなど有力IPをゲームソフト事業のみならずKTグループ各事業で多方面に展開し事業機会を拡大
(2012年7月にガスト初の公式イベント開催予定!)
- 開発技術・マーケティング・本社機能の共有化により
さらなる効率性・収益性向上
- ソーシャルゲーム開発

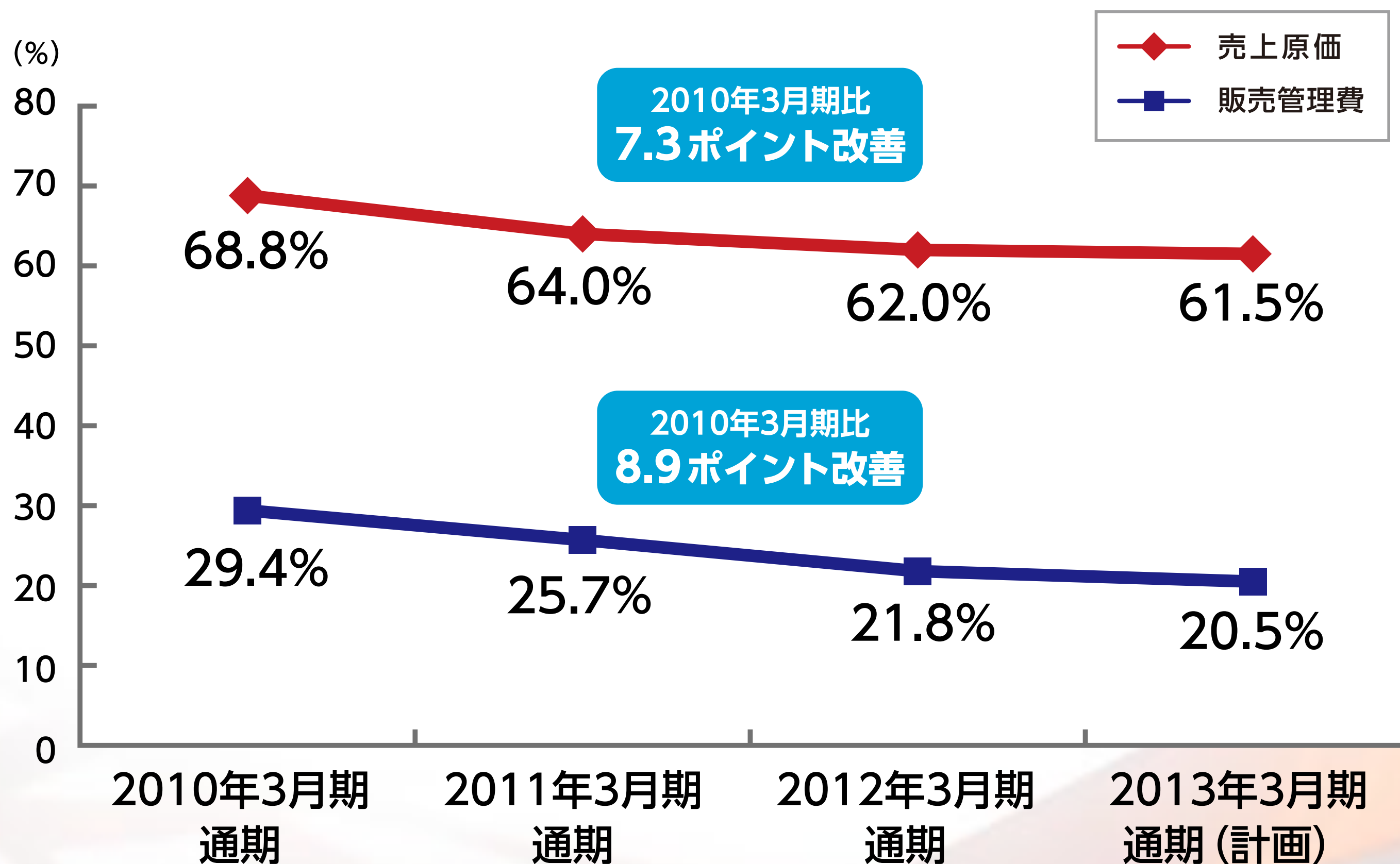
②新規展開

- 「シェルノサーージュ」(PSVita)
リピート販売好調!
従来のコアエーテクモファンと異なる
新たなユーザー層を開拓



③更なるコストダウン

対売上高比率の推移



オンライン・モバイル事業の成長性と収益性について

ソーシャルゲームの方向性

2012年3月期

- ・ソーシャルゲームを9タイトルリリース
- ・「100万人のWinning Post」など、新たな柱を創出
- ・オンライン事業と同規模に成長
- ・一年を通じて安定的に収益寄与
- ・不採算タイトルにより全体としては横ばい

2013年3月期

事業再構築

my GAMECITY

コラボレーション実施

海外展開

セールス&マーケティング強化

2014年3月期

大きく成長

台湾

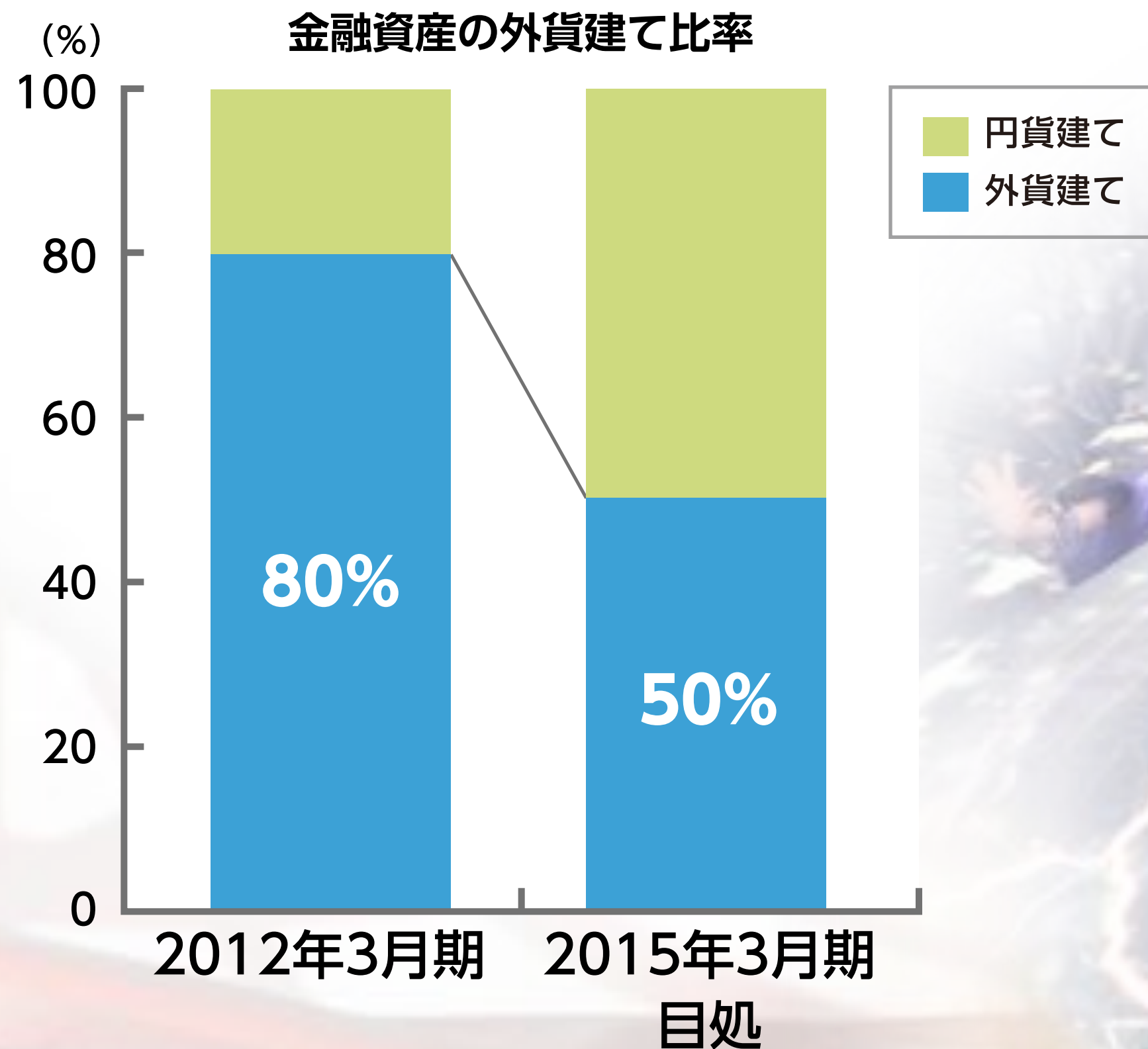
「のぶニャがの野望」好調!

台湾大手ポータルサイト
ユーザー人気ランキング1位

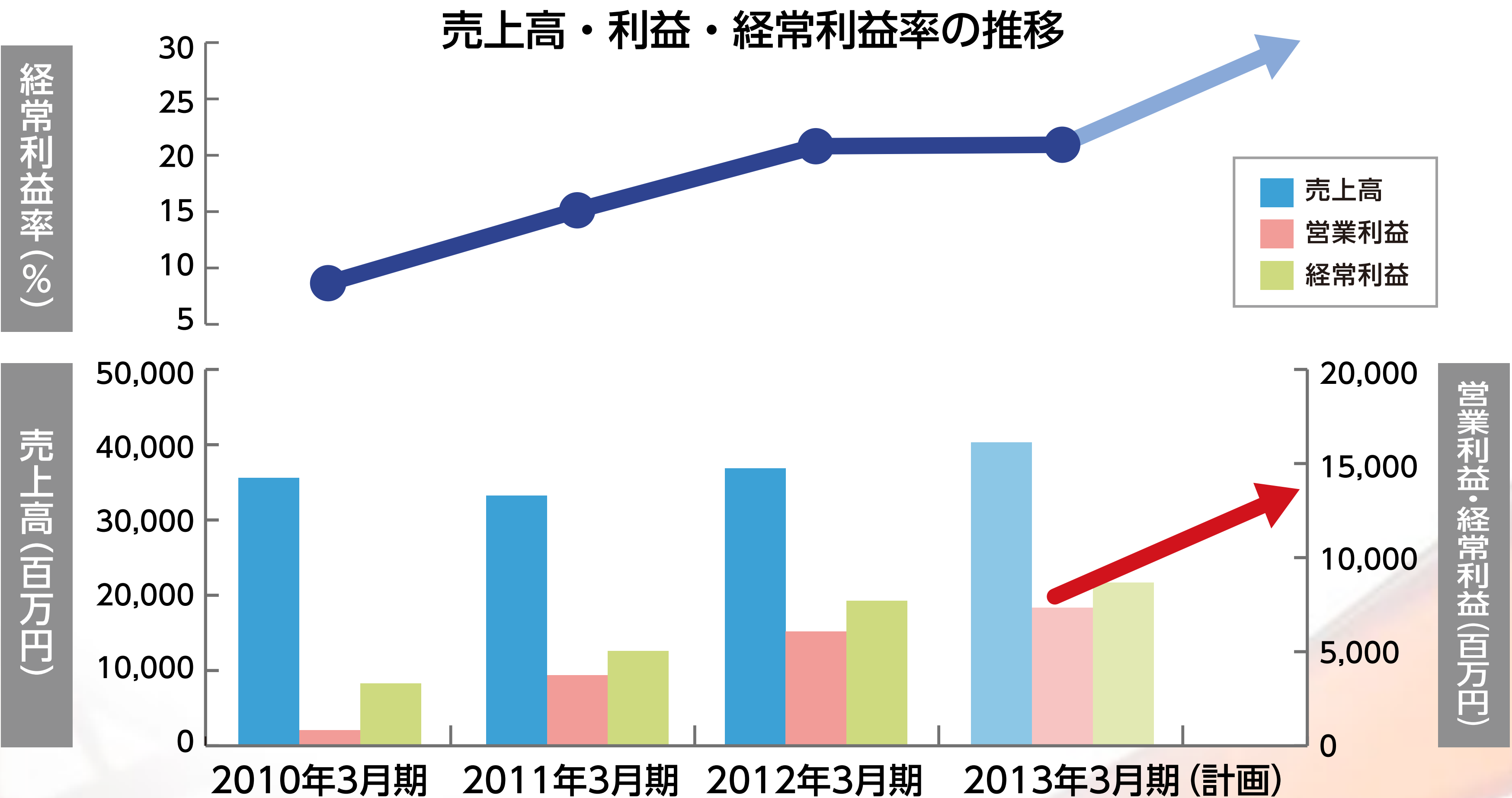


為替リスク等への対応方針

- 金融資産に占める外貨建て比率を2015年3月期までを目処に現状の8割から5割へ低減する方針
- 金融資産以外の低リスク資産へ分散も検討



成長性・収益性の高い企業へ



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ください。