



コーエーテックモホールディングス株式会社

2013年3月期 決算説明会

2013年5月9日

連結決算概況

3期連続の増益で最高益更新！

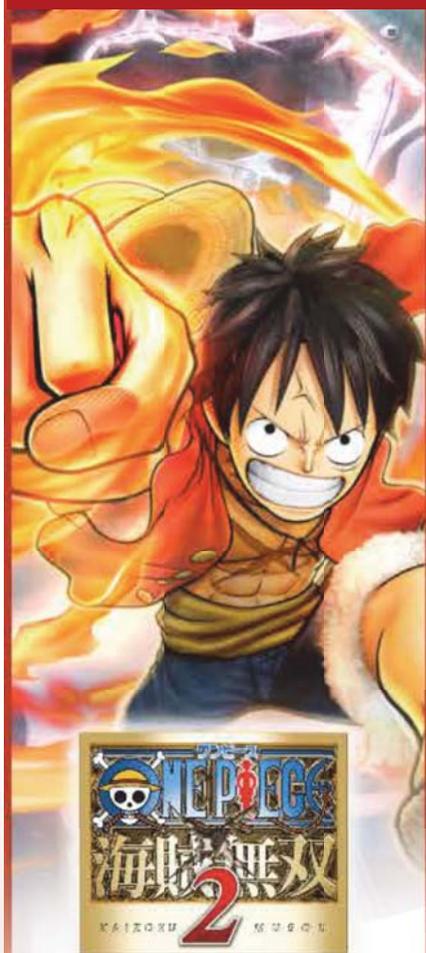
(百万円)

	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%	34,639	100.0%	△886	△2.5%
営業利益	5,758	16.2%	6,208	17.9%	450	7.8%
経常利益	7,472	21.0%	8,835	25.5%	1,363	18.2%
当期純利益	4,640	13.1%	5,656	16.3%	1,016	21.9%

のれん償却費用約14億円を販管費に計上

主なタイトル

コラボレーションタイトル(開発担当)



PS3/PS Vita

ワンピース 海賊無双2



PS3

真・三國無双7

40万本/日本



PS3/Xbox 360/Wii U

真・北斗無双

45万本/グローバル



コーエーテクモ・ソーシャルゲーム
900万人突破!

AKB48の野望
真・三國無双SLASH
100万人のWinning Post Special



イベント

ネオロマンス・フェスタ
金色のコルダ ほか
8万人

事業別売上高・営業利益

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	23,718	5,480	1,741	2,195	1,932	234	35,303	△664	34,639
営業利益	6,229	549	△17	642	157	52	7,614	△1,405	6,208

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	4,905	1,097	164	558	133	13	6,873	△1,115	5,758

※2013年3月期において管理会計上費用に係る一部基準の変更を行っており、2012年3月期のセグメント情報は変更後の基準により作成したものを表示しております。

地域別売上高

(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%	28,942	83.6%	△976	△3.3%
海外	5,606	15.8%	5,697	16.4%	91	1.6%
北米	2,784	7.8%	2,585	7.5%	△199	△7.1%
欧州	1,356	3.8%	1,664	4.8%	308	22.7%
アジア	1,466	4.1%	1,448	4.2%	△18	△1.2%
合計	35,525	100.0%	34,639	100.0%	△886	△2.5%

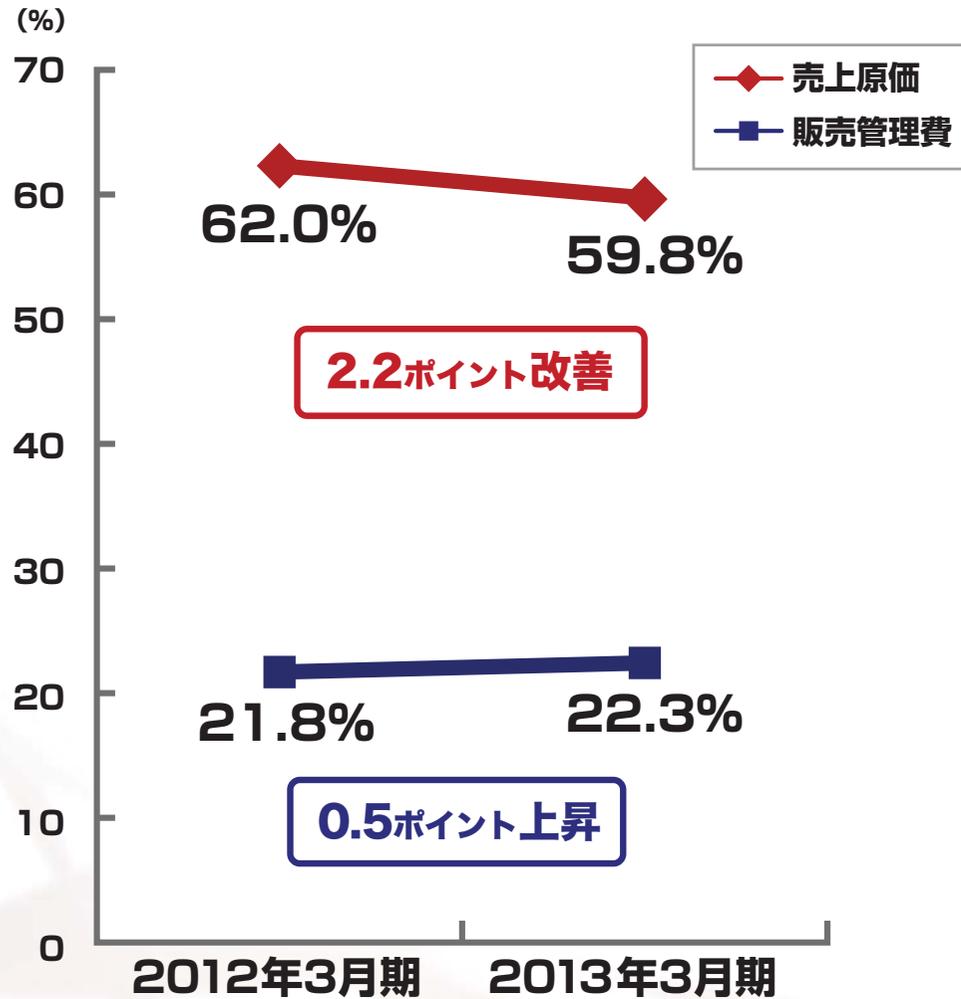
地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

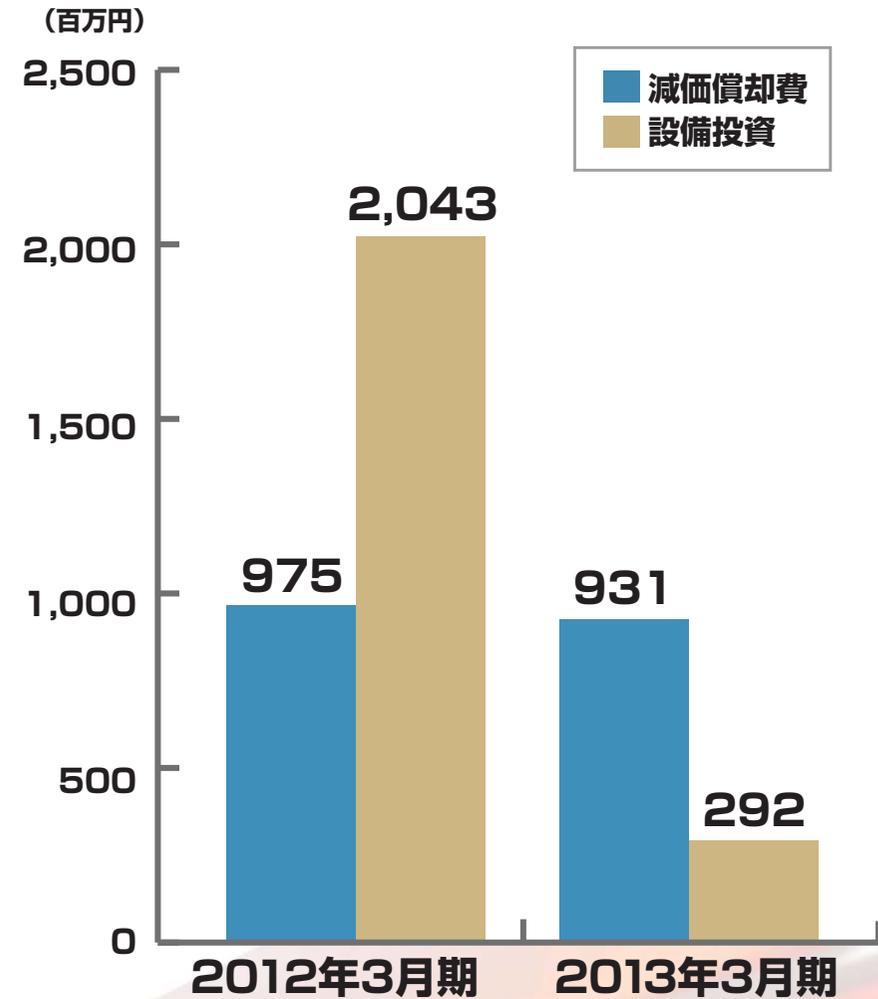
	2012年3月期		2013年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	4,100	66.9%	3,595	54.6%	△505	△12.3%
海外	2,030	33.1%	2,990	45.4%	960	47.3%
北米	950	15.5%	1,635	24.8%	685	72.1%
欧州	730	11.9%	860	13.1%	130	17.8%
アジア	350	5.7%	495	7.5%	145	41.4%
合計	6,130	100.0%	6,585	100.0%	455	7.4%

主な経費

対売上高比率の推移



設備投資・減価償却費



2014年3月期 計画

計画概況

(百万円)

	2013年3月期		2014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	34,639	100.0%	37,000	100.0%	2,361	6.8%
営業利益	6,208	17.9%	7,000	18.9%	792	12.8%
経常利益	8,835	25.5%	9,000	24.3%	165	1.9%
当期純利益	5,656	16.3%	5,700	15.4%	44	0.8%

のれん償却費用約12億円を販管費に計上

事業別売上高・営業利益(計画)

2014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	25,000	6,000	2,200	2,300	1,850	150	37,500	△500	37,000
営業利益	5,800	1,100	300	700	160	40	8,100	△1,100	7,000

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	23,718	5,480	1,741	2,195	1,932	234	35,303	△664	34,639
営業利益	6,229	549	△17	642	157	52	7,614	△1,405	6,208

地域別売上高(計画)

(百万円)

	2013年3月期		2014年3月期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	28,942	83.6%	31,450	85.0%	2,508	8.7%
海外	5,697	16.4%	5,550	15.0%	△147	△2.6%
北米	2,585	7.5%	2,100	5.7%	△485	△18.8%
欧州	1,664	4.8%	1,650	4.5%	△14	△0.8%
アジア	1,448	4.2%	1,800	4.9%	352	24.3%
合計	34,639	100.0%	37,000	100.0%	2,361	6.8%

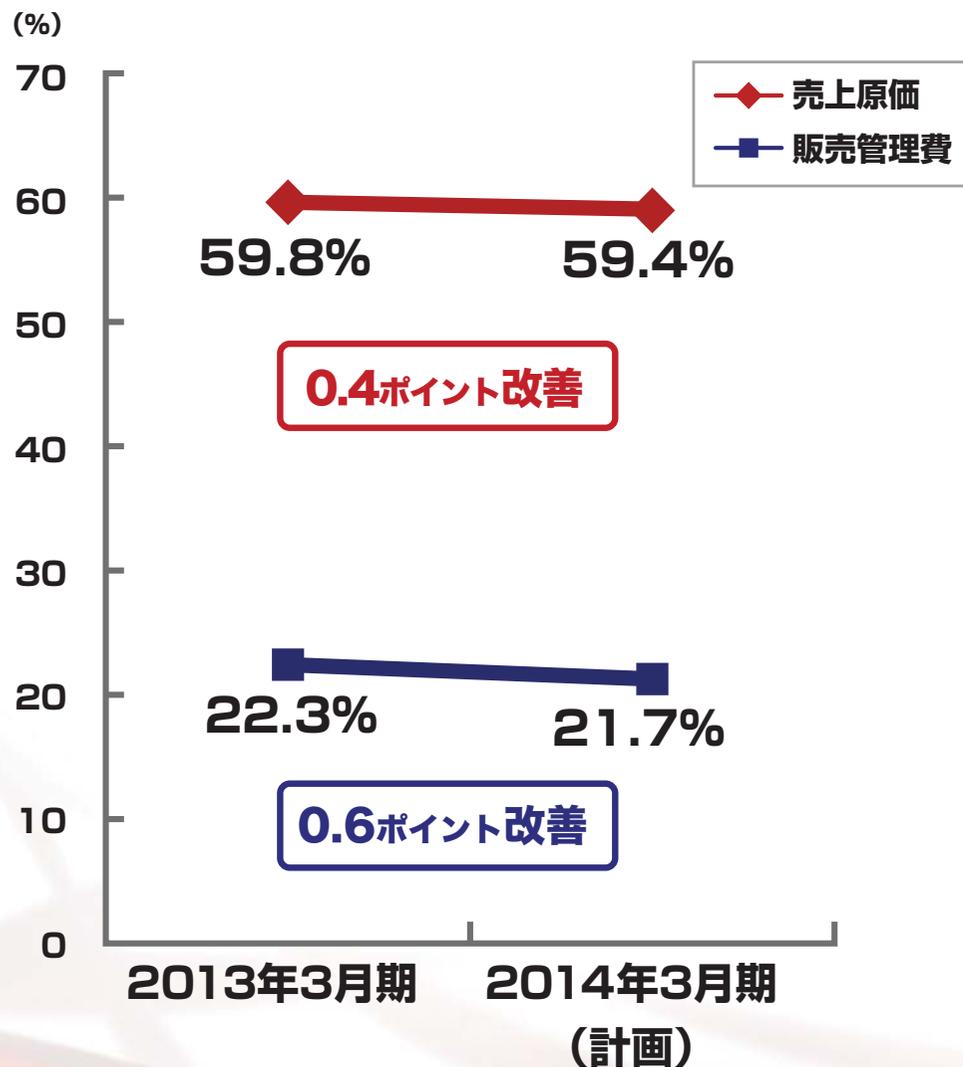
地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

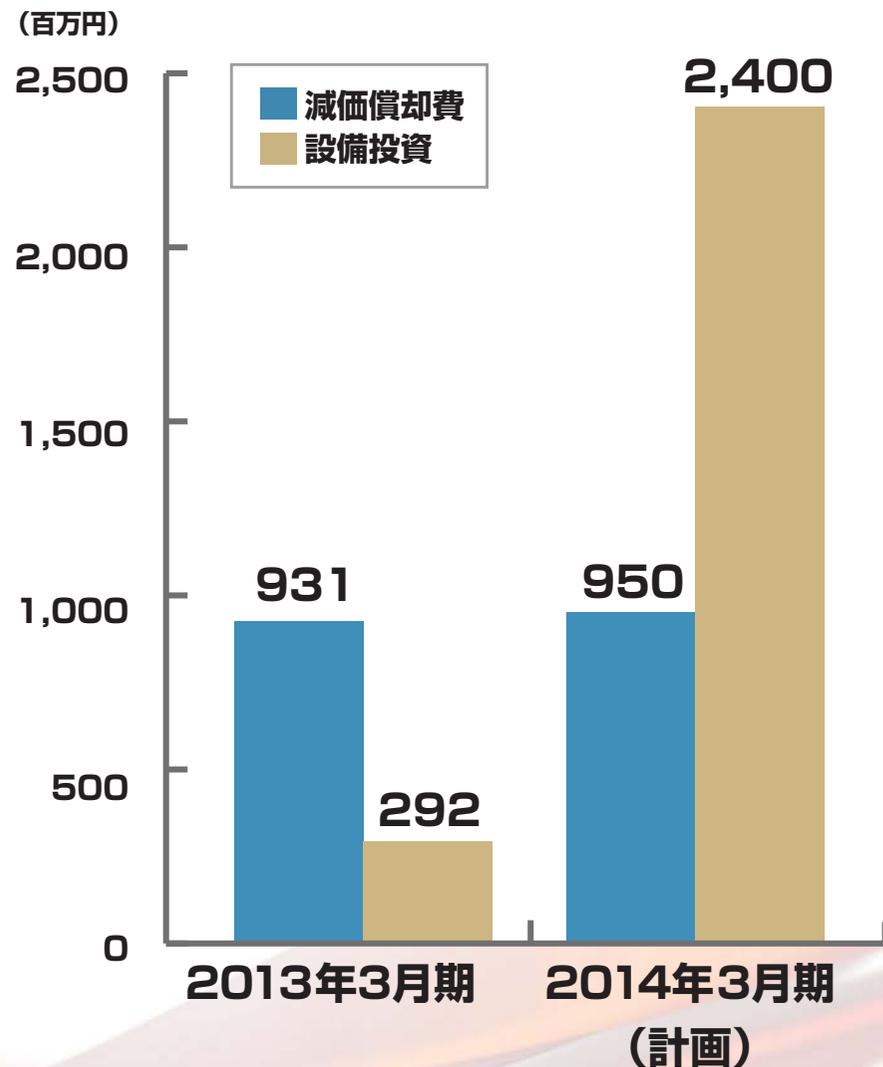
	2013年3月期		2014年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,595	54.6%	4,200	66.7%	605	16.8%
海外	2,990	45.4%	2,100	33.3%	△890	△29.8%
北米	1,635	24.8%	920	14.6%	△715	△43.7%
欧州	860	13.1%	750	11.9%	△110	△12.8%
アジア	495	7.5%	430	6.8%	△65	△13.1%
合計	6,585	100.0%	6,300	100.0%	△285	△4.3%

主な経費(計画)

対売上高比率の推移



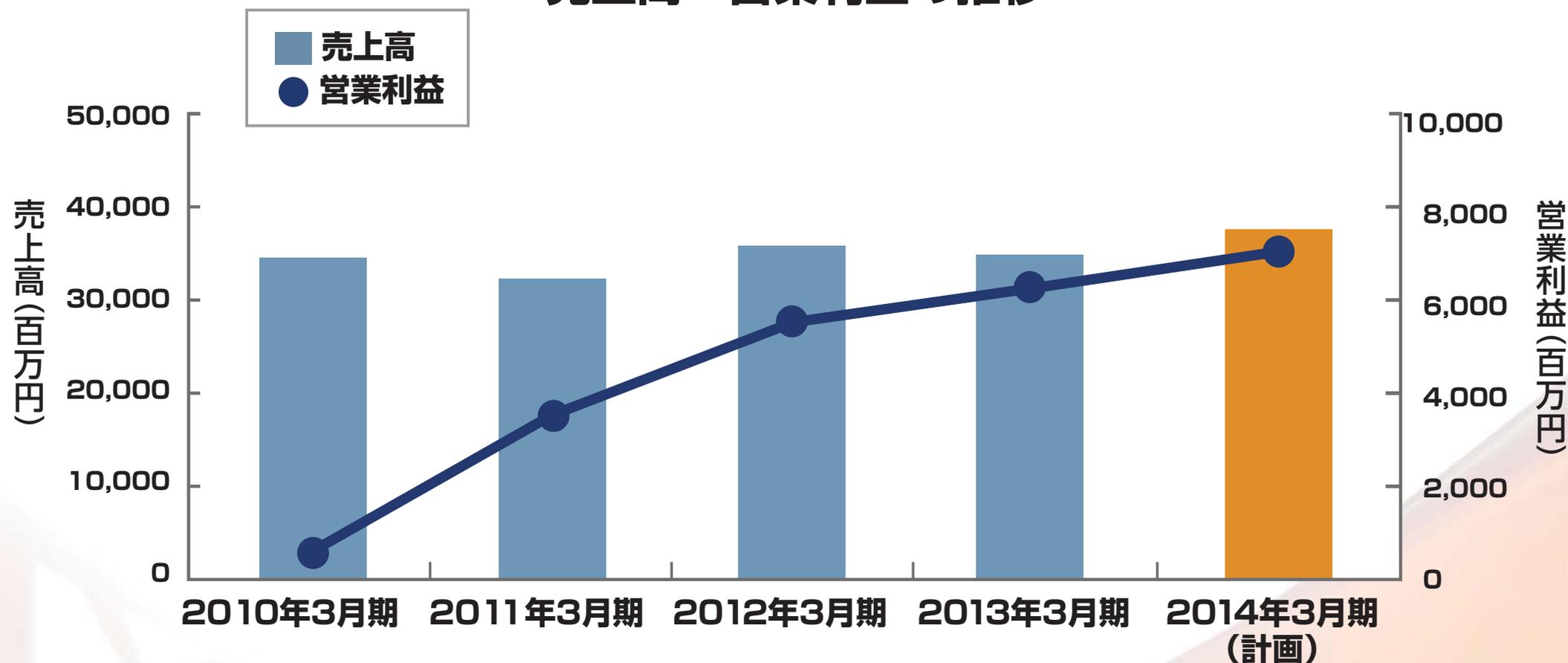
設備投資・減価償却費



経営方針・経営戦略

3期連続の増益で最高益更新！

売上高・営業利益の推移



●ゲームソフト事業の収益性が大幅に向上

●オンライン・モバイル事業、メディア・ライツ事業再構築が課題

IPの創造と展開

成長性と収益性を実現する為、新たなIPを創造するとともに
多方面にIPを展開し、IPを軸とした総合的な発展を目指す

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	イベント

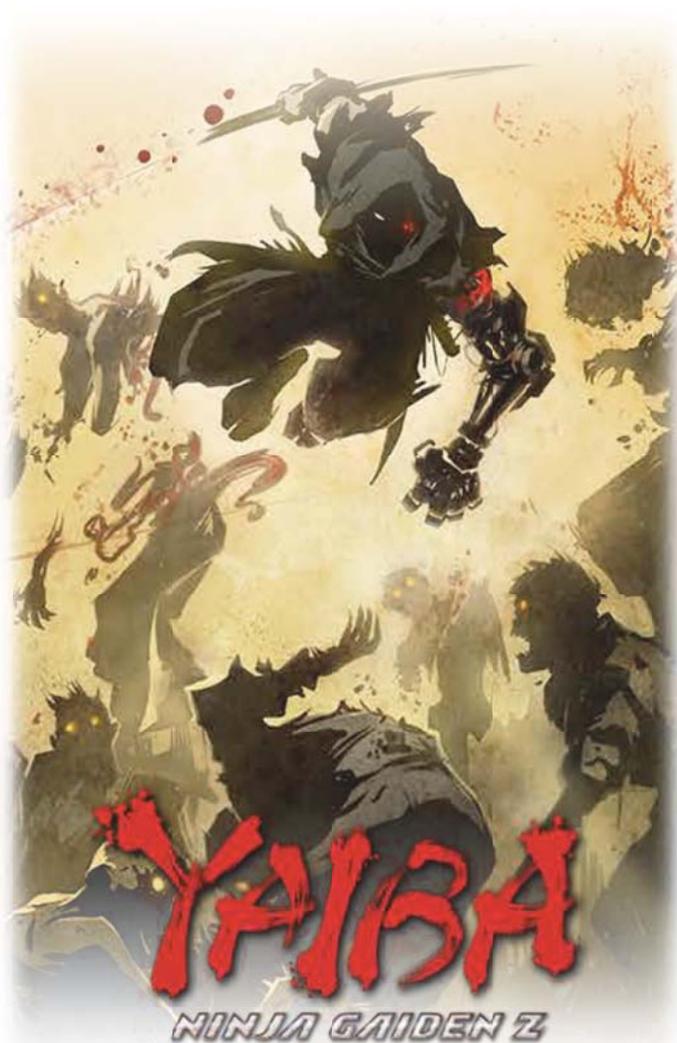
IPの創造



PS Vita/PSP

討鬼伝

2013年6月27日発売予定



YAIBA:NINJA GAIDEN Z

2013年度発売予定



PS3

**エスカ&ロジーのアトリエ
～黄昏の空の錬金術士～**

2013年6月27日発売予定

IPの展開

メジャータイトルへ育成!

アニメ

コミカライズ



書籍

IPの展開

- 「信長の野望」30周年
- ガストIPの展開



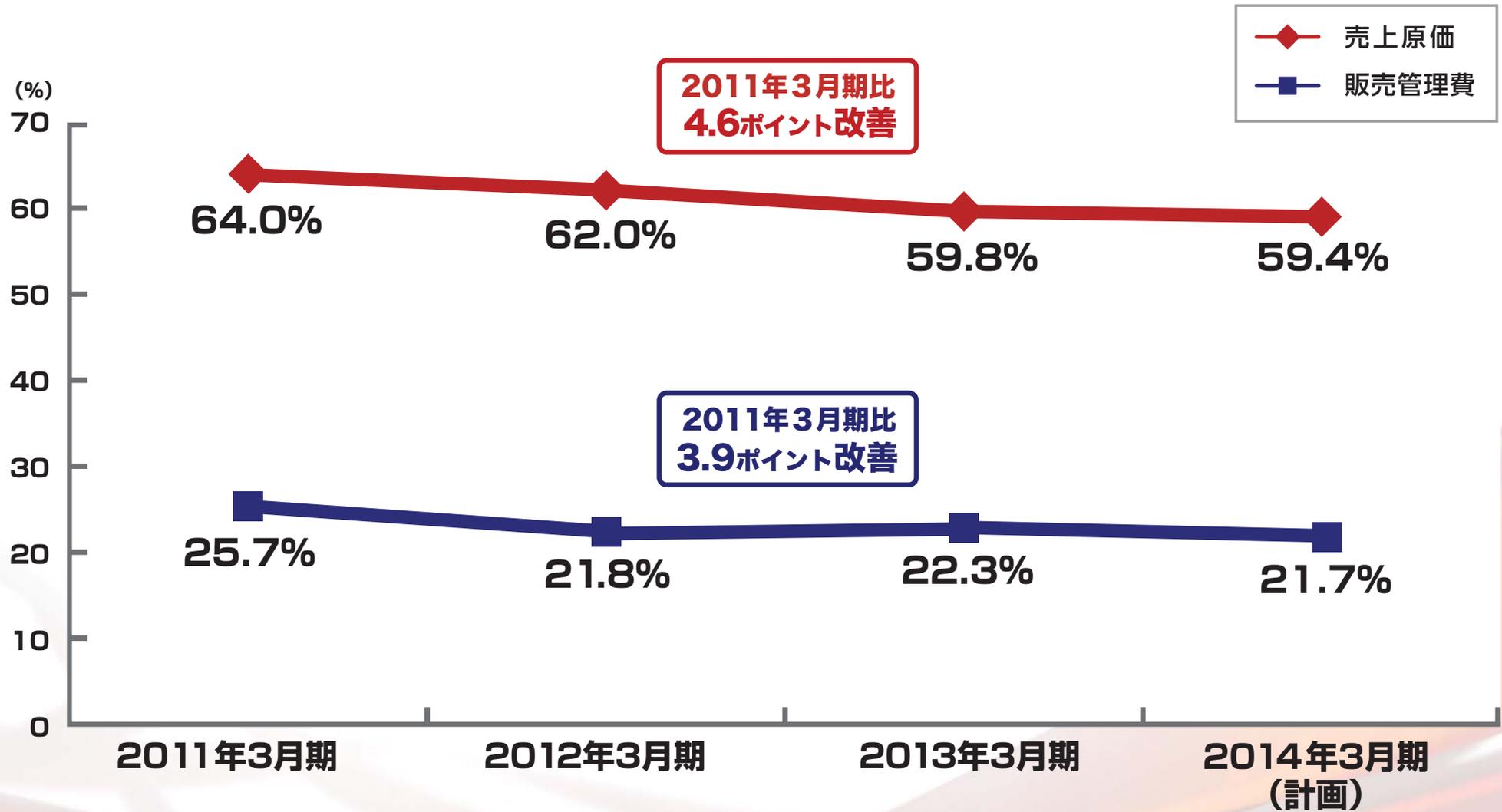
成長性と収益性の実現に向けて

- ナンバリング・コラボレーションタイトルの展開
- 新ハードへの対応（Wii U、PS4）
- ダウンロードビジネスの拡充



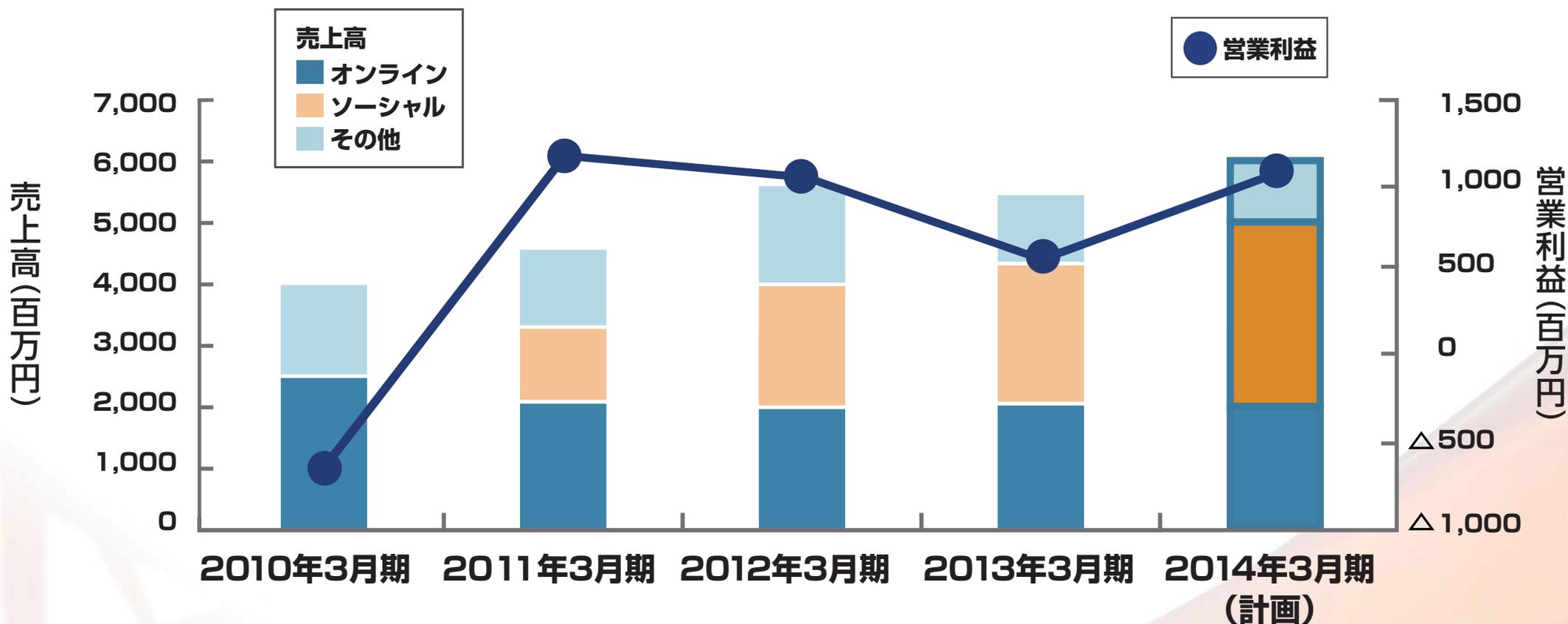
コストダウン・経営効率化

コスト対売上高比率の推移



オンライン・モバイル事業の現状と今後の方向性

オンライン・モバイル事業 売上高・営業利益の推移



- オンライン堅調に推移。ソーシャルゲーム成長持続。
フィーチャーフォン向けモバイルアプリ減少。

オンライン・モバイル事業:今後の方向性

●ソーシャルゲームでもコラボレーション

『AKB48の野望』

●スマートフォン向けビジネス強化

ソーシャル・ネイティブアプリ

●ブラウザゲームの拡充



オンライン・モバイル事業:今後の方向性

ソーシャルゲーム体制の再構築

- 収益性の高いプロジェクトへのリソース集中
- 海外展開：アジア市場へ注力
 - 欧米戦略再構築
 - 中国：ブラウザゲームで再チャレンジ・オンラインゲーム好調
（『のぶニヤガの野望』・『大航海時代Online』）
 - 台湾：『のぶニヤガの野望』等で大きな成果、さらなる成長へ



メディア・ライツ事業：今後の方向性

女性向けマーケットシェアの拡大

●ネオロマンスIP

『下天の華』のIP展開、『金色のコルダ』10周年

●ゲーム開発

新しいIPの創造

ソーシャルゲームの収益力アップ(『100万人の遙かなる時空の中で』等)

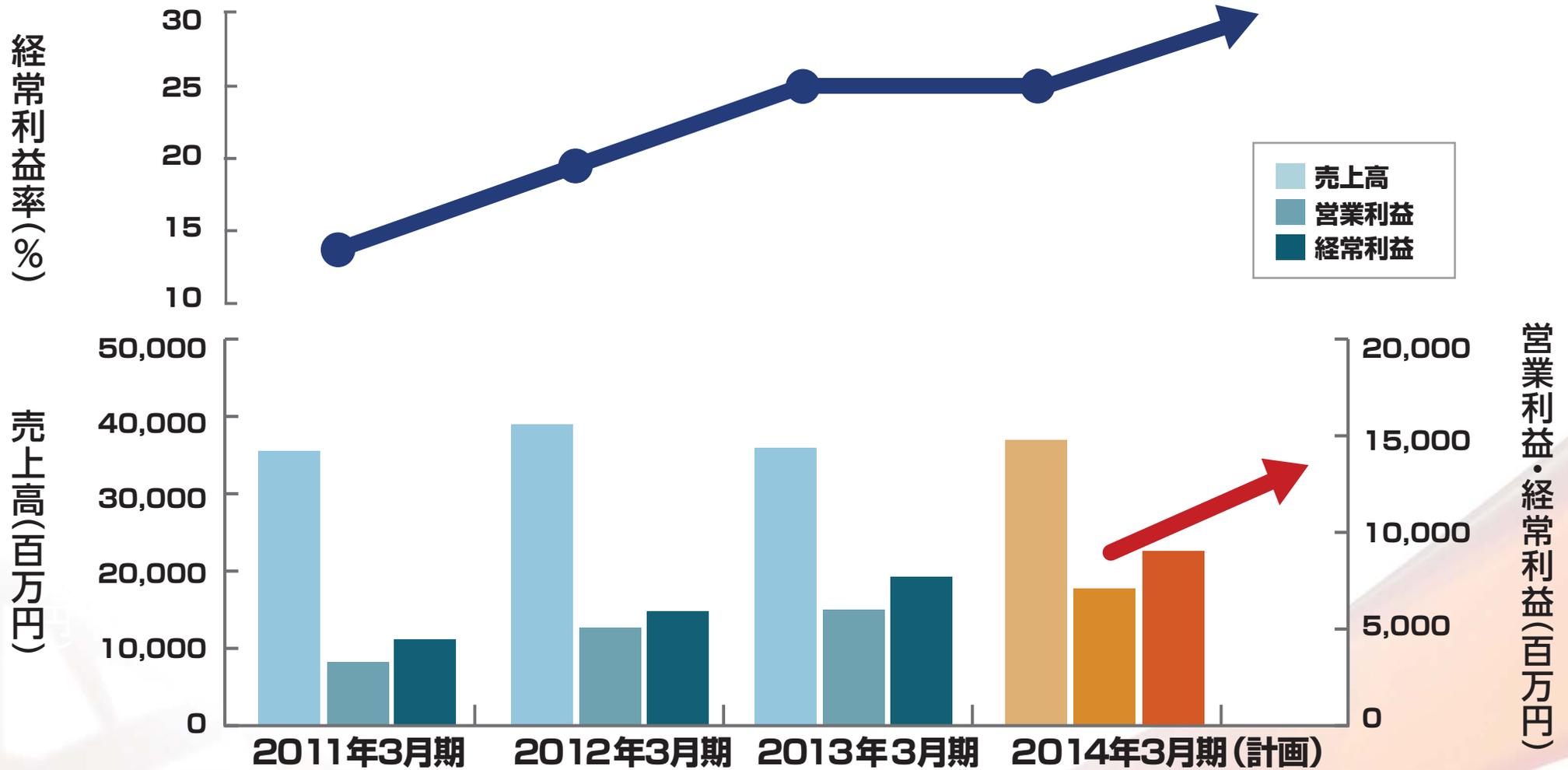
●イベント事業

集客力アップに向けた施策展開、収益構造の見直し



成長性・収益性の高い企業へ

売上高・利益・経常利益率の推移



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。