



コーエーテクモホールディングス株式会社

2014年3月期第2四半期決算説明会

2013年10月29日

連結決算概況

3期連続の増収増益！過去最高の上半期業績を達成！！

(百万円)

	2013年3月期 第2四半期		2014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	13,724	100.0%	15,459	100.0%	1,735	12.6%
営業利益	897	6.5%	1,650	10.7%	753	83.8%
経常利益	1,225	8.9%	3,845	24.9%	2,620	213.9%
当期純利益	554	4.0%	2,382	15.4%	1,828	329.6%

のれん償却費用約6.5億円を販管費に計上

主なタイトル



PS Vita/PSP

討鬼伝

47万本/日本/アジア



PS3/Xbox 360

DEAD OR ALIVE 5
ULTIMATE

14万本/グローバル



PS3

エスカ&ロジーのアトリエ
～黄昏の空の錬金術士～

10万本/日本



App Store
Google Play
無料アプリ
人気ランキング
1位獲得!!



オンライン/ソーシャルゲーム
累計会員数2,500万人突破

LINE でろん
100万人の北斗無双
信長の野望 Online
～天下夢幻の章～



イベント

4万人

事業別売上高・営業利益

2014年3月期 第2四半期

(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	9,773	3,025	820	1,070	924	199	15,813	△ 354	15,459
営業利益	1,243	455	36	439	60	62	2,298	△ 648	1,650

2013年3月期 第2四半期

(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	8,820	2,365	618	1,120	1,010	110	14,046	△321	13,724
営業利益	925	281	△83	338	123	15	1,600	△ 702	897

地域別売上高

(百万円)

	2013年3月期 第2四半期		2014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	10,849	79.1%	12,781	82.7%	1,932	17.8%
海外	2,875	20.9%	2,678	17.3%	△197	△6.9%
北米	1,443	10.5%	1,191	7.7%	△252	△17.5%
欧州	909	6.6%	671	4.3%	△238	△26.2%
アジア	523	3.8%	816	5.3%	293	56.0%
合計	13,724	100.0%	15,459	100.0%	1,735	12.6%

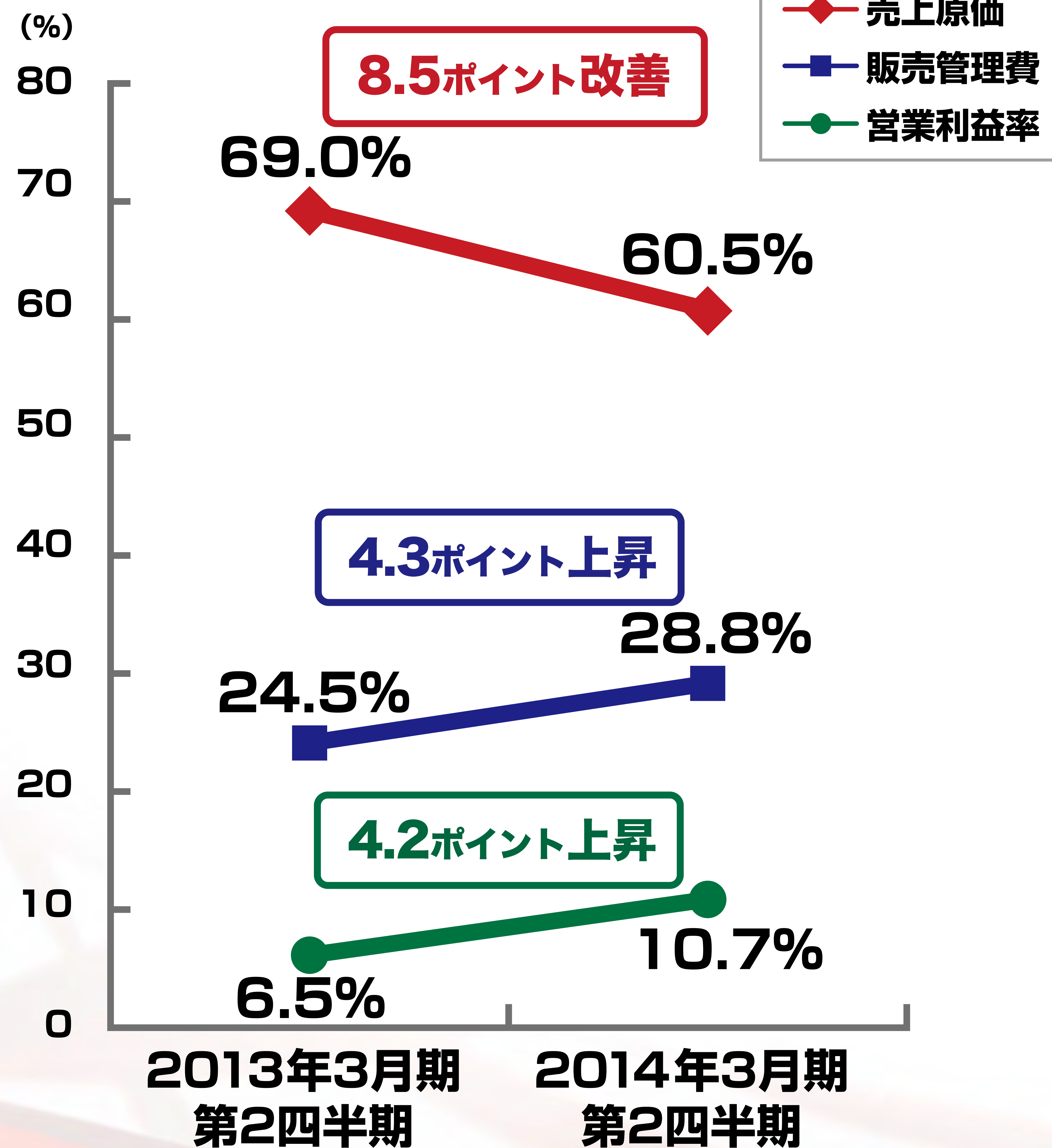
地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

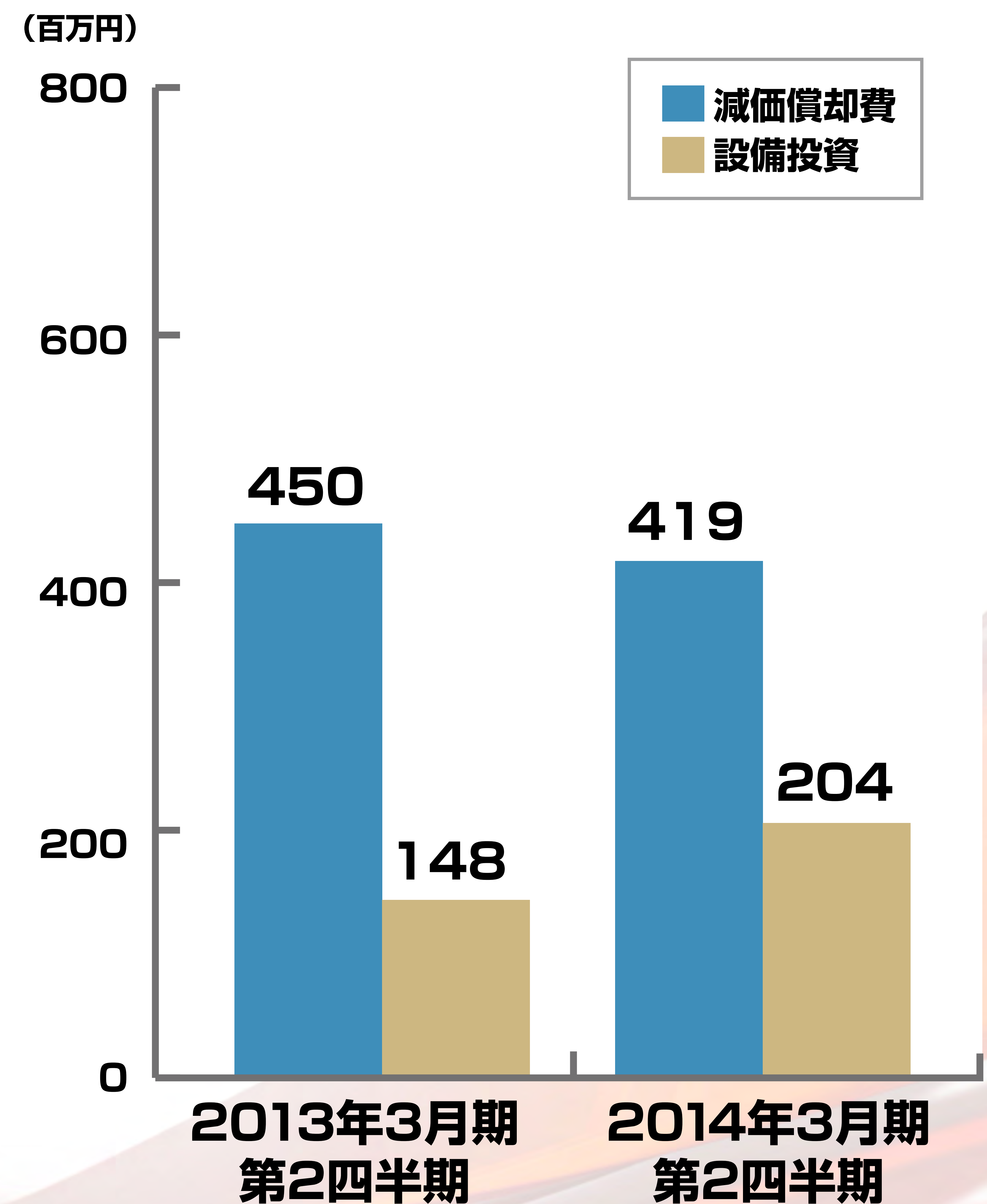
	2013年3月期 第2四半期		2014年3月期 第2四半期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	1,230	41.0%	1,520	53.9%	290	23.6%
海外	1,770	59.0%	1,300	46.1%	△ 470	△ 26.6%
北米	990	33.0%	580	20.6%	△ 410	△ 41.4%
欧州	500	16.7%	270	9.6%	△ 230	△ 46.0%
アジア	280	9.3%	450	16.0%	170	60.7%
合計	3,000	100.0%	2,820	100.0%	△ 180	△ 6.0%

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%

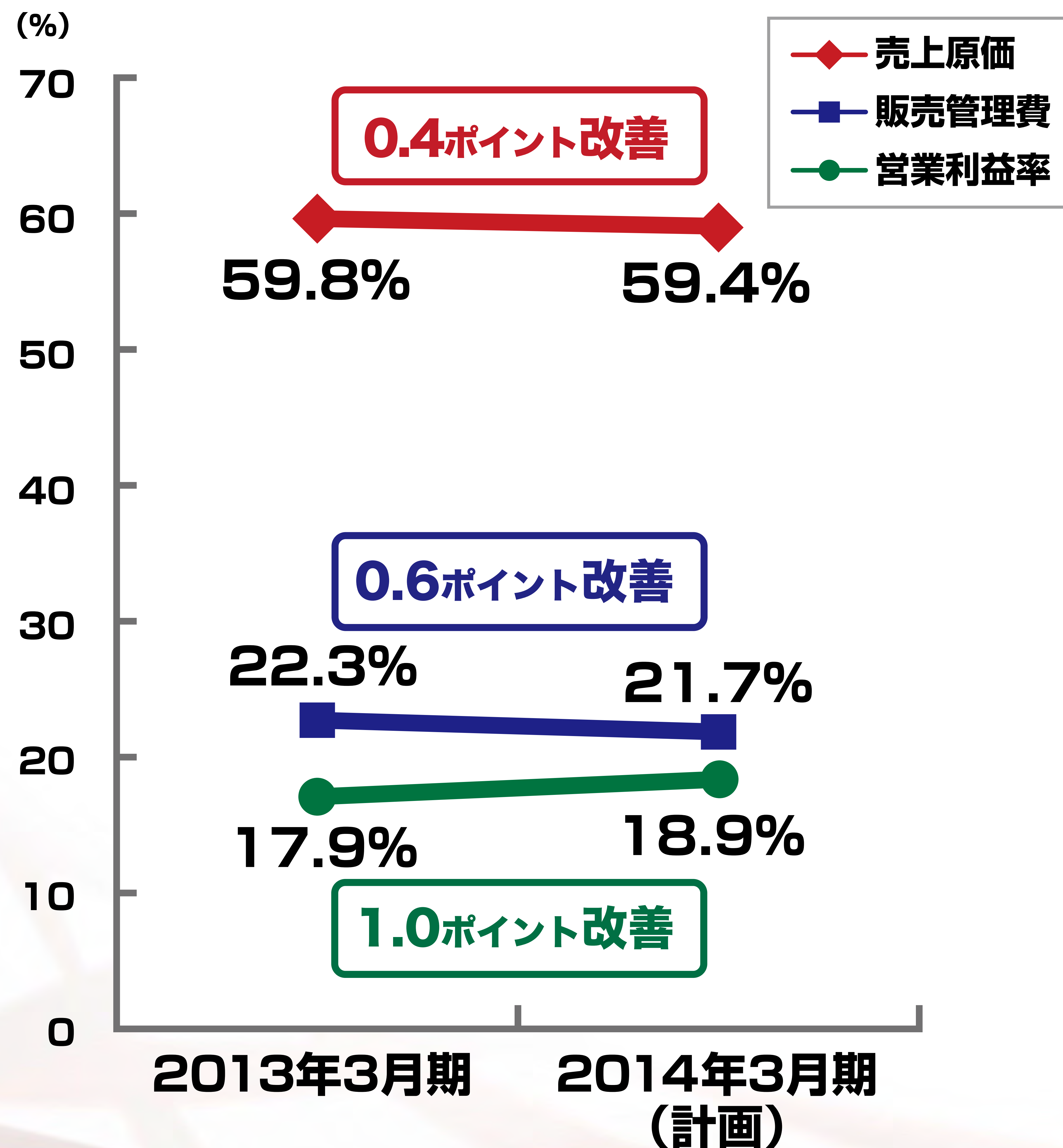
地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

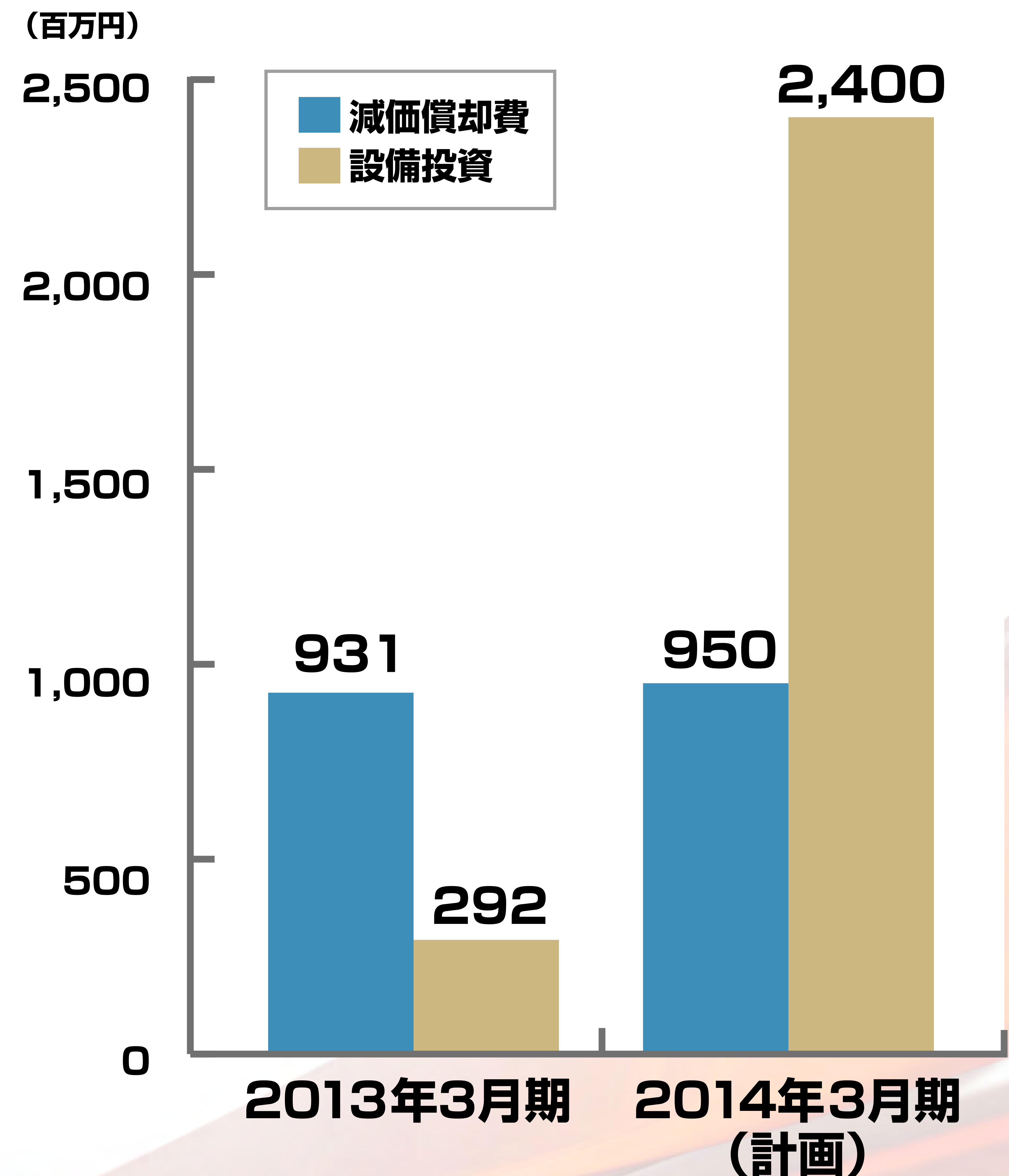
	2013年3月期		2014年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,595	54.6%	4,200	66.7%	605	16.8%
海外	2,990	45.4%	2,100	33.3%	△890	△29.8%
北米	1,635	24.8%	920	14.6%	△715	△43.7%
欧州	860	13.1%	750	11.9%	△110	△12.8%
アジア	495	7.5%	430	6.8%	△ 65	△13.1%
合計	6,585	100.0%	6,300	100.0%	△285	△4.3%

主な経費(計画)

対売上高比率の推移

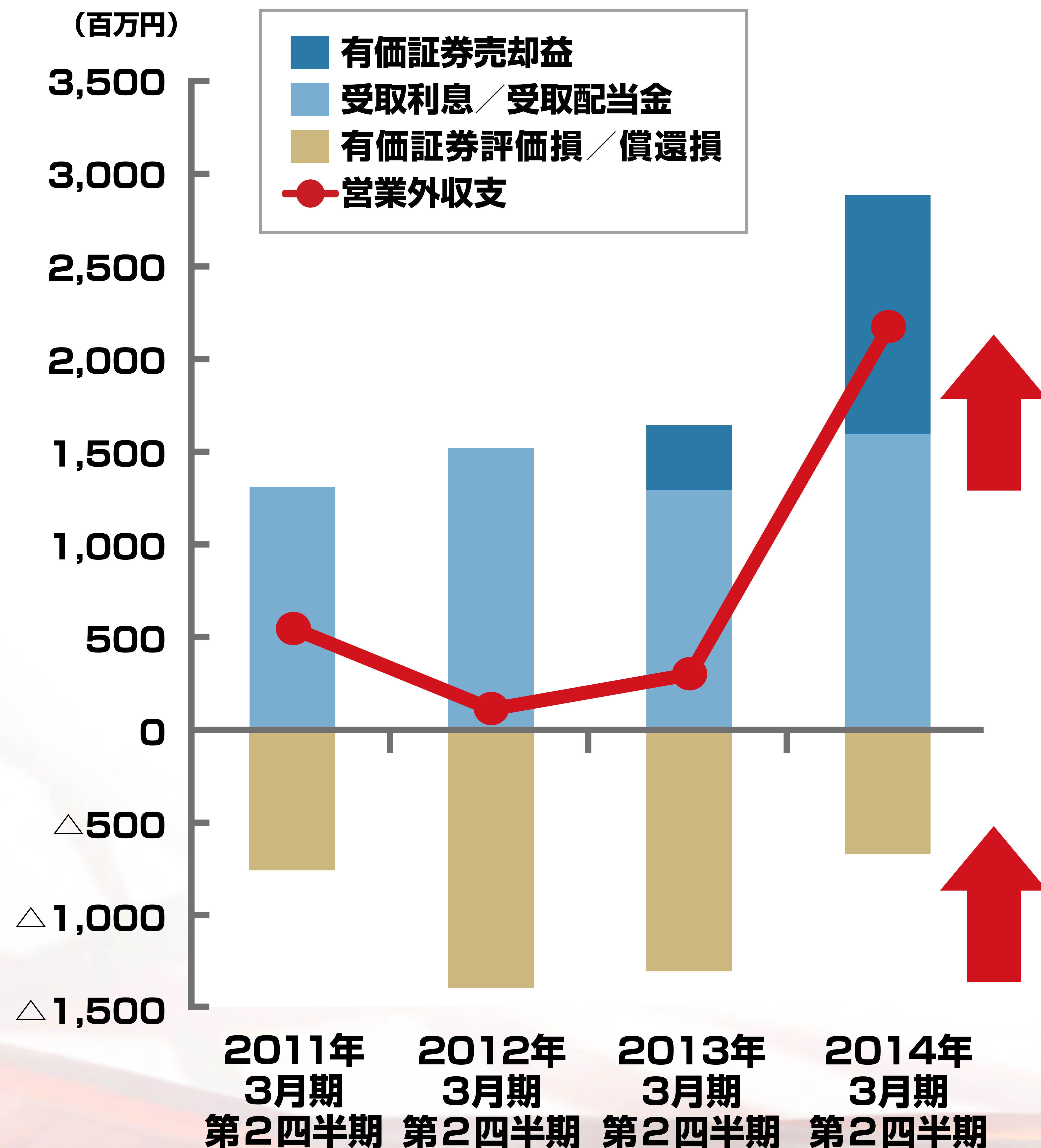


設備投資・減価償却費

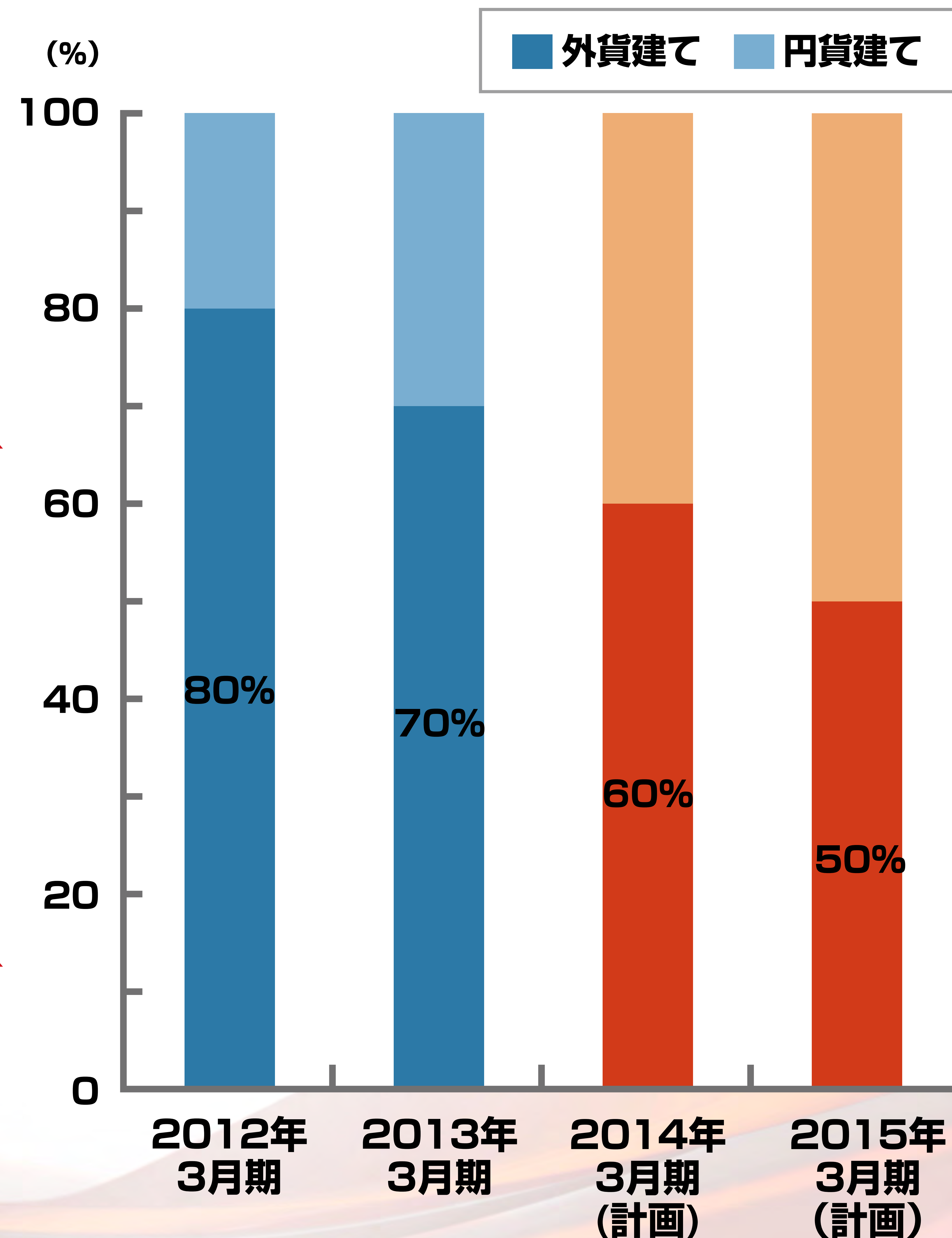


営業外収益・運用資産の外貨建て比率

営業外収益の推移



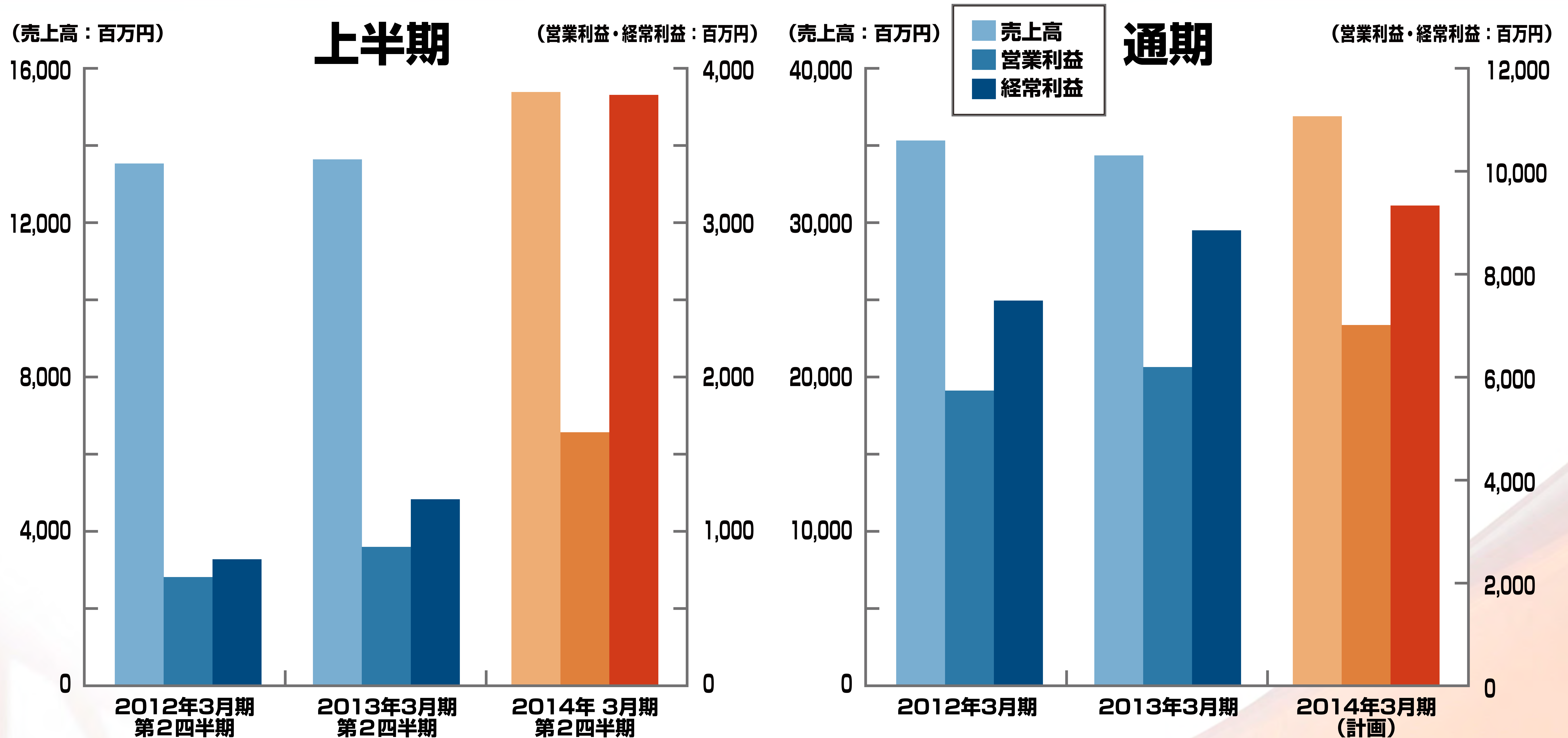
運用資産の外貨建て比率



経営方針と今後の事業展開



上半期として過去最高の業績を達成！



- 上半期は計画を上回って好調に推移
- 通期においても過去最高の業績更新を目指す！

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



販売本数 47万本!!

**国内携帯機市場において
新たな収益の柱の創出に成功!**



PS3 / Xbox 360

IPの創造

- 「信長の野望・創造」
- 「信長の野望」30周年
- アニメとゲームの同時展開



成長性と収益性の実現

主な発売予定タイトル



PS3/PS Vita
戦国無双4



PS3/PS Vita
真・三國無双7 with 猛将伝



PS3/PS Vita
影牢 ~ダークサイド プリンセス~



PS3/PS Vita
真・ガンダム無双

開発担当

成長性と収益性の実現

新ハードへ積極的に対応

•PS4以外の新ハードへも対応



成長性と収益性の実現

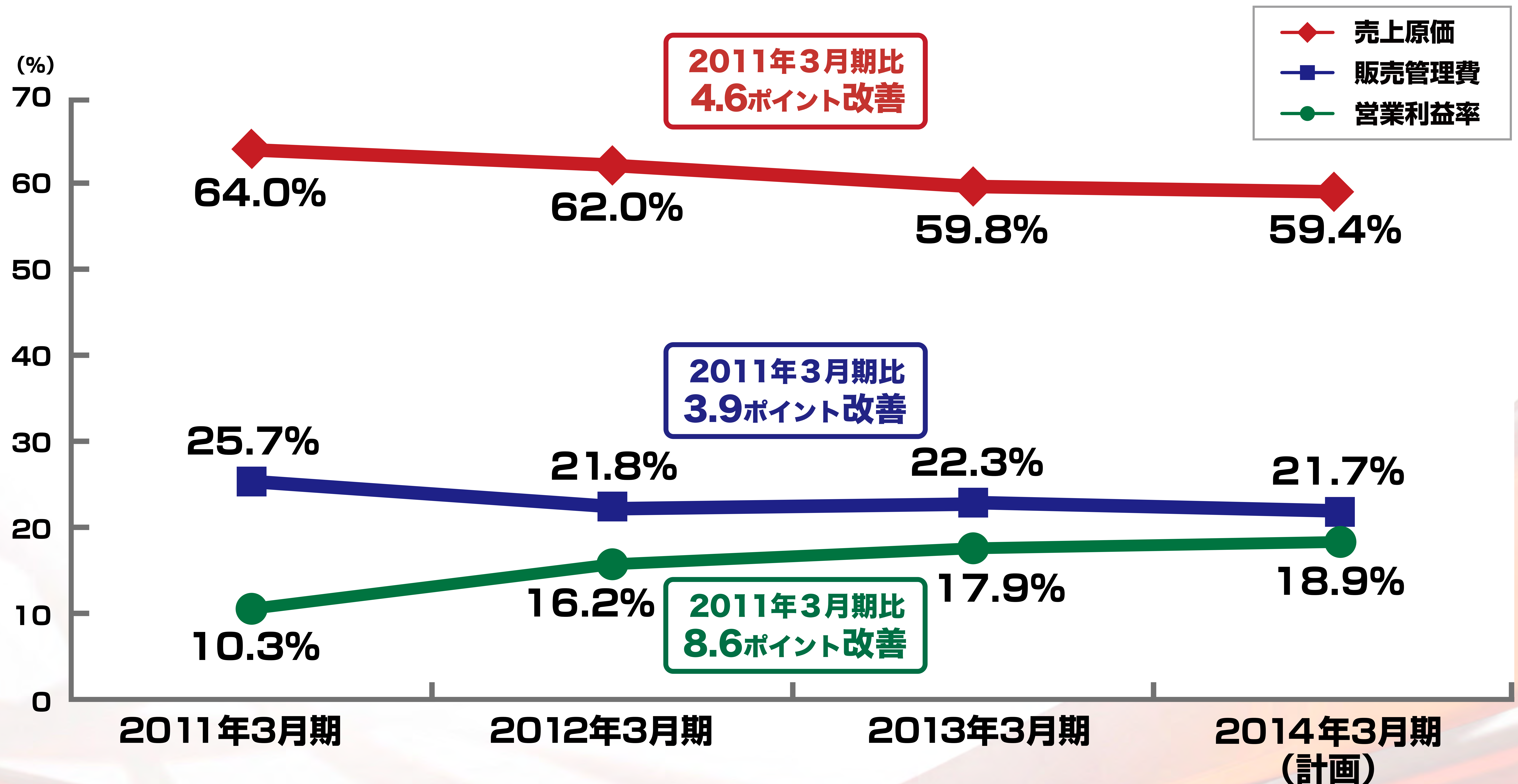
ダウンロードビジネスの拡充

- ダウンロード販売/ダウンロードコンテンツ売上の伸長
- ゲームソフト事業でもスマホ向けDLアプリ開発をスタート



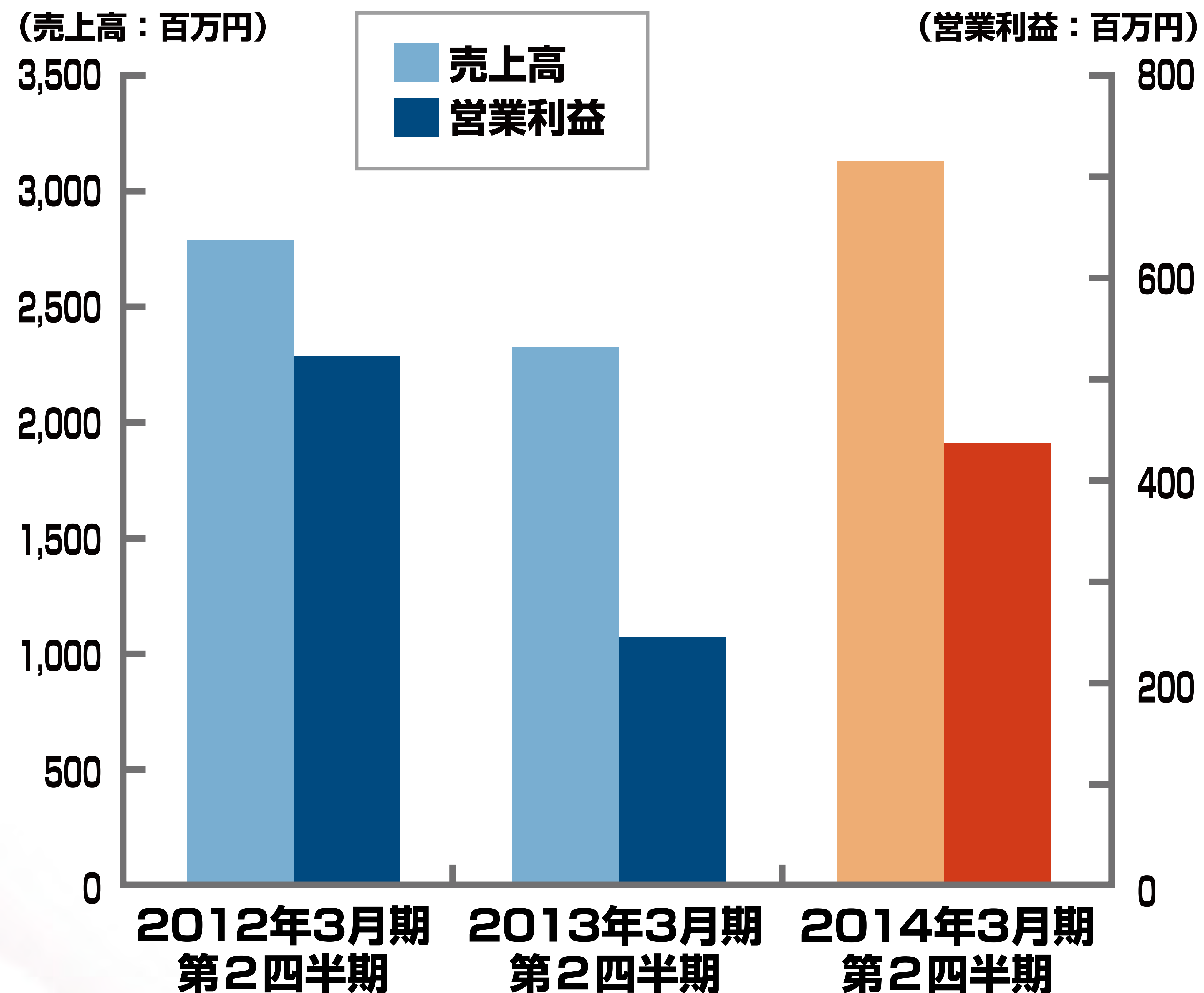
コストダウン・経営効率化

コスト対売上高比率の推移

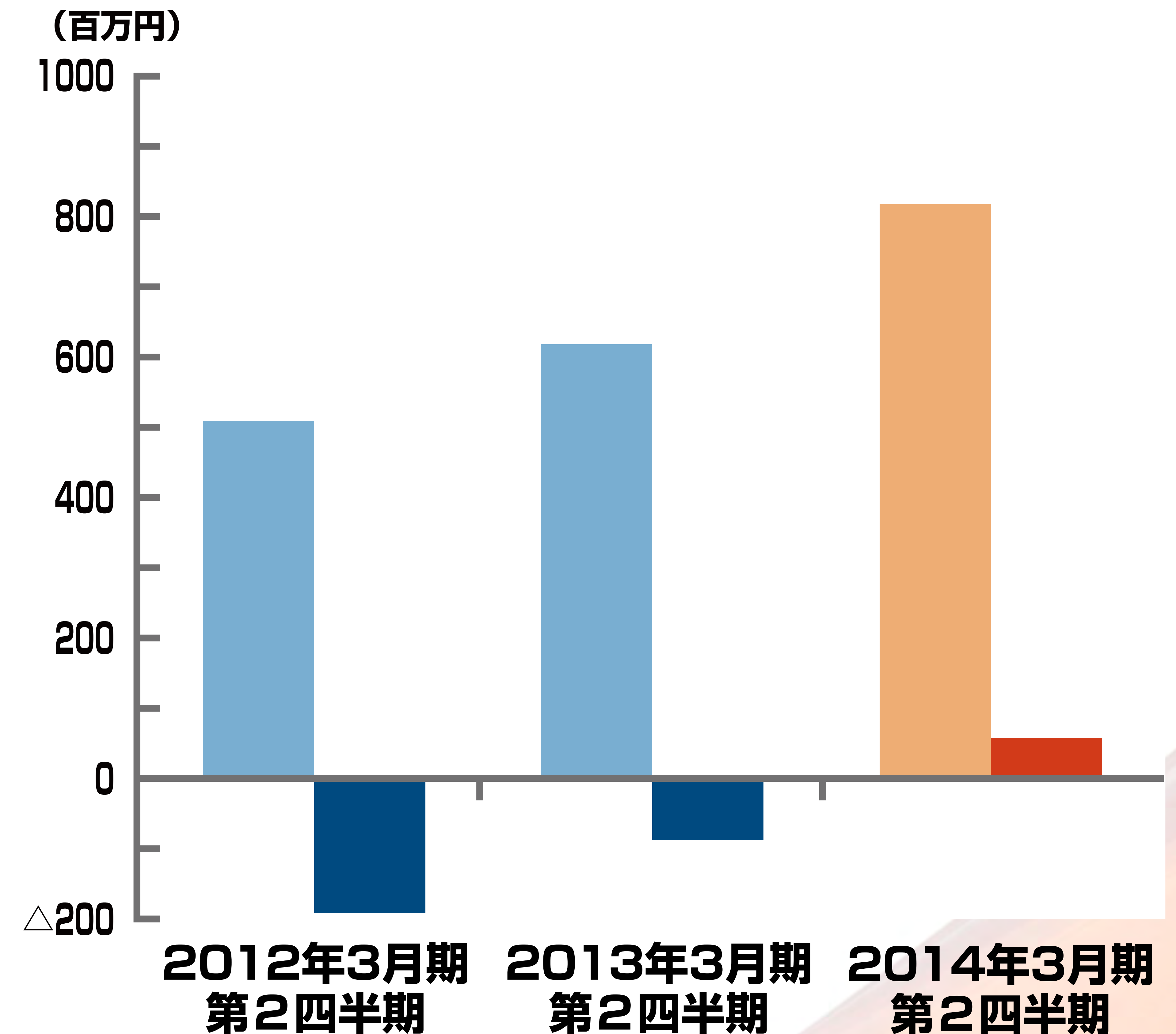


オンライン・モバイル事業、メディア・ライツ事業の進捗は順調

オンライン・モバイル事業



メディア・ライツ事業



●オンライン・モバイル事業：前年を上回って推移

●メディア・ライツ事業：上半期で黒字化を達成



課題に掲げた両事業の再構築は進捗順調

オンライン・モバイル事業

- 新作「100万人の北斗無双」
「もぎたて美女野球! プリティナイン」
- 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)



© 武論尊・原哲夫/NSP 1983, 著作権許諾証K01-022



© コーエーテックモゲームス All rights reserved.

オンライン・モバイル事業

マルチプラットフォーム

mobage

GREE

+

YAHOO! mobage
JAPAN

LINE

dゲーム

スポーツを手のひらに
mobcast

AKB48の野望

LINE
でっくん

100万人の
三國志

100万人の
Winning Post
for mobcast

累計ダウンロード数
200万突破!!

myGAMECITY

100万人の
Winning Post
Special

100万人の
三國志
Special

のぶがの野望

100万人の
金色のコルダ

自社プラットフォーム
会員数40万人突破!

オンライン・モバイル事業

ブラウザゲームの拡充

- 「AKB48の野望」 Yahoo!mobage
- 「100万人のWinning Post Special」 Yahoo!mobage

収益性の高いプロジェクトへリソース集中



オンライン・モバイル事業

海外展開：アジア市場へ注力

- 「のぶニャがの野望」中国
- 「100万人の信長の野望」スマホ 台湾・香港・マカオ
- 「三國志曹操伝オンライン(仮)」
ネクソン社へライセンス供給



メディア・ライツ事業

ネオロマンスIP

•「下天の華 夢灯り」、「金色のコルダ3 AnotherSky feat.神南」

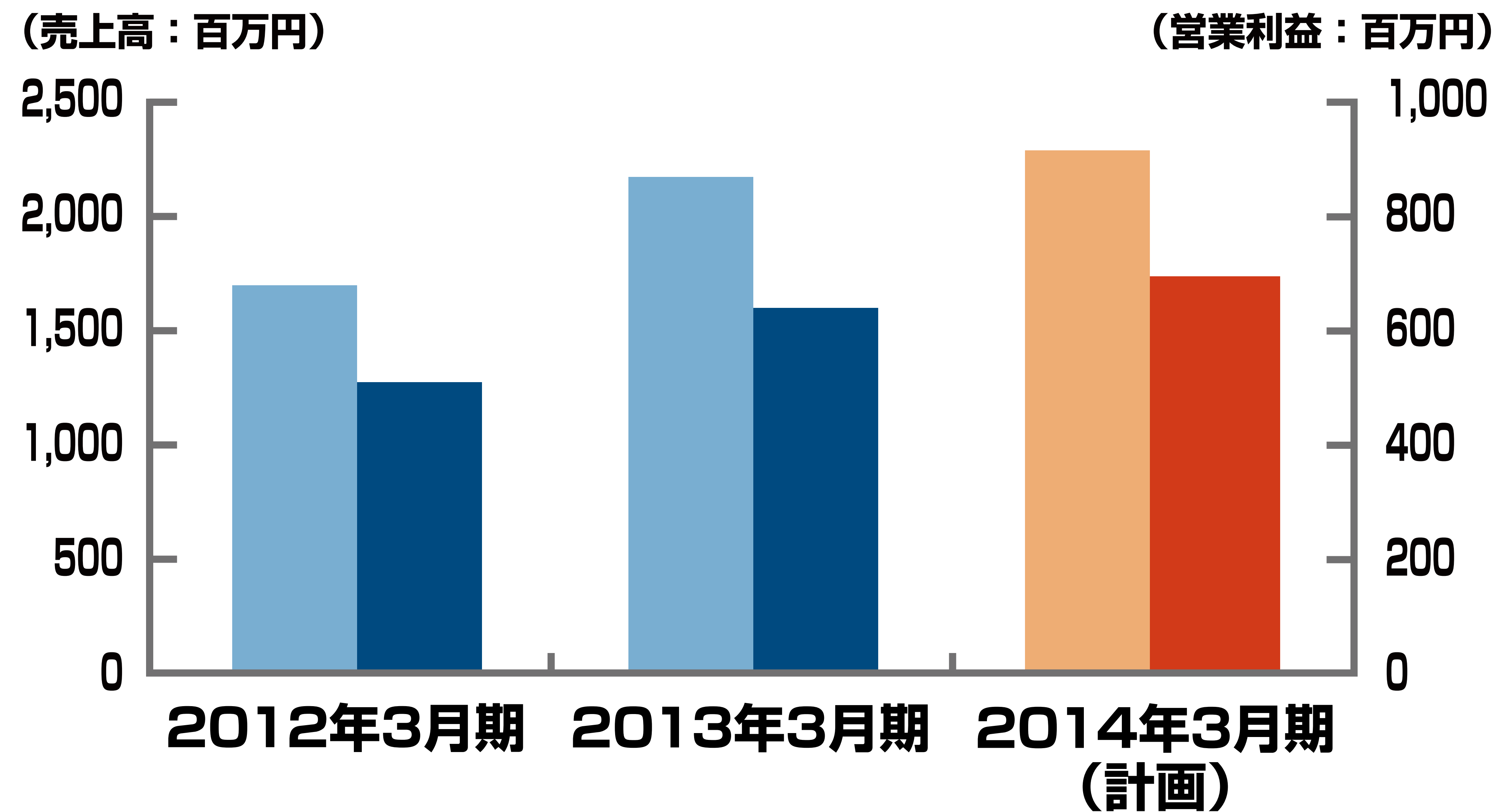
イベント事業

•「ネオロマンス・フェスタ 金色のコルダ 10th Birthday」



SP事業・AM施設運営事業

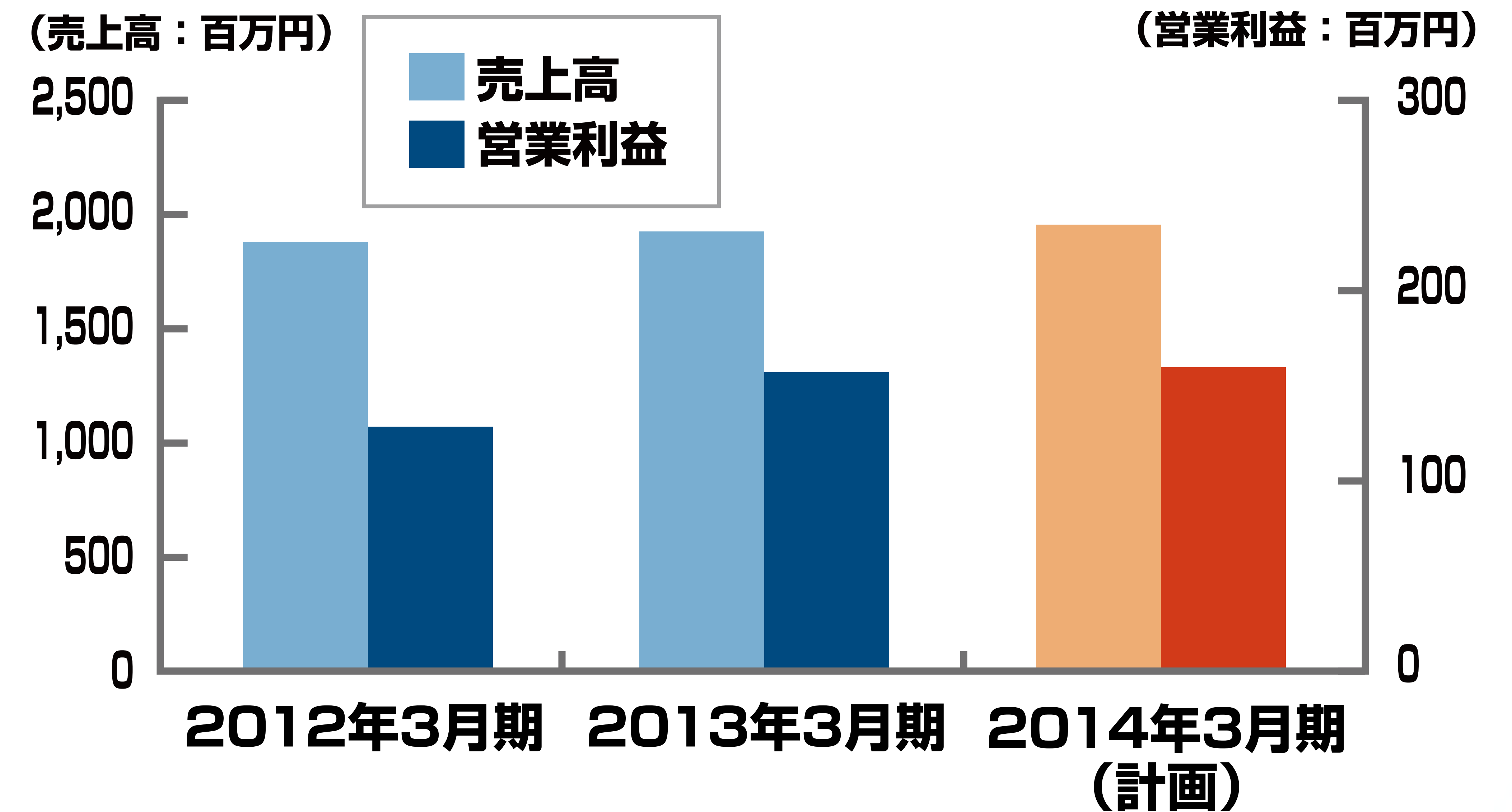
SP事業



新規オリジナルキャラクターを使用した
パチンコ機「CR遊砲RUSH」



AM施設運営事業



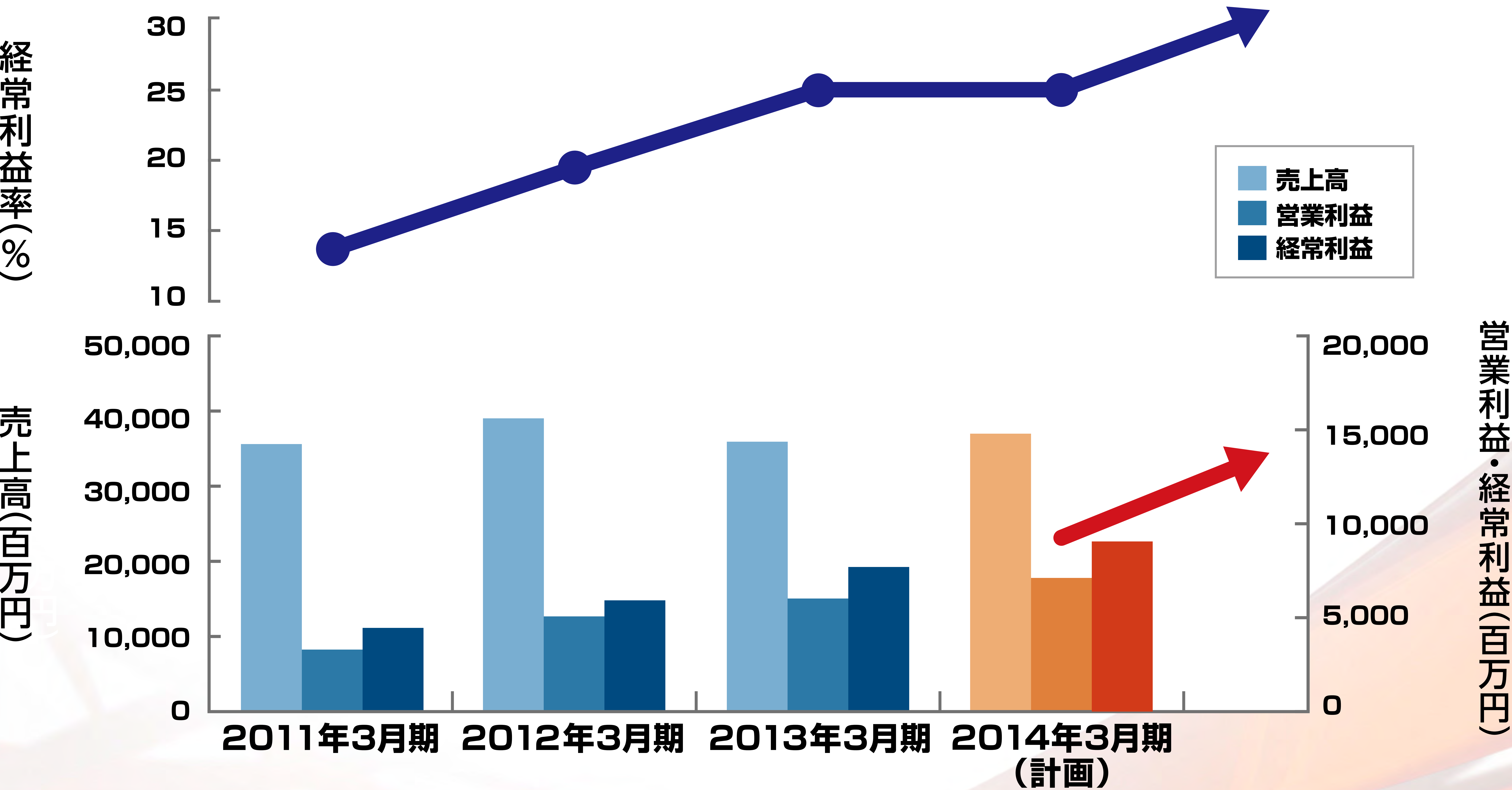
「のぶニヤガの野望」のキャラクターを
活用した店舗イベント開催



「IPの創造と展開」で成長性と収益性を実現!

成長性・収益性の高い企業へ

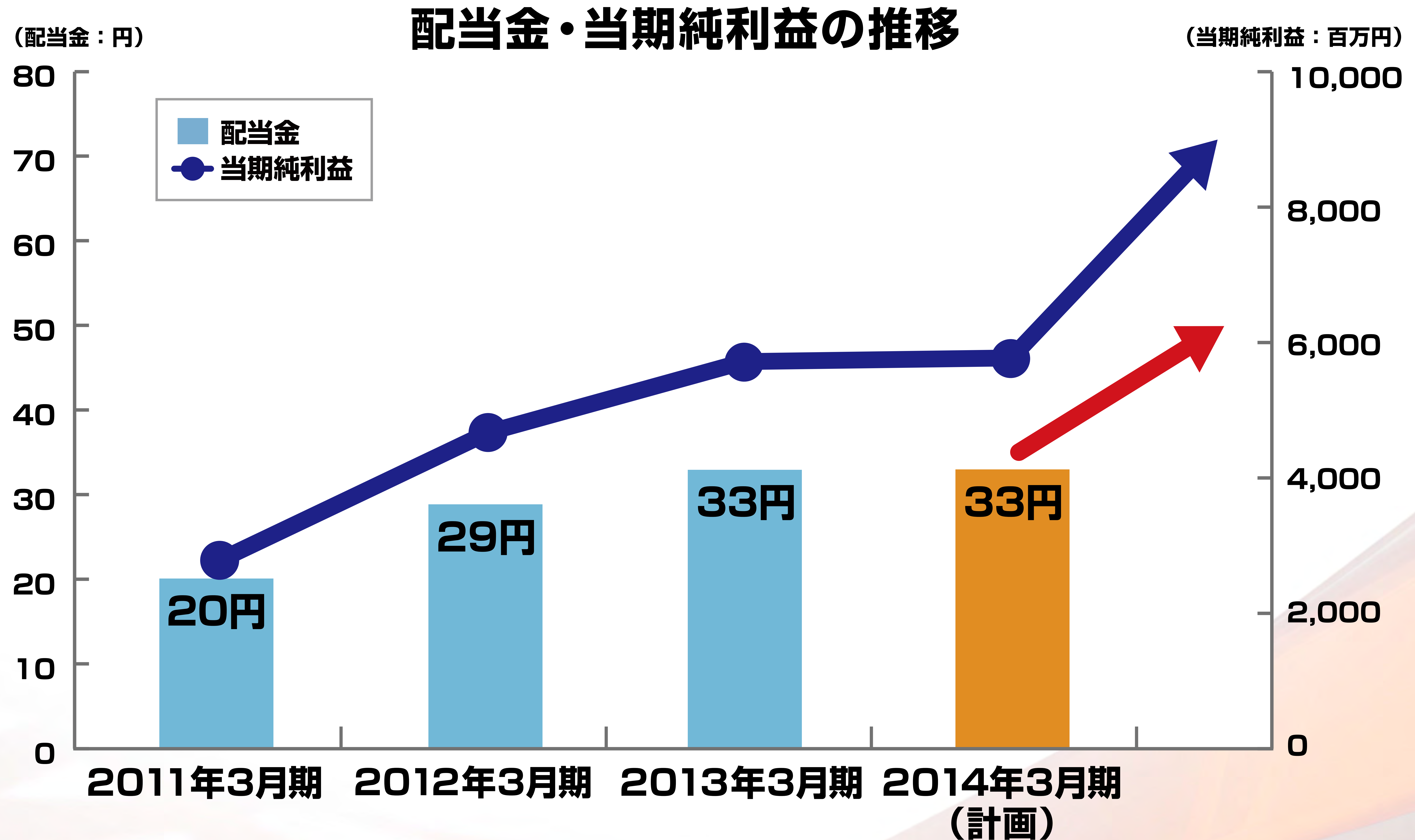
売上高・利益・経常利益率の推移



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！

成長性・収益性の高い企業へ

配当方針：配当性向50%あるいは50円



できるだけ早期に配当金50円へ!!

主要タイトルのご紹介







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。