



コーエーテクモホールディングス株式会社

# 2014年3月期 決算説明会

2014年5月7日

# 連結決算概況

## 4期連続の増益！過去最高の業績を達成！！

(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%	37,576	100.0%	2,937	8.5%
営業利益	6,208	17.9%	7,140	19.0%	932	15.0%
経常利益	8,835	25.5%	10,728	28.6%	1,893	21.4%
当期純利益	5,656	16.3%	6,936	18.5%	1,280	22.6%

のれん償却費用約12億円を販管費に計上

# 主なタイトル

開発担当



PS3/PS Vita

PS3/PS Vita

Windows/PS4/PS3

オンライン/ソーシャルゲーム  
累計会員数2,600万人突破

戦国無双4

真・ガンダム無双

信長の野望・創造

大航海時代V  
Gallop Racer

戦国無双SP  
真田の章

34万本/日本/アジア

22万本/日本/アジア

アニメ

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

© 創通・サンライズ © 戦国無双SP ~真田の章~製作委員会 © コーエーテクモゲームス All rights reserved.

# 事業別売上高・営業利益

## 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	25,441	6,423	2,071	2,278	1,796	448	38,460	△884	37,576
営業利益	6,017	1,073	202	923	90	76	8,382	△1,242	7,140

## 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

(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%	31,311	83.3%	2,369	8.2%
海外	5,697	16.4%	6,265	16.7%	568	10.0%
北米	2,585	7.5%	2,610	6.9%	25	1.0%
欧州	1,664	4.8%	1,726	4.6%	62	3.7%
アジア	1,448	4.2%	1,929	5.1%	481	33.2%
合計	34,639	100.0%	37,576	100.0%	2,937	8.5%

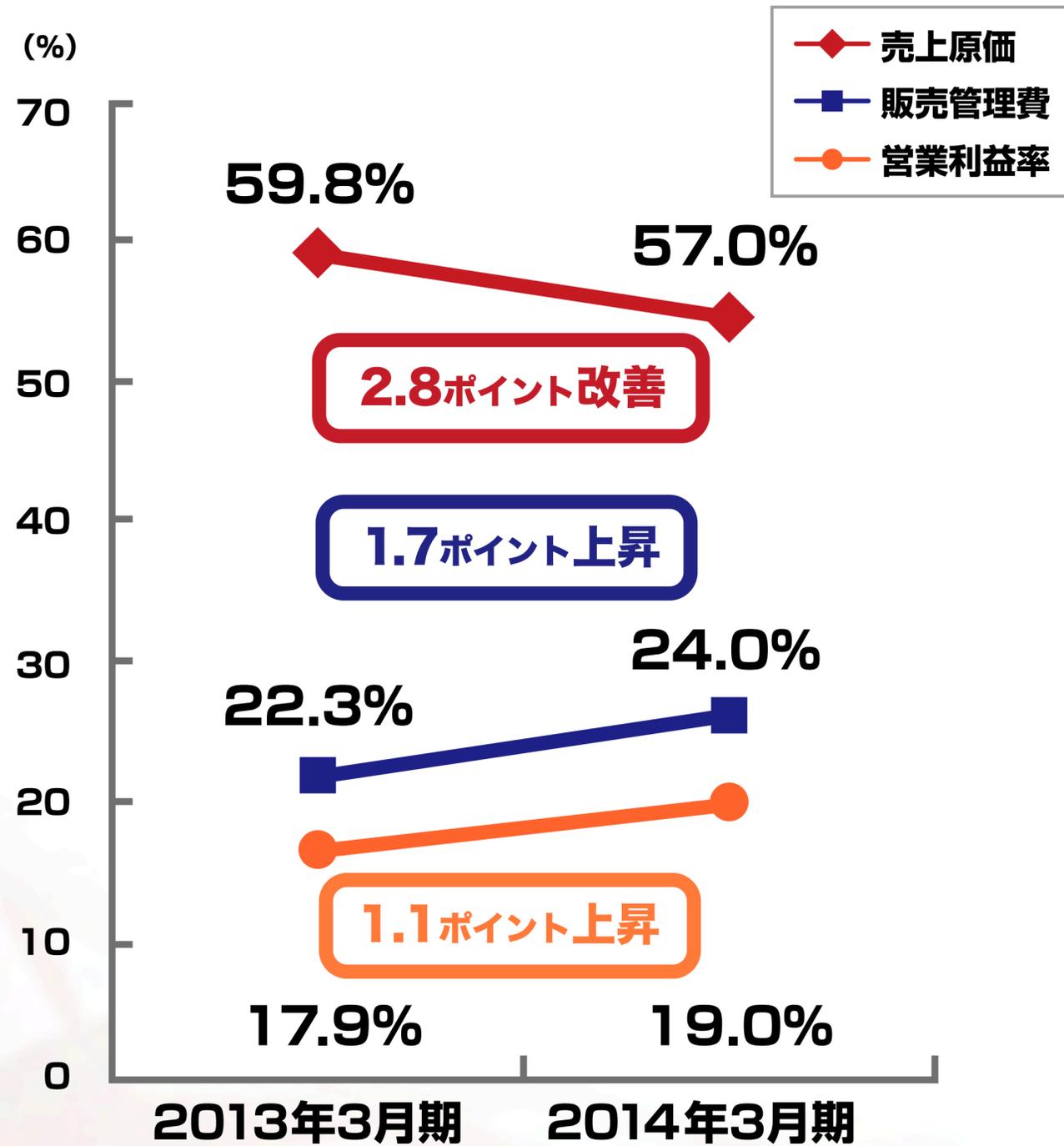
# 地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

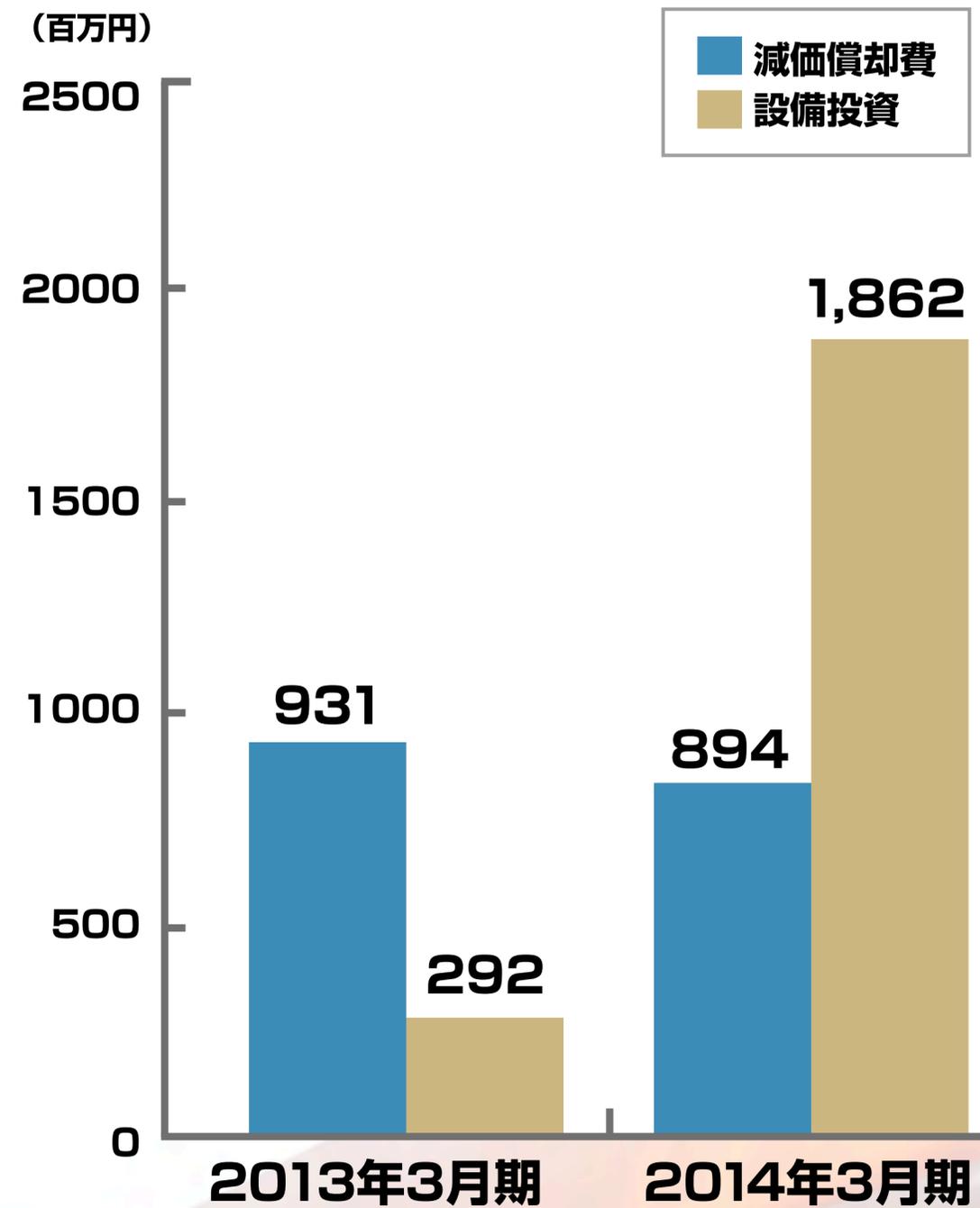
	2013年3月期		2014年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,595	54.6%	3,730	57.2%	135	3.8%
海外	2,990	45.4%	2,795	42.8%	△195	△6.5%
北米	1,635	24.8%	1,210	18.5%	△425	△26.0%
欧州	860	13.1%	835	12.8%	△25	△2.9%
アジア	495	7.5%	750	11.5%	255	51.5%
合計	6,585	100.0%	6,525	100.0%	△60	△0.9%

# 主な経費

## 対売上高比率の推移



## 設備投資・減価償却費



# 2015年3月期 計画

# 計画概況

(百万円)

	2014年3月期		2015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	37,576	100.0%	38,000	100.0%	424	1.1%
営業利益	7,140	19.0%	8,000	21.1%	860	12.0%
経常利益	10,728	28.6%	11,000	28.9%	272	2.5%
当期純利益	6,936	18.5%	7,000	18.4%	64	0.9%

のれん償却費用約4億円を販管費に計上

# 事業別売上高・営業利益(計画)

## 2015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	25,500	7,000	2,200	2,000	1,800	500	39,000	△1,000	38,000
営業利益	6,100	1,150	250	700	100	100	8,400	△400	8,000

## 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	25,441	6,423	2,071	2,278	1,796	448	38,460	△884	37,576
営業利益	6,017	1,073	202	923	90	76	8,382	△1,242	7,140

# 地域別売上高(計画)

(百万円)

	2014年3月期		2015年3月期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	31,311	83.3%	31,400	82.6%	89	0.3%
海外	6,265	16.7%	6,600	17.4%	335	5.3%
北米	2,610	6.9%	2,700	7.1%	90	3.4%
欧州	1,726	4.6%	1,900	5.0%	174	10.1%
アジア	1,929	5.1%	2,000	5.3%	71	3.7%
合計	37,576	100.0%	38,000	100.0%	424	1.1%

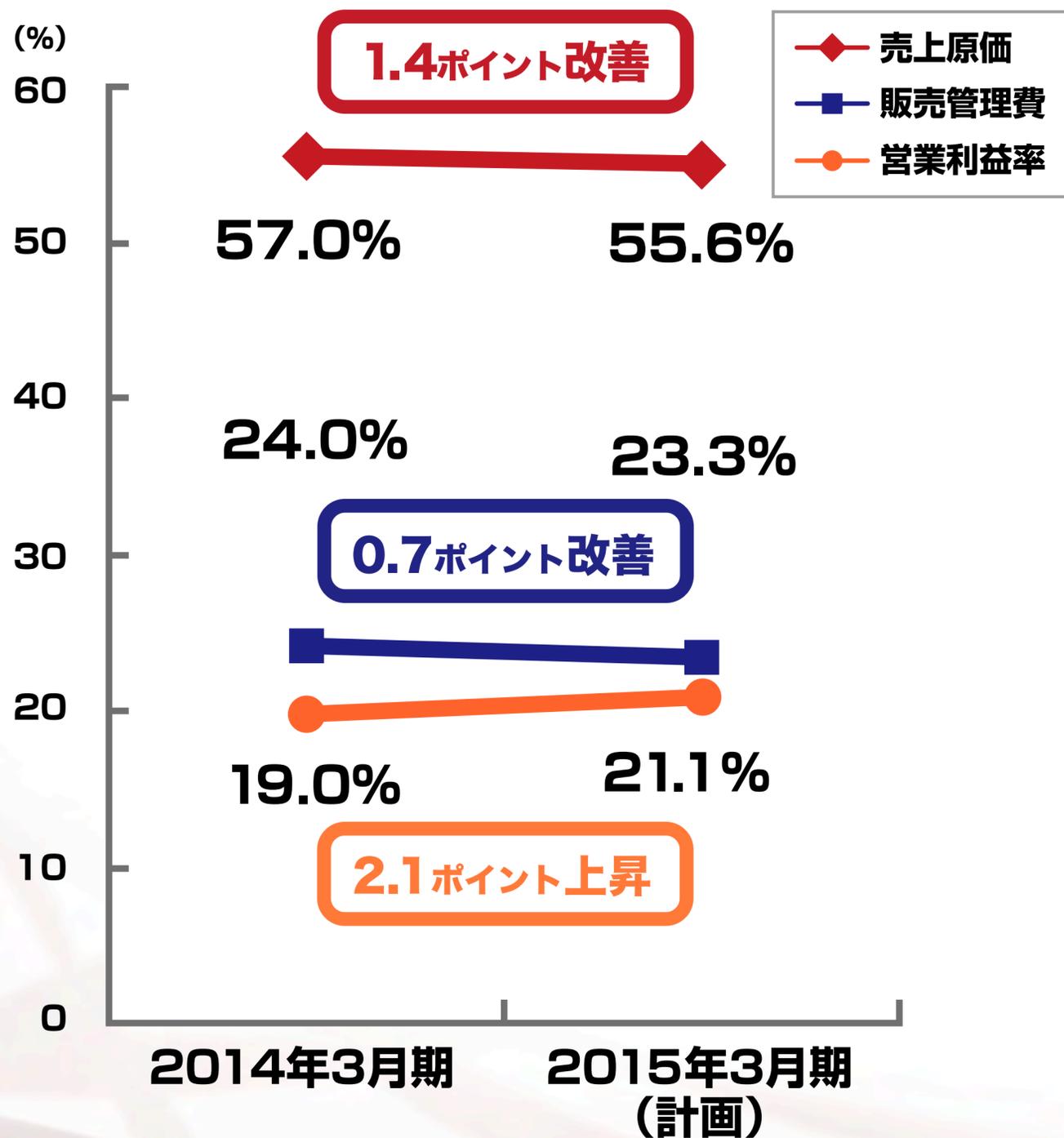
# 地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

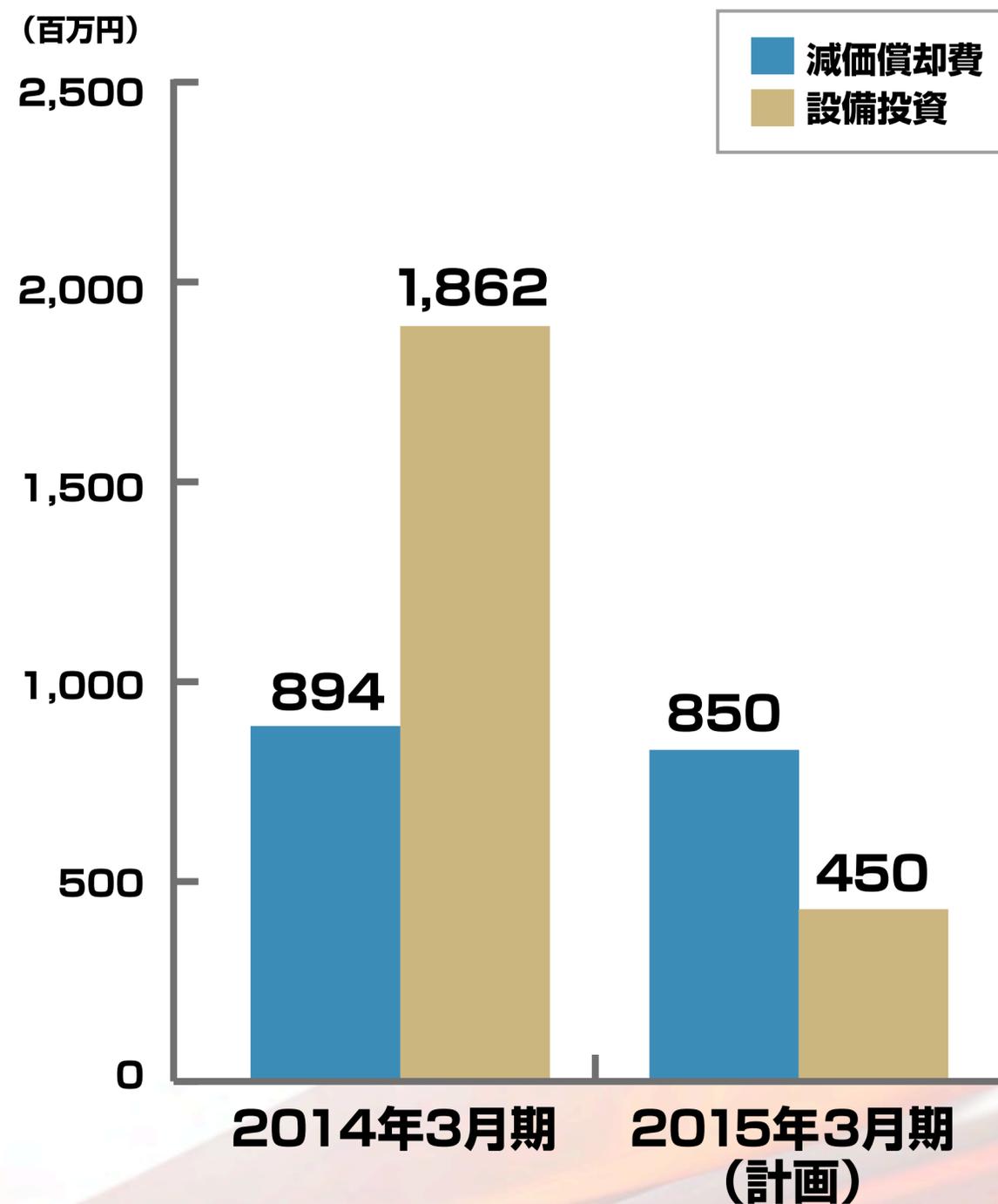
	2014年3月期		2015年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,730	57.2%	4,320	69.0%	590	15.8%
海外	2,795	42.8%	1,940	31.0%	△855	△30.6%
北米	1,210	18.5%	1,030	16.5%	△180	△14.9%
欧州	835	12.8%	550	8.8%	△285	△34.1%
アジア	750	11.5%	360	5.8%	△390	△52.0%
合計	6,525	100.0%	6,260	100.0%	△265	△4.1%

# 主な経費(計画)

## 対売上高比率の推移



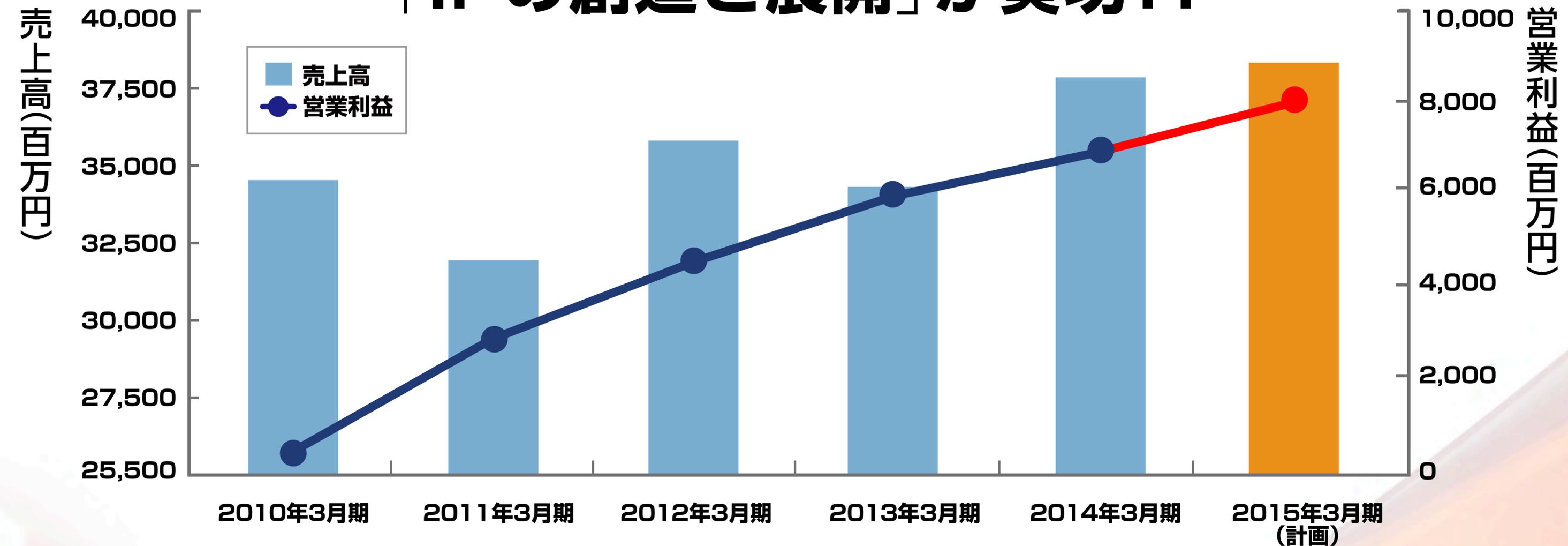
## 設備投資・減価償却費



# 経営方針・経営戦略

# 4期連続の増益、過去最高の売上・営業利益を達成！

## 「IPの創造と展開」が奏功！！



- 信長の野望30周年記念事業の成功
- 新規IP「討鬼伝」55万本のヒット
- メディア・ライツ事業の黒字化
- SP事業:オリジナルタイトル好調 (CR遊砲RUSH)

## 更なる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	地域

# 更なるIPの創造と展開



PS Vita / PSP



iOS / Android

# 更なるIPの創造と展開



- アニメを中心とした「IP」展開でIPのメジャー化を推進
- ゲームとの相乗効果で事業規模拡大につなげる

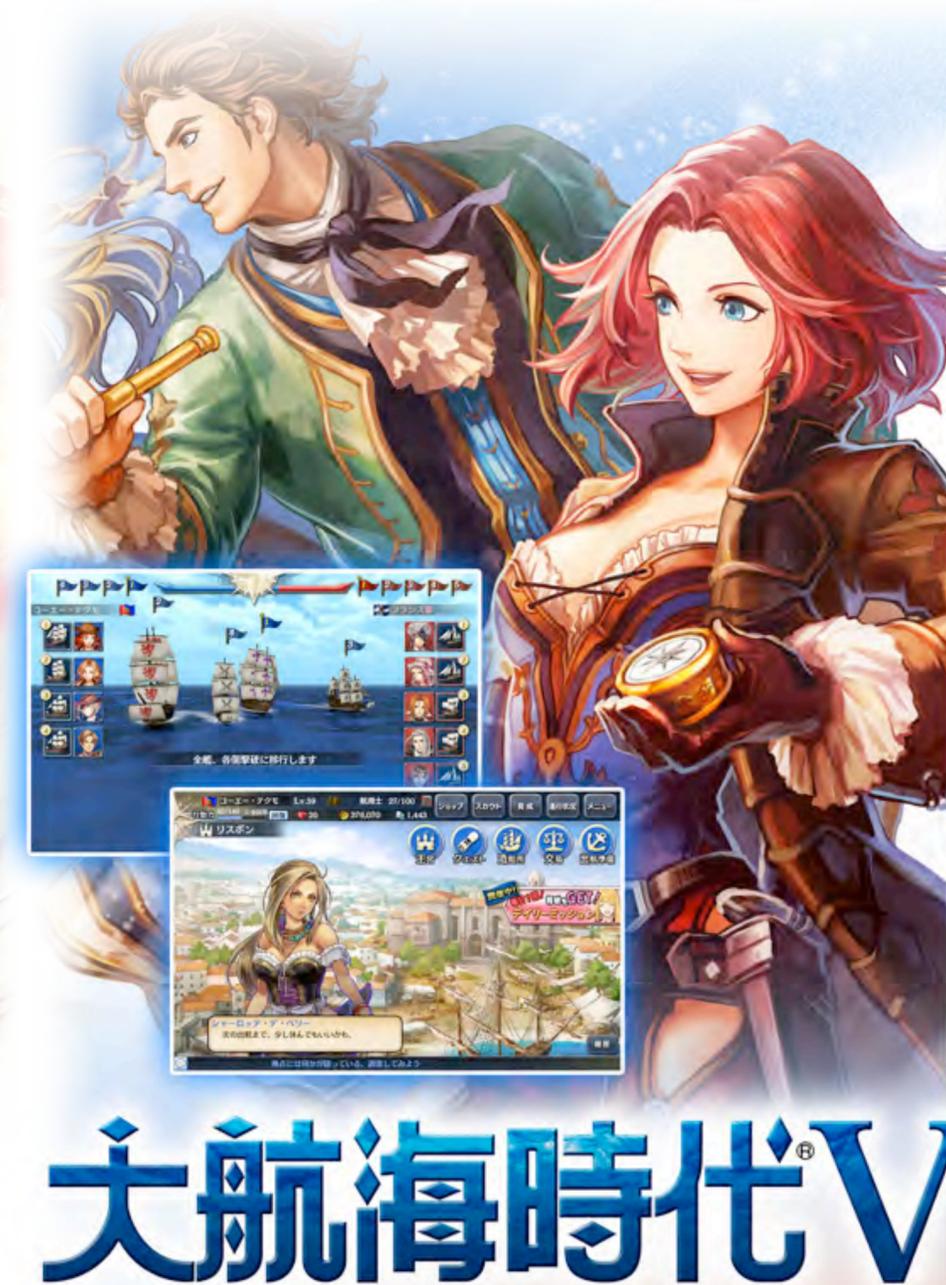
# 重点方針① スマートフォンゲームで大ヒット!



iOS / Android



iOS / Android



iOS / Android

## スマートフォン市場でも「IPの創造と展開」を強力に推進!

# 重点方針② 新規大型コラボレーションの推進と成功

## 『ゼルダ無双』WiiU 2014年夏発売予定!



## 下半期においても他大型コラボレーションを準備!!

# 重点方針③ 長期的な成長性と収益性の実現に向けて

ナンバリングで収益性をコントロールしつつ、「更なるIPの創造と展開」のもと、各事業で中長期を見据えた取り組みを強化



# 長期的な成長性と収益性の実現に向けた準備

- スマートフォンゲーム / ブラウザゲームのアジア市場への展開  
『大航海時代V』をはじめ、中国・台湾市場へ続々投入予定
- 欧米市場向けコラボレーション準備

欧米向けコラボ

大航海時代<sup>®</sup>V

他タイトルも続々!



# 成長性と収益性の実現

- 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  
PS4『無双OROCHI2 Ultimate』など  
Xbox One
- ダウンロードビジネスの拡充  
『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』  
Free to Play 100万ダウンロード突破!
- マルチプラットフォームの展開の推進



# 成長性と収益性の実現

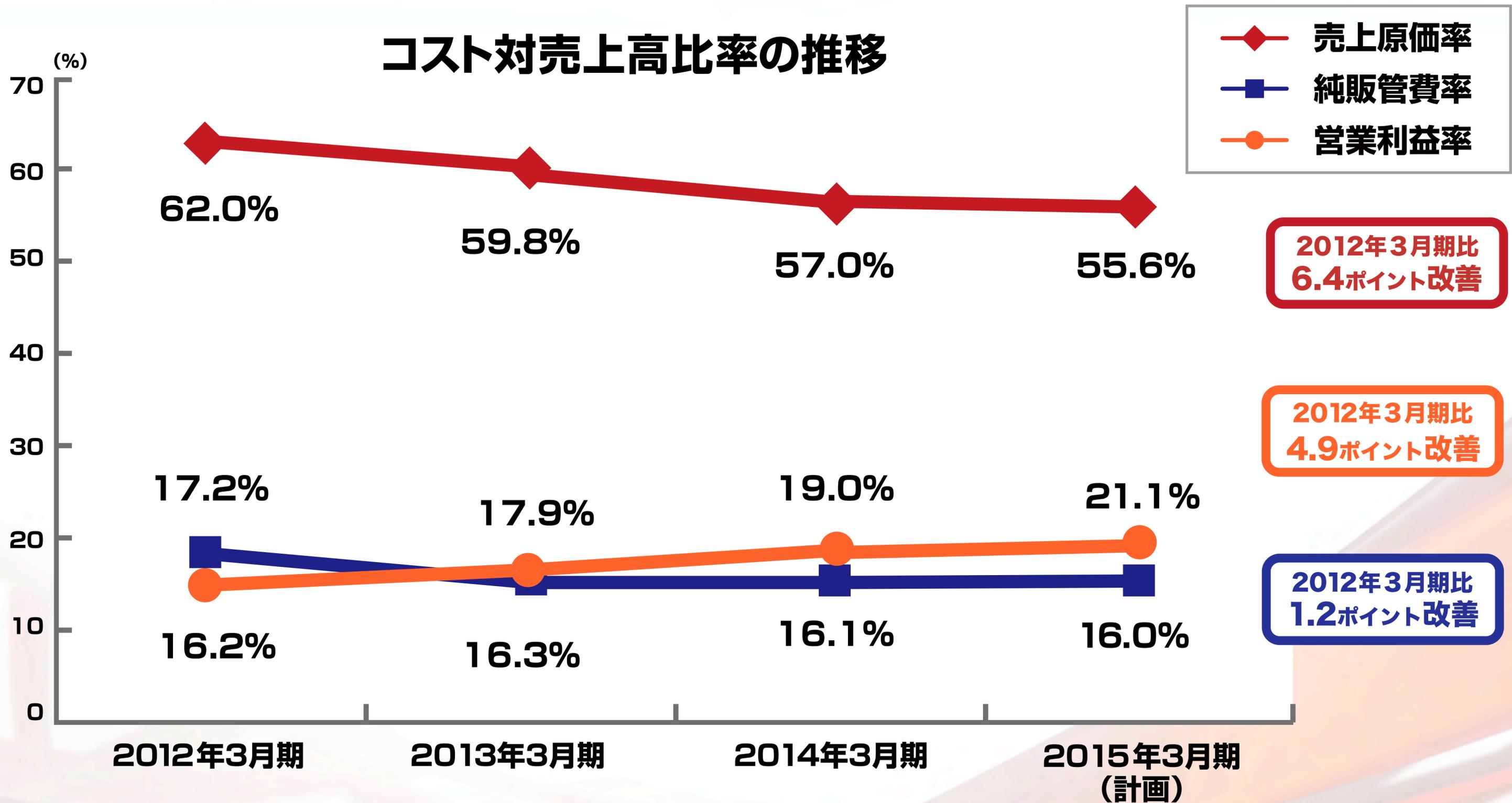
## ● 当社プラットフォームの推進



社内外の多様なプラットフォームコンテンツを展開し  
成長性と収益性を実現!

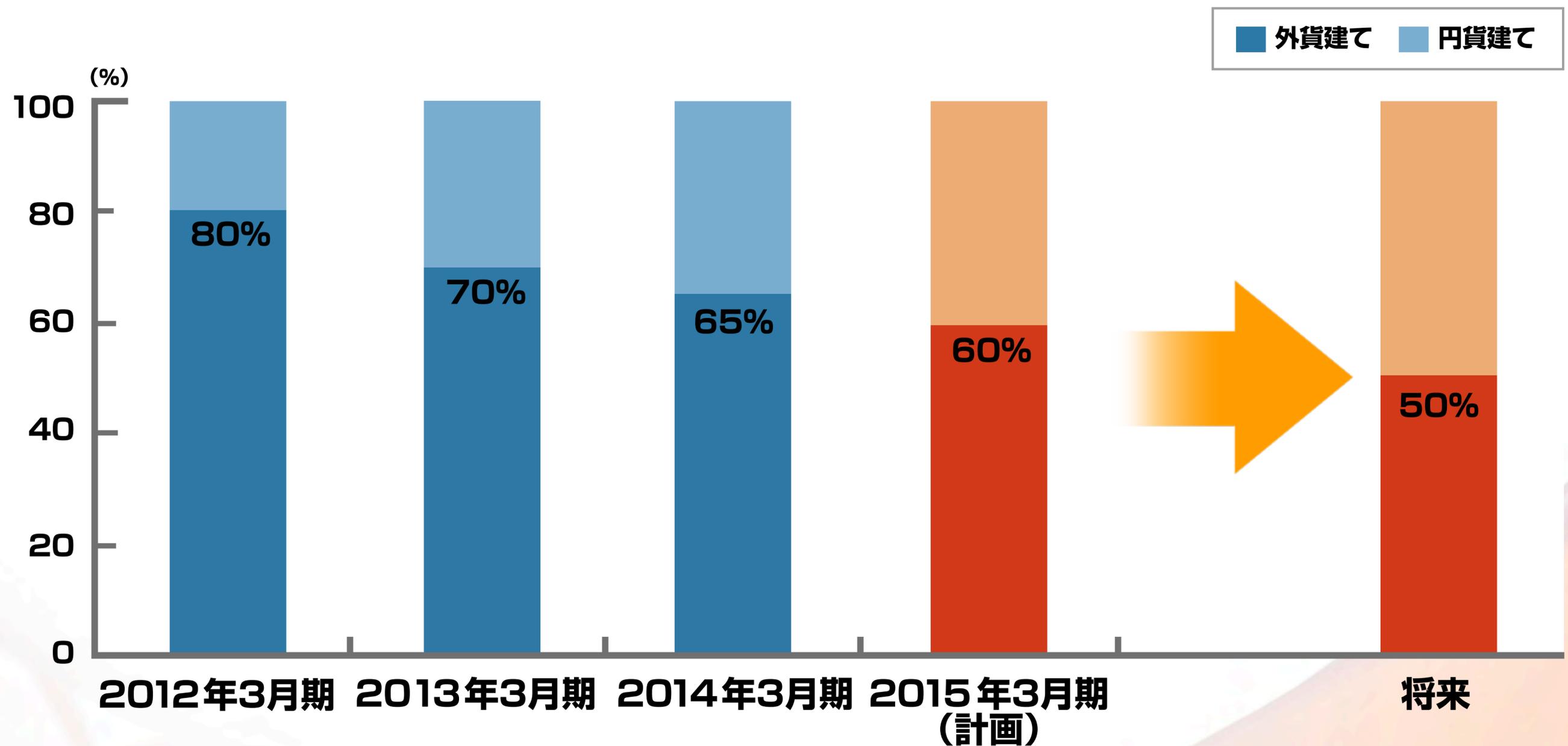
# コストダウン・経営効率化

## コスト対売上高比率の推移



# 運用資産の外貨建て比率

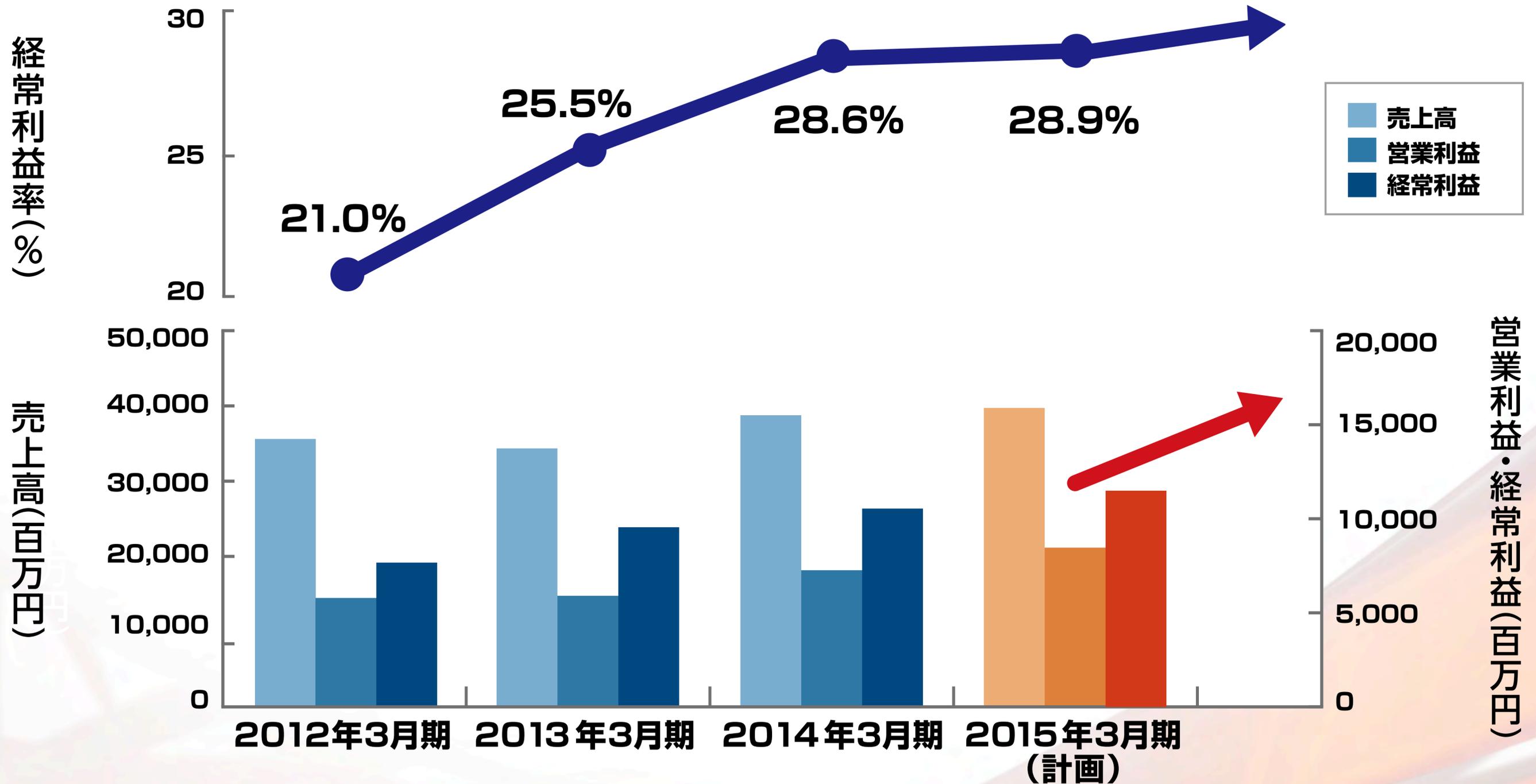
## 運用資産の外貨建て比率



**円安基調、金融関連収益の業績寄与を鑑み、  
外貨建て比率を50%まで引き下げる時期については再検討**

# 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

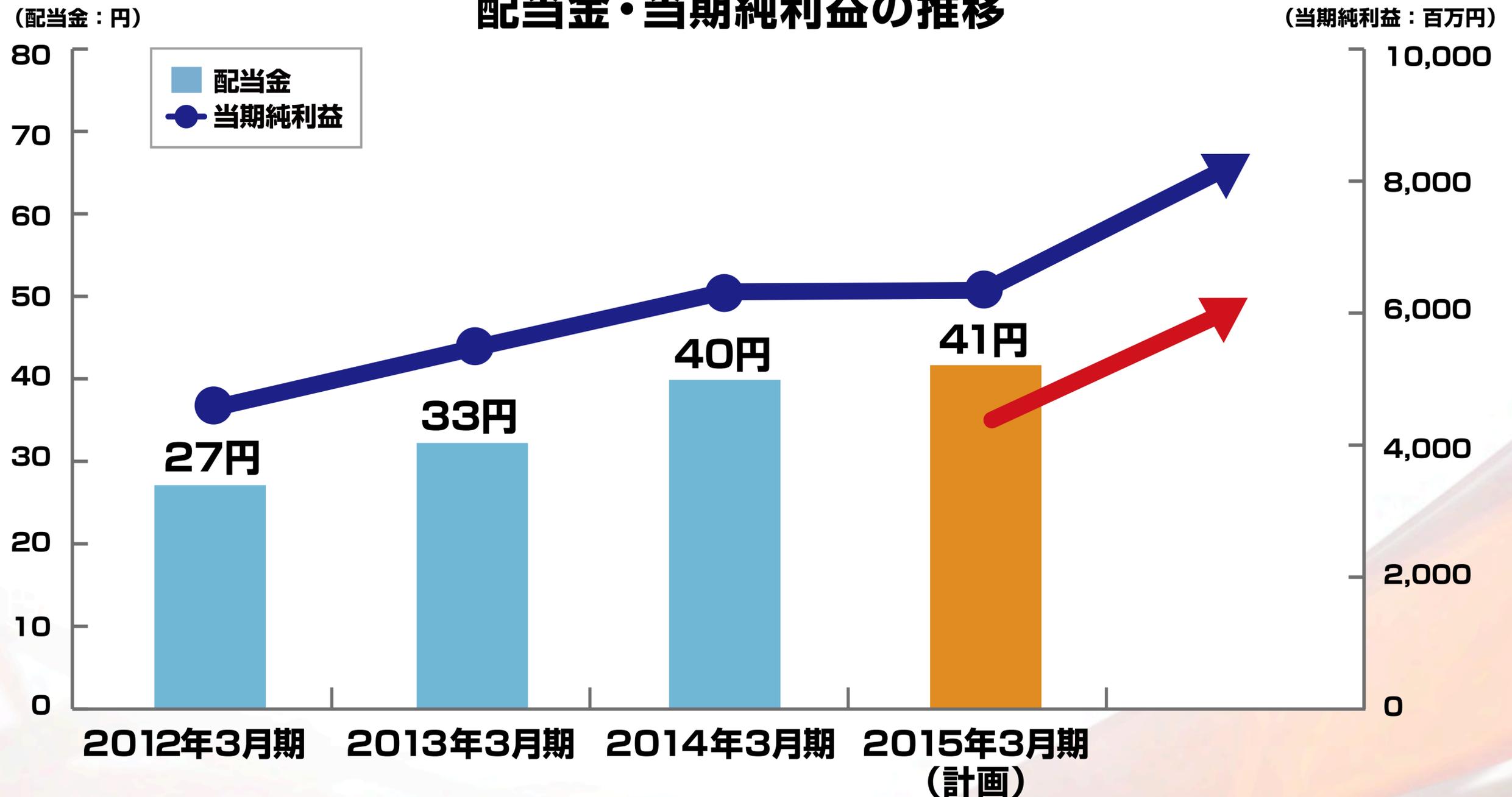


高い成長性・収益性を実現し、経常利益率30%以上を目指す!

# 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

### 配当金・当期純利益の推移



できるだけ早期に配当金50円へ!!



**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。**