株式会社コーエーテクモホールディングス

2015年3月期 決算説明会

2015年5月1日

連結決算概況

２期連続の増収、５期連続の増益を達成！！

（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%	37,799	100.0%	223	0.6%
営業利益	7,140	19.0%	9,652	25.5%	2,512	35.2%
経常利益	10,728	28.6%	13,568	35.9%	2,840	26.5%
当期純利益	6,936	18.5%	9,434	25.0%	2,498	36.0%

主なタイトル

開発担当

PS4/PS3

ドラゴンクエスト ヒーローズ 闇竜と世界樹の城

PS4/PS3/Xbox One/
Xbox 360/Steam

DEAD OR ALIVE 5 Last Round

33万本/グローバル

基本無料版 300万ダウンロード突破!

PS4/PS3/PS Vita

戦国無双4-Ⅱ

18万本/日本 / アジア

主力ソーシャルゲーム好調!

アジア展開好調!

新作ネイティブアプリ

イベント

7万人

アニメ

開　発：(株)コーエーテクモゲームス
発売元：(株)スクウェア・エニックス

©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.　©SUGIYAMA KOBO
©コーエーテクモゲームス／アニメ戦国無双製作委員会　©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

事業別売上高・営業利益

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	24,863	6,733	2,744	2,020	1,584	774	38,719	△920	37,799
営業利益	7,795	1,128	294	718	5	155	10,098	△445	9,652

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

(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%	29,877	79.0%	△1,434	△4.6%
海外	6,265	16.7%	7,922	21.0%	1,657	26.4%
北米	2,610	6.9%	3,728	9.9%	1,118	42.8%
欧州	1,726	4.6%	2,431	6.4%	705	40.8%
アジア	1,929	5.1%	1,763	4.7%	△166	△8.6%
合計	37,576	100.0%	37,799	100.0%	223	0.6%

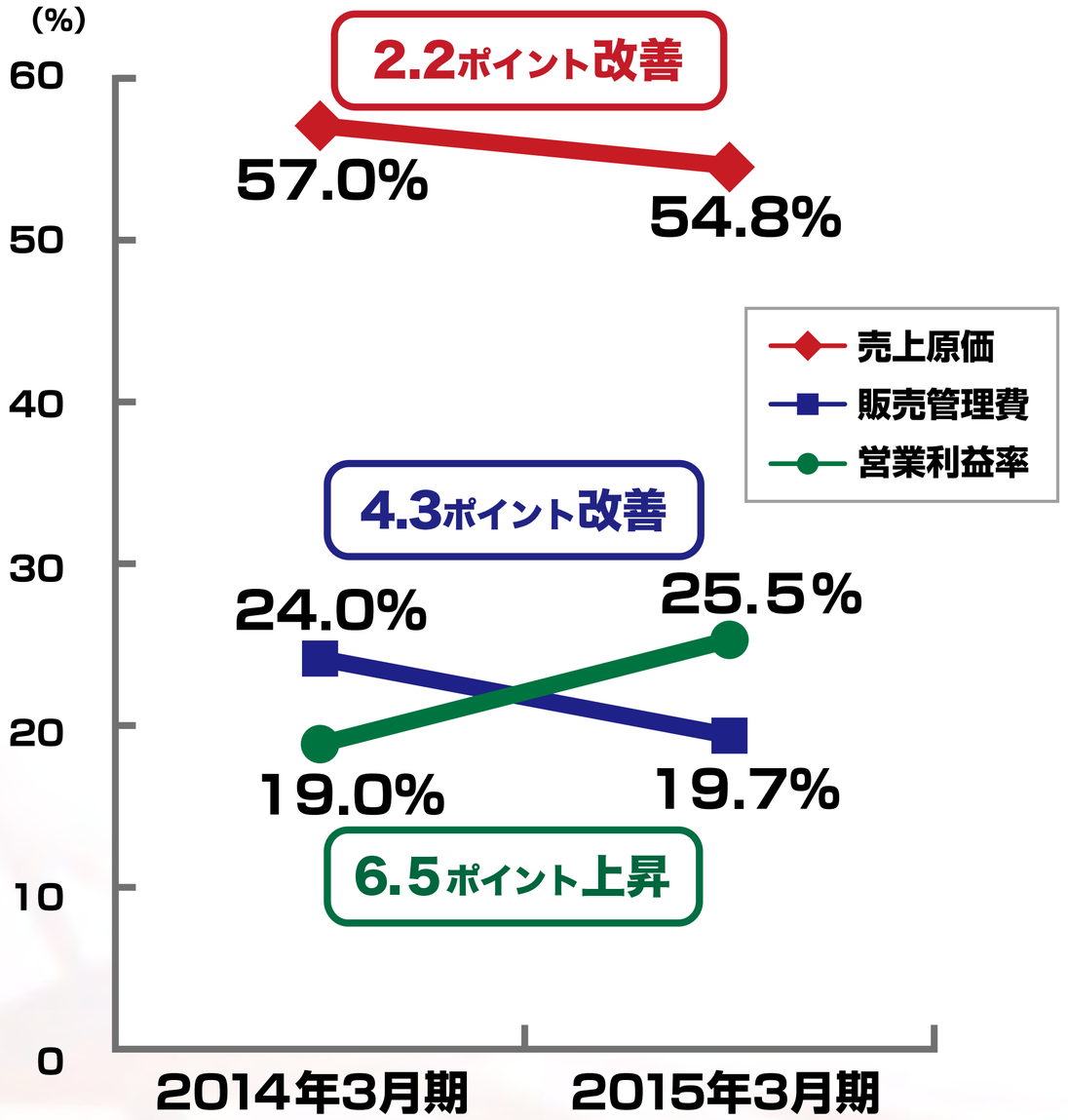
地域別ゲームソフト販売本数

（千本）

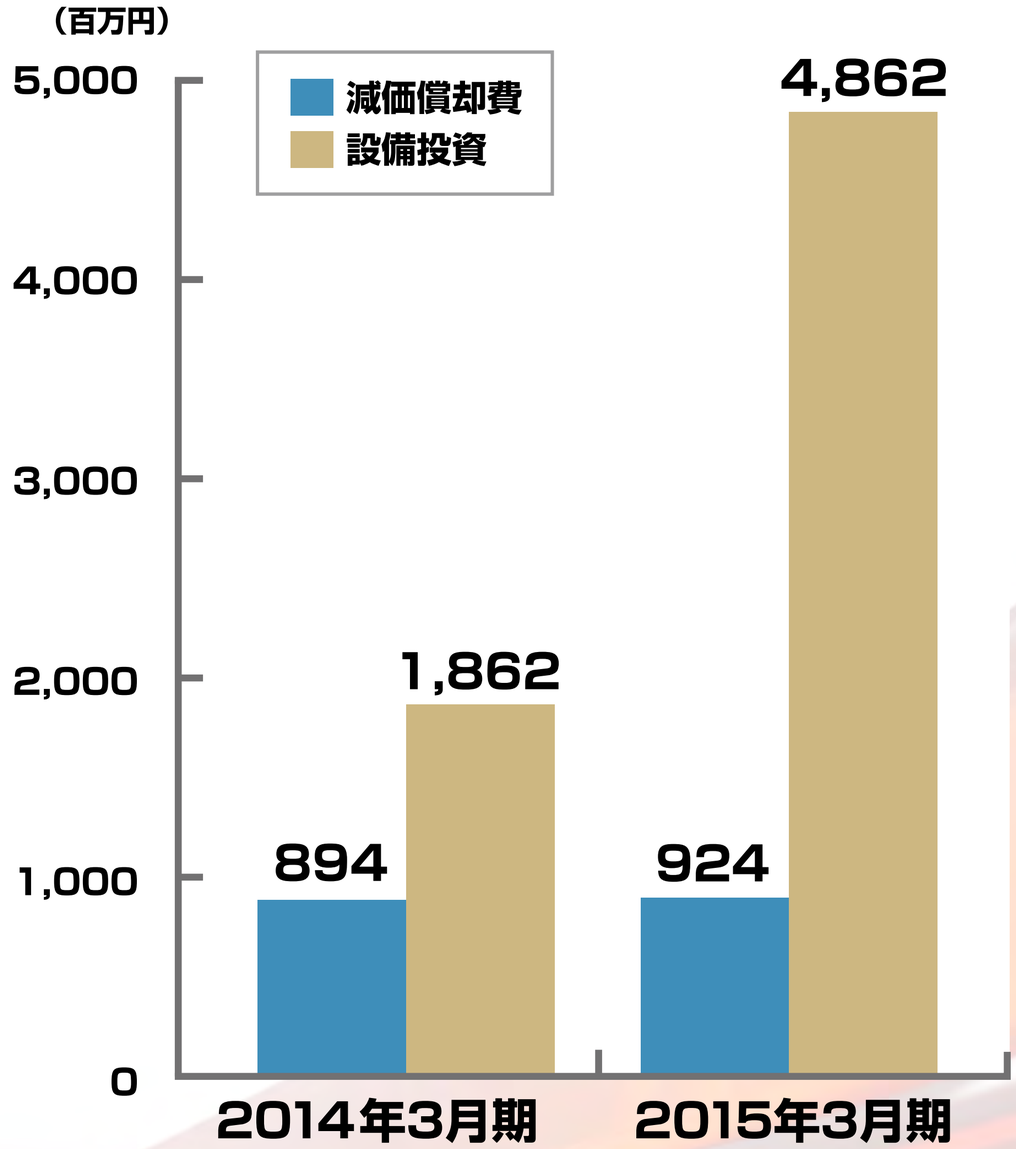
	2014年3月期		2015年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,730	57.2%	3,790	53.8%	60	1.6%
海外	2,795	42.8%	3,255	46.2%	460	16.5%
北米	1,210	18.5%	1.680	23.8%	470	38.8%
欧州	835	12.8%	1,055	15.0%	220	26.3%
アジア	750	11.5%	520	7.4%	△230	△30.7%
合計	6,525	100.0%	7,045	100.0%	520	8.0%

主な経費

対売上高比率の推移



設備投資・減価償却費



2016年3月期 計画

計画概況

(百万円)

	2015年3月期		2016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	37,799	100.0%	40,000	100.0%	2,201	5.8%
営業利益	9,652	25.5%	10,000	25.0%	348	3.6%
経常利益	13,568	35.9%	14,000	35.0%	432	3.2%
当期純利益	9,434	25.0%	9,500	23.8%	66	0.7%

事業別売上高・営業利益（計画）

2016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	26,200	7,700	2,900	2,000	1,200	780	40,780	△ 780	40,000
営業利益	7,800	1,300	380	650	20	240	10,390	△ 390	10,000

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	24,863	6,733	2,744	2,020	1,584	774	38,719	△ 920	37,799
営業利益	7,795	1,128	294	718	5	155	10,098	△ 445	9,652

地域別売上高(計画)

(百万円)

	2015年3月期		2016年3月期		対 前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	29,877	79.0%	32,100	80.2%	2,223	7.4%
海外	7,922	21.0%	7,900	19.8%	△ 22	△ 0.3%
北米	3,728	9.9%	3,200	8.0%	△ 528	△14.2%
欧州	2,431	6.4%	2,400	6.0%	△ 31	△ 1.3%
アジア	1,763	4.7%	2,300	5.8%	537	30.5%
合計	37,799	100.0%	40,000	100.0%	2,201	5.8%

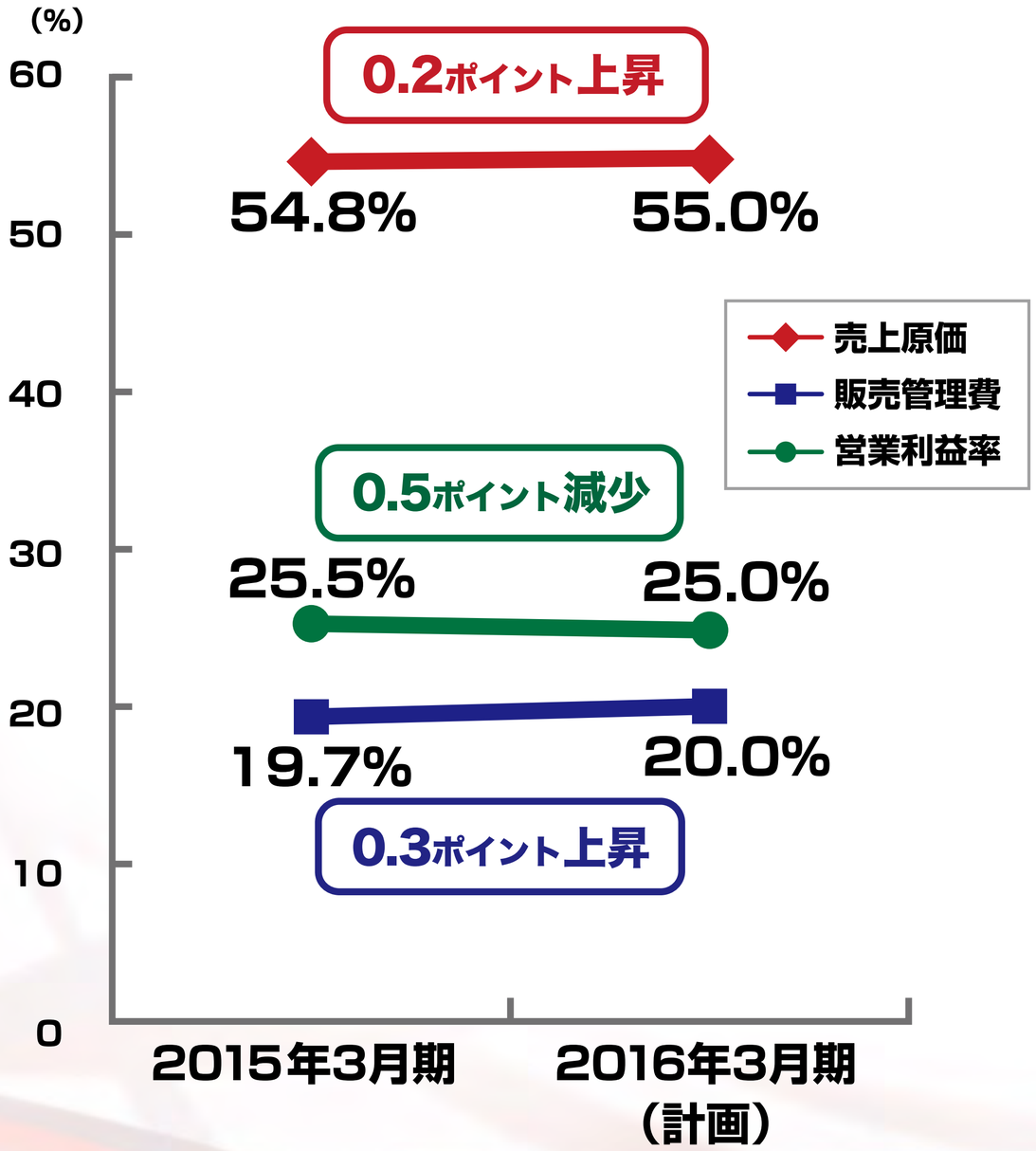
地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

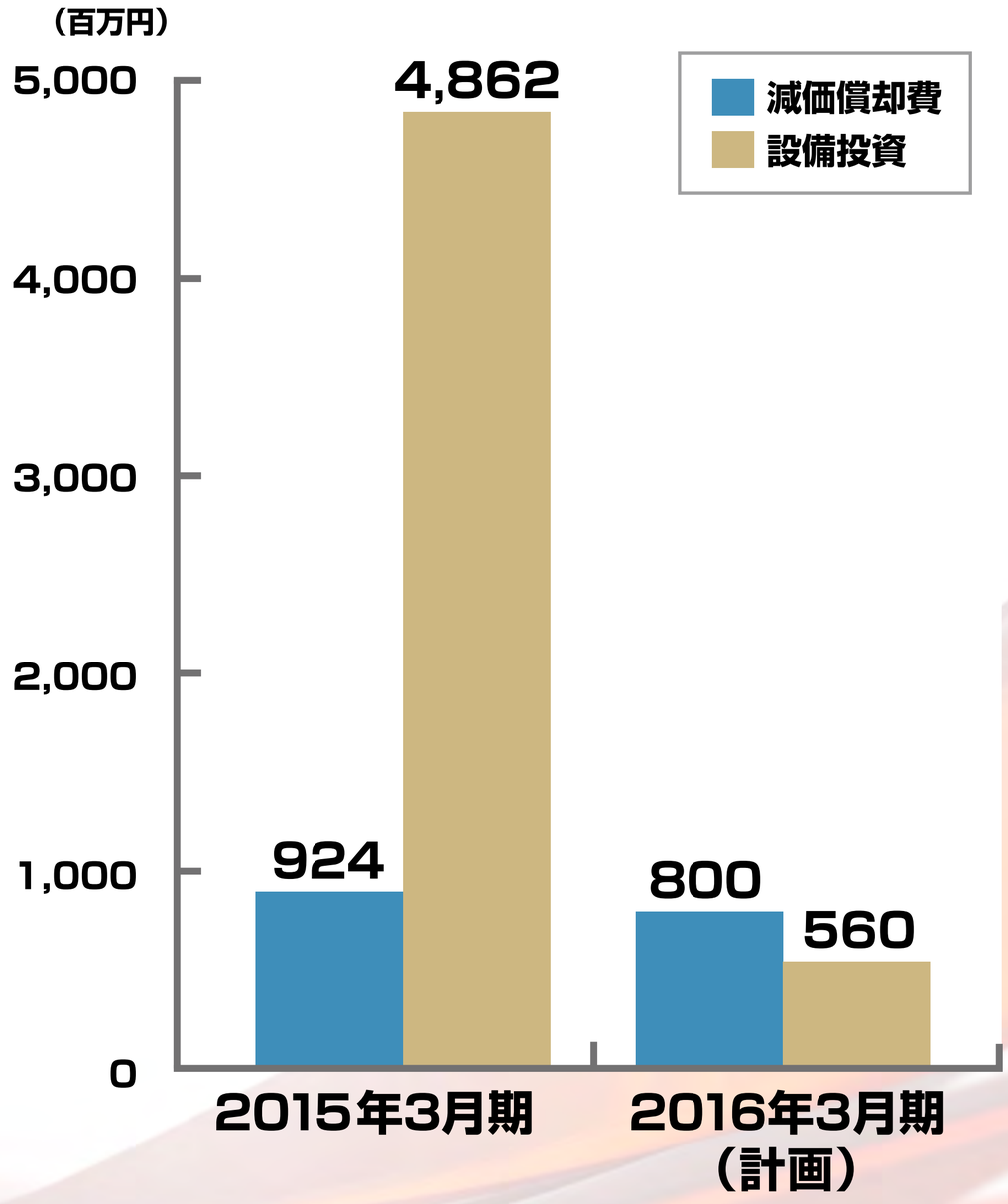
	2015年3月期		2016年3月期		対 前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,790	53.8%	4,000	57.1%	210	5.5%
海外	3,255	46.2%	3,000	42.9%	△255	△7.8%
北米	1.680	23.8%	1,400	20.0%	△280	△16.7%
欧州	1,055	15.0%	1,000	14.3%	△55	△5.2%
アジア	520	7.4%	600	8.6%	80	15.4%
合計	7,045	100.0%	7,000	100.0%	△45	△0.6%

主な経費(計画)

対売上高比率の推移



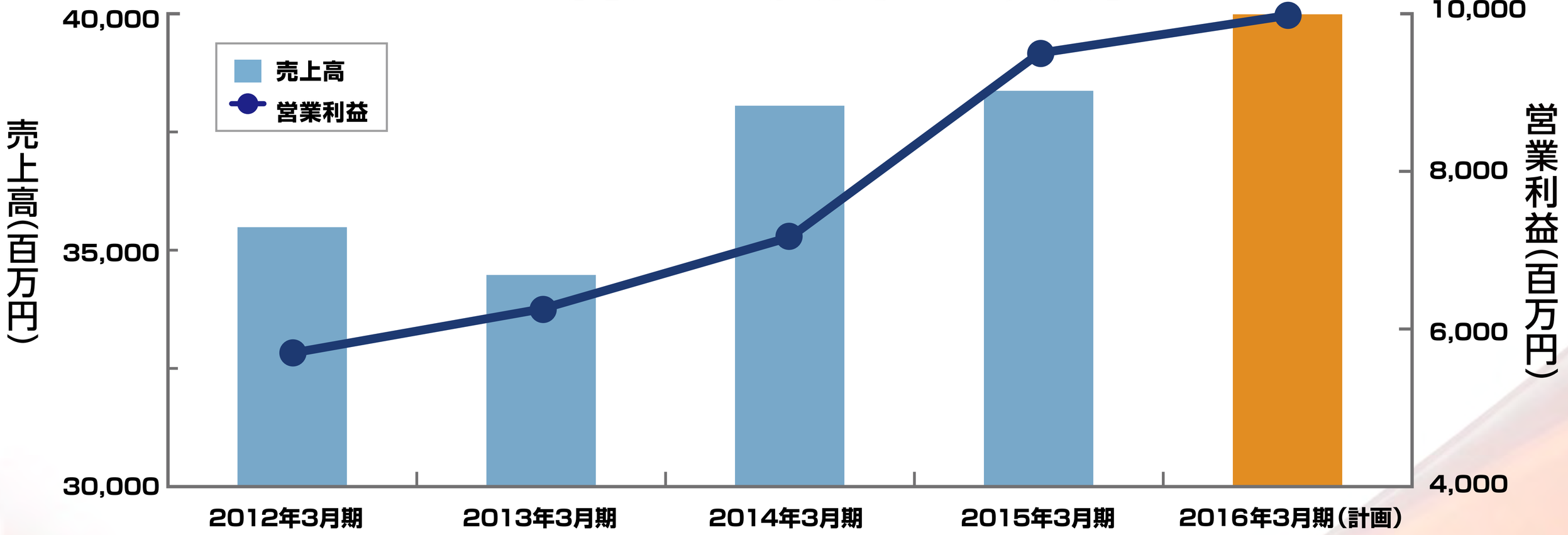
設備投資・減価償却費



経営方針・経営戦略

5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!!



- ソフトウェア事業はコラボレーション展開の成果により収益性が大幅に向上
- オンライン・モバイル事業では主力ソーシャルゲームや
  『大航海時代V』のアジア展開が順調。
  メディア・ライツ事業ではイベントや関連グッズ販売が好調。
  それぞれの事業で増収増益を達成。

グループ経営方針

IPの創造と展開

プラットフォーム展開

ジャンル展開

タイアップ展開

IP

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

グローバル展開

IPの創造

パッケージ向け新作

- 純新作の投入

スマホ向け新作

- スマホネイティブアプリの大ヒット
- スマホ連動コンテンツの成功
- デジタルプロモーションの強化
  スマートフォンを活用したビジネスを
  積極的に展開、推進

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

プラットフォーム展開

1.ハードウェアプラットフォーム

PS4、PS3、PS Vita、WiiU、3DS、Xbox One、ウェアラブル端末 等

2.ソフトウェアプラットフォーム

DeNA、GREE、dゲーム、Yahoo!mobage、ブラウザゲーム 等

3.自社プラットフォーム

my GAMECITY

IP

ハードウェア

ソフトウェア

GREE　mobage　dゲーム

App Store からダウンロード

Google play で手に入れよう

myGAMECITY

ジャンル展開

スマートフォンゲームの新作続々リリース!

iOS / Android

iOS / Android

iOS / Android

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

コラボレーション展開 ①国内

大型コラボレーションの実現!

ニンテンドー3DS

開発担当

アーケード

©LEVEL-5 Inc.　©コーエーテクモゲームス All rights reserved.　©2015 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

コラボレーション展開 ②海外

〈 アジア市場 〉
オンラインゲーム
ブラウザゲーム
スマホゲーム

〈 欧米市場 〉
パッケージゲーム
欧米市場向け
コラボレーションタイトルを
準備中

国内での成功ノウハウを海外へ展開

タイアップ展開

メディアミックスを積極的に推進

アニメ

金色のコルダ Blue Sky

戦国無双 SENGOKU MUSOU

エスカ&ロジーのアトリエ

イベント

映画

ゲーム

舞台

コミック

CD

©2014「劇場版 零～ゼロ～」製作委員会 ©コーエーテクモゲームス／アニメ戦国無双製作委員会 ©星奏学院オーケストラ部 ©舞台「戦国無双」製作委員会 All rights reserved.

グローバル展開 ①欧米

全世界での出荷数が100万本を突破!

©Nintendo　©コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo

グローバル展開 ②アジア

スマートフォンゲーム・ブラウザゲームをアジアへ展開!
PS4/PS Vita/Xbox Oneの中国展開へも対応

〈 中国 〉
大航海時代Ⅴ
のぶニャがの野望

PS4/PS Vita
真・三國無双7with 猛将伝
討鬼伝 極

Xbox One
真・三國無双7Empires
無双OROCHI2 Ultimate

〈 韓国 〉
大航海時代Ⅴ

〈 台湾 〉
大航海時代Ⅴ
ぐんたま ～軍師の魂～
のぶニャがの野望
真・三國無双ブラスト

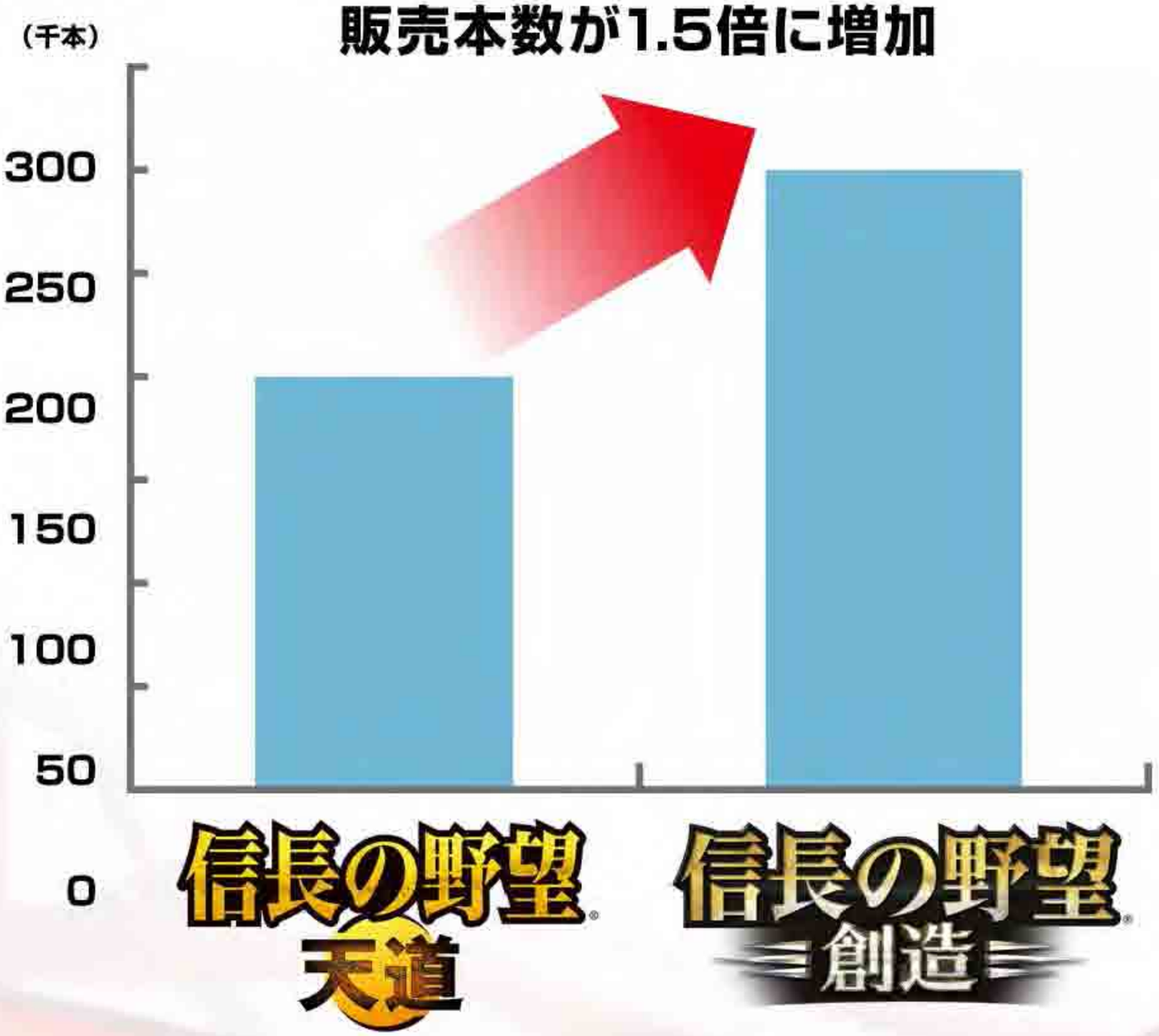
〈 東南アジア 〉
のぶニャがの野望

青字：リリース予定タイトル
黒字：リリース済みタイトル

● コーエーテクモグループ拠点

三國志30周年事業 ①

信長の野望30周年事業の成果



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

三國志30周年事業 ②

「三國志」シリーズ最新作を開発中
小説・コミック等、各メディアとのタイアップ計画中
信長の野望30周年同様、他業種とのコラボレーションを積極的に実施し、
IP価値の最大化を目指す

•30周年記念作品

「三國志」シリーズ最新作、『妖怪三国志』
『三國志レギオン』
『三國志曹操伝 Online（仮）』
「未発表新作」

•関連商品

「三國志」30周年歴代タイトル全集
三國志武将大名鑑
『真・三國無双7 Empires』
『100万人の三國志』

©LEVEL-5 Inc.　©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

組織体制の変更

事業推進本部の新設

「IPの創造と展開」を目的として、各種コラボレーションと
ライセンスの推進及びリレーション強化による
国内外での事業拡大を担う部署として事業推進本部を設立

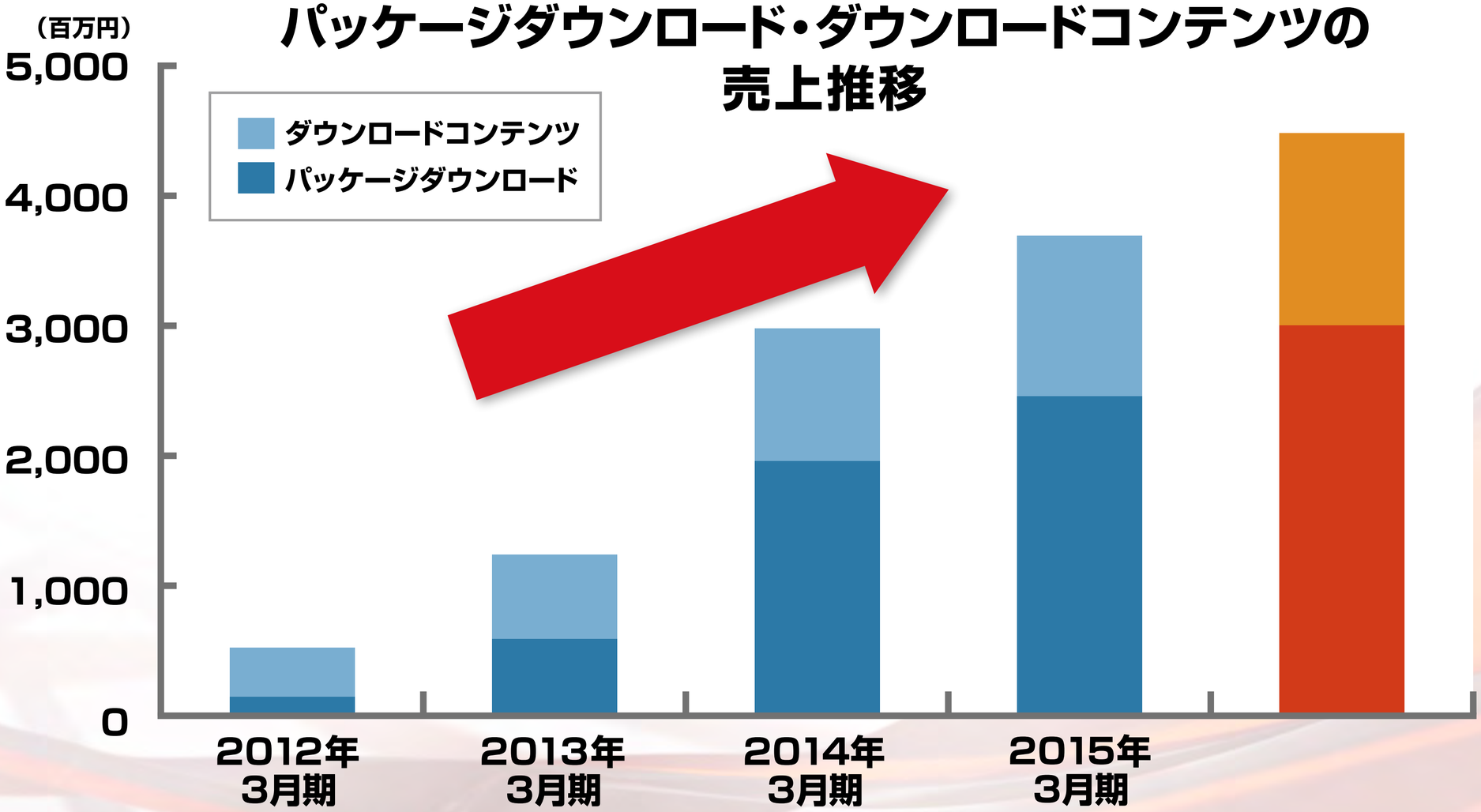
©2014 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

成長性と収益性の実現 ①

デジタルビジネスの強化

『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』
基本無料版を通じてのダウンロードコンテンツ販売好調！
定期的なコンテンツ配信により継続的な収益を実現！

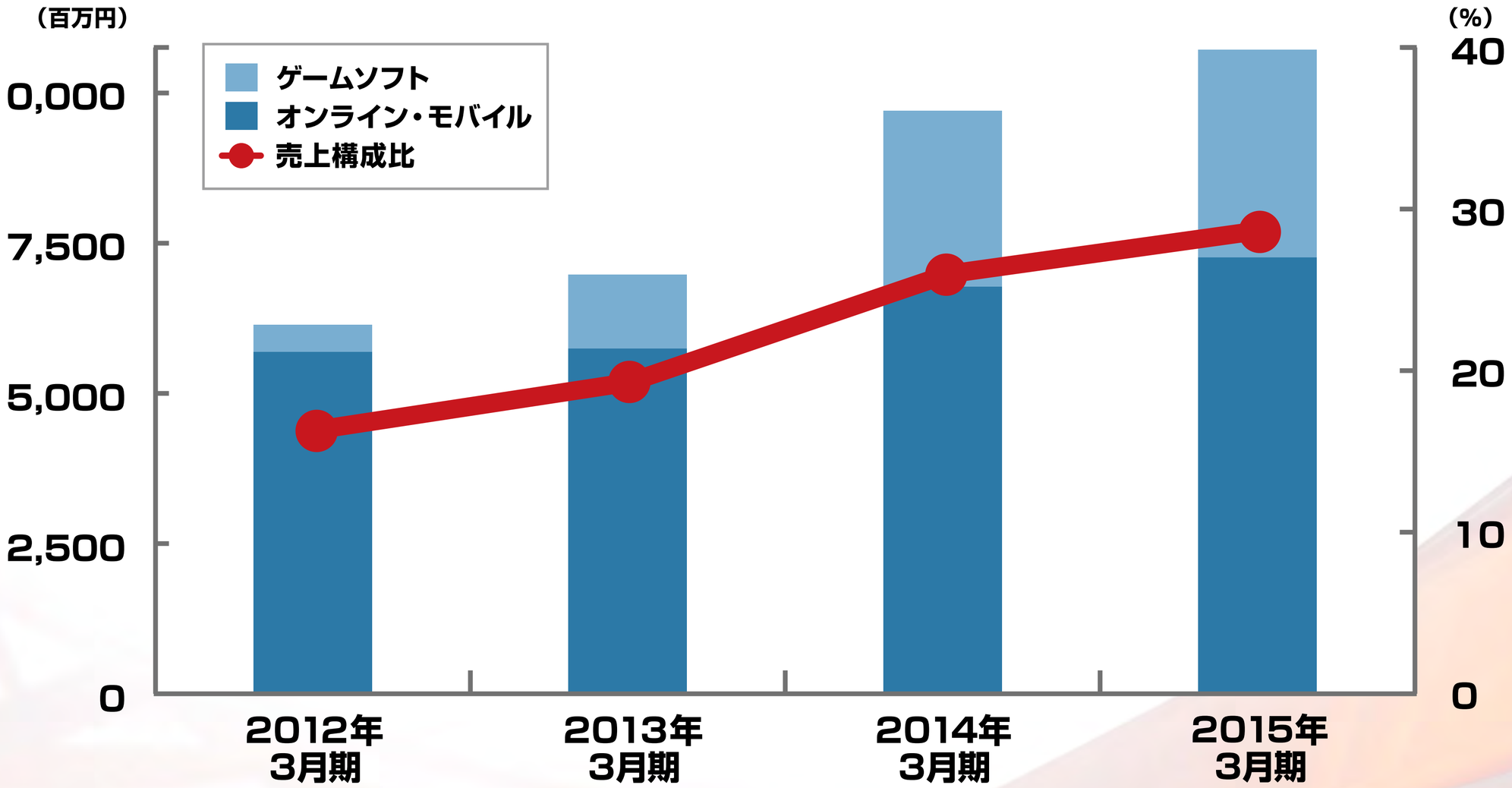
パッケージダウンロード・ダウンロードコンテンツの売上推移



成長性と収益性の実現 ②

デジタルビジネスの強化

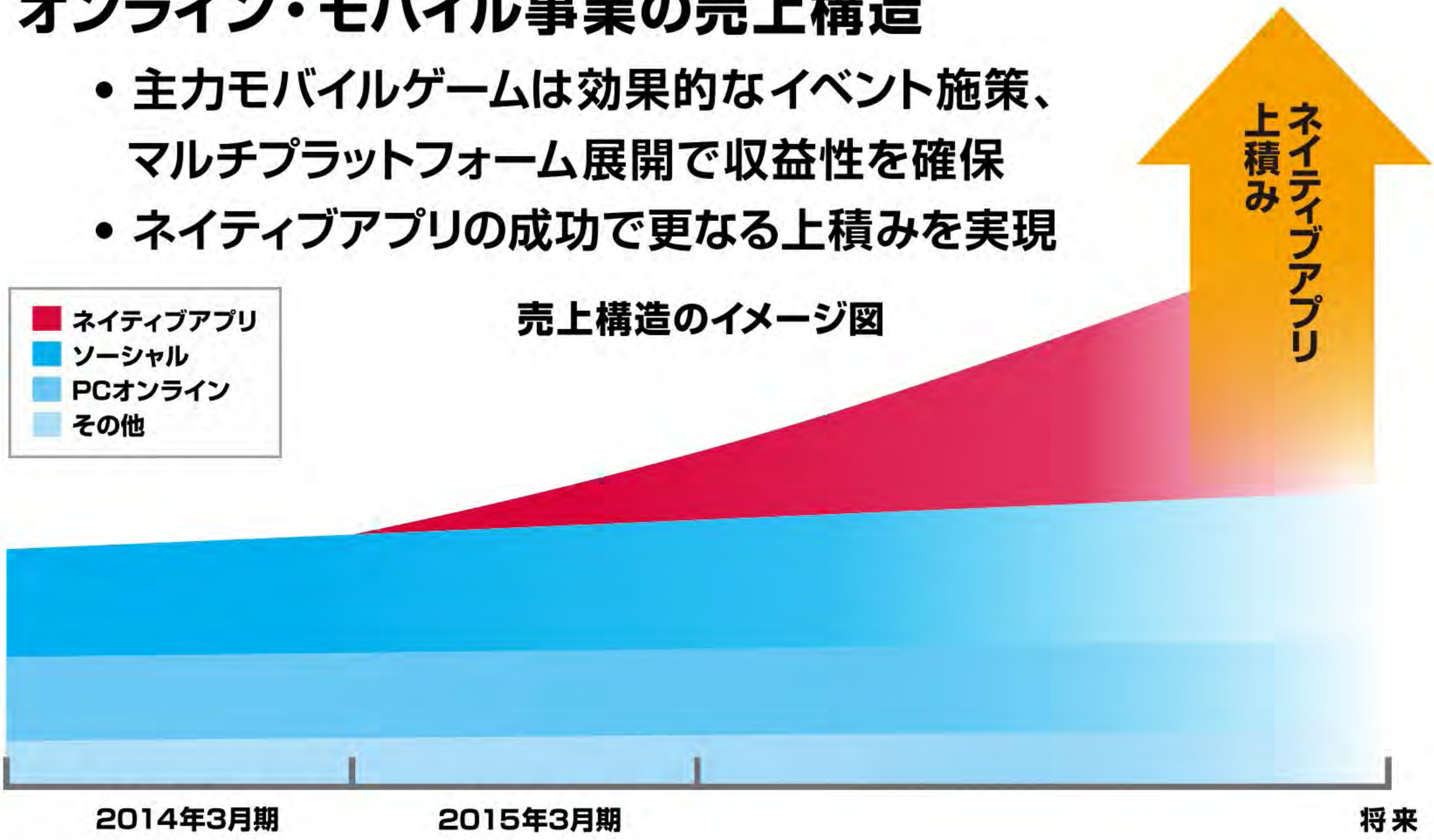
デジタルビジネスの売上・構成比率推移



成長性と収益性の実現 ③

オンライン・モバイル事業の売上構造

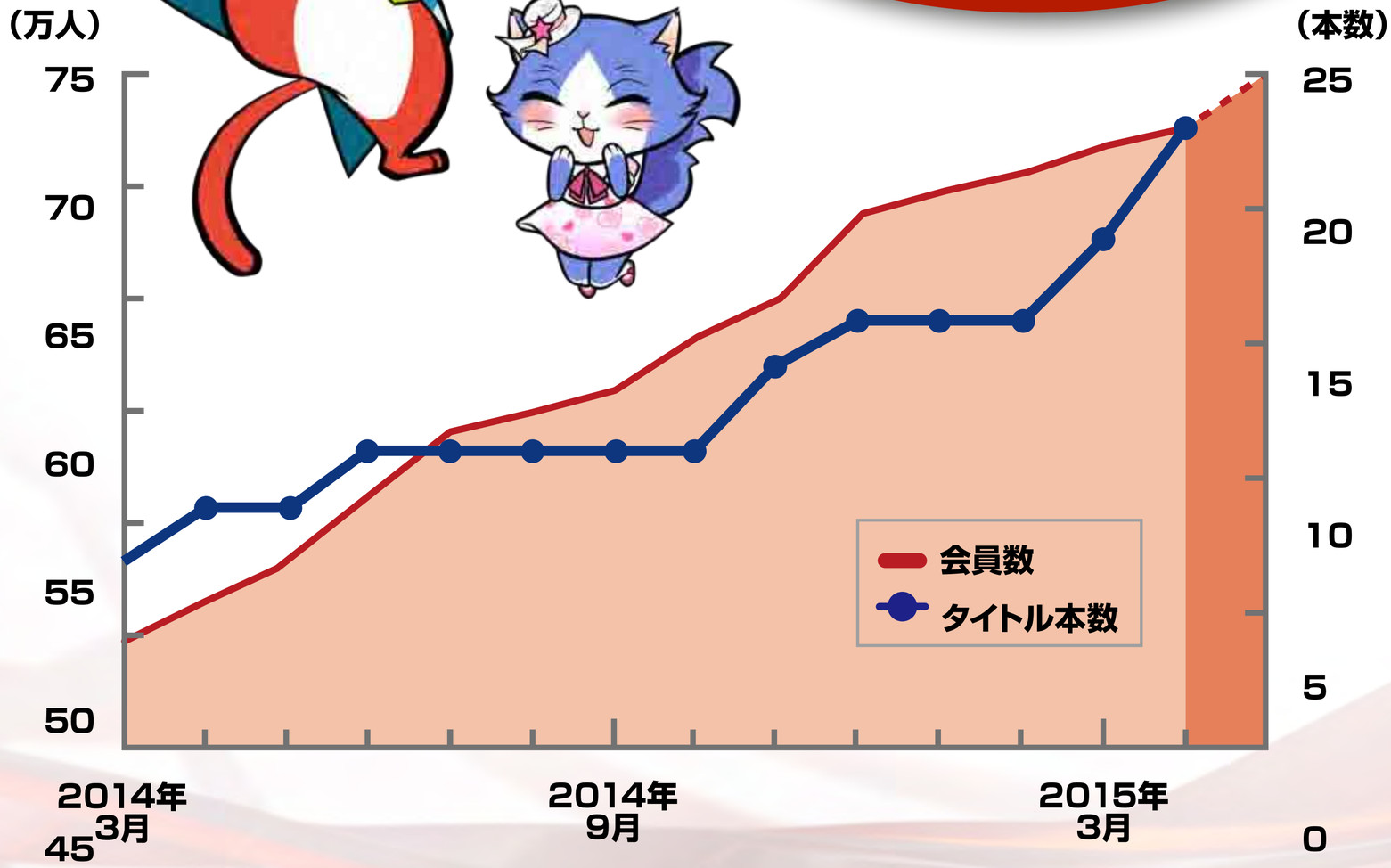
- 主力モバイルゲームは効果的なイベント施策、マルチプラットフォーム展開で収益性を確保
- ネイティブアプリの成功で更なる上積みを実現



成長性と収益性の実現 ④

- my GAMECITYのオープンプラットフォーム化

mygamecity
会員70万人突破!



楽園生活 ひつじ村 大地の恵みと冒険の海

幻想三国志 WEB

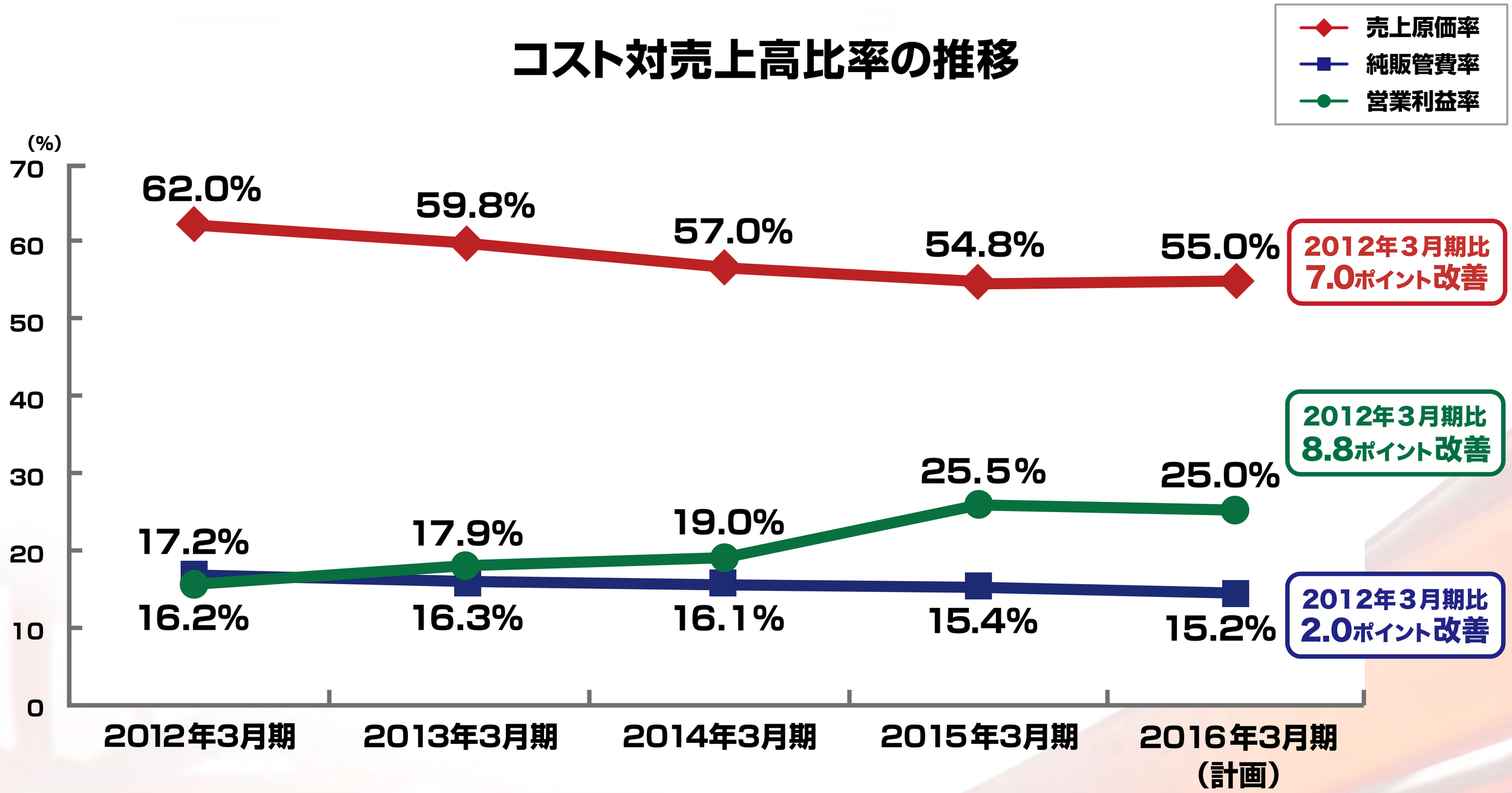
式姫Project かぐりよの門

ディヴァイン グリモワール DIVINE GRIMOIRE

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

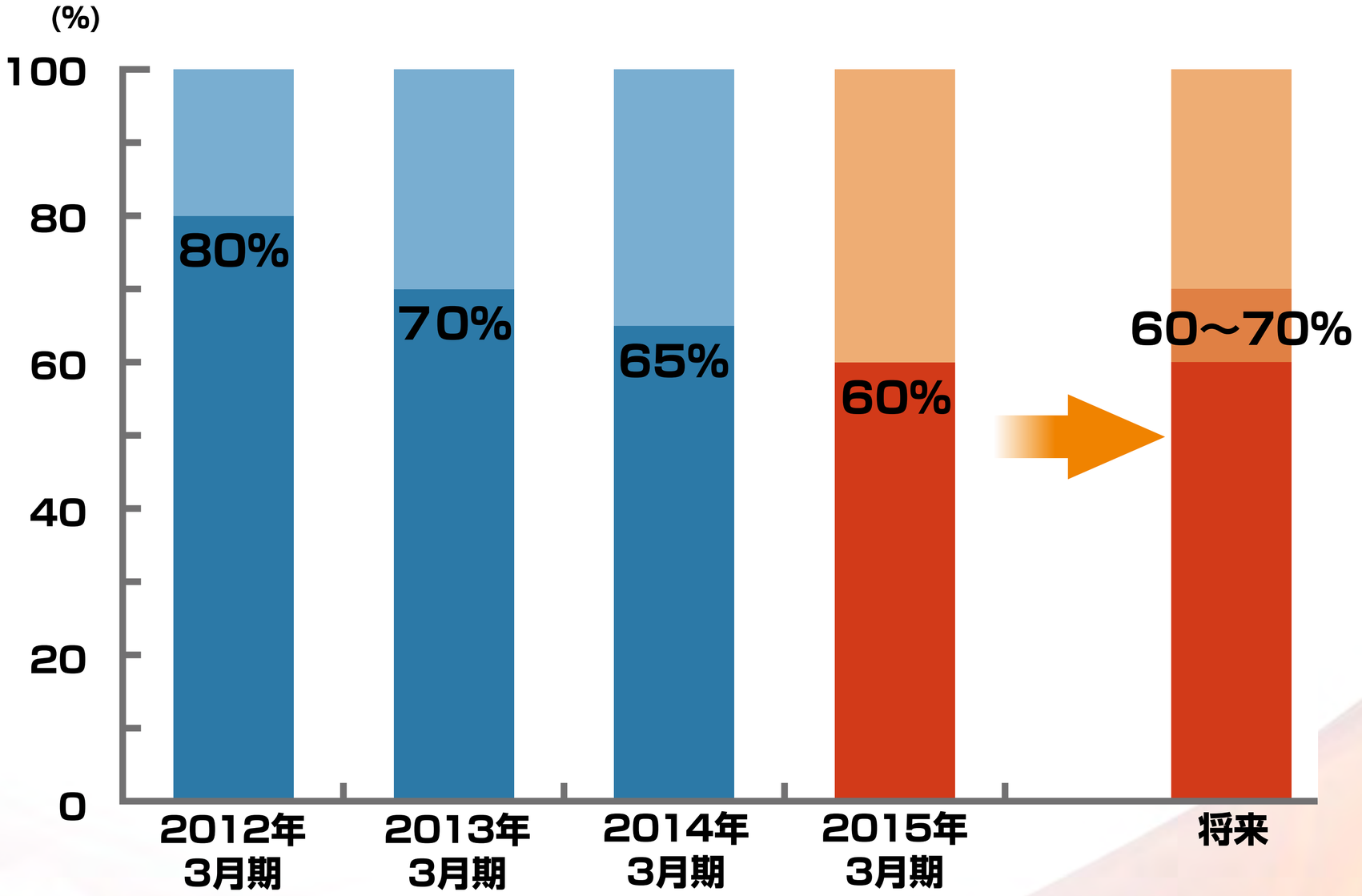
コストダウン・経営効率化

コスト対売上高比率の推移



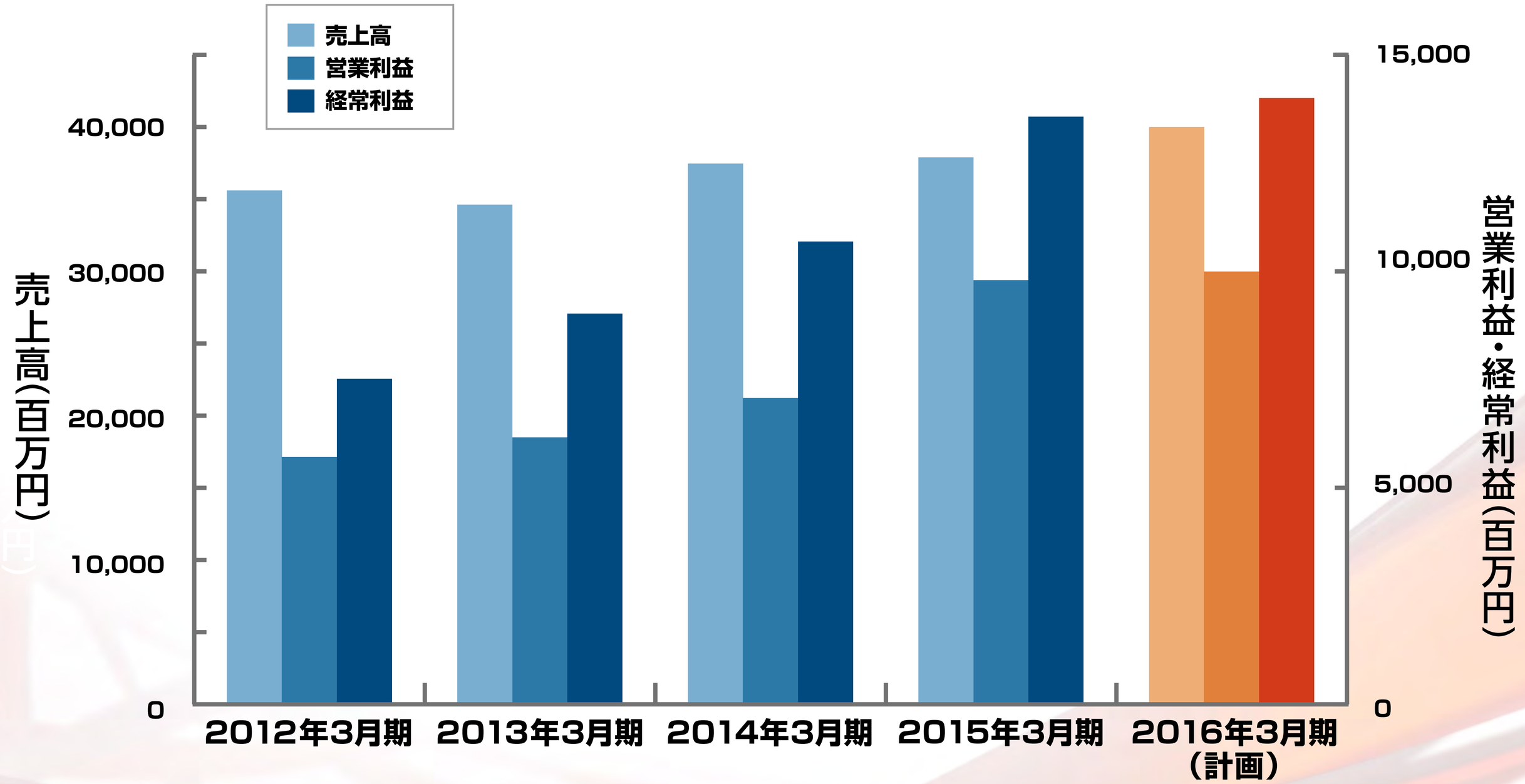
運用資産・運用方針

運用資産の外貨建て比率

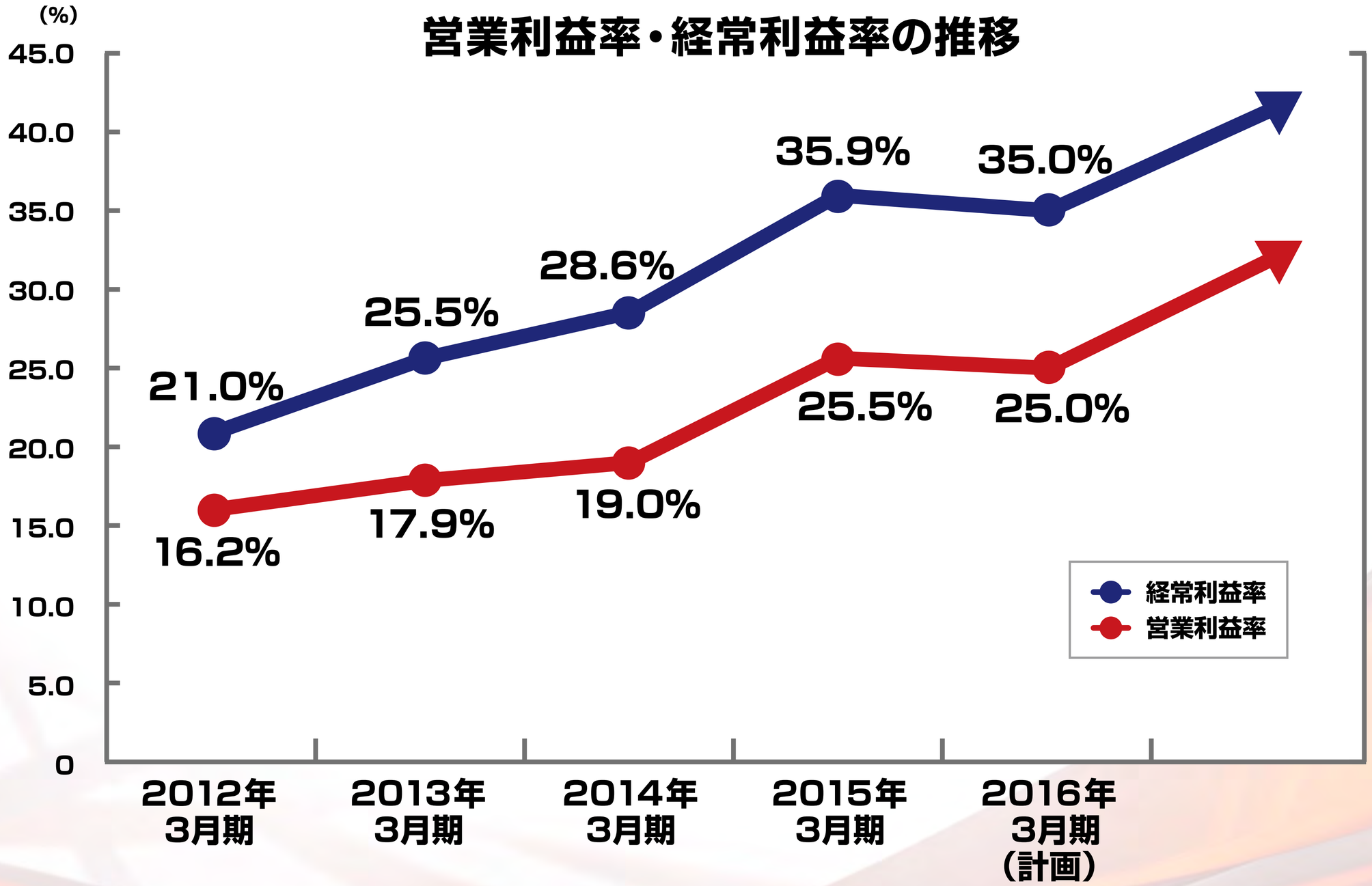


市場環境を見ながら適切に判断していく

売上高・営業利益・経常利益の推移

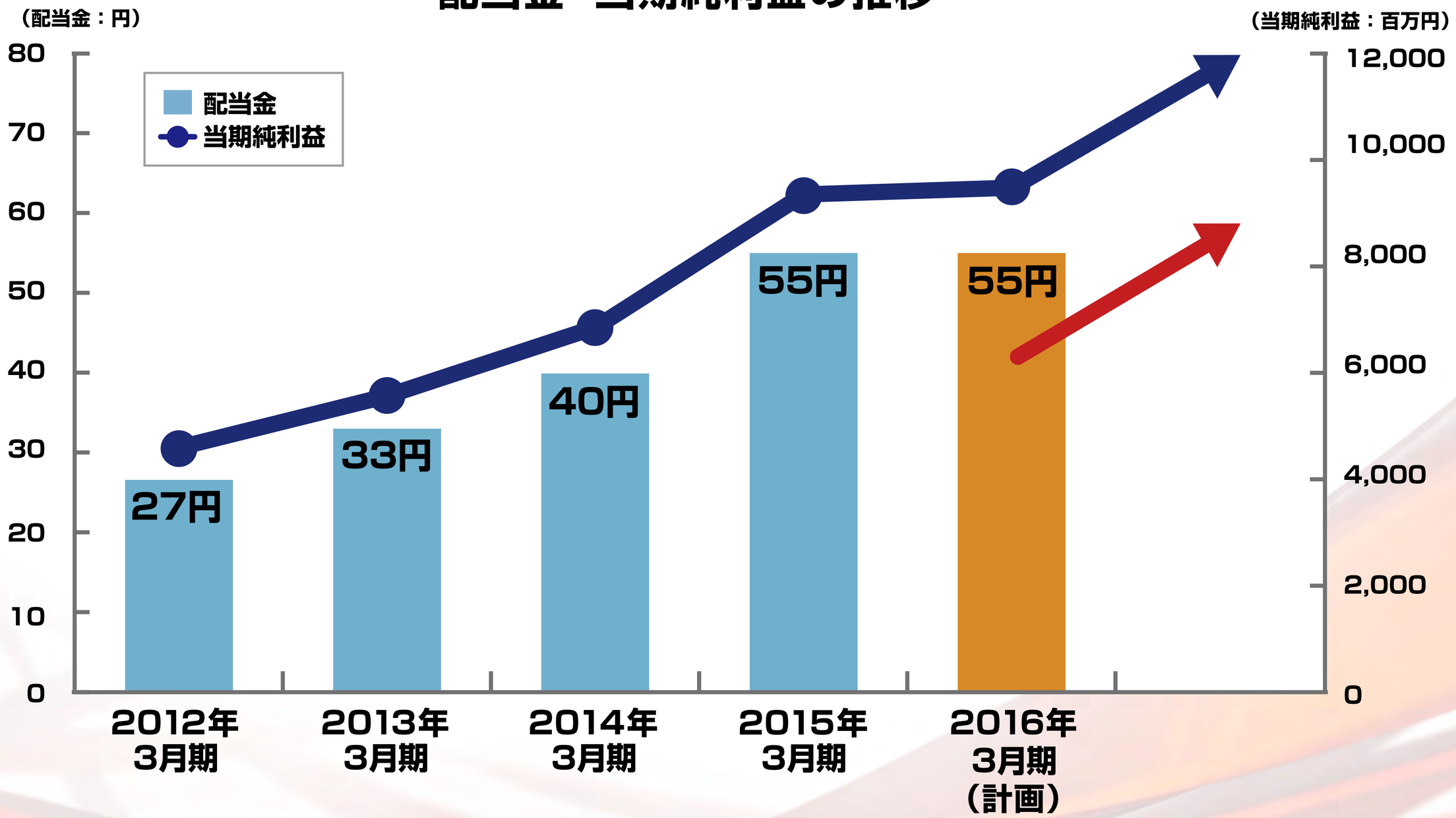


営業利益率30%以上を目指す!



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



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。

※本資料上に記載されている他社の社名、製品名、ロゴマーク、サービス名は、各社の商標または登録商標です。