



株式会社コーエーテックモホールディングス

2016年3月期第2四半期決算説明会

2015年10月27日

連結決算概況

(百万円)

| | 2015年3月期 第2四半期 | | 2016年3月期 第2四半期 | | 対 前年度 | | 対 業績予想 (4/30発表) | |
|-------|-------------------|--------|-------------------|--------|-------|--------|--------------------|-------|
| | 金額 | 構成比 | 金額 | 構成比 | 増減 | 増減率 | 増減 | 増減率 |
| 売上高 | 16,110 | 100.0% | 15,159 | 100.0% | △951 | △5.9% | △341 | △2.2% |
| 営業利益 | 3,293 | 20.4% | 2,477 | 16.3% | △816 | △24.8% | 777 | 45.7% |
| 経常利益 | 6,166 | 38.2% | 5,653 | 37.3% | △513 | △8.3% | 2,153 | 61.5% |
| 当期純利益 | 4,205 | 26.1% | 4,061 | 26.8% | △144 | △3.4% | 1,861 | 84.6% |

主なタイトル



PS4 / PS3

アルスラーン戦記×無双

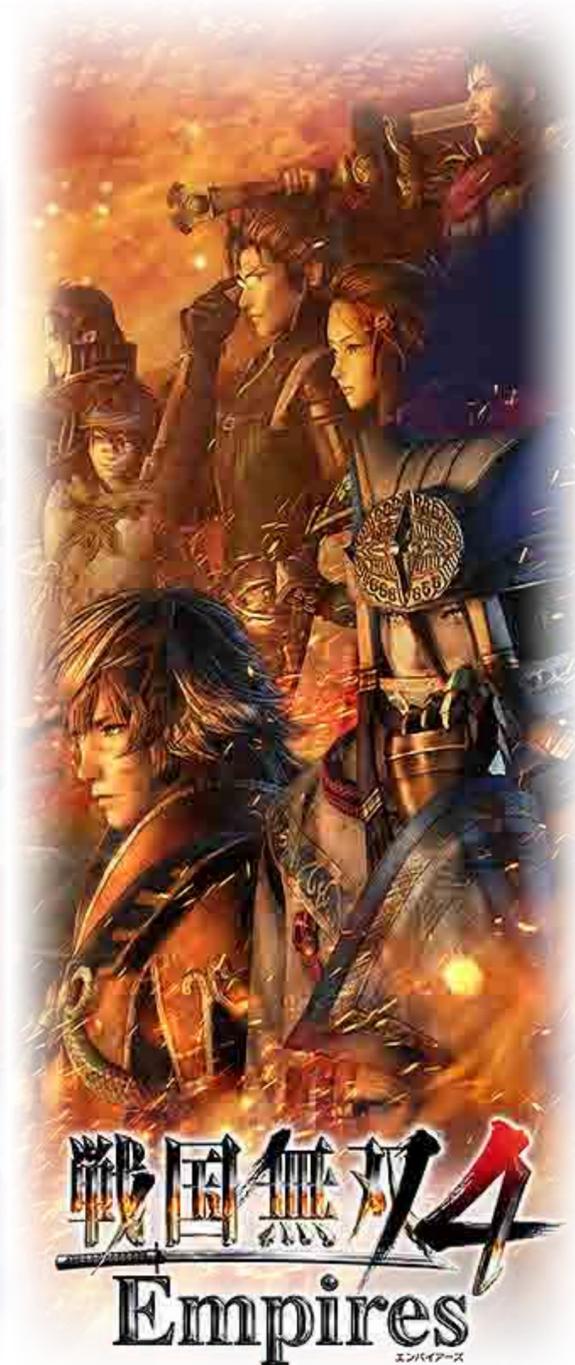
6万本 / 日本 / アジア



PS4 / PS3 / PS Vita

よるのないくに

10万本 / 日本 / アジア
(現在※15万本)



PS4 / PS3 / PS Vita

戦国無双4 Empires

9万本 / 日本 / アジア
(現在※10万本)



新作ネイティブアプリ・ブラウザゲーム



アジア展開好調!



主カソーシャルゲーム
堅調!

100万人の信長の野望
100万人の三國志
100万人のWinning Post



ネオロマンス・フェスタ
Angelic Memorial 2015

イベント
3万人

※2015年10月26日時点

©2015 荒川弘・田中芳樹・講談社 / 「アルスラーン戦記」製作委員会・MBS ©2015 コーエーテックモゲームス ©コーエーテックモゲームス All rights reserved.

事業別売上高・営業利益

2016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 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|--------|-----------|---------|-----|--------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 8,873 | 3,459 | 1,097 | 964 | 690 | 416 | 64 | 15,566 | △407 | 15,159 |
| 営業利益 | 1,611 | 561 | △88 | 385 | 63 | 161 | 16 | 2,711 | △234 | 2,477 |

2015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 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|--------|-----------|---------|-------|--------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 9,873 | 3,239 | 1,183 | 1,163 | 838 | 248 | 58 | 16,605 | △495 | 16,110 |
| 営業利益 | 2,355 | 596 | 159 | 393 | 24 | 12 | △33 | 3,507 | △214 | 3,293 |

地域別売上高

(百万円)

| | 2015年3月期 第2四半期 | | 2016年3月期 第2四半期 | | 対前年度 | |
|-----|-------------------|--------|-------------------|--------|--------|--------|
| | 金額 | 構成比 | 金額 | 構成比 | 増減 | 増減率 |
| 国内 | 12,601 | 78.2% | 11,350 | 74.9% | △1,251 | △9.9% |
| 海外 | 3,509 | 21.8% | 3,809 | 25.1% | 300 | 8.5% |
| 北米 | 1,681 | 10.4% | 1,588 | 10.5% | △93 | △5.5% |
| 欧州 | 1,101 | 6.8% | 942 | 6.2% | △159 | △14.4% |
| アジア | 727 | 4.5% | 1,279 | 8.4% | 552 | 75.9% |
| 合計 | 16,110 | 100.0% | 15,159 | 100.0% | △951 | △5.9% |

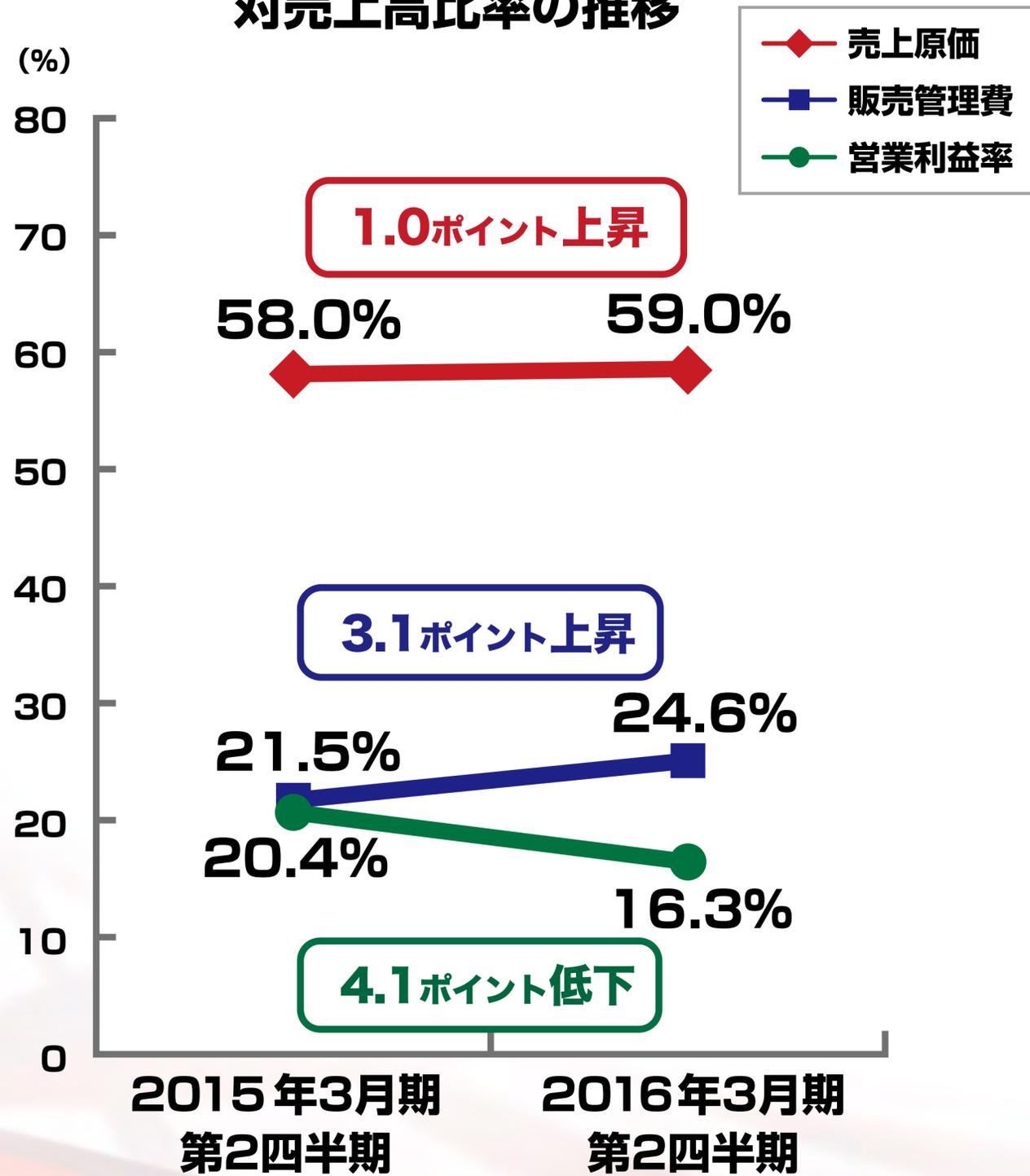
地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

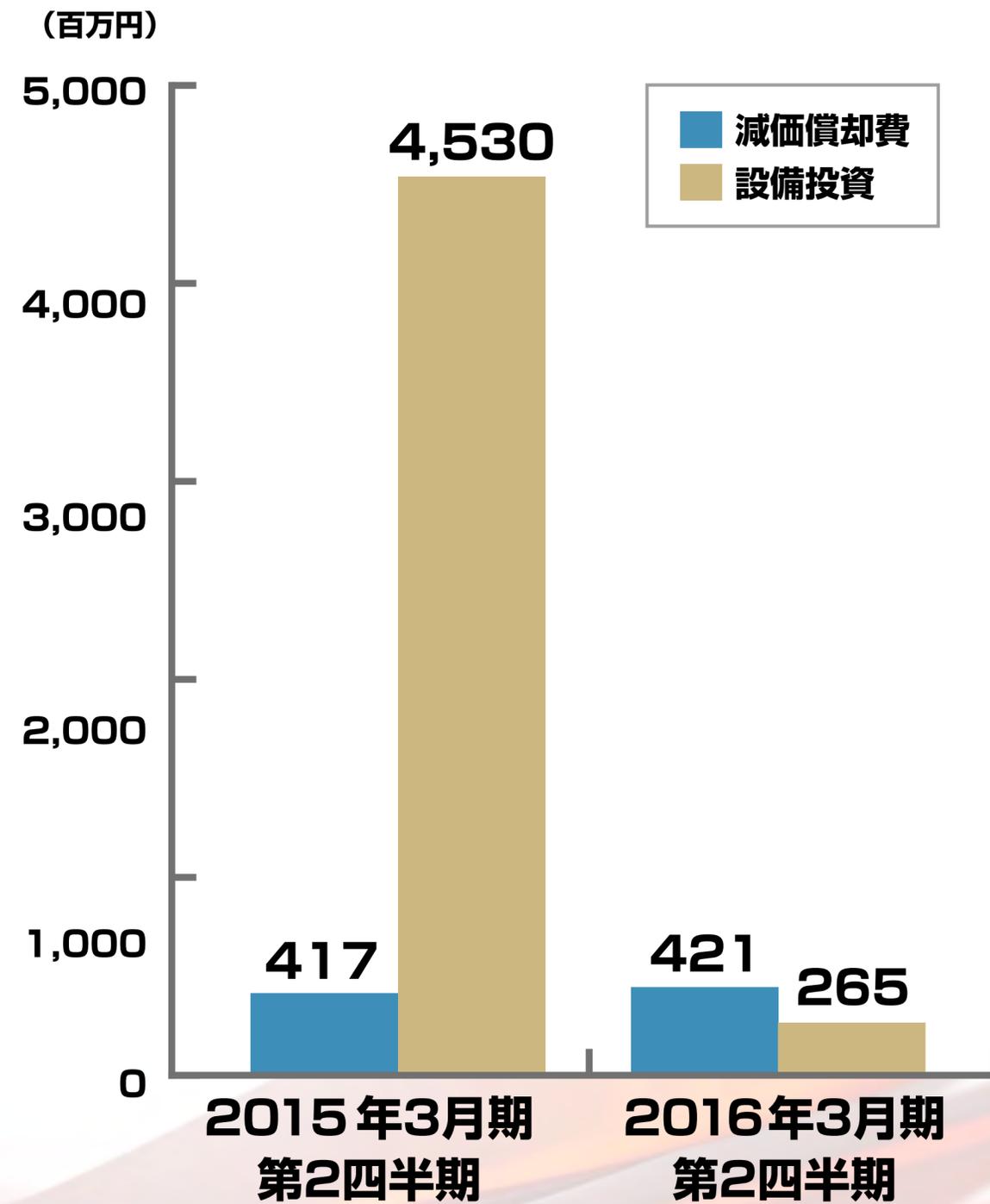
| | 2015年3月期 第2四半期 | | 2016年3月期 第2四半期 | | 対前年度 | |
|-----|-------------------|--------|-------------------|--------|------|--------|
| | 本数 | 構成比 | 本数 | 構成比 | 増減 | 増減率 |
| 国内 | 1,200 | 41.5% | 810 | 38.6% | △390 | △32.5% |
| 海外 | 1,695 | 58.5% | 1,290 | 61.4% | △405 | △23.9% |
| 北米 | 930 | 32.1% | 570 | 27.1% | △360 | △38.7% |
| 欧州 | 535 | 18.5% | 185 | 8.8% | △350 | △65.4% |
| アジア | 230 | 7.9% | 535 | 25.5% | 305 | 132.6% |
| 合計 | 2,895 | 100.0% | 2,100 | 100.0% | △795 | △27.5% |

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 | 増減 | 増減率 |
| 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 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|--------|-----------|---------|-------|--------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 26,200 | 7,700 | 2,900 | 2,000 | 1,200 | 700 | 80 | 40,780 | △780 | 40,000 |
| 営業利益 | 7,800 | 1,300 | 380 | 650 | 70 | 220 | 20 | 10,440 | △440 | 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 | 増減 | 増減率 |
| 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% |

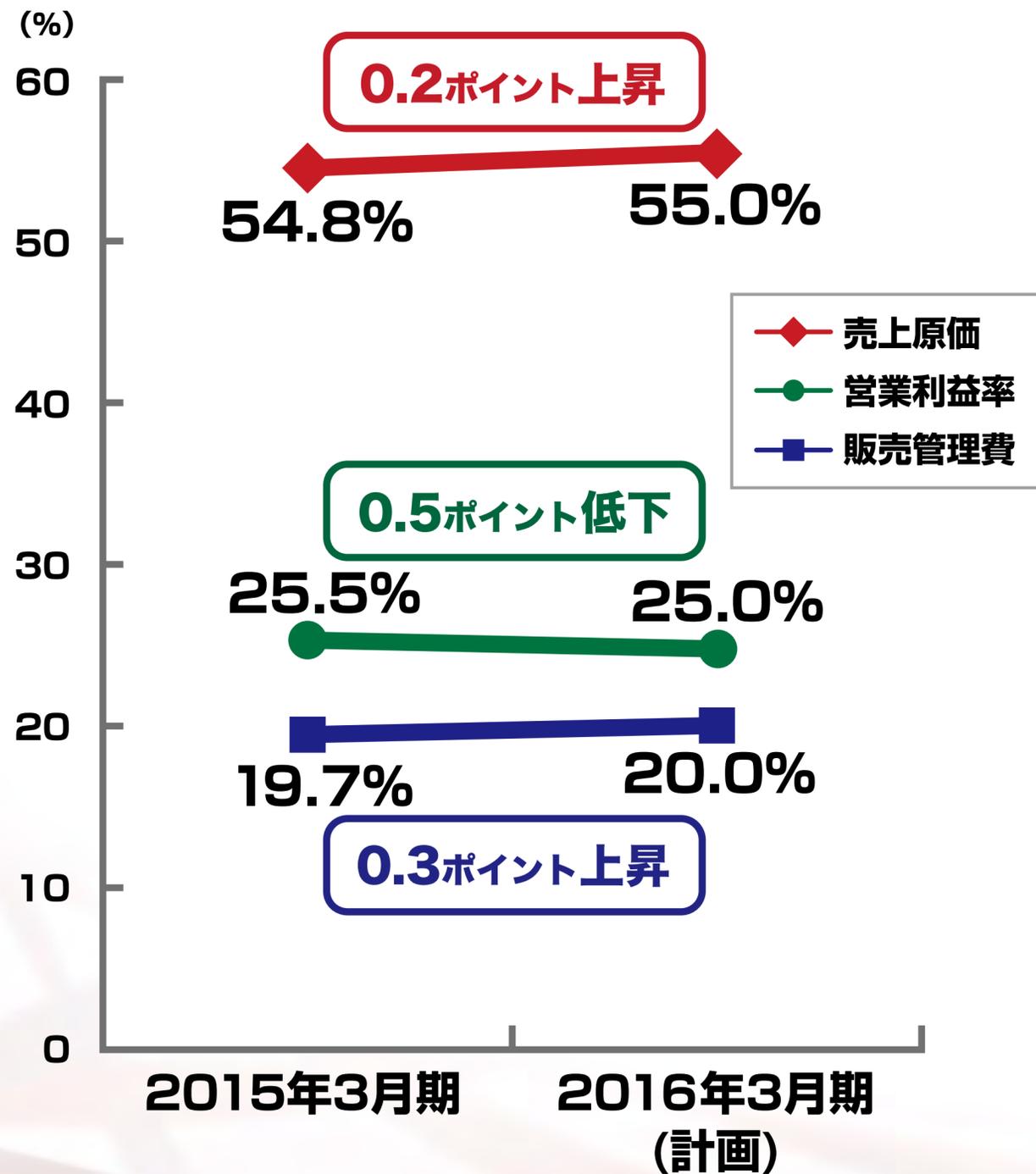
地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

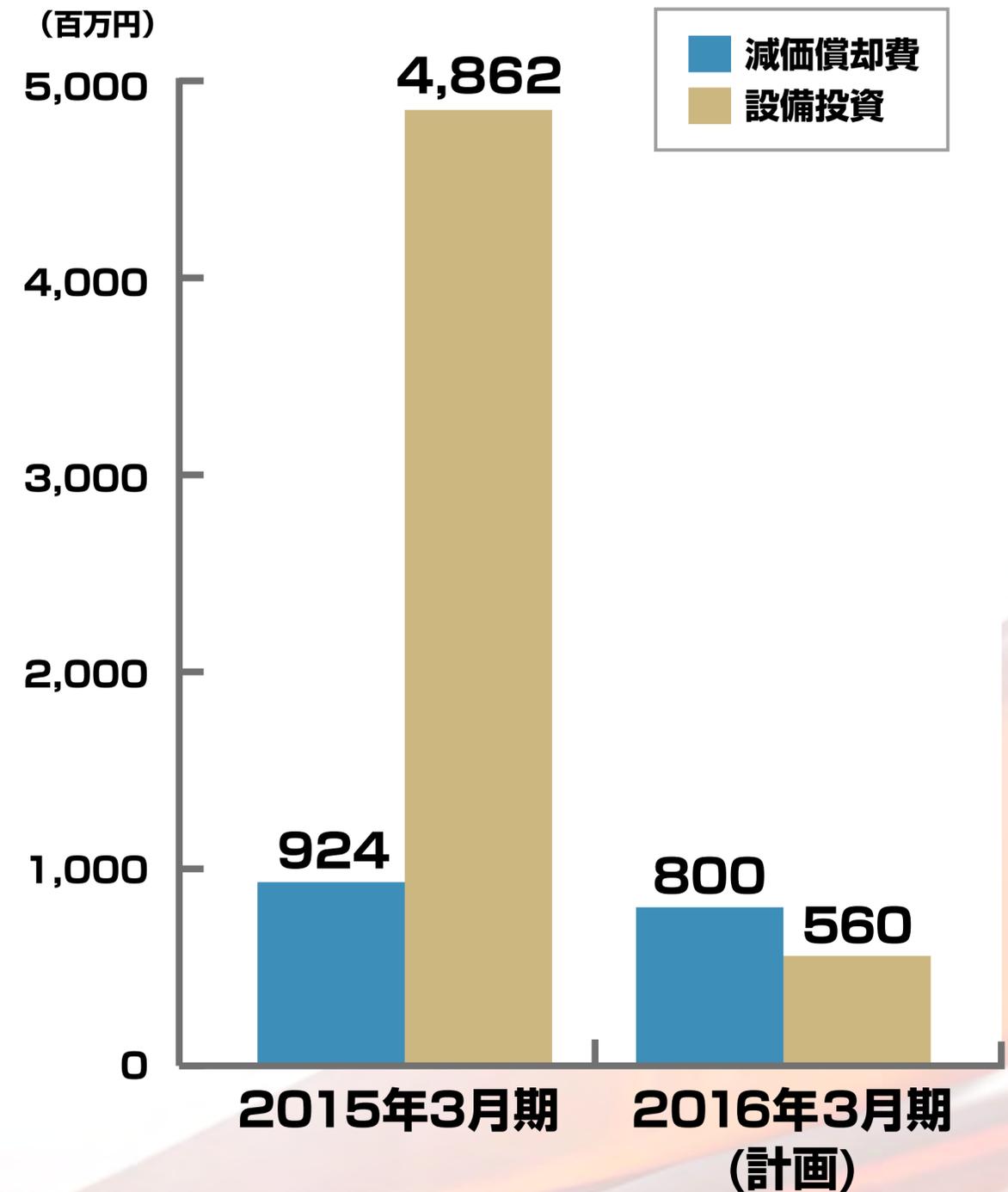
| | 2015年3月期 | | 2016年3月期 | | 対前年度 | |
|-----|----------|--------|----------|--------|------|--------|
| | 本数 | 構成比 | 本数 | 構成比 | 増減 | 増減率 |
| 国内 | 3,790 | 53.8% | 4,000 | 57.1% | 210 | 5.5% |
| 海外 | 3,255 | 46.2% | 3,000 | 42.9% | △255 | △7.8% |
| 北米 | 1,680 | 23.8% | 1,400 | 20.0% | △280 | △16.7% |
| 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



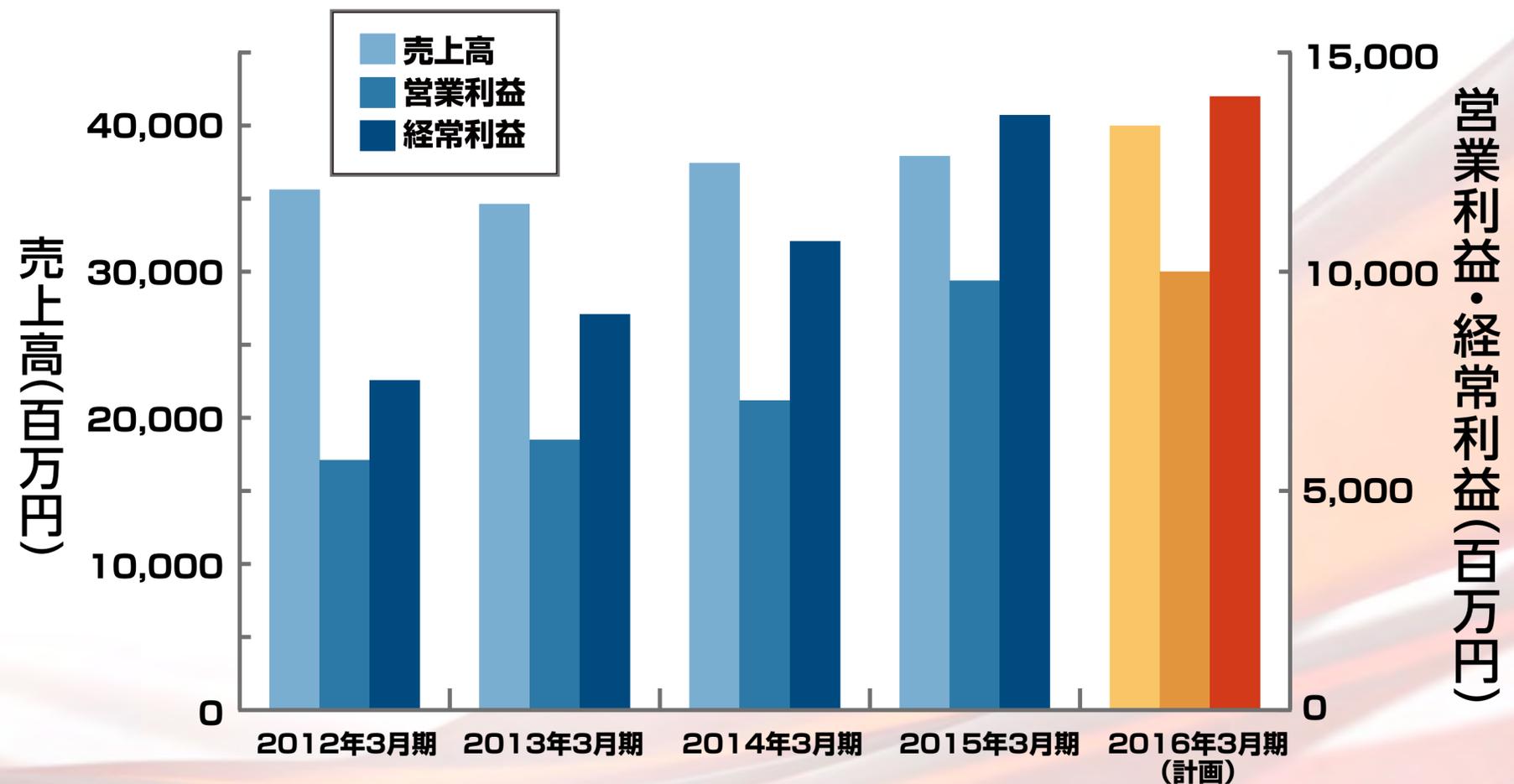
経営方針と今後の事業展開

上半期業績：営業利益・経常利益・当期純利益は計画を上回って推移！

- 品質向上のために
一部タイトルの発売延期
- コラボレーションタイトル
好調により、
ロイヤリティ売上増加
- ダウンロード販売の伸長
⇒収益性向上に寄与
- 通期では過去最高の
業績達成を目指す

(百万円)

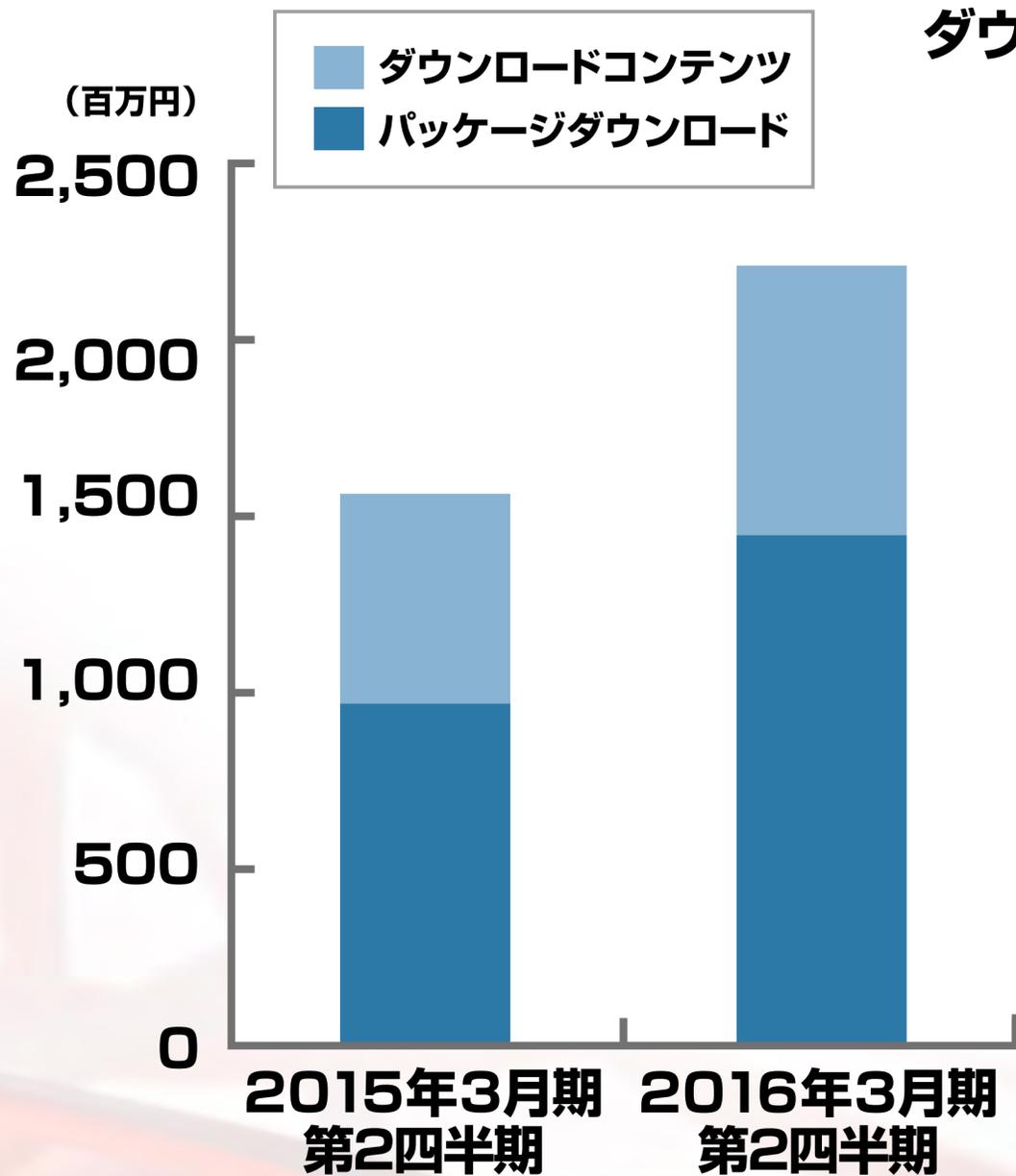
| | 上半期 実績 | 業績予想 (4/30発表) | 増減額 | 増減率 |
|-------|-----------|------------------|-------|-------|
| 売上高 | 15,159 | 15,500 | △341 | △2.2% |
| 営業利益 | 2,477 | 1,700 | 777 | 45.7% |
| 経常利益 | 5,653 | 3,500 | 2,153 | 61.5% |
| 当期純利益 | 4,061 | 2,200 | 1,861 | 84.6% |



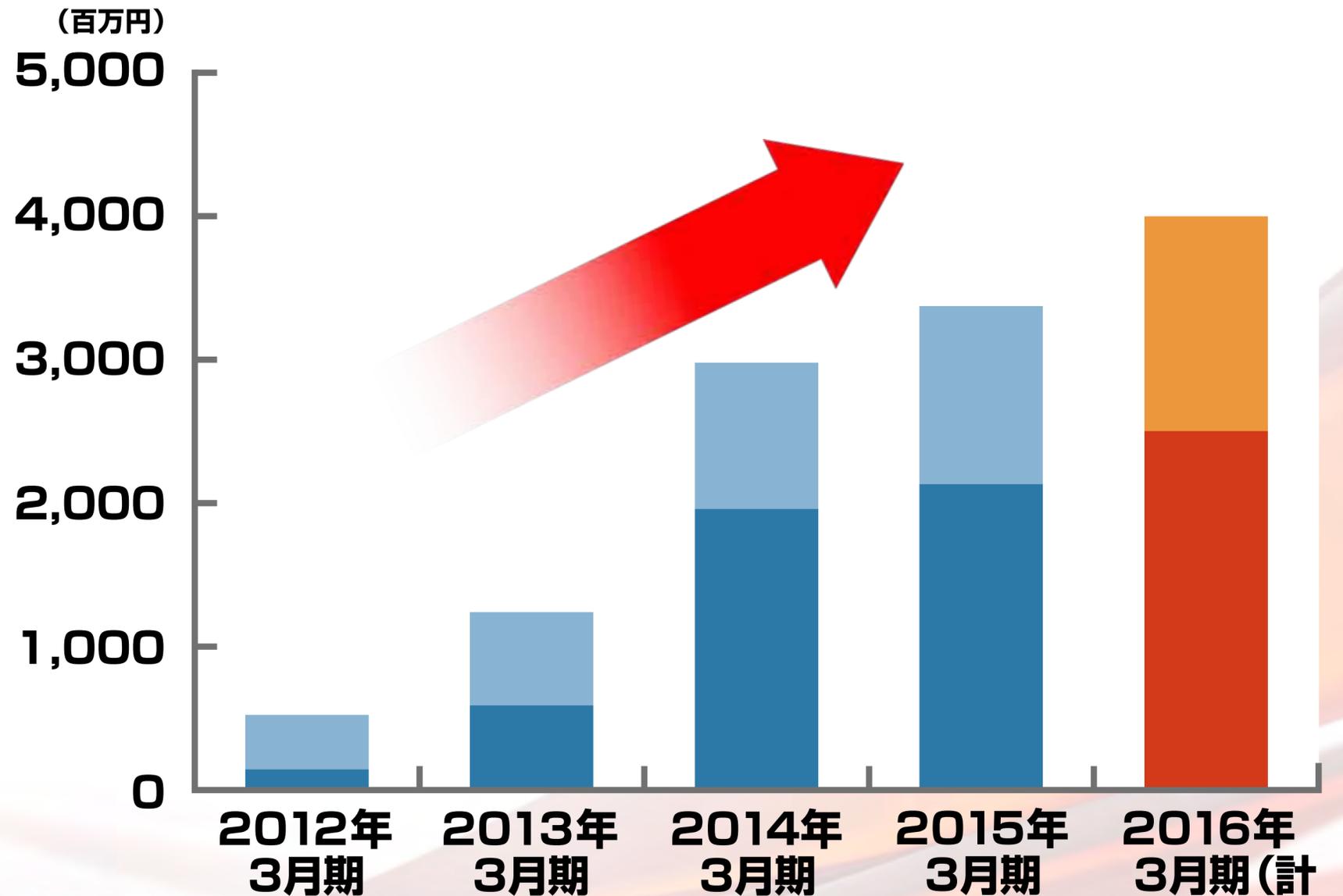
ダウンロード販売好調

ダウンロード販売の売上増加により、収益性向上

『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』
基本無料版 400万DL突破!



ダウンロード販売の売上推移



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

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の創造と展開



PS4 / PS3 / PS Vita



PS4 / PS3



ニンテンドー3DS

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

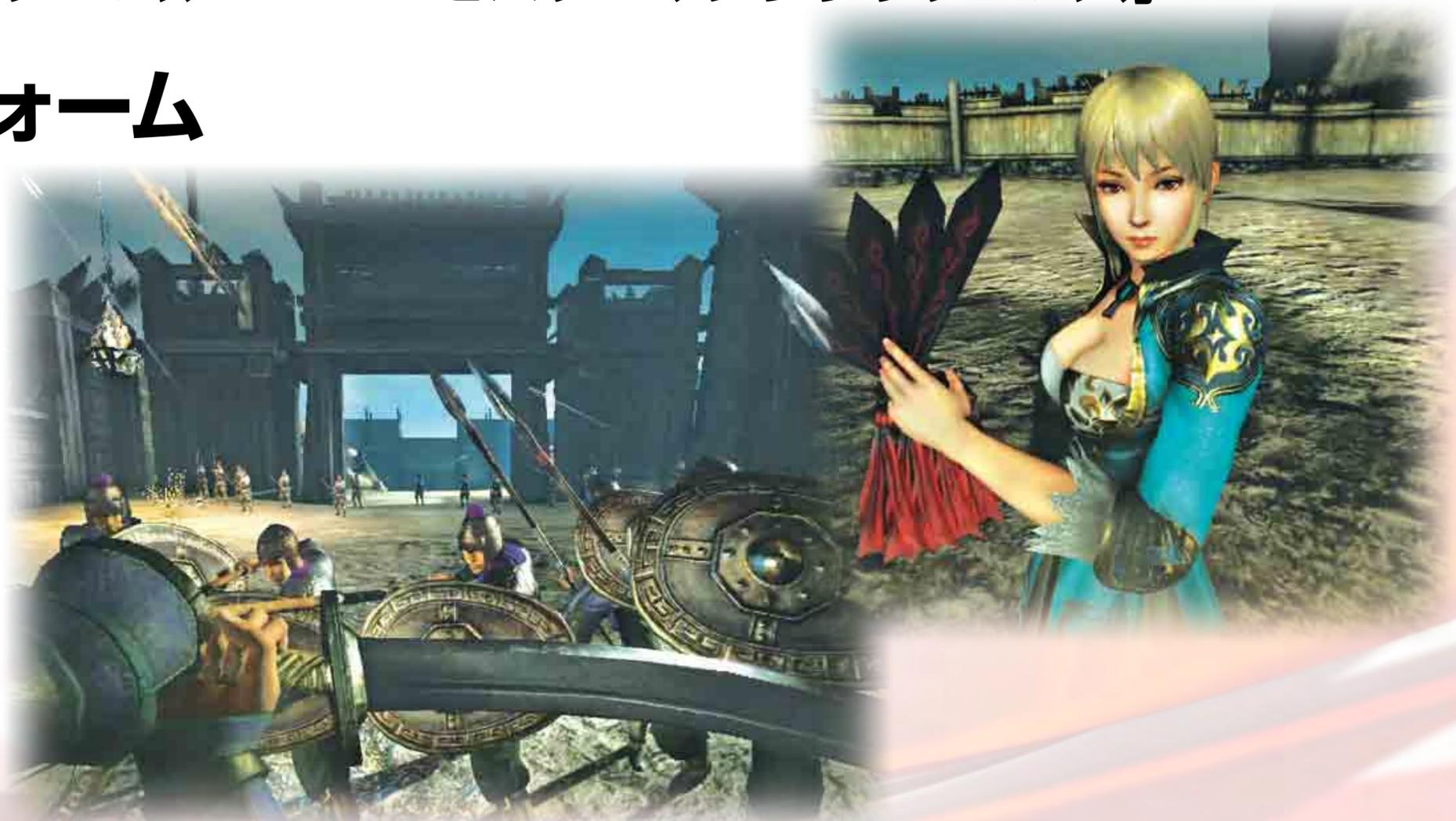
PlayStation®4、PlayStation®3、PlayStation®Vita、
PlayStation®VR、Wii U、ニンテンドー3DS、Xbox One 等

2. ソフトウェアプラットフォーム

DeNA、GREE、dゲーム、Yahoo!モバゲー、ブラウザゲーム 等

3. 自社プラットフォーム

my GAMECITY



ジャンル展開

スマートフォンゲームでの大ヒットを目指す

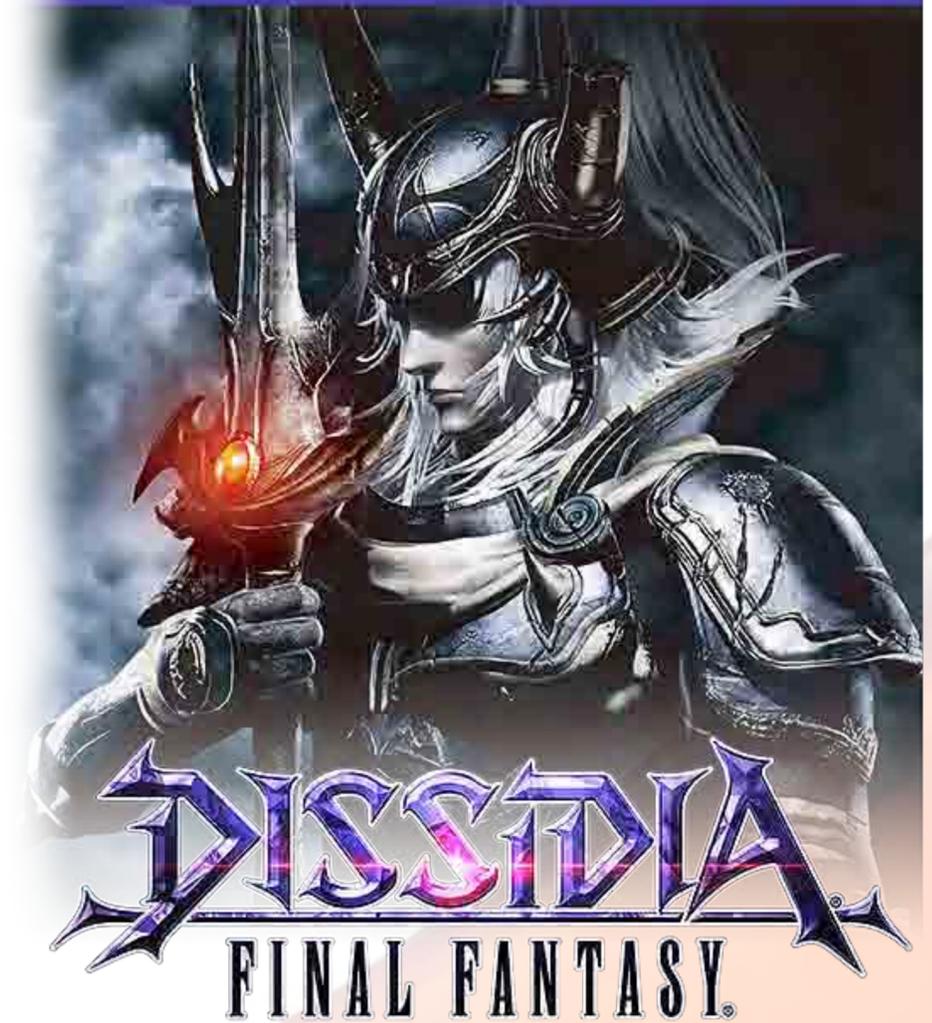


その他新作タイトルをリリース予定!

コラボ展開

大型コラボレーションの推進と成功

開発担当



- コーエーテクモの技術力・開発力等の強みを活かし、数多くの大型コラボレーションを実現。タイトル数も年々増加。
- 海外有力IPとのコラボレーションにも取り組む。

タイアップ展開

- 『戦国無双4 Empires』 × レオパレス21
- 陣屋敷 - 「戦国無双」 × TBI Group
- 「ウイニングポスト」 × 東京シティ競馬
- 『遙かなる時空の中で6』 Cafe
- ネオロマンス祭り × カラオケの鉄人
- 舞台「下天の華」
舞台「戦国無双」
舞台「のぶニヤガの野望」



グローバル展開

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

〈 韓国 〉
大航海時代V

〈 中国 〉
大航海時代V
のぶニヤガの野望
真・三國無双ブラスト

PS4/PS Vita
真・三國無双7 with 猛将伝
討鬼伝 極

Xbox One
真・三國無双7 with 猛将伝
無双OROCHI2 Ultimate

〈 台湾 〉
大航海時代V
のぶニヤガの野望
真・三國無双ブラスト

〈 東南アジア 〉
のぶニヤガの野望

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



歴史シミュレーションゲーム

三國志13

三国志30周年事業②



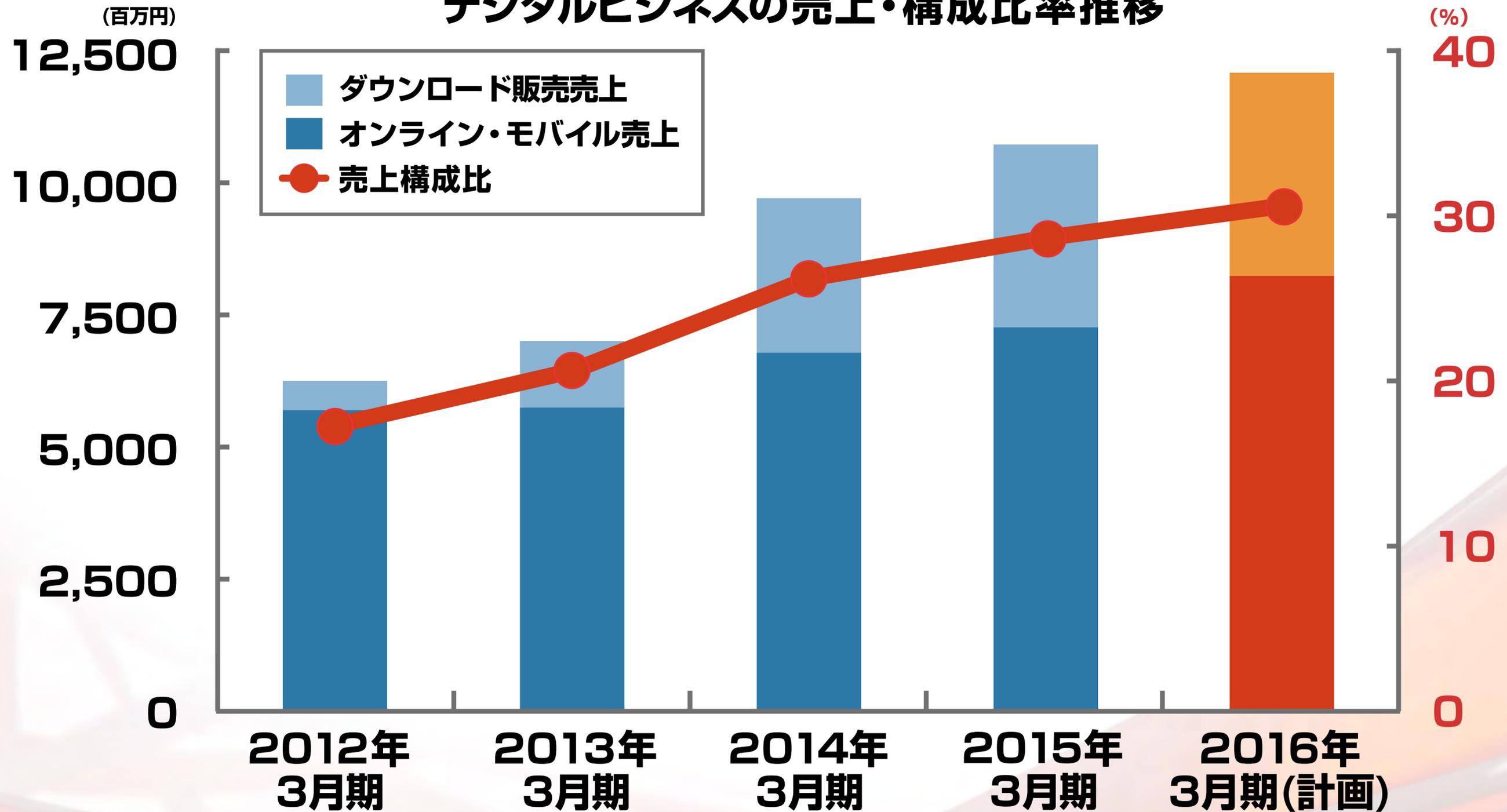
コラボレーションとタイアップを積極的に実施し、IP価値の最大化を目指す。

- 『妖怪三国志』 『三国志ツクール』
『三国志レギオン』
『三国志曹操伝Online(仮)』
- 「三国志DVD&データファイル」
吉川英治「三国志」
横山光輝「三国志」

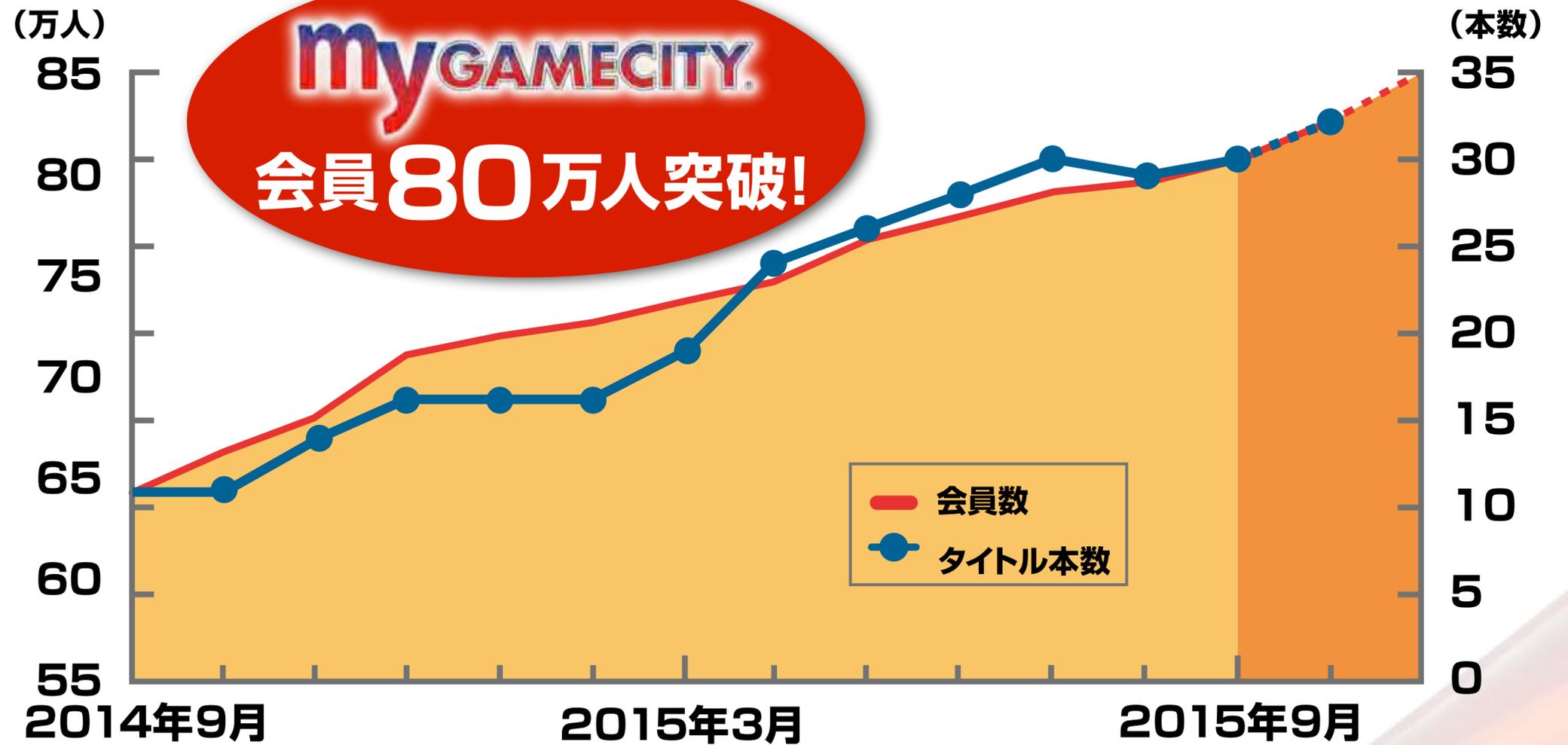


デジタルビジネスの強化

デジタルビジネスの売上・構成比率推移



my GAMECITYのサービス拡充



新規IP



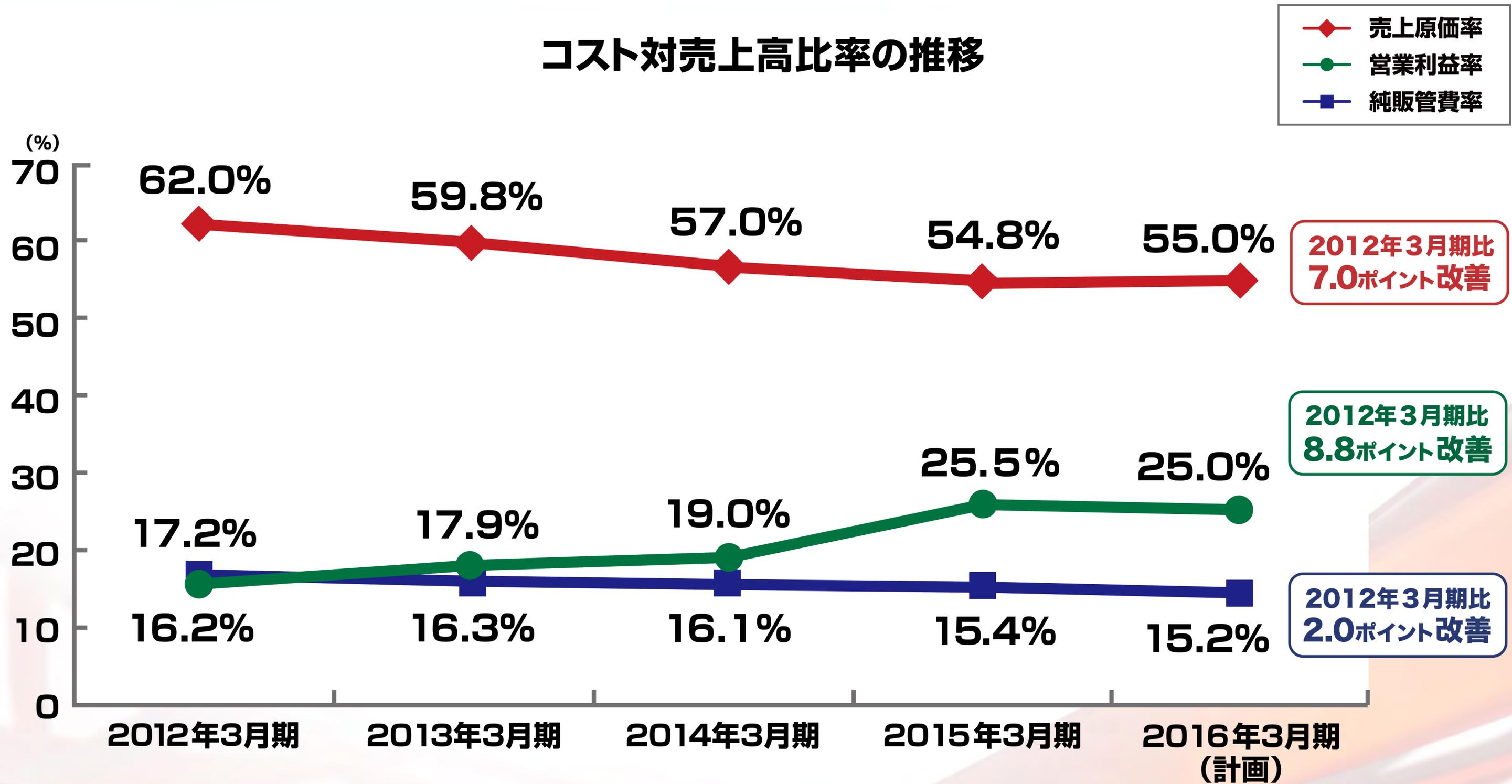
PS4 / PS3 / PS Vita



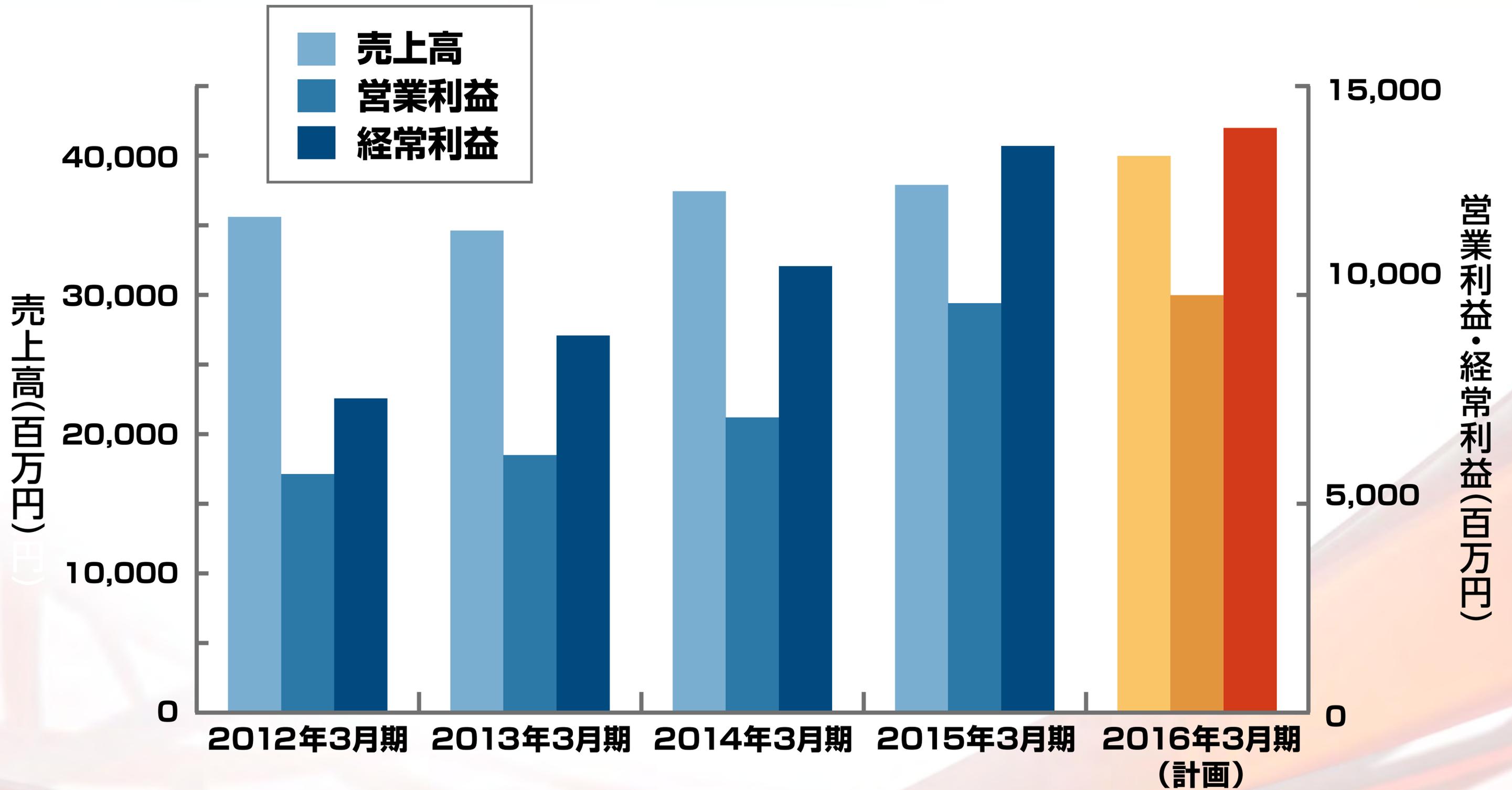
PS4

コストダウン・経営効率化

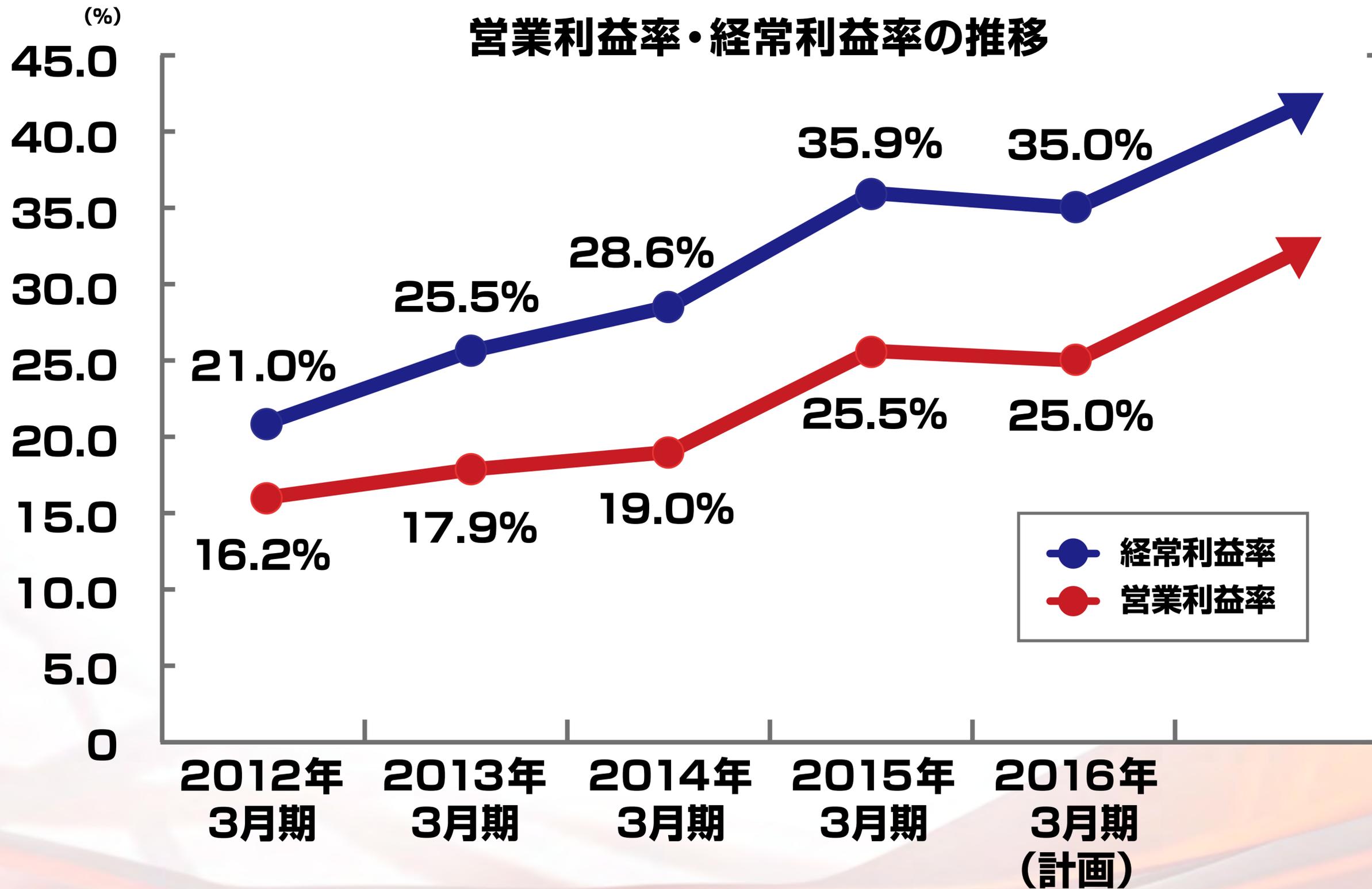
コスト対売上高比率の推移



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!



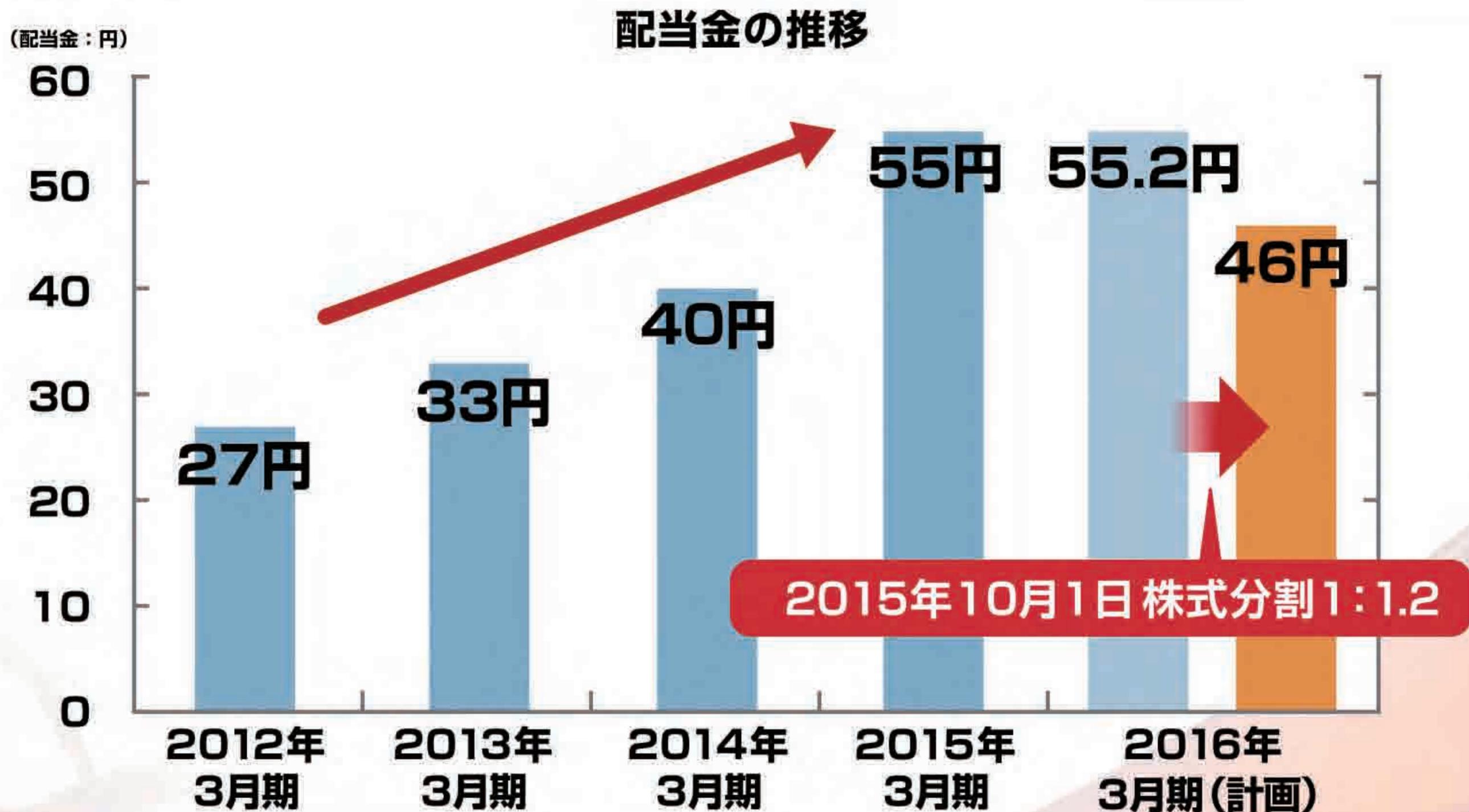
株式分割の実施

効力発生日：2015年10月1日

分割比率：1:1.2

**目 的：投資単位当たりの金額を引き下げ、
株式の流動性の向上・投資家層の拡大**

配当方針：配当性向50%あるいは50円



2016年3月期：株式分割前1株あたりに換算すると、55円20銭



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。