



株式会社コーエーテクモホールディングス

2016年3月期 決算説明会

2016年4月28日

連結決算概況

3期連続の増収、6期連続の増益！
経営統合以来最高の業績を達成！

(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 | 増減率 |
| 売上高 | 37,799 | 100.0% | 38,332 | 100.0% | 533 | 1.4% |
| 営業利益 | 9,652 | 25.5% | 11,069 | 28.9% | 1,417 | 14.7% |
| 経常利益 | 13,568 | 35.9% | 15,755 | 41.1% | 2,187 | 16.1% |
| 当期純利益 | 9,434 | 25.0% | 10,855 | 28.3% | 1,421 | 15.1% |

主なタイトル



PS4/PS3/Xbox One/
PC

三國志13

18万本 / 日本 / アジア

「妖怪ウォッチ」と「三國志」の
コラボレーションタイトル!



ニンテンドー3DS

妖怪三國志



PS4/PS3/PS Vita

進撃の巨人

28万本 / 日本 / アジア



ニンテンドー3DS

**ゼルダ無双
ハイラルオールスターズ**



開発担当

アーケード

**DISSIDIA
FINAL FANTASY**

主なタイトル

基本無料版600万DL突破！



PS4/PS Vita

**DEAD OR ALIVE
Xtreme 3**

19万本/日本/アジア



PS4/PS3/PS Vita

**ソフィーのアトリエ
～不思議な本の錬金術士～**

17万本/日本/アジア



PS Vita

金色のコルダ4

3万本/日本



ネオロマンスフェスタ
遙か祭 2016

20th
Anniversary・Finale
アニバーサリー・フィナーレ

イベント
6万人

主力ソーシャルゲーム・
ブラウザゲーム堅調！



アジア展開好調！



事業別売上高・営業利益

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 | 25,237 | 7,124 | 2,895 | 1,788 | 1,286 | 830 | 137 | 39,299 | △967 | 38,332 |
| 営業利益 | 8,655 | 1,491 | 271 | 755 | 63 | 322 | 42 | 11,602 | △532 | 11,069 |

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 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|--------|-----------|---------|-------|--------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 24,863 | 6,733 | 2,744 | 2,020 | 1,584 | 646 | 127 | 38,719 | △920 | 37,799 |
| 営業利益 | 7,795 | 1,128 | 294 | 718 | 5 | 168 | △12 | 10,098 | △445 | 9,652 |

地域別売上高

(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 | 増減率 |
| 国内 | 29,877 | 79.0% | 28,768 | 75.0% | △1,109 | △ 3.7% |
| 海外 | 7,922 | 21.0% | 9,564 | 25.0% | 1,642 | 20.7% |
| 北米 | 3,728 | 9.9% | 3,404 | 8.9% | △324 | △ 8.7% |
| 欧州 | 2,431 | 6.4% | 2,108 | 5.5% | △323 | △13.3% |
| アジア | 1,763 | 4.7% | 4,052 | 10.6% | 2,289 | 129.8% |
| 合計 | 37,799 | 100.0% | 38,332 | 100.0% | 533 | 1.4% |

地域別ゲームソフト販売本数

(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 | 増減率 |
| 国内 | 3,790 | 53.8% | 2,670 | 47.9% | △1,120 | △ 29.6% |
| 海外 | 3,255 | 46.2% | 2,905 | 52.1% | △350 | △10.8% |
| 北米 | 1,680 | 23.8% | 1,275 | 22.9% | △405 | △ 24.1% |
| 欧州 | 1,055 | 15.0% | 790 | 14.2% | △265 | △ 25.1% |
| アジア | 520 | 7.4% | 840 | 15.0% | 320 | 61.5% |
| 合計 | 7,045 | 100.0% | 5,575 | 100.0% | △1,470 | △ 20.9% |

2017年3月期 計画

計画概況

(百万円)

| | 2016年3月期 | | 2017年3月期 | | 対 前年度 | |
|-------|----------|--------|----------|--------|-------|------|
| | 金額 | 構成比 | 金額 | 構成比 | 金額 | 増減率 |
| 売上高 | 38,332 | 100.0% | 42,000 | 100.0% | 3,668 | 9.6% |
| 営業利益 | 11,069 | 28.9% | 11,500 | 27.4% | 431 | 3.9% |
| 経常利益 | 15,755 | 41.1% | 16,000 | 38.1% | 245 | 1.6% |
| 当期純利益 | 10,855 | 28.3% | 11,000 | 26.2% | 145 | 1.3% |

事業別売上高・営業利益(計画)

2017年3月期

(百万円)

| | エンタテインメント | SP | AM施設 運営 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|-----------|-------|------------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 38,500 | 1,800 | 1,200 | 830 | 150 | 42,480 | △480 | 42,000 |
| 営業利益 | 10,500 | 750 | 70 | 350 | 80 | 11,750 | △250 | 11,500 |

2016年3月期

(百万円)

| | エンタテインメント | SP | AM施設 運営 | 不動産 | その他 | 小計 | 消去全社 | 合計 |
|------|-----------|-------|------------|-----|-----|--------|------|--------|
| 売上高 | 34,713 | 1,788 | 1,286 | 830 | 137 | 38,755 | △423 | 38,332 |
| 営業利益 | 10,419 | 755 | 63 | 322 | 42 | 11,602 | △532 | 11,069 |

地域別売上高(計画)

(百万円)

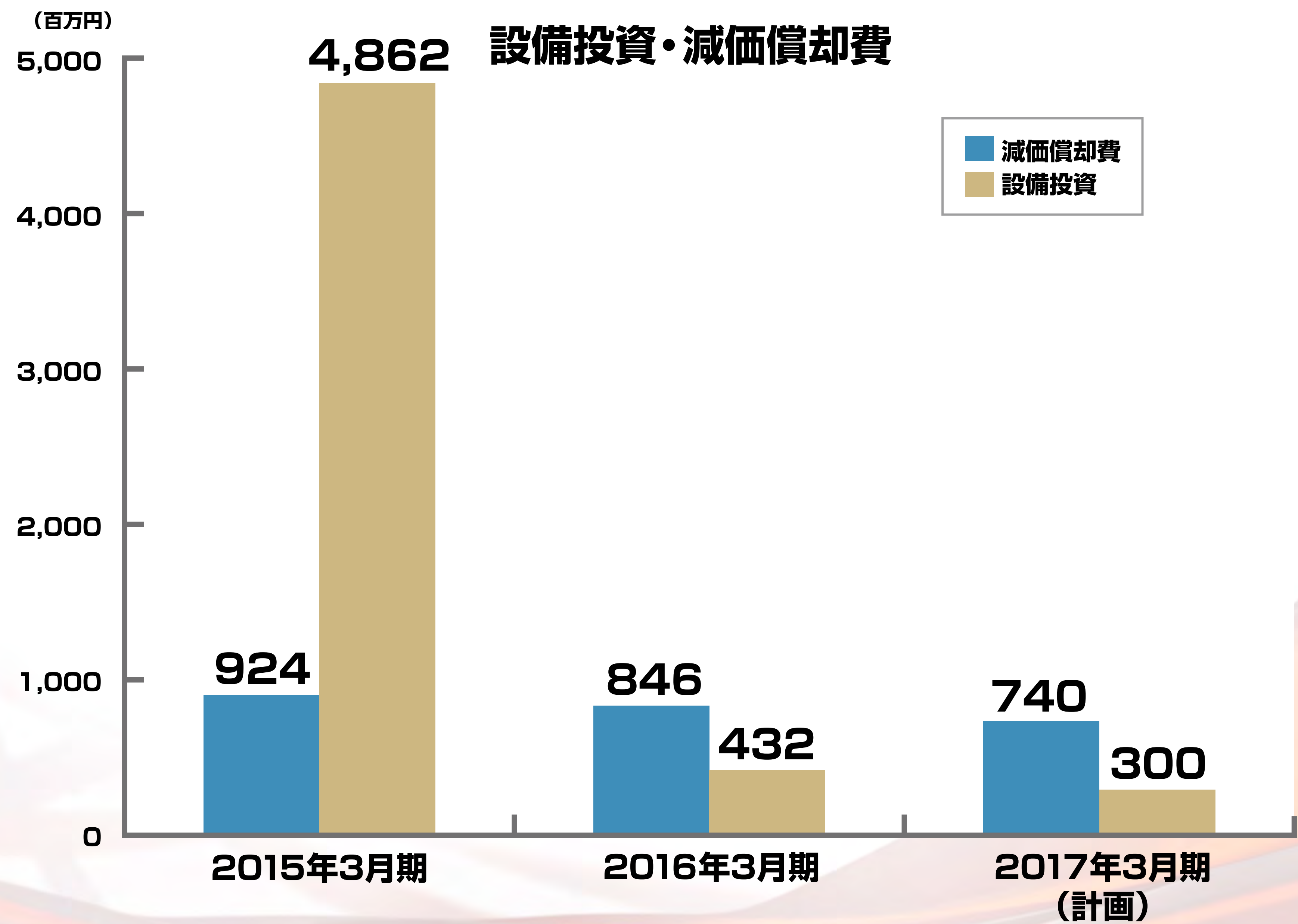
| | 2016年3月期 | | 2017年3月期 | | 対 前年度 | |
|-----|----------|--------|----------|--------|--------|--------|
| | 金額 | 構成比 | 金額 | 構成比 | 金額 | 増減率 |
| 国内 | 28,768 | 75.0% | 33,000 | 78.6% | 4,232 | 14.7% |
| 海外 | 9,564 | 25.0% | 9,000 | 21.4% | △564 | △5.9% |
| 北米 | 3,404 | 8.9% | 3,500 | 8.3% | 96 | 2.8% |
| 欧州 | 2,108 | 5.5% | 2,500 | 6.0% | 392 | 18.6% |
| アジア | 4,052 | 10.6% | 3,000 | 7.1% | △1,052 | △26.0% |
| 合計 | 38,332 | 100.0% | 42,000 | 100.0% | 3,668 | 9.6% |

地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

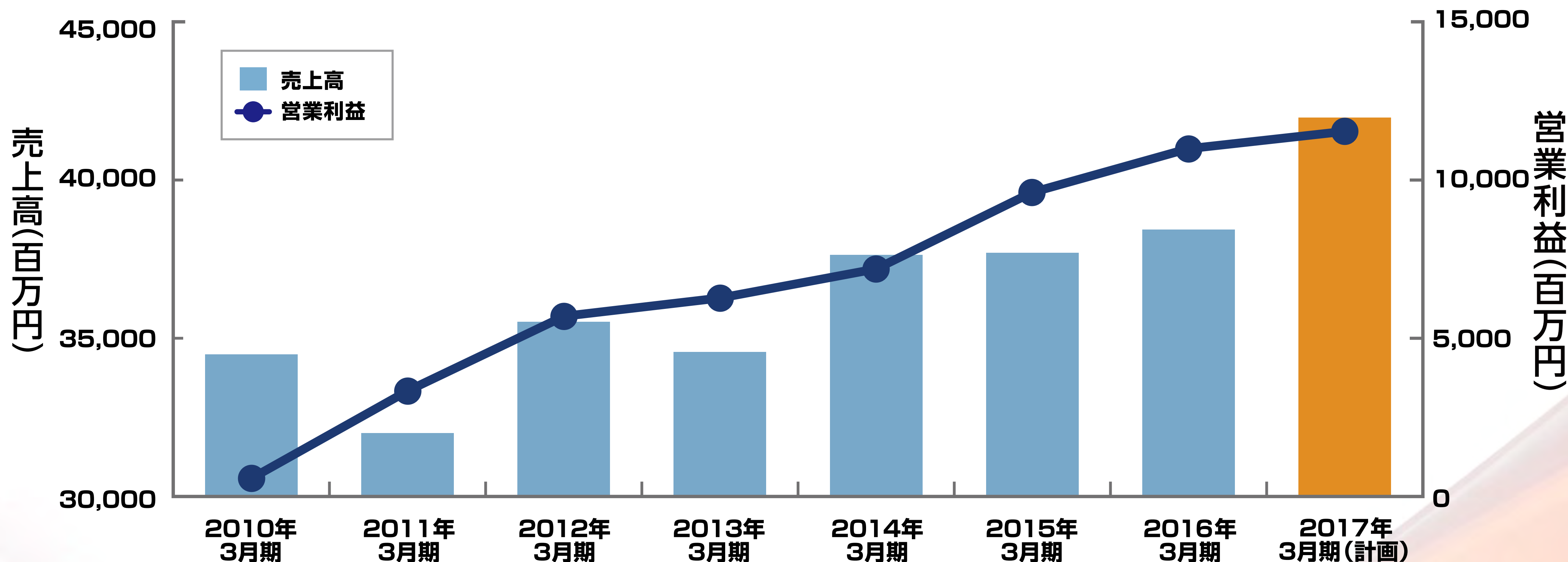
| | 2016年3月期 | | 2017年3月期 | | 対 前年度 | |
|-----|----------|--------|----------|--------|-------|--------|
| | 本数 | 構成比 | 本数 | 構成比 | 本数 | 増減率 |
| 国内 | 2,670 | 47.9% | 3,500 | 56.5% | 830 | 31.1% |
| 海外 | 2,905 | 52.1% | 2,700 | 43.5% | △205 | △7.1% |
| 北米 | 1,275 | 22.9% | 1,100 | 17.7% | △175 | △13.7% |
| 欧州 | 790 | 14.2% | 900 | 14.5% | 110 | 13.9% |
| アジア | 840 | 15.0% | 700 | 11.3% | △140 | △16.7% |
| 合計 | 5,575 | 100.0% | 6,200 | 100.0% | 625 | 11.2% |

設備投資・減価償却費(計画)



経営方針・経営戦略

増収増益を達成し、6期連続の増益！過去最高益を更新！



- コラボレーション展開が拡大、ダウンロード販売も伸長し、収益性が向上
- 主力のソーシャルゲーム・スマホゲームも堅調な推移
- 2016年4月から新体制に移行し、更なる成長を目指す
- 利益重視の経営

2017年度3月期 経営方針

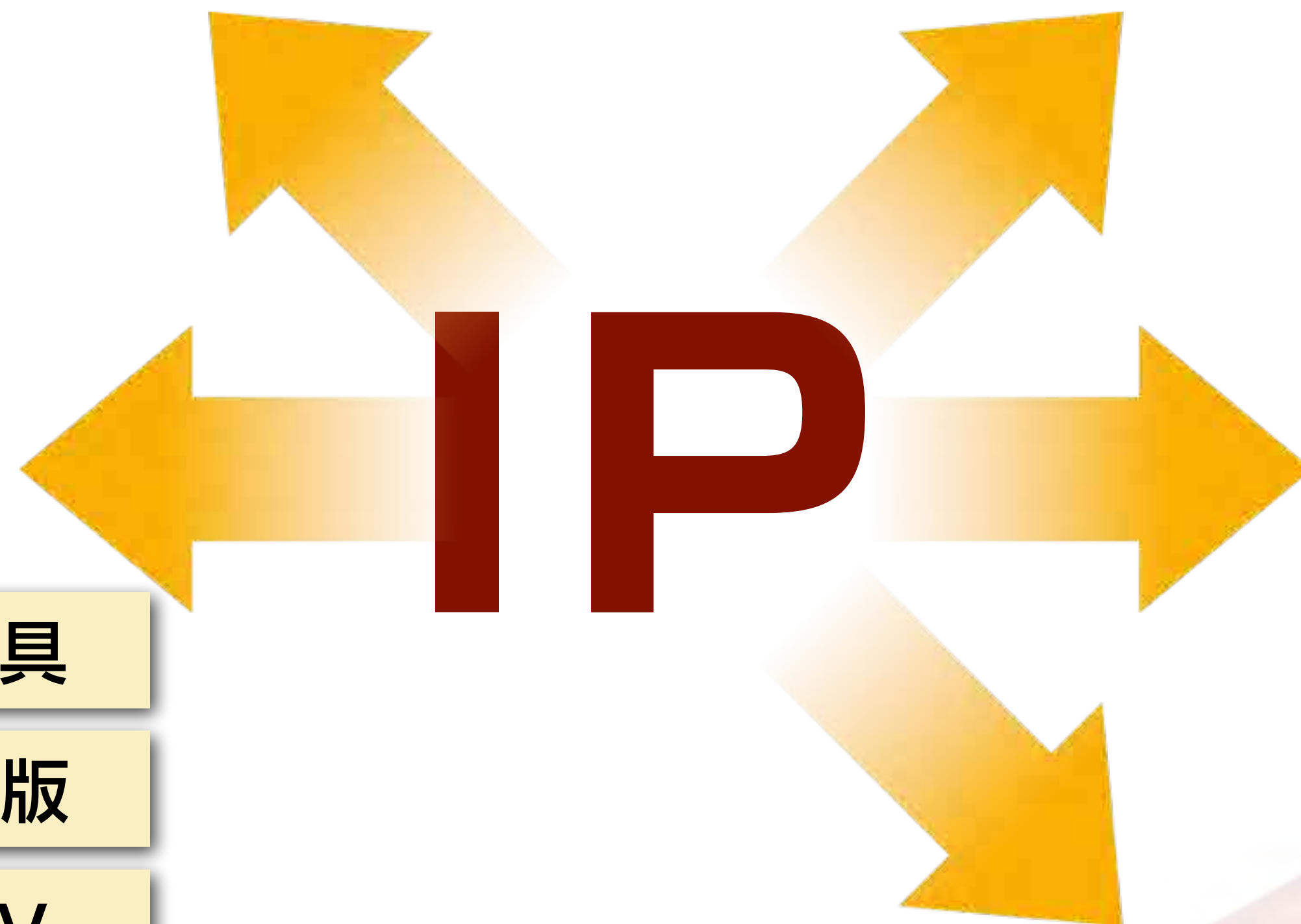
経営方針：IPの創造と展開

プラットフォーム展開

ジャンル展開

タイアップ展開

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



PS4 / PS3 / PS Vita

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、NX（開発コード名）、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

- 「真・三國無双」をシミュレーションRPGへ展開



- 新作スマートフォンゲームを複数タイトル開発中
スマートフォンゲームでの大ヒットを目指す!

コラボ展開



ニンテンドー3DS

開発担当



双子の王と予言の終わり
PS4 / PS3 / PS Vita

海外の有力IPとのコラボレーションにも取り組む

タイアップ展開

- 大河ドラマへの技術提供・監修
- 「真・三國無双」映画化
- 『遙かなる時空の中で6』コミカライズ
- 『三国志ツクール』
三国志×カドカワ株式会社
- 『アンジェリーク ルトウール』
×スイーツパラダイス



グローバル展開

〈 韓国 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V

〈 中国 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V
のぶニャガの野望

PS4/PS Vita
真・三國無双7 with 猛将伝
討鬼伝 極
Xbox One
無双OROCHI2 Ultimate

〈 台湾 〉

スマートフォン/ブラウザ
大航海時代V
のぶニャガの野望
ぐるぐるダンジョン のぶニャガ

〈 東南アジア 〉

スマートフォン/ブラウザ
のぶニャガの野望

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

組織体制の変更

ブランドとIPを主軸にした経営への移行

〈分野別〉

ゲームソフト

オンライン・モバイル

メディア・ライツ

エンタテインメント

〈ブランド別〉

A KOU SHIBUSAWA PRODUCTION ブランド

Ω Produced by OMEGA Force ブランド

Team NINJA ブランド

カスト ブランド

Ruby Party ブランド

ブランド別IP

A KOU SHIBUSAWA
PRODUCTION

Produced by
Ω OMEGA Force

Team NINJA

カスト

Ruby Party

信長の野望
創造

三國志13

Winning Post 8

大航海時代V

のぶとがの野望

戦国無双7

戦国無双4
SENGOKU MUSOU

討鬼伝2
TOUKIDEN

無双OROCHI2

NiOH
仁王

NINJA
GAIDEN 3

DEAD OR ALIVE 5

ASTELIER & OPHEE
ソフィーのアトリエ
～不思議な本の錬金術士～

よるのみに

アルカディア
REBIRTH PLUS
～プラス～

Angelique
Retour
アンジェリーク ルトゥール

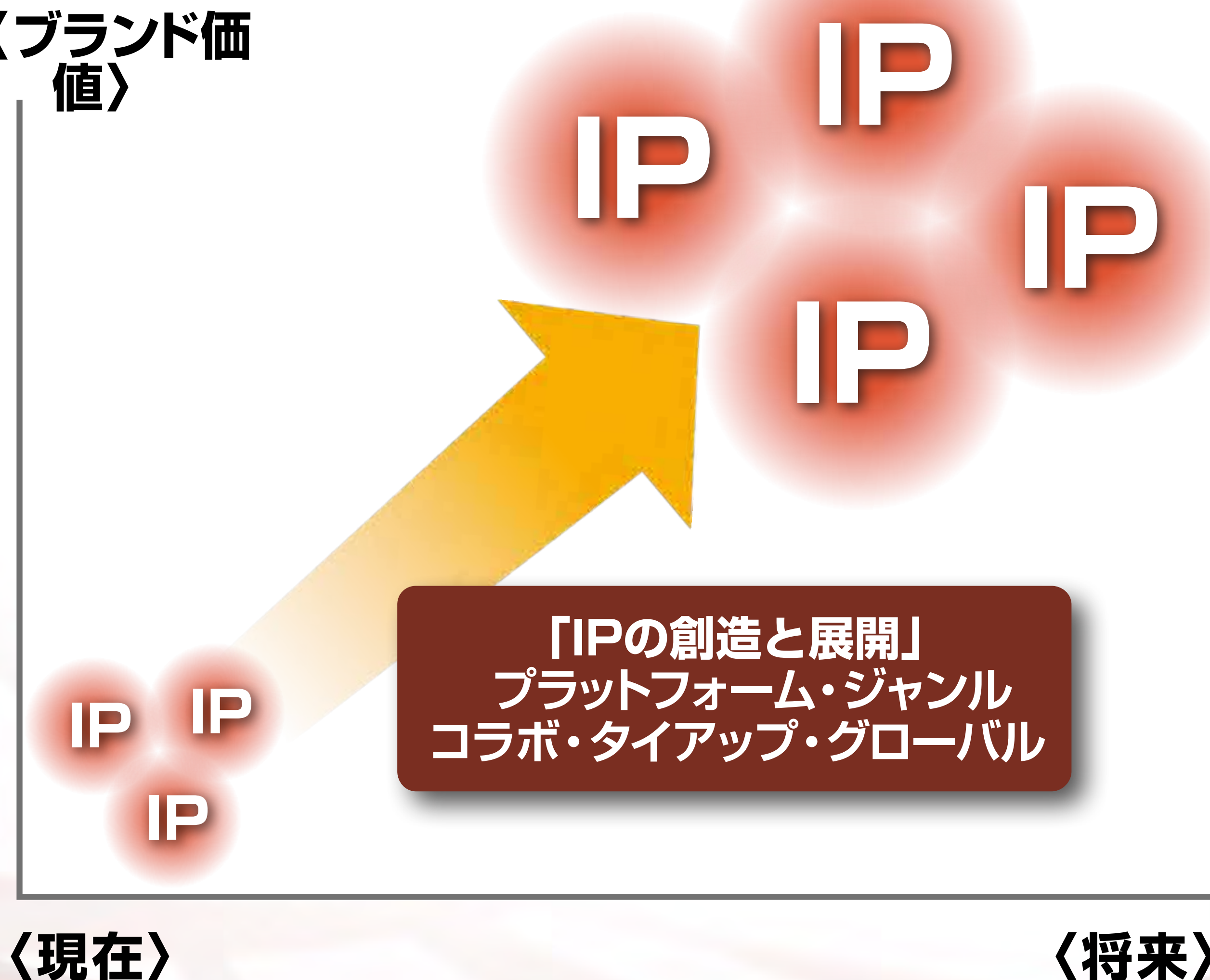
遙かなる時空の中で6

金色のコルダ4

ブランドとIPを主軸とした経営

すべてのブランドで、それぞれの特徴を活かした
IPの創造と展開を推進

〈ブランド価値〉



IPの創造と展開の強化

IP価値の最大化

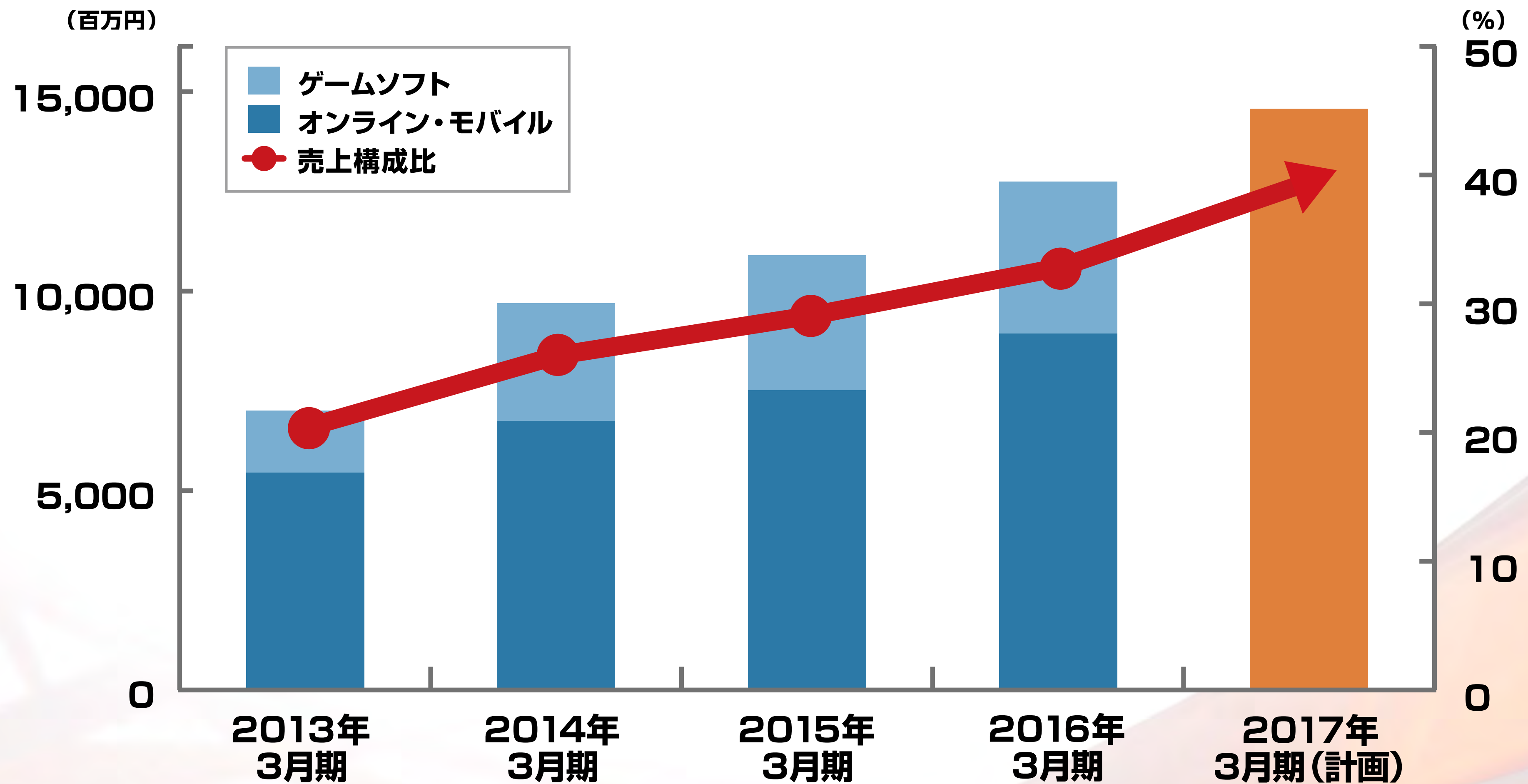
ブランド価値の最大化

グループ全体の
企業価値の最大化

デジタルビジネスの強化

デジタルビジネスの売上比率が上昇：収益に貢献

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



(万人)

90

85

80

75

70

65

60

2015年3月

myGAMECITY

会員87万人!

2015年9月

2016年3月

— 会員数

● タイトル本数

(本数)

40

35

30

25

20

15

10

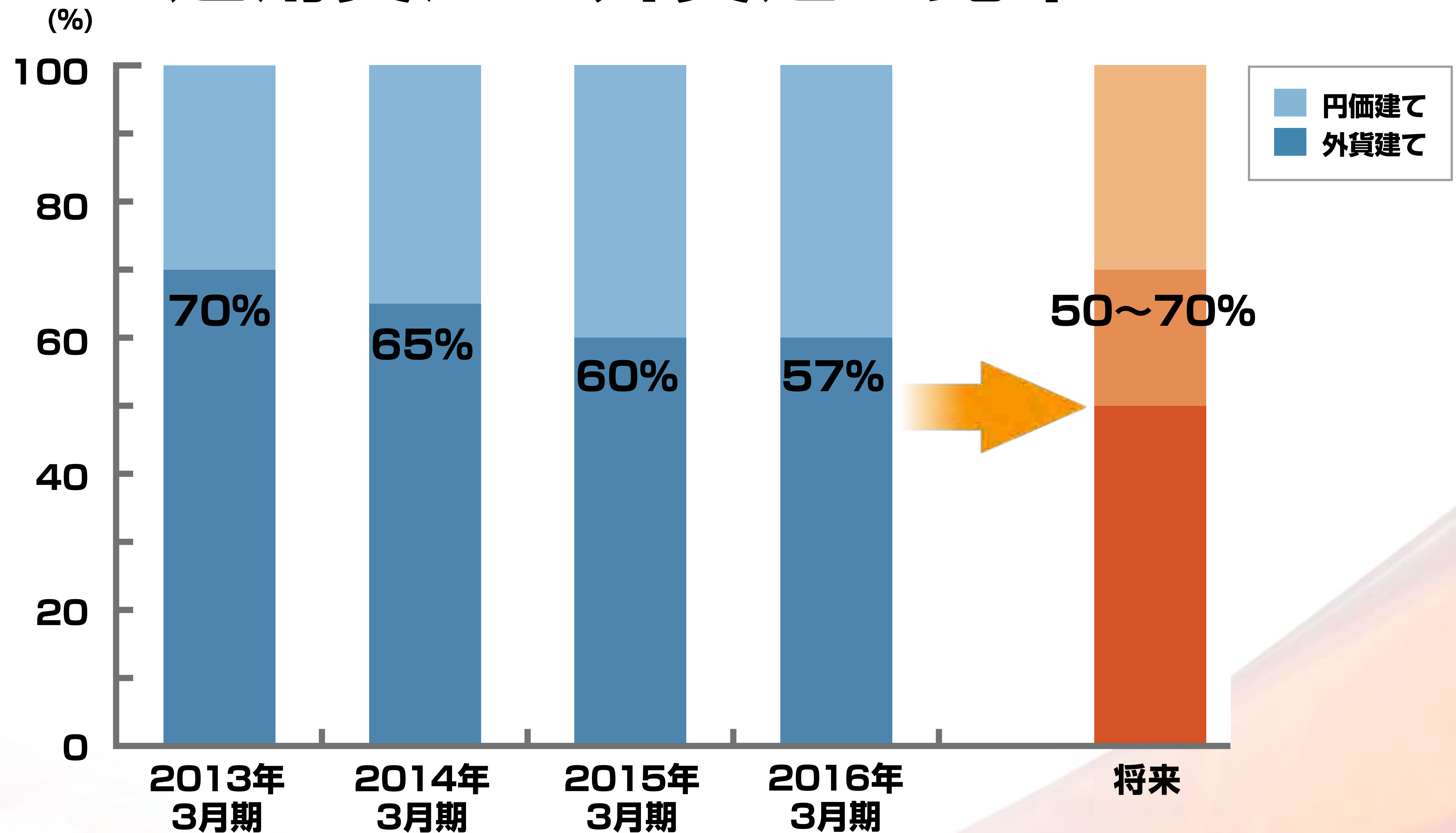
5

0



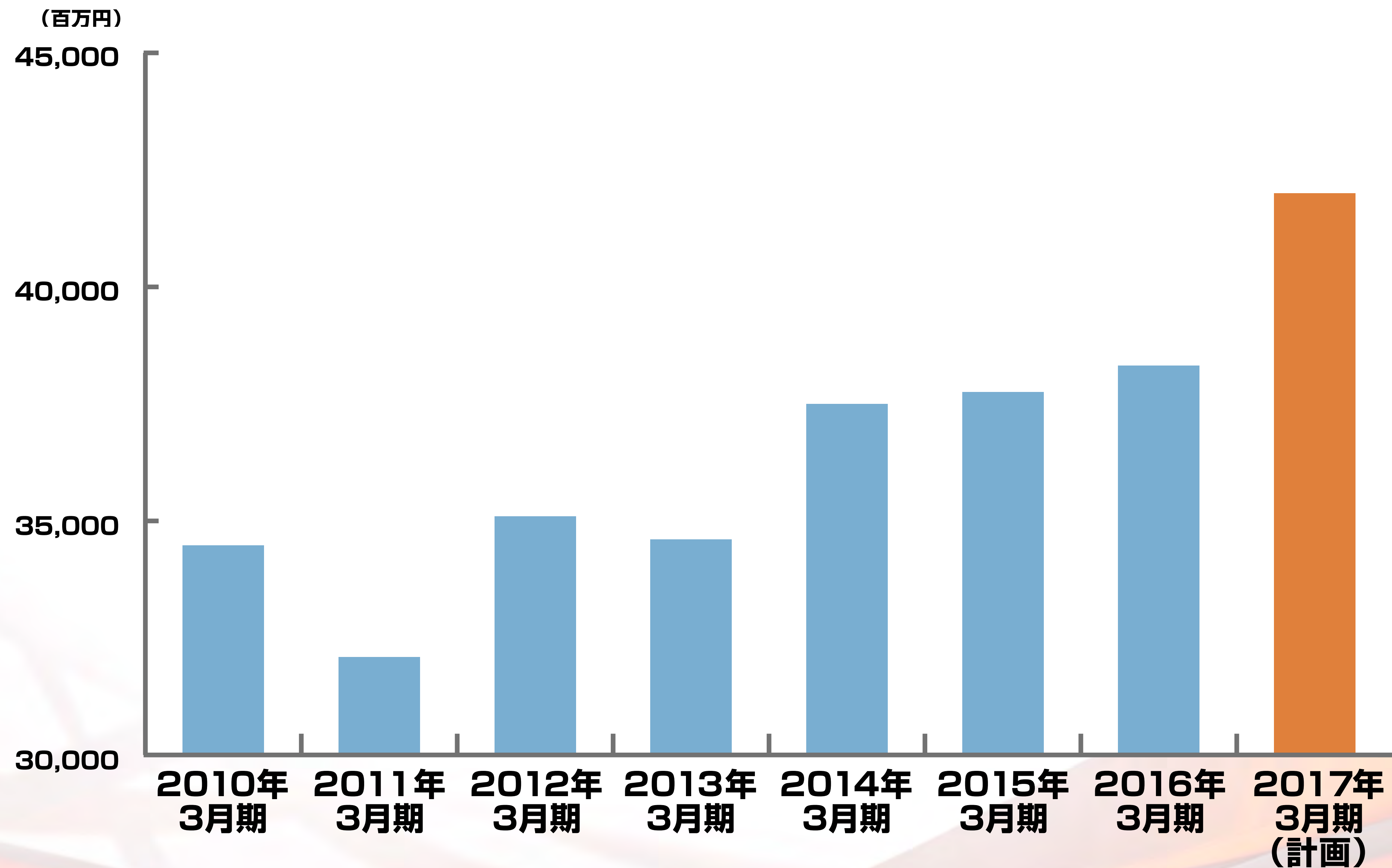
運用資産・運用方針

運用資産の外貨建て比率

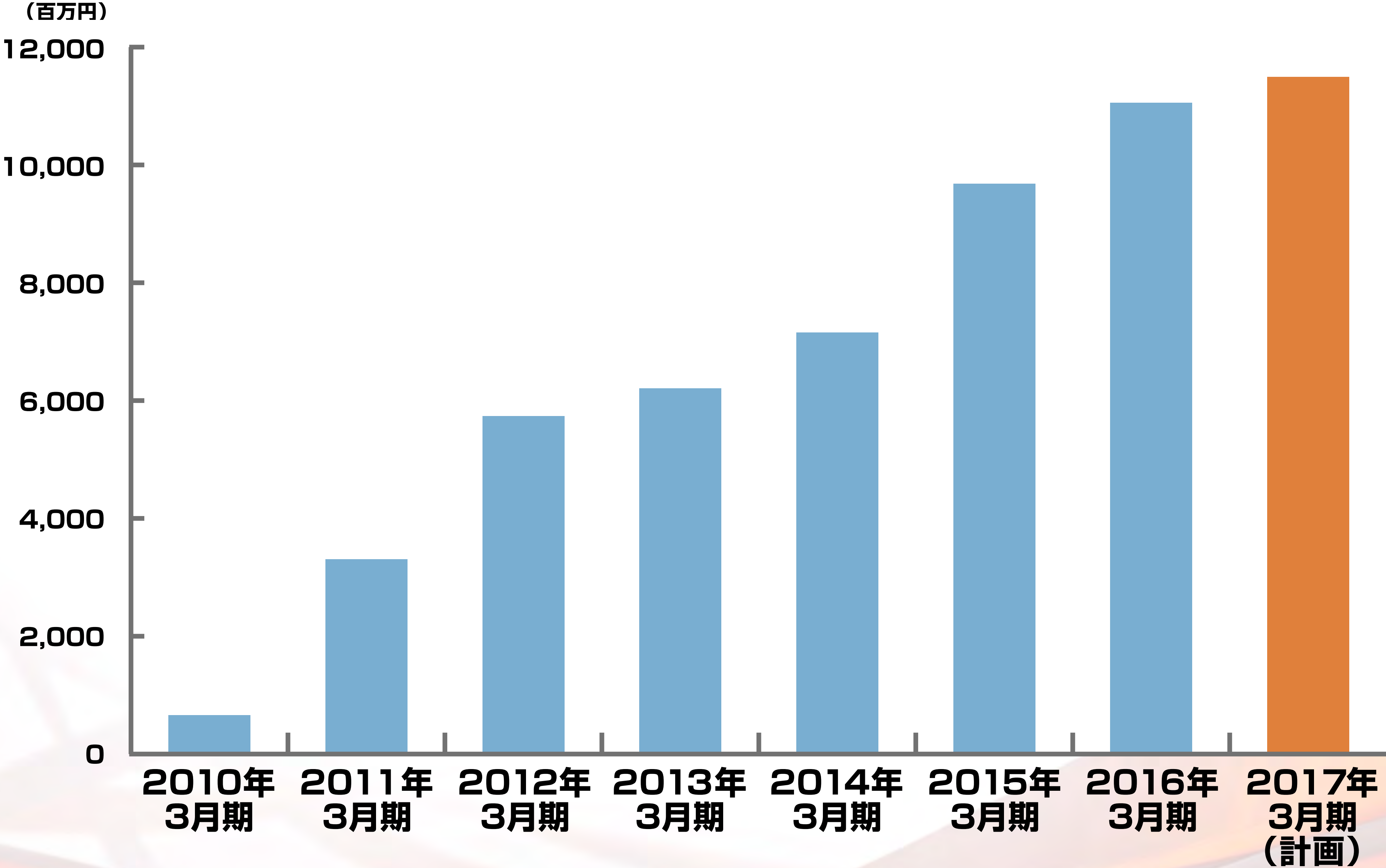


市場環境を見ながら適切に判断していく

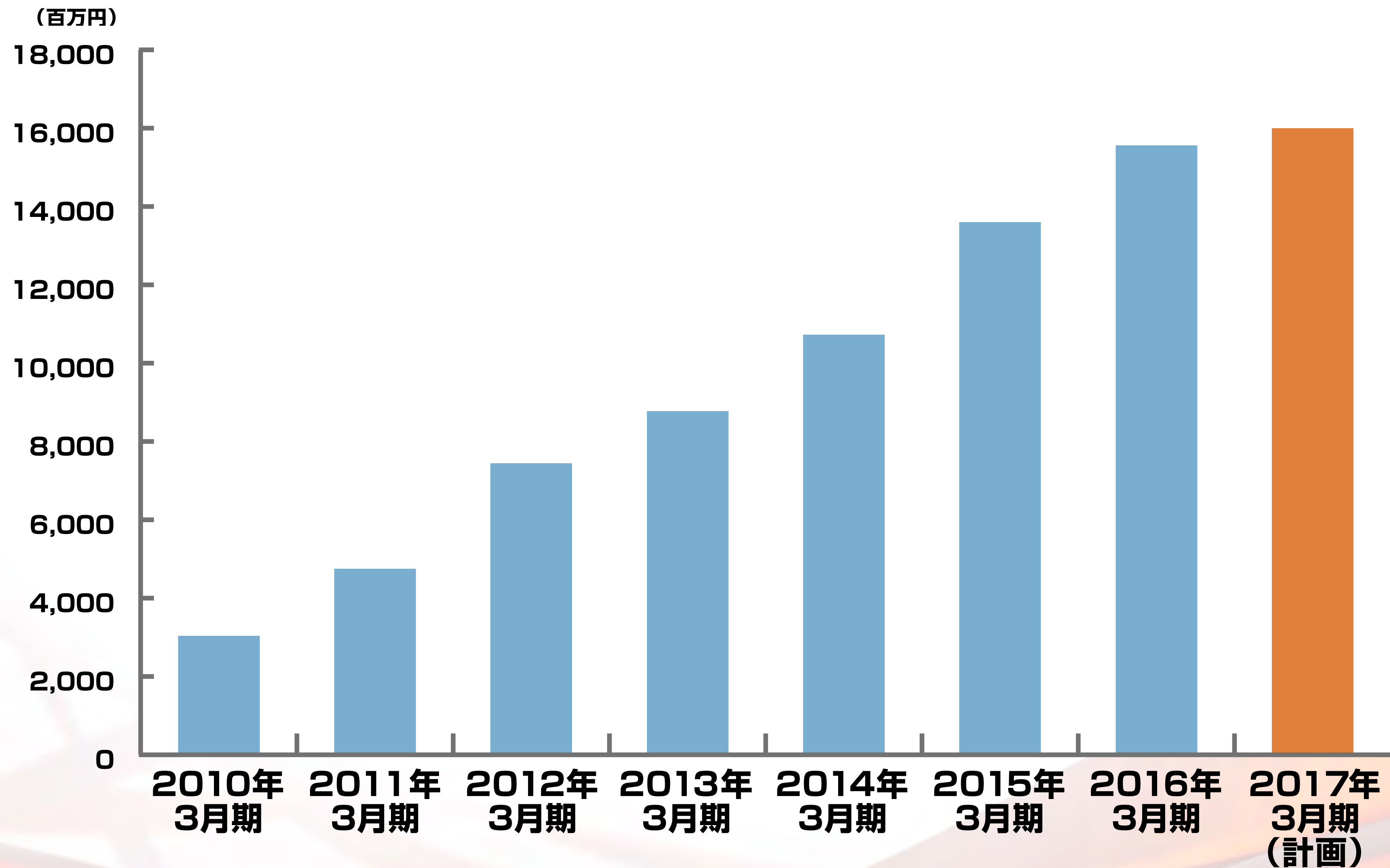
売上高の推移



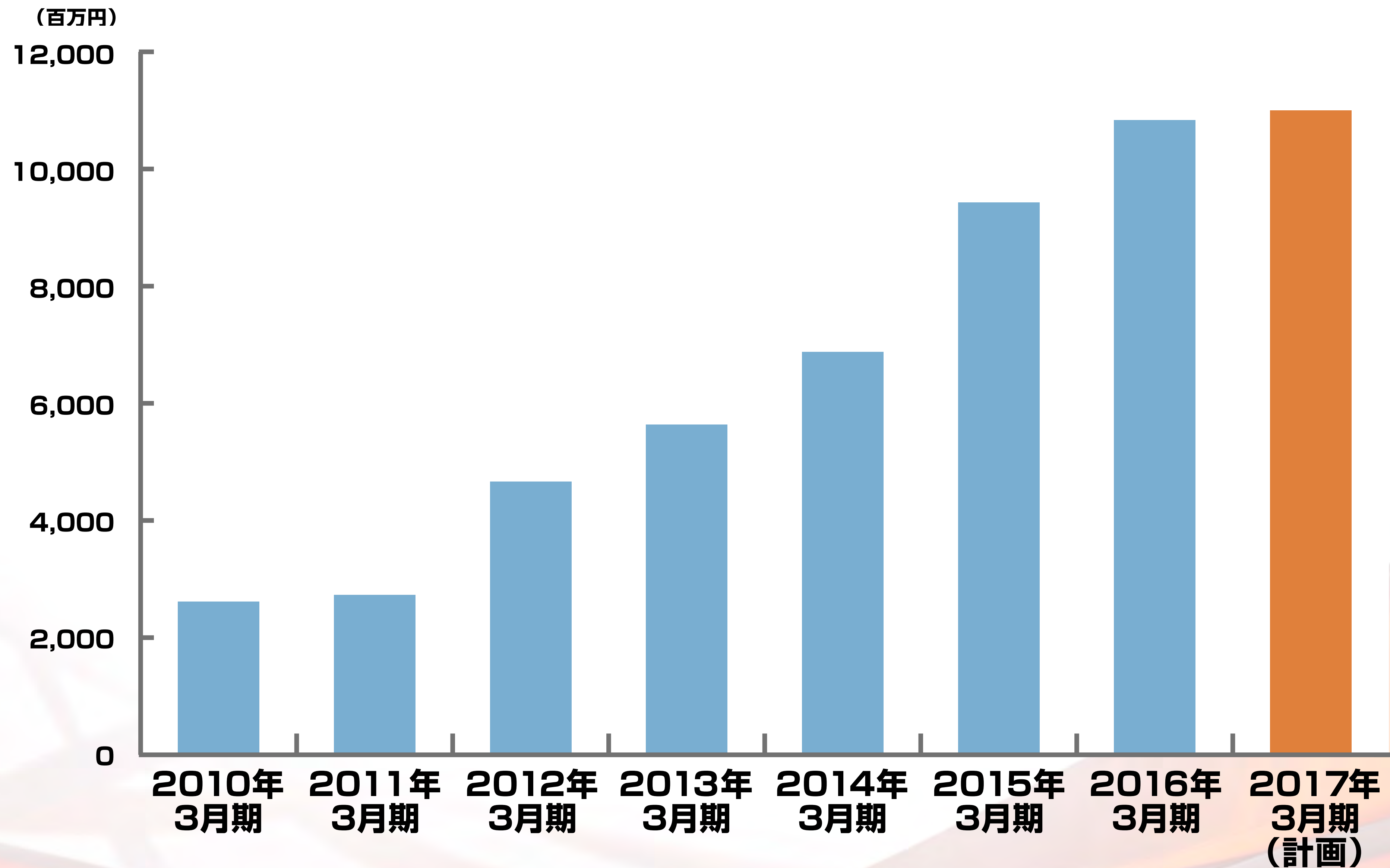
営業利益の推移



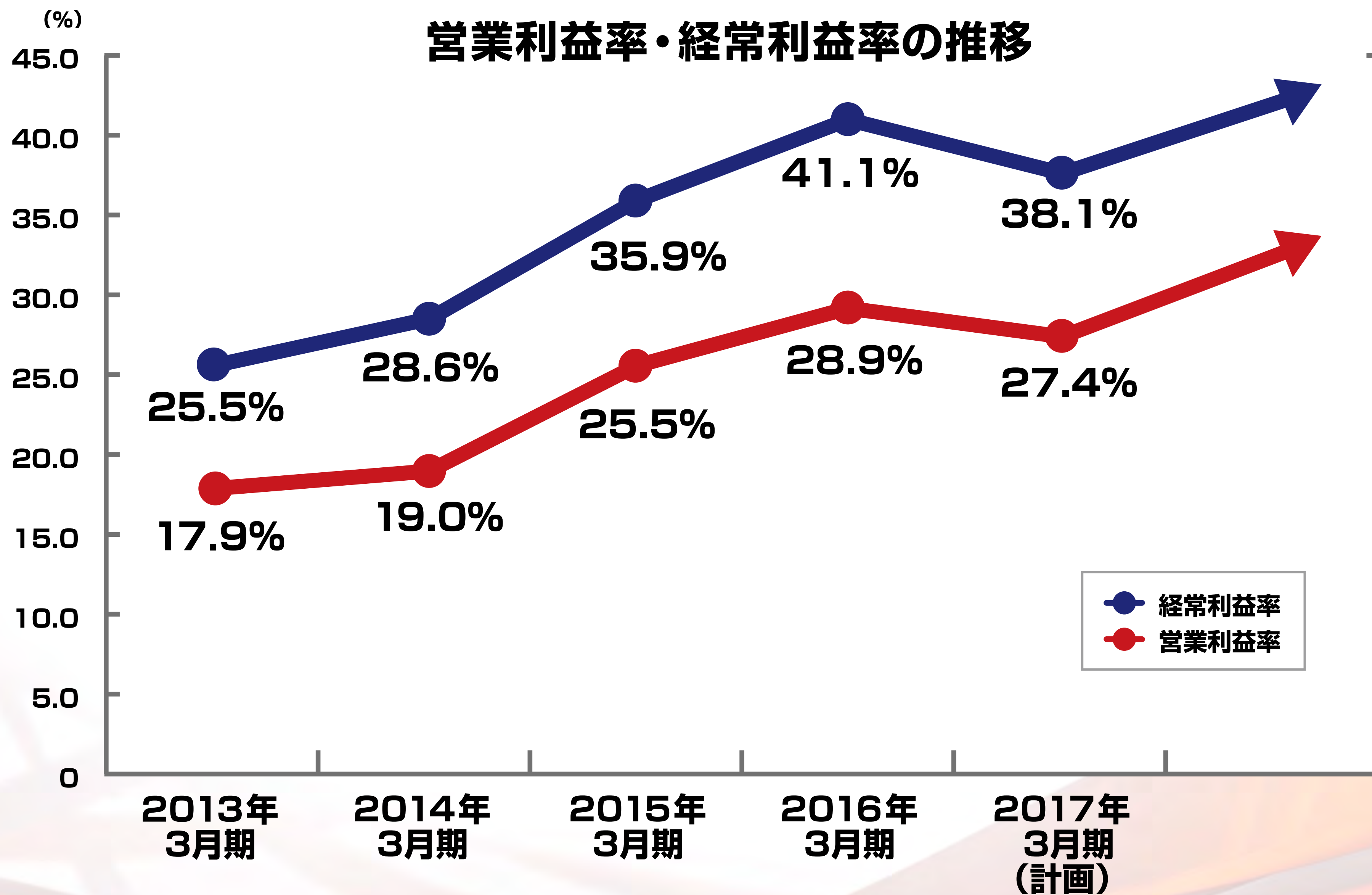
経常利益の推移



当期純利益の推移

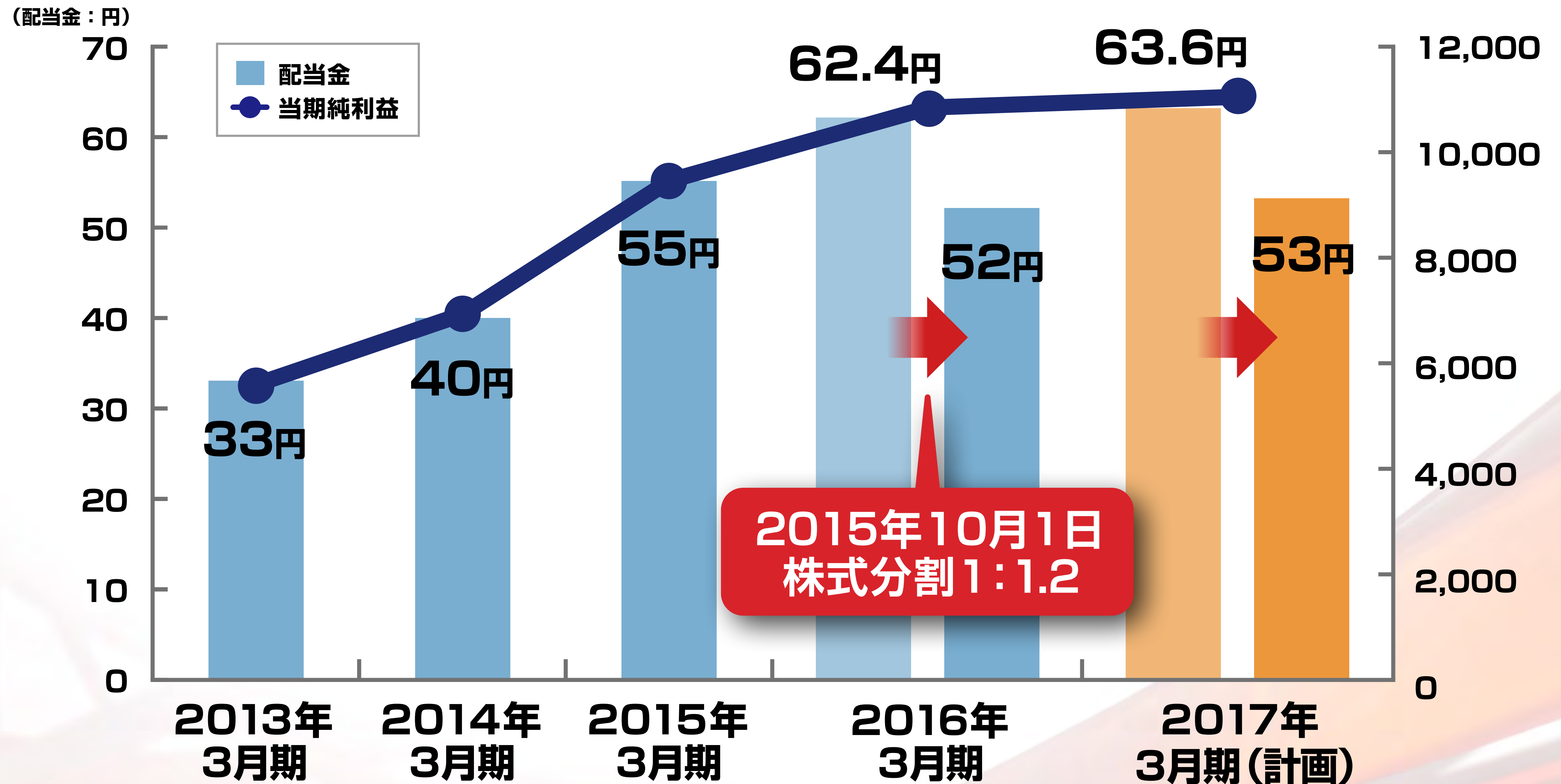


営業利益率30%以上を目指す!



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。