コーエーテクモホールディングス株式会社
2011年3月期 決算説明会

2011年5月13日

連結決算概況

（単位：百万円）

科目	2010年3月期		2011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	34,502	100.0%	32,081	100.0%	△ 2,421	△7.0%
営業利益	641	1.9%	3,305	10.3%	2,664	415.5%
経常利益	3,023	8.8%	4,788	14.9%	1,765	58.4%
当期純利益	2,604	7.5%	2,741	8.5%	137	5.3%

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化等に伴うのれん償却費用約10億円を販管費に計上

主なタイトル

PS3/Xbox 360

真・三國無双6

66万本
（グローバル）

Nintendo 3DS

戦国無双 Chronicle

26万本
（グローバル）

ONLINE GAME

大航海時代 Online
～Tierra Americana～

サービス開始

ソーシャルゲーム

100万人の三國志

登録ユーザー数
100万人突破!
（2011年4月）
RPG最優秀賞受賞!
（GREE Platform Award 2010）

EVENT

ネオロマンス・イベント
ネオロマンス
スターライト・クリスマス2010 等

13万人

事業別売上高・営業利益

2011年3月期

（単位：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	21,594	4,610	1,483	1,896	2,972	278	32,835	△ 753	32,081
営業利益	2,336	1,202	△ 109	497	203	81	4,211	△ 906	3,305

2010年3月期

（単位：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	23,116	4,011	2,680	1,442	3,342	104	34,698	△ 195	34,502
営業利益	767	△ 828	149	435	97	19	641	0	641

※2010年3月期はのれんの償却費用を各事業に配賦しておりましたが、2011年3月期よりセグメント区分の変更により、各事業への配賦は行わず、消去全社に計上しております。
※出版事業は2011年3月期より、メディアライツ事業からゲームソフト事業へ区分を変更しております。

地域別売上高

地域別売上高

（単位：百万円）

地域	2010年3月期		2011年3月期		対　前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	29,068	84.2%	27,563	85.9%	△ 1,505	△5.2%
海外	5,433	15.8%	4,518	14.1%	△ 915	△16.8%
北米	3,046	8.9%	2,500	7.8%	△ 546	△17.9%
欧州	1,515	4.4%	1,498	4.7%	△ 17	△1.1%
アジア	872	2.5%	520	1.6%	△ 352	△40.4%
合計	34,502	100.0%	32,081	100.0%	△ 2,421	△7.0%

地域別ゲームソフト販売本数

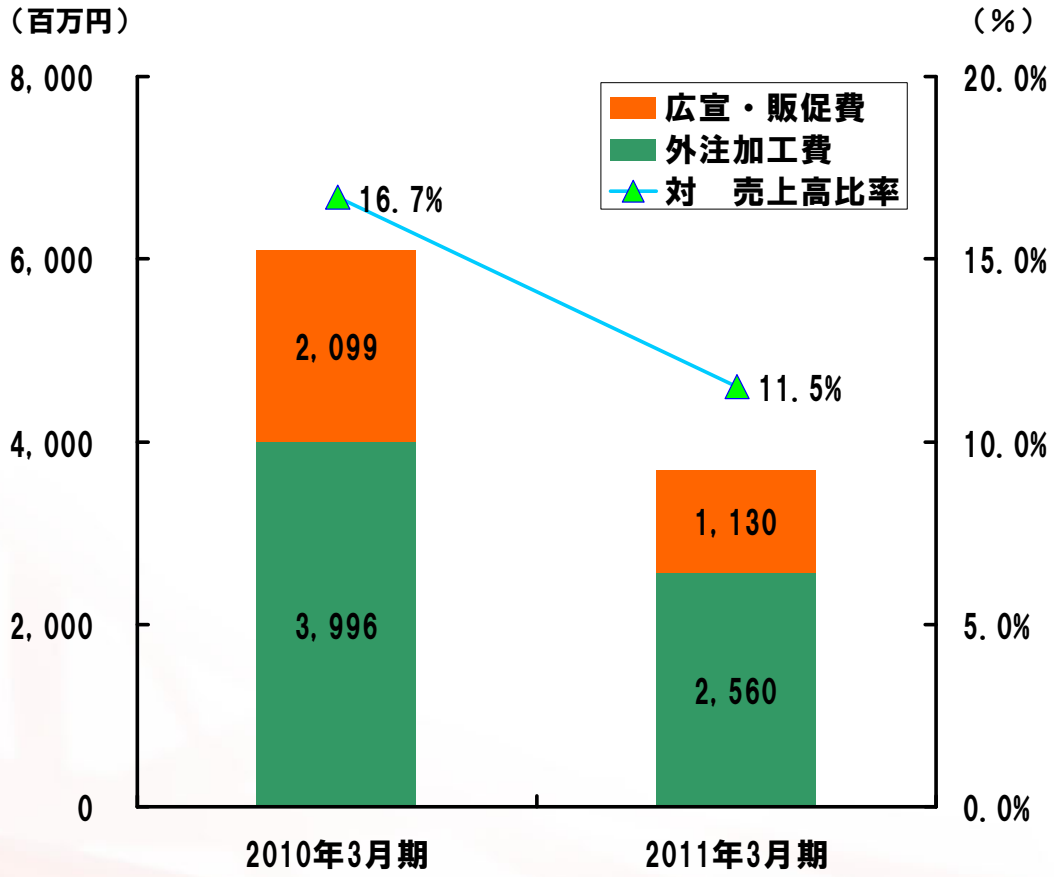
地域別ゲームソフト販売本数

（単位:千本）

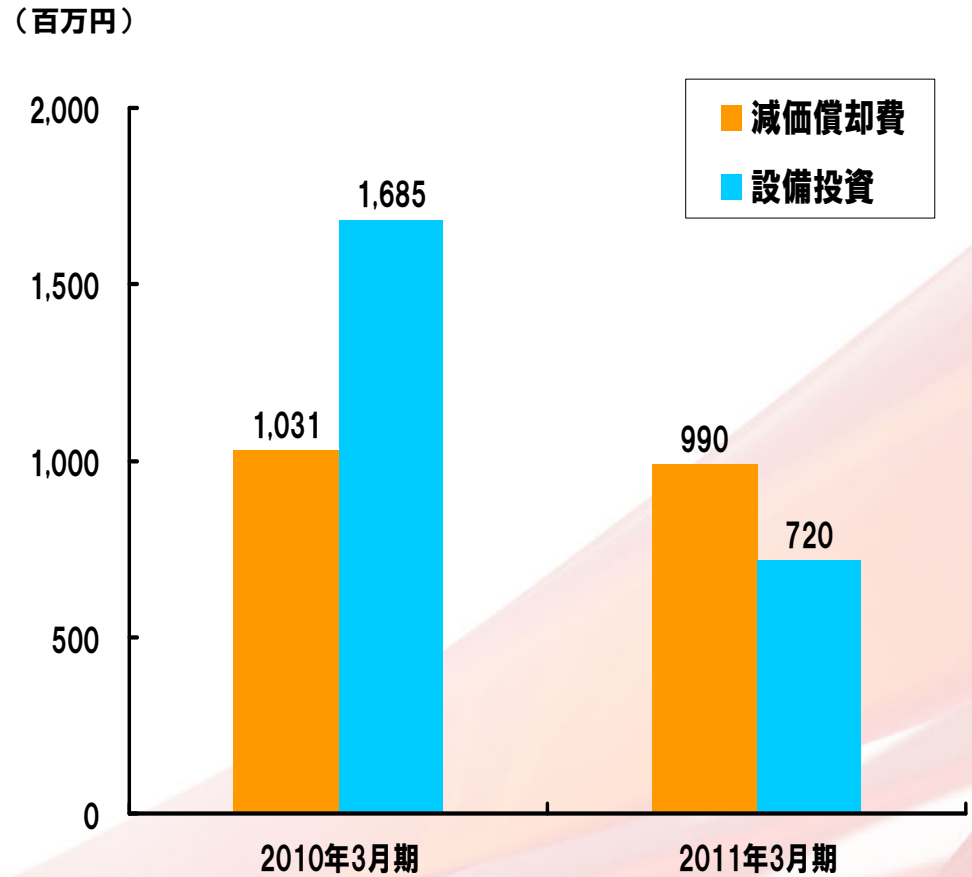
地域	2010年3月期		2011年3月期		対　前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,631	62.9%	3,350	58.2%	△ 281	△7.7%
海外	2,142	37.1%	2,410	41.8%	268	12.5%
北米	1,260	21.8%	1,395	24.2%	135	10.7%
欧州	608	10.5%	860	14.9%	252	41.4%
アジア	274	4.7%	155	2.7%	△ 119	△43.4%
合計	5,773	100.0%	5,760	100.0%	△ 13	△0.2%

主な経費

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



2012年3月期 計画

計画概況

（単位：百万円）

科目	2011年3月期		2012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	32,081	100.0%	35,000	100.0%	2,919	9.1%
営業利益	3,305	10.3%	5,000	14.3%	1,695	51.3%
経常利益	4,788	14.9%	6,500	18.6%	1,712	35.8%
当期純利益	2,741	8.5%	3,600	10.3%	859	31.3%

○経営統合、及びコーエーネット完全子会社化等に伴うのれん償却費用約10億円を販管費に計上

事業別売上高・営業利益(計画)

2012年3月期

（単位：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	21,700	7,300	2,300	1,800	1,800	100	35,000	0	35,000
営業利益	3,150	2,000	300	450	150	△ 50	6,000	△ 1,000	5,000

2011年3月期

（単位：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	21,594	4,610	1,483	1,896	2,972	278	32,835	△ 753	32,081
営業利益	2,336	1,202	△ 109	497	203	81	4,211	△ 906	3,305

※2011年3月期においてAM施設運営セグメントに区分していたCWS Brainsは、2012年3月期よりオンラインモバイルセグメントに区分を変更する予定です。

地域別売上高(計画)

地域別売上高

(単位:百万円)

地域	2011年3月期		2012年3月期		対　前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	27,563	85.8%	29,500	84.3%	1,937	7.0%
海外	4,518	14.2%	5,500	15.7%	982	21.7%
北米	2,500	7.9%	3,500	10.0%	1,000	40.0%
欧州	1,498	4.7%	1,500	4.3%	2	0.1%
アジア	520	1.6%	500	1.4%	△ 20	△3.9%
合計	32,081	100.0%	35,000	100.0%	2,919	9.1%

地域別ゲームソフト販売本数（計画）

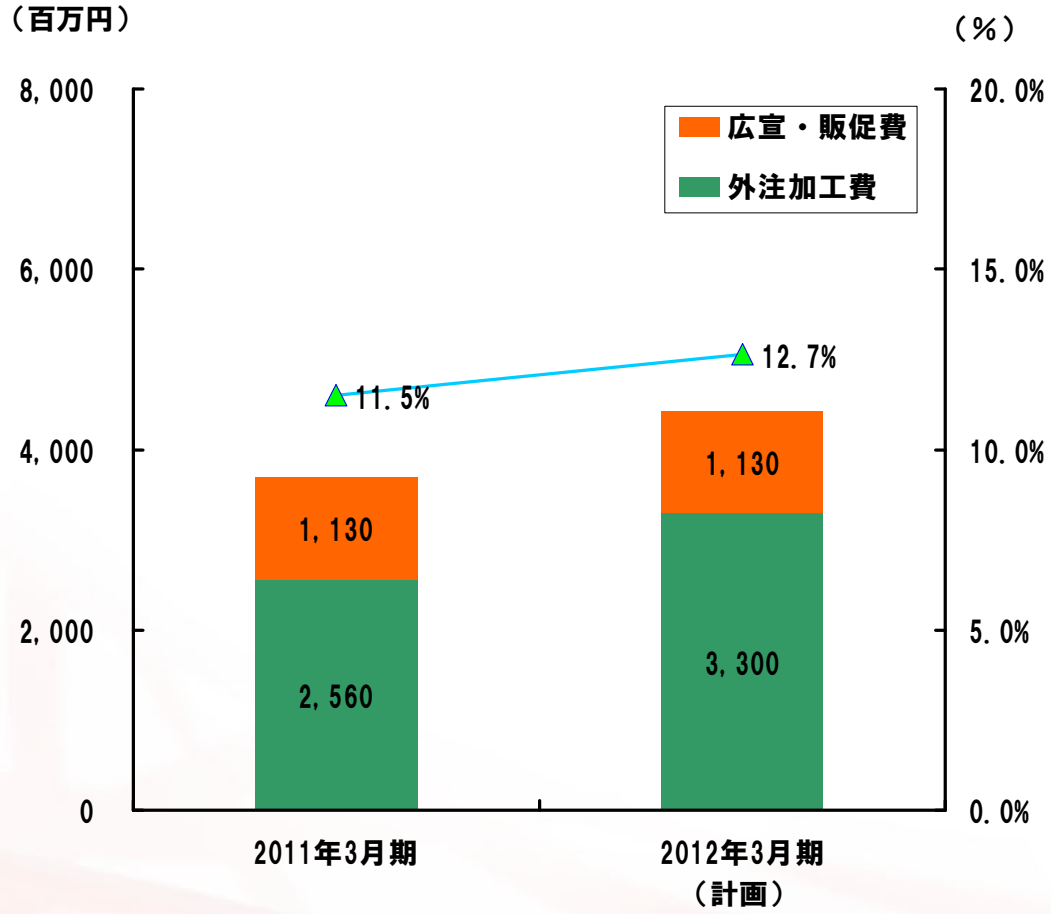
地域別ゲームソフト販売本数

（単位：千本）

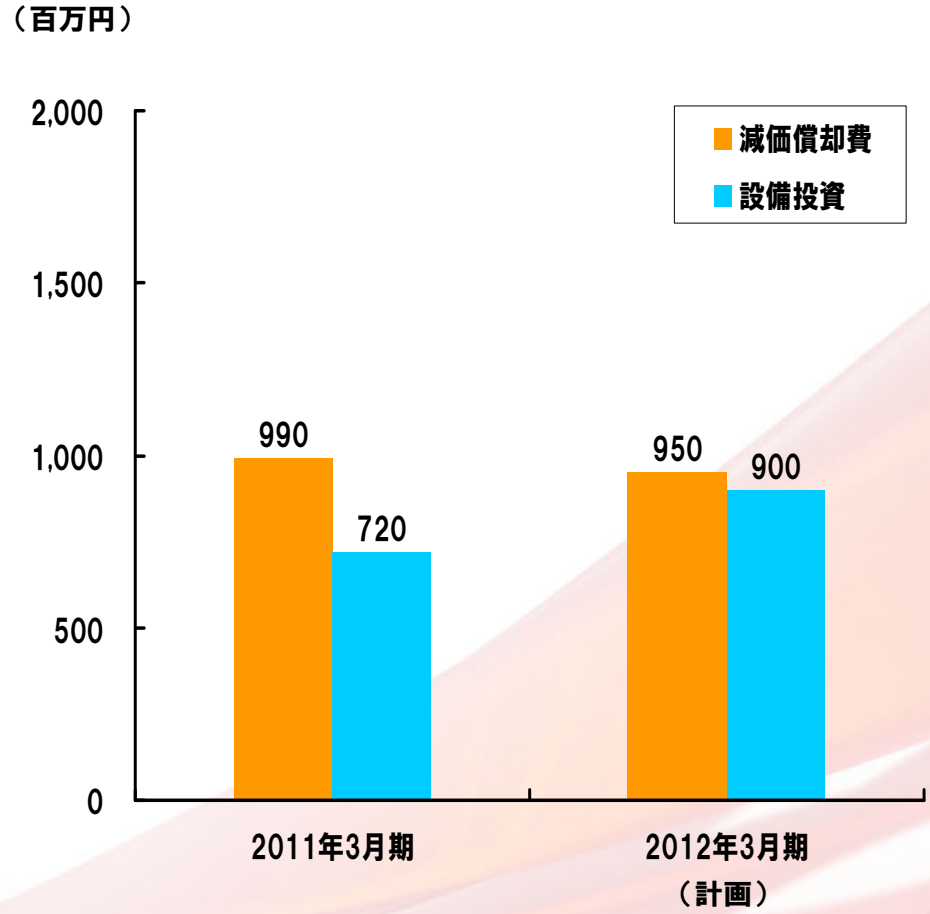
地域	2011年3月期		2012年3月期		対　前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	3,350	58.2%	4,000	68.4%	650	19.4%
海外	2,410	41.8%	1,850	31.6%	△ 560	△23.2%
北米	1,395	24.2%	1,000	17.1%	△ 395	△28.3%
欧州	860	14.9%	750	12.8%	△ 110	△12.8%
アジア	155	2.7%	100	1.7%	△ 55	△35.5%
合計	5,760	100.0%	5,850	100.0%	90	1.6%

主な経費（計画）

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



コーエーテクモグループ
経営方針・経営戦略

経営理念・ビジョン

経営理念

創造と貢献

**独創的なエンターテインメントの創造を通じて、
世界中の人々の心を豊かにします**

ビジョン

**世界No.1のエンターテインメント・
コンテンツを創発する企業グループ**

経営方針

① お客様に最高の感動を

② 国際社会への貢献

③ 活力に満ちた会社の実現

④ 株主価値の最大化

経営戦略

① コンテンツ・クリエーション
新しいエンターテインメント・コンテンツの創造

② コンテンツ・エキスパンション
コンテンツのマルチユース展開

③ グローバリゼーション
グローバル化の推進

④ ポートフォリオ・マネジメント
経営資源配分の最適化

成長性と収益性の実現

2012年3月期　グループ売上・利益目標

（単位：百万円）

科目	2011年3月期		2012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	32,081	100.0%	35,000	100.0%	2,919	9.1%
営業利益	3,305	10.3%	5,000	14.3%	1,695	51.3%
経常利益	4,788	14.9%	6,500	18.6%	1,712	35.8%
当期純利益	2,741	8.5%	3,600	10.3%	859	31.3%

- 年率2桁の成長を目指す！
- 20％に迫る高い利益率の実現！

成長性の実現

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

② パッケージゲームにおける新ハード対応

パッケージゲームとソーシャルゲームの相互連携により
さらなる成長を実現！

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

（１）ソーシャルゲーム市場におけるコーエーテクモの優位性

- 有力IP（無双、NINJA GAIDEN、DOA等）の保持、
  コーエー、テクモブランドによる高い認知性・安心感
- PCオンラインゲーム事業で培ったゲーム開発力・
  継続的なサービス提供・ユーザーコミュニティ育成等の運営ノウハウ
- 拡大するスマートフォン、ブラウザゲームへの開発・移植力
- パッケージゲームとの連動を実施
- 海外開発子会社活用による海外展開力

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

（2）自社有力IPを軸に続々とタイトルリリース！

- 『100万人の真・三國無双』
- 『100万人のモンスターファーム』
- 『のぶニャがの野望』
- 『ラブラブ♥天使様 ～アンジェリーク～』

（2011年春予定）

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

（2）自社有力IPを軸に続々とタイトルリリース！

タイトル別　リリース時期・プラットフォーム

	携帯	ブラウザ	スマートフォン
100万人の信長の野望	2010/08 Mobage	2011/01 Yahoo!Mobage	-
100万人の三國志	2010/10 GREE	-	2011/01 GREE
100万人のモンスターファーム	2011/01 Mobage	-	2011春 Mobage
100万人の真・三國無双	2011/04 GREE	-	-
ラブラブ♥天使様 ～アンジェリーク～	2011春 GREE	-	-
のぶニャがの野望	-	2011/02 Yahoo!Mobage	-

携帯、ブラウザ、スマートフォンと各プラットフォームへ展開

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

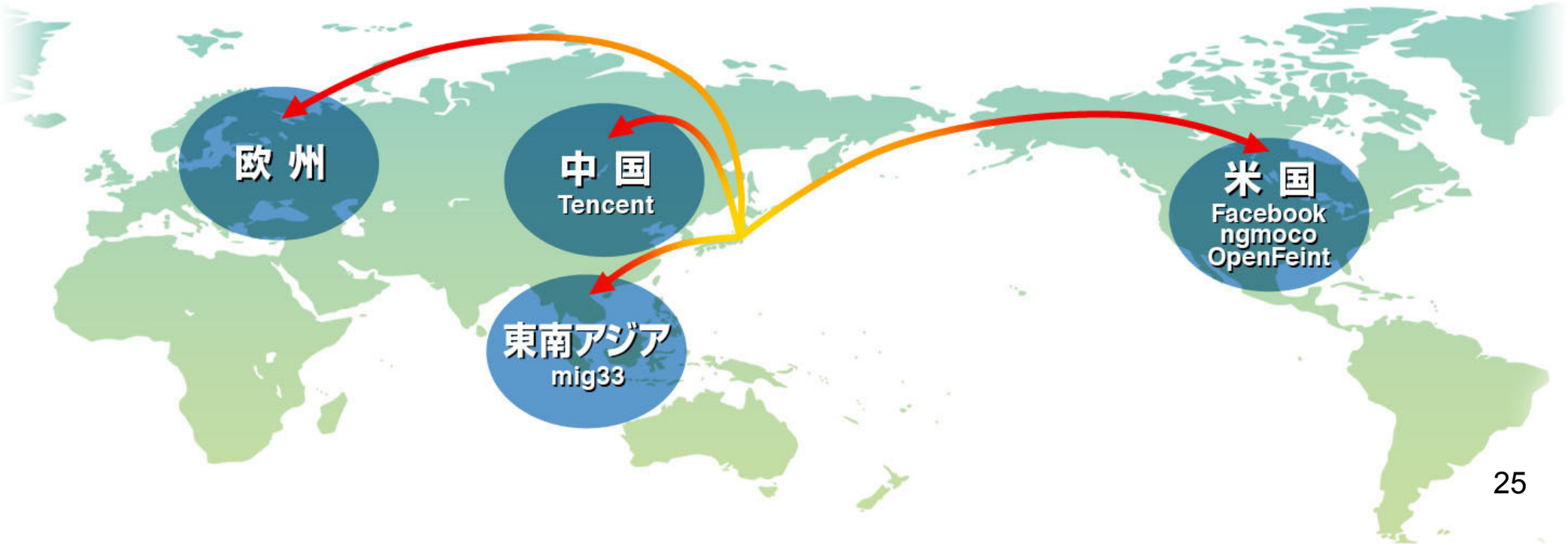
（３）グローバルソーシャルゲーム戦略

- 加速するスマートフォン市場への積極対応
- Facebookタイトル制作による海外市場への参入
- 『my GAMECITY』の海外拡大と連携
- オンライン・パッケージゲームと連携
- グループリソースのソーシャルゲームへのシフト
  - ソーシャルゲーム開発人員の増強（100人⇒200人（目標））
  - 海外開発子会社（カナダ、シンガポール、天津）の活用

① ソーシャルゲームにおいて2倍の成長を実現

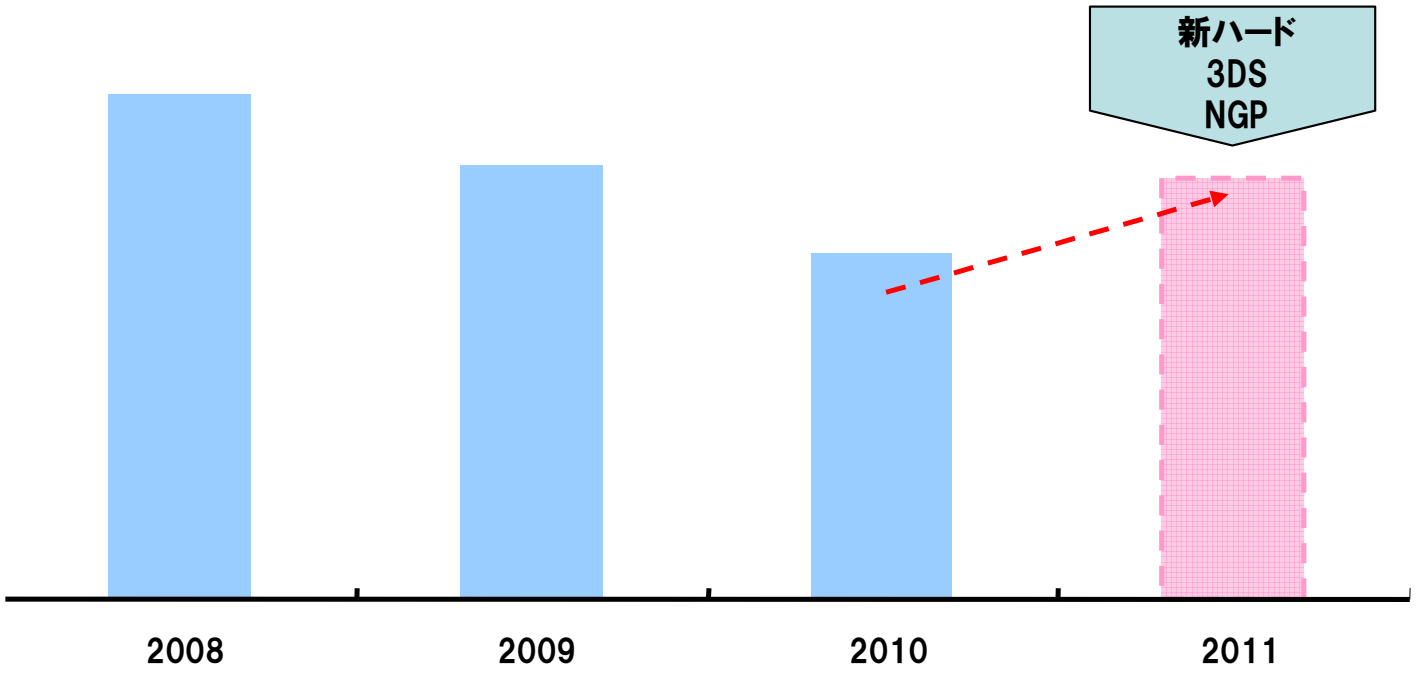
（3）グローバルソーシャルゲーム戦略

- 中国、東南アジア、米国、欧州へソーシャルゲームを積極展開
- DeNA、GREE等各パートナーとの連携強化



② パッケージゲームにおける新ハード対応

パッケージゲーム市場推移（イメージ図）



出所：2009-2010：fism.net（国内ゲームソフト市場規模をもとに作成）。2011年度は弊社推定

足元の市場環境は厳しいものの、
新ハード効果により2011年度は回復基調へ転換

② パッケージゲームにおける新ハード対応

- 新ハードへの積極対応
- コラボレーションタイトルの推進
- 海外市場向けタイトルのマーケティング強化
- ソーシャルゲームとの連携、ソーシャル要素の拡充

新ハードにより活性化する市場へ効果的にタイトルを投入し
成長を実現！

収益性の実現

① ナンバリングタイトルの充実

② グループシナジーの創出

③ 継続的なコストダウン

① ナンバリングタイトルの充実

- コーエー、テクモのIPを活かしたタイトル展開
- 収益性の高いタイトルへのリソース配分を強化
- 新ハードへの対応

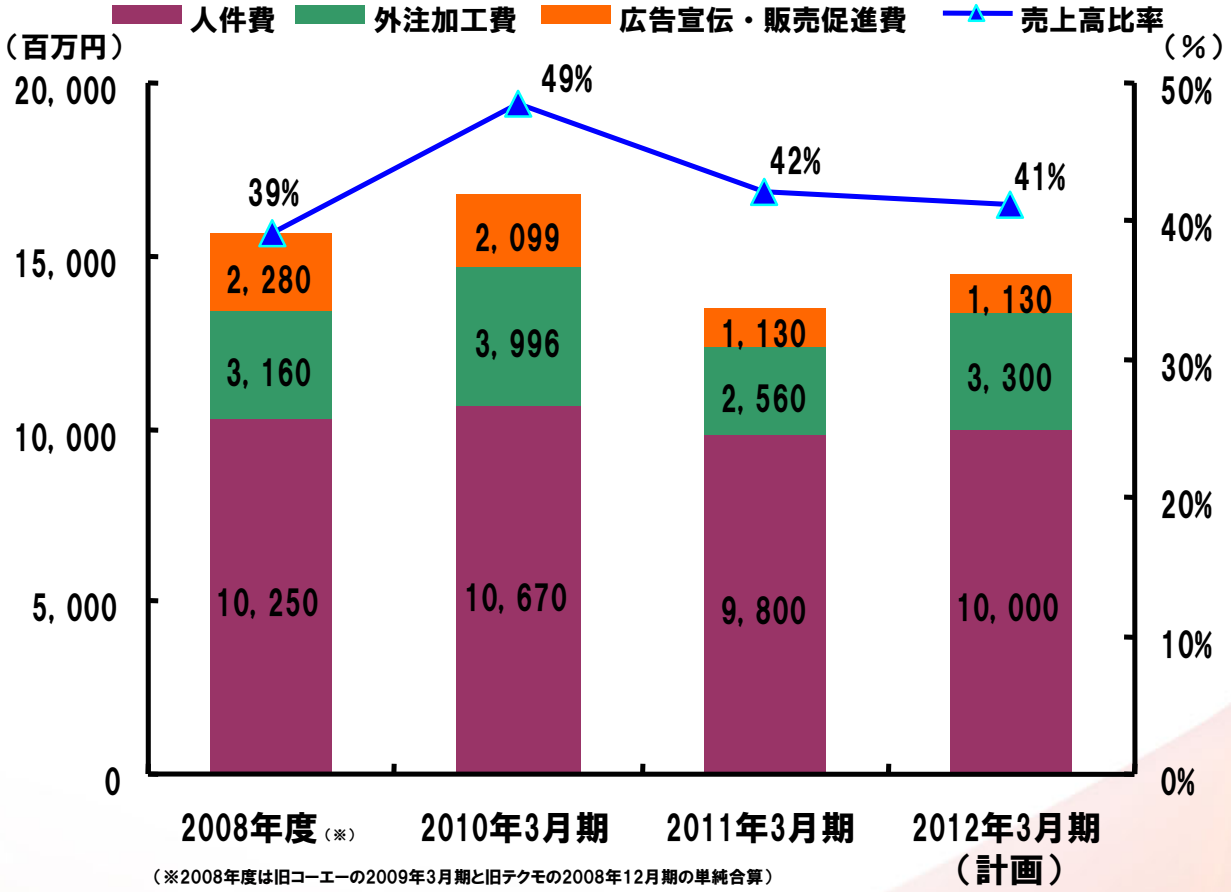
② グループシナジーの創出

経営統合後2年間でグループとして組織のスリム化、効率化を実現

今後はプロダクト面でグループシナジーを出すフェーズ！
「守り」から「攻め」へ

③ 継続的なコストダウン

主要コストの推移



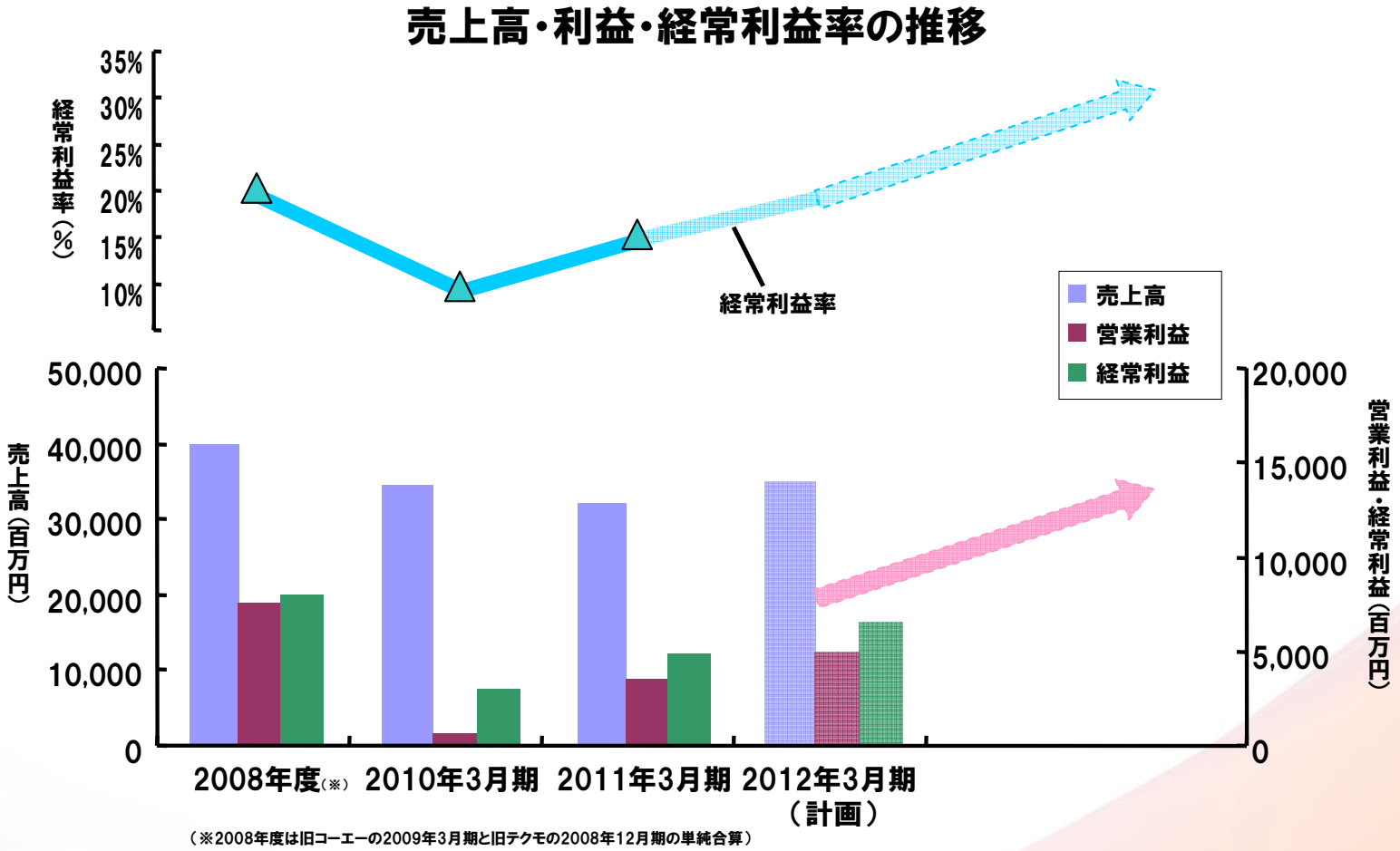
（※2008年度は旧コーエーの2009年3月期と旧テクモの2008年12月期の単純合算）

主要コストの継続的絞込み、コスト管理徹底により収益性を強化

成長性・収益性の高い企業へ

- 長年培ってきたゲームIP、ゲーム開発ノウハウに裏づけされた、パッケージゲーム・ソーシャルゲームの伸び
- 経常利益率20%を超す高い収益性へチャレンジ

成長性・収益性の高い企業へ



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！

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下さい。