



コーエーテクモホールディングス株式会社

# 2013年3月期第2四半期決算説明会

2012年11月1日

# 連結決算概況

(百万円)

	2012年3月期 第2四半期		2013年3月期 第2四半期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
売上高	13,635	100.0%	13,724	100.0%	89	0.7%
営業利益	712	5.2%	897	6.5%	185	26.0%
経常利益	862	6.3%	1,225	8.9%	363	42.1%
当期純利益	412	3.0%	554	4.0%	142	34.5%

経営統合等に伴うのれん償却費用約7億円を販管費に計上



# 主なタイトル



**DEAD OR ALIVE 5**

PS3/Xbox360

**DEAD OR ALIVE 5**

**58万本**  
グローバル



**Atelier Ayesha**  
黄昏の大地の錬金術士

PS3

**アーシャのアトリエ**

**12万本**  
日本



**大航海時代Online 2nd Age**

オンラインゲーム

**大航海時代Online 2nd Age**

**大型アップデート実施**



**100万人の**  
遙かなる時空の中で  
コーエーテクモ・ソーシャルゲーム  
**750万人突破!**

ソーシャルゲーム

**100万人の無双OROCHI**  
**100万人のNINJA GAIDEN**  
**100万人の遙かなる時空の中で**



**ネオロマンス フェスタ13**  
inviting 戦国無双

**Gust Gust**  
ガスト・ガーラ

イベント

**ネオロマンス・フェスタ**  
**ガスト・ガーラ**  
**3万人**



# 事業別売上高・営業利益

## 2013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	その他	小計	消去 全社	合計
売上高	8,820	2,365	618	1,120	1,010	110	14,046	△321	13,724
営業利益	869	247	△87	335	120	15	1,501	△603	897

## 2012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	その他	小計	消去 全社	合計
売上高	8,906	2,835	509	563	952	116	13,884	△248	13,635
営業利益	514	524	△191	195	93	13	1,149	△436	712

# 地域別売上高

(百万円)

	2012年3月期 第2四半期		2013年3月期 第2四半期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	11,815	86.7%	10,849	79.1%	△966	△8.2%
海外	1,820	13.3%	2,875	20.9%	1,055	58.0%
北米	831	6.1%	1,443	10.5%	612	73.6%
欧州	520	3.8%	909	6.6%	389	74.8%
アジア	469	3.4%	523	3.8%	54	11.5%
合計	13,635	100.0%	13,724	100.0%	89	0.7%



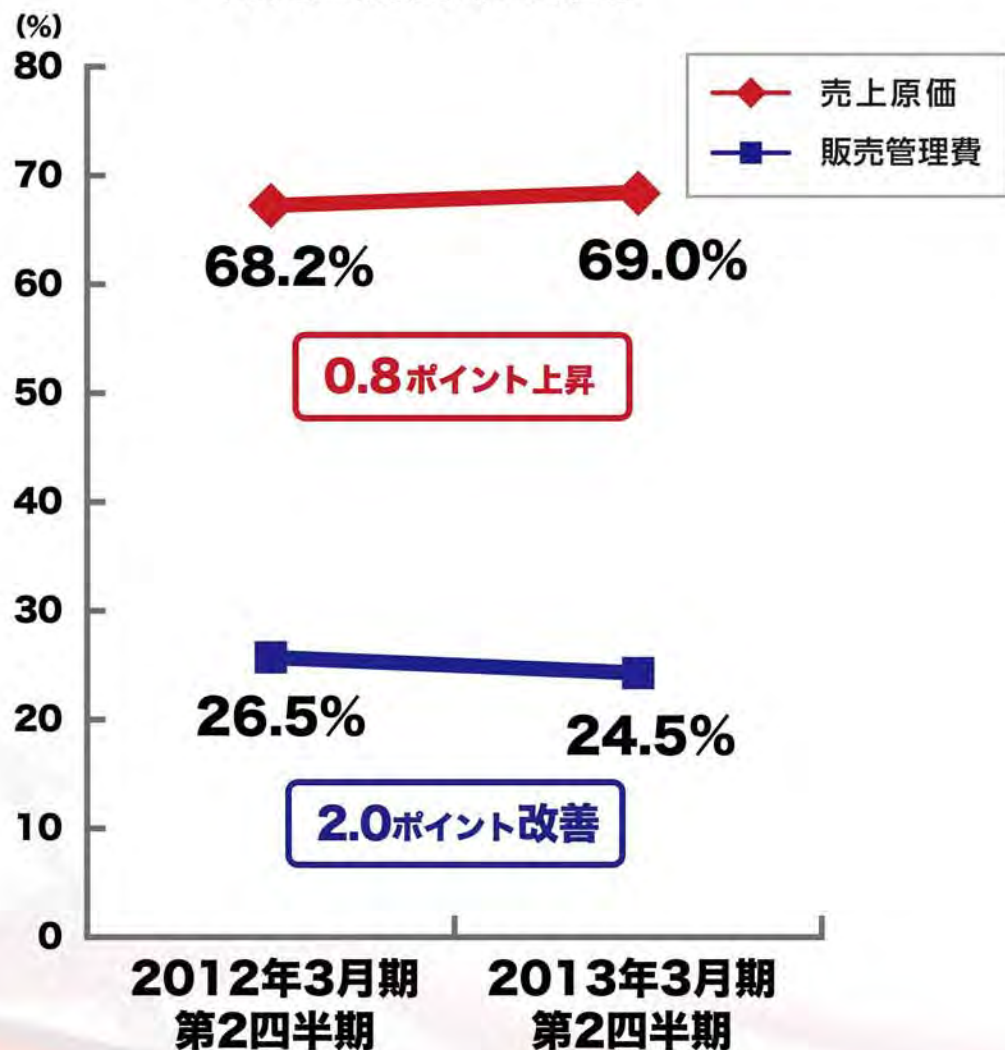
# 地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

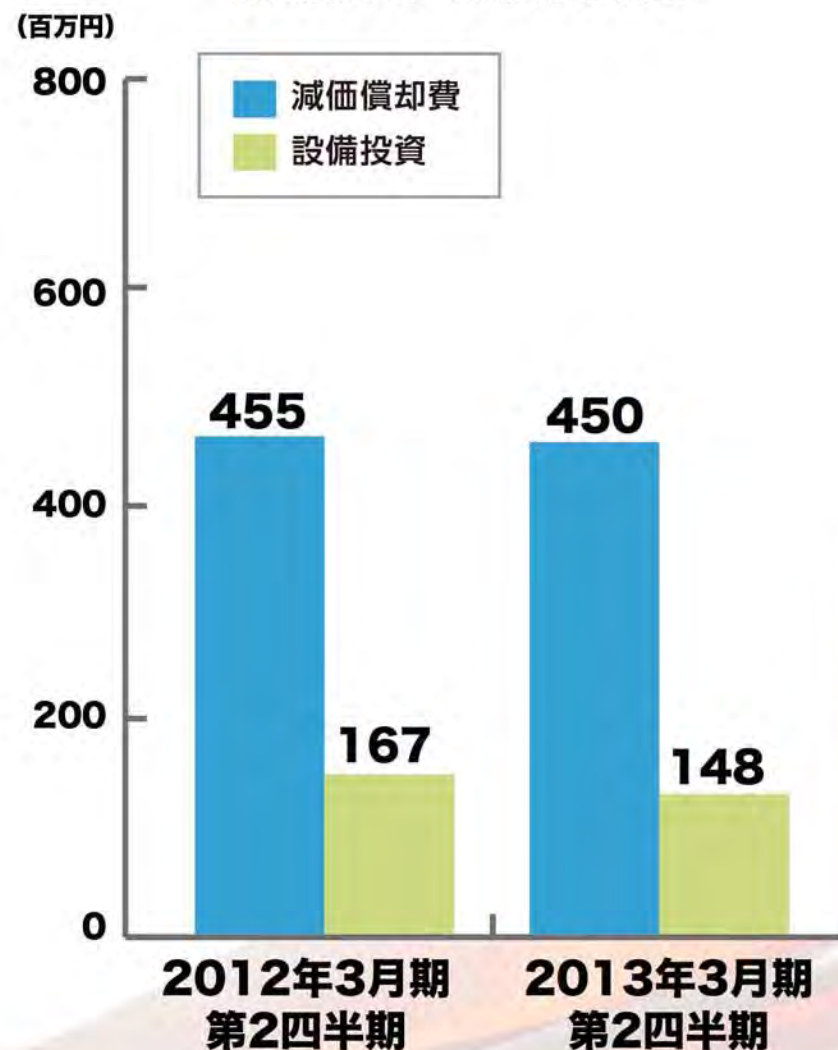
	2012年3月期 第2四半期		2013年3月期 第2四半期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	<b>1,610</b>	<b>68.2%</b>	<b>1,230</b>	<b>41.0%</b>	<b>△380</b>	<b>△23.6%</b>
海外	<b>750</b>	<b>31.8%</b>	<b>1,770</b>	<b>59.0%</b>	<b>1,020</b>	<b>136.0%</b>
北米	<b>280</b>	<b>11.9%</b>	<b>990</b>	<b>33.0%</b>	<b>710</b>	<b>253.6%</b>
欧州	<b>370</b>	<b>15.7%</b>	<b>500</b>	<b>16.7%</b>	<b>130</b>	<b>35.1%</b>
アジア	<b>100</b>	<b>4.2%</b>	<b>280</b>	<b>9.3%</b>	<b>180</b>	<b>180.0%</b>
合計	<b>2,360</b>	<b>100.0%</b>	<b>3,000</b>	<b>100.0%</b>	<b>640</b>	<b>27.1%</b>

# 主な経費

## 対売上高比率の推移



## 設備投資・減価償却費



# 2013年3月期 計画



# 計画概況

(百万円)

	2012年3月期		2013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	35,525	100.0%	39,000	100.0%	3,475	9.8%
営業利益	5,758	16.2%	7,000	17.9%	1,242	21.6%
経常利益	7,472	21.0%	8,300	21.3%	828	11.1%
当期純利益	4,640	13.1%	5,000	12.8%	360	7.7%

経営統合等に伴うのれん償却費用約14億円を販管費に計上

# 事業別売上高・営業利益(計画)

## 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	26,000	6,750	2,400	1,900	1,900	250	39,200	△200	39,000
営業利益	5,700	1,400	350	600	170	80	8,300	△1,300	7,000

## 2012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	24,883	5,635	1,838	1,701	1,887	216	36,162	△637	35,525
営業利益	4,797	1,034	157	551	128	13	6,683	△925	5,758

※2012年3月期においてゲームソフトセグメントに区分していた出版事業は、2013年3月期よりメディア・ライツセグメントに区分を変更しております。



# 地域別売上高(計画)

(百万円)

	2012年3月期		2013年3月期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減
国内	29,918	84.2%	32,200	82.6%	2,282	7.6%
海外	5,606	15.8%	6,800	17.4%	1,194	21.3%
北米	2,784	7.8%	3,400	8.7%	616	22.1%
欧州	1,356	3.8%	1,900	4.9%	544	40.1%
アジア	1,466	4.1%	1,500	3.8%	34	2.3%
合計	35,525	100.0%	39,000	100.0%	3,475	9.8%

# 地域別ゲームソフト販売本数(計画)

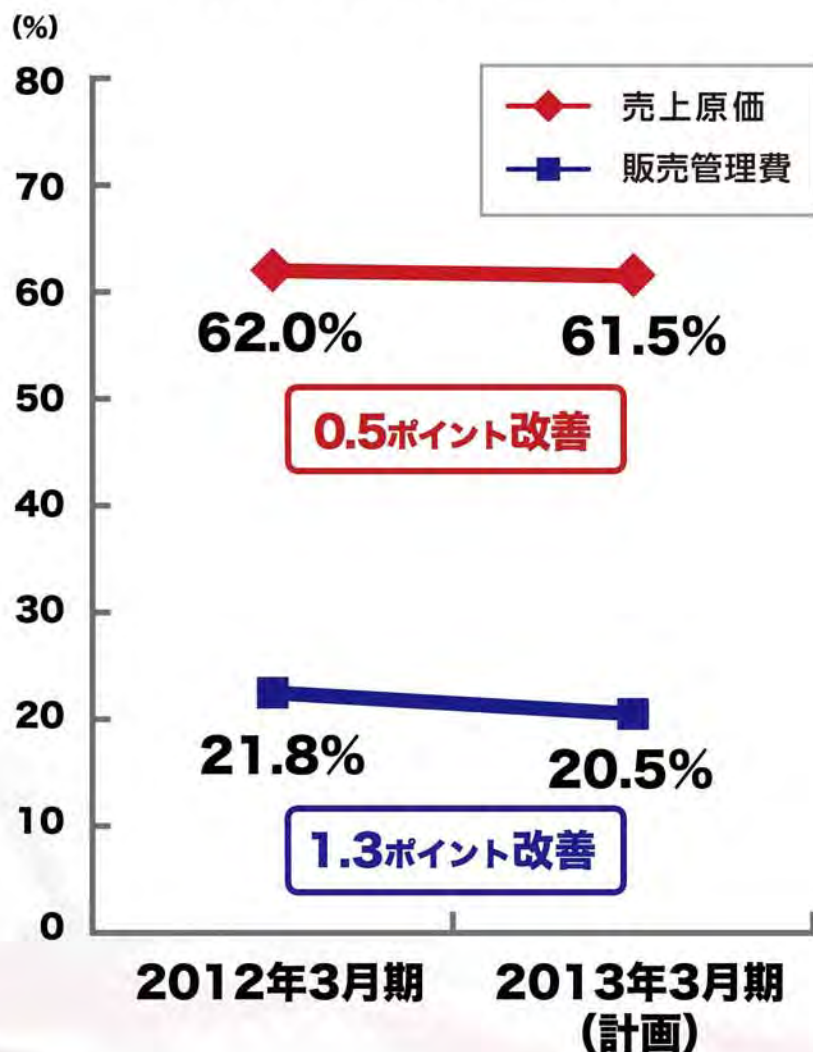
(千本)

	2012年3月期		2013年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減
国内	4,100	66.9%	3,950	60.8%	△150	△3.7%
海外	2,030	33.1%	2,550	39.2%	520	25.6%
北米	950	15.5%	1,250	19.2%	300	31.6%
欧州	730	11.9%	950	14.6%	220	30.1%
アジア	350	5.7%	350	5.4%	0	0.0%
合計	6,130	100.0%	6,500	100.0%	370	6.0%

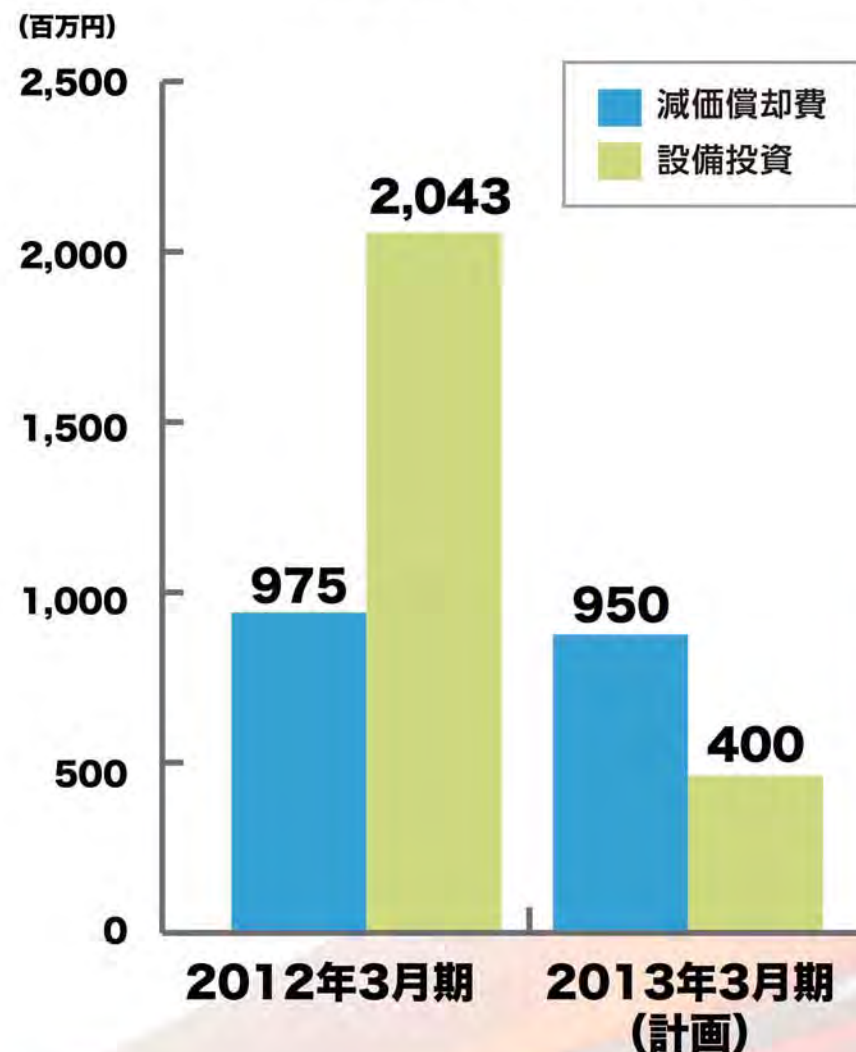


# 主な経費(計画)

## 対売上高比率の推移



## 設備投資・減価償却費



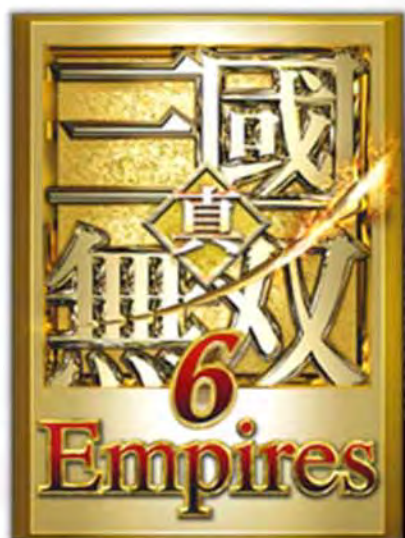
# 経営方針と今後の事業展開



**更なる成長性と収益性の実現**

# 成長性の実現に向けて

- ①ナンバリングタイトルの伸長と  
新規タイトルへのチャレンジ
- ②コラボレーションビジネスの拡充
- ③新ハードへの取り組み





# ①ナンバリングタイトルの伸長と新規タイトルへのチャレンジ

## DEAD OR ALIVE 5





# ① ナンバリングタイトルの伸長と新規タイトルへのチャレンジ

# 討鬼伝

TOUKIDEN

- 無双シリーズを手がけるω-forceの完全新作
- PSVitaおよびPSP向けに2013年発売予定



# ①ナンバリングタイトルの伸長と新規タイトルへのチャレンジ

## 下天の華

- ネオロマンスゲームを手がけるルビーパーティーの完全新作
- PSP向けに2013年発売予定





## ② コラボレーションビジネスの拡充



- 人気コラボレーションタイトルの  
3年ぶり続編
- PS3/Xbox 360/Wii U





## ② コラボレーションビジネスの拡充

# YAYIBA

*NINJA GAIDEN Z*

- 稲船敬二氏×TeamNINJAの  
コラボレーションが実現！



### ③新ハードへの取り組み

#### WiiU向けに4タイトルを発表！ (うち本体と同時発売2タイトル)

- 「NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge」(12月8日)
- 「無双OROCHI2 Hyper」(12月8日)
- 「三國志12」(12月13日)
- 「真・北斗無双」(2013年春)

(※日付は国内発売予定日。12月8日は本体と同時発売)

#### PSVita向け

- 「信長の野望 天道 with パワーアップキット」(発売中)
- 「トトリのアトリエ Plus  
～アーランドの錬金術士2～」(11月29日)
- 「NINJA GAIDEN Σ2 PLUS」(2013年)
- 「討鬼伝(TOUKIDEN)」(2013年)

(※日付は国内発売予定日)





# 収益性の実現に向けて

- ①各事業における選択と集中を通じた収益最大化
- ②新規ビジネス展開・シナジーの強化
- ③更なるコストダウン

**Ciel no gurage**  
シエルノガーージュ  
失われた風へ捧ぐ詩

ah-oh-cyon wei-bu jin ih-sa-fa-re, kren-che-ne su wa-sen to-fen nyu-mu, ah-oh-cyon-ey gu-ryu-ne yan-du chei-ryei, ah-eyn ah-ch-ryei.  
kub-mu, kiu wa-fen-ey ro wa-fen-du xi-tsei ro-fan ihf ihf jounn fufu.  
koh che-eyn dou-ro wa-fen-ey koo-ja-i mou-che-du tyu-ryei, kiu wa-fen-ey yan-du ah-cheh-dit ro-fan-ey dou-ro-fan jodu shu-ki-i.



# ①各事業における選択と集中を通じた収益最大化

## ソーシャルゲーム

- 「100万人の信長の野望」、「100万人のWinning Post」など収益性の高いプロジェクトへ注力

➡ 高収益分野へリソースを配分し安定収益を確保

- 低採算プロジェクト見直しにより一部サービス中止





## ②新規ビジネス展開・シナジーの強化

### ●ダウンロードビジネスの強化

「NINJA GAIDEN 3」をはじめ

ダウンロードコンテンツ売上3億円



### ●ゲストとのシナジー効果

ゲスト初のオフィシャルイベント、

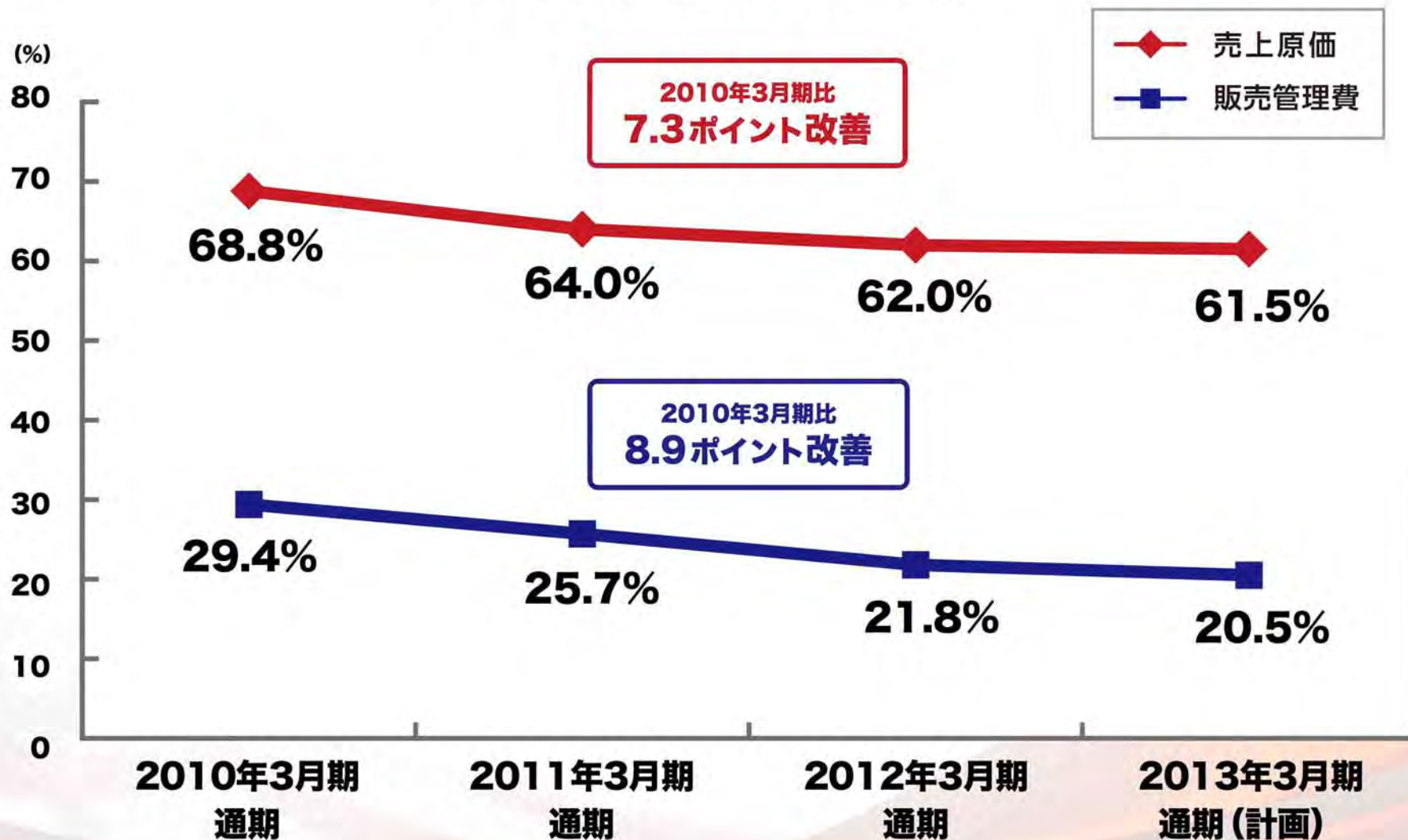
「ゲスト・ガーラ～アトリエシリーズ&シェルノサーージュ～」開催！





### ③更なるコストダウン

## 対売上高比率の推移





# ソーシャルゲームの展開

- スマートフォンで新たな次元へ  
「真・三國無双 SLASH」  
「100万人のNINJA GAIDEN」



真三國無双  
SLASH



100万人の  
NINJA  
GAIDEN



# ソーシャルゲームの展開

- ソーシャルゲームでもコラボレーション  
「100万人の無双OROCHI」 gumi社が開発へ参加！  
新規コラボレーションタイトルもリリース予定！

サービスイン後  
3週間で  
**10万人**  
突破！





# ソーシャルゲームの展開

## ●ソーシャルゲームの海外展開

北米：「SAMURAI CATS」(日本名「のぶニヤがの野望」)  
(2012年10月サービスイン)

台湾：「百萬人的三國志 Special」  
(日本名「100万人の三國志 Special」)  
(2012年11月サービスイン予定)



百萬人的  
三國志  
Special

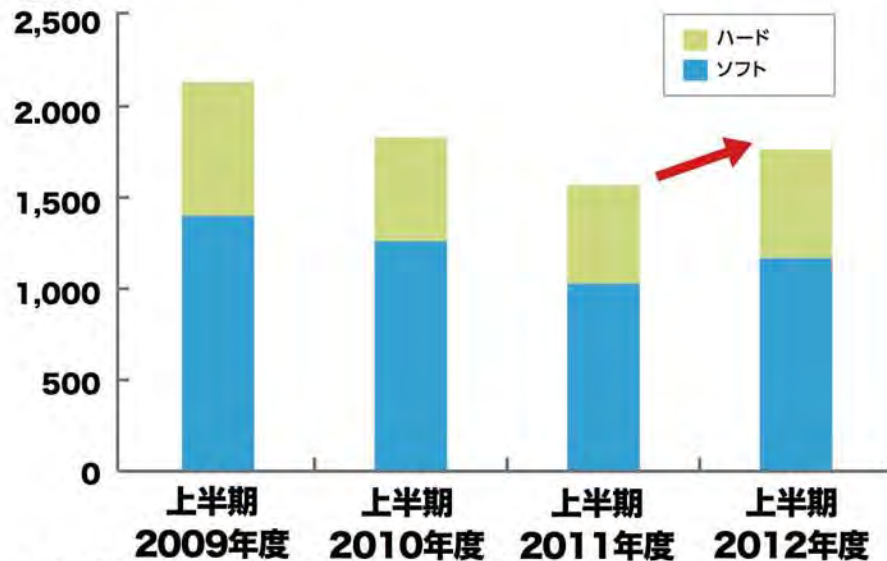
The image shows the '百萬人的三國志 Special' logo in a stylized, colorful font. To the right of the logo is a large, detailed illustration of a man in traditional Japanese samurai attire, including a purple and gold robe and a white headpiece. He has a serious expression and is looking towards the left. In the background, other samurai characters are visible, including one with a red and white headpiece.



# 市場は上向き傾向！さらなる成長を実現！

## 国内家庭用ビデオゲーム市場規模

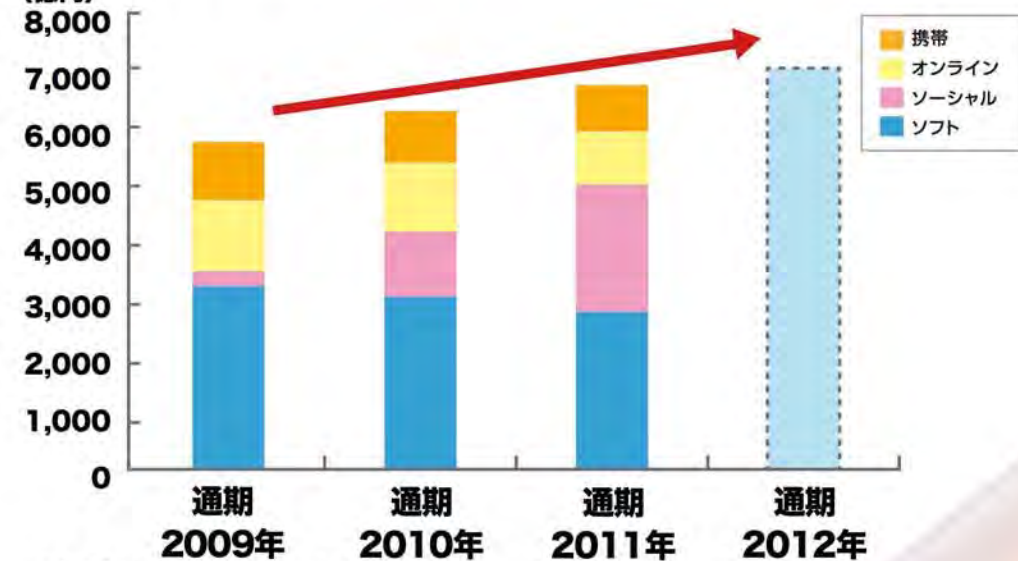
(年度は4月～3月)  
(億円)



(出所: f-ism)

## 国内ゲームコンテンツ市場規模

(年度は1月～12月)  
(億円)



(出所: ファミ通ゲーム白書)

- 2012年度上半期の国内市場は5年ぶりに前年比上昇 (10.7%増)  
Wii Uの発売も控え、通年でも伸びが期待

- オンラインゲームやソーシャルゲームを含めた広義のゲームコンテンツ市場としては拡大を続けている

上向き傾向の国内市場を中心にさらなる成長を実現！  
オンラインやソーシャルの各分野へも積極的に対応！



# 強みであるIPを中心としたビジネス拡大を推進！



1983年

2013年

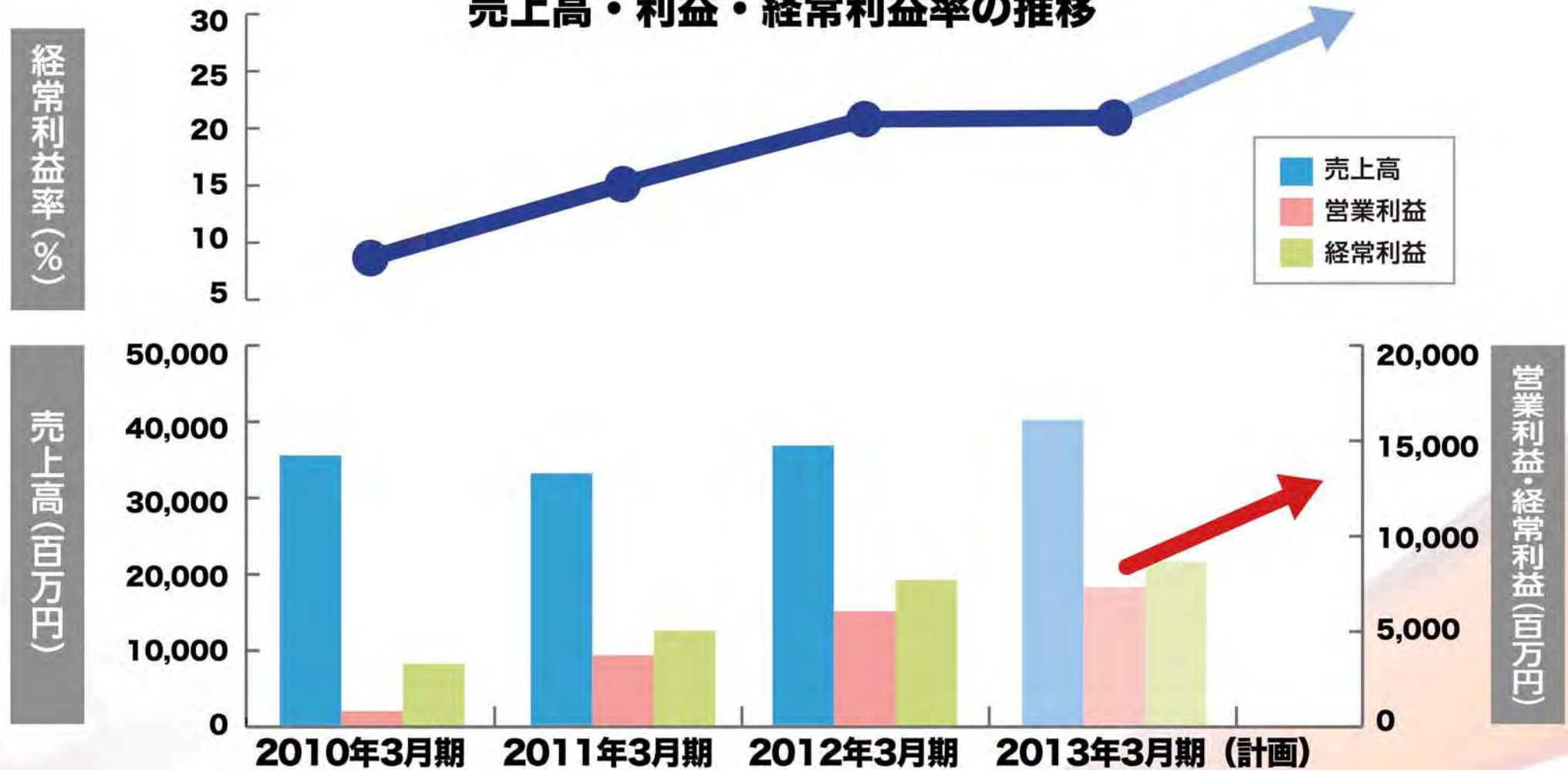
●来年で「信長の野望」は30周年

●原点に戻り、強みであるIPを中心にビジネスを拡大！



# 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、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ください。