



株式会社コーエーテックモホールディングス

# 2015年3月期第2四半期決算説明会

2014年10月28日



# 連結決算概況

## 4期連続の増収増益！過去最高の上半期業績を達成！！

(百万円)

	2014年3月期 第2四半期		2015年3月期 第2四半期		対 前年度		対 業績予想 (5/1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	15,459	100.0%	16,110	100.0%	+651	+4.2%	+110	+0.7%
営業利益	1,650	10.7%	3,293	20.4%	+1,643	+99.6%	+1,093	+49.7%
経常利益	3,845	24.9%	6,166	38.2%	+2,321	+60.4%	+2,666	+76.2%
当期純利益	2,382	15.4%	4,205	26.1%	+1,823	+76.5%	+1,805	+75.2%



# 主なタイトル



**ZELDA**  
無双

Wii U

ゼルダ無双



討鬼伝 極  
TOUKIDEN  
KIWAMI

PS Vita/PSP

討鬼伝 極



黄昏の海の錬金術士  
Atelier Shallie  
シャリーのアトリエ

PS3

シャリーのアトリエ  
～黄昏の海の錬金術士～

主カソーシャルゲーム  
好調!

100万人の  
信長の野望

100万人の  
三國志

100万人の  
Winning Post  
2014

大航海時代V

ネイティブアプリ  
続々チャレンジ

スマートフォンゲーム



20<sup>th</sup>  
Neoromance  
Anniversary  
アニバーサリー

イベント  
4万人



金色のコルダ  
La cantata Blue Sky



エスカ&ロジエのアトリエ  
～黄昏の空の錬金術士～

TVアニメ

全世界で販売好調

20万本/日本/アジア

8万本/日本/アジア



# 事業別売上高・営業利益

## 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	その他	小計	消去全社	合計
売上高	9,873	3,239	1,183	1,163	838	307	16,605	△495	16,110
営業利益	2,355	596	159	393	24	△21	3,507	△214	3,293

## 2014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	9,773	3,025	820	1,070	924	199	15,813	△354	15,459
営業利益	1,243	455	36	439	60	62	2,298	△648	1,650



# 地域別売上高

(百万円)

	2014年3月期 第2四半期		2015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	12,781	82.7%	12,601	78.2%	△180	△1.4%
海外	2,678	17.3%	3,509	21.8%	+831	+31.0%
北米	1,191	7.7%	1,681	10.4%	+490	+41.1%
欧州	671	4.3%	1,101	6.8%	+430	+64.1%
アジア	816	5.3%	727	4.5%	△89	△10.9%
合計	15,459	100.0%	16,110	100.0%	+651	+4.2%



# 地域別ゲームソフト販売本数

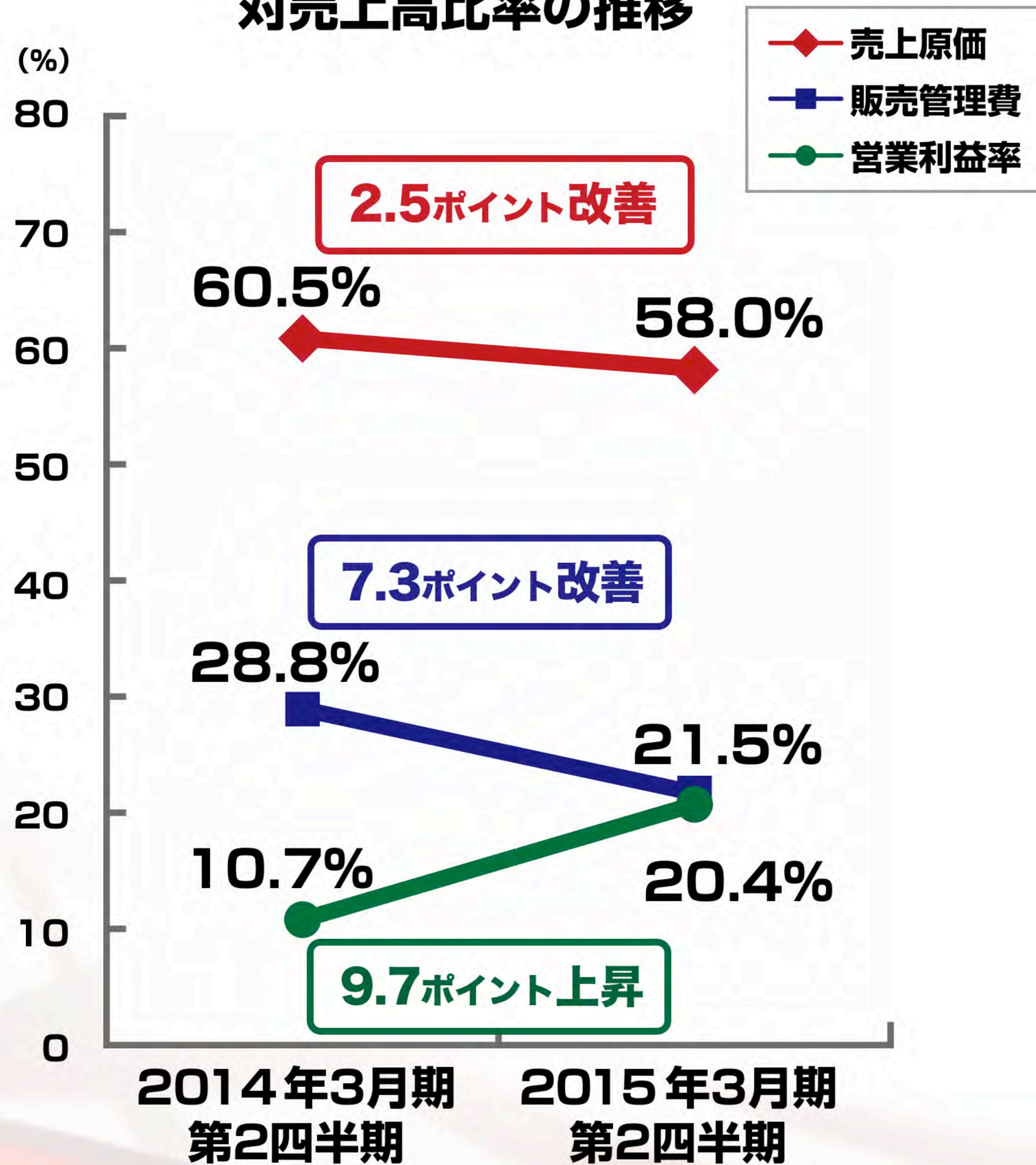
(千本)

	2014年3月期 第2四半期		2015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	1,520	53.9%	1,200	41.5%	△320	△21.1%
海外	1,300	46.1%	1,695	58.5%	+395	+30.4%
北米	580	20.6%	930	32.1%	+350	+60.3%
欧州	270	9.6%	535	18.5%	+265	+98.1%
アジア	450	16.0%	230	7.9%	△220	△48.9%
合計	2,820	100.0%	2,895	100.0%	+75	+2.7%

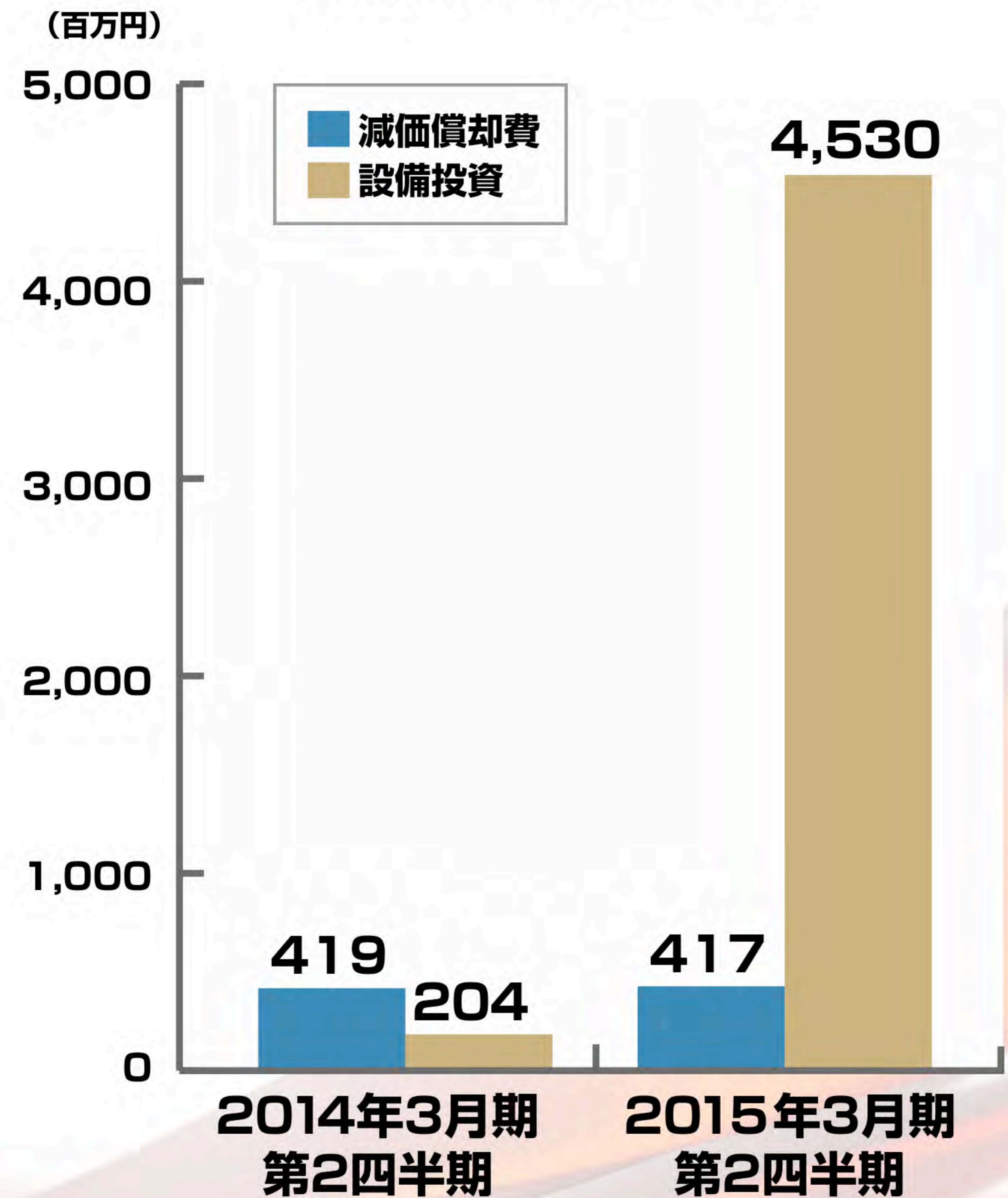


# 主な経費

## 対売上高比率の推移



## 設備投資・減価償却費





# 2015年3月期 計画



# 計画概況

(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%	38,000	100.0%	424	1.1%
営業利益	7,140	19.0%	8,000	21.1%	860	12.0%
経常利益	10,728	28.6%	11,000	28.9%	272	2.5%
当期純利益	6,936	18.5%	7,000	18.4%	64	0.9%



# 事業別売上高・営業利益(計画)

## 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	25,500	7,000	2,200	2,000	1,800	500	39,000	△1,000	38,000
営業利益	6,100	1,150	250	700	100	100	8,400	△400	8,000

## 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(計画)

(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	増減	増減率
国内	31,311	83.3%	31,000	81.6%	△311	△1.0%
海外	6,265	16.7%	7,000	18.4%	+735	+11.7%
北米	2,610	6.9%	2,900	7.6%	+290	+11.1%
欧州	1,726	4.6%	2,100	5.5%	+374	+21.7%
アジア	1,929	5.1%	2,000	5.3%	+71	+3.7%
合計	37,576	100.0%	38,000	100.0%	+424	+1.1%



# 地域別ゲームソフト販売本数(計画)

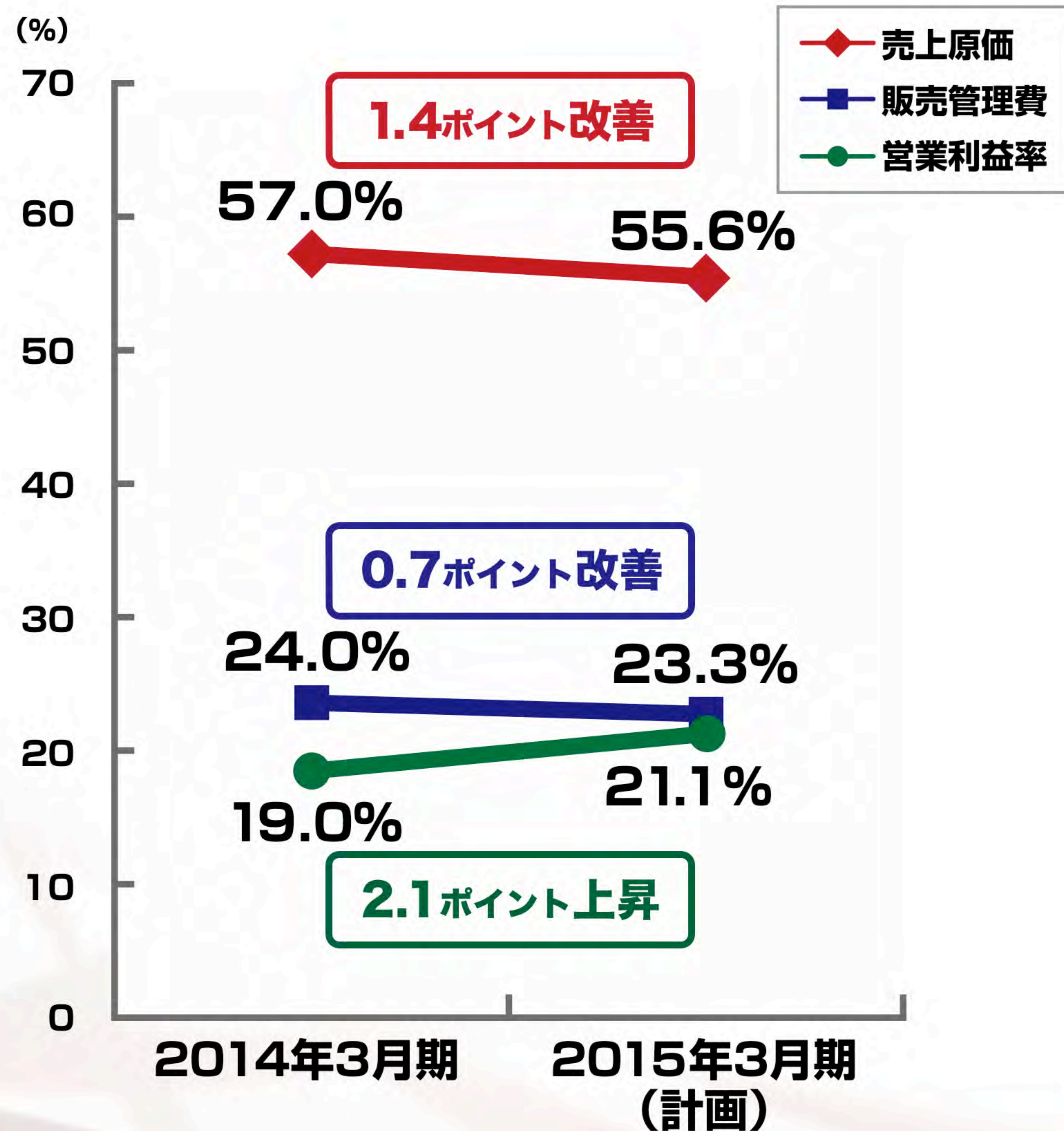
(千本)

	2014年3月期		2015年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	増減	増減率
国内	3,730	57.2%	4,000	63.9%	+270	+7.2%
海外	2,795	42.8%	2,260	36.1%	△ 535	△ 19.1%
北米	1,210	18.5%	1,200	19.2%	△ 10	△ 0.8%
欧州	835	12.8%	700	11.2%	△ 135	△ 16.2%
アジア	750	11.5%	360	5.8%	△ 390	△ 52.0%
合計	6,525	100.0%	6,260	100.0%	△ 265	△ 4.1%

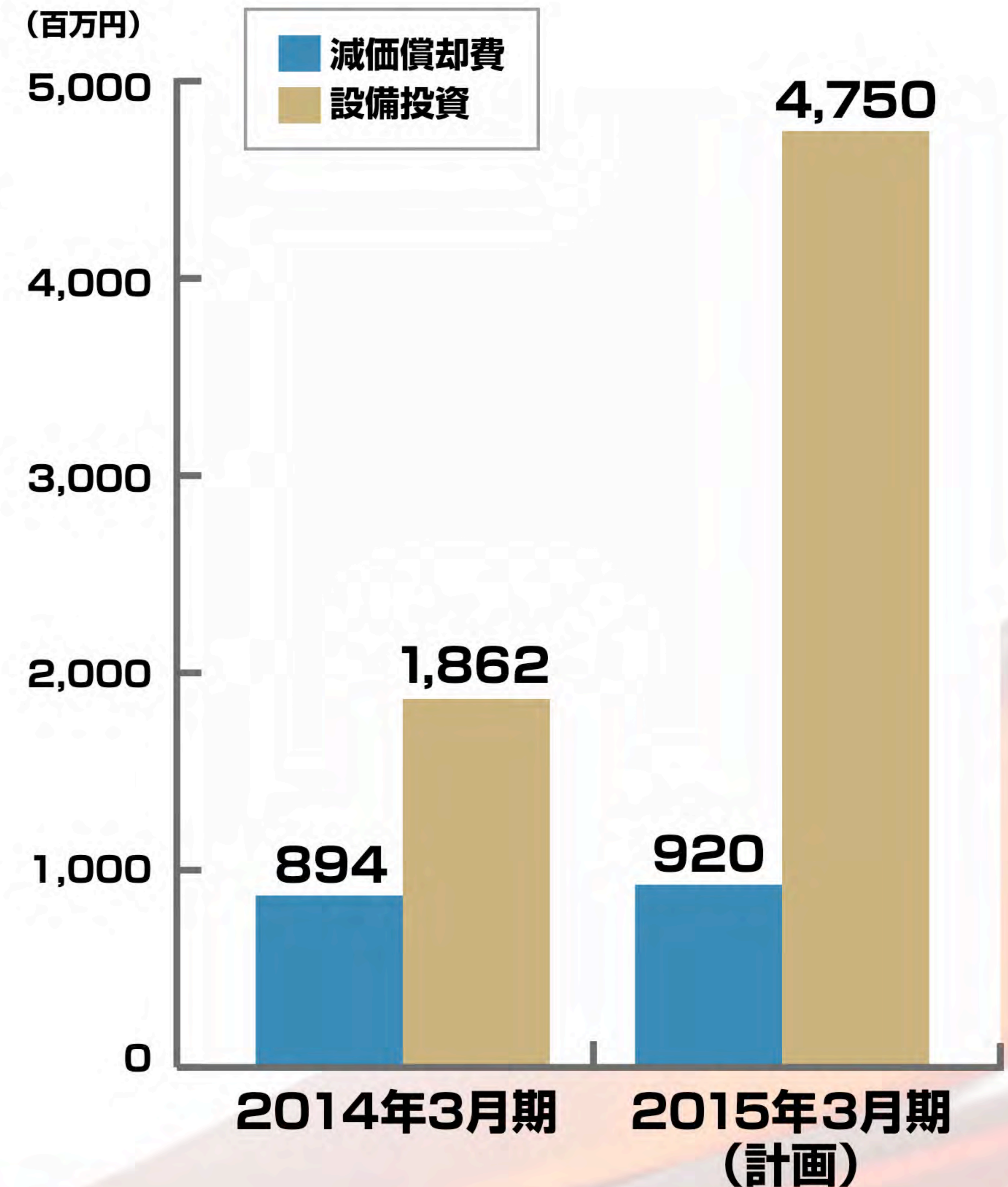


# 主な経費(計画)

## 対売上高比率の推移



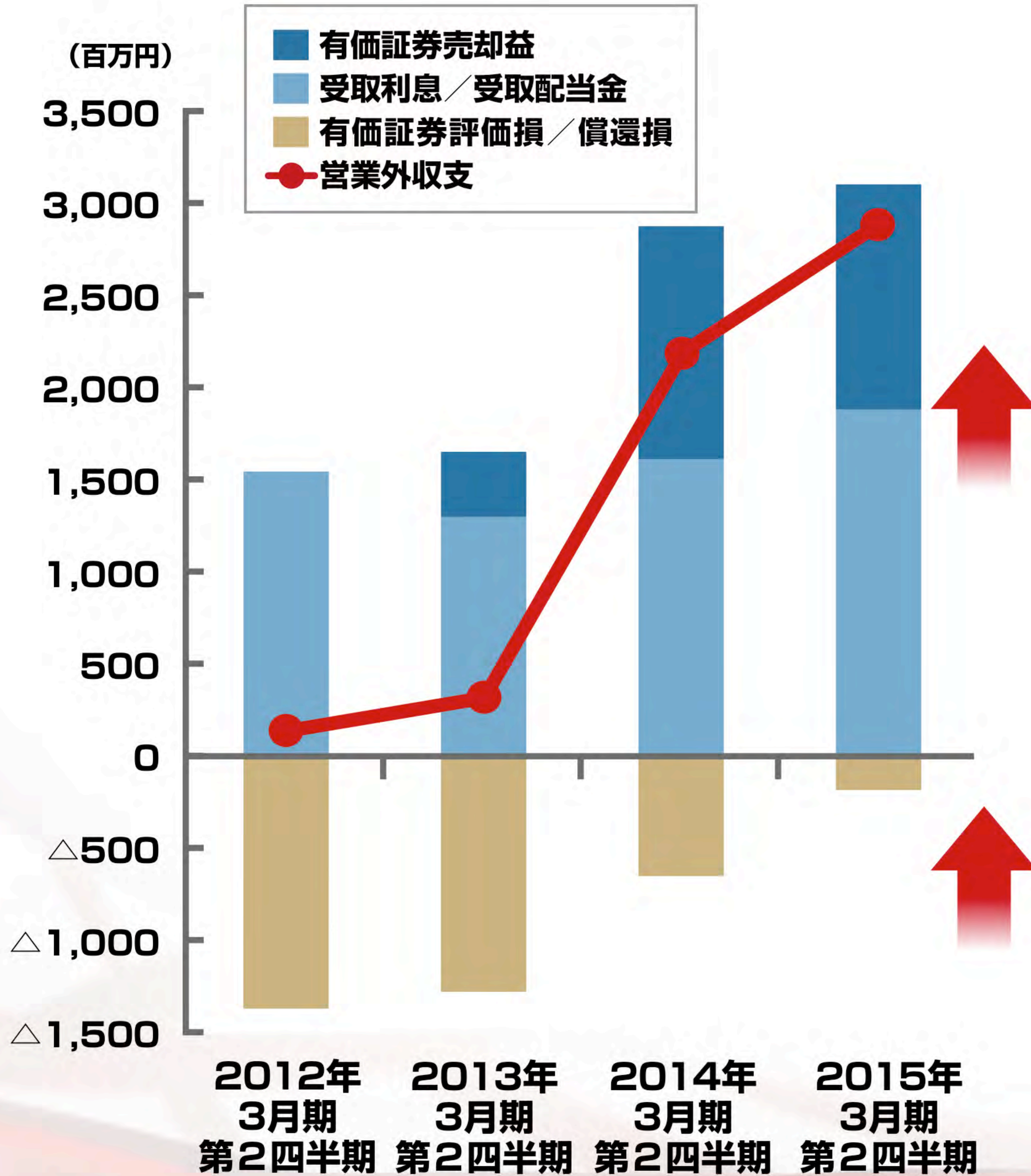
## 設備投資・減価償却費



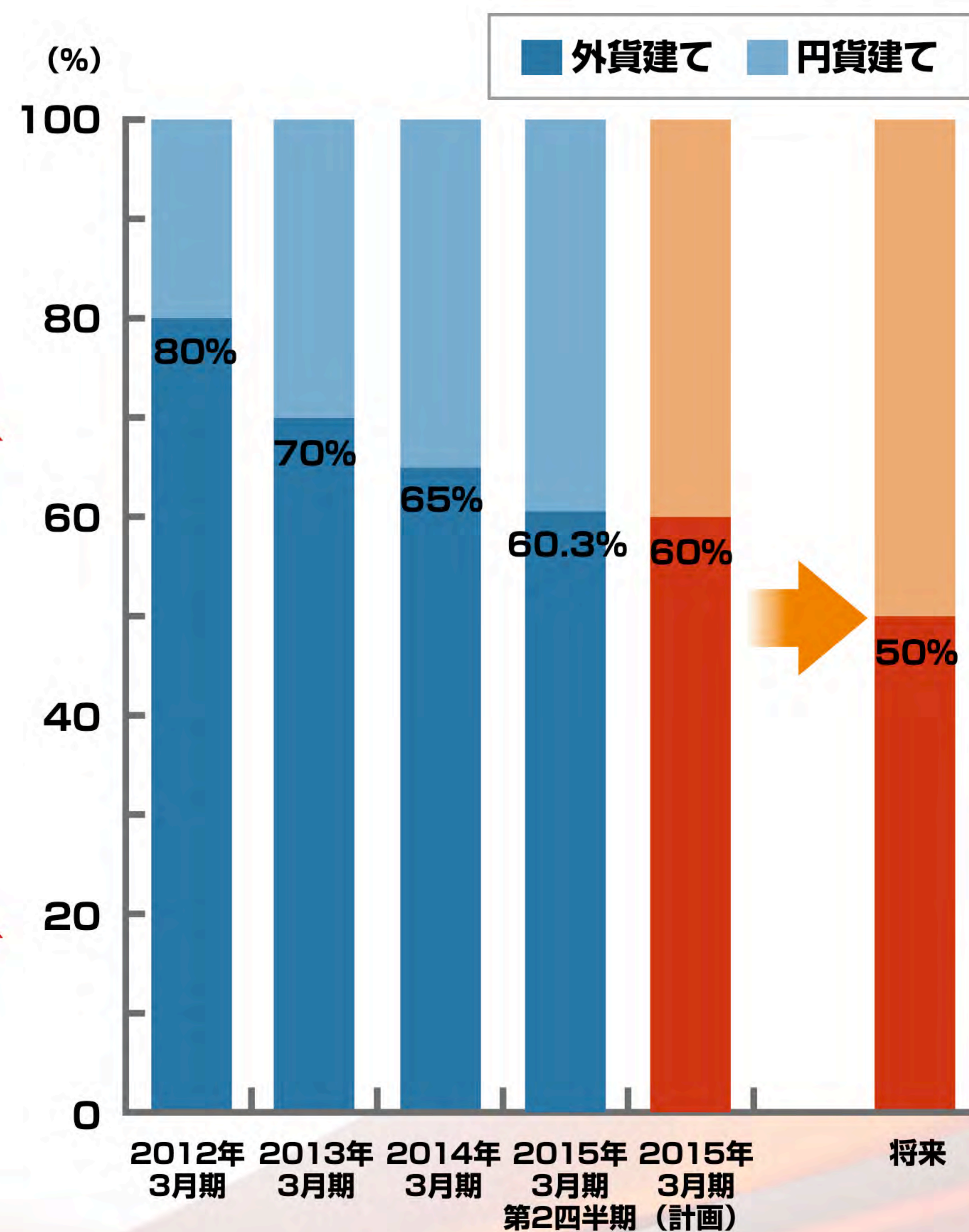


# 営業外収益・運用資産の外貨建て比率

## 営業外収益の推移



## 運用資産の外貨建て比率

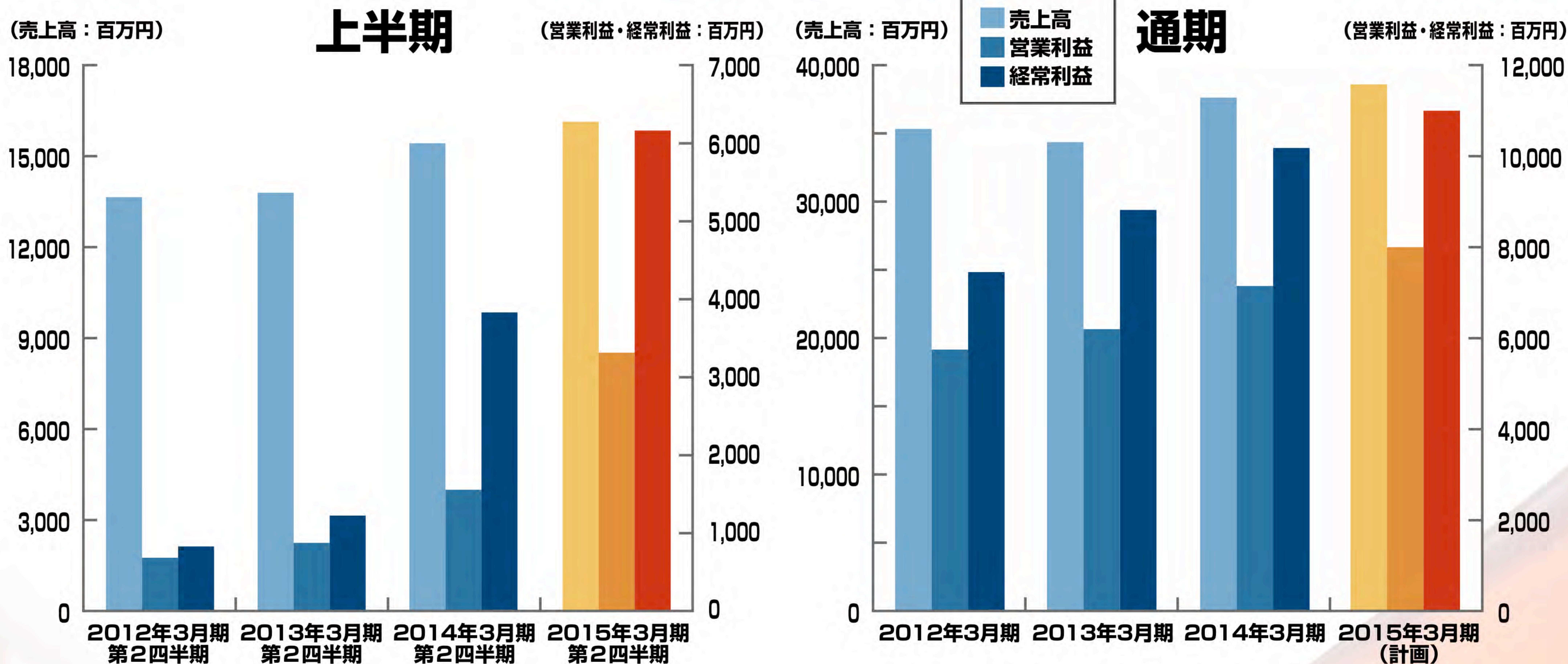




# 経営方針と今後の事業展開



# 上半期として過去最高の業績を達成!



- 『ゼルダ無双』及びPS4向け「無双」シリーズがワールドワイドで好調
- 主力ソーシャルゲームが計画を上回って推移
- ダウンロードコンテンツの伸長
- 通期においても過去最高の業績更新を目指す!



## 更なるIPの創造と展開

成長性と収益性を実現する為、新たなIPを創造するとともに  
多方面にIPを展開し、IPを軸とした総合的な発展を目指す

### プラットフォーム展開



### ジャンル展開

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

# IP

### コラボ展開

国内外大型コラボの  
積極的な推進

### タイアップ展開





# 更なるIPの創造と展開



PS Vita / PSP



Wii U



iOS / Android



# 更なるIPの創造と展開

## メディアミックス展開の実施

「零」における  
メディアミックス展開



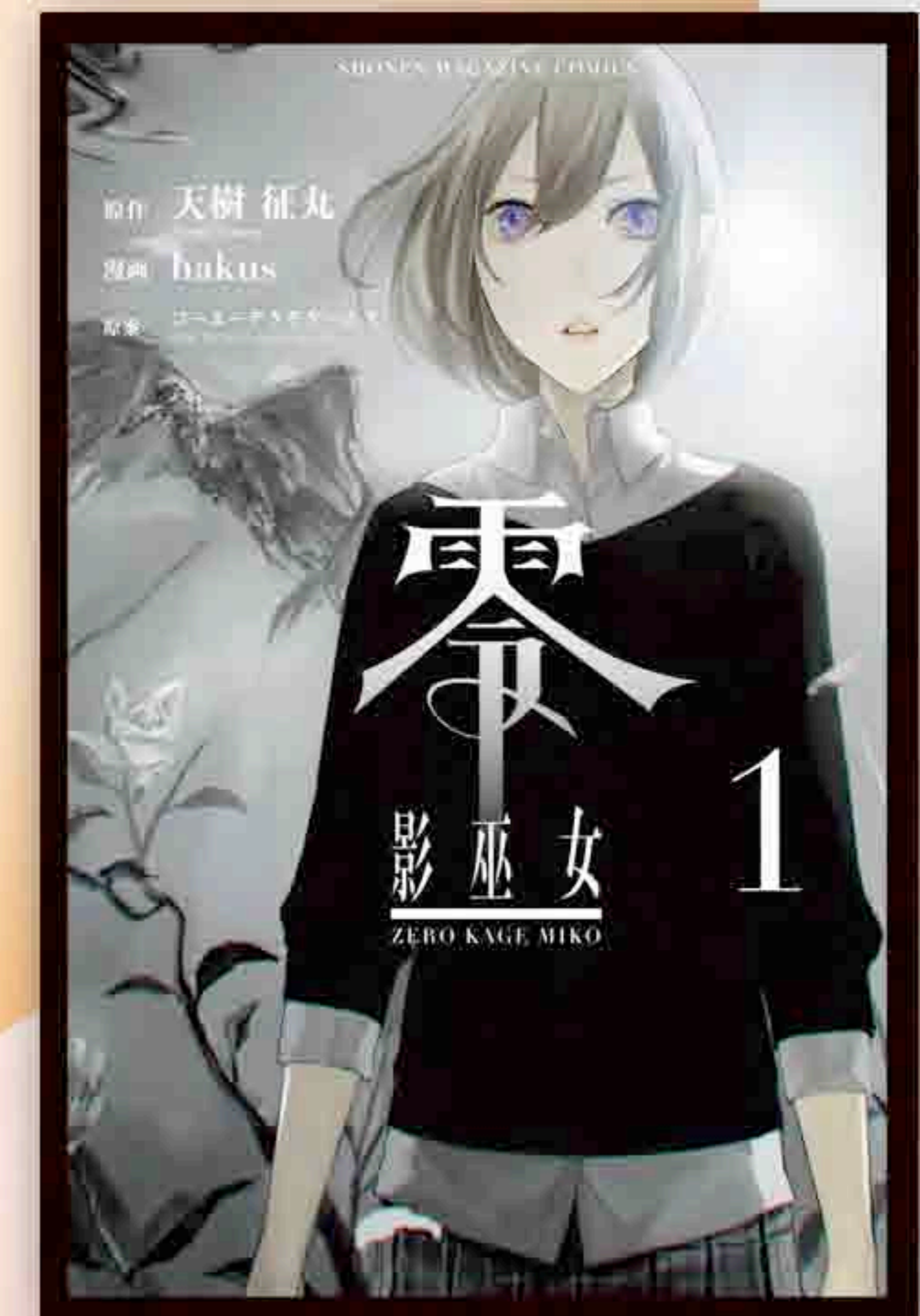
〈映画〉  
「劇場版 零～ゼロ～」  
KADOKAWA



〈Wii U ゲームソフト〉  
「零 ～濡鴉ノ巫女～」  
開発：当社 販売：任天堂



〈小説〉  
「零～ゼロ～  
女の子だけがかかる呪い」  
KADOKAWA

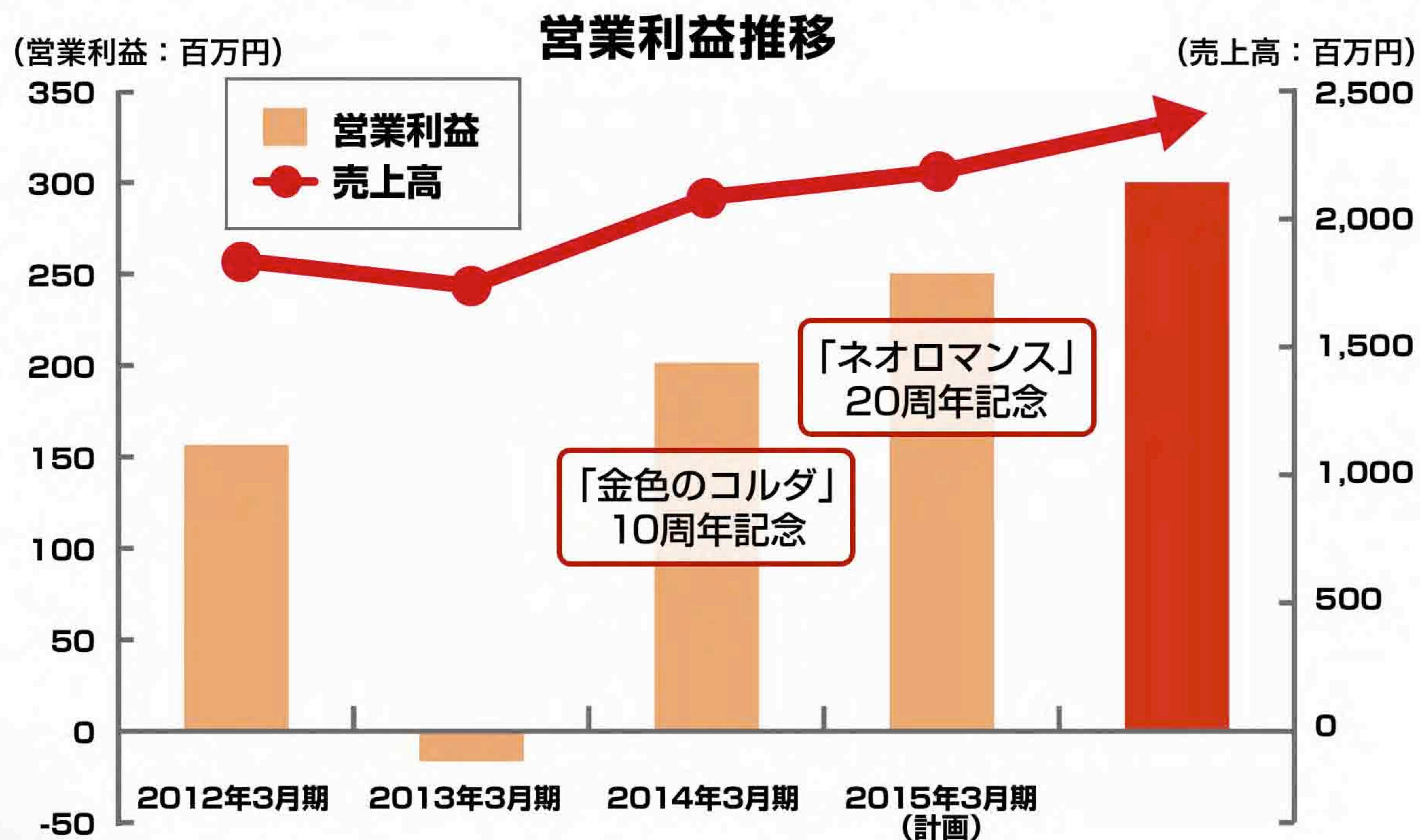


〈コミック〉  
「零影巫女」  
マンガボックス



# 更なるIPの創造と展開

## IPの展開が奏功、メディア・ライツ事業の収益力改善

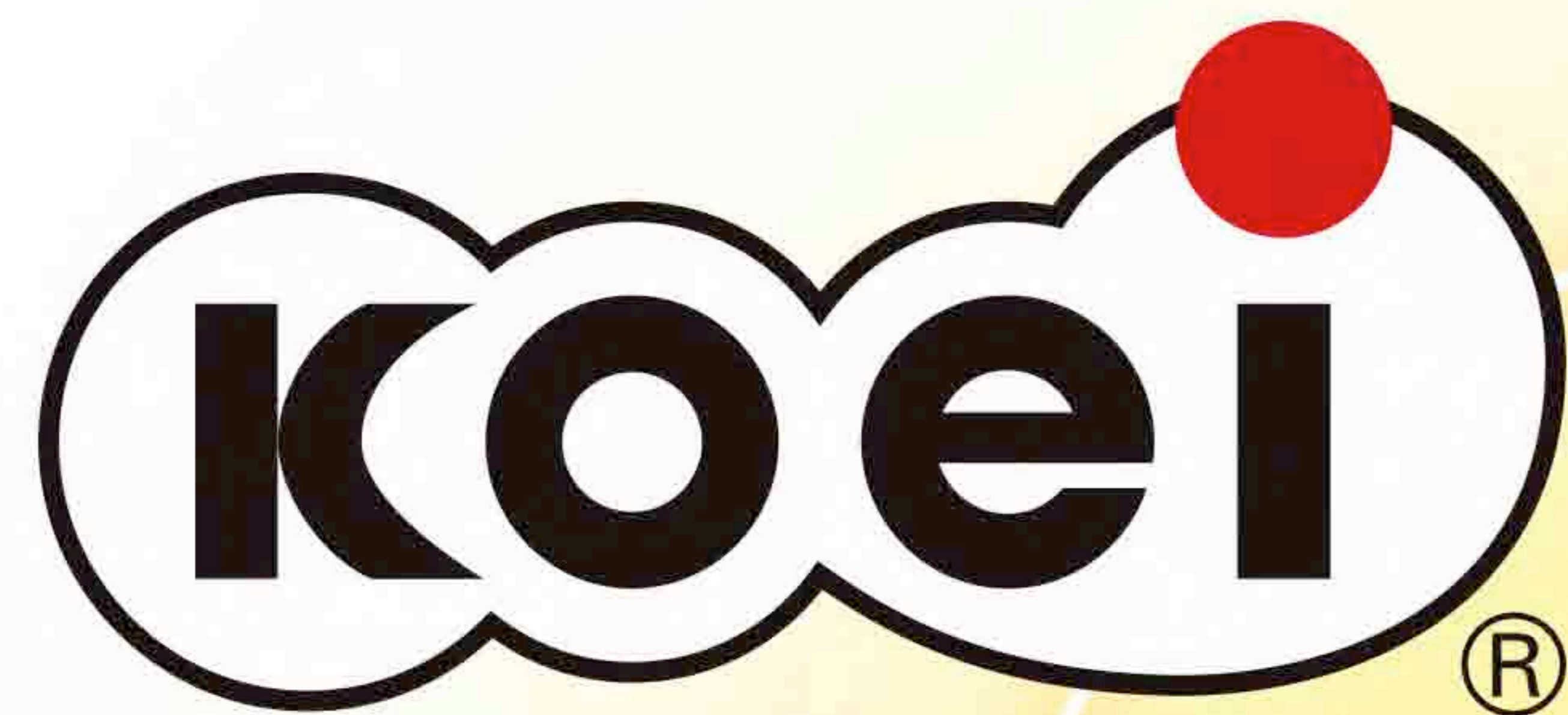


- 前期において黒字転換を果たし、今期及び将来に向け更なる成長を目指す
- 「金色のコルダ」10周年記念：  
新作ゲームソフトの発売・イベントの開催・TVアニメ化等を実施
- 今期はネオロマンス20周年事業を展開（『遙かなる時空の中で6』）
- ライセンス許諾を受けて『ときめきレストラン☆☆☆』運営及び商品化!



# 更なるIPの創造と展開

## コーエーテクモゲームスとガストの合併



**TECMO**®



- シナジーの強化  
ブランド間の協業体制を推進  
開発効率の更なる向上

- 「ガスト」IPのシリーズ展開は継続



# 更なるIPの創造と展開

## 三国志30周年記念事業スタート!!





# 長期的な成長性と収益性の実現に向けて



- 今後も好循環を生み出し、持続的な成長を目指す



# 展開方針① スマートフォンゲームで大ヒット!



ニマルイチエックス  
iOS / Android / PCブラウザ



iOS / Android



iOS / Android

## 新作ネイティブアプリを多数リリース予定!



# 展開方針② スマートフォンゲーム/ブラウザゲームのアジア展開



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

日本・天津・シンガポールの各拠点が連携し、**今後も続々とタイトルを投入**



# 展開方針③ 新規大型コラボレーションとリブートの推進

開発担当



PS4 / PS3

7年ぶりにリブート



PS4 / PS3 / Xbox One



# 展開方針④ マルチプラットフォーム展開

## ● 新ハードへの対応

積極的にPS4/Xbox Oneへ展開

『ブレイドストーム 百年戦争&ナイトメア』

『真・三國無双7 Empires』

『無双OROCHI2 Ultimate』

『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』

## ● ダウンロードビジネスの拡充

『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』

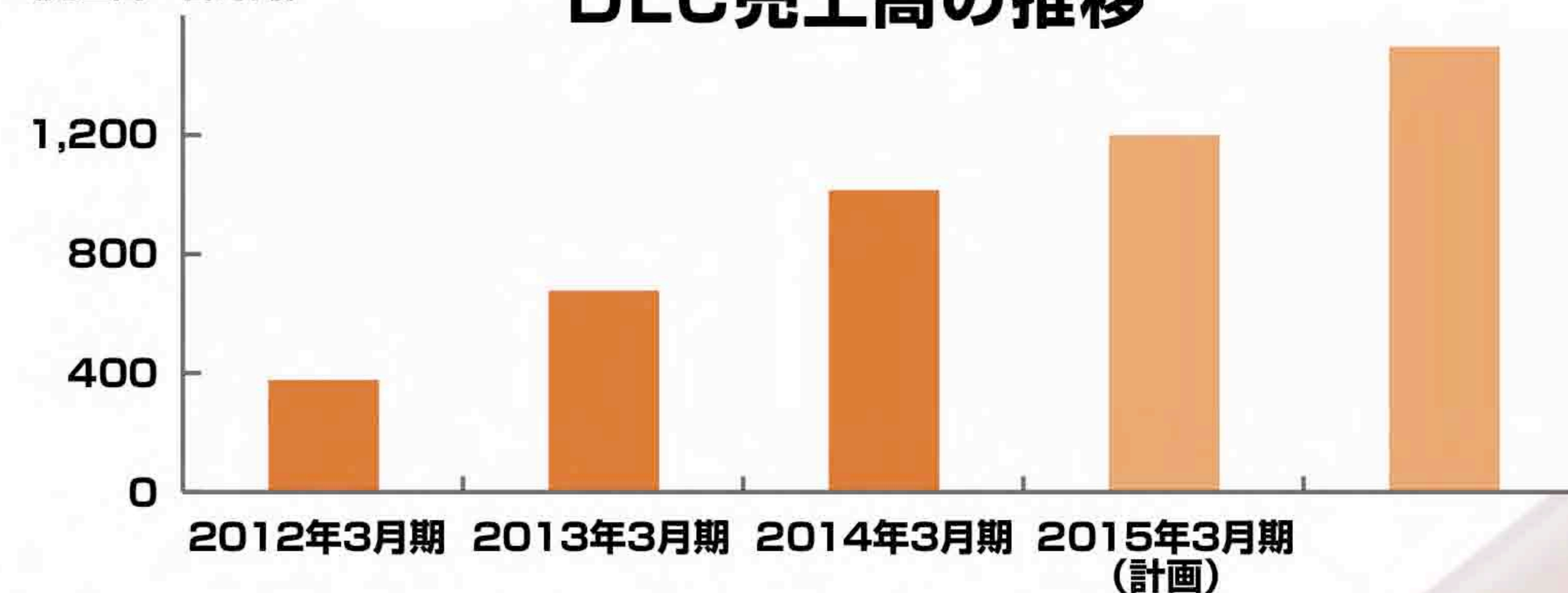
基本無料版160万ダウンロード突破!

## ● ネットワーク事業のマルチプラットフォーム展開



(売上高：百万円)

DLC売上高の推移



DEAD OR ALIVE 5  
LAST ROUND





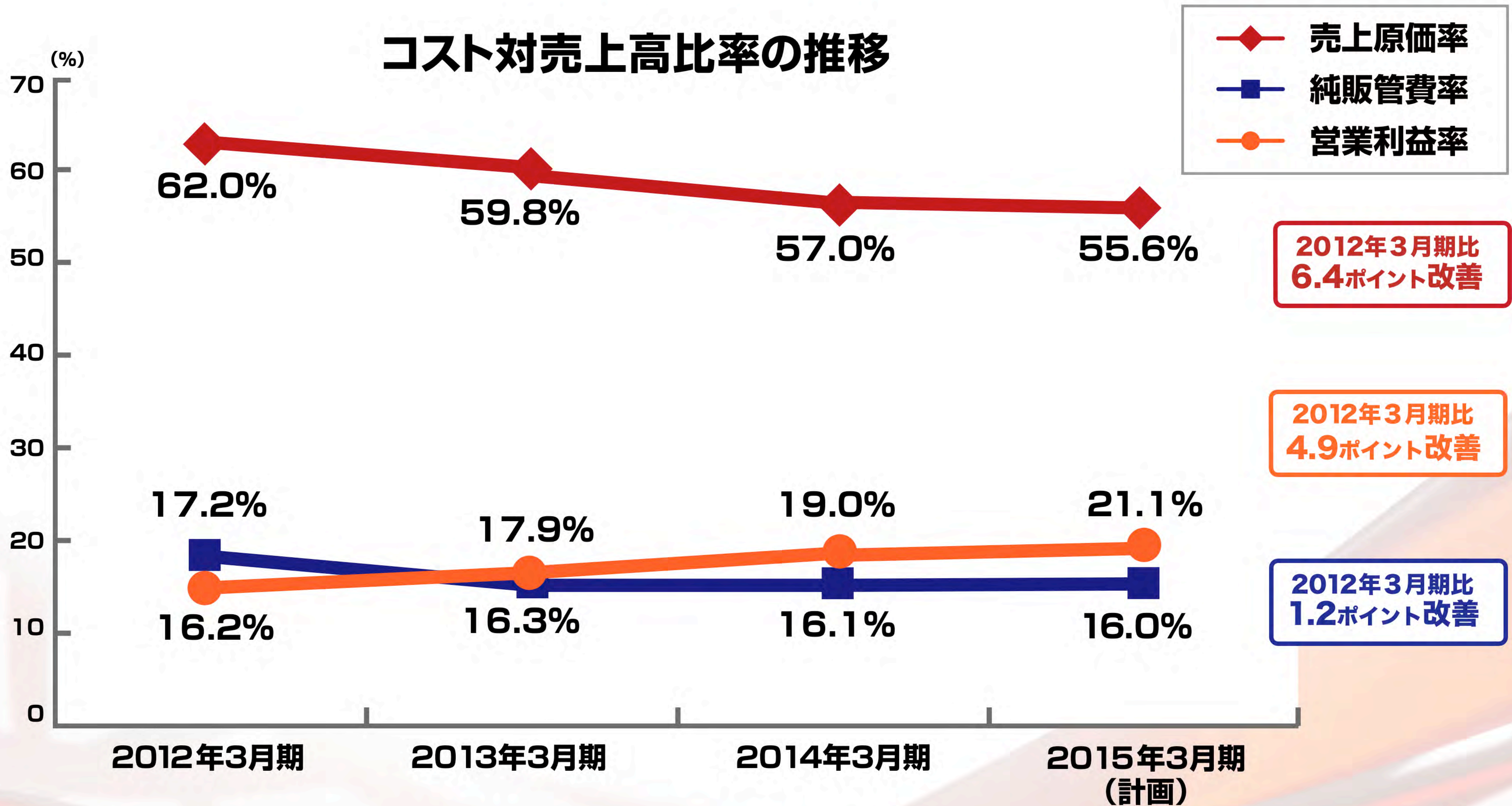
# 展開方針⑤ myGAMECITYの推進



「ガストソーシャル」とのID連携を実施し、総会員数は**75万人**に!  
社内外の多様なコンテンツを展開し、成長性と収益性を実現!



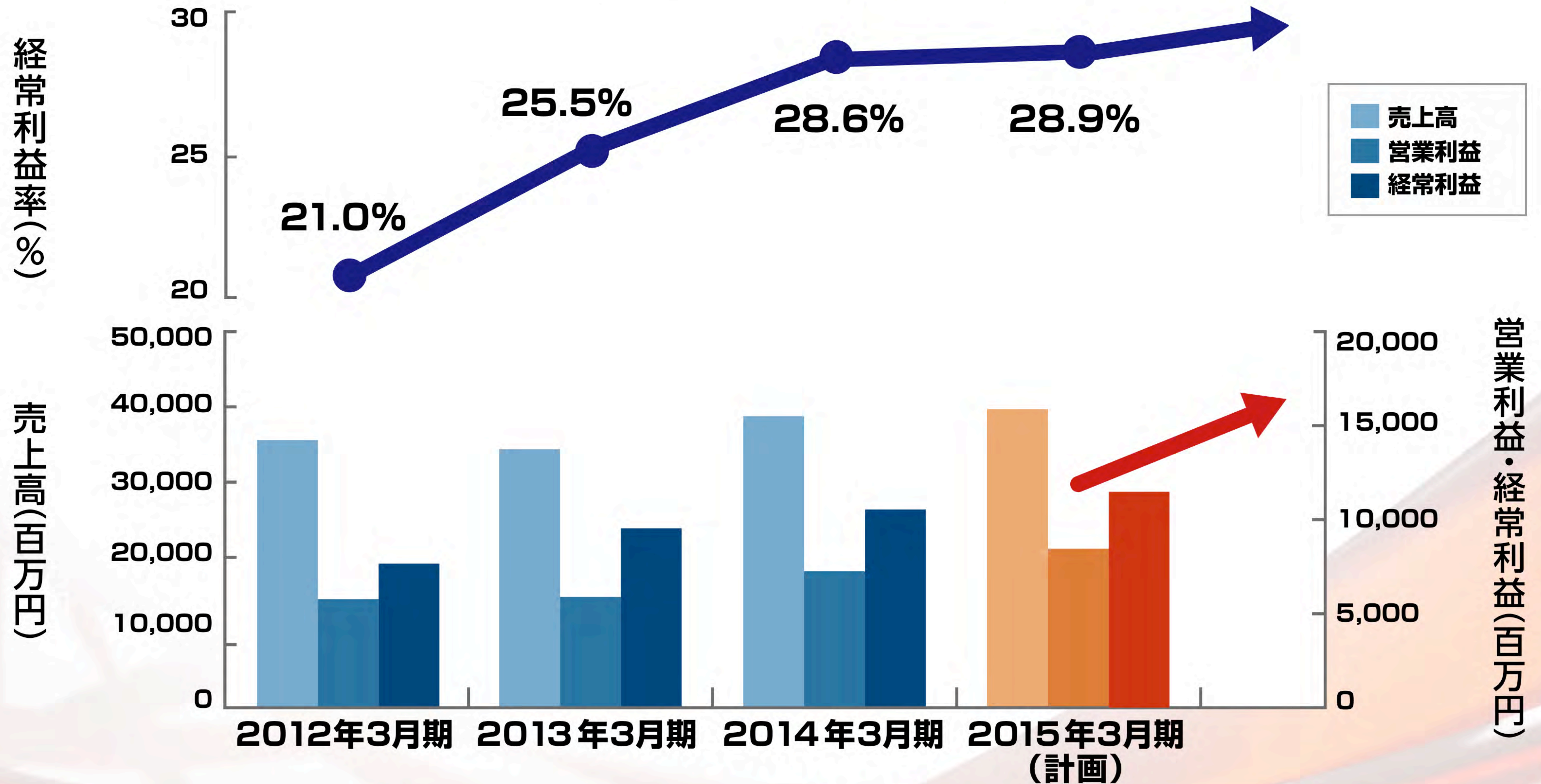
# 成長性と収益性の実現① コストダウン・経営効率化





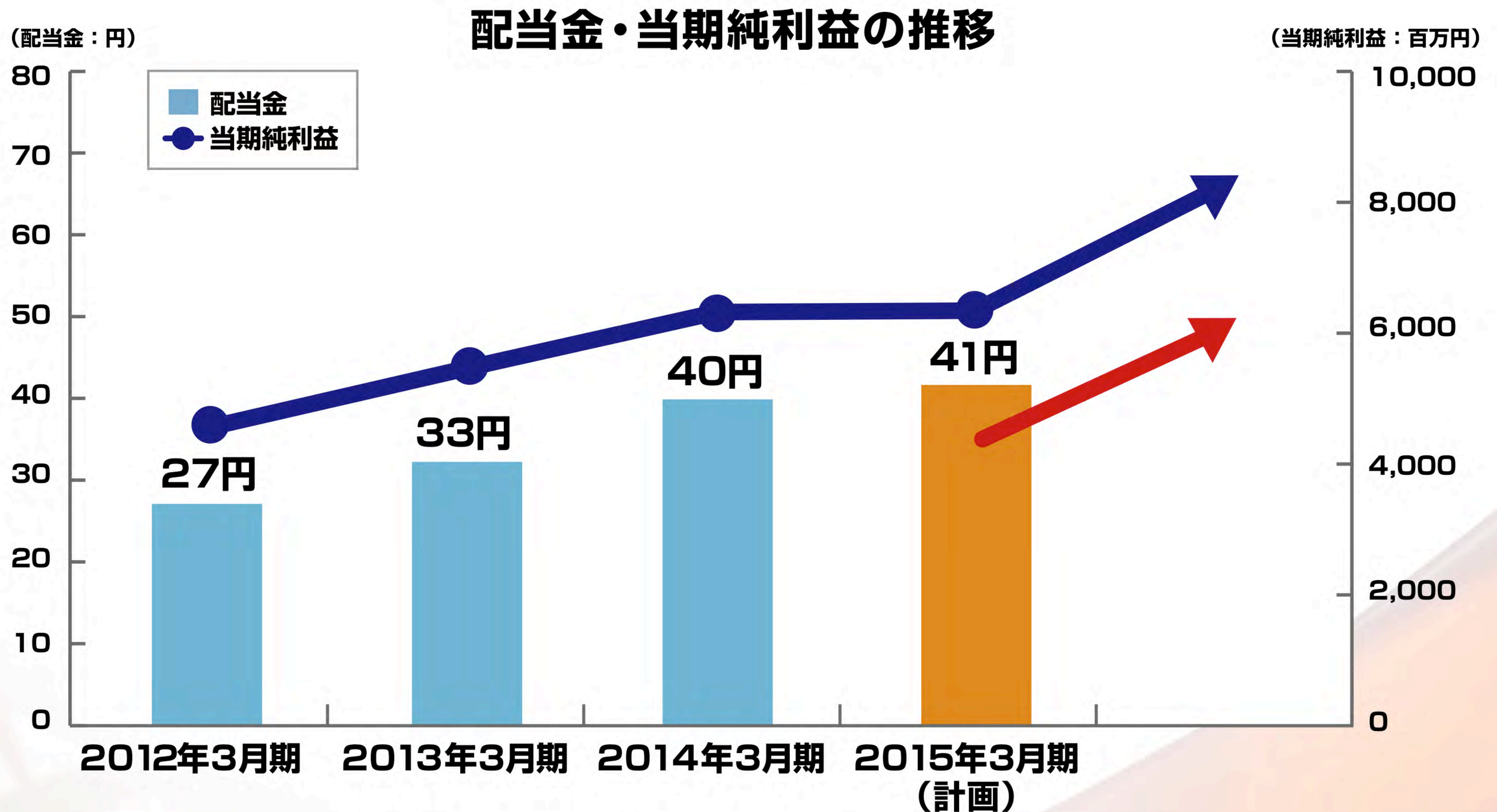
# 成長性と収益性の実現② 経常利益率30%以上を目指す!

## 売上高・利益・経常利益率の推移





# 成長性と収益性の実現③ 配当方針：配当性向50%あるいは50円



**できるだけ早期に配当金50円へ!!**





**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。**