



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

「妖怪ウォッチ」と「三国志」の
コラボレーションタイトル!



開発担当

PS4/PS3/Xbox One/
PC

三国志13

18万本 / 日本 / アジア

ニンテンドー3DS

妖怪三国志

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**

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

主カソーシャルゲーム・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)

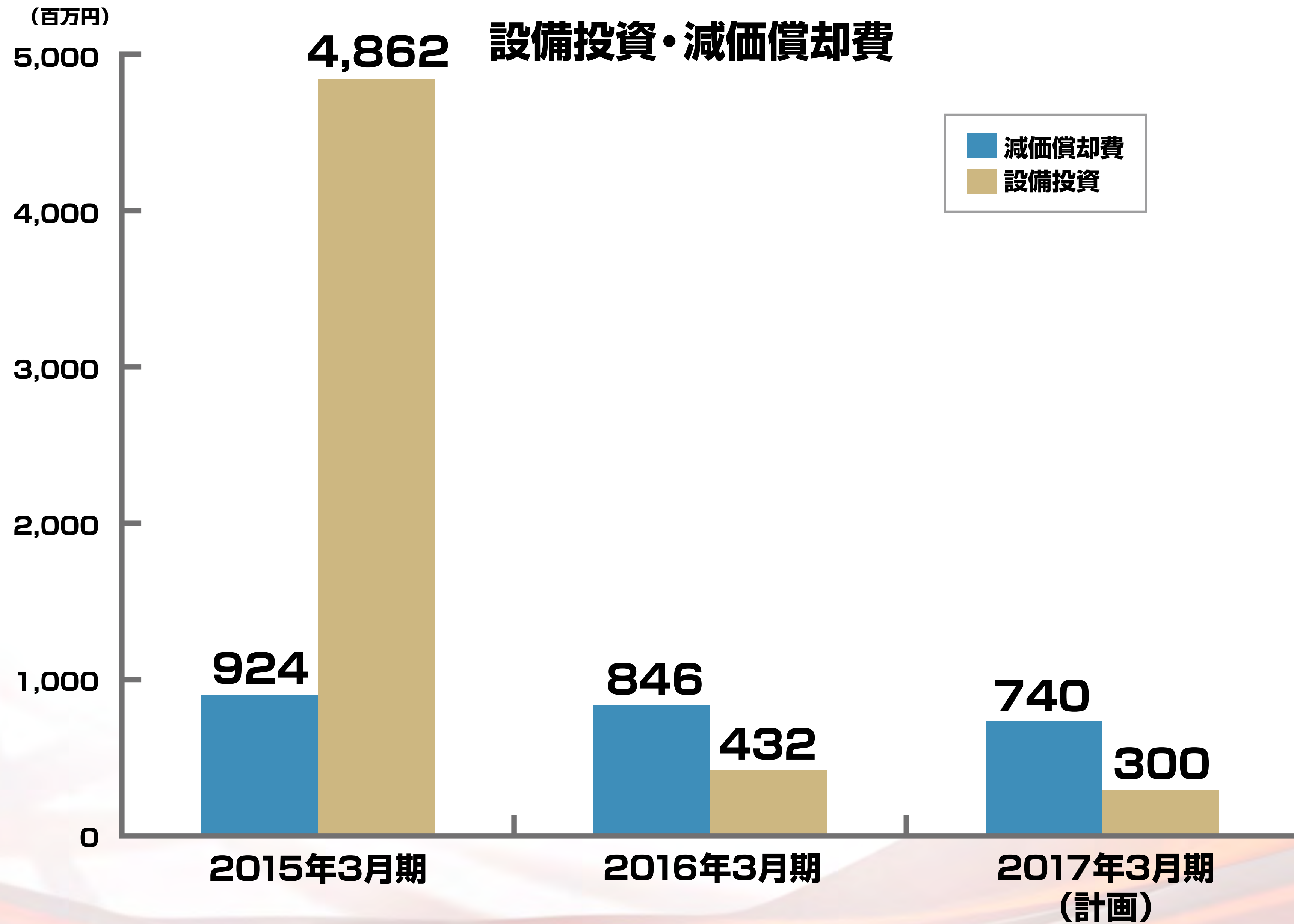
	2016年3月期		2017年3月期		対前年度	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
国内	28,768	75.0%	33,000	78.6%	4,232	14.7%
海外	9,564	25.0%	9,000	21.4%	△564	△5.9%
北米	3,404	8.9%	3,500	8.3%	96	2.8%
欧州	2,108	5.5%	2,500	6.0%	392	18.6%
アジア	4,052	10.6%	3,000	7.1%	△1,052	△26.0%
合計	38,332	100.0%	42,000	100.0%	3,668	9.6%

地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

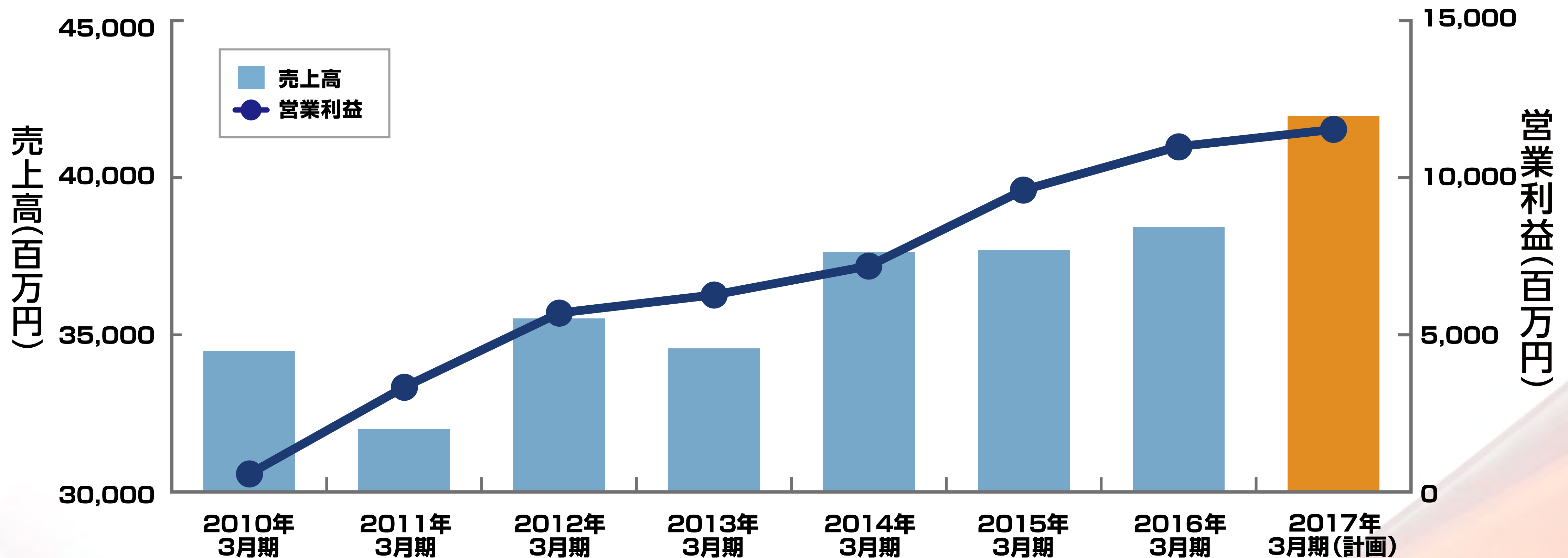
	2016年3月期		2017年3月期		対前年度	
	本数	構成比	本数	構成比	本数	増減率
国内	2,670	47.9%	3,500	56.5%	830	31.1%
海外	2,905	52.1%	2,700	43.5%	△205	△7.1%
北米	1,275	22.9%	1,100	17.7%	△175	△13.7%
欧州	790	14.2%	900	14.5%	110	13.9%
アジア	840	15.0%	700	11.3%	△140	△16.7%
合計	5,575	100.0%	6,200	100.0%	625	11.2%

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

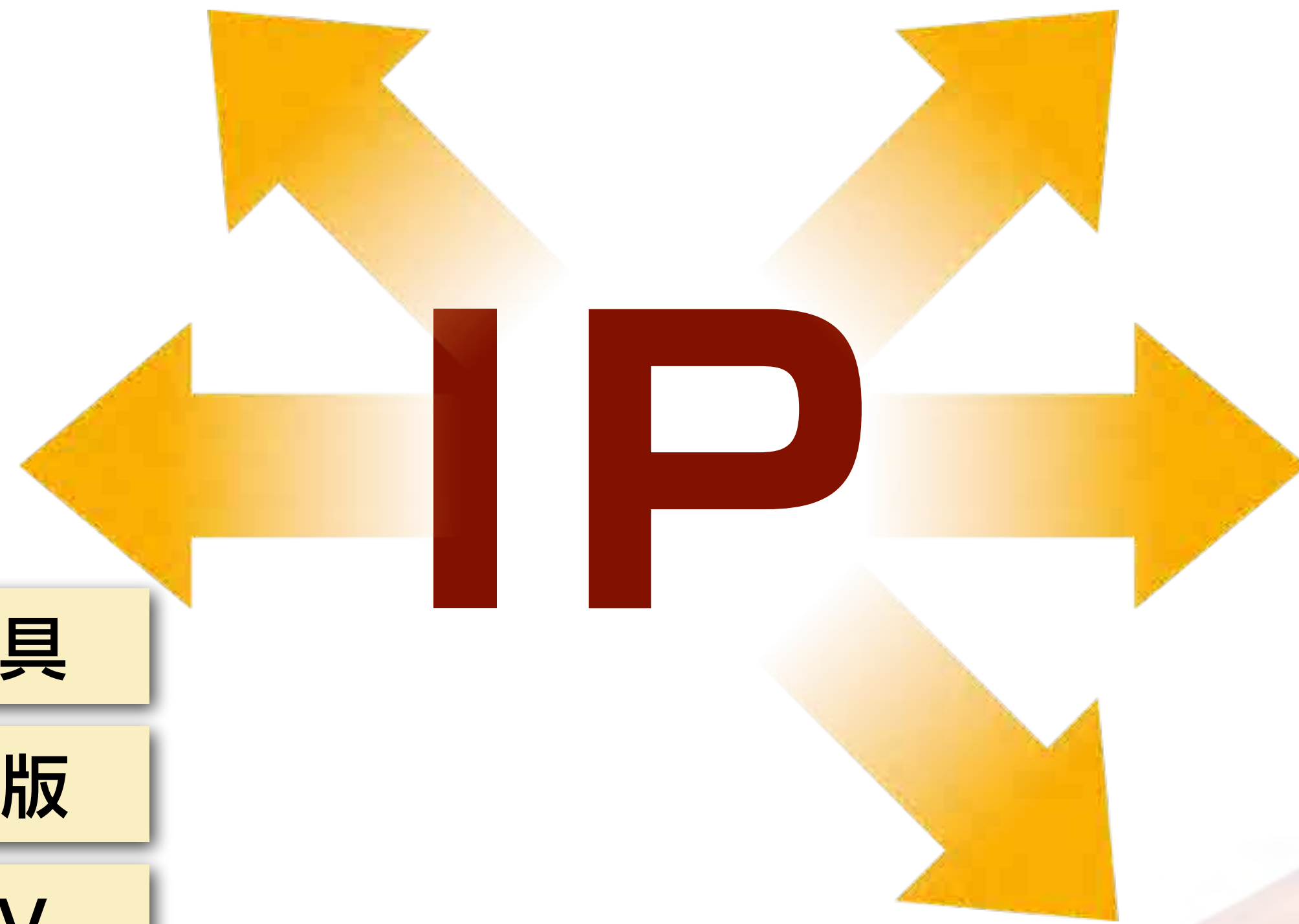
経営方針：IPの創造と展開

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

海外の有力IPとのコラボレーションにも取り組む

開発担当



ドラゴンクエストヒーローズII

双子の王と予言の終わり

PS4 / PS3 / PS Vita

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
のぶニヤガの野望

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
のぶニヤガの野望
ぐるぐるダンジョン のぶニヤガ

〈 東南アジア 〉

スマートフォン/ブラウザ
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

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

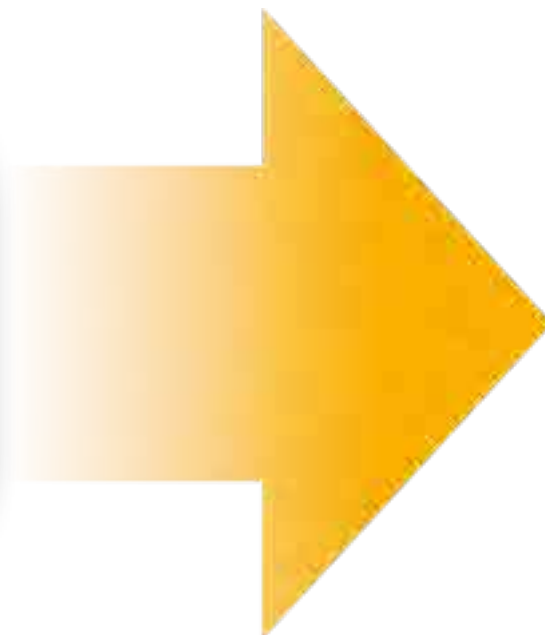
〈ブランド別〉

〈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

A KOU SHIBUSAWA PRODUCTION **ブランド**

Produced by **ブランド**
Ω-Force

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-Force
OMEGA

Team NINJA

キャスト

Ruby Party

信長の野望
創造

三國志13

Winning Post 8

大航海時代V

のぶとびがの野望



戦国無双4
SENGOKU MUSOU

討鬼伝2
TOUKIDEN

無双OROCHI2

NiOH
仁王

NINJA
GOLDEN 3

DEAD OR ALIVE 5



よるのなにくに

アルカディア
REBIRTH PLUS



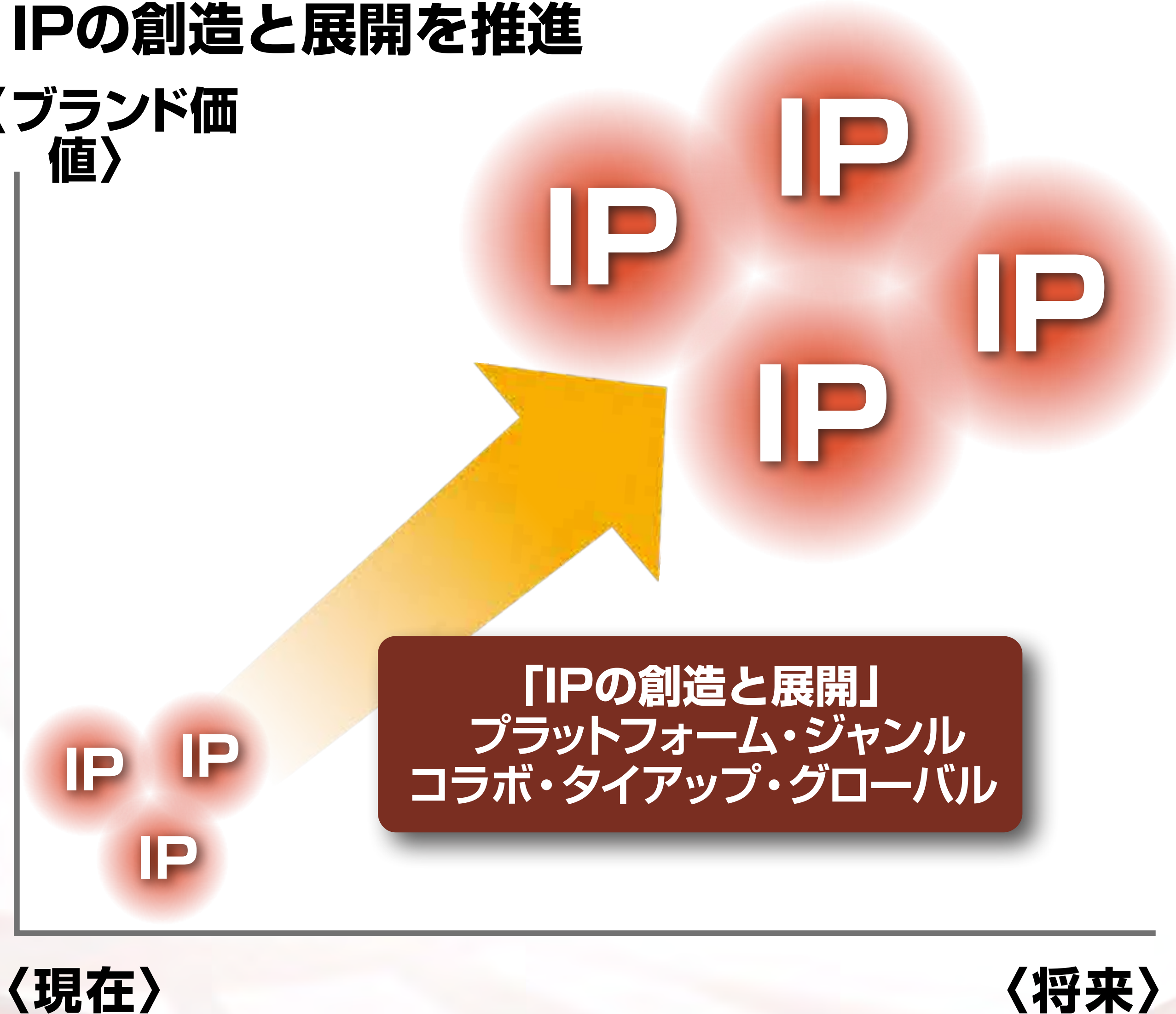
遙かなる時空の中で6

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

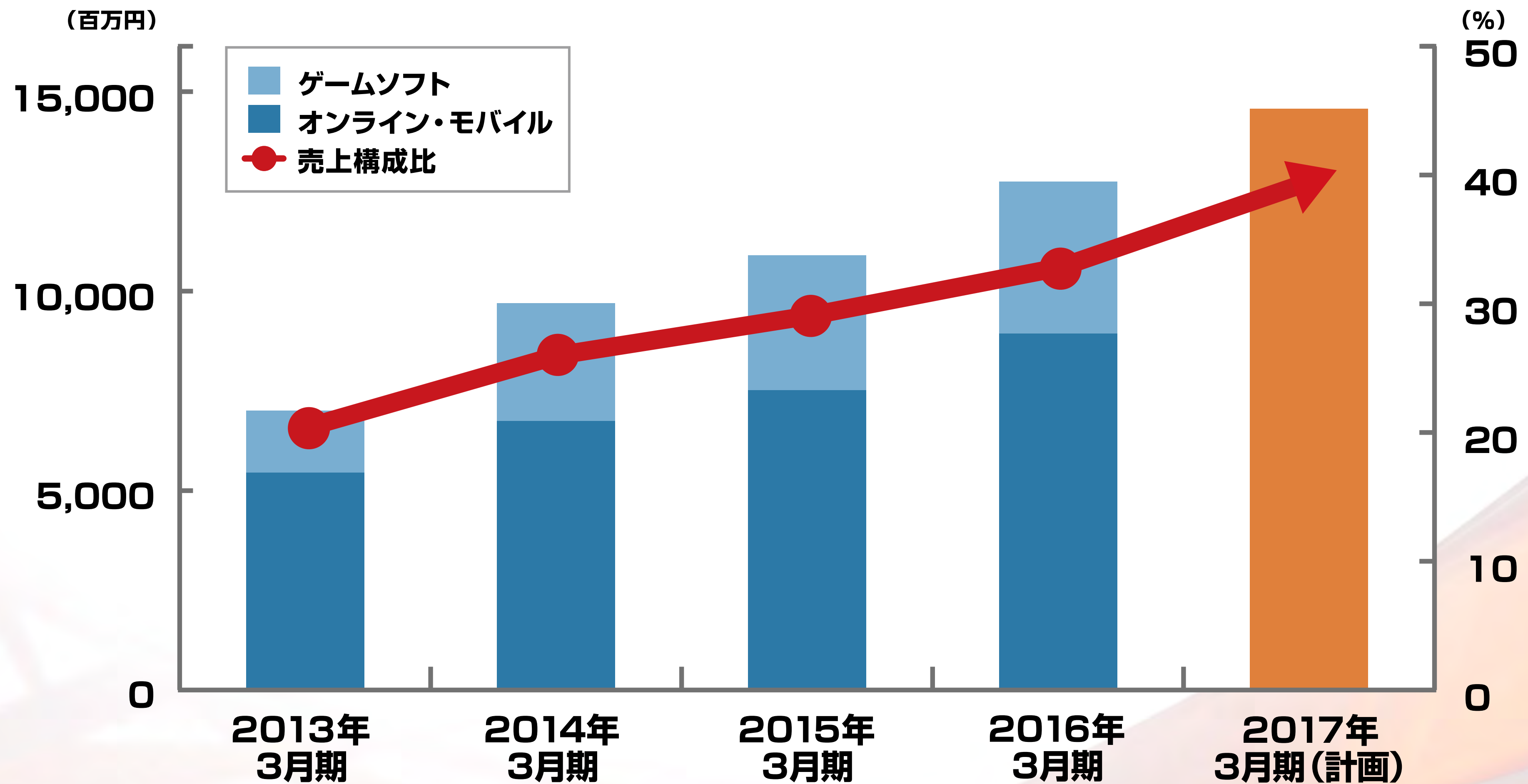
ブランド価値の最大化

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

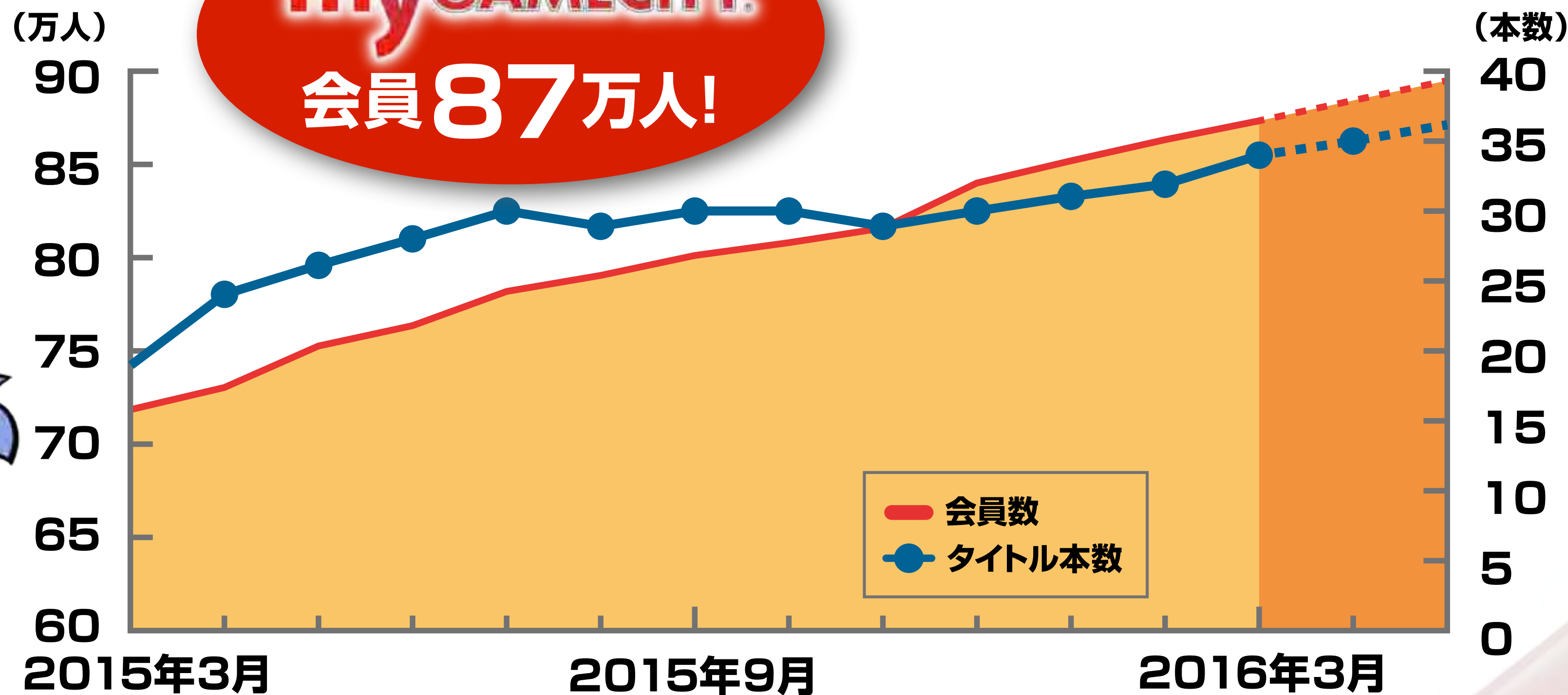
デジタルビジネスの売上・構成比率推移



my GAMECITYのサービス拡充

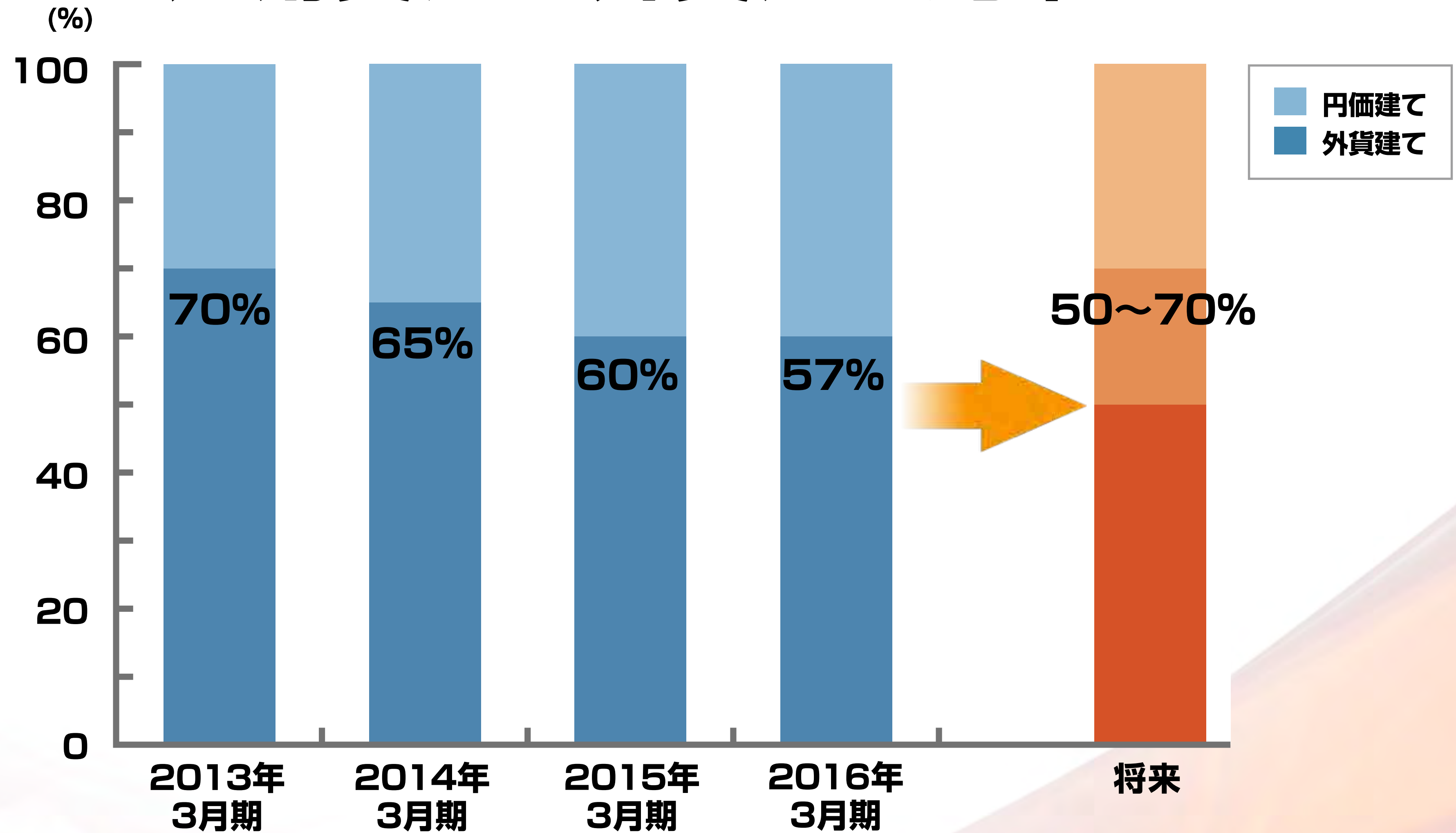


myGAMECITY.
会員87万人!



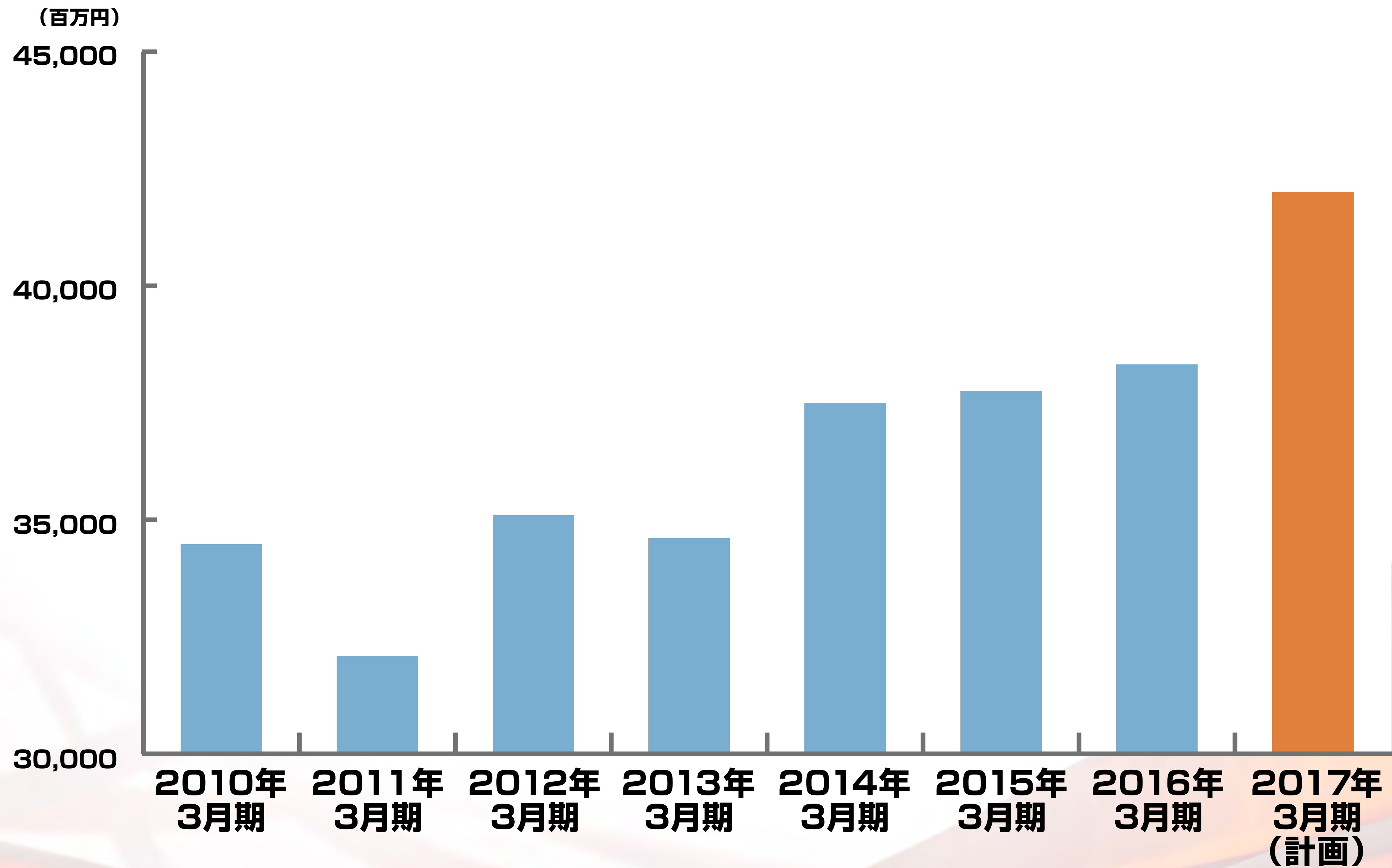
運用資産・運用方針

運用資産の外貨建て比率

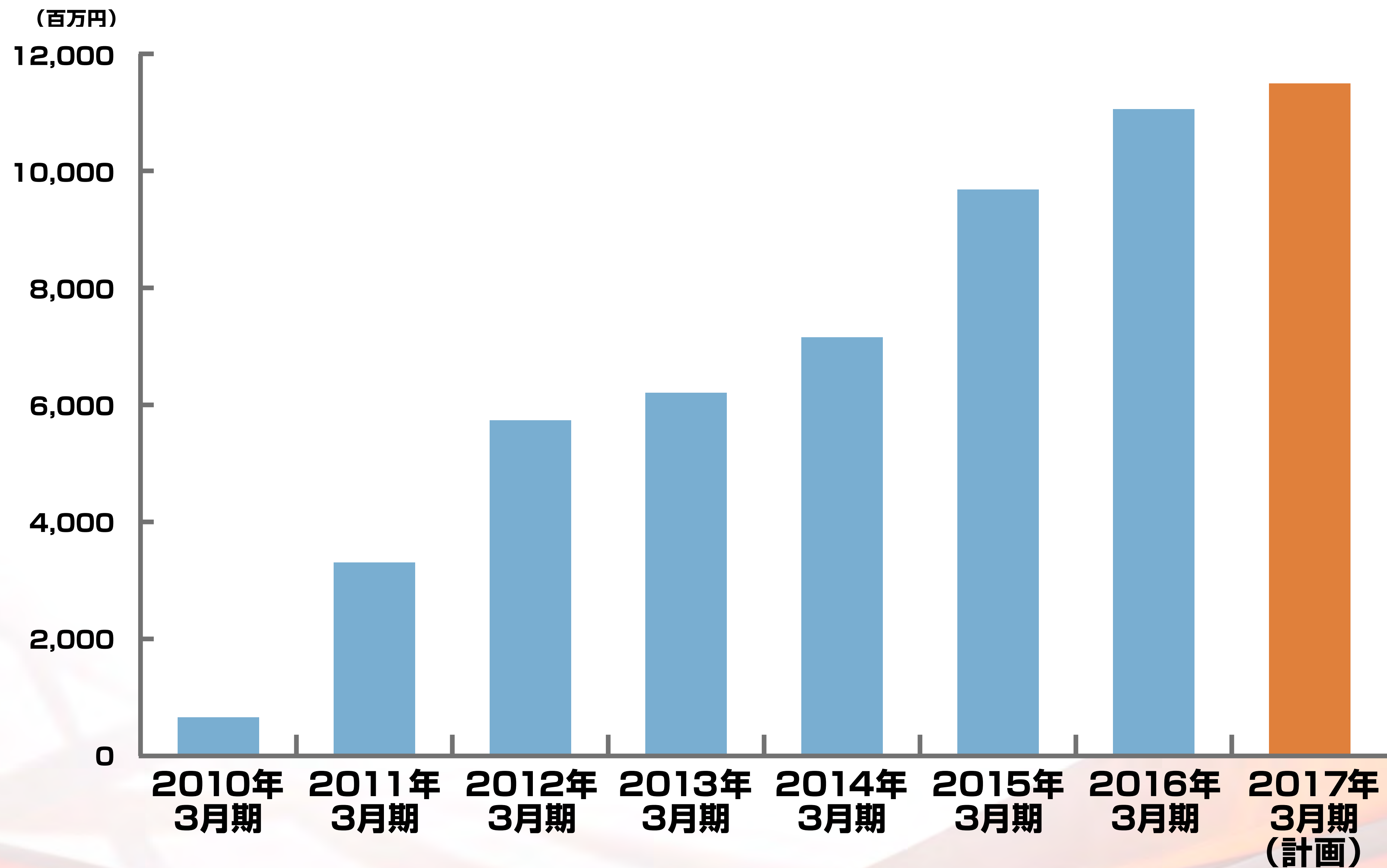


市場環境を見ながら適切に判断していく

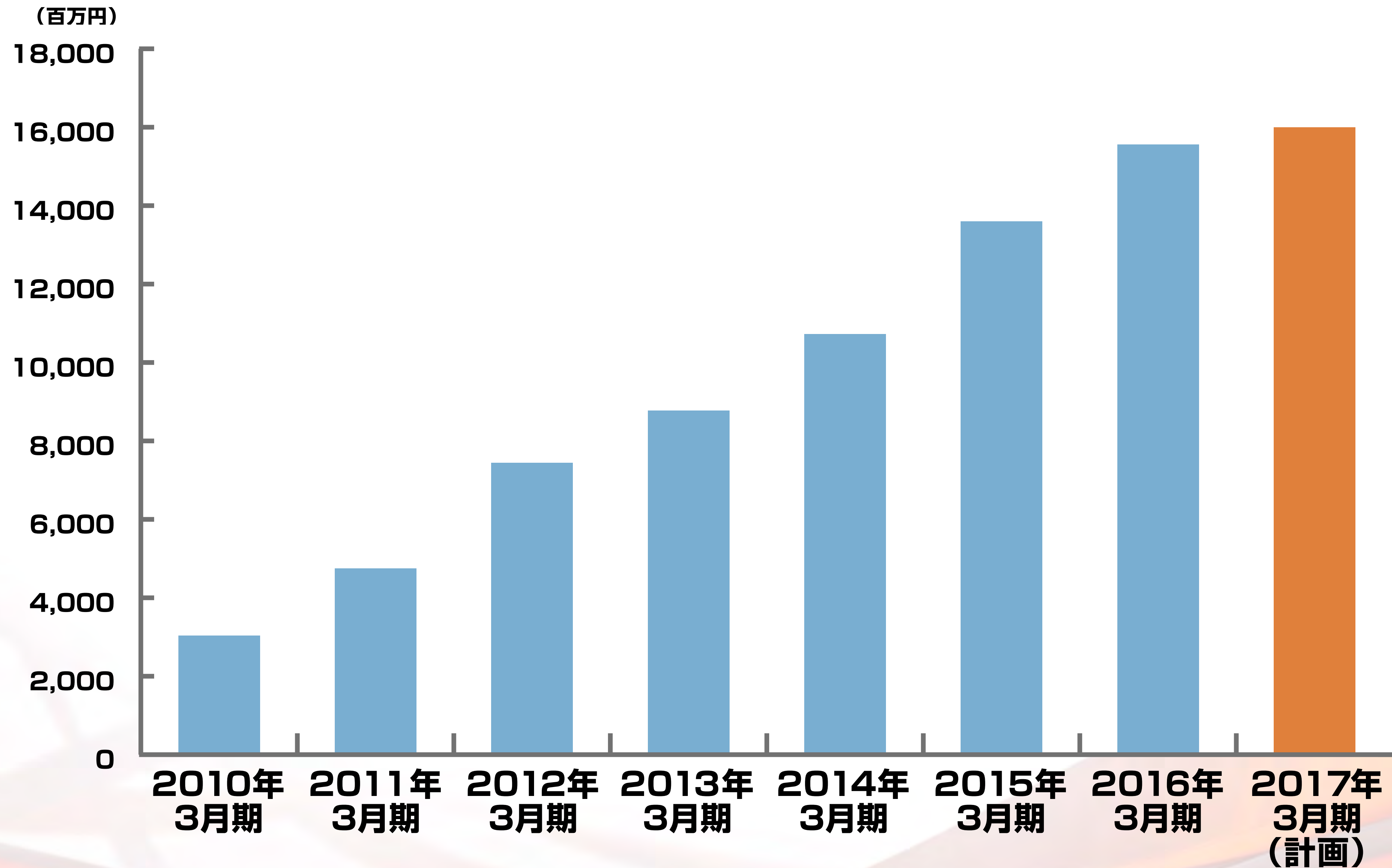
売上高の推移



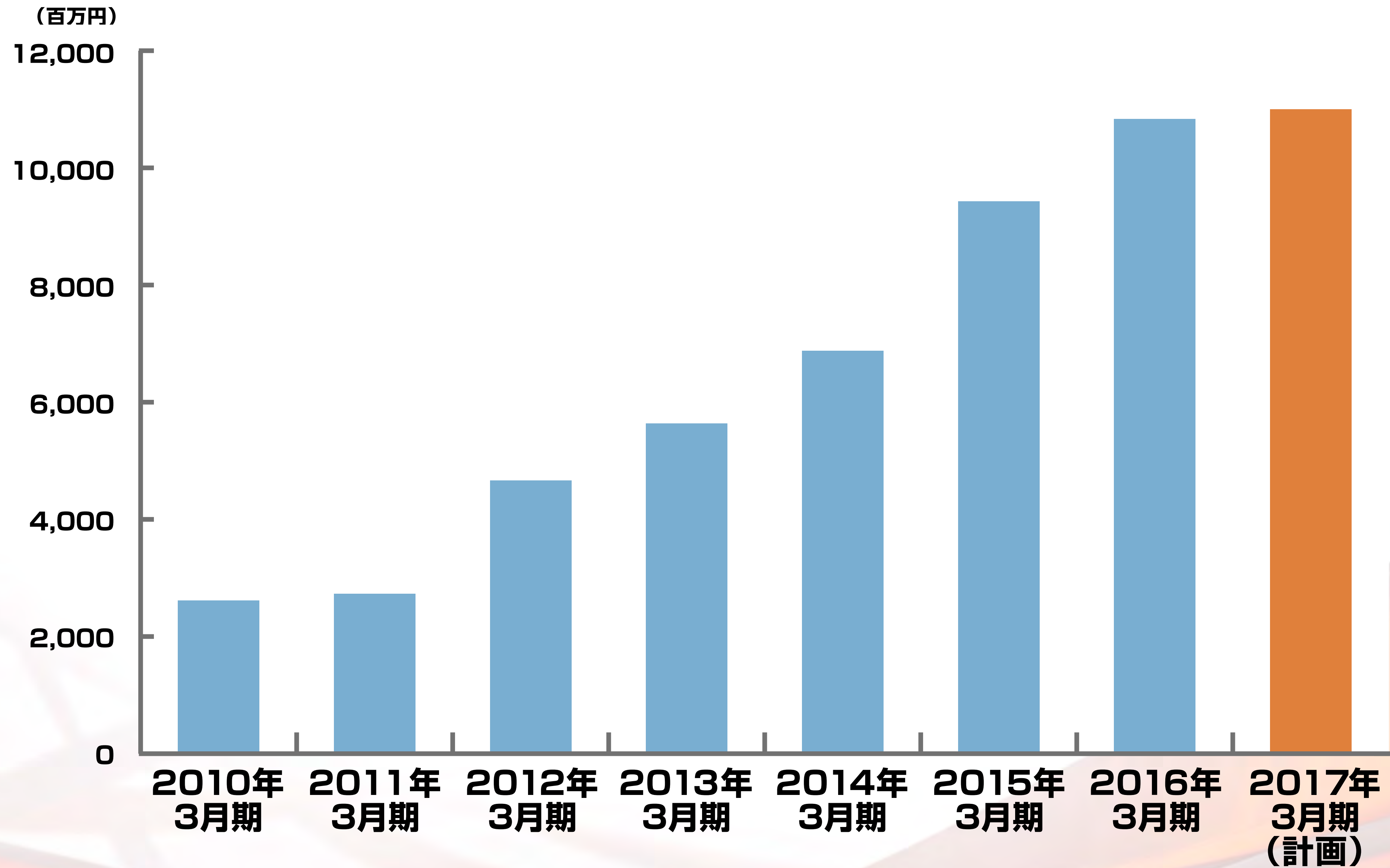
営業利益の推移



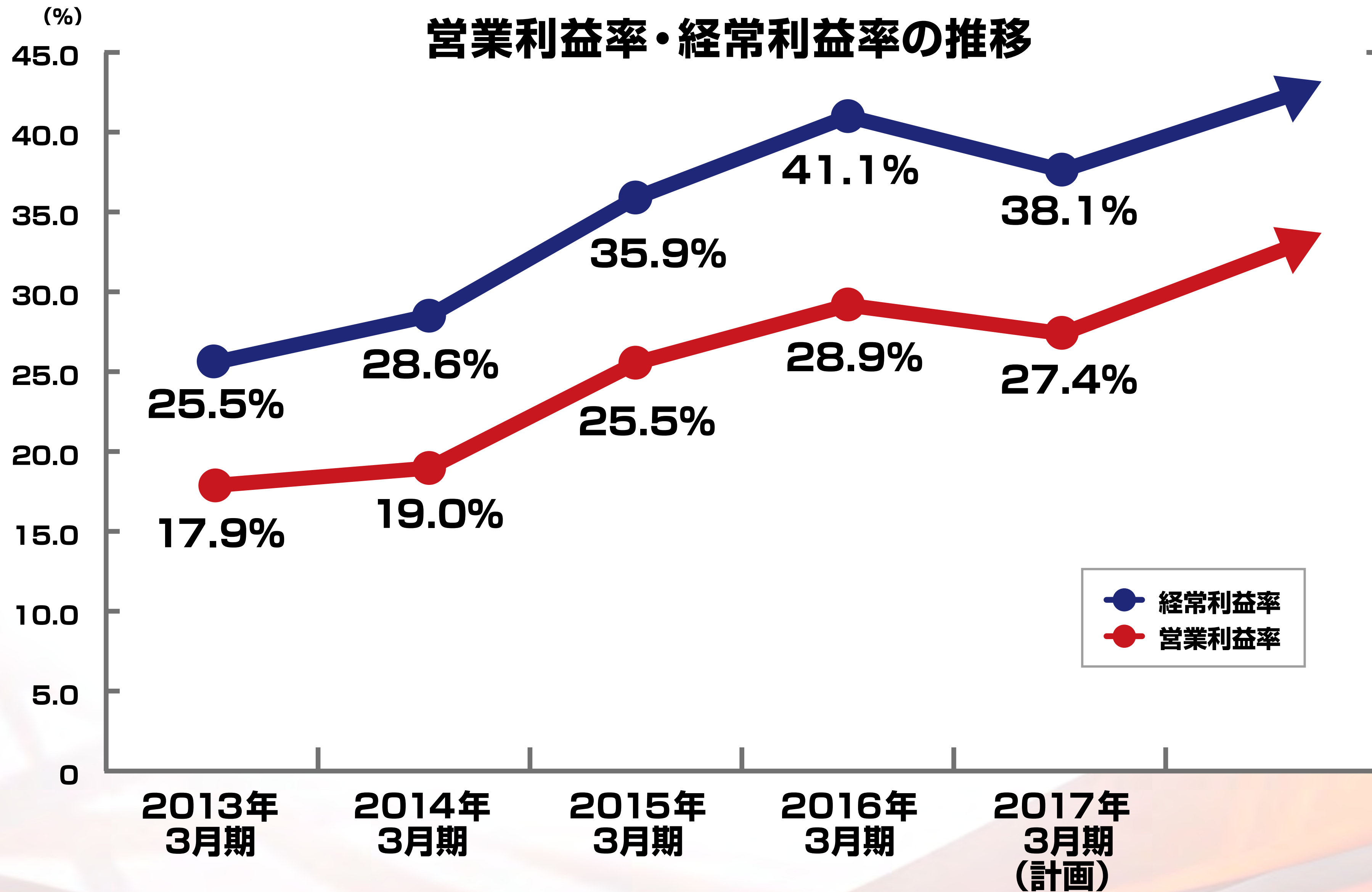
経常利益の推移



当期純利益の推移

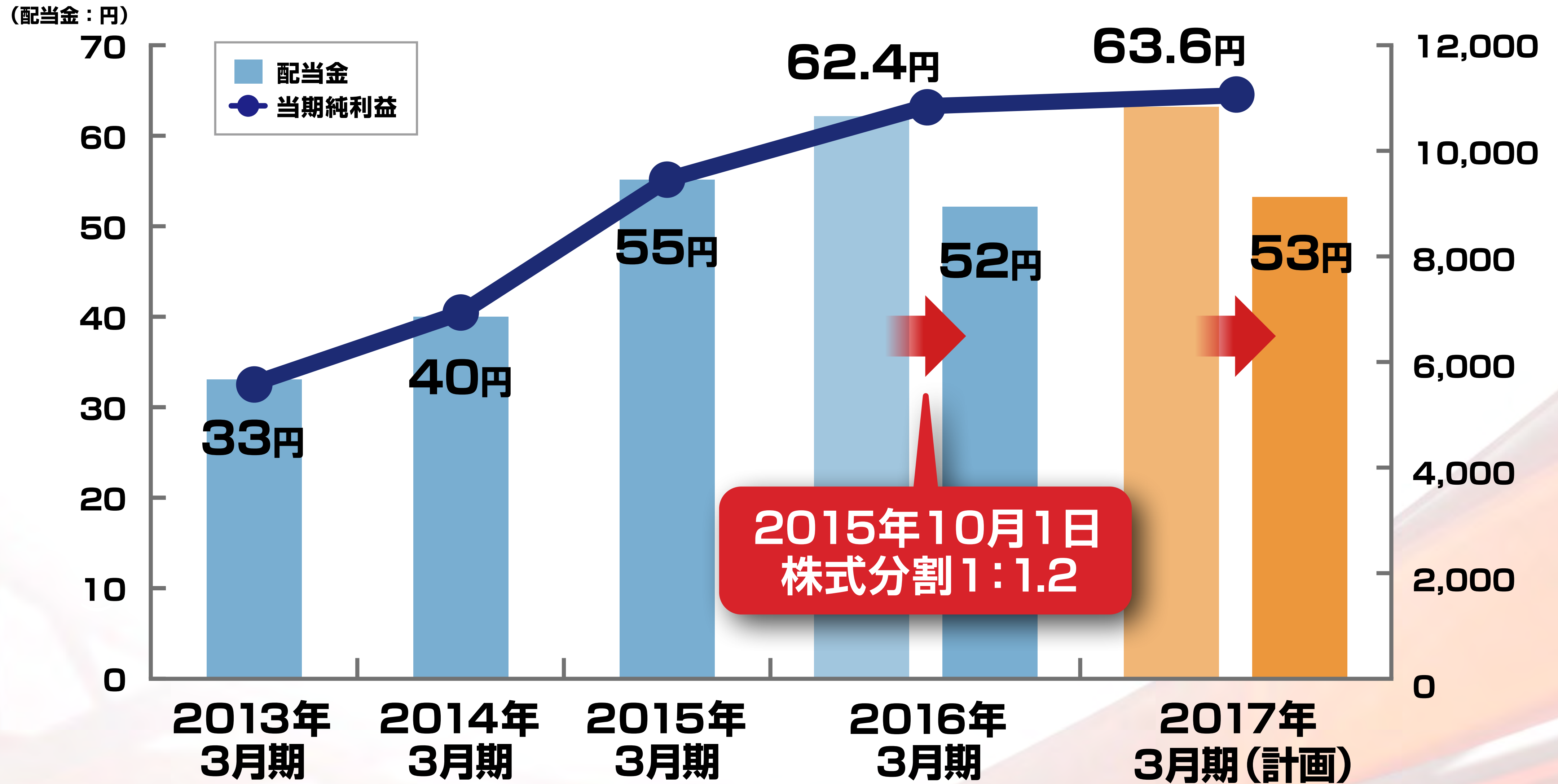


営業利益率30%以上を目指す!



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。