



株式会社コーエーテクモホールディングス

# 2018年3月期 決算説明会

2018年4月26日

# 連結決算概況

## 過去最高の業績を達成！

(百万円)

	2017年3月期		2018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	37,034	100.0%	38,926	100.0%	1,892	5.1%
営業利益	8,781	23.7%	11,711	30.1%	2,930	33.4%
経常利益	15,221	41.1%	18,293	47.0%	3,072	20.3%
当期純利益	11,624	31.4%	13,017	33.4%	1,393	12.0%

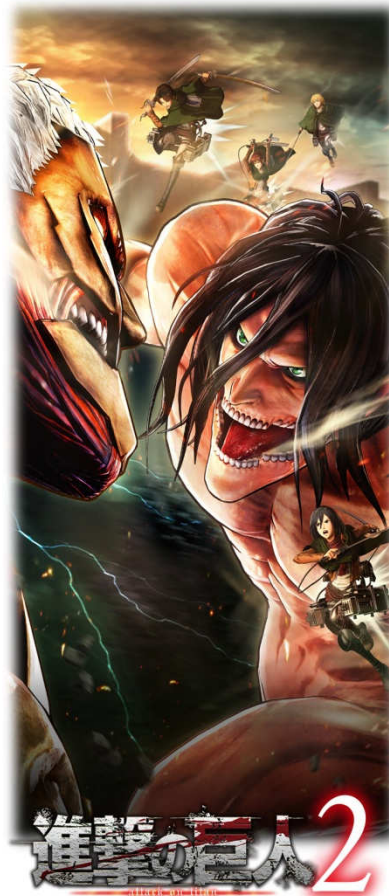
# 主なタイトル



**真・三國無双8**

PS4/Xbox One/Steam

73万本 / 全世界



**進撃の巨人2**

PS4/PSVita/  
Nintendo Switch/Steam

52万本 / 全世界

開発担当



**DISSIDIA  
FINAL FANTASY NT**

PS4

全世界で発売中



**信長の野望  
大志**

**信長の野望・大志**

Windows/PS4/  
Nintendo Switch/Steam/  
iOS/Android

13万本 / 日本・アジア

# 主なタイトル



リディー&スールのアトリエ  
～不思議な絵画の錬金術士～

PS4/PSVita/  
Nintendo Switch/Steam

18万本 / 日本・アジア



仁王  
Complete Edition

PS4/Steam

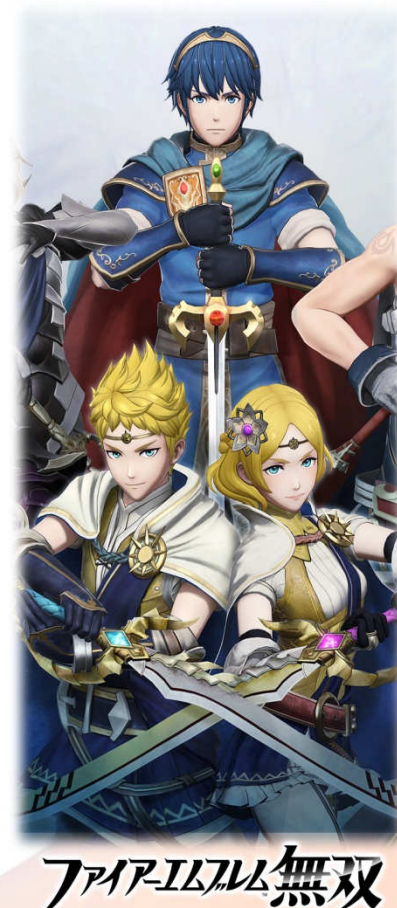
全世界で発売中



ゼルダ無双  
ハイラルオールスターズ DX

Nintendo Switch

日本・アジアで発売中



ファイアエムブレム無双  
ファイアーエムブレム無双

Nintendo Switch/  
Newニンテンドー3DS

100万本突破！

# 主なタイトル

開発担当



妖怪三国志  
国盗りウォーズ

iOS/Android

好評配信中



DISSIDIA FINAL FANTASY  
OPERA OMNIA

iOS/Android

全世界で配信中



DEAD OR ALIVE Xtreme  
Venus Vacation

DMM GAMES

好評配信中



金色のコルダ2ff

PSVita



ネオロマンス♥フェスタ

遙か八葉祭

イベント

8万人

# 事業別売上高・営業利益

## 2018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	35,389	945	1,536	784	584	39,240	△313	38,926
営業利益	10,938	289	△362	348	496	11,711	0	11,711

## 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	33,025	1,992	1,266	788	336	37,410	△376	37,034
営業利益	7,815	736	27	248	243	9,071	△290	8,781

# 地域別売上高

(百万円)

	2017年3月期		2018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	27,089	73.1%	26,000	66.8%	△1,089	△4.0%
海外	9,945	26.9%	12,926	33.2%	2,981	30.0%
北米	4,411	11.9%	4,419	11.4%	8	0.2%
欧州	2,159	5.8%	3,334	8.6%	1,175	54.4%
アジア	3,375	9.1%	5,172	13.3%	1,797	53.2%
合計	37,034	100.0%	38,926	100.0%	1,892	5.1%

# 地域別ゲームソフト販売本数

(千本)

	2017年3月期		2018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	3,060	48.3%	2,250	31.1%	△810	△26.5%
海外	3,270	51.7%	4,990	68.9%	1,720	52.6%
北米	1,320	20.9%	2,120	29.3%	800	60.6%
欧州	880	13.9%	1,670	23.1%	790	89.8%
アジア	1,070	16.9%	1,200	16.6%	130	12.1%
合計	6,330	100.0%	7,240	100.0%	910	14.4%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数含む



# 2019年3月期 計画

# 計画概況

## 通期

(百万円)

	2018年3月期		2019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	38,926	100.0%	41,000	100.0%	2,074	5.3%
営業利益	11,711	30.1%	12,000	29.3%	289	2.5%
経常利益	18,293	47.0%	17,500	42.7%	△793	△4.3%
当期純利益	13,017	33.4%	12,500	30.5%	△517	△4.0%

## 第2四半期 (累計)

(百万円)

	2018年3月期		2019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	14,916	100.0%	17,000	100.0%	2,084	14.0%
営業利益	2,850	19.1%	2,900	17.1%	50	1.7%
経常利益	6,897	46.2%	5,400	31.8%	△1,497	△21.7%
当期純利益	5,034	33.7%	3,900	22.9%	△1,134	△22.5%

# 事業別売上高・営業利益(計画)

## 2019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	37,200	1,500	1,500	800	150	41,150	△150	41,000
営業利益	11,000	500	100	350	50	12,000	0	12,000

## 2018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	35,389	945	1,536	784	584	39,240	△313	38,926
営業利益	10,938	289	△362	348	496	11,711	0	11,711

# 地域別売上高(計画)

(百万円)

	2018年3月期		2019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	26,000	66.8%	27,500	67.1%	1,500	5.8%
海外	12,926	33.2%	13,500	32.9%	574	4.4%
北米	4,419	11.4%	5,000	12.2%	581	13.1%
欧州	3,334	8.6%	3,700	9.0%	366	11.0%
アジア	5,172	13.3%	4,800	11.7%	△372	△7.2%
合計	38,926	100.0%	41,000	100.0%	2,074	5.3%

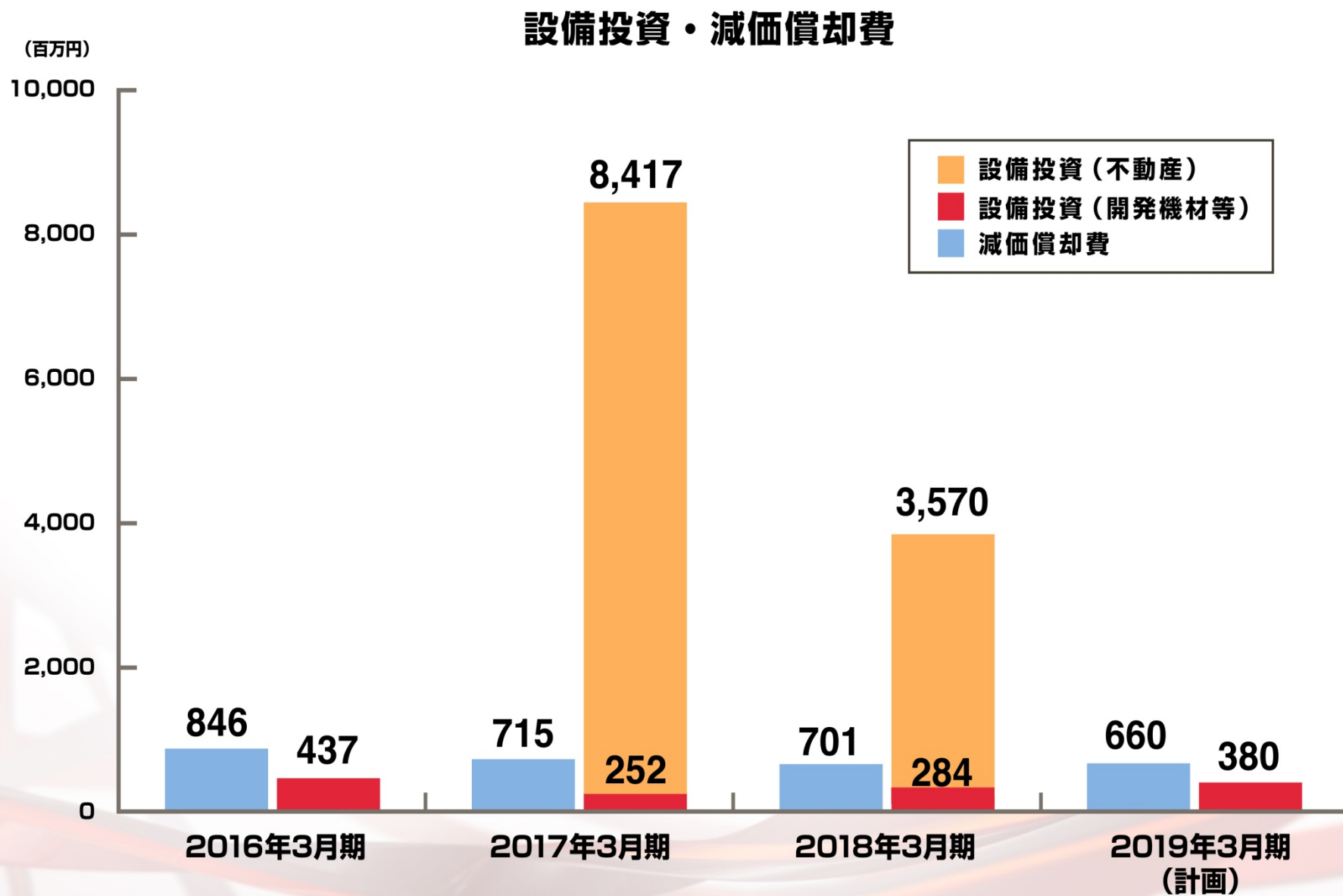
# 地域別ゲームソフト販売本数(計画)

(千本)

	2018年3月期		2019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	2,250	31.1%	2,300	31.5%	50	2.2%
海外	4,990	68.9%	5,000	68.5%	10	0.2%
北米	2,120	29.3%	2,250	30.8%	130	6.1%
欧州	1,670	23.1%	1,850	25.3%	180	10.8%
アジア	1,200	16.6%	900	12.3%	△300	△25.0%
合計	7,240	100.0%	7,300	100.0%	60	0.8%

※ダウンロード版、ロイヤリティ本数含む

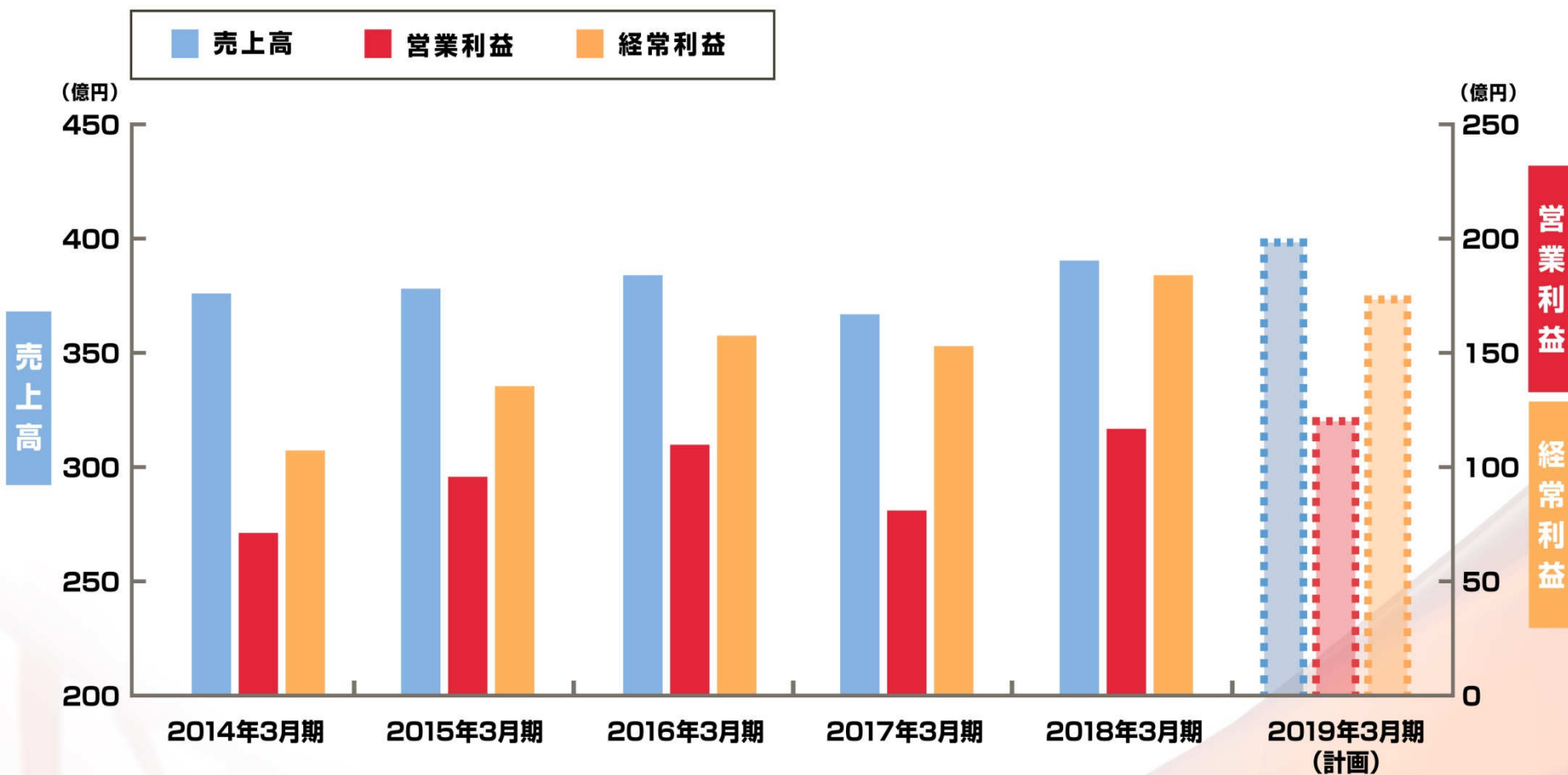
# 設備投資・減価償却費(計画)



# 経営方針

株式会社コーエーテクモホールディングス  
代表取締役社長 襟川 陽一

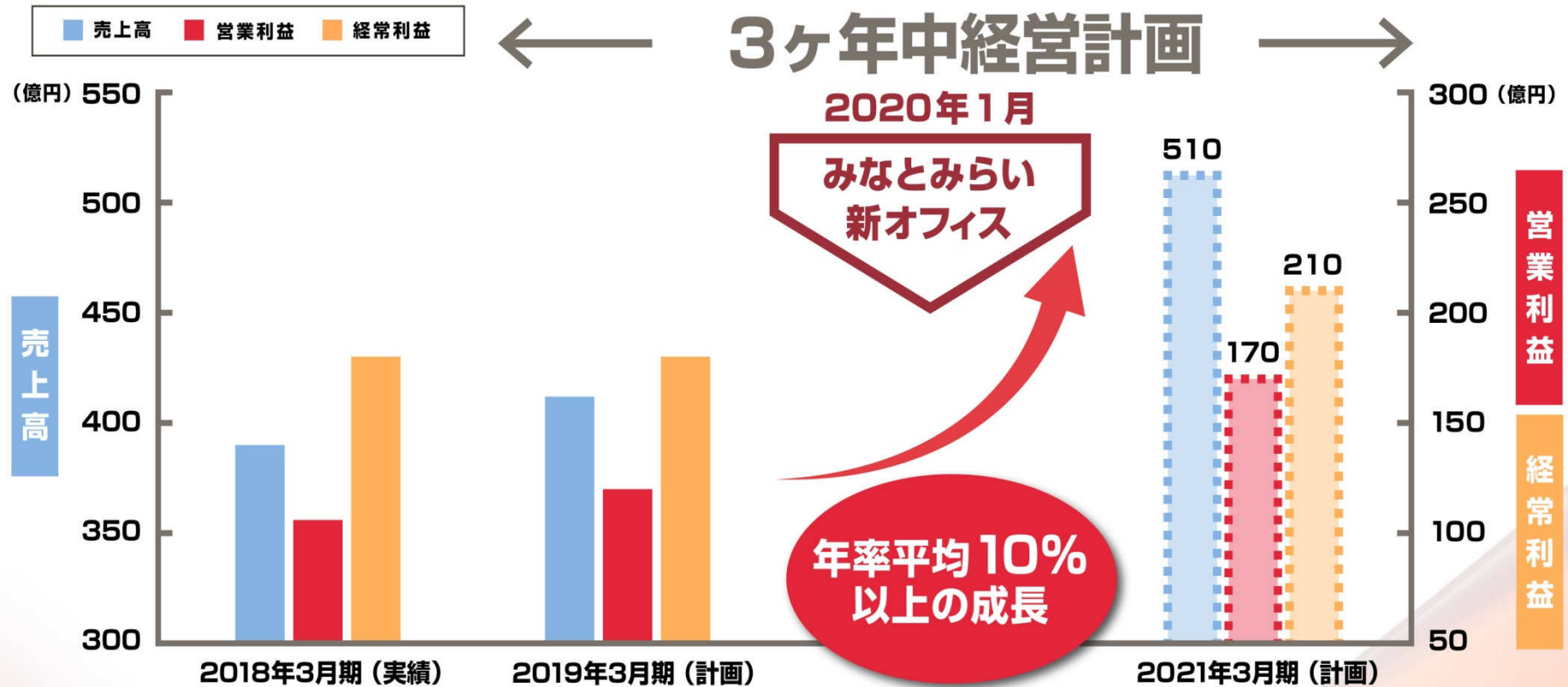
# 2018年度3月期 通期業績



- 「品質・納期・コスト」の管理を徹底し過去最高益を更新
- 2019年3月期も更なる成長性と収益性の実現を目指す



# 中期経営計画（2019年3月期～2021年3月期）



- 2021年3月期で売上高510億円、営業利益170億円、経常利益210億円、3ヶ年で年率平均10%以上の成長を目指す
- 500万本級のタイトル、ユーザー売上月間10億円を超えるスマートフォンタイトルを実現

# 2019年度3月期 経営方針

1. グローバルIPの創造と展開
2. グローバルビジネスの飛躍



# 2019年度3月期 経営方針

## グローバル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

グローバル  
IP

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

# 2019年度3月期 経営方針

## グローバルビジネスの飛躍

1. グローバル拠点の役割更新
2. グローバル人材の育成（採用、配置、教育、準備）
3. 中国ビジネスへの本格参入



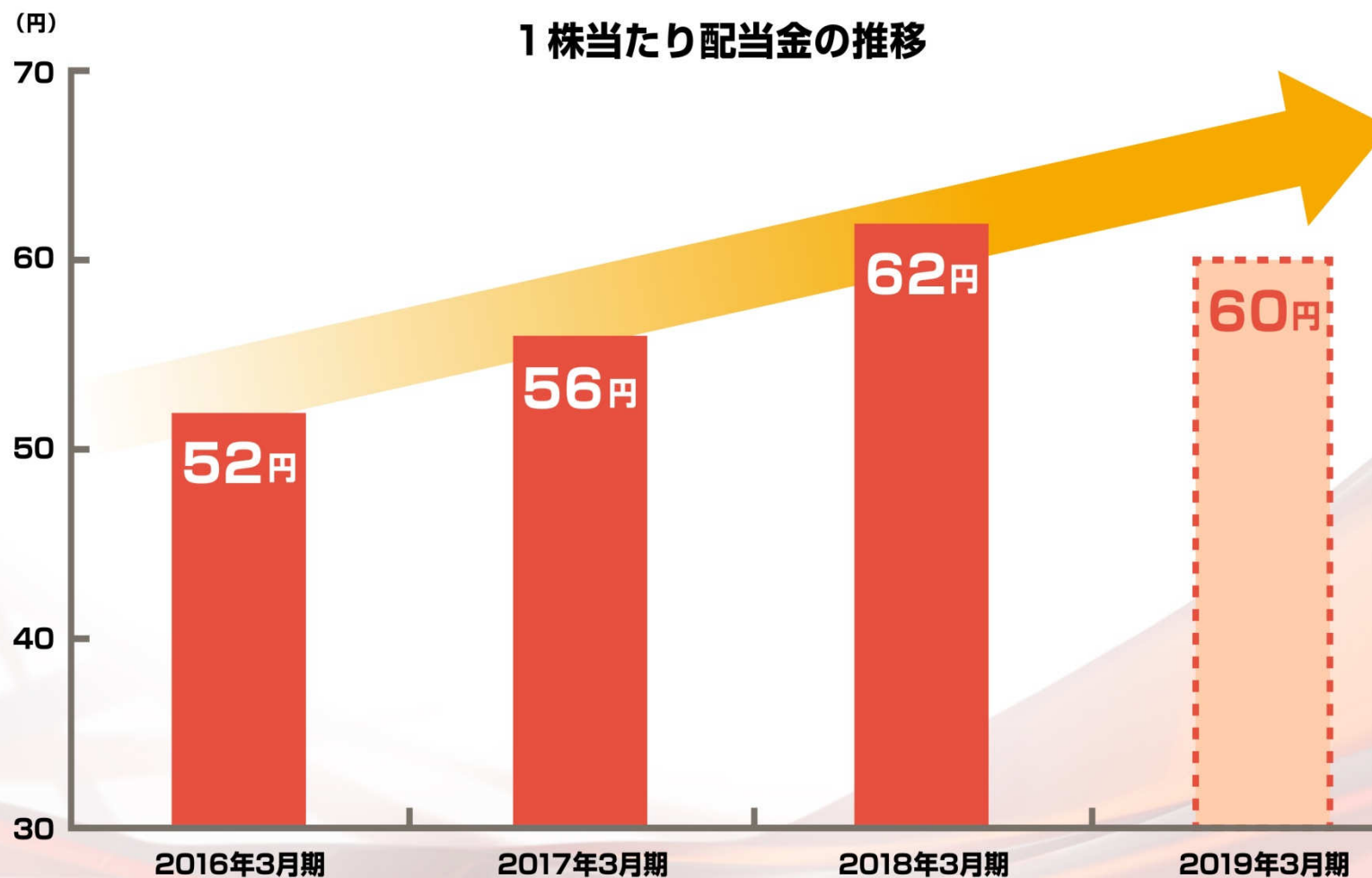
## 次世代経営層への移行

# コーエーテクモゲームス社長の鯉沼が コーエーテクモホールディングス 代表取締役副社長へ就任

- 次世代経営層で3年間の中期経営計画を実施
- 権限移譲を促進し、経営判断をスピードアップ
- 経営体制の強化と企業価値の向上を図る

# 配当方針

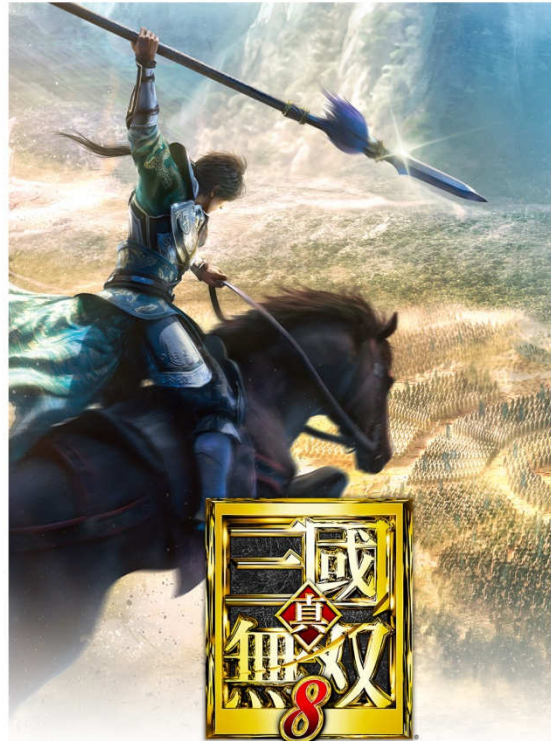
## 配当性向50%あるいは50円



# 経営方針・経営戦略

株式会社コーエーテクモホールディングス  
代表取締役副社長 鯉沼 久史

# グローバルIPの創造と展開

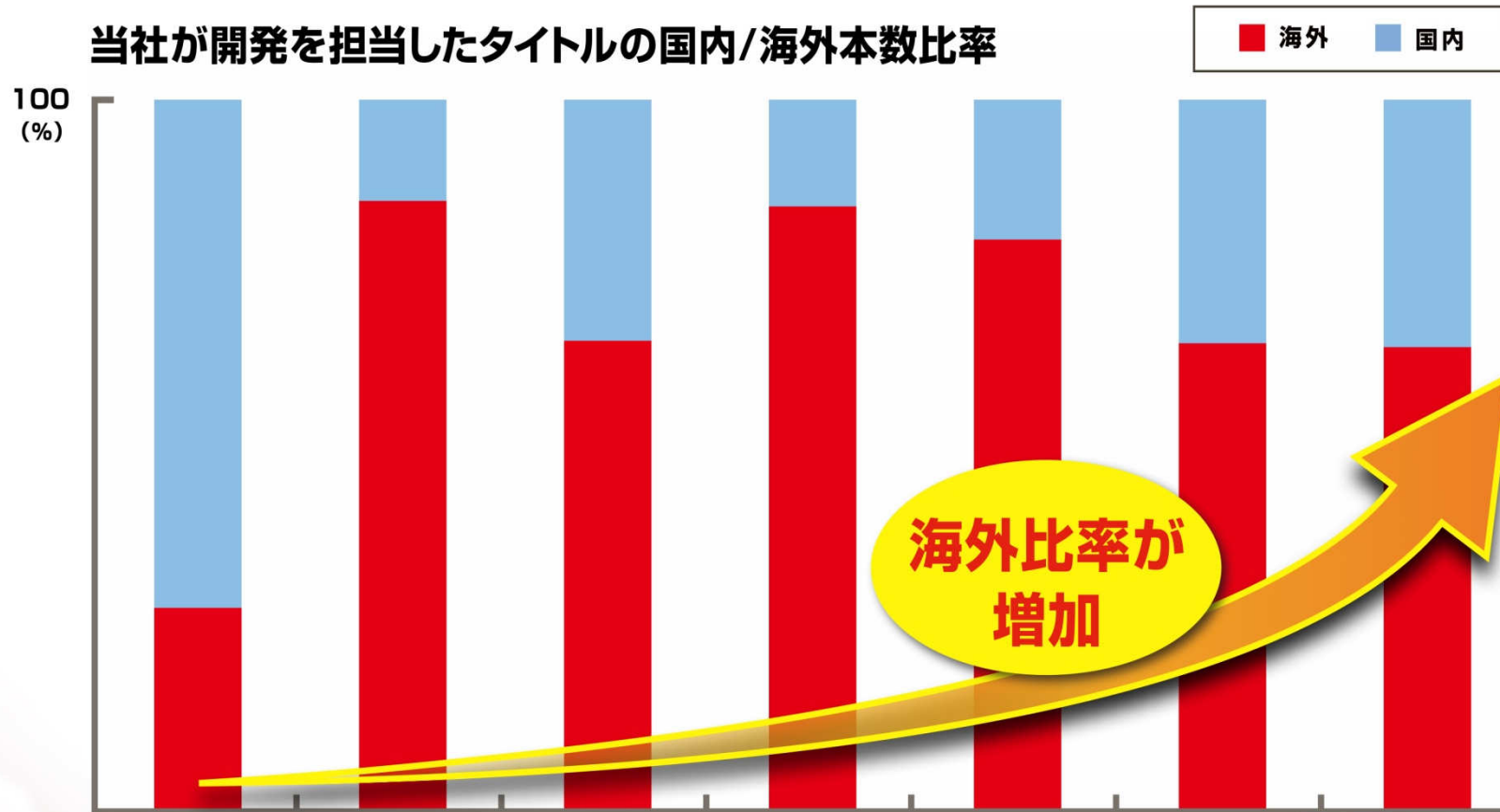


- 新規IPの『仁王』は累計190万本超の大ヒット規模の大きい欧米市場でさらなる飛躍を目指す
- 『真・三國無双8』アジア圏での売上規模が日本と同等に親和性の高いIPを最大限活かし市場拡大を図る
- グローバルでの飛躍に向け3ヶ年でプロジェクトを準備



# グローバルIPの創造と展開

当社が開発を担当したタイトルの国内/海外本数比率



今後、海外の有力IPとのコラボレーションを予定

# グローバルIPの創造と展開

## スマートフォンゲーム等の概況

<当社が開発・運営を担当するタイトル>



国内

海外



国内

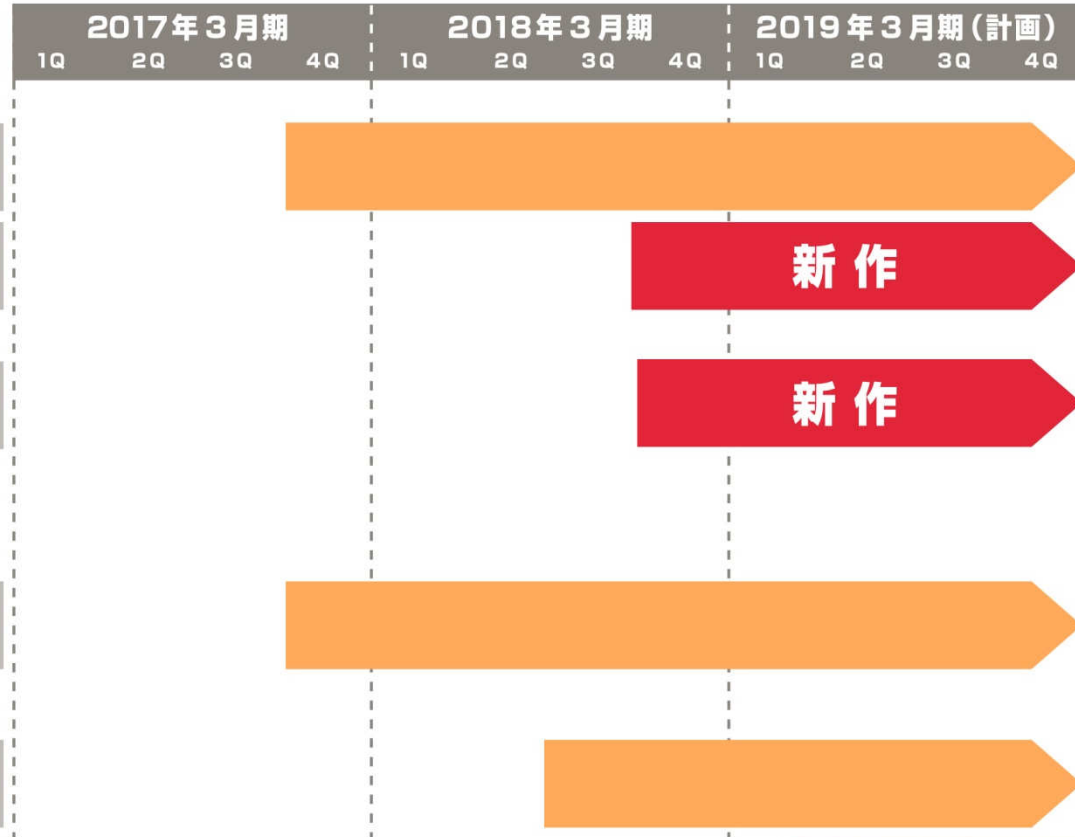
< IP 許諾タイトル >



海外



海外



売上が重層的に拡大

- スマートフォンゲームにおいても当社が開発・運営を担当する新作タイトルが立ち上がり収益に寄与
- アジア圏でのIP許諾タイトルが貢献

# グローバルビジネスの飛躍

- **グローバル拠点の役割更新**  
デジタルマーケティングの強化  
コミュニティの維持拡大
- **グローバル人材の育成**  
グローバルプロデューサー、ディレクターの育成
- **中国ビジネスへの本格参入を3カ年で計画**





**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。

※本資料上に記載されている他社の社名、製品名、ロゴマーク、サービス名は、各社の商標または登録商標です。