

# 経営統合について

2008年11月18日



株式会社コーエー

**TECMO**

テクモ株式会社

# 目次

1. 経営統合の背景及び目的 .....	2
2. 新会社の概要 .....	3
3. 新会社の役員体制 .....	4
4. 新会社の組織体制 .....	5
5. 両社の概要 .....	6
6. 新会社の経営理念・ビジョン .....	8
7. 新会社の経営戦略 .....	9
8. 新会社の経営目標 .....	11
9. 新会社の戦略 .....	12
10. 経営統合のストラクチャー .....	18
11. 経営統合のスケジュール .....	19

# 経営統合の背景及び目的

## 経営統合の背景

- お客様ニーズの多様化、高度化によりコンテンツ創造力向上のニーズ拡大
- プラットフォーム多様化、グローバル化への対応を充実させることが急務
- 不透明な環境下でのさらなる飛躍に向けて、経営基盤、収益性、開発環境の強化が必要

## 経営統合の目的

### グローバルベースでより充実した経営基盤と大きな成長機会の獲得

- 両社の強みの増幅、相互補完による事業成長
- 開発効率、経営効率の向上による収益性拡大
- 個々の創造性の発揮と成長に向けた融和を通じた両ブランドの一層の飛躍

# 新会社の概要

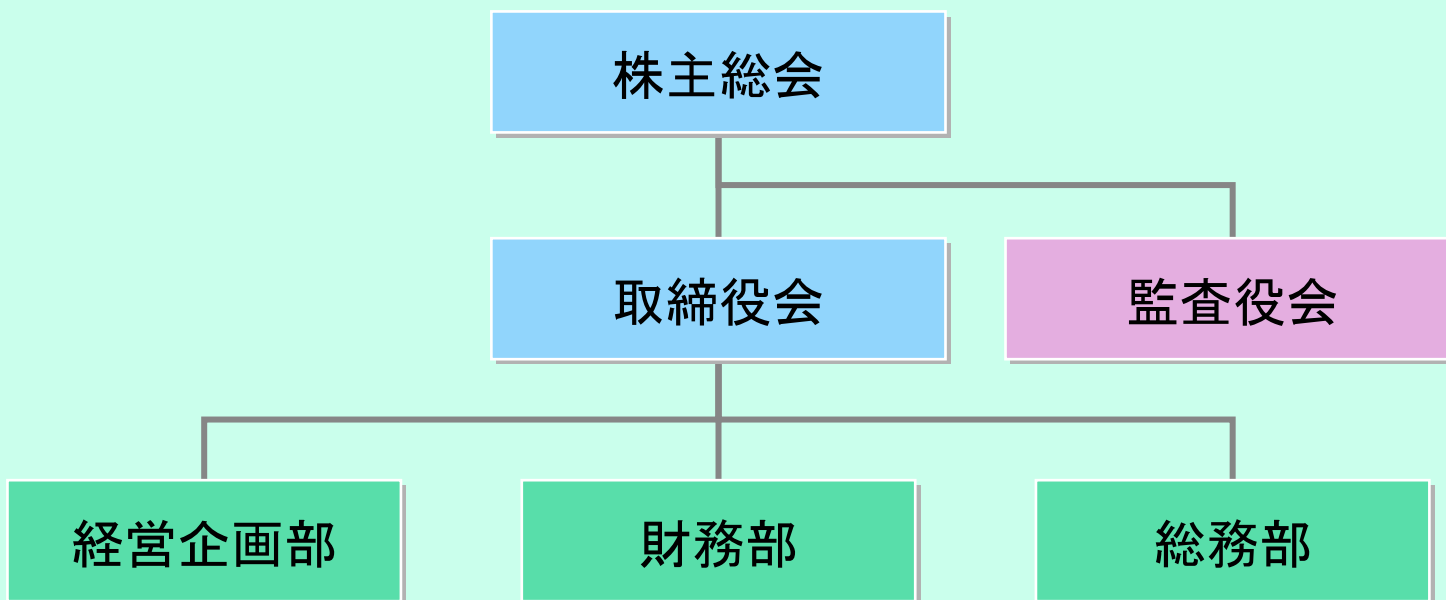
商号	コーエーテクモホールディングス株式会社 (英文名称 TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.)
資本金	150億円
本店所在地	神奈川県横浜市港北区箕輪町一丁目18番12号
設立年月日	2009年4月1日(予定)
統合の方法	共同株式移転
割当交付株式数	コーエー普通株式1株に対し共同持株会社普通株式1株 テクモ普通株式1株に対し共同持株会社普通株式0.9株 ※共同持株会社の単元株式数は、100株といたします
上場取引所	東京証券取引所

# 新会社の役員体制(予定)

氏名	役職名	現役職
柿原 康晴	代表取締役会長	テクモ 代表取締役会長兼社長
松原 健二	代表取締役社長	コーエー 代表取締役執行役員社長COO
襟川 陽一	取締役	コーエー ファウンダー取締役最高顧問
襟川 恵子	取締役	コーエー ファウンダー取締役名誉会長
阪口 一芳	取締役	テクモ 常務執行役員
長田 延孝	常勤監査役	テクモ 取締役
森島 悟	常勤監査役	コーエー 常勤監査役
山本 千臣	監査役(社外)	テクモウェブ 常勤監査役
大内 卓	監査役(社外)	コーエー 監査役

# 新会社の組織体制(予定)

## コーエーテクモホールディングス株式会社





株式会社コーエー





テクモ株式会社



## 両社の概要①

		
事業内容	パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオ ゲーム機用ソフトウェアの企画・開発・販売、 書籍及びCDの企画・制作・販売	家庭用コンピューター・ゲームソフトの 企画・開発・研究及び販売、 アミューズメント施設の企画・開発・運営
設立年月日	1978年(昭和53年)7月25日	1967年(昭和42年)7月31日
本店所在地	神奈川県横浜市港北区箕輪町一丁目18番12号	東京都千代田区九段北四丁目1番34号
上場取引所	東京証券取引所 市場第一部	東京証券取引所 市場第一部
発行済株式総数	69,670,750株(2008年9月末)	24,279,316株(2008年6月末)
代表者	代表取締役執行役員会長CEO 伊従 勝 代表取締役執行役員社長COO 松原 健二	代表取締役会長兼社長 柿原 康晴
従業員数 (連結)	1,213人(2008年9月末)	484人(2008年6月末)

## 両社の概要②

	 (2008年3月期)	 (2007年12月期)	単純合算
売上高	291億円	120億円	411億円
営業利益	66億円	18億円	84億円
経常利益	102億円	19億円	121億円
当期純利益	52億円	9億円	61億円
総資産	645億円	256億円	901億円
純資産	580億円	215億円	795億円



# 新会社の経営理念・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により  
世界中の人々の豊かな暮らしの実現に貢献する

## 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



**TECMO**



**TECMO**

# 新会社の経営戦略①

## 1 新しいエンターテインメント・コンテンツの創造

コンテンツ・クリエーション

- グループの企画開発力を結集し、新しい柱となるゲームを創造
- 開発リーダーを増強し、タイトルラインナップを拡充
- 各顧客層に向けた新タイトル創造、マルチプラットフォーム化により多様化するお客様ニーズへ対応

## 2 コンテンツのマルチユースの展開

コンテンツ・エクспанション

- コンテンツを多様な領域へ展開し、コンテンツの持つ価値を最大化
- オンラインコミュニティを通じ、コンテンツサービス収益を拡大
- メディアミックス、コラボレーションを積極的に活用し、事業拡張及び新市場を開拓

## 新会社の経営戦略②

### 3 グローバル化の推進

グローバル化

- 地域別タイトル戦略により顧客基盤を拡大し、世界におけるブランドを確立
- 海外拠点を育成・強化し、企画開発、販売、マーケティングの品質を向上
- 人材と経営のグローバル化を通じ、東西文化の融合を推進

### 4 経営資源配分の最適化

ポートフォリオ・マネジメント

- グローバルベースの競争力向上と優位性強化を達成するための適切な経営資源配分
- 成長性、収益性、市場環境に応じたポートフォリオ設計と最適な事業体制の構築
- 新市場、新規事業への継続的なチャレンジ

# 新会社の経営目標

## 売上高・営業利益・経常利益目標（2011年度）

	 (2008年3月期)	 (2007年12月期)	2007年度 単純合算	2011年度 連結
売上高	291億円	120億円	411億円	700億円以上
営業利益	66億円	18億円	84億円	160億円以上
経常利益	102億円	19億円	121億円	210億円以上

※ 2007年度は各社連結本決算数値(1億円未満切り捨て)

# 新会社の戦略① ～ゲームソフト事業～



多様化したニーズに対応する  
新たなタイトル創出

国内市場・海外市場における  
顧客基盤拡大とプレゼンス向上

技術力・ノウハウ共有による  
開発力の強化と効率アップ



## 新会社の戦略② ～オンライン事業～



タイトルラインナップ拡充による  
会員数拡大・新たな顧客層開拓

開発リソースと海外営業ノウハウを活用  
グローバルな事業展開の加速

運営ノウハウ共有による  
サービスレベル向上と新規展開





# 新会社の戦略③ ～モバイル事業～



運営ノウハウ・インフラの共有による  
サービスの強化と効率化

モバイルユーザー向けタイトルの  
開発力強化

各事業との連携による  
メディアミックス展開強化

ビジネスの多様化を目指した  
他社とのアライアンス拡大



# 新会社の戦略④ ～メディア・ライツ事業～



両社コンテンツの積極活用による  
イベントビジネス強化

関連商品、放送・通信の活用による  
メディアミックス展開

メディア・ライツ発の  
オリジナルコンテンツ開発





# 新会社の戦略⑤ ～SP事業～



両社のコンテンツと  
開発ノウハウの組み合わせ



パチンコ・パチスロファン向け  
出版、コンテンツ配信の強化



# 新会社の戦略⑥ ～アミューズメント施設運営事業～



両社コンテンツを利用した  
業務用AM機器・景品の開発



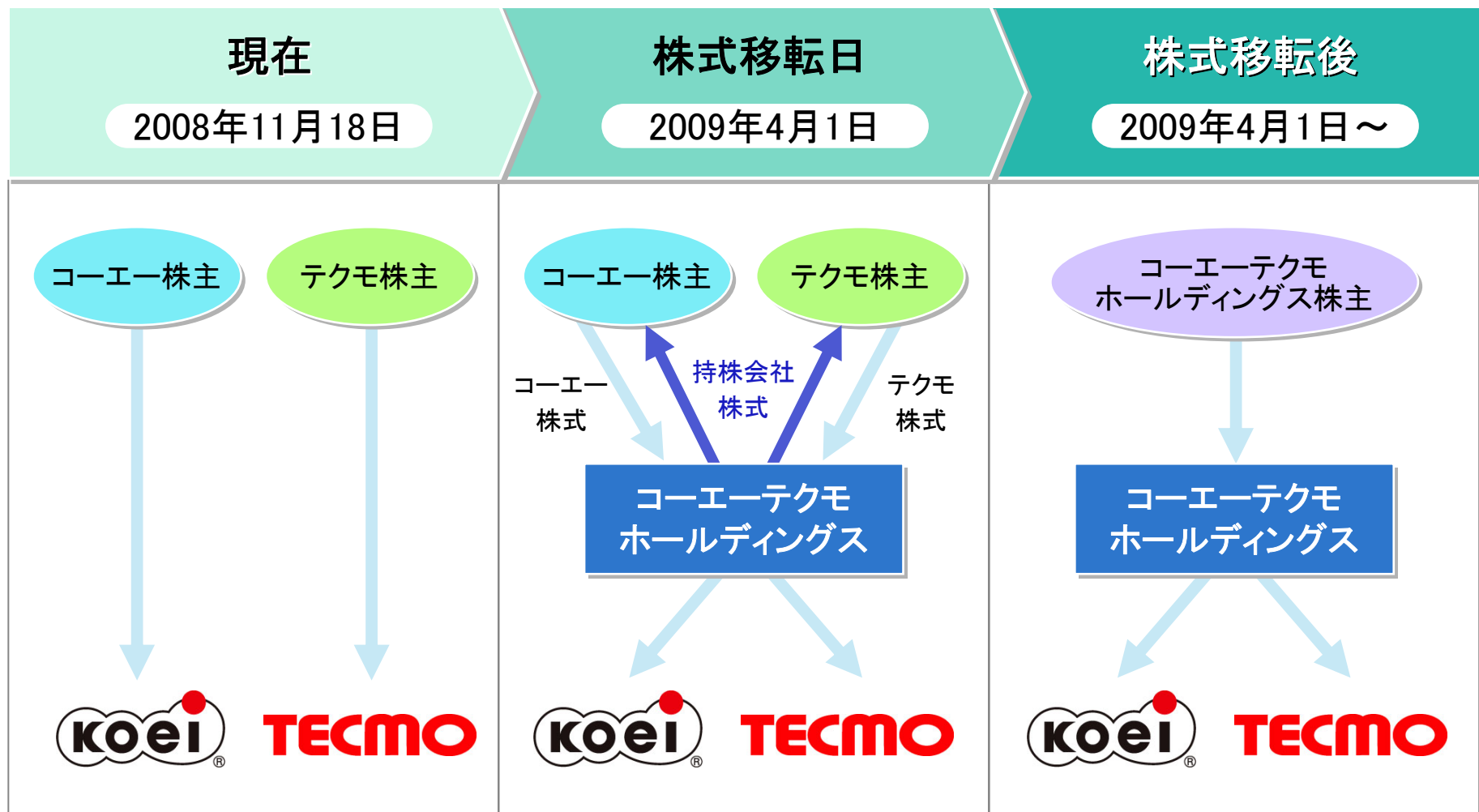
両社コンテンツの  
店舗でのプロモーション活動



店舗を活用した  
イベント開催、関連グッズ販売



# 経営統合のストラクチャー



# 経営統合のスケジュール

2008年 11月18日	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 株式移転計画書作成・統合契約締結承認取締役会(両社)</li><li>■ 株式移転計画書作成・統合契約締結(両社)</li></ul>
2008年 11月18日	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 臨時株主総会基準日公告(両社)</li></ul>
2008年 12月 3日(予定)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 臨時株主総会基準日(両社)</li></ul>
2009年 1月26日(予定)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 株式移転計画承認臨時株主総会(両社)</li></ul>
2009年 3月26日(予定)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 東京証券取引所上場廃止日(両社)</li></ul>
2009年 4月 1日(予定)	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 共同持株会社設立登記日(株式移転効力発生日)</li><li>■ 共同持株会社株式上場日</li></ul>

# 注意事項

本書には、株式会社コーエー、テクモ株式会社及び経営統合後の持株会社に関する予想、見通し、計画、目標などの将来に関する記述が含まれています。これらの記述は、株式会社コーエーとテクモ株式会社とが本資料作成時に入手できた情報に基づき、当該時点における予想値を基礎とし、かつ一定の前提と仮定をおいてなされているものです。これらの記述やその前提ないし仮定は、将来において不正確であることが判明したり、将来実現しない可能性があります。また、本書は記載された計画数値や施策の実現を確約するものではありません。

本書に記載されている株式会社コーエー、テクモ株式会社以外の企業などに関わる情報は、公開情報などから引用したものであり、かかる情報の正確性、適法性などについて株式会社コーエー、テクモ株式会社は何らかの検証を行っておらず、また、これを保証するものではありません。

## 権利表記

### 〈株式会社コーエー〉

『遙かなる時空の中で4』: イラスト/水野十子 ©2008 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

『遙かなる時空の中で 舞一夜』: ©水野十子・白泉社・KOEI Co., Ltd./劇場版遙か製作委員会 ©水野十子/白泉社/KOEI Co., Ltd. ©2000-2006 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

©KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

### 〈テクモ株式会社〉

『DOA ONLINE』: Powered by Shanda Interactive Entertainment Ltd. ©TECMO,LTD.2007

『BASTARD!!-ONLINE-』: ©Kazushi Hagiwara / SHUEISHA ©TECMO,LTD.

『ギャロップレーサーオンライン』: ©2008 TECMO,LTD. / SeedC,Inc. All Rights Reserved.

『NET-FUNモバイル』: ©NET CORPORATION ©TECMO,LTD.

『あいのり★ラブワゴン』: ©フジテレビジョン ©TECMO,LTD.

『西村 & 山村サスペンス』: ©2008 Kyotaro Nishimura. All rights reserved.

©2008 YamamuraMisa Office All rights reserved. ©TECMO,LTD.

『リオパラダイス』『ドリスト』: ©2007 NET CORPORATION. All Rights Reserved.

©TECMO,LTD. All Rights Reserved.

