



平成17年3月期 中間決算短信(連結)

平成16年11月9日

上場会社名 **株式会社コーエー**

上場取引所 東京証券取引所(第1部)

コード番号 9654

本社所在都道府県 神奈川県

(URL <http://www.koei.co.jp/>)

代表者 役職名 代表取締役社長COO 氏名 小松 清志

問合せ先責任者 役職名 執行役員CFO

氏名 長谷川 秀夫

TEL (045) 562-8111

決算取締役会開催日 平成16年11月9日

米国会計基準採用の有無 無

1. 16年9月中間期の連結業績(平成16年4月1日~平成16年9月30日)

(1) 連結経営成績

(金額は百万円未満切捨て表示)

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
16年9月中間期	10,500	3.3	2,180	28.2	3,252	16.9
15年9月中間期	10,862	10.4	3,036	23.8	3,911	28.5
16年3月期	27,708		10,472		12,661	

	中間(当期)純利益		1株当たり 中間(当期)純利益		潜在株式調整後1株当たり 中間(当期)純利益	
	百万円	%	円	銭	円	銭
16年9月中間期	1,922	13.0	36	84	36	84
15年9月中間期	2,210	47.3	55	07	-	-
16年3月期	7,109		176	00	-	-

(注) 持分法投資損益 16年9月中間期 -百万円 15年9月中間期 -百万円 16年3月期 -百万円
期中平均株式数(連結) 16年9月中間期 52,164,640株 15年9月中間期 40,134,239株 16年3月期 40,132,210株
会計処理の方法の変更 有

売上高、営業利益、経常利益、中間(当期)純利益におけるパーセント表示は、対前年中間期増減率

15年9月中間期及び16年3月期の潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益については、希薄化効果を有している潜在株式がないため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
16年9月中間期	53,262	48,407	90.9	928 06
15年9月中間期	50,740	44,664	88.0	1,112 93
16年3月期	57,737	48,101	83.3	1,197 54

(注) 期末発行済株式数(連結) 16年9月中間期 52,159,404株 15年9月中間期 40,132,210株 16年3月期 40,128,628株

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
16年9月中間期	411	444	2,075	3,196
15年9月中間期	196	1,443	1,448	6,470
16年3月期	7,061	5,674	2,464	5,085

(4) 連結範囲及び持分法の適用に関する事項

連結子会社数 7社 持分法適用非連結子会社数 -社 持分法適用関連会社数 -社

(5) 連結範囲及び持分法の適用の異動状況

連結(新規) -社 (除外) -社 持分法(新規) -社 (除外) -社

2. 17年3月期の連結業績予想(平成16年4月1日~平成17年3月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
通期	34,500	14,300	8,000

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 152円 49銭

(注) 平成16年4月12開催の取締役会決議に基づき、平成16年5月31日最終の株主名簿及び実質株主名簿に記載された株主に対し、平成16年7月20日付で普通株式1株につき1.3株の割合をもって株式分割を実施いたしました。なお、1株当たり予想当期純利益(通期)は分割後の発行済株式数(52,159,404株)に基づき算出しております。

業績予想につきましては、本資料の発表日現在入手可能な情報に基づき作成したものであります。実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料の10ページを参照してください。

1. 企業集団の状況

(1) 企業集団等の概況

当社の企業集団は、当社、親会社1社及び子会社17社で構成され、パソコンソフト、家庭用ビデオゲームソフト、書籍、CD、ビデオ等の製造販売、パソコンソフト及び家庭用ビデオゲームソフトの流通、卸業務、ベンチャーキャピタル業務および広告代理業を主な内容とする事業活動を展開しております。

なお、当グループの事業に関わる親会社と主要な子会社の位置付けは次のとおりであります。

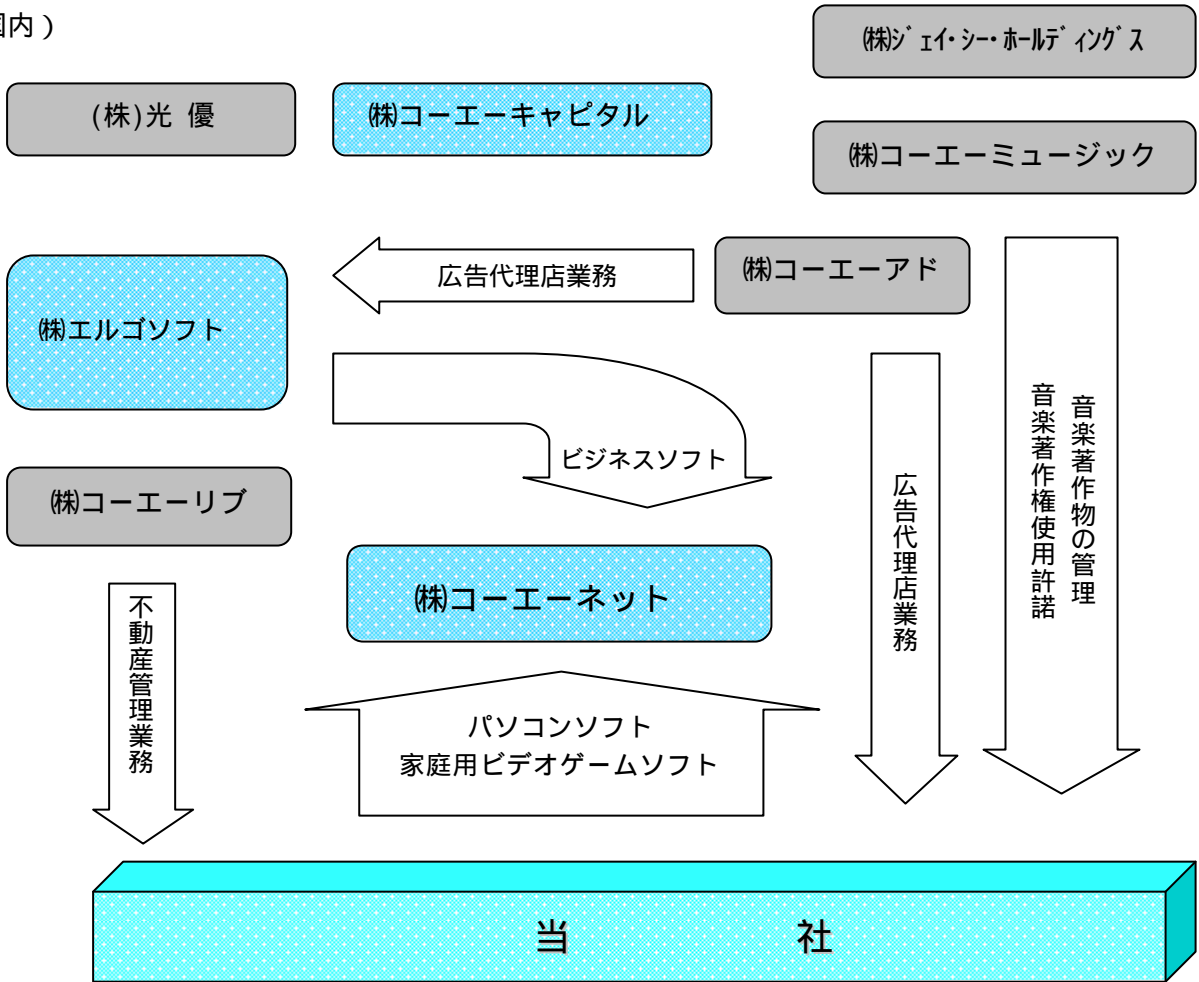
会社名		事業内容
株式会社コーエーネット	1 2	パソコンソフト、家庭用ビデオゲームソフト及び周辺機器の卸売等
株式会社コーエーキャピタル	1	ベンチャーキャピタル業務（有価証券の取得及び保有）
株式会社エルゴソフト	1	ビジネスソフト及び関連製品の企画・開発・販売
株式会社コーエーリブ		不動産の管理及び売買、賃貸ならびにその仲介
株式会社コーエーミュージック		音楽著作物に係わる著作権及び著作隣接権の管理
株式会社コーエーアド		広告代理店業務、デザイン・広告宣伝に関する業務
株式会社ジ・エイ・シー・ホールディングス		騎手などの著作権・商標権・意匠権の管理
KOEI CORPORATION	1	米国におけるゲームソフトの製造・販売
KOEI CANADA INC.		ゲームソフトの開発
KOEI LIMITED	1	英国を中心とした欧州におけるゲームソフトの販売
KOEI KOREA CORPORATION	1	韓国におけるゲームソフトの製造・販売
台湾光荣綜合資訊股分有限公司	1	台湾におけるゲームソフトの製造・販売
北京光荣軟件有限公司		ゲームソフトの開発
天津光荣軟件有限公司		ゲームソフトの開発
株式会社光優		不動産賃貸及び管理事業ならびに有価証券の保有・運用

- (注) 1 連結子会社
2 JASDAQ上場会社

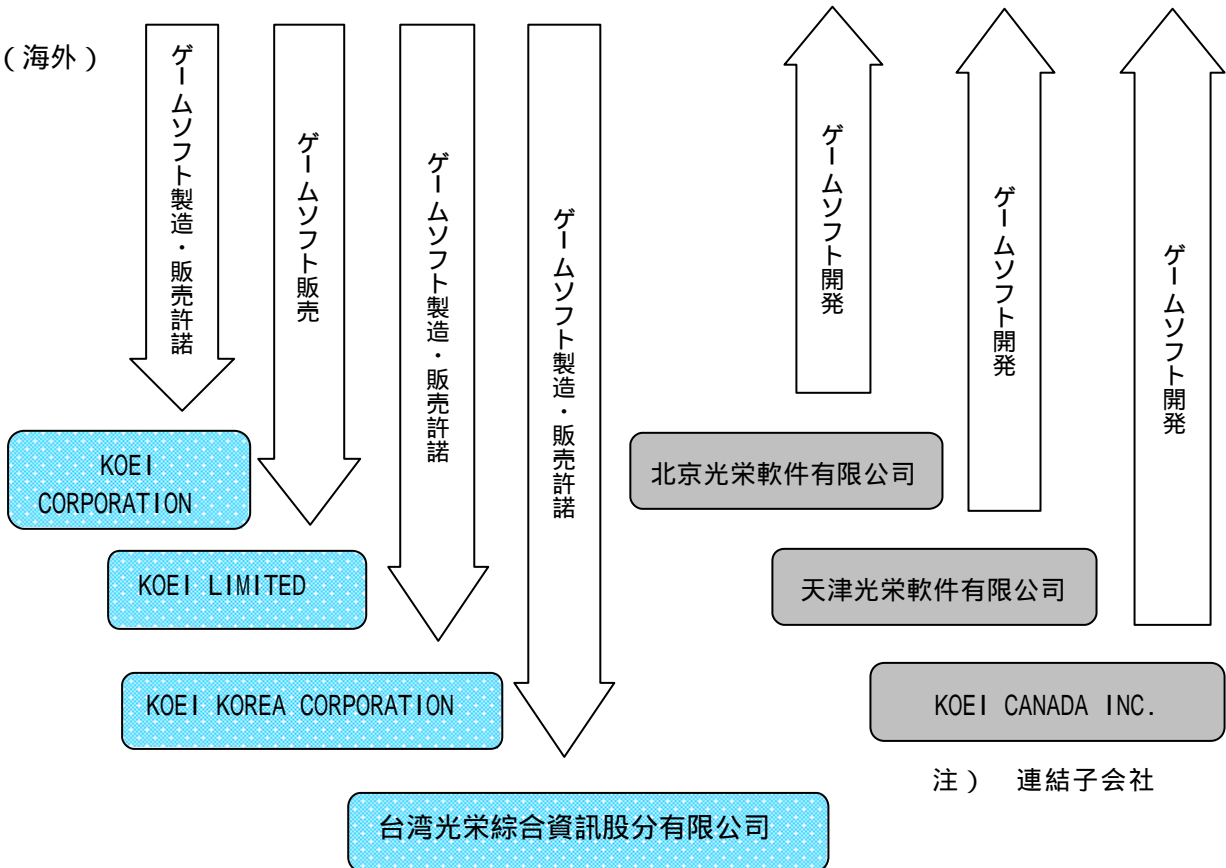
(2) 企業集団等の事業系統図

当企業集団の事業の系統図は次のとおりであります。

(国内)



(海外)



2. 経営方針

(1) 会社の経営方針

コーエーグループは「創造と貢献」というグループ精神のもと、世界の人々に楽しさと感動をもたらすコンテンツを創造し、人々の心と社会の豊かさの実現に貢献する、世界 No.1 のエンターテインメント・コンテンツ・プロバイダーを目指します。その実現のために以下の経営方針に基づき、コーエーグループの企業価値の向上を図ってまいります。

- 様々なエンターテインメントが融合する新たなコンテンツを創出し、世界中のユーザーニーズに応え、ワールドワイドでのコーエーブランドの強化を図ります。
- 海外開発・販売拠点を拡大すると共に、グローバルレベルでのマネジメントを強化し、クロス・カルチャーを基盤とした経営体制の構築を進めます。
- グループ統括機能の強化を図ると同時に、経営の中核を担う人材を育成し、権限委譲を進めることで、あらゆる変化に対応することのできるスピード経営を実現します。
- グループのポータルサイトである GAME CITY のグローバル展開、オンラインゲームビジネス、携帯ビジネスの拡大など新分野へ果敢に挑戦していきます。

(2) 会社の株主に対する利益還元に関する基本方針

株主に対する利益還元は、経営の最重要政策と位置付けております。

- 株主の皆様のご支援により、今後も中長期的に高収益が見込まれることから、年間配当性向 30%、あるいは 1 株当たり年間配当 50 円の配当方針を維持する予定です。今後につきましても長期的な安定配当を念頭に置きつつ、毎期の業績に応じて配当金額を決定し、株主の皆様のご支援にお応えしてまいります。
- 当期におきましては、平成 16 年 7 月 20 日付で普通株式 1 株につき 1.3 株の割合をもって株式分割を実施いたしました。従来、株主優遇策の一環として実施に努めてまいりましたが、今後も株式の流動性向上と併せて利益還元を進めてまいります。
- 自社株式の買い入れ消却についても利益還元の重要政策と位置付けており、将来の予想利益成長率、フリーキャッシュ・フローの状況、株式の市場流動性等、財務上の妥当性を勘案した上で、状況に応じて実施してまいります。
- 内部留保資金に関しましては、新規市場・事業への投資資金、高い成長が見込まれるブロードバンド・ネットワーク向け、及びユビキタス・コンピューティング向けコンテンツの研究開発等に充当し事業拡大を図る所存です。

(3) 目標とする経営指標

当社グループの目指す「安定した高利益率」を維持していくための経営判断の基準として、当社独自の経営指標 KMP I (KOEI Management Performance Index) を設定し、平成 15 年 3 月期より公表しております。当社は浮き沈みの激しいゲーム業界の中でも安定的に高収益を維持しており、日本経済新聞社集計の「日経優良企業ランキング 2004 年度」において、収益性部門で全上場企業 2278 社中第 8 位 (ゲーム関連業界第 1 位) にランクされるなど、そのパフォーマンスは高く評価されております。

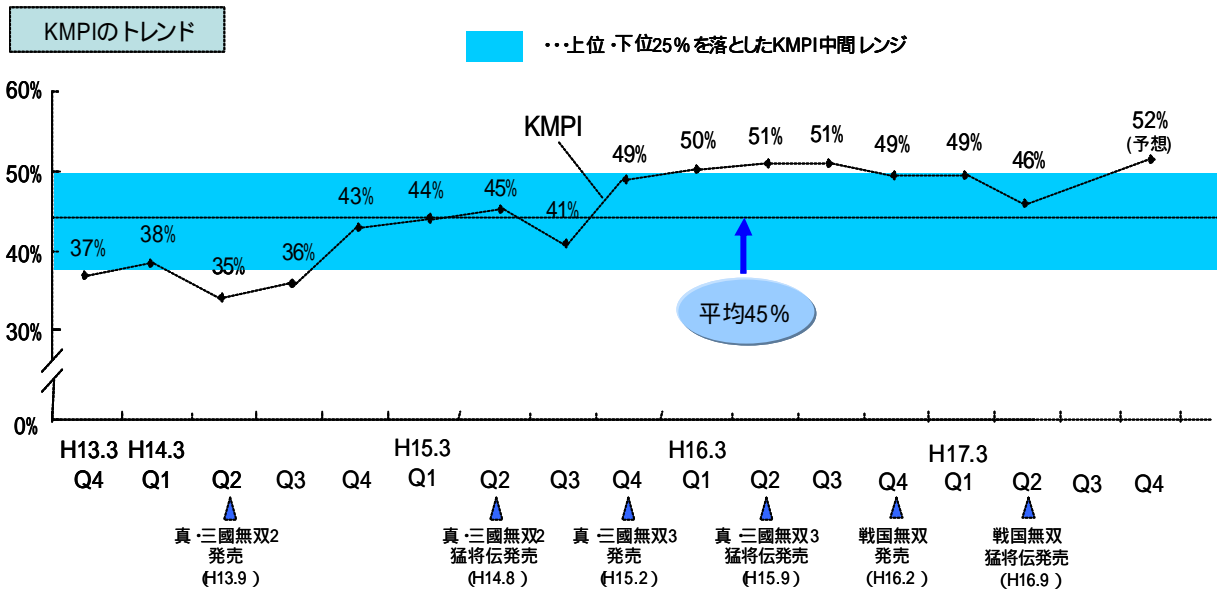
KMP I は過去 12 ヶ月ベースで平準化した、有価証券投資活動を除く本業の修正総資産利益率です。

KMPIの計算方法

$$\text{KMPI} = \frac{\text{過去12ヶ月ベースの営業利益}}{\text{(総資産 - 有価証券*)の期首・期末平均}}$$

* 投資有価証券を含む

(KMPI実績・予想については以下をご参照ください)



平成 17 年 3 月期は、下半期にタイトル発売を多く計画していることから、当中間期 KMPI は 46% となりましたが、第 4 四半期には 52% と過去最高の水準を達成する見込であります。
中長期的には、KMPI 平均値を上方にシフトさせるマネジメントを目指します。

(4) 中長期的なグループの経営戦略

前述の経営方針に基づき、グループ全社は以下の 3 つの長期戦略を実行します。

- ・総合エンターテインメント・コンテンツ・プロバイダー戦略
高い開発力・技術力を多方面に展開し、年齢・性別・ジャンルを超えたブランドを確立します。
- ・システムオーガナイザー戦略
メディアミックスを展開し、関連分野に進出してバリューチェーンを構築します。
- ・分散拡大化戦略
ワールドワイドに開発・販売拠点を設け、開発コストの低減を図り、海外主要マーケットにおける販売を拡大します。

(5) 会社の対処すべき課題

家庭用ビデオゲーム機やパソコンの高機能化、ブロードバンド・ネットワーク環境の急速な普及などにより、既存の枠組みを超えた新しいエンターテインメント・コンテンツを提供する重要性がますます高まっております。当社グループにおきましては、成長著しいオンラインゲーム市場におきまして、「信長の野望 Online」(プレイステーション2用、以下PS2用、及びパソコン用)にてサーバー型オンラインゲームに取り組んでまいりましたが、ブロードバンド・ネットワーク時代に適合した、より多様なエンターテインメント・ビジネスモデルを創造すると共に、グローバル市場を見据えた事業展開をより一層積極的に進めてまいります。

(6) コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方及びその施策状況

当社は、世界最大手のひとつの証券会社からコーポレート・ガバナンスにおいて、第一位の評価も得、フレキシブルな組織運営、経営の透明性確保及びコンプライアンス経営の徹底を重要施策としております。

また、情報技術の発展に伴って顧客情報セキュリティの重要性が増しておりますが、当社では全社的な情報管理に関する体制を強化するための取り組みとして、「コーエーグループの個人情報保護方針」を設定するとともに、個人情報保護に関する社内教育を実施し、現状の見直しと改善を継続的に進めてまいります。

会社の機関の内容及び内部統制システムの整備の状況

会社の機関の基本説明

・取締役会

取締役会は、取締役5名(平成16年9月30日現在)で構成され、取締役会規程に定められた事項について審議し、決議、報告を行っております。取締役会は原則月1回開催され、社外監査役3名を含む監査役4名も出席し、取締役の職務執行を監査しております。

・経営会議

取締役会の下に、取締役5名及び執行役員12名(平成16年9月30日現在)で構成される経営会議を設置し、取締役会の決定に基づき、経営に関する全般的事項を協議決定しております。

・執行役員制度

当社は、執行役員制度を導入し、迅速な経営判断と適切な職務執行を行える体制づくりに取り組んでおります。

・監査役会

当社は監査役制度を採用しており、監査役会は、常勤監査役1名及び非常勤監査役3名(3名共に社外監査役)の計4名で構成され、定期的に監査役会を開催しております。

・会計監査人・弁護士

会計監査につきましては会計監査人である、あずさ監査法人に依頼し、公正かつ適正な監査が実施されております。また、顧問弁護士とは顧問契約に基づき必要に応じ法律問題について適宜アドバイスを受けております。

会社と会社の社外監査役の人的関係、資本的関係又は取引関係その他の利害関係の概要

社外監査役は、当社のその他の取締役、監査役との間に人的関係はありません。

また、社外監査役長堀守弘氏は、当社の取引先である株式会社ナガホリの代表取締役社長であり、同氏は当社の株式を2,943株、また社外監査役松井美義氏は260株保有しております。

内部統制システムの整備の状況

・内部統制の仕組み

内部統制の有効性及び実際の業務遂行状況につき、監査部が全部門・グループ子会社を対象に業務監査を計画的に実施しており、監査結果は社長に報告しております。被監査部門に対しては、監査結果報告に基づき、改善事項の指摘・指導を行い、監査後は改善の進捗状況を定期的に報告

させることにより、実効性の高い監査を実施しております。

コーポレート・ガバナンスに関する施策の実施状況

当事業年度につき、取締役会において、法令及び定款に定められた事項ならびに業務に関する重要事項について決議いたしました。また、経営会議において、経営に関する重要事項を協議決定いたしました。

監査役会において、監査方針及び監査計画等を協議決定いたしました。また、各監査役は、監査方針及び監査計画に基づき、取締役会等の重要な会議に出席し、取締役の業務遂行について監査いたしました。

企業情報の開示については、集中日を避けての株主総会開催及び株主向け決算説明会の実施、四半期ごとの決算発表、投資家アナリスト向け決算説明会の開催、海外投資家訪問など、積極的なIR活動により経営の透明性の確保・維持に努めております。

3. 経営成績及び財政状態

(1) 当期の概況

グローバル経済は、原油等国际商品市況の上昇があるものの、成長を維持する中国、概ね好調な米国、着実な回復途上にある日本の状況により、安定的に推移しております。

このような状況下、当社ではブロードバンド・ネットワーク向け、及びユビキタス・コンピューティング向けコンテンツの研究開発に取り組み、多様化する消費者ニーズを的確にとらえた独創的なエンターテインメント・コンテンツの創出に努めるなど、新たなビジネス展開を図ってまいりました。

今後、大きな成長が見込まれるオンラインゲーム分野におきましては、着実にユーザー数を増やしております「信長の野望 Online」(PS2用及びパソコン用)に、今冬発売予定の「信長の野望 Online～飛龍の章～」(同)および来春発売予定の「大航海時代 Online」(パソコン用)を追加し、ユーザー数の更なる拡大を目指します。加えて日本国内のオンラインゲームでは、国内第一位のADSLネットワークプロバイダーであるソフトバンクBB株式会社及びビー・ビー・サーブ株式会社と業務提携し、平成18年春からのサービス開始を目指し、世界初の本格的タクティカル・アクション・オンラインゲーム「真・三國無双BB(仮称)」(パソコン用)の共同開発をスタートしました。海外においても、中国の現地企業である中青創先軟件産業發展有限公司(以下、中青創先)と「信長の野望 Online」(パソコン用)について業務提携を行い平成17年春以降の運営開始を目指しております。

オンラインゲーム以外においても、平成16年9月発売の「戦国無双 猛将伝」(PS2用)が、ミリオンヒットタイトル「戦国無双」(同)の魅力を更に引き出すことで39万本の販売を達成するなど、ほぼ当初計画どおりの商品リリースを行いました。

前年に比べて、大型タイトル及び利益率の高いタイトルが下期に集中しているため、今中間期は減収減益となっております。

これらの結果、連結売上高は105億円(対公表予想、4.5%減)連結経常利益は32億52百万円(同、12.1%増)連結当期純利益は19億22百万円(同、13.1%増)となりました。このように、平成17年3月期年間予想達成に向かって、中間期まで順調に業績を達成しております。

事業の種類別セグメントの状況につきましては次のとおりとなっております。

ゲームソフト事業 売上高 68億72百万円 営業利益 14億83百万円

前年同期比で売上高14.7%減、営業利益35.5%減となりました。

- ・主力アクションタイトルが高評価を獲得

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントによる「PlayStation Awards 2004」にて、「戦国無双」で“Platinum Prize”(100万本以上出荷されたタイトルを対象)を、「真・三國無双3 猛将伝」で“Gold Prize”(50万本以上出荷されたタイトルを対象)を受賞するなど、当社主力アクションタイトルは国内で最高の評価を獲得。

- ・国内市場にて主力タイトルの続編をリリース
パソコン用に「三國志 Ⅹ」、「鋼鉄の咆哮3～ウォーシップコマンダー」の2タイトルを、家庭用ビデオゲームソフトでは「戦国無双 猛将伝 Ⅹ」、「太閤立志伝Ⅴ Ⅹ」、「アンジェリークエトワール Ⅹ」、「紅の海2 Ⅹ」、「Winning Post 6 MAXIMUM2004」(以上PS2用)の5タイトルを発売。
- ・海外市場にて積極的にタイトルを展開
「戦国無双 Ⅹ」(PS2用)を北米・欧州・アジア市場にて展開。欧州市場では株式会社日本一ソフトウェアの「Disgaea: Hour of Darkness」(同)を投入。
- ・オンラインゲーム、携帯用コンテンツともにユーザー数拡大
オンラインゲームにおいては、「信長の野望 Online」の登録ユーザー数が10万人に達し、さらに増加中。携帯用コンテンツにおいては、「真・三國無双 Ⅹ」、「三國志 Ⅹ」、「遙かなる時空の中で」等を展開し、課金ユーザー数は前年同期比63%増を達成。
- ・下期に主力タイトルを発売
前年に比べて下期に多くの主力タイトルを発売予定。上期においては、下期発売タイトルの外注費を中心とする開発原価が先行発生。

流通事業 売上高 60億63百万円 営業利益 3億5百万円

前年同期比で売上高5.1%減、営業利益12.4%減となりました。

- ・グループ外商品の積極的販売
国内における流通事業は「三國志Ⅹ」(パソコン用)、「戦国無双 猛将伝 Ⅹ」、「太閤立志伝Ⅴ Ⅹ」、「Winning Post 6」(以上PS2用)をはじめとしたコーエーグループ商品の販売に加え、株式会社ガストの「イリスのアトリエ エターナルマナ Ⅹ」、アイディアファクトリー株式会社の「新天魔界 ジェネレーション オブ カオス Ⅹ」(共にPS2用)等のグループ外商品が売上に貢献。
- ・eビジネス事業の充実
当社グループのポータルサイト「GAMECITY」(<http://www.gamecity.ne.jp/>)においても、「信長の野望 Online」等オンラインゲーム用プレイチケット販売や、「ネオロマンスフェスタ」チケット売上など、eビジネス事業を拡大。
- ・下期に主力タイトルを発売
前年に比べて下期に多くの主力タイトルを発売予定。

メディア事業 売上高 10億5百万円 営業利益 1億78百万円

前年同期比で売上高10.7%減、営業利益42.9%減となりました。

- ・ゲームソフト関連書籍発売
インターネット利用者急増により、書籍攻略本の販売が減少しているものの、当該期はオンラインゲーム向け攻略本への移行期間であり、オンラインゲーム向け攻略本出版の本格展開を準備中。
- ・女性向けネオロマンス分野の拡充
「ネオロマンスフェスタ」等ユーザー参加型イベントを5月、8月及び9月に開催し、総入場者数は約3万人を記録。平成16年10月5日のテレビアニメ「遙かなる時空の中で～八葉抄～」の放映開始(テレビ東京等)と連動して、関連の書籍、CD・DVDを発売し、メディアミックスを積極的に推進。

ベンチャーキャピタル事業 売上高 2億19百万円 営業利益 16百万円

前年同期比で売上高353.8%増、営業利益36.8%減となりました。

保有投資信託の一部売却により、16百万円の営業利益を計上。

その他事業 売上高 4億23百万円 営業利益 1億96百万円

前年同期比で売上高107.2%増、営業利益128.0%増となりました。

- ・ライセンス事業の拡大
コーエーグループコンテンツを幅広い分野で活かした、ロイヤリティビジネスを中心としたライセンス事業を展開。

- ・ビジネスソフト事業の充実

ワープロソフト「EGWORD 14」と日本語入力ソフト「EGBRIDGE 15」は Mac OS X の最新日本語環境を最大限に引き出した製品として高い評価を獲得。「EGWORD シリーズ」は財団法人日本産業デザイン振興会主催の「2004年度グッドデザイン賞」を受賞するなど、機能、利便性に高い評価。

- ・不動産事業を開始

ノウハウの蓄積、不動産事業子会社（株式会社コーエーリブ）設立を行う等、不動産事業に取り組んできた結果、継続的に安定した収入及び利益を計上する事業体制を確立。

(2) 財政状態

当中間連結会計期間末の現金及び現金同等物（以下「資金」という）は、前連結会計年度に対し 18 億 88 百万円減少し 31 億 96 百万円となりました。

当中間連結会計期間におけるキャッシュ・フローは次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動に使用した資金は 4 億 11 百万円となり、前年同期に比べ 6 億 7 百万円増加しました。これは、主に税金等調整前中間純利益が減少していることによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動から得た資金は 4 億 44 百万円となり、前年同期に比べ 9 億 99 百万円減少しました。これは主に有価証券・投資有価証券の売却および償還による収入が減少したことによるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動に使用した資金は 20 億 75 百万円となり、前年同期に比べ 6 億 26 百万円増加しました。これは主に配当金の支払による支出が増加したことによるものであります。

当社グループのキャッシュ・フロー指標のトレンドは次のとおりであります。

	平成 15 年 3 月期		平成 16 年 3 月期		平成 17 年 3 月期
	中間	期末	中間	期末	中間
自己資本比率	86.9 %	83.5 %	88.0 %	83.3 %	90.9 %
時価ベースの自己資本比率	293.6 %	180.8 %	284.7 %	239.8 %	241.9 %
債務償還年数	0.0 年	0.0 年	0.1 年	0.0 年	- 年
インレスト・カバーレッジ・レシオ	312.2	732.2	-	-	-

(注)自己資本比率 : 自己資本 / 総資産

時価ベースの自己資本比率 : 株式時価総額 / 総資産

債務償還年数 : 有利子負債 / 営業キャッシュ・フロー

インレスト・カバーレッジ・レシオ : 営業キャッシュ・フロー / 利払い

- ・各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。
- ・株式時価総額は、期末株価終値 × 期末発行済株式総数(自己株式を除く)により算出しております。
- ・営業キャッシュ・フローは、連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。また、利払いについては、連結キャッシュ・フロー計算書の支払額を使用しております。

(3) 通期の見通し

当社グループは、グループビジョン「世界 No.1 のエンターテインメント・コンテンツ・プロバイダー」を実現すべく、ユーザーの皆様の期待を超える新しい価値の創出に努めてまいります。

国内においては、オンラインゲーム分野にて「信長の野望 Online」(PS2及びパソコン用)発売以来、着実にユーザー数を増やし続けておりますが、同ゲームのアップグレードソフト「信長の野望 Online～飛龍の章～」(同)を今冬に投入し、さら到来春発売予定の「大航海時代 Online」(パソコン用)投入により、一層のユーザー数の獲得、拡充を目指します。新ジャンル「アクションストラテジー」を切り開くシリーズ最新作「決戦」(PS2用)を12月に投入し、また、アクションゲームジャンルにおいても、大型タイトルの発売を来春に予定しております。新型ハードである株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション・ポータブル(PSP)」や任天堂株式会社の「ニンテンドーDS」向けにも、積極的にタイトルを投入し、ビジネスチャンスを的確に捉えてゆきます。

さらに、ブロードバンド・ネットワーク時代を牽引すべく、当社グループのポータルサイトである「GAMECITY」の強化を図り、オンラインゲームを始めとするeビジネスの拡大を目指します。

女性向け事業では人気シリーズ「遙かなる時空の中で～八葉抄～」のテレビアニメ放映に合わせてゲームソフト・CD・DVD・書籍等を販売、これに並行して「ネオロマンスフェスタ」等ユーザー参加型イベントを開催、メディアミックス展開を積極的に推し進め、さらなるマーケットの開拓・拡大を図ってまいります。

海外においては、北米、欧州、アジアそれぞれの市場に対応したマーケティング・開発・販売体制を確立していくことで、コーエーブランドの強化・浸透を目指します。また、成長著しいアジアにおけるオンラインゲーム市場に参入すべく、中国において中青創先とオンラインゲーム展開に関し業務提携することを皮切りに、さらなるタイトル投入による収益拡大を目指します。

以上の結果、平成17年3月期の業績は連結売上高345億円、連結経常利益143億円、連結当期純利益80億円と、売上・利益ともに過去最高、6期連続の増収増益を予想しております。

4. 中間連結財務諸表等

(1) 中間連結貸借対照表

(単位: 百万円)

期 別 科 目	前中間連結会計期間末 (平成15年9月30日現在)		当中間連結会計期間末 (平成16年9月30日現在)		前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成16年3月31日現在)	
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比
		%		%		%
(資産の部)						
流動資産						
1 現金及び預金	6,907		3,542		5,595	
2 受取手形及び売掛金	4,711		4,117		5,449	
3 有 価 証 券	5,821		1,850		3,925	
4 た な 卸 資 産	574		499		647	
5 繰 延 税 金 資 産	1,157		1,083		1,470	
6 そ の 他	432		1,144		2,676	
7 貸 倒 引 当 金	62		79		85	
流動資産合計	19,542	38.5	12,157	22.8	19,680	34.1
固定資産						
(1)有形固定資産						
1 建物及び構築物	3,879		3,651		3,759	
2 土 地	3,349		3,447		3,447	
3 そ の 他	486	7,715	575	7,674	569	7,776
(2)無形固定資産		244		267		250
(3)投資その他の資産						
1 投資有価証券	21,121		31,124		27,746	
2 更生債権	45		57		56	
3 繰延税金資産	416		365		579	
4 再評価に係る繰延税金資産	1,298		1,298		1,298	
5 そ の 他	401		374		407	
6 貸 倒 引 当 金	45	23,238	56	33,162	56	30,031
固定資産合計		31,198		41,105		38,057
資産合計		50,740		53,262		57,737
		100.0		100.0		100.0

(単位：百万円)

期 別 科 目	前中間連結会計期間末 (平成15年9月30日現在)		当中間連結会計期間末 (平成16年9月30日現在)		前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成16年3月31日現在)	
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比
		%		%		%
(負債の部)						
流動負債						
1 支払手形及び買掛金	760		650		1,051	
2 未払金	1,689		680		1,762	
3 未払法人税等	1,259		854		4,009	
4 未払消費税等	124		90		336	
5 賞与引当金	401		418		544	
6 返品調整引当金	264		197		250	
7 その他	369		614		383	
流動負債合計	4,869	9.6	3,505	6.6	8,338	14.5
固定負債						
1 長期借入金	10		10		10	
2 繰延税金負債	109		95		98	
3 役員退職慰労引当金	314		349		331	
4 退職給付引当金	211		292		242	
5 預り保証金	119		125		121	
6 その他	40		28		29	
固定負債合計	806	1.6	902	1.7	832	1.4
負債合計	5,675	11.2	4,407	8.3	9,171	15.9
(少数株主持分)						
少数株主持分	400	0.8	447	0.8	464	0.8
(資本の部)						
資本金	9,090	17.9	9,090	17.1	9,090	15.7
資本剰余金	12,506	24.7	12,506	23.5	12,506	21.7
利益剰余金	26,296	51.8	30,061	56.4	30,192	52.3
土地再評価差額金	1,896	3.7	1,896	3.5	1,896	3.3
その他有価証券評価差額金	33	0.1	10	0.0	386	0.7
為替換算調整勘定	127	0.3	141	0.3	220	0.4
自己株式	1,171	2.3	1,203	2.3	1,184	2.0
資本合計	44,664	88.0	48,407	90.9	48,101	83.3
負債、少数株主持分及び資本合計	50,740	100.0	53,262	100.0	57,737	100.0

(2) 中間連結損益計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	前中間連結会計期間 〔 自 平成15年 4月 1日 至 平成15年 9月30日 〕			当中間連結会計期間 〔 自 平成16年 4月 1日 至 平成16年 9月30日 〕			前連結会計年度の 要約連結損益計算書 〔 自 平成15年 4月 1日 至 平成16年 3月31日 〕		
	金 額		百分比	金 額		百分比	金 額		百分比
			%			%			%
売 上 高 1		10,862	100.0		10,500	100.0		27,708	100.0
売 上 原 価 1		5,404	49.8		5,941	56.6		12,314	44.4
売 上 総 利 益		5,457	50.2		4,558	43.4		15,393	55.6
販売費及び一般管理費 1 2		2,421	22.2		2,378	22.6		4,920	17.8
営 業 利 益		3,036	28.0		2,180	20.8		10,472	37.8
営 業 外 収 益									
1 受 取 利 息	513			739			1,142		
2 投資有価証券売却益	625			195			1,271		
3 為 替 差 益	-			69			-		
4 賃 貸 料 収 入	63			-			129		
5 そ の 他	190	1,393	12.8	81	1,085	10.3	275	2,819	10.2
営 業 外 費 用									
1 為 替 差 損	124			-			182		
2 デリバティブ損失	328			-			328		
3 賃 貸 料 原 価	31			-			63		
4 新 株 発 行 費	-			10			-		
5 そ の 他	33	518	4.8	2	13	0.1	55	630	2.3
経 常 利 益		3,911	36.0		3,252	31.0		12,661	45.7
特 別 利 益		-	-		-	-		-	-
特 別 損 失									
1 投資有価証券評価損	39			32			157		
2 ゴルフ会員権評価損	-	39	0.4	24	57	0.6	-	157	0.6
税金等調整前中間(当期)純利益		3,871	35.6		3,195	30.4		12,504	45.1
法人税、住民税及び事業税	1,427			903			5,360		
法人税等調整額	203	1,630	15.0	339	1,243	11.8	62	5,297	19.1
少数株主利益		30	0.3		29	0.3		96	0.3
中間(当期)純利益		2,210	20.3		1,922	18.3		7,109	25.7

(3) 中間連結剰余金計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	前中間連結会計期間 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成15年9月30日〕		当中間連結会計期間 〔自 平成16年4月1日〕 〔至 平成16年9月30日〕		前連結会計年度の 連結剰余金計算書 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成16年3月31日〕	
	金 額		金 額		金 額	
(資本剰余金の部)						
資本剰余金期首残高		12,506		12,506		12,506
資本剰余金増加高						
1 増資による新株の発行	-	-	-	-	-	-
2 自己株式処分差益	-	-	-	-	-	-
資本剰余金中間期末(期末)残高		12,506		12,506		12,506
(利益剰余金の部)						
利益剰余金期首残高		25,535		30,192		25,535
利益剰余金増加高						
1 中間(当期)純利益	2,210	2,210	1,922	1,922	7,109	7,109
利益剰余金減少高						
1 配 当 金	1,404		2,006		2,408	
2 役 員 賞 与	44		46		44	
3 そ の 他	0	1,449	0	2,053	0	2,453
利益剰余金中間期末(期末)残高		26,296		30,061		30,192

台湾光栄綜合資訊股分有限公司の利益処分による配当決議に伴う従業員賞与であります。

(4) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	前中間連結会計期間 〔自 平成15年 4月 1日〕 〔至 平成15年 9月 30日〕	当中間連結会計期間 〔自 平成16年 4月 1日〕 〔至 平成16年 9月 30日〕	前連結会計年度の 要約連結キャッシュ・フロー計算書 〔自 平成15年 4月 1日〕 〔至 平成16年 3月 31日〕
	金 額	金 額	金 額
営業活動によるキャッシュ・フロー			
1 税金等調整前中間(当期)純利益	3,871	3,195	12,504
2 減 価 償 却 費	250	243	520
3 退職給付引当金増減額(は減少額)	28	49	58
4 役員退職慰労引当金増減額(は減少額)	8	18	24
5 ゴルフ会員権評価損	-	24	-
6 貸倒引当金の増減額(は減少額)	28	5	63
7 受取利息及び受取配当金	686	805	1,337
8 投資有価証券評価損	39	32	157
9 投資有価証券売却益	625	195	1,271
10 デリバティブ損益(は益)	328	-	328
11 為替差損益(は益)	122	73	146
12 売上債権の増減額(は増加額)	993	1,352	246
13 たな卸資産の増減額(は増加額)	107	152	30
14 仕入債務の増減額(は減少額)	11	421	299
15 未払消費税等の増減額(は減少額)	199	245	12
16 預り保証金の増減額(は減少額)	5	4	3
17 役員賞与の支払額	44	46	44
18 その他	624	268	665
小 計	3,581	3,010	11,067
19 利息及び配当金の受取額	710	692	1,250
20 法人税等の支払額	4,095	4,114	5,256
営業活動によるキャッシュ・フロー	196	411	7,061
投資活動によるキャッシュ・フロー			
1 有価証券・投資有価証券の取得による支出	10,433	8,623	24,152
2 有価証券・投資有価証券の売却及び償還による収入	12,288	9,030	19,373
3 有形固定資産の取得による支出	104	87	407
4 無形固定資産の取得による支出	22	69	66
5 定期預金の預け入れによる支出	332	273	524
6 定期預金の払い戻しによる収入	48	465	131
7 その他	0	0	28
投資活動によるキャッシュ・フロー	1,443	444	5,674
財務活動によるキャッシュ・フロー			
1 自己株式の取得による支出	8	19	21
2 配当金の支払額	1,404	2,006	2,408
3 少数株主への配当金の支払額	35	49	35
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,448	2,075	2,464
現金及び現金同等物に係る換算差額	76	154	192
現金及び現金同等物の増加額(は減少額)	114	1,888	1,270
現金及び現金同等物の期首残高	6,356	5,085	6,356
現金及び現金同等物の中間期末(期末)残高	6,470	3,196	5,085

(5) 中間連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

(1) 連結子会社の数 7社

主要な連結子会社の名称
株式会社コーエーネット
株式会社エルゴソフト
株式会社コーエーキャピタル
KOEI CORPORATION
KOEI LIMITED
KOEI KOREA CORPORATION
台湾光栄綜合資訊股分有限公司

(2) 非連結子会社の数 10社

主要な非連結子会社の名称
株式会社コーエーミュージック
株式会社コーエーアド
株式会社ジエイシーホールディングス
KOEI CANADA Inc.
北京光栄軟件有限公司
天津光栄軟件有限公司

非連結子会社は、いずれも小規模であり、総資産、売上高、中間純損益及び利益剰余金(持分に見合う額)等はいずれも中間連結財務諸表に重要な影響を及ぼしておりません。

2. 持分法の適用に関する事項

非連結子会社(株)コーエーミュージック他9社については中間連結純損益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としてもその重要性がないため、持分法を適用しておりません。

3. 連結子会社の事業年度に関する事項

連結子会社のうち、KOEI KOREA CORPORATION 及び台湾光栄綜合資訊股分有限公司の中間決算日は6月30日であり、当中間連結会計期間より中間連結決算日の9月30日に仮決算を行い連結する方法に変更することといたしました。この仮決算の実施により、これら2社については平成16年1月1日から平成16年9月30日までの9ヶ月決算となっております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券

a 売買目的有価証券	時価法(売却原価は、移動平均法により算定)
b その他有価証券		
時価のあるもの	中間決算日の市場価格等に基づく時価法 (評価差額は全部資本直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定)
時価のないもの	移動平均法による原価法又は償却原価法(定額法)

たな卸資産

製品・商品及び原材料

当社及び国内連結子会社3社	主として移動平均法による原価法
在外連結子会社	主として移動平均法による低価法
仕掛品	個別法による原価法
貯蔵品	最終仕入原価法

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

有形固定資産

当社及び国内連結子会社3社	・ ・ ・ ・ ・	定率法(ただし、平成10年4月1日以降に取得した建物(付属設備を除く)は定額法によっております。)
在外連結子会社	・ ・ ・ ・ ・	主として経済的見積耐用年数による定額法 なお、主な耐用年数は次のとおりであります。 建物及び構築物 10~50年

無形固定資産

市場販売目的のソフトウェア	・ ・ ・ ・ ・	見込販売収益に基づく償却方法
自社利用ソフトウェア	・ ・ ・ ・ ・	社内における利用可能期間(5年以内)に基づく定額法
その他の無形固定資産	・ ・ ・ ・ ・	定額法

(3) 重要な繰延資産の処理方法

新株発行費

支出時に全額費用として処理しております。

(4) 重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒れによる損失に備えるため、以下の方法に基づき計上しております。

- a 一般債権 ・ ・ ・ ・ ・ 貸倒実績率法
- b 貸倒懸念債権及び破産更生債権等 ・ ・ ・ ・ ・ 財務内容評価法

賞与引当金

従業員賞与の支給に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

役員退職慰労引当金

当社及び国内連結子会社では役員の退職慰労金の支給に備えるため、役員退職慰労金支給内規に基づく当中間連結会計期間末要支給額の全額を計上しております。

退職給付引当金

当社及び国内連結子会社では従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき、当中間連結会計期間末において発生していると認められる額を計上しております。

数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定年数(14年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から費用処理することとしております。

返品調整引当金

当社及び連結子会社では製品(書籍等)の将来予想される売上返品による損失に備えるため、過去の返品実績率を基準とする返品見込額の売上総利益相当額を計上しております。

(5) 重要なリース取引の処理方法

リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(6) その他中間連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理方法 ・ ・ ・ ・ ・ 税抜方式によっております。

利益処分方式による諸準備金に係る処理

中間連結会計期間に係る納付税額及び法人税等調整額は、当期において予定している利益処分による諸準備金の積立及び取崩しを前提として、当中間連結会計期間に係る金額を計算しております。

(7) 中間連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金及び随時引き出し可能な預金からなっております。

(6) 会計方針の変更

1. 賃貸料収入及び賃貸料原価の計上区分の変更

従来、賃貸料収入及び賃貸料原価は営業外収益及び営業外費用に計上していましたが、ノウハウの蓄積、不動産事業子会社の設立を行う等、不動産事業に取り組んできた結果、継続的に安定した収入及び利益を計上する事業体制が確立されたと判断したことから当中間連結会計期間より売上高及び売上原価として計上する方法に変更することといたしました。

この変更により、従来の方によった場合に比較して、売上高は 63 百万円増加、売上原価は 29 百万円増加、営業利益は 33 百万円増加しておりますが、経常利益及び税金等調整前中間純利益に与える影響はありません。なお、セグメント情報に与える影響については、当該箇所に記載しております。

2. 連結子会社の仮決算方式への変更

連結子会社のうち、KOEI KOREA CORPORATION 及び台湾光栄綜合資訊股分有限公司の中間決算日は 6 月 30 日であり、従来、中間連結財務諸表の作成に当たっては、同日現在の財務諸表を使用し、中間連結決算日との間に生じた重要な取引については、連結上必要な調整を行ってございましたが、連結財務情報のより適正な開示を図るために、当連結中間会計期間より中間連結決算日である 9 月 30 日に仮決算を行い連結する方法に変更することといたしました。

(7) 注 記 事 項**(中間連結貸借対照表関係)**

前中間連結会計期間末 (平成 15 年 9 月 30 日現在)	当中間連結会計期間末 (平成 16 年 9 月 30 日現在)	前連結会計年度末 (平成 16 年 3 月 31 日現在)
1 有形固定資産の減価償却累計額 3,900 百万円	1 有形固定資産の減価償却累計額 4,265 百万円	1 有形固定資産の減価償却累計額 4,085 百万円

(中間連結損益計算書関係)

前中間連結会計期間 〔 自 平成15年 4月 1日 〕 〔 至 平成15年 9月30日 〕	当中間連結会計期間 〔 自 平成16年 4月 1日 〕 〔 至 平成16年 9月30日 〕	前連結会計年度 〔 自 平成15年 4月 1日 〕 〔 至 平成16年 3月31日 〕																																																						
<p>1 当社グループの売上高及び営業費用は、通常の営業の形態として、ゲームソフトの売上が、クリスマス等の年末及び3月に増加するため、連結会計年度の上半期の売上高及び営業費用と下半期の売上高及び営業費用との間に著しい相違があり、上半期と下半期の業績に季節的変動があります。</p> <p>なお、当中間連結会計期間末に至る1年間の売上高及び営業費用は次のとおりであります。</p> <p>売上高</p> <table> <tr> <td>前連結会計年度の下半期</td> <td>16,970 百万円</td> </tr> <tr> <td>当中間連結会計期間</td> <td>10,862 百万円</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>27,833 百万円</td> </tr> </table> <p>営業費用</p> <table> <tr> <td>前連結会計年度の下半期</td> <td>8,709 百万円</td> </tr> <tr> <td>当中間連結会計期間</td> <td>7,826 百万円</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>16,536 百万円</td> </tr> </table> <p>2 販売費及び一般管理費の主なもの</p> <table> <tr> <td>広告宣伝費</td> <td>539 百万円</td> </tr> <tr> <td>役員報酬及び給料手当</td> <td>495 百万円</td> </tr> <tr> <td>賞与引当金繰入額</td> <td>84 百万円</td> </tr> <tr> <td>減価償却費</td> <td>73 百万円</td> </tr> <tr> <td>研究開発費</td> <td>334 百万円</td> </tr> </table>	前連結会計年度の下半期	16,970 百万円	当中間連結会計期間	10,862 百万円	計	27,833 百万円	前連結会計年度の下半期	8,709 百万円	当中間連結会計期間	7,826 百万円	計	16,536 百万円	広告宣伝費	539 百万円	役員報酬及び給料手当	495 百万円	賞与引当金繰入額	84 百万円	減価償却費	73 百万円	研究開発費	334 百万円	<p>1 当社グループの売上高及び営業費用は、通常の営業の形態として、ゲームソフトの売上が、クリスマス等の年末及び3月に増加するため、連結会計年度の上半期の売上高及び営業費用と下半期の売上高及び営業費用との間に著しい相違があり、上半期と下半期の業績に季節的変動があります。</p> <p>なお、当中間連結会計期間末に至る1年間の売上高及び営業費用は次のとおりであります。</p> <p>売上高</p> <table> <tr> <td>前連結会計年度の下半期</td> <td>16,845 百万円</td> </tr> <tr> <td>当中間連結会計期間</td> <td>10,500 百万円</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>27,346 百万円</td> </tr> </table> <p>営業費用</p> <table> <tr> <td>前連結会計年度の下半期</td> <td>9,409 百万円</td> </tr> <tr> <td>当中間連結会計期間</td> <td>8,320 百万円</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>17,729 百万円</td> </tr> </table> <p>2 販売費及び一般管理費の主なもの</p> <table> <tr> <td>広告宣伝費</td> <td>410 百万円</td> </tr> <tr> <td>役員報酬及び給料手当</td> <td>541 百万円</td> </tr> <tr> <td>賞与引当金繰入額</td> <td>82 百万円</td> </tr> <tr> <td>減価償却費</td> <td>73 百万円</td> </tr> <tr> <td>研究開発費</td> <td>220 百万円</td> </tr> </table>	前連結会計年度の下半期	16,845 百万円	当中間連結会計期間	10,500 百万円	計	27,346 百万円	前連結会計年度の下半期	9,409 百万円	当中間連結会計期間	8,320 百万円	計	17,729 百万円	広告宣伝費	410 百万円	役員報酬及び給料手当	541 百万円	賞与引当金繰入額	82 百万円	減価償却費	73 百万円	研究開発費	220 百万円	<p>2 販売費及び一般管理費の主なもの</p> <table> <tr> <td>広告宣伝費</td> <td>1,122 百万円</td> </tr> <tr> <td>役員報酬及び給料手当</td> <td>1,047 百万円</td> </tr> <tr> <td>賞与引当金繰入額</td> <td>83 百万円</td> </tr> <tr> <td>減価償却費</td> <td>205 百万円</td> </tr> <tr> <td>研究開発費</td> <td>645 百万円</td> </tr> </table>	広告宣伝費	1,122 百万円	役員報酬及び給料手当	1,047 百万円	賞与引当金繰入額	83 百万円	減価償却費	205 百万円	研究開発費	645 百万円
前連結会計年度の下半期	16,970 百万円																																																							
当中間連結会計期間	10,862 百万円																																																							
計	27,833 百万円																																																							
前連結会計年度の下半期	8,709 百万円																																																							
当中間連結会計期間	7,826 百万円																																																							
計	16,536 百万円																																																							
広告宣伝費	539 百万円																																																							
役員報酬及び給料手当	495 百万円																																																							
賞与引当金繰入額	84 百万円																																																							
減価償却費	73 百万円																																																							
研究開発費	334 百万円																																																							
前連結会計年度の下半期	16,845 百万円																																																							
当中間連結会計期間	10,500 百万円																																																							
計	27,346 百万円																																																							
前連結会計年度の下半期	9,409 百万円																																																							
当中間連結会計期間	8,320 百万円																																																							
計	17,729 百万円																																																							
広告宣伝費	410 百万円																																																							
役員報酬及び給料手当	541 百万円																																																							
賞与引当金繰入額	82 百万円																																																							
減価償却費	73 百万円																																																							
研究開発費	220 百万円																																																							
広告宣伝費	1,122 百万円																																																							
役員報酬及び給料手当	1,047 百万円																																																							
賞与引当金繰入額	83 百万円																																																							
減価償却費	205 百万円																																																							
研究開発費	645 百万円																																																							

(中間連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前中間連結会計期間 〔 自 平成15年 4月 1日 〕 〔 至 平成15年 9月30日 〕	当中間連結会計期間 〔 自 平成16年 4月 1日 〕 〔 至 平成16年 9月30日 〕	前連結会計年度 〔 自 平成15年 4月 1日 〕 〔 至 平成16年 3月31日 〕																		
<p>1 現金及び現金同等物の中間期末残高と中間連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係</p> <table> <tr> <td>現金及び預金勘定</td> <td>6,907 百万円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3ヶ月超の定期預金</td> <td>436 百万円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td>6,470 百万円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	6,907 百万円	預入期間が3ヶ月超の定期預金	436 百万円	現金及び現金同等物	6,470 百万円	<p>1 現金及び現金同等物の中間期末残高と中間連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係</p> <table> <tr> <td>現金及び預金勘定</td> <td>3,542 百万円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3ヶ月超の定期預金</td> <td>345 百万円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td>3,196 百万円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	3,542 百万円	預入期間が3ヶ月超の定期預金	345 百万円	現金及び現金同等物	3,196 百万円	<p>1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係</p> <table> <tr> <td>現金及び預金勘定</td> <td>5,595 百万円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3ヶ月超の定期預金</td> <td>509 百万円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td>5,085 百万円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	5,595 百万円	預入期間が3ヶ月超の定期預金	509 百万円	現金及び現金同等物	5,085 百万円
現金及び預金勘定	6,907 百万円																			
預入期間が3ヶ月超の定期預金	436 百万円																			
現金及び現金同等物	6,470 百万円																			
現金及び預金勘定	3,542 百万円																			
預入期間が3ヶ月超の定期預金	345 百万円																			
現金及び現金同等物	3,196 百万円																			
現金及び預金勘定	5,595 百万円																			
預入期間が3ヶ月超の定期預金	509 百万円																			
現金及び現金同等物	5,085 百万円																			

(リース取引関係)

リース取引につきましては、EDINET による開示を行うため記載を省略しております。

5. セグメント情報

(1) 事業の種類別セグメント情報

前中間連結会計期間（自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 15 年 9 月 30 日）

（単位：百万円）

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	バンチャー キャピタル 外 事業	その他 事業	計	消去又 は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	3,302	6,372	1,038	48	100	10,862	(-)	10,862
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,581	16	256	-	28	4,883	(4,883)	-
計	7,884	6,389	1,294	48	129	15,746	(4,883)	10,862
営業費用	5,470	6,045	1,135	22	75	12,747	(4,921)	7,826
営業利益又は営業損失()	2,414	343	159	26	54	2,998	38	3,036

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は以下のとおりであります。

(1)ゲームソフト事業.....パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売

(2)流通事業.....パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務

(3)メディア事業.....パソコン用ソフト、家庭用ビデオゲームソフト、書籍、CD等の制作、販売

(4)バンチャーキャピタル外事業.....バンチャーキャピタル外業務（バンチャーキャピタル外事業の売上高には、投資育成目的の投資有価証券等の売上高及び受取配当金を計上し、同売上原価には、売却有価証券帳簿価額、投資事業組合への投資損失等を計上しております。）

(5)その他事業.....パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売及び広告代理業務等

当中間連結会計期間（自平成 16 年 4 月 1 日 至平成 16 年 9 月 30 日）

（単位：百万円）

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	バンチャー キャピタル 外 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	3,029	6,031	842	219	377	10,500	(-)	10,500
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,843	31	163	-	46	4,084	(4,084)	-
計	6,872	6,063	1,005	219	423	14,584	(4,084)	10,500
営業費用	5,389	5,757	827	202	227	12,404	(4,084)	8,320
営業利益又は営業損失()	1,483	305	178	16	196	2,180	-	2,180

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は以下のとおりであります。

(1)ゲームソフト事業.....パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売

(2)流通事業.....パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務

(3)メディア事業.....パソコン用ソフト、家庭用ビデオゲームソフト、書籍、CD等の制作、販売

(4)バンチャーキャピタル外事業.....バンチャーキャピタル外業務（バンチャーキャピタル外事業の売上高には、投資育成目的の投資有価証券等の売上高及び受取配当金を計上し、同売上原価には、売却有価証券帳簿価額、投資事業組合への投資損失等を計上しております。）

(5)その他事業.....ライセンス事業(ロイヤリティビジネス)、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業及び広告代理業務等

(会計方針の変更)

従来、賃貸料収入及び賃貸料原価は営業外収益及び営業外費用に計上しておりましたが、ノウハウの蓄積、不動産事業子会社の設立を行う等、不動産事業に取り組んできた結果、継続的に安定した収入及び利益を計上する事業体制が確立されたと判断したことから当中間連結会計期間より売上高及び売上原価として計上する方法に変更することといたしました。

(事業区分の方法の変更)

従来、「アンジェリーク」シリーズ等の女性向けソフトウェアの開発はメディア事業部が行っておりましたが、ソフトウェア開発部門の集約による効率的な開発体制の構築を目的として、当該事業をメディア事業部からソフトウェア事業部へ移管する組織変更を行ったことから、事業の状況をより適切に反映した情報を開示するため、当該事業のセグメントを「メディア事業」から「ゲームソフト事業」へ変更することといたしました。

なお、前中間連結会計期間及び前連結会計年度において変更後の会計方針及び事業区分によった場合の事業の種類別セグメント情報は次のとおりであります。

前中間連結会計期間（自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 15 年 9 月 30 日）変更後

（単位：百万円）

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	ベンチャー キャピタル 事業	その他 事業	計	消去又 は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する 売上高	3,304	6,372	1,036	48	163	10,925	(-)	10,925
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,748	16	90	-	40	4,895	(4,895)	-
計	8,053	6,389	1,126	48	204	15,821	(4,895)	10,925
営業費用	5,754	6,040	813	22	118	12,748	(4,895)	7,853
営業利益又は営業損失()	2,298	348	312	26	86	3,072	0	3,072

前連結会計年度（自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 16 年 3 月 31 日）変更後

（単位：百万円）

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	ベンチャー キャピタル 事業	その他 事業	計	消去又 は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する 売上高	6,483	18,012	2,777	180	385	27,838	(-)	27,838
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	14,038	48	345	-	90	14,523	(14,523)	-
計	20,521	18,060	3,122	180	475	42,361	(14,523)	27,838
営業費用	12,459	16,948	2,047	58	325	31,839	(14,523)	17,316
営業利益又は営業損失()	8,061	1,112	1,074	121	150	10,521	0	10,521

前連結会計年度(自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 16 年 3 月 31 日)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	ベンチャー キャピタル 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	6,473	18,012	2,787	180	255	27,708	(-)	27,708
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	13,567	48	815	-	65	14,497	(14,497)	-
計	20,040	18,060	3,603	180	320	42,205	(14,497)	27,708
営業費用	11,933	16,957	2,661	58	211	31,823	(14,587)	17,235
営業利益又は営業損失()	8,107	1,103	941	121	108	10,382	90	10,472

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は以下のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業.....パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業.....パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業.....パソコン用ソフト、家庭用ビデオゲームソフト、書籍、CD等の制作、販売
- (4)ベンチャーキャピタル事業.....ベンチャーキャピタル業務(ベンチャーキャピタル事業の売上高には、投資育成目的の投資有価証券等の売上高及び受取配当金を計上し、同売上原価には、売却有価証券帳簿価額、投資事業組合への投資損失等を計上しております。)
- (5)その他事業.....パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売及び広告代理業務等

(2)所在地別セグメント情報

前中間連結会計期間(自平成15年4月1日 至平成15年9月30日)

(単位:百万円)

セグメント 科目	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は 全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	8,059	1,887	292	623	10,862	(-)	10,862
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,153	-	-	0	1,153	(1,153)	-
計	9,212	1,887	292	623	12,015	(1,153)	10,862
営業費用	6,794	1,527	266	390	8,979	(1,153)	7,826
営業利益又は営業損失()	2,417	360	26	232	3,036	0	3,036

(注)1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

- (1) 北米 : 米国
- (2) 欧州 : イギリス
- (3) アジア : 韓国、台湾

当中間連結会計期間(自平成16年4月1日 至平成16年9月30日)

(単位:百万円)

セグメント 科目	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は 全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	9,234	485	279	501	10,500	(-)	10,500
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	507	-	-	0	507	(507)	-
計	9,742	485	279	501	11,008	(507)	10,500
営業費用	7,688	525	274	339	8,828	(508)	8,320
営業利益又は営業損失()	2,053	39	4	162	2,179	0	2,180

(注)1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

- (1) 北米 : 米国
- (2) 欧州 : イギリス
- (3) アジア : 韓国、台湾

(会計方針の変更)

従来、賃貸料収入及び賃貸料原価は営業外収益及び営業外費用に計上しておりましたが、ノウハウの蓄積、不動産事業子会社の設立を行う等、不動産事業に取り組んできた結果、継続的に安定した収入及び利益を計上する事業体制が確立されたと判断したことから当中間連結会計期間より売上高及び売上原価として計上する方法に変更することといたしました。

なお、前中間連結会計期間及び前連結会計年度において変更後の会計方針によった場合の所在地別セグメント情報は次のとおりであります。

前中間連結会計期間(自平成15年4月1日 至平成15年9月30日)変更後 (単位:百万円)

セグメント 科目	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は 全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	8,122	1,887	292	623	10,925	(-)	10,925
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,153	-	-	0	1,153	(1,153)	-
計	9,275	1,887	292	623	12,078	(1,153)	10,925
営業費用	6,821	1,527	266	390	9,006	(1,153)	7,853
営業利益又は営業損失()	2,453	360	26	232	3,072	0	3,072

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)変更後 (単位:百万円)

セグメント 科目	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は 全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	22,539	3,763	554	980	27,838	(-)	27,838
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,336	-	-	0	2,336	(2,336)	-
計	24,876	3,763	554	980	30,174	(2,336)	27,838
営業費用	15,289	3,128	537	697	19,653	(2,337)	17,316
営業利益又は営業損失()	9,587	634	16	283	10,521	0	10,521

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日) (単位:百万円)

セグメント 科目	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は 全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	22,409	3,763	554	980	27,708	(-)	27,708
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,336	-	-	0	2,336	(2,336)	-
計	24,746	3,763	554	980	30,045	(2,336)	27,708
営業費用	15,208	3,128	537	697	19,572	(2,337)	17,235
営業利益又は営業損失()	9,537	634	16	283	10,472	0	10,472

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

- (1) 北米 : 米国
- (2) 欧州 : イギリス
- (3) アジア : 韓国、台湾

(3)海外売上高

前中間連結会計期間(自平成15年4月1日 至平成15年9月30日)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
海外売上高	1,887	615	709	3,212
連結売上高	-	-	-	10,862
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	17.4	5.7	6.5	29.6

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北 米 : 米国

(2) 欧 州 : イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

当中間連結会計期間(自平成16年4月1日 至平成16年9月30日)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
海外売上高	485	987	843	2,316
連結売上高	-	-	-	10,500
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	4.6	9.4	8.0	22.0

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北 米 : 米国

(2) 欧 州 : イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
海外売上高	4,013	1,072	1,156	6,242
連結売上高	-	-	-	27,708
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	14.5	3.8	4.2	22.5

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

(1) 北 米 : 米国

(2) 欧 州 : イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

6. 販売の状況

前中間連結会計期間(自平成15年4月1日 至平成15年9月30日)

(単位:百万円)

セグメント 品目	ゲームソフト	流通	メディア	ハンチャー キャピタル	その他	計	消去又 は全社	連結
	事業	事業	事業	事業	事業			
外部顧客に対する売上高	3,302	6,372	1,038	48	100	10,862	-	10,862
パソコンソフト	129	1,249	-	-	46	1,425	-	1,425
家庭用ビジュアルゲームソフト	2,999	4,854	1	-	0	7,856	-	7,856
ハンチャーキャピタル	-	-	-	48	-	48	-	48
出版	34	21	841	-	-	896	-	896
C D 等	-	34	129	-	-	163	-	163
ロイヤリティ	9	-	15	-	1	26	-	26
オンライン課金・携帯	116	117	0	-	-	234	-	234
その他	12	95	50	-	52	211	-	211
セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,581	16	256	-	28	4,883	4,883	-
パソコンソフト	707	-	47	-	25	781	781	-
家庭用ビジュアルゲームソフト	3,739	-	106	-	1	3,847	3,847	-
ハンチャーキャピタル	-	-	-	-	-	-	-	-
出版	-	-	15	-	-	15	15	-
C D 等	-	-	21	-	-	21	21	-
ロイヤリティ	29	-	6	-	0	36	36	-
オンライン課金・携帯	104	-	0	-	-	104	104	-
その他	0	16	58	-	0	76	76	-
合計	7,884	6,389	1,294	48	129	15,746	4,883	10,862

当中間連結会計期間(自平成16年4月1日 至平成16年9月30日)

(単位:百万円)

セグメント 品目	ゲームソフト	流通	メディア	ハンチャー キャピタル	その他	計	消去又 は全社	連結
	事業	事業	事業	事業	事業			
外部顧客に対する売上高	3,029	6,031	842	219	377	10,500	-	10,500
パソコンソフト	858	1,197	-	-	1	2,057	-	2,057
家庭用ビジュアルゲームソフト	1,941	4,215	2	-	-	6,159	-	6,159
ハンチャーキャピタル	-	-	-	219	-	219	-	219
出版	12	19	649	-	-	681	-	681
C D 等	-	47	135	-	-	183	-	183
ロイヤリティ	2	-	3	-	235	240	-	240
オンライン課金・携帯	200	361	0	-	-	562	-	562
その他	13	190	51	-	141	396	-	396
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,843	31	163	-	46	4,084	4,084	-
パソコンソフト	725	-	-	-	14	740	740	-
家庭用ビジュアルゲームソフト	2,686	-	-	-	-	2,686	2,686	-
ハンチャーキャピタル	-	-	-	-	-	-	-	-
出版	-	-	13	-	-	13	13	-
C D 等	-	-	34	-	-	34	34	-
ロイヤリティ	103	-	17	-	-	85	85	-
オンライン課金・携帯	324	-	-	-	-	324	324	-
その他	3	31	132	-	31	199	199	-
合計	6,872	6,063	1,005	219	423	14,584	4,084	10,500

前連結会計年度(自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)

(単位:百万円)

セグメント 品目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	ハンチャー キャピタル 事業	その他 事業	計	消去又 は全社	連結
外部顧客に対する売上高	6,473	18,012	2,787	180	255	27,708	-	27,708
パソコンソフト	211	2,887	-	-	54	3,153	-	3,153
家庭用ビジュアルゲームソフト	5,891	14,322	0	-	0	20,214	-	20,214
ハンチャーキャピタル	-	-	-	180	-	180	-	180
出版	40	45	2,286	-	-	2,372	-	2,372
C D 等	-	100	357	-	-	458	-	458
ロイヤリティ	39	-	26	-	58	124	-	124
オンライン課金・携帯	258	380	8	-	-	647	-	647
その他	30	275	108	-	142	556	-	556
セグメント間の内部 売上高又は振替高	13,567	48	815	-	65	14,497	14,497	-
パソコンソフト	1,489	-	138	-	56	1,685	1,685	-
家庭用ビジュアルゲームソフト	11,651	-	302	-	1	11,955	11,955	-
ハンチャーキャピタル	-	-	-	-	-	-	-	-
出版	-	-	31	-	-	31	31	-
C D 等	-	-	73	-	-	73	73	-
ロイヤリティ	85	-	68	-	0	154	154	-
オンライン課金・携帯	340	-	0	-	-	341	341	-
その他	0	48	200	-	6	256	256	-
合計	20,040	18,060	3,603	180	320	42,205	14,497	27,708

7. 有価証券関係

前中間連結会計期間

1. その他有価証券で時価のあるもの

(単位：百万円)

区 分	前中間連結会計期間末 (平成 15 年 9 月 30 日現在)		
	取 得 原 価	中間連結貸借対照表計上額	差 額
株 式	1,411	1,624	213
債 券			
国債・地方債等	12,592	12,255	336
社 債	8,555	8,529	25
そ の 他	-	-	-
そ の 他	993	1,062	68
計	23,553	23,472	81

(注) 1. 当中間連結会計期間において、その他有価証券で時価のある株式について 22 百万円減損処理を行っております。

2. 減損処理の判断に係る基準は次のとおりです。

有価証券の時価が、下記条件に合致する場合、時価が著しく下落したものと判断し、回復可能性判断基準とその他時価に影響する諸要因を検討し、時価が回復すると合理的に判断できる場合を除いて減損処理を行う。

評価日において時価が簿価に対して 50%以上下落した場合

評価日において時価が簿価に対して 30%以上下落しており、かつ評価日以前 3 ヶ月間の平均時価が簿価に対して 30%以上下落している場合

回復可能性判断基準

有価証券の発行会社が債務超過である場合、または 2 期連続経常損失を計上している場合は、回復可能性が無いものとして減損処理を行う。

2. 時価評価されていない主な有価証券の内容及び中間連結貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区 分	前中間連結会計期間末 (平成 15 年 9 月 30 日現在)	
	中間連結貸借対照表計上額	
その他有価証券		
非上場株式(店頭売買株式を除く)	286	
そ の 他	100	
計	386	

当中間連結会計期間

1. その他有価証券で時価のあるもの

(単位：百万円)

区 分	当中間連結会計期間末 (平成 16 年 9 月 30 日現在)		
	取 得 原 価	中間連結貸借対照表計上額	差 額
株 式	1,736	1,898	161
債 券			
国債・地方債等	21,529	21,534	5
社 債	7,486	7,328	158
そ の 他	-	-	-
そ の 他	534	479	54
計	31,286	31,240	46

(注) 1. 当中間連結会計期間において、その他有価証券で時価のある株式について 32 百万円減損処理を行っております。

2. 減損処理の判断に係る基準は次のとおりです。

有価証券の時価が、下記条件に合致する場合、時価が著しく下落したものと判断し、回復可能性判断基準とその他時価に影響する諸要因を検討し、時価が回復すると合理的に判断できる場合を除いて減損処理を行う。

評価日において時価が簿価に対して 50%以上下落した場合

評価日において時価が簿価に対して30%以上下落しており、かつ評価日以前3ヶ月間の平均時価が簿価に対して30%以上下落している場合

回復可能性判断基準

有価証券の発行会社が債務超過である場合、または2期連続経常損失を計上している場合は、回復可能性が無いものとして減損処理を行う。

2. 時価評価されていない主な有価証券の内容及び中間連結貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区 分	当中間連結会計期間末 (平成16年9月30日現在)
	中間連結貸借対照表計上額
その他有価証券	
非上場株式(店頭売買株式を除く)	146
その他	100
計	246

前連結会計年度

1. その他有価証券で時価のあるもの

(単位：百万円)

区 分	前連結会計年度末 (平成16年3月31日現在)		
	取得原価	連結貸借対照表計上額	差 額
株 式	1,009	1,165	156
債 券			
国債・地方債等	19,447	18,909	537
社 債	6,922	6,646	275
そ の 他	-	-	-
そ の 他	656	640	15
計	28,035	27,362	672

(注)減損処理の判断に係る基準は次のとおりです。

有価証券の時価が、下記条件に合致する場合、時価が著しく下落したものと判断し、回復可能性判断基準とその他時価に影響する諸要因を検討し、時価が回復すると合理的に判断できる場合を除いて減損処理を行う。

評価日において時価が簿価に対して50%以上下落した場合

評価日において時価が簿価に対して30%以上下落しており、かつ評価日以前3ヶ月間の平均時価が簿価に対して30%以上下落している場合

回復可能性判断基準

有価証券の発行会社が債務超過である場合、または2期連続経常損失を計上している場合は、回復可能性が無いものとして減損処理を行う。

2. 時価評価されていない主な有価証券の内容及び連結貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区 分	前連結会計年度末 (平成16年3月31日現在)
	連結貸借対照表計上額
その他有価証券	
非上場株式(店頭売買株式を除く)	146
その他	100
計	246

8. デリバティブ取引関係

デリバティブ取引につきましては、EDINETによる開示を行うため記載を省略しております。

9. 1株当たり情報

	前中間連結会計期間 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成15年9月30日〕	当中間連結会計期間 〔自 平成16年4月1日〕 〔至 平成16年9月30日〕	前連結会計年度 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成16年3月31日〕
1株当たり純資産額	1,112円93銭	928円06銭	1,197円54銭
1株当たり中間(当期)純利益金額	55円07銭	36円84銭	176円00銭
潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額	-円 -銭	36円84銭	-円 -銭

(注) 1. 前中間連結会計期間及び前連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2. 1株当たり中間(当期)純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額の算定上の基礎は、次のとおりであります。

	前中間連結会計期間 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成15年9月30日〕	当中間連結会計期間 〔自 平成16年4月1日〕 〔至 平成16年9月30日〕	前連結会計年度 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成16年3月31日〕
1株当たり中間(当期)純利益金額			
中間(当期)純利益(百万円)	2,210	1,922	7,109
普通株主に帰属しない金額(百万円)	0	0	46
(うち利益処分による役員賞与金)	(-)	(-)	(46)
普通株式に係る中間(当期)純利益(百万円)	2,210	1,922	7,063
普通株式の期中平均株式数(千株)	40,134	52,164	40,132
潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額			
中間(当期)純利益調整額(百万円)	-	-	-
普通株式増加数(千株)	-	9	-
(うち新株予約権)	(-)	(9)	(-)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	新株予約権1種類(新株予約権の数1,977個、新株予約権の目的となる株式の数197,700株)	新株予約権1種類(新株予約権の数1,919個、新株予約権の目的となる株式の数249,470株)	新株予約権1種類(新株予約権の数1,955個、新株予約権の目的となる株式の数195,500株)

1株当たり指標遡及修正値

決算短信に記載されている1株当たり指標を平成16年9月中間期の数値を基準として、これまでに実施した株式分割等に伴う希薄化を修正・調整した数値に表示しますと、次のとおりとなります。

	前中間連結会計期間 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成15年9月30日〕	当中間連結会計期間 〔自 平成16年4月1日〕 〔至 平成16年9月30日〕	前連結会計年度 〔自 平成15年4月1日〕 〔至 平成16年3月31日〕
1株当たり純資産額	856円10銭	928円06銭	921円18銭
1株当たり中間(当期)純利益金額	42円36銭	36円84銭	135円39銭
潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額	-円 -銭	36円84銭	-円 -銭

(注) 1. 平成16年9月中間期に株式分割を実施。効力発生日 平成16年7月20日に1:1.3の株式分割。

2. 前中間連結会計期間及び前連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり中間(当期)純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。

10 . 重要な後発事象

該当事項はありません。