

中間決算概況と今後の事業戦略

2005年3月期



株式会社 コーエー

KOEI Co.,Ltd. WEBSITE <http://www.koei.co.jp/>

KOEI GROUP Entertainment Site
<http://www.gamecity.ne.jp/>

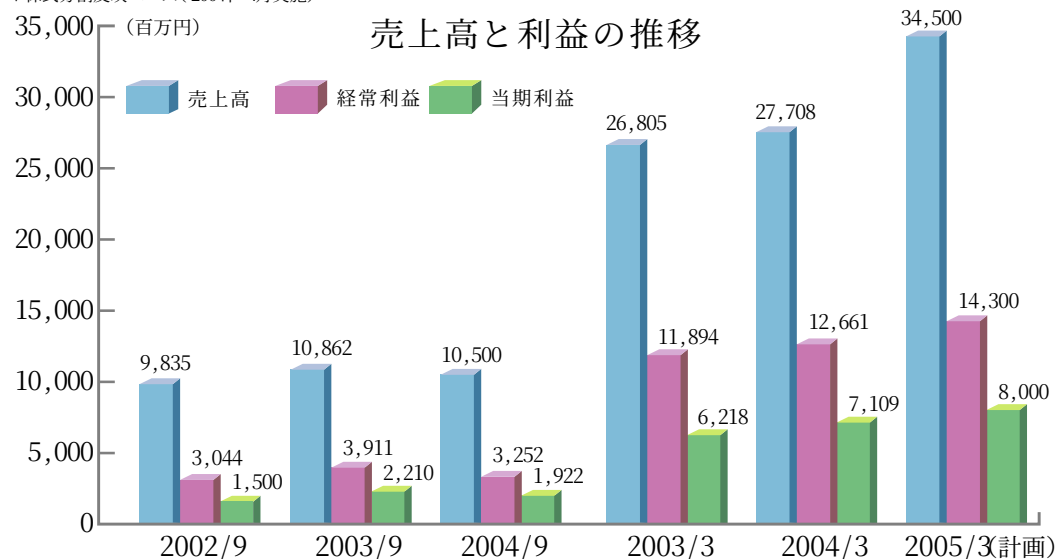


連 結

(単位: 百万円)

科 目	2003年 9月期		2004年 9月期 (計画)		2004年 9月期			
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比	前年同期比 増減率	計画比増減率
売上高	10,862	100.0%	11,000	100.0%	10,500	100.0%	-3.3%	-4.5%
売上原価	5,404	49.8%	6,300	57.3%	5,941	56.6%	9.9%	-5.7%
売上総利益	5,457	50.2%	4,700	42.7%	4,558	43.4%	-16.5%	-3.0%
販管費	2,421	22.2%	2,600	23.6%	2,378	22.6%	-1.8%	-8.5%
営業利益	3,036	28.0%	2,100	19.1%	2,180	20.8%	-28.2%	3.8%
営業外収益	1,393	12.8%	900	8.2%	1,085	10.3%	-22.1%	20.6%
営業外費用	518	4.8%	100	0.9%	13	0.1%	-97.5%	-87.0%
経常利益	3,911	36.0%	2,900	26.4%	3,252	31.0%	-16.9%	12.1%
特別損益	△ 39	0.4%	0	0.0%	△ 57	0.6%	46.2%	—
税引き前利益	3,871	35.6%	2,900	26.4%	3,195	30.4%	-17.5%	10.2%
法人税等	1,661	15.3%	1,200	10.9%	1,272	12.1%	-23.4%	6.0%
当期利益	2,210	20.3%	1,700	15.5%	1,922	18.3%	-13.0%	13.1%
E P S (¥)*	42.36				36.84			
総資産	50,740				53,262			
株主資本	44,664				48,407			
海外売上高比率	29.6%				22.0%			

*株式分割反映ベース(2004年 7月実施)



単 体

(単位: 百万円)

科 目	2003年 9月期		2004年 9月期 (計画)		2004年 9月期			
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比	前年同期比 増減率	計画比増減率
売上高	7,507	100.0%	8,000	100.0%	7,412	100.0%	-1.3%	-7.4%
売上原価	3,939	52.3%	4,700	58.8%	4,249	57.3%	7.9%	-9.6%
売上総利益	3,567	47.5%	3,300	41.3%	3,163	42.7%	-11.3%	-4.2%
販管費	1,577	21.0%	1,800	22.5%	1,608	21.7%	2.0%	-10.7%
営業利益	1,990	26.3%	1,500	18.8%	1,554	21.0%	-21.9%	3.6%
営業外収益	1,573	21.0%	1,300	16.3%	1,476	19.9%	-6.2%	13.5%
営業外費用	467	6.3%	100	1.3%	14	0.2%	-97.0%	-86.0%
経常利益	3,095	41.2%	2,700	33.8%	3,016	40.7%	-2.6%	11.7%
特別損益	—	—	—	—	△ 24	0.3%	—	—
税引き前利益	3,095	41.2%	2,700	33.8%	2,991	40.4%	-3.4%	10.8%
法人税等	1,185	15.8%	1,000	12.5%	991	13.4%	-16.4%	-0.9%
当期利益	1,909	25.4%	1,700	21.3%	2,000	27.0%	4.8%	17.6%
E P S (¥)*	36.60				38.36			
総資産	47,624				49,811			
株主資本	42,757				46,050			

●計画を上回る営業利益・経常利益・当期利益を達成

売上高 105億円
当期利益 19億円

- 「戦国無双 猛将伝」が国内にて39万本の売上を記録
- 「三国志X」等主力歴史シミュレーションタイトルをリリース
- 「信長の野望 Online」ユーザー数が着実に伸長

2004年 9月 期

(単位: 百万円)

科 目	ゲームソフト	流 通	メディア	V C	その他	小 計	消去・全社	合 計
外部売上高	3,029	6,031	842	219	377	10,500	—	10,500
内部売上高	3,843	31	163	—	46	4,084	(4,084)	—
売上高合計	6,872	6,063	1,005	219	423	14,584	(4,084)	10,500
営業利益	1,483	305	178	16	196	2,180	—	2,180

2003年 9月 期

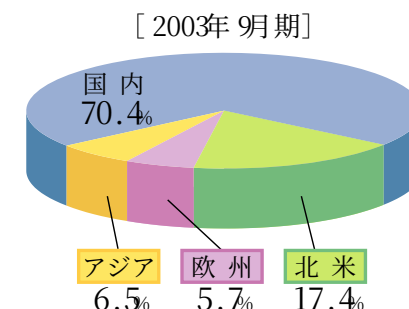
(単位: 百万円)

科 目	ゲームソフト	流 通	メディア	V C	その他	小 計	消去・全社	合 計
外部売上高	3,304	6,372	1,036	48	163	10,925	—	10,925
内部売上高	4,748	16	90	—	40	4,895	(4,895)	—
売上高合計	8,053	6,389	1,126	48	204	15,821	(4,895)	10,925
営業利益	2,298	348	312	26	86	3,072	—	3,072

分野別売上高

(単位: 百万円)

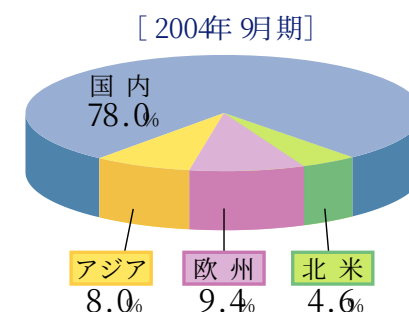
分 野	2003年 9月期		2004年 9月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
パソコンソフト	1,425	13.1%	2,057	19.6%	44.4%
家庭用ビデオゲームソフト	7,856	72.3%	6,159	58.7%	-21.6%
ベンチャーキャピタル	48	0.4%	219	2.1%	356.3%
出版	896	8.3%	681	6.5%	-24.0%
CD等	163	1.5%	183	1.7%	12.3%
ロイヤリティ	26	0.3%	240	2.3%	823.1%
オンライン課金・携帯	234	2.2%	562	5.4%	140.2%
その他	211	1.9%	396	3.8%	87.7%
合 計	10,862	100.0%	10,500	100.0%	-3.3%



地域別売上高

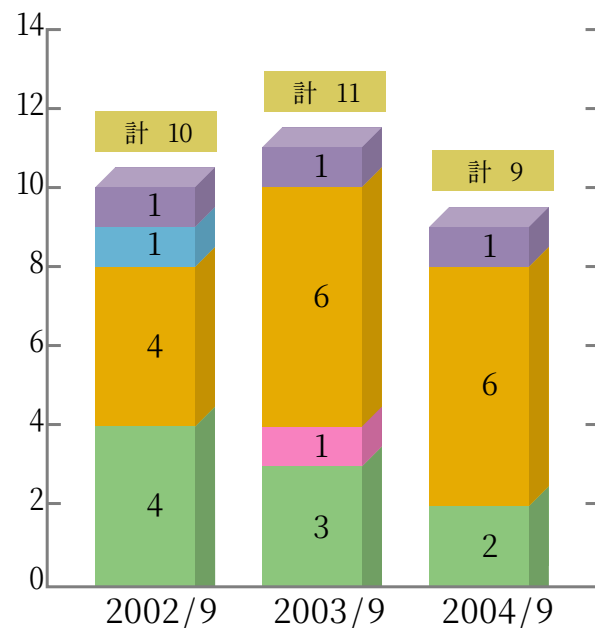
(単位: 百万円)

地 域	2003年 9月期		2004年 9月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
国 内	7,649	70.4%	8,184	78.0%	7.0%
海 外	3,212	29.6%	2,316	22.0%	-27.9%
北 米	1,887	17.4%	485	4.6%	-74.3%
欧 州	615	5.7%	987	9.4%	60.5%
アジア	709	6.5%	843	8.0%	18.9%
合 計	10,862	100.0%	10,500	100.0%	-3.3%



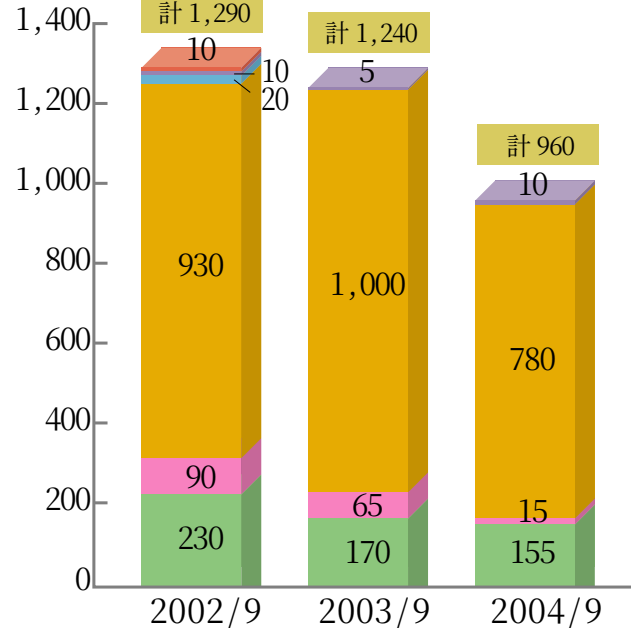
国内発売タイトル数

(タイトル数)



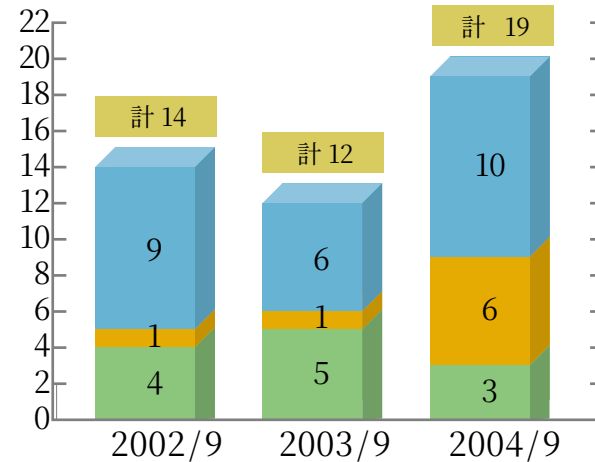
国内販売本数

(千本)



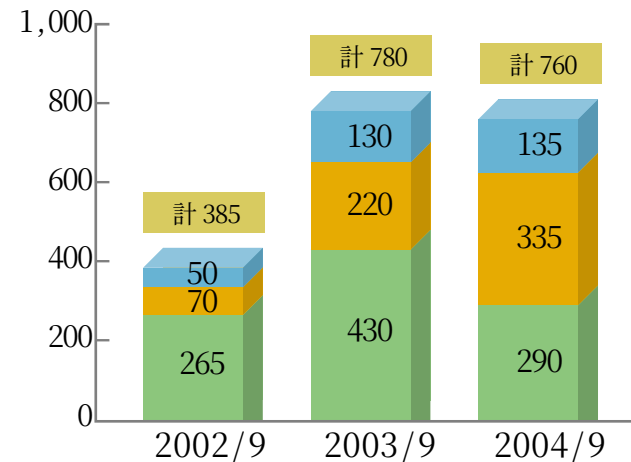
海外発売タイトル数

(タイトル数)



海外販売本数

(千本)





39万本

PS2

●戦国無双 猛将伝 \4,280



19万本 (国内・海外)

PS2

●真・三國無双3 Empires
●Dynasty Warriors4 Empires



累計 11万本

PS2

WIN

10万人 2万人

登録アカウント数 最大同時接続数

●信長の野望 Online \6,800



リコイションゲーム

8万本 (国内・海外)

PS2

WIN

●太閤立志伝V PS2 \6,800 WIN \9,800



歴史シミュレーションゲーム

5万本

WIN

●三國志X WIN \11,800

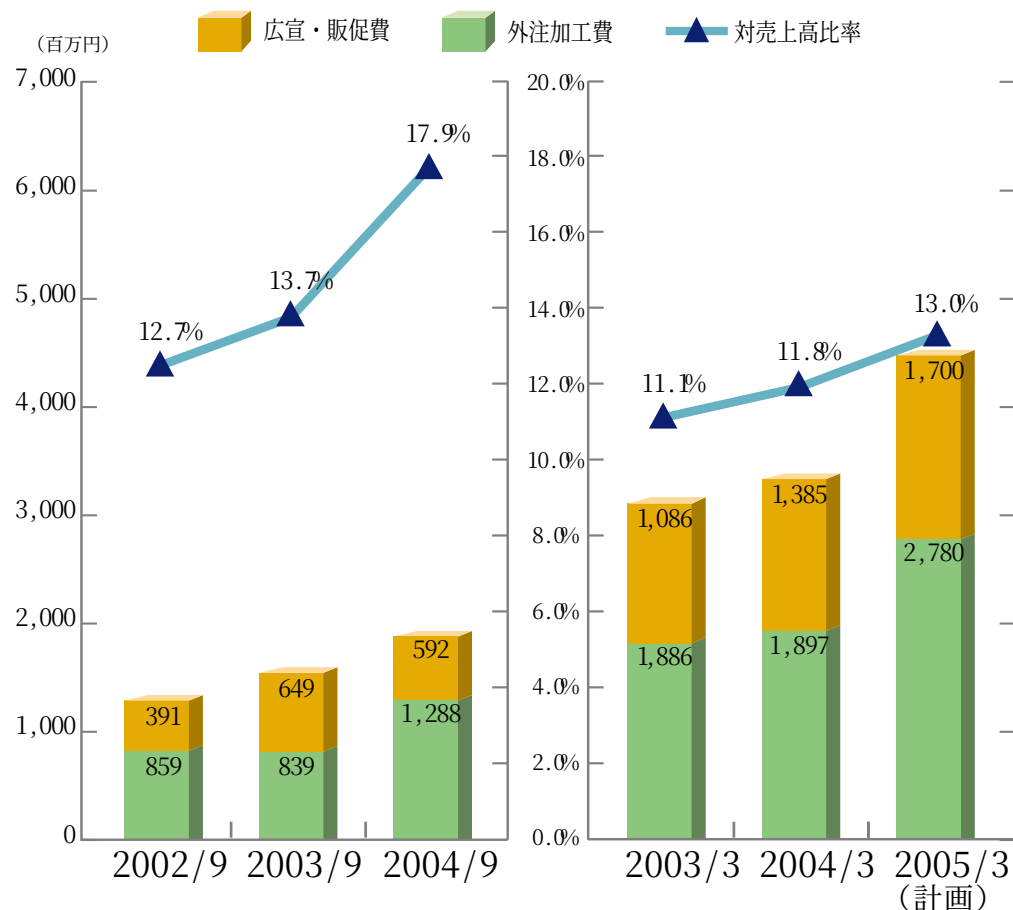


3万人

イベント

●ネオロマンス フェスタ

主要経費の推移



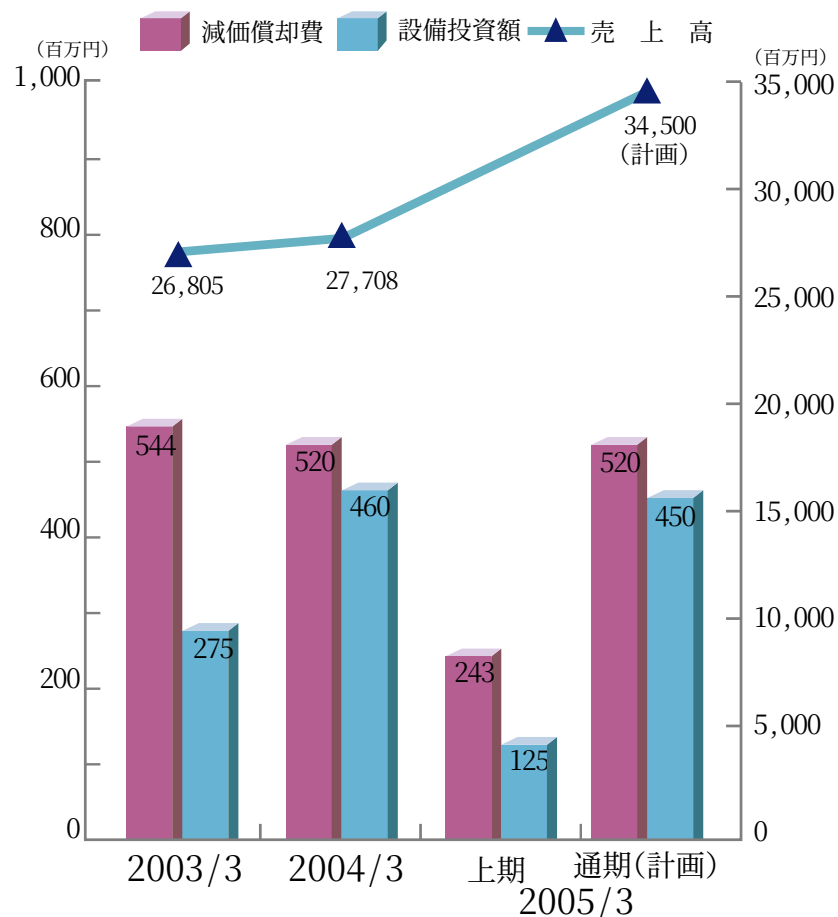
● 外注加工費

ー外部リソースの積極的活用

● 広告宣伝費・販売促進費

ー国内外の新ユーザー層獲得

設備投資・減価償却費



● 設備投資・減価償却費

ーオンラインゲーム関連基盤の強化

ー社内管理システムの整備

連 結

(単位: 百万円)

科 目	2004年 3月期		2005年 3月期(計画)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
売上高	27,708	100.0%	34,500	100.0%	24.5%
売上原価	12,314	44.4%	16,000	46.4%	29.9%
売上総利益	15,393	55.6%	18,500	53.6%	20.2%
販管費	4,920	17.8%	5,700	16.5%	15.9%
営業利益	10,472	37.8%	12,800	37.1%	22.2%
営業外収益	2,819	10.2%	1,700	4.9%	-39.7%
営業外費用	630	2.3%	200	0.6%	-68.3%
経常利益	12,661	45.7%	14,300	41.4%	12.9%
特別損益	△ 157	0.6%	△ 57	0.2%	-
税引き前利益	12,504	45.1%	14,243	41.3%	13.9%
法人税等	5,393	19.4%	6,243	18.1%	15.8%
当期利益	7,109	25.7%	8,000	23.2%	12.5%

単 体

(単位: 百万円)

2004年 3月期		2005年 3月期(計画)		
金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
20,649	100.0%	26,000	100.0%	25.9%
9,312	45.1%	12,100	46.5%	29.9%
11,337	54.9%	13,900	53.5%	22.0%
3,284	15.9%	3,800	14.6%	15.7%
8,052	39.0%	10,100	38.8%	25.4%
2,962	14.3%	2,200	8.5%	-25.7%
563	2.7%	200	0.8%	-64.5%
10,451	50.6%	12,100	46.5%	15.8%
-	-	△ 24	-	-
10,451	50.6%	12,076	46.4%	15.5%
4,251	20.6%	5,076	19.5%	19.4%
6,200	30.0%	7,000	26.9%	12.9%

オンラインゲームの拡充

信長の野望Online
大航海時代Online

新型ハード向けタイトルの投入

「真・三國無双」PSP

「麻雀大会」DS
「麻雀大会」PSP

メディアミックスの強化

遙かなる時空の中で～八葉抄～

2005年 3月 期(計画)

(単位: 百万円)

科 目	ゲームソフト	流 通	メディア	V C	その他	小 計	消去・全社	合 計
外部売上高	8,930	21,630	2,680	290	970	34,500	—	34,500
内部売上高	16,370	70	1,050	0	70	17,560	(17,560)	—
売上高合計	25,300	21,700	3,730	290	1,040	52,060	(17,560)	34,500
営業利益	9,350	1,500	1,320	50	430	12,650	150	12,800

2004年 3月 期

(単位: 百万円)

科 目	ゲームソフト	流 通	メディア	V C	その他	小 計	消去・全社	合 計
外部売上高	6,473	18,012	2,787	180	255	27,708	—	27,708
内部売上高	13,567	48	815	—	65	14,497	(14,497)	—
売上高合計	20,040	18,060	3,603	180	320	42,205	(14,497)	27,708
営業利益	8,107	1,103	941	121	108	10,382	90	10,472

分野別売上高

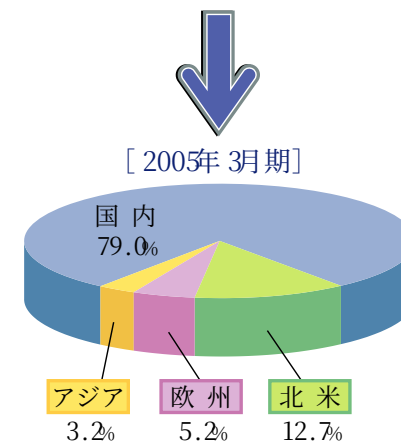
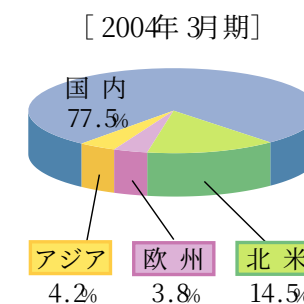
(単位: 百万円)

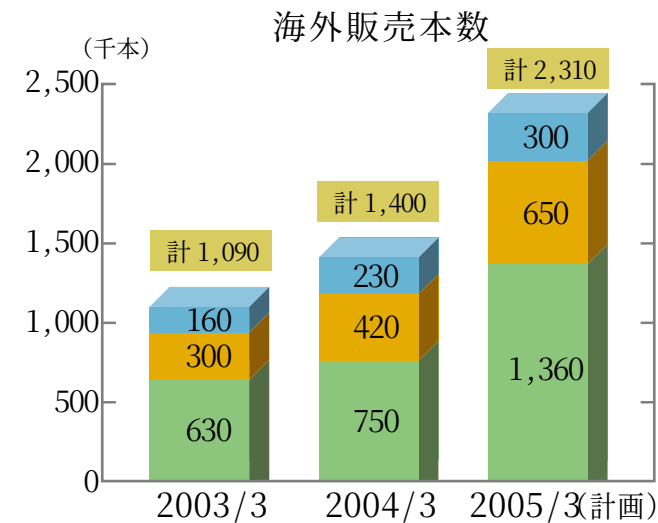
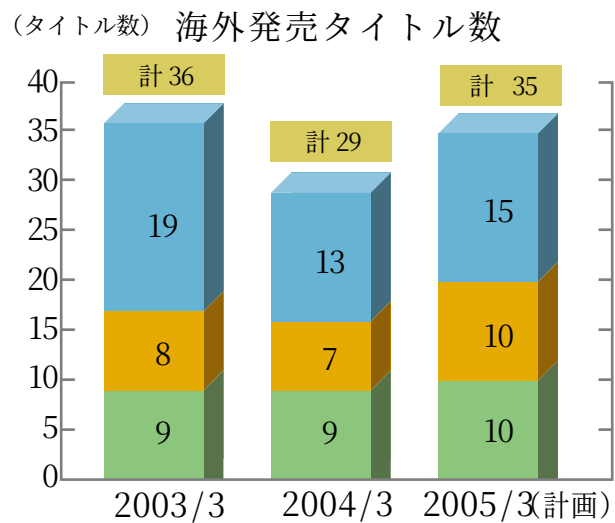
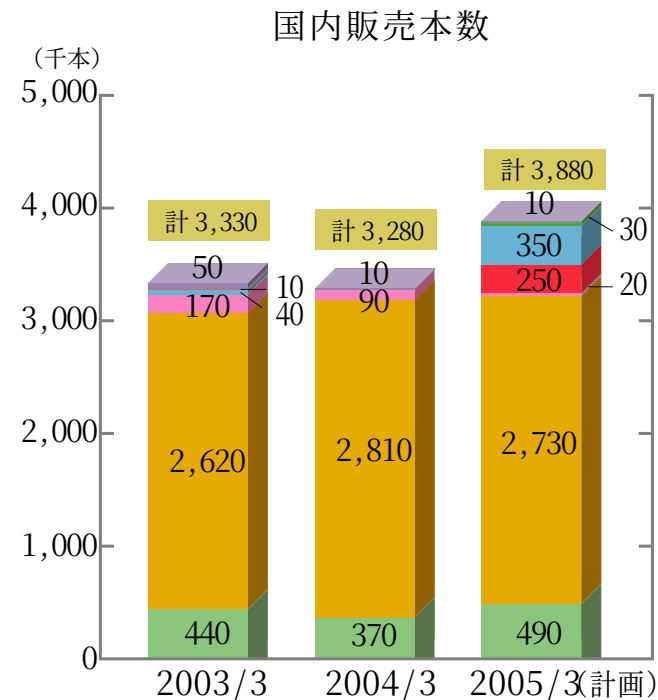
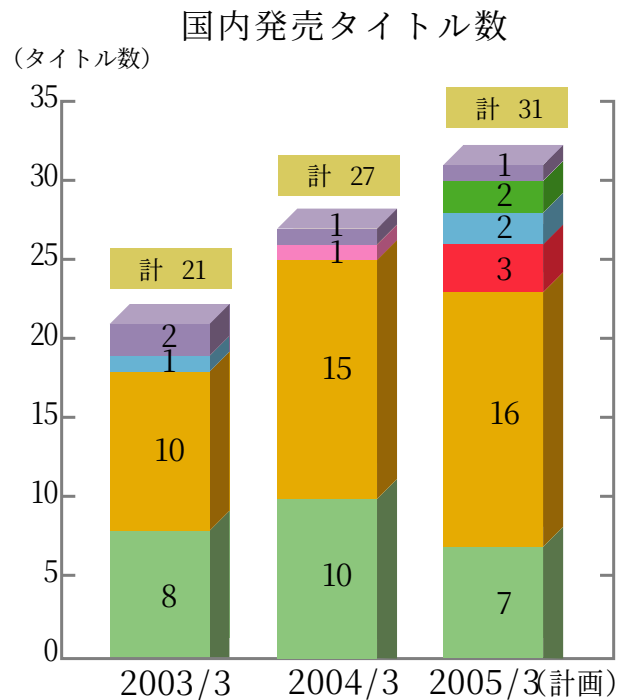
分 野	2004年 3月期		2005年 3月期(計画)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
パソコンソフト	3,153	11.4%	3,500	10.1%	11.0%
家庭用ビデオゲームソフト	20,214	73.0%	23,400	67.8%	15.8%
ベンチャーキャピタル	180	0.6%	290	0.8%	61.1%
出版	2,372	8.6%	2,650	7.7%	11.7%
CD等	458	1.7%	680	2.0%	48.5%
ロイヤリティ	124	0.4%	640	1.9%	416.1%
オンライン課金・携帯	647	2.3%	1,680	4.9%	160.9%
その他	556	2.0%	1,660	4.8%	197.0%
合 計	27,708	100.0%	34,500	100.0%	24.5%

地域別売上高

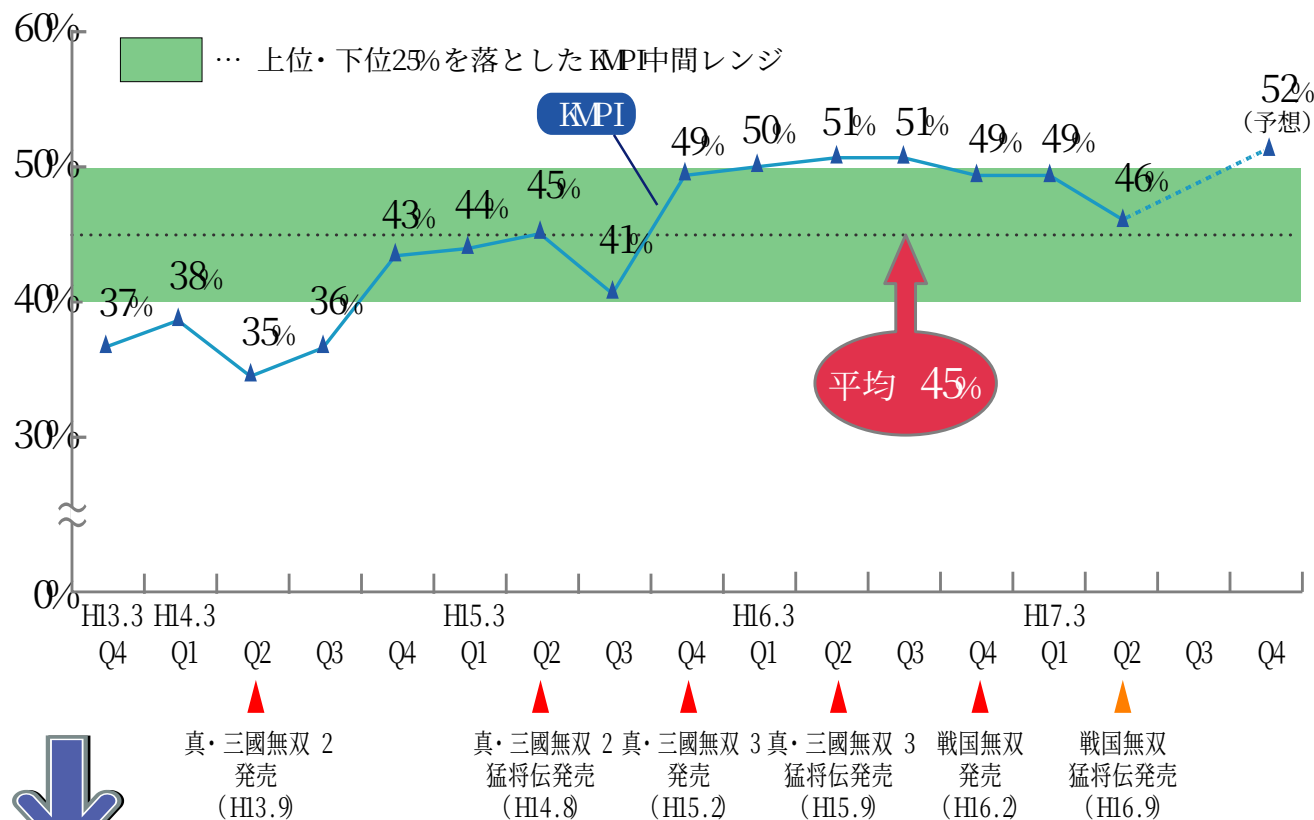
(単位: 百万円)

地 域	2004年 3月期		2005年 3月期(計画)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
国 内	21,466	77.5%	27,240	79.0%	26.9%
海 外	6,242	22.5%	7,260	21.0%	16.3%
北 米	4,013	14.5%	4,380	12.7%	9.1%
欧 州	1,072	3.8%	1,780	5.2%	66.0%
アジア	1,156	4.2%	1,100	3.2%	-4.8%
合 計	27,708	100.0%	34,500	100.0%	24.5%





KMPIのトレンド

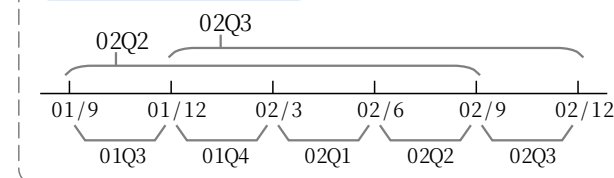


定義と意義

- KMPIは本業の税引き前 ROC

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

※「過去 12ヶ月ベース」の考え方



- KMPIにて利益率と資産効率を計測

$$\text{KMPI (ROC)} = \frac{\text{利益}}{\text{売上}} \times \frac{\text{売上}}{\text{資産}}$$

↑ ↑
利益率 資産効率

- KMPIは、過去 12ヶ月ベースで平準化した、本業(有価証券投資活動除く)の修正資産利益率(ROC)
- 中長期的には、KMPI平均値の上方シフトを実現するマネジメント遂行を目指す

● 積極的な利益還元 ●

2005年3月期

配当方針	年間配当性向 30% または 株当たり年間普通配当 50円
2004年 3月 期配当実績	年間配当 75円(特別配当 25円を含む) 配当性向 48.8%
株式分割の実施	2004年 7月 (1: 1.3株)

● 迅速な情報開示 ●

- ・ 中期計画の策定と発表
- ・ 四半期決算開示の実施
- ・ 決算説明会の実施
- ・ 当社ウェブサイト上での情報開示