

中間決算概況と今後の事業戦略

2006年9月中間期



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	2005年9月中間期		2006年9月中間期		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
売上高	11,028	100.0%	8,687	100.0%	△ 21.2%
営業利益	2,408	21.8%	571	6.6%	△ 76.3%
経常利益	4,204	38.1%	2,138	24.6%	△ 49.1%
当期純利益	2,398	21.7%	1,245	14.3%	△ 48.1%

単 体

(単位:百万円)

科目	2005年9月中間期		2006年9月中間期		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
売上高	7,634	100.0%	6,302	100.0%	△ 17.4%
営業利益	1,565	20.5%	716	11.4%	△ 54.3%
経常利益	3,668	48.0%	3,324	52.8%	△ 9.4%
当期純利益	2,322	30.4%	2,617	41.5%	12.7%

2006年9月中間期

(単位:百万円)

	ゲームソフト	流通	メディア	その他	小計	消去・全社	合計
外部売上高	3,401	4,381	613	291	8,687	—	8,687
内部売上高	2,577	31	227	69	2,906	(2,906)	—
売上高合計	5,979	4,413	840	361	11,594	(2,906)	8,687
営業利益	269	18	△ 57	95	325	245	571

2005年9月中間期

(単位:百万円)

	ゲームソフト	流通	メディア	その他	小計	消去・全社	合計
外部売上高	3,083	6,385	1,110	449	11,028	—	11,028
内部売上高	4,096	32	210	108	4,447	(4,447)	—
売上高合計	7,179	6,417	1,321	557	15,475	(4,447)	11,028
営業利益	1,583	275	143	113	2,115	293	2,408

分野別売上高

(単位:百万円)

分 野	2005年9月中間期		2006年9月中間期		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
パソコンソフト	1,256	11.4%	846	9.7%	△ 32.6%
家庭用ビデオゲームソフト	6,600	59.8%	4,501	51.8%	△ 31.8%
オンライン課金・携帯	1,185	10.7%	2,123	24.4%	79.2%
出版	680	6.2%	311	3.6%	△ 54.3%
CD等	489	4.4%	244	2.8%	△ 50.1%
ロイヤリティ	178	1.6%	188	2.2%	5.6%
その他	635	5.9%	473	5.5%	△ 25.5%
合計	11,028	100.0%	8,687	100.0%	△ 21.2%

地域別売上高

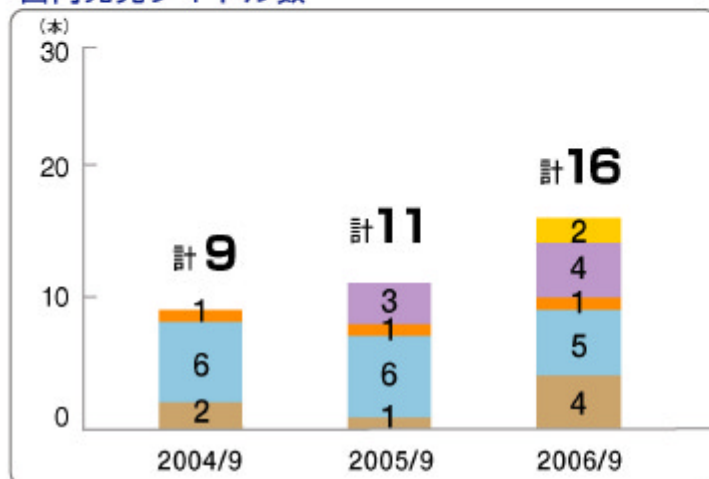
(単位:百万円)

地 域	2005年9月中間期		2006年9月中間期		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
国内	8,413	76.3%	6,692	77.0%	△ 20.5%
海外	2,615	23.7%	1,995	23.0%	△ 23.7%
北米	1,010	9.2%	703	8.1%	△ 30.4%
欧州	785	7.1%	668	7.7%	△ 14.9%
アジア・オセアニア	819	7.4%	624	7.2%	△ 23.8%
合計	11,028	100.0%	8,687	100.0%	△ 21.2%

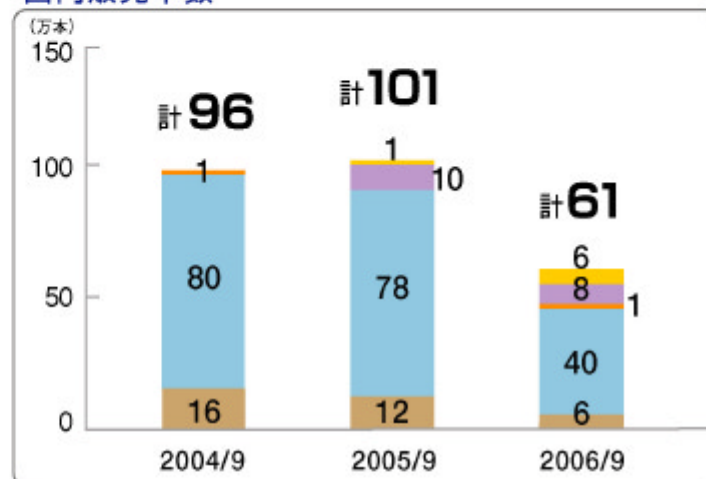
2006年9月中間期 プラットフォーム別発売タイトル数・販売本数



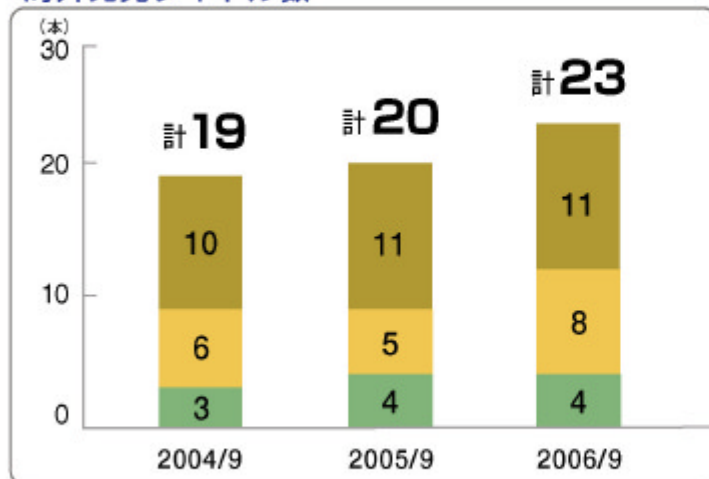
国内発売タイトル数



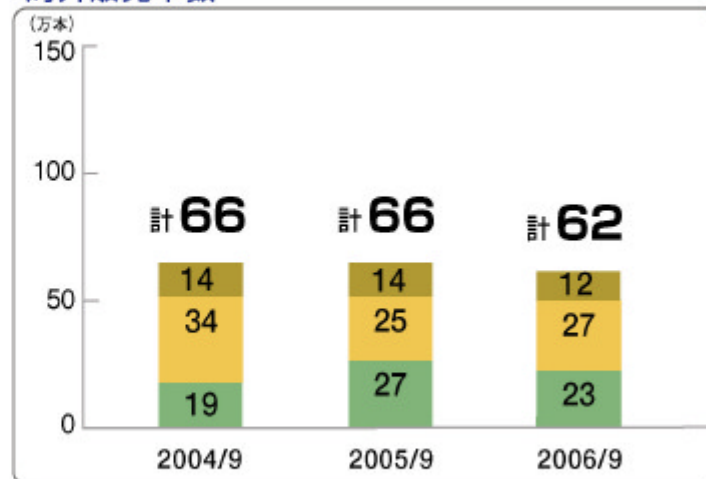
国内販売本数



海外発売タイトル数



海外販売本数



2006年9月中間期 主なタイトル・イベント



タクティカル・アクションゲーム
PS2/Xbox360

戦国無双 2

21万本
(グローバル)



タクティカル・アクションゲーム
PS2/Xbox360

真・三國無双4 Empires

20万本
(グローバル)



オンラインゲーム
WIN

大航海時代 Online
La Frontera

7万人
登録アカウント数(国内)



真・三國無双BB

**プレ
オープン**



ネオロマンス
MOVIE

劇場版
遙かなる時空の中で
～舞一夜～

3.3万人
動員数(9月末現在)

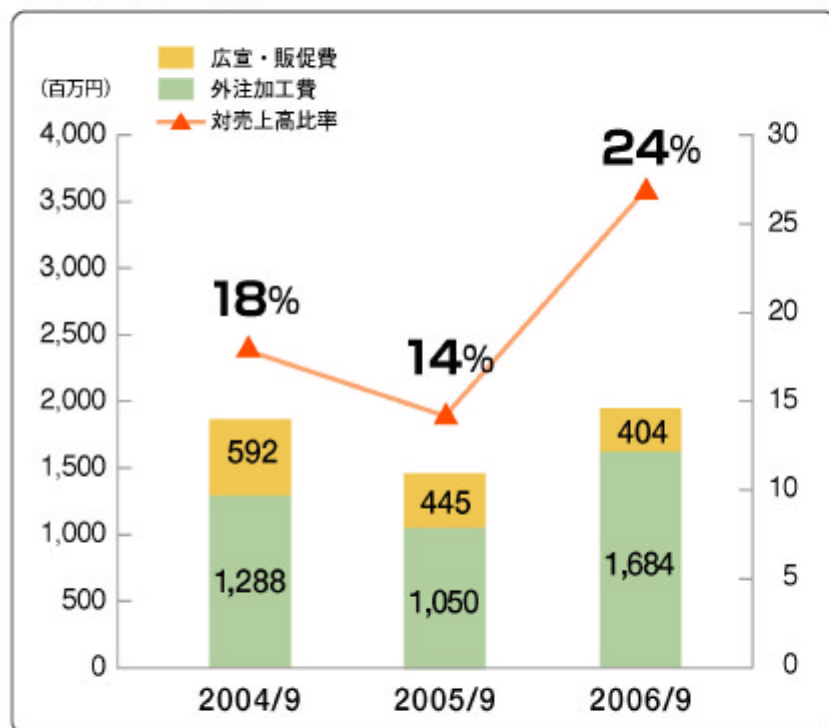


ネオロマンス
EVENT

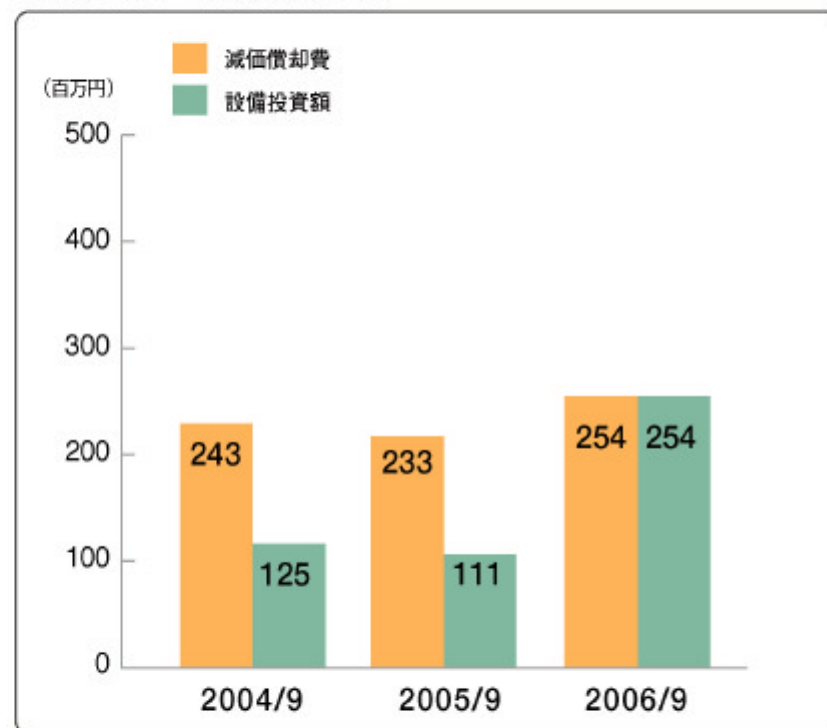
ネオロマンス・フェスタ
～遙か祭2006～ 他

4.3万人
延べ来場者数

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



- 外注加工費……………外注制作タイトル及びTVアニメ・映画制作費の増加
- 広告宣伝費・販売促進費…「戦国無双2 Empires」発売延期によるTV広告費の減少
- 設備投資・減価償却費……オンラインゲームサーバーの増設

連 結

(単位:百万円)

科目	2006年3月期		2007年3月期(計画)		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
売上高	26,224	100.0%	29,000	100.0%	10.6%
営業利益	7,733	29.5%	8,000	27.6%	3.5%
経常利益	11,981	45.7%	10,800	37.2%	△ 9.9%
当期純利益	7,336	28.0%	6,800	23.4%	△ 7.3%

単 体

(単位:百万円)

科目	2006年3月期		2007年3月期(計画)		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
売上高	20,377	100.0%	21,500	100.0%	5.5%
営業利益	6,462	31.7%	6,700	31.2%	3.7%
経常利益	10,817	53.1%	10,200	47.4%	△ 5.7%
当期純利益	7,041	34.6%	7,000	32.6%	△ 0.6%

2007年3月期(計画)

(単位:百万円)

	ゲームソフト	流通	メディア	その他	小計	消去・全社	合計
外部売上高	8,800	16,900	2,500	800	29,000	—	29,000
内部売上高	10,800	100	500	50	11,450	(11,450)	—
売上高合計	19,600	17,000	3,000	850	40,450	(11,450)	29,000
営業利益	6,000	850	700	450	8,000	0	8,000

2006年3月期

(単位:百万円)

	ゲームソフト	流通	メディア	その他	小計	消去・全社	合計
外部売上高	6,766	15,945	2,732	780	26,224	—	26,224
内部売上高	12,158	63	435	191	12,849	(12,849)	—
売上高合計	18,924	16,009	3,168	971	39,073	(12,849)	26,224
営業利益	5,857	926	760	240	7,784	(51)	7,733

分野別売上高

(単位:百万円)

分 野	2006年3月期		2007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	2,082	7.9%	1,200	4.1%	△ 42.4%
家庭用ビデオゲームソフト	16,254	62.0%	18,500	63.8%	13.8%
オンライン課金・携帯	3,240	12.4%	4,700	16.2%	45.1%
出版	1,968	7.5%	1,700	5.9%	△ 13.6%
CD等	837	3.2%	700	2.4%	△ 16.4%
ロイヤリティ	389	1.5%	550	1.9%	41.4%
その他	1,449	5.5%	1,650	5.7%	13.9%
合計	26,224	100.0%	29,000	100.0%	10.6%

地域別売上高

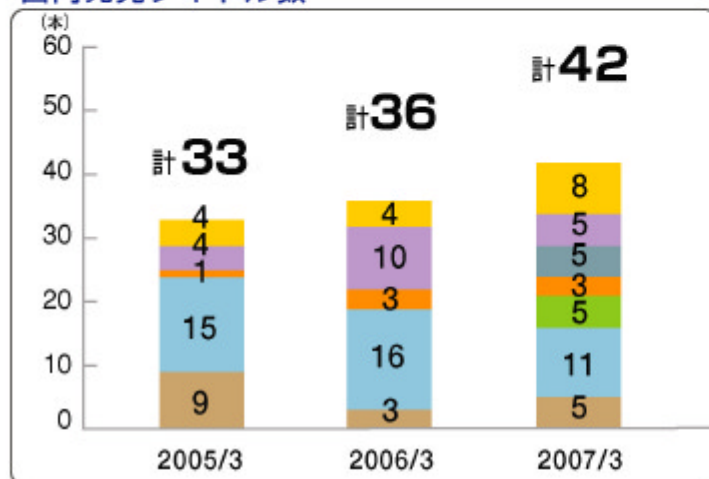
(単位:百万円)

地 域	2006年3月期		2007年3月期(計画)		
	金額	構成比	金額	構成比	増減率
国内	20,709	79.0%	21,818	75.2%	5.4%
海外	5,515	21.0%	7,183	24.8%	30.2%
北米	2,044	7.8%	3,487	12.0%	70.6%
欧州	1,299	4.9%	1,697	5.9%	30.7%
アジア・オセアニア	2,172	8.3%	1,998	6.9%	△ 8.0%
合計	26,224	100.0%	29,000	100.0%	10.6%

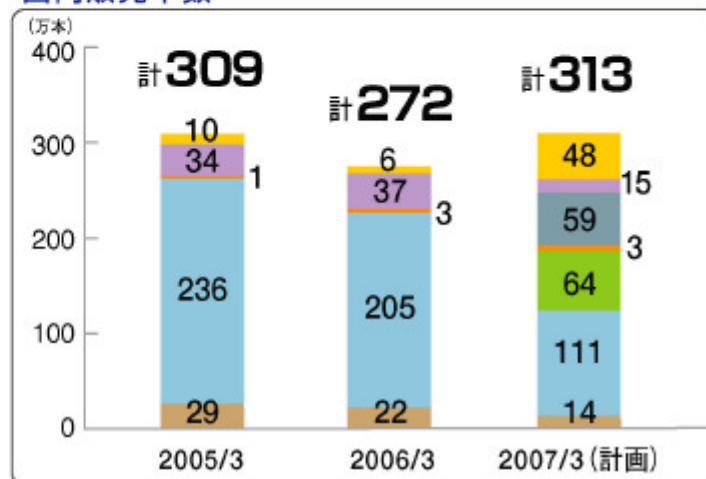
2007年3月期 プラットフォーム別発売タイトル数・販売本数(計画)



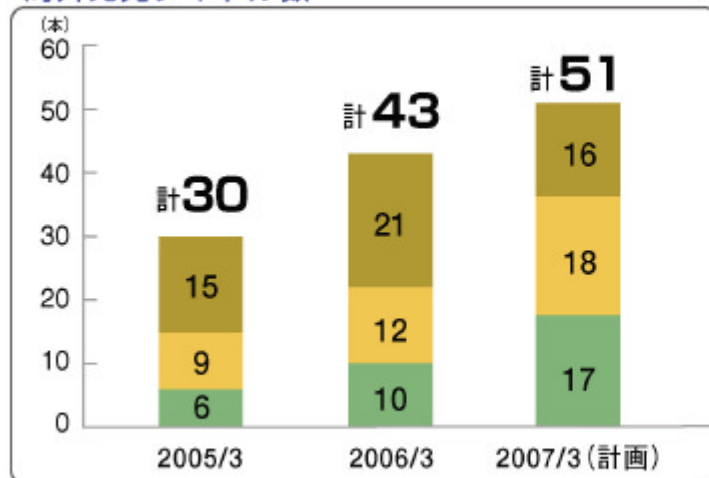
国内発売タイトル数



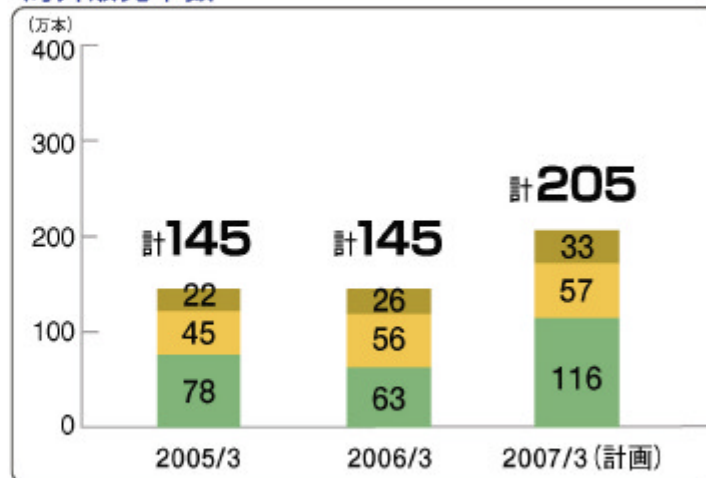
国内販売本数



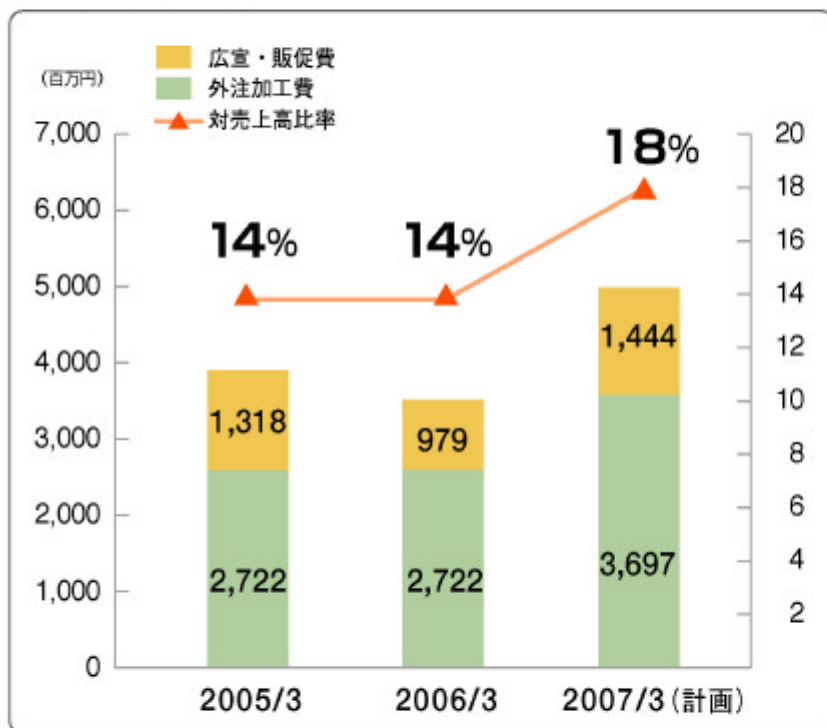
海外発売タイトル数



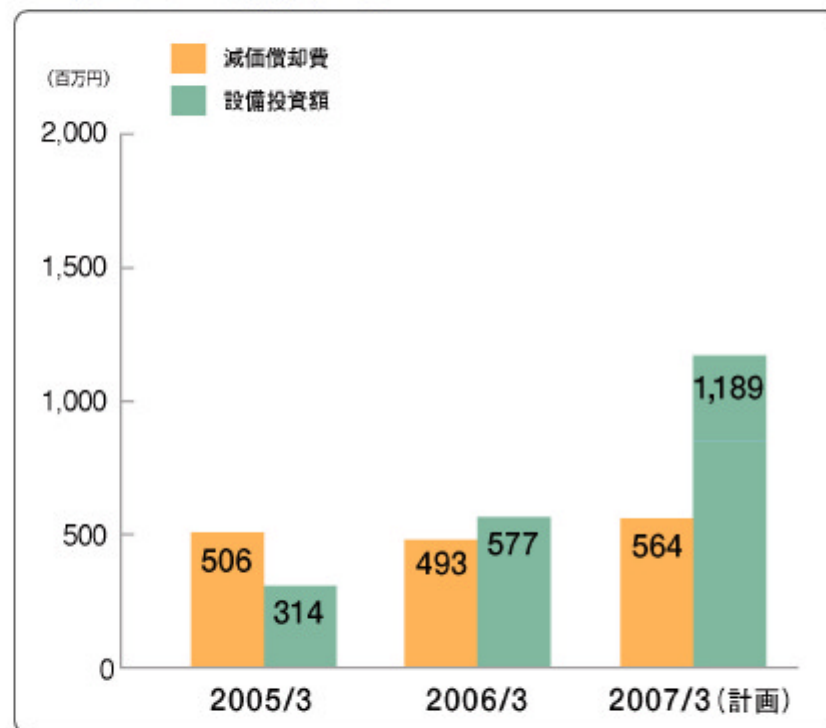
海外販売本数



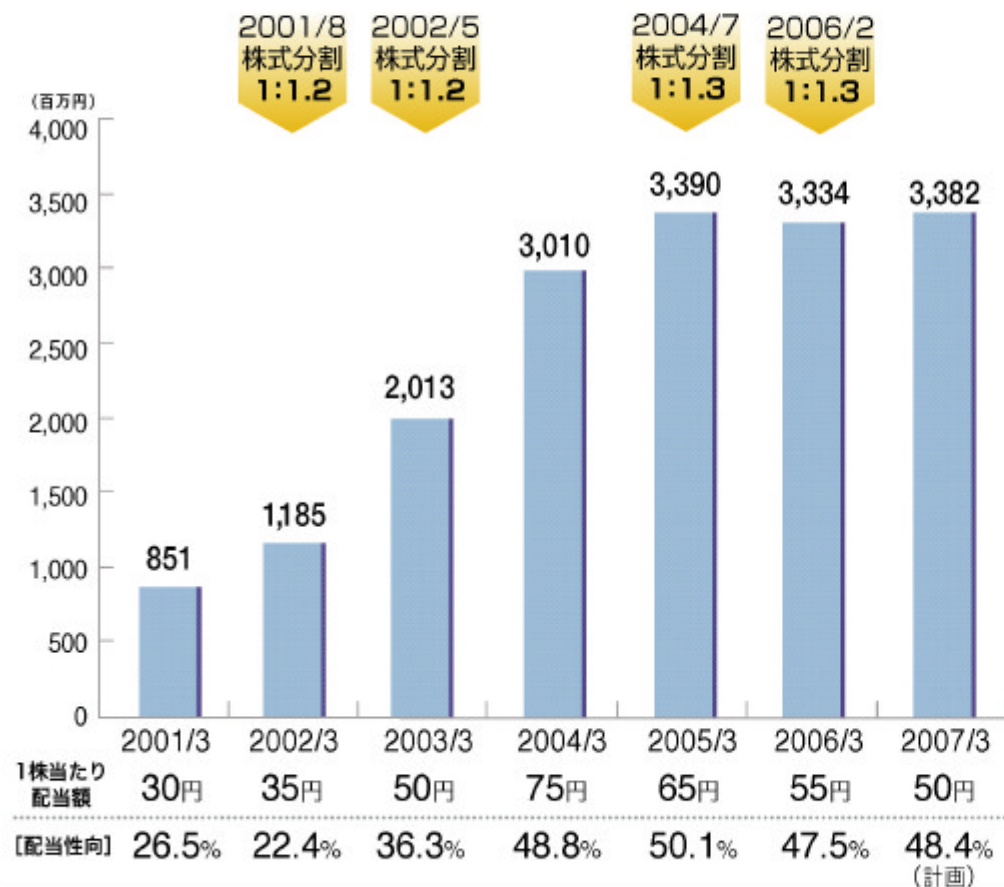
主要経費の推移



設備投資・減価償却費



配当総額の推移



配当方針

- ・年間配当性向30%
- または
- ・1株当たり年間普通配当50円

自己株式取得

- ・30万株、6億円の取得を実施
- ・株主価値の向上を図る