

決算概況と今後の事業戦略

2004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/>



2004年3月期 決算概況



連 結

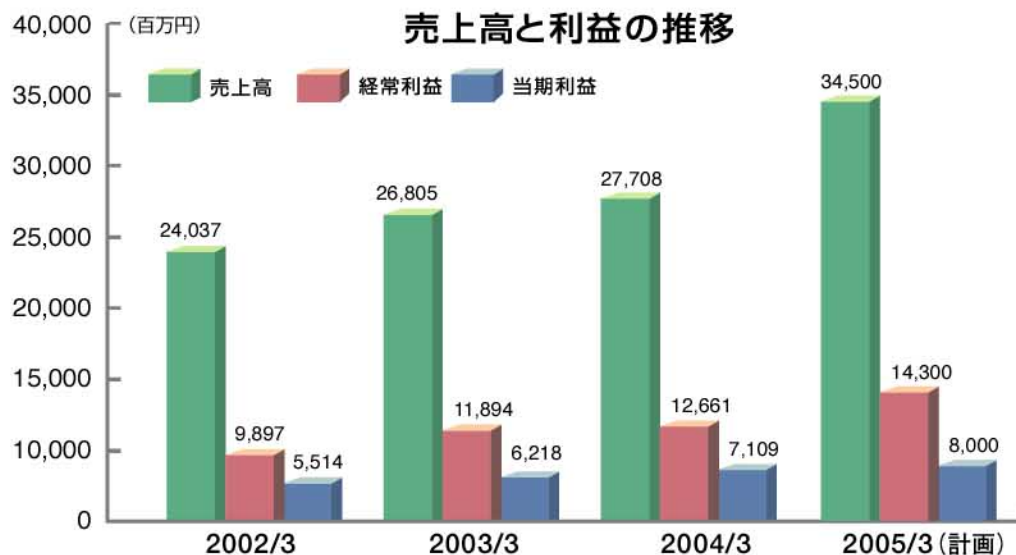
(単位:百万円)

科 目	2003年3月期		2004年3月期		前年同期比増減率
	金 額	構成比	金 額	構成比	
売上高	26,805	100.0%	27,708	100.0%	3.4%
売上原価	11,500	42.9%	12,314	44.4%	7.1%
売上総利益	15,305	57.1%	15,393	55.6%	0.6%
販管費	4,590	17.1%	4,920	17.8%	7.2%
営業利益	10,714	40.0%	10,472	37.8%	△2.3%
営業外収益	1,586	5.9%	2,819	10.2%	77.7%
営業外費用	405	1.5%	630	2.3%	55.3%
経常利益	11,894	44.4%	12,661	45.7%	6.4%
特別損益	△565	△2.1%	△157	△0.6%	—
税引き前利益	11,328	42.3%	12,504	45.1%	10.4%
法人税等	5,109	19.1%	5,393	19.4%	5.6%
当期利益	6,218	23.2%	7,109	25.7%	14.3%
EPS	152.29円		176.00円		
総資産	53,054		57,737		
株主資本	44,295		48,101		
海外売上高比率	20.1%		22.5%		

単 体

(単位:百万円)

科 目	2003年3月期		2004年3月期		前年同期比増減率
	金 額	構成比	金 額	構成比	
売上高	20,412	100.0%	20,649	100.0%	1.2%
売上原価	8,414	41.2%	9,312	45.1%	10.7%
売上総利益	11,998	58.8%	11,337	54.9%	△5.5%
販管費	3,058	15.0%	3,284	15.9%	7.4%
営業利益	8,939	43.8%	8,052	39.0%	△9.9%
営業外収益	1,735	8.5%	2,962	14.3%	70.7%
営業外費用	421	2.1%	563	2.7%	33.5%
経常利益	10,252	50.2%	10,451	50.6%	1.9%
特別損益	△312	△1.5%	—	—	—
税引き前利益	9,940	48.7%	10,451	50.6%	5.2%
法人税等	4,314	21.1%	4,251	20.6%	△1.5%
当期利益	5,625	27.6%	6,200	30.0%	10.2%
EPS	137.86円		153.57円		
総資産	49,927		53,593		
株主資本	42,577		45,766		



- 過去最高の売上・利益を更新
- 5期連続の増収増益を達成
- 高い利益率を維持

売上高 277億円
当期利益 71億円

- 「戦国無双」のミリオンヒット・・・「真・三國無双3」に続き100万本突破(計102万本)
- 「真・三國無双3 猛将伝」の大ヒット・・・77万本(ワールドワイド)
- 海外売上高・比率ともに着実に増大

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

※会計処理の変更により、営業利益は303百万円減少

2003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	5,418	18,260	2,882	94	149	26,805	—	26,805
内部売上高	13,643	14	524	—	135	14,318	(14,318)	—
売上高合計	19,062	18,275	3,406	94	284	41,123	(14,318)	26,805
営業利益	8,210	1,019	1,201	75	98	10,605	108	10,714

2004年3月期 分野別・地域別売上高



分野別売上高

(単位:百万円)

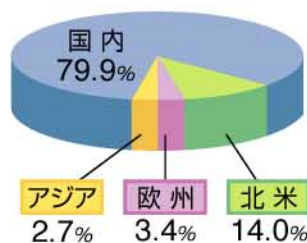
分 野	2003年3月期		2004年3月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
パソコンソフト	4,501	16.8%	3,153	11.4%	△29.9%
家庭用ビデオゲームソフト	18,528	69.1%	20,214	73.0%	9.1%
ベンチャーキャピタル	94	0.4%	180	0.6%	91.5%
出版	2,236	8.3%	2,372	8.6%	6.1%
CD等	601	2.2%	458	1.7%	△23.8%
ロイヤリティ	80	0.3%	124	0.4%	55.0%
オンライン課金・携帯	195	0.7%	644	2.3%	230.3%
その他	567	2.1%	559	2.0%	△1.4%
合 計	26,805	100.0%	27,708	100.0%	3.4%

地域別売上高

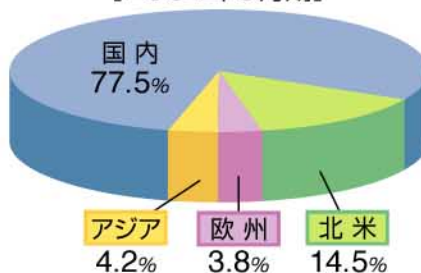
(単位:百万円)

地 域	2003年3月期		2004年3月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
国 内	21,427	79.9%	21,466	77.5%	0.2%
海 外	5,378	20.1%	6,242	22.5%	16.1%
北 米	3,759	14.0%	4,013	14.5%	6.8%
欧 州	901	3.4%	1,072	3.8%	19.0%
アジア	717	2.7%	1,156	4.2%	61.2%
合 計	26,805	100.0%	27,708	100.0%	3.4%

[2003年3月期]



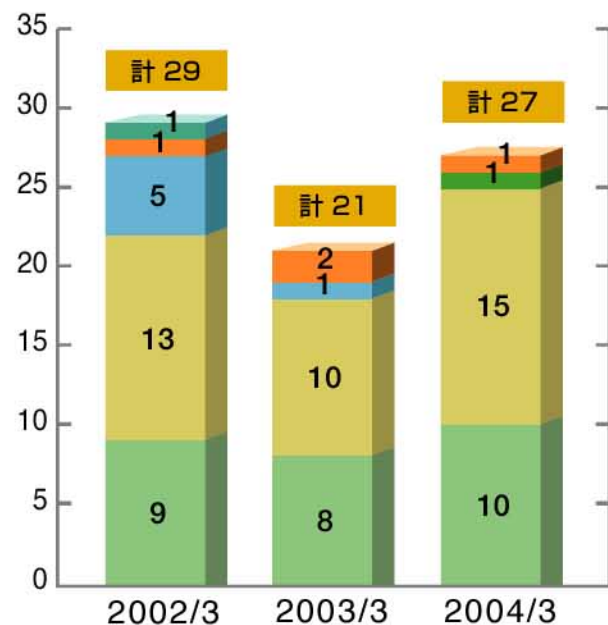
[2004年3月期]



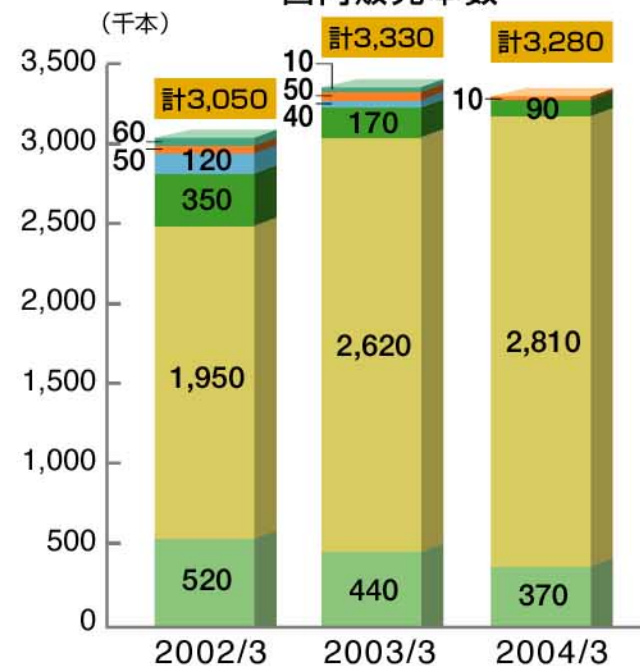
2004年3月期 発売タイトル数・プラットフォーム別販売本数



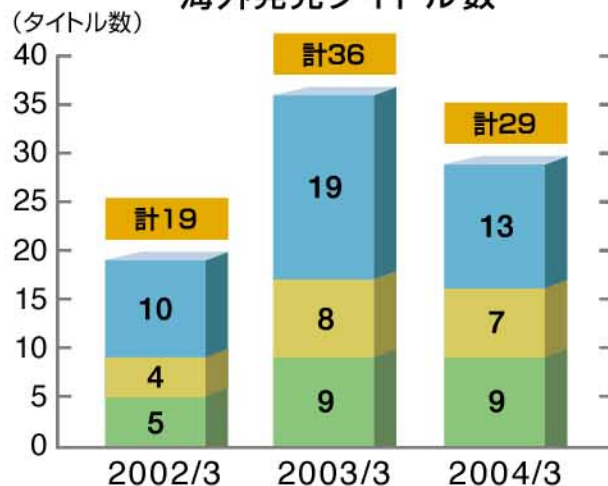
(タイトル数) 国内発売タイトル数



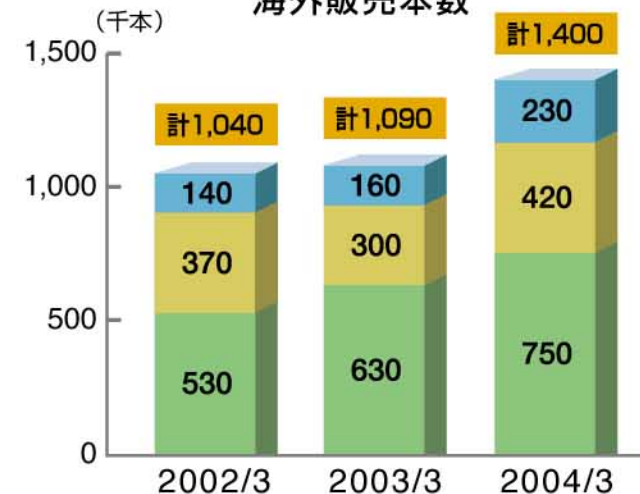
国内販売本数



海外発売タイトル数



海外販売本数



※ロイヤリティ売上から
相当本数を計算したものを含む。



102万本 ●戦国無双 ¥6,800

PS2



58万本 ●真・三國無双3 猛将伝 ¥4,280
[ワールドワイド累計売上77万本]

PS2



55万本 (海外) ●Dynasty Warriors 4
[ワールドワイド累計売上189万本]

PS2

Xbox



10万本 **5.0万人** 有効アカウント数*
2.0万人 最大同時接続数*

PS2

PC

●信長の野望 Online ¥6,800

*(2004/5月現在)



11万本

PS2

●Winning Post 6 ¥6,800

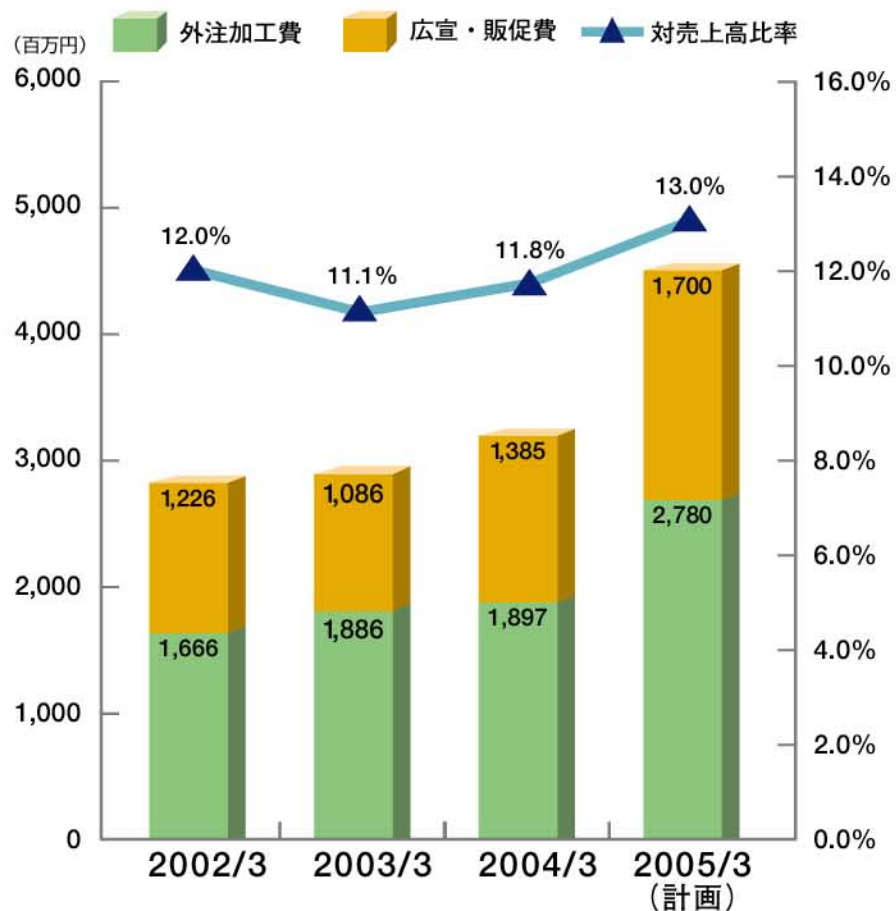


5万人

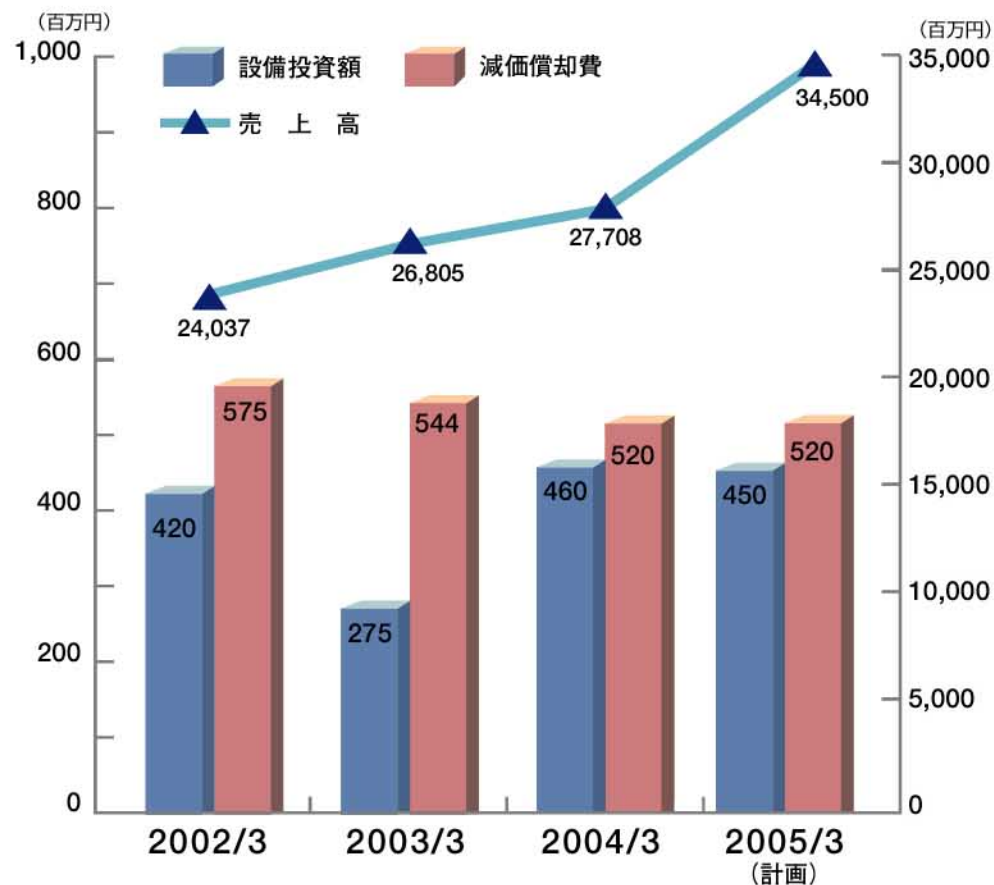
イベント

●ネオロマンス フェスタ
●ネオロマンス ライブ

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



● 外注加工費

— 外部リソースの積極的活用

● 広告宣伝費・販売促進費

— 国内外の新ユーザー層獲得

● 設備投資・減価償却費

— オンラインゲーム関連基盤の整備
— 社内管理システムの整備

2005年3月期 通期計画



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%	—	—	—
税引き前利益	12,504	45.1%	14,300	41.4%	14.4%
法人税等	5,393	19.4%	6,300	18.3%	16.8%
当期利益	7,109	25.7%	8,000	23.2%	12.5%

- 新型ハード向けタイトルの投入
**PSP、ニンテンドー・ディーエス
向け新タイトル**

- オンラインゲーム・
携帯コンテンツのアジア展開



単 体

(単位:百万円)

金 額	構成比	2005年3月期(計画)		増減率
		金 額	構成比	
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%	22.6%
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%
—	—	—	—	—
10,451	50.6%	12,100	46.5%	15.8%
4,251	20.6%	5,100	19.6%	20.0%
6,200	30.0%	7,000	26.9%	12.9%

- TVアニメ制作

遙かなる時空の中で

八葉抄(仮)

- 北米における
「Samurai Warriors」の
EAを通じた販売



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

2005年3月期 分野別・地域別売上高



分野別売上高

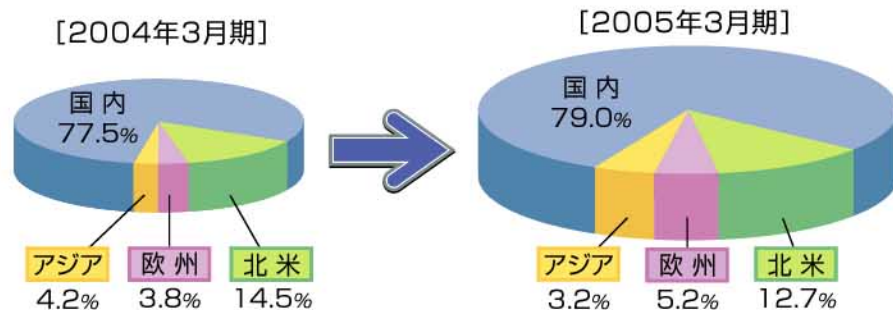
(単位:百万円)

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%	30	0.1%	△75.8%
オンライン課金・携帯	644	2.3%	1,680	4.9%	160.9%
その他	559	2.0%	2,270	6.6%	306.1%
合 計	27,708	100.0%	34,500	100.0%	24.5%

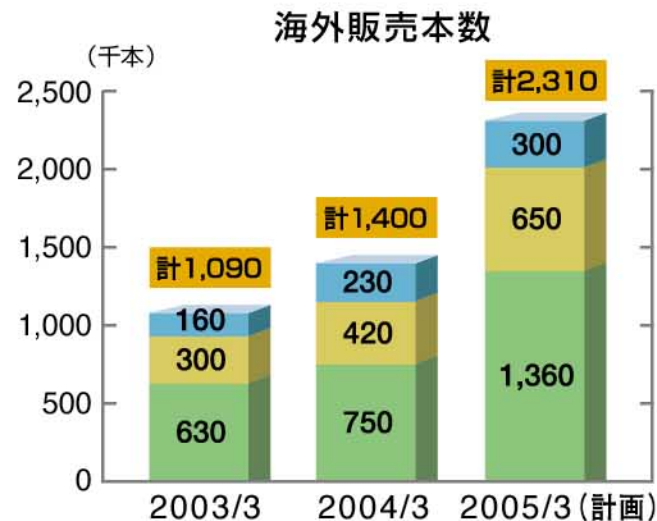
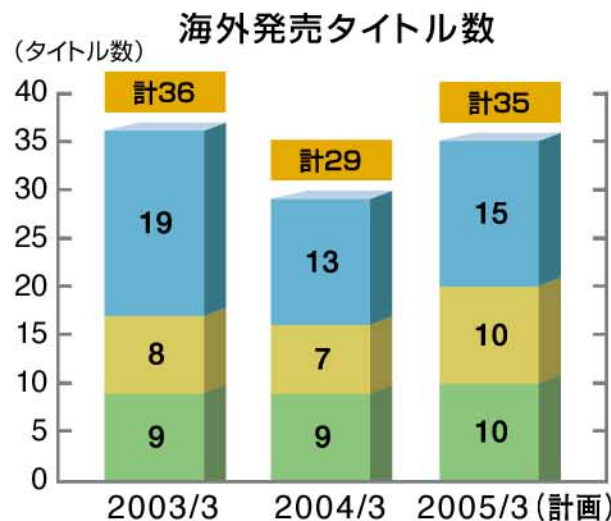
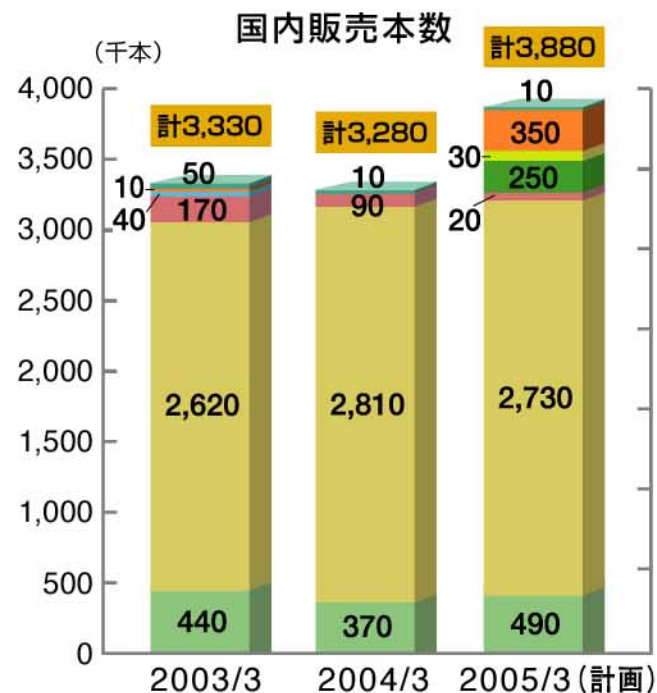
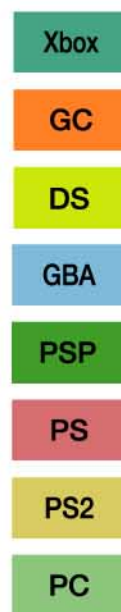
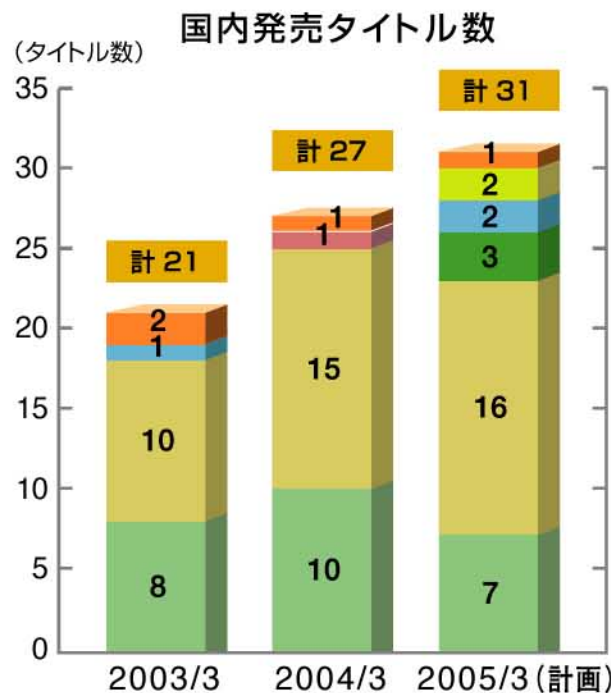
地域別売上高

(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%

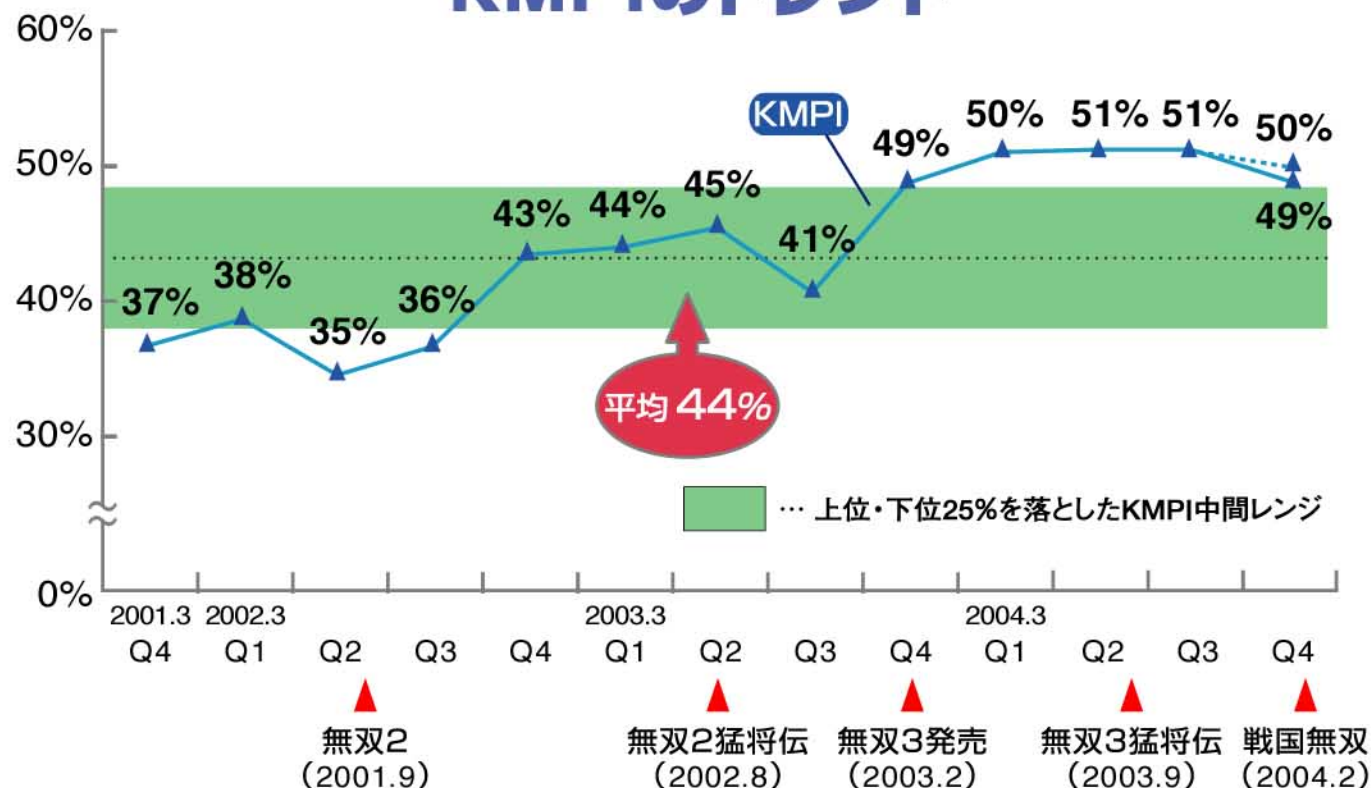


2005年3月期 発売タイトル数・プラットフォーム別販売本数



※ロイヤリティ売上から
相当本数を計算したものを含む。

KMPIのトレンド

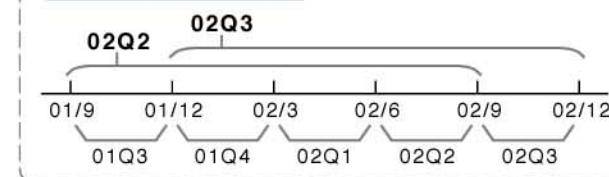


定義と意義

- KMPIは本業の税引き前ROC

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

※「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

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

↑ ↑
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）
- 2004年度3月期は一貫して中間レンジの上位水準にて安定推移
- 会計方法の変更（たな卸資産廃棄・評価損）がなければ、2004年3月期第4四半期のKMPIは50%

積極的な利益還元

- 配当方針・・・・・・・・・・原則年間配当性向30%（従来25%）または1株当り年間普通配当50円（従来30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
- 決算説明会の実施
- 四半期決算開示の実施
- 当社ウェブサイト上での情報開示