

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/>



2005年3月期 決算概況

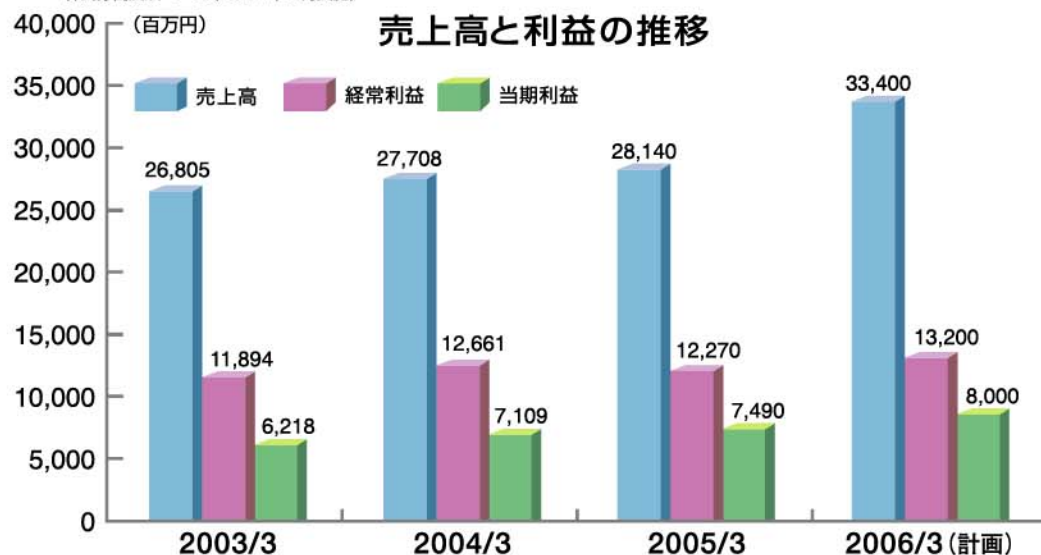


連 結

(単位:百万円)

科 目	2004年3月期		2005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	27,708	100.0 %	28,140	100.0 %	1.6 %
売上原価	12,314	44.4 %	13,374	47.5 %	8.6 %
売上総利益	15,393	55.6 %	14,765	52.5 %	△4.1 %
販管費	4,920	17.8 %	5,282	18.8 %	7.3 %
営業利益	10,472	37.8 %	9,482	33.7 %	△9.5 %
営業外収益	2,819	10.2 %	2,803	10.0 %	△0.6 %
営業外費用	630	2.3 %	15	0.1 %	△97.5 %
経常利益	12,661	45.7 %	12,270	43.6 %	△3.1 %
特別損益	△157	△0.6 %	△106	△0.4 %	△32.0 %
税引き前利益	12,504	45.1 %	12,163	43.2 %	△2.7 %
法人税等	5,393	19.4 %	4,672	16.6 %	△13.4 %
当期利益	7,109	25.7 %	7,490	26.6 %	5.4 %
EPS(¥)*	135.39		143.07		
総資産	57,737		60,962		
株主資本	48,101		52,315		
海外売上高比率	22.5 %		16.0 %		

*株式分割反映ベース(2004年 7月実施)



単 体

(単位:百万円)

科 目	2004年3月期		2005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	20,649	100.0 %	21,693	100.0 %	5.1 %
売上原価	9,312	45.1 %	10,541	48.6 %	13.2 %
売上総利益	11,337	54.9 %	11,152	51.4 %	△1.6 %
販管費	3,284	15.9 %	3,624	16.7 %	10.4 %
営業利益	8,052	39.0 %	7,527	34.7 %	△6.5 %
営業外収益	2,962	14.3 %	3,103	14.3 %	4.8 %
営業外費用	563	2.7 %	22	0.1 %	△96.1 %
経常利益	10,451	50.6 %	10,609	48.9 %	1.5 %
特別損益	—	—	△17	△0.1 %	—
税引き前利益	10,451	50.6 %	10,591	48.8 %	1.3 %
法人税等	4,251	20.6 %	3,808	17.5 %	△10.4 %
当期利益	6,200	30.0 %	6,783	31.3 %	9.4 %
EPS(¥)*	118.13		129.66		
総資産	53,593		56,235		
株主資本	45,766		49,199		

●6期連続の増収増益、過去最高の売上高・当期利益を達成

売上高 281億円
当期利益 75億円

- 「真・三國無双4」がワールドワイドで100万本を越える大ヒット
- PSP版「真・三國無双」が日本・北米で42万本を出荷
新型ハード向けタイトルを積極投入
- 「大航海時代 Online」サービス開始
「信長の野望 Online」に『飛龍の章』を追加、ユーザー数伸張
オンラインビジネスを着実に強化

2005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	5,722	18,385	2,727	469	835	28,140	—	28,140
内部売上高	14,125	62	395	—	140	14,724	(14,724)	—
売上高合計	19,848	18,448	3,122	469	975	42,864	(14,724)	28,140
営業利益	6,687	1,214	939	216	402	9,460	22	9,482

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

*2004年3月期メディア事業売上高には、女性向けゲームソフト売上481百万円を含む

分野別売上高

(単位:百万円)

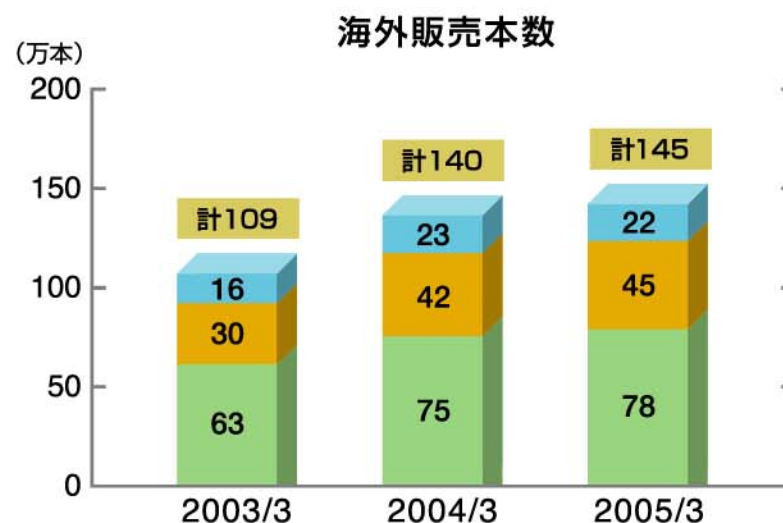
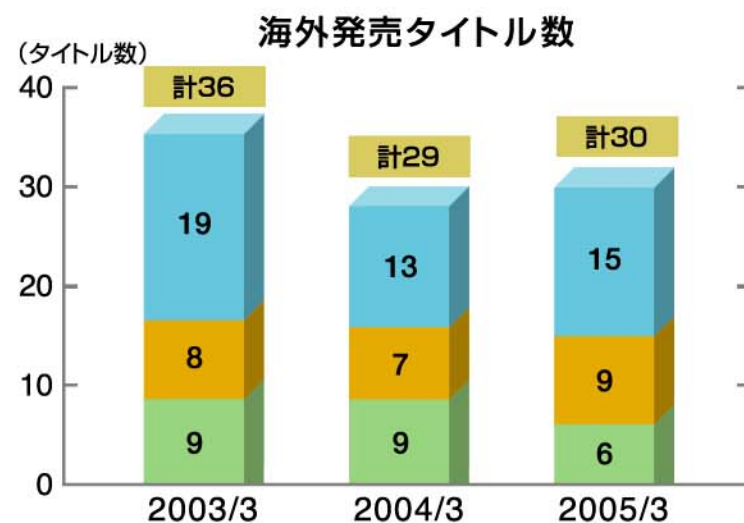
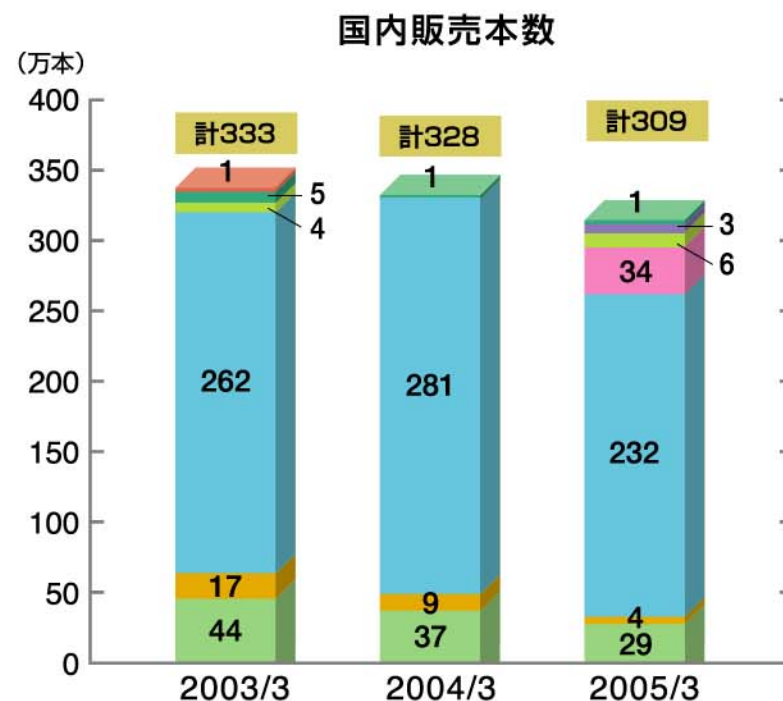
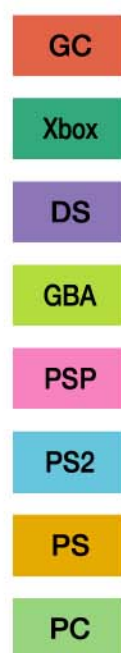
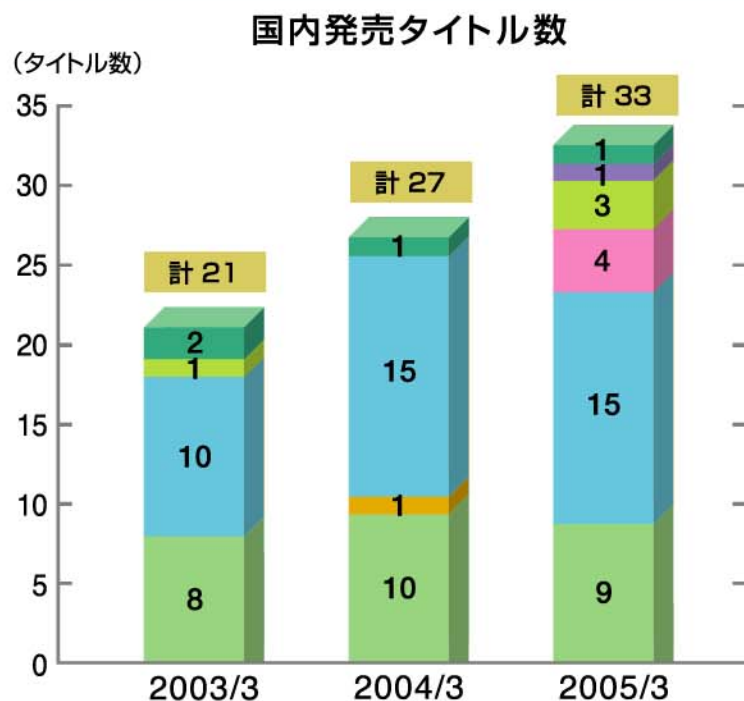
分 野	2004年3月期		2005年3月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
パソコンソフト	3,153	11.4 %	3,557	12.6 %	12.8 %
家庭用ビデオゲームソフト	20,214	73.0 %	18,285	65.0 %	△9.5 %
ベンチャーキャピタル	180	0.6 %	469	1.7 %	160.6 %
出版	2,372	8.6 %	2,087	7.4 %	△12.0 %
CD等	458	1.7 %	698	2.5 %	52.4 %
ロイヤリティ	124	0.4 %	473	1.7 %	281.5 %
オンライン課金・携帯	647	2.3 %	1,675	5.9 %	158.6 %
その他	556	2.0 %	893	3.2 %	60.6 %
合 計	27,708	100.0 %	28,140	100.0 %	1.6 %

地域別売上高

(単位:百万円)

地 域	2004年3月期		2005年3月期		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
国 内	21,466	77.5 %	23,637	84.0 %	10.1 %
海 外	6,242	22.5 %	4,502	16.0 %	△27.9 %
北 米	4,013	14.5 %	1,760	6.3 %	△56.1 %
欧 州	1,072	3.8 %	1,273	4.5 %	18.8 %
アジア	1,156	4.2 %	1,468	5.2 %	27.0 %
合 計	27,708	100.0 %	28,140	100.0 %	1.6 %

2005年3月期 プラットフォーム別発売タイトル数・販売本数





タクティカル・アクションゲーム

PS2

- ・真・三國無双4
- ・Dynasty Warriors 5

110万本
(国内・海外)



タクティカル・アクションゲーム

PS2

- ・戦国無双 猛将伝
- ・Samurai Warriors Xtreme Legends

47万本
(国内・海外)

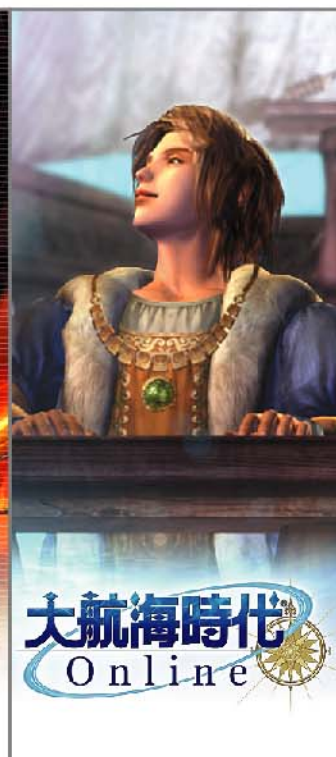


タクティカル・アクションゲーム

PSP

- ・真・三國無双 PSP
- ・Dynasty Warriors PSP

42万本
(国内・海外)



オンラインゲーム

WIN

- ・大航海時代 Online

3.6万人 1.9万人
登録アカウント数 最大同時接続数



オンラインゲーム

PS2 WIN

- ・信長の野望 Online ~飛龍の章~

11万人 2万人
登録アカウント数 最大同時接続数



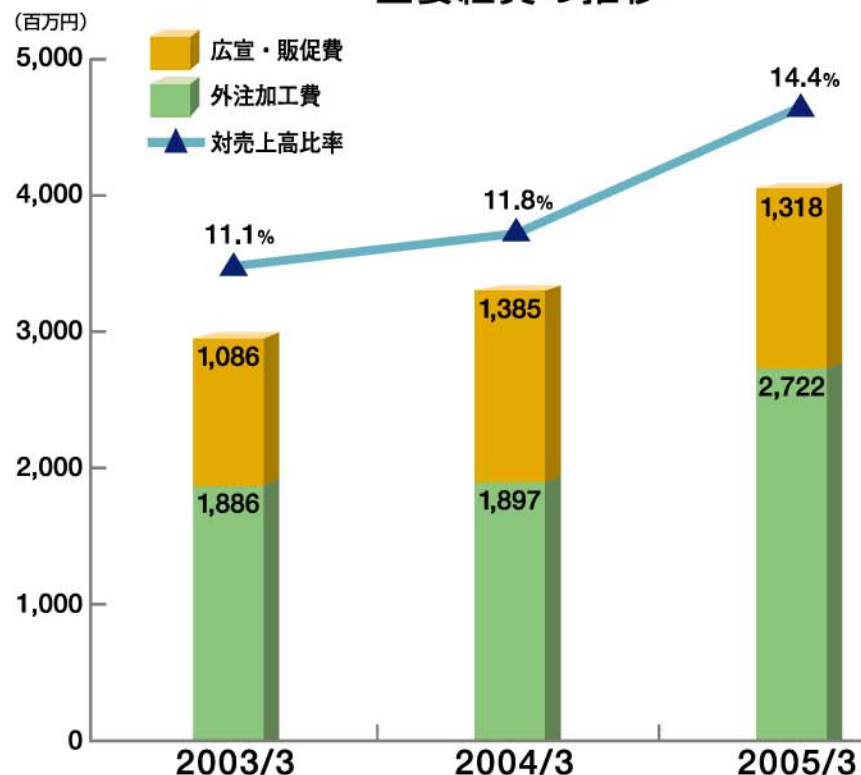
ネオロマンス

EVENT

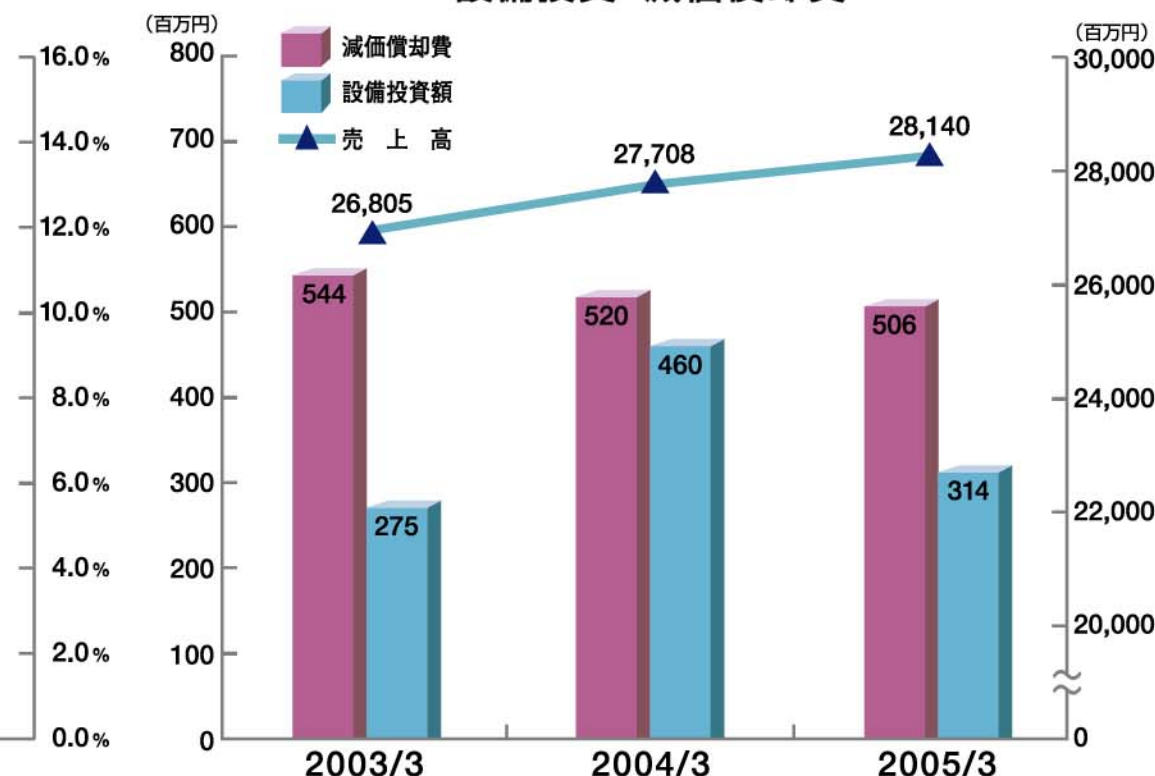
- ・ネオロマンス・ライブ 2004 Summer
- ・ネオロマンス・フェスタ7
- ・ネオロマンス・ライブ 遙か祭2005 他

6.5万人
年間延べ来場者数

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



● 外注加工費

— 外注タイトルの増加、および2006年3月期に発売予定のタイトルに対する費用先行発生により増加

● 広告宣伝費・販売促進費

— 国内外の広告媒体の効率的活用により減少

● 設備投資・減価償却費

— 2004年3月期に実施したオンラインゲーム関連設備投資が一巡したことにより、2005年3月期では減少

2006年3月期 通期計画



連 結

(単位:百万円)

科 目	2005年3月期		2006年3月期(計画)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
売上高	28,140	100.0 %	33,400	100.0 %	18.7 %
売上原価	13,374	47.5 %	16,400	49.1 %	22.6 %
売上総利益	14,765	52.5 %	17,000	50.9 %	15.1 %
販管費	5,282	18.8 %	5,700	17.1 %	7.9 %
営業利益	9,482	33.7 %	11,300	33.8 %	19.2 %
営業外収益	2,803	10.0 %	1,910	5.7 %	△31.9 %
営業外費用	15	0.1 %	10	0.0 %	△33.3 %
経常利益	12,270	43.6 %	13,200	39.5 %	7.6 %
特別損益	△106	△0.4 %	△100	△0.3 %	—
税引き前利益	12,163	43.2 %	13,100	39.2 %	7.7 %
法人税等	4,672	16.6 %	5,100	15.3 %	9.2 %
当期利益	7,490	26.6 %	8,000	24.0 %	6.8 %

単 体

(単位:百万円)

金 額	構成比	2006年3月期(計画)		
		金 額	構成比	増減率
21,693	100.0 %	25,000	100.0 %	15.2 %
10,541	48.6 %	12,100	48.4 %	14.8 %
11,152	51.4 %	12,900	51.6 %	15.7 %
3,624	16.7 %	3,700	14.8 %	2.1 %
7,527	34.7 %	9,200	36.8 %	22.2 %
3,103	14.3 %	2,210	8.8 %	△28.8 %
22	0.1 %	10	0.0 %	△54.5 %
10,609	48.9 %	11,400	45.6 %	7.5 %
△17	△0.1 %	△80	△0.3 %	—
10,591	48.8 %	11,320	45.3 %	6.9 %
3,808	17.5 %	4,220	16.9 %	10.8 %
6,783	31.3 %	7,100	28.4 %	4.7 %

新型ハード向けタイトルを
国内外で投入

オンラインゲーム・携帯コンテンツを
国内・アジアにて拡充

主力歴史シミュレーション・
アクションタイトルリリース

PSP



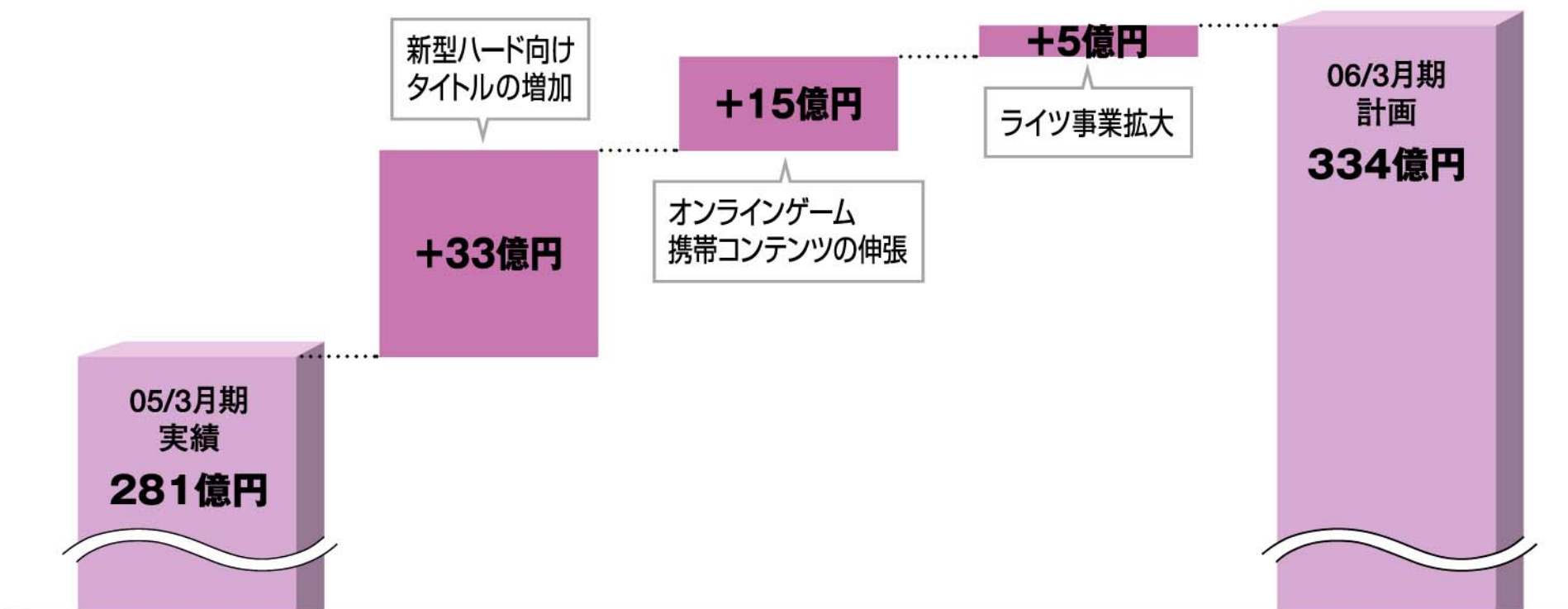
DS



2006年3月期 収益構造の変化



'05年3月期→'06年3月期連結売上高の変化



新型ハードへの対応、オンライン・携帯コンテンツビジネスの伸張、
新事業(ライセンス事業)にて収益成長を図る

2006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	8,640	20,340	3,010	80	1,330	33,400	—	33,400
内部売上高	14,500	60	510	0	80	15,150	(15,150)	—
売上高合計	23,140	20,400	3,520	80	1,410	48,550	(15,150)	33,400
営業利益	8,400	1,310	1,110	20	440	11,280	20	11,300

2005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	5,722	18,385	2,727	469	835	28,140	—	28,140
内部売上高	14,125	62	395	—	140	14,724	(14,724)	—
売上高合計	19,848	18,448	3,122	469	975	42,864	(14,724)	28,140
営業利益	6,687	1,214	939	216	402	9,460	22	9,482

2006年3月期 分野別・地域別売上高



分野別売上高

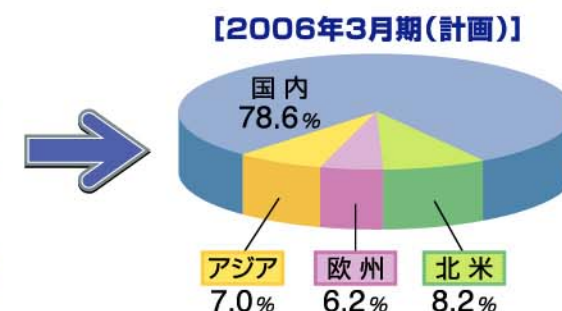
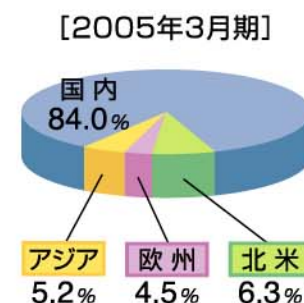
(単位:百万円)

分 野	2005年3月期		2006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	3,557	12.6 %	2,800	8.4 %	△21.3 %
家庭用ビデオゲームソフト	18,285	65.0 %	22,050	66.0 %	20.6 %
ベンチャーキャピタル	469	1.7 %	80	0.2 %	△82.9 %
出版	2,087	7.4 %	2,290	6.9 %	9.7 %
CD等	698	2.5 %	700	2.1 %	0.3 %
ロイヤリティ	473	1.7 %	410	1.2 %	△13.3 %
オンライン課金・携帯	1,675	5.9 %	3,430	10.3 %	104.8 %
その他	893	3.2 %	1,640	4.9 %	83.7 %
合 計	28,140	100.0 %	33,400	100.0 %	18.7 %

地域別売上高

(単位:百万円)

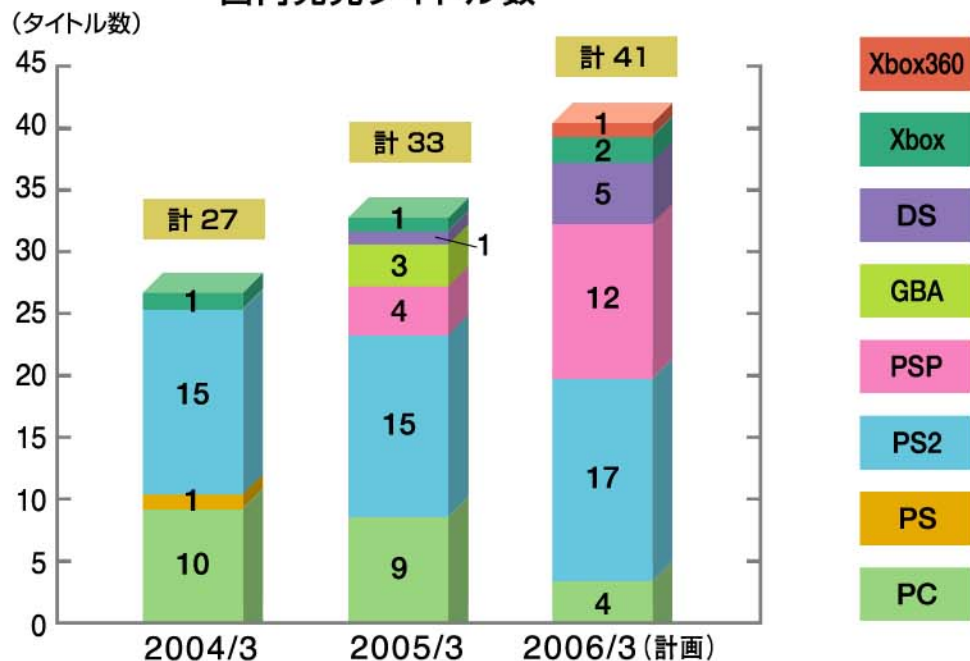
地 域	2005年3月期		2006年3月期(計画)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	増減率
国 内	23,637	84.0 %	26,240	78.6 %	11.0 %
海 外	4,502	16.0 %	7,160	21.4 %	59.0 %
北 米	1,760	6.3 %	2,740	8.2 %	55.7 %
欧 州	1,273	4.5 %	2,080	6.2 %	63.4 %
アジア	1,468	5.2 %	2,340	7.0 %	59.4 %
合 計	28,140	100.0 %	33,400	100.0 %	18.7 %



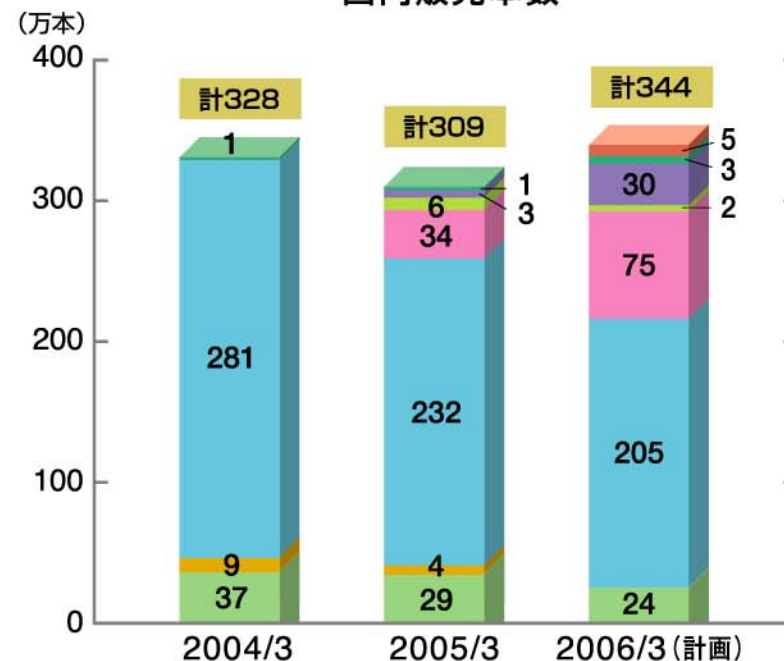
2006年3月期 プラットフォーム別発売タイトル数・販売本数計画



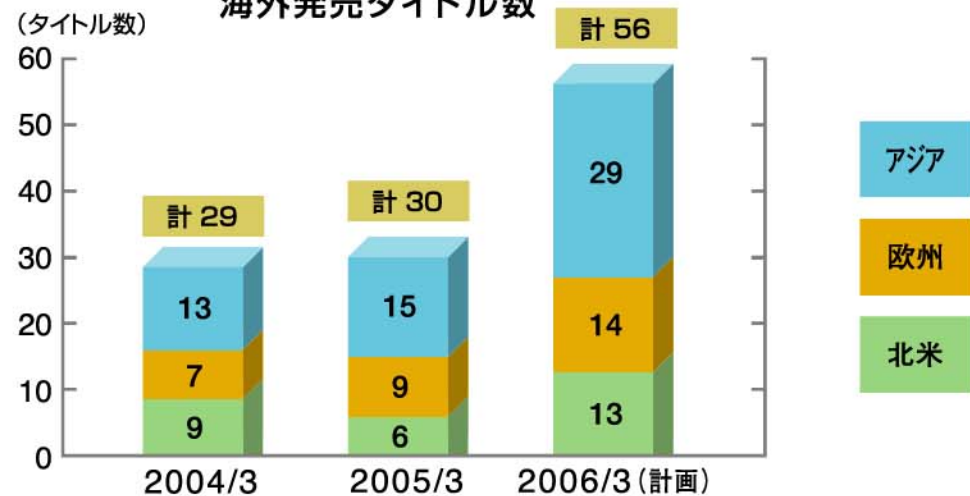
国内発売タイトル数



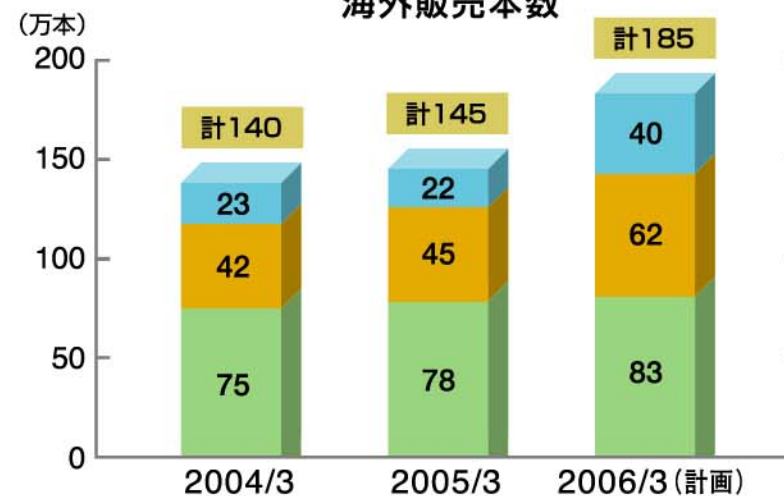
国内販売本数



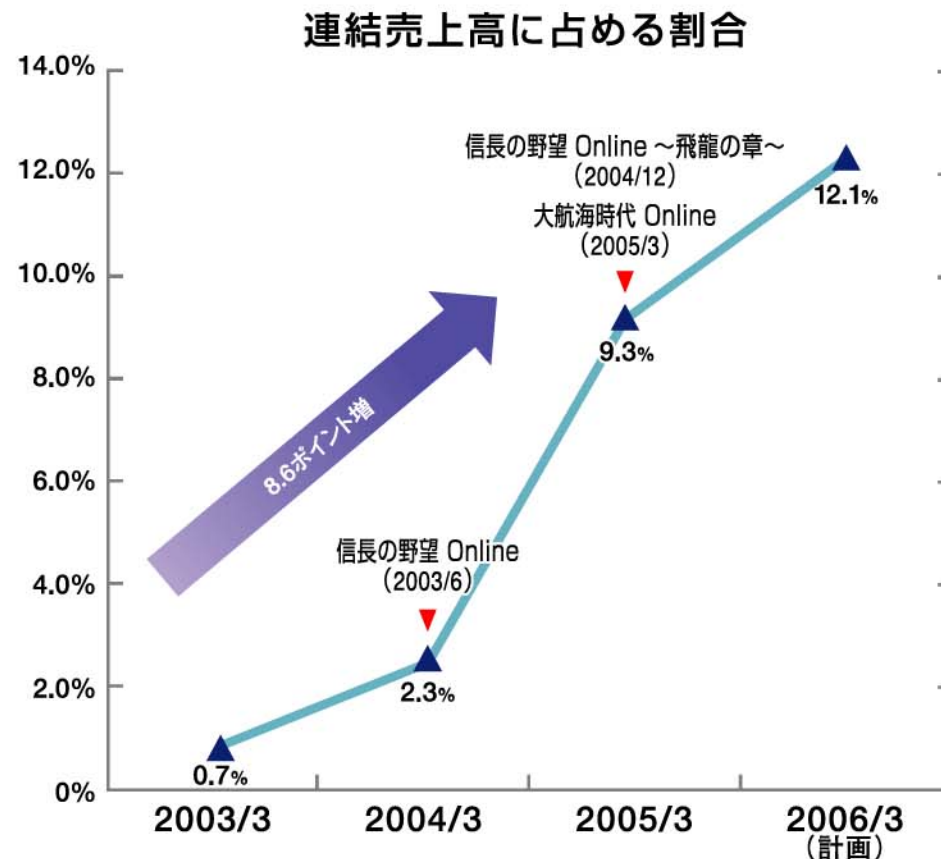
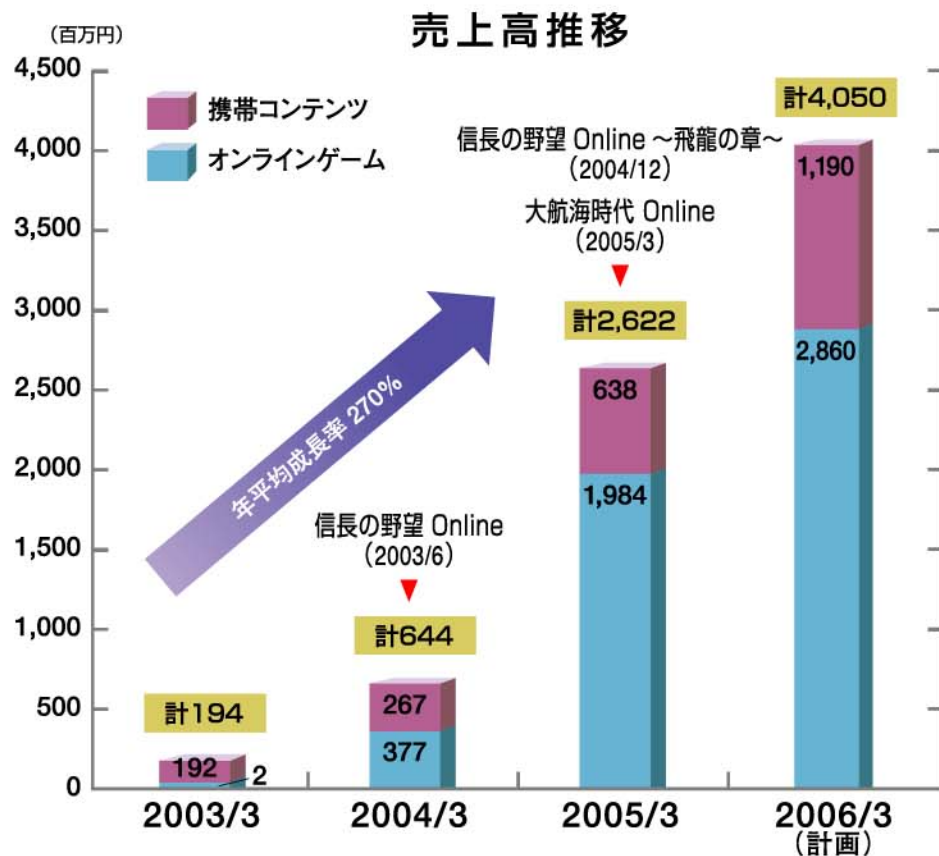
海外発売タイトル数



海外販売本数

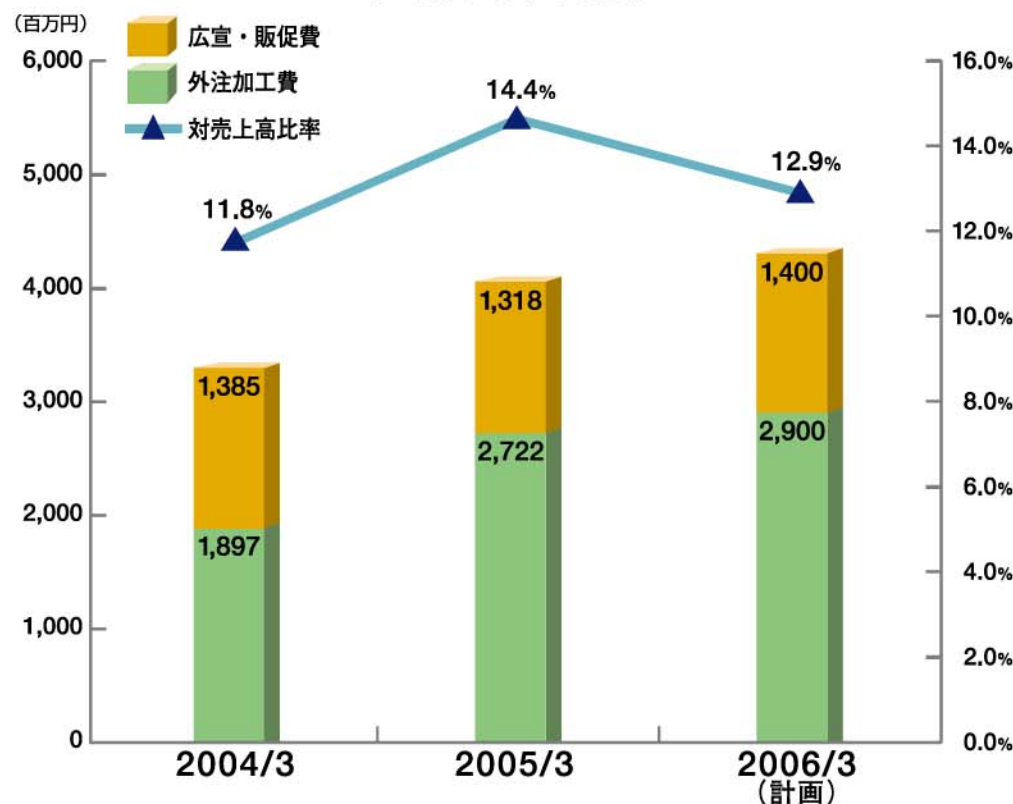


オンラインゲーム・携帯コンテンツ事業の売上推移

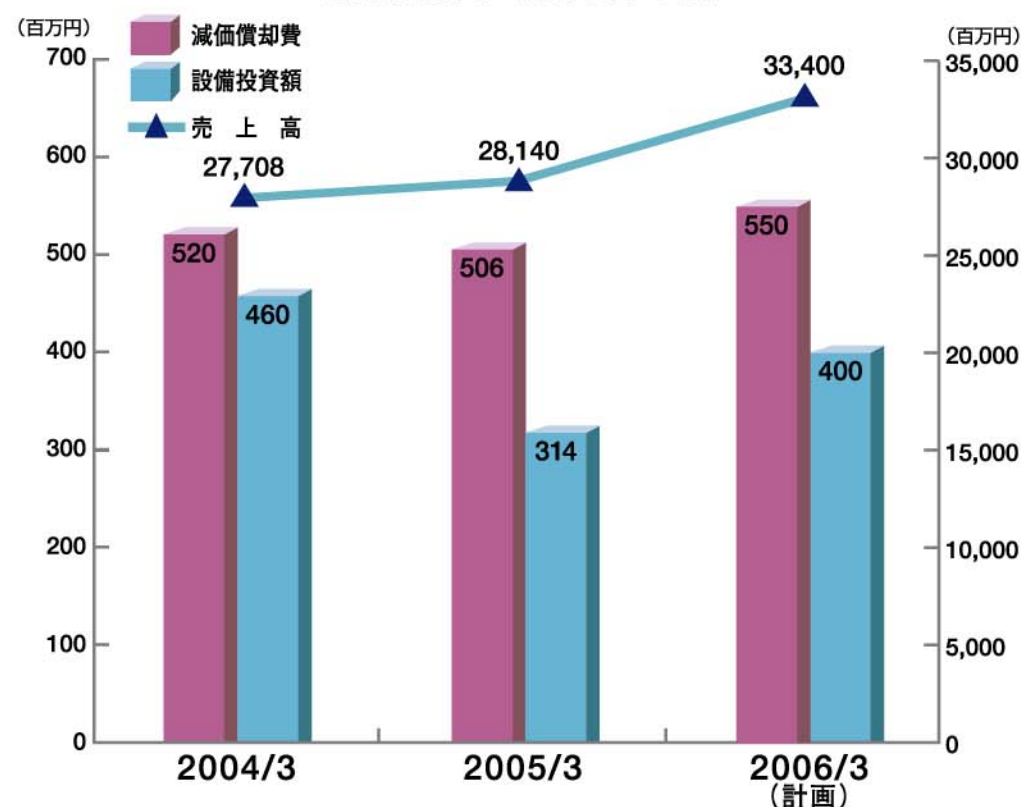


- オンラインゲーム・携帯コンテンツ事業においては、過去2年間で年平均270%の伸びを記録
- 連結売上高に占める割合も過去2年間で8.6ポイント増と着実に売上比重を増やす
- 2006年3月期においても当社有力コンテンツを国内・アジアにて積極展開し、54%の成長を見込む

主要経費の推移



設備投資・減価償却費



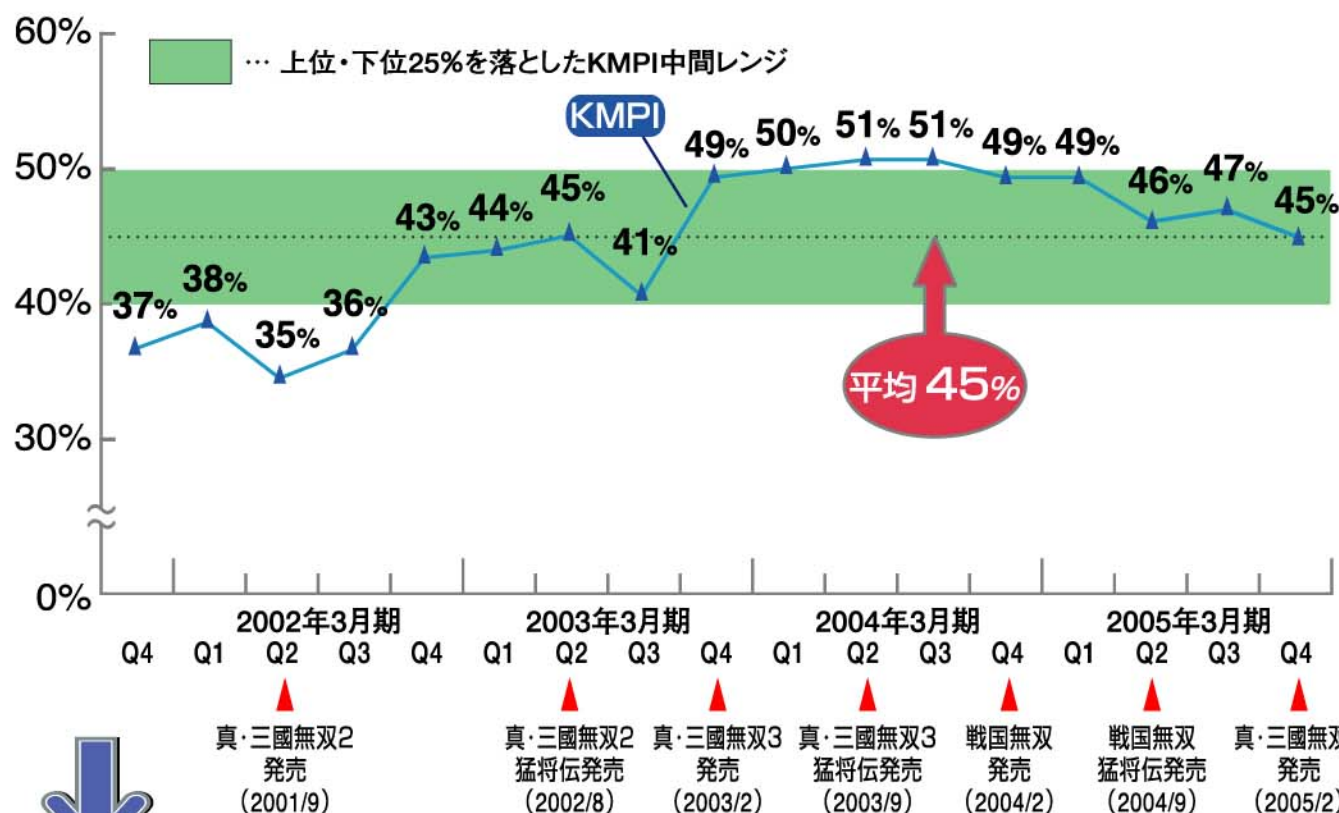
● 外注加工費・広告宣伝費・販売促進費

— 内部リソースの効率的運用、費用対効果の高い広告宣伝活動等により、対売上高比率1.5ポイント改善を目指す

● 設備投資・減価償却費

— 次世代新型ハード向け設備投資を計画

KMPIのトレンド

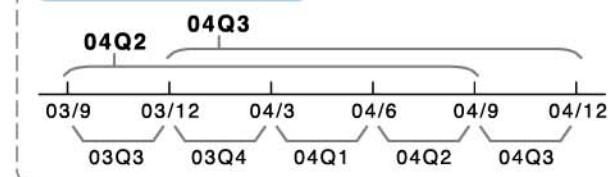


定義と意義

●KMPIは本業の税引き前ROC

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

※「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)
- 2005年3月期はKMPI中間レンジ近辺の高い水準を維持
- 中長期的には、KMPI平均値を上方にシフトするマネジメントを目指す

● 積極的な利益還元 ●

配当方針	年間配当性向30% または1株当り年間普通配当50円
2005年3月期配当予定	配当性向 50.1% 年間配当 65円 (特別配当 15円 を含む)

● 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
- 当社ウェブサイト上での情報開示