



平成21年3月期 第2四半期決算短信

平成20年11月6日

上場会社名 株式会社 コーエー

上場取引所 東

コード番号 9654 URL <http://www.koei.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役執行役員会長CEO

(氏名) 伊従 勝

問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員管理本部長CFO

(氏名) 浅野 健二郎

TEL 045-562-8111

四半期報告書提出予定日 平成20年11月14日

配当支払開始予定日

平成20年12月8日

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第2四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
21年3月期第2四半期	12,627	—	3,222	—	3,896	—	2,379	—
20年3月期第2四半期	12,053	38.7	1,148	101.1	4,105	92.0	2,296	84.5

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
21年3月期第2四半期	35.03	—
20年3月期第2四半期	33.99	33.98

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
21年3月期第2四半期	62,802	57,464	57,464	57,464	91.4	836.69
20年3月期	64,582	58,055	58,055	58,055	88.8	848.72

(参考) 自己資本 21年3月期第2四半期 57,375百万円 20年3月期 57,335百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	25.00	—	30.00	55.00
21年3月期	—	25.00	—	—	—
21年3月期(予想)	—	—	—	25.00	50.00

(注)配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	30,000	3.0	7,000	5.5	10,500	2.2	6,500	23.7	94.79

(注)連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無

新規 一社(社名) 除外 一社(社名)

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 無

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更)に記載されるもの

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 有

(注)詳細は、3ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む) 21年3月期第2四半期 69,670,750株 20年3月期 68,650,510株

② 期末自己株式数 21年3月期第2四半期 1,097,471株 20年3月期 1,095,736株

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第2四半期 67,894,384株 20年3月期第2四半期 67,551,993株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(1) 上記の予想は現時点で入手可能な情報に基づき算出したものであり、実際の業績は今後さまざまな要因によって異なる結果となる可能性があります。

(2) 当連結会計年度より「四半期連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 連結経営成績に関する定性的情報

グローバル経済は、金融市場の混乱が消費や雇用など実体経済へ影響を与えつつあり、不透明感が強まっております。

しかしながら、ゲーム業界においては、北米・欧州を中心にゲームソフトの販売が堅調に推移しております。また、9月以降に各ゲーム機の価格改定やモデルチェンジが行われ、クリスマス商戦に向けて、一層の需要拡大が見込まれます。

このような状況下、当社グループは、「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、また昨年発表した中期経営計画「コーエービジョン 2011」の達成に向け、様々な分野や地域でお客様にご満足いただけるような製品開発に取り組んでまいりました。7月に創立 30 周年を迎え、これを記念したキャンペーンやイベントを行い、当社のブランド価値の向上に努めております。また、8月にコーエーネットを完全子会社化し、グループ全体の中長期戦略のもと迅速な経営判断及び機動性の高い戦略遂行を行う体制を整えました。

以上の結果、当第2四半期累計期間は、売上高 126 億 27 百万円（前年同期比 5 億 73 百万円増）、営業利益 32 億 22 百万円（同 20 億 74 百万円増）、経常利益は 38 億 96 百万円（同 2 億 9 百万円減）、四半期純利益は 23 億 79 百万円（同 82 百万円増）となり、売上高、営業利益において、当期間における過去最高額を更新いたしました（前年同期比の金額は参考として記載しております）。

事業の種類別セグメントの状況につきましては以下のとおりです。

ゲームソフト事業 売上高 77 億 95 百万円 営業利益 13 億 75 百万円

昨年発売した「真・三國無双 5」（PS3/Xbox360 用）に、追加要素を加えボリュームアップした「真・三國無双 5 Special」（PS2 用）を発売いたしました。その結果、「真・三國無双 5」シリーズの累計販売本数は 100 万本を突破し、「真・三國無双 2」から 4 作連続でミリオンヒットとなりました。また、「無双 OROCHI 魔王再臨」（PS2/Xbox360 用）を北米・欧州地域にて発売し、「無双 OROCHI」シリーズの累計販売本数は 170 万本となりました。

その他、「遙かなる時空の中で 4」（PS2/Wii 用）、「遙かなる時空の中で 夢浮橋」（DS 用）、「信長の野望 DS2」（DS 用）、「ジーワン ジョッキー 4 2008」（PS3/PS2/Wii 用）等を発売し、好調な販売を続けております。

オンライン・モバイル事業 売上高 34 億 62 百万円 営業利益 16 億 8 百万円

MMORPG「三國志 Online」の中国地域におけるサービス開始を決定いたしました。他の地域でのサービスにつきましても準備を進めております。

また、当社初の MMORPG「信長の野望 Online」は、国内にてサービス開始 5 周年を迎え、引き続き多くのお客様にお楽しみいただいております。中国地域でのサービスもまもなくスタートする予定です。

モバイルコンテンツにつきましては、「Mobile 三國志 4」を各携帯電話事業者向けにリリースし、新規ユーザーの獲得に貢献しております。

メディア・ライツ事業 売上高 14 億 52 百万円 営業利益 2 億 22 百万円

4 月から 9 月まで放映したテレビアニメ「ネオ アンジェリーク Abyss」の DVD を 7 月より順次発売しておりますほか、9 月に開催したファン向けイベント「ネオロマンス・フェスタ ネオアンジェリーク大陸祭典」にて、2 万人を動員いたしました。

また、1 月に開催し好評を博しました「ネオロマンス・ステージ 遙かなる時空の中で 舞一夜」の再演を 8 月に行い、8 千人を動員いたしました。

これらを含め、当期間に当社が開催したイベントの延べ来場者数は、前年同期比 30% 増の 5 万 7 千人に達し、過去最高となりました。

その他事業 売上高 65 百万円 営業利益 18 百万円

2. 連結財政状態に関する定性的情報

① 資産の部

当第2四半期末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ17億79百万円減少し628億2百万円となりました。

流動資産は同25億10百万円減少し165億66百万円となりました。主な要因は現金及び預金、売掛金の減少によるものであります。

固定資産は同7億30百万円増加し462億35百万円となりました。主な要因は子会社株式の取得に伴うのれんの計上によるものであります。

② 負債の部

当第2四半期末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ11億88百万円減少し53億38百万円となりました。

流動負債は同11億22百万円減少し43億69百万円となりました。主な要因は未払法人税等の減少によるものであります。

固定負債は同65百万円減少し9億68百万円となりました。主な要因は繰延税金負債の減少によるものであります。

③ 純資産の部

当第2四半期末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ5億91百万円減少し574億64百万円となりました。主な要因は子会社株式の取得により資本準備金が増加した一方、その他有価証券評価差額金が減少したことによるものであります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当期発売予定タイトルの開発は予定通り進捗していますが、金融市況が大きく変動しており当社グループが保有する有価証券について評価損が発生する可能性があります。しかしながら、現時点で今後の動向を見極めることは困難なため、業績予想につきましては平成20年3月期決算発表時点（平成20年5月13日）から変更しておりません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

(会計方針の変更)

①当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

②通常の販売目的で保有する棚卸資産については、従来、主として移動平均法による原価法によっておりましたが、第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成18年7月5日 企業会計基準第9号)が適用されたことに伴い、主として移動平均法による原価法(貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法)により算定しております。なお、従来の方法によった場合と比べ、営業利益、経常利益、税金等調整前四半期純利益に与える影響はありません。

③連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い

「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」(企業会計基準委員会 平成18年5月17日 実務対応報告第18号)を第1四半期連結会計期間から適用し、連結決算上必要な修正を行っております。なお、この変更による損益への影響は軽微であります。

④当社グループでは、平成19年11月に「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。

従来の区分との比較につきましてはセグメント情報に記載しております。

(追加情報)

従来、投資有価証券の運用による財務損益は営業外損益として捉える一方、投資有価証券評価損は臨時的な損失として特別損失に計上しておりましたが、投資有価証券運用方法が多様化してきたこと、また、世界的な経済情勢の変化による影響が投資有価証券評価損として発生する可能性があることを勘案し、経常的に発生する金額については、原則として営業外費用として計上することといたしました。

なお、当第2四半期連結累計期間において営業外費用に計上した投資有価証券評価損の金額は886百万円であります。

5. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成20年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,941	5,411
受取手形及び売掛金	4,725	5,879
有価証券	4,683	4,646
商品及び製品	449	411
仕掛品	561	256
原材料及び貯蔵品	82	104
その他	2,149	2,392
貸倒引当金	△25	△24
流動資産合計	16,566	19,076
固定資産		
有形固定資産	11,181	10,883
無形固定資産		
のれん	1,034	-
その他	271	280
無形固定資産合計	1,305	280
投資その他の資産		
投資有価証券	28,394	30,253
更生債権等	89	86
その他	5,354	4,088
貸倒引当金	△89	△86
投資その他の資産合計	33,748	34,341
固定資産合計	46,235	45,505
資産合計	62,802	64,582

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成20年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	844	1,126
1年内返済予定長期借入金	10	-
未払法人税等	998	1,926
賞与引当金	420	457
役員賞与引当金	12	27
返品調整引当金	112	207
その他	1,969	1,746
流動負債合計	4,369	5,492
固定負債		
長期借入金	-	10
役員退職慰労引当金	427	417
退職給付引当金	401	419
その他	139	186
固定負債合計	968	1,034
負債合計	5,338	6,526
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,090	9,090
資本剰余金	14,227	12,548
利益剰余金	42,135	41,784
自己株式	△1,722	△1,719
株主資本合計	63,732	61,704
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△4,347	△2,452
土地再評価差額金	△1,841	△1,841
為替換算調整勘定	△168	△74
評価・換算差額等合計	△6,356	△4,368
新株予約権	86	68
少数株主持分	1	650
純資産合計	57,464	58,055
負債純資産合計	62,802	64,582

(2) 四半期連結損益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：百万円)

当第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)	
売上高	12,627
売上原価	6,521
売上総利益	6,105
販売費及び一般管理費	2,882
営業利益	3,222
営業外収益	
受取利息	1,054
投資有価証券売却益	426
為替差益	57
その他	181
営業外収益合計	1,720
営業外費用	
投資有価証券評価損	886
デリバティブ損失	109
その他	51
営業外費用合計	1,047
経常利益	3,896
特別損失	
関係会社出資金評価損	18
子会社清算損	74
特別損失合計	92
税金等調整前四半期純利益	3,803
法人税、住民税及び事業税	1,315
法人税等調整額	79
法人税等合計	1,395
少数株主利益	29
四半期純利益	2,379

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(3) 継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

(4) セグメント情報

【事業の種類別セグメント情報】

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）（単位：百万円）

科 目	セグメント				計	消 去 又は全社	連 結
	ゲームソフト	オンライン・ モバイル	メディア ・ライツ	その他			
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	7,660	3,455	1,446	65	12,627	—	12,627
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	134	6	6	—	147	(147)	—
計	7,795	3,462	1,452	65	12,775	(147)	12,627
営業利益又は営業損失(△)	1,375	1,608	222	18	3,225	(2)	3,222

(注) 1. 事業の区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各区分の主な製品

(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)オンライン・モバイル事業 ……オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、運営

(3)メディア・ライツ事業 ……書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営、ライツ事業（ロイヤリティビジネス）

(4)その他事業……………不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

3. 会計方針の変更

当社グループでは、平成19年11月に「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。

なお、従来の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下記のとおりであります。

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）（単位：百万円）

科 目	セグメント				計	消 去 又は全社	連 結
	ゲームソフト	流 通	メディア	その他			
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	3,712	7,799	663	451	12,627	—	12,627
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,660	29	314	53	5,057	(5,057)	—
計	8,373	7,828	978	504	17,685	(5,057)	12,627
営業利益又は営業損失(△)	2,210	498	△10	270	2,969	253	3,222

(注) 1. 事業の区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各区分の主な製品

(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……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営、家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (4)その他事業……………ライセンス事業（ロイヤリティビジネス）、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

【所在地別セグメント情報】

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）（単位：百万円）

科目 \ セグメント	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	11,589	473	261	302	12,627	—	12,627
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	575	20	1	1,320	1,918	(1,918)	—
計	12,165	494	263	1,622	14,545	(1,918)	12,627
営業利益又は営業損失(△)	2,543	△165	△78	915	3,215	7	3,222

- (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、カナダ
- (2) 欧州：イギリス、フランス
- (3) アジア：韓国、台湾、中国、シンガポール

【海外売上高】

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）（単位：百万円）

	北米	欧州	アジア・オセアニア	合計
I 海外売上高	473	379	2,097	2,950
II 連結売上高	—	—	—	12,627
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	3.8	3.0	16.6	23.4

- (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。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）

当社は、平成20年8月1日付で株式会社コーエーネットを株式交換完全子会社とするための株式交換を実施いたしました。この結果、当第2四半期連結会計期間において資本準備金が1,679百万円増加し、当第2四半期連結会計期間末における資本剰余金は14,227百万円となりました。

「参考資料」

(要約) 前中間連結損益計算書

(単位：百万円)

科目	前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)
I 売上高	12,053
II 売上原価	7,545
売上総利益	4,508
III 販売費及び一般管理費	3,359
営業利益	1,148
IV 営業外収益	2,963
1 受取利息	1,127
2 投資有価証券売却益	1,401
3 為替差益	86
4 デリバティブ利益	111
5 その他	235
V 営業外費用	6
1 支払利息	1
2 その他	4
経常利益	4,105
VI 特別損失	314
投資有価証券評価損	314
税金等調整前中間純利益	3,791
法人税、住民税及び事業税	1,399
法人税等調整額	46
少数株主利益	48
中間純利益	2,296

6. その他の情報

有価証券関係

当第2四半期連結会計期間末(平成20年9月30日)

その他有価証券で時価のあるもの

(単位:百万円)

区分	取得原価	四半期連結貸借対照表計上額	差額
① 株式	11,470	9,263	△2,206
② 債券	25,831	21,515	△4,315
国債・地方債	19,531	16,087	△3,443
社債	6,300	5,428	△871
その他	-	-	-
③ その他	2,704	1,862	△841
計	40,006	32,642	△7,364

(注) 1. その他有価証券で時価のあるものについて886百万円減損処理を行っております。

2. 債券(国債・地方債)には複合金融商品(契約額5百万USD及び701百万円)が含まれており、その組込デリバティブ損失109百万円は損益計算書の営業外費用に計上しております。

3. 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。

①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

②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。

販売の状況

(単位:百万円)

区分	期別	前第2四半期累計期間 (自平成19年4月1日 至平成19年9月30日)	当第2四半期累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)
パソコンソフト		571	408
家庭用ビデオゲームソフト		8,174	7,244
オンライン課金・モバイル		1,464	3,369
出版		555	322
CD等		276	243
ロイヤリティ		534	422
その他		476	615
合計		12,053	12,627