



平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年8月4日

上場会社名 コーエーテックホールディングス株式会社
 コード番号 3635 URL <http://www.koeitec.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員CFO
 四半期報告書提出予定日 平成21年8月14日
 配当支払開始予定日 —

上場取引所 東

(氏名) 松原 健二
 (氏名) 浅野 健二郎

TEL 045-562-8111

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年6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	%
22年3月期第1四半期	6,970	—	△519	—	△193	—	△102	—
21年3月期第1四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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
22年3月期第1四半期	△1.18	—
21年3月期第1四半期	—	—

(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	%	円 銭
22年3月期第1四半期	74,454	66,181	87.9	758.81
21年3月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 22年3月期第1四半期 65,458百万円 21年3月期 一百万円

2. 配当の状況

	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	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
21年3月期	—	—	—	—	—
22年3月期	—	—	—	—	—
22年3月期(予想)	—	0.00	—	30.00	30.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期	14,000	—	△1,630	—	△1,430	—	△1,380	—	△16.00
連結累計期間	43,000	—	7,400	—	8,400	—	4,700	—	54.48

(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 有

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

(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 無

② ①以外の変更 無

(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) 22年3月期第1四半期 89,769,479株 21年3月期 一株

② 期末自己株式数 22年3月期第1四半期 3,505,581株 21年3月期 一株

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 22年3月期第1四半期 86,265,639株 21年3月期第1四半期 一株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 平成21年5月11日に公表いたしました連結業績予想の修正は行っていません。本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

2. 当社は平成21年4月1日に株式会社コーエーとテクモ株式会社が経営統合し、株式移転により共同持株会社として設立されました。当連結会計年度が第1期となるため、前期実績及び前年同四半期実績はありません。

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

当第1四半期における世界経済は、先進国をはじめとして、昨年9月来の経済悪化のペースは緩くなりつつあるものの、依然不透明な状況が続いております。わが国におきましても、個人消費の一部に下げ止まりの兆しが見受けられますが、景気の減速基調を脱するにははまだ時間を要するものと思われまます。

ゲーム業界におきましては、ゲームソフト・ハードのいずれにつきましても当第1四半期のグローバルな市場規模が前年同期を下回って推移いたしました。

株式会社コーエーとテクモ株式会社は本年4月1日に経営統合し、コーエーテクモグループとして新たなスタートを切りました。当社グループは「創造と貢献」という経営理念の下、独創的なエンターテインメントの創造を通じて世界中の人々の心を豊かにする、「世界No. 1のエンターテインメント・コンテンツを創発する企業グループ」として、お客様や株主の皆様から期待と信頼を寄せられる企業となり、長期的な発展を目指します。

当第1四半期の結果といたしましては、主力タイトルの発売を第3四半期以降に予定していることに伴う先行投資の発生のほか、当社設立費用及びのれんの償却費用など3億46百万円を計上したことにより、売上高69億70百万円、営業損失5億19百万円、経常損失1億93百万円、四半期純損失1億2百万円となりました。

事業の種類別セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

ゲームソフト事業 売上高44億15百万円 営業損失5億17百万円

「真・三國無双5 Empires」(PS3、Xbox360用)をグローバルにて同時期に発売し、35万本を販売いたしました。国内市場においてはパチスロシミュレーター「楽勝!パチスロ宣言6」(PS2用)が順調に売上を伸ばしました。

また、昨年国内にて人気を博しました「ガンダム無双2」(PS3、PS2、Xbox360用)、「真・三國無双 MULTI RAID」(PSP用)を北米・欧州において発売し、好評を得ております。さらに、リピート販売につきましても好調に推移いたしました。

なお、当期の主力タイトルにつきましては第3四半期以降の発売を予定しているため、開発費が先行して発生しております。

オンライン・モバイル事業 売上高11億6百万円 営業損失1億14百万円

4月にPS3として初の3D・MMORPG「大航海時代 Online ~Cruz del Sur~」を発売し、多くのお客様にお楽しみいただいております。中国においては5月に「DOA ONLINE」の正式課金サービスをスタートいたしました。

第2四半期には台湾地域においても「DOA ONLINE」「三國志 Online」のサービスを開始するなど、引き続き海外市場への取組みを積極的に行ってまいります。国内においても12月に「大航海時代 Online」の拡張パックのリリースを予定しております。

モバイルコンテンツにつきましては、戦術級育成シミュレーションゲーム「信長の野望タクティクス」(i-mode用)の配信を開始いたしました。また、世界的に拡大するiPhoneアプリ市場に対し「Annie's Wild Shot」など3タイトルをリリースし、さらなるユーザー層の開拓を図っております。

メディア・ライツ事業 売上高2億50百万円 営業利益2百万円

TVアニメ「金色のコルダ ~secondo passo~ 第2楽章」を放送するなど、女性向けコンテンツ市場に対し意欲的に取組み、ネオロマンスシリーズのブランド価値拡充を図っております。

また、イベント関連DVD及びアニメDVDを発売し、好評を博しております。

SP事業 売上高3億68百万円 営業利益1億49百万円

パチスロ機向け液晶画面ソフト「Rio2 クルージング・ヴァナディース」、パチンコ機向け液晶画面ソフト「CR笑ゥせえるすまん」をリリースいたしましたほか、当社グループのコンテンツのライセンス許諾につきましても、拡大に努めてまいります。

アミューズメント施設運営事業 売上高8億21百万円 営業損失50百万円

厳しい事業環境の下、新規出店を控え、既存店の建て直しに注力いたしました。今後も引き続き店舗の整理統合を通じ収益力強化を進めてまいります。

その他の事業 売上高30百万円 営業利益11百万円

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 資産の部

当第1四半期末における資産合計は、744億54百万円となりました。

流動資産は227億6百万円となりました。主な内訳は現金及び預金80億92百万円、受取手形及び売掛金49億67百万円、有価証券41億32百万円であります。

固定資産は517億47百万円となりました。主な内訳は投資有価証券295億17百万円でありま

(2) 負債の部

当第1四半期末における負債合計は、82億73百万円となりました。

流動負債は71億52百万円となりました。主な内訳は支払手形及び買掛金13億40百万円、前受金15億32百万円であります。

固定負債は11億20百万円となりました。主な内訳は退職給付引当金4億53百万円、役員退職慰労引当金4億45百万円であります。

(3) 純資産の部

当第1四半期末における純資産合計は、661億81百万円となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当第1四半期業績は、概ね当初想定した範囲内で推移しており、平成21年5月11日に公表した第2四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想は変更しておりません。今後、業績予想数値に修正が生じる場合は速やかに公表いたします。

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

①簡便な会計処理

・一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が当期首に算定したものと著しい変化がないと認められるため、当期首の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

・棚卸資産の評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、当期首の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

・繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、当期首以降に経営環境等に著しい変化がなく、かつ、一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるため、当期首において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。

②四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)

当社は平成21年4月1日に株式会社コーエーとテクモ株式会社が経営統合し、株式移転により共同持株会社として設立されました。当連結会計年度が第1期となるため、該当事項はありません。

(追加情報)

企業結合に関する会計基準等の適用

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成20年12月26日)、「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成20年12月26日)、「「研究開発費等に係る会計基準」の一部改正」(企業会計基準第23号 平成20年12月26日)、「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成20年12月26日)、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年12月26日公表分)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日)が平成21年4月1日以後開始する連結会計年度において最初に実施される企業結合及び事業分離等から適用することができることになったことに伴い、当第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用しております。

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1四半期連結会計期間末
 (平成21年6月30日)

資産の部	
流動資産	
現金及び預金	8,092
受取手形及び売掛金	4,967
有価証券	4,132
商品及び製品	401
仕掛品	1,172
原材料及び貯蔵品	142
繰延税金資産	1,334
未収還付法人税等	1,363
その他	1,501
貸倒引当金	△400
流動資産合計	22,706
固定資産	
有形固定資産	13,404
無形固定資産	
のれん	4,428
その他	363
無形固定資産合計	4,792
投資その他の資産	
投資有価証券	29,517
敷金及び保証金	1,357
破産更生債権等	142
繰延税金資産	2,516
その他	159
貸倒引当金	△142
投資その他の資産合計	33,550
固定資産合計	51,747
資産合計	74,454

(単位：百万円)

当第1四半期連結会計期間末
(平成21年6月30日)

負債の部	
流動負債	
支払手形及び買掛金	1,340
1年内返済予定の長期借入金	130
未払金	769
前受金	1,532
繰延税金負債	807
賞与引当金	347
役員賞与引当金	8
返品調整引当金	364
売上値引引当金	14
ポイント引当金	11
その他	1,826
流動負債合計	7,152
固定負債	
役員退職慰労引当金	445
退職給付引当金	453
その他	220
固定負債合計	1,120
負債合計	8,273
純資産の部	
株主資本	
資本金	15,000
資本剰余金	24,640
利益剰余金	33,855
自己株式	△2,720
株主資本合計	70,775
評価・換算差額等	
その他有価証券評価差額金	△1,627
土地再評価差額金	△3,101
為替換算調整勘定	△588
評価・換算差額等合計	△5,317
新株予約権	92
少数株主持分	630
純資産合計	66,181
負債純資産合計	74,454

(2) 四半期連結損益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)
売上高	6,970
売上原価	5,143
売上総利益	1,827
販売費及び一般管理費	2,346
営業損失(△)	△519
営業外収益	
受取利息	447
デリバティブ利益	24
その他	88
営業外収益合計	560
営業外費用	
有価証券償還損	118
為替差損	58
その他	57
営業外費用合計	234
経常損失(△)	△193
税金等調整前四半期純損失(△)	△193
法人税、住民税及び事業税	30
法人税等還付税額	△70
法人税等調整額	△30
法人税等合計	△70
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△122
少数株主損失(△)	△20
四半期純損失(△)	△102

(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1四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年6月30日)

	ゲームソフト事業 (百万円)	オンライン・モバイル事業 (百万円)	メディア・ライツ事業 (百万円)	S P事業 (百万円)	アミューズメント施設 運営事業 (百万円)	その他の事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	4,394	1,106	249	368	821	30	6,970	—	6,970
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	20	△0	0	—	—	—	21	△21	—
計	4,415	1,106	250	368	821	30	6,991	△21	6,970
営業利益又は営業損失(△)	△517	△114	2	149	△50	11	△519	—	△519

(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、販売、運営
- (3) メディア・ライツ事業 …………… 書籍、CD、DVD、グッズの制作、販売、イベントの企画、運営、キャラクター・コンテンツの権利管理
- (4) S P事業 …………… 業務用アミューズメント機器の受託開発、関連ロイヤリティ収入
- (5) アミューズメント施設運営事業… ゲームセンター店舗等の運営
- (6) その他の事業 …………… 不動産事業、ベンチャーキャピタル事業

[所在地別セグメント情報]

当第1四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年6月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	5,602	986	223	157	6,970	—	6,970
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	460	5	—	147	612	△612	—
計	6,063	991	223	305	7,583	△612	6,970
営業利益又は営業損失(△)	△425	△123	11	9	△528	8	△519

(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
- (3) アジア：韓国、台湾、中国、シンガポール

[海外売上高]

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	1,043	410	228	1,682
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	6,970
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	14.9	5.9	3.3	24.1

(注) 1. 国又は地域は地理的近接度及び事業活動の相互関連性により区分しております。

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：韓国、台湾、中国

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

該当事項はありません。