



平成22年3月期 第2四半期決算短信

平成21年11月9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11月13日
 配当支払開始予定日 —

(氏名) 松原 健二
 (氏名) 浅野 健二郎

TEL 045-562-8111

上場取引所 東

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第2四半期	15,264	—	△641	—	△349	—	△415	—
21年3月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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2四半期	△4.82	—
21年3月期第2四半期	—	—

(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2四半期	74,734	66,166	87.5	758.36
21年3月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 22年3月期第2四半期 65,419百万円 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	—	0.00	—	—	—
22年3月期(予想)	—	—	—	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	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2四半期	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2四半期	3,505,597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2四半期	86,264,741株	21年3月期第2四半期	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通期連結業績予想の修正は行っておりません。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2四半期における世界経済は引き続き深刻な状況にあるものの、アジアを中心に持ち直しの動きが広がっており底入れしつつあります。わが国におきましても企業収益の大幅な減少や失業率が過去最高水準となるなど依然厳しい状況でしたが、経済対策の効果もあり個人消費には回復の兆しが見られます。

ゲーム業界におきましては、日本や北米においてハードの売上が落ち込んだこと等により、市場規模が前年同期を下回って推移いたしました。

このような経営環境下において当社グループの当第2四半期業績は、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、および経営統合に伴うのれんの償却費用を計上したことにより、売上高152億64百万円、営業損失6億41百万円、経常損失3億49百万円、四半期純損失4億15百万円となりました。

当第2四半期におきましては、当初予想より、売上高・利益ともに大きく改善致しました。

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96億14百万円 営業損失8億39百万円

大人気アクションゲーム「NINJA GAIDEN」の最新作「NINJA GAIDEN Σ2」（PS3用）をグローバルにて同時期に発売し、37万本を販売いたしました。これにより、同シリーズの累計販売本数は400万本を突破いたしました。また、国内市場においては、シリーズ13作目となる歴史シミュレーションゲーム「信長の野望・天道」（Windows用）が順調に売上を伸ばしました。

海外においては、北米にて新機軸ゾンビアクションゲーム「アンデッドナイツ」（PSP用）を国内に先駆けて発売するなど、欧米ゲーム市場でのプレゼンス拡大にも意欲的に取り組んでおります。また、「無双OROCHI 魔王再臨」（PSP用）など旧作のリピーター販売につきましても、好調に推移いたしました。

なお、当期主力タイトルの発売を第3四半期以降に予定しているため、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20億56百万円 営業損失2億98百万円

7月にオンライン海洋冒険ロールプレイングゲームの拡張パック第三弾「大航海時代 Online ～El Oriente～」の発表会を開催いたしました。より多くのお客様にお楽しみいただけるよう、12月のサービス開始に向け鋭意準備を進めております。

また、7月に「DOA ONLINE」の台湾、8月には「三國志Online」の台湾・香港・マカオ地域での正式課金サービスを開始し、グローバル規模でのサービス運営強化に努めました。

モバイルコンテンツにつきましては、シミュレーションRPG「三國志孔明伝」および、ネオロマンス総合占いサイト「ネオロマンス フォーチュン」の配信を開始し、人気コンテンツとなっております。

下期および来期以降に予定しております新作および既存作品の海外・国内展開に向けての投資が先行して発生しております。

メディア・ライツ事業 売上高9億33百万円 営業利益1億6百万円

1月に開催いたしました「ネオロマンス・ステージ遙かなる時空の中で 朧草紙」の再演を8月に行い、好評を博しました。また、女性向け恋愛ゲームの発売15周年記念として9月に開催した「ネオロマンス15thアニバーサリー」では、過去最大の観客動員数を記録いたしました。さらにイベント関連DVD、およびアニメ関連商品の販売につきましても堅調に推移いたしました。

SP事業 売上高9億16百万円 営業利益3億39百万円

パチスロ機向け液晶画面ソフト「ドキッと！ビキニパイ」、パチンコ機向け液晶画面ソフト「CR新お天気スタジオ」がリリースとなりましたほか、当社グループのコンテンツのライセンス許諾が利益に貢献いたしました。

アミューズメント施設運営事業 売上高17億61百万円 営業利益39百万円

夏季休暇期間における既存店の売上対策に注力する一方、不採算店舗の閉鎖や間接部門の合理化など収益改善に向けた取り組みを強化してまいりました。今後も引き続き店舗の整理統合を通じ収

益力強化に努めてまいります。

その他の事業 売上高60百万円 営業利益12百万円

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、747億34百万円となりました。

流動資産は198億72百万円となりました。主な内訳は現金及び預金82億58百万円、受取手形及び売掛金60億93百万円であります。

固定資産は548億62百万円となりました。主な内訳は投資有価証券328億97百万円でありま

す。

(2) 負債の部

当第2四半期末における負債合計は、85億68百万円となりました。

流動負債は74億15百万円となりました。主な内訳は未払金18億95百万円、前受金14億72百万円であります。

固定負債は11億53百万円となりました。主な内訳は退職給付引当金4億63百万円、役員退職慰労引当金4億54百万円であります。

(3) 純資産の部

当第2四半期末における純資産合計は、661億66百万円となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

通期業績は、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

・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、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2四半期連結会計期間末
 (平成21年9月30日)

資産の部	
流動資産	
現金及び預金	8,258
受取手形及び売掛金	6,093
有価証券	1,060
商品及び製品	533
仕掛品	1,351
原材料及び貯蔵品	128
繰延税金資産	1,141
その他	1,717
貸倒引当金	△412
流動資産合計	19,872
固定資産	
有形固定資産	13,281
無形固定資産	
のれん	4,186
その他	567
無形固定資産合計	4,754
投資その他の資産	
投資有価証券	32,897
敷金及び保証金	1,356
破産更生債権等	135
繰延税金資産	2,348
その他	223
貸倒引当金	△135
投資その他の資産	36,826
固定資産合計	54,862
資産合計	74,734

(単位：百万円)

当第2四半期連結会計期間末
(平成21年9月30日)

負債の部	
流動負債	
支払手形及び買掛金	940
短期借入金	10
1年内返済予定の長期借入金	80
未払金	1,895
前受金	1,472
繰延税金負債	761
賞与引当金	651
役員賞与引当金	16
返品調整引当金	249
売上値引引当金	6
ポイント引当金	10
その他	1,321
流動負債合計	7,415
固定負債	
役員退職慰労引当金	454
退職給付引当金	463
その他	234
固定負債合計	1,153
負債合計	8,568
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	33,541
自己株式	△2,720
株主資本合計	70,462
評価・換算差額等	
その他有価証券評価差額金	△1,196
土地再評価差額金	△3,101
為替換算調整勘定	△744
評価・換算差額等合計	△5,042
新株予約権	93
少数株主持分	653
純資産合計	66,166
負債純資産合計	74,734

(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21年4月1日
至 平成21年9月30日)

売上高	15,264
売上原価	11,122
売上総利益	4,141
販売費及び一般管理費	4,782
営業損失(△)	△641
営業外収益	
受取利息	924
デリバティブ利益	22
その他	230
営業外収益合計	1,177
営業外費用	
有価証券償還損	514
為替差損	265
その他	105
営業外費用合計	885
経常損失(△)	△349
税金等調整前四半期純損失(△)	△349
法人税、住民税及び事業税	219
法人税等還付税額	△132
法人税等調整額	△24
法人税等合計	62
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△411
少数株主損失(△)	3
四半期純損失(△)	△415

(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21年4月1日至平成21年9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	9,545	2,056	922	916	1,761	60	15,264	—	15,264
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	68	△0	11	—	—	—	79	△79	—
計	9,614	2,056	933	916	1,761	60	15,344	△79	15,264
営業利益又は営業損失(△)	△839	△298	106	339	39	12	△641	—	△641

(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2四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年9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	12,145	1,990	749	378	15,264	—	15,264
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	1,320	63	—	283	1,667	△1,667	—
計	13,466	2,053	749	662	16,932	△1,667	15,264
営業利益又は営業損失(△)	△523	△213	60	41	△634	△6	△641

(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2四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年9月30日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	2,070	1,171	535	3,777
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	15,264
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	13.5	7.7	3.5	24.7

- (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。