



平成22年3月期 第3四半期決算短信

平成22年2月1日

上場会社名 コーエーテックモホールディングス株式会社
 コード番号 3635 URL <http://www.koeitecmo.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22年2月12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3四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年12月31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3四半期	21,901	—	△1,842	—	△809	—	△959	—
21年3月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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3四半期	△11.12	—
21年3月期第3四半期	—	—

(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3四半期	74,862	66,026	88.0	760.19
21年3月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 22年3月期第3四半期 65,909百万円 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)	—	—	—	10.00	10.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 有

(注) 配当金の内訳 普通配当 5円00銭 記念配当 5円00銭

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	34,500	—	200	—	2,600	—	1,000	—	11.59

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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3四半期	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3四半期	3,068,049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3四半期	86,313,799株	21年3月期第3四半期	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. 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3四半期における世界経済は、失業率が依然として高水準にあるなど深刻な状況が続いており、いまだ先行き不透明感が拭いきれておりません。わが国におきましても、経済対策による景気回復の兆しが見られるものの、デフレや金融資本市場の変動の影響など企業収益及び個人消費を取り巻く環境は厳しい状況が続いております。

ゲーム業界における当第3四半期の状況は、クリスマス商戦の積極的な販促活動などにより、日本や北米において市場規模が前年同期を上回って推移いたしました。しかしながら特定大型タイトルに販売が集中するなど、市場全体が回復基調に向かったとは言えない展開となりました。

このような経営環境下において当社グループの当第3四半期業績は、主力タイトルの発売を第4四半期に予定していることに伴う先行投資の発生、及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219億1百万円、営業損失18億42百万円、経常損失8億9百万円、四半期純損失9億59百万円となりました。

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137億55百万円 営業損失18億79百万円

大人気アクションゲームの新作となる「戦国無双3」(Wii用)を、シリーズとしては初めてWii向けに発売いたしました。また、新機軸アクションゲーム「アンデッドナイツ」(PSP用)を発売し、マルチプレイ大会を行うなどユーザー獲得に積極的に取り組んだほか、本格派サスペンスアドベンチャー「AGAIN～FBI超心理捜査官～」(DS用)も発売し、好評を博しております。

海外においては、欧米ゲーム市場でのプレゼンス拡大に意欲的に取り組んだ結果、前四半期までに発売いたしましたタイトルのリピート販売が好調に推移いたしました。さらに、米国における販売組織を一元化し、北米における収益力の向上と事業基盤の強化に努めました。

なお、当期主力タイトルの発売を第4四半期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30億39百万円 営業損失5億12百万円

オンライン海洋冒険ロールプレイングゲーム「大航海時代 Online」の拡張パック第3弾「～E1 Oriente～」のサービスを開始いたしました。11月にはオンライン育成ロールプレイングゲーム「モンスターファームラグーン」のβテストおよび各種キャンペーンを実施したほか、「信長の野望Online」の拡張パック第4弾「新星の章」の製品発表会を開催するなど、第4四半期に向けた取り組みを推進しております。

モバイルコンテンツにつきましては、成長著しいiPhone / iPod touch市場に対して「三國志 TOUCH」、「お宝ダンジョンRPG」を投入したほか、新たに「きせかえ@コーエーテクモ」サイトを開設し自社人気ゲームを題材としたアイテム配信を開始いたしました。

なお、国内タイトルの大型アップデートおよび海外向けサービスインを控え、開発費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14億64百万円 営業利益1億32百万円

12月に女性向け恋愛コンテンツを題材にしたイベント「ネオロマンススターライト・クリスマス」を開催し、多くのお客様にお楽しみいただきました。

また、パチスロ発の人気キャラクター「Rio」をフィーチャーしたスペシャルイベント開催に先駆けCD3種を発売したほか、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11億52百万円 営業利益3億55百万円

パチスロ機向け液晶画面ソフト「Rio2プレミアム」、パチンコ機向け液晶画面ソフト「CR忍者ハットリくん～からくり屋敷に來たでござる!の巻～」、「CRめぞん一刻」がリリースとなりました。さらに、PC版実機パチスロオンラインゲーム「パチトピア」へ専用アプリとして「リオデカーニバル」を配信し、事業領域の拡大に積極的に取り組みました。

アミューズメント施設運営事業 売上高25億18百万円 営業利益38百万円

業界を取り巻く環境が依然厳しさを増すなか、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活動を強化してまいりました。今後も引き続き業務効率の向上や仕入原価の低減などに努めてまいります。

その他の事業 売上高91百万円 営業利益23百万円

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 資産の部

当第3四半期末における資産合計は、748億62百万円となりました。

流動資産は189億29百万円となりました。主な内訳は現金及び預金61億89百万円、受取手形及び売掛金53億81百万円であります。

固定資産は559億32百万円となりました。主な内訳は投資有価証券341億22百万円でありま

(2) 負債の部

当第3四半期末における負債合計は、88億35百万円となりました。

流動負債は75億67百万円となりました。主な内訳は未払金19億80百万円、前受金18億68百万円であります。

固定負債は12億68百万円となりました。主な内訳は退職給付引当金5億41百万円、役員退職慰労引当金4億63百万円であります。

(3) 純資産の部

当第3四半期末における純資産合計は、660億26百万円となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

一部複数の大型タイトルにつきまして、さらなる品質向上が必要であると判断したこと、及び販売機会の最大化を図るため、発売を来期へ延期したことにより連結業績予想を修正いたしました。詳しくは、本日別途公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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

・ 棚卸資産の評価方法

当第3四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、第2四半期連結会計期間末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、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3四半期連結会計期間末
 (平成21年12月31日)

資産の部	
流動資産	
現金及び預金	6,189
受取手形及び売掛金	5,381
有価証券	2,598
商品及び製品	417
仕掛品	1,671
原材料及び貯蔵品	141
繰延税金資産	987
その他	2,022
貸倒引当金	△480
流動資産合計	18,929
固定資産	
有形固定資産	13,261
無形固定資産	
のれん	4,186
その他	674
無形固定資産合計	4,861
投資その他の資産	
投資有価証券	34,122
敷金及び保証金	1,271
破産更生債権等	129
繰延税金資産	2,168
その他	245
貸倒引当金	△129
投資その他の資産	37,809
固定資産合計	55,932
資産合計	74,862

(単位：百万円)

当第3四半期連結会計期間末
(平成21年12月31日)

負債の部	
流動負債	
支払手形及び買掛金	443
1年内返済予定の長期借入金	65
未払金	1,980
前受金	1,868
繰延税金負債	864
賞与引当金	359
役員賞与引当金	24
返品調整引当金	316
売上値引引当金	18
ポイント引当金	9
その他	1,616
流動負債合計	7,567
固定負債	
役員退職慰労引当金	463
退職給付引当金	541
その他	263
固定負債合計	1,268
負債合計	8,835
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	32,982
自己株式	△2,380
株主資本合計	70,242
評価・換算差額等	
その他有価証券評価差額金	△427
土地再評価差額金	△3,101
為替換算調整勘定	△803
評価・換算差額等合計	△4,332
新株予約権	94
少数株主持分	22
純資産合計	66,026
負債純資産合計	74,862

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
売上高	21,901
売上原価	16,382
売上総利益	5,519
販売費及び一般管理費	7,361
営業損失(△)	△1,842
営業外収益	
受取利息	1,405
デリバティブ利益	38
その他	489
営業外収益合計	1,932
営業外費用	
有価証券償還損	514
為替差損	136
その他	249
営業外費用合計	899
経常損失(△)	△809
税金等調整前四半期純損失(△)	△809
法人税、住民税及び事業税	351
法人税等還付税額	△132
法人税等調整額	△71
法人税等合計	147
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△956
少数株主利益	2
四半期純損失(△)	△959

(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3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31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	13,648	3,040	1,450	1,152	2,518	91	21,901	—	21,901
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	106	△0	14	—	0	—	120	△120	—
計	13,755	3,039	1,464	1,152	2,518	91	22,021	△120	21,901
営業利益又は営業損失(△)	△1,879	△512	132	355	38	23	△1,842	0	△1,842

(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3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31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	18,132	2,366	869	532	21,901	—	21,901
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	1,558	193	1	409	2,162	△2,162	—
計	19,691	2,559	870	942	24,064	△2,162	21,901
営業利益又は営業損失(△)	△1,254	△630	18	25	△1,841	△0	△1,842

(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3四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	2,504	1,178	813	4,496
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	21,901
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	11.4	5.4	3.7	20.5

(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。