



平成23年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成22年8月2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 上場取引所 東
 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 (氏名) 松原 健二
 問合せ先責任者 (役職名) 専務執行役員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22年8月6日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無：無
 四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第1四半期の連結業績（平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第1四半期	5,332	△23.5	△833	—	△872	—	△331	—
22年3月期第1四半期	6,970	—	△519	—	△193	—	△102	—

	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
23年3月期第1四半期	△3	82	—	—
22年3月期第1四半期	△1	18	—	—

(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	
23年3月期第1四半期	71,242		65,090		91.2	749	35	
22年3月期	78,702		69,311		87.9	798	02	

(参考) 自己資本 23年3月期第1四半期 64,983百万円 22年3月期 69,203百万円

2. 配当の状況

	年間配当金					
	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
22年3月期	—		0	00	13	00
23年3月期	—					
23年3月期(予想)			0	00	20	00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無：無

3. 平成23年3月期の連結業績予想（平成22年4月1日～平成23年3月31日）

(%表示は、通期は対前期、第2四半期（累計）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(累計)	12,000	△21.4	△2,000	—	△1,000	—	△700	—	△8	10
通期	36,500	5.8	5,000	679.8	6,400	111.7	3,500	34.4	40	40

(注) 当四半期における業績予想の修正有無：無

4. その他（詳細は、[添付資料] P. 3「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動：無

新規 一社（－）、除外 一社（－）

（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用：有

（注）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の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更：有

② ①以外の変更：無

（注）「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、表示方法等の変更の有無となります。

(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）

23年3月期1Q	89,769,479株	22年3月期	89,769,479株
----------	-------------	--------	-------------

② 期末自己株式数

23年3月期1Q	3,050,570株	22年3月期	3,049,987株
----------	------------	--------	------------

③ 期中平均株式数（四半期累計）

23年3月期1Q	86,719,180株	22年3月期1Q	86,265,639株
----------	-------------	----------	-------------

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期報告書のレビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期報告書のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	3
(1) 重要な子会社の異動の概要	3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	3
3. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書	6
(3) 継続企業の前提に関する注記	7
(4) セグメント情報	7
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期連結会計期間における世界経済は、欧州諸国の財政問題など懸念要因はあるものの、緩やかな持ち直し基調に向かっています。わが国経済につきましても、雇用情勢の改善に課題を残しながらも個人消費には回復の兆しが見受けられ、景気悪化に歯止めがかかりつつあります。

ゲーム業界におきましては、国内では一部有力タイトルの発売により市場規模が前年同期を上回って推移いたしました。グローバル市場としては北米において市場規模が前年同期を下回りましたが、6月に米国にて開催された業界見本市「Electronic Entertainment Expo」での新型ハード発表を受け、今後の活性化が期待されます。

このような経営環境下において、当社では4月にグループ組織再編を実施し、徹底した経費削減と業務効率の向上に努めました。一方、主力タイトルの発売を第2四半期以降に予定していることに伴い先行投資が発生したため、当社グループの当第1四半期業績は、売上高53億32百万円（前年同期は売上高69億70百万円）となり、営業損失8億33百万円（前年同期は営業損失5億19百万円）、経常損失8億72百万円（前年同期は経常損失1億93百万円）、四半期純損失3億31百万円（前年同期は四半期純損失1億2百万円）となりました。

事業の種類別セグメントの状況につきましては以下のとおりです。

（前期はのれんの償却費用を各事業に配賦しておりましたが、当期よりセグメント区分を変更したため各事業への配賦は行っておりません。）

ゲームソフト事業 売上高29億90百万円 営業損失10億3百万円

国内においては当第1四半期は新作タイトルの発売がありませんでしたが、「北斗無双」（PS3、Xbox360用）、「信長の野望・天道」（PS3、Xbox360、Windows用）をはじめとする既発売タイトルのリピート販売が堅調に推移いたしました。

海外においては4月にリリースした「Tecmo Bowl Throwback」（PSN、XBLA用）のダウンロード販売が着実に売上を伸ばしました。

また、任天堂株式会社の新携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」への参入を決定し、ハードの特性を活かした新しい面白さを提供するタイトルを開発してまいります。

なお、主力タイトルの発売が第2四半期以降となるため、先行投資による営業損失が発生しております。

オンライン・モバイル事業 売上高7億82百万円 営業損失49百万円

iPad用タイトル「三国志 TOUCH Plus for iPad」をリリースするなど、急成長を遂げている多機能携帯端末市場へも積極展開を進めております。一方、携帯電話向けには「信長の野望 将星録」、「維新の嵐 幕末志士伝」などを新規に配信し、ご好評いただいております。また、既存タイトルのランニングコスト削減をはじめ、収益性の高いビジネスへの選択と集中を進め収益力改善に取り組みました。これに伴い一時的に費用が先行発生しております。

事業内容の見直しを継続的に行い高収益体質の確立を目指すとともに、「100万人の信長の野望」をはじめ、ソーシャルネットワークサービス市場に対しても積極的にタイトルを投入し、新たな成長に向けた施策を実施してまいります。

メディア・ライツ事業 売上高2億97百万円 営業利益20百万円

5月に「ネオロマンス・フェスタ 金色のコルダ 星奏学院祭3」を開催し2万人を動員いたしましたほか、イベント関連DVD、及びアニメ関連商品の販売につきましても堅調な展開を見せました。今後も好調なイベント事業を軸に、当社コンテンツのさらなる活用を推進いたします。

SP事業 売上高5億1百万円 営業利益3億45百万円

当社IP「三国志」がパチンコ機としてリリースされたほか、新たにパチンコ・パチスロ機への著作権許諾を実施したことが利益向上に大きく貢献いたしました。さらに、液晶受託開発についても最新技術の導入や開発ラインの増強により事業拡大に取り組むとともに、新規IPの創設にも努めてまいります。

アミューズメント施設運営事業 売上高7億29百万円 営業利益32百万円

イベントの充実など既存店舗のサービス及び売上の向上に注力するとともに、不採算店舗の見直しや

間接部門の合理化を進めました。今後も引き続き店舗の整理統合を通じ収益力を強化してまいります。

その他事業 売上高 1億8百万円 営業利益75百万円

(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、前連結会計年度末と比較して74億60百万円減少し712億42百万円となりました。売掛金が47億11百万円、有価証券が26億7百万円それぞれ減少したことによるものであります。

②負債の部

当第1四半期末における負債合計は、前連結会計年度末と比較して32億39百万円減少し61億51百万円となりました。未払金が14億70百万円、未払法人税等が18億56百万円それぞれ減少したことによるものであります。

③純資産の部

当第1四半期末における純資産合計は、前連結会計年度末と比較して42億20百万円減少し650億90百万円となりました。利益剰余金が配当金の支払等により14億58百万円、その他有価証券評価差額金が26億35百万円それぞれ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22年5月10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。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

簡便な会計処理

①一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前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末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。

②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、前連結会計年度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。

③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、前連結会計年度末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場合には、前連結会計年度末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。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

資産除去債務に関する会計基準の適用

当第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。これにより、営業利益及び経常利益はそれぞれ2百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は137百万円減少しております。

3. 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22年6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22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,523	6,551
受取手形及び売掛金	3,758	8,469
有価証券	4,971	7,579
商品及び製品	339	529
仕掛品	815	516
原材料及び貯蔵品	93	140
繰延税金資産	938	1,071
その他	2,219	1,685
貸倒引当金	△310	△320
流動資産合計	18,349	26,222
固定資産		
有形固定資産	13,427	13,472
無形固定資産		
のれん	3,681	3,936
その他	874	825
無形固定資産合計	4,556	4,762
投資その他の資産		
投資有価証券	30,066	30,218
敷金及び保証金	1,048	1,198
更生債権等	117	160
繰延税金資産	3,546	2,595
その他	247	232
貸倒引当金	△117	△160
投資その他の資産合計	34,909	34,244
固定資産合計	52,893	52,479
資産合計	71,242	78,702

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年6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22年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,051	1,453
未払金	658	2,128
未払法人税等	158	2,014
賞与引当金	232	536
役員賞与引当金	11	29
返品調整引当金	164	202
売上値引引当金	184	184
ポイント引当金	15	10
その他	2,296	1,488
流動負債合計	4,772	8,049
固定負債		
繰延税金負債	16	37
役員退職慰労引当金	—	473
退職給付引当金	630	585
資産除去債務	15	—
その他	716	246
固定負債合計	1,379	1,342
負債合計	6,151	9,391
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	24,640	24,640
利益剰余金	35,056	36,515
自己株式	△2,366	△2,366
株主資本合計	72,330	73,789
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△3,580	△944
土地再評価差額金	△3,101	△3,101
為替換算調整勘定	△665	△539
評価・換算差額等合計	△7,347	△4,585
新株予約権	94	94
少数株主持分	13	12
純資産合計	65,090	69,311
負債純資産合計	71,242	78,702

(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)

	前第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)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
売上高	6,970	5,332
売上原価	5,143	4,132
売上総利益	1,827	1,200
販売費及び一般管理費	2,346	2,033
営業損失(△)	△519	△833
営業外収益		
受取利息	447	547
デリバティブ利益	24	—
その他	88	161
営業外収益合計	560	709
営業外費用		
有価証券償還損	118	248
デリバティブ損失	—	55
為替差損	58	282
その他	57	161
営業外費用合計	234	748
経常損失(△)	△193	△872
特別損失		
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	135
特別損失合計	—	135
税金等調整前四半期純損失(△)	△193	△1,007
法人税、住民税及び事業税	30	41
法人税等還付税額	△70	—
法人税等調整額	△30	△718
法人税等合計	△70	△677
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△122	△330
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△20	0
四半期純損失(△)	△102	△331

(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〕

前第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〕

前第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〕

前第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。

〔セグメント情報〕

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、ビジネスユニットを基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライセンス事業」、「SP事業」及び「アミューズメント施設運営事業」の5つを報告セグメントとしております。

「ゲームソフト事業」は、パソコン用ゲームソフト、家庭用ビデオゲームソフトの開発、販売及び関連書籍の制作、販売を行っております。「オンライン・モバイル事業」は、オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、運営を行っております。「メディア・ライセンス事業」は、CD、DVD、グッズ等の制作、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を行っております。「SP事業」は、業務用アミューズメント機器の受託開発を行い、関連ロイヤリティ収入を受取っております。「アミューズメント施設運営事業」は、ゲームセンター店舗等の運営を行っております。

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第1四半期連結累計期間（自平成22年4月1日至平成22年6月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント						その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	ゲームソフト	オンライン・モバイル	メディア・ライセンス	SP	アミューズメント施設運営	計				
売上高										
外部顧客への売上高	2,912	782	297	501	729	5,223	108	5,332	—	5,332
セグメント間の内部売上高又は振替高	77	—	—	—	—	77	—	77	△77	—
計	2,990	782	297	501	729	5,301	108	5,410	△77	5,332
セグメント利益又は損失(△)	△1,003	△49	20	345	32	△654	75	△578	△254	△833

（注）1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△254百万円はのれんの償却額であります。

3. セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

（追加情報）

当第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」（企業会計基準第17号 平成21年3月27日）及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日）を適用しております。

- (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。