



平成23年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

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.koeitecmo.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 襟川 陽一
 問合せ先責任者 (役職名) 専務執行役員CFO (氏名) 浅野 健二郎
 定時株主総会開催予定日 平成23年6月23日 配当支払開始予定日 平成23年6月24日
 有価証券報告書提出予定日 平成23年6月24日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有

平成23年5月9日
 上場取引所 東

TEL 045-562-8111
 平成23年6月24日

(百万円未満切捨て)

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

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期	32,081	△7.0	3,305	415.5	4,788	58.4	2,741	5.3
22年3月期	34,502	—	641	—	3,023	—	2,604	—

(注) 包括利益 23年3月期 1,591百万円 (△73.2%) 22年3月期 5,949百万円 (—%)

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	自己資本当期純利益 率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
23年3月期	31.62	31.61	3.9	6.1	10.3
22年3月期	30.14	—	3.8	3.9	1.9

(参考) 持分法投資損益 23年3月期 ー百万円 22年3月期 ー百万円

(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	77,487	69,761	89.9	803.37
22年3月期	78,702	69,311	87.9	798.02

(参考) 自己資本 23年3月期 69,666百万円 22年3月期 69,203百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
23年3月期	5,077	△2,074	△1,085	10,779
22年3月期	4,935	△3,896	△4,354	9,145

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
22年3月期	—	0.00	—	13.00	13.00	1,166	44.8	1.7
23年3月期	—	0.00	—	20.00	20.00	1,795	65.5	2.6
24年3月期(予想)	—	0.00	—	20.00	20.00		48.2	

(注) 22年3月期期末配当金の内訳 記念配当 5円00銭

3. 平成24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24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)	12,500	12.9	△1,000	—	△300	—	△400	—	△4.61
通期	35,000	9.1	5,000	51.3	6,500	35.8	3,600	31.3	41.51

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 —社 (社名) 、 除外 —社 (社名)

(2) 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)詳細は、添付資料P.16「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更」をご覧ください。

(3) 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	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	3,052,034 株	22年3月期	3,049,987 株
--------	-------------	--------	-------------

③ 期中平均株式数

23年3月期	86,718,618 株	22年3月期	86,412,378 株
--------	--------------	--------	--------------

※ 監査手続の実施状況に関する表示

・この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく連結財務諸表の監査手続が実施中です。

※ 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。

・当社は、平成23年5月13日(金)にアナリスト向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布する決算説明資料の概要については、開催後当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
(4) 事業等のリスク	5
2. 経営方針等	6
(1) 会社の経営の基本方針	6
(2) 目標とする経営指標	6
(3) 中長期的な会社の経営戦略	6
(4) 会社の対処すべき課題	6
3. 連結財務諸表	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
連結損益計算書	9
連結包括利益計算書	10
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	14
(5) 継続企業の前提に関する注記	16
(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更	16
(7) 連結財務諸表に関する注記事項	16
(連結包括利益計算書関係)	16
(セグメント情報等)	17
(1株当たり情報)	20
(重要な後発事象)	21

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度における世界経済は、全体として回復しつつあるものの、原油をはじめとする商品価格の上昇や欧米において高い失業率が継続すること等により、景気の先行きについては、依然下振れリスクが残る状況です。わが国経済におきましても、景気持ち直しの動きがみられるものの、東日本大震災の影響により、先行き弱い動きが続くと見込まれます。

ゲーム業界におきましては、日本、北米、英国の2010年家庭用ゲーム市場規模が前年を下回り、なかでもハード市場の落ち込みが目立つ一方で、任天堂株式会社が新型携帯機「ニンテンドー3DS」を2月に発売したほか、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントも次世代携帯型エンタテインメントシステムの発売を予定しております。今後、各社から新ハードの普及を促すタイトルが数多く提供されることにより、さらなる市場の盛り上がり期待されます。ソーシャルゲーム市場におきましては、ゲームサイトのオープン化以後、魅力的なタイトルが大幅に増加しユーザー数が急速に拡大しています。これに伴い、アイテム販売売上が大きく伸びるなど市場規模も高い成長を遂げている反面、参入企業の増加で競争は激しさを増しており、より付加価値の高いゲームをタイムリーに投入できることが一層重要になっております。

このような経営環境下において当社グループの当期業績は、震災の影響により一部タイトルの発売が延期されたことなどから前期に比べ減収となりました。しかしながら、収益改善の継続的な取り組みや、ソーシャルゲーム市場への参入強化など、成長に向けた施策を展開したことで増益となり、売上高320億81百万円（前年同期比7.0%減）、営業利益33億5百万円（同415.5%増）、経常利益47億88百万円（同58.4%増）、当期純利益27億41百万円（同5.3%増）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。

ゲームソフト事業 売上高215億94百万円 営業利益23億36百万円

「真・三國無双」シリーズの最新作「真・三國無双6」（PS3用、Xbox360用（海外のみ））を国内外で発売し、出荷累計66万本を達成するなど順調に推移しております。「戦国無双」シリーズにおいては、「戦国無双3Z」（PS3用）及び「戦国無双3 猛将伝」（Wii用）を同時リリースしたほか、「ニンテンドー3DS」のローンチタイトルとして「戦国無双Chronicle」（3DS用）を日米欧で発売いたしました。今後も同機向けに、ハード特性を活かした新しい面白さを提供するタイトルを展開してまいります。また、恋愛アドベンチャーゲーム「遙かなる時空の中で5」（PSP用）も人気となっております。

海外においては、多彩なバトルアクションやシリアスな表現により新しい「無双」の形を実現した「トロイ無双」（PS3用、Xbox360用）を欧米向けに投入するなど、グローバル市場への商品展開にも意欲的に取り組んでおります。

なお、震災の影響により一部タイトルが発売延期となりましたが、主力ソフトが順調に推移したことから増益となりました。

オンライン・モバイル事業 売上高46億10百万円 営業利益12億2百万円

ソーシャルゲーム事業においては、1月にサービスインした「100万人のモンスターファーム」に続き、3月には「真・三國無双6」の発売に合わせて「100万人の真・三國無双」のβサービスを開始いたしました。両「無双」タイトルには新たな試みとして、特別アイテムといった双方向での連動機能を実施しており、今後もパッケージゲームとの連携を強化することで、新たな価値の創造に取り組めます。さらに、「100万人の信長の野望」が登録数150万人に近づくなど、「100万人」シリーズは各タイトルとも順調にユーザー数を伸ばしております。一方、新たにPC向けタイトルとして、1月に「100万人の信長の野望」、3月に「のぶニヤガの野望」をいずれも「Yahoo! Mobage」にてサービスインし、スマートフォン向けに関しましても1月に「100万人の三國志」のサービス提供を開始し、好調に推移しております。

オンラインゲーム事業においては、「大航海時代 Online」の拡張パック第4弾「Tierra Americana」をリリースし、人気を博しています。

震災の発生に伴い、一時オンラインゲームのサービスが停止するなどの影響がありましたが、早期復旧により被害を最小限に止めることができました。また、ソーシャルゲーム事業が収益基盤として大きく成長したことから、大幅な増収増益となりました。

メディア・ライツ事業 売上高14億83百万円 営業損失1億9百万円

1月に「ネオロマンス・フェスタ 遙か祭2011 ～初春時代絵巻～」、2月に合同イベント「JAPAN乙女 Festival」を開催し、多くのお客様にお楽しみいただきました。また、イベント関連商品の販売につきましても安定した展開を見せました。しかしながら、震災の発生を受けて、3月開催予定の2つの大型イベントを中止したほか、一部商品の出荷が次期にスライドしたことなどにより営業損失となりました。

SP事業 売上高18億96百万円 営業利益4億97百万円

パチスロ機向け液晶画面ソフト「ハーレムエース2」がリリースされたほか、新たな著作権許諾の実施に加え、液晶受託開発につきましても順調に進んだことから、売上は伸張いたしました。今後も積極的な事業拡大を図ります。

アミューズメント施設運営事業 売上高29億72百万円 営業利益2億3百万円

既存店舗のリニューアルなど設備刷新による集客対策を進めるとともに、不採算店舗の閉鎖や経費削減の実行により、収益力強化を図りました。今後も効率性及び収益性の向上に努めてまいります。

その他事業 売上高2億78百万円 営業利益81百万円

次期の見通し

今後の見通しといたしましては、厳しい雇用情勢を背景とした個人消費の低迷や、震災の影響などにより、当面は不透明な状況が続くものと予想されます。

このような経営環境下、当社グループは、グループビジョン「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」のもと、成長性と収益性の実現に向け、常に挑戦を続けてまいります。

ゲームソフト事業では、新しいハードの登場を大きなビジネスチャンスと捉え、積極的に取り組みます。また、パッケージゲームとソーシャルゲームの連動を強化し、事業シナジーを高めてまいります。さらに、海外市場を見据えた企画開発を徹底し、効果的なマーケティング活動でサポートすることにより、海外事業の拡大を図ります。

オンライン・モバイル事業では、グローバルソーシャルゲーム戦略の展開により、利益拡大を目指します。特に、国内外で加速するスマートフォン市場への対応を意欲的に推進いたします。成長市場へリソースを集中する一方、オンラインゲームやゲームソフト、さらにメディア・ライツなど周辺事業と有機的に連携し、そのメリットを最大化させてまいります。オンラインゲームは、主力3タイトルのユーザー拡大施策を継続的に実施します。

メディア・ライツ事業では、組織再編により「ネオロマンス」ブランドを中心とした女性向け市場に取り組む組織を統合しました。新たな体制のもと、ゲーム、イベント、関連グッズ等のメディアミックス展開をタイムリーかつ効果的に展開し、ブランド価値向上を目指します。

SP事業におきましては、開発ラインの強化及び効率化により安定収益を確保するとともに、グループIPの積極的な活用を通じて、成長力を高めてまいります。

アミューズメント施設運営事業におきましては、店舗リニューアルやゲーム機械の刷新など、既存店舗の売上向上、収益力強化に注力してまいります。

これらにより、平成24年3月期の業績は売上高350億円（前年同期比9.1%増）、営業利益50億円（同51.3%増）、経常利益65億円（同35.8%増）、当期純利益36億円（同31.3%増）を見込んでおります。

（注）上記の平成24年3月期予想数値は、いずれも業界の動向、国内及び海外の経済状況、為替相場などの要因について、現時点で入手可能な情報をもとに行った見通しであります。そのため、上記に記載いたしました業績予想数値はこれらの要因の変動により異なる可能性があります。

(2) 財政状態に関する分析

(資産、負債及び純資産の状況)

①資産の部

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末と比較して12億15百万円減少し774億87百万円となりました。これは主に、現金及び預金が41億34百万円増加した一方で、売掛金が7億80百万円、有価証券が50億1百万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

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末と比較して16億65百万円減少し77億25百万円となりました。これは主に、買掛金が3億10百万円増加した一方で、未払金が9億2百万円、未払法人税等が13億44百万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

当連結会計年度末における純資産合計は、前連結会計年度末と比較して4億50百万円増加し697億61百万円となりました。これは主に、当期純利益27億41百万円を計上した一方で、利益配当11億27百万円があったこと、その他有価証券評価差額金が9億29百万円減少したことによるものであります。

(キャッシュ・フローの状況)

当連結会計年度における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、税金等調整前当期純利益が45億15百万円(前年同期比 49.4%増)と大きく増加したことから、前連結会計年度末に比べ16億34百万円増加(同 17.9%増)し、当連結会計年度末には107億79百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は50億77百万円(同 2.9%増)となりました。これは主に税金等調整前当期純利益45億15百万円によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動に使用した資金は20億74百万円(同 46.8%減)となりました。これは主に有価証券及び投資有価証券の取得による支出85億26百万円と、有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入70億26百万円とによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動に使用した資金は10億85百万円(同 75.1%減)となりました。これは主に配当金の支払額10億83百万円によるものであります。

(キャッシュ・フロー関連指標の推移)

	平成22年3月期	平成23年3月期
自己資本比率(%)	87.9	89.9
時価ベースの自己資本比率(%)	73.6	75.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	0.0	0.0
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	—

※ 自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い

1. 各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。
2. 株式時価総額は、期末株価終値×期末発行済株式総数(自己株式控除後)により算出しております。
3. 営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
4. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。また、利払いについては、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主に対する利益還元を経営上の最重要政策の一つとして位置づけております。利益還元の基本方針としては、「配当金に自社株買付けを加えた連結年間総配分性向50%、あるいは1株当たり年間配当50円」としております。

当期の配当につきましては、普通配当を20円とする案を株主総会にお諮りすることとさせていただきます。

内部留保資金に関しましては、新規事業の開発、高い成長が見込まれる分野に投資し、事業拡大を図ってまいります。

次期の配当予想につきましては1ページに記載しております。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業等に関するリスクのうち投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。なお、文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものであります。

当社グループは、これらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針であります。当社に関する投資判断は、本項及び本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があります。また、以下の記載は当社への投資に関連するリスクを全て網羅するものではないことをご留意ください。

①ゲームソフトの違法コピー及び中古販売に関する問題

ゲームソフトに対する違法コピーに対して、メーカー各社独自に対策を講じておりますが、完全に防止できていないのが現状です。当社ソフトウェアにつきましても相当数の違法コピーが存在し、売上機会損失の一因となっております。

また、近年のゲーム業界においては、中古ソフトが市場に出回ることによりリピーター販売本数が極端に低下する傾向にあります。

当社グループは、これらをゲームソフト業界全体の存亡に関わる問題と認識しており、ソフトウェアを購入していただいているユーザーの方々を保護すると同時に、ゲームソフト開発に対する対価を適切に開発者へ還元するため、対策を講じていく所存であります。

②製品発売時期による経営成績の短期的な変動に関する問題

当社グループでは、新規タイトルの創出による特定タイトルへの依存度低下、最適な製品発売時期を見据えた開発スケジュール管理の徹底により、年間ベースでの業績目標を達成すべく努力しております。しかしながら、ゲームソフトの市場動向や、やむをえない開発スケジュールの変更による製品発売時期変動のため業績に影響を与える可能性があります。

③有価証券の保有について

当社グループでは、ゲームソフト事業等の開発投資、事業投資に対処するために、現預金や換金性の高い有価証券を保有しております。これらの資産は国内外の株式や債券等に投資し、安全かつ効率的な資金運用を行っております。運用の意思決定やポートフォリオの設定は内部統制に基づく社内規定に従って行いリスクの管理に努めておりますが、株式及び債券市場、為替相場、経済情勢等が急激に変動した場合には、保有する有価証券の減損や評価損が発生し、当社グループの経営成績や財政状態に影響を与える可能性があります。

2. 経営方針等

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「創造と貢献」という経営理念のもと、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。その実現には以下の経営方針をもってあたります。

- ① お客様に最高の感動を
革新的な商品・サービスの提供を通じて、お客様に最高の感動をお届けします。
- ② 国際社会への貢献
良き企業市民としての社会的責任を果たし、国際社会に貢献します。
- ③ 活力に満ちた会社の実現
社員一人ひとりがチャレンジ精神を存分に発揮し新たな価値を創造する、活力に満ちた会社を実現します。
- ④ 株主価値の最大化
効率的グループ経営を推進し、継続的成長を果たすことで、株主価値の最大化を目指します。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、成長性と収益性の実現により企業価値を高めてまいります。重要な経営指標としては、売上高経常利益率30%を目指してまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

- ① 新しいエンターテインメント・コンテンツの創造（コンテンツ・クリエーション）
- ② コンテンツのマルチユースの展開（コンテンツ・エクスパンション）
- ③ グローバル化の推進（グローバル化）
- ④ 経営資源配分の最適化（ポートフォリオマネジメント）

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、成長性と収益性の実現を、当社の対処すべき重要な課題であると認識しています。

① 成長性の実現

新ハードへの対応や、スマートフォンを含めたソーシャルゲームの拡充、海外事業の強化など、今後の成長が期待される分野へリソースを集中いたします。また、新規IPの創出を通じ成長力を高めていきます。

② 収益性の実現

業務効率を高め各プロジェクトの収益性を向上させるとともに、コスト削減を徹底しグループ収益の最大化を図ります。

3. 連結財務諸表
 (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成22年3月31日)	当連結会計年度 (平成23年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,551	10,685
受取手形及び売掛金	8,469	7,688
有価証券	7,579	2,578
商品及び製品	529	485
仕掛品	516	300
原材料及び貯蔵品	140	49
繰延税金資産	1,071	691
その他	1,685	2,927
貸倒引当金	△320	△114
流動資産合計	26,222	25,293
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	6,506	6,790
土地	5,612	5,621
その他（純額）	1,352	681
有形固定資産合計	13,472	13,092
無形固定資産		
のれん	3,936	2,918
その他	825	780
無形固定資産合計	4,762	3,698
投資その他の資産		
投資有価証券	30,218	32,550
更生債権等	160	27
繰延税金資産	2,595	1,746
敷金及び保証金	1,198	897
その他	232	207
貸倒引当金	△160	△27
投資その他の資産合計	34,244	35,402
固定資産合計	52,479	52,193
資産合計	78,702	77,487

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成22年3月31日)	当連結会計年度 (平成23年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,453	1,763
未払金	2,128	1,226
未払法人税等	2,014	669
賞与引当金	536	668
役員賞与引当金	29	29
返品調整引当金	202	63
売上値引引当金	184	267
ポイント引当金	10	10
その他	1,488	1,836
流動負債合計	8,049	6,536
固定負債		
繰延税金負債	37	9
役員退職慰労引当金	473	—
退職給付引当金	585	572
その他	246	606
固定負債合計	1,342	1,188
負債合計	9,391	7,725
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	36,515	38,129
自己株式	△2,366	△2,367
株主資本合計	73,789	75,402
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△944	△1,873
土地再評価差額金	△3,101	△3,101
為替換算調整勘定	△539	△760
その他の包括利益累計額合計	△4,585	△5,736
新株予約権	94	95
少数株主持分	12	—
純資産合計	69,311	69,761
負債純資産合計	78,702	77,487

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
売上高	34,502	32,081
売上原価	23,723	20,522
売上総利益	10,779	11,558
販売費及び一般管理費	10,138	8,253
営業利益	641	3,305
営業外収益		
受取利息	1,916	1,913
投資有価証券売却益	1,194	599
デリバティブ利益	60	—
その他	362	940
営業外収益合計	3,533	3,452
営業外費用		
有価証券評価損	122	141
有価証券償還損	514	1,281
為替差損	193	304
その他	321	241
営業外費用合計	1,151	1,969
経常利益	3,023	4,788
特別損失		
在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩額	—	137
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	—	272
税金等調整前当期純利益	3,023	4,515
法人税、住民税及び事業税	2,172	683
法人税等還付税額	△197	△3
法人税等調整額	△1,559	1,093
法人税等合計	415	1,773
少数株主損益調整前当期純利益	2,607	2,742
少数株主利益	3	0
当期純利益	2,604	2,741

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	—	2,742
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	△929
為替換算調整勘定	—	△221
その他の包括利益合計	—	※2 △1,150
包括利益	—	※1 1,591
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	—	1,591
少数株主に係る包括利益	—	0

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	9,090	15,000
当期変動額		
株式移転による増加	5,909	—
当期変動額合計	5,909	—
当期末残高	15,000	15,000
資本剰余金		
前期末残高	14,185	24,640
当期変動額		
自己株式の処分	△671	—
株式移転による増加	10,455	—
利益剰余金から資本剰余金への振替	671	—
当期変動額合計	10,455	—
当期末残高	24,640	24,640
利益剰余金		
前期末残高	36,387	36,515
当期変動額		
株式移転による増加	△90	—
剰余金の配当	△1,714	△1,127
当期純利益	2,604	2,741
自己株式の処分	—	△0
連結範囲の変動	—	△0
利益剰余金から資本剰余金への振替	△671	—
当期変動額合計	128	1,613
当期末残高	36,515	38,129
自己株式		
前期末残高	△0	△2,366
当期変動額		
自己株式の取得	△2,722	△1
自己株式の処分	355	0
当期変動額合計	△2,366	△1
当期末残高	△2,366	△2,367
株主資本合計		
前期末残高	59,663	73,789
当期変動額		
株式移転による増加	16,274	—
剰余金の配当	△1,714	△1,127
当期純利益	2,604	2,741
自己株式の取得	△2,722	△1

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
自己株式の処分	△315	0
連結範囲の変動	—	△0
当期変動額合計	14,126	1,612
当期末残高	73,789	75,402
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△4,000	△944
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	3,055	△929
当期変動額合計	3,055	△929
当期末残高	△944	△1,873
土地再評価差額金		
前期末残高	△3,101	△3,101
当期末残高	△3,101	△3,101
為替換算調整勘定		
前期末残高	△825	△539
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	286	△221
当期変動額合計	286	△221
当期末残高	△539	△760
その他の包括利益累計額合計		
前期末残高	△7,927	△4,585
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	3,341	△1,150
当期変動額合計	3,341	△1,150
当期末残高	△4,585	△5,736
新株予約権		
前期末残高	84	94
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	9	1
当期変動額合計	9	1
当期末残高	94	95
少数株主持分		
前期末残高	1	12
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	11	△12
当期変動額合計	11	△12
当期末残高	12	—

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
純資産合計		
前期末残高	51,822	69,311
当期変動額		
株式移転による増加	16,274	—
剰余金の配当	△1,714	△1,127
当期純利益	2,604	2,741
自己株式の取得	△2,722	△1
自己株式の処分	△315	0
連結範囲の変動	—	△0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	3,362	△1,162
当期変動額合計	17,489	450
当期末残高	69,311	69,761

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	3,023	4,515
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	135
減価償却費	1,031	989
のれん償却額	992	1,020
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△26	△316
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△141	133
受取利息及び受取配当金	△2,112	△2,253
投資有価証券売却損益 (△は益)	△1,194	△599
有価証券償還損益 (△は益)	514	1,281
デリバティブ評価損益 (△は益)	△60	79
為替差損益 (△は益)	181	305
在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩額	—	137
売上債権の増減額 (△は増加)	△1,553	696
たな卸資産の増減額 (△は増加)	451	346
仕入債務の増減額 (△は減少)	218	331
その他	797	△397
小計	2,123	6,404
利息及び配当金の受取額	1,818	1,944
利息の支払額	△2	△0
法人税等の還付額	1,824	31
法人税等の支払額	△775	△3,303
その他	△52	0
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,935	5,077
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△785	△21
定期預金の払戻による収入	655	420
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	△6,941	△8,526
有価証券及び投資有価証券の売却及び償還による収入	5,087	7,026
有形固定資産の取得による支出	△994	△617
無形固定資産の取得による支出	△476	△431
関係会社株式の取得による支出	△518	△15
差入保証金の回収による収入	151	321
その他	△76	△231
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,896	△2,074

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	△10	—
長期借入金の返済による支出	△160	—
自己株式の取得による支出	△2,416	△1
配当金の支払額	△1,768	△1,083
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,354	△1,085
現金及び現金同等物に係る換算差額	△56	△300
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△3,372	1,616
現金及び現金同等物の期首残高	12,517	9,145
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	—	17
現金及び現金同等物の期末残高	9,145	10,779

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

前連結会計年度 (自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
—————	<p>(連結の範囲に関する事項の変更)</p> <p>(1) 連結の範囲の変更</p> <p>平成22年4月1日付で、当社の連結子会社であった株式会社コーエー（登記社名：株式会社光栄）及びテクモ株式会社が合併し、合併後の商号を「株式会社コーエーテクモゲームス」に変更しました。これに伴いテクモ株式会社は消滅いたしました。また、TECMO, INC. 及び株式会社エルゴソフトは合併及び清算により消滅したため、連結の範囲から除外しております。</p> <p>当連結会計年度より、株式会社コーエー（登記社名：株式会社コーエー）及びテクモ株式会社（旧社名：株式会社テーカン）は重要性が増したため、連結の範囲に含めております。</p> <p>TECMO KOEI KOREA Corporationは平成23年3月に清算が結了したため、損益計算書のみ連結の対象としております。</p> <p>(2) 変更後の連結子会社の数</p> <p>16社</p>
—————	<p>(資産除去債務に関する会計基準の適用)</p> <p>当連結会計年度より、「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。</p> <p>これにより、営業利益及び経常利益に与える影響は軽微であり、税金等調整前当期純利益は134百万円減少しております。</p>

(7) 連結財務諸表に関する注記

(連結包括利益計算書関係)

当連結会計年度（自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日）

※1 当連結会計年度の直前連結会計年度における包括利益

親会社株主に係る包括利益	5,946百万円
少数株主に係る包括利益	3百万円
計	5,949百万円

※2 当連結会計年度の直前連結会計年度におけるその他の包括利益

その他有価証券評価差額金	3,055百万円
為替換算調整勘定	286百万円
計	3,341百万円

(追加情報)

当連結会計年度より、「包括利益の表示に関する会計基準」（企業会計基準第25号 平成22年6月30日）を適用しております。ただし、「その他の包括利益累計額」及び「その他の包括利益累計額合計」の前連結会計年度の金額は、「評価・換算差額等」及び「評価・換算差額等合計」の金額を記載しております。

(セグメント情報等)

a. 事業の種類別セグメント情報

科目	前連結会計年度 自 平成21年4月1日 至 平成22年3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)
I 売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	22,951	4,011	2,650	1,442	3,342	104	34,502	—	34,502
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	164	0	29	0	0	—	195	(195)	—
計	23,116	4,011	2,680	1,442	3,342	104	34,698	(195)	34,502
営業費用	22,348	4,840	2,530	1,007	3,244	84	34,056	(195)	33,861
営業利益又は営業損失(△)	767	△828	149	435	97	19	641	—	641
II 資産、減価償却費、減損損失及び資本的支出									
資産	17,003	4,161	1,304	1,214	2,612	4,404	30,700	48,001	78,702
減価償却費	479	192	27	15	241	74	1,031	—	1,031
減損損失	—	—	—	—	—	—	—	19	19
資本的支出	247	86	105	7	133	431	1,011	651	1,662

(注) 1. 事業区分は、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

3. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の主なものは、親会社での余裕運用資金（現金及び有価証券）、長期投資資金（投資有価証券）及び管理部門に係る資産等48,028百万円であります。

b. 所在地別セグメント情報

前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

科目	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)
I 売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	29,714	2,887	1,189	711	34,502	—	34,502
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,894	321	2	572	2,790	(2,790)	—
計	31,608	3,209	1,191	1,283	37,293	(2,790)	34,502
営業費用	30,170	3,876	1,139	1,469	36,656	(2,794)	33,861
営業利益又は営業損失 (△)	1,437	△666	51	△185	637	3	641
II 資産	25,231	1,758	486	3,806	31,282	47,420	78,702

(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

3. 「消去又は全社」に含めた金額及び主な内容は、「事業の種類別セグメント情報」の「注3」と同一であります。

c. 海外売上高

前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

	北米	欧州	アジア	合計
I 海外売上高(百万円)	3,046	1,515	872	5,434
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	34,502
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	8.9	4.4	2.5	15.8

(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 : 韓国、台湾、中国

3. 海外売上高は、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。

d. セグメント情報

1. 報告セグメントの概要

(1) 報告セグメントの決定方法

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。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「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の算定方法

報告セグメントの利益は、営業利益の数値であります。

セグメント間の内部売上高又は振替高は、主に市場価格や製造原価に基づいております。

3. 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

当連結会計年度（自平成22年4月1日 至平成23年3月31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	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・ ライツ	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	20,894	4,606	1,454	1,874	2,972	31,803	278	32,081	—	32,081
セグメント間の内部売上高又は振替高	699	3	29	21	0	753	—	753	△753	—
計	21,594	4,610	1,483	1,896	2,972	32,556	278	32,835	△753	32,081
セグメント利益又は損失(△)	2,336	1,202	△109	497	203	4,130	81	4,211	△906	3,305

(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. のれん及び資産については、セグメントごとの配分は行っておりません。

なお、セグメント利益の調整額△906百万円は、のれんの償却額△1,020百万円、営業外損益への振替額114百万円であります。

3. セグメント利益又は損失(△)は、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)

当連結会計年度より、「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。

(1株当たり情報)

前連結会計年度 自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日		当連結会計年度 自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日	
1株当たり純資産額	798円2銭	1株当たり純資産額	803円37銭
1株当たり当期純利益金額	30円14銭	1株当たり当期純利益金額	31円62銭
		潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	31円61銭
<p>なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載しておりません。</p>			

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、下記のとおりであります。

	前連結会計年度 自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日	当連結会計年度 自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(百万円)	2,604	2,741
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益(百万円)	2,604	2,741
期中平均株式数(千株)	86,412	86,718
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(百万円)	—	—
普通株式増加数(千株)	—	9
(うち新株予約権)	(—)	(9)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	新株予約権3種類(新株予約権の数5,192個)	新株予約権3種類(新株予約権の数4,601個)

(重要な後発事象)

前連結会計年度 自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日	当連結会計年度 自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日
<p>(グループ事業再編)</p> <p>グループ事業再編に伴う子会社の合併及び会社分割による子会社の一部事業の承継</p> <p>平成22年4月1日付で、株式会社コーエー及びテクモ株式会社が合併し、合併後の商号を「株式会社コーエーテクモゲームス」に変更しました。また、これに伴い株式会社コーエー及びテクモ株式会社における子会社管理事業の一部を会社分割(吸収分割)により、同日付で当社が承継いたしました。</p> <p>また、株式会社コーエー及びテクモ株式会社における事業の一部を会社分割(吸収分割)により、同日付でテクモウェーブ株式会社が承継し、商号を「株式会社コーエーテクモウェーブ」に変更しました。</p> <p>1. 結合当事企業の名称及び事業の内容、企業結合の法的形式、取引の目的を含む取引の概要</p> <p>(1) 結合当事企業の名称及び事業の内容</p> <p>① 株式会社コーエー パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲーム機用ソフトウェアの企画・開発・販売、書籍及びCDの企画・制作・販売</p> <p>② テクモ株式会社 家庭用コンピューター・ゲームソフトの企画・開発・研究及び販売、アミューズメント施設の企画・開発・運営</p> <p>③ コーエーテクモホールディングス株式会社(当社) パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲーム機用ソフトウェアの企画・開発・販売、書籍及びCDの企画・制作・販売、アミューズメント施設の企画・開発・運営</p> <p>④ テクモウェーブ株式会社 アミューズメント施設の企画開発、運営、管理</p> <p>(2) 企業結合の法的形式</p> <p>① テクモ株式会社を消滅会社とし、株式会社コーエーを存続会社とする吸収合併</p> <p>② 株式会社コーエー及びテクモ株式会社を分割会社とし、当社を承継会社とする吸収分割</p> <p>③ 株式会社コーエー及びテクモ株式会社を分割会社とし、テクモウェーブ株式会社を承継会社とする吸収分割</p>	<p style="text-align: center;">—————</p>

<p style="text-align: center;">前連結会計年度 自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日</p>	<p style="text-align: center;">当連結会計年度 自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日</p>
<p>(3) 取引の目的を含む取引の概要 当社グループは「創造と貢献」という経営理念のもと、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を目指し、最適なグループ組織について検討してまいりました。平成21年12月14日付、「コーエーテックモグループの組織再編についてのお知らせ」にて発表いたしましたとおり、主要な事業及び支援機能を単位とするグループ内各社の横断組織における意思決定機能を迅速化し、効果的なリソース運営管理を行うため、株式会社コーエー、テクモ株式会社、テクモウェーブ株式会社及び株式会社コーエーネットの事業及び支援機能をビジネスユニットごとに統合し、新たな企業体として運営管理を行うことといたします。本再編を通じて、グループ全体の意識改革及び構造改革を強力に推し進め、激変する業界環境へ柔軟かつ機動的に対応できる体制へと速やかに構築し、事業拡大と新たなビジネスの創造へと繋げてまいります。さらに、リソースとノウハウの集約により、グループ全体の経営効率向上を進め、早期に高収益体質へと回復し、グループ全体の企業価値最大化を目指してまいります。</p> <p>また、当該グループ再編に際し、当社は株式会社コーエー及びテクモ株式会社における子会社管理事業の一部を、会社分割（吸収分割）により承継いたしました。</p> <p>2. 実施した会計処理の概要 「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 最終改正平成20年12月26日）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 最終改正平成20年12月26日）に基づき、共通支配下の取引として処理しております。</p>	<p style="text-align: center;">—————</p>

なお、上記以外の注記事項については、決算短信における開示の必要性が大きくないと考えられるため、開示を省略しています。