



平成25年3月期第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）



平成24年7月30日
上場取引所 東

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 (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 TEL 045-562-8111
 四半期報告書提出予定日 平成24年8月10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25年3月期第1四半期の連結業績（平成24年4月1日～平成24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	%
25年3月期第1四半期	5,861	△12.7	24	△92.8	△509	—	△488	—
24年3月期第1四半期	6,717	26.0	343	—	476	—	265	—

(注) 包括利益 25年3月期第1四半期 △2,167百万円 (-%) 24年3月期第1四半期 △200百万円 (-%)

	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
25年3月期第1四半期	△5.64	—
24年3月期第1四半期	3.06	—

(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
25年3月期第1四半期	71,559	65,922	92.1	759.72
24年3月期	80,746	70,414	87.2	811.56

(参考) 自己資本 25年3月期第1四半期 65,879百万円 24年3月期 70,375百万円

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	円 銭	円 銭
24年3月期	—	0.00	—	27.00	27.00
25年3月期	—	—	—	—	—
25年3月期(予想)	—	0.00	—	29.00	29.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成25年3月期の連結業績予想（平成24年4月1日～平成25年3月31日）

(%表示は、通期は対前期、四半期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)	15,000	10.0	750	5.3	1,000	16.0	300	△27.2	3.46
通期	39,000	9.8	7,000	21.6	8,300	11.1	5,000	7.7	57.66

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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 ー社 (社名) ー 除外 ー社 (社名) ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 3「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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）	25年3月期1Q	89,769,479株	24年3月期	89,769,479株
② 期末自己株式数	25年3月期1Q	3,054,052株	24年3月期	3,053,781株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	25年3月期1Q	86,715,596株	24年3月期1Q	86,717,286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連結財務諸表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。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算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. サマリー情報（注記事項）に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	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及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
(3) 継続企業の前提に関する注記	8
(4) セグメント情報等	8
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	8

1. 当四半期決算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1四半期連結累計期間における世界経済は、欧州政府債務危機を巡る不確実性が高いなかで、これらを背景に全体として減速感が広がっており、先行きについても弱い回復が続くと見込まれます。わが国経済につきましては、生産や輸出に持ち直しの動きが見られるものの、依然として厳しい状況にあります。

ゲーム業界におきましては、2012年上半期の国内家庭用ゲームのソフト市場が前年実績を約10%上回るなど堅調に推移いたしました。ハード市場は、新ハードへの移行時期を迎えたことから前年比でマイナスとなったものの、ニンテンドー3DSが好調に販売台数を伸ばしております。今後につきましても「ニンテンドー3DS LL」や「Wii U」といった新ハードの登場により、市場の盛り上がりが見込まれます。ソーシャルゲーム市場は、端末がスマートフォン中心へと移行するなかにあっても、有力な自社IPを活用するゲームパブリッシャーが、依然強みを発揮しております。また、消費者庁がコンプリートガチャ（コンプガチャ）について、景品表示法に抵触するとの正式見解を表明しましたが、業界全体が市場健全化に向け、自主的に取り組みを開始しております。

このような経営環境下において、当社では当期の経営方針「さらなる成長性と収益性の実現」のもと、各種施策に取り組んでおります。ゲームソフト事業では、新ハード対応やナンバリングタイトルの開発を進めるとともに、オンライン・モバイル事業においても、スマートフォンを始めとしたマルチデバイス対応や、コンテンツのグローバル展開を強化いたしました。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58億61百万円（前年同四半期比12.7%減）、営業利益24百万円（同92.8%減）、経常損失5億9百万円（前年同四半期は経常利益4億76百万円）、四半期純損失4億88百万円（前年同四半期は四半期純利益2億65百万円）となりました。

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 37億41百万円 セグメント利益 48百万円

国内においては、マルチプレイで楽しめるタクティカルアクションゲーム「真・三國無双 VS」（3DS用）、「三國志」シリーズ最新作「三國志12」（Win用）を発売いたしました。ガストの連結子会社化後、最初に発売したゲームとなる「シエルノサーージュ 失われた星へ捧ぐ詩」（PSVita用）、「アトリエ」シリーズの14作品目にあたる「アトリエの黄昏の大地の錬金術士」も人気を博しております。また、国内外ともに旧作のリピーター出荷やダウンロードコンテンツ販売が堅調に推移いたしました。

オンライン・モバイル事業 売上高 12億64百万円 セグメント利益 2億34百万円

ソーシャルゲーム事業においては、「100万人」シリーズが各タイトルとも安定した売上を続けており、主力タイトルである「100万人の信長の野望」、「100万人のWinning Post」が好調を維持しております。マルチデバイス対応としましては、スマートフォン向け「100万人の真・三國無双」のサービスを新たに開始しております。また海外では、台湾・香港・マカオにて「のぶニャがの野望」、中国にて「1億人のモンスターファーム」のサービスをスタートいたしました。なかでも、「のぶニャがの野望」は台湾の最大手ゲーム情報サイト「バハムート」の「2012年度人気webgame」で金賞を受賞するなど人気を得ております。オンラインゲーム事業においては、「信長の野望 Online」を始め、各タイトルとも底堅く推移いたしました。

なお、当社のソーシャルゲーム事業におきましては、コンプガチャは全て廃止しており、その影響は極めて軽微であります。

メディア・ライツ事業 売上高 1億90百万円 セグメント損失 75百万円

キャラクターグッズやイベント映像を収録したDVDなどの関連商品が好調な売上となりました。また、ソーシャルゲーム「100万人の金色のコルダ」を「Yahoo!Mobage」にてサービスを開始したことにより、会員数が堅調に増加しております。

なお、第2四半期以降に発売を予定しているタイトルの開発費が先行して発生したことから営業損失が生じました。

SP事業 売上高 2億66百万円 セグメント利益 90百万円

人気シリーズのパチンコ機「CR真・三國無双」の別スペックが2機種リリースされたほか、液晶ソフト受託開発が順調に推移したことにより、利益に貢献いたしました。今後もパチンコ・パチスロ機への著作権許諾、液晶ソフト受託開発の取り組みを強化し、より一層収益力を高めてまいります。

アミューズメント施設運営事業 売上高 4億25百万円 セグメント利益 18百万円

販促活動やゲーム機導入を積極的に進めたことにより、既存店売上は底堅く推移いたしました。自社IPを活用したイベント実施など、集客力強化に加え、収益力向上に努めております。

その他事業 売上高 70百万円 セグメント利益 3百万円

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①資産の部

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末と比較して91億87百万円減少し715億59百万円となりました。これは主に、売上債権の回収等により売掛金が78億53百万円減少したことによるものであります。

②負債の部

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末と比較して46億95百万円減少し56億36百万円となりました。これは主に、買掛金が16億77百万円、未払法人税等が9億76百万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1四半期連結会計期間末における純資産合計は、前連結会計年度末と比較して44億91百万円減少し659億22百万円となりました。これは主に、利益剰余金が配当金の支払等により28億16百万円、その他有価証券評価差額金が15億2百万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

平成24年5月7日に公表した第2四半期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. サマリー情報（注記事項）に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

これによる当第1四半期連結累計期間の損益への影響は軽微であります。

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)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,742	7,550
受取手形及び売掛金	11,750	3,897
有価証券	3,930	3,796
商品及び製品	213	181
仕掛品	316	404
原材料及び貯蔵品	98	89
繰延税金資産	528	523
その他	2,451	2,393
貸倒引当金	△196	△19
流動資産合計	25,836	18,817
固定資産		
有形固定資産	14,387	14,213
無形固定資産		
のれん	3,738	3,387
その他	573	525
無形固定資産合計	4,312	3,912
投資その他の資産		
投資有価証券	33,752	32,230
更生債権等	23	19
敷金及び保証金	797	778
繰延税金資産	1,435	1,392
その他	223	214
貸倒引当金	△23	△19
投資その他の資産合計	36,210	34,615
固定資産合計	54,909	52,742
資産合計	80,746	71,559

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,421	743
未払金	1,458	709
未払法人税等	1,203	227
賞与引当金	683	349
役員賞与引当金	91	9
返品調整引当金	58	62
売上値引引当金	425	448
ポイント引当金	12	14
繰延税金負債	251	0
その他	2,612	1,965
流動負債合計	9,220	4,531
固定負債		
退職給付引当金	560	556
繰延税金負債	19	17
その他	532	531
固定負債合計	1,112	1,104
負債合計	10,332	5,636
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	40,662	37,846
自己株式	△2,368	△2,368
株主資本合計	77,934	75,117
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△3,877	△5,380
土地再評価差額金	△3,100	△3,100
為替換算調整勘定	△580	△757
その他の包括利益累計額合計	△7,558	△9,238
新株予約権	38	43
純資産合計	70,414	65,922
負債純資産合計	80,746	71,559

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 (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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
売上高	6,717	5,861
売上原価	4,503	4,321
売上総利益	2,213	1,540
販売費及び一般管理費	1,870	1,515
営業利益	343	24
営業外収益		
受取利息	512	468
その他	180	171
営業外収益合計	692	639
営業外費用		
有価証券評価損	329	435
有価証券償還損	189	569
為替差損	32	155
その他	7	12
営業外費用合計	559	1,173
経常利益又は経常損失(△)	476	△509
特別利益		
新株予約権戻入益	72	—
特別利益合計	72	—
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	549	△509
法人税、住民税及び事業税	189	174
法人税等調整額	95	△195
法人税等合計	284	△20
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	265	△488
四半期純利益又は四半期純損失(△)	265	△488

(四半期連結包括利益計算書)
(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23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失(△)	265	△488
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△473	△1,502
為替換算調整勘定	7	△176
その他の包括利益合計	△466	△1,679
四半期包括利益	△200	△2,167
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△200	△2,167

(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) セグメント情報等

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)

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

(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	4,567	1,360	195	114	436	6,675	42	6,717	—	6,717
セグメント間の内部売上高又は振替高	62	44	0	2	—	109	2	111	△111	—
計	4,630	1,404	195	117	436	6,784	44	6,829	△111	6,717
セグメント利益又は損失(△)	310	284	△67	6	23	556	3	560	△216	343

(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△216百万円は、のれんの償却額△254百万円及び営業外損益への振替額37百万であります。

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。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)

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

(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	3,693	1,228	190	266	425	5,804	57	5,861	—	5,861
セグメント間の内部売上高又は振替高	47	35	—	—	—	83	12	96	△96	—
計	3,741	1,264	190	266	425	5,887	70	5,958	△96	5,861
セグメント利益又は損失(△)	48	234	△75	90	18	315	3	319	△294	24

(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△294百万円は、のれんの償却額△351百万円及び営業外損益への振替額56百万であります。

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。

(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。