



平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年11月8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/>

上場取引所 東

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22年11月12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 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第2四半期	11,069	△27.5	△1,656	—	△1,097	—	△571	—
22年3月期第2四半期	15,264	—	△641	—	△349	—	△415	—

	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2四半期	△6.59	—
22年3月期第2四半期	△4.82	—

(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2四半期	71,136	65,702	92.2	756.58
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2四半期 65,609百万円 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	円 銭	円 銭
22年3月期	—	0.00	—	13.00	13.00
23年3月期	—	0.00	—	—	—
23年3月期 (予想)	—	—	—	20.00	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、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	△0.0	4,000	523.9	4,500	48.9	2,700	3.7	31.14

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 有

4. その他（詳細は、【添付資料】P.3「その他」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（社名 ）、除外 一社（社名 ）
（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 無

（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2Q 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2Q 3,050,846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2Q 86,719,050株 22年3月期2Q 86,264,741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2四半期連結累計期間における世界経済は、景気刺激策の効果を反映した緩やかな回復基調を示す一方、信用収縮や依然高水準な失業率などの景気低迷リスクが残る状況です。わが国経済につきましても、消費環境に一部回復の兆しが見られるものの雇用情勢はいまだ厳しく、円高が進行するなど景気動向は引き続き不透明な状況と言えます。

ゲーム業界におきましては、消費の停滞や牽引タイトル不足を受け、ソフト・ハードのいずれもグローバルでの市場規模が前年同期を下回って推移いたしました。一方でソーシャルゲーム、ブラウザゲーム市場がカジュアルユーザーを中心に大幅な伸びを示しております。また、下半期には株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントとマイクロソフト株式会社が体感型の新ハードを投入するほか、任天堂株式会社も新型携帯機「ニンテンドー3DS」を発売予定であり、これらに合わせたソフトの発売を見込んだ市場持ち直しへの期待も高まっています。

このような経営環境下における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から、売上高110億69百万円（前年同期は売上高152億64百万円）、営業損失16億56百万円（前年同期は営業損失6億41百万円）、経常損失10億97百万円（前年同期は経常損失3億49百万円）、四半期純損失5億71百万円（前年同期は四半期純損失4億15百万円）となりました。

当社グループでは機能的かつ効率的な業務遂行と経費削減の徹底などを通じ、収益改善に向けた取り組みを強化してまいりました。この結果、営業損失につきましては当初の予想から改善いたしました。

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63億30百万円 営業損失16億23百万円

名作アクションゲーム「METROID」の最新作「METROID Other M」（Wii用）を任天堂株式会社と共同開発いたしました。奥深いストーリーとシンプルな操作性の融合に成功した本作は高い評価を受けております。また、新作アクション・シューティング「QUANTUM THEORY」（PS3、Xbox360用）をグローバルで同時に発売するなど、海外で人気が高い分野への参入にも積極的に取り組みました。さらに、既発売タイトルのリピート販売についても堅調に推移いたしました。一方で、さらなる品質向上のため

「TRINITY Zill 0' 11 Zero」（PS3用）の発売を第3四半期に延期したこと、及び主力タイトルの発売を第3四半期以降に控えていることから、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18億3百万円 営業損失16百万円

成長著しいソーシャルゲーム市場に新作タイトル「100万人の信長の野望」を投入いたしました。当社を代表するIPをカジュアルユーザー層向けに展開した本作は、幅広い年齢・性別に受け入れられ、登録ユーザー数も予想を上回る伸びを見せ約2ヶ月で100万人を突破いたしました。さらに、今後も「100万人の三國志」をはじめ、数タイトルの投入を予定するなど新しい市場に対しても意欲的に取り組んでまいります。また、不採算タイトル整理等の事業内容見直しを行い、収益性の高いビジネスへの選択と集中を強化いたしました。これに伴い一時的に費用が発生したものの、収益力が大幅に改善しております。

メディア・ライツ事業 売上高7億42百万円 営業利益38百万円

7月に「ネオロマンス・アラモード4」、9月に「ネオロマンス・イベント “10 YEARS LOVE”」を開催した結果、当四半期における観客動員数は5万人を突破するなど、イベント事業が堅調に推移いたしました。また、ネオロマンス関連DVD、及びアニメ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。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7億7百万円 営業利益2億52百万円

パチンコ機「びっくりぱちんこ 戦国無双 MAX EDITION」がリリースされたほか、新たに液晶画面の開発を受託したことが利益に大きく貢献いたしました。今後も積極的にパチンコ・パチスロ機への著作権許諾、及び液晶開発受託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15億73百万円 営業利益1億36百万円

一部既存店舗のリニューアルが奏功し集客力が向上したことから売上が堅調に推移いたしました。また、不採算店舗の整理統合につとめた結果、営業利益も順調な伸びを見せました。今後も引き続き収益力強化のための

施策を実施してまいります。

その他事業 売上高 1億50百万円 営業利益67百万円

(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、前連結会計年度末と比較して75億66百万円減少し711億36百万円となりました。売掛金が48億67百万円、有価証券が23億8百万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2四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39億57百万円減少し54億33百万円となりました。未払金が12億93百万円、未払法人税等が16億59百万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2四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36億8百万円減少し657億2百万円となりました。利益剰余金が配当金の支払等により16億99百万円、その他有価証券評価差額金が16億34百万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

最近の業績動向を踏まえ、平成22年5月10日に公表した業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

①連結業績予想数値の修正

平成23年3月期連結累計期間（平成22年4月1日～平成23年3月31日）

(単位：百万円)

	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
前回発表予想 (A)	36,500	5,000	6,400	3,500	40円40銭
今回修正予想 (B)	34,500	4,000	4,500	2,700	31円14銭
増減額 (B-A)	△2,000	△1,000	△1,900	△800	—
増減率 (%)	△5.5	△20.0	△29.7	△22.9	—

②修正の理由

上半期のゲーム業界に於けるパッケージ商品の厳しい市場環境を鑑み、下期の予想販売数量を保守的に見直した結果、通期の業績予想は当初予想を下回る見込みとなりました。

当社グループでは今後も品質の向上と経費削減に努めるとともに、成長著しいソーシャルゲーム市場へのタイトル積極投入など、機会を逃さず収益力を強化してまいります。

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

該当事項はありません。

(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

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、営業損失および経常損失に与える影響は軽微であり、税金等調整前四半期純損失は133百万円増加しております。

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2四半期連結会計期間末 (平成22年9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	6,208	6,551
受取手形及び売掛金	3,601	8,469
有価証券	5,271	7,579
商品及び製品	515	529
仕掛品	665	516
原材料及び貯蔵品	69	140
繰延税金資産	262	1,071
その他	2,124	1,685
貸倒引当金	△275	△320
流動資産合計	18,444	26,222
固定資産		
有形固定資産	13,498	13,472
無形固定資産		
のれん	3,427	3,936
その他	856	825
無形固定資産合計	4,283	4,762
投資その他の資産		
投資有価証券	29,433	30,218
敷金及び保証金	971	1,198
更生債権等	93	160
繰延税金資産	4,270	2,595
その他	233	232
貸倒引当金	△93	△160
投資その他の資産	34,909	34,244
固定資産合計	52,691	52,479
資産合計	71,136	78,702

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9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	883	1,453
未払金	835	2,128
未払法人税等	354	2,014
賞与引当金	431	536
役員賞与引当金	22	29
返品調整引当金	61	202
売上値引引当金	186	184
ポイント引当金	9	10
その他	1,311	1,488
流動負債合計	4,096	8,049
固定負債		
繰延税金負債	14	37
役員退職慰労引当金	—	473
退職給付引当金	587	585
その他	734	246
固定負債合計	1,336	1,342
負債合計	5,433	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	34,816	36,515
自己株式	△2,366	△2,366
株主資本合計	72,090	73,789
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△2,579	△944
土地再評価差額金	△3,101	△3,101
為替換算調整勘定	△800	△539
評価・換算差額等合計	△6,481	△4,585
新株予約権	93	94
少数株主持分	—	12
純資産合計	65,702	69,311
負債純資産合計	71,136	78,702

(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)

	前第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)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	15,264	11,069
売上原価	11,122	8,623
売上総利益	4,141	2,446
販売費及び一般管理費	4,782	4,102
営業損失(△)	△641	△1,656
営業外収益		
受取利息	924	1,001
デリバティブ利益	22	—
その他	230	304
営業外収益合計	1,177	1,306
営業外費用		
有価証券償還損	514	222
為替差損	265	255
その他	105	270
営業外費用合計	885	747
経常損失(△)	△349	△1,097
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(△)	△349	△1,232
法人税、住民税及び事業税	219	156
法人税等還付税額	△132	—
法人税等調整額	△24	△817
法人税等合計	62	△661
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△411	△570
少数株主利益	3	0
四半期純損失(△)	△415	△571

(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]

前第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]

前第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。

[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2四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年9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	6,120	1,803	714	707	1,573	10,919	150	11,069	—	11,069
セグメント間の内部売上高又は振替高	209	—	28	—	—	238	—	238	△238	—
計	6,330	1,803	742	707	1,573	11,157	150	11,308	△238	11,069
セグメント利益又は損失(△)	△1,623	△16	38	252	136	△1,212	67	△1,144	△511	△1,656

(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△511百万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損失と調整を行っております。

(追加情報)

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。