



平成25年3月期第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）



平成24年10月29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.koeitecno.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11月9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25年3月期第2四半期の連結業績（平成24年4月1日～平成24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	%
25年3月期第2四半期	13,724	0.7	897	26.0	1,225	42.1	554	34.5
24年3月期第2四半期	13,635	23.2	712	-	862	-	412	-

(注) 包括利益 25年3月期第2四半期 Δ498百万円 (-%) 24年3月期第2四半期 Δ5,354百万円 (-%)

	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2四半期	6.39	6.39
24年3月期第2四半期	4.75	4.75

(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2四半期	74,133	68,436	92.3	788.67
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2四半期 68,389百万円 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	-	0.00	-	-	-
25年3月期(予想)	-	-	-	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

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、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	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2Q	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2Q	3,054,496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2Q	86,715,386株	24年3月期2Q	86,717,086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。

・当社は、平成24年11月1日（木）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. 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2四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	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2四半期連結累計期間における世界経済は、欧州政府債務危機や中国の成長率鈍化の影響などにより、減速した状態が強まっています。わが国経済につきましても、景気下押しリスクが一段と顕著になってきております。

ゲーム業界におきましては、2012年度上半期の国内家庭用ゲーム市場規模が、ソフト・ハードともに前年実績を上回るなど好調に推移いたしました。今後につきましても、12月に「Wii U」の発売が予定されており、年末に向け市場の盛り上がりが期待されます。ソーシャルゲーム市場は、マルチデバイス対応と海外展開の重要性が一層増しており、高い開発力と豊富な自社IPを有するゲームパブリッシャーが存在感を高めています。

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、ナンバリングタイトルの開発やコラボレーションビジネスの拡充、新規タイトルへのチャレンジを積極的に進めてまいりました。オンライン・モバイル事業においては、スマートフォンならではの機能を活かしたソーシャルゲームを新たにリリースしたほか、既存タイトルのユーザー数拡大に向けた取り組みも強化しております。また、全社的に経費節減を進め、販売管理費も圧縮いたしました。これらにより、当社グループの当第2四半期業績は、売上高137億24百万円（前年同四半期比0.7%増）、営業利益8億97百万円（同26.0%増）、経常利益12億25百万円（同42.1%増）、四半期純利益5億54百万円（同34.5%増）となり、増収増益を達成いたしました。なお、営業利益、経常利益、四半期純利益につきましては、経営統合以来、上半期として最高の水準となりました。

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 88億20百万円 セグメント利益 8億69百万円

人気格闘ゲーム「DEAD OR ALIVE」シリーズの最新作「DEAD OR ALIVE 5」（PS3、Xbox360用）をワールドワイドで発売し、58万本を販売いたしました。国内においては、「無双OROCHI 2 Special」（PSP用）、「戦国無双 Chronicle 2nd」（3DS用）、「信長の野望・天道 with パワーアップキット」（PSVita用）を発売し、堅調に推移しております。海外では、「ワンピース 海賊無双」（PS3用）や「ポケモン+ノブナガの野望」（DS用）など、当社が開発を担当したタイトルが、大変好評を博しました。また、国内外で旧作のリポート出荷やダウンロードコンテンツ販売が引き続き好調を維持し、収益に寄与いたしました。

オンライン・モバイル事業 売上高 23億65百万円 セグメント利益 2億47百万円

ソーシャルゲーム事業においては、スマートフォン専用タイトルとして「100万人のNINJA GAIDEN」をサービスインしました。直感的な操作でハイクオリティ3Dバトルを手軽に楽しむことが出来ます。また、株式会社gumiとのコラボレーションタイトルである「100万人の無双OROCHI」をフィーチャーフォン・スマートフォン向けに同時配信し、両タイトルとも好調な立ち上がりとなっております。「100万人の信長の野望」、「100万人のWinning Post」を始めとする「100万人」シリーズに新たな2タイトルを加えることで、さらなる成長を図ってまいります。海外では、台湾、香港、マカオでサービス中の「のぶニャガの野望」が、引き続き人気を集めております。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5弾「大航海時代 Online 2nd Age」をリリースし人気を博したほか、各タイトルとも順調に推移いたしました。

なお、第3四半期以降にサービス開始予定のタイトルの開発費が、先行して発生しております。

メディア・ライツ事業 売上高 6億18百万円 セグメント損失 87百万円

ネオロマンスシリーズのソーシャルゲーム最新作「100万人の遙かなる時空の中で」のサービスを開始したことにより、売上が堅調に推移いたしました。イベント事業では、「ガスト・ガーラ〜アトリエシリーズ&シェルノサーージュ〜」を開催し、ガストファンのお客様からも好評を得ております。

なお、第3四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、セグメント損失が発生しておりますが、前年同期に比べ売上は伸長し、損失額も改善いたしました。

SP事業 売上高 11億20百万円 セグメント利益 3億35百万円

パチンコ機「CR NINJA GAIDEN 2」がリリースとなりました。パチンコ・パチスロ機への著作権許諾の実施に加え、液晶ソフト受託開発につきましても順調に開発が進んだことにより、大幅な増収増益を達成しております。

アミューズメント施設運営事業 売上高 10億10百万円 セグメント利益 1億20百万円

販促活動の強化や積極的なゲーム機導入に取り組み、既存店売上は堅調な動きとなりました。当社グループIPの活用及びコスト削減などにより、収益性を改善いたしました。

その他事業 売上高 1億10百万円 セグメント利益 15百万円

(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66億12百万円減少し741億33百万円となりました。これは主に、売上債権の回収等により売掛金が64億45百万円減少したことによるものであります。

②負債の部

当第2四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46億35百万円減少し56億97百万円となりました。これは主に、買掛金が14億18百万円、未払法人税等が8億66百万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19億77百万円減少し684億36百万円となりました。これは主に、四半期純利益5億54百万円を計上した一方で、利益剰余金が配当金の支払等により17億72百万円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、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2四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2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,742	5,827
受取手形及び売掛金	11,750	5,304
有価証券	3,930	7,346
商品及び製品	213	240
仕掛品	316	199
原材料及び貯蔵品	98	90
繰延税金資産	528	958
その他	2,451	1,390
貸倒引当金	△196	△51
流動資産合計	25,836	21,307
固定資産		
有形固定資産	14,387	14,132
無形固定資産		
のれん	3,738	3,036
その他	573	474
無形固定資産合計	4,312	3,510
投資その他の資産		
投資有価証券	33,752	32,868
更生債権等	23	10
敷金及び保証金	797	764
繰延税金資産	1,435	1,357
その他	223	192
貸倒引当金	△23	△10
投資その他の資産合計	36,210	35,183
固定資産合計	54,909	52,826
資産合計	80,746	74,133

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,421	1,003
未払金	1,458	918
未払法人税等	1,203	337
賞与引当金	683	686
役員賞与引当金	91	35
返品調整引当金	58	54
売上値引引当金	425	339
ポイント引当金	12	13
繰延税金負債	251	—
その他	2,612	1,203
流動負債合計	9,220	4,592
固定負債		
退職給付引当金	560	539
繰延税金負債	19	34
その他	532	530
固定負債合計	1,112	1,104
負債合計	10,332	5,697
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	24,640	25,481
利益剰余金	40,662	38,889
自己株式	△2,368	△2,369
株主資本合計	77,934	77,001
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	△4,741
土地再評価差額金	△3,100	△3,100
為替換算調整勘定	△580	△770
その他の包括利益累計額合計	△7,558	△8,612
新株予約権	38	47
純資産合計	70,414	68,436
負債純資産合計	80,746	74,133

(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23年4月1日 至 平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年9月30日)
売上高	13,635	13,724
売上原価	9,302	9,470
売上総利益	4,333	4,254
販売費及び一般管理費	3,620	3,356
営業利益	712	897
営業外収益		
受取利息	970	852
投資有価証券売却益	136	357
その他	431	432
営業外収益合計	1,539	1,642
営業外費用		
有価証券評価損	632	586
有価証券償還損	501	572
為替差損	239	139
その他	15	17
営業外費用合計	1,389	1,315
経常利益	862	1,225
特別利益		
新株予約権戻入益	73	—
特別利益合計	73	—
特別損失		
買取請求に伴う法定利息	66	—
特別損失合計	66	—
税金等調整前四半期純利益	868	1,225
法人税、住民税及び事業税	363	405
法人税等調整額	92	265
法人税等合計	456	670
少数株主損益調整前四半期純利益	412	554
四半期純利益	412	554

(四半期連結包括利益計算書)
(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23年4月1日 至 平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	412	554
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△5,603	△863
為替換算調整勘定	△163	△189
その他の包括利益合計	△5,766	△1,053
四半期包括利益	△5,354	△498
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△5,354	△498

(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

I 前第2四半期連結累計期間(自平成23年4月1日 至平成23年9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	8,793	2,738	509	550	952	13,544	91	13,635	—	13,635
セグメント間の内部売上高又は振替高	112	97	0	13	—	223	24	248	△248	—
計	8,906	2,835	509	563	952	13,768	116	13,884	△248	13,635
セグメント利益又は損失(△)	514	524	△191	195	93	1,135	13	1,149	△436	712

(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△436百万円は、のれんの償却額△509百万円及び営業外損益への振替額72百万円であります。

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2四半期連結累計期間(自平成24年4月1日 至平成24年9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	8,602	2,293	616	1,120	1,010	13,643	81	13,724	—	13,724
セグメント間の内部売上高又は振替高	217	72	2	—	—	292	28	321	△321	—
計	8,820	2,365	618	1,120	1,010	13,935	110	14,046	△321	13,724
セグメント利益又は損失(△)	869	247	△87	335	120	1,485	15	1,501	△603	897

(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△603百万円は、のれんの償却額△702百万円及び営業外損益への振替額99百万円であります。

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。