



平成26年3月期第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）



平成25年7月29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.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25年8月2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26年3月期第1四半期の連結業績（平成25年4月1日～平成25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	%
26年3月期第1四半期	6,499	10.9	44	79.8	1,669	—	938	—
25年3月期第1四半期	5,861	△12.7	24	△92.8	△509	—	△488	—

(注) 包括利益 26年3月期第1四半期 479百万円 (—%) 25年3月期第1四半期 △2,167百万円 (—%)

	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
26年3月期第1四半期	10.81	10.78
25年3月期第1四半期	△5.64	—

(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
26年3月期第1四半期	85,049	79,254	93.1	911.98
25年3月期	95,010	81,623	85.9	939.52

(参考) 自己資本 26年3月期第1四半期 79,199百万円 25年3月期 81,572百万円

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
25年3月期	—	0.00	—	33.00	33.00
26年3月期	—	—	—	—	—
26年3月期(予想)	—	0.00	—	33.00	33.00

(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26年3月期の連結業績予想（平成25年4月1日～平成26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)	14,500	5.6	400	△55.4	2,000	63.2	1,000	80.4	11.53
通期	37,000	6.8	7,000	12.8	9,000	1.9	5,700	0.8	65.73

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

連結業績予想の修正については、本日（平成25年7月29日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 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 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(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）	26年3月期1Q	89,769,479株	25年3月期	89,769,479株
② 期末自己株式数	26年3月期1Q	2,926,150株	25年3月期	2,946,156株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	26年3月期1Q	86,826,563株	25年3月期1Q	86,715,596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。なお、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3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」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) 経営成績に関する説明 .....	2
(2) 財政状態に関する説明 .....	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	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) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	8
(継続企業の前提に関する注記) .....	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	8
(セグメント情報等) .....	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費が堅調に推移し、生産や輸出に持ち直しの動きがみられるほか、企業の業況判断も改善されるなど、緩やかに回復しつつあります。

ゲーム業界におきましては、市場全体としては依然成長が続いております。なかでもオンラインゲームコンテンツ市場の伸びは目覚しく、ネイティブアプリを中心としたゲームアプリ市場が急成長いたしました。また、スマートフォン向けプラットフォームの多様化やクラウドゲームの登場など、市場環境は急速な変化を遂げております。家庭用ゲーム市場におきましても、ダウンロード販売の伸長、「フリー・トゥ・プレイ（基本プレイ無料のアイテム課金方式）」の増加など、ビジネスモデルに広がりが見られます。

このような経営環境下において、当社グループでは今期の経営方針「IPの創造と展開」に向け、各種施策に取り組んでおります。新規IPとしてリリースした「討鬼伝」は、競争が激しいゲームジャンルで大ヒットを記録いたしました。「信長の野望」30周年の記念作品として「信長の野望・創造」の開発に着手したほか、「下天の華」初のオンリーイベント開催、13年ぶりとなるアーケードゲームの供給再開決定など、既存IPの積極的な展開も推進いたしました。また、為替や株式相場の好転により、有価証券関連損益も大きく改善しております。これらにより、当社グループの当第1四半期業績は、売上高64億99百万円（前年同四半期比10.9%増）、営業利益44百万円（同79.8%増）、経常利益16億69百万円（前年同四半期は経常損失5億9百万円）、四半期純利益9億38百万円（前年同四半期は四半期純損失4億88百万円）と、増収増益を達成し黒字転換いたしました。

なお、経常利益、四半期純利益につきましては、第1四半期連結累計期間としては経営統合以来、最高の業績となりました。

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 41億64百万円 セグメント利益 1億65百万円**

完全新作ハンティングアクション「討鬼伝」（PSVita、PSP用）を国内外で発売し、26万本を販売するなど好調な滑り出しとなりました。ガスト20周年記念タイトル「エスカ&ロジエのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～」(PS3用)、「Winning Post」シリーズの最新作「Winning Post 7 2013」(PSVita用)につきましても、大変好評を博しました。「信長の野望」30周年事業においては、各種タイアップ企画などを実施しております。

新作タイトルに加え、旧作のレ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に推移したことなどから、増収増益を達成しております。

**オンライン・モバイル事業 売上高 14億2百万円 セグメント利益 1億96百万円**

ソーシャルゲーム事業においては、LINE社の運営するゲームサービス「LINE GAME」にパズルゲーム「LINE でろーん」、「Yahoo! Mobage」に「AKB48の野望」の配信を開始いたしました。「100万人の三國志」など主力タイトルも、安定した売上を続けております。海外では、台湾で人気を博した「のぶニャがの野望」を中国でもサービスインし、好調な立ち上がりとなっております。また、台湾・香港・マカオで「100万人の信長の野望」をはじめとするスマートフォン版3タイトルの提供を決定するなど、アジア市場への展開強化を進めてまいりました。

オンラインゲーム事業においては、各タイトルとも底堅く推移いたしました。

これらの結果、ソーシャルゲームとオンラインゲームを合わせた総累計会員数は、国内外を合わせて2,400万人を突破しております。

なお、新規タイトルの先行投資が発生したことなどから、減益となりました。

**メディア・ライツ事業 売上高 2億10百万円 セグメント損失 73百万円**

イベント事業においては、「下天の華 ～蛍見の宴～」を開催し、多くのお客様にお楽しみいただきました。「下天の華」につきましては、コミカライズの実施に加え、続編の開発も決定しており、今後とも積極的にIPの展開を行なってまいります。

なお、第2四半期以降に発売を予定しておりますタイトルの開発費が先行したことから、セグメント損失が発生しております。

**SP事業 売上高 3億36百万円 セグメント利益 98百万円**

パチスロ機「戦国無双2」をはじめ、合計5機種をリリースいたしました。液晶ソフト受託開発が順調に推移したことにより、増収増益となりました。受託開発のみならず、パチンコ・パチスロ機への著作権許諾においても、積極的に実施してまいります。

**アミューズメント施設運営事業 売上高 4億20百万円 セグメント損失 10百万円**

積極的なゲーム機導入により、既存店売上高については堅調に推移いたしました。不採算店舗の退店により一時的な費用が発生しておりますが、第2四半期以降の収益改善に寄与する見通しとなっております。

**その他事業 売上高 97百万円 セグメント利益 19百万円**

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

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99億61百万円減少し850億49百万円となりました。これは主に、投資有価証券が19億41百万円増加した一方で、現金及び預金が59億8百万円、売掛金が52億13百万円それぞれ減少したことによるものであります。

(負債)

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75億92百万円減少し57億94百万円となりました。これは主に、買掛金が32億50百万円、未払法人税等が21億44百万円それぞれ減少したことによるものであります。

(純資産)

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23億68百万円減少し792億54百万円となりました。これは主に、利益剰余金が19億29百万円、その他有価証券評価差額金が9億46百万円それぞれ減少したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成25年5月7日に公表しました第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきまして見直しを行いました。詳細につきましては、本日(平成25年7月29日)、別途公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

なお、通期業績の予想につきましては、平成25年5月7日公表の予想数値を据置き、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

該当事項はありません。

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25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	13,851	7,943
受取手形及び売掛金	9,302	4,088
有価証券	3,818	3,031
商品及び製品	303	186
仕掛品	143	263
原材料及び貯蔵品	107	92
繰延税金資産	923	618
その他	2,997	3,055
貸倒引当金	△32	△13
流動資産合計	31,416	19,267
固定資産		
有形固定資産	14,200	14,325
無形固定資産		
のれん	2,333	1,981
その他	388	354
無形固定資産合計	2,722	2,335
投資その他の資産		
投資有価証券	45,339	47,280
更生債権等	5	4
敷金及び保証金	669	674
繰延税金資産	493	1,018
その他	169	147
貸倒引当金	△5	△4
投資その他の資産合計	46,671	49,121
固定資産合計	63,594	65,782
資産合計	95,010	85,049

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,052	802
未払金	2,032	1,166
未払法人税等	2,465	321
賞与引当金	733	333
役員賞与引当金	91	28
返品調整引当金	41	31
売上値引引当金	314	202
ポイント引当金	12	11
その他	2,560	1,811
流動負債合計	12,303	4,708
固定負債		
退職給付引当金	559	568
繰延税金負債	41	32
その他	482	485
固定負債合計	1,084	1,086
負債合計	13,387	5,794
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	25,699	25,699
利益剰余金	43,978	42,049
自己株式	△2,285	△2,269
株主資本合計	82,392	80,478
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2,073	1,127
土地再評価差額金	△3,100	△3,100
為替換算調整勘定	207	694
その他の包括利益累計額合計	△820	△1,279
新株予約権	50	55
純資産合計	81,623	79,254
負債純資産合計	95,010	85,049

(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24年4月1日 至 平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成25年4月1日 至 平成25年6月30日)
売上高	5,861	6,499
売上原価	4,321	4,208
売上総利益	1,540	2,290
販売費及び一般管理費	1,515	2,246
営業利益	24	44
営業外収益		
受取利息	468	471
受取配当金	84	217
投資有価証券売却益	32	1,237
その他	54	75
営業外収益合計	639	2,001
営業外費用		
有価証券評価損	435	332
有価証券償還損	569	—
為替差損	155	43
その他	12	0
営業外費用合計	1,173	376
経常利益又は経常損失(△)	△509	1,669
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(△)	△509	1,669
法人税、住民税及び事業税	174	403
法人税等調整額	△195	327
法人税等合計	△20	730
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(△)	△488	938
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△488	938

(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24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25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(△)	△488	938
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,502	△946
為替換算調整勘定	△176	487
その他の包括利益合計	△1,679	△458
四半期包括利益	△2,167	479
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△2,167	479

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

(セグメント情報等)

I 前第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)

1. 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)	合計
	ゲームソフト	オンライン・ モバイル	メディア・ ライセンス	S P	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
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	47	35	—	—	—	83	12	96
計	3,741	1,264	190	266	425	5,887	70	5,958
セグメント利益 又は損失(△)	77	257	△73	91	19	372	3	376

(注) 「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. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位:百万円)

利益	金額
報告セグメント計	372
「その他」の区分の利益	3
のれんの償却額	△351
四半期連結損益計算書の営業利益	24

(注) 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。

II 当第1四半期連結累計期間（自平成25年4月1日 至平成25年6月30日）

1. 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)	合計
	ゲームソフト	オンライン・ モバイル	メディア・ ライツ	S P	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	4,127	1,331	209	336	420	6,424	74	6,499
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	37	70	0	—	—	108	23	132
計	4,164	1,402	210	336	420	6,533	97	6,631
セグメント利益 又は損失 (△)	165	196	△73	98	△10	376	19	395

(注) 「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. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容（差異調整に関する事項）

(単位：百万円)

利益	金額
報告セグメント計	376
「その他」の区分の利益	19
のれんの償却額	△351
四半期連結損益計算書の営業利益	44

(注) 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。