



平成26年3月期第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）



平成25年10月25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11月7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26年3月期第2四半期の連結業績（平成25年4月1日～平成25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	%
26年3月期第2四半期	15,459	12.6	1,650	83.8	3,845	213.9	2,382	329.6
25年3月期第2四半期	13,724	0.7	897	26.0	1,225	42.1	554	34.5

(注) 包括利益 26年3月期第2四半期 3,348百万円 (-%) 25年3月期第2四半期 △498百万円 (-%)

	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2四半期	27.43	27.34
25年3月期第2四半期	6.39	6.39

(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2四半期	88,200	82,134	93.1	944.98
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2四半期 82,074百万円 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	-	0.00	-	-	-
26年3月期(予想)	-	-	-	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、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	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 : 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 : 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2Q	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2Q	2,916,233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2Q	86,835,944株	25年3月期2Q	86,715,386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。

・当社は、平成25年10月29日（火）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) 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) 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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費が持ち直し傾向にあり、雇用情勢や企業の業況判断も改善するなど、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、ネットワークゲームコンテンツ市場の急成長が牽引する形で、市場全体としては依然成長が続いております。その一方で、ゲーム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は、「PlayStation 4」や「Xbox One」といった新ハードへの期待感が高まっており、新たなビジネスチャンスが見込まれます。

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」のもと、各種施策に取り組んでおります。新規IPでは「討鬼伝」が累計47万本の大ヒットを記録し、新たな収益の柱に成長したほか、「LINE でろーん」が「App Store」及び「Google Play」の無料アプリ人気ランキングで1位を獲得するなど、大きな成果をあげております。既存IPにつきましても、「信長の野望」30周年や「金色のコルダ」10周年の関連施策を積極的に展開いたしました。また、ダウンロードビジネスの拡充や継続的なコストダウンなどを通じ、「成長性と収益性の実現」にも努めてまいりました。さらに、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2四半期業績は、売上高154億59百万円（前年同四半期比12.6%増）、営業利益16億50百万円（同83.8%増）、経常利益38億45百万円（同213.9%増）、四半期純利益23億82百万円（同329.6%増）となり、いずれも第2四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 97億73百万円 セグメント利益 12億43百万円

タクティカルアクションゲーム「無双OROCHI 2 Ultimate」（PS3、PSVita用）を発売したほか、「DEAD OR ALIVE 5 Ultimate」（PS3、Xbox360用）においては、家庭用ゲーム機向けに販売されている格闘ゲームとしては初めてとなる基本無料版をPS3用に配信いたしました。「信長の野望」（3DS用）、「三國志」（3DS用）、「三國志12 with パワーアップキット」（PS3、PSVita、WiiU用）につきましても、好評を博しております。また、歴代のシリーズ作品を収めた記念商品『「信長の野望」30周年記念歴代タイトル全集』（Win用）を発売いたしました。

海外では、「真・三國無双7」（PS3、Xbox360用）を欧米向けに、「討鬼伝」（PSVita用）をアジア向けにリリースいたしました。当社開発タイトル「ワンピース 海賊無双2」（PS3用）も欧米で人気を集めております。

新作タイトルに加え、「討鬼伝」をはじめとするリピート出荷やダウンロードコンテンツ販売も伸びたことなどから増収増益となりました。

オンライン・モバイル事業 売上高 30億25百万円 セグメント利益 4億55百万円

ソーシャルゲーム事業においては、「100万人の北斗無双」の配信を開始したほか、「100万人の三國志」をはじめとする「100万人」シリーズも安定した売上を続けております。「LINE でろーん」が累計200万ダウンロードを突破するなど、スマートフォン向けビジネスの取り組みも成果をあげました。また、コミュニティサイト「my GAMECITY」では、人気タイトルを導入するなど、プラットフォームサービスを拡大してまいりました。

海外では、台湾・香港・マカオで「100万人の信長の野望」のスマートフォン版サービスを開始いたしました。中国・台湾などでサービス中のブラウザゲーム「のぶニヤガの野望」も引き続き好調を維持しております。アジア市場向けビジネスは着実に伸長しており、今後も積極的に展開を図ってまいります。

オンラインゲーム事業においては、「信長の野望 Online ～天下夢幻の章～」（Win、PS3用）「真・三國無双 Online Z」（Win、PS3用）を発売したほか、各タイトルとも底堅く推移いたしました。

以上の結果、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2,500万人を突破し、増収増益を達成しております。

メディア・ライセンス事業 売上高 8億20百万円 セグメント利益 36百万円

「金色のコルダ」10周年施策として、記念作品となるゲームソフト「金色のコルダ3 フルボイス Special」(PSP用)を発売したほか、「ネオロマンスフェスタ 金色のコルダ ~Featuring 4 Schools~」をはじめ2本のメモリアルイベントを開催し、大変多くのお客様にお楽しみいただきました。今後、テレビアニメ化や新作ゲームソフトの発売を予定しており、新たな展開を積極的に行ってまいります。

既存IPの展開が奏功し、前年同期に比べ大幅な増収増益となり、黒字転換を果たしました。

SP事業 売上高 10億70百万円 セグメント利益 4億39百万円

パチンコ機「CRデッドオアアライブ」及び新規のオリジナルキャラクターを使用した「CR遊砲 RUSH」がリリースされました。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が堅調に推移したことに加え、開発ラインの効率化が進み、収益性が向上しております。

アミューズメント施設運営事業 売上高 9億24百万円 セグメント利益 60百万円

「のぶニャがの野望」のキャラクターを活用した店舗イベントの開催やゲーム機導入等の設備強化により、既存店売上高は堅調に推移いたしました。引き続き、業務効率の向上など収益力強化に繋がる施策を講じてまいります。

その他事業 売上高 1億99百万円 セグメント利益 62百万円

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

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68億10百万円減少し882億円となりました。これは主に、投資有価証券が46億83百万円増加した一方で、現金及び預金が45億21百万円、売掛金が49億99百万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73億22百万円減少し60億65百万円となりました。これは主に、買掛金が33億75百万円、未払法人税等が13億56百万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5億11百万円増加し821億34百万円となりました。これは主に、利益剰余金が4億86百万円減少した一方で、為替換算調整勘定が8億45百万円増加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

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2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,851	9,330
受取手形及び売掛金	9,302	4,303
有価証券	3,818	3,729
商品及び製品	303	159
仕掛品	143	364
原材料及び貯蔵品	107	85
繰延税金資産	923	716
その他	2,997	1,694
貸倒引当金	△32	△17
流動資産合計	31,416	20,365
固定資産		
有形固定資産	14,200	14,413
無形固定資産		
のれん	2,333	1,684
その他	388	326
無形固定資産合計	2,722	2,011
投資その他の資産		
投資有価証券	45,339	50,023
更生債権等	5	3
敷金及び保証金	669	660
繰延税金資産	493	567
その他	169	159
貸倒引当金	△5	△3
投資その他の資産合計	46,671	51,410
固定資産合計	63,594	67,834
資産合計	95,010	88,200

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,052	677
未払金	2,032	1,061
未払法人税等	2,465	1,108
賞与引当金	733	675
役員賞与引当金	91	56
返品調整引当金	41	24
売上値引引当金	314	250
ポイント引当金	12	13
繰延税金負債	—	10
その他	2,560	1,115
流動負債合計	12,303	4,993
固定負債		
退職給付引当金	559	566
繰延税金負債	41	21
その他	482	483
固定負債合計	1,084	1,071
負債合計	13,387	6,065
純資産の部		
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	43,491
自己株式	△2,285	△2,262
株主資本合計	82,392	81,928
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	2,194
土地再評価差額金	△3,100	△3,100
為替換算調整勘定	207	1,052
その他の包括利益累計額合計	△820	146
新株予約権	50	60
純資産合計	81,623	82,134
負債純資産合計	95,010	88,200

(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24年4月1日 至 平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成25年4月1日 至 平成25年9月30日)
売上高	13,724	15,459
売上原価	9,470	9,354
売上総利益	4,254	6,104
販売費及び一般管理費	3,356	4,453
営業利益	897	1,650
営業外収益		
受取利息	852	852
受取配当金	256	555
投資有価証券売却益	357	1,291
為替差益	—	24
その他	176	162
営業外収益合計	1,642	2,887
営業外費用		
有価証券評価損	586	388
有価証券償還損	572	290
為替差損	139	—
その他	17	14
営業外費用合計	1,315	692
経常利益	1,225	3,845
税金等調整前四半期純利益	1,225	3,845
法人税、住民税及び事業税	405	1,385
法人税等調整額	265	77
法人税等合計	670	1,463
少数株主損益調整前四半期純利益	554	2,382
四半期純利益	554	2,382

(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24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	554	2,382
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△863	120
為替換算調整勘定	△189	845
その他の包括利益合計	△1,053	966
四半期包括利益	△498	3,348
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△498	3,348

(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)

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	8,602	2,293	616	1,120	1,010	13,643	81	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
計	8,820	2,365	618	1,120	1,010	13,935	110	14,046
セグメント利益 又は損失(△)	925	281	△83	338	123	1,585	15	1,600

(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. 管理部門等の報告セグメントに帰属しない本社費用については、合理的な配賦基準により各報告セグメントへ配賦しております。

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	1,585
「その他」の区分の利益	15
のれんの償却額	△702
四半期連結損益計算書の営業利益	897

(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2四半期連結累計期間（自平成25年4月1日 至平成25年9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・ ライト	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	9,617	2,879	817	1,067	924	15,306	152	15,459
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	155	145	2	3	—	307	46	354
計	9,773	3,025	820	1,070	924	15,613	199	15,813
セグメント利益	1,243	455	36	439	60	2,236	62	2,298

(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. 管理部門等の報告セグメントに帰属しない本社費用については、合理的な配賦基準により各報告セグメントへ配賦しております。

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	2,236
「その他」の区分の利益	62
のれんの償却額	△648
四半期連結損益計算書の営業利益	1,650

(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。