



## 平成27年3月期第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成26年10月27日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社コーエーテクモホールディングス  
 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26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27年3月期第2四半期の連結業績（平成26年4月1日～平成26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	%
27年3月期第2四半期	16,110	4.2	3,293	99.6	6,166	60.4	4,205	76.5
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

(注) 包括利益 27年3月期第2四半期 5,920百万円 (76.8%) 26年3月期第2四半期 3,348百万円 (-%)

	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
27年3月期第2四半期	48.36	48.10
26年3月期第2四半期	27.43	27.34

#### (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
27年3月期第2四半期	99,132	91,269	92.0	1,048.58
26年3月期	100,622	88,788	88.2	1,020.70

(参考) 自己資本 27年3月期第2四半期 91,204百万円 26年3月期 88,734百万円

### 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
26年3月期	—	0.00	—	40.00	40.00
27年3月期	—	0.00	—	—	—
27年3月期(予想)	—	—	—	41.00	41.00

(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27年3月期の連結業績予想（平成26年4月1日～平成27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	38,000	1.1	8,000	12.0	11,000	2.5	7,000	0.9	80.58

(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 一社 （社名）－ 除外 一社 （社名）－

(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 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料4ページ「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（1）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）	27年3月期2Q	89,769,479株	26年3月期	89,769,479株
② 期末自己株式数	27年3月期2Q	2,790,700株	26年3月期	2,834,138株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	27年3月期2Q	86,950,833株	26年3月期2Q	86,835,944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。

・当社は、平成26年10月28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	4
(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

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、個人消費や生産など一部に弱さもみられるものの、雇用情勢や企業の業況判断が改善するなど、緩やかな回復基調が続いております。

ゲーム業界におきましては、2014年度上半期の家庭用ゲーム市場がハード・ソフトとも前年実績を下回るなど低調に推移しましたが、スマートフォンゲームが牽引する形で、市場全体としては成長が続いております。今後につきましては、ネイティブアプリを中心とするスマートフォン・タブレット向けゲーム分野の更なる伸長が見込まれるほか、携帯ゲーム機の新しいラインナップ「Newニンテンドー3DS」の登場や「PlayStation 4」などの新ハードの普及を促すタイトルが数多く提供されることにより、家庭用ゲーム市場においても活性化が期待されます。

このような経営環境下において、当社では経営方針「更なるIPの創造と展開」のもと、各種施策に取り組んでまいりました。大型コラボレーションや様々なジャンルとのタイアップ企画、マルチプラットフォーム展開を進めるとともに、新ハード対応や各種周年事業などを積極的に実施した結果、「無双」シリーズや主力ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。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161億10百万円（前年同四半期比4.2%増）、営業利益32億93百万円（同99.6%増）、経常利益61億66百万円（同60.4%増）、四半期純利益42億5百万円（同76.5%増）となりました。ゲームソフト事業、オンライン・モバイル事業、メディア・ライツ事業の業績が伸長したことやコストマネジメント効果による収益性の向上に加え、有価証券関連損益も収益に大きく寄与したことから、第2四半期連結累計期間としては4期連続となる増収増益を達成し、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 98億73百万円 セグメント利益 23億55百万円**

任天堂株式会社の「ゼルダの伝説」シリーズと「無双」シリーズが融合したコラボレーション作品「ゼルダ無双」（WiiU用）がワールドワイドで好調な販売となっているほか、任天堂株式会社と共同開発した「零 ～濡鴉ノ巫女～」(WiiU用)におきましては、映画、小説、コミックなどのメディアミックスを同時展開し話題を呼びました。新規IPとして人気を博した「討鬼伝」の続編となるハンティングアクションゲーム「討鬼伝 極」（PSVita、PSP用）や、新ハード向けに「戦国無双4」（PS4用）、「無双OROCHI 2 Ultimate」（XboxOne用）の2タイトルをリリースするなど、IP展開を着実に進めてまいりました。ガストタイトルでは「シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～」(PS3用)が大変ご好評をいただいております。海外では「無双OROCHI 2 Ultimate」

(PS3、PS4、PSVita、XboxOne用)、「アルノサーージュ ～生まれいずる星へ祈る詩～」(PS3用)を発売し人気を集めました。

また、スマートフォンアプリとして「クイズバトル討鬼伝」、「真・三國無双ブラスト」の配信を開始し、多くのお客様にお楽しみいただいております。

新旧タイトルが好調に推移したことに加え、ダウンロードコンテンツ販売も伸長したことなどから増収増益を達成し、第2四半期連結累計期間としては、経営統合以来最高の売上及び利益となりました。

**オンライン・モバイル事業 売上高 32億39百万円 セグメント利益 5億96百万円**

ソーシャルゲーム事業では、「100万人のWinning Post」をはじめとする「100万人」シリーズにおいてイベントやコラボレーション施策を強力に推進した結果、売上が好調に推移し業績を牽引いたしました。Mobageアプリとして「大航海時代V」スマートフォン版のサービスを開始するなど、マルチプラットフォーム展開につきましても積極的に取り組んでおります。今後も新作ネイティブアプリを多数導入することで、更なる事業拡大を図ってまいります。

海外では、「のぶニャガの野望」をはじめとした各タイトルが計画を上回って推移いたしました。拡大するアジア市場におきましては、中国・韓国・台湾に加え東南アジア市場にも注力してまいります。

コミュニティサイト「my GAMECITY」では、「100万人の三國志 Special」アプリ版をリリースするなど、プラットフォームサービスを拡大したことにより、会員数60万人を突破いたしました。

オンラインゲーム事業においては、dゲームにて「信長の野望 Online ～天下夢幻の章～」のサービスを開始したほか、グローバルベースで各タイトルとも順調に推移しております。

以上の結果、増収増益を達成し、第2四半期連結累計期間としては、経営統合以来最高の売上及び利益となりました。

**メディア・ライツ事業 売上高 11億83百万円 セグメント利益 1億59百万円**

「ネオロマンス」及び「金色のコルダ」の周年事業として、「金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学園」(PSP用)をリリースしたほか、「ネオロマンス・20th アニバーサリー」など2本のイベントを開催し盛況を博しました。TVアニメ化、コミカライズ、グッズ、CD等のメディアミックスを進めた結果、ライツ事業も好調な売上となっております。また他社コンテンツのライセンス取得を実施するなど、女性向けIPを活用し積極的に事業を推進いたしました。

IP展開やコスト管理の徹底により大幅な増収増益となり、第2四半期連結累計期間としては、売上・利益とも過去最高を更新いたしました。

**SP事業 売上高 11億63百万円 セグメント利益 3億93百万円**

パチンコ機「CR戦国無双」をはじめ、合計4機種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及び液晶ソフト受託開発が堅調に推移したことから増収となりました。開発ラインの効率化を進め、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 8億38百万円 セグメント利益 24百万円**

新規ゲーム機導入や販促活動の強化に取り組んだものの、消費税率引上げに伴うマイナスを吸収するには至らず、既存店売上は軟調に推移いたしました。更なる業務の効率化に努めるとともに、グループIPを活用した新規ビジネスにも注力してまいります。

**その他事業 売上高 3億7百万円 セグメント損失 21百万円**

運用資産多様化を目的とした賃貸用不動産の取得に伴う費用が発生したことにより、一時的に損失を計上しております。

(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14億89百万円減少し991億32百万円となりました。これは主に、現金及び預金が54億72百万円、売掛金が35億20百万円それぞれ減少した一方で、建物及び構築物が32億69百万円、有価証券が25億61百万円それぞれ増加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39億70百万円減少し78億63百万円となりました。これは主に、未払金が19億69百万円、買掛金が10億78百万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24億80百万円増加し912億69百万円となりました。これは主に、その他有価証券評価差額金が15億19百万円、利益剰余金が7億22百万円それぞれ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26年5月1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) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計方針の変更

（退職給付に関する会計基準等の適用）

「退職給付に関する会計基準」（企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。）及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。）を、退職給付会計基準第35項本文及び退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて第1四半期連結会計期間より適用し、退職給付債務及び勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更、割引率の決定方法を加重平均期間法へ変更しております。

これに伴う当第2四半期連結累計期間の期首の利益剰余金及び当第2四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

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26年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成26年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	12,192	6,720
受取手形及び売掛金	8,755	5,234
有価証券	787	3,349
商品及び製品	183	195
仕掛品	17	337
原材料及び貯蔵品	96	96
繰延税金資産	826	674
その他	2,454	2,252
貸倒引当金	△40	△5
流動資産合計	25,274	18,855
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	9,857	13,126
その他(純額)	6,188	7,147
有形固定資産合計	16,045	20,274
無形固定資産		
のれん	1,090	876
その他	275	199
無形固定資産合計	1,366	1,076
投資その他の資産		
投資有価証券	56,905	57,853
更生債権等	2	1
繰延税金資産	211	216
その他	818	855
貸倒引当金	△2	△1
投資その他の資産合計	57,934	58,925
固定資産合計	75,347	80,276
資産合計	100,622	99,132

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成26年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,413	334
未払金	2,837	868
未払法人税等	1,956	1,603
賞与引当金	822	762
役員賞与引当金	191	94
返品調整引当金	45	37
売上値引引当金	660	371
ポイント引当金	16	14
繰延税金負債	0	1
その他	2,179	1,005
流動負債合計	10,122	5,093
固定負債		
退職給付に係る負債	193	156
繰延税金負債	1,037	1,895
その他	480	717
固定負債合計	1,710	2,769
負債合計	11,833	7,863
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	48,036	48,759
自己株式	△2,200	△2,168
株主資本合計	86,535	87,289
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,322	4,841
土地再評価差額金	△3,100	△3,100
為替換算調整勘定	1,710	1,911
退職給付に係る調整累計額	267	262
その他の包括利益累計額合計	2,199	3,914
新株予約権	53	64
純資産合計	88,788	91,269
負債純資産合計	100,622	99,132



(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25年4月1日 至平成25年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日)
売上高	15,459	16,110
売上原価	9,354	9,349
売上総利益	6,104	6,760
販売費及び一般管理費	4,453	3,466
営業利益	1,650	3,293
営業外収益		
受取利息	852	912
受取配当金	555	730
投資有価証券売却益	1,291	1,170
その他	187	271
営業外収益合計	2,887	3,083
営業外費用		
有価証券評価損	388	61
有価証券償還損	290	50
デリバティブ評価損	—	86
その他	14	11
営業外費用合計	692	210
経常利益	3,845	6,166
税金等調整前四半期純利益	3,845	6,166
法人税、住民税及び事業税	1,385	1,761
法人税等調整額	77	199
法人税等合計	1,463	1,961
少数株主損益調整前四半期純利益	2,382	4,205
四半期純利益	2,382	4,205

(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25年4月1日 至 平成25年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	2,382	4,205
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	120	1,519
為替換算調整勘定	845	200
退職給付に係る調整額	—	△5
その他の包括利益合計	966	1,715
四半期包括利益	3,348	5,920
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,348	5,920

(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	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	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	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) のれんについては、セグメントごとの配分は行っていません。

II 当第2四半期連結累計期間（自平成26年4月1日 至平成26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	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	9,632	3,053	1,178	1,152	838	15,855	254	16,110
セグメント間の内部売上高又は振替高	241	185	5	10	0	442	52	495
計	9,873	3,239	1,183	1,163	838	16,298	307	16,605
セグメント利益	2,355	596	159	393	24	3,529	△21	3,507

（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	3,529
「その他」の区分の損失	△21
のれんの償却額	△214
四半期連結損益計算書の営業利益	3,293

（注）のれんについては、セグメントごとの配分は行っておりません。