(財)財務会計基準機構会員

平成21年3月期 第3四半期決算短信

平成21年2月3日

上場会社名　株式会社 コーエー　　上場取引所　東
コード番号　9654　URL　http://www.koei.co.jp/
代表者　（役職名）代表取締役執行役員会長CEO　（氏名）伊従 勝
問合せ先責任者　（役職名）常務執行役員管理本部長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21年2月13日

（百万円未満切捨て）

1. 平成21年3月期第3四半期の連結業績（平成20年4月1日～平成20年12月31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	%
21年3月期第3四半期	20,181	—	4,527	—	4,845	—	△1,027	—
20年3月期第3四半期	20,017	57.9	3,559	322.4	7,516	115.3	4,150	102.3

	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
21年3月期第3四半期	△15.09	—
20年3月期第3四半期	61.42	61.41

(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
21年3月期第3四半期	58,706	50,119	85.2	729.63
20年3月期	64,582	58,055	88.8	848.72

（参考）自己資本　21年3月期第3四半期　50,033百万円　20年3月期　57,335百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
（基準日）	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	25.00	—	30.00	55.00
21年3月期	—	25.00	—	―――	―――
21年3月期（予想）	―――	―――	―――	25.00	50.00

（注）配当予想の当四半期における修正の有無　無

3. 平成21年3月期の連結業績予想（平成20年4月1日～平成21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	28,200	△3.1	6,000	△9.6	6,500	△36.7	100	△98.1	1.47

（注）連結業績予想数値の当四半期における修正の有無　有

4. その他

(1) 期中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　— 社（社名　　）　除外　— 社（社名　　）

(2) 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　無

(3) 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（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もの）
　① 会計基準等の改正に伴う変更　有
　② ①以外の変更　有
　詳細は、3ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(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）　21年3月期第3四半期 69,670,750株　20年3月期 68,650,510株
　② 期末自己株式数　21年3月期第3四半期 1,098,474株　20年3月期 1,095,736株
　③ 期中平均株式数（四半期連結累計期間）　21年3月期第3四半期 68,121,415株　20年3月期第3四半期 67,552,181株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項
（1）上記の予想は現時点で入手可能な情報に基づき算出したものであり、実際の業績は今後さまざまな要因によって異なる結果となる可能性があります。
（2）当連結会計年度より「四半期連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

【定性的情報・財務諸表等】

１．連結経営成績に関する定性的情報

米国の金融危機に端を発した世界的な景気後退は、個人消費の減少や雇用情勢の悪化など実体経済へ大きく影響を与えつつあります。

ゲーム業界においては、国内で成長鈍化傾向が見られるものの、北米では昨年 12 月のゲーム売上高が過去最高を記録するなど、グローバルでの市場の拡大が続いております。

このような状況下、当社グループは、「世界 No.1 のエンターテインメント・コンテンツ・プロバイダー」を目指し、また一昨年発表した中期経営計画「コーエービジョン 2011」の達成に向け、様々な分野や地域でお客様にご満足いただけるような製品開発に取り組んでまいりました。

この結果、当第３四半期累計期間は、売上高 201 億 81 百万円（前年同期比 1 億 63 百万円増）、営業利益 45 億 27 百万円（同 9 億 68 百万円増）と好調に推移し、特に売上高において過去最高を記録した一方、金融危機の影響を受け投資有価証券評価損等を計上したことにより、経常利益 48 億 45 百万円（同 26 億 71 百万円減）、四半期純損失 10 億 27 百万円（同 51 億 77 百万円減）となりました（前年同期比の金額は参考として記載しております）。

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 137 億 14 百万円　営業利益 22 億 42 百万円

当社が開発し、株式会社バンダイナムコゲームスから 12 月に発売した「ガンダム無双２」（PS3、PS2、Xbox360 用）の販売が好調に推移いたしました。「ガンダム無双」シリーズの累計販売本数は 150 万本に達しております。

また、関ヶ原を舞台に繰り広げられる合戦アドベンチャーゲーム「采配のゆくえ」(DS 用)を発売したほか、PS2、Xbox360 用にて 50 万本以上を販売した「無双 OROCHI 魔王再臨」を PSP 用に移植して発売し、好調な販売を続けております。

オンライン・モバイル事業　　売上高 43 億 86 百万円　営業利益 18 億 7 百万円

中国にて「信長の野望 Online～破天の章」のサービスを開始し、好評を博しておりますほか、韓国においては「真・三國無双 Online」の正式サービスにむけ、オープンベータテストを実施いたしました。

モバイルコンテンツにつきましては、コーエータイトルの音楽を携帯電話にダウンロードできるサイト「KOEI うたフル」をオープンし、新規ユーザーの獲得に精力的に取組んでおります。

メディア・ライツ事業　　売上高 22 億 7 百万円　　営業利益 4 億 49 百万円

12 月にファン向けイベント「ネオロマンス・フェスタ 10」を横浜・大阪にて開催、延べ来場者数が３万人を突破し過去最高となりました。

また、これまで累計で 50 万人以上を動員した、この「ネオロマンス」イベント事業につきまして、横浜市への誘客貢献が認められ、財団法人 横浜観光コンベンション・ビューローより「平成 20 年度横浜観光コンベンション特別功労賞」を授与されました。

その他事業　売上高 93 百万円　営業利益 30 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３四半期末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ 58 億 76 百万円減少し 587 億 6 百万円となりました。

流動資産は同 11 億 42 百万円減少し 179 億 33 百万円となりました。主な要因は有価証券の減少によるものであります。

固定資産は同 47 億 33 百万円減少し 407 億 72 百万円となりました。主な要因は投資有価証券の減少によるものであります。

②　負債の部

当第３四半期末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ 20 億 59 百万円増加し 85 億 86 百万円となりました。

流動負債は同 21 億 38 百万円増加し 76 億 30 百万円となりました。主な要因は買掛金の増加によるものであります。

固定負債は同 78 百万円減少し 9 億 56 百万円となりました。主な要因は繰延税金負債の減少によるものであります。

③　純資産の部

当第３四半期末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ 79 億 35 百万円減少し 501 億 19 百万円となりました。主な要因は四半期純損失の計上及びその他有価証券評価差額金の減少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

さらなる品質向上のため一部タイトルの発売を延期したこと、及び米国発の金融危機に伴う投資有価証券評価損の発生により平成 21 年 3 月期連結・個別業績予想を修正いたしました。詳しくは、本日別途公表しました「平成 21 年３月期　業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

４.その他

(1) 期中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）

該当事項はありません。

(2) 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

該当事項はありません。

(3) 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

（会計方針の変更）

①当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第 12 号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第 14 号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

②通常の販売目的で保有する棚卸資産については、従来、主として移動平均法による原価法によっておりましたが、第１四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準委員会　平成 18 年７月５日　企業会計基準第９号)が適用されたことに伴い、主として移動平均法による原価法(貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法)により算定しております。なお、従来の方法によった場合と比べ、営業利益、経常利益、税金等調整前四半期純損失に与える影響はありません。

③連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い
「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（企業会計基準委員会　平成 18 年５月 17 日　実務対応報告第 18 号）を第１四半期連結会計期間から適用し、連結決算上必要な修正を行っております。なお、この変更による損益への影響は軽微であります。

④当社グループでは、平成 19 年 11 月に「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」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。
従来の区分との比較につきましてはセグメント情報に記載しております。

（追加情報）
①従来、投資有価証券の運用による財務損益は営業外損益として捉える一方、投資有価証券評価損は臨時的な損失として特別損失に計上しておりましたが、投資有価証券運用方法が多様化してきたこと、また、世界的な経済情勢の変化による影響が投資有価証券評価損として発生する可能性があることを勘案し、経常的に発生する金額については、原則として営業外費用として計上することといたしました。
このため、第２四半期連結累計期間においては投資有価証券評価損を営業外費用として計上しましたが、世界的金融の混乱による投資有価証券の下落は当社におきましても臨時かつ巨額に発生することとなったため、当第３四半期連結累計期間においては投資有価証券評価損を特別損失として計上しております。

②平成 21 年１月 26 日に開催した臨時株主総会において、テクモ株式会社及び当社は平成 21 年４月１日をもって株式移転の方法により完全親会社「コーエーテクモホールディングス株式会社」を設立し、経営統合することが承認されました。
なお、本経営統合により、両社がこれまで独自に培ってまいりました強みを相互に補完することで相乗効果を最大化すべく努めてまいります。今後とも両社それぞれが保有する高い技術力やゲーム開発におけるノウハウを共有するとともに、海外市場における顧客基盤の拡大及びプレゼンスの向上、グローバルベースでの収益力拡大を実現すべく邁進してまいります。

5. 【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３四半期連結会計期間末 （平成20年12月31日）	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 （平成20年３月31日）
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	4,463	5,411
受取手形及び売掛金	7,149	5,879
有価証券	2,645	4,646
たな卸資産	552	772
その他	3,157	2,392
貸倒引当金	△34	△24
流動資産合計	17,933	19,076
固定資産		
有形固定資産	11,015	10,883
無形固定資産		
のれん	979	－
その他	261	280
無形固定資産合計	1,241	280
投資その他の資産		
投資有価証券	23,193	30,253
更生債権等	82	86
その他	5,322	4,088
貸倒引当金	△82	△86
投資その他の資産合計	28,515	34,341
固定資産合計	40,772	45,505
資産合計	58,706	64,582
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,521	1,126
短期借入金	1,700	－
1年内返済予定の長期借入金	10	－
未払法人税等	109	1,926
賞与引当金	237	457
役員賞与引当金	19	27
返品調整引当金	97	207
その他	1,934	1,746
流動負債合計	7,630	5,492
固定負債		
長期借入金	－	10
役員退職慰労引当金	436	417
退職給付引当金	382	419
その他	136	186
固定負債合計	956	1,034
負債合計	8,586	6,526

（単位：百万円）

	当第３四半期連結会計期間末 （平成20年12月31日）	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 （平成20年３月31日）
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,090	9,090
資本剰余金	14,227	12,548
利益剰余金	37,015	41,784
自己株式	△1,723	△1,719
株主資本合計	58,610	61,704
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△4,833	△2,452
土地再評価差額金	△3,101	△1,841
為替換算調整勘定	△642	△74
評価・換算差額等合計	△8,577	△4,368
新株予約権	85	68
少数株主持分	1	650
純資産合計	50,119	58,055
負債純資産合計	58,706	64,582

(2)【四半期連結損益計算書】
【第３四半期連結累計期間】

（単位：百万円）

	当第３四半期連結累計期間 （自　平成20年４月１日 至　平成20年12月31日）
売上高	20,181
売上原価	11,190
売上総利益	8,991
販売費及び一般管理費	4,464
営業利益	4,527
営業外収益	
受取利息	1,402
投資有価証券売却益	317
その他	250
営業外収益合計	1,970
営業外費用	
有価証券償還損	955
デリバティブ損失	428
為替差損	209
その他	59
営業外費用合計	1,652
経常利益	4,845
特別損失	
投資有価証券評価損	6,309
子会社清算損	85
特別損失合計	6,395
税金等調整前四半期純損失（△）	△1,549
法人税、住民税及び事業税	395
法人税等調整額	△947
法人税等合計	△551
少数株主利益	29
四半期純損失（△）	△1,027

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第 12 号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第 14 号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(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】

当第３四半期連結累計期間（自　平成 20 年４月１日　至　平成 20 年 12 月 31 日）（単位：百万円）

セグメント／科目	ｹﾞｰﾑｿﾌﾄ	ｵﾝﾗｲﾝ・ﾓﾊﾞｲﾙ	ﾒﾃﾞｨｱ・ﾗｲﾂ	その他	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	13,513	4,378	2,196	93	20,181	－	20,181
(2)ｾｸﾞﾒﾝﾄ間の内部売上高又は振替高	200	7	11	－	219	(219)	－
計	13,714	4,386	2,207	93	20,401	(219)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	2,242	1,807	449	30	4,530	(2)	4,527

（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)ｹﾞｰﾑｿﾌﾄ事業……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・ﾓﾊﾞｲﾙ事業 ……オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、運営
(3)ﾒﾃﾞｨｱ・ﾗｲﾂ事業 ……書籍、ＣＤ等の制作、販売、イベントの企画、運営、ライツ事業（ロイヤリティビジネス）
(4)その他事業……不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等
３．会計方針の変更
当社グループでは、平成 19 年 11 月に「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」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。
なお、従来の事業区分によった場合の事業の種類別セグメント情報は下記のとおりであります。

当第３四半期連結累計期間（自　平成 20 年４月１日　至　平成 20 年 12 月 31 日）（単位：百万円）

セグメント／科目	ｹﾞｰﾑｿﾌﾄ	流通	ﾒﾃﾞｨｱ	その他	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	5,253	13,260	1,018	649	20,181	－	20,181
(2)ｾｸﾞﾒﾝﾄ間の内部売上高又は振替高	7,659	43	464	89	8,256	(8,256)	－
計	12,912	13,304	1,482	739	28,438	(8,256)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	2,934	883	36	383	4,237	290	4,527

（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)ｹﾞｰﾑｿﾌﾄ事業……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)流通事業……パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務

(3)メディア事業……書籍、ＣＤ等の制作、販売、イベントの企画、運営、家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
(4)その他事業……ライツ事業（ロイヤリティビジネス）、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

【所在地別セグメント情報】

当第３四半期連結累計期間（自　平成 20 年４月１日　至　平成 20 年 12 月 31 日）（単位：百万円）

科目＼セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	18,621	771	311	478	20,181	－	20,181
(2)ｾｸﾞﾒﾝﾄ間の内部売上高又は振替高	769	127	－	1,431	2,328	(2,328)	－
計	19,391	898	311	1,909	22,510	(2,328)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	3,850	△135	△79	875	4,511	15	4,527

（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、フランス
(3) アジア：韓国、台湾、中国、シンガポール

【海外売上高】

当第３四半期連結累計期間（自　平成 20 年４月１日　至　平成 20 年 12 月 31 日）（単位：百万円）

	北米	欧州	ｱｼﾞｱ･ｵｾｱﾆｱ	合計
Ⅰ　海外売上高	771	448	2,446	3,665
Ⅱ　連結売上高	－	－	－	20,181
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	3.8	2.3	12.1	18.2

（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．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) ｱｼﾞｱ･ｵｾｱﾆｱ：韓国、台湾、中国、オーストラリア
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。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記
当第３四半期連結累計期間（自　平成 20 年４月１日　至　平成 20 年 12 月 31 日）
当社は、平成 20 年８月１日付で株式会社コーエーネットを株式交換完全子会社とするための株式交換を実施いたしました。この結果、当第３四半期連結累計期間において資本準備金が 1,679 百万円増加し、当第３四半期連結会計期間末における資本剰余金は 14,227 百万円となりました。

「参考資料」

（要約）前第３四半期連結損益計算書

（単位：百万円）

科目	前第３四半期連結累計期間 （自　平成19年４月１日 至　平成19年12月31日）
Ⅰ　売　上　高	20,017
Ⅱ　売　上　原　価	11,501
売　上　総　利　益	8,515
Ⅲ　販売費及び一般管理費	4,956
営　業　利　益	3,559
Ⅳ　営　業　外　収　益	3,966
１　受　取　利　息	1,710
２　投資有価証券売却益	1,728
３　為　替　差　益	99
４　デリバティブ利益	109
５　そ　の　他	317
Ⅴ　営　業　外　費　用	9
１　そ　の　他	9
経　常　利　益	7,516
Ⅵ　特　別　損　失	604
１　投資有価証券評価損	554
２　ﾋﾞｼﾞﾈｽｿﾌﾄ事業清算損	50
税金等調整前四半期純利益	6,911
法人税、住民税及び事業税	2,483
法人税等調整額	199
少数株主利益	78
四半期純利益	4,150

６．その他の情報

有価証券関係

当第３四半期連結会計期間末（平成 20 年 12 月 31 日）

その他有価証券で時価のあるもの　（単位：百万円）

区分	取得原価	四半期連結貸借対照表計上額	差額
① 株式	7,291	6,413	△878
② 債券	24,466	17,180	△7,286
国債・地方債	18,625	13,321	△5,304
社債	5,841	3,858	△1,982
その他	－	－	－
③ その他	1,833	1,835	2
計	33,591	25,429	△8,162

（注）１．その他有価証券で時価のあるものについて 6,309 百万円減損処理を行っております。

２．債券(国債・地方債)には複合金融商品(契約額 5 百万 USD)が含まれており、その組込デリバティブ損失 428 百万円は損益計算書の営業外費用に計上しております。

３．減損処理の判断に係る基準は次のとおりです。

有価証券の時価が、下記条件に合致する場合、時価が著しく下落したものと判断し、回復可能性判断基準とその他時価に影響する諸要因を検討し、時価が回復すると合理的に判断できる場合を除いて減損処理を行う。

①評価日において時価が簿価に対して 50%以上下落した場合

②評価日において時価が簿価に対して 30%以上下落しており、かつ評価日以前３ヶ月間の平均時価が簿価に対して 30%以上下落している場合

回復可能性判断基準

有価証券の発行会社が債務超過である場合、または２期連続経常損失を計上している場合は、回復可能性が無いものとして減損処理を行う。

販売の状況

（単位：百万円）

区分＼期別	前第３四半期累計期間 （自　平成19年４月１日 至　平成19年12月31日）	当第３四半期累計期間 （自　平成20年４月１日 至　平成20年12月31日）
パソコンソフト	833	686
家庭用ビデオゲームソフト	14,072	12,773
オンライン課金・モバイル	2,262	4,304
出版	792	476
ＣＤ等	414	404
ロイヤリティ	756	574
その他	885	961
合　計	20,017	20,181