



Level up your happiness



## 令和6年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

令和5年10月30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 <https://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) 取締役専務執行役員CFO (氏名) 浅野 健二郎 (TEL) 045-562-8111  
 四半期報告書提出予定日 令和5年11月13日 配当支払開始予定日 ー  
 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 (アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 令和6年3月期第2四半期の連結業績(令和5年4月1日~令和5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		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
令和6年3月期第2四半期	39,722	14.3	13,855	△24.4	23,201	31.3	16,795	23.1
令和5年3月期第2四半期	34,762	△6.6	18,321	11.6	17,667	△29.5	13,648	△24.8

(注) 包括利益 令和6年3月期第2四半期 23,317百万円(415.7%) 令和5年3月期第2四半期 4,521百万円(△68.5%)

	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
令和6年3月期第2四半期	53.24	49.55
令和5年3月期第2四半期	43.33	40.15

(注) 当社は、令和4年10月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。そのため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算定しております。

## (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
令和6年3月期第2四半期	234,119	150,726	64.1	475.37
令和5年3月期	210,889	142,684	67.4	450.72

(参考) 自己資本 令和6年3月期第2四半期 150,135百万円 令和5年3月期 142,143百万円

## 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
令和5年3月期	ー	0.00	ー	50.00	50.00
令和6年3月期	ー	0.00	ー	ー	ー
令和6年3月期(予想)	ー	ー	ー	50.00	50.00

(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. 令和6年3月期の連結業績予想(令和5年4月1日~令和6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		親会社株主に帰属する当期純利益		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	95,000	21.1	37,500	△4.2	40,500	1.5	31,000	0.2	98.40

(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) 一、除外 一社(社名) 一
- (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 : 有  
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8ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項(会計方針の変更)」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)	令和6年3月期2Q	336,096,924株	令和5年3月期	336,096,924株
② 期末自己株式数	令和6年3月期2Q	20,264,902株	令和5年3月期	20,727,352株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	令和6年3月期2Q	315,472,029株	令和5年3月期2Q	314,977,627株

(注) 当社は、令和4年10月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。そのため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、期中平均株式数を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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、令和5年10月30日(月)にアナリスト向けの決算説明会をオンラインで開催する予定です。この説明会で使用する四半期決算補足説明資料につきましては、当社ウェブサイト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. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	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
(会計方針の変更) .....	8
(セグメント情報) .....	8
(重要な後発事象) .....	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世界経済は、景気は持ち直しつつあるものの、米国及び欧州を中心とした金融引き締めによる下振れリスクが懸念され、先行きが不透明な状況が続いております。

第3次中期経営計画の2年目となる当期は、グループ経営方針として「グローバルIPの創造と展開」を掲げ、各種施策に取り組んでいます。

9月に開催された「東京ゲームショウ」は、来場者数が24万人を超えました。コロナ禍前と同等の水準まで戻る盛況ぶりとなる中、当社グループからも発売予定タイトルの新情報を発信しました。期間中に発表された「日本ゲーム大賞2023」では、「Fate」シリーズの完全新作アクションRPG『Fate/Samurai Remnant』が「フューチャー部門賞」を受賞しました。

当第2四半期は、パッケージゲーム3タイトルを発売、スマートフォンゲーム2タイトルを配信開始しました。オンライン・モバイル分野は、新作が好調な滑り出しとなり、既存タイトルも安定して推移したことから、四半期で過去最高の売上高を更新しました。グループの成長に向け、開発体制の増強、8期連続となるベースアップ、初任給の引上げを実施し、人件費が増加しております。また、外注加工費等の増加や、協業先による開発費負担の減少等もあり、第2四半期累計の営業利益は前年を下回りましたが、今後のさらなる成長に繋げてまいります。営業外収支においては、金融市場の動向に対応しながらポートフォリオの組み換えを行い、市場環境も安定して推移したことから、経常利益、純利益ともに前年同期を上回りました。

これらの結果、売上高397億22百万円(前年同四半期比14.3%増)、営業利益138億55百万円(同24.4%減)、経常利益232億1百万円(同31.3%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益167億95百万円(同23.1%増)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。

#### エンタテインメント事業 売上高 372億10百万円 セグメント利益 136億52百万円

「シブサワ・コウ」ブランドでは、7月に『信長の野望・新生 with パワーアップキット』(PS4、Nintendo Switch、Windows(Steam)用)を発売し、販売本数は15万本でした。国内でサービス中のスマートフォンゲーム『信長の野望 覇道』、9月に3周年を迎えた『三国志 覇道』は引き続き安定して推移しました。

「ω-Force」ブランドでは、TYPE-MOON監修、株式会社アニプレックス制作協力による「Fate」シリーズ最新作『Fate/Samurai Remnant』を9月に発売しました。発売後1週間の出荷本数は30万本を突破しました。

「Team NINJA」ブランドでは、9月に『Wo Long: Fallen Dynasty』の追加ダウンロードコンテンツ第2弾「江東の小霸王」を配信しました。

「ガスト」ブランドでは、「アトリエ」シリーズ第1作のリメイクとなる『マリーのアトリエ Remake ～ザールブルグの錬金術士～』(PS5、PS4、Nintendo Switch、Windows(Steam)用)を7月に発売し、販売本数は11万本でした。9月には株式会社アカツキゲームズと共同開発し、「Team NINJA」ブランドが開発に参画する新作スマートフォンゲーム『レスレリアーナのアトリエ ～忘れられた錬金術と極夜の解放者～』(iOS、Android用)を配信開始し、初月に100万ダウンロードを突破するなど順調な滑り出しとなりました。

「ルビーパーティー」ブランドでは、『金色のコルダ スターライトオーケストラ』において、配信2.5周年を記念したゲーム内イベントを実施しました。

「midas」ブランドでは、8月に新作スマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』の配信を開始しました。当社初のGPSを活用したゲームとして多くのお客様にお楽しみいただいております。

IP事業においては、『三国志・戦略版』(国内では『三国志 真戦』)、『三国志・戦棋版』が引き続き収益に貢献しました。

#### アミューズメント事業 売上高 19億52百万円 セグメント利益 3億53百万円

アミューズメント施設は、既存店売上高が好調に推移しました。スロット・パチンコでは、液晶ソフト受託開発の売上高が前年同期を上回りました。

#### 不動産事業 売上高 6億3百万円 セグメント利益 97百万円

ライブハウス型ホールKT Zepp Yokohamaは、今期も引き続き高い稼働率となりました。

#### その他事業 売上高 1億74百万円 セグメント損失 2億48百万円

ベンチャーキャピタル事業において、ファンドの管理費用が発生しました。

(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232億29百万円増加し2,341億19百万円となりました。これは主に、有価証券が384億39百万円増加した一方で、売掛金及び契約資産が86億84百万円、投資有価証券が61億34百万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151億88百万円増加し833億93百万円となりました。これは主に、短期借入金が150億円、未払金が22億93百万円それぞれ増加した一方で、その他流動負債に含まれる預り金が30億12百万円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80億41百万円増加し1,507億26百万円となりました。これは主に、その他有価証券評価差額金が52億36百万円、利益剰余金が10億26百万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

令和5年4月24日に公表した令和6年3月期の通期の業績予想は、第3四半期以降の新作タイトルの販売動向、世界経済や金融環境の動向を踏まえ、当初予想からの変更はございません。今後、業績予想数値に修正の必要が生じた場合は速やかに公表いたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (令和5年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和5年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	12,529	11,526
売掛金及び契約資産	21,650	12,966
有価証券	8,076	46,515
商品及び製品	94	163
仕掛品	29	38
原材料及び貯蔵品	67	105
その他	6,684	7,797
貸倒引当金	△17	△3
流動資産合計	49,113	79,110
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	21,432	21,246
土地	13,974	14,624
建設仮勘定	68	170
その他（純額）	1,461	1,746
有形固定資産合計	36,936	37,787
無形固定資産		
その他	245	241
無形固定資産合計	245	241
投資その他の資産		
投資有価証券	112,766	106,632
繰延税金資産	5,622	3,679
退職給付に係る資産	1,805	2,131
その他	4,535	5,007
貸倒引当金	△135	△469
投資その他の資産合計	124,594	116,980
固定資産合計	161,775	155,009
資産合計	210,889	234,119

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (令和5年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和5年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,169	1,521
短期借入金	-	15,000
未払金	4,573	6,867
未払法人税等	4,112	5,531
賞与引当金	1,697	1,822
役員賞与引当金	344	193
その他	8,121	4,440
流動負債合計	20,019	35,377
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	47,341	46,939
繰延税金負債	132	124
その他	711	952
固定負債合計	48,185	48,016
負債合計	68,204	83,393
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	27,844	27,425
利益剰余金	145,046	146,073
自己株式	△38,639	△37,777
株主資本合計	149,251	150,721
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△6,870	△1,633
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	3,034	4,311
退職給付に係る調整累計額	△157	△148
その他の包括利益累計額合計	△7,108	△585
新株予約権	541	590
純資産合計	142,684	150,726
負債純資産合計	210,889	234,119

(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 令和4年4月1日 至 令和4年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年9月30日)
売上高	34,762	39,722
売上原価	9,182	14,902
売上総利益	25,579	24,820
販売費及び一般管理費	7,258	10,964
営業利益	18,321	13,855
営業外収益		
受取利息	6,548	5,809
受取配当金	397	282
投資有価証券売却益	1,701	6,750
デリバティブ評価益	2,366	7,334
為替差益	1,248	546
その他	666	53
営業外収益合計	12,929	20,777
営業外費用		
投資有価証券評価損	-	436
投資有価証券売却損	2,759	8,625
有価証券償還損	3,267	2,018
デリバティブ評価損	7,462	40
その他	94	311
営業外費用合計	13,583	11,431
経常利益	17,667	23,201
税金等調整前四半期純利益	17,667	23,201
法人税、住民税及び事業税	3,916	6,591
法人税等調整額	102	△185
法人税等合計	4,019	6,405
四半期純利益	13,648	16,795
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,648	16,795



(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 令和4年4月1日 至 令和4年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年9月30日)
四半期純利益	13,648	16,795
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△10,004	5,236
為替換算調整勘定	891	1,277
退職給付に係る調整額	△13	8
その他の包括利益合計	△9,126	6,522
四半期包括利益	4,521	23,317
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,521	23,317

(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。

(会計方針の変更)

(研究開発費等の範囲の変更)

当社グループは研究開発を行う専任部署において先端技術を研究し、独自のゲームエンジンを開発しております。また、開発部署において、多岐にわたるゲーム開発を行い、独創的なコンテンツを創出しております。家庭用ゲーム機、PC、スマートフォン等に係るコンテンツの多様化・高度化が進んでいる状況等に鑑み、第1四半期連結会計期間より一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費の範囲を見直しております。なお、当該会計方針の変更による四半期連結財務諸表への影響はありません。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自 令和4年4月1日 至 令和4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
	エンタテインメント	アミューズメント	不動産	計		
売上高						
外部顧客への売上高	32,680	1,470	609	34,759	2	34,762
セグメント間の内部売上高又は振替高	103	0	2	107	150	257
計	32,783	1,471	611	34,866	152	35,019
セグメント利益又は損失(△)	17,994	236	182	18,413	△92	18,321

(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、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	18,413
「その他」の区分の損失(△)	△92
四半期連結損益計算書の営業利益	18,321

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 令和5年4月1日 至 令和5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
	エンタテインメント	アミューズメント	不動産	計		
売上高						
外部顧客への売上高	37,151	1,952	600	39,705	17	39,722
セグメント間の内部売上高又は振替高	58	0	2	60	157	217
計	37,210	1,952	603	39,766	174	39,940
セグメント利益又は損失(△)	13,652	353	97	14,103	△248	13,855

(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、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	14,103
「その他」の区分の損失(△)	△248
四半期連結損益計算書の営業利益	13,855

(重要な後発事象)

該当事項はありません。