



平成30年3月期第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成29年10月26日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社コーエーテッ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) 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29年11月10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30年3月期第2四半期の連結業績（平成29年4月1日～平成29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	%
30年3月期第2四半期	14,916	△10.0	2,850	3.7	6,897	40.6	5,034	33.0
29年3月期第2四半期	16,576	9.3	2,748	11.0	4,904	△13.3	3,786	△6.8

(注) 包括利益 30年3月期第2四半期 8,187百万円 (-%) 29年3月期第2四半期 220百万円 (-%)

	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
30年3月期第2四半期	47.69	47.56
29年3月期第2四半期	36.00	35.90

(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
30年3月期第2四半期	118,134	109,059	92.1	1,029.40
29年3月期	119,461	106,516	89.0	1,007.28

(参考) 自己資本 30年3月期第2四半期 108,759百万円 29年3月期 106,262百万円

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
29年3月期	—	0.00	—	56.00	56.00
30年3月期	—	0.00	—	—	—
30年3月期(予想)	—	—	—	56.00	56.00

(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30年3月期の連結業績予想（平成29年4月1日～平成30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	42,000	13.4	11,500	31.0	16,000	5.2	11,700	0.6	111.18

(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）	30年3月期2Q	107,723,374株	29年3月期	107,723,374株
② 期末自己株式数	30年3月期2Q	2,069,819株	29年3月期	2,229,512株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	30年3月期2Q	105,559,452株	29年3月期2Q	105,192,285株

※ 四半期決算短信は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、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29年10月27日（金）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. 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
(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、雇用・所得環境が改善する一方、個人消費は緩やかな回復基調で推移いたしました。

ゲーム業界におきましては、新型ゲーム機「Nintendo Switch」の好調や有力タイトルの発売により、2017年度上半期の家庭用ゲーム市場規模は5年ぶりに前年同期を上回りました。スマートフォンゲーム市場もワールドワイドで今後も拡大が続くことが予想されます。9月に開催された「東京ゲームショー2017」では「VR/ARコーナー」やゲームの対戦競技「e-Sports」が実施されるなど、ゲーム市場全体は今後も更なる成長が見込まれます。

このような経営環境下において、当社では経営方針「IPの創造と展開」のもと、各種施策に取り組んでおります。「日本ゲーム大賞」では、2017年2月に発売しグローバルでミリオンヒットとなった『仁王』（PS4用）が年間作品部門における「優秀賞」を受賞しました。また、今後期待される作品に贈られる「フューチャー部門賞」においては、『ファイアーエムブレム無双』（Nintendo Switch、Newニンテンドー3DS用）、『真・三國無双8』（PS4用）、株式会社スクウェア・エニックスと共同で開発中の『DISSIDIA FINAL FANTASY NT』（PS4用）の3タイトルが受賞するなど、高い評価を受けました。

当期は、主力タイトルの多くを第3四半期以降に発売を予定しておりますが、当第2四半期連結累計期間の営業利益は計画を上回り、有価証券売却益の増加により営業外収益も好調に推移しました。これらにより、売上高149億16百万円（前年同四半期比10.0%減）、営業利益28億50百万円（同3.7%増）、経常利益68億97百万円（同40.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益50億34百万円（同33.0%増）となりました。経常利益、四半期純利益については、第2四半期連結累計期間として経営統合以来、最高益を更新しました。

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 134億10百万円 セグメント利益 26億45百万円**

「シブサワ・コウ」ブランドでは、『Champion Jockey Special』と『Winning Post 8 2017』をNintendo Switch向けにリリースしました。スマートフォンゲームでは、当社がIPを許諾した『三國志2017』が中国にて配信され、およそ10日間で登録者数が100万人を突破しました。

「ω-Force」ブランドでは、欧米向けに『無双☆スターズ』（PS4、Steam用）を発売しました。欧州のゲームイベント「gamescom 2017」に合わせ、世界中で人気のアニメーション作品「進撃の巨人」が原作のタクティカルハンティングアクションゲーム『進撃の巨人2』（PS4、PS Vita、Xbox One、Nintendo Switch、Steam用）の制作を発表し、話題を呼びました。

「Team NINJA」ブランドでは、任天堂株式会社の「ファイアーエムブレム」と当社の「無双」シリーズとのコラボレーションタイトル『ファイアーエムブレム無双』を9月に発売しました。

『仁王』は、リピート販売が引き続き堅調に推移し、ダウンロードコンテンツ三部作を配信しました。『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』（PS4、PS3、Xbox One、Steam用）では、基本無料版が累計1,000万ダウンロードを突破し、有料コンテンツ販売も順調です。スマートフォンゲームでは、株式会社スクウェア・エニックスと共同で開発した『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』が収益に貢献しました。

「ガスト」ブランドでは、8月に『よるのないくに2 ～新月の花嫁～』（PS4、PS Vita、Nintendo Switch用）を国内向けに、『BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣』（PS4、Steam用）を欧米・アジア向けに発売しました。

「ルビーパーティー」ブランドでは、「ネオロマンス・フェスタ 金色のコルダ 星奏学院祭6」や、立体映像表現を用いたバーチャルライブなど、当第2四半期中に合計5つのイベントを開催しました。

新ブランド「midas(ミダス)」では、若手社員によるスマートフォン市場での新規IPの創造を目指し、「東京ゲームショー2017」において2タイトルのコンセプトを発表しました。当社が運営するゲームSNSサイト「my GAMECITY」では、キャンペーン施策の強化により登録者数が100万人を突破しました。

以上の結果により、増益を達成いたしました。

**SP事業 売上高 4億63百万円 セグメント利益 1億45百万円**

当第2四半期においては『パチスロ 討鬼伝』など2タイトルがリリースされました。パチンコ・パチスロ機は規則の改正による先行き不透明な状況もあり減益となりましたが、引き続き効率的な受託開発業務を推進してまいります。

**アミューズメント施設運営事業 売上高 6億81百万円 セグメント損失 1億31百万円**

既存店売上高では、プライズゲームを中心とした施策が奏功し前年同期を上回りました。多機能VR筐体『VRセンス』は、9月にロケーションテストを実施し多くのお客様の注目を集めました。『VRセンス』の開発費用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。

**不動産事業 売上高 3億89百万円 セグメント利益 1億68百万円**

当社グループが保有する賃貸用不動産は引き続き高い稼働率を維持しております。

**その他事業 売上高 82百万円 セグメント利益 23百万円**

(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13億27百万円減少し1,181億34百万円となりました。これは主に、投資有価証券が81億62百万円増加した一方で、配当の支払いや納税等により現金及び預金が68億6百万円、売掛金が20億96百万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38億70百万円減少し90億74百万円となりました。これは主に、未払金が31億9百万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25億43百万円増加し1,090億59百万円となりました。これは主に、その他有価証券評価差額金が27億83百万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29年4月27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すみ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 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	11,868	5,062
受取手形及び売掛金	8,168	6,071
有価証券	1,871	3,372
商品及び製品	96	153
仕掛品	4	114
原材料及び貯蔵品	42	47
繰延税金資産	939	691
その他	3,721	1,653
貸倒引当金	△23	△22
流動資産合計	26,689	17,143
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,993	10,944
土地	14,615	14,615
その他(純額)	517	495
有形固定資産合計	26,126	26,055
無形固定資産		
その他	208	187
無形固定資産合計	208	187
投資その他の資産		
投資有価証券	65,484	73,646
繰延税金資産	142	263
その他	809	838
投資その他の資産合計	66,436	74,748
固定資産合計	92,772	100,991
資産合計	119,461	118,134

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成29年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成29年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	487	826
未払金	4,244	1,135
未払法人税等	2,566	1,612
賞与引当金	949	841
役員賞与引当金	242	56
返品調整引当金	0	0
売上値引引当金	255	200
ポイント引当金	21	17
繰延税金負債	0	2
その他	2,691	1,838
流動負債合計	11,460	6,530
固定負債		
退職給付に係る負債	295	212
繰延税金負債	326	1,485
その他	861	845
固定負債合計	1,484	2,543
負債合計	12,944	9,074
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	25,937	26,052
利益剰余金	66,159	65,286
自己株式	△1,456	△1,354
株主資本合計	105,639	104,983
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,130	5,913
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	697	1,072
退職給付に係る調整累計額	△90	△95
その他の包括利益累計額合計	622	3,775
新株予約権	254	300
純資産合計	106,516	109,059
負債純資産合計	119,461	118,134

(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28年4月1日 至平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成29年4月1日 至平成29年9月30日)
売上高	16,576	14,916
売上原価	10,006	8,553
売上総利益	6,569	6,362
販売費及び一般管理費	3,821	3,511
営業利益	2,748	2,850
営業外収益		
受取利息	870	1,138
受取配当金	756	796
投資有価証券売却益	1,180	2,411
その他	215	291
営業外収益合計	3,022	4,637
営業外費用		
投資有価証券評価損	200	1
投資有価証券売却損	0	101
有価証券償還損	33	414
為替差損	622	44
その他	9	30
営業外費用合計	866	591
経常利益	4,904	6,897
税金等調整前四半期純利益	4,904	6,897
法人税、住民税及び事業税	1,204	1,781
法人税等調整額	△87	81
法人税等合計	1,117	1,862
四半期純利益	3,786	5,034
親会社株主に帰属する四半期純利益	3,786	5,034

(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28年4月1日 至 平成28年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成29年4月1日 至 平成29年9月30日)
四半期純利益	3,786	5,034
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,624	2,783
為替換算調整勘定	△1,936	374
退職給付に係る調整額	△5	△5
その他の包括利益合計	△3,566	3,152
四半期包括利益	220	8,187
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	220	8,187

(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28年4月1日 至平成28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	S P	アミューズメント 施設運営	不動産	計		
売上高							
外部顧客への 売上高	14,552	963	649	398	16,564	11	16,576
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	85	0	—	—	86	49	135
計	14,638	963	649	398	16,650	61	16,711
セグメント利益	2,308	367	79	166	2,922	19	2,942

(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	2,922
「その他」の区分の利益	19
のれんの償却額	△193
四半期連結損益計算書の営業利益	2,748

(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29年4月1日 至平成29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	S P	アミューズメント 施設運営	不動産	計		
売上高							
外部顧客への 売上高	13,349	463	681	389	14,884	31	14,916
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	60	0	—	—	61	50	111
計	13,410	463	681	389	14,946	82	15,028
セグメント利益又 は損失(△)	2,645	145	△131	168	2,827	23	2,850

(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	2,827
「その他」の区分の利益	23
のれんの償却額	—
四半期連結損益計算書の営業利益	2,850

(注) 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。