



## 令和2年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

令和元年10月25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) 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 令和元年11月8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 (アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 令和2年3月期第2四半期の連結業績（平成31年4月1日～令和元年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2年3月期第2四半期	16,564	△4.8	3,439	△26.6	6,077	△29.2	5,931	△5.7
平成31年3月期第2四半期	17,407	16.7	4,684	64.3	8,587	24.5	6,290	24.9

(注) 包括利益 令和2年3月期第2四半期 5,312百万円 (△27.4%) 平成31年3月期第2四半期 7,317百万円 (△10.6%)

	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2年3月期第2四半期	46.90	46.80
平成31年3月期第2四半期	49.55	49.44

(注) 当社は、平成30年10月1日付で普通株式1株につき1.2株の割合をもって株式分割を行っており、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は当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

#### (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2年3月期第2四半期	125,750	118,123	93.6	928.90
平成31年3月期	129,192	119,284	92.0	940.41

(参考) 自己資本 令和2年3月期第2四半期 117,722百万円 平成31年3月期 118,871百万円

### 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
平成31年3月期	—	0.00	—	55.00	55.00
令和2年3月期	—	0.00	—	—	—
令和2年3月期（予想）	—	—	—	52.00	52.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無  
 平成31年3月期期末配当の内訳 普通配当 50円00銭 経営統合10周年記念配当 5円00銭

### 3. 令和2年3月期の連結業績予想（平成31年4月1日～令和2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	43,000	10.3	12,000	△0.8	16,000	△12.6	13,000	△5.1	102.53

(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 : 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）	令和2年3月期2Q	129,268,048株	平成31年3月期	129,268,048株
② 期末自己株式数	令和2年3月期2Q	2,534,786株	平成31年3月期	2,864,167株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	令和2年3月期2Q	126,467,623株	平成31年3月期2Q	126,956,732株

（注）平成30年10月1日付で、普通株式1株につき1.2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、令和元年10月25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
(セグメント情報等) .....	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わが国経済は、消費増税、通商問題や海外経済の動向等により、景気の先行きが不透明な状況が続いております。

当社では、2019年3月期から3ヶ年の中期経営計画を策定しております。その2年目となる当期は、グループ経営方針として引き続き「グローバルIPの創造と展開」「グローバルビジネスの飛躍」を掲げ、各種施策に取り組んでおります。

9月に開催された「東京ゲームショウ2019」では、グローバルで275万本を突破した『仁王』の続編である『仁王2』(PS4用)を出展し、過去最多の試遊者数を記録いたしました。11月にはβ体験版を全世界同時に配信予定で、2020年の発売に向け盛り上げてまいります。『仁王2』は前作に続き、『ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～』(PS4、Nintendo Switch用)とともに今後期待される作品に贈られる「日本ゲーム大賞2019 フューチャー部門」を受賞しております。

上半期において一部タイトルの販売が計画を下回ったこと、大型タイトルの発売を第3四半期以降に予定していることから、当第2四半期連結累計期間における業績は、売上高165億64百万円(前年同四半期比4.8%減)、営業利益34億39百万円(同26.6%減)、経常利益60億77百万円(同29.2%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益59億31百万円(同5.7%減)となりました。経常利益、四半期純利益は計画を上回り、中期経営計画は順調に進捗しております。

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 148億73百万円 セグメント利益 30億23百万円**

「シブサワ・コウ」ブランドでは、任天堂株式会社および株式会社インテリジェントシステムズとタッグを組んで開発した『ファイアーエムブレム 風花雪月』(Nintendo Switch用)が、7月末にワールドワイドで発売されました。海外の評価サイトにおいて高い評価を受けております。スマートフォンゲームでは、シリーズ5年ぶりのナンバリングタイトルとなる『大航海時代VI』(iOS、Android用)を、9月末に日本、台湾で配信開始いたしました。当社がIPを許諾したタイトルでは、『新三国志』が引き続き収益に寄与しております。9月には、『三国志・戦略版』(iOS、Android用)が中国本土でサービスを開始し、好調なスタートとなりました。開発はALIBABA CULTURE MEDIA CO., LTD.、運営は同社とShanghai TCI Network Technology Co., Ltd.が共同で行っております。

「ω-Force」ブランドでは、7月に『進撃の巨人2 -Final Battle-』(PS4、Xbox One、Nintendo Switch、Windows(Steam)用)を全世界で発売し22万本の販売となりました。米Googleの「Stadia」でもローンチタイトルとして今後配信を予定しております。当社が開発を担当した株式会社スクウェア・エニックスの『ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島』(PS4、Nintendo Switch用)が7月に欧米向けにリリースされ、海外の評価サイトで高評価を得ております。

「Team NINJA」ブランドでは、Nintendo Switch専用ソフト『MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order』(© 2019 MARVEL © Nintendo Developed by コーエーテクモゲームス)が、7月に任天堂株式会社よりワールドワイドで発売されました。本作は、当社のコラボレーション戦略において初となる海外有力IPとの作品で、米Marvel Entertainmentと密接に協働しながら開発いたしました。『仁王 Complete Edition』(PS4、Windows(Steam)用)は、レポートが引き続き堅調に推移しております。

「ガスト」ブランドでは、グラフィック、システム、バトルの各要素を一新したアトリエシリーズ最新作『ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～』(PS4、Nintendo Switch用)を、9月末に国内、アジアで発売いたしました。16万本を販売し、セルスルーでシリーズ歴代最高の出足となりました。

「ルビーパーティー」ブランドでは、シリーズ25周年を記念したイベント「ネオロマンス25th Anniversary」や「アンジェリーク メモワール2019」等、合計で4つのイベントを開催しました。

「midas」ブランドでは、新規スマートフォンゲームの開発に注力しております。

**アミューズメント事業 売上高 13億74百万円 セグメント利益 3億4百万円**

アミューズメント施設運営におきましては、プライズゲーム機の稼働が好調で既存店売上高が伸長したものの、パチンコ・パチスロ機への液晶ソフト受託開発は売上の多くを下半期に予定していることから、減収減益となりました。

**不動産事業 売上高 3億9百万円 セグメント利益 98百万円**

第1四半期において賃貸用不動産の一部を売却したため、賃料収入の減少により減収減益となりました。保有する賃貸用不動産は高い稼働率を維持しております。

**その他事業 売上高 86百万円 セグメント利益 13百万円**

(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34億42百万円減少し1,257億50百万円となりました。これは主に、売掛金が26億98百万円、投資有価証券が19億38百万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22億81百万円減少し76億26百万円となりました。これは主に、その他流動負債に含まれている預り金が14億86百万円、未払法人税等が12億39百万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11億60百万円減少し1,181億23百万円となりました。これは主に、利益剰余金が10億19百万円減少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31年4月26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31年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和元年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	7,056	8,327
受取手形及び売掛金	8,359	5,661
有価証券	126	1,292
商品及び製品	78	135
仕掛品	59	293
原材料及び貯蔵品	46	56
その他	4,051	3,267
貸倒引当金	△5	△4
流動資産合計	19,773	19,028
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	10,156	8,474
土地	14,615	14,615
建設仮勘定	3,524	4,021
その他(純額)	467	597
有形固定資産合計	28,764	27,709
無形固定資産		
その他	144	116
無形固定資産合計	144	116
投資その他の資産		
投資有価証券	76,355	74,416
繰延税金資産	2,220	2,151
再評価に係る繰延税金資産	948	948
退職給付に係る資産	16	186
その他	969	1,191
投資その他の資産合計	80,510	78,895
固定資産合計	109,419	106,721
資産合計	129,192	125,750

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和元年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	565	467
未払金	1,269	2,240
未払法人税等	2,240	1,000
賞与引当金	1,089	1,040
役員賞与引当金	176	116
返品調整引当金	0	0
売上値引引当金	269	142
ポイント引当金	11	9
受注損失引当金	118	36
その他	3,216	1,339
流動負債合計	8,957	6,394
固定負債		
繰延税金負債	157	213
訴訟損失引当金	—	181
その他	792	837
固定負債合計	950	1,232
負債合計	9,908	7,626
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	26,389	26,583
利益剰余金	80,404	79,384
自己株式	△2,588	△2,293
株主資本合計	119,204	118,674
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,355	1,346
土地再評価差額金	△2,166	△2,166
為替換算調整勘定	703	84
退職給付に係る調整累計額	△226	△216
その他の包括利益累計額合計	△333	△952
新株予約権	413	401
純資産合計	119,284	118,123
負債純資産合計	129,192	125,750

(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30年4月1日 至平成30年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年9月30日)
売上高	17,407	16,564
売上原価	9,027	9,042
売上総利益	8,379	7,522
販売費及び一般管理費	3,695	4,082
営業利益	4,684	3,439
営業外収益		
受取利息	880	780
受取配当金	1,547	734
投資有価証券売却益	2,584	1,967
為替差益	179	—
その他	175	42
営業外収益合計	5,366	3,525
営業外費用		
投資有価証券評価損	1,378	241
投資有価証券売却損	0	345
有価証券償還損	—	80
為替差損	—	184
その他	84	35
営業外費用合計	1,462	887
経常利益	8,587	6,077
特別利益		
固定資産売却益	—	1,559
特別利益合計	—	1,559
特別損失		
訴訟損失引当金繰入額	—	181
特別損失合計	—	181
税金等調整前四半期純利益	8,587	7,455
法人税、住民税及び事業税	2,688	1,436
法人税等調整額	△391	87
法人税等合計	2,297	1,524
四半期純利益	6,290	5,931
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,290	5,931

(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30年4月1日 至 平成30年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成31年4月1日 至 令和元年9月30日)
四半期純利益	6,290	5,931
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,053	△8
為替換算調整勘定	△22	△619
退職給付に係る調整額	△3	9
その他の包括利益合計	1,027	△618
四半期包括利益	7,317	5,312
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,317	5,312

(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)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自平成30年4月1日 至平成30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	15,538	1,460	393	17,392	15	17,407
セグメント間の内部売上高又は振替高	116	0	—	116	62	178
計	15,654	1,460	393	17,508	77	17,586
セグメント利益	4,182	329	147	4,659	25	4,684

(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	4,659
「その他」の区分の利益	25
四半期連結損益計算書の営業利益	4,684

(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。

II 当第2四半期連結累計期間(自平成31年4月1日 至令和元年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	14,854	1,374	309	16,538	26	16,564
セグメント間の内部売上高又は振替高	18	0	—	18	60	79
計	14,873	1,374	309	16,556	86	16,643
セグメント利益	3,023	304	98	3,426	13	3,439

(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	3,426
「その他」の区分の利益	13
四半期連結損益計算書の営業利益	3,439

(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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社は、従来「エンタテインメント」「SP」「アミューズメント施設運営」「不動産」を報告セグメントとしておりましたが、第1四半期連結会計期間より、事業セグメントの区分方法を見直し、「SP」と「アミューズメント施設運営」を「アミューズメント」とし、「エンタテインメント」「アミューズメント」「不動産」の3つを報告セグメントとしております。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

(重要な後発事象)

該当はありません。