



令和4年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）



令和3年7月26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3年8月10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4年3月期第1四半期の連結業績（令和3年4月1日～令和3年6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4年3月期第1四半期	20,520	80.6	9,718	121.5	18,408	105.5	13,381	101.9
令和3年3月期第1四半期	11,363	57.2	4,387	358.6	8,957	617.8	6,628	199.8

(注) 包括利益 令和4年3月期第1四半期 12,361百万円 (△8.9%) 令和3年3月期第1四半期 13,572百万円 (585.0%)

	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4年3月期第1四半期	80.55	80.24
令和3年3月期第1四半期	40.14	39.97

(注) 当社は、令和3年4月1日付で普通株式1株につき1.3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金額及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額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4年3月期第1四半期	190,842	162,687	85.1	976.98
令和3年3月期	190,671	165,129	86.4	992.30

(参考) 自己資本 令和4年3月期第1四半期 162,349百万円 令和3年3月期 164,826百万円

(注) 当社は、令和3年4月1日付で普通株式1株につき1.3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株当たり純資産額を算定しております。

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3年3月期	—	0.00	—	117.00	117.00
令和4年3月期	—	—	—	—	—
令和4年3月期（予想）	—	0.00	—	81.00	81.00

(注1) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

(注2) 当社は、令和3年4月1日付で普通株式1株につき1.3株の割合で株式分割を行っており、令和3年3月期については、当該株式分割前の配当金の額を記載しております。なお、株式分割を考慮した場合の令和3年3月期の配当金は90円となります。令和4年3月期（予想）については、株式分割後の数値を記載しております。

3. 令和4年3月期の連結業績予想（令和3年4月1日～令和4年3月31日）

（％表示は、通期は対前期、四半期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
第2四半期（累計）	32,000	38.3	12,000	42.0	21,000	37.3	15,000	26.6	90.70
通期	65,000	7.7	24,500	0.4	36,500	△7.1	26,500	△10.3	160.23

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

※ 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： 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4年3月期1Q	168,048,462株	令和3年3月期	168,048,462株
② 期末自己株式数	令和4年3月期1Q	1,874,791株	令和3年3月期	1,943,728株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	令和4年3月期1Q	166,116,389株	令和3年3月期1Q	165,130,178株

（注）当社は、令和3年4月1日付で普通株式1株につき1.3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、期末発行済株式数（自己株式を含む）、期末自己株式数及び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3年7月26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1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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)	9
(重要な後発事象)	10

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1四半期連結累計期間における世界経済は、欧米を中心に新型コロナウイルスのワクチン接種が進み持ち直しの動きが見られるものの、変異株の感染拡大の懸念もあり不透明な状況が続くことが見込まれます。

当社グループは当期よりグループビジョンを新たに「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」といたしました。デジタルの時代において、世界中のお客様の「心の豊かさ」や「幸せ」に寄与貢献するNo.1企業を目指します。成長性と収益性の実現に向け挑戦を続けるとともに、「クオリティ&サティスファクション」を商品コンセプトに、高い品質によって世界中のお客様に大きな満足を提供してまいります。

当期より新たな中期経営計画を策定し、2024年3月期に売上高900億円、営業利益300億円、経常利益400億円を計画しております。その重点目標として、パッケージゲームでは500万本級タイトルの実現と毎期200万本級タイトルの発売、スマートフォンゲームでは月商20億円タイトルへのチャレンジと複数の月商10億円タイトルの創出を目指します。また、SDGsについても引き続き取り組みを強化してまいります。

初年度となる当期は、グループ経営方針として「グローバルIPの創造と展開」を掲げております。グローバルIPを創造し、プラットフォーム、ジャンル、コラボレーション、ライセンス、タイアップと多方面に展開することで、更なる成長性と収益性を実現いたします。

当社グループの当第1四半期業績は、パッケージゲームでは、複数の新作やリマスター版を発売したほか、リピート販売が好調に推移いたしました。スマートフォンゲームでは、自社開発タイトルの運営収入、IP許諾によるロイヤリティ収入が引き続き高い水準となりました。オンライン・モバイルの累計ダウンロード数は1億を突破しております。営業外収益は、投資有価証券売却益により大きく増加いたしました。

これらの結果、売上高205億20百万円（前年同四半期比80.6%増）、営業利益97億18百万円（同121.5%増）、経常利益184億8百万円（同105.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益133億81百万円（同101.9%増）となり、売上高、営業利益、経常利益、四半期純利益ともに、第1四半期として最高の業績を達成いたしました。

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 196億48百万円 セグメント利益 96億38百万円

「シブサワ・コウ」ブランドでは、自社開発のスマートフォンゲーム『三国志 覇道』が堅調に推移いたしました。4月には『Winning Post 9 2021』（PS4、Nintendo Switch、Windows(Steam)用）を国内で、5月には『大航海時代IV with パワーアップキット HD Version』（Nintendo Switch、Windows(Steam)用）を国内、アジアで発売いたしました。当社がIPを許諾し、中国をはじめアジア各地域で配信中の『三国志・戦略版』は、5月に国内でも『三国志 真戦』（iOS、Android用）として配信が開始されました。

「ω-Force」ブランドでは、6月に7年ぶりとなるシリーズ最新作『戦国無双5』（PS4、Nintendo Switch、Xbox One用）を国内、アジアで発売し、販売本数は28万本を突破しております。また、『ゼルダ無双 厄災の黙示録』の追加コンテンツ「エキスパンション・パス」の第1弾「古代の鼓動」が配信開始されました。

「Team NINJA」ブランドでは、『仁王2 Complete Edition』のリピートが好調に推移しております。6月にはシリーズ累計680万本以上を販売したアクションゲームのリマスター版『NINJA GAIDEN: マスターコレクション』（PS4、Nintendo Switch、Xbox One、Windows(Steam)用）を全世界で発売し、24万本の販売となりました。6月にオンラインにて開催された世界最大規模のゲームイベント「E3」では、株式会社スクウェア・エニックスと当社が共同で開発する『STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN』（PS5、PS4、Xbox Series X|S、Xbox One、PC用）が、2022年に発売予定であることが発表されました。

「ガスト」ブランドでは、4月にグローバルで『アトリエ ～不思議の錬金術士 トリロジー～ DX』（PS4、Nintendo Switch、Windows(Steam)用）を発売しております。

「ルビーパーティー」ブランドでは、『アンジェリーク ルミナライズ』（Nintendo Switch用）を5月に国内、アジアで発売いたしました。株式会社アニプレックスと共同で開発したスマートフォンゲーム『金色のコルダ スターライトオーケストラ』は、新章の配信や大型ゲームイベントを実施し、好評を博しました。

「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 6億25百万円 セグメント利益 49百万円

アミューズメント施設は、緊急事態宣言の影響を一部受けたものの、プライズゲームを中心に堅調に推移いたしました。スロット・パチンコでは、『Pベルセルク無双』がリリースされました。

不動産事業 売上高 2億38百万円 セグメント利益 23百万円

ライブハウス型ホールKT Zepp Yokohamaは、感染症対策を徹底した上でライブイベントや配信ライブを開催しております。その他の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 88百万円 セグメント利益 7百万円

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四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1億71百万円増加し1,908億42百万円となりました。これは主に、有価証券が88億70百万円、受取手形、売掛金及び契約資産が21億44百万円それぞれ増加した一方で、投資有価証券が90億8百万円減少したことによるものであります。

(負債)

当第1四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26億13百万円増加し281億55百万円となりました。これは主に、短期借入金が95億円増加した一方で、未払法人税等が25億20百万円、未払金が24億円、その他流動負債に含まれる未払消費税等が14億33百万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1四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24億42百万円減少し1,626億87百万円となりました。これは主に、利益剰余金が15億46百万円、その他有価証券評価差額金が11億13百万円それぞれ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

令和3年4月26日に公表した令和4年3月期の第2四半期連結累計期間の業績予想を修正いたしました。

詳細につきましては、本日（令和3年7月26日）別途開示いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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3年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和3年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,995	9,296
受取手形及び売掛金	11,253	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	13,398
有価証券	5,238	14,109
商品及び製品	161	124
仕掛品	113	1
原材料及び貯蔵品	70	114
その他	4,916	5,324
貸倒引当金	△9	△9
流動資産合計	33,739	42,361
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	24,409	24,625
土地	14,930	15,194
建設仮勘定	42	—
その他（純額）	1,399	1,445
有形固定資産合計	40,781	41,265
無形固定資産		
その他	240	226
無形固定資産合計	240	226
投資その他の資産		
投資有価証券	113,176	104,168
繰延税金資産	212	187
退職給付に係る資産	1,228	1,333
その他	1,291	1,301
投資その他の資産合計	115,909	106,989
固定資産合計	156,931	148,481
資産合計	190,671	190,842

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (令和3年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和3年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	300	863
短期借入金	—	9,500
未払金	5,388	2,988
未払法人税等	6,332	3,812
賞与引当金	1,633	801
役員賞与引当金	318	97
返品調整引当金	0	—
売上値引引当金	117	—
ポイント引当金	0	—
受注損失引当金	35	—
その他	6,894	5,383
流動負債合計	21,022	23,446
固定負債		
繰延税金負債	3,808	4,004
その他	710	704
固定負債合計	4,519	4,708
負債合計	25,541	28,155
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	27,833	27,926
利益剰余金	110,529	108,983
自己株式	△1,364	△1,368
株主資本合計	151,999	150,541
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	14,596	13,483
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	1,174	1,275
退職給付に係る調整累計額	171	163
その他の包括利益累計額合計	12,827	11,807
新株予約権	303	338
純資産合計	165,129	162,687
負債純資産合計	190,671	190,842

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 令和2年4月1日 至 令和2年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 令和3年4月1日 至 令和3年6月30日)
売上高	11,363	20,520
売上原価	4,558	7,106
売上総利益	6,804	13,414
販売費及び一般管理費	2,417	3,695
営業利益	4,387	9,718
営業外収益		
受取利息	636	1,571
受取配当金	297	320
投資有価証券売却益	3,554	6,319
デリバティブ評価益	1,244	1,418
その他	128	304
営業外収益合計	5,862	9,935
営業外費用		
投資有価証券評価損	984	—
投資有価証券売却損	71	227
有価証券償還損	47	—
デリバティブ評価損	—	873
為替差損	165	132
その他	22	12
営業外費用合計	1,292	1,245
経常利益	8,957	18,408
特別損失		
新型コロナウイルス感染症による損失	124	—
特別損失合計	124	—
税金等調整前四半期純利益	8,832	18,408
法人税、住民税及び事業税	2,281	4,310
法人税等調整額	△77	717
法人税等合計	2,204	5,027
四半期純利益	6,628	13,381
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,628	13,381

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 令和2年4月1日 至 令和2年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 令和3年4月1日 至 令和3年6月30日)
四半期純利益	6,628	13,381
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	6,969	△1,113
為替換算調整勘定	△36	101
退職給付に係る調整額	11	△7
その他の包括利益合計	6,943	△1,019
四半期包括利益	13,572	12,361
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	13,572	12,361

（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）

（収益認識に関する会計基準等の適用）

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取れると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

受注制作のソフトウェアに関して、従来は、ソフトウェアの進捗部分について成果の確実性が認められる場合には、工事進行基準によっておりましたが、財又はサービスに対する支配が顧客に一定の期間にわたり移転する場合には、財又はサービスを顧客に移転する履行義務を充足するにつれて、一定の期間にわたり収益を認識する方法に変更しております。履行義務の充足にかかる進捗度の測定は、各報告期間の期末日までに発生した開発原価が、予想される開発原価の合計に占める割合に基づいて行っております。なお、契約における取引開始日から完全に履行義務を充足すると見込まれる時点までの期間がごく短い受注制作のソフトウェアについては代替的な取り扱いを適用し、一定の期間にわたり収益を認識せず、完全に履行義務を充足した時点で収益を認識しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項のただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の損益及び利益剰余金期首残高に与える影響は軽微であります。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度については新たな表示方法により組替えを行っておりません。

（時価の算定に関する会計基準等の適用）

「時価の算定に関する会計基準」（企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。）等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」（企業会計基準第10号 2019年7月4日）第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。これによる影響はありません。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自 令和2年4月1日 至 令和2年6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	10,673	523	164	11,361	1	11,363
セグメント間の内部売上高又は振替高	68	0	—	68	39	107
計	10,742	523	164	11,430	40	11,470
セグメント利益又は損失(△)	4,315	17	66	4,400	△12	4,387

(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	4,400
「その他」の区分の損失	△12
四半期連結損益計算書の営業利益	4,387

(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1四半期連結累計期間(自 令和3年4月1日 至 令和3年6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	19,645	622	237	20,505	14	20,520
セグメント間の内部売上高又は振替高	2	3	1	7	73	80
計	19,648	625	238	20,512	88	20,600
セグメント利益	9,638	49	23	9,711	7	9,718

(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	9,711
「その他」の区分の利益	7
四半期連結損益計算書の営業利益	9,718

(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

会計方針の変更に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。