



Level up your happiness



令和6年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

令和6年1月29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6年2月9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6年3月期第3四半期の連結業績(令和5年4月1日~令和5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		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3四半期	61,136	23.7	20,316	△11.7	33,825	100.4	24,283	80.2
令和5年3月期第3四半期	49,439	△10.6	22,994	△15.2	16,880	△56.5	13,477	△52.4

(注) 包括利益 令和6年3月期第3四半期 30,129百万円(-%) 令和5年3月期第3四半期 59百万円(△99.8%)

	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3四半期	76.95	71.61
令和5年3月期第3四半期	42.78	39.22

(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3四半期	244,844	157,595	64.1	496.93
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3四半期 156,946百万円 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	-	0.00	-	50.00	50.00
令和6年3月期	-	0.00	-	-	-
令和6年3月期(予想)	-	-	-	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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

令和6年3月期3Q	336,096,924株	令和5年3月期	336,096,924株
令和6年3月期3Q	20,265,469株	令和5年3月期	20,727,352株
令和6年3月期3Q	315,592,469株	令和5年3月期3Q	314,998,021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6年1月29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3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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3四半期連結累計期間における世界経済は、欧米での金融引き締め継続、中国経済の先行き懸念があるものの、持ち直しが続くことが期待されております。

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。

当第3四半期において、パッケージ分野では既存タイトルのリピート販売が中心となりました。スマートフォンゲームはIP許諾で1タイトルの配信が開始されました。既存タイトルが好調に推移したこと、及び第2四半期に配信を開始した新作タイトルの貢献により、オンライン・モバイル分野は、前四半期に引き続き最高の売上高となりました。

複数の自社パブリッシングの新作スマートフォンゲームの配信開始に伴う販売手数料、広告宣伝費、及び外注加工費の増加等により、第3四半期累計では、営業利益は前年同期を下回りました。引き続き運営・販売に注力し、より一層の成長に繋げてまいります。営業外収支においては、金融市場を注視しながら、有価証券売却益等を計上したことで、経常利益、純利益ともに前年同期を大幅に上回りました。

12月に株式会社アカツキの自己株式処分による第三者割当を引き受けることを決定しました。これにより、アカツキグループと更なる関係構築を進め、新たな事業機会の創出を図るとともに、当社の連結子会社である株式会社コーエーテクモゲームスと、同社の連結子会社である株式会社アカツキゲームスと共同で運営している『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～』を軸とした、事業面における提携の実効性の向上を進めてまいります。

これらの結果、売上高611億36百万円(前年同四半期比23.7%増)、営業利益203億16百万円(同11.7%減)、経常利益338億25百万円(同100.4%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益242億83百万円(同80.2%増)となり、第3四半期累計として過去最高の売上高を達成しました。

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 573億93百万円 セグメント利益 200億77百万円

「シブサワ・コウ」ブランドでは、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』において、12月に配信1周年を記念したキャンペーンを実施しました。また、「Google Play ベスト オブ 2023」の「Chromebook部門」ゲームカテゴリで大賞を受賞しました。

「ω-Force」ブランドでは、9月に発売した『Fate/Samurai Remnant』のリピート販売に注力しました。

「Team NINJA」ブランドでは、『Wo Long: Fallen Dynasty』が「PlayStation Partner Awards 2023」でPlayStation向けに発売されたヒットタイトルに贈呈される「PARTNER AWARD」を受賞しました。また、2024年3月には、幕末時代の日本を舞台にした、完全新作のオープンワールドアクションRPG『Rise of the Ronin』(PS5用)の発売を予定しております。

「ガスト」ブランドでは、9月に配信を開始した『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～』が、累計300万ダウンロードを突破しました。

「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、各種ゲーム内イベントを実施しました。

「midas」ブランドでは、位置情報を活用したスマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』を運営し、東海旅客鉄道株式会社(JR東海)とコラボしたイベント「信長 東海道に出陣！」などを開催しました。

IP事業においては、『三国志・戦略版』(国内では『三国志 真戦』)が引き続き高水準で推移しました。新規タイトルとして、11月に『真・三國無双 M』※が配信開始されました。

※株式会社ネクソンが開発・運営を担当。配信地域は日本を含むグローバル。

アミューズメント事業 売上高 29億10百万円 セグメント利益 4億85百万円

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。新たに1店を出店し、当四半期末における店舗数は11店となりました。スロット・パチンコでは、当社が開発を担当した2タイトルが稼働を開始しました。

不動産事業 売上高 9億2百万円 セグメント利益 1億2百万円

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

その他事業 売上高 2億43百万円 セグメント損失 3億49百万円

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3四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339億55百万円増加し2,448億44百万円となりました。これは主に、有価証券が455億72百万円増加した一方で、売掛金及び契約資産が91億76百万円、投資有価証券が78億78百万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3四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190億44百万円増加し872億49百万円となりました。これは主に、短期借入金が増加したことによるものであります。

(純資産)

当第3四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149億10百万円増加し1,575億95百万円となりました。これは主に、利益剰余金が85億14百万円、その他有価証券評価差額金が48億87百万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4四半期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3四半期連結会計期間 (令和5年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	12,529	18,920
売掛金及び契約資産	21,650	12,474
有価証券	8,076	53,648
商品及び製品	94	56
仕掛品	29	41
原材料及び貯蔵品	67	120
その他	6,684	6,863
貸倒引当金	△17	△1
流動資産合計	49,113	92,123
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	21,432	20,610
土地	13,974	14,624
建設仮勘定	68	194
その他（純額）	1,461	1,718
有形固定資産合計	36,936	37,147
無形固定資産		
その他	245	234
無形固定資産合計	245	234
投資その他の資産		
投資有価証券	112,766	104,888
繰延税金資産	5,622	3,613
退職給付に係る資産	1,805	2,275
その他	4,535	5,036
貸倒引当金	△135	△474
投資その他の資産合計	124,594	115,338
固定資産合計	161,775	152,721
資産合計	210,889	244,844

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (令和5年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (令和5年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,169	879
短期借入金	-	15,000
1年内償還予定の転換社債型新株予約権付社債	-	46,737
未払金	4,573	12,482
未払法人税等	4,112	4,386
賞与引当金	1,697	968
役員賞与引当金	344	290
その他	8,121	5,283
流動負債合計	20,019	86,028
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	47,341	-
繰延税金負債	132	304
その他	711	916
固定負債合計	48,185	1,221
負債合計	68,204	87,249
純資産の部		
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	153,561
自己株式	△38,639	△37,778
株主資本合計	149,251	158,208
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	△1,983
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	3,034	3,981
退職給付に係る調整累計額	△157	△144
その他の包括利益累計額合計	△7,108	△1,261
新株予約権	541	649
純資産合計	142,684	157,595
負債純資産合計	210,889	244,844

(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3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 令和4年4月1日 至 令和4年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年12月31日)
売上高	49,439	61,136
売上原価	15,467	21,555
売上総利益	33,971	39,581
販売費及び一般管理費	10,976	19,265
営業利益	22,994	20,316
営業外収益		
受取利息	10,107	9,973
受取配当金	565	551
投資有価証券売却益	1,701	9,407
為替差益	408	561
デリバティブ評価益	4,216	8,127
その他	727	719
営業外収益合計	17,727	29,341
営業外費用		
投資有価証券評価損	934	87
投資有価証券売却損	2,759	8,962
有価証券償還損	7,373	5,404
デリバティブ評価損	12,626	658
その他	148	718
営業外費用合計	23,842	15,831
経常利益	16,880	33,825
特別損失		
減損損失	-	407
特別損失合計	-	407
税金等調整前四半期純利益	16,880	33,418
法人税、住民税及び事業税	3,084	9,008
法人税等調整額	318	126
法人税等合計	3,403	9,135
四半期純利益	13,477	24,283
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,477	24,283

(四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 令和4年4月1日 至 令和4年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年12月31日)
四半期純利益	13,477	24,283
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△13,715	4,887
為替換算調整勘定	318	946
退職給付に係る調整額	△20	12
その他の包括利益合計	△13,417	5,846
四半期包括利益	59	30,129
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	59	30,129

(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3四半期連結累計期間(自 令和4年4月1日 至 令和4年12月31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	46,178	2,265	943	49,387	52	49,439
セグメント間の内部売上高又は振替高	119	0	3	124	224	348
計	46,298	2,265	946	49,511	276	49,787
セグメント利益又は損失(△)	22,456	396	231	23,083	△89	22,994

(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	23,083
「その他」の区分の損失(△)	△89
四半期連結損益計算書の営業利益	22,994

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間(自 令和5年4月1日 至 令和5年12月31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	57,320	2,910	899	61,129	7	61,136
セグメント間の内部売上高又は振替高	73	0	2	75	236	312
計	57,393	2,910	902	61,205	243	61,449
セグメント利益又は損失(△)	20,077	485	102	20,665	△349	20,316

(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	20,665
「その他」の区分の損失(△)	△349
四半期連結損益計算書の営業利益	20,316

(重要な後発事象)

該当事項はありません。