



平成29年3月期第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年10月27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) 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28年11月11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29年3月期第2四半期の連結業績（平成28年4月1日～平成28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	%
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
28年3月期第2四半期	15,159	△5.9	2,477	△24.8	5,653	△8.3	4,061	△3.4

(注) 包括利益 29年3月期第2四半期 220百万円 (-%) 28年3月期第2四半期 △1,578百万円 (-%)

	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
29年3月期第2四半期	36.00	35.90
28年3月期第2四半期	38.65	38.50

(注) 当社は、平成27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
29年3月期第2四半期	99,609	93,526	93.7	886.69
28年3月期	110,925	98,706	88.8	936.70

(参考) 自己資本 29年3月期第2四半期 93,290百万円 28年3月期 98,521百万円

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
28年3月期	—	0.00	—	52.00	52.00
29年3月期	—	0.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	53.00	53.00

(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29年3月期の連結業績予想（平成28年4月1日～平成29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	9.6	11,500	3.9	16,000	1.6	11,000	1.3	104.65

(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 : 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3ページ「2. サマリー情報（注記事項）に関する事項（1）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」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）	29年3月期2Q	107,723,374株	28年3月期	107,723,374株
② 期末自己株式数	29年3月期2Q	2,510,917株	28年3月期	2,543,822株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	29年3月期2Q	105,192,285株	28年3月期2Q	105,078,432株

※平成27年10月1日付で、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（四半期累計）を算定しております。

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 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28年10月28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. サマリー情報(注記事項)に関する事項 .....	3
(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	3
(2) 追加情報 .....	3
3. 四半期連結財務諸表 .....	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) .....	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・所得環境の改善が継続し、個人消費が底堅く推移するなど、緩やかな回復基調が続いているものの、海外において中国などでの景気下振れリスクがあり、景気の先行きは不透明な状況となっております。

ゲーム業界におきましては、2016年度上半期の国内家庭用ゲーム市場は前年を下回りましたが、コンテンツのデジタル販売やスマートフォンゲーム市場はワールドワイドで拡大しております。また、AR(拡張現実)技術を活用したスマートフォンゲームが世界中で爆発的な人気となったほか、「東京ゲームショー2016」でも大きな注目を集めた「PlayStation VR」が、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントより10月に発売され、任天堂株式会社の新型ゲーム機「Nintendo Switch」の発売が2017年3月に予定されるなど、ゲーム業界は大きな盛り上がりを見せており、今後も更なる成長が期待されます。

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。ブランドとIPを経営の主軸に据え、5つのブランド別組織体制へ移行し、各ブランドの特徴を活かした「IPの創造と展開」を積極的に推進し、グループ全体の企業価値向上に向け取り組んでおります。当第2四半期では、シリーズ最新作の『討鬼伝2』を発売したほか、2月に国内で発売した『進撃の巨人』を欧米向けに展開いたしました。スマートフォンゲームでは新作『Winning Post スタリオン』のサービスを開始するなどIPの創造と展開を推し進めております。営業外収益では、有価証券売却益が減少した結果、前年同期を下回りました。これらにより、当社グループの当第2四半期業績は、売上高165億76百万円(前年同四半期比9.3%増)、営業利益27億48百万円(同11.0%増)、経常利益49億4百万円(同13.3%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益37億86百万円(同6.8%減)となり、売上高は第2四半期連結累計期間としては、経営統合以来最高の業績となりました。

事業の種類別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 146億38百万円 セグメント利益 23億8百万円**

「シブサワ・コウ」ブランドでは、欧米向けに『三國志13』(PS4、Steam用)を発売したほか、スマートフォンゲームでは、競馬シミュレーションゲーム『Winning Post スタリオン』の配信を9月より開始いたしました。6周年を迎えた『100万人の信長の野望』をはじめとする主力ソーシャルゲーム、『大航海時代V』、『信長の野望201X』のスマートフォンゲームも引き続き堅調に推移しております。

「ω-Force」ブランドでは、ハンティングアクションゲーム『討鬼伝2』(PS4、PS3、PS Vita用)を7月に発売し、25万本の販売となったほか、シミュレーションRPG『真・三國無双 英傑伝』(PS4、PS3、PS Vita用)をリリースいたしました。また2月に国内で発売した『進撃の巨人』(PS4、PS3、PS Vita、Xbox One、Steam用)を欧米向けに展開し、35万本の販売となりました。グローバルでの累計販売本数は70万本を超え、大きなヒットとなっております。

「Team NINJA」ブランドでは、『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』の基本無料版累計ダウンロード数が全世界で700万を突破したほか、有料コラボレーションコンテンツも販売を伸ばしております。2017年2月に発売を予定している『仁王』(PS4用)は、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催の「日本ゲーム大賞2016」フューチャー部門を受賞したほか、8月に配信したβ体験版が95%を超える欧米ユーザーから高い評価をいただきました。

「ガスト」ブランドでは、ヒロイックRPG『BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣』や、アニメとゲームが融合したアニメクロスリンクRPG『拡張少女系トライナリー』など2つの新規IPを発表するなど、IPの創造を推し進めております。

「ルビーパーティー」ブランドでは、『下天の華 with 夢灯り 愛蔵版』(PS Vita用)を発売いたしました。イベント事業では「ネオロマンス・フェスタ 金色のコルダ 星奏学院祭5」、「遙かなる時空の中で2 うしろ向きじれっ隊ライブ」など6つのイベントを開催いたしました。立体映像表現を用いたバーチャルライブを実施するなど新しい技術にも積極的に取り組んでおります。

**SP事業 売上高 9億63百万円 セグメント利益 3億67百万円**

パチンコ機『CR戦国無双 猛将伝』、パチスロ機『DEAD OR ALIVE 5』の2タイトルがリリースされました。パチンコ・パチスロ機への液晶ソフト受託開発業務は順調に推移しております。

**アミューズメント施設運営事業 売上高 6億49百万円 セグメント利益 79百万円**

キッズ施設の運営やプライズゲーム機の稼働が好調で既存店売上が伸長したものの、店舗の閉鎖により減収となりました。収益面では継続的な運営コストの見直しも寄与し、増益となりました。

**不動産事業 売上高 3億98百万円 セグメント利益 1億66百万円**

当社グループが保有する賃貸用不動産が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 61百万円 セグメント利益 19百万円**

(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113億16百万円減少し996億9百万円となりました。これは主に、売掛金が62億57百万円、現金及び預金が21億25百万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61億36百万円減少し60億83百万円となりました。これは主に、買掛金が19億6百万円、未払法人税等が18億61百万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51億79百万円減少し935億26百万円となりました。これは主に、為替換算調整勘定が19億36百万円、利益剰余金が16億84百万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

平成28年4月28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. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計方針の変更

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

これによる当第2四半期連結累計期間の損益に与える影響はありません。

(2) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を第1四半期連結会計期間から適用しております。

3. 四半期連結財務諸表

(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28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	12,258	10,132
受取手形及び売掛金	10,962	4,705
有価証券	745	1,230
商品及び製品	156	155
仕掛品	47	28
原材料及び貯蔵品	42	56
繰延税金資産	791	715
その他	2,445	1,245
貸倒引当金	△20	△16
流動資産合計	27,430	18,254
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	12,029	10,928
その他(純額)	6,826	6,735
有形固定資産合計	18,856	17,663
無形固定資産		
のれん	290	96
その他	141	207
無形固定資産合計	432	304
投資その他の資産		
投資有価証券	62,120	60,677
繰延税金資産	1,301	1,917
その他	785	791
投資その他の資産合計	64,207	63,387
固定資産合計	83,495	81,354
資産合計	110,925	99,609

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,243	336
未払金	1,234	813
未払法人税等	2,900	1,039
賞与引当金	1,007	908
役員賞与引当金	234	94
返品調整引当金	9	3
売上値引引当金	240	215
ポイント引当金	19	17
繰延税金負債	0	—
その他	2,695	1,315
流動負債合計	10,584	4,744
固定負債		
退職給付に係る負債	380	306
繰延税金負債	526	305
その他	728	726
固定負債合計	1,634	1,338
負債合計	12,219	6,083
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	25,699	25,699
利益剰余金	60,003	58,319
自己株式	△1,657	△1,638
株主資本合計	99,045	97,380
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,009	△615
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	1,636	△300
退職給付に係る調整累計額	△54	△59
その他の包括利益累計額合計	△523	△4,090
新株予約権	184	235
純資産合計	98,706	93,526
負債純資産合計	110,925	99,609

(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27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第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)
売上高	15,159	16,576
売上原価	8,945	10,006
売上総利益	6,213	6,569
販売費及び一般管理費	3,736	3,821
営業利益	2,477	2,748
営業外収益		
受取利息	729	870
受取配当金	1,049	756
投資有価証券売却益	1,388	1,180
その他	625	215
営業外収益合計	3,791	3,022
営業外費用		
投資有価証券評価損	311	200
デリバティブ評価損	48	—
為替差損	201	622
その他	53	43
営業外費用合計	615	866
経常利益	5,653	4,904
税金等調整前四半期純利益	5,653	4,904
法人税、住民税及び事業税	1,269	1,204
法人税等調整額	322	△87
法人税等合計	1,591	1,117
四半期純利益	4,061	3,786
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,061	3,786

(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27年4月1日 至 平成27年9月30日)	当第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)
四半期純利益	4,061	3,786
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△5,683	△1,624
為替換算調整勘定	60	△1,936
退職給付に係る調整額	△16	△5
その他の包括利益合計	△5,639	△3,566
四半期包括利益	△1,578	220
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,578	220

(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27年4月1日 至平成27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	13,076	963	690	416	15,147	11	15,159
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	94	0	—	—	95	52	147
計	13,171	964	690	416	15,242	64	15,307
セグメント利益	2,084	385	63	161	2,695	16	2,711

(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	2,695
「その他」の区分の利益	16
のれんの償却額	△193
営業外損益への振替高	△41
四半期連結損益計算書の営業利益	2,477

(注) のれんについては、セグメントごとの配分は行っていません。

II 当第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

平成28年4月1日付にてブランドとIPを経営の軸に据え、ブランドとIPの価値を最大化しグループ全体の企業価値を一層高めるため、組織体制の変更を実施いたしました。この組織変更に伴い、従来「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「S P事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「不動産事業」としていた報告セグメントの区分を、第1四半期連結会計期間より「エンタテインメント事業」、「S P事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「不動産事業」に変更しております。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第2四半期連結累計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

## (重要な後発事象)

## (重要な設備投資)

当社子会社である株式会社コーエーテクモゲームス(以下「コーエーテクモゲームス」)は、平成28年10月27日開催の同社取締役会において、以下のとおり、固定資産を取得することについて決議いたしました。

## 1. 取得の理由

当社子会社であるコーエーテクモゲームスは、コーエーテクモグループ経営統合10周年の記念事業として、神奈川県横浜市のみなとみらい21地区(47街区)に新本社オフィスを含む複合施設の開発を目的とした土地を取得いたします。また、同社は三菱地所株式会社が当該土地に建設予定の複合施設のうちオフィス及びライブハウス型ホールを取得し、本店所在地を移転することを予定しております。

同社が取得予定の複合施設は、約1,600人収容規模の本社オフィスと、約2,000人収容のコンサート等を開催できるライブハウス型ホールを備え、平成31年度竣工の予定です。

## 2. 取得資産の内容

資産の種類及び所在地	土地価額	現況
土地  (神奈川県横浜市西区みなとみらい四丁目3番(47街区))	8,324百万円	平成28年10月27日不動産売買契約締結

## 3. 取得の日程

(1) 取締役会決議日	平成28年10月27日
(2) 契約締結日	平成28年10月27日
(3) 物件引渡期日	平成29年3月7日

## 4. 支配株主との取引等に関する事項

当該固定資産の取得は、三菱地所株式会社の所有する「みなとみらい47街区」の土地について、コーエーテクモゲームスが、株式会社MYプロパティ及び株式会社AKフォーチュンの2社と共同で同社より土地を取得するものです。上記「2. 取得資産の内容」は、3社が取得する土地のうち、コーエーテクモゲームスの取得分について記載しております。

また、当該土地には、コーエーテクモゲームスの新本社オフィスを含む複合施設を建設予定です。当該複合施設は、コーエーテクモゲームス、株式会社MYプロパティ及び株式会社AKフォーチュンの3社が共同で計画し、三菱地所株式会社が建設するもので、同社が建設後、3社が共同で同社より当該複合施設を取得する予定です。

株式会社MYプロパティ及び株式会社AKフォーチュンは、当社の親会社である株式会社光優の取締役である襟川陽一、襟川恵子、襟川芽衣、襟川亜衣の4氏が株主であり、4氏が合算で当該2社の議決権のすべてを所有しております。

また、当該固定資産の取得につき、当該2社と当社、コーエーテクモゲームスとの間の債権・債務はなく、また、今後も予定しておりませんが、土地の取得及び複合施設の建設計画を3社共同で行っていることから、当該固定資産の取得は、東京証券取引所の定める「支配株主その他施行規則で定めるもの」との取引に該当する可能性があるため、それに準じた手続を行っております。

(参考1) コーエーテックモゲームス、株式会社MYプロパティ、株式会社AKフォーチュンの3社が三菱地所株式会社より取得する土地及び取得予定の複合施設の概要

資産の種類及び所在地	価額	うち、コーエーテックモゲームス取得価額	現況
土地 (8,670㎡) (横浜市西区みなとみらい四丁目3番(47街区))	9,704百万円	8,324百万円	平成28年10月27日不動産売買契約締結 ※コーエーテックモゲームスの持分割合は7,437/8,670となります。
複合施設(約37,000㎡) (横浜市西区みなとみらい四丁目3番(47街区)) ※オフィス、ライブハウス型ホール、ビジネスホテル、商業施設	未定	未定	計画中 (平成31年度竣工予定) ※当該施設のうち、コーエーテックモゲームスはオフィス、ライブハウス型ホールを取得する予定です。

※複合施設は計画中のため、価額及び取得価額は未定ですが、決定次第すみやかに開示いたします。

(参考2) 株式会社MYプロパティについて

(1) 名称	株式会社MYプロパティ	
(2) 所在地	神奈川県横浜市港北区日吉2-7-6	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役 襟川 芽衣	
(4) 事業内容	不動産賃貸及び管理事業並びに有価証券の保有・管理	
(5) 資本金	14百万円	
(6) 上場会社と当該会社の関係	資本関係	議決権被所有割合1.58% (平成28年9月30日現在)
	人的関係	当社の代表取締役会長 襟川恵子が取締役を、当社の代表取締役社長 襟川陽一が監査役を、当社の取締役 襟川芽衣が代表取締役を兼務しております。
	取引関係	該当事項なし
	関連当事者への該当状況	当社の親会社である株式会社光優の取締役である襟川陽一、襟川恵子、襟川芽衣、襟川亜衣の4氏が同社の株主であり、4氏が合算で同社の議決権のすべてを所有しているため、関連当事者に該当します。

(参考3) 株式会社AKフォーチュンについて

(1) 名称	株式会社AKフォーチュン	
(2) 所在地	神奈川県横浜市港北区日吉2-11-25	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役 襟川 亜衣	
(4) 事業内容	不動産賃貸及び管理事業並びに有価証券の保有・管理	
(5) 資本金	14百万円	
(6) 上場会社と当該会社の関係	資本関係	議決権被所有割合1.58% (平成28年9月30日現在)
	人的関係	当社の代表取締役会長 襟川恵子が監査役を、当社の代表取締役社長 襟川陽一が取締役を、当社の取締役 襟川芽衣が取締役を兼務しております。
	取引関係	該当事項なし
	関連当事者への該当状況	当社の親会社である株式会社光優の取締役である襟川陽一、襟川恵子、襟川芽衣、襟川亜衣の4氏が同社の株主であり、4氏が合算で同社の議決権のすべてを所有しているため、関連当事者に該当します。

(参考4) 役員の兼務状況

当社での役職	氏名	コーエーテクモゲームス及び親会社等での役職
代表取締役会長	襟川 恵子	株式会社コーエーテクモゲームス 取締役名誉会長 株式会社光優 代表取締役専務 株式会社MYプロパティ 取締役 株式会社AKフォーチュン 監査役
代表取締役社長	襟川 陽一	株式会社コーエーテクモゲームス 代表取締役会長 (CEO) 株式会社光優 代表取締役社長 株式会社MYプロパティ 監査役 株式会社AKフォーチュン 取締役
取締役	襟川 芽衣	株式会社コーエーテクモゲームス 取締役 株式会社光優 常務取締役 株式会社MYプロパティ 代表取締役 株式会社AKフォーチュン 取締役