



Level up your happiness



## 令和6年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

令和5年7月31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5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6年3月期第1四半期の連結業績(令和5年4月1日~令和5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6年3月期第1四半期	18,297	△1.9	7,506	△35.6	14,687	61.6	10,552	56.3
令和5年3月期第1四半期	18,653	△9.1	11,657	19.9	9,086	△50.6	6,750	△49.6

(注) 包括利益 令和6年3月期第1四半期 17,200百万円(ー%) 令和5年3月期第1四半期 △185百万円(ー%)

	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1四半期	33.46	31.24
令和5年3月期第1四半期	21.43	19.86

(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株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当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1四半期	232,799	144,254	61.7	455.43
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1四半期 143,667百万円 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	ー	0.00	ー	50.00	50.00
令和6年3月期	ー				
令和6年3月期(予想)		0.00	ー	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、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)	41,000	17.9	15,200	△17.0	16,200	△8.3	12,500	△8.4	39.68
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 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 : 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)

令和 6 年 3 月期 1 Q	336,096,924株	令和 5 年 3 月期	336,096,924株
令和 6 年 3 月期 1 Q	20,639,936株	令和 5 年 3 月期	20,727,352株
令和 6 年 3 月期 1 Q	315,383,426株	令和 5 年 3 月期 1 Q	314,965,638株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

(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 5 年 7 月 31 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) .....	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1四半期連結累計期間における世界経済は、景気は緩やかに回復しつつあるものの、世界的な金融引き締めや物価上昇等により、先行きは不透明な状況です。

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。経営基本方針として掲げる「社員の福祉の向上」実現のため、8期連続となるベースアップ並びに初任給の引き上げを実施しました。人材が最も重要な資産であるとの考えに基づき、従来から働きがい向上につながる施策に取り組んでいます。今後も「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指して、社員と共に成長を続けてまいります。

当第1四半期は、パッケージゲームでは、昨年度までに発売したタイトルのリピート販売を中心に、堅調に推移しました。スマートフォンゲームでは、安定した既存タイトルに加え、新作1タイトルが配信開始されたことから、オンライン・モバイルとして四半期で過去最高の売上高を更新しました。営業利益は、人件費や外注加工費等の増加、協業先による開発費負担の減少により、前年同期を下回りました。営業外収支においては、引き続き戦略的にポートフォリオの組み換えを行い、金融市場の変化に対応しながら、有価証券売却益を計上しました。

これらの結果、売上高182億97百万円(前年同四半期比1.9%減)、営業利益75億6百万円(同35.6%減)、経常利益146億87百万円(同61.6%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益105億52百万円(同56.3%増)となりました。

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 171億17百万円 セグメント利益 73億29百万円

「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』が、半周年記念キャンペーン等の施策を行い、好調に推移しました。

「ω-Force」ブランドでは、当社が開発・運営を担当し、株式会社スクウェア・エニックスが配信する乱戦コマンドバトルRPG『ドラゴンクエスト チャンピオンズ』(iOS、Android用)が6月に国内でサービス開始されました。App Storeセールスランキングで2位に入るなど、良好な滑り出しとなりました。

「Team NINJA」ブランドでは、3月に発売した『Wo Long: Fallen Dynasty』の累計出荷本数が100万本、Xbox Game Passを含む累計プレイヤー数が380万人を突破しました。

「ガスト」ブランドでは、「ライザのアトリエ」シリーズが全世界累計出荷本数200万本を達成しました。

「ルビーパーティー」ブランドでは、配信中の『金色のコルダ スターライトオーケストラ』においてジュエンプライドイベントを実施しました。

「midas」ブランドでは、開発中のスマートフォンゲーム『信長の野望 出陣』で、クローズドベータテストを実施し、80%以上のお客様から高評価をいただきました。

IP事業においては、国内及びアジア各地域で配信中の『三国志・戦略版』(国内では『三国志 真戦』)、3月に中国大陸で配信開始された『三国志・戦棋版』が収益に貢献しました。

#### アミューズメント事業 売上高 9億7百万円 セグメント利益 2億3百万円

アミューズメント施設は、既存店売上が好調に推移しました。スロット・パチンコでは、当社が開発を担当した3タイトルが稼働を開始しました。

#### 不動産事業 売上高 3億1百万円 セグメント利益 31百万円

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 80百万円 セグメント損失 57百万円

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219億10百万円増加し2,327億99百万円となりました。これは主に、現金及び預金が179億59百万円、投資有価証券が81億40百万円、その他流動資産に含まれる未収入金が59億80百万円それぞれ増加した一方で、売掛金及び契約資産が111億83百万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203億40百万円増加し885億44百万円となりました。これは主に、短期借入金が150億円、未払金が89億84百万円それぞれ増加した一方で、未払法人税等が10億34百万円、その他流動負債に含まれる預り金が8億29百万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15億69百万円増加し1,442億54百万円となりました。これは主に、その他有価証券評価差額金が55億96百万円、為替換算調整勘定が10億47百万円それぞれ増加した一方で、利益剰余金が52億15百万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

令和5年4月24日に公表した令和6年3月期の第2四半期連結累計期間及び通期の業績予想に変更はありません。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1四半期連結会計期間 (令和5年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	12,529	30,488
売掛金及び契約資産	21,650	10,467
有価証券	8,076	10,816
商品及び製品	94	79
仕掛品	29	63
原材料及び貯蔵品	67	111
その他	6,684	12,903
貸倒引当金	△17	△1
流動資産合計	49,113	64,929
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	21,432	21,378
土地	13,974	14,312
建設仮勘定	68	162
その他（純額）	1,461	1,464
有形固定資産合計	36,936	37,317
無形固定資産		
その他	245	230
無形固定資産合計	245	230
投資その他の資産		
投資有価証券	112,766	120,906
繰延税金資産	5,622	2,772
退職給付に係る資産	1,805	1,984
その他	4,535	4,902
貸倒引当金	△135	△244
投資その他の資産合計	124,594	130,322
固定資産合計	161,775	167,869
資産合計	210,889	232,799

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (令和5年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和5年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,169	1,313
短期借入金	-	15,000
未払金	4,573	13,558
未払法人税等	4,112	3,078
賞与引当金	1,697	909
役員賞与引当金	344	96
その他	8,121	6,497
流動負債合計	20,019	40,453
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	47,341	47,140
繰延税金負債	132	232
その他	711	718
固定負債合計	48,185	48,090
負債合計	68,204	88,544
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	27,844	27,773
利益剰余金	145,046	139,830
自己株式	△38,639	△38,476
株主資本合計	149,251	144,127
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	△1,273
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	3,034	4,081
退職給付に係る調整累計額	△157	△153
その他の包括利益累計額合計	△7,108	△460
新株予約権	541	587
純資産合計	142,684	144,254
負債純資産合計	210,889	232,799

(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4年4月1日 至 令和4年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年6月30日)
売上高	18,653	18,297
売上原価	3,368	6,297
売上総利益	15,284	11,999
販売費及び一般管理費	3,626	4,492
営業利益	11,657	7,506
営業外収益		
受取利息	3,073	2,953
受取配当金	295	196
投資有価証券売却益	457	4,871
デリバティブ評価益	1,857	2,842
為替差益	838	593
その他	448	30
営業外収益合計	6,970	11,489
営業外費用		
投資有価証券評価損	152	448
投資有価証券売却損	1,351	3,742
有価証券償還損	2,336	-
デリバティブ評価損	5,675	38
その他	25	78
営業外費用合計	9,541	4,308
経常利益	9,086	14,687
税金等調整前四半期純利益	9,086	14,687
法人税、住民税及び事業税	1,623	3,487
法人税等調整額	712	647
法人税等合計	2,335	4,135
四半期純利益	6,750	10,552
親会社株主に帰属する四半期純利益	6,750	10,552



(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4年4月1日 至 令和4年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 令和5年4月1日 至 令和5年6月30日)
四半期純利益	6,750	10,552
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△7,798	5,596
為替換算調整勘定	868	1,047
退職給付に係る調整額	△6	4
その他の包括利益合計	△6,936	6,648
四半期包括利益	△185	17,200
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△185	17,200

(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、当第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1四半期連結累計期間(自 令和4年4月1日 至 令和4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	17,718	645	287	18,652	1	18,653
セグメント間の内部売上高又は振替高	86	0	-	87	75	162
計	17,805	645	287	18,739	76	18,815
セグメント利益	11,491	80	80	11,651	5	11,657

(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	11,651
「その他」の区分の利益	5
四半期連結損益計算書の営業利益	11,657

Ⅱ 当第1四半期連結累計期間(自 令和5年4月1日 至 令和5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	17,089	907	299	18,295	1	18,297
セグメント間の内部売上高又は振替高	28	-	2	31	78	109
計	17,117	907	301	18,326	80	18,407
セグメント利益又は損失(△)	7,329	203	31	7,564	△57	7,506

(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	7,564
「その他」の区分の損失(△)	△57
四半期連結損益計算書の営業利益	7,506

(重要な後発事象)

該当事項はありません。