



## 平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年7月25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 <http://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8月5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 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成29年3月期第1四半期の連結業績（平成28年4月1日～平成28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	%
29年3月期第1四半期	7,695	12.9	1,178	70.6	1,231	△58.6	1,082	△46.7
28年3月期第1四半期	6,816	7.9	690	46.8	2,972	39.7	2,031	49.3

(注) 包括利益 29年3月期第1四半期 △2,281百万円 (ー%) 28年3月期第1四半期 2,154百万円 (11.0%)

	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
29年3月期第1四半期	10.29	10.27
28年3月期第1四半期	19.34	19.30

(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1四半期	97,268	90,993	93.3	862.95
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1四半期 90,782百万円 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	ー	0.00	ー	52.00	52.00
29年3月期	ー				
29年3月期(予想)		0.00	ー	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、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)	16,000	5.5	3,000	21.1	5,000	△11.6	3,500	△13.8	33.30
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）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1Q	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1Q	2,522,855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1Q	105,181,169株	28年3月期1Q	105,052,465株

※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。

○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
(セグメント情報等)	8

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わが国経済は、雇用・所得環境の改善が続き、緩やかな回復基調で推移したものの、海外においてイギリスのEU離脱をはじめとした経済の不確実性が高まるなど、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、当第1四半期の国内家庭用ゲーム市場は前年同期を下回りましたが、パソコンや家庭用ゲーム機を通じたデジタル販売やスマートフォン向けゲーム市場は引き続き拡大傾向にあります。また、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バーチャルリアリティシステム「PlayStation VR」、任天堂株式会社より新型ゲーム機「NX(開発コード名)」の発売時期が発表されるなど、新しいデバイスの登場によりゲーム業界は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を経営の軸に据え、グループ全体の企業価値を一層高めるため、当社グループの主要な事業会社である株式会社コーエーテクモゲームスにおいて、組織変更を実施いたしました。ソフトウェア事業部、ネットワーク事業部、メディア事業部を統合してエンタテインメント事業部とし、5ブランド(「シブサワ・コウ」「ω-Force」「Team NINJA」「ガスト」「ルビーパーティー」)を設けました。各ブランドにおいて、それぞれの特徴を活かした新規IPの創造、コラボレーション・タイアップ・メディアミックスなどの各種展開を積極的に行い、価値最大化に向けて取り組んでまいります。当四半期においては、世界最大級の中国スマートフォンゲーム市場へ向けて『真・三國無双6』のライセンス契約を締結し、日本のみならずグローバルで取り組みを強化しております。収益面では、ロイヤリティ収入が好調に推移し、レポート販売やデジタルコンテンツ販売が伸長しましたが、金融市場の一時的な変動により有価証券評価損等が生じたほか、有価証券売却益が減少した結果、金融収益が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1四半期業績は、売上高76億95百万円(前年同四半期比12.9%増)、営業利益11億78百万円(同70.6%増)、経常利益12億31百万円(同58.6%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益10億82百万円(同46.7%減)となり、売上高と営業利益は第1四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 67億67百万円 セグメント利益 9億79百万円**

「シブサワ・コウ」ブランドでは、株式会社レベルファイブの「妖怪ウォッチ」と当社の「三國志」とのコラボレーション作品『妖怪三國志』(ニンテンドー3DS用)が発売され、大変人気を集めました。また、リリースから1周年を迎えた『信長の野望 201X』が前年を上回る収益を上げたほか、『100万人の信長の野望』、『100万人の三國志』などの主力ソーシャルゲームも引き続き堅調に推移しております。日本・アジアにて展開している『大航海時代V』は登録者数が300万人を突破いたしました。

「ω-Force」ブランドでは、当社グループが開発を担当した『ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり』(PS4、PS3、PS Vita用)が、「ドラゴンクエスト」シリーズ30周年記念タイトルとして株式会社スクウェア・エニックスよりリリースされました。アジア向けには、『進撃の巨人』(PS4、PS3、PS Vita用)を発売いたしました。

「Team NINJA」ブランドでは、『DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Fortune/Venus』(PS4、PS Vita用)にて基本無料版の配信を開始し、ダウンロードコンテンツの売上が伸長しました。また今冬の発売を予定している『仁王』(PS4用)のα体験版は、10日間限定での配信ながら、全世界で85万を超えるダウンロード数となりました。特に欧米のα体験版プレイヤーの90%以上から高評価をいただきました。

「ガスト」ブランドでは、『よるのないくに』(PS4、PS3、PS Vita用)をアジア向けに、『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～』(PS4、PS3、PS Vita用)を欧米向けに発売しております。

「ルビーパーティー」ブランドでは、「遙かなる時空の中で ファン感謝祭」、「金色のコルダ ステラ・コンサート 2016」のイベントを開催しました。CD・DVDなどの関連グッズやソーシャルゲーム、ネイティブアプリも堅調な売上となりました。

以上の結果、増収増益を達成いたしました。

**SP事業 売上高 4億45百万円 セグメント利益 1億76百万円**

パチンコ・パチスロ機への液晶ソフトの受託事業は堅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 2億93百万円 セグメント利益 24百万円**

キッズ施設の運営やプライズゲーム機が引き続き好調を維持し、既存店売上も伸長したほか、運営コストの継続的な見直しにより収益力が向上しました。

**不動産事業 売上高 2億2百万円 セグメント利益 84百万円**

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 32百万円 セグメント利益 10百万円**

(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136億56百万円減少し972億68百万円となりました。これは主に、売掛金が66億円、投資有価証券が51億49百万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59億43百万円減少し62億75百万円となりました。これは主に、未払法人税等が25億91百万円、買掛金が16億51百万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77億13百万円減少し909億93百万円となりました。これは主に、利益剰余金が43億87百万円、その他有価証券差額金が20億17百万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日に公表した第2四半期累計期間及び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速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)を当第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1四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)を当第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1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	12,258	10,046
受取手形及び売掛金	10,962	4,361
有価証券	745	932
商品及び製品	156	124
仕掛品	47	82
原材料及び貯蔵品	42	57
繰延税金資産	791	413
その他	2,445	2,604
貸倒引当金	△20	△15
流動資産合計	27,430	18,607
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	12,029	11,350
その他(純額)	6,826	6,758
有形固定資産合計	18,856	18,108
無形固定資産		
のれん	290	193
その他	141	217
無形固定資産合計	432	410
投資その他の資産		
投資有価証券	62,120	56,970
繰延税金資産	1,301	2,384
その他	785	787
投資その他の資産合計	64,207	60,141
固定資産合計	83,495	78,661
資産合計	110,925	97,268

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,243	591
未払金	1,234	770
未払法人税等	2,900	308
賞与引当金	1,007	504
役員賞与引当金	234	45
返品調整引当金	9	8
売上値引引当金	240	193
ポイント引当金	19	18
繰延税金負債	0	0
その他	2,695	2,436
流動負債合計	10,584	4,878
固定負債		
退職給付に係る負債	380	347
繰延税金負債	526	321
その他	728	727
固定負債合計	1,634	1,396
負債合計	12,219	6,275
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	55,616
自己株式	△1,657	△1,644
株主資本合計	99,045	94,670
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	△1,008
土地再評価差額金	△3,115	△3,115
為替換算調整勘定	1,636	292
退職給付に係る調整累計額	△54	△56
その他の包括利益累計額合計	△523	△3,887
新株予約権	184	210
純資産合計	98,706	90,993
負債純資産合計	110,925	97,268

(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 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
売上高	6,816	7,695
売上原価	4,264	4,753
売上総利益	2,552	2,942
販売費及び一般管理費	1,861	1,764
営業利益	690	1,178
営業外収益		
受取利息	377	423
受取配当金	355	466
投資有価証券売却益	1,110	504
その他	477	112
営業外収益合計	2,320	1,506
営業外費用		
投資有価証券評価損	32	940
為替差損	—	508
その他	5	4
営業外費用合計	38	1,453
経常利益	2,972	1,231
税金等調整前四半期純利益	2,972	1,231
法人税、住民税及び事業税	330	199
法人税等調整額	610	△51
法人税等合計	940	148
四半期純利益	2,031	1,082
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,031	1,082

(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 (自平成27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
四半期純利益	2,031	1,082
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△435	△2,017
為替換算調整勘定	563	△1,343
退職給付に係る調整額	△5	△2
その他の包括利益合計	122	△3,363
四半期包括利益	2,154	△2,281
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,154	△2,281

(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1四半期連結累計期間(自平成27年4月1日至平成27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	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	5,795	449	358	208	6,811	4	6,816
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	29	0	—	—	30	26	56
計	5,824	449	358	208	6,841	31	6,873
セグメント利益	517	171	23	82	794	5	800

(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	794
「その他」の区分の利益	5
のれんの償却額	△96
営業外損益への振替高	△13
四半期連結損益計算書の営業利益	690

(注) のれん及び資産については、セグメントごとの配分は行っていません。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成28年4月1日 至平成28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	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	6,743	445	293	202	7,684	11	7,695
セグメント間 の内部売上高 又は振替高	24	0	-	-	25	21	46
計	6,767	445	293	202	7,709	32	7,742
セグメント利益	979	176	24	84	1,264	10	1,274

- (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	1,264
「その他」の区分の利益	10
のれんの償却額	△96
四半期連結損益計算書の営業利益	1,178

(注) のれん及び資産については、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

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、当第1四半期連結累計期間より「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1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四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。