



令和3年10月11日

各 位

会 社 名 株式会社コーエーテクモホールディングス
代表者名 代表取締役社長 櫛 川 陽 一
(コード番号 3635 東証第一部)
問合せ先 取締役専務執行役員CFO 浅 野 健 二 郎
(TEL 045-562-8111)

業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、令和3年7月26日に公表いたしました令和4年3月期第2四半期連結累計期間の業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 連結業績予想数値の修正

令和4年3月期第2四半期連結累計期間（令和3年4月1日～令和3年9月30日）

(単位：百万円)

	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	1株当たり 四半期純利益
前回発表予想 (A)	32,000	12,000	21,000	15,000	90円70銭
今回修正予想 (B)	37,000	16,000	25,000	18,000	108円84銭
増減額 (B - A)	5,000	4,000	4,000	3,000	—
増減率 (%)	15.6	33.3	19.0	20.0	—
(ご参考) 前年同四半期実績 (令和3年3月期第2四半期)	23,141	8,447	15,289	11,845	71円72銭

(注) 当社は令和3年4月1日を効力発生日として普通株式1株につき1.3株の株式分割を行っております。このため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたものとして、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

2. 修正の理由

第2四半期において、パッケージゲームではリピート販売が堅調で、スマートフォンゲームではサービス開始から1周年を迎えた『三国志 覇道』が引き続き好調に推移しました。IP許諾によるロイヤリティ収入も引き続き高い水準となりました。

これらにより、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について、前回予想を上回り、第2四半期連結累計期間として最高の業績となる見込みです。

なお、通期の連結業績予想につきましては、第3四半期以降の大型パッケージゲームの販売動向、IP許諾によるロイヤリティ収入、世界経済の動向による営業外収益の不確実性に鑑み、当初予想からの変更はございません。

[業績等の予想に関する注意事項]

業績予想につきましては、本資料の発表日現在入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

以 上