



平成23年11月7日

各位

会社名 コーエーテクモホールディングス株式会社
代表者名 代表取締役社長 襟川 陽一
(コード番号 3635 東証第一部)
問合せ先 専務執行役員CFO 浅野 健二郎
(TEL 045-562-8111)

第2四半期業績予想との差異に関するお知らせ

平成23年5月9日に公表しました平成24年3月期第2四半期連結累計期間の業績予想と実績に差異が生じたので、下記の通りお知らせいたします。

記

1. 第2四半期業績予想との差異について

平成24年3月期第2四半期(累計)連結業績予想と実績値の差異(平成23年4月1日～平成23年9月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり 四半期純利益
前回発表予想(A)	百万円 12,500	百万円 △1,000	百万円 △300	百万円 △400	△4円61銭
今回実績(B)	13,635	712	862	412	4円75銭
増減額(B-A)	1,135	1,712	1,162	812	—
増減率(%)	9.1	—	—	—	—
(ご参考)前年同四半期実績 (平成23年3月期第2四半期)	11,069	△1,656	△349	△415	△6円59銭

2. 差異理由について

ゲームソフトにおいて「DEAD OR ALIVE Dimensions」「戦国無双3 Empires」「真・三國無双6 猛将伝」等の新作が好調に推移、旧作リピートも順調に販売本数を増やしたほか、「真・三國無双6」等の追加ダウンロード売上が伸張しました。ソーシャルゲームにつきましても「100万人の信長の野望」、「100万人の三國志」等の有料課金収入が引き続き堅調な動きとなりました。また、グループ全体でコストダウンを積極的に推し進め、売上、営業利益、経常利益、四半期純利益いずれも前回発表予想を上回り、利益面においては黒字転換を達成いたしました。

なお、通期の連結業績予想につきましては、当社においては第3四半期以降の売上、利益比率が高いことを踏まえ、当初予想のままとしております。

[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