



令和4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 襟川 陽一
 (コード番号 3635 東証プライム)
 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4年4月25日に公表いたしました令和5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5年3月期第2四半期連結累計期間（令和4年4月1日～令和4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	13,000	17,000	12,000	36円41銭
今回修正予想 (B)	34,500	17,500	17,000	12,000	36円41銭
増減額 (B - A)	2,500	4,500	—	—	—
増減率 (%)	7.8	34.6	—	—	—
(ご参考)前年同四半期実績 (令和4年3月期第2四半期)	37,220	16,423	25,064	18,142	54円59銭

(注) 当社は令和4年10月1日を効力発生日として普通株式1株につき2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

パッケージゲーム分野では、新作タイトルが好調だったことに加え、ダウンロードを中心に前年度までに発売したタイトルのリピート販売が計画を上回りました。オンライン・モバイル分野では、運営中の自社開発タイトル、IP許諾タイトルが共に安定して推移しました。外注加工費、広告宣伝費は計画比で減少しました。これらにより、売上高と営業利益は前回予想を上回り、営業利益については第2四半期連結累計期間として過去最高を更新する見込みです。

営業外収支においては、厳しい金融環境に対応するため戦略的にポートフォリオの組み換えを行い、営業外費用を計上しました。

なお、通期の連結業績予想につきましては、第3四半期以降の新作タイトルの販売動向、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