

各 位

上場会社名 株式会社 コモンウェルス・エンターテインメント
 代表者 代表取締役社長 塚田 英智
 (コード番号 7612)
 問合せ先責任者 取締役副社長 柳田 隆仁
 (TEL 03-3568-5020)

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、平成23年5月13日に公表した業績予想を下記の通り修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

● 業績予想の修正について

平成24年3月期第2四半期(累計)個別業績予想数値の修正(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
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	1,500	50	50	50	1.30
今回修正予想(B)	726	△131	△128	△132	△3.46
増減額(B-A)	△773	△181	△178	△182	
増減率(%)	△51.6	—	—	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成23年3月期第2四半期)	1,123	△362	△360	△303	△7.92

平成24年3月期通期個別業績予想数値の修正(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	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
前回発表予想(A)	2,500	60	60	60	1.56
今回修正予想(B)	1,900	10	10	10	0.26
増減額(B-A)	△600	△50	△50	△50	
増減率(%)	△24.0	△83.3	△83.3	△83.3	
(ご参考)前期実績 (平成23年3月期)	2,538	△217	△212	△170	△4.45

修正の理由

(第2四半期累計期間業績予想)

当社の売上高につきましては、アミューズメント事業では、アミューズメント施設用メダルゲーム機への転用事業において、パチンコメーカーの戦略変更によりビッグタイトルの発売が当下半期に延期になったことから、当社のパチンコメーカーからの仕入れも同時期までずれ込みました。これに伴って売上についても未達となり、当初予想値670百万円より△35.5%減の432百万円となる見込みです。コンテンツ事業につきましては、版權仲介事業の周辺ビジネスである映像演出企画プロモーション等の売上が当初想定以上の売上を獲得できたものの、当事業部が売上獲得に向け一番注力していた大型版權契約については震災前と震災後でパチンコ・パチスロメーカー及びライセンサー側の双方において相当の環境変化が否めず、契約に向けての折衝が両サイド共に順調に進まず契約締結に至らなかったことから売上計上でまず当初予想値680百万円から△57.7%減の287百万円になりました。またコンサルティング事業におきましても、遊休不動産等活用コンサルティング事業の案件に対して、他社との差別化を図るべく、当社の独自性を活かした活用方法・運用方法等のコンサルティングを行ってまいりましたが、クライアント側との条件合意に時間を要しており、結果として当第2四半期累計期間に見込んでいた売上の計上には至らず当初予想値150百万円から△95.8%減の6百万円となり、それぞれ大幅な減収となる見込みです。

以上により当社全体の売上高といたしましては、当初予想値1,500百万円から△51.6%減の726百万円となる見込みです。

利益面につきましては、営業利益では、アミューズメント事業において売上高減収に伴い利益も減益したこと、また当初予算に対して新機種開発費用のための研究開発費など販売費及び一般管理費が増加したことにより、当初予想値20百万円から△184.0%減の△16百万円となる見込みです。コンテンツ事業につきましては、売上高減収と同様の理由により当初予想値70百万円より△43.2%減の39百万円となる見込みです。コンサルティング事業につきましては売上高減収と同様の理由により、当初予想値80百万円から△159.4%減の△47百万円となる見込みです。また総務部門等管理部門に係る間接経費につきましては、経費削減の効果もあり当初予想値120百万円から△11.2%減の106百万円となる見込みです。その結果、当社全体の営業利益につきましては、当初予想値50百万円の営業利益から△131百万円の営業損失となる見込みです。経常利益につきましても営業利益の大幅な減益に伴い、当初予想値50百万円の経常利益から△128百万円の経常損失となる見込みです。また四半期純利益につきましては、営業利益の大幅な減益に加え、特別損失として人員削減による特別退職金3百万円の計上等により当初予想値50百万円の四半期利益から△132百万円の四半期純損失となる見込みです。

以上により、当社全体の第2四半期累計期間の業績の予想といたしましては、売上高726百万円、営業利益△131百万円、経常利益△128百万円、四半期純利益△132百万円へそれぞれ下方修正いたします。

(通期業績予想)

第2四半期累計期間の修正を受けて通期の売上高につきましても予算の見直しを行いました。アミューズメント事業では、アミューズメント施設用メダルゲーム機への転用事業および当社オリジナル筐体である「OMEGA-V」の販売・レンタルを中心に概ね当初予想通りに推移する見込みであり当初予想値1,110百万円から△0.9%減の1,100百万円になる見込みです。コンテンツ事業につきましては、第2四半期累計期間までの大幅な減収要因をカバーすることは厳しい状況ですが、下半期におきまして著作権仲介ビジネスの一環である映像コンテンツの企画及び制作等の周辺事業やコミッションフィーなどの新たな獲得見込みなどを勘案し、当初予想値1,100百万円から△45.5%減の600百万円になる見込みです。またコンサルティング事業につきましては、「遊休不動産等の活用についてのコンサルティング事業」をメインに全面的に予算を見直した結果、当初予想値290百万円から△31.0%減の200百万円となる見込みです。

以上により当社全体の通期の売上高といたしましては、当初予想2,500百万円から△24.0%減の1,900百万円となる見込みです。

利益面につきましても、第2四半期累計期間までの実績値と上記売上高の変動要因を加味し業績の見直しを行ないました。営業利益では、アミューズメント事業において新機種開発費用のために増加した研究開発費などの販売費及び一般管理費を吸収しきれず減益の見込みであり、当初予想値50百万円から△80.0%減の10百万円となる見込みです。コンテンツ事業につきましては、新たに獲得予定である著作権仲介ビジネスの一環である映像コンテンツの企画及び制作等の周辺事業やコミッションフィーなどが高い利益率を確保できる見通しではあるものの、第2四半期累計期間までの減益を吸収するまでには至らず当初予想値130百万円から△15.4%減の110百万円となる見込みです。コンサルティング事業につきましては、売上高は減収になるものの販売費及び一般管理費の大幅削減と利益率向上により当初予想値を維持できる見通しであり、当初予想値90百万円から変更無しの90百万円となる見込みです。また総務部門等管理部門に係る間接経費につきましても、経費削減の効果により概ね当初見込通りであり、当初予想値210百万円から△4.8%減の200百万円となる見込みです。

その結果、当社全体の営業利益につきましては当初予想値60百万円の営業利益から10百万円の営業利益となる見込みです。経常利益、当期純利益につきましても営業利益の減益により、それぞれ当初予想を下回り60百万円の経常利益から10百万円の経常利益、当初予想60百万円の当期純利益より10百万円の当期純利益となる見込みです。

以上により、当社全体の当期の業績の予想といたしましては、売上高1,900百万円、営業利益10百万円、経常利益10百万円、当期純利益10百万円へそれぞれ下方修正いたします。

※上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、状況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。

以上