

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 柳田 隆仁 |
| (コード番号) | 7612) |
| 問合せ先責任者 | 執行役員経理部長 保市 龍彦 |
| (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24年5月11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25年3月期第2四半期(累計)個別業績予想数値の修正(平成24年4月1日～平成24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) | 760 | △110 | △110 | △110 | △2.87 |
| 今回修正予想(B) | 887 | △91 | △91 | △72 | △1.88 |
| 増減額(B-A) | 127 | 18 | 18 | 37 | |
| 増減率(%) | 16.8 | — | — | — | |
| (ご参考)前期第2四半期実績 (平成24年3月期第2四半期) | 726 | △131 | △128 | △132 | △3.46 |

平成25年3月期通期個別業績予想数値の修正(平成24年4月1日～平成25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) | 2,000 | 10 | 10 | 10 | 0.26 |
| 今回修正予想(B) | 2,000 | 10 | 10 | 29 | 0.75 |
| 増減額(B-A) | 0 | 0 | 0 | 19 | |
| 増減率(%) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 190.0 | |
| (ご参考)前期実績 (平成24年3月期) | 1,748 | △267 | △261 | △267 | △6.99 |

修正の理由

(第2四半期累計期間業績予想)

(1)売上高

コンテンツ事業につきましては、納品が遅延していた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の検収が完了し追加分も含め若干の増収となり、当初予想値134百万円から11.7%増の149百万円となる見込みです。アミューズメント事業につきましては、当社オリジナルメダル筐体の販売・レンタル事業においてアーケードゲーム市場の縮小に伴い苦戦を強いられ減収となりましたが、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は、パチンコメーカーより発売されたビッグタイトルが好評により想定以上の増収となり結果として当初予想値620百万円から17.9%増の730百万円となる見込みです。またコンサルティング事業につきましては、アミューズメント施設のコンサルティングフィー獲得を中心に若干の増収となり当初予想値6百万円から21.3%増の7百万円となる見込みです。

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760百万円から16.8%増の887百万円となる見込みです。

(2)営業利益、経常利益及び四半期純利益

営業利益につきましては、コンテンツ事業では売上高増収と販管費削減効果により当初予想値△16百万円から△2百万円となる見込みです。アミューズメント事業につきましては、売上高の修正理由に記載の通り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増収となりましたが利益率が低く損益に与える影響は限定的であったため、結果として当初予想値26百万円とほぼ同額となる見込みです。コンサルティング事業につきましては、売上高増収と販管費削減効果により、当初予想値△25百万円から△21百万円となる見込みです。総務部門等管理部門に係る間接経費につきましては、ほぼ当初予想通りの△95百万円から△94百万円となる見込みです。

その結果、当社全体といたしましては当初予想値110百万円の営業損失から91百万円の営業損失となる見込です。経常利益につきましても、営業利益の影響要因により当初予想値110百万円の経常損失から91百万円の経常損失となる見込みです。四半期純利益につきましては、本社賃料値下げ等契約見直しによる事務所家賃戻入額18百万円を特別利益計上したことにより当初予想値110百万円の四半期純損失より72百万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887百万円、営業損失91百万円、経常損失91百万円、四半期純損失72百万円へそれぞれ修正いたします。

(通期業績予想)

(1)売上高

第2四半期累計期間の業績予想の修正を踏まえて、通期業績予想の見直しを行いました。アミューズメント事業につきましては、下半期に新規事業として見込んでいた海外市場での日本製アミューズメントマシン販売の事業化が現在の我が国を取り巻く国際情勢の影響等により想定よりも相当時間を要している状況であるため、下半期では当初予想を下回る見通しであり、上半期の増収分を加味した結果、通期では当初予想と変更なく1,390百万円となる見込みです。コンテンツ事業、コンサルティング事業におきましても、上半期では増収となりましたが、下半期では両事業ともに当初予想を若干下回る見通しであることから、通期では当初予想通りコンテンツ事業600百万円、コンサルティング事業10百万円となる見込です。

以上により当社全体の通期の売上高といたしましては、当初予想通りの2,000百万円となる見込みです。

(2)営業利益、経常利益及び当期純利益

営業利益につきましては、アミューズメント事業では上記売上高の予想と同様の理由により当初予想値190百万円から15.8%減の160百万円となる見込みです。コンテンツ事業、コンサルティング事業につきましては利益率の改善と販管費の削減が見込まれるため、コンテンツ事業は当初予想値67百万円から19.4%増の80百万円、コンサルティング事業は当初予想値△48百万円から16.7%増の△40百万円となる見込みです。総務部門等管理部門に係る間接経費につきましては、更なる経費見直し等コスト削減を推進することにより当初予想値△199百万円から△4.5%減の△190百万円となる見込みです。

その結果、当社全体といたしましては営業利益及び経常利益につきましては、当初予想値通りの10百万円となる見込みです。当期純利益につきましては、上半期に計上いたしました特別利益18百万円を加味し、当初予想10百万円の当期純利益から29百万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2,000百万円、営業利益10百万円、経常利益10百万円、当期純利益29百万円へ修正いたします。

※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