

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)

業績予想に関するお知らせ

平成25年5月10日に公表した「平成25年3月期決算短信〔日本基準〕(非連結)」において未定としておりました平成26年3月期の業績予想について、下記のとおりお知らせいたします。

記

● 業績予想の修正について

平成26年3月期第2四半期(累計)個別業績予想数値の修正(平成25年4月1日～平成25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)	—	—	—	—	—
今回修正予想(B)	730	△120	△120	△120	△3.13
増減額(B-A)	—	—	—	—	
増減率(%)	—	—	—	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成25年3月期第2四半期)	887	△91	△91	△72	△1.88

平成26年3月期通期個別業績予想数値の修正(平成25年4月1日～平成26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)	—	—	—	—	—
今回修正予想(B)	1,100	△200	△200	△200	△5.23
増減額(B-A)	—	—	—	—	
増減率(%)	—	—	—	—	
(ご参考)前期実績 (平成25年3月期)	1,391	△220	△220	△267	△7.00

修正の理由

平成26年3月期の業績予想につきましては、継続企業の前提に関する注記の解消に向けて構造改革及び事業の選択と集中を進めるなど抜本的な見直しを行っていた状況にあり未定としておりましたが、現時点での事業環境等を踏まえ、入手可能な情報や予測等に基づき公表いたします。

エンターテインメント・アミューズメント業界におきましてはソーシャルネットワークゲームの急成長に相反し、アミューズメント施設からの客離れ傾向は続く見込まれ、当社にとって厳しい状況が続くものと予想されます。

このような厳しい経営環境の中にあつて、当社は構造改革及び事業の選択と集中の徹底を図り、数年来の不採算事業であったコンサルティング事業及び社長室の廃止を行い、より一層の組織体制のスリム化を進め、現在の当社の人員規模や事業展開に適した組織体制の構築を行ってまいります。

この変更により当社はセグメントをコンテンツ事業、アミューズメント事業の2事業とし、従来社長室がおこなってきた経営戦略的な業務は管理本部に移管いたします。

「コンテンツ事業」につきましては従来の著作権仲介事業及びその周辺事業に加えインターネットを活用したビジネス構築に注力してまいります。受注規模の減少が見込まれ厳しい状況であります。これらにより当事業の通期売上高は200百万円、セグメント損失25百万円を見込んでおります。

「アミューズメント事業」につきましては既存事業であるアミューズメント施設用メダルゲーム機への転用事業、当社オリジナルメダルゲーム筐体の販売・レンタル事業の拡大及び外注費等販管費削減に取り組んでまいります。これらにより当事業の通期売上高は900百万円、セグメント利益は37百万円を見込んでおります。

なお、上記の金額には総務部門等管理部門に係る配賦不能営業費用は含んでおりません。

以上により、当社全体の通期業績予想としては、売上高1,100百万円(前年同期比20.9%減)、営業損失200百万円(前年同期220百万円の営業損失)、経常損失200百万円(前年同期220百万円の経常損失)、当期純損失200百万円(前年同期267百万円の当期純損失)を見込んでおります。

※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