

平成 28 年 7 月 29 日

各 位

会 社 名 株式会社エイチーム
代 表 者 名 代表取締役社長 林 高生
(コード番号：3662)
問 合 せ 先 社長室長 光岡 昭典
(TEL. 052-747-5573)

通期連結業績予想及び期末配当予想の修正に関するお知らせ

当社は、最近の業績の動向等を踏まえ、平成 27 年 9 月 11 日に公表いたしました平成 28 年 7 月期通期連結業績予想及び期末配当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

1. 平成 28 年 7 月期 通期連結業績予想の修正 (平成 27 年 8 月 1 日～平成 28 年 7 月 31 日)

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	親会社株主に 帰属する 当期純利益 (百万円)	1 株当たり 当期純利益 (円 銭)
前回発表予想 (A)	20,000	2,100	2,100	1,400	74.55
今回修正予想 (B)	23,000	2,200	2,100	1,200	63.67
増減額 (B-A)	3,000	100	0	△200	
増減率 (%)	15.0	4.8	0	△14.3	
(ご参考) 平成 27 年 7 月 通期連結実績	15,828	2,087	2,164	1,362	70.54

2. 修正の理由

ライフスタイルサポート事業においては、5つのメインサービスそれぞれ計画比で若干の増減があるものの、全体ではセグメント売上・利益ともにほぼ計画通りであります。

エンターテインメント事業においては、平成 27 年 3 月にリリースした「三国大戦スマッシュ！」が 8 ヶ月に渡る改修を経て、平成 27 年 11 月以降想定を上回る売上規模で推移しております。加えて、平成 28 年 6 月 9 日にリリースし、6 月 21 日より課金開始した「ヴァルキリーコネクト」が好調なスタートを切り、当社のゲームタイトルの中でトップの売上規模となり、売上高が予想を大きく上回る着地となる見込みであります。

営業利益につきましては、リリース直後の「ヴァルキリーコネクト」の広告宣伝費等を加味しても、予想を上回る着地となる見込みであります。

なお、経常利益につきましては、雑損・為替差損等の影響により、修正はありません。

親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、特別損失としてソフトウェア資産の減損損失を計上したことにより、予想を下回る着地となる見込みであります。

以上を踏まえ、平成 28 年 7 月期通期連結業績予想数値を上記の通り修正いたしました。

(注記事項)

上記の業績予想数値は本資料発表日現在において当社が入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により変動する可能性があります。

● 配当予想の修正について

1. 平成 28 年 7 月期期末配当予想の修正

	1 株当たり配当金		
	第 2 四半期末	期末	合計
前 回 予 想 (平成27年9月11日発表)		未定	未定
今 回 修 正 予 想		7 円 50 銭	
当 期 実 績	5 円 00 銭		
前 期 実 績 (平成 27 年 7 月 期)	10 円 00 銭 (注)	7 円 50 銭	—

2. 修正の理由

当社は、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題と位置づけ、企業価値の持続的な向上と企業体質の更なる強化をめざしつつ、20%前後の配当性向で継続還元を行うことを基本方針としております。

平成 27 年 9 月 11 日に公表の配当予想においては、期末配当を未定としておりましたが、業績等を総合的に判断した結果、期末配当を 1 株当たり 7 円 50 銭とすることといたしました。

今後も上記の基本方針に従い、株主の皆様に対する適切な利益還元策を都度検討してまいります。

(注)

当社は、平成 27 年 5 月 1 日を効力発生日として、普通株式 1 株につき、2 株の割合をもって分割いたしました。前期実績の中間配当金は、株式分割前の 1 株当たり配当金額を表示しております。なお、株式分割実施後に換算すると、1 株当たり 5 円となり、当期実績の中間配当金と同額であります。その他配当金額は株式分割後の 1 株当たり配当金額を表示しております。

以 上