



2020年3月期 2Q 決算説明資料

2020年2月7日
株式会社ディー・エル・イー

1. 決算概況

P 2

2. 2020年3月期2Qの取り組み

P 7

3. 通期業績予想

P13



1. 決算概況

前年同期比で**20.1**億円(△85.1%)の減収、**2.0**億円の経常減益

-  東京ガールズコレクションを企画・運営している(株)W TOKYOが前期第3四半期末をもって連結対象でなくなったため減収減益

単位：百万円	2020年3月期 2Q	2019年6月期 2Q	増減額	前年同期比
売上高	352	2,366	△ 2,014	△85.1%
営業利益又は営業損失(△)	△ 194	15	△210	-
経常利益又は経常損失(△)	△ 194	14	△208	-
親会社株主に帰属する 四半期純損失	△ 191	△ 635	+443	-

<ソーシャル・コミュニケーション領域>
 (株)W TOKYOが前期第3四半期末をもって連結対象でなくなったため
 減収減益。ただし、同領域におけるDLE個別の売上は増収。

前2Q 295百万円 → 当2Q 352百万円(+19.4%)

<IPクリエイション領域>
 前期の大型案件の反動減により減収減益

単位：百万円	2020年3月期 2Q	2019年6月期 2Q	増減額	前年同期比
売上高	352	2,366	△2,014	△85.1%
ソーシャル・コミュニケーション	344	2,134	△1,790	△83.9%
IPクリエイション	8	231	△223	△96.5%
売上総利益	160	630	△469	△74.5%
ソーシャル・コミュニケーション	154	568	△413	△72.8%
IPクリエイション	6	62	△56	△90.2%



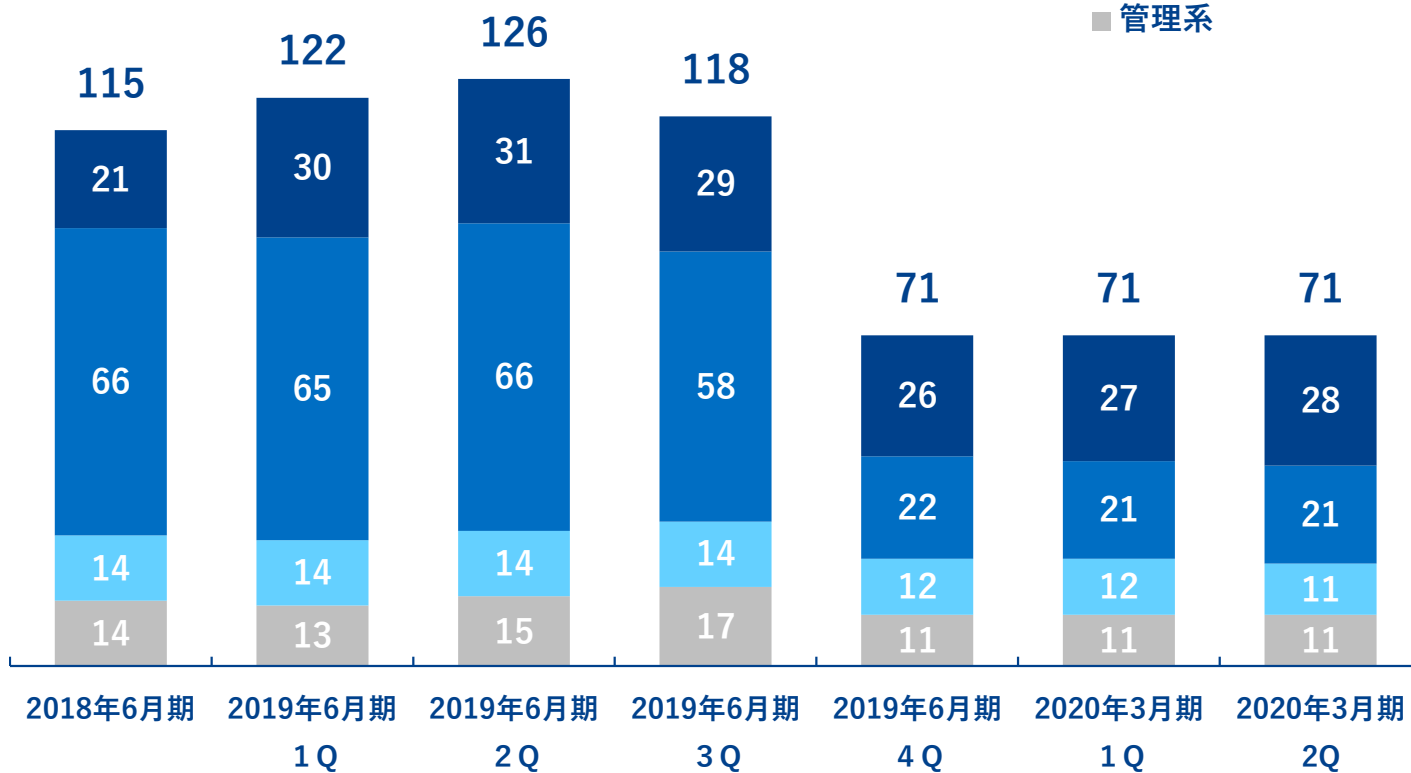
納税および借入金返済のため現金及び負債が減少

単位：百万円	2020年3月期 2Q	2019年6月期	増減額	前期末比
流動資産	4,651	5,193	△ 541	△10.4%
現金及び預金	4,170	4,508	△ 338	△7.5%
受取手形及び売掛金	123	193	△ 69	△36.0%
その他	356	491	△ 134	△27.3%
固定資産	165	109	55	+50.8%
投資有価証券	24	24	-	-
関係会社株式	53	53	-	-
その他	88	32	55	+173.1%
資産合計	4,817	5,303	△486	△9.2%
買掛金	40	34	+5	+16.5%
有利子負債	367	515	△147	△28.7%
その他	267	415	△148	△35.6%
負債合計	675	966	△290	△30.0%
資本金	2,916	2,916	-	-
資本剰余金	3,254	3,254	-	-
利益剰余金	△ 2,029	△ 1,837	△191	-
新株予約権	0	4	△4	△93.6%
純資産合計	4,141	4,337	△195	△4.5%

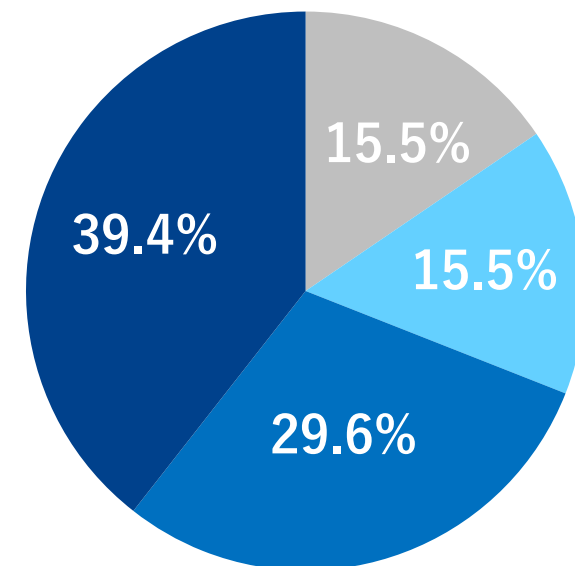
従業員数は概ね横ばい

従業員数の推移 (人)

- エンジニア
- プロデューサー
- クリエイター
- 管理系



構成比





2. 2020年3月期 2Qの取り組み

朝日放送（ABC）グループとの連携

- CSスポーツチャンネル『スカイA』とのコラボアニメーションCMを制作

IPクリエイション領域

- 劇場版『若おかみは小学生！』が、第47回アニメーション賞インディペンデント作品部門でノミネート

ソーシャルコミュニケーション領域

- 『痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。～らいんうおーず！～（防振りうおーず！）』のスマートフォンアプリを開発
- モバイルバッテリーシェアリング「ChargeSPOT Taiwan」に出資

2020年1月より、ABCグループの（株）スカイ・エーから制作受託したCSスポーツチャンネル「スカイA」とのコラボアニメーションCMが放送開始。

スカイA設立30周年企画として、より多くの視聴者へスカイAのスポーツ番組に興味を持っていただけるよう、コミカルでキャッチーなアニメーションに仕上がりました。年間通じて全国700万世帯で放映され、鷹の爪の認知向上も見込まれます。



アニメ界のアカデミー賞と呼ばれる第47回アニメーション賞の長編インディペンデント作品部門5作品に、弊社所属の高坂希太郎監督の『若おかみは小学生！』がノミネートされました。



©令丈ヒロ子・亜沙美・講談社/若おかみは小学生！製作委員会

『痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。
～らいんうおーず！～（防振りうおーず！）』のスマートフォンアプリを配信開始

子会社ちゅらっぷす株式会社が、著名アニメ原作のスマートフォンゲームアプリ『痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。～らいんうおーず！～（防振りうおーず！）』を株式会社ディ・テクノと共同開発。1月9日にApp Store、Google Playにて配信開始



台湾でモバイルバッテリーシェアリングサービスを展開し、既に2,200ヶ所のステーション及び約35,000人の利用者を獲得しているChargeSPOT Taiwanへ出資。
この調達によりChargeSPOT Taiwanは、今後6か月で台北での拡大速度を積極的に向上させます。一方で弊社はこの出資を機にこのステーションが有するメディアを活用した共同事業を展開していきます。





3. 通期業績予想

(2019年12月25日開示内容)

2019年12月25日付で連結業績予想を修正

単位：百万円

	(修正後) 通期予想	(修正前) 通期予想		増減額		(ご参考) 2019年6月期 実績
		下限	上限	下限	上限	
売上高	679	870	1,280	△ 191	△ 601	3,795
営業利益	△ 366	△ 335	△ 125	△ 31	△ 241	△ 100
経常利益	△ 366	△ 335	△ 125	△ 31	△ 241	△ 155
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 364	△ 340	△ 130	△ 24	△ 234	441

※決算期変更の経過期間となる2020年3月期は、2019年7月1日から2020年3月31日の9ヶ月決算となります。

前回予想と比較して減収・減益予想

IPクリエイション領域

- ・ 映像作品の公開方法、時期の関係先との協議遅れにより納品が一部翌期へ
- ・ 長期大型企画への注力により、その他新作企画の今期中の成立見込めず

ソーシャルコミュニケーション領域

- ・ 営業体制強化、広告投資強化等の施策の遅れ
また、施策の効果が受注へ反映されるまで想定より時間差があった
- ・ 既存ゲームの利用者数・課金収入が低調に推移

※ 詳細につきましては、2019年12月25日開示「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください

