



令和2年2月19日

各 位

会社名 株式会社ブロッコリー
代表者名 代表取締役社長 高橋 善之
(JASDAQ コード 2706)
IR 問合せ先 取締役執行役員 管理本部長 渡邊 朋浩
(TEL 03 - 6685 - 1366)

通期業績予想の修正と次期の通期業績予想に関するお知らせ

最近の業績動向等を踏まえた結果、平成31年4月12日に開示いたしました令和2年2月期（平成31年3月1日～令和2年2月29日）の通期業績予想を以下のとおり、修正いたしましたのでお知らせいたします。また、次期の通期業績予想につきましても下記の通りお知らせいたします。

1. 当期の通期業績予想数値の修正（平成31年3月1日～令和2年2月29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)	6,100	700	730	530	60.59
今回修正予想 (B)	6,300	400	430	300	34.30
増 減 額 (B - A)	200	△300	△300	△230	
増 減 率 (%)	3.3	△42.9	△41.1	△43.4	
(ご参考) 前期実績 (平成31年2月期)	5,975	809	834	550	62.90

2. 業績予想修正の理由

CD、グッズ、カードゲームは好調であり、前回予想比で増収となったものの、昨年10月にリリースいたしましたスマートフォン向けゲームアプリ『Z/X Code OverBoost』が当初に想定した売上高を確保するに至らず損失が継続していることや、同時に放映を開始したTVアニメ「Z/X Code reunion (ゼクスコードリユニオン)」についても、パッケージ商品の受注状況から将来的な収益回収の困難が見込まれること、及び、将来リスクの縮減の為、その他仕掛中の案件の一部においても将来の回収可能性などを厳しく見直したことで、映像資産及び開発費等の評価損失計上を予定しており、その結果、営業利益、経常利益、当期純利益ともに前回の予想を下回る見込みであります。

なお、上記の業績予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報及び将来の業績に影響を与える不確実な要因に係る本資料発表日現在に置ける仮定を前提としております。実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる可能性があります。

4. 次期（令和3年2月期）の通期業績予想（令和2年3月1日～令和3年2月28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
通期 (令和3年2月期)	7,300	900	930	600	68.60

5. 次期業績予想開示の理由

本日開催の取締役会にて、次期業績見通しを決議いたしました。

平成31年4月12日に策定いたしました「中期経営計画」（2019年3月1日～2022年2月28日対象）におきまして、2年目にあたる次期は、新規コンテンツをリリースする重要な年度であります。

本年8月5日に発売を予定しております『ジャックジャンヌ』のニンテンドースイッチ用ソフトの投入など本格的に開始する新規コンテンツを積極的に推進し、『うたの☆プリンスさまっ♪』、『Z/X（ゼクス）』に続く収益の柱として展開してまいります。

また、本年10周年を迎える『うたの☆プリンスさまっ♪』は、今後の飛躍に向けた新たな企画も予定しており、引き続き当社業績の基盤として積極的な事業展開を続けてまいります。『Z/X（ゼクス）』につきましても、好調なトレーディングカードゲームを基盤として次期の収益貢献を見込んでおります。

このような状況により令和3年2月期は、売上高7,300百万円、営業利益900百万円、経常利益930百万円、当期純利益600百万円となる見通しです。

なお、上記の次期業績予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報及び将来の業績に影響を与える不確実な要因に係る本資料発表日現在に置ける仮定を前提としております。令和2年4月10日公表予定の令和2年2月期決算短信も含め、今後も次期業績予想が変更になる可能性があります。

以 上