



2020年11月6日

各 位

会 社 名 株式会社ディー・エル・イー
 代 表 者 名 代表取締役社長 勝山 倫也
 (コード番号：3686 東証第一部)
 問 合 せ 先 執行役員 経営管理本部長 松本 博数

通期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、2020年8月3日に公表した業績予想を下記のとおり修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 2021年3月期通期連結業績予想の修正（2020年4月1日～2021年3月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 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)	905 ～ 1,084	△649 ～ △531	△650 ～ △532	△582 ～ △469	△13.75 ～△11.08
今回修正予想 (B)	905 ～ 961	△649 ～ △603	△650 ～ △602	△615 ～ △580	△14.53 ～△13.70
増減額 (B-A)	△123 ～ 0	△72 ～ 0	△70 ～ 0	△111 ～ △33	
増減率	△11.3% ～ 0.0%	—	—	—	
(ご参考) 前期実績 (注：9ヶ月決算)	597	△441	△440	△438	△10.35

- 第2四半期（累計）の連結業績予想は行っておりません。
- 2020年3月期は決算期変更により、2019年7月1日から2020年3月31日までの9ヶ月間となっております。

2. 修正の理由

2021年3月期の業績予想につきましては、映像制作およびセールスプロモーションにおける案件受注・納品状況や、ゲームアプリの利用者数および課金収入等により大きく変動が見込まれることから、案件や事業単位でアップサイドケースとダウンサイドケースを想定し、それらを積み上げることで、前回公表時にはレンジ形式による開示としておりました。

今般、今期の進捗ならびに上記の変動要因の状況等を踏まえ、改めて同様の想定と積み上げを行ったところ、アップサイドケースは前回公表値を下回る想定となり、ダウンサイドケースは前回公表値に沿った想定となりましたので、業績予想のレンジを狭めて開示するものです。

具体的には、売上高、営業利益、経常利益の項目につきまして上限値を下げた予想に修正いたします。また、親会社株主に帰属する当期純利益については、本日公表の「特別損失の発生に関するお知らせ」の影響を反映し、業績予想の上限値および下限値を修正するものであります。

以下に、業績予想の上限値について、前回予想の上限値との増減の主な要因を記載いたします。

IPクリエイション領域においては、現時点の映像制作の受注・納品見通しを踏まえ、売上高は前回予想を13百万円下回る予想としております。

ソーシャルコミュニケーション領域においては、前期ならびに当第2四半期にリリースしたゲームアプリの利用者数および課金収入の推移を踏まえ、ゲーム関連の売上高は前回予想を112百万円下回る予想としております。また、セールスプロモーションの売上高は現時点の受注見通しを踏まえ、7百万円下回る予想としております。

費用面では、売上原価のほか、経費、人件費等の抑制等を反映し、51百万円下回る予想としております。

以上の結果、業績予想の上限値は前回予想の上限値に対して、売上高は123百万円、営業利益は72百万円、経常利益は70百万円、親会社株主に帰属する当期純利益は110百万円、それぞれ下回る予想としております。

なお、親会社株主に帰属する当期純利益を除く業績予想の下限値については修正しておりません。売上高についてはゲーム関連の売上高は前回予想を下回る予想となったものの、セールスプロモーションの売上高や子会社の映像制作事業等の売上高が前回予想を上回る予想となり、全体として前回予想の下限値と同水準の予想となったためです。また営業利益、経常利益につきましても費用面も同様に精査したところ、全体として前回予想の下限値と同水準の予想となったためです。

以 上