



令和4年10月14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 鈴木 恵喜  
(証券コード 2706)

IR 問合せ先 取締役執行役員コーポレート本部長 渡邊 朋浩  
(TEL 03 - 6685 - 1366)

## 通期業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向等を踏まえた結果、令和5年2月期（令和4年3月1日～令和5年2月28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。

### 1. 当期の通期業績予想数値の修正（令和4年3月1日～令和5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
前回発表予想 (A)	6,300	500	530	360	41.16
今回修正予想 (B)	5,800	100	130	60	6.86
増 減 額 (B - A)	△500	△400	△400	△300	
増 減 率 ( % )	△6.3	△66.0	△62.3	△69.4	
(ご参考) 前期実績 (令和4年2月期)	6,563	283	312	168	19.26

### 2. 業績予想修正の理由

当第2四半期累計期間におきましては、当社は、世界的な原材料の高騰や不足の発生に加え円安が進行している影響を受け、製造・輸送コストの上昇が続いており、今後につきましても、不透明な傾向が継続するものと見込んでおります。

このような状況下、当社では、令和6年2月期を初年度とした中期経営計画を策定中であり、市場変化に向けた事業構造改革を推進しております。この一環として、当第2四半期累計期間におきまして、開発中ゲームの仕様一部見直しも行ったことから減損損失 40 百万円を計上いたしました。また、新型コロナウイルス感染症第7波の影響も受けた物販イベント分の余剰在庫について簿価切り下げ 100 百万円も行いました。

この第2四半期累計期間の業績を踏まえ、令和5年2月期通期の業績予想を厳しく見直しました結果、売上高、営業利益、経常利益、当期純利益が前回予想から変動する見通しとなり、業績予想数値を修正することといたしました。

当社では、「うたの☆プリンスさまっ♪」関連コンテンツにおいて、さらなるデジタルコンテンツ化、3D ライブ化を推進し、自社カードゲームにおいては、オンライン対戦化等、進化するデジタル市場／バーチャル市場への取り組みを進めております。

この取り組みの一方、グッズにつきましては、アニメ・ゲームのみならず、幅広いアーティストのライブ・イ

ベント活動等にも対象範囲を拡大し、アーティスト及びファンの皆様に喜んでいただけるファングッズやライブ物販の拡大を進めております。

また、本日発表いたしました「ティズクリエイション株式会社との新規ゲームブランド「LicoBiTs (リコビッツ)」発足のお知らせ」のとおり、気鋭のクリエイター集団と完全新作の乙女ゲームを共同で制作いたします。

これら自社コンテンツの一層のデジタル化、他社ライセンス商品の範囲拡大、他社との協業による新作コンテンツ制作を推進し、市場変化に挑戦を続けてまいります。引き続き当社応援の程、宜しく願い申し上げます。

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。

### 3. 期末の配当予想につきまして

なお、通期業績予想は修正いたしますが、期末の配当予想につきましては、前回予想どおり 26 円 00 銭を予定しております。

以 上