



平成 14 年 8 月 26 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 木谷 高明
(登録銘柄 コード番号 2706)
問合せ先 取締役財務経理部長
興津 吉繁
(TEL . 03 - 5372 - 6343)

平成 15 年 2 月期中間及び通期業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、本日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、本年 4 月 15 日の決算発表時に公表した平成 15 年 2 月期(平成 14 年 3 月 1 日 ~ 平成 15 年 2 月 28 日)の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 . 平成 14 年 8 月中間期業績予想の修正

(1) 中間業績予想数値の修正(平成 14 年 3 月 1 日 ~ 平成 14 年 8 月 31 日)

	売 上 高	経 常 利 益	中 間 純 利 益
前回発表予想(A)	5,280	93	52
今回修正予想(B)	4,420	370	340
増減額(B - A)	860	463	392
増減率(%)	16.3%		
(ご参考) 前期実績(平成 13 年 8 月期)	4,636	264	147

(金額の単位: 百万円)

(2) 修正の理由

売上高: 消費需要低迷及び競争の激化という環境下、販売促進施策にもかかわらず売上高が計画比 83.7%の 4,420 百万円にとどまる見込であります。直営店舗においては、既存店売上高が前年比約 110%と健闘しているものの、新店舗の貢献がまだ小さく、特に大きな飛躍材料として期待した秋葉原本店 2 号館の準備が遅れたこと及び秋葉原既存 2 店舗との品揃えの役割分担が不明確であった等、稼ぎ時の夏の商戦に出遅れたことが低迷の大きな要因であります。また、自社製品においては、ゲームソフトの一部タイトルで人気の翳りが見られ当初売上予想を大きく下回る結果となりました。

利益: 一部ゲームソフト・アニメ等の自社製品発売数量が計画を下回ったこと、ゲームソフトの開発費が高んだこと並びに競争激化に伴う値引き販売の増加に伴い粗利益率が低下したこと、加えて社員の大量採用及び市場浸透を図るための先行投資分を含め当期の販売管理費が高止まりしているために営業利益が赤字となり、さらにドル安に伴う為替差損の発生もあって、経常利益が当初予想の 93 百万円に対し、370 百万円となる見込みであります。

この結果、中間純利益が当初予想の 52 百万円に対し、340 百万円となる見込みであります。

2. 平成 15 年 2 月期業績予想の修正

(1) 業績予想数値の修正 (平成 14 年 3 月 1 日 ~ 平成 15 年 2 月 28 日)

	売上高	経常利益	当期純利益
前回発表予想 (A)	12,500	650	364
今回修正予想 (B)	9,850	490	470
増減額 (B - A)	2,650	1,140	834
増減率 (%)	21.2%		
(ご参考) 前期実績 (平成 14 年 2 月期)	10,004	547	168

(金額の単位：百万円)

(2) 修正の理由

前記の中間期業績の状況を踏まえ、また消費動向等厳しい経営環境が改善される状況にはないと認識に立ち、下半期に予定している諸施策の成果をより慎重に予測せざるを得ないと判断いたしました。

売上高：店舗売上高は、既存店舗売上動向を踏まえ、新店舗効果と秋葉原地区の挽回を織り込んで当初計画比 95% の 6,750 百万円 (前期比 129.6%) に修正しました。一方、本社売上高 (主として自社製品の売上高) は、下半期に投入する主力のカードゲーム新製品の拡販に期待する一方、ゲームソフト・アニメ製品等は需要動向を慎重に見積り、当初計画比 57.4% の 3,100 百万円 (前期比 64.7%) に減額しました。この結果、売上高は、当初計画比 78.8% の 9,850 百万円 (前期比 98.5%) に修正いたします。

利益：利益項目別にみた主な要因は次のとおりであります。

(ア) (売上総利益) 店舗売上における粗利益率は、商品構成の変化によって当初計画比多少低下する程度であります。本社売上の部分においては、「でじこミュニケーション」等の一部ゲームソフトの開発コストが不本意ながら大幅に増嵩する恐れがあり、また販売数量も当初計画比減少すると予想し、この影響で売上総利益が当初計画比 1,370 百万円減少すると見込むものであります。

(イ) (営業利益) 販売管理費において、TVCM、店舗出店等既に施策としてコミット済みの案件が多く、即効的に削減できるものは実施しても当初計画比 300 百万円程度で推移する見込みであり、この結果営業利益は当初計画比 1,070 百万円の 370 百万円となる見込みであります。

(ウ) (経常利益) 社債発行費用、シンジケートローン等の資金コストの増加とドル安に伴う為替差損を織り込んで、経常利益は当初計画比 1,140 百万円減少し 490 百万円となる見込みであります。

(エ) (当期利益) この結果、当期純利益は当初計画比 834 百万円の 470 百万円となる見込みであります。

4. 今後の展望

元来、当期は将来に向けて先行投資期と位置付けておりました。しかしながら、予想以上に厳しい経営環境に直面し業績の大幅な下方修正を行う事態になりましたが、当期に投資した新店舗の業績への寄与及び現在開発投資中のアニメ・ゲーム等コンテンツの製品化により増収の基礎を固めつつ、一方将来に向けて積極的に実施してきた広告宣伝活動が一巡すること、加えて、前期から当期に大量採用した若い人材が今後戦力化するのと相俟って生産性が向上する結果、経費圧縮と効率的経営を実現してまいり所存であります。

以上