



平成 15 年 3 月 17 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 月期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成 14 年 10 月 17 日付「平成 15 年 2 月期中間決算短信」にて発表しました平成 15 年 2 月期(平成 14 年 3 月 1 日~平成 15 年 2 月 28 日)の業績予想及び配当予想を下記のとおり修正いたします。

記

通期業績予想の修正

1 . 平成 15 年 2 月期(平成 14 年 3 月 1 日~平成 15 年 2 月 28 日)業績予想

(単位：百万円)

	売 上 高	経 常 利 益	当期純利益
前回予想 (A)	9,850	490	470
今回修正 (B)	8,210	1,153	729
増減額(B - A)	1,640	663	259
増減率	16.6%	135.3%	55.1%
前期実績 (平成 14 年 2 月期)	10,004	547	168

2 . 修正の理由

(1) 売上高

売上高は、下半期において消費需要がさらに低迷した影響を受け、店舗売上高及び本社売上高(主としてコンテンツ売上高)ともに予想を大幅に下回りました。

店舗売上高：店舗売上高は、新店舗効果により前年比 109%の 5,694 百万円となりましたが、計画比では 84%に終わりました。既存店売上高が上半期においては前年比 110%の伸びを達成しておりましたが、下半期には 84%に留まり通期の前年比実績が 97%に終わりました。また、重要マーケットの秋葉原地区においては、オーバーストア現象による過当競争の煽りを受け、本店 2 号館の出店効果が現れず、前年比 90%の水準に留まりました。

本社売上高：コンテンツ関連の売上及びイベント関連の売上が低迷し、計画比 81%の

2,516百万円に終わりました。これは、全般的に販売数量が計画を下回ったことに加え、ゲームソフトの発売が翌期にずれたこと、アニメ関連の施策が4月以降に集中することになったこと及びカードゲームがオンラインゲームと競合したこと等の影響を受けた結果であります。

(2) 経常利益

売上高が計画を大きく下回った結果、その分売上総利益の金額が減少し、一方販売管理費が予定通りの水準で推移したため、経常損失が前回予想の490百万円から1,153百万円に大きく膨らむ見込みであります。

(3) 当期純利益

特別損失として、翌期に行う不採算店舗の閉鎖に係る損失引当及び一部ゲームソフトの在庫の評価損を計上する一方、法人税等調整額を計上し、当期純損失が729百万円となる見込であります。

配当予想の修正

1. 配当予想の修正

	中間配当金	期末配当金	年間配当金
前回予想		2円	2円
今回修正		0円	0円
前期実績(平成14年2月期)		7円	7円

(注)平成14年2月期年間配当金の内訳：普通配当4円、記念配当3円

2. 修正の理由

当期純損失の額が配当可能利益を上回ったため無配とするものであります。

今後の展望

当社は、創業期を除き、はじめて赤字を計上することになりました。中間決算短信において記載のとおり、当社は、毎年50%成長を続けてきた一つの帰結として、「成長の踊り場」に直面したものと認識しており、これに対処すべく「業務構造改革プロジェクト」を策定し、構造改革に邁進しております。

当期(平成15年2月期)は消費環境の悪化を過小評価したため赤字幅が拡大しましたが、翌期に向けて、業務構造改革プロジェクトのうち以下の項目について具体的に効果が現れてきており、黒字化の展望が見えてきております。

販売費・一般管理費の15%以上の削減

製造原価の引き下げによる粗利益率の改善

店舗のスクラップ&ビルドの推進等による店舗の効率的運用

コンテンツ開発力の強化及びマーチャンダイジングにおける有力メーカーとの連携による売上高の増加

詳細につきましては、4月中旬に発表予定の「決算短信」において、業績の予想及び会社の対処すべき課題として明らかにしてまいります所存であります。

以上