

各位

上場会社名 株式会社 プロコリー
 代表者 代表取締役社長 森田 知治
 (コード番号 2706)
 問合せ先責任者 取締役執行役員管理本部長 渡邊 朋浩
 (TEL 03-5372-6322)

業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成25年2月期第2四半期累計期間(平成24年3月1日～平成24年8月31日)及び通期(平成24年3月1日～平成25年2月28日)の業績について、平成24年4月12日の決算短信で発表した業績予想を下記のとおり修正いたします。

記

● 業績予想の修正について

平成25年2月期第2四半期(累計)個別業績予想数値の修正(平成24年3月1日～平成24年8月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	1,628	120	120	118	3.62
今回修正予想(B)	2,032	360	359	379	11.60
増減額(B-A)	404	240	239	261	
増減率(%)	24.8	200.0	199.2	221.2	
(ご参考)前期第2四半期実績(平成24年2月期第2四半期)	3,449	287	279	160	4.89

平成25年2月期通期個別業績予想数値の修正(平成24年3月1日～平成25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)	3,456	330	330	326	9.99
今回修正予想(B)	3,600 ～3,800	450 ～550	450 ～550	450 ～550	13.76 ～16.81
増減額(B-A)	144 ～344	120 ～220	120 ～220	124 ～224	
増減率(%)	4.2 ～10.0	36.4 ～66.7	36.4 ～66.7	38.0 ～68.7	
(ご参考)前期実績(平成24年2月期)	5,420	665	657	664	20.32

当社は、日本発の代表的なサブカルチャーである、コミック、アニメーション、ゲーム、音楽等のコンテンツ、そしてそこから派生したキャラクタービジネスを主要なビジネスフィールドとしており、その中における当社の事業戦略は、リアルグッズ・メーカーとしての確実な収益確保をバックボーンとしつつ、コンテンツ・メーカーとして社会に向けての夢の発信と、クリエイティブな、そしてハイリターンを視野に入れたチャレンジを実行するという2つであります。

上記事業戦略におきましては、コンテンツ開発機能を軸として、ゲーム、音楽CD、カードゲーム等へのスムーズな製品展開を行い、コンテンツそのものの持つ価値を最大化していくことで、成果に応じたリターンを得ることができそうですが、コンテンツそのものの利益も二次製品の利益も、損益分岐点を境にして、大きく変動する要素を持っております。

また、リアルグッズにつきましても、業界における当年度のヒットコンテンツの有無やそのライフサイクルの長さによっては、製品展開が大きく変動する要素があります。

このような業績変動に伴う不確実性を鑑み、今後の売上高の増減による利益影響を考慮して、通期の業績予想につきましてはレンジ形式により金額表示しております。

修正の理由

当社第1四半期累計期間におきましては、平成24年5月に発売されたゲームソフト『うたの☆プリンスさまっ♪Debut』の売上が好調であった他、関連作品のバックオーダーも順調であったことや、同タイトル関連CD及び新規のタイアップCDが好調な売上であり、ゲーム・CDの両部門ともに計画を上回ることができました。グッズ・カードゲーム部門は、ほぼ計画通りに推移いたしました。

このような状況を踏まえ、当社第2四半期累計期間の業績について、見直しを行いました結果、売上高は2,032百万円(前回予想比+404百万円)、営業利益は360百万円(前回予想比+240百万円)、経常利益は359百万円(前回予想比+239百万円)、四半期純利益は379百万円(前回予想比+261百万円)となる見込みとなりました。

また、通期の業績につきましては、第2四半期累計期間の業績見直しを踏まえまして、売上高は3,600百万円～3,800百万円(前回予想比+144百万円～344百万円)、営業利益は450～550百万円(前回予想比+120百万円～220百万円)、経常利益は450～550百万円(前回予想比+120百万円～220百万円)、当期純利益は450～550百万円(前回予想比+124百万円～224百万円)となる予想です。

以上