



平成 26 年 11 月 18 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 椎木 隆太  
(コード番号：3686 東証マザーズ)  
問合せ先 取締役 CFO 兼 経営戦略統括本部長 川島 崇  
(TEL. 03-3221-3980)

### (訂正)「平成 27 年 6 月期 第 1 四半期決算説明資料」一部訂正のお知らせ

平成 26 年 11 月 14 日に開示いたしました「平成 27 年 6 月期 第 1 四半期決算説明資料」の記載内容を一部訂正及び追加をいたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。


記

#### 1. 訂正内容

< P. 1 業績ハイライト 2015 年 6 月期第 1 四半期総括 訂正前 >



## 業績ハイライト 2015年6月期第1四半期総括

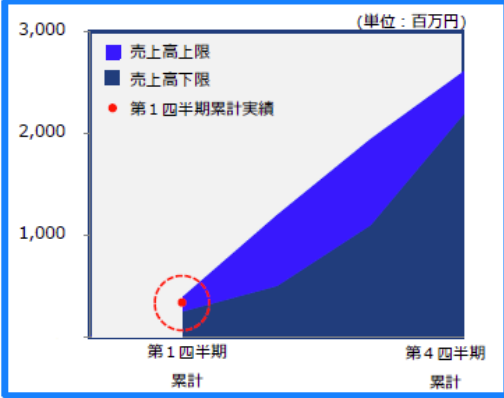


Dream Link Entertainment

**売上高 : 352百万円**

**営業利益 : ▲20百万円**

季節的要因、契約時期の変更及び先行投資等により当四半期は、営業損失を計上



(単位: 百万円)

■ 売上高上限  
■ 売上高下限  
● 第1四半期累計実績

第1四半期 累計      第4四半期 累計

業績予想については、概ね当初の見込みどおりに推移

Copyright © DLE Inc. All rights reserved.

1

## 2015年6月期第1四半期の取り組み



Dream Link Entertainment

IPクリエイション領域

**1) 新規IPの制作開始 (制作仕掛中)**

- ・ 天才バカボン～蘇るフランダーズの犬～
- ・ ソードガイ 装刀凱
- ・ ばんきす!
- ・ ゆるがる
- ・ その他 I P






**2) 既存IPの制作・放映状況**

- 制作・放映中
  - ・ 鷹の爪(Extream)
  - ・ GO!GO!家電男子
- 制作開始 (制作仕掛中)
  - ・ 劇場版「たまごちゃんとコックボー」
  - ・ その他 I P




Copyright © DLE Inc. All rights reserved.

8

## 2015年6月期第1四半期の取り組み

IPクリエイション領域

Dream Link Entertainment

発表済の制作仕掛案件 = 第2四半期以降の売上予定案件

1) 新規IPの制作開始 (制作仕掛中)	2) 既存IPの制作・放映状況
<ul style="list-style-type: none"> <li>天才バカボン～蘇るフランダースの犬～</li> <li>ソードガイ 装刀凱</li> <li>ばんきす!</li> <li>ゆるがる</li> <li>その他 I P</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>制作・放映中                             <ul style="list-style-type: none"> <li>鷹の爪Extream</li> <li>GO!GO!家電男子</li> </ul> </li> <li>制作開始 (制作仕掛中)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>劇場版「たまごちゃんとコックボー」</li> <li>その他 I P</li> </ul> </li> </ul>

Copyright © DLE Inc. All rights reserved.

8

## 2015年6月期資本提携等・新規プロジェクトの概要

資本提携等

Dream Link Entertainment

スマートフォン向け15秒動画SNSアプリ『Mechika (メチカ)』を運営する、Glue-th株式会社との資本提携

今後も、事業拡大の手段として、M&A戦略を展開していく方針ではございますが、必要資金の調達方法に関しては、資金量、調達タイミング及び調達コスト等を総合的に鑑みて、自己資金、デット、エクイティ等から最適な方法を選択していく方針でございます。

新規プロジェクト

Dream Link Entertainment

① 新しいスマートフォン向け動画コミュニケーションアプリ『ShowMeEx (ショーミックス)』の開発

② TOHOシネマズとの共同キャラクター開発プロジェクト『キャラクターバトルクラブ』

社員

土管くんReturns

MININJA

Copyright © DLE Inc. All rights reserved.


9

2015年6月期資本提携等・新規プロジェクトの概要

DLE  
Dream Link Entertainment

**資本提携等**



スマートフォン向け15秒動画SNSアプリ『Mechika（メチカ）』を運営する、Glue-th株式会社との資本提携




今後も、事業拡大の手段として、M&A戦略を展開していく方針ではございますが、必要資金の調達方法に関しては、資金量、調達タイミング及び調達コスト等を総合的に鑑みて、自己資金、デット、エクイティ等から、“特定の調達方法を排除せず”最適な方法を選択していく方針でございます。なお、現時点において、決定した事実はございません。

**新規プロジェクト**

① 新しいスマートフォン向け動画コミュニケーションアプリ『ShowMeEx（ショーミックス）』の開発



② TOHOシネマズとの共同キャラクター開発プロジェクト『キャラクターバトルクラブ』



Copyright © DLE Inc. All rights reserved. 9

以下、訂正後の「平成 27 年 6 月期 第 1 四半期決算説明資料」を添付いたします。

以上



Dream Link Entertainment

# 平成27年6月期 第1四半期 決算説明資料

## 株式会社 ディー・エル・イー

Copyright © DLE Inc. All rights reserved.

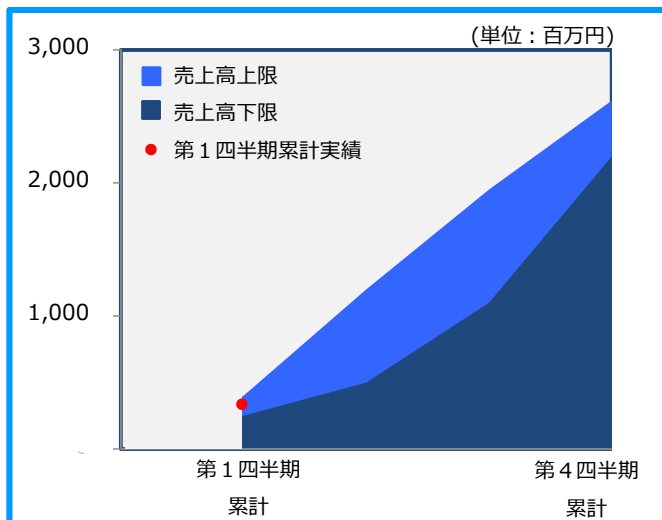
### 業績ハイライト 2015年6月期第1四半期総括



Dream Link Entertainment

**売上高：352百万円**  
**営業利益：▲20百万円**

季節的要因、契約時期の変更及び  
先行投資等により当四半期は、  
営業損失を計上



業績予想については、  
概ね当初の見込みどおりに推移



(単位：百万円、下段は構成比)

	2015年6月期 第1四半期
売上高	352 (100.0%)
ソーシャル・コミュニケーション	218 (61.9%)
IPクリエイション	133 (38.1%)

<季節的要因>

マーケティング・サービスニーズの低迷時期及び劇場公開作品・新TVシリーズ等の制作仕掛期間

<契約時期の変更>

パートナー、契約条件及び公開時期をより効果的に決定するため、製作委員会の組成時期を変更

損益計算書の概要



(単位：百万円、下段は構成比)

	2015年6月期 第1四半期
売上高	352 (100.0%)
売上総利益	139 (39.7%)
販売費及び一般管理費	159 (45.4%)
営業利益	▲20 (-5.7%)
経常利益	▲17 (-4.9%)
四半期純利益	▲11 (-3.3%)

<先行投資>

マーケティング・サービス体制及びデジタルコンテンツの開発体制強化のための人員採用と教育

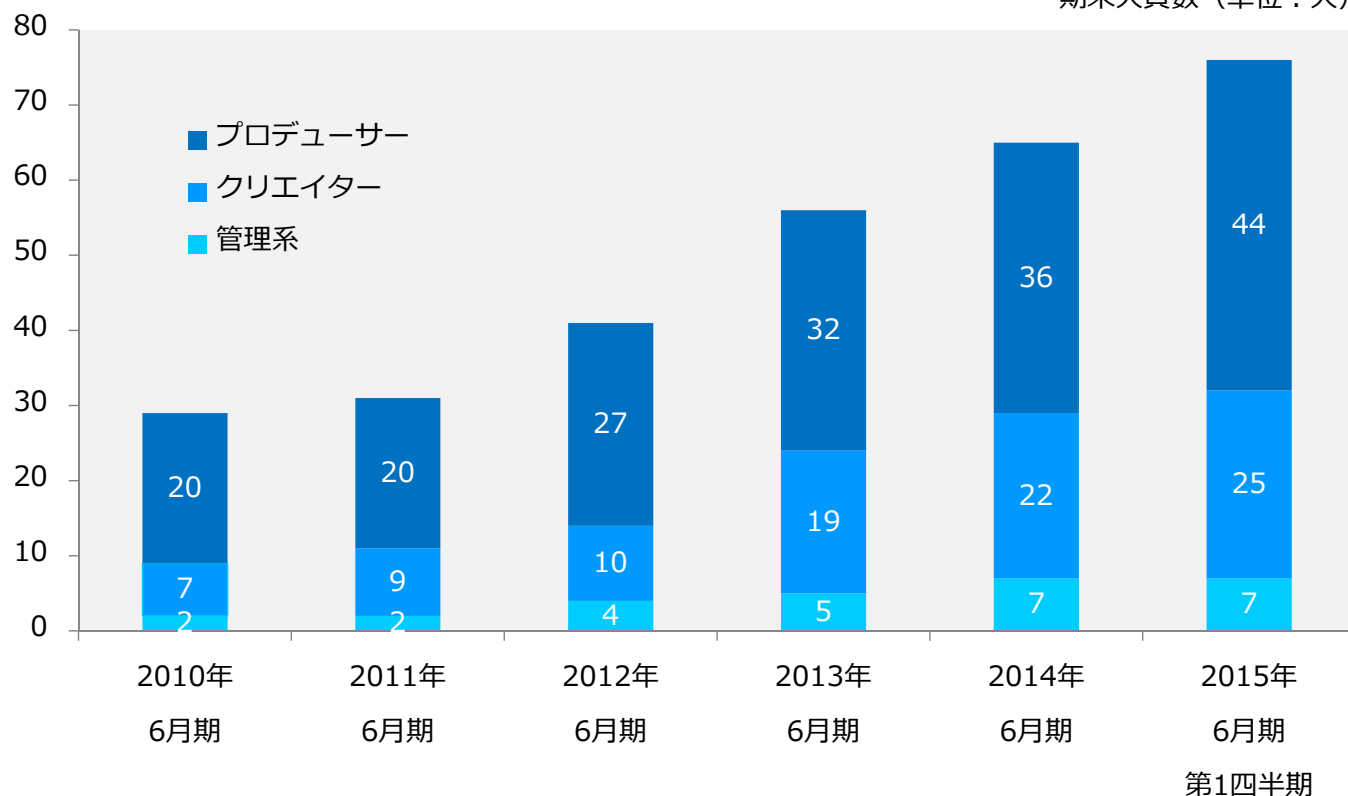
新サービス「ShowMeEx」及び「キャラクターバトルクラブ」等の開発

(単位：百万円、下段は構成比)

	2014年6月期末	2015年6月期第1四半期	
		前期末増減額	主な増減要因
流動資産	1,513 (81.4%)	1,439 (79.4%)	▲74 現預金 ▲131 受取手形及び売掛金 +21 仕掛品 +12
固定資産	346 (18.6%)	374 (20.6%)	27 投資有価証券 66 出資金 ▲40
資産合計	1,860 (100.0%)	1,813 (100.0%)	▲47
流動負債	368 (19.8%)	344 (19.0%)	▲24 買掛金 39 前受金 18 短期借入金 ▲30 未払法人税等 ▲23 未払消費税 ▲20
固定負債	82 (4.5%)	69 (3.9%)	▲13 長期借入金 ▲13
負債合計	451 (24.3%)	414 (22.8%)	▲9
純資産合計	1,408 (75.7%)	1,399 (77.2%)	▲9 資本金 +1 資本剰余金 +1 利益剰余金 ▲11
負債・純資産合計	1,860 (100.0%)	1,813 (100.0%)	▲47

従業員の推移

期末人員数 (単位：人)





ソーシャル・コミュニケーション領域

1) ソーシャル・キャラクター・マーケティング・地方自治体向けプロモーション (敬略称)

ナショナルクライアント向けセールスプロモーション・サービス

野村證券



大塚製薬



学研



海外クライアント向けプロモーション・サービス

OK mart (台湾)



地方自治体向け観光プロモーション・サービス

神奈川県



神奈川県



ソーシャル・コミュニケーション領域

2) スマートフォンアプリの継続的開発

アプリゲーム開発

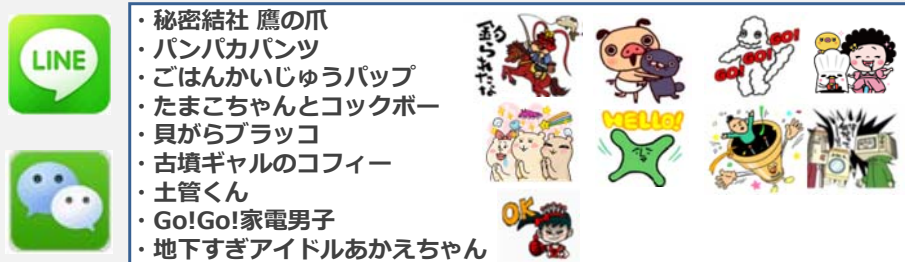


3) 小売の拡大

原宿リアル店舗



メッセージアプリ向けスタンプ



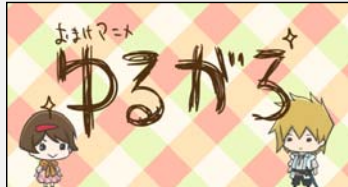
東京駅K-SPOT





1) 新規IPの制作開始 (制作仕掛中)

- 天才バカボン～蘇るフランダーズの犬～
- ソードガイ 装刀凱
- ぱんきす!
- ゆるがる
- その他 I P



2) 既存IPの制作・放映状況

- 制作・放映中
  - 鷹の爪Extream
  - GO!GO!家電男子
- 制作開始 (制作仕掛中)
  - 劇場版「たまごちゃんとコックボー」
  - その他 I P



資本提携等

スマートフォン向け15秒動画SNSアプリ『Mechika (メチカ)』を運営する、Glue-th株式会社との資本提携



今後も、事業拡大の手段として、M&A戦略を展開していく方針ではございますが、必要資金の調達方法に関しては、資金量、調達タイミング及び調達コスト等を総合的に鑑みて、自己資金、デット、エクイティ等から、“特定の調達方法を排除せず”最適な方法を選択していく方針でございます。なお、現時点において、決定した事実はございません。

新規プロジェクト

① 新しいスマートフォン向け動画コミュニケーションアプリ『ShowMeEx (ショーミックス)』の開発



② TOHOシネマズとの共同キャラクター開発プロジェクト『キャラクターバトルクラブ』



# 今期計画について

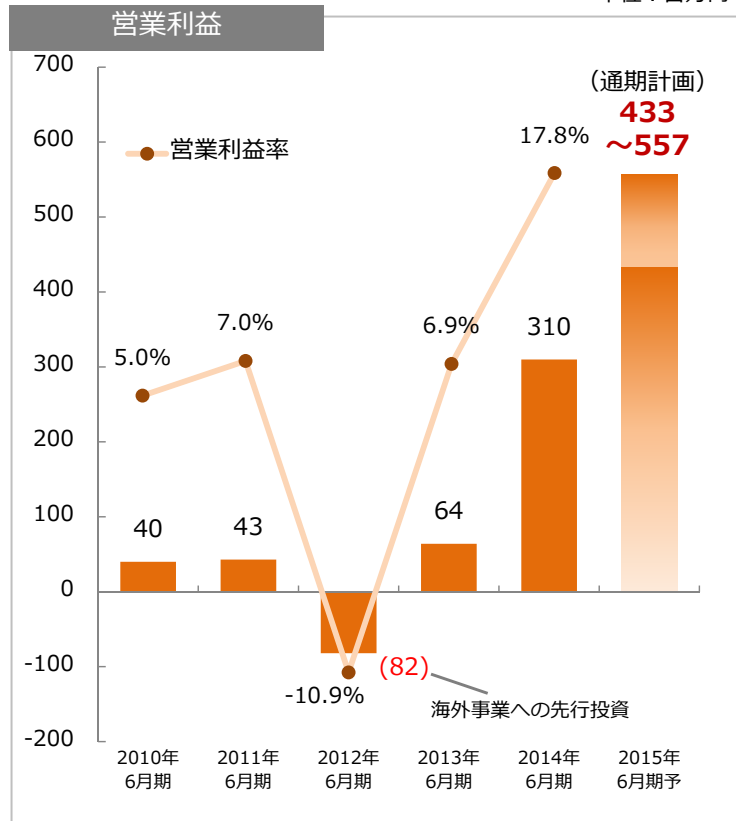
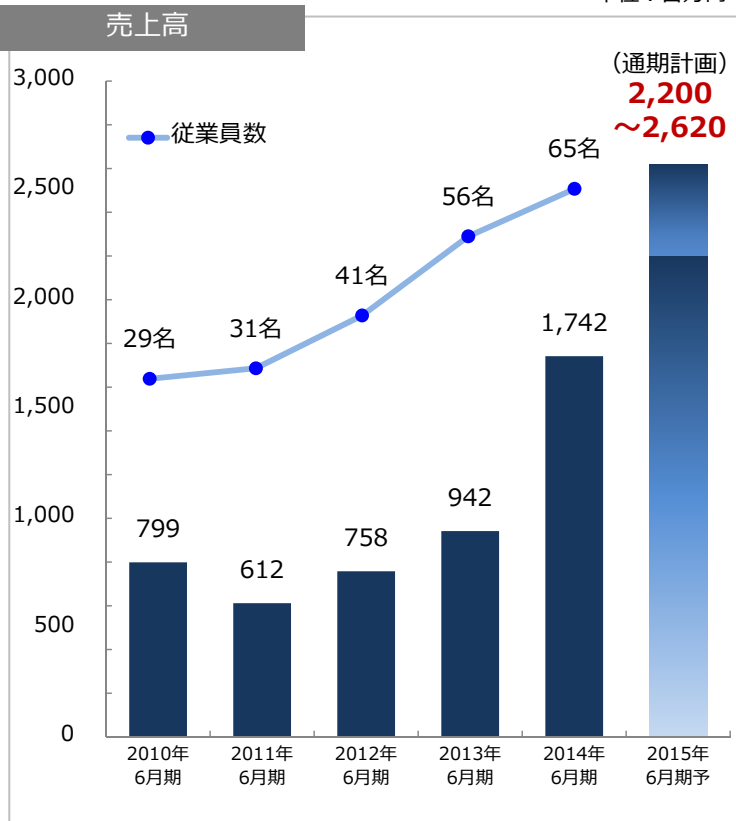


## 売上高・営業利益の見通し

Dream Link Entertainment

単位：百万円

単位：百万円



# 今期計画について



## 2015年6月期 通期計画

Dream Link Entertainment

(単位：百万円、下段は構成比)

	2014年6月期	2015年6月期計画(下限)		2015年6月期計画(上限)			
		前年比	増減額	前年比	増減額		
売上高	1,742 (100.0%)	2,200 (100.0%)	+26.3%	+458	2,620 (100.0%)	+50.4%	+878
ソーシャル・コミュニケーション	822 (47.2%)	1,635 (74.3%)	+98.8%	+812	1,863 (71.1%)	+126.4%	+1,040
IPクリエイション	919 (52.8%)	565 (25.7%)	▲38.5%	▲354	737 (28.2%)	▲19.8%	▲181
営業利益	310 (17.8%)	433 (19.7%)	+39.6%	+122	557 (21.3%)	+79.4%	+246
経常利益	283 (16.3%)	427 (19.4%)	+51.0%	+143	551 (21.0%)	+94.7%	+268
当期純利益	308 (17.7%)	271 (12.3%)	▲12.0%	▲37	351 (13.4%)	+13.9%	+42

# Appendix

代表作「秘密結社 鷹の爪」はNHKの人気番組

2006年4月 「秘密結社 鷹の爪」のTV放送開始

2007年3月 「秘密結社 鷹の爪 THE MOVIE総統は二度死ぬ」全国TOHOシネマズにて全国劇場公開

現在 NHK Eテレの毎週金曜日午後6時20分からのビットワールド内で放送中



- 2006年 「鷹の爪」の誕生とテレビ朝日系列での放送
- 2007年 劇場映画化
- 2008年 ネーミングライツ導入
- 2009年 映画第2弾公開
- 2010年 映画第3弾公開
- 2011年 スピンオフ映画公開
- 2012年 島根観光大使、第3期TVアニメがEテレで放送
- 2013年 第4期TVアニメがEテレで放送
- 2014年 映画第5弾公開  
第5期TVアニメがEテレで放送

誕生



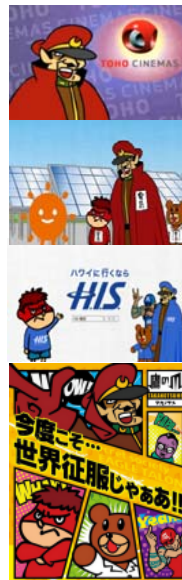
2006年



2008年



2010年



2012年

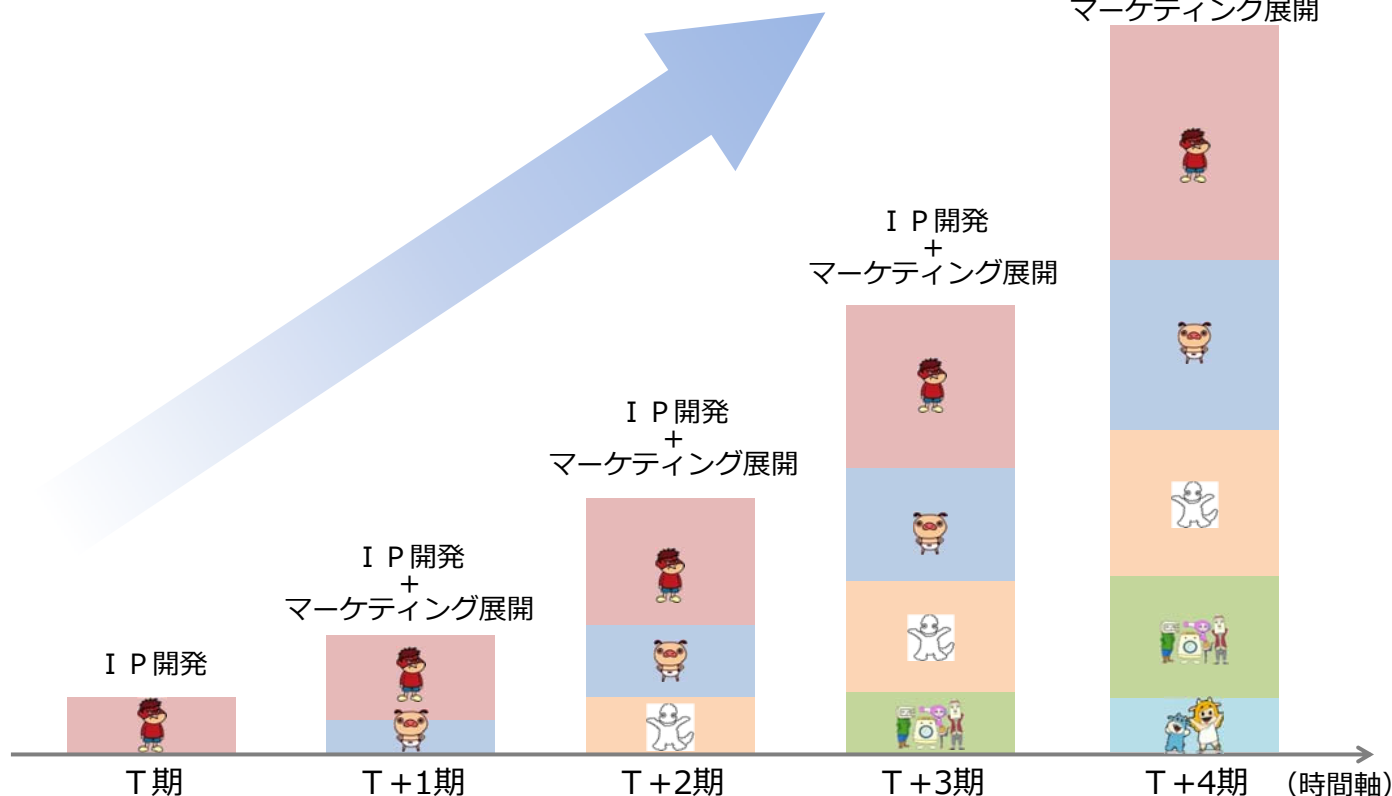


2014年

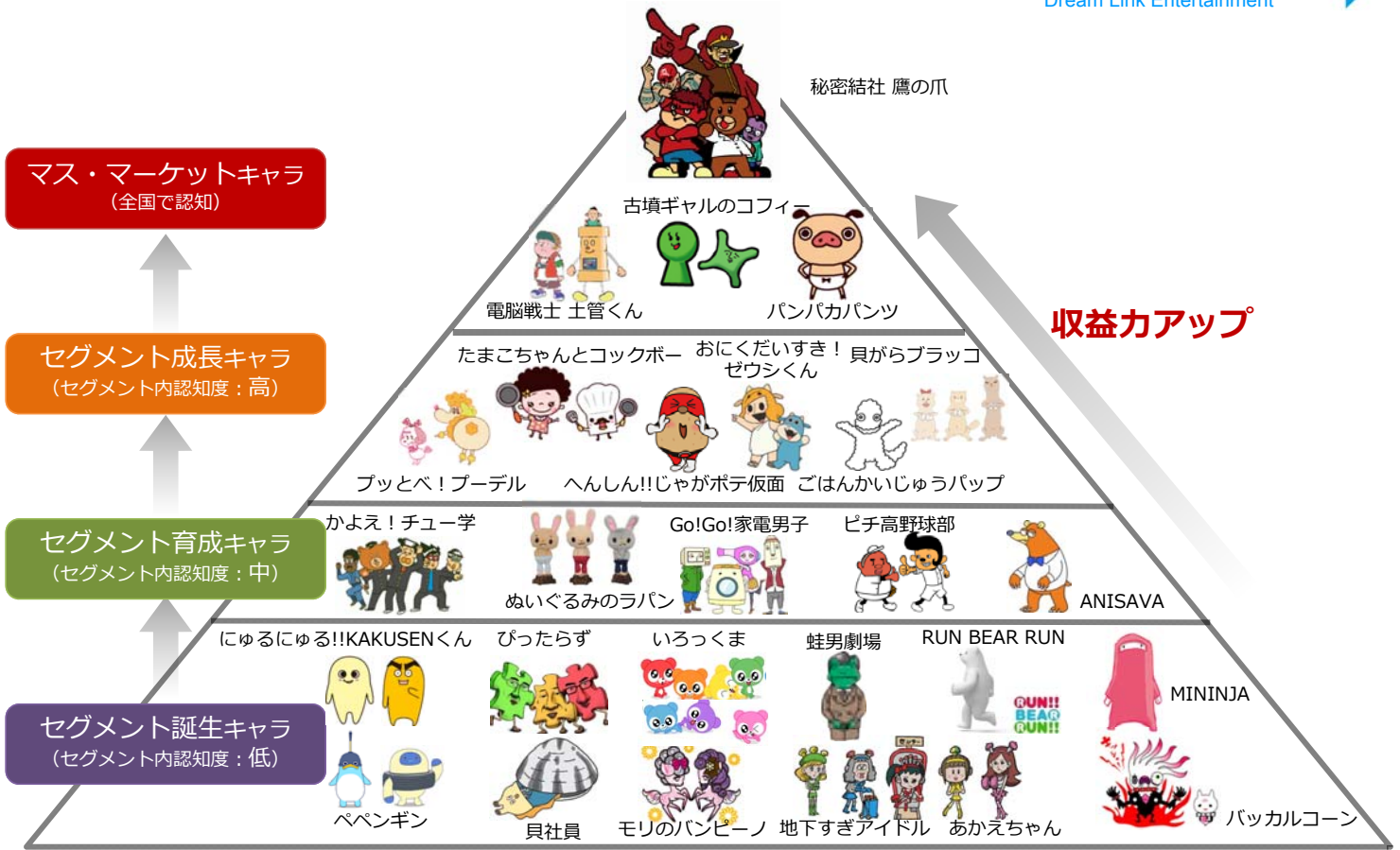
## 「鷹の爪」を追いかける新規IPが続々誕生

「鷹の爪」は、始まりにすぎない

IP開発  
+  
マーケティング展開







低コストかつ多種多様な仕掛けや露出で収益化





- 本資料は株式会社ディー・エル・イー(以下、当社)の業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資勧誘を目的としたものではありません。
- 本資料には当社の業績、戦略、事業計画などに関する将来的予測を示す記述および資料が記載されております。これらの将来的予測に関する記述および資料は過去の事実ではなく、発表時点で入手可能な情報に基づき当社が判断した予測です。
- また経済動向、他社との競合状況などの潜在的リスクや不確実な要因も含まれています。その為、実際の業績、事業展開または財務状況は今後の経済動向、業界における競争、市場の需要、その他の経済・社会・政治情勢などの様々な要因により、記述されている将来予測とは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おき下さい。