

平成27年2月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成27年1月8日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社ブロッコリー

コード番号 2706 URL <http://www.broccoli.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 森田 知治

問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員管理本部長 (氏名) 渡邊 朋浩

TEL 03-5372-6322

四半期報告書提出予定日 平成27年1月9日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年2月期第3四半期の業績(平成26年3月1日～平成26年11月30日)

(1) 経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年2月期第3四半期	4,197	△15.8	995	△35.6	996	△35.5	613	△56.3
26年2月期第3四半期	4,987	64.5	1,545	183.3	1,545	183.9	1,402	151.7

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
27年2月期第3四半期	18.73	—
26年2月期第3四半期	42.83	42.83

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
27年2月期第3四半期	4,847	3,696	76.3
26年2月期	4,490	3,509	78.2

(参考)自己資本 27年2月期第3四半期 3,696百万円 26年2月期 3,509百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
26年2月期	—	0.00	—	13.00	13.00
27年2月期	—	0.00	—	—	—
27年2月期(予想)	—	—	—	6.00 ～7.50	6.00 ～7.50

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成27年 2月期の業績予想(平成26年 3月 1日～平成27年 2月28日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	6,400 ～7,000	△5.7 ～3.2	1,600 ～2,000	△25.6 ～△7.0	1,600 ～2,000	△25.6 ～△7.0	1,000 ～1,200	△47.6 ～△37.1	30.55 ～36.66

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

27年2月期3Q	32,738,211 株	26年2月期	32,738,211 株
----------	--------------	--------	--------------

② 期末自己株式数

27年2月期3Q	1,323 株	26年2月期	1,323 株
----------	---------	--------	---------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年2月期3Q	32,736,888 株	26年2月期3Q	32,734,492 株
----------	--------------	----------	--------------

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期財務諸表に対する四半期レビュー手続は実施中でありませ

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の実績等は、業績の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、[添付資料]4ページ「業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご参照ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	5
(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 四半期財務諸表	6
(1) 四半期貸借対照表	6
(2) 四半期損益計算書	8
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期累計期間におけるわが国経済は、消費税率引き上げに伴う駆け込み需要の反動により、個人消費など国内民間需要の一部に弱い動きも見られましたものの、政府の経済政策および日銀の金融緩和の効果を背景にして景気は穏やかな回復基調で推移いたしました。

当社が属するエンターテインメント業界におきましては、国内市場におけるスマートフォンの普及が一段と進み中、スマートフォンゲーム市場の拡大は、国内だけではなく世界規模で続いております。

当社は、かかる経営環境下において、更なる事業及び収益の拡大を図るために、①『うたの☆プリンスさまっ♪』の“ムーブメント化”への前進！ ②リアルグッズのNo.1メーカーへ！ ③『Z/X (ゼクス)』2nd Stage Yearへの挑戦！ ④プロモーション&セールスの強化 ⑤BCPを中心とした社員の安全と幸福の追求 の5点を今期の課題とし、「自社内にて開発するコンテンツのヒット創出及びハイリターンの追求」、「リアルグッズ製作での確実な収益確保」の2つを両立する事業戦略（ツインエンジン化）をより強固かつ安定的なものとするべく推進してまいりました。

このような状況下、当第3四半期累計期間の売上高は4,197百万円（前年同期比84.2%）、売上総利益率は46.1%（前年同期比3.4ポイントダウン）、売上総利益は1,936百万円（前年同期比78.4%）となりました。

この主な要因としましては、以下のとおりとなります。

ゲーム部門につきましては、『うたの☆プリンスさまっ♪All Star』『うたの☆プリンスさまっ♪Repeat』をはじめとした『うたの☆プリンスさまっ♪』関連作品のバックオーダーや、平成26年4月から6月にかけて、当社ゲームソフト『神々の悪戯』を原作としたTVアニメ『神々の悪戯』が放映されましたことに伴った同ゲームソフトのバックオーダーによる売上貢献等もありましたが、6月に配信を開始いたしましたスマートフォン向けゲームアプリ『うた☆プリアイランド』が配信一時中断により当累計期間内・売上計上が不可能となった為、当該アプリを含めたゲーム部門といたしましては、期初計画を下回りました。

CD部門につきましては、平成26年4月から7月にかけて発売いたしました『うたの☆プリンスさまっ♪アイドルソング』新シリーズ4作及び8月に発売いたしました『うたの☆プリンスさまっ♪カルテットアイドルソング』の合わせて計5作全てが、オリコン週間シングルランキングにてTOP10入りいたしました。中でも『うたの☆プリンスさまっ♪カルテットアイドルソング』は、第3位にランクインしております。さらに、当社初の男性専属アーティスト蒼井翔太も8月6日に2ndシングル『TRUE HEARTS』を発売いたしました。また、11月に池袋で行われましたイベント「アニメイトガールズフェスティバル2014」におきましては、缶バッジ型の本体に音楽を保存した新世代オーディオプレーヤー「PLAYBUTTON™（プレイボタン）」（PLAYBUTTON™は米国PARTE社の登録商標です。）仕様にて、『うたの☆プリンスさまっ♪』の楽曲を発売するなど新しい取り組みも行いましたが、発売タイトル不足等の要因により期初計画を下回りました。

カードゲーム部門につきましては、トレーディングカードゲーム『Z/X -Zillions of enemy X-（ゼクス ジリオンズ オブ エネミー エックス）』シリーズを発売計画どおり、平成26年4月に第8弾『神祖の胎動』、7月に第9弾『覇者の覚醒』、10月に第10弾『真紅の戦乙女』として発売いたしました。他社競合タイトルの影響もあり、期初計画の出荷数を達成するに至りませんでした。

グッズ部門につきましては、当社女性向けコンテンツ『うたの☆プリンスさまっ♪』の関連グッズが、平成26年7月から10月にかけて原宿にて期間限定オープンいたしましたコンセプトショップ『SHINING STORE（シャイニングストア）』におきましても大変好調であり、また他社男性向けコンテンツの関連グッズもヒット作品に恵まれたこともあり、計画に対し大変好調に推移いたしました。

当第3四半期累計期間の売上高・売上総利益は、期初の計画に対しまして、ほぼ計画どおりに推移しておりますが、主力ゲームソフトの発売を2月末に予定しているため 第4四半期の売上構成比が高いこと、及び 上記のアイテム別要因によりまして、前年同期比では、前第3四半期累計期間を下回っております。

販売費及び一般管理費につきましては、販売業務に関する費用の増加等により、941百万円（前年同期比101.9%）となりました。

この結果、営業利益は995百万円（前年同期比64.4%）、経常利益は996百万円（前年同期比64.5%）、四半期純利益は法人税等の増加等により613百万円（前年同期比43.7%）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(流動資産)

当第3四半期会計期間末における流動資産の残高は2,751百万円で、前事業年度末に比べ1,438百万円減少しております。現金及び預金の減少1,543百万円、売掛金の減少225百万円、商品及び製品の増加140百万円、仕掛品の増加110百万円が主な要因であります。

(固定資産)

当第3四半期会計期間末における固定資産の残高は2,096百万円で、前事業年度末に比べ1,796百万円増加しております。自社ビルの取得による建物の増加899百万円、土地の増加905百万円が主な要因であります。

(流動負債)

当第3四半期会計期間末における流動負債の残高は1,118百万円で、前事業年度末に比べ181百万円増加しております。買掛金の増加89百万円、未払法人税等の増加108百万円、返品調整引当金の減少1百万円、賞与引当金の増加30百万円、役員賞与引当金の減少36百万円が主な要因であります。

(固定負債)

当第3四半期会計期間末における固定負債の残高は32百万円で、前事業年度末に比べ11百万円減少しております。

(純資産)

当第3四半期会計期間末における純資産の残高は3,696百万円で、前事業年度末に比べ187百万円増加しております。これは、四半期純利益613百万円が計上された一方で、配当金の支払425百万円が行われたことが主な要因であります。

### (3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成27年2月期につきましては、前述いたしました「今期の課題」5点を掲げ、「自社内にて開発するコンテンツのヒット創出及びハイリターンの追求」、「リアルグッズ製作での確実な収益確保」の2つを両立する事業戦略（ツインエンジン化）をより強固かつ安定的なものとするべく推進してまいります。

通期業績予想及び配当予定につきましては、下記「※レンジ形式の業績予想及び配当予定について」に記載しております内容に基づき、サマリー情報記載のとおりレンジ形式での表示といたします。

#### ※レンジ形式の業績予想及び配当予定について

「ツインエンジン」を事業戦略とする当社の売上構成は、

- A. マーチャンダイジング、マーケティングの手法が比較的通用し、努力度やPDCA等の成果が売上と利益に反映され易い、グッズ部門
- B. ユーザー評価は、その感性に委ねられ、まさに発売してみないと市場の反応が判別できないコンテンツ部門に大別されます。

更に、コンテンツ部門におきましては、売上の振れ幅に加えて、その販売数量により利益率が大きく上下します。

よって当社は通常、期初から第2四半期終了時までは売上・利益・配当ともにレンジ形式での予想数字として、期末に近づき数字の確実性の増す第3四半期終了時に、単独数字での発表をいたすことを予定しておりましたが、12月末日に配信再開をいたしましたスマートフォン向けゲームアプリ「うた☆プリアイランド」の課金システムを、1月下旬から2月上旬に搭載することを計画しており、売上高見込値については、なお不確定要素が内在しているため、今期につきましては、第3四半期におきましても第2四半期に引き続きレンジ形式での予想数値とさせていただきます。

なお、業績見通し等の将来に関する記述は、当社が発表日及び現時点で入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成しておりますが、業績等につきましては経営環境の変化やその他様々な要因により大きく異なる可能性がありますので、その場合には開示が可能となった時点で速やかに業績予想の修正を公表いたします。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 四半期財務諸表  
 (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成26年2月28日)	当第3四半期会計期間 (平成26年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	3,284,135	1,741,088
売掛金	677,453	451,680
商品及び製品	62,120	203,105
仕掛品	30,680	141,460
原材料及び貯蔵品	1,863	1,484
その他	133,131	212,208
流動資産合計	4,189,385	2,751,028
固定資産		
有形固定資産		
建物	24,681	931,626
減価償却累計額	△9,488	△16,816
建物(純額)	15,193	914,810
土地	1,420	907,414
その他	58,370	67,279
減価償却累計額	△42,172	△48,390
その他(純額)	16,198	18,889
有形固定資産合計	32,811	1,841,113
無形固定資産	101,117	152,006
投資その他の資産		
その他	168,743	105,830
貸倒引当金	△2,000	△2,000
投資その他の資産合計	166,743	103,830
固定資産合計	300,672	2,096,951
資産合計	4,490,057	4,847,979
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	226,505	316,060
未払法人税等	189,781	298,255
返品調整引当金	34,334	32,369
賞与引当金	25,973	56,926
役員賞与引当金	56,000	20,000
その他	404,018	394,672
流動負債合計	936,613	1,118,284
固定負債		
その他	43,895	32,766
固定負債合計	43,895	32,766
負債合計	980,508	1,151,051
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	331,775	331,775
資本剰余金	37,127	37,127
利益剰余金	3,140,423	3,328,029
自己株式	△478	△478
株主資本合計	3,508,847	3,696,453
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	701	474



評価・換算差額等合計	701	474
純資産合計	3,509,549	3,696,928
負債純資産合計	4,490,057	4,847,979

## (2) 四半期損益計算書

第3四半期累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自平成25年3月1日 至平成25年11月30日)	当第3四半期累計期間 (自平成26年3月1日 至平成26年11月30日)
売上高	4,987,024	4,197,813
売上原価	2,518,060	2,261,416
売上総利益	2,468,963	1,936,397
販売費及び一般管理費	923,301	941,207
営業利益	1,545,662	995,189
営業外収益		
受取利息及び配当金	871	962
不動産賃貸料	-	589
受取補償金	24	995
その他	300	114
営業外収益合計	1,196	2,661
営業外費用		
支払利息	1,595	1,361
不動産賃貸費用	-	228
その他	208	188
営業外費用合計	1,803	1,778
経常利益	1,545,054	996,073
特別損失		
固定資産除却損	14	0
特別損失合計	14	0
税引前四半期純利益	1,545,040	996,073
法人税等	143,030	382,887
四半期純利益	1,402,010	613,185

(3) 四半期財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

当社はエンターテイメント事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。