



平成30年2月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成29年7月14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

四半期報告書提出予定日 平成29年7月14日

TEL 03-6892-2077

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30年2月期第1四半期の業績(平成29年3月1日～平成29年5月31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	%
30年2月期第1四半期	717	△33.4	△88	—	△83	—	△58	—
29年2月期第1四半期	1,076	△33.2	60	△77.7	59	△77.7	29	△82.9

	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
30年2月期第1四半期	△1.33	—
29年2月期第1四半期	0.69	—

(2) 財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年2月期第1四半期	9,213	92.6	8,530	92.6		
29年2月期	9,491	92.3	8,763	92.3		

(参考)自己資本 30年2月期第1四半期 8,530百万円 29年2月期 8,763百万円

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
29年2月期	—	0.00	—	4.00	4.00
30年2月期	—	—	—	—	—
30年2月期(予想)	—	0.00	—	4.00 ～6.00	4.00 ～6.00

(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30年2月期の業績予想(平成29年3月1日～平成30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	5,700 ～6,400	0.1 ～12.4	800 ～1,200	13.1 ～69.7	800 ～1,200	9.8 ～64.8	500 ～800	4.3 ～66.9	11.43 ～18.29

(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 : 有

(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)	30年2月期1Q	43,738,211 株	29年2月期	43,738,211 株
② 期末自己株式数	30年2月期1Q	1,323 株	29年2月期	1,323 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	30年2月期1Q	43,736,888 株	29年2月期1Q	43,736,888 株

※四半期決算短信は四半期レビューの対象外です

※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、上記予想数値とは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
四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	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
(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

当社が属するエンターテインメント業界におきましては、スマートフォンやタブレット等の性能進化・通信インフラの発達に伴い、スマートフォンゲーム市場の拡大やコンテンツの多様化が進んでおります。また、家庭用ゲーム市場につきましても、ハード・ソフトの両面で、新技術・新提案を伴う製品が発表・発売され、市場拡大への期待が高まりつつあります。

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. 主力コンテンツ『うたの☆プリンスさまっ♪』ワールドの疾走&拡大。2. トレーディングカードゲーム『Z/X』を、日本を代表するカードゲームへの育成。3. ゲーム、トレーディングカードゲームの未来を担う、新主力コンテンツの創出。4. リアルグッズのライセンスパワー強化、更なるハイクオリティ化、新アイテム開発力のアップ。5. 最強セールスプロモーション部隊の育成。6. 「労働投入型」運営から「生産性重視型」運営への転換。の6点を当期課題として推進しております。

次に、当第1四半期累計期間における当社の状況は以下のとおりであります。

当社主力コンテンツ『うたの☆プリンスさまっ♪』では、3月に東京ビッグサイトにて開催されたアニメイベント『AnimeJapan 2017』に出展、また4月から5月にかけて、渋谷マルイにて『ブロッコリーガールズショップ』を出店する等、コンテンツ拡大に向けたプロモーション活動に注力いたしました。

『うたの☆プリンスさまっ♪』は、6月24日に7周年目を迎え、同時に「7th Special Anniversary イベントの情報公開(9月9日-10日開催)」「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Liveの事前登録開始と、スペシャルMV(ミュージックビデオ) ショートVer.の公開」「アイドルプロデュース限定メガネフレーム企画発表」「SHINING STORE開催情報(原宿・名古屋・大阪の3都市で開催)」「PRINCE TWEET LogBook発売情報」「ゲームシリーズ完全新作 プレイステーションヴィータ専用ソフト『うたの☆プリンスさまっ♪Dolce Vita』の新情報」「新ドラマCDプロジェクト始動情報」といった7つのサプライズニュースを発表いたしました。メガネフレーム企画におきましては、メガネブランド「Zoff(ゾフ)」を運営する株式会社インターメスティックとのコラボレーション企画『Zoff×うたの☆プリンスさまっ♪IDOL PRODUCE Glasses』(Zoffオンラインストア限定にて7月19日予約開始)を発表、MV(ミュージックビデオ)におきましては、KLab株式会社が今夏配信するスマートフォン向けリズムアクションゲーム『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』の事前登録受付開始に合わせ、テーマソングのST☆RISH『Shining☆Romance』スペシャルMV(ミュージックビデオ)のショートVer.を公開し大きな反響をいただいております。

前述のとおり、第2四半期以降に記念イベントの開催やスマートフォン向けのゲームリリース等を予定しており、第1四半期につきましては、グッズ・ゲームの出足は低調に推移いたしました。

CD部門では、5月に『うたの☆プリンスさまっ♪』先輩アイドルのデュエット&ソロ曲を収録した『うたの☆プリンスさまっ♪アイドルソング 嶺二&カミュ』と、『うたの☆プリンスさまっ♪アイドルソング 蘭丸&藍』を発売し、2作品ともにオリコン週間CDシングルランキングの第4位にランクインすることが出来ました。また、昨年11月より発足した株式会社ハピネットとの音楽レーベル「b-sound(ビーサウンド)」からの第1弾ドラマCD『ホテル・ヒルサイドベイ』シリーズの2作目~4作目を発売し、売上高としては前年同期を上回ることとなりました。

カードゲーム部門の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)』につきましても販売動向は低調な第1四半期となりましたが、6周年目を迎える当期は「大学生・専門学校生を中心とした、新規ユーザーの獲得」を重要テーマとして、3月にユーザー参加型の大型イベント『ゼクスストリーム 2017. SPRING in 池袋』を開催、4月からは大学や専門学校のサークルを対象に「ゼクス学生応援キャンペーン」を展開しており、26の大学サークル向けにスターターデッキの無料配布や体験会を行っております。また、5月には「ファッションセンターしまむら」とのコラボTシャツ企画も実施いたしました。

全国カードショップで開催いたしましたZ/X対戦イベント『ゼクススタ』では、月間の店舗イベントにおける集客数も上昇傾向に入り、4月に発売したブースターパック 運命廻放編(コード:サンサーラ)『祝福の蒼空(ブレスリング・スカイ)』の販売数は、直近の同シリーズ製品に比べ上向きに転じております。7月からは、スマートフォンアプリゲームのガチャをイメージしたネット通販『Z/Xカードガチャ』の開始も予定しており、引き続き新施策の展

開を進めてまいります。

カードゲーム関連のサプライ製品につきましては、他社ヒットライセンスの獲得の継続により、前年同期の実績を上回る売上高を確保いたしました。計画には至りませんでした。

他社ライセンスグッズ部門におきましては、これまで定番アイテムであった缶バッジ・アクリルキーホルダー等の人気が一巡傾向にあることや、他社ヒットコンテンツのライセンス獲得に遅れが生じたこと等も踏まえ、当社発のヒットアイテム『ちゅんコレ』や、新規アイテム『にゃーコレ』の開発注力にシフトし、その発売時期を第2四半期以降に計画していることから、第1四半期の販売動向につきましては、前年同期及び計画を下回り低調に推移いたしました。

フィギュア部門につきましては、他社ライセンス獲得と品質向上に注力したことで、計画並みに推移しております。

以上の結果、当事業年度の売上高は717百万円（前年同期比66.6%）、売上総利益率は26.2%（前年同期比4.6ポイントダウン）、売上総利益は187百万円（前年同期比56.7%）となりました。

販売費及び一般管理費につきましては、276百万円（前年同期比102.1%）となりました。

前述の要因によりまして、第1四半期は誠に残念ながら赤字決算となり、営業損失は88百万円（前年同期は営業利益60百万円）、経常損失は83百万円（前年同期は経常利益59百万円）、当四半期純損失は58百万円（前年同期は四半期純利益29百万円）となりました。

当期におきましては、総じて第2四半期以降寄りの製品発売計画・プロモーション計画となっており、第2四半期以降、特に下半期におきまして売上高・利益を上積みする年間計画であります。

（2）財政状態に関する説明

（流動資産）

当第1四半期会計期間末における流動資産の残高は7,110百万円で、前事業年度末に比べ293百万円減少しております。主な内容は、仕掛品の増加45百万円などの増加要因に対し、現金及び預金の減少228百万円、売掛金の減少187百万円などの減少要因であります。

（固定資産）

当第1四半期会計期間末における固定資産の残高は2,103百万円で、前事業年度末に比べ16百万円増加しております。主な内容は、無形固定資産の増加11百万円、投資その他の資産の増加13百万円などの増加要因に対し、有形固定資産の減少8百万円などの減少要因であります。

（流動負債）

当第1四半期会計期間末における流動負債の残高は618百万円で、前事業年度末に比べ49百万円減少しております。主な内容は、その他流動負債の増加127百万円などの増加要因と、買掛金の減少114百万円、返品調整引当金の減少4百万円、賞与引当金の減少23百万円、役員賞与引当金の減少35百万円などの減少要因であります。

（固定負債）

当第1四半期会計期間末における固定負債の残高は64百万円で、前事業年度末に比べ5百万円増加しております。

（純資産）

当第1四半期会計期間末における純資産の残高は8,530百万円で、前事業年度末に比べ232百万円減少しております。これは、四半期純損失58百万円が計上された一方で、剰余金の配当174百万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

通期業績予想及び配当予定につきましては、後述の「※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」(「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)を推進しております当社の売上構成は、

A. 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

B. マーチャнда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

に大別されます。

更に、A. 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、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、期末に近づく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予定しております。ただし業績の進捗を踏まえ、前述の期日以前に合理的な算定が可能になった場合には、その時点で速やかに開示いたします。

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

四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

(税金費用の計算)

税金費用については、当第1四半期会計期間を含む事業年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

3. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年2月28日)	当第1四半期会計期間 (平成29年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,624,533	6,396,220
売掛金	463,997	276,357
商品及び製品	116,794	98,140
仕掛品	96,321	142,215
原材料及び貯蔵品	906	1,812
その他	109,695	203,619
貸倒引当金	△7,800	△7,800
流動資産合計	7,404,448	7,110,565
固定資産		
有形固定資産		
建物	1,133,184	1,135,067
減価償却累計額	△134,858	△146,977
建物(純額)	998,326	988,089
土地	907,414	907,414
その他	112,165	116,057
減価償却累計額	△73,868	△76,493
その他(純額)	38,297	39,564
有形固定資産合計	1,944,038	1,935,068
無形固定資産	18,993	30,937
投資その他の資産		
その他	125,972	139,344
貸倒引当金	△2,000	△2,000
投資その他の資産合計	123,972	137,344
固定資産合計	2,087,004	2,103,350
資産合計	9,491,452	9,213,916
負債の部		
流動負債		
買掛金	322,362	208,081
返品調整引当金	57,552	53,134
賞与引当金	36,203	12,404
役員賞与引当金	35,000	-
その他	217,777	345,320
流動負債合計	668,896	618,940
固定負債		
その他	59,301	64,361
固定負債合計	59,301	64,361
負債合計	728,197	683,302

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年2月28日)	当第1四半期会計期間 (平成29年5月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,361,275	2,361,275
資本剰余金	2,066,627	2,066,627
利益剰余金	4,333,932	4,100,902
自己株式	△478	△478
株主資本合計	8,761,357	8,528,326
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	1,898	2,286
評価・換算差額等合計	1,898	2,286
純資産合計	8,763,255	8,530,613
負債純資産合計	9,491,452	9,213,916

(2) 四半期損益計算書

第1四半期累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期累計期間 (自平成28年3月1日 至平成28年5月31日)	当第1四半期累計期間 (自平成29年3月1日 至平成29年5月31日)
売上高	1,076,345	717,371
売上原価	745,078	529,550
売上総利益	331,266	187,821
販売費及び一般管理費	270,825	276,413
営業利益又は営業損失(△)	60,441	△88,592
営業外収益		
受取利息及び配当金	42	-
不動産賃貸料	16,774	18,083
その他	52	49
営業外収益合計	16,870	18,133
営業外費用		
支払利息	285	178
不動産賃貸費用	17,066	12,688
その他	6	-
営業外費用合計	17,357	12,866
経常利益又は経常損失(△)	59,954	△83,325
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	59,954	△83,325
法人税等	29,993	△25,242
四半期純利益又は四半期純損失(△)	29,960	△58,082

(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。

(セグメント情報等)

当社はエンターテイン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。