



平成30年2月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成30年1月12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 03-6685-1366

四半期報告書提出予定日 平成30年1月12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30年2月期第3四半期の業績(平成29年3月1日～平成29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	%
30年2月期第3四半期	3,841	1.3	365	△7.4	379	△6.3	257	△1.5
29年2月期第3四半期	3,794	△7.8	395	△20.3	405	△16.7	261	△16.2

	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3四半期	5.89	—
29年2月期第3四半期	5.97	—

(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3四半期	9,639		8,846		8,846	91.8
29年2月期	9,491		8,763		8,763	92.3

(参考)自己資本 30年2月期第3四半期 8,846百万円 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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
29年2月期	—	0.00	—	4.00	4.00
30年2月期	—	0.00	—		
30年2月期(予想)				5.50	5.50

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

30年2月期(予想)の配当性向は、66.7%となります。
また、期末配当金5円50銭の内訳は、普通配当4円00銭、記念配当1円50銭となります。

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	5,400	△5.1	540	△23.7	550	△24.5	360	△24.9	8.23

(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)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

30年2月期3Q	43,738,211 株	29年2月期	43,738,211 株
30年2月期3Q	1,323 株	29年2月期	1,323 株
30年2月期3Q	43,736,888 株	29年2月期3Q	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3四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『AnimeJapan2017』出展、4月から5月に、渋谷マルイ『ブロッコリーガールズショップ』出店、6月に舞台「劇団シャイニング」3演目中1作目『天下無敵の忍び道』公演、7月からは夏季限定のコンセプトショップ『SHINING STORE』原宿店・名古屋店・大阪店をオープン、9月9日・10日には、『うたの☆プリンスさまっ♪ 7th Special Anniversary』（池袋サンシャインシティ）として、これまで応援いただいた素晴らしいファンの皆様に向けて7周年の記念イベントを開催いたしました。また同月28日には、舞台「劇団シャイニング」2作目『マスカレイドミラージュ』の公演を行う等、総じて2017年も積極的にイベント開催を行ってまいりました。当コンテンツ関連グッズ 累計の売上・利益につきましては、前年実績には至りませんでしたが、イベントチケット販売分も含め、全社売上高の向上・営業利益の黒字化に大きく貢献を続けております。

2018年におきましても、2月23日より東京ドームシティ:Gallery AaMo(ギャラリー アーモ)にてシャイニング事務所のアイドル11人が3つの名作に挑む「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Masterpiece Show」の企画展を計画、4月に舞台「劇団シャイニング」3作目『JOKER TRAP』の公演、5月5日・6日にメットライフドームにて、『ST☆RISH』初のファンミーティング開催を計画する等、末永く愛されるコンテンツとして盛りだくさんのイベントを順次開催いたします。

ゲーム関連では、KLab株式会社運営の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』を8月28日より配信を開始し、200万回以上のダウンロード実績を頂いております。売上・利益では、11月発生分までを第3四半期にて計上出来ました結果、順当な売上・利益となり、今後の当社業績に寄与できるものと判断しております。

また、10月には、PlayStation®Portable専用ソフトとして過去にリリースした2作品に新規要素を盛り込んだPlayStation®Vita専用ソフト『うたの☆プリンスさまっ♪ Amazing Aria & Sweet Serenade LOVE』を発売いたしました。計画した出荷本数を下回っております。

CD関連では、5月に『うたの☆プリンスさまっ♪ アイドルソング嶺二&カミュ』、『うたの☆プリンスさまっ♪ アイドルソング 蘭丸&藍』を発売、11月1日にHE★VENSの新曲とドラマパートを収録した『HEAVEN SKY』エピソードCDを発売、同月15日には『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』のミュージックビデオフルVer.を収録した『Sining LiveテーマソングCD』『Shining☆Romance ver.』『FORCE LIVE ver.』『通常盤』の3種を発売し、全CD共にオリコン上位にランクインを果たしましたが、足元の第4四半期発売予定『Shining Masterpiece Show』CD3種の発売を含めての通期におきましても、前年並みの売上は確保する予定ではおりますが、利益は前年割れになる見込みであります。

他社ライセンスグッズ部門におきましては、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た結果、前年同期は上回る売上高・利益を確保し黒字を継続しておりますが、期初に計画していた営業利益からは下回って推移しております。

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。

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)』につきましては、期初に計画した製品発売を継続し、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『ゼクスタ』では、月間の店舗イベントにおける集客数も上昇する等の良い面もありましたが、カードゲーム市場全体の縮小傾向が続く中、構造的な原価上昇も重なった結果、通期で営業赤字となる見込みです。

今後は、原価改善に取り組み、集英社刊『Vジャンプ』マンガ連載・新規アニメ化を軸として売上向上・利益改善に

取り組んでまいります。

カードゲーム関連のサブライ製品につきましては、他社ヒットライセンスの獲得継続により、前年同期水準には至らないものの営業利益面は黒字としております。

以上の結果、当第3四半期累計期間の売上高は3,841百万円（前年同期比101.3%）、売上総利益率は34.1%（前年同期比0.5ポイントアップ）、売上総利益は1,309百万円（前年同期比102.8%）となりました。

販売費及び一般管理費につきましては、943百万円（前年同期比107.4%）となりました。

前述の要因によりまして、営業利益は365百万円（前年同期比92.6%）、経常利益は379百万円（前年同期比93.7%）、当四半期純利益は257百万円（前年同期比98.5%）となりました。

（2）財政状態に関する説明

資産、負債及び純資産の状況

（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7,498百万円で、前事業年度末に比べ94百万円増加しております。主な内容は、現金及び預金の増加61百万円、仕掛品の増加20百万円、商品及び製品の増加10百万円などの増加要因であります。

（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2,140百万円で、前事業年度末に比べ53百万円増加しております。主な内容は、無形固定資産の増加20百万円、投資その他の資産の増加25百万円などの増加要因であります。

（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728百万円で、前事業年度末に比べ59百万円増加しております。主な内容は、未払法人税等の増加48百万円などの増加要因であります。

（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3四半期会計期間末における純資産の残高は8,846百万円で、前事業年度末に比べ83百万円増加しております。これは、四半期純利益257百万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

当期におきましては、総じて下半期寄りの製品発売計画・プロモーション計画となり、中でも第4四半期におきまして売上面・利益面を上積みする年間計画としておりましたが、第3四半期の業績結果を鑑み、第4四半期の各部門売上・利益・経費を慎重に見直しました結果、第3四半期を下回る営業利益見込みとなりましたため、本日、通期業績予想の修正を発表しております。

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

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四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に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

1. 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3四半期会計期間 (平成29年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,624,533	6,686,101
売掛金	463,997	430,627
商品及び製品	116,794	127,221
仕掛品	96,321	116,489
原材料及び貯蔵品	906	901
その他	109,695	140,224
貸倒引当金	△7,800	△2,953
流動資産合計	7,404,448	7,498,611
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	△179,261
建物(純額)	998,326	955,805
土地	907,414	907,414
その他	112,165	172,262
減価償却累計額	△73,868	△83,737
その他(純額)	38,297	88,525
有形固定資産合計	1,944,038	1,951,745
無形固定資産	18,993	39,526
投資その他の資産		
その他	125,972	151,550
貸倒引当金	△2,000	△2,000
投資その他の資産合計	123,972	149,550
固定資産合計	2,087,004	2,140,821
資産合計	9,491,452	9,639,433
負債の部		
流動負債		
買掛金	322,362	218,189
未払法人税等	-	48,931
返品調整引当金	57,552	58,765
賞与引当金	36,203	28,101
役員賞与引当金	35,000	9,000
その他	217,777	365,227
流動負債合計	668,896	728,214
固定負債		
その他	59,301	64,834
固定負債合計	59,301	64,834
負債合計	728,197	793,049

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年2月28日)	当第3四半期会計期間 (平成29年11月30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	4,416,400
自己株式	△478	△478
株主資本合計	8,761,357	8,843,825
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	1,898	2,558
評価・換算差額等合計	1,898	2,558
純資産合計	8,763,255	8,846,383
負債純資産合計	9,491,452	9,639,433

(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28年3月1日 至平成28年11月30日)	当第3四半期累計期間 (自平成29年3月1日 至平成29年11月30日)
売上高	3,794,093	3,841,967
売上原価	2,520,302	2,532,487
売上総利益	1,273,790	1,309,479
販売費及び一般管理費	878,688	943,693
営業利益	395,102	365,785
営業外収益		
受取利息及び配当金	70	74
不動産賃貸料	50,704	54,887
その他	1,959	2,862
営業外収益合計	52,735	57,824
営業外費用		
支払利息	792	527
不動産賃貸費用	41,759	43,278
その他	42	32
営業外費用合計	42,595	43,839
経常利益	405,242	379,770
特別損失		
固定資産除却損	25	12
特別損失合計	25	12
税引前四半期純利益	405,216	379,758
法人税等	143,967	122,343
四半期純利益	261,249	257,415

(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。