



平成30年2月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成29年10月13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 03-6892-2077

四半期報告書提出予定日 平成29年10月13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2四半期の業績(平成29年3月1日～平成29年8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2四半期	2,252	△19.1	85	△76.7	99	△73.4	64	△73.0
29年2月期第2四半期	2,786	△0.6	366	9.0	372	12.3	239	12.5

	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2四半期	1.48	—
29年2月期第2四半期	5.47	—

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
30年2月期第2四半期	9,564	8,653	90.5
29年2月期	9,491	8,763	92.3

(参考)自己資本 30年2月期第2四半期 8,653百万円 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)	—	—	—	4.00 ～5.00	4.00 ～5.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

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 ～6,200	0.1 ～8.9	700 ～900	△1.0 ～27.2	700 ～900	△3.9 ～23.6	500 ～600	4.3 ～25.1	11.43 ～13.72

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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2Q	43,738,211 株	29年2月期	43,738,211 株
30年2月期2Q	1,323 株	29年2月期	1,323 株
30年2月期2Q	43,736,888 株	29年2月期2Q	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) 四半期キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 四半期財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(セグメント情報等)	10

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2四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♪』関連では、3月に『AnimeJapan 2017』出展、また4月から5月にかけて、渋谷マルイ『ブロッコリーガールズショップ』出店、6月には劇団シャイニングにて新進気鋭のキャスト・スタッフを迎え、シリーズ3演目中の1作目『天下無敵の忍び道』の公演スタート、7月からは夏季限定のコンセプトショップ『SHINING STORE』原宿店(7月22日-10月1日)・名古屋店(7月22日-8月13日)・大阪店(8月16日-29日)を全国3ヶ所にてオープンする等、積極的なイベント出展を行いました。

『うたの☆プリンスさまっ♪』は、6月24日に7周年目を迎え、特別記念サイトにて「7th Special Anniversary イベントの情報公開(9月9日-10日開催)」「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」等の7つのサプライズニュースを発表し、8月28日には『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』が、KLab株式会社より配信開始されました。同タイトルのテーマソングであるST☆RISH『Shining☆Romance』・QUARTET NIGHT『FORCE LIVE』の2つのスペシャルMV(ミュージックビデオ)ショートVer.も動画サイトにて順次公開し、大きな反響をいただいております。

関連CD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』を発売し、2作品ともオリコン週間CDシングルランキングの第4位にランクインしておりますが、前述の『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』のテーマソング『Shining☆Romance』・『FORCE LIVE』のMVフルVer.を収録した新作CDにつきましては、11月発売予定としております。

関連ゲームにおきましても、『うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live』の運営開始はございましたが、対象期間も短く、またPlayStation®Vita専用ゲームソフト『うたの☆プリンスさまっ♪ Amazing Aria & Sweet Serenade LOVE』の発売時期も10月に控えており、関連CDと共に営業利益面ではマイナスの上半期となりました。

関連グッズにつきましては、前述の『SHINING STORE』にて、ご好評いただいております『PRINCE CAT』シリーズの新アイテムを発表する等、関連製品の売上向上に注力し、期初に立てたカテゴリー別の売上・利益計画にこそ及びませんでした。全体の売上高の向上・営業利益の黒字化に大きく貢献いたしました。

トータルでは、各関連製品の動向に因りまして、売上面・利益面共に低調な推移となりました。

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、上半期は、売上・利益回復に至りませんでした。当期に6周年目を迎え「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『ゼクストリム 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。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傾向に入り、4月に発売しま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(ブレスング・スカイ)』の販売数は上向きに転じ始めており、その動きは7月発売の『叛逆の狼煙(シード・オブ・リベリオン)』でも継続しておりますが、原価率の改善に課題も残しました。Z/Xは、7月に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』も開始、9月には集英社刊『Vジャンプ』にて『Z/X』の人気キャラクター『各務原あづみ』『ソードスナイパーリゲル』を担当するイラストレーター藤真拓哉氏による執筆のマンガ連載を開始し、新規アニメ化決定の発表も行う等、引き続き新施策の展開を進めております。

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、前年同期水準の売上高を確保し、営業利益面も黒字としております。

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、上半期では前年同期を上回る売上高を確保し、全体営業利益の黒字化に貢献して

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。

以上の結果、当第2四半期累計期間の売上高は2,252百万円（前年同期比80.9%）、売上総利益率は30.8%（前年同期比2.9ポイントダウン）、売上総利益は694百万円（前年同期比74.0%）となりました。

販売費及び一般管理費につきましては、609百万円（前年同期比106.3%）となりました。

前述の要因によりまして、上半期は第1四半期の赤字決算を第2四半期で取り返し、営業利益は85百万円（前年同期比23.3%）、経常利益は99百万円（前年同期比26.6%）、当四半期純利益は64百万円（前年同期比27.0%）となりました。

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す。

（2）財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

（流動資産）

当第2四半期会計期間末における流動資産の残高は7,457百万円で、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、仕掛品の増加112百万円、売掛金の増加143百万円などの増加要因に対し、現金及び預金の減少283百万円などの減少要因であります。

（固定資産）

当第2四半期会計期間末における固定資産の残高は2,106百万円で、前事業年度末に比べ19百万円増加しております。主な内容は、無形固定資産の増加23百万円、投資その他の資産の増加17百万円などの増加要因に対し、有形固定資産の減少20百万円などの減少要因であります。

（流動負債）

当第2四半期会計期間末における流動負債の残高は844百万円で、前事業年度末に比べ175百万円増加しております。主な内容は、買掛金の増加126百万円、未払法人税等の増加53百万円、賞与引当金の増加21百万円などの増加要因と、役員賞与引当金の減少27百万円、返品調整引当金の減少5百万円などの減少要因であります。

（固定負債）

当第2四半期会計期間末における固定負債の残高は66百万円で、前事業年度末に比べ7百万円増加しております。

（純資産）

当第2四半期会計期間末における純資産の残高は8,653百万円で、前事業年度末に比べ109百万円減少しております。これは、四半期純利益64百万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。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期会計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は前事業年度末と比べて283百万円減少し3,341百万円となりました。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動によるキャッシュ・フローは73百万円の資金の減少（前年同四半期累計期間は138百万円の資金の増加）となりました。その主な内訳は、売上債権の増加額143百万円、たな卸資産の増加額114百万円、役員賞与引当金の減少額27百万円、貸倒引当金の減少額7百万円、返品調整引当金の減少額5百万円などのマイナス要因と、税引前四半期純利益の計上による99百万円、仕入債務の増加額126百万円などのプラス要因であります。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動によるキャッシュ・フローは30百万円の資金の減少（前年同四半期累計期間は70百万円の資金の増加）となりました。その主な内訳は、無形固定資産の取得による支出17百万円、長期前払費用の取得による支出11百万円などのマイナス要因であります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動によるキャッシュ・フローは178百万円の資金の減少（前年同四半期累計期間は183百万円の資金の減少）となりました。その主な内訳は、配当金の支払額173百万円、リース債務の返済による支出4百万円であります。

(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明

当期につきましては、「(1) 経営成績に関する説明」に記載のとおり、下半期の比重が高く、中でも第4四半期において、売上面・利益面を上積みする計画であります。

この計画において、上半期の各部門別状況を織り込み、且つ下半期における部門別の予想精度を上げ、レンジ数値の修正を行っております。

※レンジ形式による業績予想及び配当予定の説明

「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

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には売上・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2四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2四半期会計期間 (平成29年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,624,533	6,341,108
売掛金	463,997	607,852
商品及び製品	116,794	119,020
仕掛品	96,321	208,604
原材料及び貯蔵品	906	756
その他	109,695	180,548
貸倒引当金	△7,800	-
流動資産合計	7,404,448	7,457,890
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	△159,140
建物(純額)	998,326	975,926
土地	907,414	907,414
その他	112,165	119,332
減価償却累計額	△73,868	△79,566
その他(純額)	38,297	39,765
有形固定資産合計	1,944,038	1,923,106
無形固定資産	18,993	42,420
投資その他の資産		
その他	125,972	143,179
貸倒引当金	△2,000	△2,000
投資その他の資産合計	123,972	141,179
固定資産合計	2,087,004	2,106,706
資産合計	9,491,452	9,564,597
負債の部		
流動負債		
買掛金	322,362	448,844
未払法人税等	-	53,449
返品調整引当金	57,552	52,417
賞与引当金	36,203	57,556
役員賞与引当金	35,000	8,000
その他	217,777	224,280
流動負債合計	668,896	844,547
固定負債		
その他	59,301	66,551
固定負債合計	59,301	66,551
負債合計	728,197	911,099

(単位：千円)

	前事業年度 (平成29年2月28日)	当第2四半期会計期間 (平成29年8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	4,223,625
自己株式	△478	△478
株主資本合計	8,761,357	8,651,050
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	1,898	2,447
評価・換算差額等合計	1,898	2,447
純資産合計	8,763,255	8,653,498
負債純資産合計	9,491,452	9,564,597

(2) 四半期損益計算書

第2四半期累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成28年3月1日 至平成28年8月31日)	当第2四半期累計期間 (自平成29年3月1日 至平成29年8月31日)
売上高	2,786,253	2,252,748
売上原価	1,846,737	1,557,849
売上総利益	939,516	694,899
販売費及び一般管理費	573,133	609,427
営業利益	366,382	85,472
営業外収益		
受取利息及び配当金	70	50
不動産賃貸料	33,714	36,489
その他	1,937	2,809
営業外収益合計	35,722	39,349
営業外費用		
支払利息	562	361
不動産賃貸費用	29,477	25,304
その他	29	10
営業外費用合計	30,068	25,676
経常利益	372,036	99,145
特別損失		
固定資産除却損	-	12
特別損失合計	-	12
税引前四半期純利益	372,036	99,133
法人税等	132,774	34,492
四半期純利益	239,261	64,640

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期累計期間 (自平成28年3月1日 至平成28年8月31日)	当第2四半期累計期間 (自平成29年3月1日 至平成29年8月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前四半期純利益	372,036	99,133
減価償却費	44,494	39,847
貸倒引当金の増減額(△は減少)	-	△7,800
賞与引当金の増減額(△は減少)	33,135	21,352
役員賞与引当金の増減額(△は減少)	△15,000	△27,000
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△9,948	△5,135
受取利息及び受取配当金	△70	△50
支払利息	562	361
固定資産除売却損益(△は益)	-	12
売上債権の増減額(△は増加)	243,510	△143,854
たな卸資産の増減額(△は増加)	△146,769	△114,359
仕入債務の増減額(△は減少)	△67,616	126,481
その他	△151,774	△80,269
小計	302,559	△91,280
利息及び配当金の受取額	70	50
利息の支払額	△562	△361
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	△163,513	17,684
営業活動によるキャッシュ・フロー	138,554	△73,906
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△100,000	-
定期預金の払戻による収入	200,000	-
有形固定資産の取得による支出	△17,911	△5,403
無形固定資産の取得による支出	△648	△17,998
長期前払費用の取得による支出	△11,065	△11,065
その他	△170	3,512
投資活動によるキャッシュ・フロー	70,204	△30,955
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△172,771	△173,858
リース債務の返済による支出	△10,772	△4,704
財務活動によるキャッシュ・フロー	△183,543	△178,562
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	25,215	△283,425
現金及び現金同等物の期首残高	3,070,113	3,624,533
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,095,328	3,341,108

(4) 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。