

個人投資家向け WEB説明会資料

2021年4月27日 株式会社ブロッコリー
(証券コード：2706)

事業概要

会社概要（2021年2月末現在）



- 【社名】 株式会社ブロッコリー
- 【設立】 1994年3月
- 【資本金】 2,361百万円
- 【本社】 東京都練馬区豊玉北5-14-6
新練馬ビル
- 【代表者】 代表取締役社長 高橋善之
- 【従業員数】 114名（男性44名、女性70名）
- 【事業目的】 ①コンテンツ（アニメ・ゲーム・音楽・映像・カードゲーム）の企画、制作
②キャラクター商品の企画、製作、販売
- 【グループ会社】 株式会社LANTERN ROOMS

【大株主】※2021年2月末現在

株主名	持株数 (千株)	持株比率 (%)
株式会社ハピネット	2,200	25.15
株式会社アニメイト	680	7.77
株式会社ブシロード	341	3.89
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	78	0.90
株式会社日本カストディ銀行(証券投資信託口)	62	0.70
S M B C日興証券株式会社	61	0.70
楽天証券株式会社	59	0.67
山下良久	47	0.53
後藤雅征	44	0.50
黒田達夫	33	0.38
計	3,606	41.23

FOR SMILES & EMOTIONS

BROCCOLI

企業理念

このサブカルチャーにおける唯一無二の発信源となり
同時にそのビジネスの中核企業として無限の可能性を追求する

経営理念

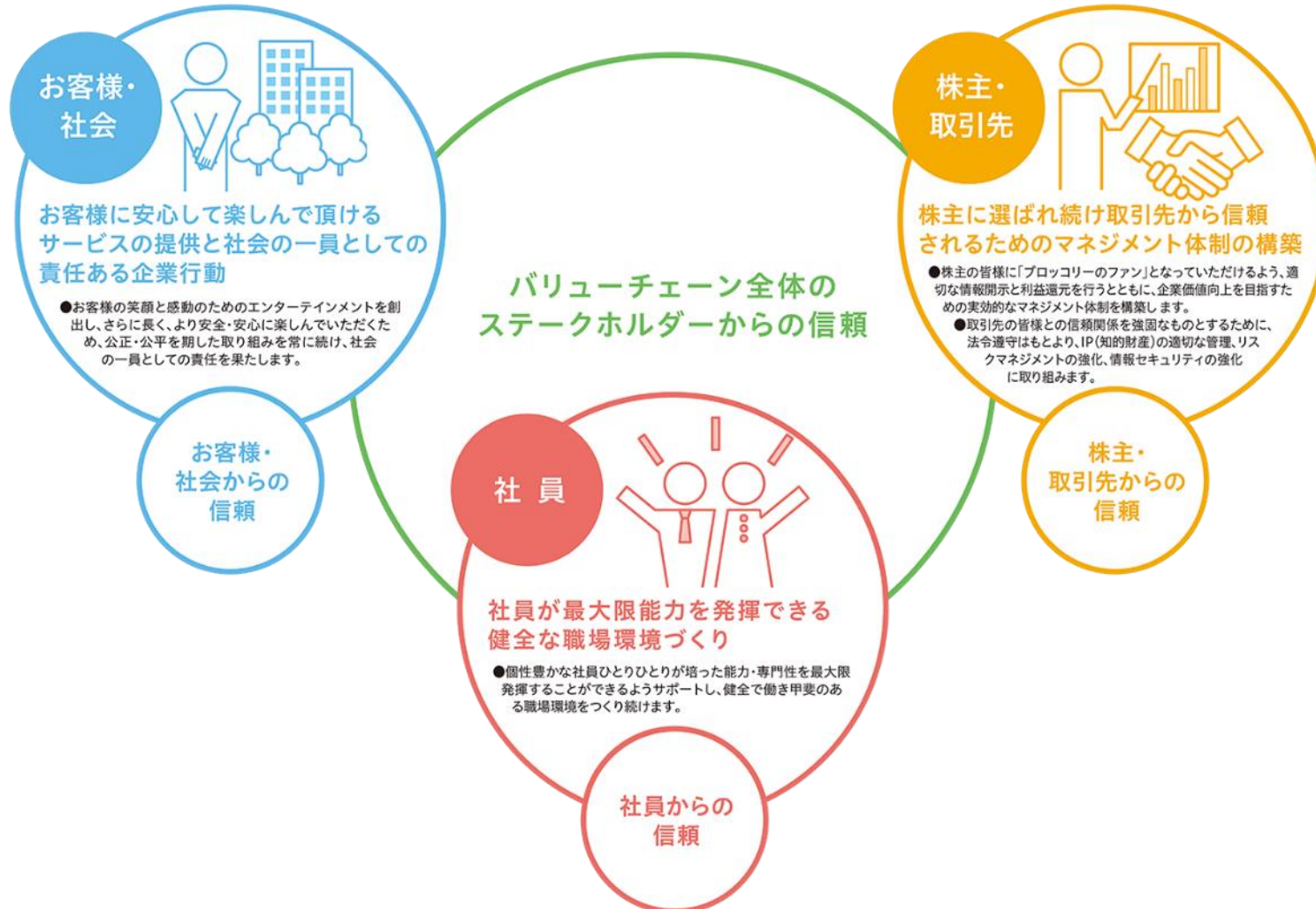
我々は懸命に働く企業風土を誇りとし、その努力を確実に利益につなげる
スキームを常に創出し、もって全てのステークホルダーの満足度最大化を目指す

中期経営計画スローガン（2019年4月公表）

~Go to the Next Stage~

次のステージへ突き進め!

ブロッコリーの考えるマテリアリティ



ツインエンジン戦略

① 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

自社内にてオリジナルコンテンツを企画・開発し、アニメ・ゲームソフト・音楽・トレーディングカードゲーム等へ自社製品化する機能を有しており、ヒットコンテンツを創出し、自社企画・開発によるハイリターンの追求に主眼を置く。

② リアルグッズ製作での確実な収益確保

自社オリジナルのリアルグッズ製品を製作するメーカー機能（当社オリジナルキャラクターの製品化と他社キャラクターのライセンス許諾を受けて製品化）を持ち、市場におけるヒットコンテンツからキャラクターグッズを自社製品化することにより、確実な収益を確保することに主眼を置く。

また、当社のオリジナルキャラクター、音楽とその著作権に関しては、製品化活動に加えて著作物管理、他社に商品化権の許諾を与えるライセンサーとしての活動も行う。

主カプロダクツ



CD

「SUPER STAR/THIS IS...!/Genesis HE★VENS」
ST☆RISH Ver.
QUARTET NIGHT Ver.
HE★VENS Ver.



グッズ

2021年セバレート卓上カレンダー「Dramatic 365 days」



ゲーム

Nintendo Switch™用ソフト
ジャックジャンヌ



※画面は開発中のものです

T C G

ブースターパック
異界探訪編 夢幻<イデアドライブ>



EXパック
「ゼクメモ!」



イベント

ゼクストリーム@ONLINE
2020.WINTER



Licensed products

グッズ

刀剣乱舞-ONLINE-
ウォールマグ 全4種



カードサプライ

合皮製デッキケース
Re:ゼロから始める異世界生活 全2種



ブロッコリーキャラクタースリーブ
ロックマン ゼロ 全3種



©SAOTOME GAKUEN/Illust:Panda Graphics,XD GADO STUDIO ©Sui Ishida/BROCCOLI ©BROCCOLI/Nippon Ichi Software, Inc. ©2015-2020 EXNOA LLC/Nitroplus ©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロから始める異世界生活製作委員会 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

「うたの☆プリンスさまっ♪」

うたの☆プリンスさまっ♪



©SAOTOME GAKUEN Illust.KOGADO STUDIO ©KEITA MARUYAMA

「SHINING STORE」を4都市で開催



初回から7年目の開催となった「うたの☆プリンスさまっ♪」コンセプトショップ「SHINING STORE」を、原宿・名古屋・大阪・仙台の4都市で展開。12月～2月の会期中、緊急事態宣言下の影響を受けながらも、感染拡散防止対策を講じ安全運営



アイドルソング 4 作のオリコンTOP10入り



音楽CDは、「Ver.A/B」の豪華2種パッケージ展開で、QUARTET NIGHTのソロシングルとなる「うたの☆プリンスさまっ♪アイドルソング」4作を2021年2月から3月にかけて連続リリース。すべてがオリコン週間シングルランキングTOP10入りを果たした

3位



6位



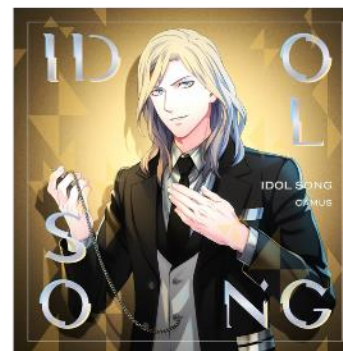
4位



3位



©SAOTOME GAKUEN Illust.KOGADO STUDIO



2022年公開予定の劇場版の制作を発表



2022年公開予定
「劇場版 うたの☆プリンスさまっ♪
マジLOVEスターリッシュツアーズ」
の制作決定!!

2021年11月には、
「うたの☆プリンスさまっ♪
マジLOVELIVE 7th STAGE」
の振替公演も決定!!



スペシャルイベントを6月5日～13日に開催



UTA☆PRI

EXPO

10th Anniversary

「Z/X (ゼクス) -Zillions of enemy X-」



「Z/X」 2012年の発売から10周年目に入



Z/X -Zillions of enemy X-



Z/Xはいよいよ10周年目に入ります！



©BROCCOLI / Nippon Ichi Software, Inc. Illust: 天川さっこ, 狗神煌, かわか, 句歌ハトリ, 桐島サトシ, 吟, 柴乃權人, にもし, 希, 萩谷薫, 藤真拓哉, ベっかんころ, 壺斐里, 碧風羽, 村上ゆいち, 夜ノ みつさ, 山田丁太, 竜徹, 和譜, BISA, Xin&obiwan ART DIRECTION協力:工画堂スタジオ

新ぬいぐるみ「ラビットコレクション」

ツートンカラーでキャラクターをイメージしたうさぎのぬいぐるみ。通称「ラビコレ」
第1弾は「刀剣乱舞-ONLINE-」から全11種をラインナップ。期間限定再受注を行った



©2015 EXNOA LLC/Nitroplus

「ジャックジャンヌ」 大好評発売中

「週刊ファミ通」の新作ゲームクロスレビューで「プラチナ殿堂」入りとなる高評価を獲得。限定ユニヴェールコレクションの期間限定再販を実施するなど上々のスタート

ジャックジャンヌ

JACK JEANNE

ジャックジャンヌ

ゲーム
Nintendo Switch™用ソフト
ジャックジャンヌ

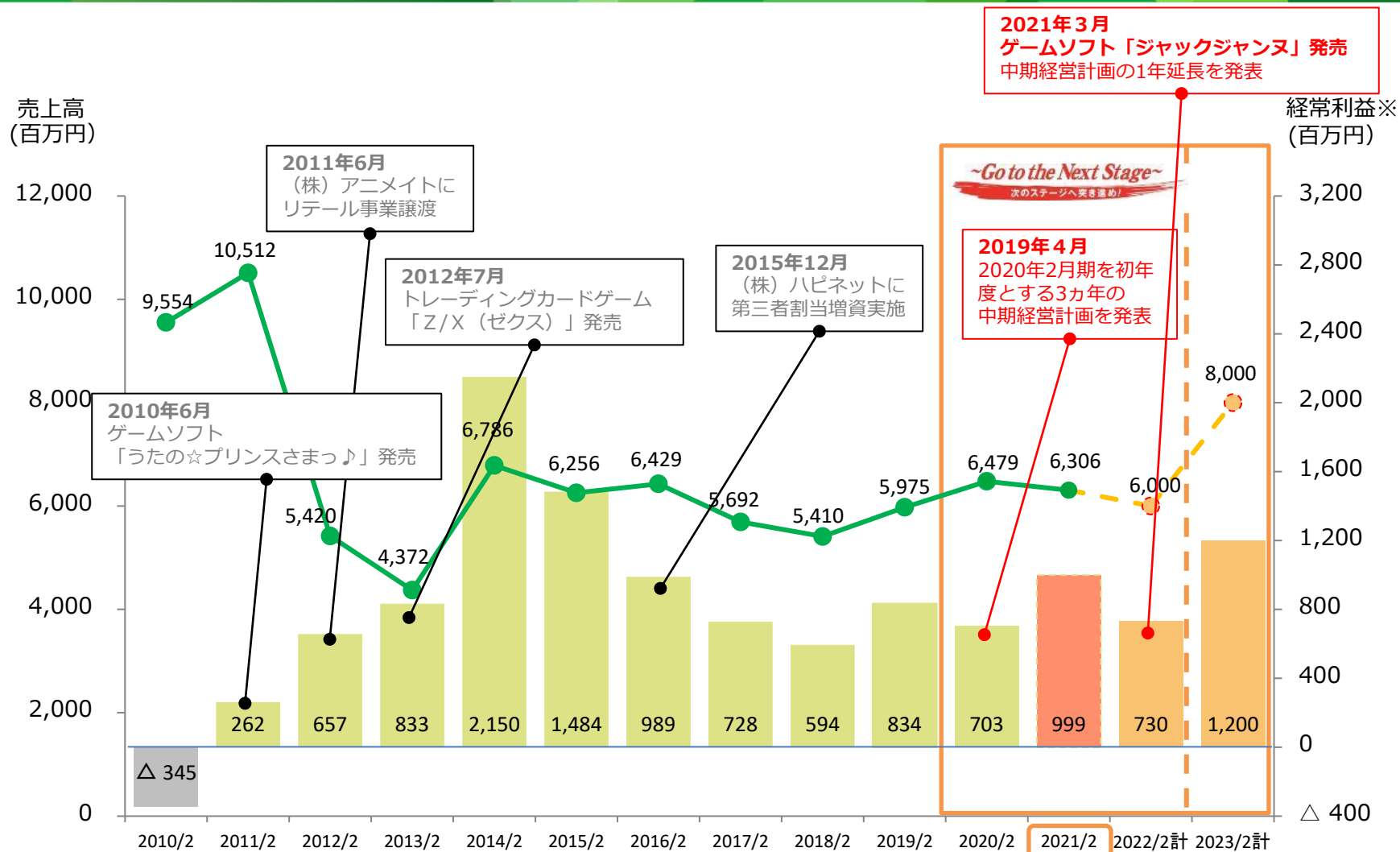


©Sui Ishida / BROCCOLI

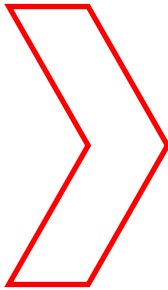


Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

これまでの歩み



※2023/2計の公表数値は「営業利益」のため、同額を「経常利益」として読み替えて表示しております。

中期経営計画 計数目標	2022/2 計画		2023/2 計画
売上高	80億円		80億円
営業利益	12億円		12億円
営業利益率	15.0%		15.0%

新型コロナウイルス感染症の世界的な拡大・長期化の影響を受け中期経営計画策定時に前提としていた事業環境が大きく変化し、経営環境への影響が見通せない状況が続いていることに加えこの3か年で計画していた各種施策の遅れが生じたことから、現中期経営計画の期間を1年間延長。

「2020年2月期から2022年2月期までの3年間（2019年3月1日～2022年2月28日）」



「2020年2月期から2023年2月期までの4年間（2019年3月1日～2023年2月28日）」

創出したオリジナルコンテンツの自社主導によるマルチユース展開

1. 既存事業の更なる強化を推進し着実な業績の拡大をはかる

- 「うたの☆プリンスさまっ♪」のEvergreenコンテンツ化への展開を進める
- 「Z/X -Zillions of enemy X-」の更なる拡大展開をはかる
- リアルグッズにおける安定したヒットメーカー体制を確立する
- ハピネット社との資本業務提携を推進する
- 子会社 LANTERN ROOMS社の制作体制強化を進める

2. 選択と集中で新たなコンテンツの創出を強化する

- 「ジャックジャンヌ」のヒット&ブレイクへ
- 新作コンテンツ開発への積極的な投資を継続する

3. 事業成長を支える最適な経営支援体制を構築する

- 環境の変化に対応した社内制度／業務体制を構築、強化する

決算概要

2021年2月期実績

売上高は前期比2.7%の減少するも、売上総利益は3.9%増。販管費は圧縮の結果12.7%減となり、営業利益・経常利益は前期比約42%の増益で着地

単位：百万円（百万未満切捨て）

	2020/2	構成比 (%)	2021/2	構成比 (%)	前期比		2021/2 当初通期予想に 対する達成率 (%)
					増減	伸び率 (%)	
売上高	6,479	100.0	6,306	100.0	△172	△2.7	86.4
売上総利益	2,245	34.7	2,333	37.0	+88	+3.9	89.8
販売費及び 一般管理費	1,564	24.2	1,366	21.7	△198	△12.7	80.4
営業利益	680	10.5	967	15.3	+286	+42.2	107.5
経常利益	703	10.9	999	15.8	+296	+42.1	107.5
当期純利益	378	5.8	521	8.3	+143	+37.9	87.0

**営業利益・経常利益
前年同期比約1.4倍**

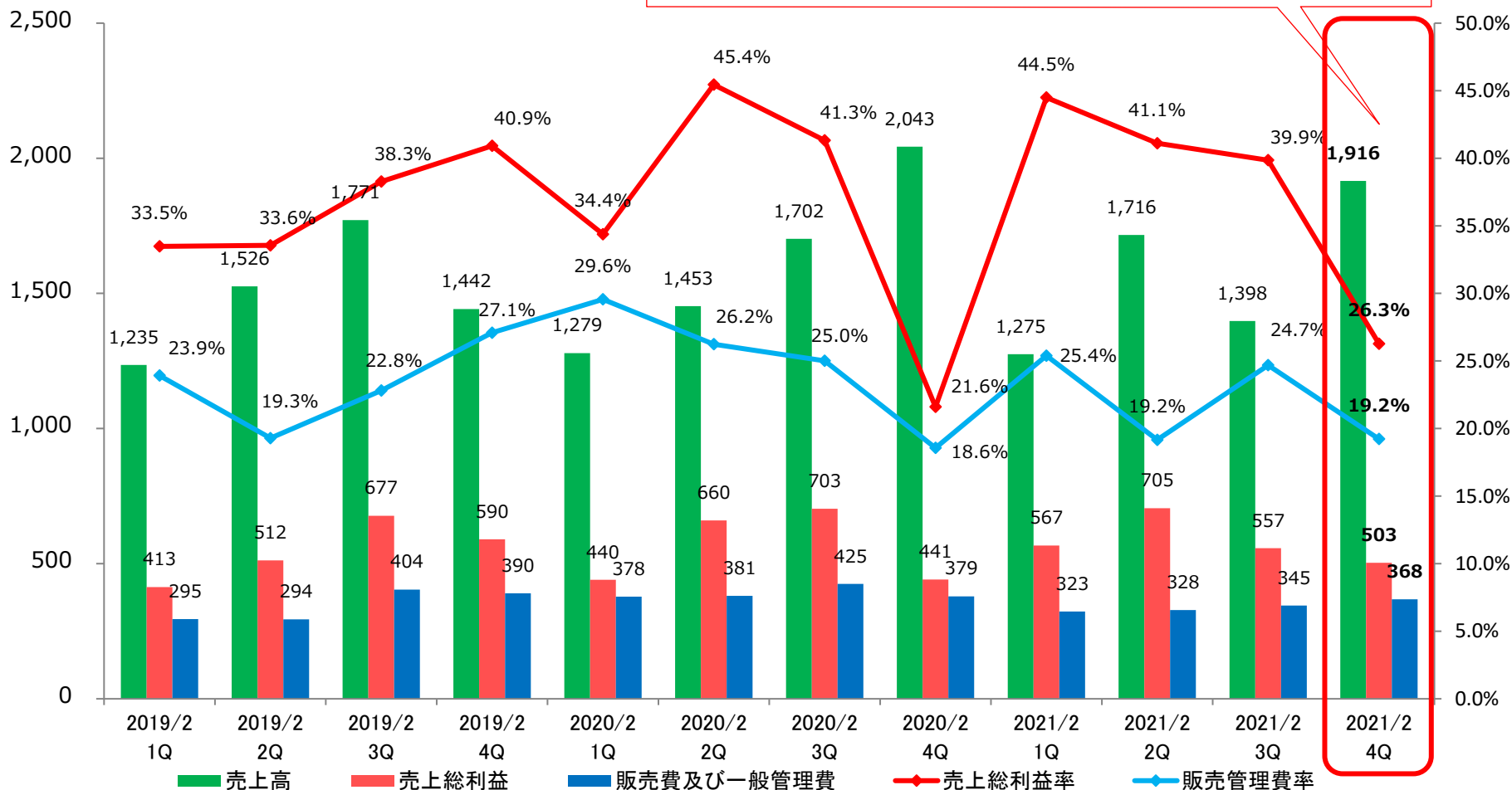
売上総利益は、上半期の「うたの☆プリンスさまっ♪」劇場版に係る配分金とコンセプトショップグッズ売上による寄与に加え、他社ライセンスグッズの割合の増加により前期比3.9%増、売上総利益率は同2.3ポイント改善。販売費及び一般管理費は圧縮により同12.7%減少、営業利益・経常利益は前年同期比約1.4倍と大幅増益。4Qに計上した特別損失を吸収し、当期純利益は37.9%増で着地した。

2021年2月期第4四半期 四半期比較

緊急事態宣言下におけるイベント集客の減少が影響し、4Q売上高は前年同期に及ばずも、売上総利益は増加。年度を通じて販管費の抑制に成功し、営業利益1.3億円を確保

単位：百万円（百万未満切捨て）

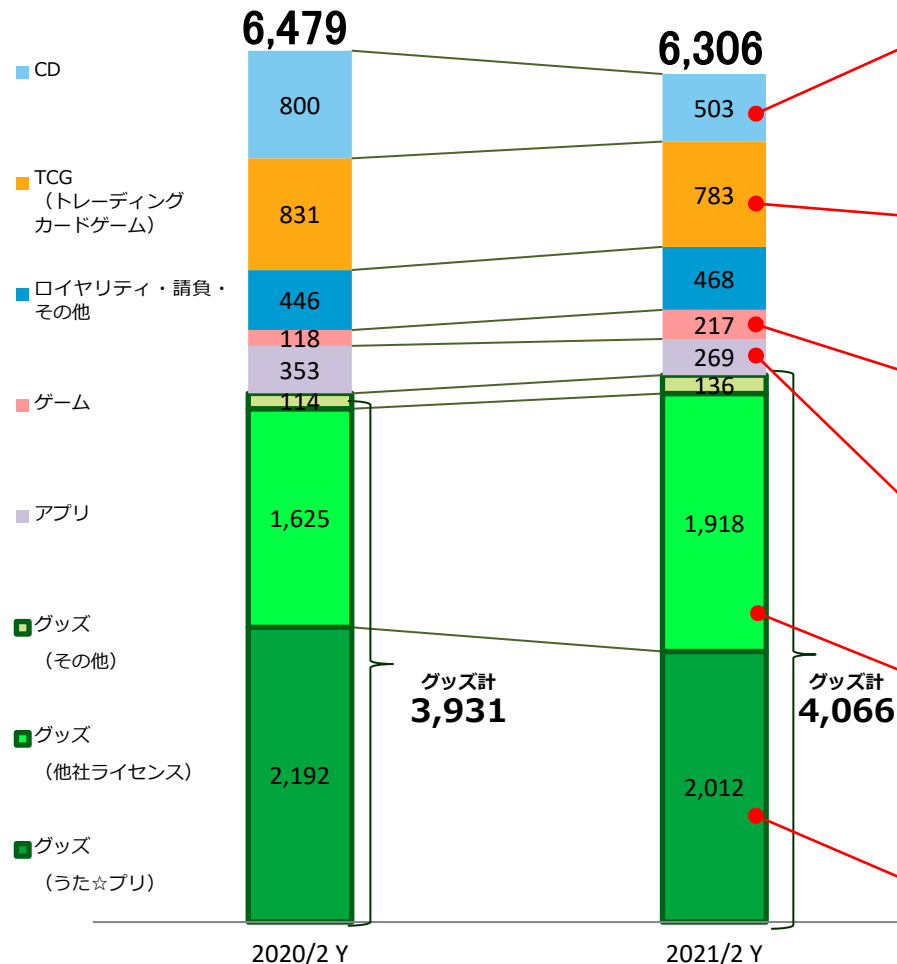
売上総利益率は直近3Q比で13.6ptダウン。一方、販管費は4Qも圧縮推進。ジャックジャンヌ等コンテンツ広告施策を実施しながらも前年以下の水準



品目別売上高（前期比）

「うたの☆プリンスさまっ♪」関連グッズ・他社ライセンスグッズ・ゲームはイベント・通販を活用し収益確保。CD・TCGは前期を下回るも堅調。劇場版配分金も寄与し減収増益

単位：百万円（百万未満切捨て）



【CD】「うたの☆プリンスさまっ♪」関連CDは、4QにはShining LiveドラマCDとQUARTET NIGHTメンバーのソロシングル2作を発売。前期の劇場版関連CDの水準には至らずも見込みを上回り貢献。

【TCG】TCG「Z/X（ゼクス）」は、年間を通じてオンラインイベント開催や関連商品の通販強化を行ったことに加え、3Qに新規ユーザーだけでなく、復帰ユーザーの要望にも応えるカードパックEXパック 第23弾「ゼクメモ！」等を発売した結果、前年並みの売上高・売上総利益を確保。

【ゲーム】「うたの☆プリンスさまっ♪ Debut for Nintendo Switch」を12月に発売。通期では、年間2タイトルの売上計上により、前期比で純増。

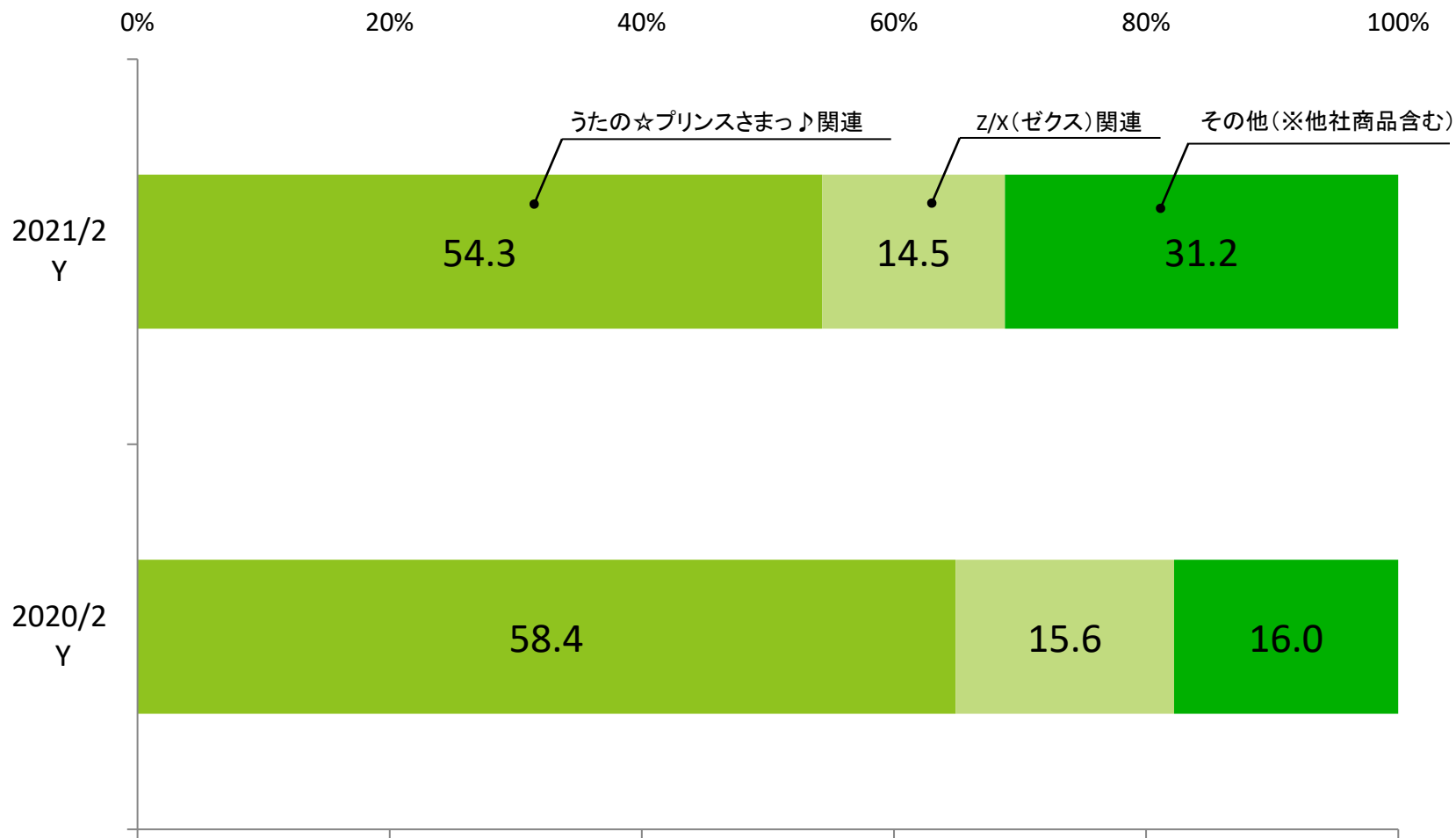
【アプリ】「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」は8月に3周年を記念した「Shining Live 3rd Anniversary」を開催。通期では、前年同期水準の売上高をやや下回る。

【他社ライセンスグッズ】感染対策に伴い他社開催のリアルイベント等が延期や中止になった時期ではあったがオンラインライブの他社通販向けのグッズ卸売が好調。4Qは新ぬいぐるみシリーズ「ラビコレ」が好評につき追加での限定受注生産を実施（来期出荷見込）。「呪術廻戦 limited shop -マルイ編-」でのグッズ販売も好調。

【「うたの☆プリンスさまっ♪」関連グッズ】7月から9月まで、スペシャルコンセプトショップ「All-Star Shop」を開催し大きく貢献。4Qは緊急事態宣言下の会期を含む「SHINING STORE」を開催。通販でのコラボレーションアイテム販売などもあり、売上高・売上総利益は概ね前年並みを確保。

※数値は一部端数を調整して表示しております。

他社ライセンシンググッズの伸長により「その他」コンテンツの占める割合が増加



※数値は一部端数を調整して表示しております。

新型コロナウイルス感染症の拡大懸念長期化による事業環境への影響が見通せない状況が継続していることを踏まえ、更なる成長・発展のための足場を固める年度と位置づける。各コンテンツ施策を形にすることで業績向上に向け取り組む

単位：百万円（百万未満切捨て）

	(参考) 2021/2 通期実績			2022/2 通期予想		
		対前期 増減率 (%)	売上比 (%)		対前期 増減率 (%)	売上比 (%)
売上高	6,306	△2.7	100.0	6,000	△4.9	100.0
売上総利益	2,333	+3.9	37.0	2,100	△10.0	35.0
販売費及び一般管理費	1,366	△12.7	21.7	1,400	+2.5	23.3
営業利益	967	+42.2	15.3	700	△27.7	11.7
経常利益	999	+42.1	15.8	730	△27.0	12.2
当期純利益	521	+37.9	8.3	450	△13.8	7.5
1株当たり当期純利益（円）	59.66			51.45		

2021/2期の配当は26円、配当性向43.6%
2022/2期の配当予定は26円、予想配当性向50.5%

	2021/2	2022/2 (予想)
1株当たり配当金	26.0円	26.0円
配当性向	43.6%	50.5%

2021/2期の配当は、2021年5月27日開催の第27期定時株主総会にて付議予定です。

注：当社配当方針は、「安定的な配当額として1株あたり年間26円を下限として維持するとともに、業績に連動した配当を行う」こととしております。

株主還元 株主優待制度



株主優待品として株主限定オリジナルグッズを所有株式数・所有期間によって進呈
2021年2月期は「ジャックジャンヌ」グッズを鋭意製作中

所有株式数	優待品枠	内容
2,000株以上且つ 【3年以上保有】	・株主限定オリジナルグッズ4点を進呈。	優待グッズ種別 A+B+C+D(4点)
2,000株以上且つ 【3年未満保有】	・株主限定オリジナルグッズ3点を進呈。	優待グッズ種別 B+C+D(3点)
1,000株以上 2,000株未満	・株主限定オリジナルグッズ2点を進呈。	優待グッズ種別 C+D(2点)
100株以上 1,000株未満	・株主限定オリジナルグッズ1点を進呈。	優待グッズ種別 D(1点)



C:オリジナル QUO カード
制服Ver.(500円)



A:絵皿(大)



B:絵皿(小)



D:オリジナル QUO カード
衣装Ver.(500円)

注：画像はイメージとなります。デザイン等、実際のグッズと異なる場合がございます。

FOR SMILES & EMOTIONS

BROCCOLI

本資料には、当社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。

これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により実際の業績が本資料の記載と著しく異なる可能性があります。

別段の記載がない限り、本資料に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。

当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。

当社以外の会社に関する情報は、一般に公知の情報に依拠しています。

株式会社ブロッコリー IR連絡窓口

TEL : 03-6685-1366 FAX : 03-6892-2078

ホームページ : <https://www.broccoli.co.jp/>