

## 平成23年2月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成23年1月12日

上場取引所 大

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23年1月14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23年2月期第3四半期の業績(平成22年3月1日～平成22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	%
23年2月期第3四半期	7,766	—	202	—	198	—	169	—
22年2月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

	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
23年2月期第3四半期	5.18	—
22年2月期第3四半期	—	—

(注)22年2月期第3四半期につきましては、四半期連結財務諸表を作成し、四半期財務諸表を作成していないため、記載しておりません。

#### (2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年2月期第3四半期	1,954	717	36.7	21.92
22年2月期	1,814	547	30.2	16.74

(参考) 自己資本 23年2月期第3四半期 717百万円 22年2月期 547百万円

### 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
22年2月期	—	0.00	—	0.00	0.00
23年2月期	—	0.00	—	—	—
23年2月期 (予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注)当四半期における配当予想の修正有無 無

### 3. 平成23年2月期の業績予想(平成22年3月1日～平成23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	10,101	5.7	179	—	167	—	110	—	3.37

(注)当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P.6「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）簡便な会計処理及び四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 無

② ①以外の変更 無

（注）「四半期財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(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） 23年2月期3Q 32,713,211株 22年2月期 32,713,211株

② 期末自己株式数 23年2月期3Q 211株 22年2月期 211株

③ 期中平均株式数（四半期累計） 23年2月期3Q 32,713,000株 22年2月期3Q 32,713,000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、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在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いており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）5ページ「業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の業績等に関する定性的情報	4
(1) 経営成績に関する定性的情報	4
(2) 財政状態に関する定性的情報	5
(3) 業績予想に関する定性的情報	5
2. その他の情報	6
(1) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	6
(2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	6
(3) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	6
3. 四半期財務諸表	7
(1) 四半期貸借対照表	7
(2) 四半期損益計算書	9
【第3四半期累計期間】	9
(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 継続企業の前提に関する注記	11
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	12

## 1. 当四半期の業績等に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する定性的情報

当第3四半期会計期間におけるわが国の経済は、新興国の経済成長あるいは政府の経済対策等により、企業収益に緩やかな回復の兆しがみえましたが、依然として雇用情勢は改善が見られず、先行き不透明感から、個人消費は力強さを欠き、引き続きデフレ傾向で推移しました。

当社が属するエンターテインメント業界及び小売業界におきましては、根強い顧客層を背景とし、景気低迷の影響を大きく受けることなく、比較的底堅い市場を維持しておりますが、コンテンツ関連は、音楽のデジタル・ダウンロード、携帯電話向けのポータルサイト兼ソーシャル・ネットワーキング・サービスの急成長、電子書籍など、デジタル配信への移行を早めており、企業間競争は、ますます激化しております。

当社は、かかる経営環境下において、収益力の更なる向上を実現するために、利益率の高い自社製品の拡販活動、在庫圧縮及び徹底したコスト削減に注力してまいりました。

このような状況下、当第3四半期累計期間の売上高は7,766百万円、売上総利益率は24.3%、売上総利益は1,889百万円となりました。この主な要因としましては、卸売の売上高が増加し、売上高1,998百万円となったこと、適正仕入れの推進及び評価減対象在庫への早期対応により、たな卸資産に対する評価損が減少したことなどによります。卸売上高増加の要因としましては、アニメキャラクターを使用した自社グッズの売上が好調であったことや、今期発売したトレーディングカードゲームの受注が好調であったことなどが挙げられます。

販売費及び一般管理費につきましては、経費圧縮を推し進め、1,686百万円となりました。

この結果、営業利益は202百万円、経常利益は198百万円、四半期純利益は169百万円となりました。

なお、前年同四半期については、四半期連結財務諸表を作成し、四半期財務諸表を作成していないため、前年同四半期比は記載しておりません。

部門別の状況は次のとおりであります。

#### (リテール部門)

本年度はここまで新作DVD、新作TVゲームの強力商品に恵まれ、また秋葉原本店を中心とした各種の拡売キャンペーン効果もあり、店舗部門売上は5,123百万円となりました。

また通販部門も好調に推移し、売上高は421百万円となりました。

#### (エンターテインメント部門：コンテンツ、ソフトの製造・販売及び他社商品の卸売)

エンターテインメント事業部につきましては、引き続き、カードゲーム部門、グッズ部門の売上が好調であり、ゲーム部門はこの第3四半期累計期間において営業利益への貢献はなかったものの、関連CDの売上は好調でした。この結果、事業部売上高は2,217百万円となりました。

## (2) 財政状態に関する定性的情報

### (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1,744百万円で、前事業年度末に比べ227百万円増加しております。現金及び預金の増加334百万円、受取手形及び売掛金の減少23百万円、商品及び製品の増加35百万円、仕掛品の増加48百万円、未収入金の減少210百万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209百万円で、前事業年度末に比べ88百万円減少しております。保証金の減少84百万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709百万円で、前事業年度末に比べ17百万円増加しております。買掛金の増加156百万円、未払金の減少210百万円、未払法人税等の減少2百万円、返品調整引当金の減少3百万円、ポイント引当金の減少2百万円、店舗閉鎖損失引当金の増加20百万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527百万円で、前事業年度末に比べ47百万円減少しております。長期未払金の減少37百万円、預り保証金の減少6百万円が主な要因であります。

### (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717百万円で、前事業年度末に比べ169百万円増加しております。これは、四半期純利益の計上により利益剰余金が169百万円増加しているためであります。

## (3) 業績予想に関する定性的情報

本資料に記載されている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たものでありますが、業績等につきましては、市況等による不透明な要素や、その他様々な要因により、今後大きく異なる可能性もあります。

## 2. その他の情報

### (1) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産につきましては、事業年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

### (2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

該当事項はありません。

### (3) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

当社は、当第3四半期累計期間において営業利益202百万円、経常利益198百万円及び四半期純利益169百万円を計上し、営業キャッシュ・フローは289百万円のプラスとなったものの、前事業年度まで継続して重要な営業損失、経常損失及び当期純損失並びに営業キャッシュ・フローのマイナスを計上しております。当該状況により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。

当社は、当該状況を解消すべく、成果の出始めた下記の施策を引き続き実行してまいります。

まず、リテール事業における戦略として、店舗における適正在庫の見直しとその維持・管理強化を引き続き遂行することにより、在庫評価損・廃棄損・棚卸ロスの発生を抑制し、採算の改善を図ってまいります。また、当社の旗艦店である秋葉原店を中心に、資本・業務提携先である株式会社アニメイト及び同社との合弁会社である株式会社アニプロとの連携を強化し、事業収益の改善を図ってまいります。

第二に、エンターテインメント事業における戦略として、安定した売上高と売上総利益率が見込める自社グッズ製作を今後の収益基盤とすべく、人員をシフトし、製品ラインナップを拡充することにより、収益性の改善を図ってまいります。カードゲームにつきましては、当社製品の取扱店舗拡大、販売店との関係強化による拡売を目指します。TVゲームにつきましては、株式会社アニメイトとの事業シナジーが期待される女性向けゲームの制作・販売に注力することにより、効率的な投資回収と利益の最大化を図ってまいります。

第三に、固定費の削減を目的として平成22年3月に本社機能の一部を移転いたしました。引き続き本部経費を中心に固定費の削減に取り組んでまいります。

上記の施策を着実に推進することにより、経営の効率化を図り、安定的な収益基盤を構築すべく努めてまいります。

3. 四半期財務諸表  
 (1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	当第3四半期会計期間末 (平成22年11月30日)	前事業年度末に係る 要約貸借対照表 (平成22年2月28日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	436,270	101,770
受取手形及び売掛金	332,548	356,188
商品及び製品	706,213	670,618
仕掛品	88,006	39,194
原材料及び貯蔵品	6,836	7,768
未収入金	62,229	272,284
その他	114,237	72,213
貸倒引当金	△1,899	△3,585
流動資産合計	1,744,445	1,516,451
固定資産		
有形固定資産	30,100	30,942
無形固定資産	6,710	7,966
投資その他の資産		
その他	174,909	261,609
貸倒引当金	△2,000	△2,000
投資その他の資産合計	172,909	259,609
固定資産合計	209,721	298,519
資産合計	1,954,166	1,814,971
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	432,335	275,366
未払金	84,207	295,181
未払法人税等	22,486	25,432
返品調整引当金	23,801	27,453
ポイント引当金	18,900	21,200
店舗閉鎖損失引当金	20,240	—
その他の引当金	2,275	15,835
その他	105,095	31,305
流動負債合計	709,342	691,774
固定負債		
株主、役員又は従業員からの長期借入金	500,000	500,000
その他	27,662	75,492
固定負債合計	527,662	575,492
負債合計	1,237,004	1,267,267

(単位：千円)

	当第3四半期会計期間末 (平成22年11月30日)	前事業年度末に係る 要約貸借対照表 (平成22年2月28日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,877,163	2,877,163
資本剰余金	1,330,204	1,330,204
利益剰余金	△3,490,217	△3,659,704
自己株式	△20	△20
株主資本合計	717,128	547,641
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	33	61
評価・換算差額等合計	33	61
純資産合計	717,162	547,703
負債純資産合計	1,954,166	1,814,971



(2) 四半期損益計算書  
【第3四半期累計期間】

(単位：千円)

	当第3四半期累計期間 (自平成22年3月1日 至平成22年11月30日)
売上高	7,766,691
売上原価	5,877,436
売上総利益	1,889,254
販売費及び一般管理費	1,686,648
営業利益	202,606
営業外収益	
受取利息及び配当金	62
受取手数料	10,642
その他	82
営業外収益合計	10,787
営業外費用	
支払利息	15,076
その他	204
営業外費用合計	15,280
経常利益	198,113
特別利益	
貸倒引当金戻入額	1,686
受取和解金	6,486
その他	115
特別利益合計	8,287
特別損失	
固定資産除却損	110
店舗閉鎖損失引当金繰入額	20,240
特別損失合計	20,351
税引前四半期純利益	186,049
法人税、住民税及び事業税	16,562
四半期純利益	169,486

(3) 四半期キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当第3四半期累計期間 (自平成22年3月1日 至平成22年11月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	
税引前四半期純利益	186,049
減価償却費	13,041
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1,686
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△3,651
ポイント引当金の増減額 (△は減少)	△2,300
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	20,240
その他の引当金の増減額 (△は減少)	△13,559
受取利息及び受取配当金	△62
支払利息	15,076
固定資産除売却損益 (△は益)	110
売上債権の増減額 (△は増加)	23,639
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△83,476
未収入金の増減額 (△は増加)	210,054
未払金の増減額 (△は減少)	△210,984
仕入債務の増減額 (△は減少)	156,968
その他	△9,639
小計	299,820
利息及び配当金の受取額	62
利息の支払額	△7
和解金の受取額	8,500
法人税等の支払額	△19,003
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>289,371</b>
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	
有形固定資産の取得による支出	△7,125
敷金及び保証金の回収による収入	54,338
その他	△2,079
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>45,133</b>
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	
財務活動によるキャッシュ・フロー	—
<b>現金及び現金同等物に係る換算差額</b>	<b>△4</b>
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	334,500
現金及び現金同等物の期首残高	101,770
現金及び現金同等物の四半期末残高	436,270

#### (4) 継続企業の前提に関する注記

当第3四半期累計期間(自平成22年3月1日至平成22年11月30日)

当社は、当第3四半期累計期間において営業利益202,606千円、経常利益198,113千円及び四半期純利益169,486千円を計上し、営業キャッシュ・フローは289,371千円のプラスとなったものの、前事業年度まで継続して重要な営業損失、経常損失及び当期純損失並びに営業キャッシュ・フローのマイナスを計上しております。当該状況により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。

当社は、当該状況を解消すべく、成果の出始めた下記の施策を引き続き実行してまいります。

まず、リテール事業における戦略として、店舗における適正在庫の見直しとその維持・管理強化を引き続き遂行することにより、在庫評価損・廃棄損・棚卸ロスの発生を抑制し、採算の改善を図ってまいります。また、当社の旗艦店である秋葉原店を中心に、資本・業務提携先である株式会社アニメイト及び同社との合弁会社である株式会社アニプロとの連携を強化し、事業収益の改善を図ってまいります。

第二に、エンターテイメント事業における戦略として、安定した売上高と売上総利益率が見込める自社グッズ製作を今後の収益基盤とすべく、人員をシフトし、製品ラインナップを拡充することにより、収益性の改善を図ってまいります。カードゲームにつきましては、当社製品の取扱店舗拡大、販売店との関係強化による拡売を目指します。TVゲームにつきましては、株式会社アニメイトとの事業シナジーが期待される女性向けゲームの制作・販売に注力することにより、効率的な投資回収と利益の最大化を図ってまいります。

第三に、固定費の削減を目的として平成22年3月に本社機能の一部を移転いたしました。引き続き本部経費を中心に固定費の削減に取り組んでまいります。

上記の施策を着実に推進することにより、経営の効率化を図り、安定的な収益基盤を構築すべく努めてまいります。

しかし、これらの対応策は実施途上であり、また、対応策を実施しても、コンテンツ関連市場は音楽のデジタル・ダウンロード、携帯電話向けのポータルサイト兼ソーシャル・ネットワーキング・サービスの急成長、電子書籍など、デジタル配信の移行を早めており、通期で業績を回復できるかについては、今後の顧客ニーズ及び景気の動向に左右され不透明性が残るため、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められます。

なお、四半期財務諸表は継続企業を前提として作成しており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を四半期財務諸表に反映しておりません。

(5) 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。