



TOEI ANIMATION  
夢は世界とともに

# 東映アニメーション株式会社

2018年3月期 第1四半期決算 (2017/4~2017/6)

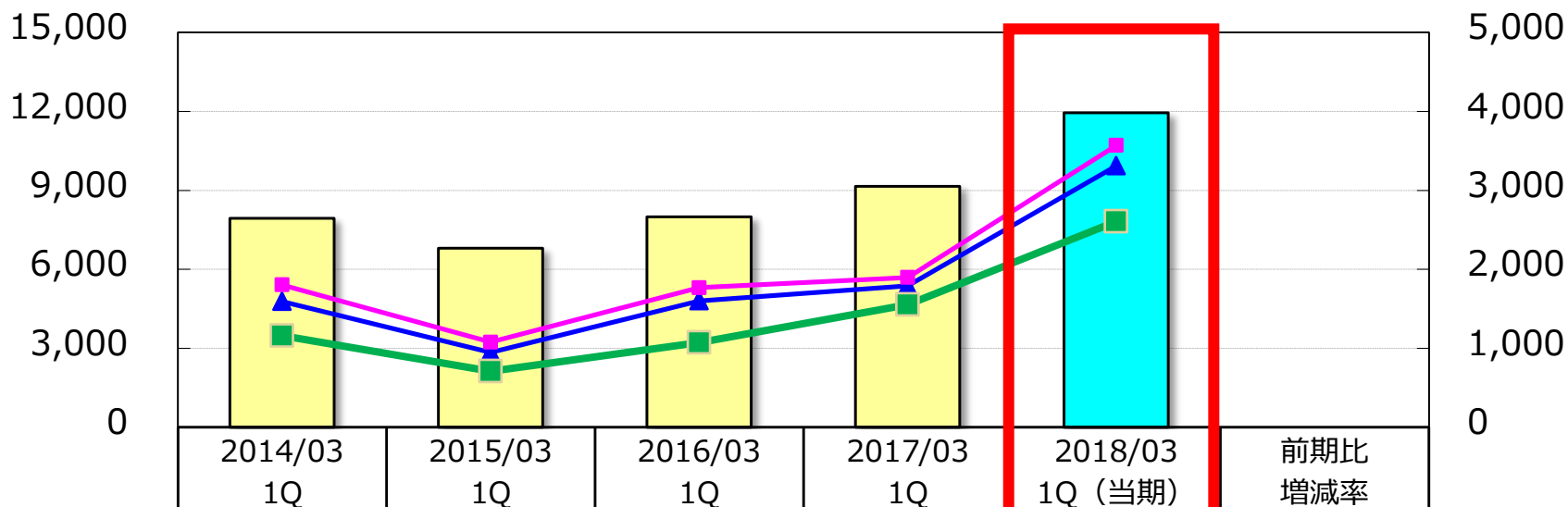


# 2018年3月期第1四半期決算(連結)

- 売上高及び各利益は、第1四半期としての過去最高額を記録
- 国内外で、「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」を中心としたゲーム化権が好調
- 中国向け大口映像配信権売上 前年第2四半期相当分を当第1四半期で計上

売上高 (単位: 百万円)

利益



売上高	7,941	6,806	7,999	9,154	11,948	30.5%
売上原価	5,171	4,464	5,135	5,929	7,237	22.1%
販管費	1,176	1,393	1,261	1,433	1,398	△2.5%
営業利益	1,594	948	1,602	1,791	3,312	84.9%
経常利益	1,804	1,079	1,769	1,897	3,569	88.1%
当期純利益	1,161	709	1,073	1,555	2,606	67.5%

# 2018年3月期第1四半期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2017年3月期 1Q	2018年3月期 1Q	増減率
映像製作・販売事業	売上高	2,926	4,236	44.8%
	セグメント利益	499	911	82.7%
版權事業	売上高	4,157	6,402	54.0%
	セグメント利益	1,796	2,986	66.3%
商品販売事業	売上高	1,764	1,064	△39.7%
	セグメント利益	95	9	△90.2%
その他事業	売上高	381	296	△22.3%
	セグメント利益	27	14	△48.1%
連結	売上高	9,154	11,948	30.5%
	営業利益	1,791	3,312	84.9%

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 2018年3月期第1四半期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	17/03 1Q	18/03 1Q
売上全体	9,154	11,948
営業利益	1,791	3,312
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>2,926</b>	<b>4,236</b>
劇場アニメ	104	77
テレビアニメ	953	934
コンテンツ	240	262
海外映像	1,234	2,278
その他	393	683
著作権事業	4,157	6,402
国内著作権	2,646	3,440
海外著作権	1,511	2,961
商品販売事業	1,764	1,064
その他事業	381	296

## 映像製作・販売事業 ( ↑ 前期比44.8%増 )

- 「劇場アニメ」は、前年同期にあった「デジモンアドベンチャーtri.第2章」に相当するものがなかったことから、大幅な減収
- 「テレビアニメ」は、放映本数は増えたものの、前年同期に比べゲーム向け等音声製作が軟調に推移したことから、若干の減収
- 「コンテンツ」は、「美少女戦士セーラームーンCrystal」のブルーレイ・DVDの売上があったことから、増収
- 「海外映像」は、前年第2四半期にあった複数作品の中国向け大口映像配信権に相当する売上が当第1四半期で計上になったことから、大幅な増収
- 「その他」は、映像配信権の販売が定額映像配信市場の拡大もあり、好調に稼動したことから、大幅な増収

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 2018年3月期第1四半期 セグメント別分析②( 版權・商品・その他 )

(百万円)	17/03 1Q	18/03 1Q
売上全体	9,154	11,948
営業利益	1,791	3,312
映像製作・販売事業	2,926	4,236
劇場アニメ	104	77
テレビアニメ	953	934
コンテンツ	240	262
海外映像	1,234	2,278
その他	393	683
<b>版權事業</b>	<b>4,157</b>	<b>6,402</b>
国内版權	2,646	3,440
海外版權	1,511	2,961
商品販売事業	1,764	1,064
その他事業	381	296

## 版權事業 ( ↑ 前期比54.0%増 )

- ・「国内版權」は、アプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』が前期に引き続き好調を維持したことから、大幅な増収
- ・「海外版權」は、全世界でアプリゲーム『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』に加え、北米向け家庭用ゲーム『ドラゴンボール ゼノバース2』の販売も好調に推移したことから、大幅な増収

## 商品販売事業 ( ↓ 前期比39.7%減 )

- ・前年同期にあった「ONE PIECE FILM GOLD」のタイアップ・キャンペーンに相当するものがなく、大幅な減収  
利益率の高い海外のイベント物販が軟調に推移したことから、大幅な減益

## その他事業 ( ↓ 前期比 22.3%減 )

- ・前年同期にあった「聖闘士星矢」の催事関連に相当するものがなかったことに加え、「ワンピース」が前年同期に比べ軟調に推移したことから、大幅な減収

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 2018年3月期第1四半期 決算総括

(百万円)	17/03 1Q実績	18/03 1Q実績	増減	増減率
売上高	9,154	11,948	2,794	30.5%
売上原価	5,929	7,237	1,308	22.1%
売上総利益	3,224	4,710	1,485	46.1%
販管費	1,433	1,398	△35	△2.5%
営業利益	1,791	3,312	1,520	84.9%
営業外収益	189	260	70	37.4%
営業外費用	83	3	△80	△96.4%
経常利益	1,897	3,569	1,672	88.1%
特別損益	260	-	△260	△100.0%
税引前当期純利益	2,157	3,569	1,411	65.4%
法人税等	584	790	205	35.2%
法人税等調整額	17	172	155	895.1%
少数株主利益	-	-	-	
当期純利益	1,555	2,606	1,050	67.5%

## 売上高

- 増収幅が大きい事業
  - ①海外版權[1,450] ⇒ ②海外映像[1,043] ⇒ ③国内版權[794]
- 減収幅が大きい事業
  - ①商品販売[△700] ⇒ ②イベント[△85] ⇒ ③劇場アニメ[△26]

## 原価・売上総利益

- 売上総利益率：39.4%(前期:35.2%)  
利益率が高い海外事業・版權事業の売上比率が大幅に上昇したため、改善

## 販管費

- 販管費[△35]
  - ①退職給付引当繰入[△55] (前期:85 当期:29)
  - ②支払手数料[△18] (前期:132 当期:114)

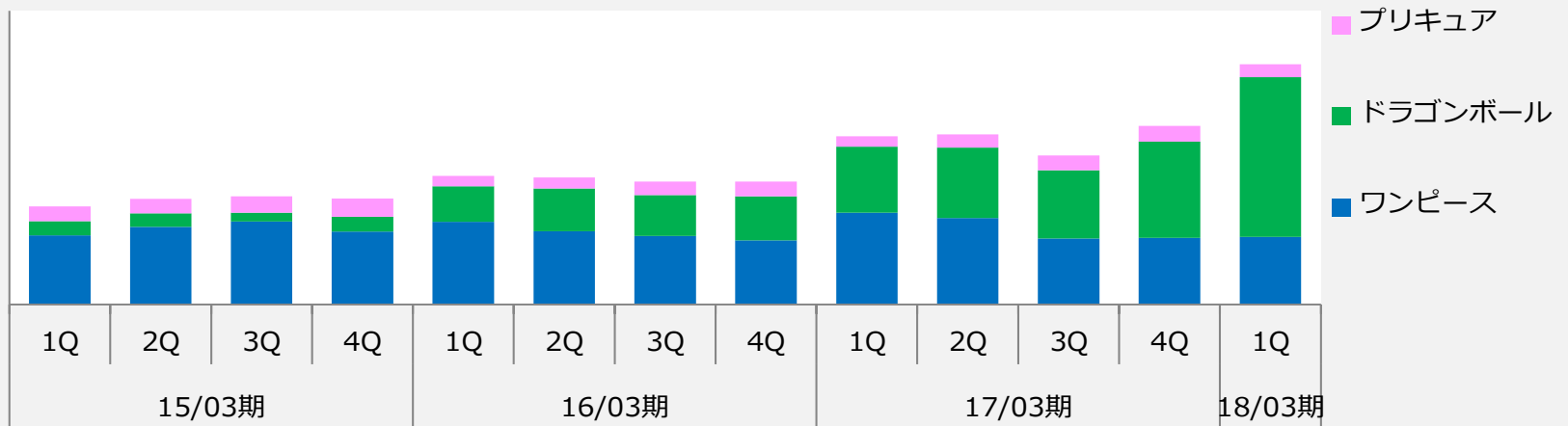
## 営業外損益

- 営業外収益 [+70]
  - ①為替差益[+63] (前期:0 当期:63)
  - ②受取配当金[+45] (前期:115 当期:161)
- 営業外費用[△80]
  - 為替差損[△81] (前期:81 当期:0)

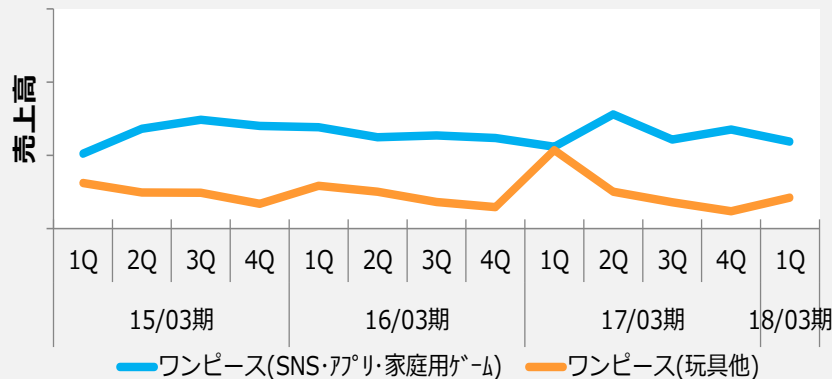
# 主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」のアプリゲームは引き続き好調
- 2大タイトルの比重拡大、アプリゲーム化権への依存が更に拡大

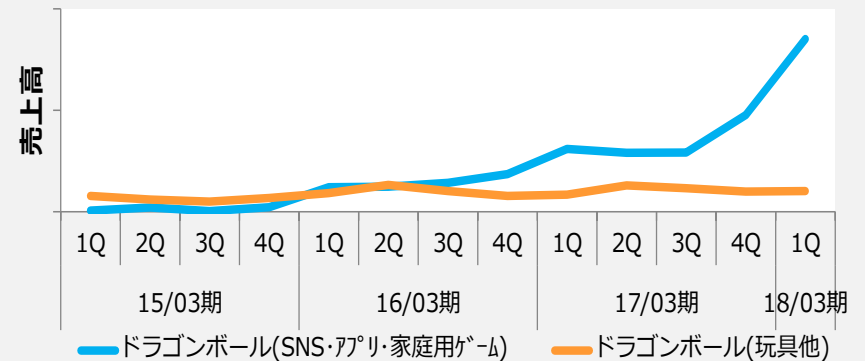
## 主要3作品の国内版權売上高の推移



## ワンピース 国内版權売上高の推移



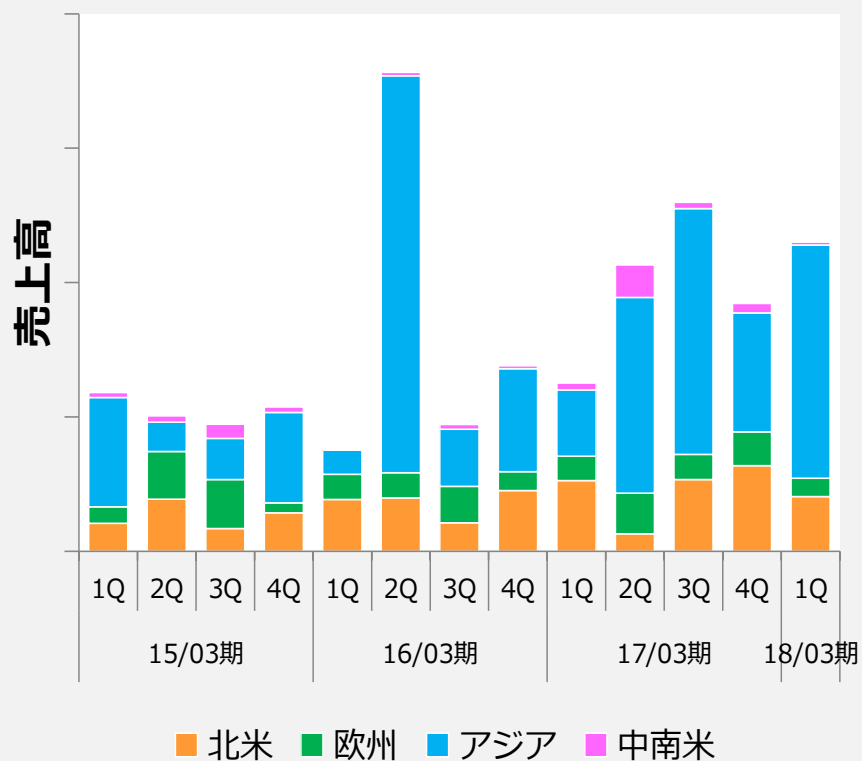
## ドラゴンボール国内版權売上高の推移



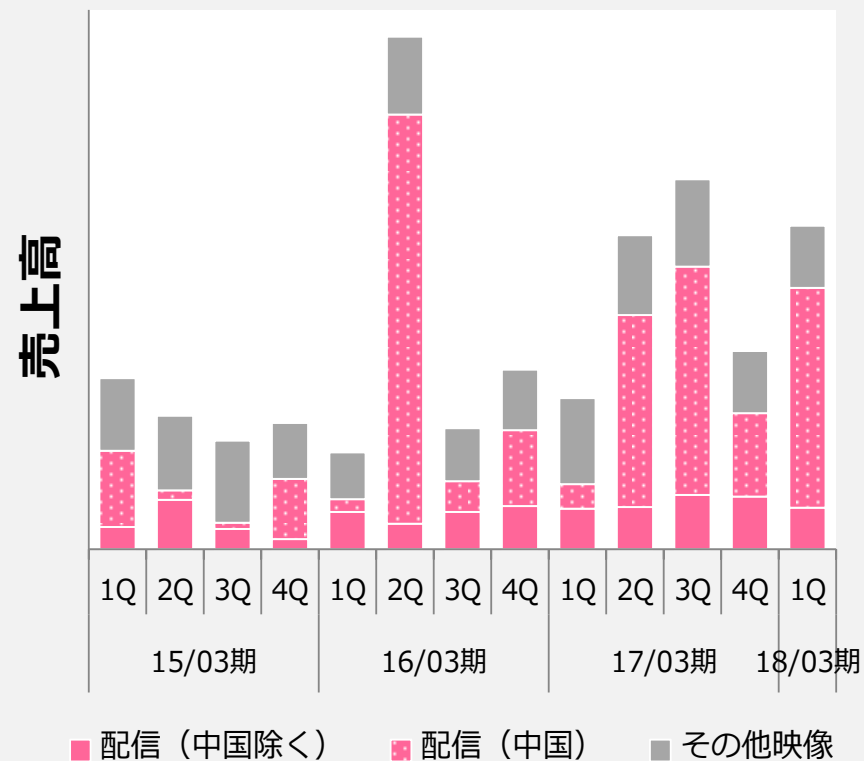
# 海外映像事業の状況

- 中国向け大口映像配信権売上 前年第2四半期相当分を当第1四半期で計上
- 前年同期に好調に稼働した劇場上映権販売の反動減あり

## 海外映像 売上高の推移



## 事業内訳

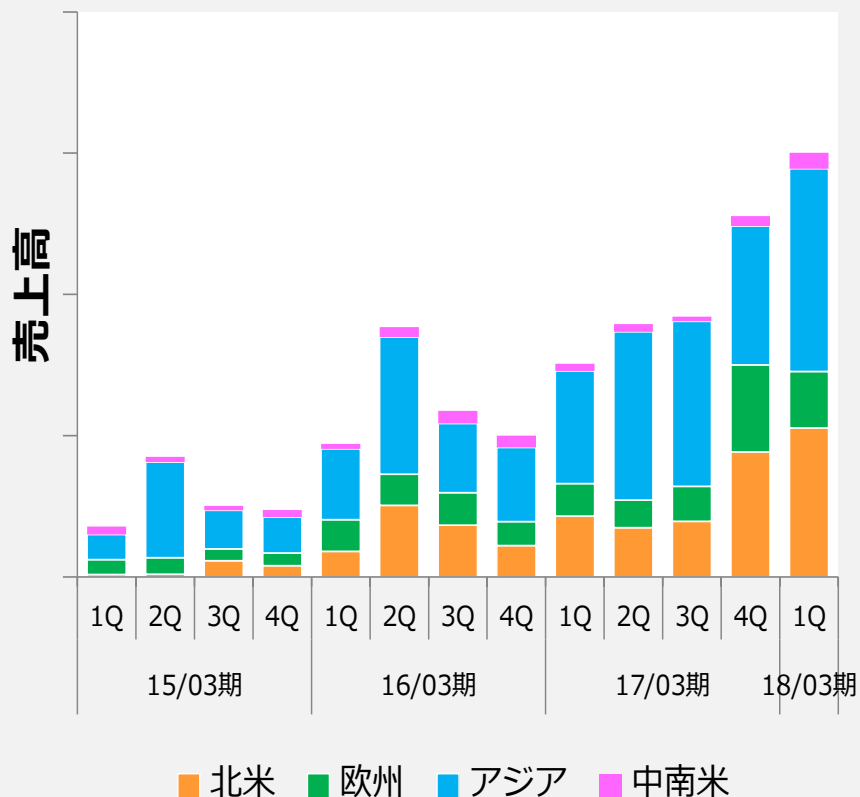




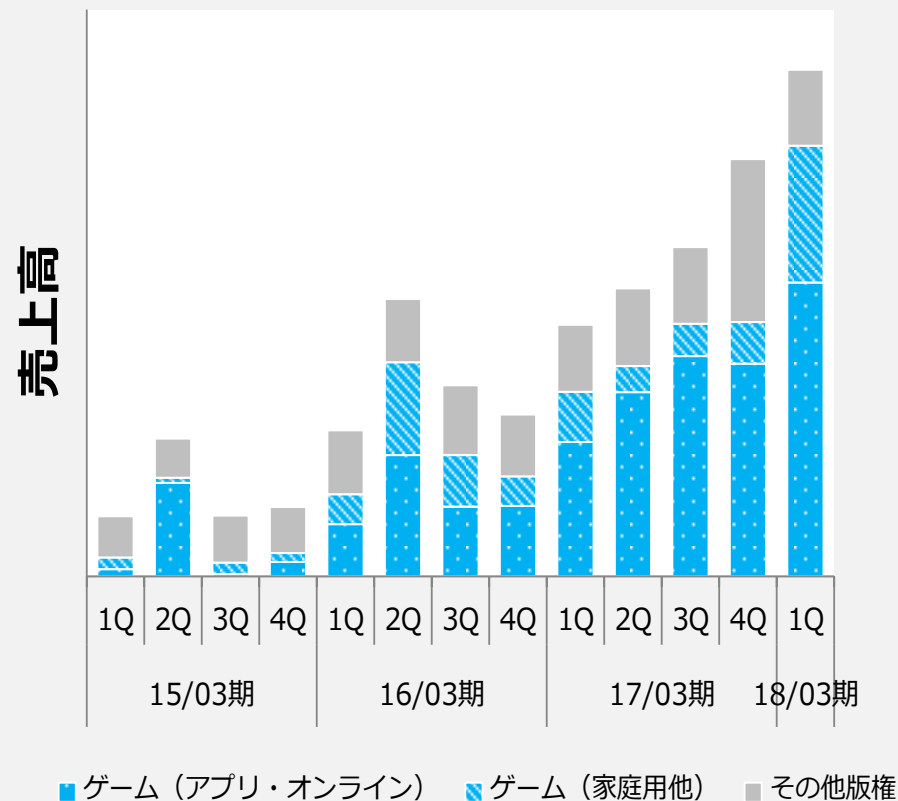
# 海外版權事業の状況

- 全世界で「ドラゴンボール」「ワンピース」等のアプリゲームが好調
- 北米向け家庭用ゲーム「ドラゴンボール ゼノバース2」の販売も好調に推移

## 海外版權 売上高の推移



## 事業内訳



# 2018年3月期 業績予想に対する進捗状況について

(百万円)	18/03通期予想(期初) ※17/5/12開示		18/03上期予想(修正) ※17/7/28開示		18/03通期予想(修正) ※17/7/28開示	
	予想値	進捗率	予想値	進捗率	予想値	進捗率
<b>売上高</b>	<b>33,000</b>	<b>36.2%</b>	<b>22,400</b>	<b>53.3%</b>	<b>38,000</b>	<b>31.4%</b>
<b>営業利益</b>	<b>6,700</b>	<b>49.4%</b>	<b>5,200</b>	<b>63.7%</b>	<b>9,100</b>	<b>36.4%</b>
<b>経常利益</b>	<b>7,000</b>	<b>51.0%</b>	<b>5,400</b>	<b>66.1%</b>	<b>9,400</b>	<b>38.0%</b>
<b>当期純利益</b>	<b>4,500</b>	<b>57.9%</b>	<b>3,500</b>	<b>74.5%</b>	<b>6,300</b>	<b>41.4%</b>
<b>映像製作・販売事業</b>	<b>13,700</b>	<b>30.9%</b>				
劇場アニメ	1,400	5.6%				
テレビアニメ	2,400	39.0%				
コンテンツ	600	43.7%				
海外映像	7,700	29.6%				
その他	1,600	42.7%				
<b>著作権事業</b>	<b>13,600</b>	<b>47.1%</b>				
国内著作権	8,000	43.0%				
海外著作権	5,600	52.9%				
<b>商品販売事業</b>	<b>4,800</b>	<b>22.2%</b>				
<b>その他事業</b>	<b>900</b>	<b>33.0%</b>				

※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

# 展開スケジュール

## 展開スケジュール

映像製作・販売事業 著作権事業

商品販売事業 その他事業

18/03期 1Q	CGオリジナルTVアニメ「正解するカド」放映開始 [4/7]
	中国向けアプリゲーム「航海王激戦」リリース [5月]
	「おしりたんてい」予告編YouTubeにて配信 [5/31]
	「劇場版マジンガー-Z」(仮題)フランス・アジア国際アニメーション映画祭特別イベント開催 [6月]
18/03期 2Q	「ワンピースプレミアムショー2017」(USJ)開催 [6/30-10/1]
	「ドラゴンボールZ THE REAL 4-D」(USJ)開催 [6/30-10/1]
	「ドラゴンボール天下一武道祭2017」開催 [8/10-8/27]
	中国向けアプリゲーム「聖闘士星矢 小宇宙幻想伝」リリース予定 [2017年夏]
	中国向けアプリゲーム「龙珠Z 覚醒」追加テストβテスト予定 [2017年夏]
	「デジモンアドベンチャーtri.」第5章 劇場上映予定 [9/30]
18/03期 3Q以降	「映画キラ☆プリキュアアラモード」公開予定 [10/28]
	「劇場版マジンガー-Z」(仮題)公開予定 [10月]
	中国向けアプリゲーム「航海王燃焼意思」追加テストβテスト予定 [2017年]
	中国向けアプリゲーム「アヲ大冒険」リリース予定 [2017年]
	中国向けPCゲーム「航海王 ONLINE」リリース予定 [2017年]
	PS4・PSvita「デジモンストーリー サイバースルゥース」発売 [年内]
	国内「劇場版マジンガー-Z」(仮題)公開予定 [1/13]
中国向けアプリゲーム「龙珠 最強之戦」リリース予定 [2018年]	
全世界向け家庭用ゲーム「DRAGON BALL FighterZ」発売予定 [2018年]	
「ONE PIECE LIVE STAGE」中国初専用劇場が上海にオープン [冬]	

## トピック

### ドラゴンボール展開

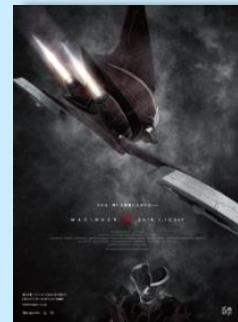
- アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」
  - 全世界2億ダウンロード突破
  - 北米、仏等14カ国にてセールスランキング(iOS)1位獲得
- 国内向けイベント
  - 「ドラゴンボールZ THE REAL 4-D」超天下一武道会 6/30よりエニバーサルスタジオジャパンにて開催中
  - 「ドラゴンボール天下一武道祭2017」 8/10より池袋カシヤイン文化会館ビル2F展示ホールDにて開催予定

### ワンピース展開

- 「ワンピースプレミアムショー2017」 6/2よりエニバーサルスタジオジャパンにて開催中
- 『ONE PIECE』連載20周年  
20大アニバーサリーキャンペーン！  
7月下旬よりアプリゲーム『トレジャークルーズ』『サウザンドストーム』『グランドコレクション』で20周年感謝イベントを実施

### 新作展開

- 「劇場版マジンガー-Z」(仮題)
  - 世界先行公開決定
  - イタリヤ 2017年10月
  - 日本 2018年1月13日(土)公開予定
- 「デジモンアドベンチャーtri.」第5章  
2017年9月30日(土)劇場上映予定
- 「おしりたんてい」  
アニメ化プロジェクト始動



# ご参考①(放映中作品)



日曜朝8:30～ ABC・テレビ朝日系列



日曜朝9:00～ フジテレビほか



日曜朝9:30～ フジテレビほか



土曜朝9:30～テレビ東京系列

# ご参考②(2018年3月期予定作品)

『映画キラキラ☆プリキュアアラモード  
パリッと! 思い出のミルフィーユ!』  
2017年10月28日(土) 公開予定



『デジモンアドベンチャーtri. 第5章「共生」』  
2017年9月30日(土) 劇場上映予定



# ご参考③(2018年3月期予定作品)

『劇場版マジンガーZ』（仮題）  
イタリア2017年10月公開予定  
日本国内2018年1月13日（土）公開予定

