

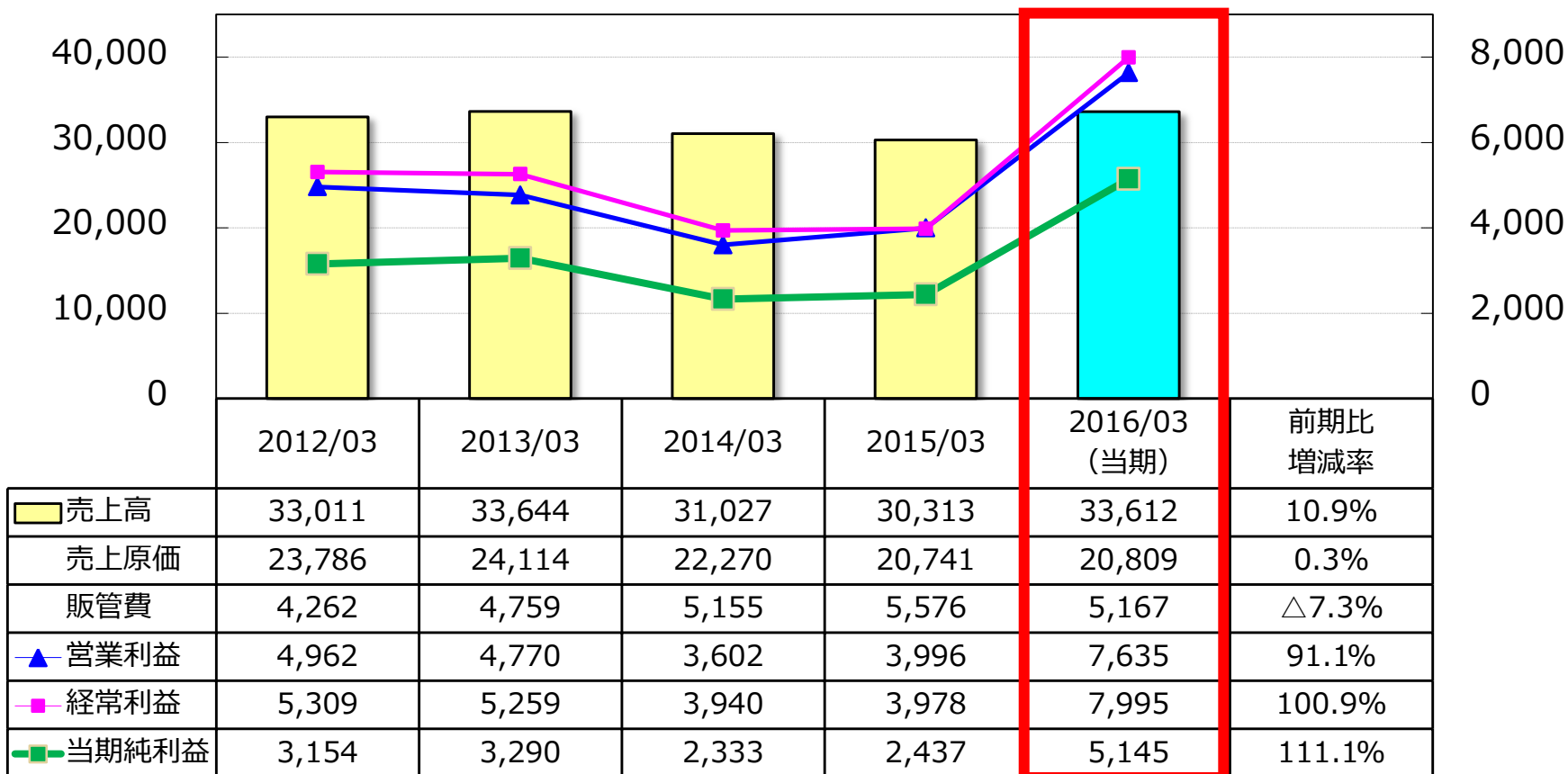
2016年3月期決算(連結)

- 全ての利益で過去最高額を記録、売上高も歴代2位の高業績
- 国内事業は微減ながらも、海外事業がさらに伸張
- 海外事業の拡大により、大幅な増益を達成

売上高

(単位：百万円)

利益



2016年3月期 セグメント別内訳(連結)

(百万円)		2015年3月期	2016年3月期	増減率
映像製作・販売事業	売上高	14,155	14,005	△1.1%
	セグメント利益	1,531	3,298	115.4%
著作権事業	売上高	10,250	13,803	34.7%
	セグメント利益	4,104	6,157	50.0%
商品販売事業	売上高	4,628	4,654	0.6%
	セグメント利益	93	6	△93.4%
その他事業	売上高	1,437	1,320	△8.2%
	セグメント利益	138	34	△75.2%
連結	売上高	30,313	33,612	10.9%
	営業利益	3,996	7,635	91.1%

※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。

2016年3月期 セグメント別分析①(映像製作・販売)

(百万円)	15/03 実績	16/03 実績
売上全体	30,313	33,612
営業利益	3,996	7,635
映像製作・販売事業	14,155	14,005
劇場アニメ	1,159	1,032
テレビアニメ	4,046	3,073
コンテンツ	1,847	1,173
海外映像	4,240	6,662
その他	2,861	2,063
著作権事業	10,250	13,803
国内著作権	8,029	8,880
海外著作権	2,220	4,923
商品販売事業	4,628	4,654
その他事業	1,437	1,320

映像製作・販売事業 (▼ 前期比1.1%減)

- 「劇場アニメ」は、前年同期にあった『ドラゴンボールZ 復活の「F」』の製作収入に相当するものがなく大幅減収
- 「テレビアニメ」は、新作の放映・配信本数の減少(9作品→8作品)により大幅減収
- 「コンテンツ」は、前年同期の「ワンピース」のブルーレイ・DVDや遊技機向け映像製作に相当するものがなく大幅減収
- 「海外映像」は、複数作品の中国向け大口映像配信権の販売と、「ドラゴンボール」を中心とした北米向け映像販売が好調だったこと等から大幅増収
- 「その他」は、映像配信サービスは好調に稼働したものの、ソーシャルゲーム『聖闘士星矢 ギャラクシーカードバトル』のサービス終了の影響が大きく、大幅減収

※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。

2016年3月期 セグメント別分析②(版權・商品・その他)

(百万円)	15/03 実績	16/03 実績
売上全体	30,313	33,612
営業利益	3,996	7,635
映像製作・販売事業	14,155	14,005
劇場アニメ	1,159	1,032
テレビアニメ	4,046	3,073
コンテンツ	1,847	1,173
海外映像	4,240	6,662
その他	2,861	2,063
版權事業	10,250	13,803
国内版權	8,029	8,880
海外版權	2,220	4,923
商品販売事業	4,628	4,654
その他事業	1,437	1,320

版權事業 (↑ 前期比34.7%増)

- ・「国内版權」は、「ドラゴンボール」シリーズの商品化及びアプリゲームや、「ワンピース」のアプリゲームが好調に推移したことから、大幅増収
- ・「海外版權」は、欧米向けで家庭用ゲーム「ドラゴンボールゼノバース」、中国向けで「ワンピース」のゲームや「聖闘士星矢」シリーズのアプリゲームが好調に推移したこと等から、大幅増収

商品販売事業 (→ 前期比0.6%増)

- ・ ショップ事業の拡大や「ドラゴンボール」シリーズの関連商品の販売が堅調に推移したことにより前年同期と比較して増収するも、新規店舗の関連費用が増加

その他事業 (↘ 前期比8.2%減)

- ・ 「Dr.スランプアラレちゃん」の催事関連が好調に稼働するも、全体としては軟調に推移したことから、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。

2016年3月期 決算総括

(百万円)	15/03 実績	16/03 実績	増減	増減率
売上高	30,313	33,612	3,298	10.9%
売上原価	20,741	20,809	67	0.3%
売上総利益	9,572	12,803	3,230	33.7%
販管費	5,576	5,167	△408	△7.3%
営業利益	3,996	7,635	3,639	91.1%
営業外収益	283	487	204	72.1%
営業外費用	300	127	△173	△57.6%
経常利益	3,978	7,995	4,016	100.9%
特別損益	-	△220	△220	-
税引前当期純利益	3,978	7,775	3,796	95.4%
法人税等	1,553	2,605	1,051	67.7%
法人税等調整額	△12	24	36	△298.0%
少数株主利益	-	-	-	-
当期純利益	2,437	5,145	2,708	111.1%

売上高

■ 増収幅が大きい事業

- ①海外版權[2,702] ⇒ ②海外映像[2,422] ⇒ ③国内版權[850]

■ 減収幅が大きい事業

- ①テレビアニメ [△973] ⇒ ②映像製作その他 [△798] ⇒ ③コンテンツ[△673]

原価・売上総利益

■ 原価率は61.9%に改善(前期:68.4%)

- ① 原価率の低い海外事業の売上比率が、34%に上昇(前期:22%)
- ② 『DBZ 復活の「F」』や「デジモンアドベンチャーtri.」シリーズのヒットにより、劇場アニメの原価率が改善

販管費

■ 販管費[△408]

- ① 減価償却費[△353] (前期:518 当期:165)
前期は大泉スタジオ建替えに伴う固定資産の前倒し償却があった
- ② 広告宣伝費[△121] (前期:506 当期:385)
- ③ 支払手数料[△82](前期:601 当期:519)

特別損益

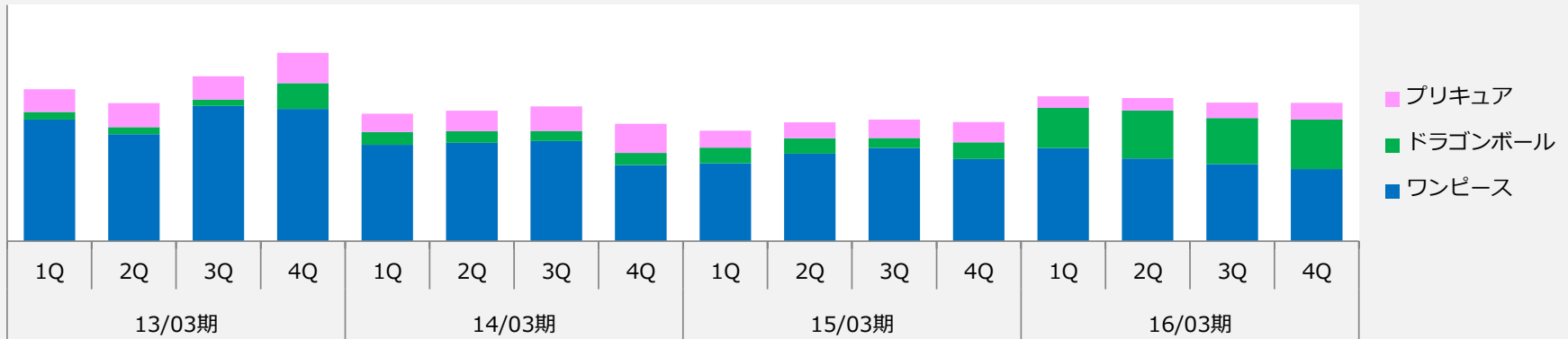
■ 特別損失[220]

大泉スタジオ解体工事費用

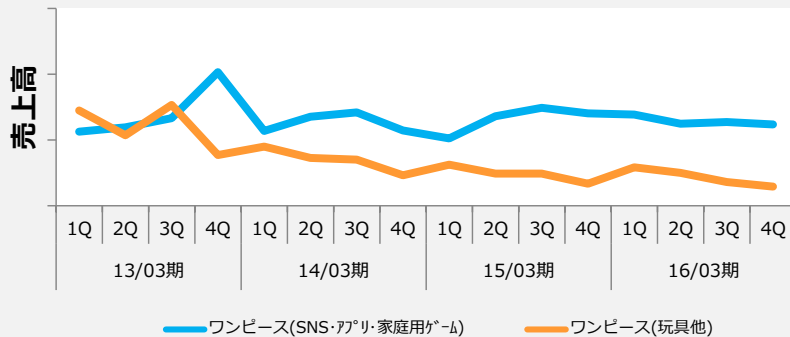
主要作品の国内版權事業の状況

- 「ドラゴンボール」 前期は映画・新作TV放映を梃子に、ゲーム・商品化ともに急拡大
- 「ワンピース」 ゲーム関係は高水準を維持するも漸減傾向、玩具等は引き続き下降から脱せず
- 「プリキュア」 引き続き軟調だが、回復の兆しも見られる

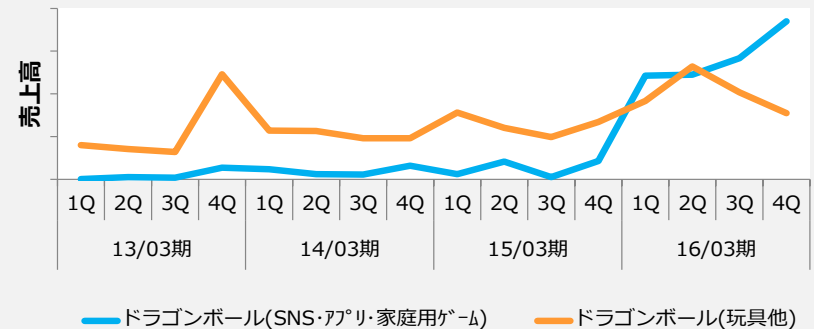
主要3作品の国内版權売上高の推移



ワンピース 国内版權売上高の推移



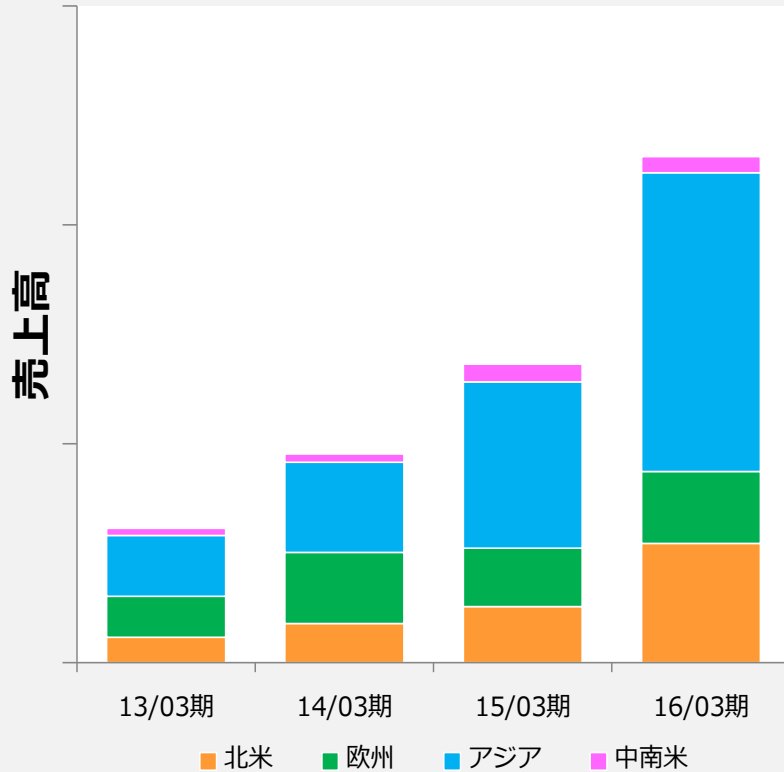
ドラゴンボール国内版權売上高の推移



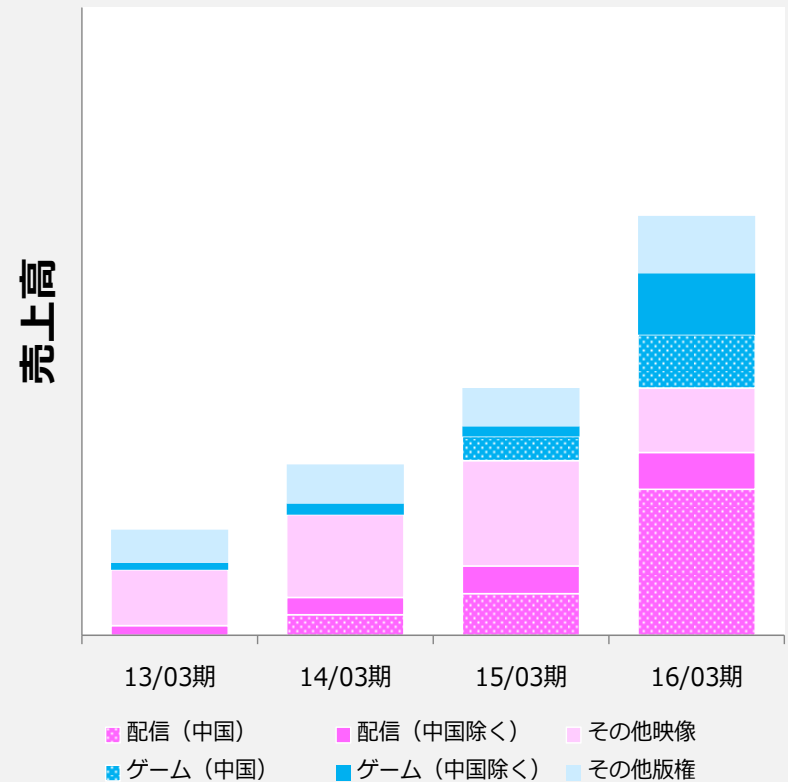
海外事業の状況

- 中国向け映像配信権販売 急拡大から安定化へ
- 中国向けアプリゲーム等のMG及び欧米向け家庭用ゲーム「ドラゴンボールゼノバース」追加収入の一巡化
- 為替の影響や、中国における国際情勢の変化・コンテンツ規制の発動への懸念

海外事業 地域別売上高の推移



海外事業 事業別売上高の推移



2017年3月期 業績予想(連結)

	16年3月期実績	17年3月期予想	増減率
売上高	33,612	30,500	△9.3%
販管費	5,167	5,800	12.2%
営業利益	7,635	5,700	△25.4%
経常利益	7,995	6,000	△25.0%
当期純利益	5,145	3,800	△26.2%

(販管費の主な内訳：単位 百万円)

科 目	16年3月期実績	17年3月期予想	増減額
広告宣伝費	385	772	386
人件費	1,390	1,493	102

2017年3月期 セグメント別予想

	16/03 実績	17/03 予想
売上全体	33,612	30,500
営業利益	7,635	5,700
映像製作・販売事業	14,005	13,200
劇場アニメ	1,032	2,000
テレビアニメ	3,073	2,600
コンテンツ	1,173	900
海外映像	6,662	5,900
その他	2,063	1,800
著作権事業	13,803	11,700
国内著作権	8,880	8,000
海外著作権	4,923	3,700
商品販売事業	4,654	4,600
その他事業	1,320	1,000

映像製作・販売事業 (▼ 前期比5.7%減)

- ・「劇場アニメ」は、「ONE PIECE FILM GOLD」の公開により大幅増収の見込み
- ・「テレビアニメ」は、作品ラインナップの減少により製作本数が大幅減
- ・「コンテンツ」は、市場縮小に伴うパッケージ事業の減収と、その他映像製作の受注減による減収を予想
- ・「海外映像」は、中国向けの大口映像配信権販売は維持するも、為替の影響による業績下振れを予想

著作権事業 (↓ 前期比15.2%減)

- ・「国内著作権」は、ライブラリー作品の遊技機向け契約の減少と、ゲーム化権販売の軟調な展開を予想
- ・「海外著作権」は、前期に中国向けゲームのMG及び欧米向け大型タイトルのゲームが集中したことによる反動減に加え、為替の影響による業績下振れを予想

商品販売事業 (▼ 前期比1.2%減)

- ・新店舗開店も、全体として軟調な展開を予想

その他事業 (↓ 前期比24.3%減)

- ・前期の「Dr.スランプアラレちゃん」のような大型催事がなく、反動減を予想

2017年3月期の展開

① ワンピース積極展開

映画を軸にした多面的なビジネスを積極的に展開し、収益拡大を目指す



■ 新作映画

-「ONE PIECE FILM GOLD」

7/23 全国公開

約3年半ぶりの新作映画

(興行収入)前作(FILM Z) : 68億円

前々作(STRONG WORLD) : 48億円

■ 二次利用

-各種タイアップ・キャンペーンの積極展開

-各種商品展開

-麦わらストア新店舗オープン/大型催事イベント展開

② 中国向け配信事業

市場が急成長している中国を中心としたアジア地域の配信拡大に期待

■ 大口配信権販売

-複数作品の配信は急拡大から安定化へ
1社独占契約による単価・ブランドカ
上昇の一方で、成長は鈍化



■ 懸念材料

-中国国内のコンテンツ規制

-外資系企業に対する規制への懸念

③ アプリゲームビジネス

スマートフォンの普及拡大の後押しを受け、世界的展開を推進

■ 「ドラゴンボールZドッカンバトル」

-全世界累計5,000万ダウンロード突破

-およそ40ヶ国で展開中

-中国で配信開始 (3/28)

アプリトップセールスランキング3位



■ 「ONE PIECE トレジャークルーズ」

-日本国内で2,000万ダウンロード突破

全世界35ヶ国以上で展開中

-他地域でも随時ローカライズ



展開スケジュール <国内>



展開スケジュール(国内)

映像製作・販売事業 著作権事業
商品販売事業 その他事業

16/03期
4Q

アプリゲーム「聖闘士星矢 リディアックブレイブ」(Android) リリース [1/29]

「魔法つかいプリキュア!」放映開始 [2/7]

デジタルカードゲーム「ドラゴンボールヒーローズ GDM7弾」稼働 [3/10]

「デジモンアドベンチャーtri.」第2章劇場上映 [3/12]

「ドラゴンボールICカードダス」第3弾 発売 [3/12]

「映画プリキュアオールスターズ みんなで歌う♪奇跡の魔法!」公開 [3/19]

「デジモンワールド next Order」(PSVita) 発売 [3/17]

アプリゲーム「デジモンリンクス」(iOS/Google) リリース [3/24]

アプリゲーム「聖闘士星矢 リディアックブレイブ」(iOS) リリース [4/12]

「ONE PIECE BURNING BLOOD」(PS4/PSVita) 発売 [4/21]

アプリゲーム「ONE PIECE サウザンドストーム」リリース [4/21]

ワンピース 麦わらストア渋谷新店 オープン [4/21]

17/03期
1Q

「セーラムンCrystal」第3期 放映開始 [4月]

「ONE PIECE FILM GOLD」各種タイアップ・キャンペーン開始 [4月]

「セーラムン展」開催 [4/16~6/19]

デジタルカードゲーム「ドラゴンボールヒーローズ GDM8弾」稼働 [5/12]

デジモンtri.ショップ 期間限定オープン [5/12~6/1]

「聖闘士星矢30周年展」開催 [6/18~29]

「ワンピースプレミア・サマ」(USJ) 開催 [7/1~9/4]

「ONE PIECE FILM GOLD」公開 [7/23]

17/03期
2Q以降

「ドラゴンボールZ・ザ・リアル4-D」(USJ) 開催 [今夏]

「デジモンアドベンチャーtri.」第3章 劇場上映 [9/24]

トピック

ドラゴンボール展開

- テレビ「ドラゴンボール超(スーパー)」
-6月12日より新章「未来トランク編」放映予定
-商品化(カードゲーム、玩具他)を積極展開
- アプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」
-iOSとAndroidで全世界5,000万ダウンロード突破
- イベント「ドラゴンボールZ・ザ・リアル4-D」
-ユニバーサル・スタジオ・ジャパンにて開催予定

ワンピース展開

- 7/23「ONE PIECE FILM GOLD」公開
- 映画公開に向けて、商品化やキャンペーン等を展開中
- 新作ゲームを複数展開
-「ONE PIECE サウザンドストーム」(アプリゲーム)
-「ONE PIECE BURNING BLOOD」(家庭用ゲーム)
- イベント・ショップ展開も積極化

デジモンシリーズ展開

- 「デジモンアドベンチャーtri.」
-第1章興行収入：2.3億円(ミニシアターランキング4週連続1位)
-第2章興行収入：1.6億円
第3章(9/24)劇場上映、第4章以降も順次公開予定
- アプリゲーム「デジモンリンクス」(3/24リリース)
-リリース後2週間で300万ダウンロード突破
- その他グッズ展開
-期間限定ショップ等、展開を強化



展開スケジュール <海外>

展開スケジュール(海外)

映像製作・販売事業 著作権事業
商品販売事業 その他事業

16/03期 4Q	台湾向け「ワンピースカーニバル」開催 [12/30~3/29]
	中国向けアプリゲーム「ワンピース」CMGE版 サービスイン [1/14]
	台湾・韓国向けアプリゲーム「聖闘士星矢 ゾディアックブレイブ」リリース [1/29]
	「ドラゴンボールZ 復活の「F」」伴走公開 [1/20]
	台湾向け「ワンピースマラソン」開催 [1/31]
17/03期 1Q	中国他アジア向け「ホットゲルズZ」アプリゲーム(iOS/Android)リリース [1月]
	「聖闘士星矢 Legend of Sanctuary」中国公開 [2/26]
	中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」リリース [3/28]
	香港・マカオ向けアプリゲーム「聖闘士星矢 ゾディアックブレイブ」リリース [4/12]
	フランス向け「聖闘士星矢 ペガサスシフォン」開催 [4月]
17/03期 2Q以降	スペイン向け「聖闘士星矢 ペガサスシフォン」開催 [7月]
	中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」CMGE版 サービスイン予定 [2016]
	中国向けアプリゲーム「ドラゴンボールZ」Yesgames版 サービスイン予定 [2016]
	北米向けDVD・BD「セラムンCrystal」発売 [2016]
	「ONE PIECE FILM GOLD」世界展開予定 [2016]
中国向けアプリゲーム「ワンピース」Yesgames版 サービスイン予定 [2016]	

トピック

ワンピース展開



■ 「ONE PIECE FILM GOLD」

- 7/23 日本国内で公開
- 作品人気が高い地域を中心に順次公開・配信予定

■ 「ONE PIECE トレジャークルーズ」

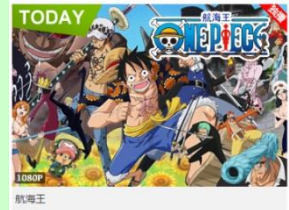
- 北米・欧州・東南アジア等で配信地域を拡大予定



中国向け事業

■ 動画配信事業

- 「ワンピース」等の複数作品の配信は安定化へ
- 中国国内において、未成年に影響のある作品の取締り強化(当社作品は含まれず)



■ アプリゲーム

- アプリゲームの新規契約は前年より減少
- 「ホットゲルズZ」、「ワンピース」CMGE版、「聖闘士星矢 ゾディアックブレイブ」が1月よりサービススタート
- 「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」3月リリース
- Appトップセールスランキング3位獲得
- 「ワンピース」Yesgames版は2016年展開予定

中長期の成長に向けた取り組み

映像作品の新企画・製作プロジェクト推進

- 「楽園追放」に続くオリジナルCGプロジェクト「正解するカド」を企画中



- オリジナル長編アニメ映画「ポップンQ」今冬公開予定



- その他、複数の企画・製作プロジェクトが進行中

成長を加速させる為の企画・製作への戦略投資

- 大泉スタジオの建て替え2017年夏竣工予定



- 将来の成長を支えるヒット作品の種となるパイロット映像の製作
- 作品製作に関する工程及び管理業務の改善に向けた施策
- 新たな映像技術の開発（レンダリング技術開発、CGテレビシリーズに向けた各種開発等）

現場主導でのビジネス創出を後押しする体制・基盤の整備

- タテヨコ連携活性化・ビジネスプロデューサー養成を目的とした人事異動を引き続き推進
- 活発な人事異動とあわせた、教育・研修・育成システムの導入
- 会計業務の正確性と統一性の強化を目的とした新部署「業務推進部」の発足
- 報奨制度（社長賞）の導入
- 将来の成長戦略を検討していく為の部門横断プロジェクトの提案実現化



※4月 期初方針説明会の様子

配当について

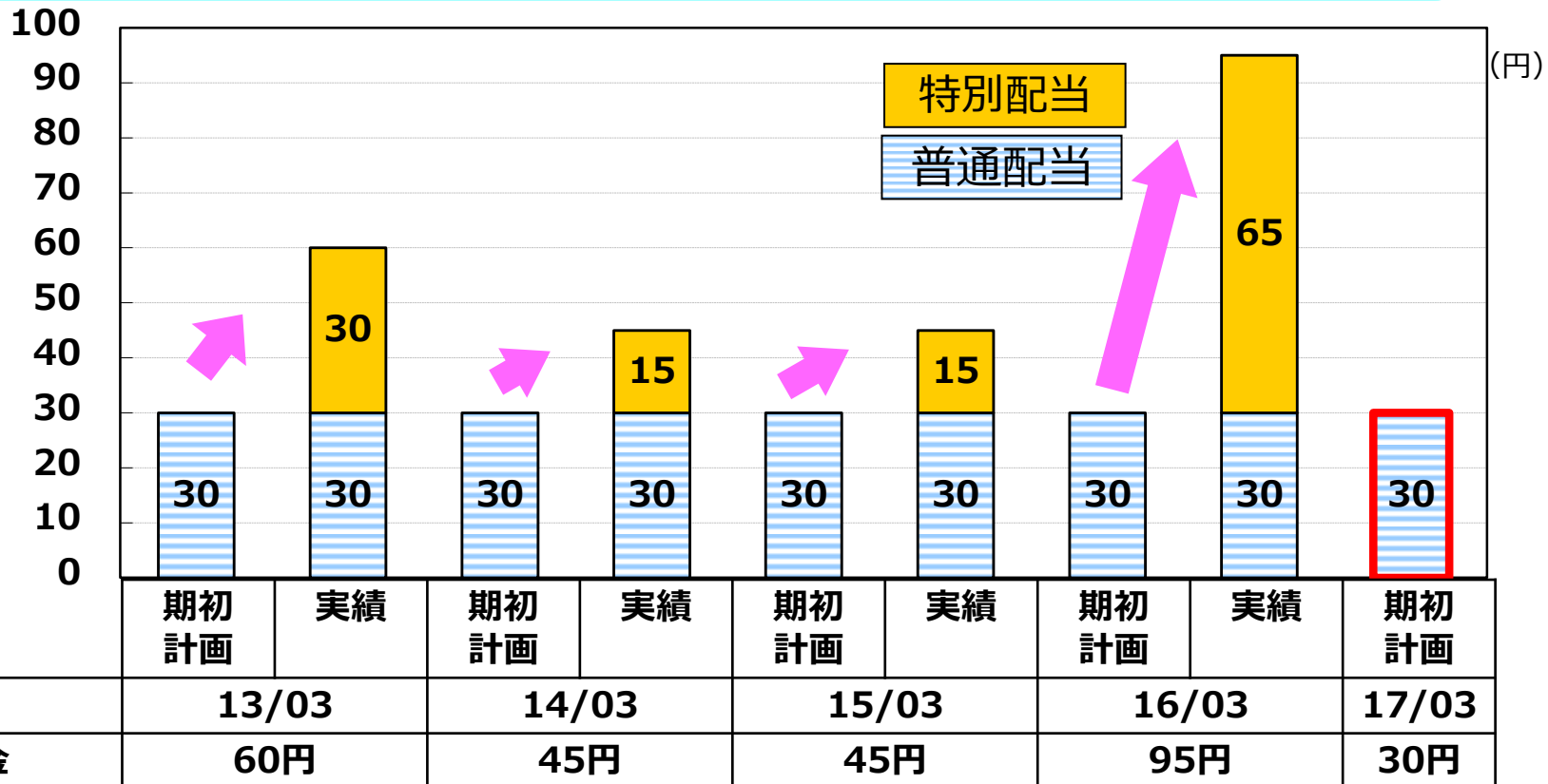
期末配当

2016年3月期

1株あたり 普通配当30円 + **特別及び記念配当65円**

2017年3月期

1株あたり 普通配当30円 + (業績等勘案;特別配当)



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9:30～ フジテレビほか



日曜朝9:00～
フジテレビほか



TOKYO MXほか全国6局

ご参考②(2017年3月期放映予定作品)



『タイガーマスク（仮題）』
新テレビアニメシリーズ製作決定

ご参考③(2017年3月期公開予定作品)



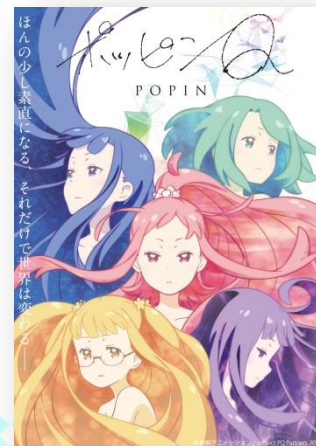
『ONE PIECE FILM GOLD』
2016年7月23日(土) 公開



『デジモンアドベンチャーtri.第3章「告白」』
2016年9月24日(土) 劇場上映

NO
IMAGE

『映画 魔法つかいプリキュア! (仮)』
2016年秋公開予定



『ポップンQ』
今冬公開予定