


2020年3月期 第2四半期 決算説明会 説明概要

皆様こんにちは。代表取締役社長の許田でございます。

本日はお忙しい中、決算説明会にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。
どうぞ最後まで、よろしくお願い申し上げます。

資料_P.2_目次

目次	
2020年3月期 第2四半期(累計)決算概要	
セグメント別の状況と通期業績予想	
<small>Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved.</small>	2

こちらが、本日も説明させていただく資料の内容です。

まずはじめに、第2四半期の決算概要について、次に、セグメント別の状況について、最後に、通期の業績予想について、ご説明させていただきます。

それでは、2020年3月期 第2四半期の決算概要についてご説明いたします。

業績ハイライト（損益計算書）



- オンラインゲームの売上減少やステージ関連売上の計上タイミング差異により減収
- 上記の減収と前期2Qに計上したソフトウェア資産等売却収入の反動減等により減益

単位：百万円	2019年3月期 2Q累計		2020年3月期 2Q累計		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	13,314	-	10,836	-	▲2,477	81.4%
売上原価	6,348	-	5,609	-	▲738	88.4%
販管費	4,198	-	3,962	-	▲236	94.4%
うち広告宣伝費	671	-	724	-	53	107.9%
営業利益	2,767	20.8%	1,264	11.7%	▲1,502	45.7%
営業外損益	103	-	▲16	-	▲119	-
経常利益	2,870	21.6%	1,247	11.5%	▲1,622	43.5%
特別損益	2	-	▲25	-	▲28	-
法人税等	931	-	478	-	▲452	51.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,941	14.6%	743	6.9%	▲1,197	38.3%

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved.

4

まずは、業績ハイライトです。

売上高は、前年同期比81.4%の108億3,600万円、営業利益は、同45.7%の12億6,400万円となりました。

オンラインゲームの売上減少や、ステージ公演におけるいくつかのタイトルの売上計上が第3四半期にずれたことなどにより、減収となりました。

また、利益面では、これらの減収によるものと前期の第2四半期に行いましたソフトウェア資産等の売却による一時収入からの反動減があり、減益となりました。

資料_P.5_セグメント別概況

セグメント別概況		2019年3月期 2Q累計		2020年3月期 2Q累計		前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)		
単位：百万円							
売上高	オンライン事業	4,478	3,553	▲925	79.3%	オンライン事業 <ul style="list-style-type: none"> 長期運営タイトルの売上減続く 構造改革効果や不採算タイトルの整理等で利益率は改善 	
	コンシューマ事業	5,716	5,241	▲475	91.7%		
	音楽映像事業	3,125	2,059	▲1,065	65.9%		
	合計	13,314	10,836	▲2,477	81.4%		
セグメント利益	オンライン事業	364	500	135	137.2%	コンシューマ事業 <ul style="list-style-type: none"> ポケモンガオーレ好調 新作ゲームソフト販売堅調 前期の資産売却収入の反動減 	
	コンシューマ事業	2,036	875	▲1,160	43.0%		
	音楽映像事業	1,042	616	▲426	59.1%		
	合計	3,444	1,993	▲1,450	57.9%		
全社費用等		▲676	▲728	▲52	107.7%	音楽映像事業 <ul style="list-style-type: none"> ステージ関連の売上計上時期に差異 音楽映像制作部門は前期並み 	
営業利益 合計		2,767	1,264	▲1,502	45.7%		

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved. 5

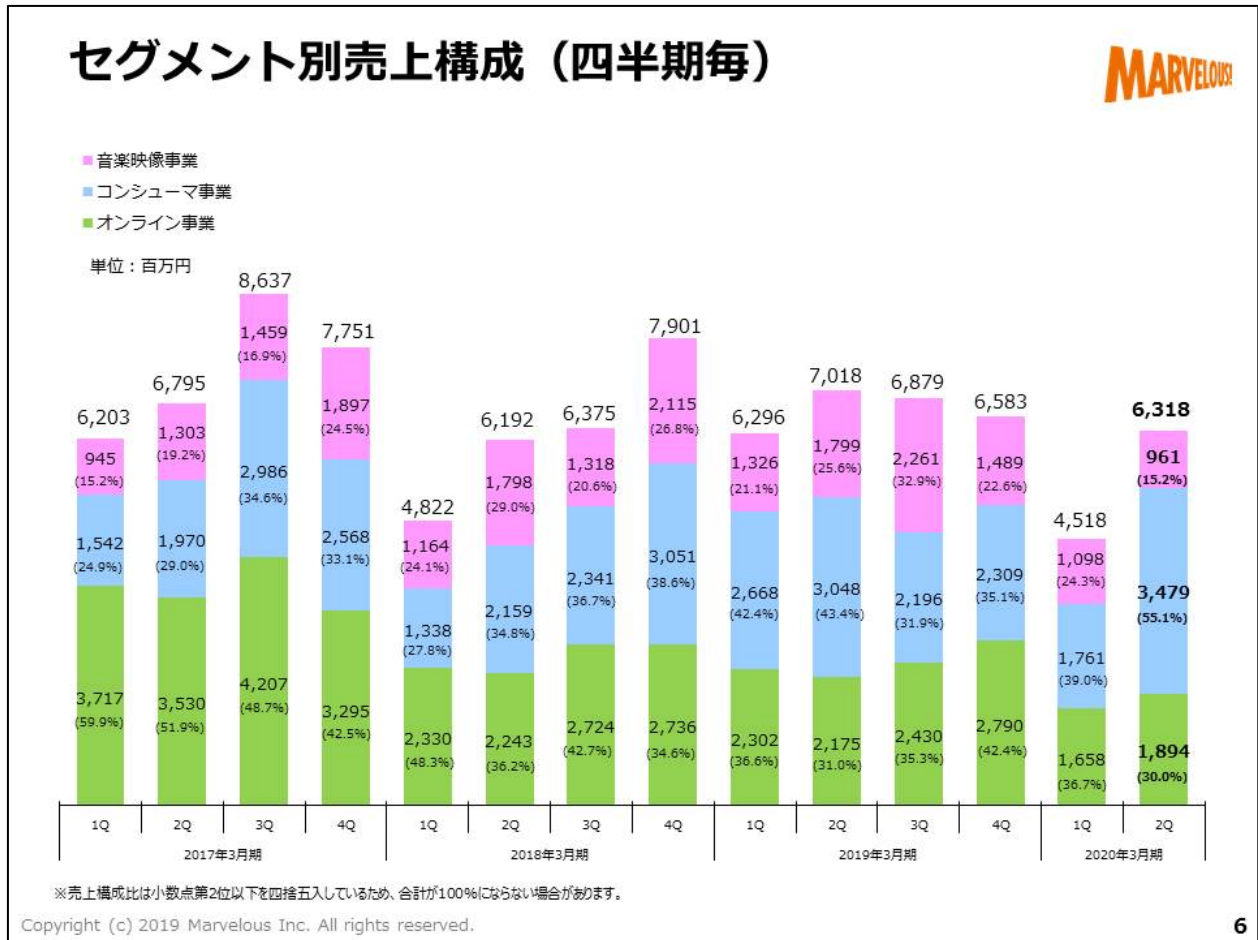
続きましてこちらが、セグメント別の実績です。

オンライン事業は、売上高が前年同期比 79.3%の 35 億 5,300 万円、セグメント利益は、同 137.2%の 5 億円となりました。

コンシューマ事業は、売上高が前年同期比 91.7%の 52 億 4,100 万円、セグメント利益は、同 43%の 8 億 7,500 万円となりました。

また、音楽映像事業は、売上高が前年同期比 65.9%の 20 億 5,900 万円、セグメント利益は、同 59.1%の 6 億 1,600 万円という結果となりましたが、それぞれの内容につきましては、後ほど、セグメント別にご説明いたします。

資料_P.6_セグメント別売上構成



続きまして、こちらのグラフは、四半期ごとのセグメント別売上構成となります。

それでは、セグメント別の状況についてご説明させていただきます。

資料_P.8_オンライン事業_2Q進捗

オンライン事業 2020年3月期2Qまでの進捗状況

[2020年3月期 2Qの状況]


長期運営タイトルの売上減少やタイトル数減少により減収となるも、前期実施の構造改革効果や不採算タイトルの整理等で利益率が改善し増益

[タイトル状況]

- 「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は堅調推移、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は経年により売上減少
- 「ログレス」シリーズ最新作「ログレス物語(ストーリーズ)」、中国発のスマートフォン向け弾幕シューティングゲーム「ガール・カフェ・ガン」を9月配信開始、2Qへの貢献は限定的


[タイトル展開]

シノビマスター 閃乱カグラ
NEW LINK
(ネイティブアプリ)




2017年11月配信開始
©Marvelous Inc.
©HOVEY PARADE GAMES Inc.

剣と魔法のログレス
いにしへの女神
(ネイティブアプリ)




2013年12月配信開始
©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ログレス物語(ストーリーズ)
(ネイティブアプリ)

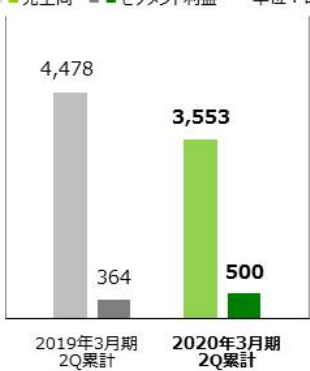


2019年9月18日配信開始
©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ガール・カフェ・ガン
(ネイティブアプリ)



2019年9月20日配信開始
©Seasun Inc. / ©Marvelous Inc.



■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2019年3月期 2Q累計	4,478	364
2020年3月期 2Q累計	3,553	500

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved. 8

まずは、オンライン事業です。

長期運営タイトルの売上減少や運営タイトル数の減少にともない減収となりましたが、前期に実施いたしましたオンライン事業の構造改革による費用面の改善効果や、不採算タイトルの整理により利益率が改善し、増益となりました。

タイトルの状況といたしましては、配信から2年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」が堅調に推移いたしました。

ただ、当社主力の「剣と魔法のログレス いにしへの女神」をはじめとする長期運営タイトルは経年による売上の減少が続きました。

新作タイトルといたしましては、ログレスシリーズの最新作「ログレス物語(ストーリーズ)」を9月18日より、中国の西山居様が開発するスマートフォン向けシューティングRPG「ガール・カフェ・ガン」を9月20日より配信開始いたしました。当第2四半期中のサービス期間が短く、貢献は限定的となりました。

オンライン事業 2020年3月期 3Q以降の取り組み

- 9月配信開始の「ログレス物語(ストーリーズ)」、「ガール・カフェ・ガン」の主力タイトル化に注力
- 新たにノベルアプリ(タイトル未定)を今冬に配信予定
- さらに新規アプリゲームを鋭意開発中、今期サービス開始を目指す

ログレス物語(ストーリーズ)
(ネイティブアプリ)



2019年9月18日配信開始

©Marvelous Inc. Arming Inc.

タイトル未定
(ノベルアプリ)



今冬配信予定

ガール・カフェ・ガン
(ネイティブアプリ)



2019年9月20日配信開始

©Season Inc. / ©Marvelous Inc.

タイトル未定
(ネイティブアプリ)



配信日未定

続いて、オンライン事業の今後の取り組みについてご説明いたします。

まずは、9月より配信を開始いたしました2つの新作タイトルのうち、「ガール・カフェ・ガン」につきましては、まずは好調なスタートが切れたと考えております。本日の App Store 売上ランキングにも 30 位以内に顔を出しています。

「ログレス物語(ストーリーズ)」につきましては、初期段階でのバランス調整や改修などを行いまして、先週末から本格的なイベントを開始いたしました。

この2つのタイトルを、今後、主力タイトルへと育てて行くために、イベントやキャンペーン等の開催をはじめ、様々な施策を打ちながら、運営に注力してまいります。

また、新たにノベルアプリを今冬に配信予定で、加えて、もう1作、新規アプリゲームの配信を予定しておりますが、こちらの詳細につきましては、正式な発表までお待ちください。

コンシューマ事業 2020年3月期2Qまでの進捗状況

[2020年3月期 2Qの状況]


ポケモンガオーレ好調継続、ゲームソフト販売堅調推移も、前期におけるソフトウェア資産売却収入の反動減等もあり減益

[タイトル状況]

- 「ルーンファクトリー 4 スペシャル(Nintendo Switch)」を7月発売
- 新作アクション「DAEMON X MACHINA (Nintendo Switch)」を9月に全世界同時発売
- アミューズメントは「ポケモンガオーレ」が引き続き好調維持、新作リズムゲーム「WACCA」を7月18日より稼働開始


[タイトル展開]

ルーンファクトリー 4 スペシャル
(Nintendo Switch)




2019年7月25日発売
©2019 Marvelous Inc.

DAEMON X MACHINA
(デモンエクスマキナ)
(Nintendo Switch)




2019年9月13日発売
©2019 Marvelous Inc.

ポケモンガオーレ
(アミューズメント)



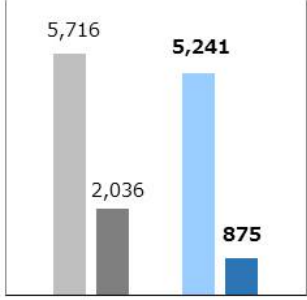
2016年7月稼働開始
©2016 Pokémon. ©1999-2019 Nintendo/Creatures Inc. ©2016 Freak Inc. Developed by TURTLE and HURU. Pokémon. 株式会社ポケモン. 株式会社ポケモン.

WACCA (ワッカ)
(アミューズメント)



2019年7月18日稼働開始
©Marvelous Inc. / Supported by HARBINGER TOKYO

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2019年3月期 2Q累計	5,716	2,036
2020年3月期 2Q累計	5,241	875

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved. 10

続いて、コンシューマ事業の状況について、ご説明させていただきます。

ポケモンガオーレが引き続き好調を維持し、新作ゲームソフト販売も堅調に推移いたしました。前期の第2四半期において実施いたしましたソフトウェア資産等の売却による一時収入からの反動減で減収減益となりました。

タイトルの状況といたしましては、Nintendo Switch 向け「ルーンファクトリー4スペシャル」を7月25日に発売いたしました。こちらは、2012年にニンテンドー3DS向けに発売した「ルーンファクトリー4」をNintendo Switch向けにリマスターしたタイトルとなりますが、お陰様で好調な売れ行きとなりました。

また、Nintendo Switch向けに完全新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA(デモンエクスマキナ)」を9月13日に全世界同時発売し、好評を博しております。

アミューズメント事業におきましては、稼働開始から4年目に入った「ポケモンガオーレ」が、今なお、その人氣に衰えはなく、引き続き好調な推移となりました。

また、当社初となります、アミューズメント施設向けリズムゲーム「WACCA」を7月18日より稼働開始いたしました。

7

コンシューマ事業 2020年3月期 3Q以降の取り組み



- シリーズ初のNintendo Switch向けタイトル「牧場物語 再会のミネラルタウン」と「ノーマ★ヒーローズ」シリーズ最新作「Travis Strikes Again: No More Heroes Complete Edition」を10月に、海外アクイジションタイトル「CONTROL」を12月に、新プロジェクト「神田川JET GIRLS」を1月に発売予定

牧場物語 再会のミネラルタウン
(Nintendo Switch)



2019年10月17日発売

©2019 Marvelous Inc.

Travis Strikes Again:
No More Heroes
Complete Edition
(PlayStation®4/Steam®)



PS4®版：2019年10月17日発売
Steam®版：2019年10月18日配信開始

©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.

CONTROL (コントロール)
(PlayStation®4)



2019年12月12日発売予定

Developed by Remedy Entertainment, Inc. Published by 3DS Games, owned and published in Japan by Marvelous Inc. The Game logo and logo are trademarks of Remedy Entertainment Co., registered in the U.S. and other countries. Control is a trademark of Remedy Entertainment Co., 3DS Game and the 3DS Game logo are trademarks of 3DS Game, Inc. and may be registered in the United States and other countries. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

神田川JET GIRLS
(PlayStation®4)



2020年1月16日発売予定

©2019 Marvelous Inc. / HONEY PARADE GAMES Inc.
©2019 KOS PARTNERS

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved.

11

続いて、コンシューマ事業の今後の取り組みについて、ご説明させていただきます。

牧場物語シリーズ初となる、Nintendo Switch 向けタイトル「牧場物語 再会のミネラルタウン」を10月17日に、「ノーマ★ヒーローズ」シリーズ最新作の「Travis Strikes Again: No More Heroes Complete Edition」のPlayStation®4版を同じく10月17日に発売し、Windows PC版を10月18日より配信開始いたしました。

また、海外からのアクイジションタイトルであるPlayStation®4向け「CONTROL(コントロール)」の日本での発売を12月12日に予定しております。

さらに、今月からテレビアニメの放送が開始された、新規のメディアミックスプロジェクト「神田川 JET GIRLS」のアクションレースゲームをPlayStation®4向けに来年1月16日に発売を予定しております。

アミューズメントにおきましては、新作リズムゲーム「WACCA」につきまして、今後は楽曲の追加や大型アップデート等、新規のユーザー獲得やインカムアップに向けた施策に取り組んでまいります。

音楽映像事業 2020年3月期2Qまでの進捗状況

[2020年3月期 2Qの状況]
 各舞台公演は好評となったものの、売上計上が3Qとなる等で減収減益

[タイトル状況]

- ステージ部門では「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』」の新作公演を実施
- 「舞台『K』」、「ミュージカル『薄桜鬼 志譚』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の公演Blu-ray・DVDを発売
- 音楽映像部門では『映画プリキュアミラクルユニバース』のBlu-ray・DVDを発売

[タイトル展開]

舞台『刀剣乱舞』
慈伝 日日の葉よ散るらむ

2019年6月～8月公演(3Q計上)

ミュージカル『テニスの王子様』
3rdシーズン
全国大会 青学vs立海 前編

2019年7月～9月公演(3Q計上)

『あんさんぶるスターズ！
エクストラ・ステージ』
～Destruction x Road～

2019年8月～9月公演(3Q計上)

『映画プリキュア
ミラクルユニバース』

2019年7月BD/DVD発売

期間	売上高	セグメント利益
2019年3月期 2Q累計	3,125	1,042
2020年3月期 2Q累計	2,059	616

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved.

続いて、音楽映像事業の状況についてご説明させていただきます。

舞台公演につきましては、複数タイトルの公演を実施しご好評をいただきましたが、いくつかの大型タイトルの売上計上が第3 四半期となったこともあり、前年同期比では減収減益となりました。

ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』」の新作公演を実施し、盛況となりました。これらは、いずれも第3 四半期の売上計上となります。

また、松本零士氏の作品「スタンレーの魔女」を原作とした舞台の公演も行いました。

パッケージ商品では、「舞台『K』」、「ミュージカル『薄桜鬼 志譚』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」のブルーレイ・DVDを発売いたしました。

また、音楽映像制作部門におきましては、3 月に公開した『映画プリキュアミラクルユニバース』のパッケージ商品化を行いました。

音楽映像事業 2020年3月期 3Q以降の取り組み

- アニメはプリキュアの劇場版最新作を10月より公開
- ステージはシリーズ作品の最新作やLIVE公演、完全新作を公演予定

『映画スター☆トゥインクルプリキュア
星のうたに想いをこめて』

2019年10月公開

©2019 映画スター☆トゥインクルプリキュア製作委員会

ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』
コンサート Rails Live 2019

2019年10月～11月公演

©青学 AOHARU制作委員会

舞台『血界戦線』

2019年11月公演予定

©内田誠/角田裕也 監修 舞台『血界戦線』製作委員会

『PERSONA5 the Stage』

2019年12月公演予定

©ATLUS ©SEGA ©SEGA/PERSONA5 the Stage Project

舞台『刀剣乱舞』
維伝 龍の志士たち

2019年11月～2020年1月公演予定

©舞台『刀剣乱舞』製作委員会
©2019-2020 Gurren Lagann/Wingplus

ミュージカル『テニスの王子様』3rd シーズン
全国大会 青学vs立海 後編

2019年12月～2020年2月公演予定

© 岸本 隆弘/集英社 © A.S. 岸本 隆弘の王子様©Dove社
© 岸本 隆弘/集英社 © A.S. 岸本 隆弘の王子様

Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved. 13

続いて、音楽映像事業の今後の取り組みについてご説明させていただきます。

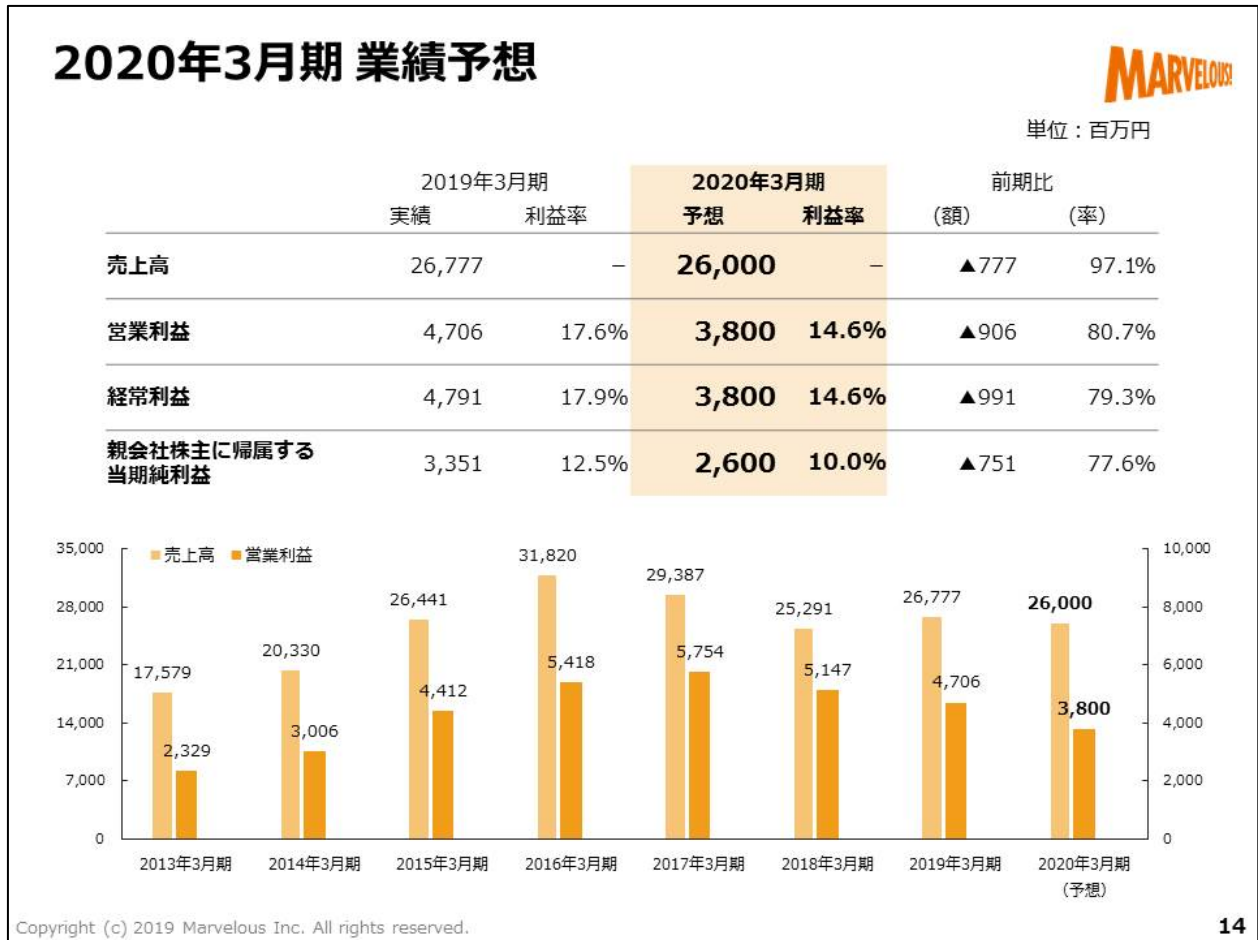
音楽映像部門におきましては、プリキュアシリーズの劇場版最新作が 10 月 19 日より公開中となっております。

ステージ部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』秋の大運動会 2019」を 10 月 8 日と 9 日に開催いたしました。

また、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」初のライブ公演を 10 月 30 日と 31 日に舞浜で実施し、11 月 3 日と 4 日には大阪で公演いたします。

今期の完全新作といたしましては、テレビアニメ化もされた人気漫画「血界戦線」を舞台化した「舞台『血界戦線』」を 11 月に、人気ゲーム「ペルソナ5」を舞台化した『PERSONA5 the Stage』を 12 月に予定しております。さらに、シリーズ作品では、舞台『刀剣乱舞』の新作を 11 月から 1 月まで、「ミュージカル『テニスの王子様』」と「あんさんぶるスターズ！」の新作を 12 月から 2 月まで公演を予定しております。

以上が、各セグメントの概況となります。



最後に、今期の業績予想についてお話しいたします。

第 2 四半期までの進捗率は低めとなっておりますが、上期はおおむね計画通りに進んでいて、今期は当初から下期偏重型の計画となっております。

下期におきましては、計画達成のために最重要ポイントとなりますオンラインゲームの新作 2 タイトルに最大限注力してまいります。

これらの収益貢献を見込みまして、通期業績予想は当初の発表から変更なく、売上高 260 億円、営業利益・経常利益 38 億円、当期純利益 26 億円を目指してまいります。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。

最後までご清聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上

※質疑応答での質問はなし