

2020年3月期 決算説明動画 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。

2020年3月期の決算につきましてウェブ配信によりご説明させていただきますので、よろしくお願い申し上げます。

説明に先立ちまして、この度の新型コロナウイルスに罹患された方々に心よりお見舞い申し上げますと共に、医療従事者・行政当局をはじめとする感染拡大抑止にご尽力されている皆様に深く感謝申し上げます。

P.2_目次

目次



2020年3月期 決算概要

セグメント別の状況

セグメント別の今期の取り組み

新型コロナウイルスへの対応について

それではこちらが、本日も説明させていただく、資料の内容となります。

はじめに、2020年3月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、続いて、セグメント別の今期の取り組みについて、最後に、当社の新型コロナウイルスへの対応などについて、ご説明させていただきます。それでは、2020年3月期の決算概要についてご説明いたします。

P.4 業績ハイライト

業績ハイライト（損益計算書）



- オンライン長期運営タイトルの売上減少、新作タイトルの不調、一部タイトル開発資産評価減
- ステージ公演のパッケージ等の販売減少により音楽映像事業の収益が減少、公演中止に伴い特損計上
- 上記に加え、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収減益

単位：百万円	2019年3月期		2020年3月期		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	26,777	-	25,365	-	▲1,412	94.7%
売上原価	13,457	-	14,271	-	813	106.0%
販管費	8,613	-	8,644	-	31	100.4%
うち広告宣伝費	1,387	-	1,827	-	439	131.7%
営業利益	4,706	17.6%	2,449	9.7%	▲2,256	52.0%
営業外損益	84	-	52	-	▲31	62.3%
経常利益	4,791	17.9%	2,502	9.9%	▲2,288	52.2%
特別損益	▲156	-	▲280	-	▲123	-
法人税等	1,282	-	424	-	▲858	33.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	3,351	12.5%	1,797	7.1%	▲1,553	53.6%

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

4

まずは、業績ハイライトです。

売上高は、前期比 94.7% の 253 億 6,500 万円、営業利益は、同 52% の 24 億 4,900 万円となりました。

オンラインゲームにおきまして、長期運営タイトルの売上減少や新作タイトルの不調、一部タイトルにおいて開発資産の評価減などがありました。

また、ステージ公演のパッケージや関連商品の販売減少に加え、4月と5月に公演を予定していたミュージカルやライブの中止を受け、これに伴う損失を特別損失として当期に計上いたしました。

加えて、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、減収減益となりました。

P.5_セグメント別概況

単位：百万円		2019年3月期	2020年3月期	前期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	オンライン事業	9,698	8,102	▲1,596	83.5%
	コンシューマ事業	10,222	11,396	1,173	111.5%
	音楽映像事業	6,876	5,888	▲987	85.6%
	合計	26,777	25,365	▲1,412	94.7%
セグメント利益	オンライン事業	1,235	272	▲963	22.0%
	コンシューマ事業	2,848	2,026	▲821	71.1%
	音楽映像事業	2,102	1,573	▲528	74.9%
	合計	6,186	3,872	▲2,314	62.6%
全社費用等		▲1,480	▲1,422	57	96.1%
営業利益 合計		4,706	2,449	▲2,256	52.0%

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

5

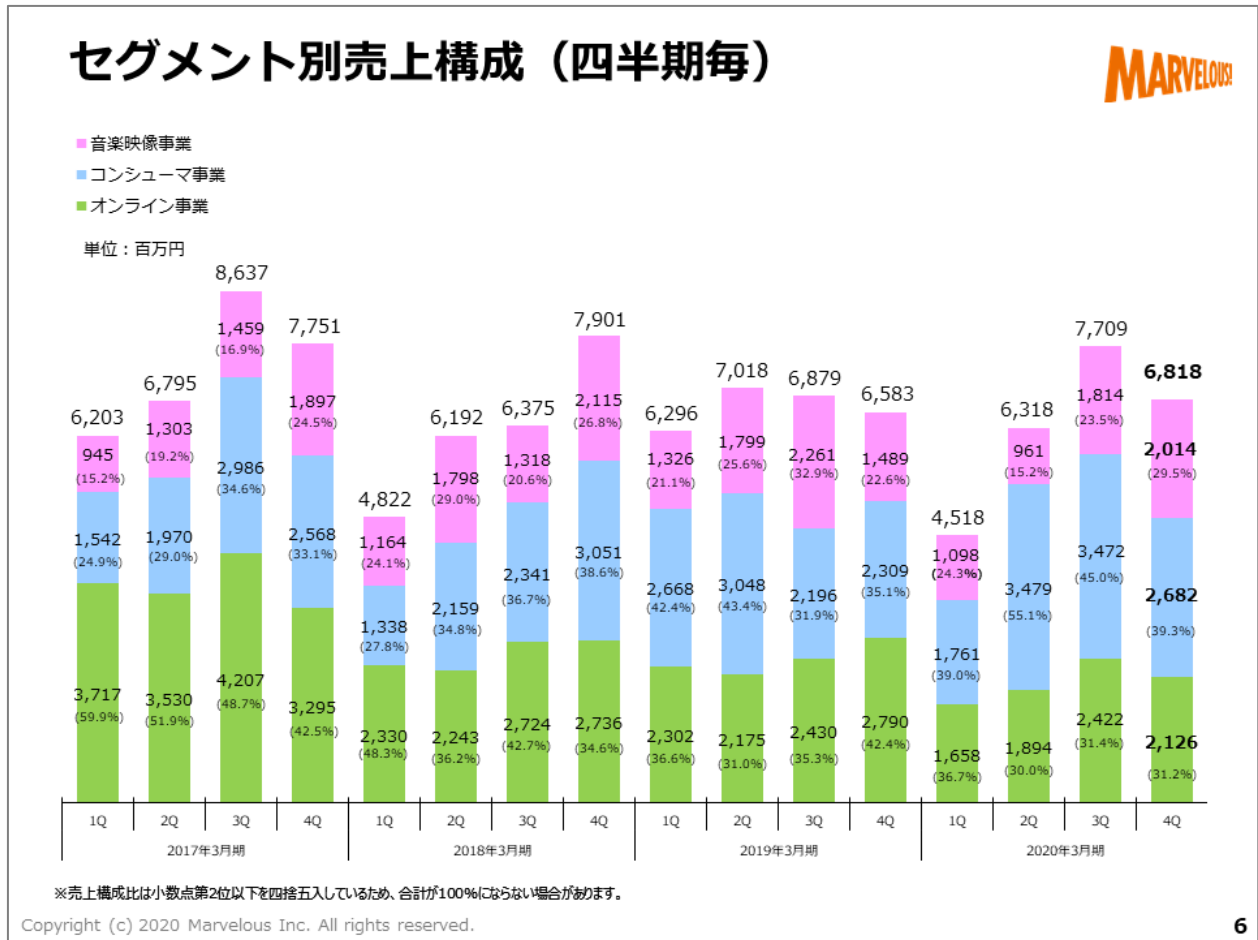
続きましてこちらが、セグメント別の実績です。

オンライン事業は、売上高が前期比 83.5%の 81 億 200 万円、セグメント利益は、同 22%の2億 7,200 万円となりました。

また、コンシューマ事業は、売上高が前期比 111.5%の 113 億 9,600 万円、セグメント利益は、同 71.1%の 20 億 2,600 万円となりました。

そして、音楽映像事業は、売上高が前期比 85.6%の 58 億 8,800 万円、セグメント利益は、同 74.9%の 15 億 7,300 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。

P.6_セグメント別売上構成グラフ(四半期毎)



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、各セグメントの状況についてご説明させていただきます。

P.8_セグメント別の状況_オンライン事業

オンライン事業 2020年3月期の状況



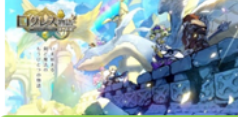

[2020年3月期の状況]

長期運営タイトルの売上減少やタイトル数減少、新作タイトルの不調、一部タイトル開発資産の評価減等により減収減益

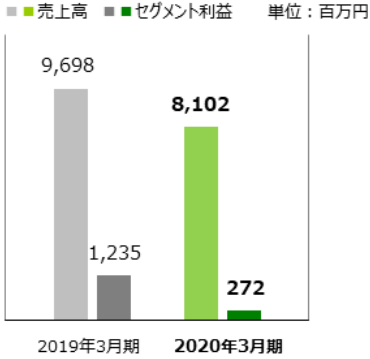
[タイトル状況]

- 3年目の「シビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は好調継続
- 「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
- 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」ともに不調で当初の期待値に及ばず
- 「ログレス物語」は3/1付でAiming社へ配信・運営を移管
- リリースを延期していた新規ノベルアプリは発売中止を決定

[タイトル展開]

<p>剣と魔法のログレス いにしへの女神 (ネイティブアプリ)</p>  <p>2013年12月配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. Aiming Inc.</small></p>	<p>シビマスター 閃乱カグラ NEW LINK (ネイティブアプリ)</p>  <p>2017年11月配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</small></p>	<p>ログレス物語(ストーリーズ) (ネイティブアプリ)</p>  <p>2019年9月18日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. Aiming Inc.</small></p>	<p>ガール・カフェ・ガン (ネイティブアプリ)</p>  <p>2019年9月20日配信開始</p> <p><small>©Season Inc. / ©Marvelous Inc.</small></p>
---	--	---	---

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.



期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2019年3月期	9,698	1,235
2020年3月期	8,102	272

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加え、今期リリースいたしました新作タイトルが期待通りの収益を生むことが出来ず、更に、一部タイトルにつきましては、将来収益の見直しによる開発資産の評価減や、開発中止による開発費用の一括計上があり、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、3年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は引き続き好調に推移いたしました。また、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」については、経年により売上が減少いたしました。

また、昨年9月には、ログレスシリーズ最新作の「ログレス物語(ストーリーズ)」と中国の西山居社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」を配信開始いたしました。当初計画していた売上には届かず、「ログレス物語」につきましては、3月1日付けで Aiming 社へ配信・運営を移管いたしました。

なお、リリースを延期しておりました新規ノベルアプリにつきましては、発売を中止することいたしました。

P.9_セグメント別の状況_コンシューマ事業

コンシューマ事業 2020年3月期の状況



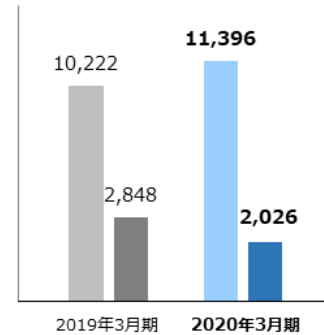
[2020年3月期の状況]

ポケモンガオーレ収益貢献、ゲームソフト販売・PC版堅調推移も、前期2Qにおけるソフトウェア資産売却収入の反動減により減益

[タイトル状況]

- 新作アクションレースゲーム「神田川JET GIRLS」を1月に発売
- 「ルーンファクトリー 4 スペシャル」北米・欧州版、「DAEMON X MACHINA」Windows PC版を2月に発売、「Granblue Fantasy: Versus」北米・欧州版、PC版を3月に発売
- アミューズメント主力の「ポケモンガオーレ」は3月以降新型コロナウイルスの影響でインカム低下するも通期では好調な成績

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



[タイトル展開]

神田川JET GIRLS
(PlayStation®4)



2020年1月16日発売

©2020 Marvelous, Inc./HONEY PARADE GAMES Inc. ©2019 KIG PARTNERS

Rune Factory 4 Special
(Nintendo Switch)



北米版：2020年2月25日発売
欧州版：2020年2月28日発売

©2020 Marvelous, Inc. Licensed to and published by KOTO Games / Marvelous USA, Inc. Marvelous USA, Inc.
※画像は北米版のものです。

Daemon X Machina
(Windows PC)



PC版：2020年2月14日配信

©2020 Marvelous, Inc. Licensed to and published by KOTO Games / Marvelous USA, Inc. DAEMON X MACHINA uses Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2020, Epic Games, Inc. All rights reserved. This product includes typeface(s) developed by DynaSoftware. Special Thanks : Formeca, Inc. NetSc Fonts (c) Google, Inc. Licensed under SIL Open Font License 1.1.

ポケモンガオーレ
(アミューズメント)



2016年7月稼働開始

©2020 Pokemon. ©1995-2020 Nintendo/Game Freak, Inc. GAME FREAK, Inc. Developed by T-ARTS and MARU. ©TM: Pokemon 任天堂・91-ポケモン・ゲーム・90商標登録中。

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

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。

当事業では、アミューズメントの「ポケモンガオーレ」が大きく収益に貢献いたしました。

また、ゲームソフトの販売やPC版の配信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益となりました。

第4四半期におきましては、新作アクションレースゲーム「神田川 JET GIRLS」をPlayStation 4向けに、1月16日に発売いたしました。

海外では、「ルーンファクトリー4スペシャル」の北米・欧州版、「DAEMON X MACHINA」のWindows PC版を2月に、Cygames社の「Granblue Fantasy: Versus」の北米・欧州版とWindows PC版を3月に発売いたしました。

また、アミューズメントにおいては、新型コロナウイルスの感染拡大に伴う外出自粛や店舗休業による影響が出始め、「ポケモンガオーレ」の3月以降のインカムが低下いたしました。通期では引き続き好調な結果となりました。

P.10 セグメント別の状況 音楽映像事業

音楽映像事業 2020年3月期の状況

[2020年3月期の状況]

ステージ公演のパッケージや関連商品の販売が減少し、前期比で減収減益、4月・5月公演予定舞台の中止に伴い特損計上

[タイトル状況]

- ステージは「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」等人気シリーズの最新公演を実施
- アニメはプリキュアの新TVシリーズが2月より放送開始するも新型コロナウイルスの影響により、4月末以降放送分より延期に、3月公開から5月公開へと延期していた劇場版最新作は再度延期

■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円

項目	2020年3月期	前年同期
売上高	6,876	5,888
セグメント利益	2,102	1,573

[タイトル展開]

舞台『刀剣乱舞』
維伝 臈の志士たち

2019年11月～2020年1月公演

© 舞台『刀剣乱舞』製作委員会
© 2019-2020 GENE GARAGE/NEBROPLUS

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

© 許斐 剛/集英社・N A S・新テニスの王子様プロジェクト
© 許斐 剛/集英社・T・E・I製作委員会

『あんさんぶるスターズ！エクストラ・ステージ』
～Night of Blossoming Stars～

2019年12月～2020年2月公演

© 2016 Happy Elements K.K./あんさんぶる製作委員会

『ヒーリングっど♥プリキュア』

2020年2月TV放送開始

© ABC-A 東映アニメーション

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 10

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。

ステージ公演のパッケージや関連商品の販売が減少し、前期比で減収減益となりました。

また、新型コロナウイルスの影響により、この4月・5月に予定しておりましたステージ公演やライブが中止となり、それに伴う中止損を特別損失に計上いたしました。

第4四半期のステージ部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「『家庭教師ヒットマン REBORN!』the STAGE」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『あんさんぶるスターズ！エクストラ・ステージ』」、「舞台『弱虫ペダル』」の最新公演を実施いたしました。

音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ「プリキュア」の新シリーズ「ヒーリングっど♥プリキュア」が2月より放送開始となりましたが、新型コロナウイルスの影響により、4月26日放送分より制作延期となり、一部再放送することとなりました。


また、劇場版最新作につきましても、当初3月の公開予定から5月へ延期となっておりますが、再度延期することが決定され、新たな公開日は現時点で未定となっております。

7

それではここからは、各セグメントの今期の主な取り組みについてご説明いたします。


P.12_セグメント別の取り組み:オンライン事業

オンライン事業 2021年3月期の取り組み



- 既存タイトルの売上維持に注力
- 新作アプリ『一騎当千エクストラバースト』を配信開始に向けて準備中
- 「千銃士」プロジェクトの完全新作ゲーム『千銃士:Rhodoknight』を制作中（配信日未定）


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., Arming Inc.


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.,
©HONEY PARADE GAMES Inc.


一騎当千エクストラバースト
(ネイティブアプリ)



今春配信開始予定

©2019 福嶋社・少年画報社一騎当千WWW(トナーズ)
©2020Marvelous Inc.

千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)
(ネイティブアプリ)



配信日未定

©Marvelous Inc.

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 12

まずは、オンライン事業ですが、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」や「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」をはじめとする既存タイトルにつきましては、売上維持に引き続き努めてまいります。

新作といたしましては、人気コンテンツ「一騎当千」の新作ゲームアプリ「一騎当千エクストラバースト」を配信開始に向けて準備中であります。

また、先日発表させていただきました通り、「千銃士」プロジェクトの完全新作ゲーム「千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)」の配信を決定し、只今制作中ではありますが、配信時期等の詳細につきましては、順次発表してまいります。

P.13_セグメント別の取組み:コンシューマ事業

コンシューマ事業 2021年3月期の取組み

MARVELOUS!

- マーベラスUSA・マーベラスEuropeより、『牧場物語 再会のミネラルタウン』を北米・欧州向けに今夏発売予定
- 『天穂のサクナヒメ』、『ルーンファクトリー 5』を2020年発売予定

**STORY OF SEASONS:
Friends of Mineral Town**
(Nintendo Switch)



北米版：今夏発売予定
欧州版：2020年7月10日発売予定

©2020 Marvelous, Inc. Licensed to and published by KOEI GAMES / Marvelous, USA, Inc.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.
The ESRB rating icons are a registered trademark of the Entertainment Software Association.

天穂のサクナヒメ
(PlayStation®4/Nintendo Switch/Windows PC)



2020年発売予定

©2019 Shinseiki. Licensed to and published by KOEI GAMES / Marvelous, USA, Inc. and Marvelous, Inc.

ルーンファクトリー 5
(Nintendo Switch)



2020年発売予定

©2019 Marvelous, Inc.

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

13

続いて、コンシューマ事業の取組みについてご説明いたします。

まずは、海外子会社マーベラス USA とマーベラス Europe より、「牧場物語 再会のミネラルタウン」の北米版と欧州版をこの夏に発売を予定しております。

国内では、和風アクション RPG「天穂のサクナヒメ」を PlayStation 4、Nintendo Switch、Windows PC 向けに、2020 年に、シリーズ最新作の「ルーンファクトリー5」を Nintendo Switch 向けに、こちらも 2020 年に発売を予定しております。

P.14_セグメント別の取組み:音楽映像事業

MARVELOUS!

音楽映像事業 2021年3月期の取組み

- TVアニメ『ミュージカルドリーミー』、『啄木鳥探偵處』を4月放送開始、『ミュージカルドリーミー』は新型コロナウイルスの影響で5月放送分より放送延期、『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』は7月放送開始に変更
- ステージは、4月の「ミュージカル『薄桜鬼 真改』相馬主計 篇」公演中止に続き、5月の「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 2020」の開催も中止、新作やシリーズ作等複数準備も新型コロナウイルスの状況次第では変更または中止の可能性あり

<p>『ミュージカルドリーミー』</p>  <p>2020年4月TV放送開始</p> <p><small>©2017,2020 SAKUKO CO.,LTD. E1-06.H1-2-製作委員会・テレビ東京</small></p>	<p>『啄木鳥探偵處』</p>  <p>2020年4月TV放送開始</p> <p><small>©2020伊藤社・東京創元社/啄木鳥探偵處製作委員会</small></p>	<p>『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』</p>  <p>2020年7月TV放送開始予定</p> <p><small>©原 徹、小学館/やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完</small></p>
<p>ミュージカル『テニスの王子様』 コンサート Dream Live 2020</p>  <p>開催中止決定</p> <p><small>©原 徹/集英社・N A S・新テニスの王子様72019外 ©原 徹/集英社・テレビ東京製作委員会</small></p>	<p>『ダイヤのA』The MUSICAL</p>  <p>2020年6月～7月公演予定</p> <p><small>© 角野 浩二・集英社/『ダイヤのA』The MUSICAL 製作委員会</small></p>	<p>舞台『刀剣乱舞』2020年夏新作公演</p>  <p>2020年6月～8月公演予定</p> <p><small>© 舞台『刀剣乱舞』製作委員会 © 2015-2020 DMM GAMES/Nitroplus</small></p>

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

続いて、音楽映像事業です。

音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ『ミュージカルドリーミー』、『啄木鳥探偵處』が4月より放送開始となりましたが、『ミュージカルドリーミー』につきましては、新型コロナウイルスの影響により、5月放送分より、一部放送を延期することとなりました。

また、当社主幹事アニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』を4月放送開始から延期して、7月放送開始に変更いたしました。

ステージ部門におきましては、4月の「ミュージカル『薄桜鬼 真改』相馬主計 篇」の公演中止に続きまして、5月の「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 2020」につきましても、新型コロナウイルスの影響により開催中止を決定いたしました。楽しみにしていただいていたお客様には誠に申し訳ございません。

今後は、新作ミュージカル『ダイヤのA』The MUSICALや「舞台『刀剣乱舞』」といった人気シリーズ作の公演を予定しておりますが、こちらも新型コロナウイルスの状況次第では中止の可能性がございます。

ESG/SDGsの取り組み

マーベラスは持続可能な世界の実現に向け
ESG/SDGsに積極的に取り組んでまいります

	当社の取り組み	関連するSDGs項目
E	<p style="font-weight: bold; font-size: 1.2em;">環境</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 環境への配慮 ● ペーパーレスの推進 	
S	<p style="font-weight: bold; font-size: 1.2em;">社会</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">● ダイバーシティーの推進 <li style="width: 50%;">● 働きやすい環境づくり <li style="width: 50%;">● 女性活躍推進 <li style="width: 50%;">● 人材育成 <li style="width: 50%;">● 障害者雇用の推進 <li style="width: 50%;">● 社会貢献活動 	
G	<p style="font-weight: bold; font-size: 1.2em;">ガバナンス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">● コーポレート・ガバナンスの強化 <li style="width: 50%;">● 各種通達窓口の設置 <li style="width: 50%;">● コンプライアンスの遵守 <li style="width: 50%;">● 株主様との関係 <li style="width: 50%;">● リスク管理への取り組み 	

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 15

また、こちらのページでは、当社の ESG および SDGs の取り組みについてご紹介しております。

当社は、持続可能な世界の実現に向け、ESG・SDGs 活動の推進や社会貢献活動に積極的に取り組んでまいります。

それでは最後になりますが、当社グループにおける新型コロナウイルスへの対応、及び影響につきまして、ご報告いたします。

P.17_新型コロナウイルス対策と当社事業への影響

新型コロナウイルス対策と当社事業への影響



新型コロナウイルス感染症対策

- ✓ 不要不急の出張・会食の禁止
- ✓ 大人数での会議の自粛やテレビ会議の活用
- ✓ 全社レベルでの在宅勤務を強く推進 等

新型コロナウイルス拡大による当社事業への影響

- ✓ オンライン、コンシューマゲームにおいては、新型コロナウイルスの影響は限定的
- ✓ アミューズメントは、国内外の店舗休業による筐体の稼働停止や外出自粛要請によりインカムが大幅に落ち込む等、影響大
- ✓ 音楽映像・ライブエンターテイメントにおいても大規模イベント自粛要請により、イベントや舞台等の中止が発生、長期化により影響拡大の懸念

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

17

当社グループでは、従業員およびその家族の健康に配慮し、不要不急の出張・会食の禁止、大人数での会議の自粛やテレビ会議の活用など、対策を講じてまいりました。

さらに、4月上旬以降は、日本国内での感染拡大を鑑み、全社レベルでの在宅勤務を強く推進することとし、感染リスクの低減に取り組んでまいりました。

また、在外子会社におきましても、各国の国策に基づく外出制限等により事業活動の制限を受けておりますが、影響を最小限に抑えるよう日々努めております。

2020年3月期におきましては、業績への影響は限定的でありましたが、新型コロナウイルスのさらなる感染拡大や長期化、それに伴う政府の対策などを考慮した場合、2021年3月期の業績へ与える影響は、少なくともいものと考えております。

ただ、オンライン、コンシューマゲームにおいては、新型コロナウイルスの影響は今後も限定的と考えます。

現時点で、大きな影響を受けております事業の一つがアミューズメントで、外出自粛要請や国内外の店舗休業による筐体の稼働停止により、主力の「ポケモンガオーレ」をはじめとしたアミューズメントマシン全般のインカムが大幅に落ち込んでおります。

また、音楽映像、ライブエンターテイメント事業におきましても、大規模イベントの自粛要請やお客様・キャスト・スタッフへの感染懸念により、現時点でもイベントや舞台等の中止が続いており、今後長期化が進むにつれて、さらに影響が拡大するものと懸念しております。

P.18_ 2021年3月期業績予想および配当予想

2021年3月期 業績予想および配当予想



業績予想

2021年3月期の通期業績見通しにつきましては、新型コロナウイルスによる影響を合理的に算定することが困難な状況であることから、現時点では開示しておりません。

連結業績予想の開示が可能になった段階で、速やかに公表いたします。

配当予想

- 2020年3月期：普通配当33円に決定
- 2021年3月期：未定

配当方針

	2020年3月期	2021年3月期 (予想)
配当金	33円	未定
配当性向	95.0%	-

将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%以上を目標に、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としています。

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

18

このような状況から、2021年3月期の通期業績見通しにつきましては、新型コロナウイルスによる影響がどの程度となるのか、合理的に算定することが困難であり、現時点では開示することが出来ておりません。開示が可能になった段階で、速やかに公表させていただきたいと考えておりますので、何卒、ご理解賜りたく存じます。

また、配当につきましては、2020年3月期は、当初の予想通り、1株当たり33円と決定させていただきました。2021年3月期につきましては、業績予想と同様に未定とさせていただいておりますが、当社の配当方針に変更はございません。

当社は、将来の事業拡大と財務体質強化のために、必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%以上を目標に、継続的かつ安定的な配当を行ってまいります。

配当予想につきましても、開示が可能になった段階で、速やかに公表させていただきます。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。
最後までご視聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上