

2017 年 3 月期 決算説明会 説明概要

皆様こんにちは。

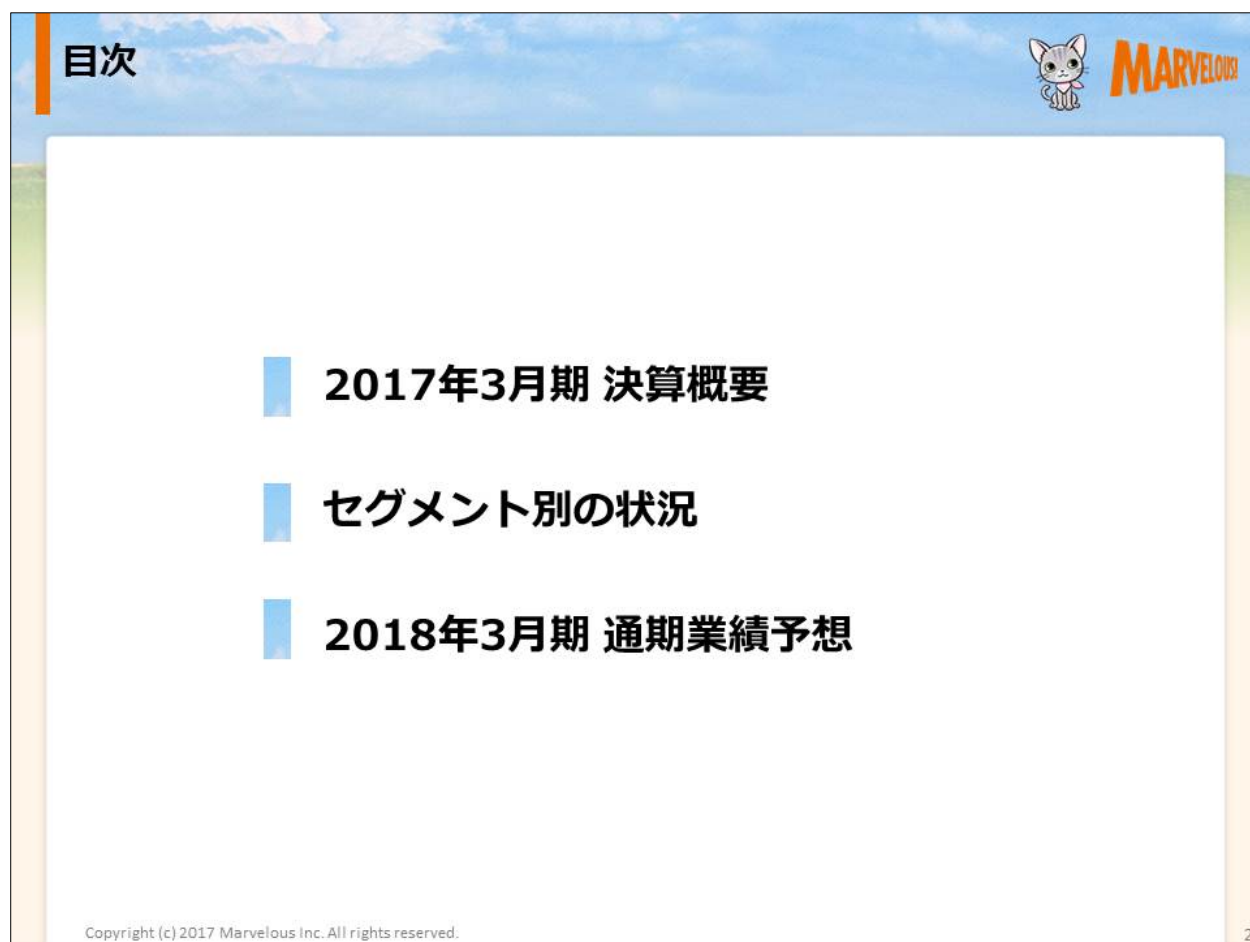
代表取締役の 中山晴喜でございます。

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。

ご説明に先立ちまして、前期におきましては、二期連続で当初業績予想を達成することが出来なかったこと、お詫び申し上げます。未達となりました要因につきましては、後程ご説明させていただきます。

資料 P.2 目次



こちらが、本日ご説明させていただく、資料の内容です。

はじめに、前期 2017 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、最後に、今期 2018 年 3 月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、2017 年 3 月期の決算概要についてご説明させていただきます。

資料_P.4 業績ハイライト(損益計算書)

業績ハイライト (損益計算書)						
● 当初の売上予想は下回ったものの、最終利益は業績予想達成 ● 各段階利益で過去最高益を達成、経営統合以来 5 期連続の増益						
(単位：百万円)						
	2016年3月期		2017年3月期		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	31,820	-	29,387	-	▲ 2,432	92.4%
売上原価	12,608	-	13,114	-	505	104.0%
販管費	13,793	-	10,519	-	▲ 3,274	76.3%
うち広告宣伝費	3,187	-	1,951	-	▲ 1,235	61.2%
営業利益	5,418	17.0%	5,754	19.6%	336	106.2%
営業外損益	▲ 190	-	55	-	245	-
経常利益	5,228	16.4%	5,810	19.8%	582	111.1%
特別損益	▲ 55	-	▲ 17	-	37	-
法人税等	1,569	-	1,626	-	57	103.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,602	11.3%	4,165	14.2%	562	115.6%

Copyright (c) 2017 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 92.4%の 293 億 8,700 万円、営業利益は、同 106.2%の 57 億 5,400 万円となりました。オンライン事業の新作を計画通りに立ち上げて業績に寄与させることができなかったため業績予想は未達となり、売上高に関しましては、前期比でマイナスとなりました。

営業利益、経常利益につきましては、当初予想には届かなかったものの、コンシューマ事業、音楽映像事業での新作のヒットや利益率の向上により、過去最高を更新いたしました。

なお、親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、4 月 21 日発表の業績予想の修正では、当初予想を下回る見込みとしておりましたが、最終的な税効果会計の精査により、法人税等調整額のプラスがあり、当初予想は達成となりました。こちらも過去最高益を更新しております。

資料_P.5_セグメント別概況

セグメント別概況		(単位：百万円)		POINT	
		2016年3月期 実績	2017年3月期 実績	前期比 (額) (率)	
売上高	● オンライン事業	19,755	14,750	▲ 5,005	74.7%
	● コンシューマ事業	7,544	9,067	1,523	120.2%
	● 音楽映像事業	4,527	5,607	1,079	123.8%
	合計	31,820	29,387	▲ 2,432	92.4%
セグメント 利益	● オンライン事業	4,182	3,271	▲ 910	78.2%
	● コンシューマ事業	1,006	2,042	1,035	202.9%
	● 音楽映像事業	1,308	1,603	294	122.5%
	合計	6,497	6,917	419	106.5%
調整額・消却額等		▲ 1,079	▲ 1,163	▲ 83	107.8%
営業利益 合計		5,418	5,754	336	106.2%

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

5

続いてこちらが、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 74.7%の 147 億 5,000 万円、セグメント利益は、同 78.2%の 32 億 7,100 万円となりました。

経年による既存タイトルの減少は想定内ではありましたが、新作の不振、および一部タイトルの開発中止による費用計上等で減収減益となりました。

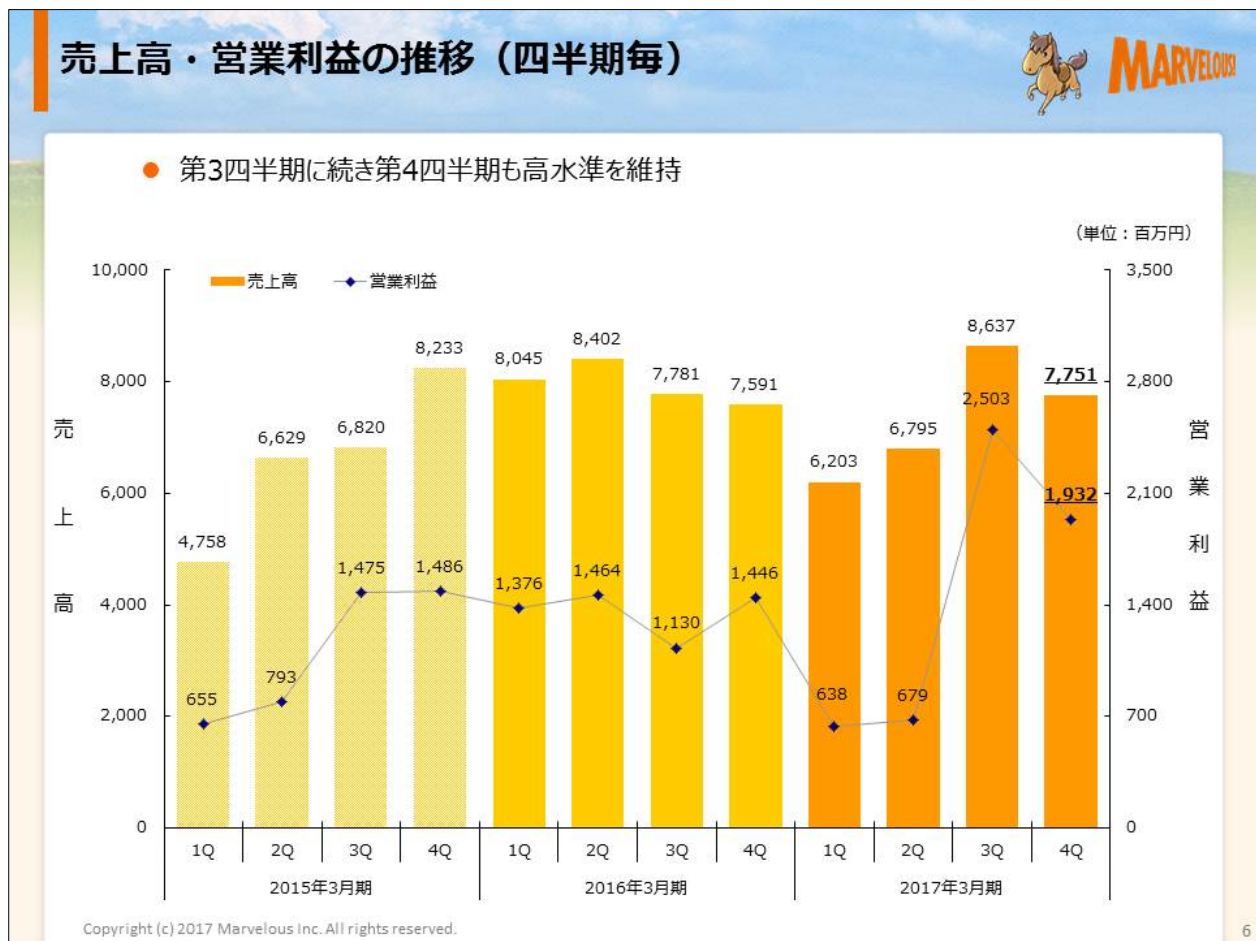
コンシューマ事業は、売上高が前期比 120.2%の 90 億 6,700 万円、セグメント利益は、同 202.9%の 20 億 4,200 万円となりました。

新作タイトルのヒット等により、増収増益となりました。

音楽映像事業は、売上高が前期比 123.8%の 56 億 700 万円、セグメント利益は、同 122.5%の 16 億 300 万円となりました。

新作舞台・アニメの大ヒットが好業績を牽引したほか、定番シリーズも好調に推移したことにより、増収増益となりました。

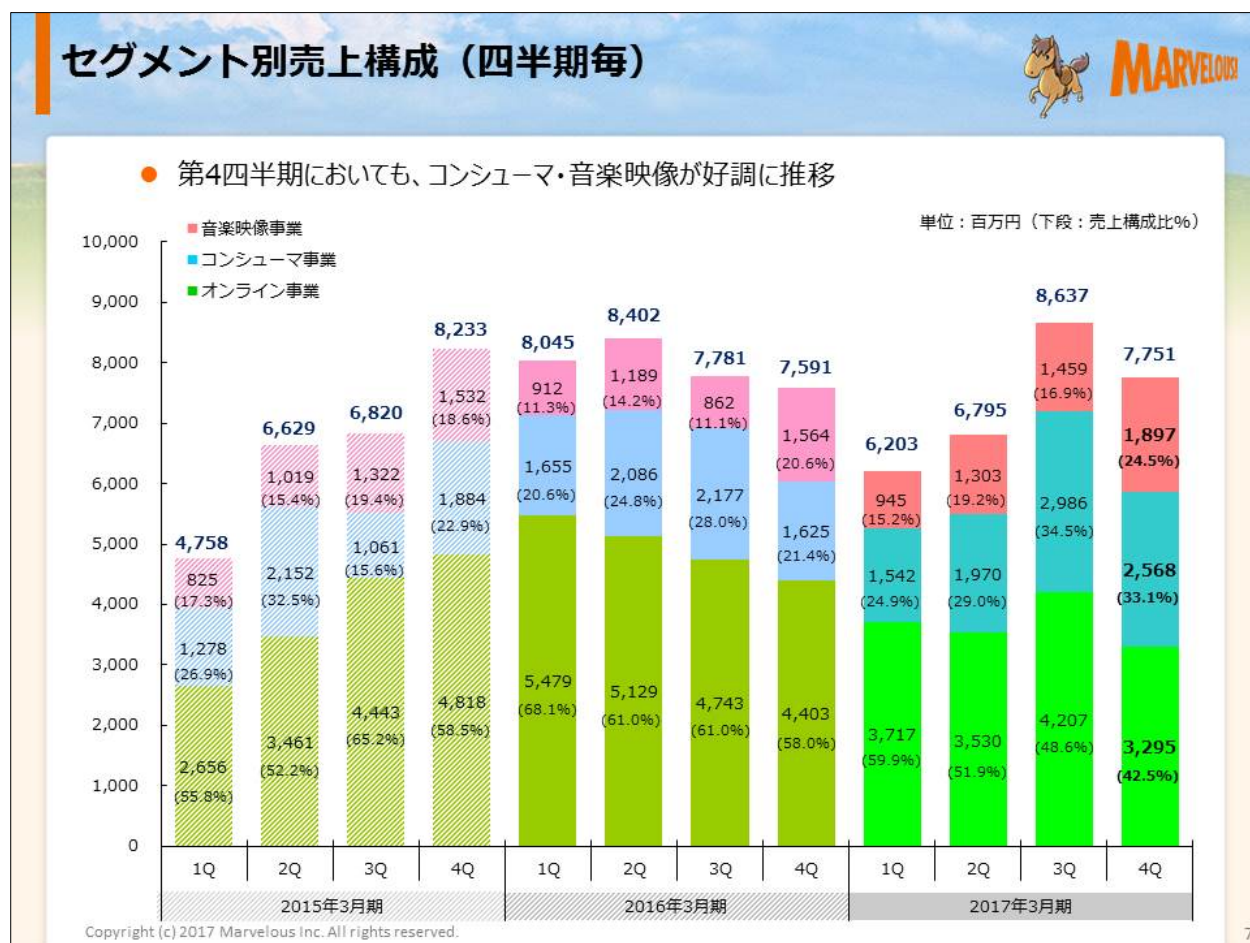
資料_P.6 売上高・営業利益の推移(四半期毎)



こちらは、四半期ごとの業績推移です。

通期の業績予想は達成となりませんでした。第1四半期、第2四半期の低調を大きく巻き返す形で、第3四半期に続き、第4四半期も高水準の収益をあげることができました。

資料_P.7_セグメント別売上構成(四半期毎)



こちらは、四半期ごとの、各セグメントの売上推移です。

オンライン事業が第3四半期からの反動減となりましたが、第4四半期にタイトルが集中した音楽映像事業が大きく伸長し、コンシューマ事業も新作のヒットに支えられ、好調に推移いたしました。

資料_P.8_貸借対照表(要約)

貸借対照表（要約）			
● 増益に伴う現預金の増加等により流動資産及び総資産増加 ● 流動負債も未払法人税の増加等で増益に伴うものが中心に増加			
(単位：百万円)			
	2016年3月末	2017年3月末	増減額
流動資産 計	16,204	19,285	3,080
固定資産 計	4,165	4,943	778
資産合計	20,370	24,228	3,858
流動負債 計	6,421	7,626	1,205
固定負債 計	27	62	34
負債合計	6,448	7,688	1,239
純資産合計	13,921	16,539	2,618

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

8

続いてこちらは、貸借対照表のハイライトです。

主に、増益に伴いまして、現預金や未払い法人税など流動資産、流動負債が増加し、総資産、純資産が増加いたしました。

それでは、続きまして、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。

資料_P.10_セグメント別の状況 オンライン事業(タイトル状況)

オンライン事業



✓ 2017年3月期のタイトル状況

- ログレスは様々な施策、イベント実施により一定水準を堅守
- 新規タイトルの立ち上げが計画通りに進まず、一部タイトルは開発中止

剣と魔法のログレス いにしえの女神 (ネイティブアプリ)



Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

まずは、オンライン事業です。

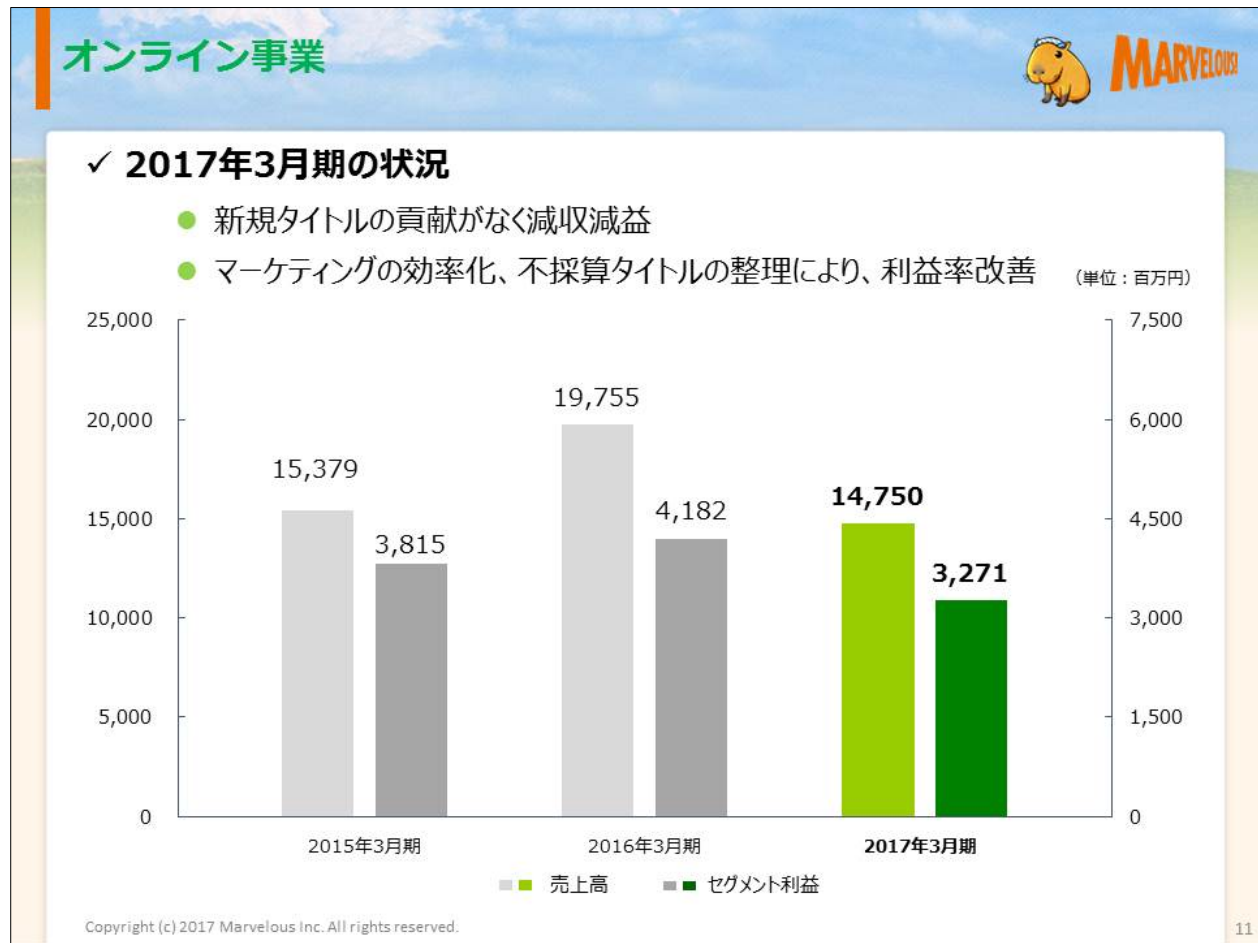
「剣と魔法のログレス いにしえの女神」につきましては、経年による減少はございますが、新機能の実装や、継続的なコラボレーションイベントの実施など、各種ユーザー拡大施策を経た3周年記念イベントは盛況となり、市場における存在感を示すとともに、年間を通して業績を牽引いたしました。

一方で、同タイトルの中国展開は、当初想定していたような収益が見込めずサービスを終了いたしました。

また、新作といたしましては、昨年4月にリリースいたしました iOS/Android 向けアプリ「スマッシュドラグーン」も不振のまま軌道に乗せることが出来ず、サービスを終了いたしました。

その他の新規タイトルも立ち上げが計画通りに進まず、一部タイトルにつきましては、開発中止をいたしました。

資料_P.11_セグメント別の状況_オンライン事業(グラフ)



結果といたしまして、こちらのグラフにありますように、大幅な減収減益となりました。

マーケティングの効率化や、不採算タイトルの整理により利益率は改善しておりますが、なによりも、既存タイトルの減少を補う、新規タイトルを立ち上げられなかったことが最大の要因です。

資料_P.12_セグメント別の状況_コンシューマ事業(タイトル状況)

コンシューマ事業

✓ **2017年3月期のタイトル状況**

- 人気シリーズの新作タイトルがいずれも好調なセールス
- アミューズメントマシンも新型 2 機種がサービス開始

牧場物語 3つの里の大切な友だち (3DS)  2016年 6月23日 発売 ©2016 Marvelous Inc. All Rights Reserved.	Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ) (PS4/PS Vita)  2016年 11月10日 発売 ©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH (PS4)  2017年 3月16日 発売 ©2017 Marvelous Inc.
ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー (アミューズメント)  2016年 6月23日 稼動開始 © 2016, 2017 BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.	ポケモンガオーレ (アミューズメント)  2016年 7月7日 稼動開始 © 2016, 2017 BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.	

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

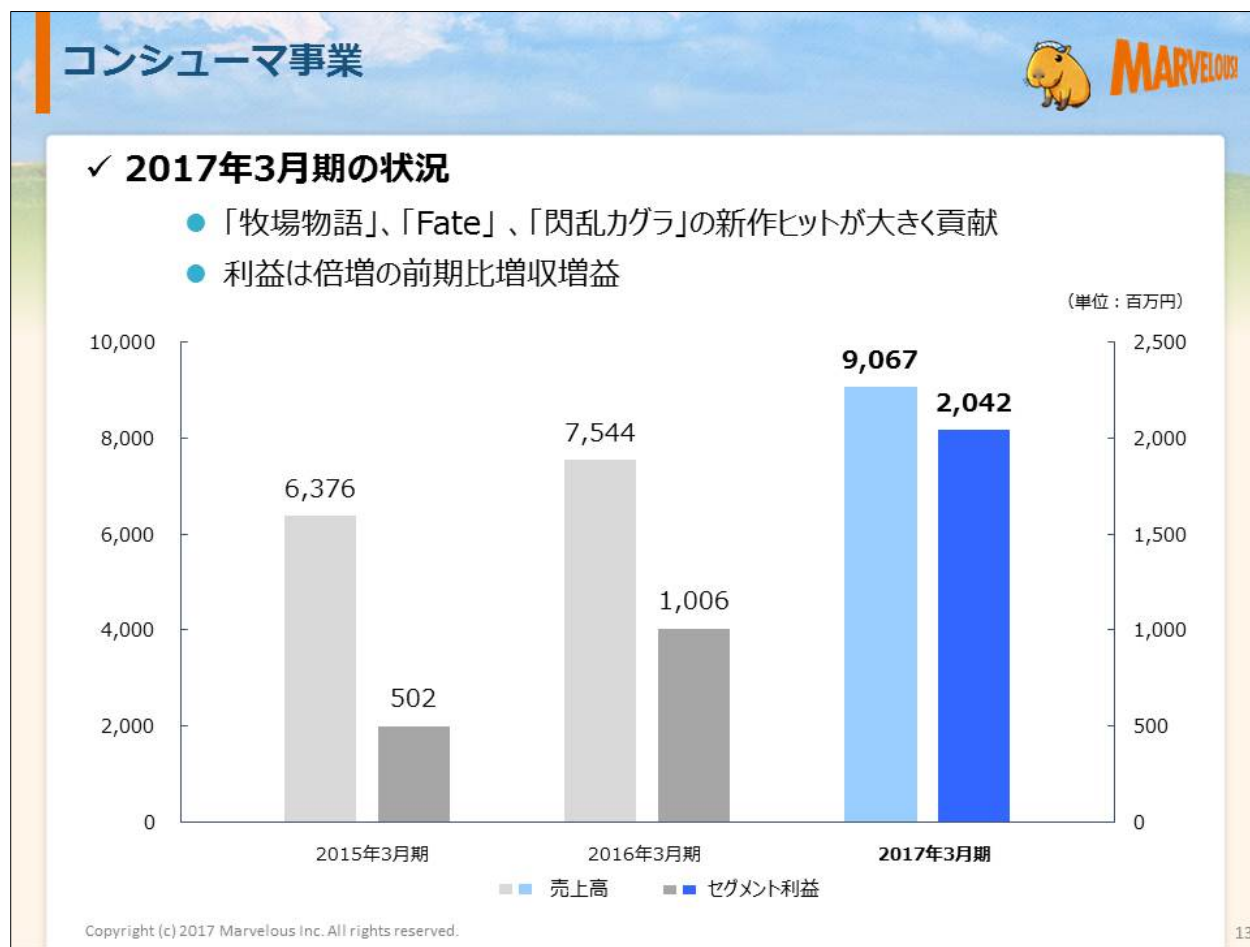
12

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。

パッケージソフトの新作では、こちらにございます人気シリーズの新作、「牧場物語 3つの里の大切な友だち」、「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)」、「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH」がそれぞれ好調なセールスとなり、好業績を牽引いたしました。

アミューズメント部門におきましても、「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」、「ポケモンガオーレ」の新作2機種の稼動を開始し、収益貢献いたしました。

資料_P.13_セグメント別の状況_コンシューマ事業(グラフ)



こちらがコンシューマ事業の過年度推移のグラフとなります。

前々期は、海外ゲームソフト販売の好調、アミューズメントの復調による利益伸長となりましたが、前期は、それに加えて、国内ゲームソフトのヒットが大きく貢献し、さらに利益倍増の成長となりました。

資料_P.14_セグメント別の状況_音楽映像事業(タイトル状況)

音楽映像事業



✓ **2017年3月期のタイトル状況**

- 新作舞台は大盛況で、それぞれ再演・続編公演を実施、BD/DVDも販売好調
- 「刀剣乱舞」は新作アニメも大ヒット
- 国内外の映像配信を中心とした二次利用収入も好調推移

舞台『刀剣乱舞』
虚伝 燃ゆる本能寺(再演)



2016年12月～
2017年1月
公演

TVアニメ
『刀剣乱舞-花丸-』



2016年
10月～12月
放送

『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』
～Take your marks!～



2017年
1月公演

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

14

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。

こちらの事業では、「プリキュア」シリーズや「遊☆戯☆王」シリーズ、「ミュージカル『テニスの王子様』や『舞台『弱虫ペダル』」、「ミュージカル『薄桜鬼』、といった定番シリーズがたくさんある中、それぞれ好調、堅調に推移いたしました。前期におきましては、特に、こちらにあります新作の大ヒットが好業績を牽引いたしました。

「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」は、初演を昨年5月に行いましたが、大好評につき、規模を拡大し、12月から1月にかけて再演を行い、こちらも勢い衰えず、大盛況となりました。また、初演、再演ともにDVD・ブルーレイの販売も絶好調となりました。

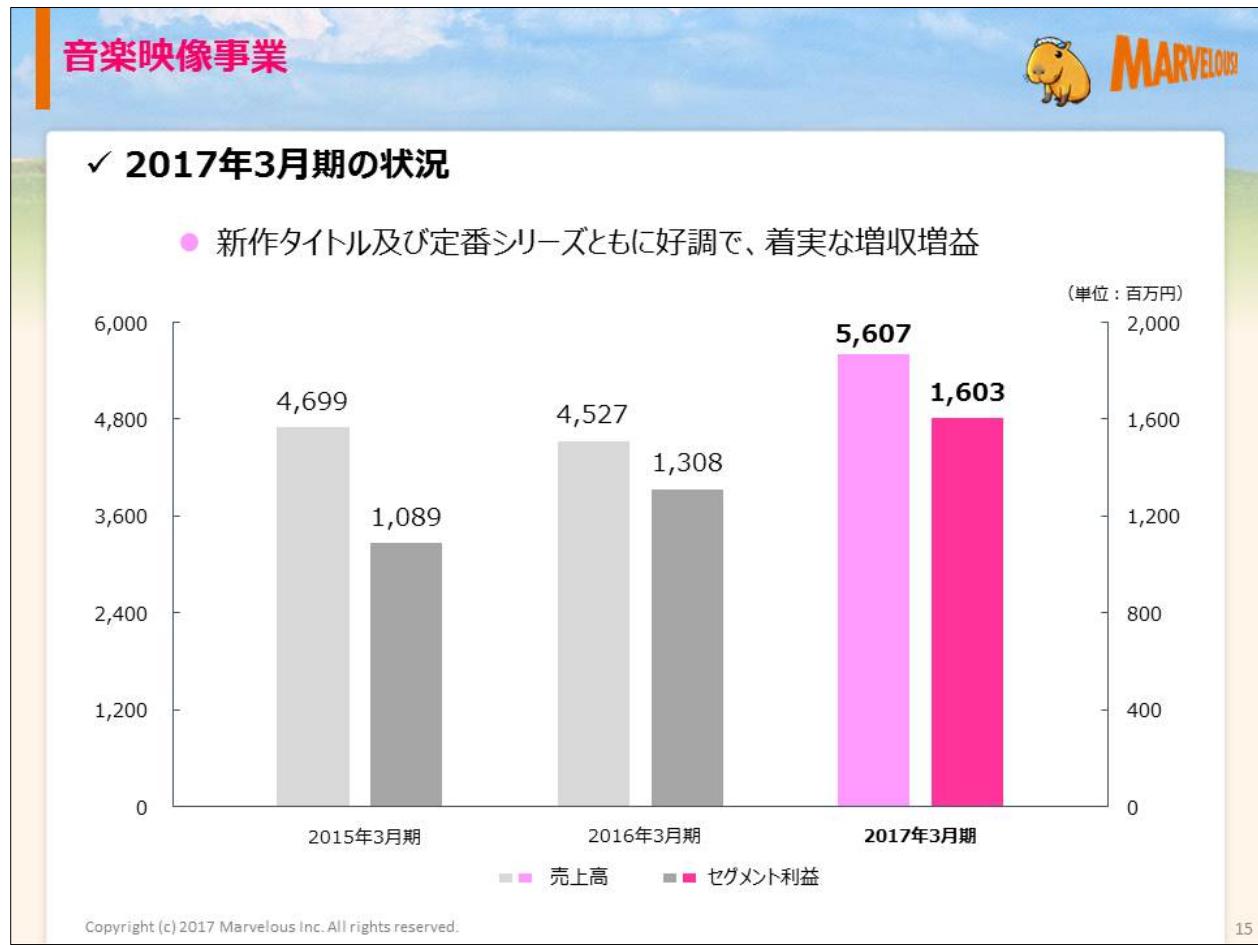
また、「刀剣乱舞」は、新作テレビアニメ「刀剣乱舞-花丸-」も昨年10月から放送開始し、大ヒットとなりました。

もうひとつの新作がこちらの『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』です。

こちらも6月に行いました初演が大ヒットとなり、今年の1月には、続編となる「『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』～Take your marks～」の公演を行い、大盛況となりました。

また、これらの新作も含んだ当社コンテンツの二次利用収入、特に中国向けの映像配信なども好調に推移をいたしました。

資料_P.15_セグメント別の状況_音楽映像事業(グラフ)

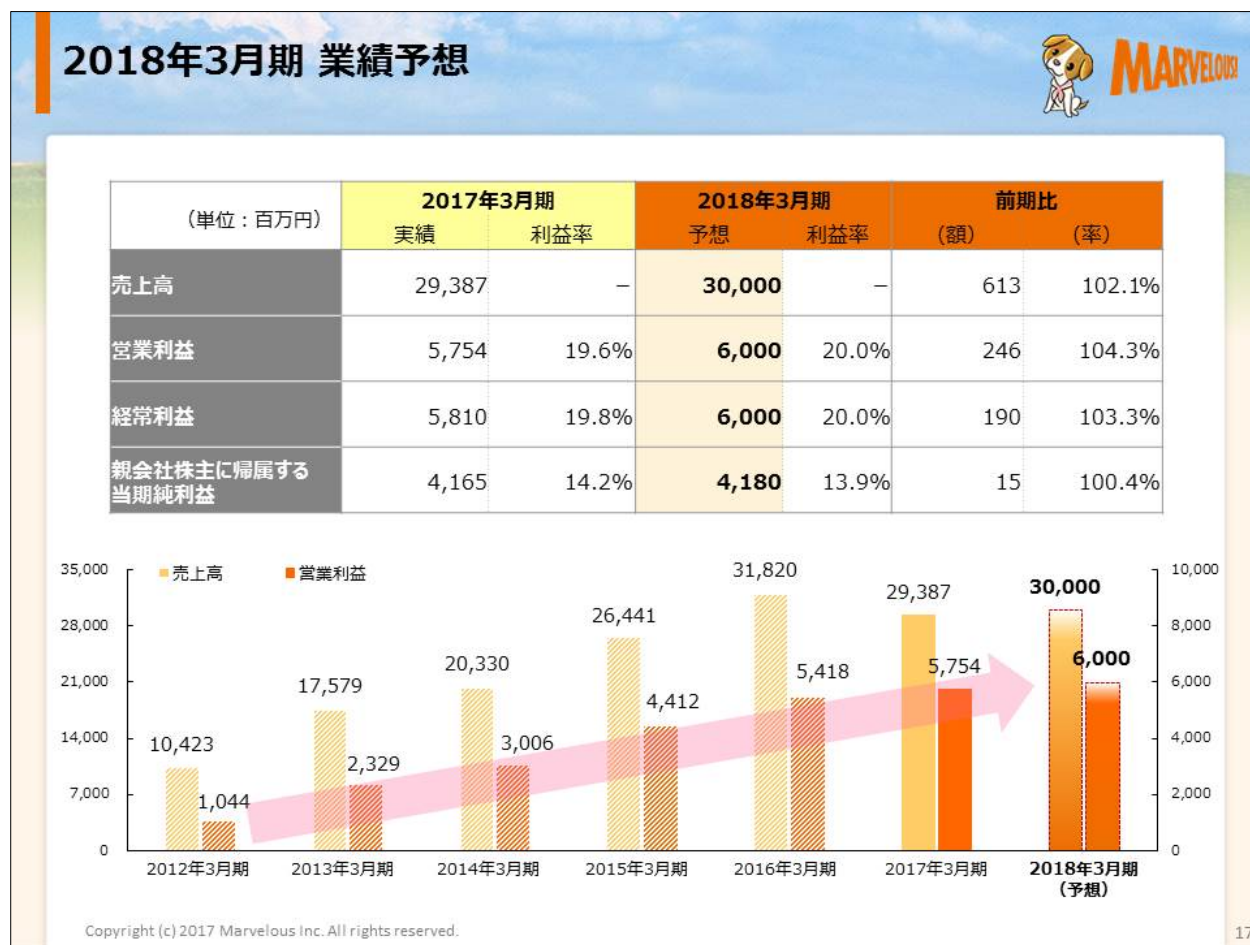


こちらが音楽映像事業の過年度推移のグラフとなります。

定番シリーズの収益基盤に、新作のヒットが積み重なり、着実な成長を遂げております。

続いてここからは、2018年3月期の業績予想について、ご説明させていただきます。

資料 P.17_業績予想



こちらが本日、決算短信とともに発表いたしました2018年3月期の通期業績予想です。

売上高は、前期比102.1%の300億円、営業利益は、同104.3%の60億円、経常利益は、同103.3%の60億円、当期純利益は、同100.4%の41億8,000万円を目指してまいります。

2期連続で未達となってしまう営業利益60億円という目標となりますが、3度目の正直で、全社一丸となって取り組んでまいります。

なお、今期も、タイトル編成スケジュールの都合から、前期同様に、後半型の事業計画となっていますことを予めお伝え申し上げます。



続いて、こちらは今期というよりは、中長期的な内容となりますが、重点施策です。

当社は、今年で創業20周年を迎えますが、この20年で養った当社の総合力をいかに発揮し、持続的成長の実現を目指してまいります。

具体的には、総合エンターテインメント企業としてオンライン、コンシューマ、音楽映像、さらにそれらの、サブ・セグメントからなる幅広い事業領域を武器に、

- ・新タイトルの開発
- ・IP 価値の最大化
- ・戦略的協業の推進
- ・海外展開の強化
- ・多メディア展開の拡大

これらに注力し、さらなる成長を目指してまいります。



オンライン事業 2018年3月期の取り組み

● 新たな柱となるような新規タイトルを開発

天歌統一ぶろじえくと



PC版
2017年4月
配信開始

スマホ版
開発中

©Marvelous Inc. / ©DMM GAMES

DMM GAMESとの
共同開発・運営

MARVELOUS × DMM GAMES

戦刻ナイトブラッド



事前登録中
(2017年
配信予定)

©2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY

3社共同企画
「戦ブラ」プロジェクト

オリエント × MARVELOUS × KADOKAWA

ORDINAL STRATA (オーディナル ストラータ)



2017年夏
配信予定

© Fuji Games Inc. / Marvelous Inc.

大型共同
プロジェクト

MARVELOUS × FujiGames × Toshi(X JAPAN)氏

しま松 (仮)



配信日未定

©藤原不二雄 / おそ松さん製作委員会 ©D-techno / Marvelous Inc.

ディ・テクノとの
共同開発・運営

MARVELOUS × D-techno

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

ここからは、今期の具体的な取り組みについてご説明いたします。

まずは、オンライン事業です。

4月17日より、DMMゲームス様との協業タイトル、「天歌統一ぶろじえくと」のPC版のサービスを開始いたしました。こちらは、スマートフォン向けにも開発を行っております。

また、アイディアファクトリー様、角川様との共同プロジェクト「戦刻ナイトブラッド」のゲームアプリを2017年内に配信を予定しております。こちらも4月14日より事前登録を開始いたしました。

その他フジゲームス様、X Japanのトシ氏との共同プロジェクト「オーディナル ストラータ」を2017年夏に、ディ・テクノ様との共同プロジェクトで、TVアニメ「おそ松さん」を題材としたゲームアプリの配信が決定しております。



こちらは、オンライン事業の現在の開発パイプラインです。

先ほどご紹介いたしました、4本の新作タイトルの他、今期中にリリース予定の、3本の新作の開発が進行しております。これらの詳細につきましては、随時発表してまいりますので、ご期待ください。

また、既存タイトルにつきましても、「ログレス」を中心に売上維持に努めてまいります。
 なお、ログレスにつきましては、英語版の展開を進めております。



コンシューマ事業 2018年3月期の取り組み

- 主力シリーズのNintendo Switch版を投入

Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)
(Nintendo Switch)



2017年
7月20日
発売予定

©TYPE-MOON ©2017 Marvelous Inc.
Published outside Japan by XSEED Games/Marvelous USA, Inc. and
Marvelous Europe Ltd.

シノビリフレ –閃乱カグラ– (仮称)
(Nintendo Switch)



2017年
発売予定

©2017 Marvelous Inc.

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

21

続いて、コンシューマ事業の取り組みについてご説明させていただきます。

今年3月に発売された、Nintendo Switch 向けに、2タイトル発売することをすでに発表しております。

まずは、昨年 PS4、PS Vita 向けに発売し大ヒットとなった、「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)」の移植版を7月20日に発売いたします。

そして、閃乱カグラシリーズの新作も2017年内に、こちらはダウンロード専売にて配信することを決定しております。

コンシューマ事業 2018年3月期の取り組み



- アミューズメント部門はプライズ市場に新機種を投入
- 『ポケモンレッタ』の東南アジア地域各国での展開を拡大

TRYPOD™ (トライポッド)





※特許出願中。
 ※LED リングの光は臨場感のような操作はしていません。
 ※デザインや内容は予告なく変更する場合がございますのでご了承ください。
 ©Marvelous Inc.

ポケモンレッタ(海外展開)



© 2017 Pokémon. © 1995-2017 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.
 Developed by T-ARTS and MARU
 ポケモン・Pokémonは任天堂・ゲームフリークの登録商標です。

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

アミューズメントにおきましては、新型プライズマシン「TRYPOD™ (トライポッド)」を 2017 年中に全国のアミューズメント施設で展開することを決定しております。

こちらは、3 月より複数のアミューズメント施設にてロケーションテストを行っており、オペレーター様からも非常に高いご評価をいただいております。

また、「ポケモンレッタ」につきましては、東南アジア各国での展開を昨年4月よりスタートいたしましたが、展開地域を徐々に拡大しており、更に強化してまいります。

音楽映像事業 2018年3月期の取り組み

- 主力定番シリーズをはじめ、期待の新作アニメをラインナップ
- 当社オリジナルIPもクロスメディアで積極展開

キラキラ☆プリキュアアラモード



2017年
2月TV
放送開始

遊☆戯☆王VRAINS



2017年
5月TV
放送開始

戦刻ナイトブラッド



TVアニメ
2017年秋
放送開始
予定

Fate/EXTRA Last Encore



TVアニメ
NEXT WINTER
放送開始予定

刀剣乱舞-花丸-



TVアニメ2期
2018年1月
放送開始予定

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

最後に、音楽映像事業の取り組みについて、ご説明させていただきます。

アニメにつきましては、プリキュアの新シリーズ、「キラキラ☆プリキュアアラモード」が2月より、遊戯王の新シリーズ「遊☆戯☆王 VRAINS」が5月10日より、テレビ放送が開始しておりまして、すでに主題歌CDなどを発売しておりますが、引き続きDVD等の販売も行っております。

また、ゲームアプリのリリースも控え、当社の事業横断でクロスメディア展開する「戦刻ナイトブラッド」のアニメがこの秋に放送開始となるほか、昨年コンシューマゲームのシリーズ新作が大ヒットした「Fate」のアニメ、「Fate/EXTRA Last Encore」と、昨年放送し大ヒットとなった、「刀剣乱舞-花丸-」の第2期が冬より放送予定となっております。



音楽映像事業 2018年3月期の取り組み

- 新作舞台『ジョーカー・ゲーム』は満員御礼で好調スタート
- 人気舞台の続編も話題の新作も続々公演予定

舞台『ジョーカー・ゲーム』



2017年
5月公演

舞台『刀剣乱舞』義伝 暁の独眼竜



2017年
6月～7月
公演予定

**舞台『東京喰種トーキョーグール』
第二弾**



2017年
6月～7月
公演予定

**ミュージカル『テニスの王子様』
3rd シーズン 青学vs 立海**



2017年
7月～10月
公演予定

**B-PROJECT on STAGE
『OVER the WAVE!』**



2017年
7月～8月
公演予定

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

ステージ部門におきましては、新作「舞台『ジョーカー・ゲーム』」をゴールデンウィークに公演し、満員御礼となりました。

前期大ヒットとなった「舞台『刀剣乱舞』」は、6月から7月にかけて、続編となる「舞台『刀剣乱舞』義伝 暁の独眼竜」を公演いたします。

また、「舞台『東京喰種』」は約2年ぶりとなる第2弾公演をこちらも6月から7月にかけて実施いたします。

定番の「ミュージカル『テニスの王子様』」は、5月後半には「コンサート Dream Live 2017」を、7月からは「青学vs立海」公演を行います。

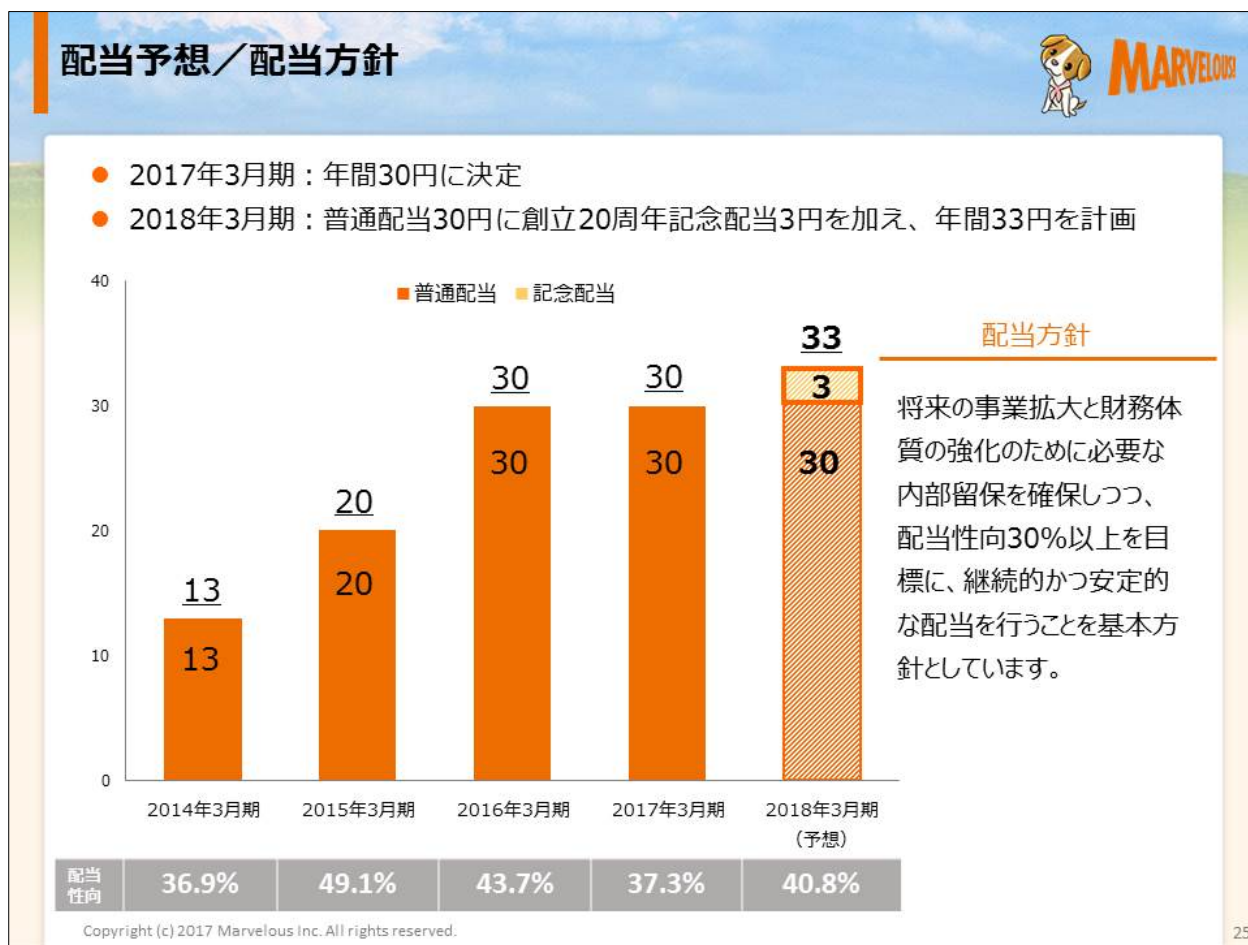
さらに、バーチャルアイドルプロジェクトとして大きな注目を受けている『B-PROJECT』を初めて舞台化し、7月から公演することを決定しております。

この他にも、『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』や、「舞台『K』」の新作、『幕末 Rock』のライブ等、続々と公演を予定しております。

以上が各事業の取り組みとなりますが、これらを着実に実行していくことで、先程申し上げた、業績予想を達成できるよう努めてまいります。

最後になりますが、これらを踏まえ、今期の配当予想につきまして、ご説明させていただきます。

資料_P.25_配当予想／配当方針



まず、2017年3月期につきましては、業績予想の修正はあったものの、過去最高益更新もあり、当初予想通り、一株当たり、30円の配当と決定させていただきました。

2018年3月期につきましても、株主の皆様への還元策といたしまして、配当性向30%以上の基本方針のもと、普通配当は、1株当たり30円を予定しておりますが、今期は創立20周年を迎えますので、それを記念して、記念配当3円を加え、合計33円の配当を計画しております。

今後も継続的かつ、安定的な配当を実施してまいりますので、引き続きご支援賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。



ご清聴、誠に有難うございました。

〈お問い合わせ先〉

管理統括本部 経営企画部

TEL:03-5769-7447

FAX:03-5769-7448

URL:<https://corp.marv.jp/>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。

Copyright (c) 2017 Marvelous Inc. All rights reserved.

26

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