

それでは、2018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.3_業績ハイライト(損益計算書)

業績ハイライト（損益計算書）							MARVELOUS!	
◆ コンシューマ事業、音楽映像事業が好調に推移したものの、オンライン事業の業績低迷により、前期比で減収減益 (単位：百万円)								
	2017年3月期		2018年3月期		前期比			
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)		
売上高	29,387	-	25,291	-	▲ 4,096	86.1%		
売上原価	13,114	-	11,035	-	▲ 2,078	84.2%		
販管費	10,519	-	9,108	-	▲ 1,410	86.6%		
うち広告宣伝費	1,951	-	1,895	-	▲ 56	97.1%		
営業利益	5,754	19.6%	5,147	20.4%	▲ 607	89.4%		
営業外損益	55	-	▲ 41	-	▲ 97	-		
経常利益	5,810	19.8%	5,105	20.2%	▲ 704	87.9%		
特別損益	▲ 17	-	▲ 71	-	▲ 53	-		
法人税等	1,626	-	1,520	-	▲ 106	93.5%		
親会社株主に帰属する当期純利益	4,165	14.2%	3,513	13.9%	▲ 651	84.4%		

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

3

まずは、業績ハイライトです。

売上高は、前期比 86.1%の 252 億 9,100 万円、営業利益は、同 89.4%の 51 億 4,700 万円となりました。コンシューマ事業、音楽映像事業が好調に推移したものの、オンライン事業の低迷により、当初の業績予想から未達となり、売上・利益ともに、前期比でマイナスとなりました。誠に申し訳ございません。

資料_P.4 セグメント別概況

セグメント別概況					
(単位：百万円)					
		2017年3月期	2018年3月期	前期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	◆ オンライン事業	14,750	10,034	▲4,716	68.0%
	◆ コンシューマ事業	9,067	8,891	▲175	98.1%
	◆ 音楽映像事業	5,607	6,396	789	114.1%
	合計	29,387	25,291	▲4,096	86.1%
セグメント利益	◆ オンライン事業	3,271	1,390	▲1,881	42.5%
	◆ コンシューマ事業	2,042	2,969	927	145.4%
	◆ 音楽映像事業	1,603	2,052	448	128.0%
	合計	6,917	6,411	▲505	92.7%
調整額・消却額等		▲1,163	▲1,264	▲101	108.7%
営業利益 合計		5,754	5,147	▲607	89.4%

POINT

◆ オンライン事業

- 主力タイトルの売上減少
- 新作タイトルの貢献不足

◆ コンシューマ事業

- 少数ラインナップの中で健闘
- 海外子会社が引き続き好調
- アミューズメント定番シリーズ、新規ビジネス好調

◆ 音楽映像事業

- 主力シリーズを中心にステージ公演盛況
- 二次利用収入好調

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

4

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 68.0%の 100 億 3,400 万円、セグメント利益は、同 42.5%の 13 億 9,000 万円となりました。

主力タイトルの売上が減少したことに加えて、新作タイトルがリリース遅延等により十分な貢献ができず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 98.1%の 88 億 9,100 万円、セグメント利益は、同 145.4%の 29 億 6,900 万円となりました。

国内は、前期と比べて新作が少ない中でも大変健闘いたしました。

海外子会社につきましては、引き続き好調に推移いたしました。

アミューズメントでも、定番シリーズ、新規プライズビジネスが好調に推移いたしました。

これらに加えて、ソフトウェア資産等の売却による一時収入が発生し増益となりました。

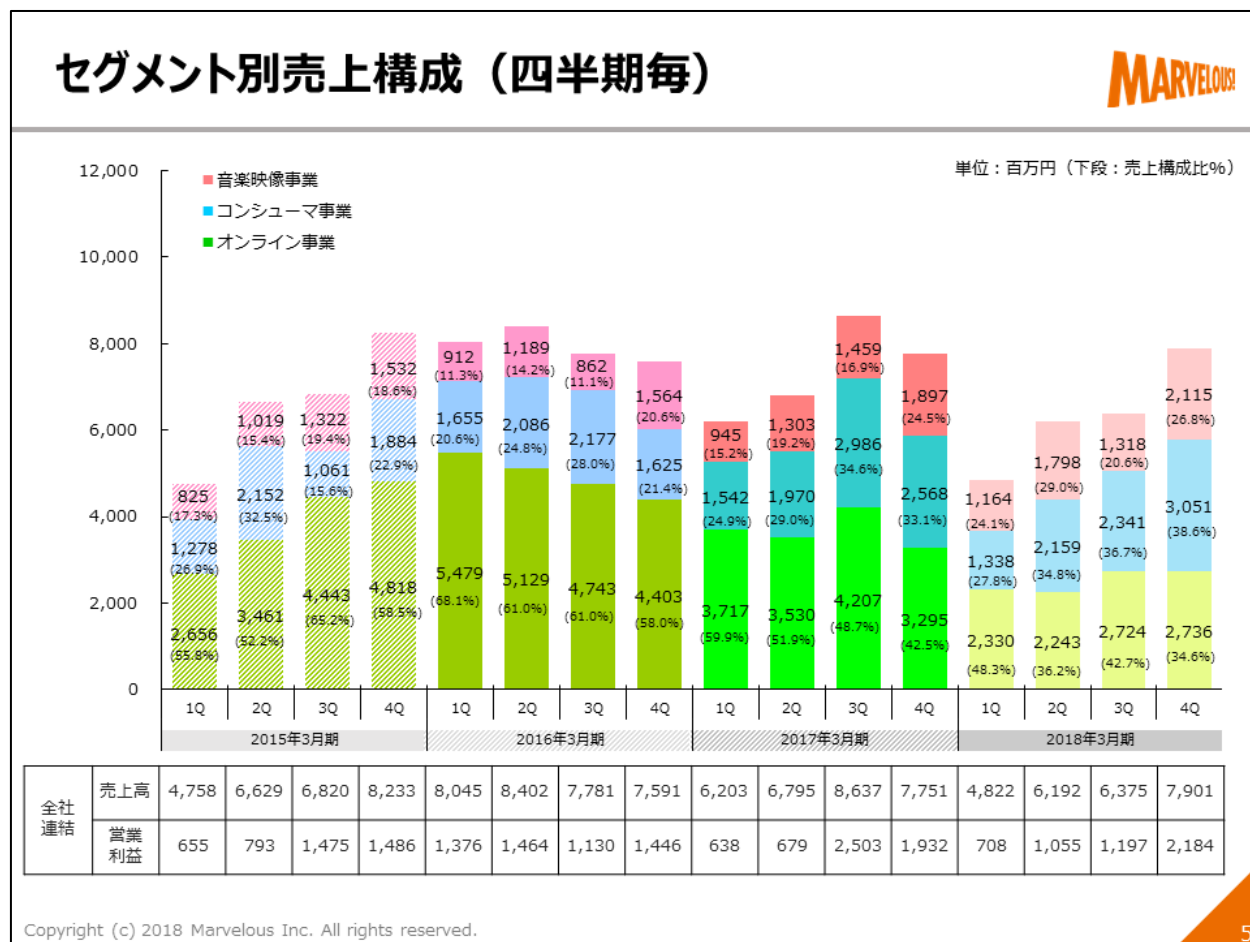
音楽映像事業は、売上高が前期比 114.1%の 63 億 9,600 万円、セグメント利益は、同 128.0%の 20 億 5,200 万円となりました。

ステージ公演では、「刀剣乱舞」、「あんさんぶるスターズ」の2大ヒットシリーズを中心に、定番シリーズ、新作

ともに盛況となりました。

また、アニメ、ステージともに二次利用収入も好調に推移し、増収増益となりました。

資料_P.5_セグメント別売上構成グラフ(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。

オンライン事業が引き続き低調な推移となっておりますが、コンシューマ事業、音楽映像事業は過去最高の四半期売上を達成いたしました。

資料_P.6_貸借対照表

貸借対照表（要約）

(単位：百万円)

	2017年3月末	2018年3月末	増減額
流動資産 計	19,285	21,412	2,127
固定資産 計	4,943	4,075	▲867
資産合計	24,228	25,488	1,260
流動負債 計	7,626	7,024	▲602
固定負債 計	62	50	▲12
負債合計	7,688	7,074	▲614
純資産合計	16,539	18,414	1,874

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

6

続いてこちらは、貸借対照表のハイライトです。

流動資産の増加は、現預金、仕掛品の増加などによるものです。

流動負債の減少は、未払金の減少などによるものです。

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.8_セグメント別の状況_オンライン事業

MARVELOUS!

オンライン事業

2018年3月期のタイトル状況

- ◆ 「戦刻ナイトブラッド」、「おそ松さん よくばり！ ニートアイランド」、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」、「ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ」、「千銃士」のサービスを開始
- ◆ 「剣と魔法のログレス いにしえの女神」は、4周年イベント等が好調に推移したものの、通期で売上減少
- ◆ 一部不採算タイトルのサービス終了、未発表としていた新作1タイトルの開発中止で、開発費を一括計上〈タイトル展開〉

戦刻ナイトブラッド (ネイティブアプリ)  2017年 5月29日 配信開始 ©2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY	おそ松さん よくばり！ ニートアイランド (ネイティブアプリ)  2017年 9月19日 配信開始 ©おそ松さん/おそ松さん製作委員会 ©D-tecno / Marvelous 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29日 配信開始 ©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.
ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ (ネイティブアプリ)  2018年 1月9日 配信開始 ©Fuji Games, Inc. / Marvelous Inc.	千銃士 (ネイティブアプリ)  2018年 3月22日 配信開始 ©LINE Corporation / Marvelous Inc.	剣と魔法のログレス いにしえの女神 (ネイティブアプリ)  2013年 12月17日 配信開始 ©Marvelous Inc. Aiming Inc.

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

8

まずは、オンライン事業です。

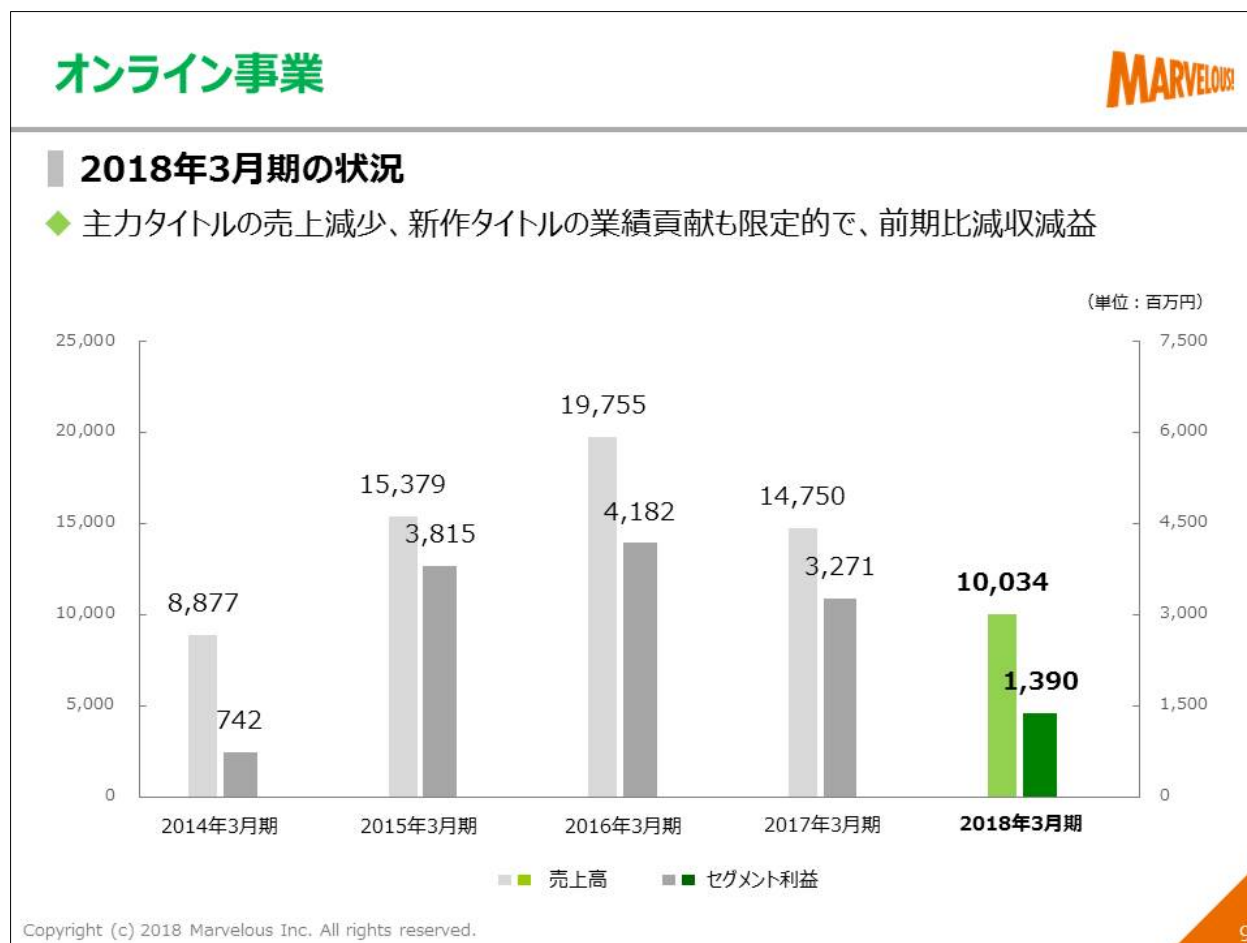
新作といたしましては、「戦刻ナイトブラッド」を昨年5月より、「おそ松さん よくばり！ ニートアイランド」を9月より、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」を11月よりサービスを開始し、さらに、今年1月には「ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ」、3月に「千銃士」をリリースする等、多数のアプリゲームのサービスを開始いたしました。

既存の主力タイトル「剣と魔法のログレス いにしえの女神」は4周年イベント等が好調に推移したものの、通期の売上は減少いたしました。

また、一部不採算タイトルのサービス終了を決定し、これまで未発表としておりました新作1タイトルにつきましても、開発中止を決定し、開発費を一括計上いたしました。

なお、先日発表させていただいた「おそ松さん」のサービス終了にかかる費用一括計上も3月決算に取り込んでおります。

資料_P.9_ オンライン事業3ヵ年グラフ



こちらがオンライン事業の過年度推移のグラフとなります。

既存タイトルの落ち込みを新作でカバーする計画でありましたが既存タイトルの想定以上の落ち込みに加えて、新作の遅延等により、その貢献は限定的となり、前期比で大幅な減収減益となりました。

MARVELOUS!

コンシューマ事業

2018年3月期のタイトル状況

- ◆ 「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)」 (Nintendo Switch) 、
「シノビリフレ -SENTRAN KAGURA-」 (Nintendo Switchダウンロード専売) 、
「牧場物語 ふたごの村+」 (ニンテンドー3DS) 、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」(PS4)を発売
- ◆ 海外においても、当社主力シリーズを北米・欧州等へ展開し販売好調
- ◆ アミューズメントは「ポケモンガオーレ」の好調に加えて、新規ビジネスの「TRYPOD」がヒット

〈タイトル展開〉

シノビリフレ -SENTRAN KAGURA- (Nintendo Switch)	牧場物語 ふたごの村+ (ニンテンドー3DS)	閃乱カグラ Burst Re:Newal (PS4)	TRYPOD (トライポッド) (アミューズメント)
			
2017年 11月24日 発売	2017年 12月14日 発売	2018年 2月22日 発売	2017年 11月 稼働開始
©2017 Marvelous Inc./ HONEY PARADE GAMES Inc.	©2017 Marvelous Inc. All Rights Reserved.	©2018 Marvelous Inc./HONEY PARADE GAMES Inc.	©Marvelous Inc. ※特許出願中

Copyright (c) 2018 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。

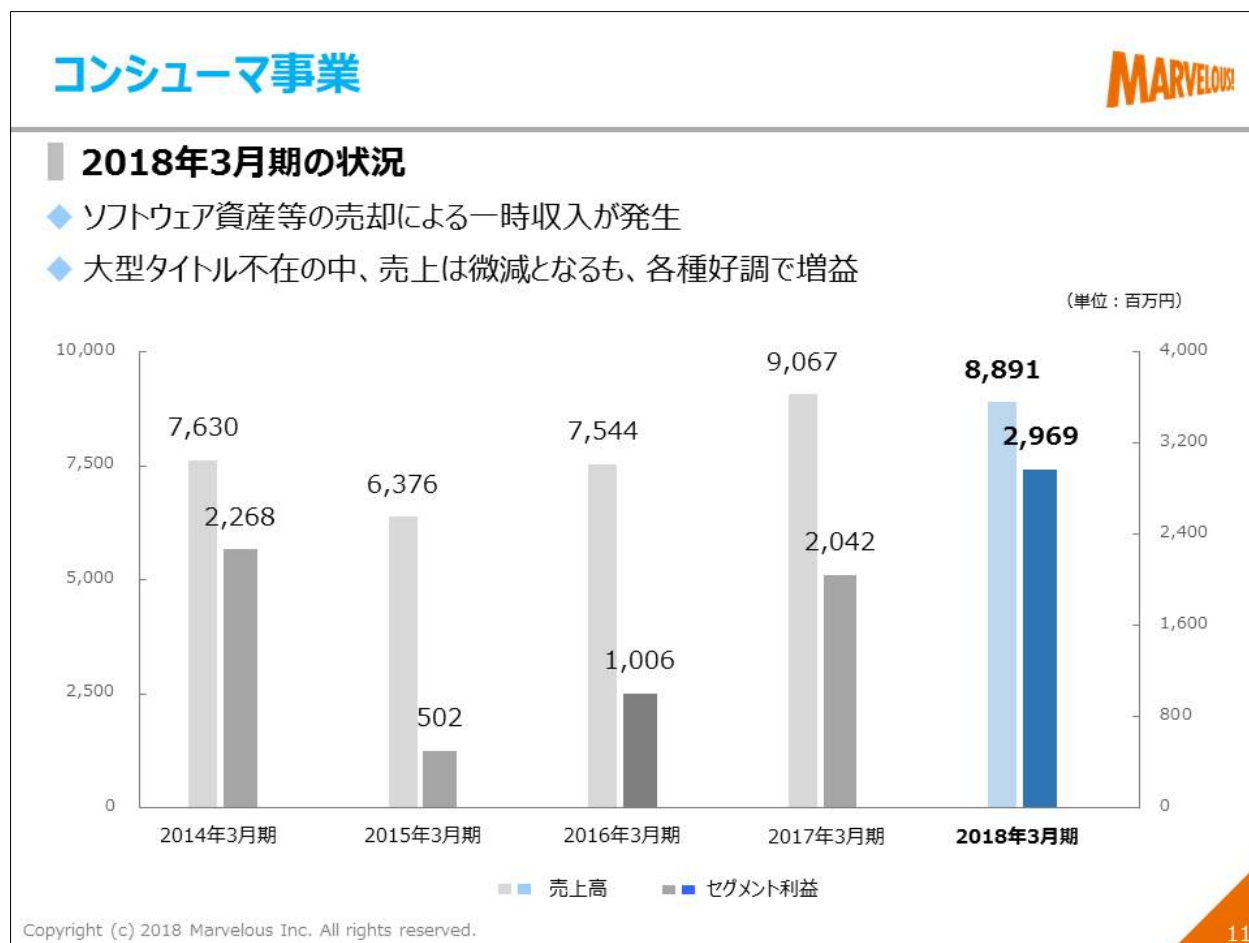
国内では、「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)」の Nintendo Switch 移植版を 2017 年7月に、「シノビリフレ -SENTRAN KAGURA-」を Nintendo Switch 向けにダウンロード専売で 11 月に、「牧場物語 ふたごの村+」をニンテンドー3DS 向けに 12 月に、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」を PlayStation4 向けに 2018 年2月に発売いたしました。

これら新作が、それぞれ好調なセールスとなったことに加えて、旧作のリピーター販売等も好調に推移いたしました。

海外におきましては、当社主力シリーズの北米・欧州等への展開を行い、こちらも好調に推移いたしました。

アミューズメント部門におきましては、前期より稼働中の「ポケモンガオーレ」が引き続き好調に推移したことに加え、プライズマシン「TRYPOD」を 2017 年 11 月より出荷を開始し、好調なセールスを記録いたしました。

資料_P.11_ コンシューマ事業_3カ年グラフ



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。

前述の各種タイトルの貢献に加えて、ソフトウェア資産等の売却による一時的な収益寄与もあり、大型タイトル不在の中で売上は前期比で微減となりましたが大幅な増益となりました。

なお、こちらの一時収入につきましては、相手先様のこともありますので、詳細の開示はできかねますが、今期と二分して計上するもので、本件による前期から今期への増減インパクトはございません。

音楽映像事業



2018年3月期のタイトル状況

- ◆ 主力シリーズ「舞台『刀剣乱舞』、『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』の新作公演が大盛況
「ミュージカル『テニスの王子様』」、「ミュージカル『薄桜鬼』」等、定番シリーズも新作公演を実施
- ◆ 新作ステージ「舞台『ジョーカー・ゲーム』」、「B-PROJECT on STAGE『OVER the WAVE !』」、
「舞台『モブサイコ100』」を公演し好評
- ◆ TVアニメ『戦刻ナイトブラッド』、「続『刀剣乱舞-花丸-』」、「Fate/EXTRA Last Encore』を放送
- ◆ 2月よりプリキュアシリーズの新作TVアニメ『HUGっと！プリキュア』を放送開始
- ◆ アニメ、ステージともに二次利用収入も好調推移

〈タイトル展開〉



Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

12

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。

ステージ部門では、主力シリーズ「舞台『刀剣乱舞』、『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』の新作公演が引き続き大盛況となり、好業績を牽引いたしました。

「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も新作公演を実施し、それぞれ堅調に推移いたしました。

中でも、「舞台『刀剣乱舞』ジョ伝 三つら星刀語り」につきましては、12月に実施した公演も即日完売の大盛況となりましたが、4月4日に発売したDVD・ブルーレイも前作に続きオリコンの週間ランキング1位を獲得する等、パッケージ販売も好調に推移しております。

なお、こちらは3月に出荷をしておりますので前期の実績に計上しております。

また、前期の新作といたしまして、「舞台『ジョーカー・ゲーム』」、「B-PROJECT on STAGE『OVER the WAVE』」、「舞台『モブサイコ 100』」を実施し、好評を博しました。

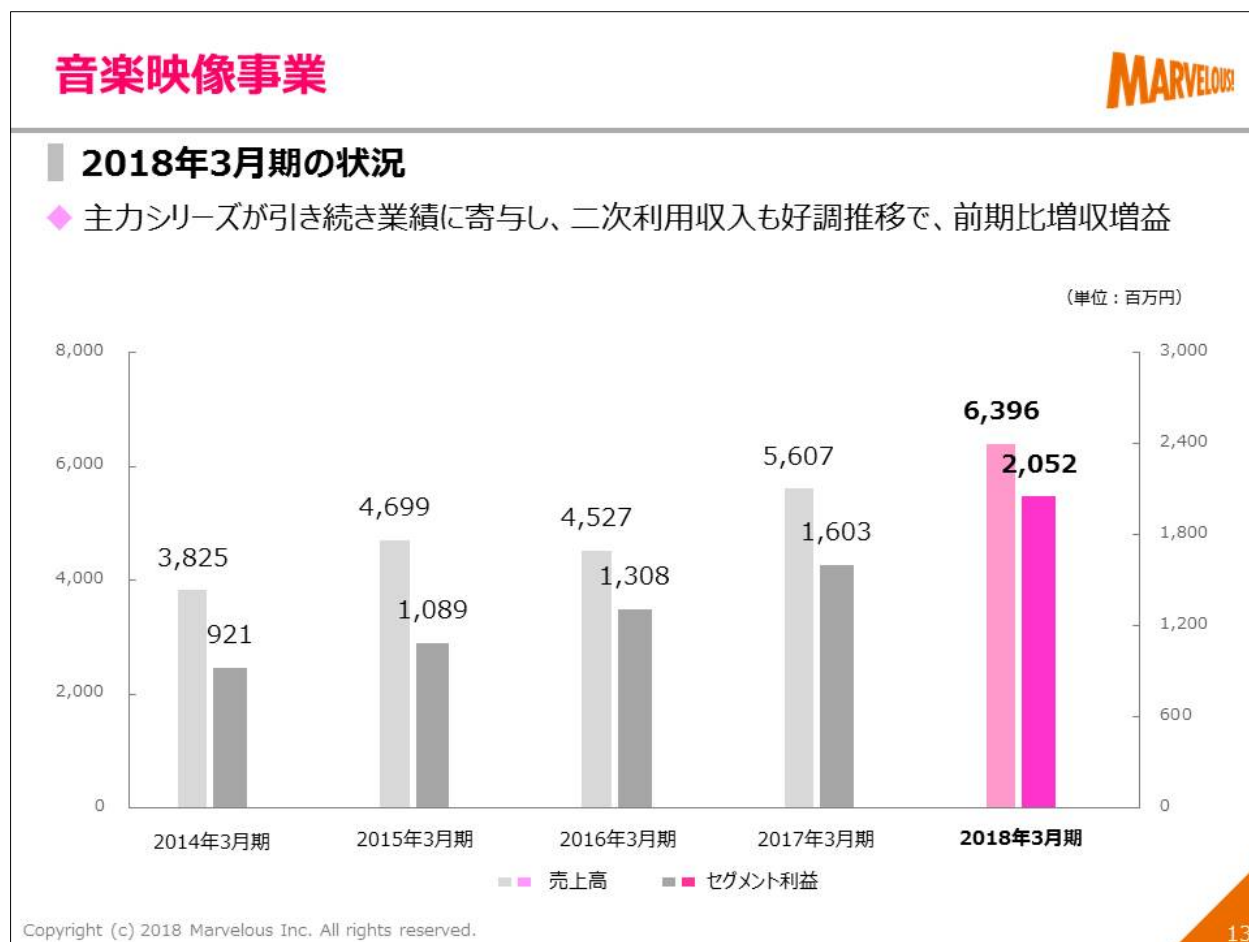
音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ『戦刻ナイトブラッド』を昨年10月から12月まで、「続『刀剣乱舞-花丸-』」を、今年の1月から3月まで、『Fate/EXTRA Last Encore』を1月から4月まで放送いたしました。

た。

さらには、2月より、プリキュアの新シリーズ『HUGっと！プリキュア』の放送を開始いたしました。

また、アニメのライブ러리作品の配信・番組販売・商品化や、ステージ作品のライブビューイングや映像配信、パッケージ販売といった二次利用収入も引き続き好調に推移いたしました。

資料 P.13_音楽映像事業 3ヵ年グラフ



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。

人気シリーズの重層的な展開と新作の積み重ねにより利益につきましては5期連続での2桁成長となりました。

続いてここからは、2019 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.15_2019 年 3 月期業績予想

2019年3月期 業績予想						
(単位：百万円)	2018年3月期		2019年3月期		前期比	
	実績	利益率	予想	利益率	(額)	(率)
売上高	25,291	—	25,000	—	-291	98.8%
営業利益	5,147	20.4%	4,500	18.0%	-647	87.4%
経常利益	5,105	20.2%	4,500	18.0%	-605	88.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,513	13.9%	2,980	11.9%	-533	84.8%

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

15

こちらが本日、決算短信とともに発表いたしました 2019 年 3 月期の通期業績予想です。

売上高は、前期比 98.8%の 250 億円、営業利益は、同 87.4%の 45 億円、経常利益は、同 88.1%の 45 億円、当期純利益は、同 84.8%の 29 億 8,000 万円を目指してまいります。

タイトル状況により、大きく変動するため、今期もセグメント別の開示は控えさせていただきますが、おおよその見通しといたしましては、オンライン事業につきましては、全体的に保守的に見積もり減収減益、コンシューマ事業につきましては、大型タイトルも控えているため増収増益、音楽映像事業もこれまでの好調を継続しつつさらなる新作へのチャレンジで増収を目指してまいります。

MARVELOUS!

オンライン事業 2019年3月期の取組み

◆ 前期リリースしたタイトルの育成および既存タイトルの売上維持に注力

戦刻ナイトブラッド
(ネイティブアプリ)



2017年
5月29日
配信開始

© 2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY

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29日
配信開始

© Marvelous Inc.
© HONEY PARADE GAMES Inc.

ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ-
(ネイティブアプリ)



2018年
1月9日
配信開始

© Fuji Games, Inc. / Marvelous Inc.

千銃士
(ネイティブアプリ)



2018年
3月22日
配信開始

© LINE Corporation / Marvelous Inc.

剣と魔法のログレス いにしえの女神
(ネイティブアプリ)



2013年
12月17日
配信開始

© Marvelous Inc. Aiming Inc.

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

16

それではここからは、各セグメントの今期の具体的な取組みについてご説明させていただきます。
まずは、オンライン事業です。

まずは、前期にサービスを開始した「戦刻ナイトブラッド」、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」
「ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ-」、「千銃士」につきまして、各種メディアミックス展開や海外
展開も視野に入れつつ各タイトルの育成、運営強化に注力してまいります。

また、「剣と魔法のログレス いにしえの女神」をはじめとする、既存タイトルにつきましても、売上維持に努め
てまいります。

コンシューマ事業

2019年3月期の取組み

MARVELOUS!

- ◆ 国内では人気シリーズ最新作の発売を予定
- ◆ 海外では当社コンシューマタイトルをSteam向けに移植
- ◆ 国内外でインディーゲーム等のアクイジションを推進
- ◆ バンダイナムコエンターテインメント様からの受託開発タイトルを鋭意開発中
- ◆ アミューズメントは新機種を準備



Fate/EXTELLA LINK
(フェイト/エクステラ リンク)
(PS4/PS Vita)

2018年
6月7日
発売

©TYPE-MOON ©2018 Marvelous Inc.



PEACH BALL
閃乱カグラ
(Nintendo Switch)

発売日未定

©2018 Marvelous Inc./MOEY PARADE GAMES Inc.



Bullet Witch
(Windows PC)

World Wide
2018年4月26日
(日本時間)
発売

©2018 Marvelous Inc. (Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.)



GOD EATER 3
(PS4/Steam)

発売日未定
(受託開発)

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

17

続いて、コンシューマ事業の取組みについてご説明させていただきます。

国内では、「フェイト」シリーズの最新作「Fate/EXTELLA LINK(フェイト／エクステラ リンク)」をPS4とPS Vita向けに、6月7日に発売いたします。

また、閃乱カグラシリーズの最新作「PEACH BALL 閃乱カグラ」をNintendo Switch向けに、リリースすることを決定しております。

海外につきましては、2006年にXbox360向けに販売された「Bullet Witch」を子会社マーベラスUSAより、日本時間で先月26日に、Windows PC向けにワールドワイドで配信開始いたしました。今後も、このような過去タイトルのコンテンツ資産の積極的な活用を図ってまいります。

また、この他にも国内外で、インディーゲーム等のアクイジションを推進してまいります。

さらに、バンダイナムコエンターテインメント様からの受託タイトル「GOD EATER 3」を鋭意開発中でありま

す。

アミューズメントにつきましては、前期にプライズ市場への新規参入を果たしましたが、引き続き新たなチャレンジを進めてまいります。

音楽映像事業 2019年3月期の取組み

- ◆ アニメ、ステージともに強力なIPのシリーズ展開を促進
- ◆ ステージは複数の完全新作も準備

アニメ 『HUGっと！プリキュア』  TVアニメ 2018年2月 放送開始 ©ABC-A・東映アニメーション	アニメ 『東京喰種トーキョーグール:re』  TVアニメ 2018年4月 放送開始 ©田口スズノブ/集英社・東映アニメーション制作委員会	アニメ『千銃士』  TVアニメ 2018年7月 放送開始予定 ©アニメ『千銃士』製作委員会	ミュージカル『薄桜鬼 志譚』 土方歳三 篇  2018年 4月～5月 公演 ©アイディアファクトリー・チバプロ・フクロノミュージカル/集英社/制作委員会
ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』3 ～延伸するは我にあり～  2018年 5月公演 ©青春ミュージカル『青春鉄道』制作委員会	ミュージカル『テニスの王子様』 15周年記念コンサート Dream Live 2018  2018年 5月公演 ©制作委員会/集英社・VAP・新テニスの王子様プロジェクト ©制作委員会/集英社・テレビ東京制作委員会	舞台『ジョーカー・ゲームⅡ』  2018年 6月公演 予定 ©制作委員会/KADOKAWA/JOHNER GAME ANIMATION PROJECT © JOHNER GAME THE STAGE PROJECT	舞台『刀剣乱舞』 悲伝 結いの目の不如帰  2018年 6～7月 公演予定 ©舞台『刀剣乱舞』制作委員会

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

最後に、音楽映像事業の取組みについて、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、『HUG っと！プリキュア』が 2 月より、『東京喰種トーキョーグール:re』が 4 月より、テレビ放送を開始しております。

また、3 月にゲームアプリもリリースいたしました『千銃士』のアニメが 7 月に放送を予定しております。

ステージ部門におきましては、「ミュージカル『薄桜鬼』」の第 2 シーズン 1 作目となる「ミュージカル『薄桜鬼 志譚』土方歳三 篇」を 4 月 21 日から 5 月 1 日まで公演し、ご好評をいただきました。

また、「ミュージカル『青春鉄道』」のシリーズ 3 作目となる公演を 5 月 4 日より開始し、26 日まで好評公演中でございます。

「ミュージカル『テニスの王子様』」につきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』15 周年記念コンサート Dream Live 2018」を 5 月 5 日と 6 日に神戸で実施し、19 日と 20 日には横浜でも行う予定です。

さらに、前期の新作「ジョーカーゲーム」の続編公演を 6 月に予定しております。

そして、大人気シリーズ「舞台『刀剣乱舞』」は、最新作「舞台『刀剣乱舞』悲伝 結いの目の不如帰」の公演を 6 月から 7 月まで予定しており、今回はこれまでよりキャパシティを増やして実施することが決定しております。

す。

この他にも、「あんさんぶるスターズ！」のライブ公演やゲームアプリも配信中の「戦刻ナイトブラッド」のミュージカル、「ミュージカル『テニスの王子様』」の新作、さらには複数の完全新作等、続々と準備をしております。

以上、各事業の取り組みにより、今期業績予想の達成に向けて、努めてまいります。ここで、来期、再来期へ向けての取り組みについても、少しお話しさせていただきます。

MARVELOUS!

来期、再来期へ向けて

<オンライン事業>

- ・外部の著名プロデューサー招聘、プロデュース力強化
- ・非ゲームアプリへのチャレンジ
- ・中国を中心としたアジア展開の強化

<コンシューマ事業>

- ・家庭用ゲームにおける大手パブリッシャーとのワールドワイド向け新規大型タイトルを共同開発
- ・アミューズメントビジネスにおける継続的な新規ビジネスへの挑戦で更なる事業領域の拡大

<音楽映像事業>

- ・良質なIPの獲得・提供
- ・二次利用収入の更なる拡大
- ・2.5次元舞台・ミュージカルにおける海外市場の開拓

<全社>

- ・人材教育・育成、報酬制度見直し

Copyright (c) 2018 Marvelous Inc. All rights reserved.

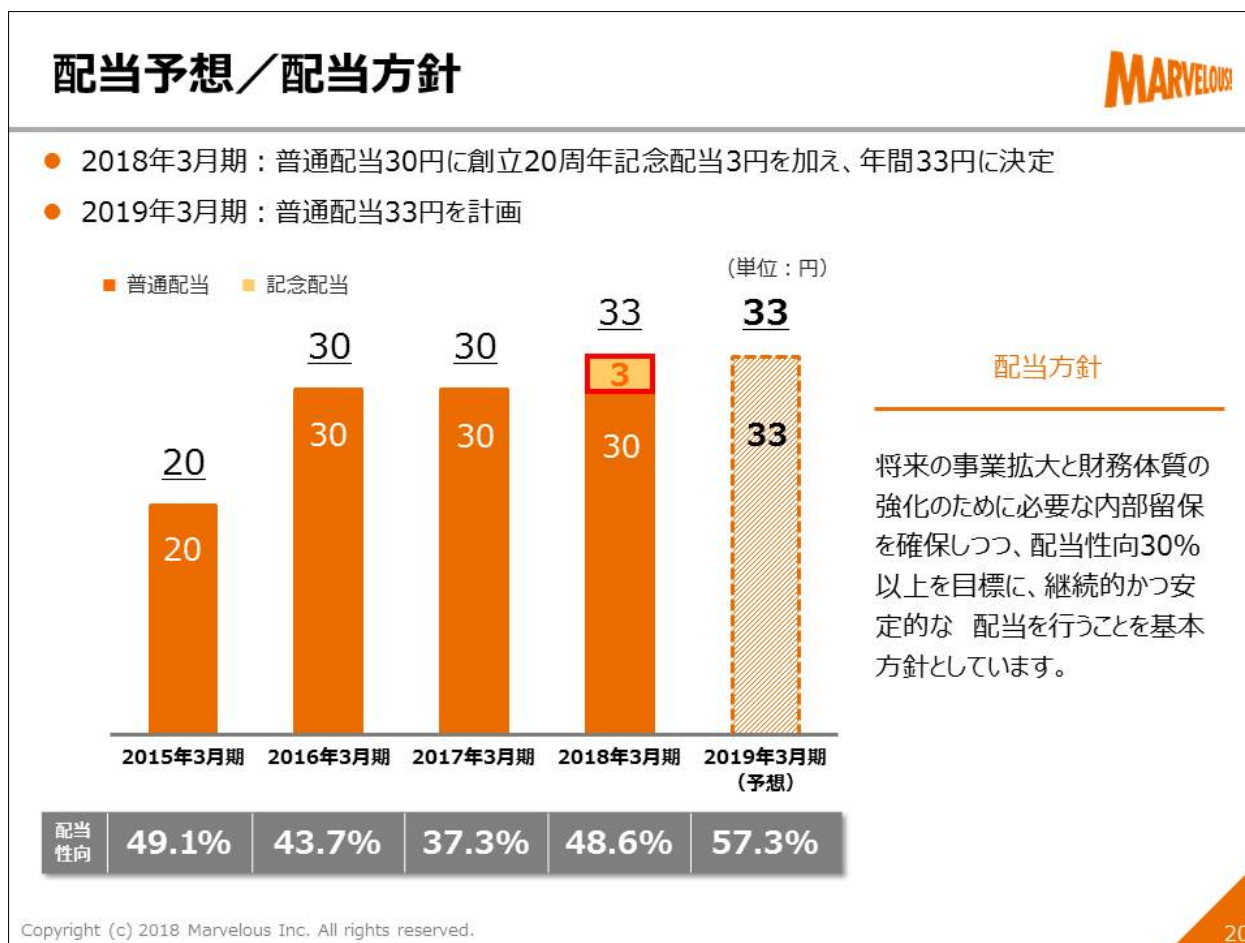
19

まずオンライン事業におきましては、戦略的に外部の著名プロデューサーの協力も得ながら、ゲームに限らず様々なアプリへもチャレンジし、プロデュース力や、タイトルラインナップの強化に努めてまいります。また、中国を中心としたアジアへの展開も強化してまいります。

コンシューマ事業においては、家庭用ゲームにおいて大手パブリッシャー様とワールドワイド向けの新規大型タイトルの共同開発を進めており、これまで培ってきた開発力を活かし、引き続き新規IPの創出に努めるとともに、アミューズメントビジネスにおきましても新規ビジネスへの挑戦を継続しながら、更なる事業領域の拡大に取り組んでまいります。

音楽映像事業におきましては、引き続き、良質なIPの獲得・提供に努め、そのための人材、組織の強化を図るとともに、二次利用収入の更なる拡大や2.5次元舞台・ミュージカルの海外市場の開拓に取り組んでまいります。

そして、全社的には、若手社員を中心に、人材教育や育成に注力し、報酬水準の見直しなども行います。能力が高いメンバーの「個の力」を伸ばすとともに、組織力全体の底上げを図ってまいります。



配当方針

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。

それでは、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。

まず、2018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、当初予想通り、普通配当の30円に、創立20周年記念配当3円を加えた、1株当たり合計33円と決定させていただきました。

2019年3月期につきましても、業績予想は減益となっておりますが、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という基本方針と、当社財務状況を勘案し1株当たり、33円の配当予想とさせていただきます。

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。

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