

2019 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。

資料_P.1_目次

目次	MARVELOUS!
◆ 2019年3月期 決算概要	
◆ セグメント別の状況	
◆ 2020年3月期 通期業績予想	
Copyright (c) 2019 Marvelous Inc. All rights reserved.	1

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、2019 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、2020 年 3 月期の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、2019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(PL)

業績ハイライト（損益計算書）						
◆ 売上・利益ともに当初の業績予想を達成 ◆ 前期比では、コンシューマ事業・音楽映像事業の売上伸長により全体で増収となるも、オンライン事業の低迷および一部タイトル開発費用の一括計上等により減益 (単位：百万円)						
	2018年3月期		2019年3月期		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	25,291	-	26,777	-	1,485	105.9%
売上原価	11,035	-	13,457	-	2,421	121.9%
販管費	9,108	-	8,613	-	▲495	94.6%
うち広告宣伝費	1,895	-	1,387	-	▲507	73.2%
営業利益	5,147	20.4%	4,706	17.6%	▲440	91.4%
営業外損益	▲41	-	84	-	126	-
経常利益	5,105	20.2%	4,791	17.9%	▲314	93.8%
特別損益	▲71	-	▲156	-	▲84	-
法人税等	1,520	-	1,282	-	▲237	84.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	3,513	13.9%	3,351	12.5%	▲162	95.4%

Copyright (c) 2019 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 105.9%の 267 億 7,700 万円、営業利益は、同 91.4%の 47 億 600 万円となりました。

売上、利益ともに、当初の業績予想を達成することができました。

前期比では、コンシューマ事業、音楽映像事業の売上伸長により、全体で増収となりましたが、オンライン事業の低迷や、一部タイトルの開発費用の一括計上等により、減益となりました。

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)					
		2018年3月期	2019年3月期	前期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	◆ オンライン事業	10,034	9,698	▲335	96.7%
	◆ コンシューマ事業	8,891	10,222	1,331	115.0%
	◆ 音楽映像事業	6,396	6,876	480	107.5%
	合計	25,291	26,777	1,485	105.9%
セグメント利益	◆ オンライン事業	1,390	1,235	▲154	88.9%
	◆ コンシューマ事業	2,969	2,848	▲120	95.9%
	◆ 音楽映像事業	2,052	2,102	50	102.4%
	合計	6,411	6,186	▲225	96.5%
調整額・消却額等		▲1,264	▲1,480	▲215	117.0%
営業利益 合計		5,147	4,706	▲440	91.4%

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
- 一部タイトル開発費用一括計上

◆ コンシューマ事業

- ゲームソフト販売堅調
- アミューズメントビジネス好調
- 一部タイトル開発費用一括計上

◆ 音楽映像事業

- アニメ、映画好評
- ステージ各公演、パッケージ販売好調
- 二次利用収入好調

Copyright (c) 2019 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 96.7%の 96 億 9,800 万円、セグメント利益は、同 88.9%の 12 億 3,500 万円となりました。

主力のログレスを始めとする長期運営タイトルの売上が減少したこと、新作タイトルが一部を除き貢献不足だったこと、さらに、一部タイトルにおいて、開発費用の一括計上もあり、減収減益となりました。

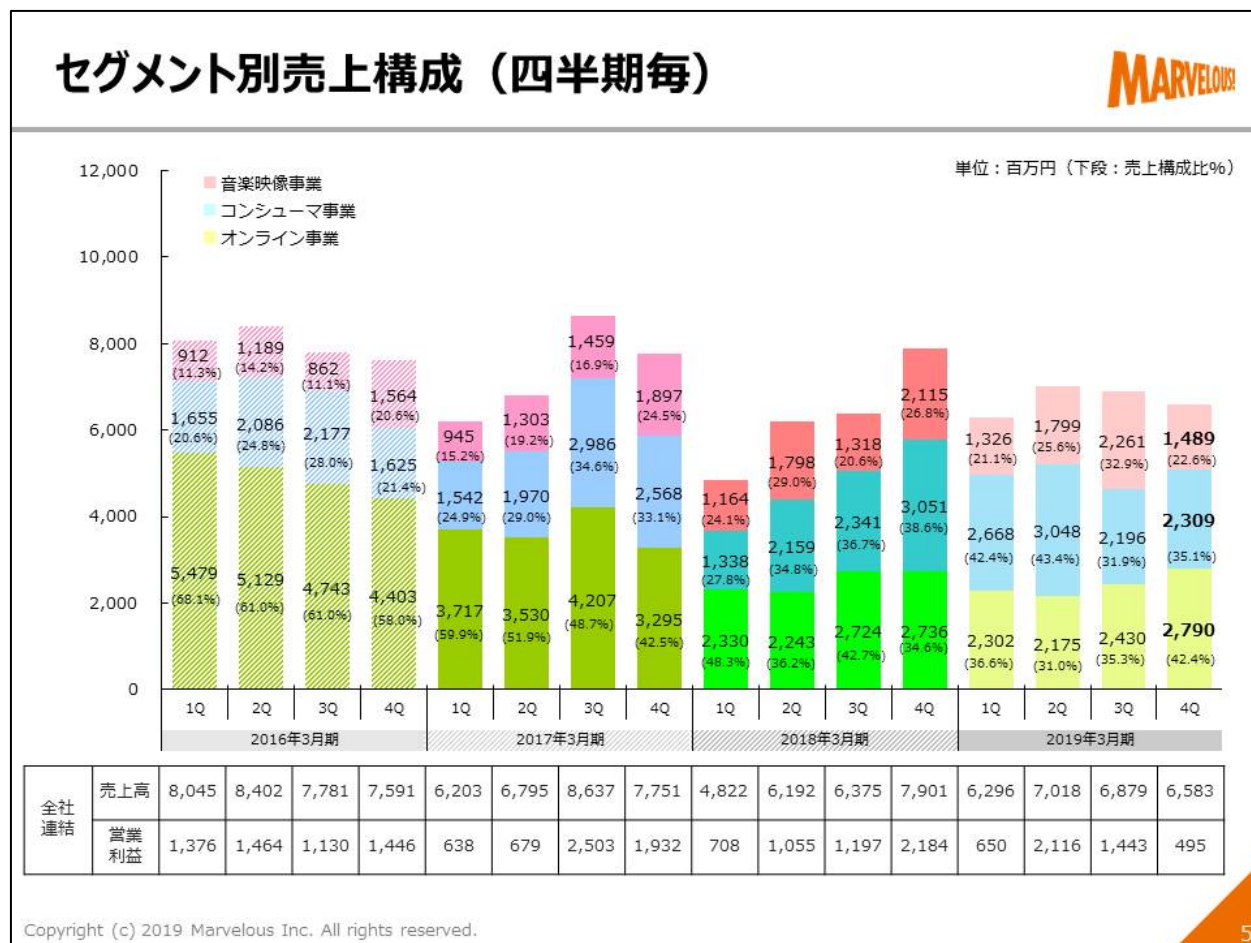
また、コンシューマ事業は、売上高が前期比 115.0%の 102 億 2,200 万円、セグメント利益は、同 95.9%の 28 億 4,800 万円となりました。

国内外において、ゲームソフトの販売が堅調に推移し、アミューズメントビジネスが引き続き好調に推移したことから、増収となりましたが、こちらも開発途中の一部タイトルにおいて、将来収益の見直しによる開発費用の一括計上を行ったことなどで、減益となりました。

音楽映像事業は、売上高が前期比 107.5%の 68 億 7,600 万円、セグメント利益は、同 102.4%の 21 億 200 万円となりました。

アニメの劇場版や、実写映画が非常に好評で、ステージの各公演、パッケージ販売も引き続き好調に推移いたしました。アニメ、ステージともに映像配信等の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。

オンライン事業は、通期では前期に届かなかったものの、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」の好調や、当社 IP の海外ライセンスアウト契約などにより、前四半期比で増収となりました。

コンシューマ事業は、「Fate/EXTELLA LINK(フェイト／エクステラ リンク)」の Nintendo Switch 版や海外版の発売、「PEACH BALL 閃乱カグラ」の発売などが寄与し、こちらも前四半期比で増収となりました。

音楽映像事業は、アニメの劇場版のヒットや映像配信等が好調であったものの、ステージ公演の実績計上が第3四半期に集中したことによる反動で、前四半期比では減収となりました。

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.7_セグメント別の状況_オンライン事業

オンライン事業

■ 2019年3月期のタイトル状況

- ◆ 長期運営タイトルは健闘するも前期比で売上が減少
- ◆ 2年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」が好調推移
- ◆ 前期リリースタイトルの一部は他社への運営移管やサービス中止
また、開発途中の一部タイトルを開発中止し、開発費用を一括計上
- ◆ アジア地域を中心に海外積極展開、中国・韓国・台湾等の企業とライセンス契約締結
- ◆ 低迷する当事業立て直しのため、構造改革および早期退職優遇制度を実施（特別損失計上）

〈タイトル展開〉

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
配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ブラウザ三国志
(PCブラウザ)

2009年7月
配信開始

©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
配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

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

まずは、オンライン事業です。

当社主力の長期運営タイトル「剣と魔法のログレス いにしえの女神」や「ブラウザ三国志」は堅調を維持したものの、前期比で売上が減少いたしました。

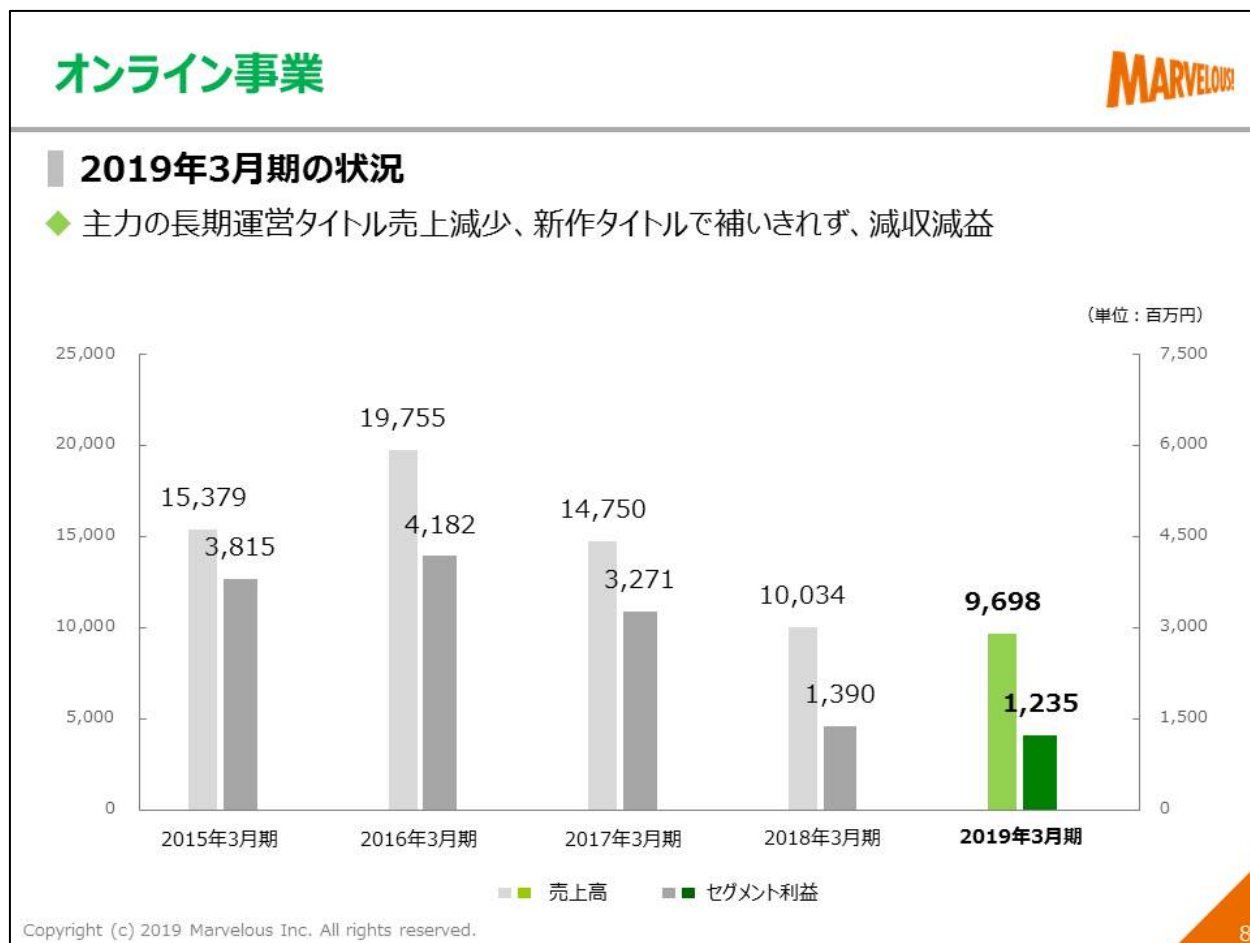
2年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」につきましては、運営施策が功を奏し、下期から売上をぐんと伸ばし、好調に推移いたしました。しかしながら、その他の新作タイトルにつきましては、他社への運営移管やサービスを中止する結果となりました。

また、開発途中であった一部タイトルにつきましても、開発中止を決定し、開発費用を一括計上いたしました。

一方で、アジア地域を中心とした海外展開を積極的に進めてきた結果、中国・韓国・台湾等の企業とのアライアンス契約がまとまり、収益に貢献いたしました。

また、第3四半期におきまして、低迷する当事業の立て直しの為、構造改革および早期退職優遇制度を実施いたしました。早期退職優遇制度の実施に伴う費用は、特別損失として計上しております。

資料_P.8_ 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。

先ほど申し上げましたとおり、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」や海外へのライセンスアウトにより収益貢献はありましたが、他の新作タイトルが振るわず、長期運営タイトルの売上減少分をすべて補うことはできませんでした。

MARVELOUS!

コンシューマ事業

2019年3月期のタイトル状況

- ◆ 「Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラリンク)」、「リトルドラゴンズカフェ -ひみつの竜とふしぎな島-」、「PEACH BALL 閃乱カグラ」を発売
- ◆ 海外では、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」、「Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラリンク)」の北米・欧州版、Steam版を発売
- ◆ アミューズメントは稼動3年目の「ポケモンガオーレ」が過去最高水準で好調推移
- ◆ 「ポケモントレッタ」の海外展開や「TRYPOD」の国内外での販売も順調
- ◆ 開発途中の一部タイトルを将来収益見直しにより、開発費用を一括計上

〈タイトル展開〉

Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラリンク) (PlayStation®4/PlayStation®Vita /Nintendo Switch/Windows PC)	リトルドラゴンズカフェ -ひみつの竜とふしぎな島- (Nintendo Switch /PlayStation®4)	PEACH BALL 閃乱カグラ (Nintendo Switch)	ポケモンガオーレ (アミューズメント)	TRYPOD (トライポッド) (アミューズメント)
 国内 PS4/PSV版: 18年6月発売 NS版: 19年1月発売 北米・欧州 PS4/PSV/NS版、 PC版: 19年3月発売 ©2018 Marvelous Inc. ※画像は国内版のものです。	 2018年8月 発売 ©Marvel Game Localization Inc. / TQ18001 Inc. Licensed to and published by Marvelous Inc.	 2018年12月 発売 ©2018 Marvelous Inc./HONEY PARADE GAMES Inc.	 2016年7月 稼動開始 ©2016 Pokémon. ©1999-2019 Nintendo. Creatures, Inc. ©2016 PGL Inc. Developed by TQ18001 and HONEY PARADE GAMES ©2016 HONEY PARADE GAMES Inc.	 2017年11月 稼動開始 ©Marvelous Inc.

Copyright (c) 2019 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 LINK (フェイト/エクステラ リンク)」の PlayStation®4 版と PlayStation®Vita 版を昨年 6 月に発売いたしました。今年の 1 月には Nintendo Switch 版も発売いたしました。

また、「リトルドラゴンズカフェ -ひみつの竜とふしぎな島-」を Nintendo Switch と PlayStation®4 向けに昨年 8 月に、「ピーチボール閃乱カグラ」を Nintendo Switch 向けに 12 月に発売いたしました。

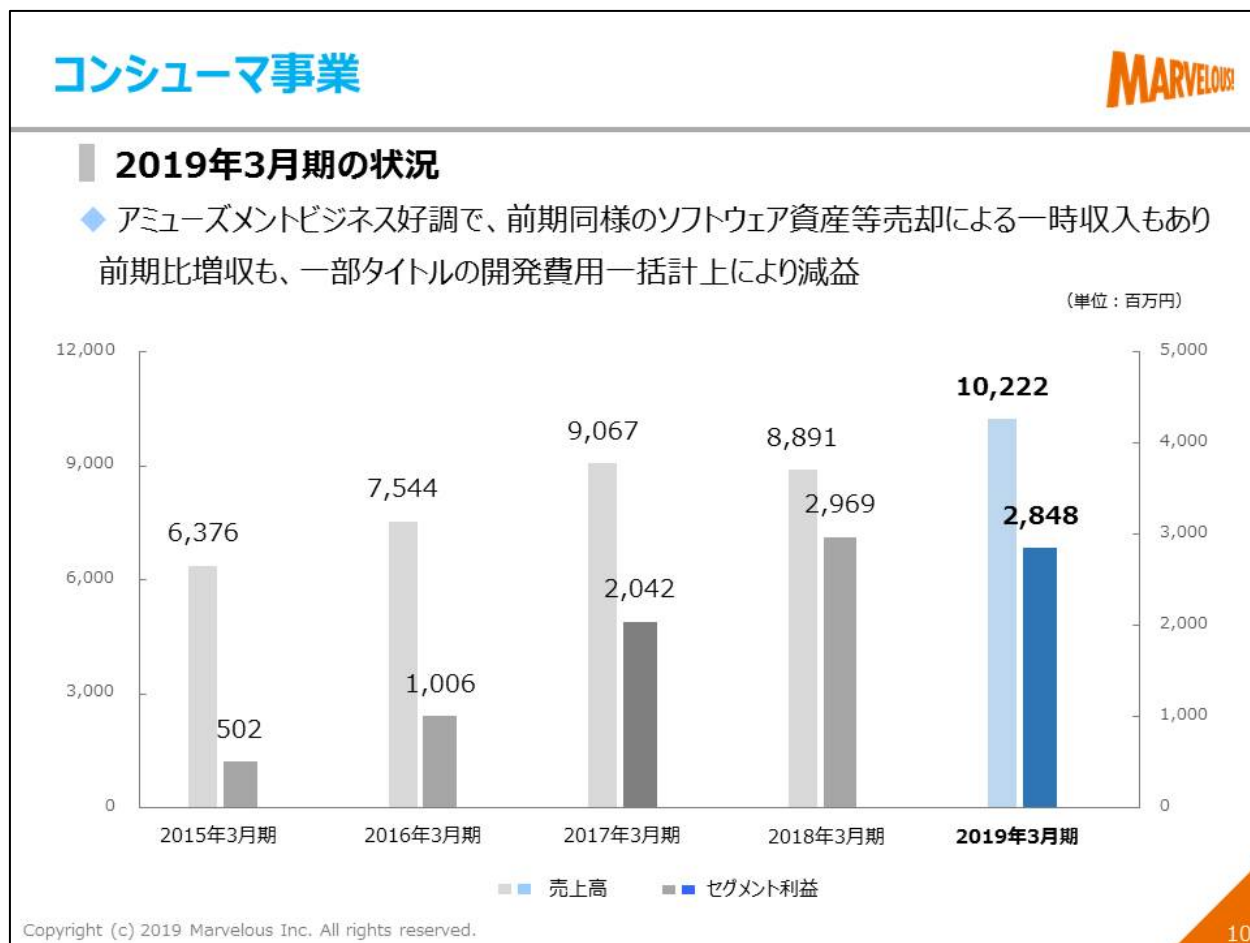
海外におきましては、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」の北米・欧州版、ワールドワイド向けの Windows PC 版を今年の 1 月に発売いたしました。

また、「Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラ リンク)」につきましても北米・欧州版と Windows PC 版を 3 月に発売いたしました。

アミューズメント部門におきましては、稼動 3 年目の「ポケモンガオーレ」が引き続き好調な推移となり、大きく収益貢献いたしました。

また、「ポケモントレッタ」の海外展開や「TRYPOD」の国内外での販売も順調に推移いたしました。

資料_P.10_ 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。

アミューズメントビジネスの好調継続に加えて、前期同様に、ソフトウェア資産等の売却による一時収入もあり、売上は増収となりましたが、一部タイトルにおける開発費用の一括計上などがあり、利益面は、前期比で減益となりました。

音楽映像事業

MARVELOUS!

2019年3月期のタイトル状況

- ◆ TVアニメ『HUGっと！プリキュア』、『東京喰種トーキョーグール:re』（第1期、第2期）、『千銃士』を放送、それぞれパッケージ商品化
- ◆ 『映画HUGっと！プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズメモリーズ』を2018年10月に、『映画刀剣乱舞』を2019年1月に、『映画プリキュアミラクルユニバース』を3月に公開し、いずれも観客動員数が好調に推移
- ◆ 新作では「舞台『戦刻ナイトブラッド』」を2018年8月より、『『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE』を9月より公演し好評
- ◆ 「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、各シリーズの最新公演を実施

〈タイトル展開〉



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

11

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。

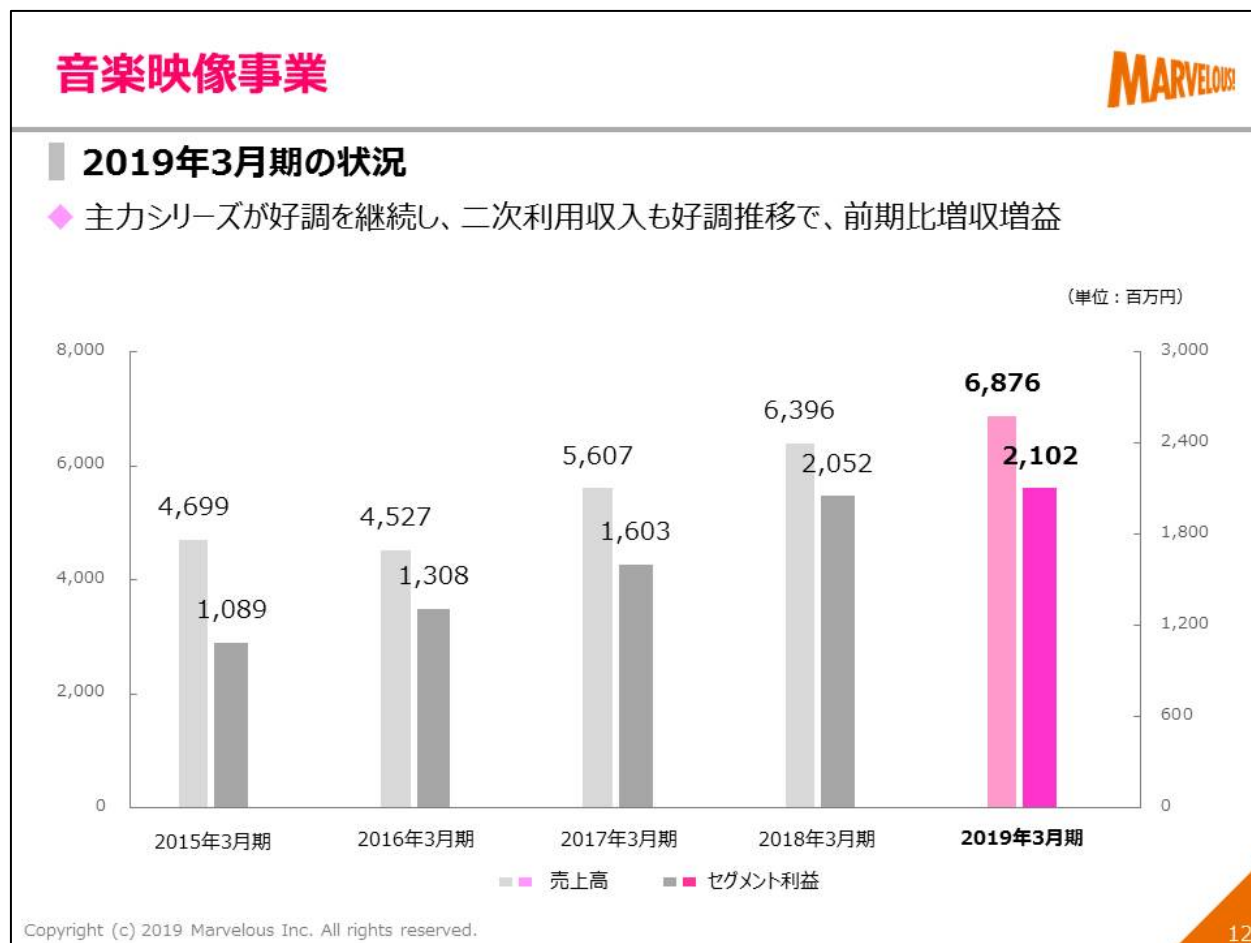
音楽映像制作部門におきましては、TV アニメ『HUGっと！プリキュア』、『東京喰種トーキョーグール:re』の第1期と第2期、そして、『千銃士』のアニメをテレビ放送し、それぞれパッケージ商品化いたしました。

また、『HUGっと！プリキュア』の劇場版を昨年の10月に、「刀剣乱舞」の実写映画、『映画刀剣乱舞』を今年の1月に、さらに、プリキュアの劇場版最新作を3月に公開し、いずれも大好評をいただき、観客動員数が好調に推移いたしました。

ステージ部門では、前期の新作といたしまして、「舞台『戦刻ナイトブラッド』」を昨年8月より、『『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE』を9月より公演し、こちらも好評を博しました。

シリーズ作品では、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」や『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』といった人気シリーズの新作公演が引き続き盛況となりました。

資料_P.12_音楽映像事業3ヵ年グラフ

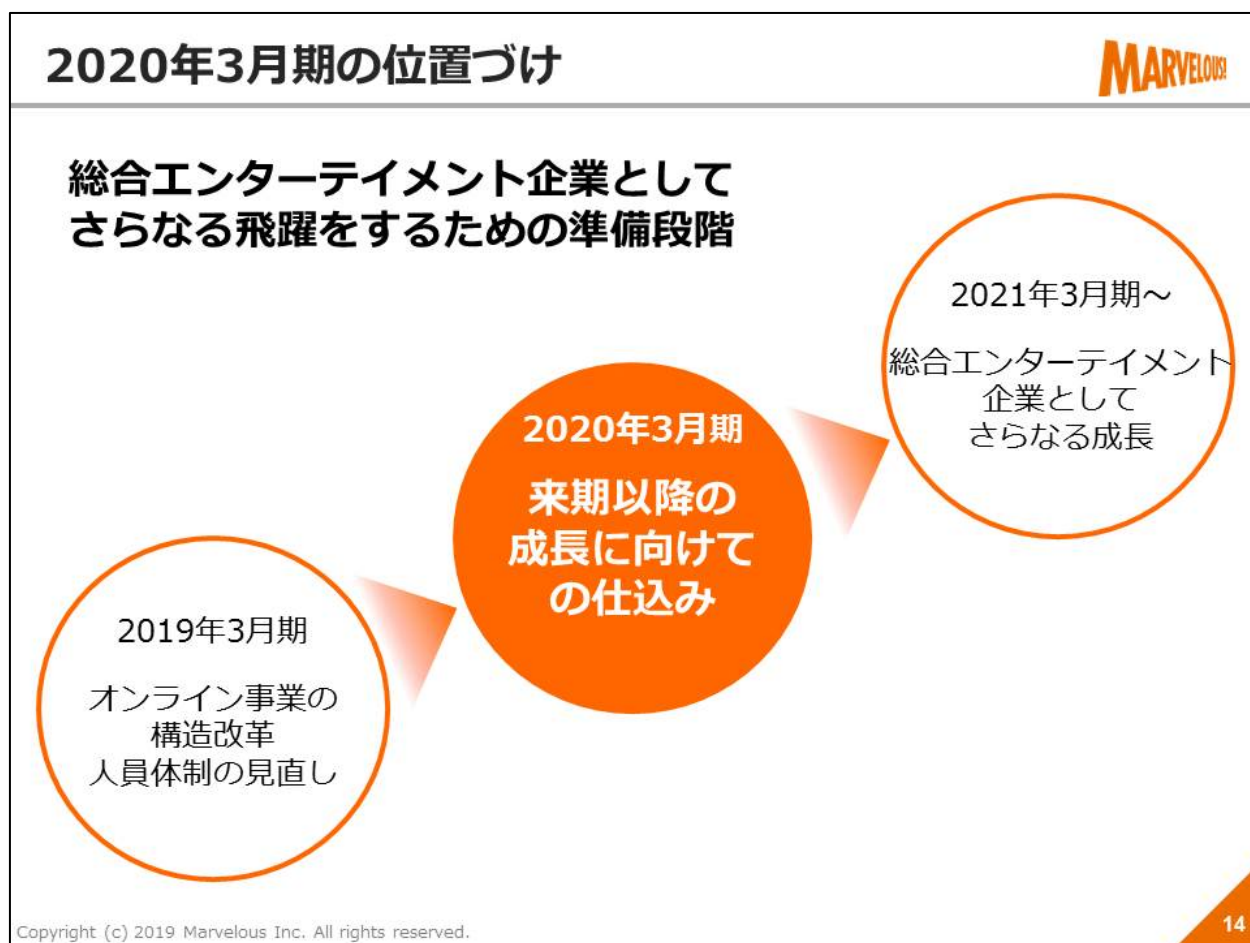


こちらが音楽映像事業の過年度推移のグラフとなります。

主力シリーズが引き続き業績に寄与したほか、アニメ・ステージ作品の映像配信等の二次利用収入も好調に推移し、増収増益となりました。

続いてここからは、2020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.14_2020年3月期の位置づけ



まずは、今期の位置づけにつきまして、お話をさせていただきます。

前期におきましては、低迷するオンライン事業にメスを入れ、構造改革を実施したわけですが、今期は、今後の更なる成長に向けて、先を見据えたパイプラインを整え、しっかりと仕込みをする期間と位置づけました。

前期と前々期に発生しました、ソフトウェア資産等の売却による一時収入も今期はなく、その反動も小さくはありません。

そのような状況で、今期は減収予想となりますが、来期、再来期へと繋がる早急な回復を目指し、オンライン事業だけでなく、全事業セグメントにおいて取り組んでまいります。

経営体制



● 権限委譲の推進

決裁権限規程等の見直しにより、
個別の業務執行については、大幅な権限委譲を進める



取締役会の監督機能強化
業務執行責任の明確化

● 社外取締役の増員

社外取締役を積極活用し、
外部の眼による適切な牽制や中立的な助言を得る



コーポレートガバナンス強化（独立社外取締役2名以上の選任）
経営環境の多様化・複雑化への対応

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

15

また、経営体制についても見直しを図ってまいります。

決裁権限規程等の見直しを行い、個別の業務執行においては、大幅な権限委譲を進めます。

これにより、取締役会は、経営陣の監督・評価といった機能をより強化させます。

一方で、業務執行役員への権限委譲によって、迅速な意思決定や業務執行責任の明確化も図ってまいります。

これらを可能なものとするために、来月開催予定の定時株主総会では、新たに独立社外取締役を選任していただき、コーポレートガバナンスの強化に努めるとともに、当社が直面する経営環境の変化に対して、迅速・柔軟に対応できる経営体制を構築してまいりたいと考えております。

2020年3月期 業績予想						
(単位：百万円)	2019年3月期		2020年3月期		前期比	
	実績	利益率	予想	利益率	(額)	(率)
売上高	26,777	—	26,000	—	▲777	97.1%
営業利益	4,706	17.6%	3,800	14.6%	▲906	80.7%
経常利益	4,791	17.9%	3,800	14.6%	▲991	79.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,351	12.5%	2,600	10.0%	▲751	77.6%

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

そして、こちらが本日、決算短信とともに発表いたしました 2020 年 3 月期の通期業績予想です。

売上高は、前期比 97.1%の 260 億円、営業利益は、同 80.7%の 38 億円、経常利益は、同 79.3%の 38 億円、当期純利益は、同 77.6%の 26 億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、この後に、各セグメントごとの今期の取り組みについてご説明をさせていただきます。

MARVELOUS!

オンライン事業 2020年3月期の取組み

- ◆ 中国発のスマートフォンゲームを今夏日本先行配信
- ◆ Aiming様との共同開発タイトルを今期配信予定
- ◆ さらに新規アプリを鋭意開発中、今期サービス開始を目指す

ガール・カフェ・ガン
(ネイティブアプリ)



©Season Inc. / ©Marvelous Inc.

タイトル未定
(ネイティブアプリ)

**Aiming様との
共同開発タイトル**

配信日未定

タイトル未定
(ネイティブアプリ)

新規アプリゲーム

配信日未定

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

17

まずは、オンライン事業です。

中国の西山居様が開発するスマートフォンゲーム「ガール・カフェ・ガン」の日本での配信を当社が行います。本作は、中国に先駆けて、この夏に日本での先行配信を予定しております。

また、「剣と魔法のログレス」で共同開発実績のある Aiming 様と再びタッグを組みまして、新作アプリゲームを準備しております。

加えて、今期はもう1作、新規アプリゲームの配信を予定しておりますが、これらの詳細につきましては、順次発表してまいりますので、どうぞご期待ください。

また、「剣と魔法のログレス」や「ブラウザ三国志」につきましても、引き続き売上維持に努めるとともに、好調な「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」の更なる成長も図ってまいります。

コンシューマ事業

2020年3月期の取組み



- ◆ シリーズ史上最大ヒットの「ルーンファクトリー 4」をNintendo Switch向けに7月発売予定
- ◆ 新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA」を今夏発売予定
- ◆ アミューズメントは新作リズムゲーム「WACCA」を今夏稼働開始予定

ルーンファクトリー4スペシャル
(Nintendo Switch)



2019年
7月25日
発売予定

©2019 Marvelous Inc.

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



2019年夏
発売予定

©2019 Marvelous Inc.

WACCA (ワッカ)
(アミューズメント)



2019年夏
稼働開始予定

©Marvelous Inc. / Supported by HARBINGER TAIWAN

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

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。

まずは、シリーズ史上最大のヒットを記録した「ルーンファクトリー4」を Nintendo Switch 向けにリニューアルした「ルーンファクトリー4スペシャル」を7月25日に発売いたします。

また、完全新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA」を Nintendo Switch 向けに、今年の夏に発売を予定しております。いずれも、前評判や注目度が高く、期待がもてるタイトルとなっております。

アミューズメント事業におきましては、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」を今年の夏頃に稼働開始する予定です。

MARVELOUS!

音楽映像事業 2020年3月期の取組み

- ◆ プリキュア新シリーズが2月スタート、3月に劇場版公開、今期にパッケージ化
- ◆ 大ヒットとなった『映画刀剣乱舞』のBlu-ray・DVDを6月発売予定
- ◆ ステージはシリーズ作品の最新作や完全新作を続々公演予定

スター☆トゥインクルプリキュア



2019年
2月TV放送開始
6月BD/DVD
第1巻発売予定

映画プリキュアミラクルユニバース



2019年
3月公開

『映画刀剣乱舞』



2019年1月
公開
6月BD/DVD
発売予定

舞台『弱虫ペダル』
新インターハイ篇へ制限解除〜



2019年5月
公演

ミュージカル『憂国のモリアーティ』



2019年5月
公演

『家庭教師ヒットマンREBORN!』
the STAGE-vs VARIA part I -



2019年6月
公演

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

続いて、音楽映像事業です。

アニメにつきましては、プリキュアの新シリーズ、『スター☆トゥインクルプリキュア』が2月よりテレビ放送開始となっております。

3月には劇場版最新作『映画プリキュアミラクルユニバース』を公開し、昨年の春映画を超える好調な動員数を記録いたしました。

今期は、これらのパッケージ商品化を行うほか、1月に劇場公開し、大ヒットとなった「映画刀剣乱舞」のブルーレイ・DVDも6月に発売を予定しております。こちらの予約数は大変好調な推移となっております。

ステージ部門におきましては、この5月9日から「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」のスピノフ作品を上映しております。

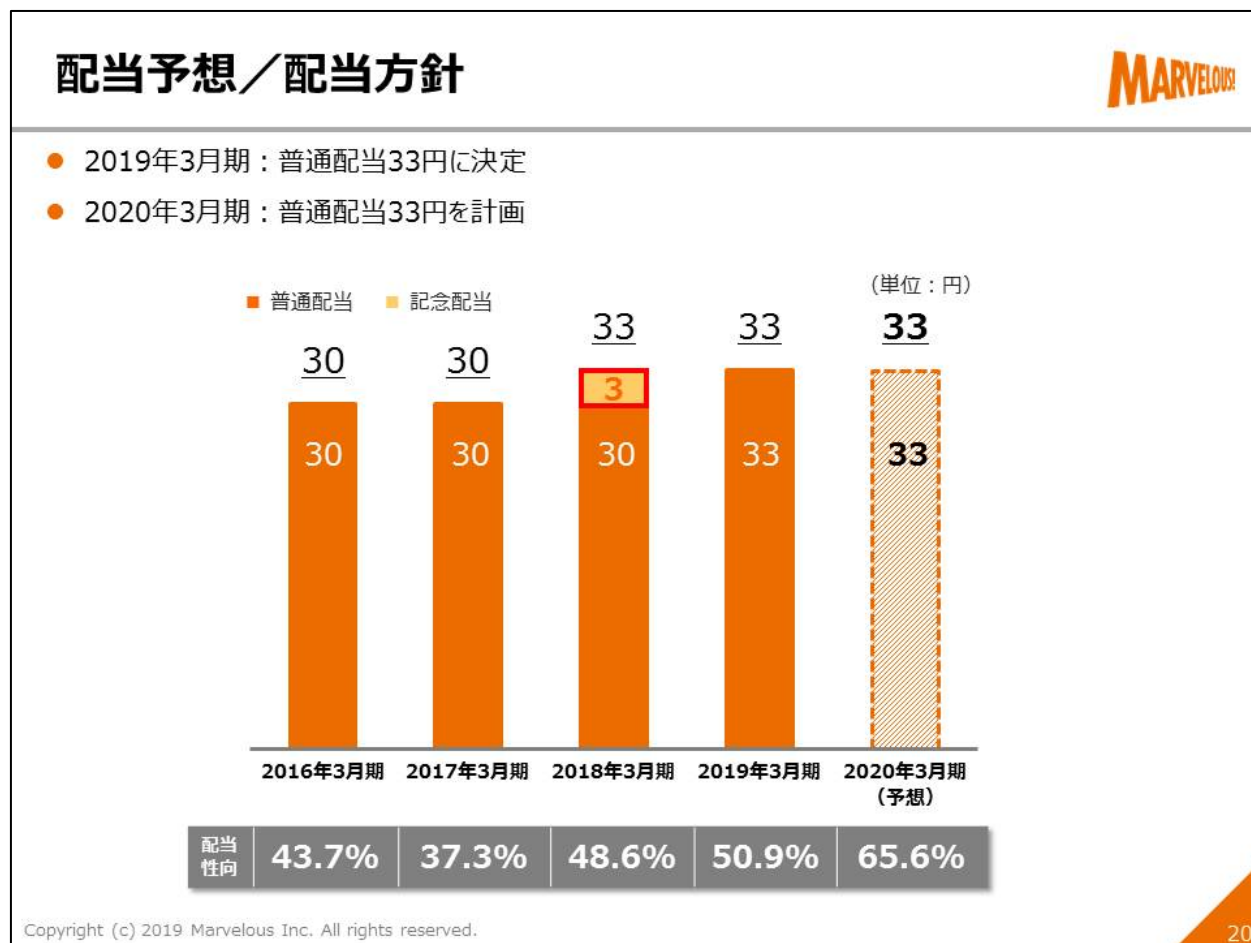
また、「舞台『弱虫ペダル』」の約1年ぶりとなる新作公演を5月10日より、新作「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」をこちらも5月10日より公演中です。

また、6月には「『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE」の続編や大人気舞台『刀剣乱舞』の最新作の公演も予定しております。

さらに、7月からは「ミュージカル『テニスの王子様』」、8月からは『あんさんぶるスターズ』といった、人気シリーズの最新作の公演を予定しており、この他にも、今期の完全新作など、続々と公演を予定しております。

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いて、ご説明させていただきます。

資料_P.20_配当方針／配当予想



まず、2019年3月期につきましては、当初予想通り、1株当たり33円と決定させていただきました。

そして、2020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、株主の皆様に対する配当方針と、当社財務状況を勘案し、前期と同額の1株当たり、33円の配当予想とさせていただきました。

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、引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

資料 P.21 ご清聴、誠に有難うございました。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきますが、本日、同時に、私個人のこととなりますが、次回の株主総会をもって退任することをリリースさせていただきました。

次回の株主総会までは通常通り努めさせていただきます。

一番の原因は、2年ほど前に消化器系の病気を患い手術を2回したことです。

極力、暫くは静養するよう医師からの勧めもあったのですが、なかなか、オンライン事業の構造改革や3期連続で業績予想未達に終わったこと、執行役員の経営体制が十分でなかったことや、いろいろなことがあったため決断しきれなかったのですが、これらが一応の形を整えることができたので、これを機にお休みさせていただくことといたしました。

また、個人的なことですが平成元年に社会人となり、平成が終わるのを機に一度お休みというもの何かの縁なのかと、それも一つのきっかけになっています。

今後は、残った現経営陣、新任の社外役員、執行役員に経営を委ねて参りますが、自分も株主として応援を続けていきたいと考えております。

今日はここで、私の後任となります、代表取締役役に就任予定の許田から一言ご挨拶をさせていただきたいと思います。

今、中山会長からご紹介いただきました許田でございます。5年ぶりに復帰ということになりますが、私も長い間やっておりますので、その人脈ですとか、経営の若い力と融合して、精一杯やらせていただいて、なんとか重責を果たしていきたいと考えておりますので、株主の皆さまにはより一層のご支援を賜りたく、どうぞよろしくお願い致します。

では、以上で終了とさせていただきます。どうもありがとうございました。

以上