

## 2016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、誠にありがとうございます。

まず始めに、前期におきましては、当初の業績予想を達成することが出来ませんでした。まずは、この事をお詫び申し上げたいと思います。今期に関しましては、全社一丸となって、営業利益 60 億円に再チャレンジをしていきたいと考えておりますので、引き続きご支援の程よろしく願いいたします。

それでは早速、説明会を始めさせていただきます。

### 資料 P.2 目次

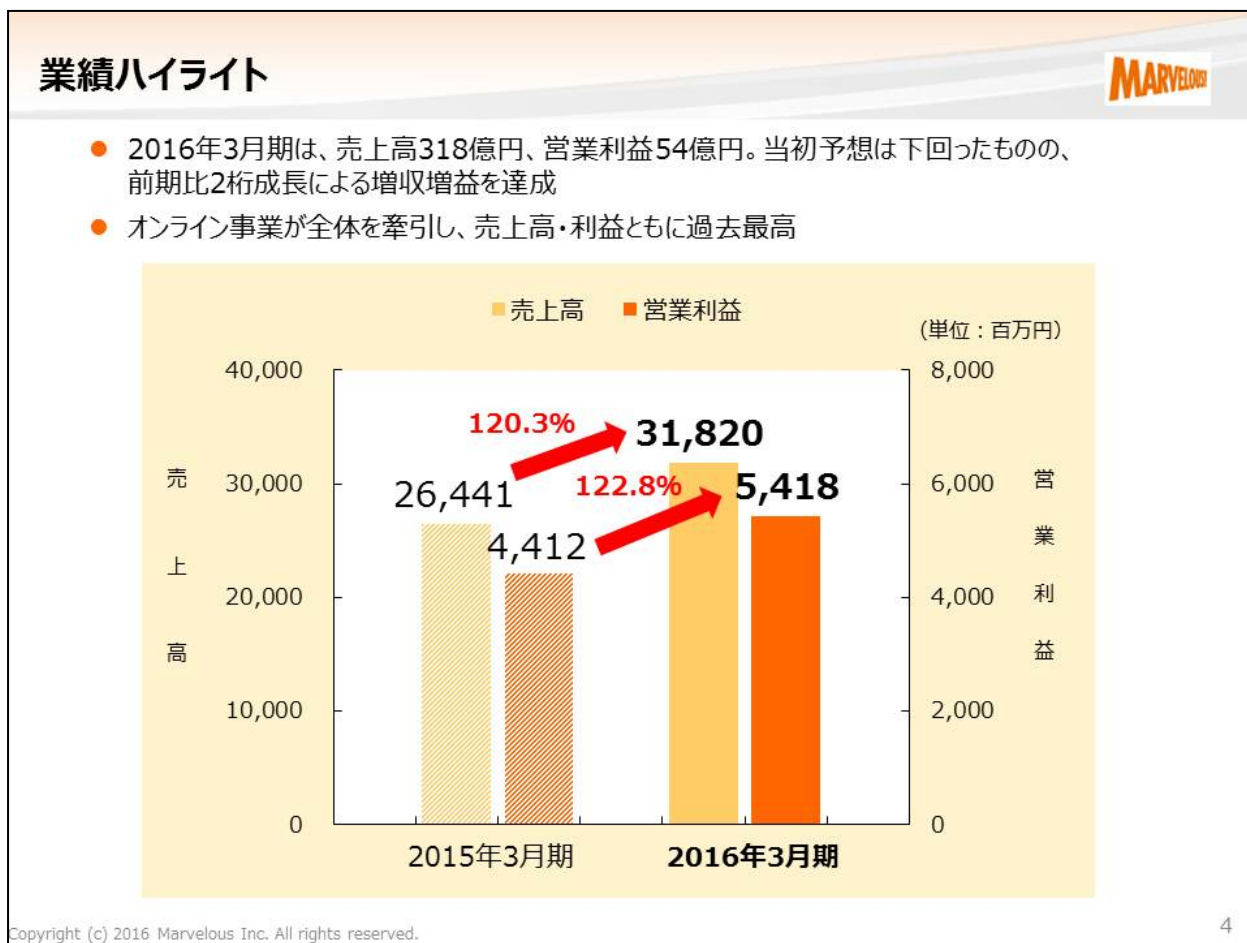
目次	
	<b>2016年3月期 決算概要</b>
	<b>2017年3月期 業績予想</b>

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 2

こちらが、本日まで説明させていただく、資料の内容です。

始めに、前期 2016 年 3 月期の決算概要について、  
次に、今期 2017 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.4\_業績ハイライト



それでは、業績ハイライトの説明をいたします。

売上高は、前期比 120.3%の 318 億 2,000 万円、営業利益は、同 122.8%の 54 億 1,800 万円となりました。

オンライン事業の進捗の遅れにより、業績予想は未達となりましたが、前期との比較におきましては、全社で2桁成長の増収増益を継続するとともに、過去最高の売上、利益を達成いたしました。

資料\_P.5\_業績ハイライト(PL)

	2015年3月期		2016年3月期		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	26,441	-	31,820	-	5,378	120.3%
売上原価	11,466	-	12,608	-	1,141	110.0%
販管費	10,562	-	13,793	-	3,230	130.6%
うち広告宣伝費	2,035	-	3,187	-	1,151	156.6%
営業利益	4,412	16.7%	5,418	17.0%	1,005	122.8%
営業外損益	171	-	▲ 190	-	▲ 361	-
経常利益	4,583	17.3%	5,228	16.4%	644	114.1%
特別損益	▲ 881	-	▲ 55	-	826	-
法人税等	1,523	-	1,569	-	45	103.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,178	8.2%	3,602	11.3%	1,424	165.4%

(単位：百万円)

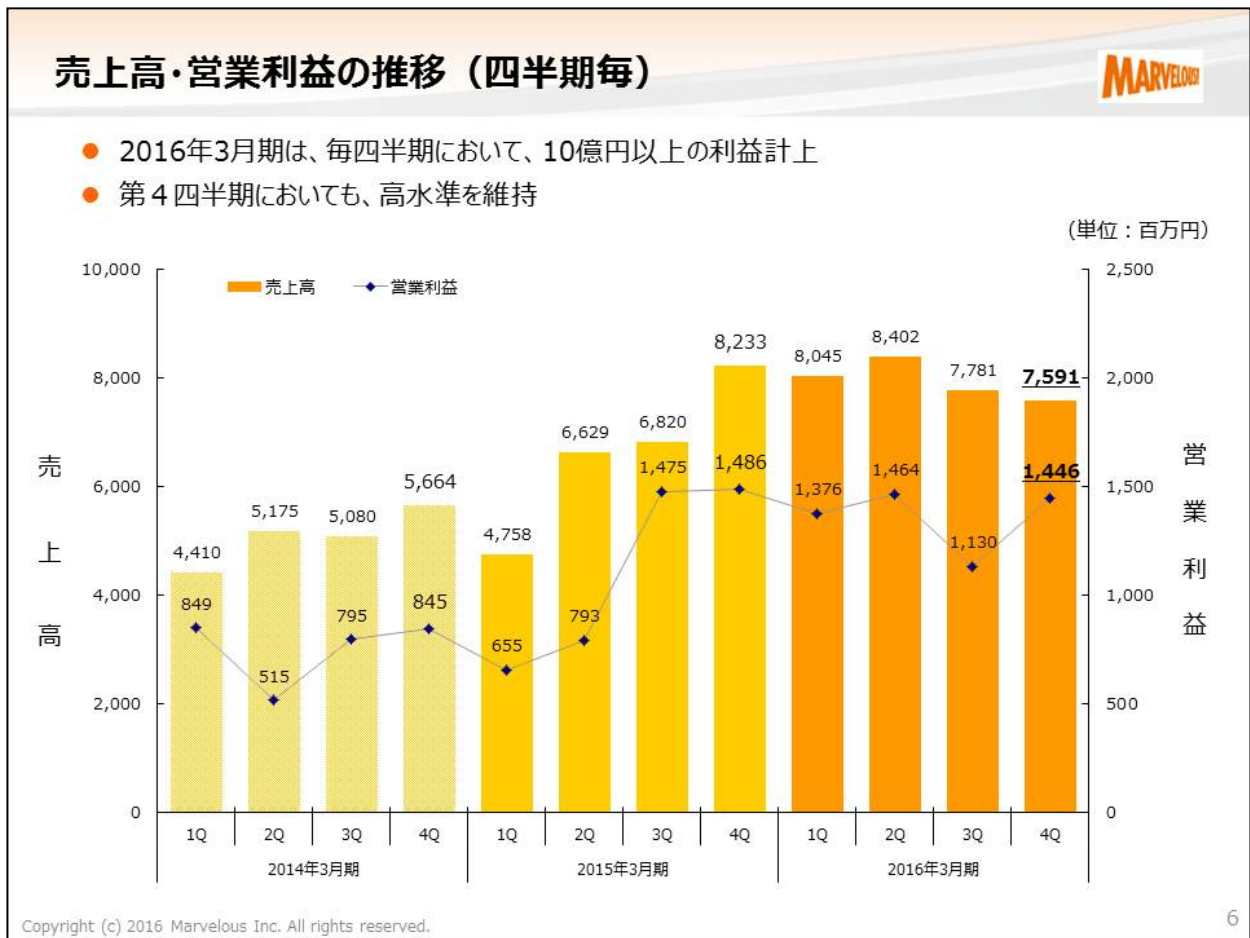
Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 5

続きまして、損益計算書のハイライトです。

特に、オンライン事業におけるプロモーション強化のためのテレビコマーシャルを積極投下したことにより広告宣伝費が大きく増加いたしました。営業利益率は前期の水準を維持しております。

営業外損益のマイナスにつきましては、年度末の、急激な円高進行により発生した為替差損が主な内容です。全体といたしましては、売上高及び各段階利益それぞれで、過去最高を更新し、前期比での2桁成長を継続いたしました。

資料\_P.6\_業績推移(四半期別グラフ)



こちらは、四半期ごとの業績推移です。

通期計画は未達となったものの、前期は毎四半期において、10 億円以上の営業利益を計上することができ、第4四半期においても、高水準を維持しております。

資料\_P.7\_業績ハイライト\_セグメント別概況

		(単位：百万円)		POINT		
		2015年3月期 実績	2016年3月期 実績	前期比 (額) (率)		
売上高	● オンライン事業	15,379	19,755	4,376	128.5%	<b>● オンライン事業</b> ・ 年間を通して「剣と魔法のログレス」が収益の柱として牽引 ・ 海外展開でも一定の成果 <b>● コンシューマ事業</b> ・ 海外子会社におけるゲームソフト販売が好調 ・ アミューズメントビジネスが改善 <b>● 音楽映像事業</b> ・ アニメ、舞台・ミュージカルは総じて好調 ・ 映像配信や番組販売等の二次利用収入拡大で利益率向上
	● コンシューマ事業	6,376	7,544	1,167	118.3%	
	● 音楽映像事業	4,699	4,527	▲ 172	96.3%	
	合計	26,441	31,820	5,378	120.3%	
セグメント利益	● オンライン事業	3,815	4,182	367	109.6%	
	● コンシューマ事業	502	1,006	504	200.4%	
	● 音楽映像事業	1,089	1,308	218	120.1%	
	合計	5,407	6,497	1,090	120.2%	
調整額・消却額等		▲ 995	▲ 1,079	▲ 84	108.5%	
営業利益 合計		4,412	5,418	1,005	122.8%	

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 7

続いて、セグメント別の概況について、ご説明させていただきます。

オンライン事業は、売上高が前期比 128.5%の 197 億 5,500 万円、セグメント利益は、同 109.6%の 41 億 8,200 万円となりました。

年間を通して「剣と魔法のログレス いにしえの女神」が収益の柱として牽引いたしました。また、ログレスは、海外展開でも一定の成果がございました。

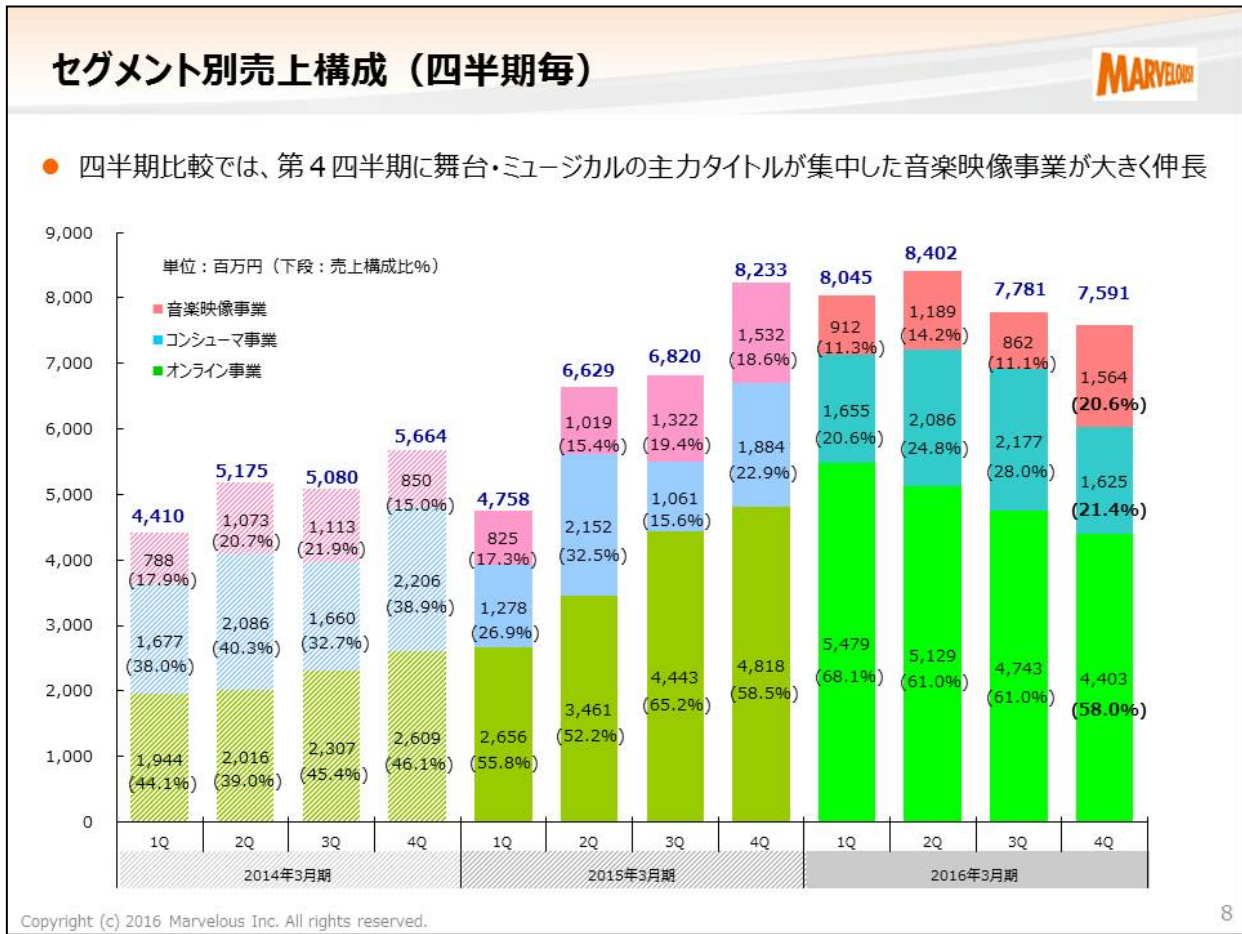
コンシューマ事業は、売上高が前期比 118.3%の 75 億 4,400 万円、セグメント利益は、同 200.4%の 10 億 600 万円となりました。

ゲームソフトの海外販売が好調だったことに加え、アミューズメントビジネスが改善いたしました。

音楽映像事業は、売上高が前期比 96.3%の 45 億 2,700 万円、セグメント利益は、同 120.1%の 13 億 800 万円となりました。

売上高は前期比で微減となりましたが、利益面では、映像配信や番組販売等の二次利用収入が好調で、利益率の向上に伴い、前期比で増益となりました。

資料\_P.8\_四半期ごとの売上構成(グラフ)



こちらは、四半期ごとの、各セグメントの売上推移です。

四半期比較では、第4四半期にタイトルが集中した音楽映像事業が、大きく伸長いたしました。その後は減少いたしました。

## 貸借対照表（要約）



- 法人税納付や配当金支払い、ジー・モード株式の取得に加え、9月に実施した自社株買いに伴う現預金の減少、売掛金の減少などにより流動資産減少
- ジー・モード株式の取得に伴うのれんの計上、新作の開発進捗などにより固定資産増加
- 未払金、未払法人税等の減少などにより流動負債減少

(単位：百万円)

	2015年3月末	2016年3月末	増減額
流動資産 計	18,624	16,204	▲ 2,419
固定資産 計	3,414	4,165	750
資産合計	<b>22,039</b>	<b>20,370</b>	<b>▲ 1,668</b>
流動負債 計	8,535	6,421	▲ 2,114
固定負債 計	52	27	▲ 25
負債合計	<b>8,588</b>	<b>6,448</b>	<b>▲ 2,139</b>
純資産合計	<b>13,450</b>	<b>13,921</b>	<b>470</b>

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved.

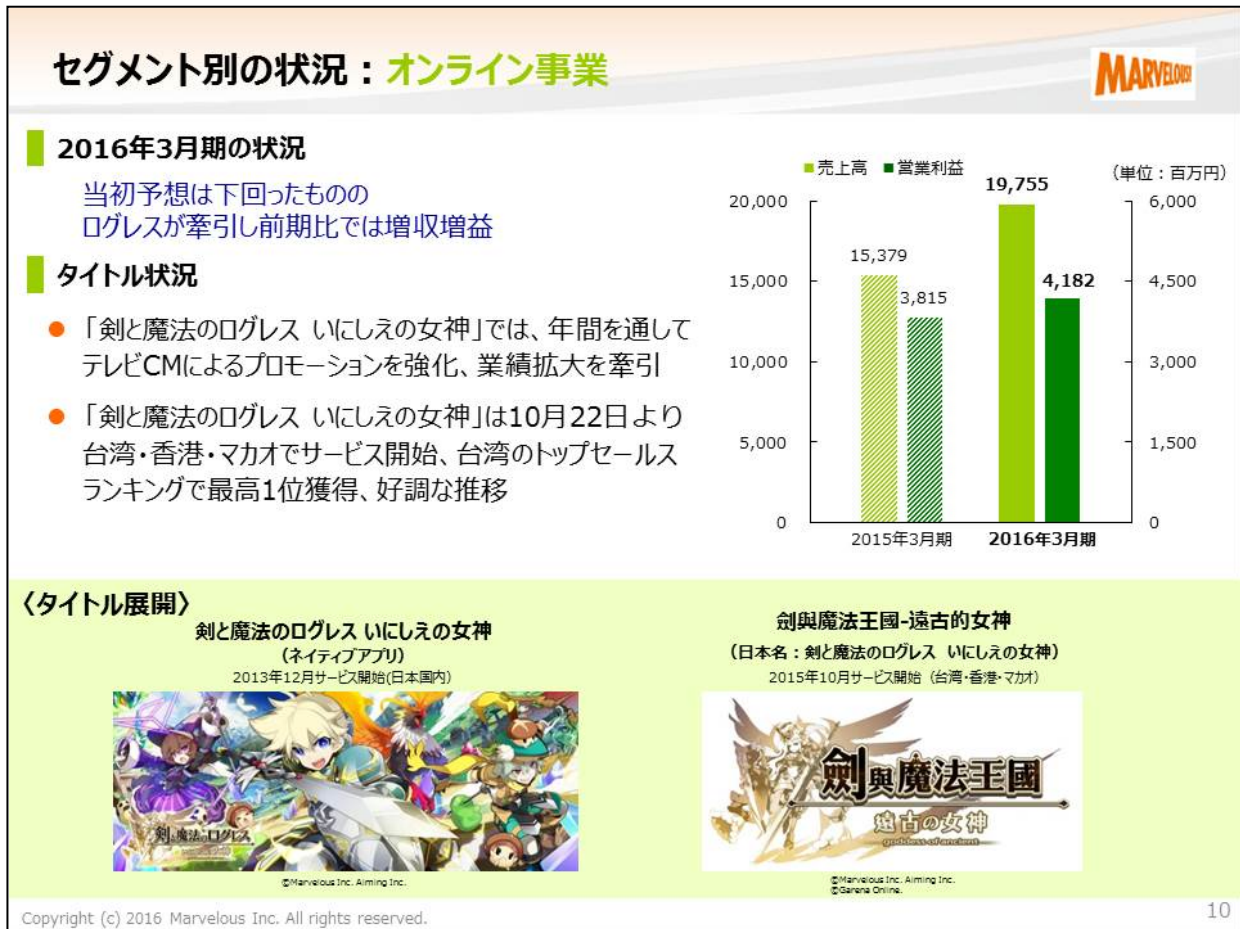
9

続いてこちらは、貸借対照表のハイライトです。

法人税納付や配当金支払い、4月に子会社化したジー・モード株式の取得、9月に実施した自社株買いに伴う現預金の減少、及び、売掛金の減少などにより、流動資産が減少いたしました。

また、ジー・モード株式の取得に伴うのれんの計上や新作アプリ・アミューズメント筐体の開発進捗などにより、固定資産が増加しております。

流動負債の減少につきましては、未払金の減少、及び、未払法人税等の減少などが主な要因です。



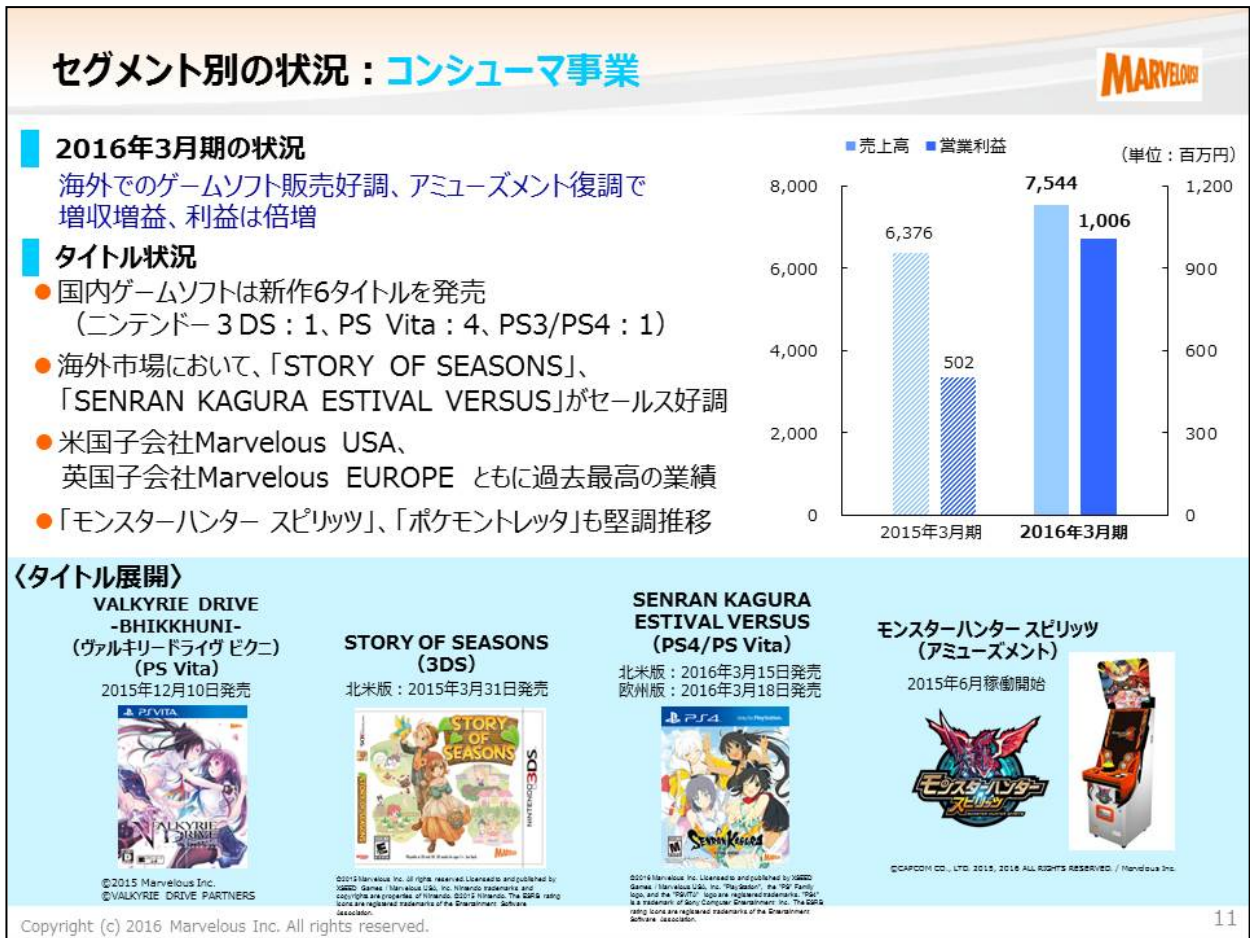
それでは、各セグメントの状況についてご説明させていただきます。

まずは、オンライン事業です。

新規タイトルのサービス開始時期が遅れたことや一部タイトルが想定通りに推移しなかったため、当初予想は下回る結果となりましたが、一方で、主力の「剣と魔法のログレス いにしへの女神」につきましては、年間を通して業績を牽引し、10月よりサービスを開始した台湾・香港・マカオでの展開におきましても、好調な推移となりました。

結果、オンライン事業全体では、前期比増収、増益を達成しております。





続いて、コンシューマ事業の状況です。

当社で展開するソーシャルゲーム等とクロスメディア展開した「ヴァルキリードライブ」を始め、国内では、6作品の新作ゲームソフトをリリースいたしました。国内ゲームソフト市場は、引き続き厳しい環境にありました。

一方で、海外におきましては、前々期に発売した牧場物語の海外版「STORY OF SEASONS」のレポート販売が北米で順調にセールスを伸ばしたほか、3月に北米と欧州で発売した「SENTRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS」が好調なセールスとなり、米国子会社 Marvelous USA は、前期に続き過去最高益を更新、英国子会社 Marvelous EUROPE は、4期目で初めて黒字化を達成いたしました。

また、前々期は大変苦戦したアミューズメント部門でしたが、前期におきましては、新規筐体「モンスターハンター スピリッツ」が堅調に推移するとともに、「ポケモンレッタ」も新弾投入等で好調に推移いたしました。

結果、コンシューマ事業全体では、増収増益となり、利益につきましては、前期から倍増の回復となりました。



続いて、音楽映像事業の状況です。

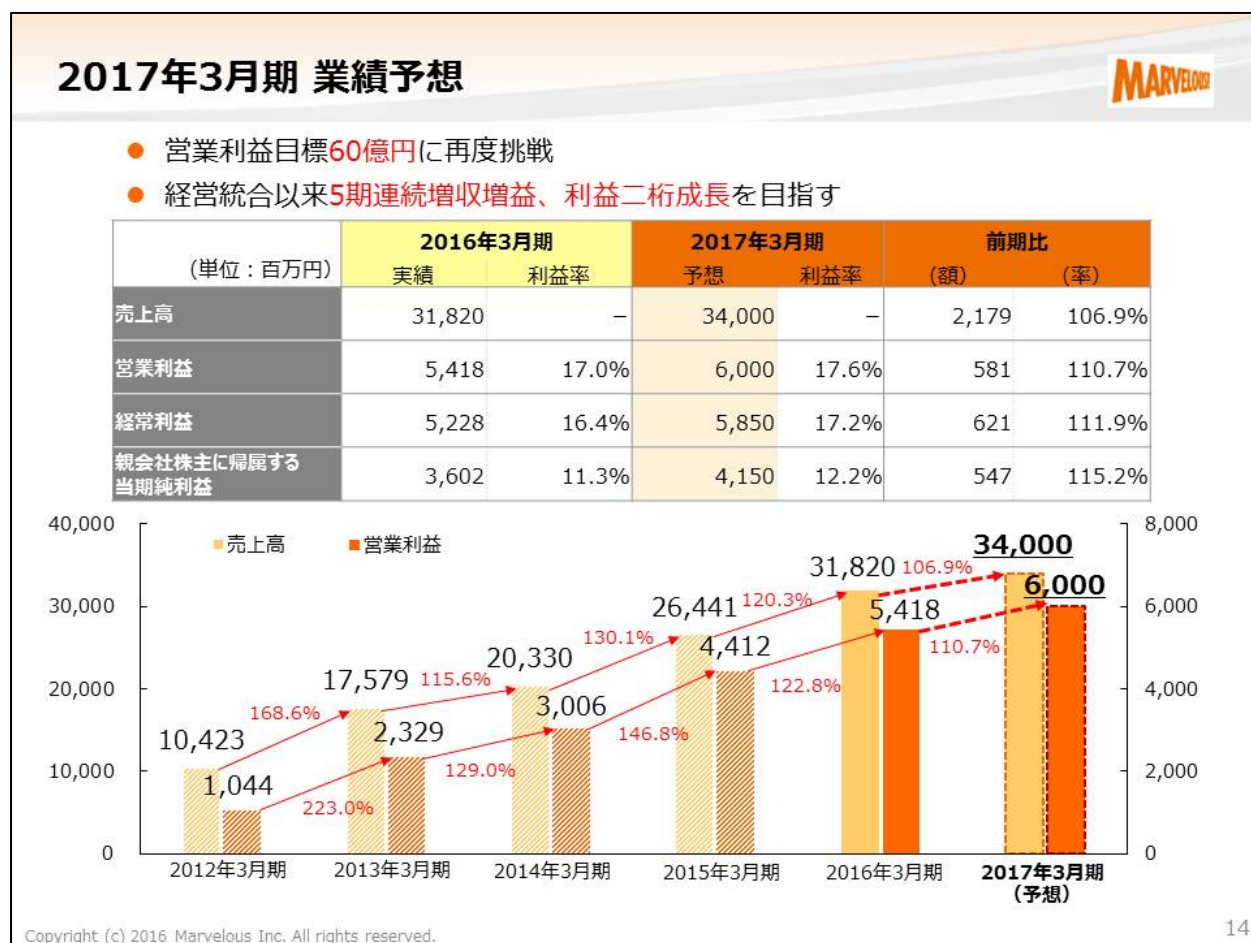
かねてより、2.5次元ミュージカルの好調と持続的な成長はお伝えしておりますが、前期におきましても、主力の「ミュージカル『テニスの王子様』シリーズ」、「舞台『弱虫ペダル』シリーズ」をはじめ、「薄桜鬼」「幕末Rock」「K」「戦国無双」「東京喰種」「青春鉄道」「美男高校地球防衛部」「さよならソルシエ」など、多彩なミュージカル・舞台化を進め、それぞれ好調に推移いたしました。

加えて、前期においては、アニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続」のパッケージ販売も好調に推移するとともに、過去に当社がアニメ化した「東京喰種」や「幕末Rock」を始めとした当社ライブラリの映像配信や番組販売といった二次利用収入が好調に推移いたしました。

結果、音楽映像事業全体では、売上高は、興行ビジネスのキャパシティの問題や、タイトルラインナップの影響で、前期比で微減となりましたが、利益面では、二次利用収入の拡大等により利益率が向上し、前期比で増益となりました。

それではここから、2017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。

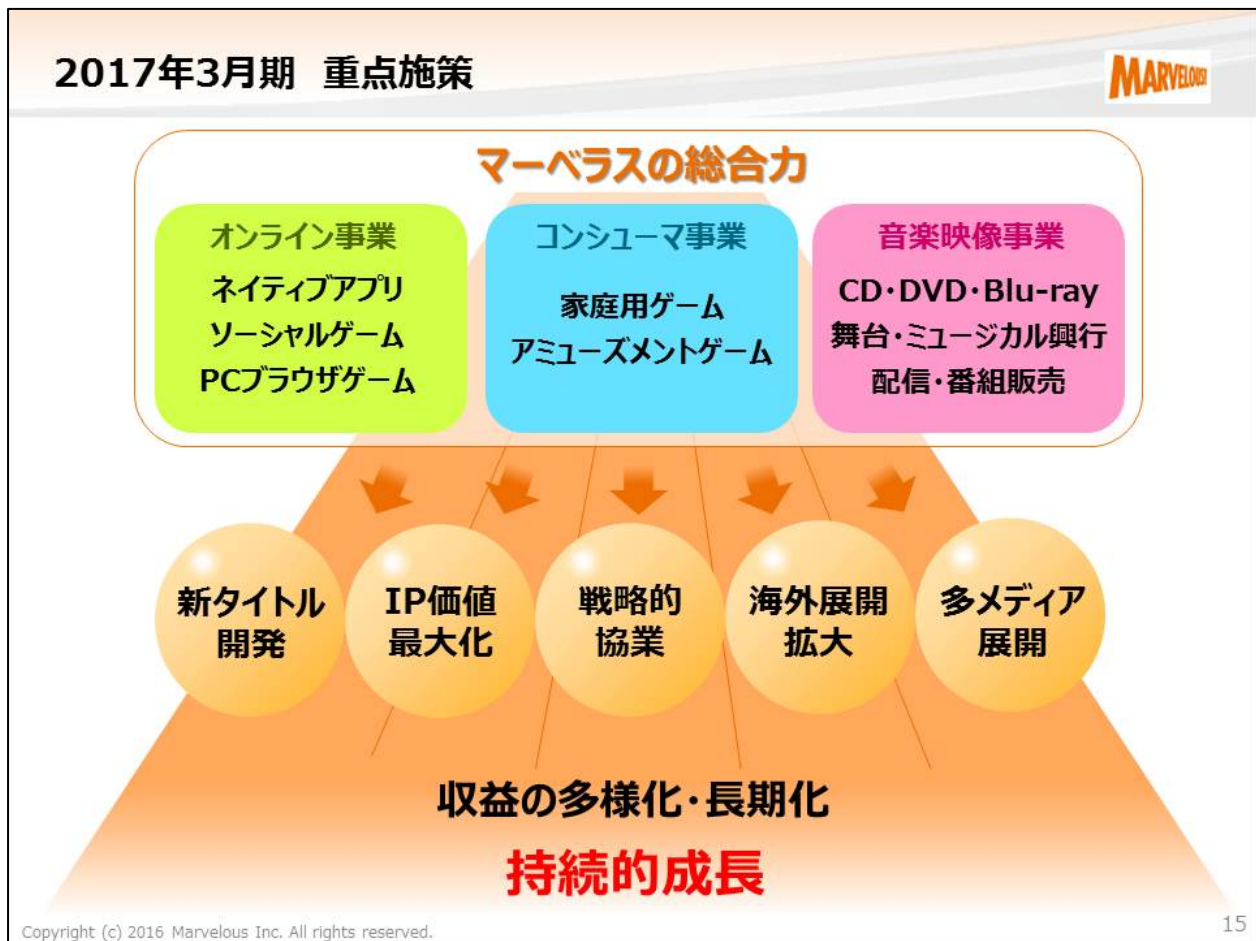
資料\_P.14\_2017年3月期業績予想



こちらが本日、決算短信とともに発表いたしました2017年3月期の通期業績予想です。

売上高は、前期比106.9%の340億円、営業利益は、同110.7%の60億円、経常利益は、同111.9%の58億5,000万円、当期純利益は、同115.2%の41億5,000万円を目指してまいります。

前期達成できなかった、営業利益目標60億円を今期はなんとしても達成させ、経営統合以来5期連続の増収増益、利益面においては、引き続き二桁成長を目指してまいります。



この目標を達成するための、各セグメントにおける具体的な取り組みは後程ご説明いたしますが、まずは、全体の基本戦略、重点施策をご説明させていただきます。

まず、当社は最近では、「剣と魔法のログレス」のヒットにより、アプリゲームの会社というイメージが少なからずありますが、オンラインゲームだけでも、スマホ向けアプリ、ソーシャルゲーム、PCブラウザゲームがあり、その他にも、家庭用ゲーム機向けのゲームソフトや、アミューズメントゲームの企画・開発も行い、さらには、アニメの制作にも携わり、DVDやCDを発売し、舞台、ミュージカル公演まで行う、総合エンターテインメント企業です。この総合力をいかに発揮し、更なる成長を目指してまいります。

そのために、特に重視するポイントですが、まずはやはり、『新タイトルの開発』です。当社は、協業を得意とする側面もありますが、成長の核となる、オリジナルタイトルの創出は、重要な課題であり、当期においても、各事業において新タイトルにチャレンジしてまいります。

また、それら新タイトルも含めた、『IP価値の最大化』にも努めてまいります。合わせて、『戦略的な協業』も引き続き、強化してまいります。

---

資料\_P.15\_2017年3月期重点施策\_2/2

他社様の強力なIPを使用させていただくという意味では、これまでも、コンシューマ事業と音楽映像事業において、大きな協業の成果があり、今後の展開の発表もございますが、今後は、オンライン事業においても、このような取組みを広げてまいります。

また、「海外展開」もさらに拡大推進してまいります。直近の成果といたしましても、ログレスの台湾での成功や、海外子会社におけるコンシューマ事業の好調をお伝えしておりますが、これらの更なる拡大と、アミューズメントビジネスや、映像配信ビジネスなど、新たなチャレンジもしてまいります。

また、総合エンターテインメント企業として、多岐に渡るエンターテインメントコンテンツを扱う中で、引き続き、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」の基本方針のもと、コンテンツの「多メディア展開」により1つのコンテンツによる、収益の多角化を推進してまいります。

## 2017年3月期 セグメント別予想



- ビッグタイトルが揃うコンシューマ事業が、全社の成長を牽引
- ただし第1Qは新作への投資が先行する見込 (単位：百万円)

		通期			
		2016年3月期 実績	2017年3月期 予想	前期比	
				(額)	(率)
売上高	● オンライン事業	19,755	19,800	44	100.2%
	● コンシューマ事業	7,544	9,400	1,855	124.6%
	● 音楽映像事業	4,527	4,800	272	106.0%
	合計	31,820	34,000	2,179	106.9%
セグメント 利益	● オンライン事業	4,182	3,900	▲ 282	93.2%
	● コンシューマ事業	1,006	2,000	993	198.7%
	● 音楽映像事業	1,308	1,350	41	103.2%
	合計	6,497	7,250	752	111.6%
調整額・消却額等		▲ 1,079	▲ 1,250	▲ 170	115.8%
営業利益		5,418	6,000	581	110.7%
経常利益		5,228	5,850	621	111.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益		3,602	4,150	547	115.2%

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved.

16

そして、各セグメントの業績予想がこちらになります。

ビッグタイトルが揃うコンシューマ事業で特に大きな伸長を見込んでおり、全社の成長を牽引する計画となっております。

なお、当社では、これまでも通期での業績管理を行っており、期の途中での変動幅もありますことから、通期のみの業績予想としておりますが、当期におきましては、特に第1四半期は、新作タイトルへの投資が先行する見込みであり、第2四半期以降での進捗率の向上を見込んでおります。

## セグメント別の取組み：オンライン事業

**TOPICS**

- 新作アプリ「スマッシュドラゴン」を4月28日よりリリース  
⇒「SOUL SACRIFICE DELTA」のマーベラス開発チームによる内製アプリ
- この他にも、新規タイトルを鋭意企画・開発中
- 「剣と魔法のログレス」は台湾での成功を足掛かりとして中国本土への展開が決定
- その他の既存・新規タイトルも海外地域への展開を検討

期間	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)
2016年3月期	19,755	4,182
2017年3月期	19,800	3,900

〈タイトル展開〉

スマッシュドラゴン  
(ネイティブアプリ)  
2016年4月28日サービス開始

©Marvelous Inc.

海外展開

战斗吧 蘑菇君 いにしへの女神  
(日本名：剣と魔法のログレス いにしへの女神)  
2016年中国配信決定

©Marvelous Inc. All rights reserved.  
上海Marvelous网络科技有限公司

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 17

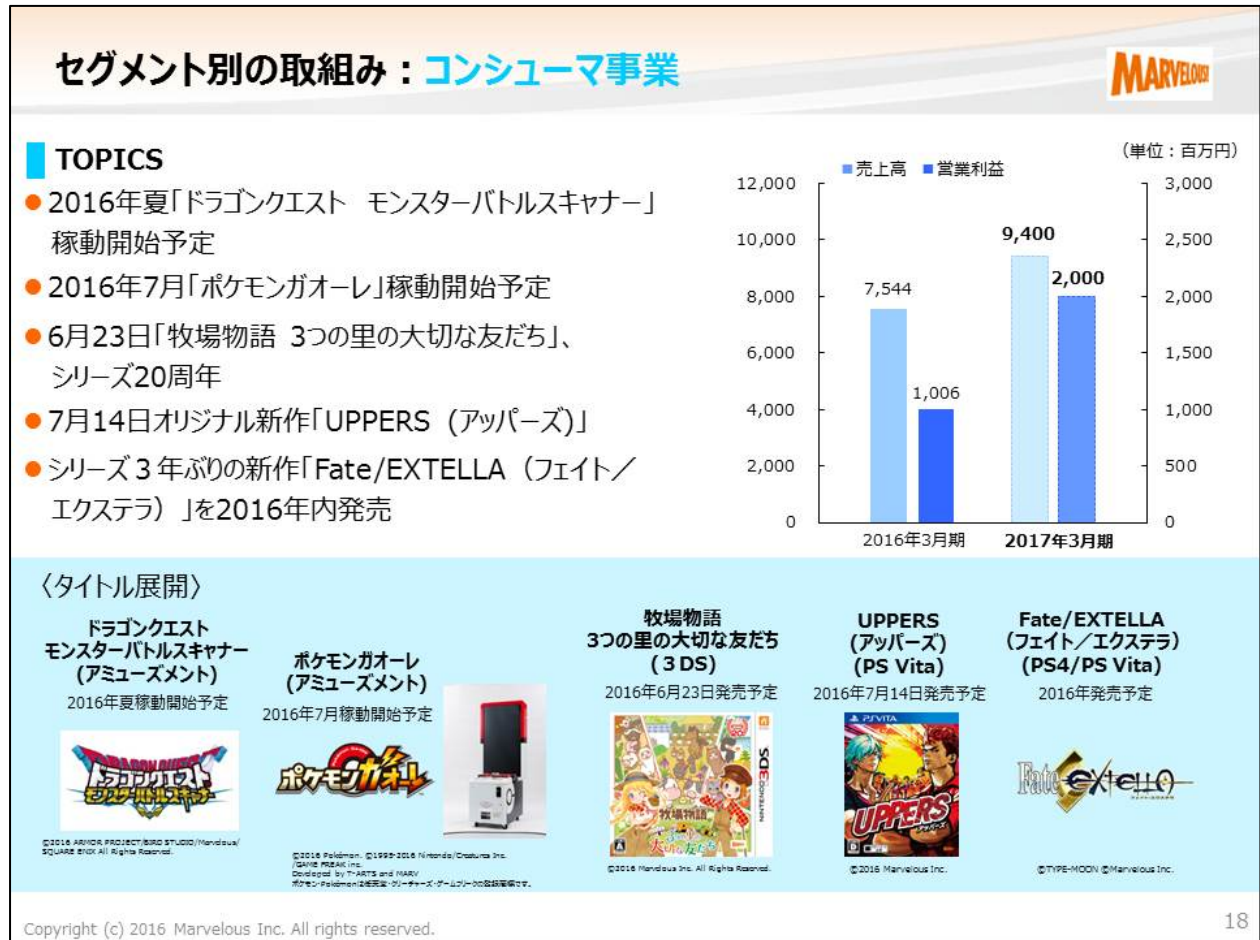
それでは、セグメント別の具体的な取り組みについてご説明いたします。

まずは、オンライン事業です。

新規アプリといたしましては、先月リリースした「スマッシュドラゴン」のヒットにむけて、引き続き努めてまいります。この他にも、新規タイトルの立ち上げに向けて鋭意企画・開発を進めております。

主力の「剣と魔法のログレス」につきましては、これまでになかったコラボ企画等にも積極的に取り組みロングヒットタイトルとして、好業績の維持に努めてまいります。

また、海外展開につきましては、同タイトルの台湾での好成績を足掛かりとして、すでに中国本土への展開も決定しておりますが、その他の既存・新規タイトルにつきましても、海外各地域への展開を検討してまいります。



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。

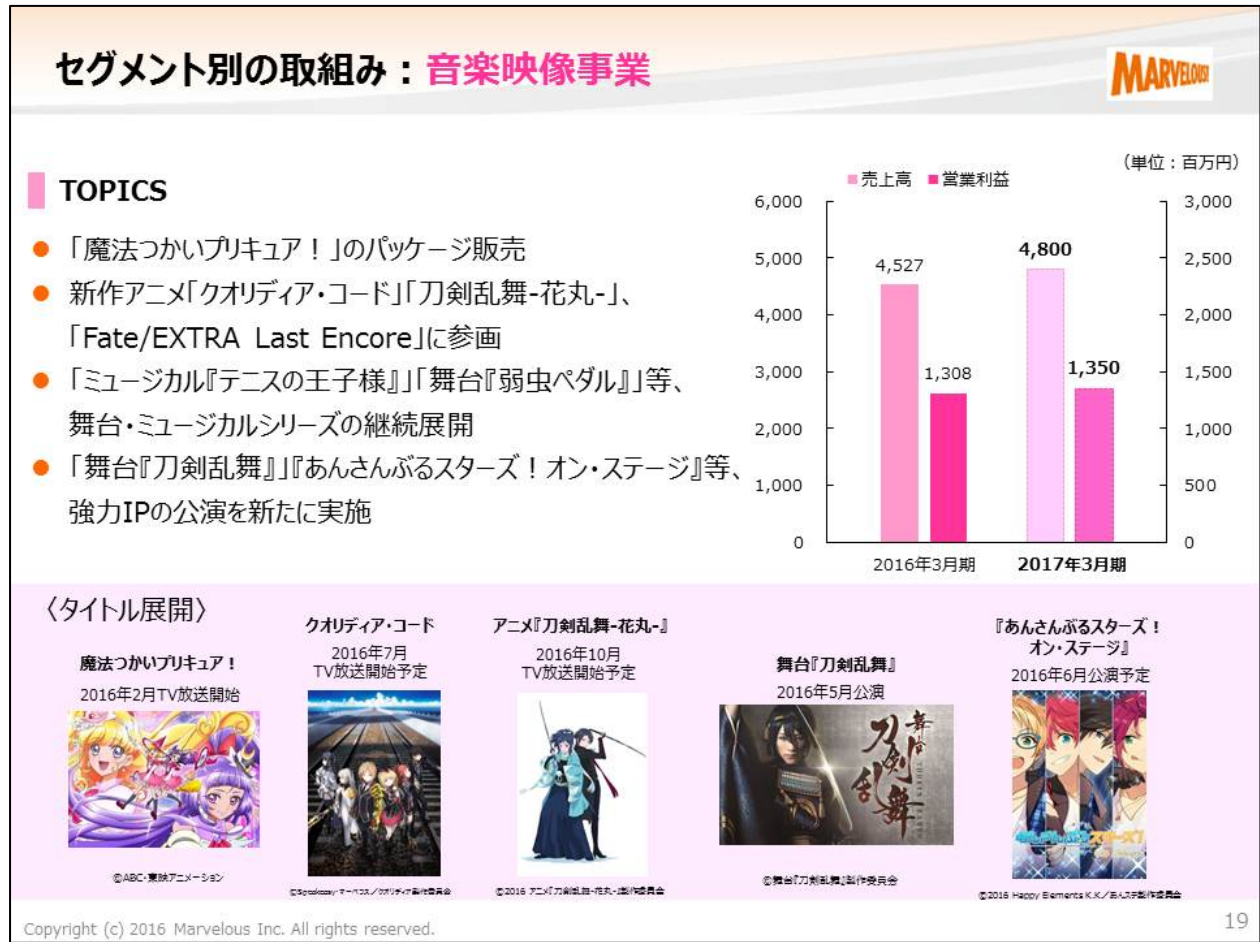
当期においては、なんといいましても、アミューズメント部門において2大ビッグ IP を用いた新作の筐体がリリースされます。この夏に稼動開始を予定している「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」、また、7月には「ポケモンガオーレ」の稼動開始を予定しておりますが、いずれも市場関係者様やお店様、ロケーションテストにご参加いただいたユーザー様から非常に高いご評価をいただいております。

また、「ポケモントレッタ」の、東南アジア各国での展開をこの4月より新たにスタートしております。

一方、国内のゲームソフト市場は引き続き厳しい状況ですが、当期におきましては、当社シリーズの中でも特に強力なラインナップとなっており、これらのブランディングの更なる強化により、販売拡大に努めてまいります。具体的には、20周年を迎える「牧場物語」シリーズの最新作、「牧場物語 3つの里の大切な友だち」を6月23日に発売予定、また、「フェイト/エクステラ」シリーズの3年ぶりの新作となる「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)」を、2016年内に発売予定ですが、この他にも、現時点では未発表のシリーズ作品の新作も控えております。また、「閃乱カグラ」シリーズの高木プロデューサーの意欲作で、オリジナル新作の「UPPERS(アップーズ)」も、7月14日に発売予定です。

加えて、前期好調だった海外子会社、USA、EUROPEも、国内と連携し、引き続き、業績伸長に努めてまいります。





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、「魔法つかいプリキュア！」のパッケージ販売を行うほか、新作アニメといたしましては、こちらも非常に強力なIPで、10月放送開始予定の「刀剣乱舞-花丸-」、2017年放送開始予定の「Fate/EXTRA Last Encore」への参画が決定しております。

また、ヒットをお伝えしております「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」の作者も原作に名を連ねる、ライトノベル人気作家3人によるシェアワールド作品、「クオリディア・コード」は、当社主幹事により、7月よりテレビアニメ放送開始となりますので、こちらもご期待ください。

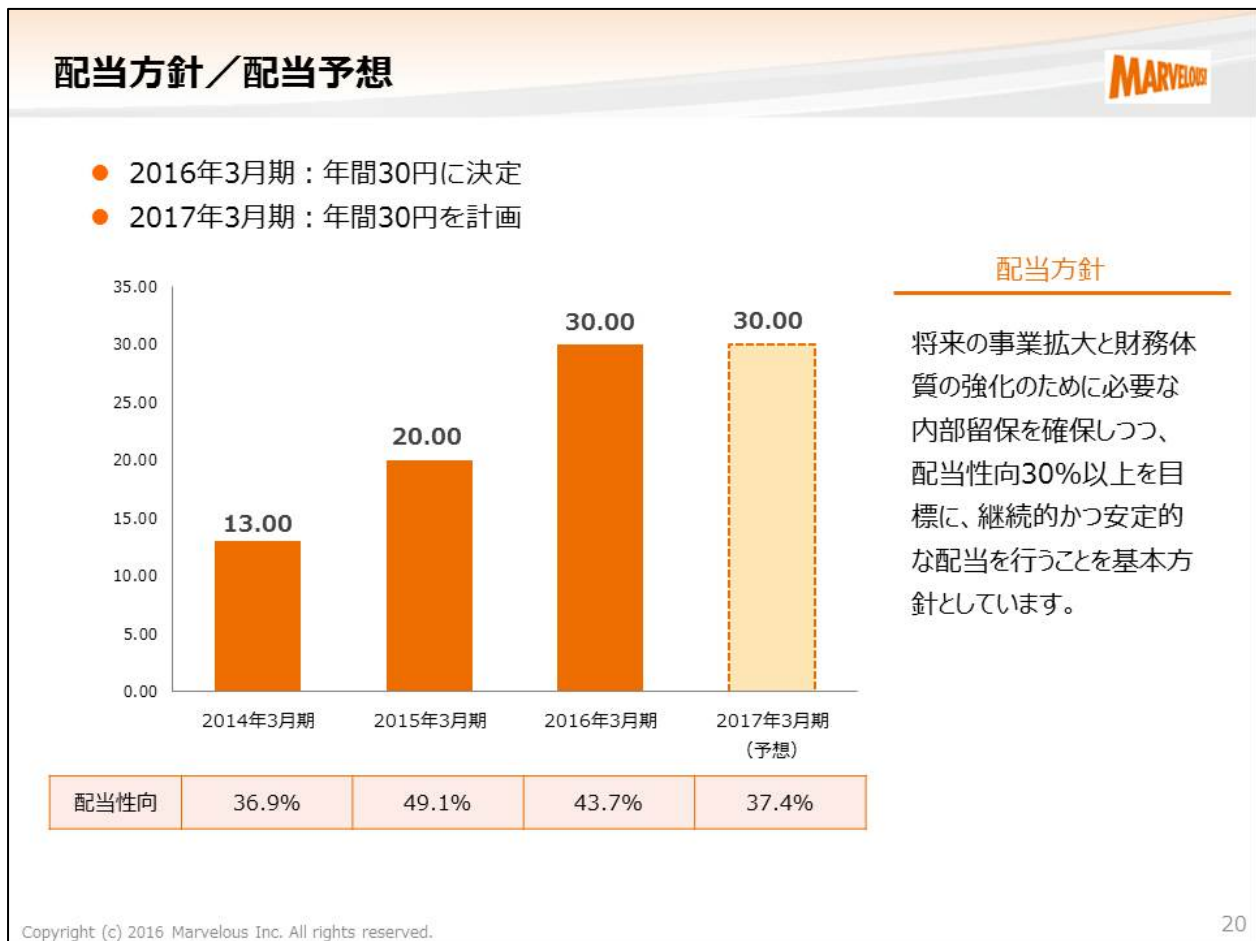
---

資料\_P.19\_セグメント別の取組み:音楽映像事業\_2/2

ステージ部門におきましても、「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズ、「舞台『弱虫ペダル』」シリーズの、継続的な展開はもちろんのこと、当社発のオリジナル IP で、シリーズ公演作品としての人気を確立した「幕末 Rock」の新作公演も、この夏に決定しております。

また、アニメの取組みでもご説明いたしました、強力 IP「刀剣乱舞」につきましては、舞台『刀剣乱舞』としても、5月3日から5月20日まで公演中ではありますが、大変な盛況となっております。前売りチケットの完売はもちろんのこと、映画館でのライブビューイングのチケット販売数も、公演のチケットを上回る売れ行きとなっております。

また、6月18日から公演予定の『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』も、アプリゲーム発の人気 IP を舞台化させていただいた作品で、ゲームの人気そのままに、公演前ではありますが、こちらも大盛況となっております。



これらの取り組みを着実に遂行していくことで、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。

まず、2016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、一株当たり、30円の配当と決定させていただきました。

そして、2017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%以上の方針のもと、高配当を維持し、一株当たり、30円の配当を予定しております。

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:<http://www.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) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved.

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