



Marvelous Entertainment Inc.

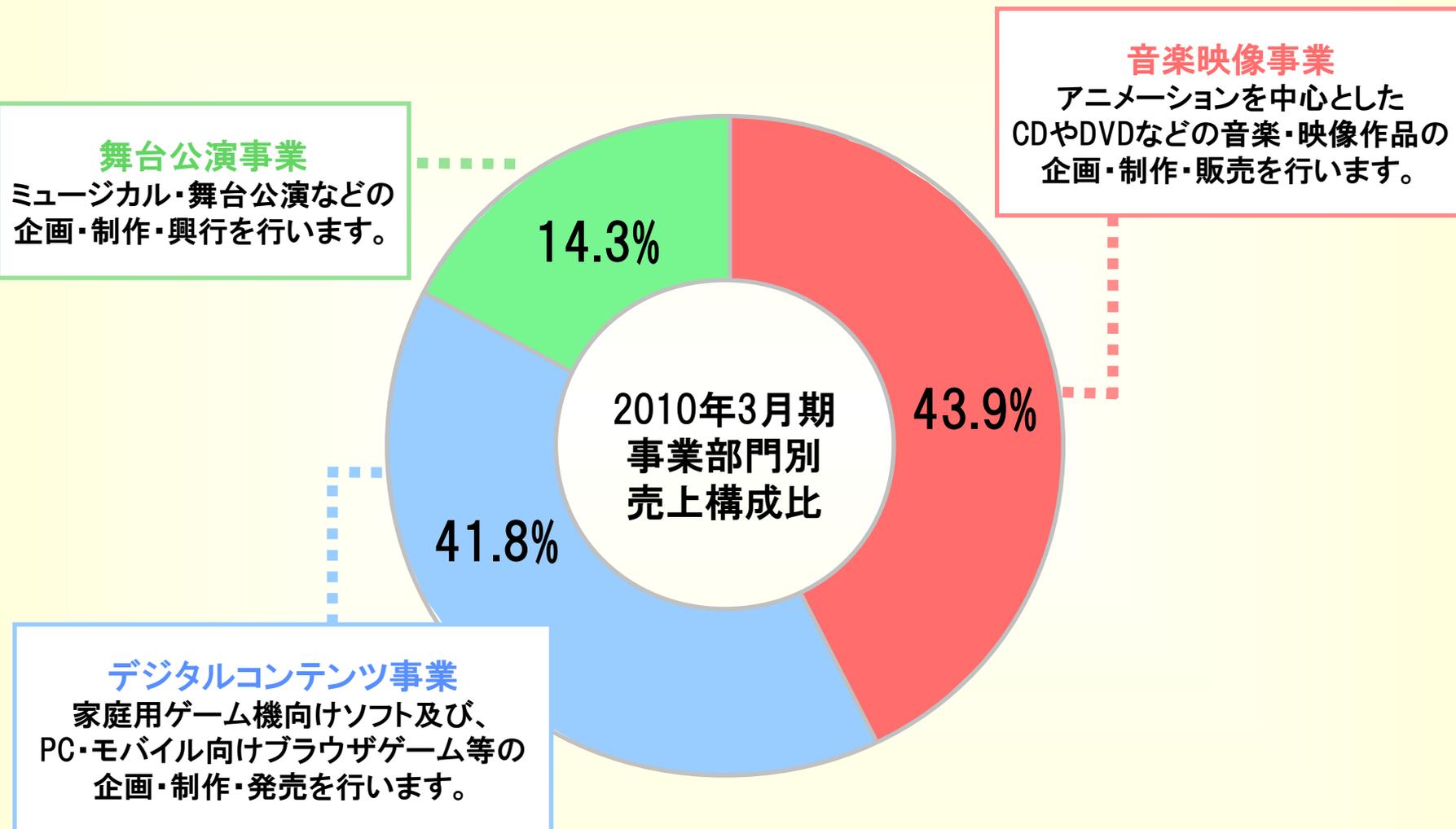
株式会社マーベラスエンターテイメント 経営近況報告会

2010年6月23日開催

東京証券取引所市場第二部
証券コード:7844

I. マーベラスグループの 事業展開

I-1. マーベラスグループの事業展開



I -2. グループを取り巻く市場動向(2009年)

音楽

ソフト市場の縮小に加え、これまで拡大基調にあった有料音楽配信市場が前年比横ばいとなったことにより、音楽市場全体では2年連続で前年割れ

映像

ブルーレイの売上金額が前年比146.9%増と引き続き伸長したが、DVD市場の縮小を補うには至らず、映像ソフト市場全体では5年連続の前年割れ

ゲーム (国内)

ハード市場は、総体的に各種ハードが成熟期を迎えたこともあり前年比13.6%減。
ソフト市場は前年比1.8%と微減に留まったものの、市場全体に占める販売本数上位作品の割合が大きく拡大し、一部人気シリーズ作品の市場の寡占化が進行

ゲーム (海外)

不況に伴う個人消費の低迷により、米国・英国のゲーム市場がいずれも前年を下回る
米国ゲーム市場⇒前年比8%減の196億6,000万ドル(約1兆9,600億円)
英国ゲーム市場⇒前年比20%減の33億1,100万ポンド(約4,966億円)

舞台 (※)

ライブ・エンタテインメント市場規模は、前年比1.2%増の1兆1,600億円と過去最高を更新。
そのうち、「ステージ」分野の市場規模は1,671億円、その約5割を当社事業領域であるミュージカルが占め、市場規模も前年比7.4%増と伸長

※舞台のみ2008年の市場動向(最新出展資料に基づく)

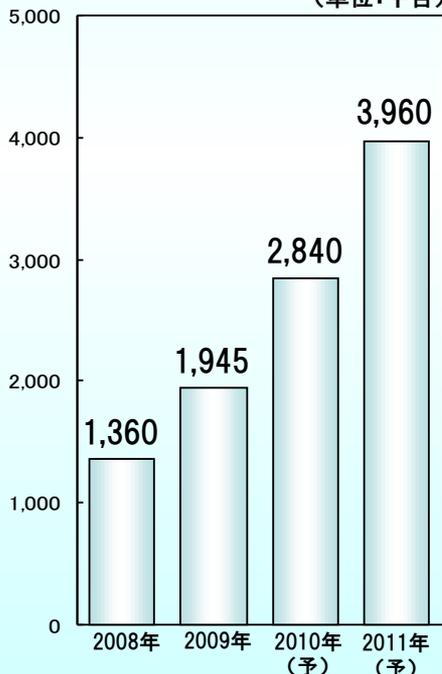
市場動向の概況

- ・既に当社でも対応を進めているPC向け配信やブルーレイに加え、スマートフォン等の移動体端末の高機能化によりメディア・ソフトのネットワーク流通が大きく進展し、ユーザーの視聴方法やコンテンツの販売チャネルが多様化
- ・SNS(ソーシャルネットワークサービス)をプラットフォームとし、ユーザー同士の繋がりを機能的に活用した「ソーシャルアプリケーションゲーム」や、Webブラウザ上で簡単に遊べる「ブラウザゲーム」など、新たな市場が台頭し急速に発展

【国内スマートフォン出荷台数】

※(予)は予測値

(単位:千台)



矢野経済研究所推計

・スマートフォン⇒携帯電話と携帯情報端末(PDA)を融合させた携帯端末

・既に普及している「iPhone」、「Xperia(エクスペリア)」等に加え、今後も各社より新機種が発売予定

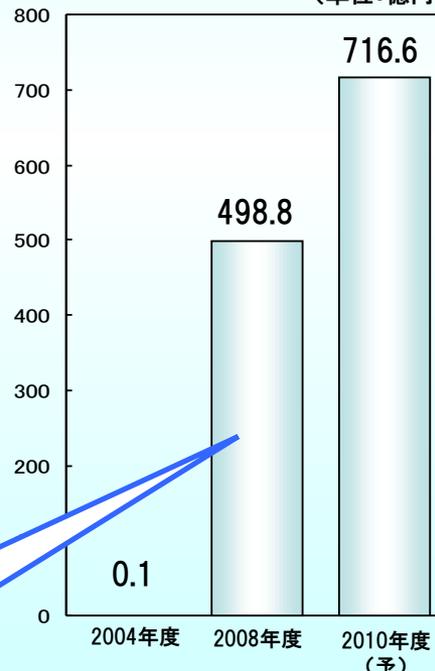
・2010年4月に米国で発売されたタブレット型PC「iPad」は販売台数が200万台を突破、5月末には日本でも発売

うち、有料会員やアバター、ゲーム内アイテム課金等のSNSサービス市場は推計207.4億円

【国内SNS市場規模】

※(予)は予測値

(単位:億円)



総務省情報通信政策研究所推計

・2009年7月より、mixiが「mixiアプリ(※1)」の提供を開始

・2010年1月より、「モバゲータウン(提供:株式会社ディー・エヌ・エー)」がオープン化(※2)

・2010年6月(予定)より、「GREE(提供:株式会社グリー)」がオープン化

※1「mixiアプリ」...SNS『mixi』上で動作するソーシャルアプリケーション
 ※2「オープン化」...各SNSをプラットフォームとしたゲームを、外部の開発者が開発し提供できるようになること

Ⅱ. 2010年3月期の業績

Ⅱ-1. 2010年3月期の業績

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期					
		期初計画	2010/1/22 修正計画	実績	前期比 増減額	期初計画比 増減額	修正計画比 増減額
売上高	10,139	12,500	8,000	8,284	△1,854	△2,015	+284
営業利益または営業損失(△)	△1,238	260	△1,700	△1,668	△430	△1,968	+31
経常利益または経常損失(△)	△1,308	230	△1,760	△1,725	△417	△1,965	+34
当期純利益または当期純損失(△)	△1,221	140	△1,700	△1,623	△402	△1,723	+76

ポイント

- ・ 売上高⇒デジタルコンテンツ事業において、市場の縮小に伴い総出荷本数が大きく減少したこと、一部のタイトルについて開発中止の判断や発売時期の見直しを行ったこと、音楽映像事業においてアニメーションの受託制作受注が減少したことが主因となり、前期と比べ減少
- ・ 利益 ⇒デジタルコンテンツ事業において、国内外における販売不振に加えて、棚卸資産の評価損を売上原価に計上したことや開発中止の判断、発売時期の見直し等を行ったことにより、前期と比べ損失が拡大
- ・ 経営資源をより収益性と成長性の高い分野へと集中させて経営基盤を強化することを目的に、当社が保有する英国の連結子会社Rising Star Games Limited並びに連結子会社株式会社デルファイサウンドの全株式を譲渡し、関係会社株式売却益122百万円が特別利益として発生

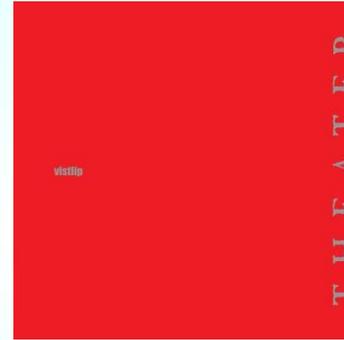
Ⅱ-2. 2010年3月期作品①音楽映像事業(音楽)

- ・「プリキュア」シリーズ関連楽曲の新作・リピート受注が好調に推移、
特に、2010年2月からスタートした「ハートキャッチプリキュア！」の主題歌CDがシリーズ最大のヒットを記録
- ・専属アーティスト「中河内 雅貴」、「古川 雄大」、「vistlip」の楽曲等を中心に商品を編成
- ・ヴィジュアル系アーティスト『vistlip』は、「Japan Expo 2009」(フランス)や「TsuKicon」(フィンランド)など海外で行われた日本のポップカルチャーイベントへ参加した他、
2010年3月には全国4都市で初のワンマンライブツアーを行うなど国内外で精力的なライブ活動を展開し、
CD・アルバム・ライブDVD等の音楽商品の受注も好調に推移



「ハートキャッチプリキュア！」主題歌
「Alright!ハートキャッチプリキュア!/
ハートキャッチ☆パラダイス」

©ABC・東映アニメーション



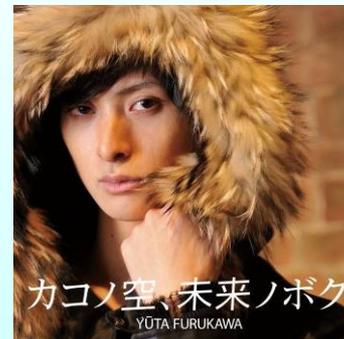
vistlip 1stフルアルバム
「THEATER」

©MMV



中河内 雅貴
「走り出す時」

©MMV



古川 雄大
「カコノ空、未来ノボク」

©MMV

II-2. 2010年3月期作品②音楽映像事業(映像)

- ・「プリキュア」は新旧テレビシリーズ及び劇場公開作品ともに好調に推移
- ・前期より引き続き「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVD等を映像商品化
- ・新たに「タユタマ」、「宙のまにまに」、「GA 芸術科アートデザインクラス」、「真・恋姫†無双」、「11eyes」等を映像商品化
- ・「タユタマ」、「真・恋姫†無双」、「11eyes」では、DVDとブルーレイの同時発売を実施、
映像商品に占めるブルーレイの割合が、08年3月期の1.4%に対し5.9%に増加
- ・「家庭教師ヒットマンREBORN!」で、初のDVD-BOXを2タイトル発売



©ABC・東映アニメーション



©2009 映画フレッシュプリキュア！製作委員会



©天野明／集英社・テレビ東京・リボン製作委員会



©許斐 剛／集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト



©許斐 剛／集英社・マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

「フレッシュプリキュア！」 おもちゃの国は秘密がいっぱい!? 「家庭教師ヒットマンREBORN!」 「ミュージカル『テニスの王子様』」DVD各種



©2009 Lump of Sugar／タユタマ製作委員会



©柏原麻実／講談社・蒼栄高校天文部



©きゅづきさとこ・芳文社/GA製作委員会



©BaseSon／真・恋姫無双製作委員会 2010



©Lass・虹校考現学部 2009

「タユタマ」

「宙のまにまに」

「GA 芸術科アートデザインクラス」

「真・恋姫†無双」

「11eyes(イレブンアイズ)」

Ⅱ-2. 2010年3月期作品③デジタルコンテンツ事業

- ・国内で20タイトル、欧州子会社で11タイトル、北米子会社で4タイトルを発売
- ・経済環境の悪化や国内外におけるゲーム市場の縮小に伴い、前期と比べて総出荷本数が大きく減少
- ・市場環境の急速な変化を鑑みて、開発中止の判断や発売時期の見直しを行ったことに加え、
将来の収支予測の見直しによりデジタルコンテンツ資産の評価損を売上原価に計上
- ・国内で発売した20タイトル中、ファミ通クロスレビューで1タイトルがプラチナ殿堂、6タイトルがゴールド殿堂、
1タイトルがシルバー殿堂を獲得。MMVブランド力の向上と、新たなオリジナル作品の創出に一定の成果



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「龍村正」(Wii)
(日・米・欧発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「勇者30」(PSP)
(日・米・欧発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「アーカライズ ファンタジア」(Wii)
(国内発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc. All rights reserved.

「王様物語」(Wii)
(日・米・欧発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「サクラノート」(DS)
(国内発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「ルーンファクトリー3」(DS)
(国内発売)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「ルミナスアーク3アイズ」(DS)
(国内発売)



Livly Island ©2010 So-net Entertainment Corporation
©2010 So-net Entertainment Corporation /
Marvelous Entertainment Inc.

「リヴリーガーデン」(DS)
(国内発売)

Ⅱ-2. 2010年3月期作品④舞台公演事業

- ・「ミュージカル『テニスの王子様』」で全168公演分の実績を計上、
前期より取り組みを開始した、千秋楽公演の全国映画館でのライブビューイング(同時生中継)も好調に推移
- ・新たな舞台作品として定着した「マグダラなマリア」の第2回公演(全13公演分)の実績を計上
- ・前期と比較して計上公演数は減少したものの、開催地の適正な選定による効率的な運営を図った結果、
売上はほぼ前年同期並となり、利益率は改善



「ミュージカル『テニスの王子様』
The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝」
2008年12月～2009年3月
全67公演 約10万人動員
(後半公演分は10年3月期計上、前半公演分は09年3月期計上)



「ミュージカル『テニスの王子様』
コンサート Dream Live 6th」
2009年5月 東京・神戸で全10公演
約7万人動員



「ミュージカル『テニスの王子様』
The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺」
2009年7月～10月 全国6都市で全69公演
約10万人動員(ライブビューイング含む)



「マリア・マグダレーナ再来日公演『マグダラなマリア』
～マリアさんは2度くらい死ぬ！
オリエンタルサンシャイン急行殺人事件～」
2009年11月 東京・神戸で全13公演
約9,700人動員



「ミュージカル『テニスの王子様』
The Final Match 立海 Second feat. The Rivals」
2009年12月～2010年3月 全国7都市で全80公演
約12万人動員(ライブビューイング含む)
(前半公演分は10年3月期計上、後半公演分は11年3月期計上)

Ⅲ. 2011年3月期の事業戦略

Ⅲ-1. 2011年3月期の業績予想

(単位:百万円)

	10/3期		11/3期		前期比増減額	
	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期
売上高	4,341	8,284	3,500	6,500	△847	△1,784
営業利益	△328	△1,666	50	160	+314	+1,826
経常利益	△307	△1,723	20	100	+320	+1,823
当期純利益	△237	△1,621	17	90	+296	+1,711

ポイント

<音楽映像事業>

- ・アニメ新規作品4タイトル、シリーズ継続作品3タイトルを映像商品化
- ・投資を抑えつつ、商品構成や販売チャネルの多様化によりビジネスチャンスを拡大

<デジタルコンテンツ事業>

- ・国内で新作10タイトルを発売予定、海外で12タイトルライセンス予定。海外における自社発売からは撤退。
- ・ブラウザゲーム分野に本格参入、牧場物語を含む4~5作品程度をサービスイン予定

<舞台公演事業>

- ・既存シリーズより3作品の公演を計画、下期より新たなシリーズ作品を立ち上げ予定

<全社>

- ・集中と選択を推し進め、より明確なポートフォリオ戦略の下、効率化を図り黒字転換を目指す

Ⅲ-2. セグメント別 売上高 利益計画

(単位:百万円)

売上高	10/3期			11/3期			前期比 増減		
	第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期	
		構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)	
音楽映像	1,608	3,635	43.9	1,650	3,200	49.2	+41	△435	+5.3
デジタルコンテンツ	1,981	3,465	41.8	1,250	2,600	40.0	△731	△865	△1.8
舞台公演	758	1,183	14.3	600	700	10.8	△158	△483	△3.5
合計	4,347	8,284	—	3,500	6,500	—	△847	△1,784	—

営業利益	10/3期			11/3期			前期比 増減		
	第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期	
		構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)	
音楽映像	234	505	—	175	350	60.3	△59	△155	—
デジタルコンテンツ	△224	△1,680	—	40	190	32.8	+264	+1,870	—
舞台公演	45	93	—	55	40	6.9	+9	△53	—
事業合計	55	△1,081	—	270	580	100.0	+214	+1,661	—
消去または全社	△320	△587	—	△220	△420	—	+100	+167	—
合計	△264	△1,668	—	50	160	—	+314	+1,828	—

※10/3期までは、「消去または全社」に全額含まれておりました。地代家賃等の一部経費につきまして、各事業部門の利益意識の向上を図るため、11/3期より、使用割合等に応じた各事業部ごとへの計上とするよう、付け替えを行っております。

Ⅲ-3. 2011年3月期作品①音楽映像事業

- ・映像ソフト市場の縮小が続く中、引き続きコンテンツへの投資は抑制
- ・前期より引き続き、主力タイトルである「プリキュア」シリーズ、
「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズDVD、「家庭教師ヒットマンREBORN!」の映像商品化を行い、
安定的なポートフォリオを構築するとともに、新たなシリーズ作品の創出に向けて出資4作品を放送開始予定



©天野明/集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会

「家庭教師ヒットマンREBORN!
未来チョイス編」



©ABC・東映アニメーション

「ハートキャッチプリキュア！」
(2010年2月～放送中)



©水城正太郎/ホビージャパン・コンスタン魔術学院

「いちばんうしろの大魔王」
(2010年4月～放送中)



©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2010

「真・恋姫無双〜乙女大乱〜」
(2010年4月～放送中)



©ういんどみる・祝福のキャンペラ製作委員会

「祝福のキャンペラ」
(2010年7月放送開始予定)



©2010 沖田雅/アスキー・メディアワークス/オオカミさんと製作委員会

「オオカミさんと七人の仲間たち」
(2010年7月放送開始予定)

国内パッケージ⇒開発タイトルの選別を厳格に行い、実績あるシリーズを中心とした商品ポートフォリオを構築。
海外事業⇒市況悪化に伴い自社発売の当面撤退を決定。ライセンス販売による作品供給を主体とし、リスクを極小化。
オンライン⇒ソーシャルネットワークサービスをプラットフォームとした
PC・モバイル向けコンテンツを成長分野と位置づけ、経営資源を大きくシフトし注力



©2010 Marvelous Entertainment Inc.

NO MORE HEROES
英雄たちの楽園(PS3/Xbox360)
4月15日発売



©2010 塩崎雄二・ワニブックス/一騎当千XXパートナーズ
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

一騎当千
XROSS IMPACT(PSP)
4月28日発売



©2010 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

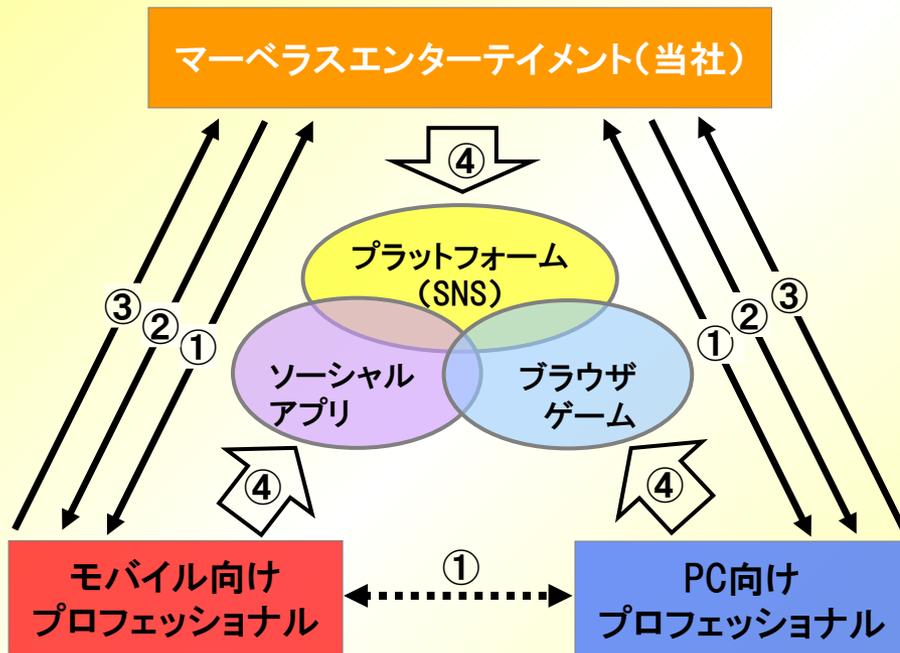
牧场物語 ふたごの村(DS)
7月8日発売予定



©TYPE-MOON
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

Fate EXTRA(PSP)
7月22日発売予定

新規分野への参入モデル



- ① 共同事業
- ② IP(※)の提供
- ③ ノウハウの提供
- ④ コンテンツの供給

※IP=Intellectual Property (知的財産)

今期サービスイン予定作品



©Marvelous Entertainment Inc.

「みんなであつた牧場物語」(PC/ブラウザゲーム)
 期中サービスイン予定
 開発会社: ONE-UP株式会社

【ONE-UP株式会社 紹介】
 オンラインゲームのプロデューサー/企画/運営/開発会社。
 これまでに、「ブラウザ三国志」(提供: 株式会社AQインタラクティブ)・「戦国IXA(イクサ)」(提供: 株式会社スクウェア・エニックス)等の開発実績を持つ。

Ⅲ-6. 2011年3月期作品③舞台公演事業

- ・3年ぶり3回目の公演となる「ミュージカル『エア・ギア』 vs. BACCHUS Top Gear Remix」を2010年4月に公演
- ・「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズは、2010年5月公演の「コンサートDream Live 7th」をもって1stシリーズ完結
- ・新たなシリーズ作品として定着した舞台「マグダラなマリア」の第三弾を、2010年8月に公演
- ・新たなシリーズ作品の創出に向けて、下期より新シリーズをラインナップ



©大暮維人・講談社/
マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

「ミュージカル『エア・ギア』
vs. BACCHUS Top Gear Remix」
2010年4月 東京で全10公演



©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト
©許斐 剛/集英社・マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
コンサート Dream Live 7th」
2010年5月 神戸・横浜で全11公演



©湯澤幸一郎/「マグダラなマリア」製作委員会

「マリア・マグダレーナ来日公演『マグダラなマリア』
～マリアさんの夢は夜とかに開く！
魔愚墮裸屋、ついに開店～」
2010年8月 大阪・東京で全20公演予定

IV. 中期展望

中期基本方針

① ライブラリの拡充

② 高収益体質への転換

③ 財務体質の強化

施策概要

コンテンツ投資の
更なる絞り込み

新メディア(成長市場)
への対応

フリーキャッシュフローの改善

ライブラリの多角的活用

投資回収スキームの改善

収益ポートフォリオの見直し

IV-2. ①ライブラリの拡充

「プリキュア」シリーズ

劇場版への出資による
配給収入

劇場版・TVシリーズ
映像商品



©2009 映画フレッシュプリキュア！製作委員会 ©ABC・東映アニメーション

音楽商品



©ABC・東映アニメーション

音楽配信

「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズ

舞台公演



関連映像商品



コンサート



モバイル公式サイト
TENIMO

©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト ©許斐 剛/集英社・マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

「牧場物語」シリーズ

パッケージソフト(国内発売、海外ライセンスアウト)



©2010 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

©2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved. Licensed and published by Rising Star Games Ltd. The trademark of "Harvest Moon" is registered by Natsume Inc.

PC向けブラウザゲーム
(※期中サービスイン予定)



©Marvelous Entertainment Inc.

モバイル向けソーシャルアプリ



©Liveware ©Marvelous Entertainment Inc.

新ハード(ニンテンドー3DS)
への対応

IV-3. ②高収益体質への転換<音楽映像事業>①

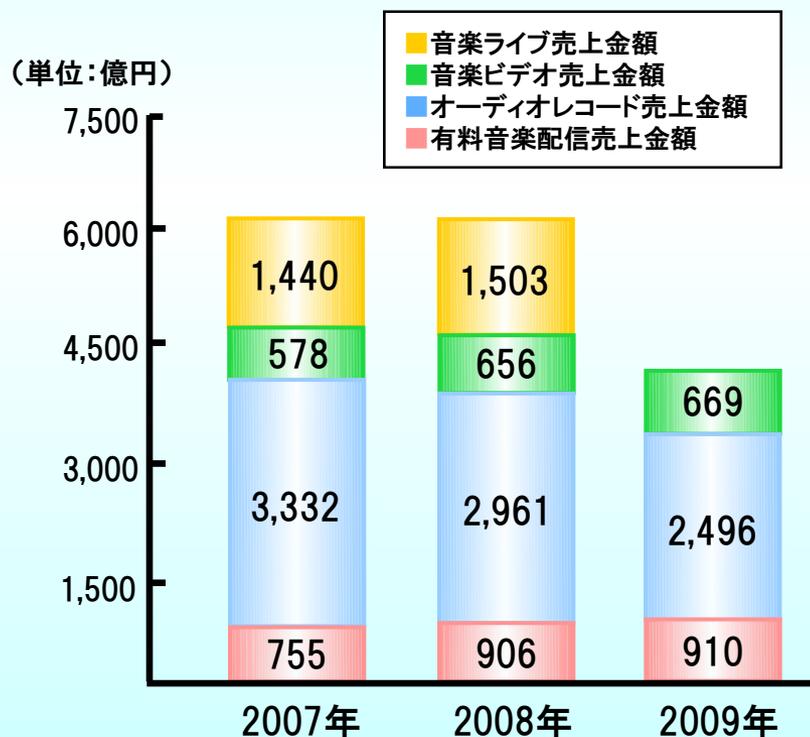
音楽ライブ売上・音楽配信売上の拡大

- ・音楽ソフトのうち、オーディオレコード市場が年々縮小傾向にある一方、音楽ビデオ市場については拡大基調が続く
- ・2008年の音楽ライブ市場は、前年比3.9%増の1,503億円となり、統計開始以来過去2番目の市場規模を記録
- ・当社音楽事業については、「プリキュア」シリーズを中心とした商品ポートフォリオで安定的な収益を確保しつつ、配信市場への積極的なライブラリの投入や、専属アーティストのライブ活動展開等による収益の多様化を図る

◆音楽市場推移

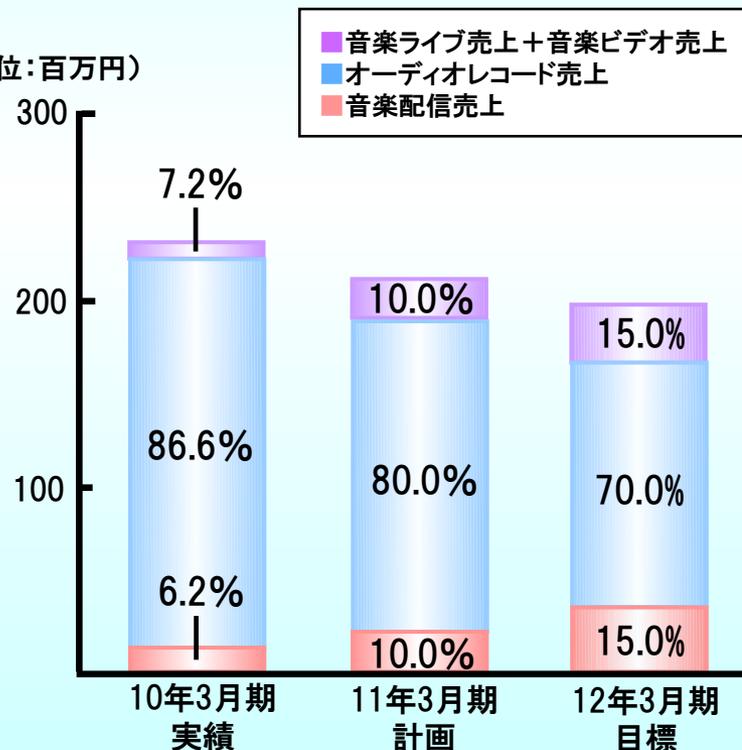
(出展:日本レコード協会、ぴあ総合研究所株式会社)

※2009年の音楽ライブ売上金額は現時点で未発表



◆当社音楽事業売上実績・計画

(単位:百万円)

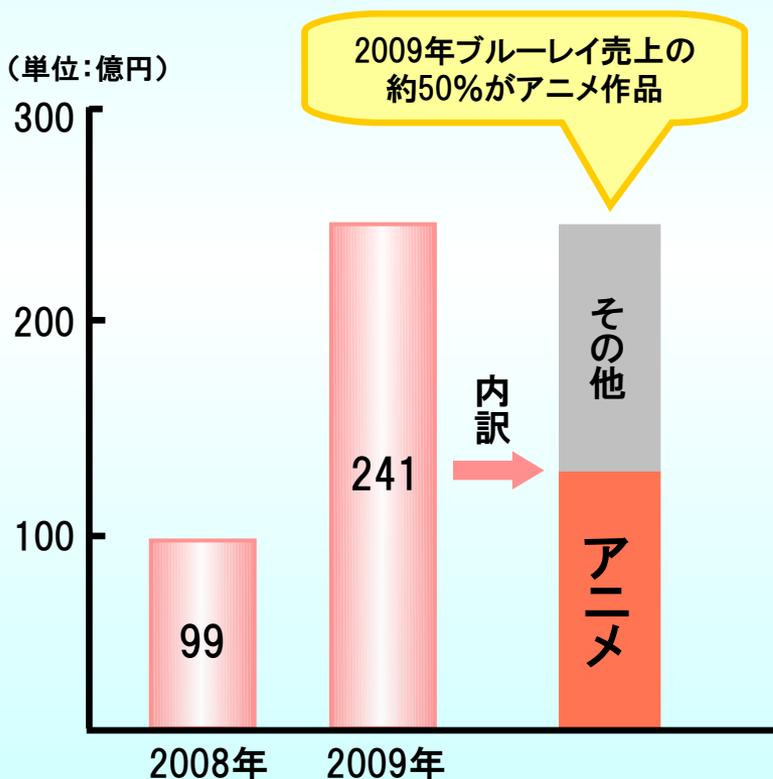


IV-3. ②高収益体質への転換<音楽映像事業>②

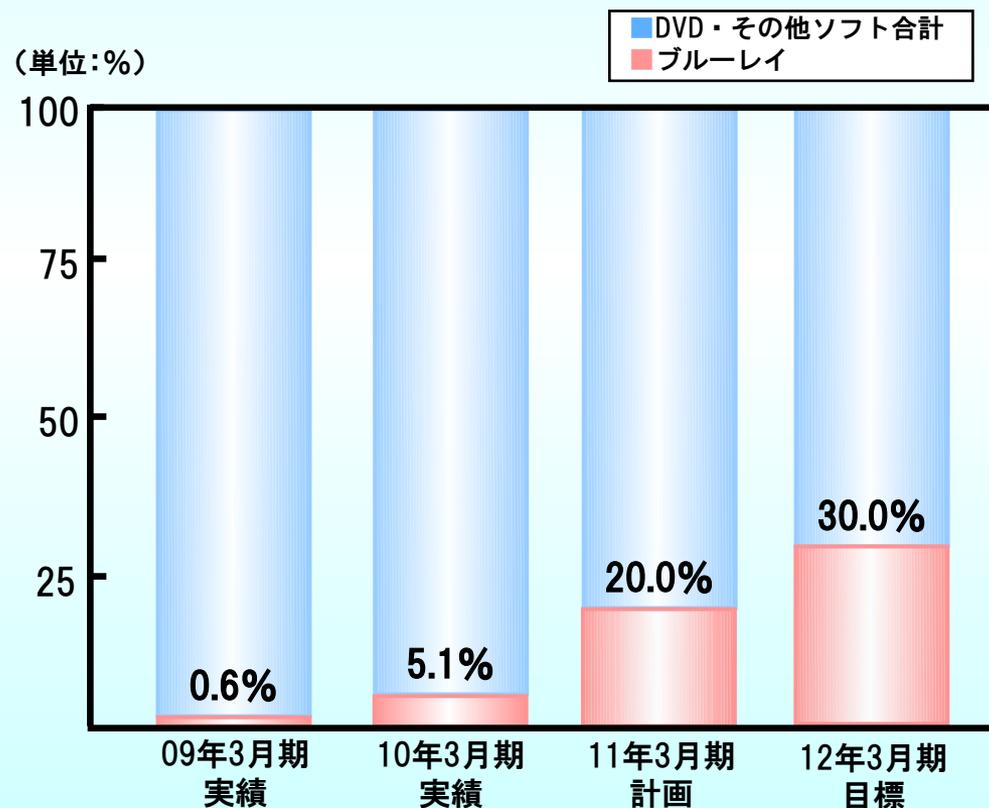
ブルーレイへの対応

- ・09年3月期に当社として初のブルーレイタイトルを発売、10年3月期からはDVD・ブルーレイ同時発売の取り組みを開始。
特に、ブルーレイと親和性の高いコア向け作品について取り組みを強化した結果、ブルーレイの受注が好調に推移
- ・新作に加え、当社過去作品のブルーレイBOX化など、映像ライブラリの有効活用を図り、
11年3月期の当社映像商品販売本数に占めるブルーレイの割合20%を目指す

◆ブルーレイ売上金額推移(出展:日本映像ソフト協会)



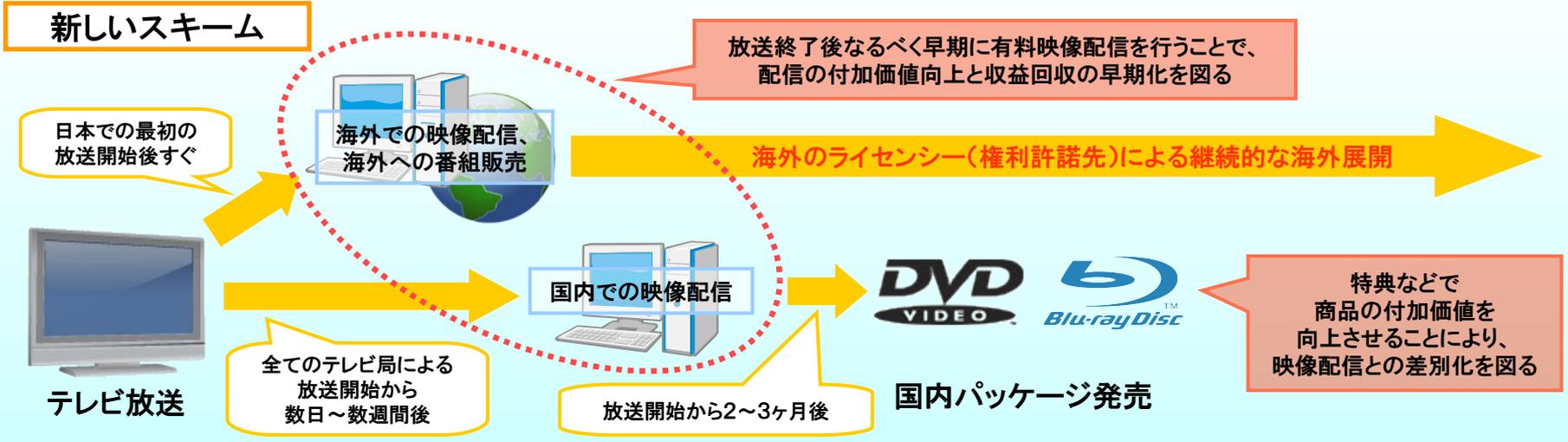
◆当社ブルーレイ販売本数実績・計画(構成比)



IV-3. ②高収益体質への転換<音楽映像事業>③

新たな映像配信スキームへの取り組み

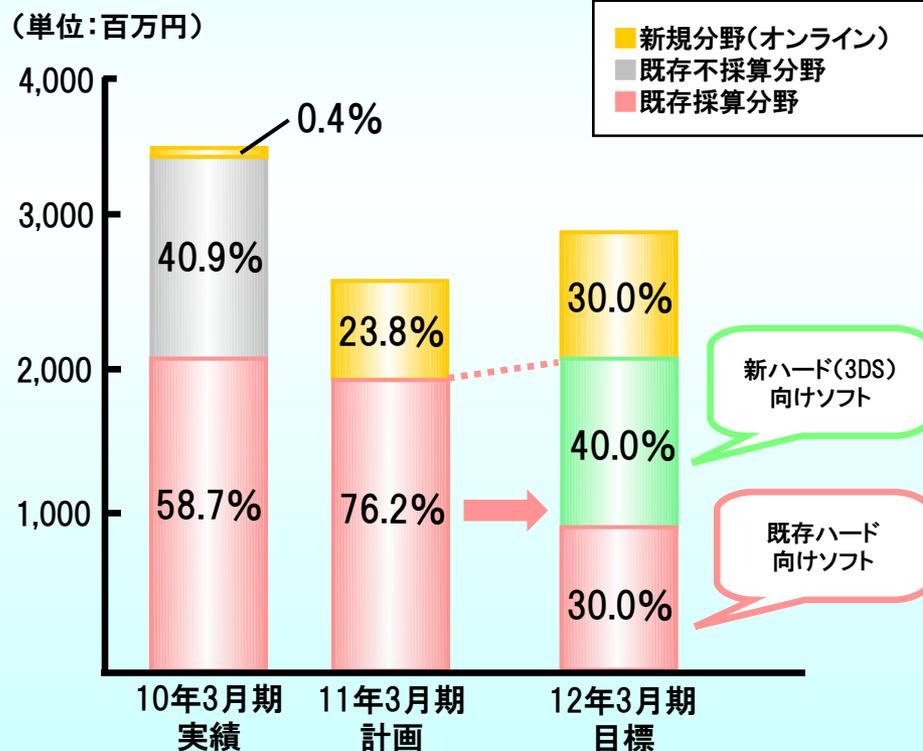
- ・テレビ放送終了後、早期に有料映像配信を行う取り組みを2010年3月期後半から開始し、今後も引き続き注力
- 海外…日本での最初の放送開始直後に映像配信を実施(「真・恋姫†無双」、「いちばんうしろの大魔王」など)
- 国内…全てのテレビ局による放送開始の数日～数週間後、「ニコニコ動画」内の当社公式チャンネル「まべちゃん」の他、国内映像配信サイトで映像配信を実施(「いちばんうしろの大魔王」、「真・恋姫†無双～乙女大乱～」など)



事業ポートフォリオの再構築と新しいハードへの対応

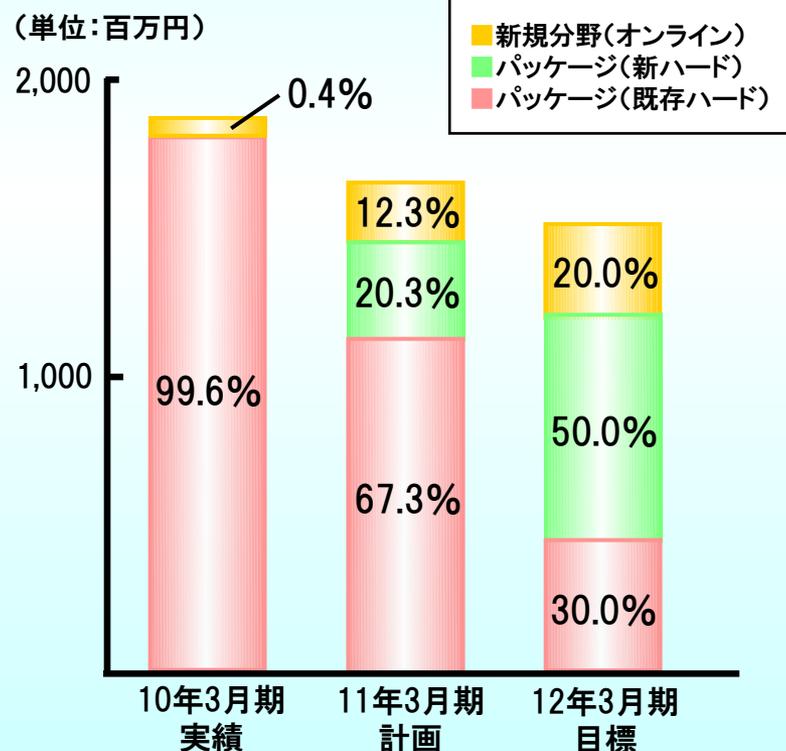
- ・パッケージについては、実績あるシリーズ作品を中心とした商品ポートフォリオを構築
- ・2010年度に発売予定の新ハード「ニンテンドー3DS」への対応や新規オリジナルタイトルの創出も視野に入れ、
厳格な投資判断基準のもと、柔軟かつ慎重な事業展開を図る
- ・2010年3月期より本格参入を果たしたソーシャルアプリ・ブラウザゲーム等のオンラインゲーム事業への取り組みを加速

◆売上高ポートフォリオ



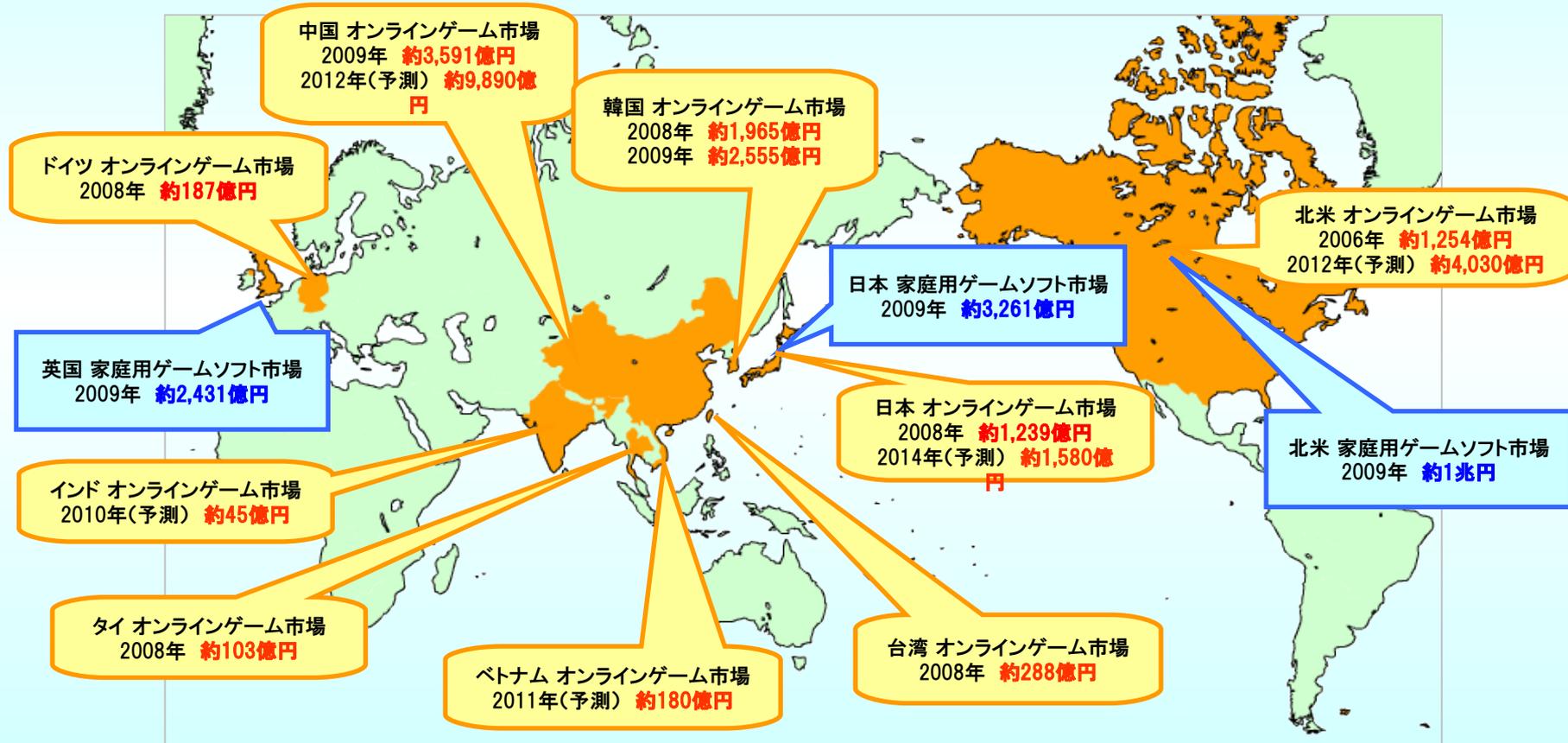
◆開発投資額ポートフォリオ

(※投資額には、翌期以降の先行投資を含む)



海外市場への作品供給

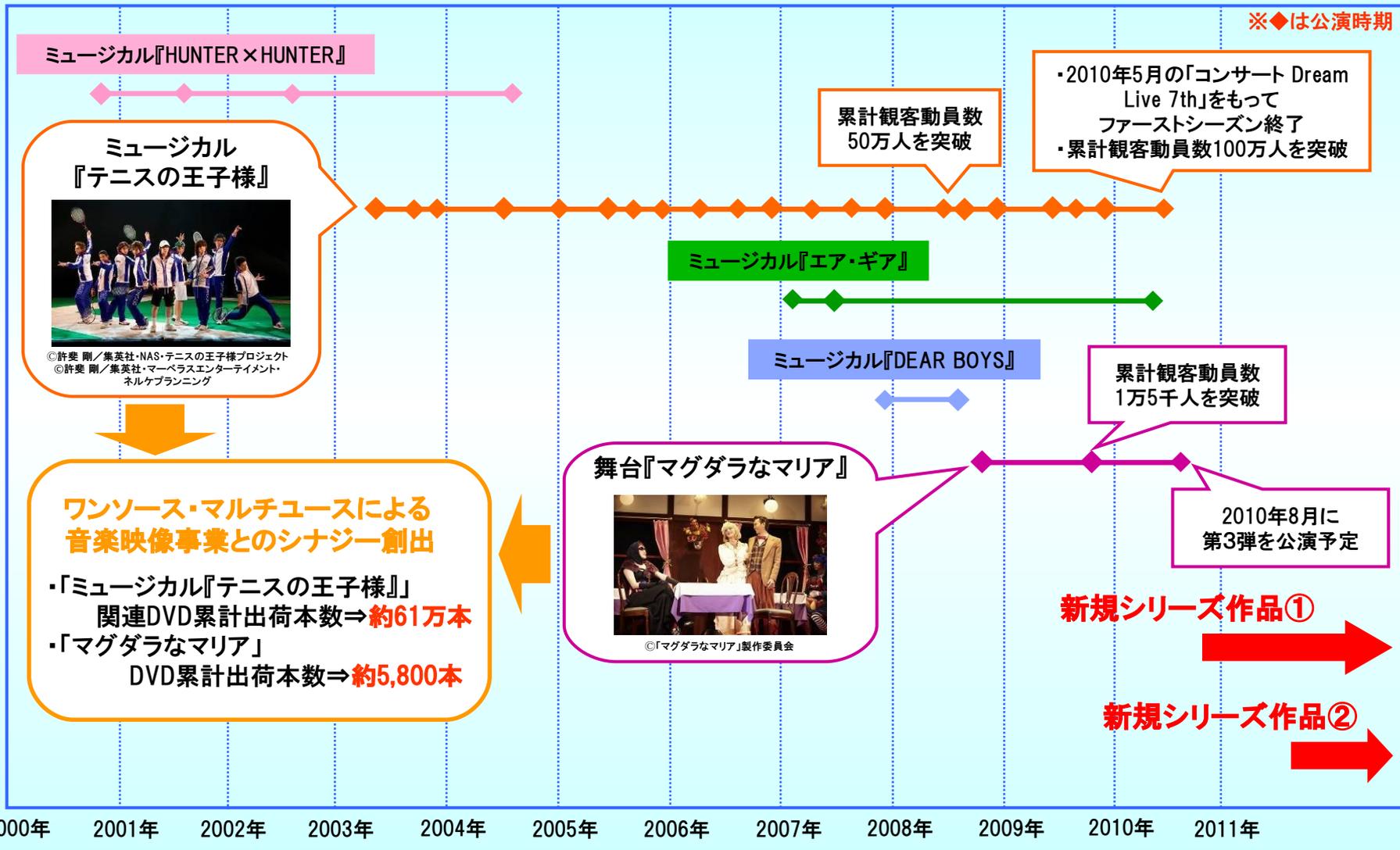
- ・海外におけるパッケージの自社発売からは撤退。ライセンス販売による作品供給を主体とし、リスクを極小化。
- ・家庭用ゲーム市場については、日本・欧州・北米に三極化しているが、オンラインゲーム市場はアジア諸国含め世界各国で形成されており、より多くのターゲットに対して作品供給が可能



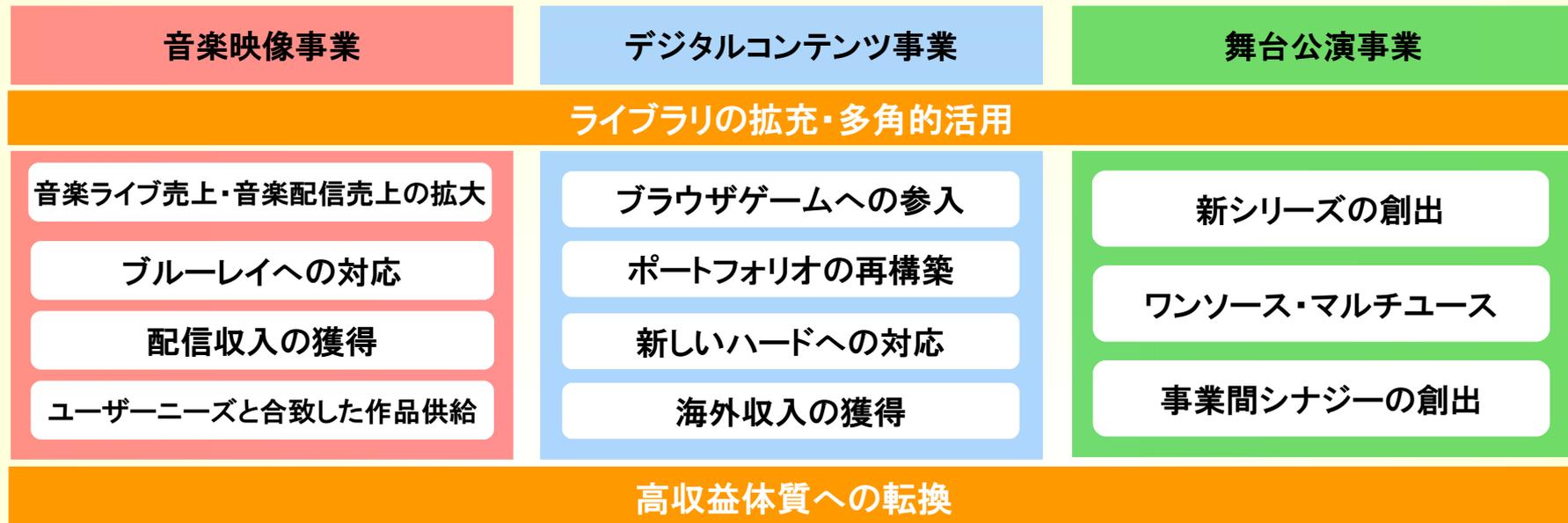
出展元:株式会社エンターブレイン、日本オンラインゲーム協会、iResearch、易観国際、ジェトロ、ワイズリサーチ、野村総合研究所、韓国ゲーム産業振興院、Pearl Research

IV-3. ②高収益体質への転換<舞台公演事業>

新たなシリーズ作品の創出



IV-3. ③財務体質の強化



< 中期目標指数 >

	単位	08/3期 (実績)	09/3期 (実績)	10/3期 (実績)	11/3期 (計画)	13/3期 (中期目標)
営業利益率	%	2.8	-12.2	-20.1	2.5	7.5
たな卸資産残高	百万円	3,134	3,088	1,976	2,000	1,600
有利子負債残高	百万円	1,689	2,681	2,123	2,200	1,350

経営理念

音とゲームと映像を融合させた新しいエンターテインメントの創造

Mission — 使命 —

Entertainment Spirits!!
— 楽しみましょう。楽しませましょう。 —

日本が海外に誇れるすばらしい文化である
音楽・映像・ゲーム・舞台興行の創造を通じ、
世界中の人々と喜びを共有し、
株主に利益還元を行い、社会貢献する。



= **M**arvelous **M**edia **V**ibration



Marvelous Entertainment Inc.

株式会社 マーベラスエンターテイメント
<http://www.mmv.co.jp>

この資料に掲載されている見通し、その他今後の予測・戦略などに関わる情報は、本資料の作成時点において、当社が合理的に入手可能な情報に基づき、通常予測し得る範囲で為した判断に基づくものです。しかしながら現実には、通常予測しえないような特別事情の発生または通常予測しえないような結果の発生等により、本資料記載の見通しとは異なる結果を生じるリスクを含んでおります。

当社と致しましては、投資家の皆様にとって重要と考えられるような情報について、その積極的な開示に努めて参りますが、本資料記載の見通しの上に全面的に依拠してご判断されることはくれぐれもお控えなされるようお願い致します。

なお、いかなる目的であれ、当資料を無断で複写複製、または転送などを行わないようお願い致します。