

2017年3月期 第1四半期 決算説明動画 説明概要

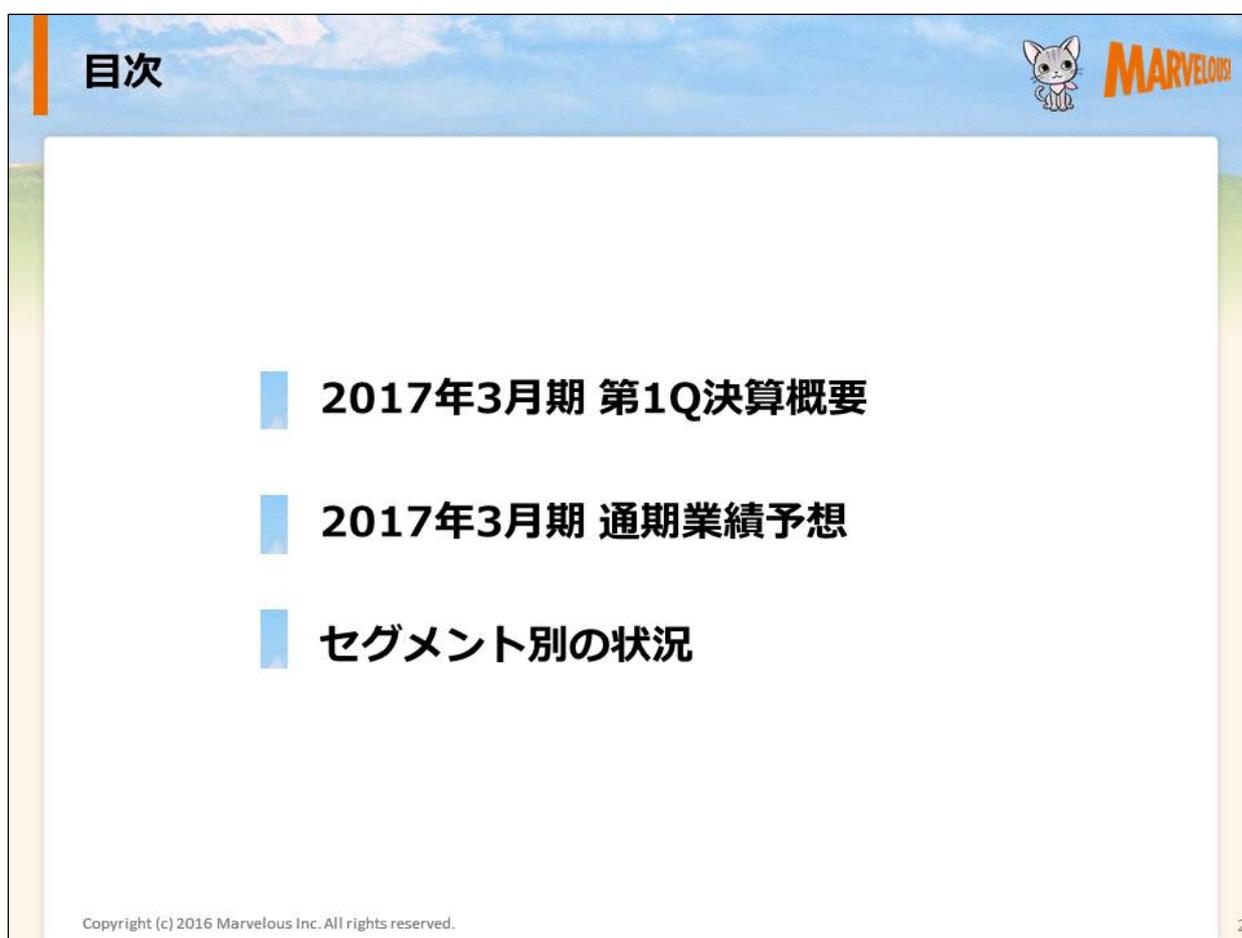
皆様こんにちは。

代表取締役の 中山晴喜でございます。

2017年3月期 第1四半期の決算につきましてWEB 配信によりご説明させていただきます。

所要時間は10分程度でございますので、最後までよろしくお願い申し上げます。

資料_P.2_目次



こちらが、本日も説明させていただく、資料の内容です。

はじめに、第1四半期の決算概要について、次に、通期業績予想と、セグメント別の状況について、ご説明させていただきます。

それではまず、第1四半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)

- オンライン事業の売上低下等により、前年同期比で約23%の減収
- コンシューマ事業の先行投資、オンラインタイトルの償却費用計上等から営業利益も減

(単位：百万円)

	2016年3月期 第1Q		2017年3月期 第1Q		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	8,045	-	6,203	-	▲ 1,841	77.1%
売上原価	2,835	-	2,844	-	8	100.3%
販管費	3,832	-	2,721	-	▲ 1,111	71.0%
うち広告宣伝費	993	-	552	-	▲ 441	55.6%
営業利益	1,376	17.1%	638	10.3%	▲ 738	46.3%
営業外損益	60	-	▲ 227	-	▲ 287	-
経常利益	1,436	17.9%	410	6.6%	▲ 1,026	28.6%
特別損益	▲ 52	-	6	-	59	-
法人税等	391	-	113	-	▲ 278	28.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	992	12.3%	303	4.9%	▲ 689	30.5%

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 4

まずは、業績ハイライトです。

売上高は、前年同期比 77.1%の 62 億 300 万円、営業利益は、同 46.3%の 6 億 3,800 万円となりました。

売上高に関しましては、オンライン事業の売上低下などが主な原因です。

売上原価の増加につきましては、コンシューマ事業のコスト先行によるものや、オンライン事業における償却費などが主な要因となりました。

また、営業外損益につきましては、為替差損の計上が大きく影響しております。

資料_P.5_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が、四半期レベルにおいては、低調な結果となりました。

セグメント別概況

(単位：百万円)

		2016年3月期 第1Q 実績	2017年3月期 第1Q 実績	前年同期比	
				(額)	(率)
売上高	● オンライン事業	5,479	3,717	▲ 1,761	67.8%
	● コンシューマ事業	1,655	1,542	▲ 113	93.2%
	● 音楽映像事業	912	945	33	103.7%
	合計	8,045	6,203	▲ 1,841	77.1%
セグメント 利益	● オンライン事業	1,125	576	▲ 549	51.2%
	● コンシューマ事業	263	123	▲ 139	47.0%
	● 音楽映像事業	306	253	▲ 53	82.7%
	合計	1,695	953	▲ 741	56.2%
調整額・消却額等		▲ 318	▲ 315	3	99.0%
営業利益 合計		1,376	638	▲ 738	46.3%

POINT

- **オンライン事業**
 - ・ 主要タイトルの売上低下
 - ・ 新規タイトルの不振に伴い、減益幅が拡大
- **コンシューマ事業**
 - ・ 新作ゲームソフト及び新型AMマシン投入によるコスト先行
- **音楽映像事業**
 - ・ 商品構成の違いにより利益率は減少となるが新作舞台は大盛況

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 6

続いて、セグメント別の概況をご説明させていただきます。

オンライン事業は、売上高が前年同期比 67.8%の 37 億 1,700 万円、セグメント利益は、同 51.2%の 5 億 7,600 万円となりました。

主要タイトルの売上低下に加え、新規タイトルが不振に終わったことで、減収減益となりました。

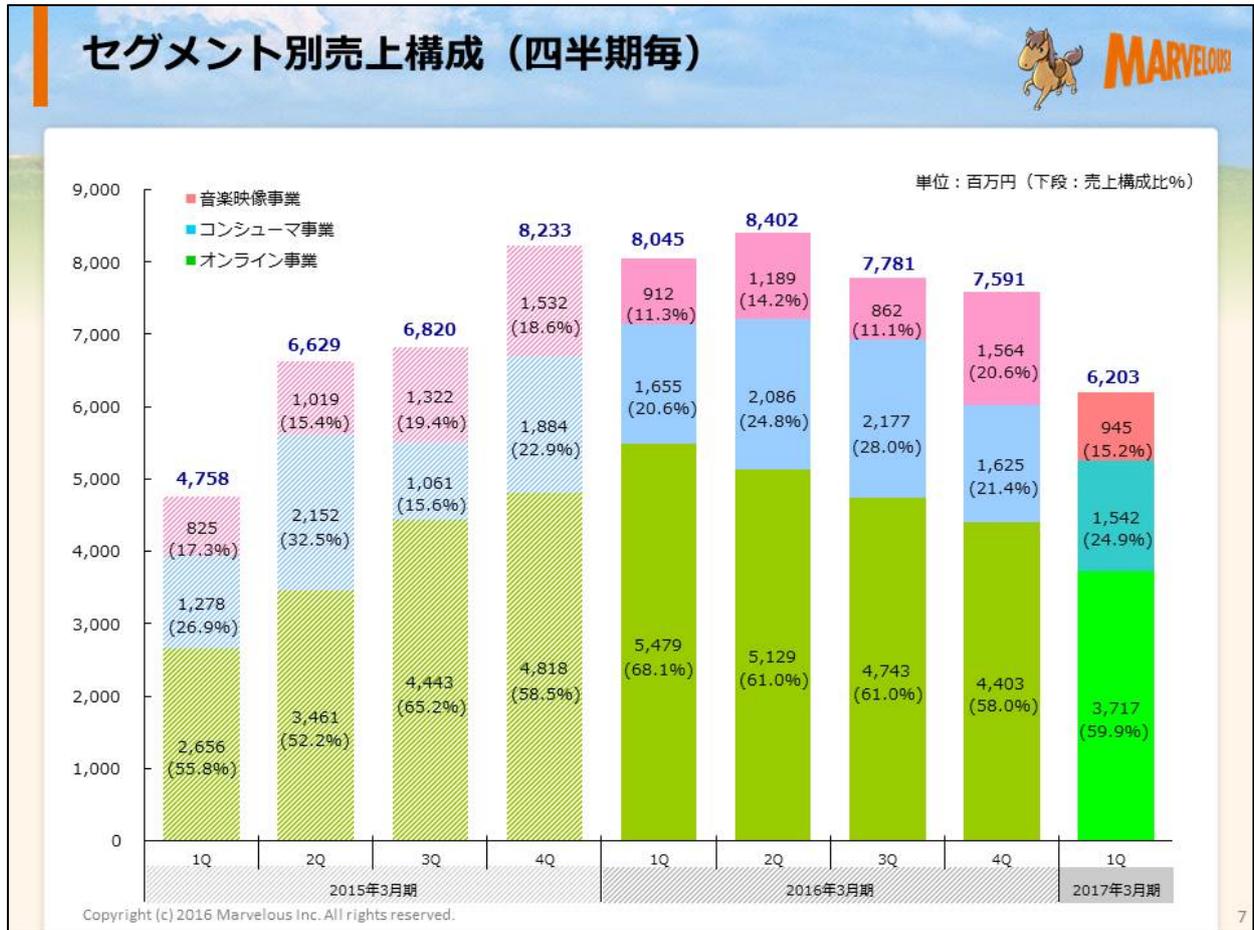
コンシューマ事業は、売上高が前年同期比 93.2%の 15 億 4,200 万円、セグメント利益は、同 47%の 1 億 2,300 万円となりました。

新作ゲームソフト発売による開発費や、プロモーション費用の計上、加えて、新型アミューズメントマシン投入に伴うコストが先行した結果によるものですが、いずれも好調な立ち上がりとなっております。

音楽映像事業は、売上高が前年同期比 103.7%の 9 億 4,500 万円、セグメント利益は、同 82.7%の 2 億 5,300 万円となりました。

前年同期と比べまして、商品構成の内訳に違いがあり、利益率に差異がありますが、新作の舞台も大盛況で、増収となりました。

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。

やはり、オンライン事業の売上が全体に影響しております。

資料_P.8_貸借対照表(要約)

貸借対照表 (要約)			
(単位: 百万円)			
	2016年3月末	2016年6月末	増減額
流動資産 計	16,204	14,805	▲ 1,399
固定資産 計	4,165	4,855	689
資産合計	20,370	19,660	▲ 709
流動負債 計	6,421	7,011	590
固定負債 計	27	47	19
負債合計	6,448	7,058	609
純資産合計	13,921	12,601	▲ 1,319

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

続いてこちらは、貸借対照表の要約になります。

法人税の納付や配当金の支払いに伴う現預金の減少等により、流動資産が減少いたしました。
また、新型アミューズメントマシンへの投資により、固定資産および流動負債が増加しております。

次に、今期の通期業績予想についてご説明させていただきます。

資料_P.10_通期業績予想

2017年3月期 業績予想

● 業績予想は当初予想を継続

(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. 10

当第1四半期終了時点では、当初の業績予想に変更はございません。

進捗率は、厳しい数字となっておりますが、第1四半期につきましては、コンシューマ事業における先行投資は、既に計画値に織り込み済みであり、オンライン事業において、新規タイトルの失敗があったものの、通期においては、3つの事業で総合力を発揮し、挽回を図ってまいりたいと考えております。

続いて、セグメント別の状況について、ご説明させていただきます。

資料_P.12_オンライン事業_進捗状況

オンライン事業

2017年3月期の進捗状況

2017年3月期 第1Qの状況
 既存タイトル売上低下及び
 新規タイトル不振により減収減益

タイトル状況

- 「剣と魔法のログレス いにしえの女神」では、人気IPとのコラボレーションを実施
- 4月にサービス開始した「スマッシュドラグーン」は売上が伸び悩み、サービス中止を決定

(単位：百万円)

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2016年3月期 第1Q	5,479	1,125
2017年3月期 第1Q	3,717	576

〈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月サービス開始(日本国内)

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ブラウザ三国志
(PCブラウザ)
2009年7月サービス開始

©Marvelous Inc.

一騎当千バーストファイト
(モバイルブラウザ)
2012年5月サービス開始

©2014 429 株式会社一騎当千 (一騎当千) (一騎当千)

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

まずは、オンライン事業の状況について、ご説明させていただきます。

「剣と魔法のログレス いにしえの女神」では、新しいコラボレーションイベントの実施や新CMの放送等により、収益の確保に努めてまいりました。しかしながら、その他の既存タイトルも合わせて、厳しい状況が続き、売上が低下いたしました。

また、新作アプリといたしましては、4月28日に「スマッシュドラグーン」をリリースいたしました。売上が伸び悩み、KPI等の改善に注力してまいりましたが、回復が見込めず、早期撤退の判断をいたしました。

この他にも、経年により採算性が低下した一部タイトルにつきましても、サービス終了の決断をさせていただき、コストの圧縮等に努めてまいりました。

オンライン事業 2017年3月期 2Q以降の取り組み

TOPICS

- 「剣と魔法のログレス」は更なるコラボレーション企画を継続検討
- 「剣と魔法のログレス」中国版を今夏配信予定
- この他にも、新規タイトルを鋭意企画・開発中

(単位：百万円)

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (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〉

剣與魔法王国-遠古の女神
 (日本名：剣と魔法のログレス いにしへの女神)
 2015年10月サービス開始 (台湾・香港・マカオ)

©Marvelous Inc. Aiming Inc.
©Garena Online.

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年夏 中国配信予定

©Marvelous Inc. Aiming Inc.
©Garena Online. 中国版名称は未定

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 13

続いて、オンライン事業の今後の取り組みについてご説明させていただきます。

「剣と魔法のログレス いにしへの女神」では、引き続き更なるコラボレーション企画を検討し、売上維持に努めてまいります。また、今年の夏を目標とした中国本土におけるサービス開始に向けて、引き続き取り組んでまいります。その他、新規タイトルも鋭意開発を進めてまいります。



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。

こちらは、計画通りに新作タイトルへの投資コストが先行したかたちとなっております。ニンテンドー3DS向けゲームソフト「牧場物語 3つの里の大切な友だち」、新型アミューズメントマシン「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」は、いずれも6月23日に発売、稼動開始をしており、いずれも好調なスタートとなっております。

また、平成24年7月より約4年間に渡り運営してまいりました「ポケモンレッタ」に代り、新型マシン「ポケモンガオーレ」を投入するためにその移行作業を進めてまいりました。

コンシューマ事業 2017年3月期 2Q以降の取り組み MARVELOUS!

TOPICS

- 7月7日「ポケモンガオーレ」稼働開始
- 7月14日オリジナル新作「UPPERS (アッパーズ)」発売
- シリーズ 3 年ぶりの新作「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)」を11月10日発売予定、予約好調

(単位：百万円)

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2016年3月期	7,544	1,006
2017年3月期	9,400	2,000

〈タイトル展開〉

**ポケモンガオーレ
(アミューズメント)**

2016年7月7日稼働開始

©2016 Pokémon. ©1996-2016 Nintendo/DeLuxe, Inc. Game Freak, Inc. Developed by TAJTEK and H&M. All rights reserved. 株式会社ポケモン、任天堂、ゲームフリーク、株式会社タジテック、株式会社エムエフ

**UPPERS
(アッパーズ)
(PS Vita)**

2016年7月14日発売

©2016 Marvelous Inc.

**Fate/EXTELLA
(フェイト/エクステラ)
(PS4/PS Vita)**

2016年11月10日発売予定

©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 15

続いて、コンシューマ事業の今後の取り組みについて、ご説明させていただきます。

先程申し上げた「ポケモンガオーレ」につきましては、7月7日より稼働を開始しており、好調なスタートを切っております。

ゲームソフトの自社販売につきましては、7月14日に「UPPERS (アッパーズ)」を発売したほか、11月10日には「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)」の発売を予定しております。



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。

商品構成の違いにより、前年同期比で増収減益となっておりますが、特に、新作舞台は大盛況となりました。5月に公演を行いました新作舞台『刀剣乱舞』につきましては、連日超満員で、ライブビューイングやグッズ販売も絶好調となりました。

6月に公演を行いました新作、『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』につきましても、追加公演も含め、チケット完売となる好評をいただきました。

また、定番シリーズでは、テレビアニメ「魔法つかいプリキュア！」のパッケージ販売を開始したほか、「ミュージカル『テニスの王子様』」のコンサート公演等を行いました。

音楽映像事業 2017年3月期 2Q以降の取り組み

TOPICS

- 新作アニメ「クオリア・コード」7月TV放送開始
- 新作アニメ「刀剣乱舞-花丸-」10月TV放送開始予定
- 「舞台『K-Lost Small World-』」、「超歌劇（ウルトラミュージカル）『幕末Rock』黒船来航」等、続々公演予定
- 「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」2016年冬大好評につき再演決定

(単位：百万円)

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2016年3月期	4,527	1,308
2017年3月期	4,800	1,350

〈タイトル展開〉

<p>クオリア・コード 2016年7月TV放送開始</p> <p><small>©2016 Marvelous. The / クオリア・コード製作委員会</small></p>	<p>刀剣乱舞-花丸- 2016年10月TV放送開始予定</p> <p><small>©2016 アニメ「刀剣乱舞-花丸-」製作委員会</small></p>	<p>舞台『K-Lost Small World-』 2016年7月公演</p> <p><small>© 2016 Genie/Project © 2016 Genie/Eska Project</small></p>	<p>超歌劇（ウルトラミュージカル） 『幕末Rock』黒船来航 2016年8月～9月公演予定</p> <p><small>©2016 Marvelous. The / 幕末Rock製作委員会 ©2016 Marvelous. The / 幕末Rock製作委員会</small></p>
--	---	---	--

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

続いて、音楽映像事業の今後の取り組みについてご説明させていただきます。

アニメ部門では、7月から「クオリア・コード」の放送を開始しており、10月からは舞台でも大好評のIPを題材とした「刀剣乱舞-花丸-」の放送を予定しております。

舞台・ミュージカル部門では、先程お伝えしました「舞台『刀剣乱舞』」につきまして、大好評につき、大幅に規模を拡大しての再演が決定いたしました。

この他にも、「舞台『K』」「幕末 Rock」「薄桜鬼」「青春鉄道」「弱虫ペダル」「テニスの王子様」等、続々とシリーズ公演を予定しております。

13



ご視聴、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。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。

最後までご視聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上