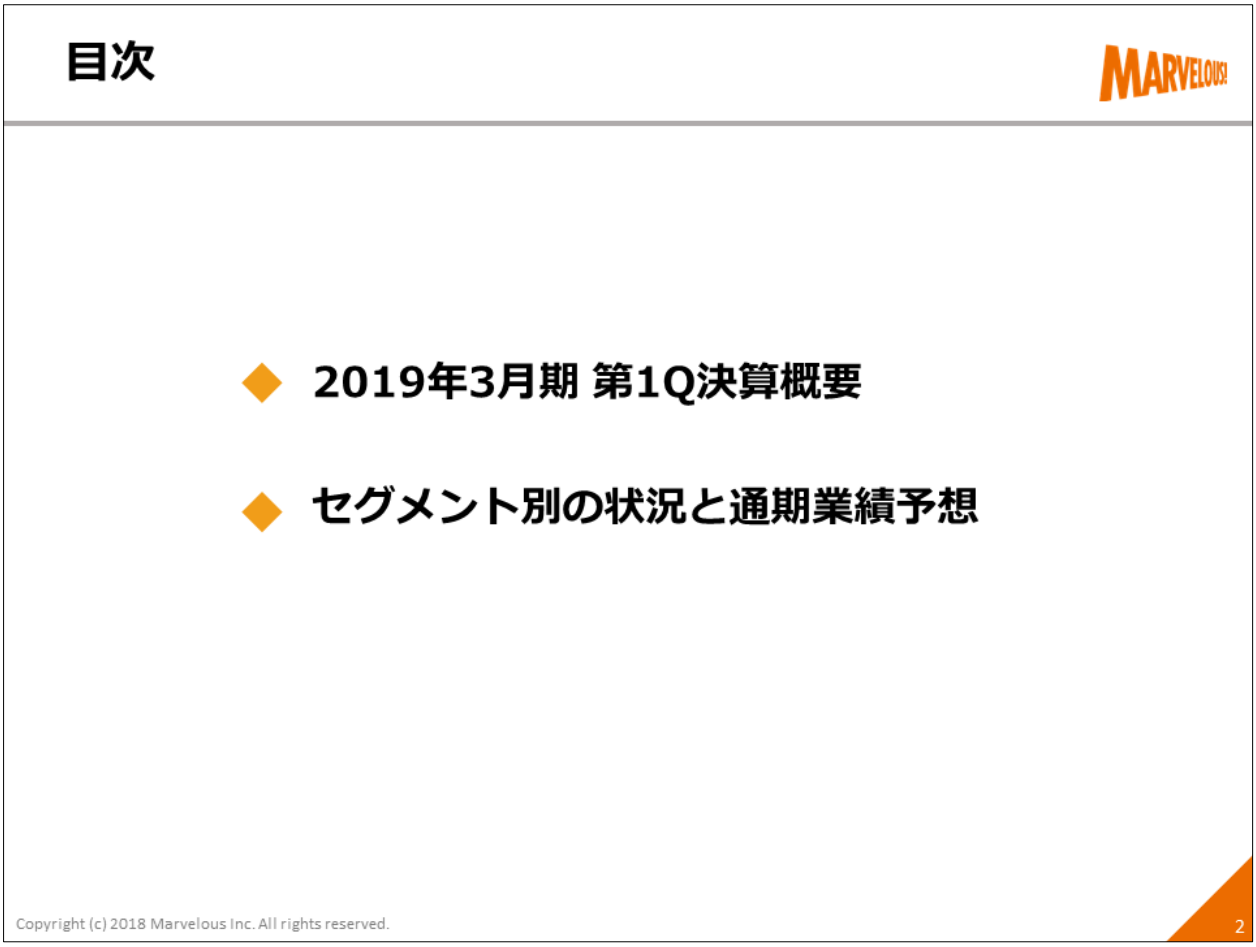
2019 年3月期　第 1 四半期 決算説明動画 説明概要

皆様こんにちは。
代表取締役副社長の　泉水でございます。

2019 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 15 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



それでは、こちらが、本日ご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、セグメント別の状況と通期業績予想について、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

業績ハイライト（損益計算書）

◆ コンシューマ事業での新作販売好調により増収となったものの、オンライン事業の低迷により利益率が低下し、利益減少

（単位：百万円）

	2018年3月期 第1Q		2019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	**4,822**	**-**	**6,296**	**-**	**1,473**	**130.6%**
売上原価	1,993	-	3,487	-	1,494	175.0%
販管費	2,120	-	2,157	-	37	101.8%
うち広告宣伝費	368	-	377	-	9	102.5%
営業利益	**708**	**14.7%**	**650**	**10.3%**	**▲ 58**	**91.8%**
営業外損益	2	-	49	-	46	1828.1%
経常利益	**711**	**14.8%**	**699**	**11.1%**	**▲ 11**	**98.4%**
特別損益	28	-	2	-	▲ 25	10.2%
法人税等	211	-	262	-	51	124.3%
親会社株主に帰属する四半期純利益	**528**	**11.0%**	**440**	**7.0%**	**▲ 88**	**83.3%**

Copyright (c) 2018 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 130.6%の 62 億 9,600 万円、営業利益は、同 91.8%の 6 億 5,000 万円となりました。

コンシューマ事業におきまして、新作タイトルの販売が好調に推移したこと等により増収となったものの、オンライン事業の低迷により、利益率が低下し、減益となりました。

資料_P.5_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 第1Q 実績	2019年3月期 第1Q 実績	前年同期比 （額）	前年同期比 （率）
売上高	● オンライン事業	2,330	2,302	▲ 27	98.8%
	● コンシューマ事業	1,338	2,668	1,329	199.3%
	● 音楽映像事業	1,164	1,326	161	113.9%
	合計	4,822	6,296	1,473	130.6%
セグメント利益	● オンライン事業	313	29	▲ 283	9.6%
	● コンシューマ事業	271	509	237	187.4%
	● 音楽映像事業	435	454	19	104.5%
	合計	1,020	994	▲ 26	97.4%
調整額・消却額等		▲ 311	▲ 343	▲ 31	110.3%
営業利益 合計		708	650	▲ 58	91.8%

POINT

◆ **オンライン事業**

- 長期運営タイトルの売上減
- 前期リリースタイトルの一部貢献不足

◆ **コンシューマ事業**

- 国内新作タイトル好調
- アミューズメントビジネス好調

◆ **音楽映像事業**

- アニメ二次利用収入好調
- ステージ関連パッケージ販売好調

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

5

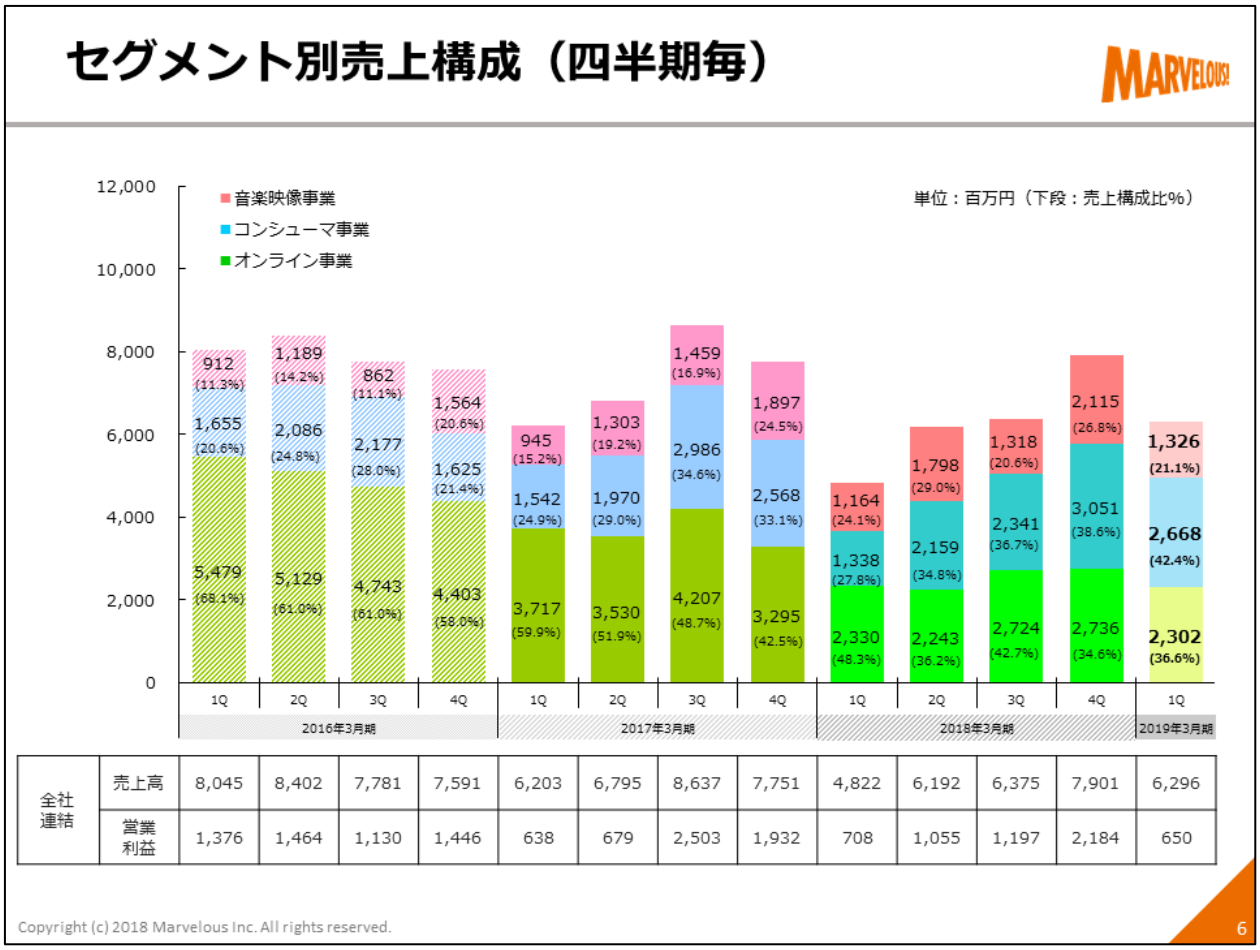
続きましてこちらが、セグメント別の実績です。

オンライン事業は、売上高が前年同期比 98.8%の 23 億 200 万円、セグメント利益は、同 9.6%の 2,900 万円となりました。
サービス開始から年数が経過した長期運営タイトルの売上が減少したことに加えて、前期リリースしたタイトルの一部が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、売上高が前年同期比 199.3%の 26 億 6,800 万円、セグメント利益は、同 187.4%の 5 億 900 万円となりました。
国内の新作ゲームソフト販売やアミューズメントビジネスが好調に推移し、増収増益となりました。

音楽映像事業は、売上高が前年同期比 113.9%の 13 億 2,600 万円、セグメント利益は、同 104.5%の 4 億 5,400 万円となりました。
アニメの二次利用収入やステージ関連のパッケージ販売が好調に推移し、増収増益となりました。

資料_P.6_セグメント別売上構成（四半期毎グラフ）



		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
全社連結	売上高	8,045	8,402	7,781	7,591	6,203	6,795	8,637	7,751	4,822	6,192	6,375	7,901	6,296
	営業利益	1,376	1,464	1,130	1,446	638	679	2,503	1,932	708	1,055	1,197	2,184	650

続きましてこちらは、四半期ごとの、セグメント別の売上構成となっております。

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、コンシューマ事業が、前年同期比で、大きく増加しております。

資料_P.7_貸借対照表（要約）

貸借対照表（要約）

（単位：百万円）

	2018年3月末	2018年6月末	増減額
流動資産 計	21,137	20,143	▲993
固定資産 計	4,350	3,894	▲456
資産合計	**25,488**	**24,038**	**▲1,450**
流動負債 計	7,024	6,809	▲214
固定負債 計	50	50	–
負債合計	**7,074**	**6,860**	**▲214**
純資産合計	**18,414**	**17,178**	**▲1,235**

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

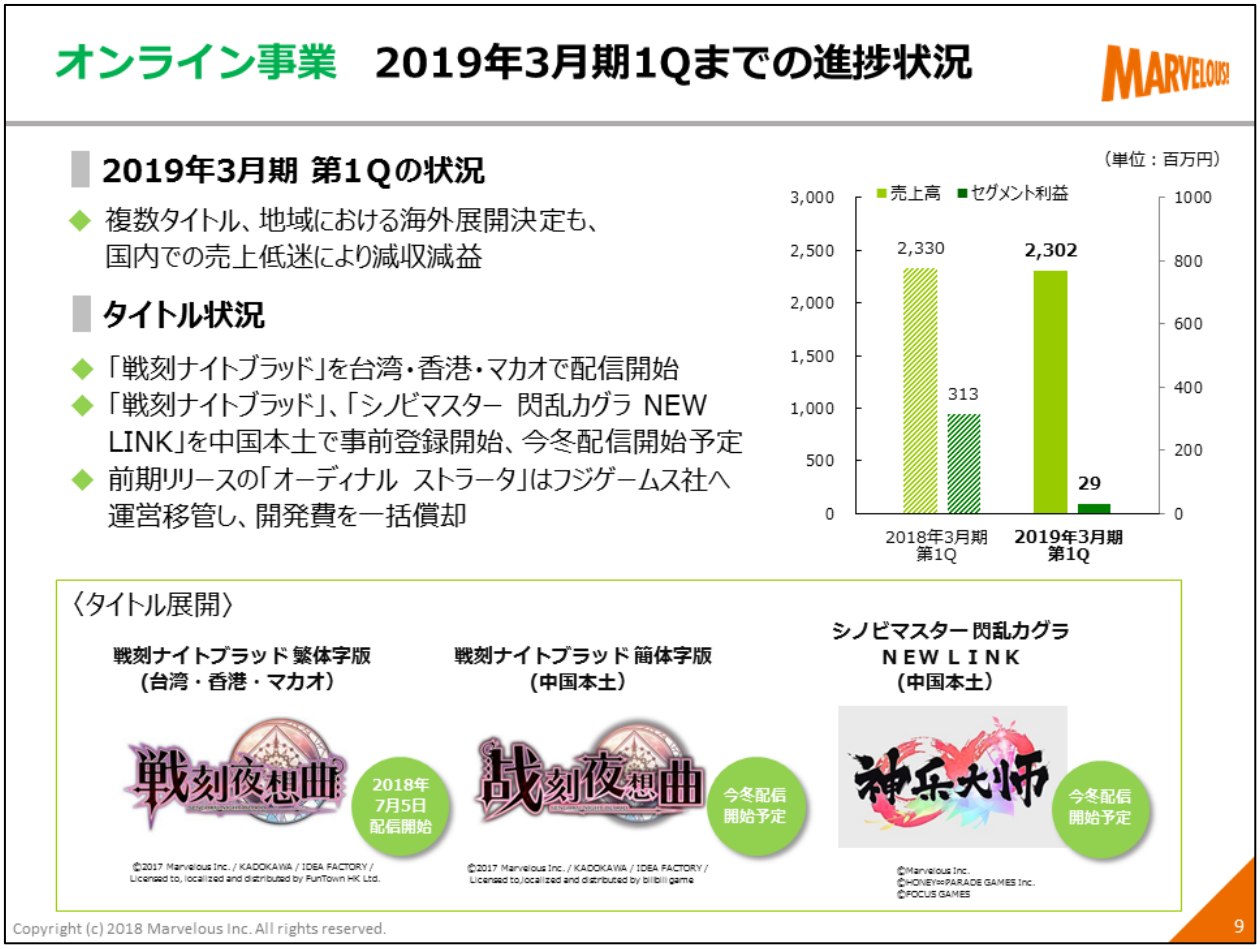
7

続きましてこちらは、貸借対照表の要約になります。

主に、配当および法人税等の支払いにより流動資産、純資産が減少しております。

それでは続いて、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.9_オンライン事業_1Q 進捗



まずは、オンライン事業です。

「シノビマスター　閃乱カグラ　NEW　LINK」など、前期後半よりサービスを開始したタイトルの一定の貢献があったものの、長期運営タイトルの売上低下により減収減益となりました。

一方で、海外展開につきましては、「戦刻ナイトブラッド」の台湾・香港・マカオでの配信を決定し、この7月よりサービスを開始しております。

また、「戦刻ナイトブラッド」は、中国本土への配信も決定しております。
加えて、「シノビマスター　閃乱カグラ　NEW LINK」も中国本土への配信を決定しております。

なお、前期リリースした「オーディナル　ストラータ」につきましては、この度、協業先のフジゲームス様へ運営移管するとともに当社における開発費を一括償却いたしました。

資料_P.10_オンライン事業_2Q 以降

続いて、オンライン事業の今後の取り組みです。

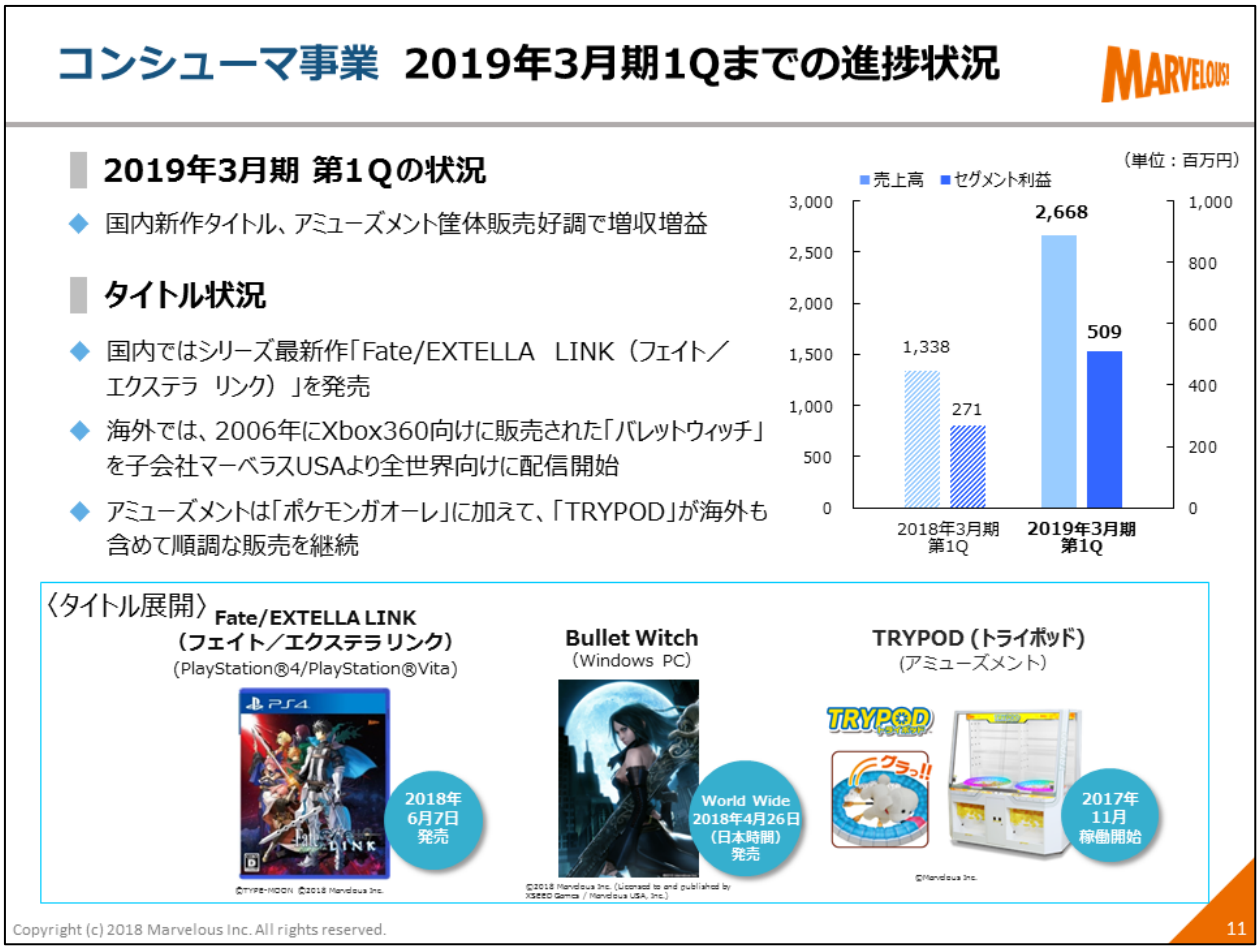
5月で1周年を迎え、8月には舞台公演を控える「戦刻ナイトブラッド」や、7月から TV アニメの放送を開始した「千銃士」、家庭用ゲーム向けソフトでも各種展開を控える「閃乱カグラ」シリーズなど、IP のマルチ展開を軸に、配信中タイトルの育成、強化に最大限注力してまいります。

また、「剣と魔法のログレス いにしえの女神」につきましても、引き続き有力なコラボ等による売上の維持、向上に努めてまいります。

一方で、各タイトルの採算性を慎重に見極め、選択と集中により、経営効率の向上にも努めてまいります。

さらに、より長い目線では、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。

資料_P.11_コンシューマ事業_1Q 進捗



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。

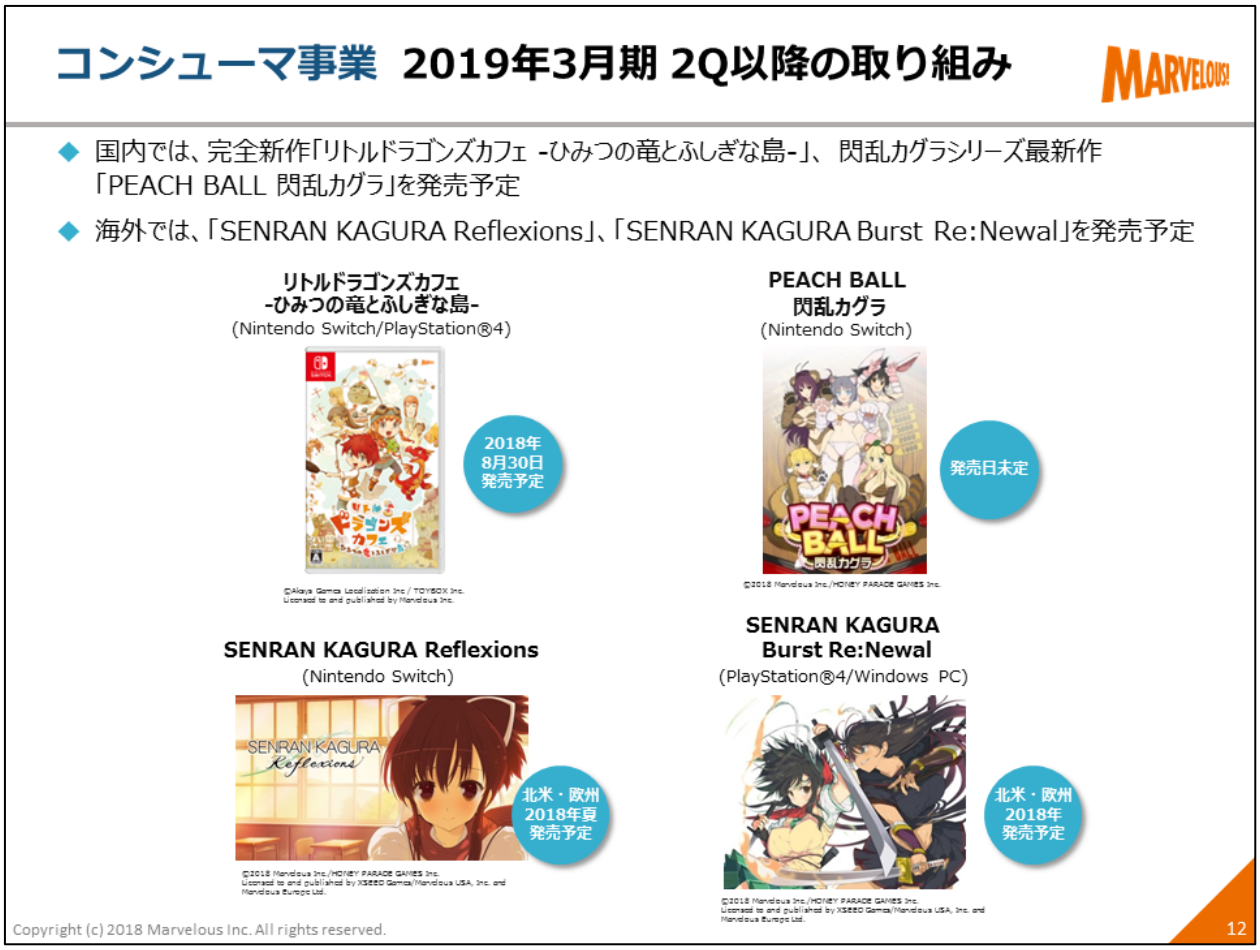
国内の新作タイトル販売やアミューズメント筐体の販売が好調に推移したことにより増収増益となりました。

国内におきましては、「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PlayStation®4とPlayStation®Vita 向けに、6月7日に発売し、好調に販売数を伸ばしております。

海外につきましては、子会社マーベラス USA より「バレットウィッチ」を Windows PC 向けに配信したほか、旧作のリピート販売が好調に推移いたしました。

アミューズメントにつきましては、「ポケモンガオーレ」の好調継続に加えて、「TRYPOD」が海外も含めて順調なセールスを継続しており、引き続き国内、海外ともに更なる拡販に努めるほか、新たなチャレンジにも取り組んでまいります。

資料 P.12 コンシューマ事業__2Q 以降



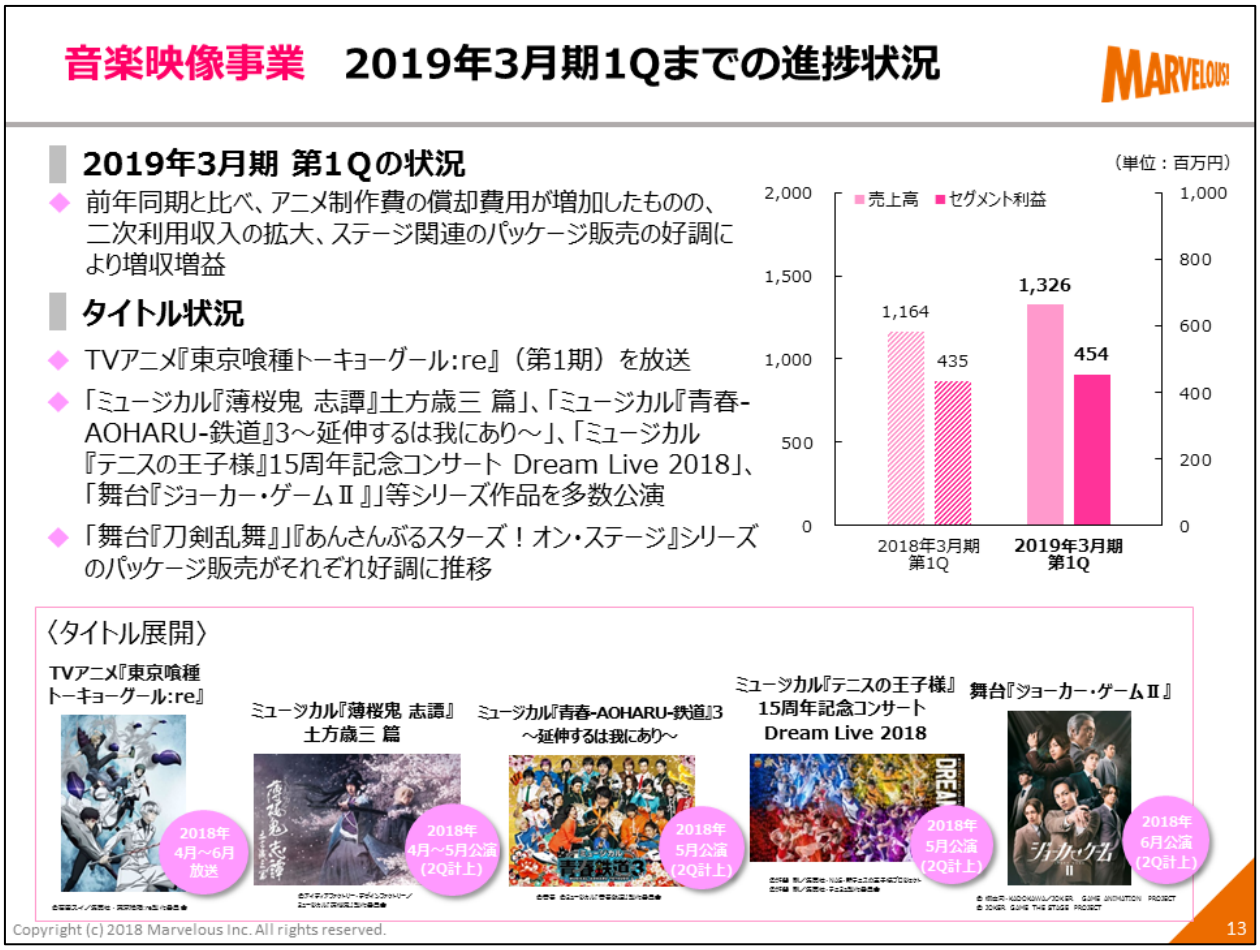
続いて、コンシューマ事業の今後の取り組みについて、ご説明させていただきます。

国内では、「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、8 月 30 日に発売することを決定しております。
本作は、オリジナル新作ながら予約数も順調に伸びており、更なる販売強化に努めてまいります。

さらに、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、子会社マーベラス USA 及びマーベラス EUPORE より「シノビリフレ -SENRAN KAGURA-」や「閃乱カグラ Burst Re:Newal」、「Fate/EXTELLA LINK(フェイト／エクステラ リンク)」の海外版の発売を予定しております。

資料_P.13_音楽映像事業_1Q 進捗



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。

前年同期と比べ、アニメ制作費の償却費用が増加したものの、映像配信を中心としたライブラリ作品の二次利用収入の拡大、および、ステージ関連のパッケージ販売の好調により増収増益となりました。

音楽映像制作部門におきましては、TV アニメ『東京喰種トーキョーグール:re』を 4 月から 6 月まで放送いたしました。

ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、「ミュージカル『テニスの王子様』、「舞台『ジョーカー・ゲーム』」といったシリーズ作品を多数公演いたしました。
これらの公演はすべて、第 2 四半期の計上となりますが、いずれも好評をいただきました。

また、「舞台『刀剣乱舞』」、『あんさんぶるスターズ！オン・ステージ』シリーズのパッケージ販売がそれぞれ好調に推移いたしました。

資料 P.14 音楽映像事業　2Q 以降

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。

音楽映像制作部門におきましては、ゲームアプリも配信中の「千銃士」のテレビアニメを 7 月 3 日より放送開始いたしました。また、4 月から 6 月まで放送いたしました TV アニメ「東京喰種トーキョーグール:re」の第 2 期の放送を 10 月より予定しております。

ステージ部門におきましては、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 2 日から 7 月 29 日まで行い、おかげさまで今回も大盛況となりました。
また、15 周年を迎えた「ミュージカル『テニスの王子様』」は、シリーズの中でも特に人気の高い氷帝公演が7 月 12 日よりスタートしております。

さらに、当社の事業横断でクロスメディア展開する「戦刻ナイトブラッド」の舞台を 8 月に予定しているほか、9 月には、前期の新作舞台『モブサイコ 100』の続編公演と『あんさんぶるスターズ！オン・ステージ』シリーズ初となるライブ公演『あんステフェスティバル』の開催を予定しております。
そして、9 月から 10 月にかけては大人気漫画「家庭教師ヒットマン REBORN!」を原作とした舞台公演も予定しております。

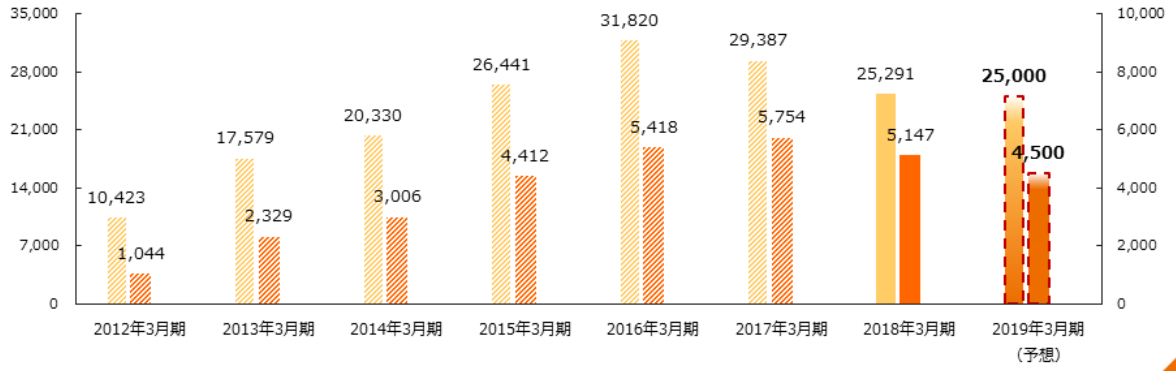
以上が、各セグメントの概況となります。

資料_P.16_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.

16

これらを踏まえまして、最後に、今期の業績予想についてですが、当初の発表どおり引き続き、売上高 250 億円、営業利益・経常利益 45 億円、当期純利益 29 億 8,000 万円を目指し、取り組んでまいります。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。

最後までご視聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上