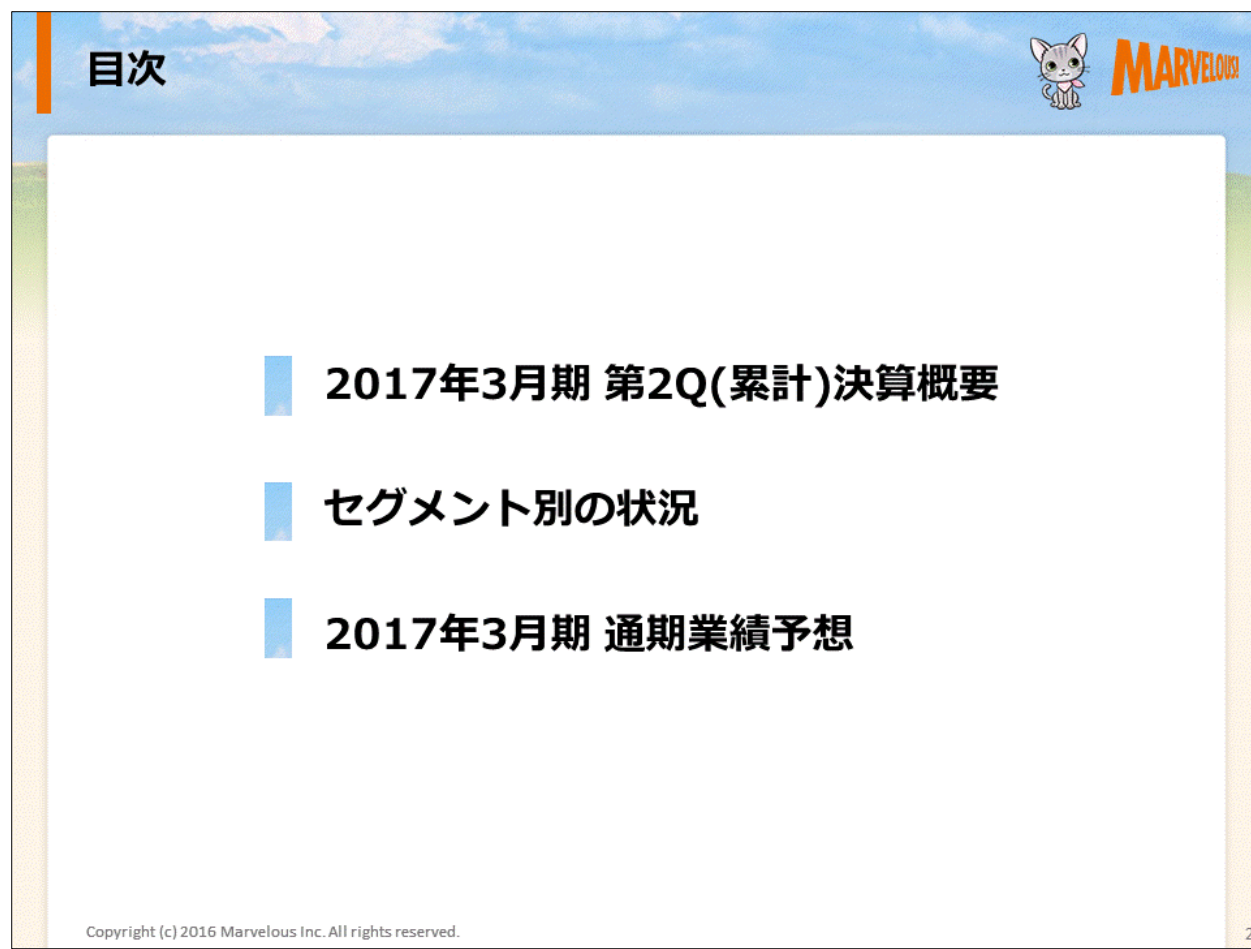


2017年3月期 第2四半期 決算説明会 説明概要

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.2_目次



目次

- 2017年3月期 第2Q(累計)決算概要
- セグメント別の状況
- 2017年3月期 通期業績予想

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


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2四半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、通期の業績予想について、ご説明させていただきます。

それではまず、2017年3月期第2四半期の決算概要についてご説明いたします。

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減少等により、前年同期比で減収減益

(単位：百万円)

	2016年3月期 第2Q累計		2017年3月期 第2Q累計		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	16,447	-	12,999	-	▲ 3,448	79.0%
売上原価	6,212	-	6,105	-	▲ 106	98.3%
販管費	7,393	-	5,575	-	▲ 1,818	75.4%
うち広告宣伝費	1,806	-	1,204	-	▲ 601	66.7%
営業利益	2,841	17.3%	1,317	10.1%	▲ 1,523	46.4%
営業外損益	▲ 47	-	▲ 262	-	▲ 215	-
経常利益	2,793	17.0%	1,055	8.1%	▲ 1,738	37.8%
特別損益	▲ 54	-	22	-	77	-
法人税等	828	-	278	-	▲ 550	33.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,910	11.6%	799	6.1%	▲ 1,111	41.8%

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

こちらが、業績ハイライトです。

売上高は、前期比 79%の 129 億 9,900 万円、営業利益は、同 46.4%の 13 億 1,700 万円となりました。主に、オンライン事業の売上減少により、前年同期比で減収減益となりました。また、円高の進行により、営業外で為替差損が増加いたしました。

セグメント別概況

(単位：百万円)

		2016年3月期 第2Q累計	2017年3月期 第2Q累計	前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	● オンライン事業	10,608	7,248	▲ 3,360	68.3%
	● コンシューマ事業	3,741	3,512	▲ 228	93.9%
	● 音楽映像事業	2,101	2,249	148	107.1%
	合計	16,447	12,999	▲ 3,448	79.0%
セグメント 利益	● オンライン事業	2,276	956	▲ 1,320	42.0%
	● コンシューマ事業	590	359	▲ 231	60.8%
	● 音楽映像事業	576	599	22	104.0%
	合計	3,444	1,915	▲ 1,528	55.6%
調整額・消却額等		▲ 602	▲ 597	5	99.0%
営業利益 合計		2,841	1,317	▲ 1,523	46.4%

POINT

- **オンライン事業**
 - ・ 主要タイトルの売上減
 - ・ 新規タイトルの不振、一部タイトルの開発中止損計上
- **コンシューマ事業**
 - ・ 新型AMマシン投入による移行期間の売上減少、入れ替えに伴うコスト負担
- **音楽映像事業**
 - ・ 定番シリーズ、新規コンテンツともに好調

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

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、売上高が前年同期比 68.3%の 72 億 4,800 万円、セグメント利益は、同 42%の 9 億 5,600 万円となりました。

主要タイトルの売上減少に加え、新作の不振、一部タイトルの開発中止による費用計上等で減益となりました。

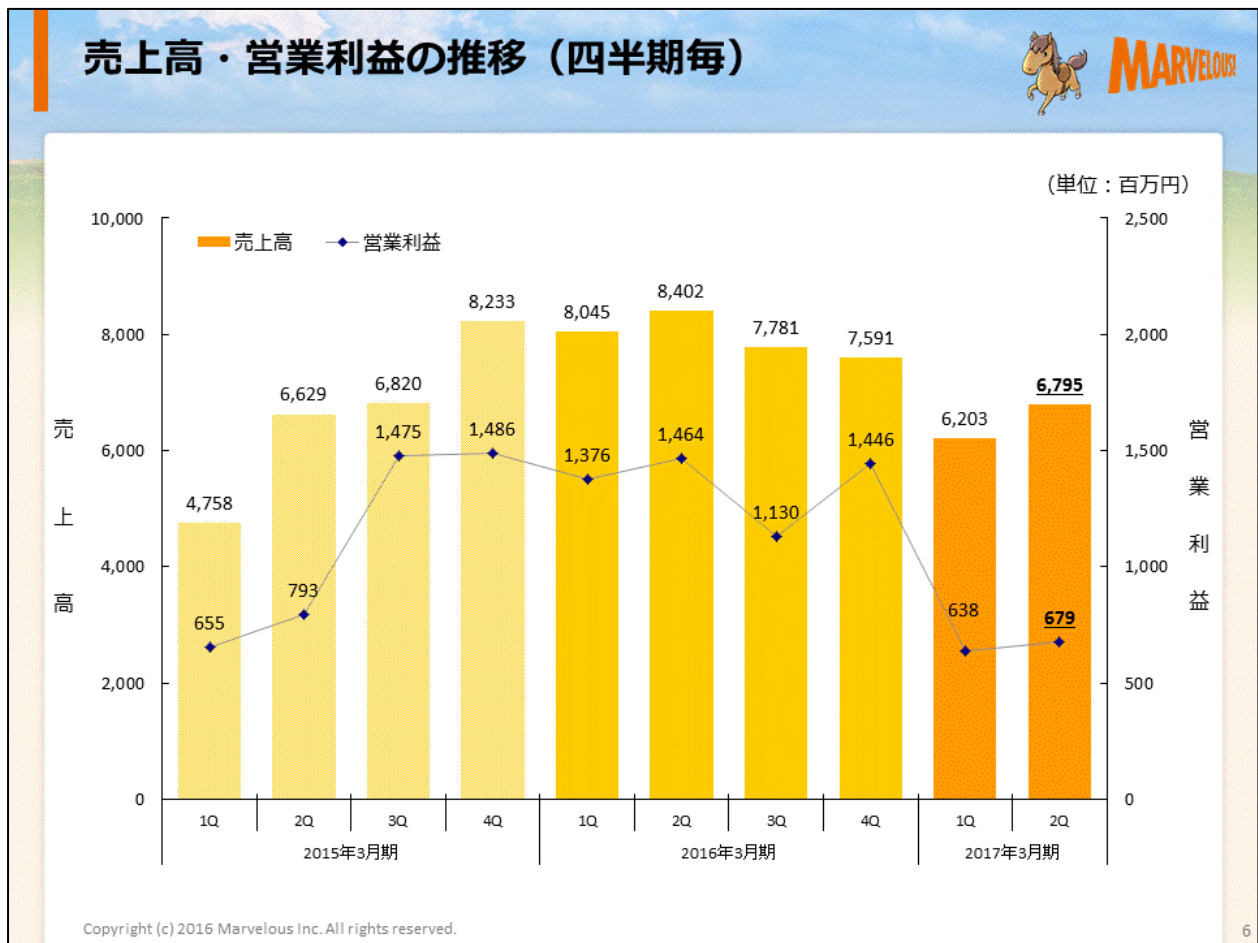
コンシューマ事業は、売上高が前年同期比 93.9%の 35 億 1,200 万円、セグメント利益は、同 60.8%の 3 億 5,900 万円となりました。

アミューズメントの新型マシン投入に伴う移行期間のため、売上減少及び入れ替えコストの計上等により、減収減益となりました。

音楽映像事業は、売上高が前年同期比 107.1%の 22 億 4,900 万円、セグメント利益は、同 104%の 5 億 9,900 万円となりました。

定番シリーズの好調に加え、新規コンテンツのヒットにより増収増益となりました。

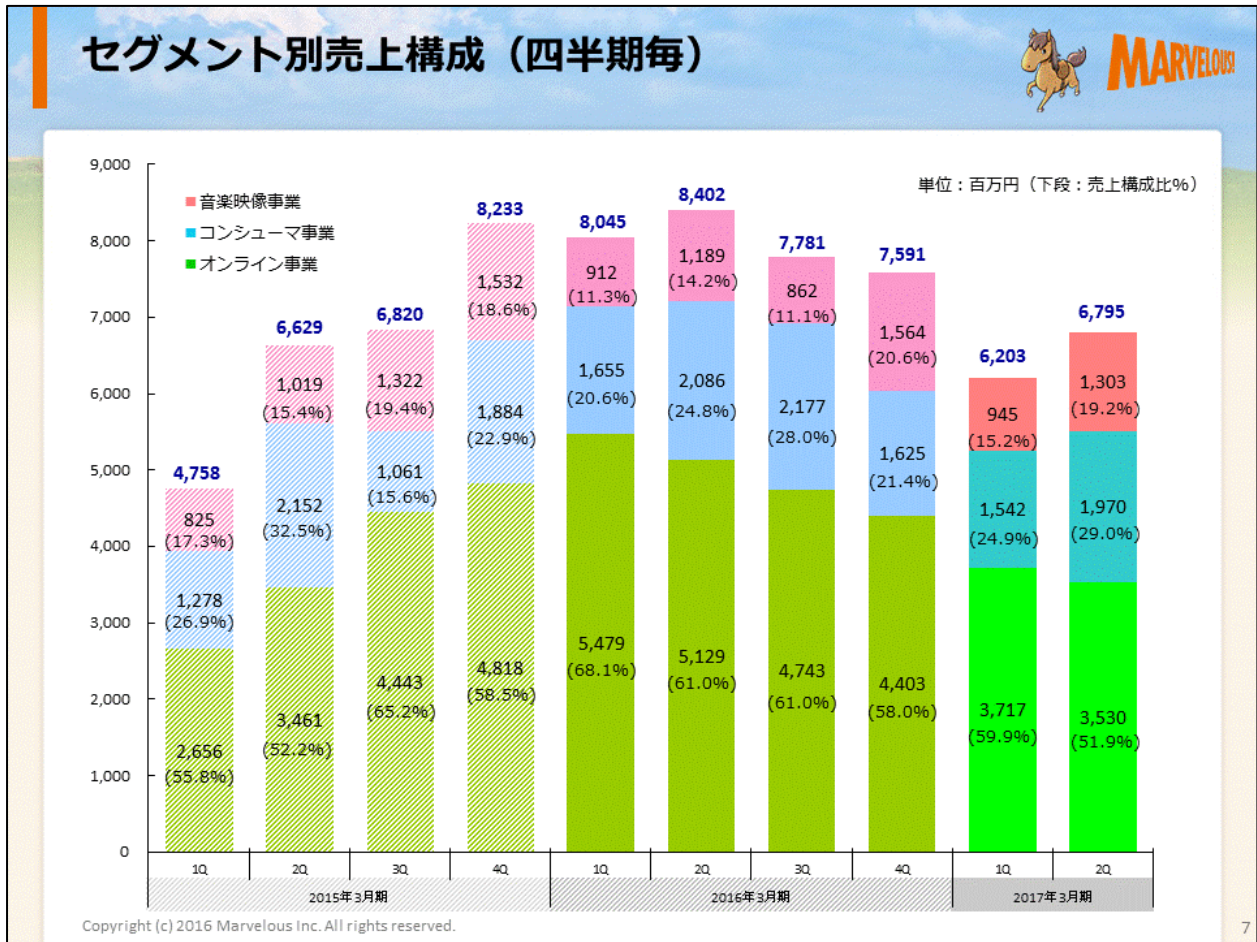
資料_P.6_売上高・営業利益の推移(四半期毎)



こちらは、四半期ごとの業績推移です。

下期偏重の計画となっているため、第1四半期、第2四半期は低調な推移となっておりますが、四半期毎の売上推移は反転しております。

資料_P.7_セグメント別売上構成(四半期毎)



こちらは、各セグメントの売上推移です。

オンライン事業が減収となっておりますが、コンシューマ事業、音楽映像事業が、それぞれ新規コンテンツの投入で増収となっております。

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9月末	増減額
流動資産 計	16,204	13,954	▲ 2,250
固定資産 計	4,165	5,278	1,113
資産合計	20,370	19,233	▲ 1,136
流動負債 計	6,421	6,083	▲ 337
固定負債 計	27	63	35
負債合計	6,448	6,147	▲ 301
純資産合計	13,921	13,085	▲ 835

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

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に伴う現預金の減少などにより、流動資産が減少いたしました。
また、アミューズメント新型筐体への投資などにより、固定資産が増加いたしました。

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.10_オンライン事業_2017年3月期2Qまでの進捗状況

オンライン事業

2017年3月期2Qまでの進捗状況

剣と魔法のログレス いにしへの女神

(ネイティブアプリ)



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

**「剣と魔法のログレス いにしへの女神」では、
「BLEACH」、「進撃の巨人」、「亜人」等
人気IPとのコラボレーションを実施**

战斗吧 蘑菇君

(日本名：剣と魔法のログレス いにしへの女神)



©Marvelous Inc. Aiming Inc. ©Sko/haan.com

**「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は
中国においてiOS版を8月11日より配信開始、
Android版は9月末より配信中(正式サービス移行手
続き中)**

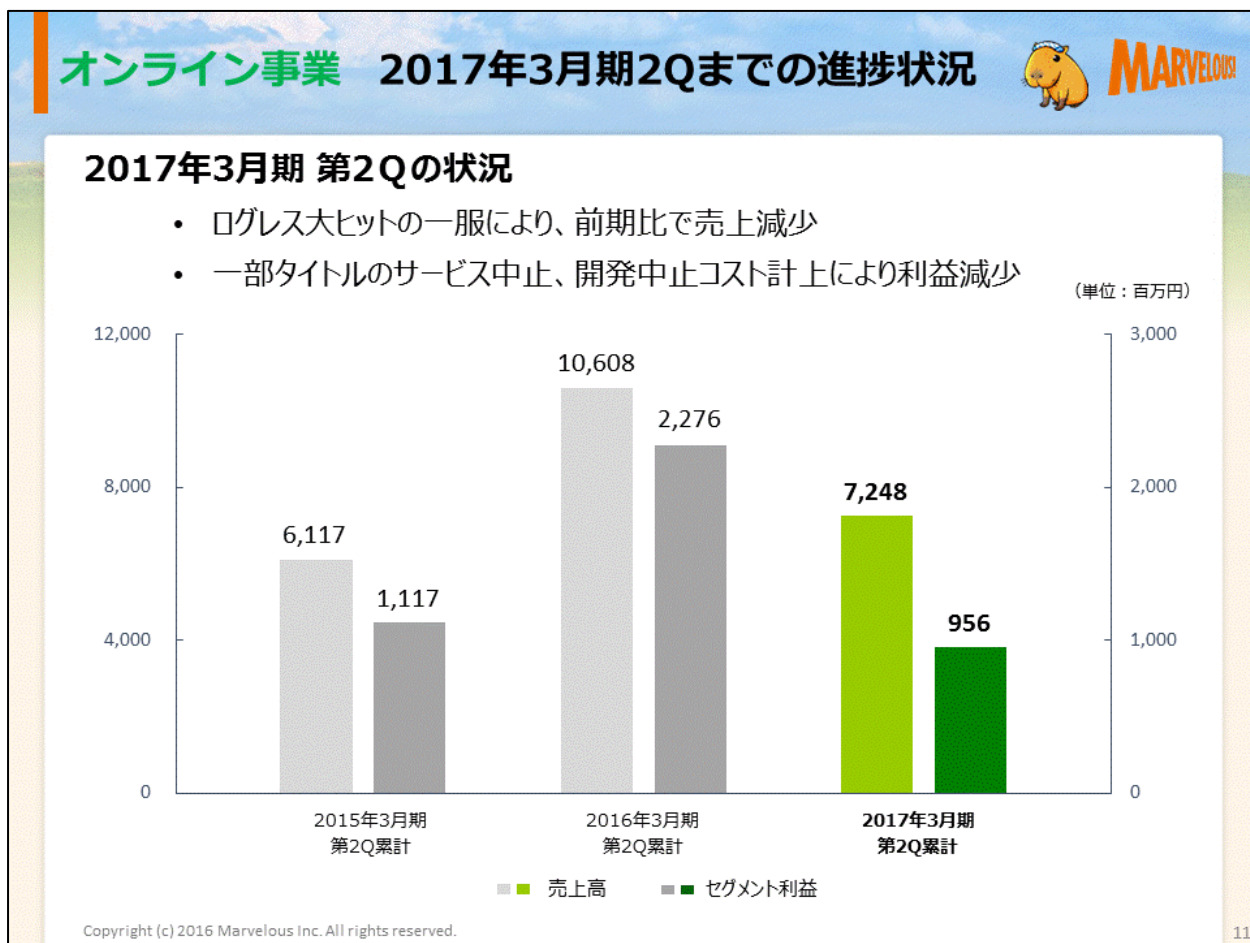
Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved.

10

まずは、オンライン事業です。


主力の「剣と魔法のログレス いにしへの女神」では、人気 IP 等のコラボレーションを実施するなどし、アクティブユーザーの増加に努め、第2四半期単体では、第1四半期及び、前期の第4四半期を上回る売上水準となりました。

また、同タイトルの海外展開につきましては、8月より現地パブリッシャーを通じて、中国配信を開始しております。



こちらがオンライン事業の上期の過年度推移です。

前期は、ログレスの大ヒットが牽引しておりましたが、こちらが一服し減収となったほか、不採算タイトルのサービス中止や、開発中止に伴うコスト計上により、減益となっております。

オンライン事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

- 復調の「剣と魔法のログレス いにしへの女神」において、
12月に迎える3周年記念イベント等で収益拡大
- 不振タイトル、開発中止タイトルの整理により、
上期比で大幅に利益改善
- 期末、来期に向けて新規タイトルを鋭意開発

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 12

オンライン事業の第3四半期以降の取り組みをご説明いたします。

先程も申し上げました通り、主力のログレスが、第2四半期から復調の兆しを見せており、引き続きこちらの好調維持に努めてまいります。

特に、12月はローンチから3周年を迎えますので、記念イベント等で収益拡大に努めてまいります。

また、上期においては、不振タイトルや、開発中止タイトルの整理を実施してまいりましたが、それらがなくなることで、上期と比べて下期は、7.5億円程度の利益改善が見込まれます。

業績が堅調な残りの既存タイトルにつきましては、引き続き収益確保に努めてまいります。

また、いくつかのタイトルは先の、東京ゲームショウでも発表させていただきましたが、期末、来期に向けて、新規タイトルの開発を鋭意進めております。

オンライン事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

DMM GAMESとの共同開発・運営 **MARVELOUS!** × **DMM GAMES**

PCブラウザ向け新作ゲーム「天歌統一ぷろじえくと」 2017年2月
配信予定



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

その新規タイトルの一つがこちらになります。

DMM GAMES 様との共同事業となります PC ブラウザ向けゲーム「天歌統一ぷろじえくと」です。

こちらは 2017 年 2 月より配信を予定しております。

オンライン事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み

3社共同企画「戦ブラ」プロジェクト

× ×

スマートフォン向けゲームアプリ
「戦刻ナイトブラッド」

2017年(来期)
配信予定

©Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY

大型共同プロジェクト

× × Toshi(X JAPAN)氏

スマートフォン向け協業タイトル
「プロジェクトクロノス」

2017年夏
配信予定

© Marvelous Inc. / Fuji Games, Inc.

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

14

続きましてこちらは、来期のタイトルとなりますが、オトメイトブランドのアイディアファクトリー様及び、KADOKAWA様との共同事業で展開する「戦刻ナイトブラッド」、フジゲームス様との共同事業でX JAPANのToshiさんも参加する「プロジェクトクロノス」の開発を進めております。

現在発表済みのタイトルは以上となりますが、この他にも、IPタイトルや協業タイトルなど、複数のタイトルが企画進行しております。

コンシューマ事業 2017年3月期2Qまでの進捗状況  MARVELOUS!

牧場物語 3つの里の大切な友だち
(3DS)



©2016 Marvelous Inc. All Rights Reserved.

6月23日発売、出荷本数22万本を突破

**ドラゴンクエスト
モンスターバトルスキャナー**
(アミューズメント)



©2016 ARMOR PROJECT/BIRO STUDIO/Marvelous/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

6月23日稼動開始

ポケモンガオーレ
(アミューズメント)



©2016 Pokémon. ©1996-2016 Nintendo/Game Freak, Inc. (SAPIC FRANK, Inc. Developed by TAJITSU and H2U)
ポケモンガオーレは、任天堂の登録商標です。

7月7日稼動開始

UPPERS(アップーズ)
(PS Vita)



©2016 Marvelous Inc.

7月14日発売

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

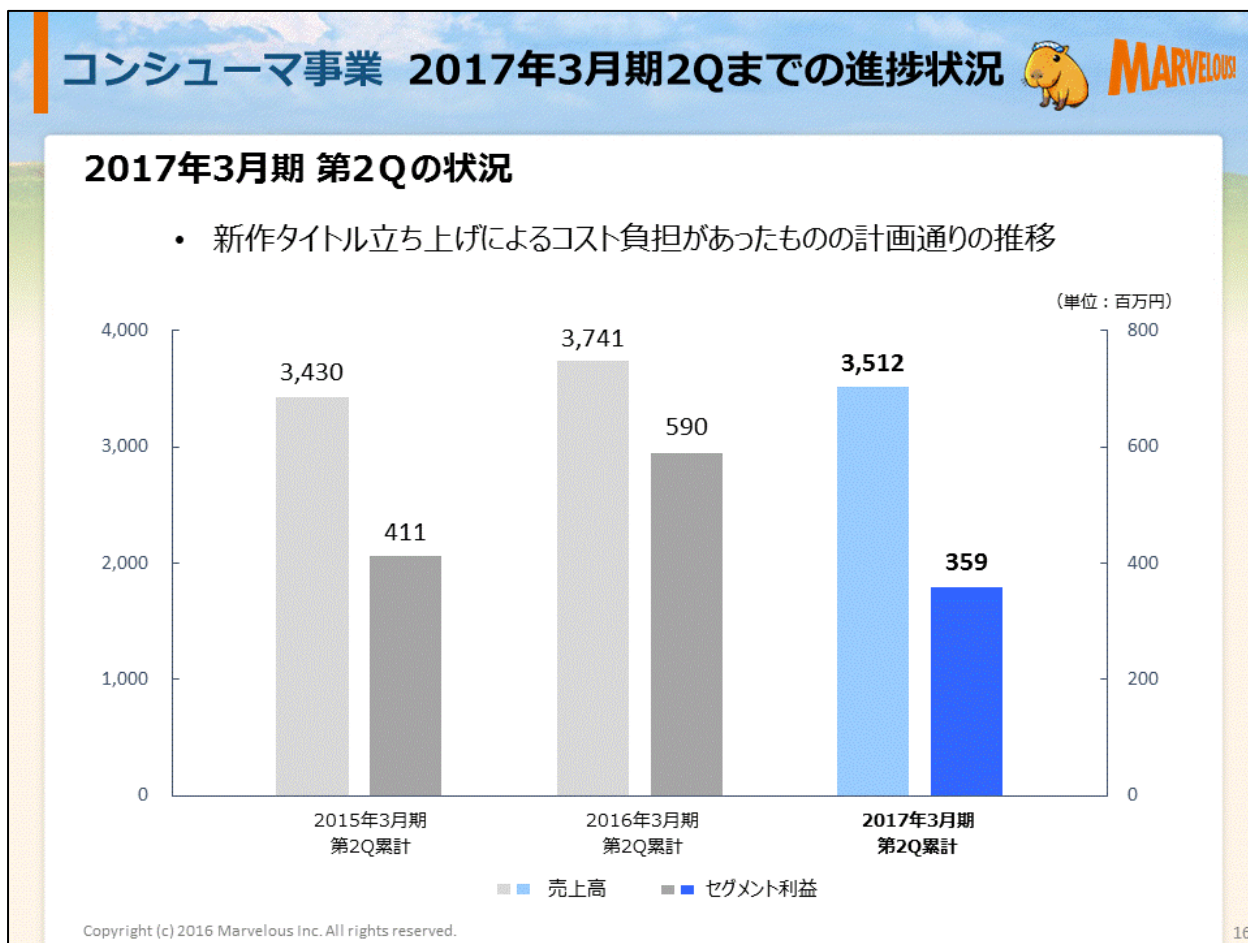
15

続いて、コンシューマ事業の状況です。

国内ゲームソフト販売では、シリーズ20周年を迎えた「牧場物語」の新作、「牧場物語 3つの里の大切な友だち」を6月23日発売し、好調な推移となっております。

また、7月14日には「UPPERS(アップーズ)」を発売いたしました。


アミューズメントにおきましては、新作筐体「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」を6月23日より稼動開始、「ポケモンガオーレ」を7月7日より稼動開始しております。



こちらがコンシューマ事業の上期の過年度推移です。

アミューズメント筐体のポケモンにおいて、前作の「ポケモンレッタ」から新作の「ポケモンガオーレ」へ移行する期間であったこと等により前期比で減収となりました。

また、計画通りではありますが、新作タイトル立ち上げによるコスト負担や、新旧筐体の入れ替えに伴う費用発生により、減益となりました。

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

- 下期国内発売の新作 2 タイトルの収益最大化
- 海外子会社においても下期より新作タイトル本格投入
- アミューズメントマシンは、3 タイトルが揃い、それぞれのIPでコラボレーションや広告等を強化

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

続きまして、コンシューマ事業の第3四半期以降の取り組みをご説明いたします。

まずは、国内ゲームソフト販売では、下期に新作2作の発売を予定しております。

いずれも強力な IP タイトルでありますので、期待とともに収益の最大化に努めてまいります。

また、引き続き堅調な海外子会社においては、上期は新作ラインナップが少なかったですが、下期より新作タイトルも本格的に投入してまいります。

また、アミューズメントも、「モンスターハンター」「ドラゴンクエスト」「ポケモン」という強力な IP が3つ揃っておりますので、それぞれの IP でイベントや、コラボレーション、広告宣伝等を強化してまいります。

コンシューマ事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

シリーズ3年ぶりの新作
「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ) 」 「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH」
(PS4/PS Vita)



2016年
11月10日
発売予定

予約絶好調
北米・欧州でも発売決定

主力シリーズ最新作
「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH」
(PS4)



2017年
3月16日
発売予定

5th
ANNIVERSARY
SINCE 2012

欧米・アジア各国など
海外市場にも展開

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 18

こちらが、コンシューマの下期国内新作2タイトルです。

まずは、11月10日に「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)」を発売いたします。

予約は絶好調で、既に当初の販売計画を上回る受注を獲得し、今後どこまで伸ばせるか、販売を強化してまいります。

また、閃乱カグラの新作、「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH」は、3月16日の発売予定となっております。こちらでも予約は好調に推移しており、期中の販売期間が2週間と短い中で、どこまで売上を伸ばせるか、こちらも販売強化に努めてまいります。

コンシューマ事業
2017年3月期 3Q以降の取り組み

Marvelous USA

Corpse Party(3DS)

(日本名称：コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドファイアー、発売元：5pb.)

2016年
10月25日
発売

©Team Griegins / MAGES /5pb. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. All Rights Reserved.

Fate/EXTELLA: The Umbral Star

(PS4/PS vita)

(日本名称：Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ))

2017年
発売予定

©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. All Rights Reserved.

STORY OF SEASONS: Trio of Towns (3DS)

(日本名称：牧場物語 3つの里の大切な友だち)

2017年
発売予定

©2017 Marvelous Inc. All Rights Reserved. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.

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

こちらは、米国子会社 Marvelous USA における下期リリース予定の新作タイトルの一部です。

当社が国内で発売する「Fate/EXTELLA」や「牧場物語」を USA でも販売するほか、他社が国内でパブリッシングするタイトルも展開してまいります。

また、「Fate/EXTELLA」につきましては、欧州子会社 Marvelous EUROPE でも発売予定です。

16

音楽映像事業

2017年3月期2Qまでの進捗状況

クオリア・コード



©Speakeasy・マーベラス/クオリア製作委員会

7月～9月放送
9月Blu-ray&DVD発売

『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』



©2016 Happy Elements K.K./あんさんぶる製作委員会

6月公演

**舞台『刀剣乱舞』
虚伝 燃ゆる本能寺**



©舞台『刀剣乱舞』製作委員会

5月公演

**ミュージカル『薄桜鬼』
HAKU-MYU LIVE 2**



©アイチメディアクリエーション/ブロードウェイミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

8月公演

ウルトラミュージカル
**超 歌 劇『幕末 Rock』
黒船来航**



©2016 Marvelous Inc./幕末Rock製作委員会
©2016 Marvelous Inc./幕末Rock制作委員会

8月～9月公演



©舞台『刀剣乱舞』製作委員会

**9月発売のBlu-ray Discは、オリコン週間
BDランキング(9/19付)で総合1位獲得**

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

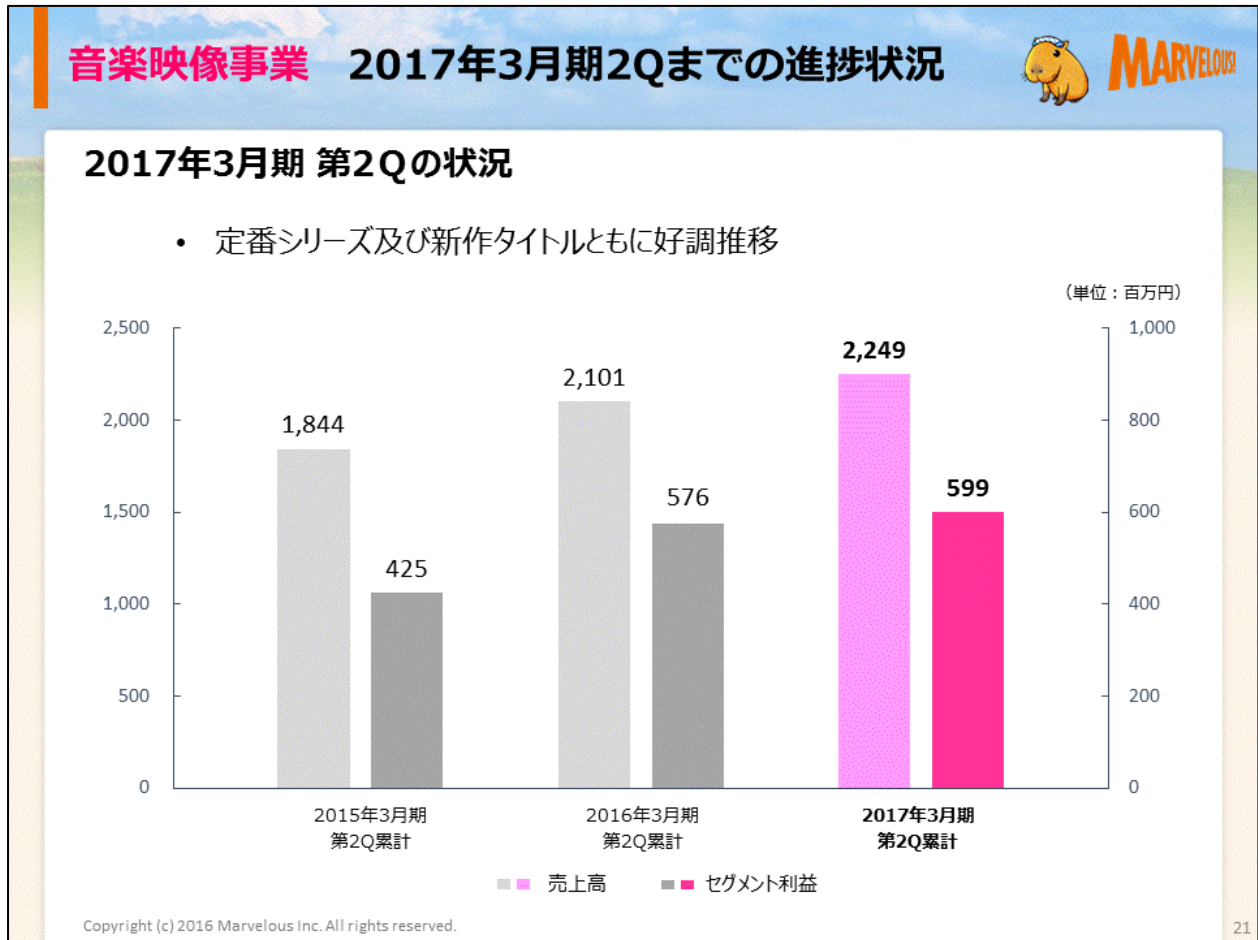
続いて、音楽映像事業の状況です。

音楽映像制作部門におきましては、7月より当社主幹事アニメ作品「クオリア・コード」を放送し、9月より同タイトルのパッケージ販売も開始しております。

ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」、「あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ」の2タイトルが、新作として大変好調な成績を収めたほか、「薄桜鬼」や「幕末 Rock」など、定番シリーズも好調に推移いたしました。


なかでも、新作タイトルの「舞台『刀剣乱舞』」につきましては、公演が大盛況だったことに加えて、9月に発売したDVD・ブルーレイの販売も計画を大きく上回る実績となりました。

こちらは、当社のステージ作品の中でも、過去最高の販売実績となっております。



こちらが音楽映像事業の上期の過年度推移です。

定番シリーズに加えて、二次利用収入の拡大や、新作タイトルが順調に積み上がり、前年同期比で増収増益となっております。

音楽映像事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

- **大好評となったステージ新作 2 タイトル**
「刀剣乱舞」と「あんさんぶるスターズ！」を
下期にも規模を広げて公演
- **TVアニメ「刀剣乱舞-花丸-」が好評オンエア中**
- **中国向け映像配信を中心とした二次利用も積極展開**
- **その他のアニメ、ステージのシリーズ作品も順調**

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 22

続きまして、音楽映像事業の第3四半期以降の取り組みをご説明いたします。

先程、大好評だったとお伝えした、ステージの新作2タイトル、「刀剣乱舞」と「あんさんぶるスターズ！」は、下期にも大幅に規模を拡大し、それぞれ再演、続編公演が決定しております。

また、「刀剣乱舞」に続き、「あんさんぶるスターズ！」のDVD・ブルーレイも10月25日に発売となっておりこちらも受注は好調に推移しておりまして、どちらのタイトルも更なる販売拡大に努めてまいります。

また、同じ「刀剣乱舞」のIPを題材としたTVアニメ、「刀剣乱舞-花丸-」も好評オンエア中となっております。

また、映像配信や番組販売といった二次利用収入が堅調に拡大しておりますが、今後も特に市場拡大余地が大きい中国向けの映像配信や番組販売等を引き続き強化してまいります。

このほかにも、当事業は定番シリーズ作品が豊富にありますが、それぞれ着実に取り組んでまいります。

音楽映像事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

**舞台『刀剣乱舞』
虚伝 燃ゆる本能寺**

再演



5月公演の「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」は
大好評につき12月再演決定

**『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』
～Take your marks!～**

続編



6月公演の『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』
は大人気につき1月続編公演決定



TVアニメ「刀剣乱舞-花丸-」
10月より放送中



VRライブ映像とバックステージを収録したPlayStation®VR向け
コンテンツも10月13日に発売開始



Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 23

こちらが、上期にヒットした、2つのIPの下期の取り組みになっております。

「舞台『刀剣乱舞』」は、上期に実施した公演の再演となりますが、規模を大幅に拡大し、12月15日から1月17日まで、東京、福岡、大阪の3都市で開催いたします。『あんさんぶるスターズ！ オンステージ』は、前回の続編となる新規公演で、1月5日から1月29日まで、東京、大阪で開催いたします。

また、こちらの2タイトルにつきましては、前作のVR映像とバックステージを収録し、プレイステーションVR向けコンテンツとして、10月13日より配信を開始しております。

更に、刀剣乱舞につきましては、先ほど申しあげました通り、10月2日より新作テレビアニメ「刀剣乱舞-花丸-」が放送開始しております。

こちらのDVD、ブルーレイも12月14日より順次発売してまいりますので、ご期待ください。

音楽映像事業 2017年3月期 3Q以降の取り組み 

**映画魔法つかいプリキュア！
奇跡の変身！キュアモフルン！**



**舞台『弱虫ペダル』
～箱根学園新世代、始動～**



**ミュージカル『テニスの王子様』
3rd シーズン 青学vs 氷帝**



**ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』2
～信越地方よりアイをこめて～**



Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 24

こちらが定番シリーズの取り組みの一部です。

「プリキュア」は新作映画が10月29日より公開となっておりますが、前売り券の販売が昨年対比で大幅増の好調な推移となっております。


「ミュージカル『テニスの王子様』」、「舞台『弱虫ペダル』」も相変わらずの人気ぶりとなっております。

また、前期に初めて公演を行った「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」もおかげさまで、2作目の公演を実施させていただくこととなりました。

以上が、各セグメントの概況となります。

これらを踏まえ、最後に、通期の業績予想についてご説明させていただきます。

2017年3月期 業績予想



- 業績予想は当初予想を継続
- ポートフォリオ経営の総合力で通期目標達成を目指す

	2016年3月期		2017年3月期		前期比	
	実績	利益率	予想	利益率	(額)	(率)
売上高	31,820	–	34,000	–	2,179	106.9%
営業利益	5,418	17.0%	6,000	17.6%	581	110.7%
経常利益	5,228	16.4%	5,850	17.2%	621	111.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,602	11.3%	4,150	12.2%	547	115.2%

Copyright (c) 2016 Marvelous Inc. All rights reserved. 26

こちらが通期の業績予想ですが、当初の予想を据え置いております。

ただし、これまでは、セグメント別の予想も開示しておりましたが、昨今、事業単位での業績変動幅が大きくなってきており、今回より、全社数値のみの開示とさせていただきます。

内訳としましては、オンライン事業が当初計画に比べて厳しい状況ではありますが、コンシューマ事業、音楽映像事業につきましては、まだまだ伸びしろがあると考えております。

これまでもそうであったように、不調の事業があっても、他の事業でカバーするというポートフォリオ経営は、当社の強みでもありますし、通期目標達成に向けて、総合力で取り組んでまいりますので、引き続きご支援の程、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。

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