

## 2021年3月期 第2四半期 決算説明動画 説明概要

皆様こんにちは。代表取締役社長の許田でございます。

2021年3月期第2四半期の決算につきましてウェブ配信によりご説明させていただきます。  
どうぞ、よろしくお願い申し上げます。

### 資料\_P.2\_目次

#### 目次



#### 2021年3月期 第2四半期(累計)決算概要

#### セグメント別の状況と今後の取り組み

#### 2021年3月期 通期業績予想

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と今後の取り組みについて、最後に、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。

それでは、第2四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）



- アミューズメント、音楽映像事業は新型コロナウイルスの影響で収益悪化
- 引き続き堅調なオンラインゲーム、コンシューマゲームがカバーし増益

単位：百万円	2020年3月期 2Q累計		2021年3月期 2Q累計		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	10,836	-	<b>9,419</b>	-	▲1,417	86.9%
売上原価	5,609	-	<b>3,812</b>	-	▲1,796	68.0%
販管費	3,962	-	<b>3,907</b>	-	▲54	98.6%
うち広告宣伝費	724	-	<b>556</b>	-	▲168	76.8%
営業利益	1,264	11.7%	<b>1,699</b>	<b>18.0%</b>	434	134.4%
営業外損益	▲16	-	<b>▲20</b>	-	▲3	-
経常利益	1,247	11.5%	<b>1,678</b>	<b>17.8%</b>	431	134.5%
特別損益	▲25	-	<b>▲14</b>	-	10	-
法人税等	478	-	<b>503</b>	-	24	105.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	743	6.9%	<b>1,160</b>	<b>12.3%</b>	416	156.0%

Copyright (c) 2020 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 86.9%の 94 億 1,900 万円、営業利益は、同 134.4%の 16 億 9,900 万円となりました。

アミューズメント事業や音楽映像事業につきましては、新型コロナウイルス感染拡大による外出自粛や各種イベントの人数制限等による影響で収益が悪化いたしました。

しかしながら、オンラインゲーム、コンシューマゲームにつきましては、引き続き堅調に推移し、他の事業のマイナスをカバーし、前年同期比で増益となりました。

資料\_P.5\_セグメント別概況

セグメント別概況		2020年3月期 2Q累計		2021年3月期 2Q累計		前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)		
単位：百万円							
売上高	オンライン事業	3,553	3,998	445	112.5%		
	コンシューマ事業	5,241	3,900	▲ 1,340	74.4%		
	音楽映像事業	2,059	1,521	▲ 538	73.9%		
	合計	10,836	9,419	▲ 1,417	86.9%		
セグメント利益	オンライン事業	500	975	474	194.8%		
	コンシューマ事業	875	1,111	235	126.9%		
	音楽映像事業	616	361	▲ 255	58.6%		
	合計	1,993	2,447	454	122.8%		
全社費用等		▲ 728	▲ 748	▲ 19	102.7%		
営業利益 合計		1,264	1,699	434	134.4%		

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

5

こちらが、セグメント別の実績です。

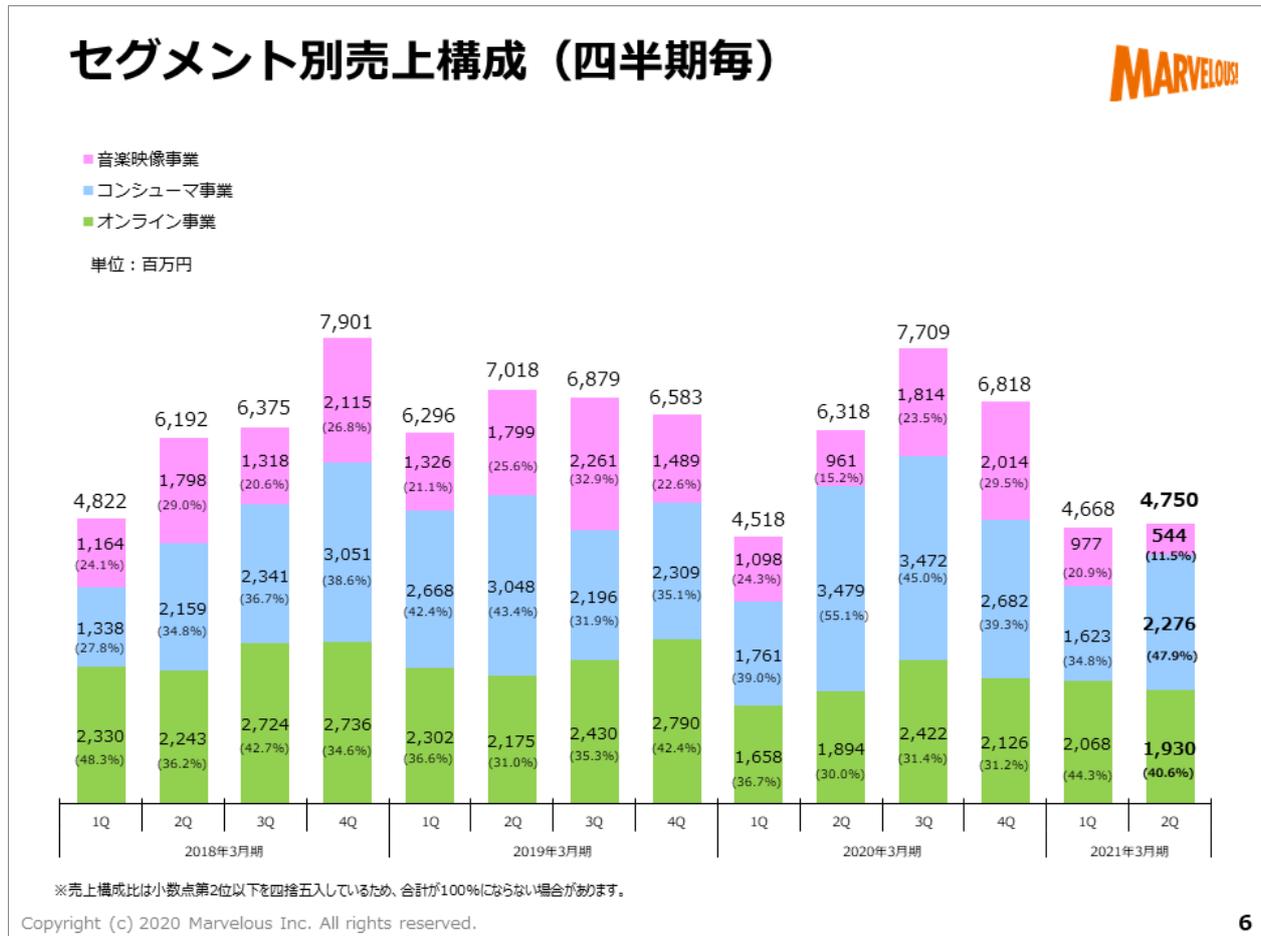
オンライン事業は、売上高が、前年同期比 112.5%の 39 億 9,800 万円、セグメント利益は、同 194.8%の 9 億 7,500 万円となりました。

また、コンシューマ事業は、売上高が、前年同期比 74.4%の 39 億円、セグメント利益は、同 126.9%の 11 億 1,100 万円となりました。

そして、音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 73.9%の 15 億 2,100 万円、セグメント利益は、同 58.6%の 3億 6,100 万円という結果となりました。

それぞれの内容につきましては、後ほどセグメント別にご説明いたします。

資料\_P.7\_セグメント別売上構成(四半期毎グラフ)



続きまして、こちらのグラフは四半期ごとのセグメント別売上構成となります。

続いて、セグメント別の状況と今後の取り組みについてご説明させていただきます。

**資料\_P.8\_オンライン事業\_進捗**

## オンライン事業 2021年3月期 2Qまでの進捗状況

**[2021年3月期 2Qの状況]**

1Qに引き続き堅調推移で、前期における不採算タイトルの整理等から、前期比増収増益

**[タイトル状況]**

- 『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』や『剣と魔法のログレス いにしへの女神』等、既存タイトルは堅調維持
- 5月配信開始の『一騎当千エクストラバースト』は計画を下回る推移
- 『Fate/EXTELLA』、『Fate/EXTELLA LINK』をiOS・Android用ゲームアプリとして7月配信開始

**[タイトル展開]**

<p><b>シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK</b> (F2Pアプリ)</p>  <p>2017年11月29日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</small></p>	<p><b>剣と魔法のログレス いにしへの女神</b> (F2Pアプリ)</p>  <p>2013年12月17日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. Aiming Inc.</small></p>	<p><b>一騎当千エクストラバースト</b> (F2Pアプリ)</p>  <p>2020年5月25日配信開始</p> <p><small>©2019 鳥辺誠二・少年画報社・一騎当千F/W/W(トナーズ) ©2020Marvelous Inc.</small></p>	<p><b>Fate/EXTELLA Fate/EXTELLA LINK</b> (有料アプリ)</p>  <p>2020年7月22日配信開始</p> <p><small>©TYPE-MOON ©2020 Marvelous Inc.</small></p>
---	---	--	--

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2020年3月期 2Q累計	3,553	500
2021年3月期 2Q累計	3,998	975

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 8

まずは、オンライン事業です。

当事業におきましては、第1四半期から引き続き堅調に推移しております。

また、前期において、不採算タイトルの整理を行った効果もあり、前年同期比で増収増益となりました。

タイトルの状況といたしましては、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』や『剣と魔法のログレス いにしへの女神』といった既存タイトルが引き続き堅調を維持いたしました。

5月に配信を開始いたしました『一騎当千エクストラバースト』につきましては、ローンチ直後は順調な立ち上がりを見せたものの、ゲーム内環境の安定化を優先し、プロモーションを控えていることもあり、現時点では計画を下回る推移となっております。

また、家庭用ゲーム機向けに発売いたしました『Fate/EXTELLA』と『Fate/EXTELLA LINK』をiOS・Android用ゲームアプリとして7月22日より配信開始いたしました。

## 資料\_P.9\_オンライン事業\_今後の取り組み

## オンライン事業 2021年3月期 3Q以降の取り組み



- 既存タイトルは引き続き安定運営に努め売上確保を図る
- 『一騎当千エクストラバースト』は年末に向けてプロモーションを強化
- 新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』の事前登録を開始（正式サービス開始日は未定）

剣と魔法のログレス いにしへの女神  
(F2Pアプリ)



2013年12月17日配信開始

©Marvelous Inc., Aiming Inc.

シビマスター 閃乱カグラ NEW LINK  
(F2Pアプリ)



2017年11月29日配信開始

©Marvelous Inc.,  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

一騎当千エクストラバースト  
(F2Pアプリ)



2020年5月25日配信開始

©2019 福崎誠二・少年画報社/一騎当千WWW(ートナーズ)  
©2020Marvelous Inc.

千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)  
(F2Pアプリ)



正式サービス開始日は未定

©Marvelous Inc.

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

9

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。

まずは、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』や『シビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』をはじめとする既存タイトルにつきまして、引き続き安定運営に努め、売上の確保を図ってまいります。

また、『一騎当千エクストラバースト』につきましては、年末に向けてプロモーションを強化し、アクティブユーザーの増加に努め、収益向上を目指してまいります。

そして、「千銃士」プロジェクトの新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight(ロードナイト)』につきましては、今月14日より事前登録を開始いたしました。正式なサービス開始日につきましては、決まり次第発表させていただきますので、しばらくお待ちいただきますよう、お願い申し上げます。

## コンシューマ事業 2021年3月期 2Qまでの進捗状況



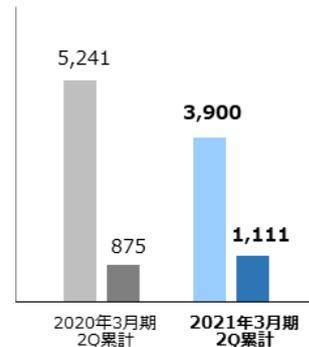
### [2021年3月期 2Qの状況]

- ゲームソフトのリピート販売、『牧場物語 再会のミネラルタウン』海外版・PC版の好調により利益増
- 一方で、新型コロナウイルスの影響を受けたアミューズメントの売上が減少し、セグメントでは前期比減収増益

### [タイトル状況]

- 『牧場物語 再会のミネラルタウン』の北米・欧州版、Windows PC (Steam) 版を海外子会社より7月発売、好調セールス
- 新筐体『ポケモンメザスタ』を9月17日稼動開始、前作『ポケモンガオーレ』の初動を上回る好調なスタート

■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円



### [タイトル展開]

**STORY OF SEASONS:  
Friends of  
Mineral Town**  
(Nintendo Switch/  
Windows PC)



欧州版：2020年7月10日発売  
北米版・PC版：2020年7月14日(日本時間15日)発売

©2020 Marvelous Inc. Licensed to and published by KSEED Games / Marvelous USA, Inc.  
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.  
\*西暦は米国時間です。

ポケモンメザスタ  
(アミューズメント)



2020年9月17日稼動開始

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.  
Developed by T.ARTS and Marvel. ポケモン・Pokémonは任天堂・ワーナー・ゲーム・L2  
リーグの登録商標です。

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

10

続きまして、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。

ゲームソフト販売部門におきましては、利益率の高い旧作のリピート販売が伸長したことに加えて、『牧場物語 再会のミネラルタウン』の海外版・PC版の販売が好調となったことで、利益は増加いたしました。

一方で、新型コロナウイルスによる外出自粛やアミューズメント施設休業等の影響を受けたアミューズメント部門の売上が減少し、セグメント全体では減収・増益という結果となりました。

タイトルの状況といたしましては、ただいま申し上げました通り、7月に海外子会社より発売いたしました『牧場物語 再会のミネラルタウン』の北米・欧州版、Windows PC版が好調なセールスとなっております。

アミューズメント部門におきましては、9月17日に稼動開始いたしました『ポケモンメザスタ』が前作『ポケモンガオーレ』の初動を上回る好調なスタートとなりました。

## コンシューマ事業 2021年3月期 3Q以降の取り組み



- 和風アクションRPG『天穂のサクナヒメ』を11月発売予定
- シリーズ初のNintendo Switch向け完全新作『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』発売決定
- 年内発売を予定していた『ルーンファクトリー5』はクオリティアップを図るため来年5月へ発売延期
- 新筐体『ポケモンメザスタ』の運営に注力、『ポケモンガオーレ』は中国展開決定

天穂のサクナヒメ  
(PlayStation®4/  
Nintendo Switch/  
Windows PC)



国内版・アジア版：2020年11月12日発売予定  
北米版・PC版：2020年11月10日発売予定  
欧州版：2020年11月20日発売予定

©2020 Edelweiss. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc.

牧場物語  
オリーブタウンと  
希望の大地  
(Nintendo Switch)



国内版・アジア版：2021年2月25日発売予定  
北米版：2021年3月23日発売予定  
欧州版：2021年3月26日発売予定

©2020 Marvelous Inc.

ポケモンメザスタ  
(アミューズメント)



2020年9月17日稼働開始

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Cosmos Inc. / GAME FREAK Inc.  
Developed by T-ARTS and MARV ポケモン・Pokémonは任天堂・ワーナーゲームズの登録商標です。

ポケモンガオーレ  
(アミューズメント)



中国：今冬稼働開始予定

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Cosmos Inc. / GAME FREAK Inc.  
Developed by T-ARTS and MARV ポケモン・Pokémonは任天堂・ワーナーゲームズの登録商標です。

※ロゴ・筐体画像は国内版のものです

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

11

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。

ゲームソフト販売では、『天穂のサクナヒメ』を11月に、日本および海外向けに発売予定でございます。

また、先日発表させていただきましたが、牧場物語シリーズ初のNintendo Switch向け完全新作『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』の発売を決定いたしました。国内・アジアにおいては、来年の2月に、北米・欧州においては、3月の発売を予定しております。

なお、『ルーンファクトリー5』につきましては、年内の発売を目指しておりましたが、さらなるクオリティアップを図るため、来年の5月へと発売を延期することといたしました。

アミューズメントにおきましては、まずは、『ポケモンメザスタ』の運営に注力し、より多くのユーザーの皆様へ長く遊んでいただけるようなゲームへと育ててまいりたいと考えております。

また、『ポケモンガオーレ』につきましては、この冬より、中国で展開することを決定いたしました。

## 音楽映像事業 2021年3月期 2Qまでの進捗状況



### [2021年3月期 2Qの状況]

- 新型コロナウイルスの影響で中止が続いていたステージ公演は、政府・地方自治体の方針や、全国公立文化施設協会のガイドライン等に従った上で、7月より一部公演を再開
- 1Qにおいて前期公演の一部タイトルの収益計上や、パッケージ商品発売等があり、一定収益は確保

### [タイトル状況]

- TVアニメ『ヒーリングっど♥プリキュア』、『スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭』をパッケージ商品化
- 『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』を7月より放送開始、一部パッケージ商品化
- 「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の新作を7月～8月に公演

### [タイトル展開]

ヒーリングっど♥プリキュア



2020年7月 DVD第1巻発売

©ABC・A・製作委員会

スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭



2020年7月 BD/DVD発売

©ABC・A・製作委員会

やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完



2020年7月TV放送開始  
2020年9月 BD/DVD第1巻発売

©原 創、小学館/制作の製作委員会はまちがっている。完

ミュージカル  
『憂国のモリアーティ』  
Op.2 -大英帝国の醜聞-  
綺伝 いくさ世の徒花  
改変 いくさ世の徒花の記憶



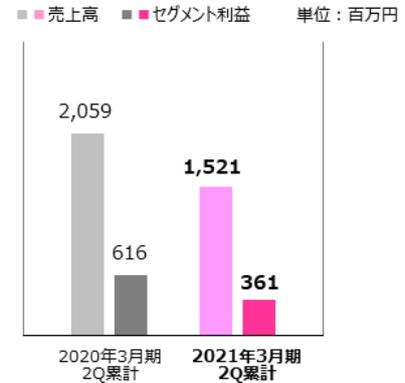
2020年7月～8月公演

©舞台『刀剣乱舞』製作委員会  
© 2015-2020 DMH GAMES/Nitropus



2020年7月～8月公演

©竹内良輔、三好 隆ノ音楽社  
©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト



Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.

12

続いて、音楽映像事業の状況についてご説明いたします。

新型コロナウイルスの影響で中止が続いていたステージ公演は、政府・地方自治体の方針や、全国公立文化施設協会、緊急事態舞台芸術ネットワークのガイドライン等に従いながら、7月より、一部公演を再開いたしました。

これらの公演による売上計上は、第3四半期となりますが、第1四半期において、前期に公演した一部タイトルの収益計上があったことや、パッケージ商品発売等により一定の収益は確保することができました。

音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ『ヒーリングっど♥プリキュア』や『スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭』をパッケージ商品化いたしました。

また、TVアニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』を7月9日より放送開始し、第1巻のパッケージ販売も開始いたしました。

ステージ部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」の新作公演を7月16日から8月9日まで、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の新作公演を7月31日から8月16日まで実施いたしました。

資料 P.13 音楽映像事業 今後の取り組み

## 音楽映像事業 2021年3月期 3Q以降の取り組み

- 音楽映像部門においては、TVアニメ『アクダマドライブ』を10月8日より放送開始、3月公開より延期していた『映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日』を10月31日公開
- ステージ部門の新しい取り組みとなる、オリジナルコメディ作品のドラマ『ハンサムセンキョ』を10月7日より放送開始
- 「PERSONA5 the Stage」の新作を10月公演実施、11月以降も新作・シリーズ作品等複数公演を準備

アクダマドライブ



2020年10月TV放送開始

©2020 TookyoGamos / アクダマドライブ製作委員会

映画プリキュアミラクルリープ  
みんなとの不思議な1日



2020年10月公開

©2020 映画プリキュアミラクルリープ製作委員会

ドラマ『ハンサムセンキョ』



2020年10月TV放送開始

©ハンサムセンキョ製作委員会

「PERSONA5 the Stage #2」



2020年10月公演

©ATLUS ©SEGA ©SEGA/PERSONAS the Stage Project

『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE  
-隠し弾(SECRET BULLET)-



2020年11月公演予定

©天野明 / 子安秀明 / 集英社  
©『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE製作委員会

ミュージカル『新テニスの王子様』  
The First Stage



2020年12月～2021年2月公演予定

©前野 剛 / 集英社 / 新テニス製作委員会

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 13

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、新作 TV アニメ『アクダマドライブ』が 10 月 8 日より放送開始となりました。また、3 月 公開より延期しておりました劇場版プリキュア最新作が、明日公開となります。

ステージ制作部門におきましては、当部門の新しい取り組みとして、テレビ神奈川様と共同で制作したオリジナルコメディ作品のドラマ『ハンサムセンキョ』が 10 月 7 日より放送開始となりました。

ステージ公演では、「PERSONA5 the Stage」の新作を 10 月 1 日から 18 日まで公演を実施いたしました。

11 月以降も、『家庭教師ヒットマン REBORN!』the STAGE や『舞台『血界戦線』』の新作、そして、『新テニスの王子様』初のミュージカル化等、複数公演を準備しております。

以上が、各セグメントの概況となります。

最後に、2021 年 3 月期の通期業績見通しにつきましてお話させていただきます。

## 2021年3月期 通期業績予想

## 業績予想

引き続き新型コロナウイルスの影響により、先行き不透明な環境が続くと予想され、収益が大きく左右される可能性があることから、レンジ形式での開示とさせていただきます。

単位：百万円	2020年3月期 実績	2021年3月期 予想	前期比 (率)
売上高	25,365	21,000～ 23,400	82.8%～ 92.3%
営業利益	2,449	2,450～ 3,000	100.0%～ 122.5%
経常利益	2,502	2,450～ 3,000	97.9%～ 119.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,797	1,800～ 2,100	100.1%～ 116.8%

## 配当予想

2021年3月期の期末配当予想につきましては、今後、業績予想の特定値の開示が可能となった段階で、あわせて開示させていただきます。

当社は、将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%以上を目標に、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としています。

通期業績予想につきましては、新型コロナウイルスによる影響を合理的に算定することが困難と判断し、未定としておりましたが、第2四半期までの進捗状況や各事業への影響等、現時点において入手可能な情報をもとに算定いたしましたので、本日開示させていただきます。

しかしながら、引き続き新型コロナウイルスの影響により、先行き不透明な環境が続くと予想され、収益が大きく左右される可能性があります。よって、特定の数値による予想が困難であり、レンジ形式での開示とさせていただきます。

売上高は、210億から234億円、営業利益は、24億5,000万から30億円、経常利益は、24億5,000万から30億円、当期純利益は、18億から21億円という業績予想といたしました。

今後、特定予想値の開示が可能となった時点で、速やかに公表させていただきたいと考えておりますので、何卒、ご理解賜りたく存じます。

なお、2021年3月期の期末配当予想につきましては、今後、業績予想の特定値の開示が可能となった段階で、あわせて発表させていただきます。

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