

第 23 回定時株主総会  
「事業報告の主な内容、および、連結計算書類の概要」

事業の経過及び成果



エンターテインメント業界

＜国内モバイルゲーム市場＞

厳しい競争環境が続く中、人気IP（知的財産）を用いた  
タイトルが相次いでリリースされ、ユーザーの獲得競争がさらに激化

＜国内家庭用ゲーム市場＞

新モデルのゲーム機（Nintendo Switch Lite）の発売や  
大型タイトルの発売に牽引されハード・ソフトともに好調に推移

それでは、株式会社マーベラス、第 23 期事業報告の主な内容についてご報告させていただきます。

当社グループが属するエンターテインメント業界は、国内のモバイルゲーム市場におきましては、厳しい競争環境が続く中、人気 IP を用いたタイトルが相次いでリリースされ、ユーザーの獲得競争がさらに激しさを増しました。

国内家庭用ゲーム市場におきましては、次世代ハードの情報に関心が集まる中、新モデルのゲーム機（Nintendo Switch Lite）の発売や大型タイトルの発売に牽引されるかたちで、ハード・ソフトともに好調に推移いたしました。

## 事業の経過及び成果

### エンターテインメント業界

#### <アミューズメント市場>

消費税増税の影響を受けつつもほぼ横ばいを保つが、  
新型コロナウイルスの感染拡大による外出自粛要請、  
施設の閉鎖により市場環境が大きく悪化

#### <音楽映像市場>

ライブエンターテインメント市場は新型コロナウイルスによる  
イベント自粛要請により多くの公演が中止となり、業界全体に大きな影響  
音楽映像市場はパッケージ市場の縮小傾向が続く中、  
巨大IT企業による動画配信サービスの開始が大きな話題を呼ぶなど  
配信ビジネスの成長と競争激化に注目が集まる

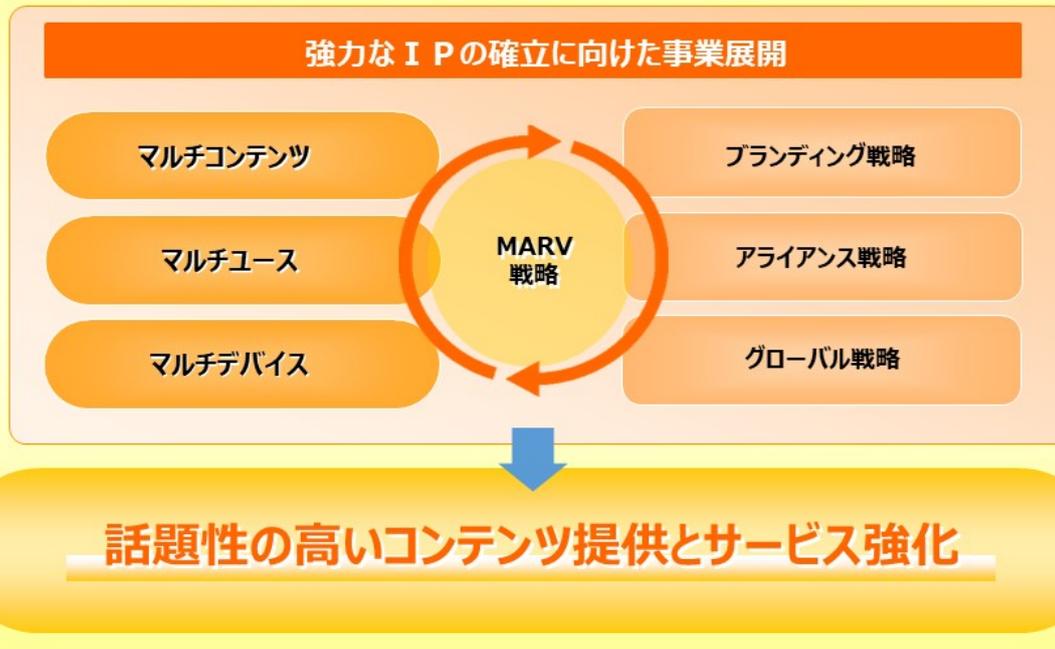
アミューズメント市場につきましては、消費税増税の影響を受けつつもほぼ横ばいを保っておりましたが、新型コロナウイルスの感染拡大による外出自粛要請や、施設の閉鎖により市場環境が大きく悪化しました。

同様にライブエンターテインメント市場においても、イベント自粛要請により多くの公演が中止となり、業界として大きな影響を受けました。

音楽映像市場におきましては、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、巨大IT企業による動画配信サービスの開始が大きな話題を呼ぶなど、配信ビジネスの成長と競争激化に注目が集まりました。

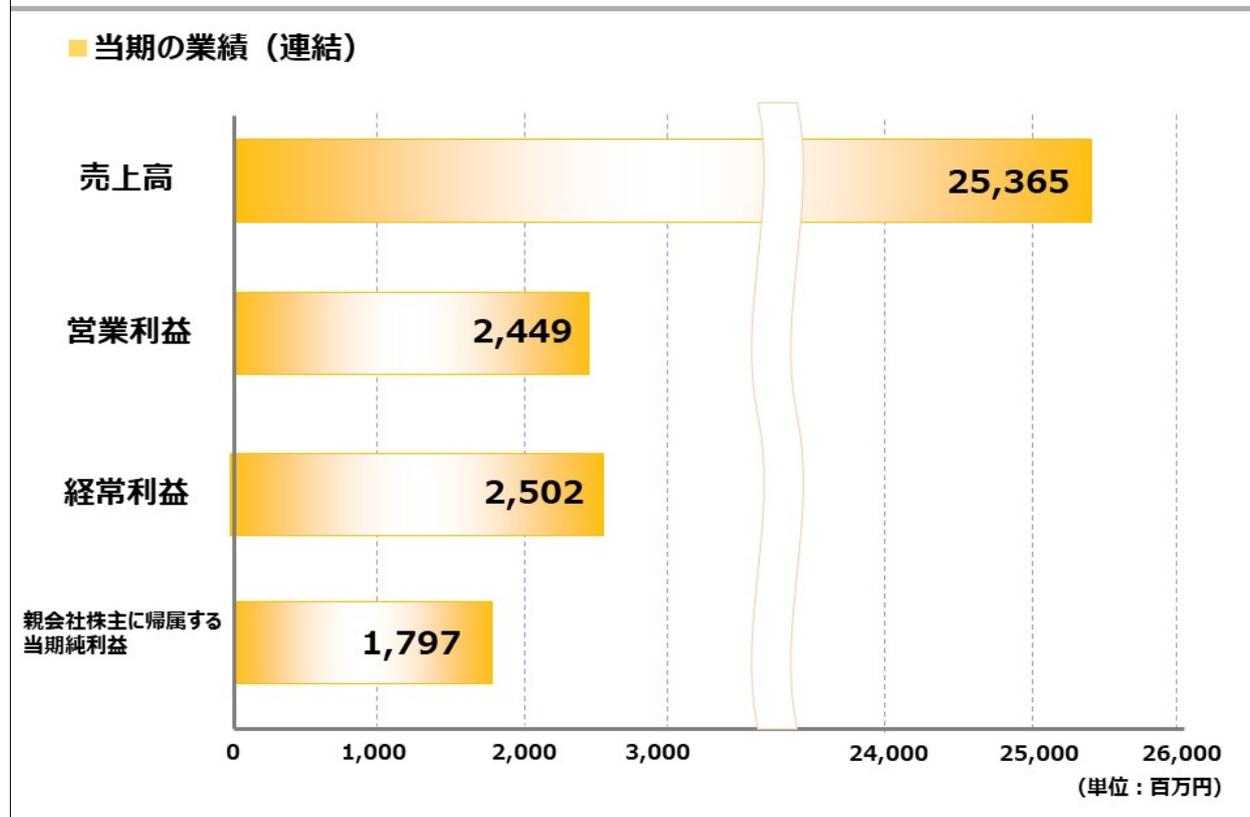
## 事業の経過及び成果

「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を「あらゆる事業領域」において  
「様々なデバイス」向けに展開する『総合エンターテインメント企業』



このような状況の下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力な IP の確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

## 事業の経過及び成果



この結果、当連結会計年度の業績は、売上高 253 億 6,500 万円、営業利益 24 億 4,900 万円、経常利益 25 億 200 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 17 億 9,700 万円となりました。

## 事業の経過及び成果 - オンライン事業



**シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK**  
(ネイティブアプリ)

©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.



**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.



**ガール・カフェ・ガン**  
(ネイティブアプリ)

©Seasun Inc. / ©Marvelous Inc.

それでは次に、各事業の状況をご説明いたします。

まず始めに、オンライン事業についてご説明いたします。

当事業におきましては、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」が好調に推移いたしました。2019年12月で6周年を迎えた「剣と魔法のログレス いにしへの女神」をはじめとする長期運営タイトルの売上が減少いたしました。

また、スマートフォン向けの新作タイトルとして、ログレスシリーズの最新作「ログレス物語(ストーリーズ)」を、中国発の弾幕シューティングRPG「ガール・カフェ・ガン」をそれぞれ2019年9月に配信開始いたしました。期待通りの収益を上げることが出来ませんでした。

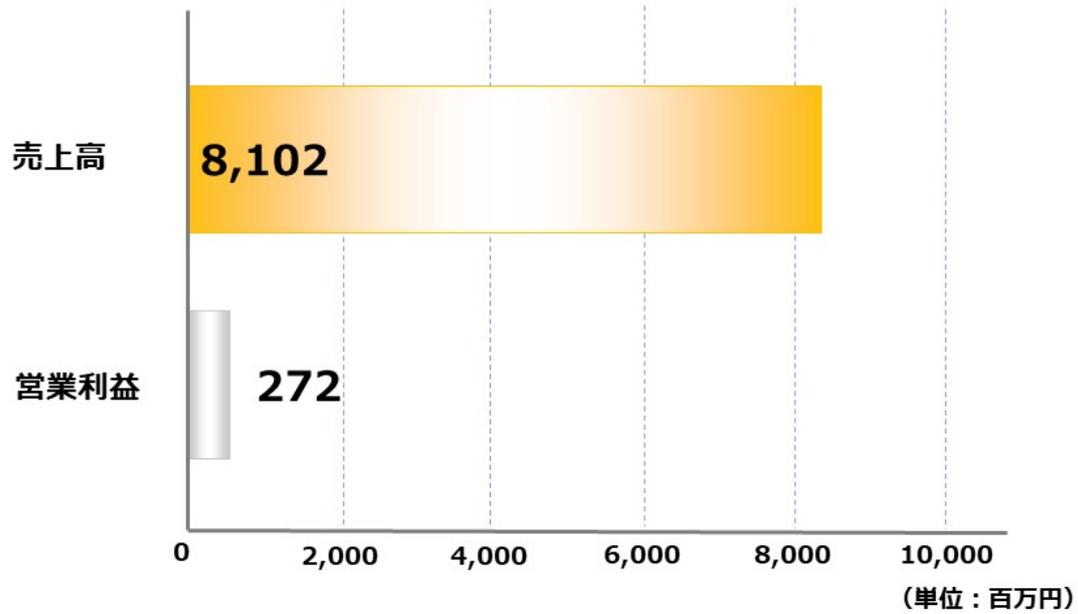
「ログレス物語」につきましては、2020年3月1日付で配信・運営を株式会社 Aiming へ移管いたしました。

さらに、当期中のリリースを予定していた2つの新規アプリのうち、1つは次期以降へリリースを延期し、ノベルアプリについては発売を中止することいたしました。

そのほか、一部タイトルにおいて、将来収益の見直しによる開発資産の評価減や開発中止による開発費用の一括計上がありました。

## 事業の経過及び成果 - オンライン事業

## ■ オンライン事業の業績



この結果、オンライン事業の業績は、売上高 81 億 200 万円、営業利益 2 億 7,200 万円となりました。

## 事業の経過及び成果 – コンシューマ事業

## ■ 国内ゲームソフト販売



ルーンファクトリー 4スペシャル  
(Nintendo Switch)

©2019 Marvelous Inc.



DAEMON X MACHINA  
(デモンエクスマキナ)  
(Nintendo Switch)

©2019 Marvelous Inc.



牧場物語 再会のミネラルタウン  
(Nintendo Switch)

©2019 Marvelous Inc.



Travis Strikes Again:  
No More Heroes  
Complete Edition  
(PlayStation®4/Steam®)

©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.



CONTROL (コントロール)  
(PlayStation®4)

Developed by Remedy Entertainment, Inc. Published by 505 Games. Licensed to and published in Japan by Marvelous Inc. The Remedy logo and Remedy are trademarks of Remedy Entertainment Oyj, registered in the U.S. and other countries. Control is a trademark of Remedy Entertainment Oyj. 505 Games and the 505 Games logo are trademarks of 505 Games SPA, and may be registered in the United States and other countries. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



神田川JET GIRLS  
(PlayStation®4)

©2020 Marvelous Inc./HONEY PARADE GAMES INC.  
©2019 KJG PARTNERS

続いて、コンシューマ事業についてご説明いたします。

当事業のゲームソフト販売部門におきましては、ニンテンドースイッチ向けタイトルとして「ルーンファクトリー4スペシャル」を2019年7月に、完全新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA(デモンエクスマキナ)」を同年9月に、「牧場物語 再会のミネラルタウン」を同年10月に発売し、それぞれ好調なセールスを記録いたしました。

また、PlayStation4向けタイトルとして「ノーモア★ヒーローズ」シリーズ最新作「Travis Strikes Again: No More Heroes Complete Edition」を2019年10月に、海外アクイジションタイトル「CONTROL(コントロール)」を同年12月に、新作アクションレースゲーム「神田川 JET GIRLS」を2020年1月に発売いたしました。

## 事業の経過及び成果 – コンシューマ事業

## ■ 海外



**Rune Factory 4 Special**  
(Nintendo Switch)

©2020 Marvelous Inc. Licensed to and published  
by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.  
※画像は北米版のものです。



**DAEMON X MACHINA**  
(Windows PC)

© 2020 Marvelous, Inc. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.  
DAEMON X MACHINA uses Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic  
Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright © 1998 - 2020,  
Epic Games, Inc. All rights reserved.  
This product includes technology solely developed by DynaCores™.  
Special Thanks : Techmeca, Inc.  
Neko Force (c) Google Inc. Licensed under SL. Open Force License 1.1.



**Granblue Fantasy: Versus**  
(PlayStation®4 / Windows PC)

© Cygames, Inc. Developed by ARCSYSTEM WORKS

さらに、海外におきまして「ルーンファクトリー4スペシャル」北米・欧州版、「DAEMON X MACHINA」Windows PC版を2020年2月に発売、「Granblue Fantasy: Versus」北米・欧州版、Windows PC版を同年3月に発売し、好評を博しました。

## 事業の経過及び成果 – コンシューマ事業

## ■ アミューズメント



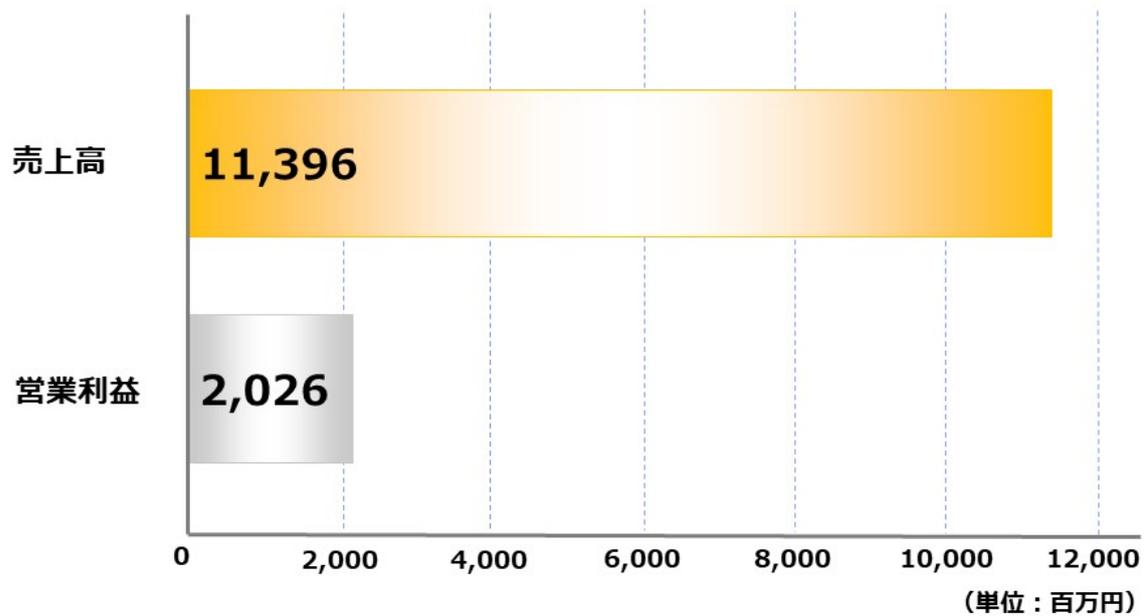
## ポケモンガオーレ

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
ポケモン・Pokémonは任天堂・タカシ・ゲームフリークの登録商標です。

アミューズメント部門におきましては、キッズアミューズメントマシン「ポケモンガオーレ」が、2020年3月に新型コロナウイルスの影響によりインカムが低下したものの、通期では引き続き好調な結果となりました。

## 事業の経過及び成果 – コンシューマ事業

## ■ コンシューマ事業の業績



しかしながら、前期の第2四半期に実施したソフトウェア資産等の売却による一時収入からの反動減があり、利益面に大きく影響いたしました。

この結果、コンシューマ事業の業績は、売上高 113 億 9,600 万円、営業利益 20 億 2,600 万円となりました。

## 事業の経過及び成果 – 音楽映像事業

### ■ 音楽映像制作



TVアニメ『スター☆トゥインクルプリキュア』

©ABC-A・東映アニメーション



『映画プリキュアミラクルユニバース』

©2019 映画プリキュアミラクルユニバース製作委員会



『映画スター☆トゥインクルプリキュア  
星のうたに想いをこめて』

©2019 映画スター☆トゥインクルプリキュア製作委員会



『映画刀剣乱舞-継承-』

©2019「映画刀剣乱舞」製作委員会  
©2015-2019 DMM GAMES/Nitroplus

続いて、音楽映像事業についてご説明いたします。

当事業の音楽映像制作部門におきましては、プリキュアシリーズのTVアニメ『スター☆トゥインクルプリキュア』、『映画プリキュアミラクルユニバース』、『映画スター☆トゥインクルプリキュア 星のうたに想いをこめて』のパッケージ商品化を行いました。

また、2019年1月公開で大ヒットとなった「映画刀剣乱舞-継承-」を同年6月発売し、好調なセールスを記録いたしました。

事業の経過及び成果 – 音楽映像事業

■ ステージ制作



舞台『刀剣乱舞』

©舞台『刀剣乱舞』製作委員会  
©2015-2019 DMM GAMES/Nitroplus



ミュージカル『テニスの王子様』

© 許斐 剛/集英社・N.A.S・新テニスの王子様プロジェクト  
© 許斐 剛/集英社・子エム製作委員会



『あんさんぶるスターズ！エクストラ・ステージ』

© 2016 Happy Elements K.K./あんスタ製作委員会



ミュージカル『薄桜鬼』

©アイディアファクトリー・デザインファクトリー/  
ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会



舞台『弱虫ペダル』

©海辺航（秋田書店）2008  
©海辺航（秋田書店）2008 / 舞台『弱虫ペダル』製作委員会



ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』

©青春 ©ミュージカル『青春鉄道』製作委員会



『家庭教師ヒットマンREBORN!』  
the STAGE

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

ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『あんさんぶるスターズ！エクストラ・ステージ』」、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「舞台『弱虫ペダル』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、「『家庭教師ヒットマン REBORN!』the STAGE」といったシリーズ作品を公演いたしました。

## 事業の経過及び成果 – 音楽映像事業

## ■ ステージ制作



ミュージカル『憂国のモリアーティ』

©竹内良輔・三好 輝/集英社 ©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト



舞台『血界戦線』

©内藤泰弘/集英社 ©舞台『血界戦線』製作委員会



「PERSONA5 the Stage」

©ATLUS ©SEGA ©SEGA/PERSONA5 the Stage Project

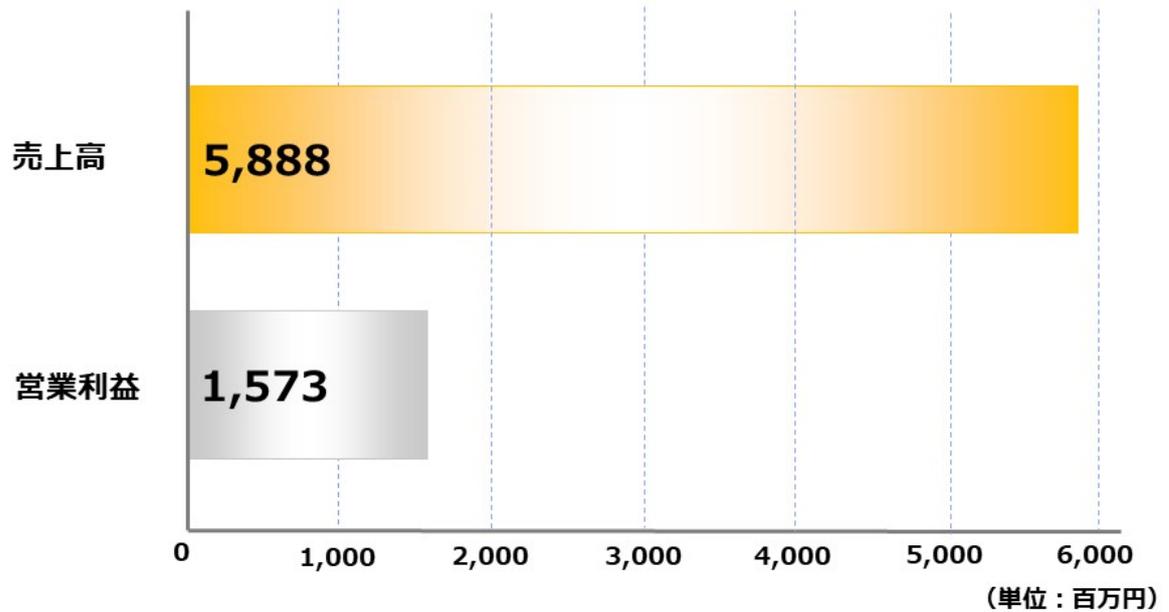
今期の完全新作といたしましては、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」、「舞台『血界戦線』」、「PERSONA5 the Stage」を公演し、好評を博しました。

しかしながら、前期と比べてステージ公演のパッケージや関連商品の販売が減少いたしました。

なお、当事業における新型コロナウイルスの影響につきましては、2020年4月以降のTVアニメで一部タイトルにおいて放送延期が決定しているほか、舞台公演におきましては、2020年4月および5月の公演中止が決定しており、これに伴う公演中止損を特別損失として当期に計上いたしました。

## 事業の経過及び成果 – 音楽映像事業

## ■ 音楽映像事業の業績



この結果、音楽映像事業の業績は、売上高 58 億 8,800 万円、営業利益 15 億 7,300 万円となりました。

以上で、「事業の経過及び成果」についてのご報告を終了させていただきます。

## ■ 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	2019年3月末	2020年3月末	前期末比増減
流動資産	20,407	18,533	▲1,874
固定資産	5,973	7,705	+1,731
資産の部合計	26,381	26,238	▲142
流動負債	6,176	6,023	▲152
固定負債	114	115	+1
負債の部合計	6,290	6,139	▲151
純資産の部合計	20,090	20,099	+8

それでは次に、連結計算書類についてご説明いたします。

連結貸借対照表につきましては、資産の部は、流動資産が185億3,300万円、固定資産が77億500万円、合計262億3,800万円、となりました。

負債の部は、流動負債が60億2,300万円、固定負債が1億1,500万円、合計61億3,900万円、となりました。

純資産の部は、合計200億9,900万円、となりました。

### ■ 連結損益計算書

(単位：百万円)

	2019年3月期	2020年3月期	前期比増減
売上高	26,777	25,365	▲1,412
営業利益	4,706	2,449	▲2,256
経常利益	4,791	2,502	▲2,288
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,351	1,797	▲1,553

連結損益計算書につきましては、売上高 253 億 6,500 万円、営業利益 24 億 4,900 万円、経常利益 25 億 200 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 17 億 9,700 万円、となりました。

なお、その他の事項につきましては、招集ご通知に記載のとおりでございます。

以上で、事業報告の主な内容、および、連結計算書類の概要についてのご報告を終了させていただきます。

以上

※本資料は、第 23 回定時株主総会におきまして使用いたしました、ビデオナレーションによるプレゼンテーション資料を書き起こしたものです。