

第 24 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＞

中国に代表される海外企業の進出が加速するなど依然として
厳しい競争環境が続きながらも、市場全体として好調に推移

＜国内家庭用ゲーム市場＞

巣ごもり消費による旺盛な需要、および次世代ゲーム機
『PlayStation5』『Xbox Series X/S』が発売されたことにより、
ハード・ソフトともに好調に推移し、前年の市場規模を上回る

それでは、株式会社マーベラス 第 24 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、中国に代表される海外企業の進出が加速するなど依然として厳しい競争環境が続きながらも、市場全体として好調に推移しました。

国内家庭用ゲーム市場におきましては、巣ごもり消費による旺盛な需要、および次世代ゲーム機『PlayStation5』『Xbox Series X/S』が発売されたことにより、ハード・ソフトともに好調に推移し、前年の市場規模を上回りました。

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>

新型コロナウイルス感染症の拡大による外出自粛要請や、施設の閉鎖、時短営業等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、政府のイベント自粛要請による公演中止やイベント人数規制により、非常にきびしい市場環境が続く
音楽映像市場はパッケージ市場の縮小傾向が続く中、動画配信市場は巣ごもり需要により活況を呈し、特に海外市場におけるアニメのニーズが拡大

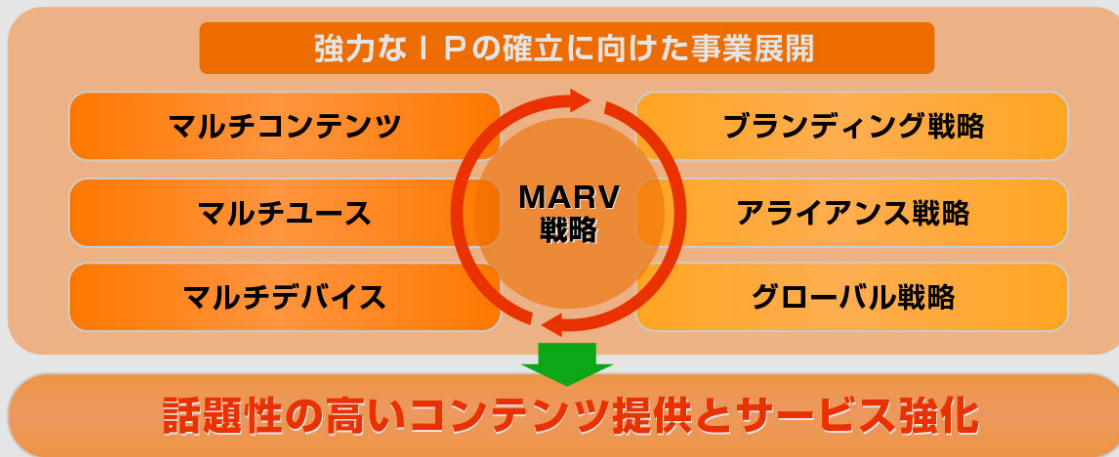
アミューズメント市場につきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大による外出自粛要請や施設の閉鎖、時短営業等により市場環境が大きく悪化しました。

同様にライブエンターテインメント市場におきましても、政府のイベント自粛要請による公演中止やイベント人数規制により、非常にきびしい市場環境が続きました。

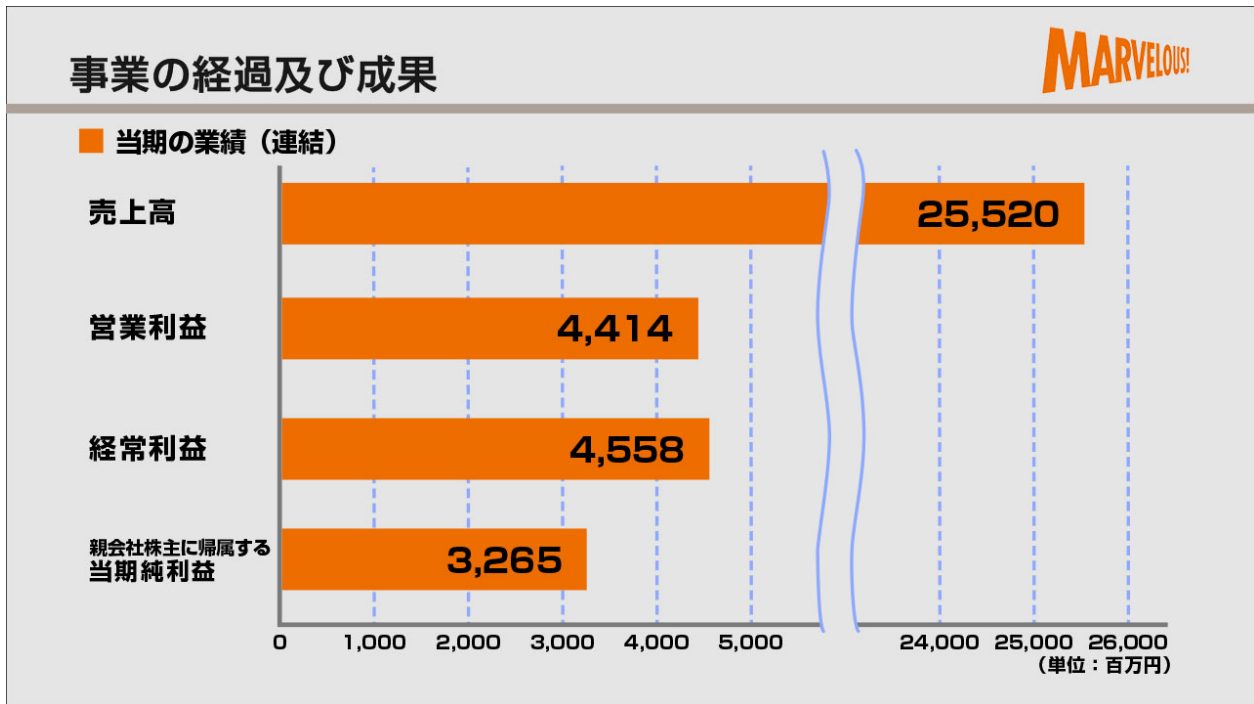
音楽映像市場におきましては、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、動画配信市場は巣ごもり需要により活況を呈し、特に海外市場におけるアニメのニーズが拡大しました。

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、強力的な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。



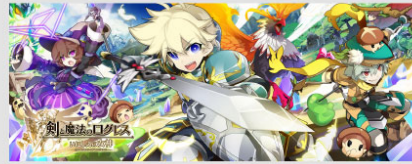
この結果、当連結会計年度の業績は、売上高 255 億 2,000 万円、営業利益 44 億 1,400 万円、経常利益 45 億 5,800 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 32 億 6,500 万円となりました。

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
(スマホアプリ)

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.



剣と魔法のログレス いにしへの女神
(スマホアプリ)

©Marvelous Inc. Aiming Inc.



ブラウザ三国志
(PC ブラウザ)

©Marvelous Inc.



一騎当千エクストラバースト
(スマホアプリ)

©2019 塩崎雄二・少年画報社 / 一騎当千 WW パートナース
©2020 Marvelous Inc.

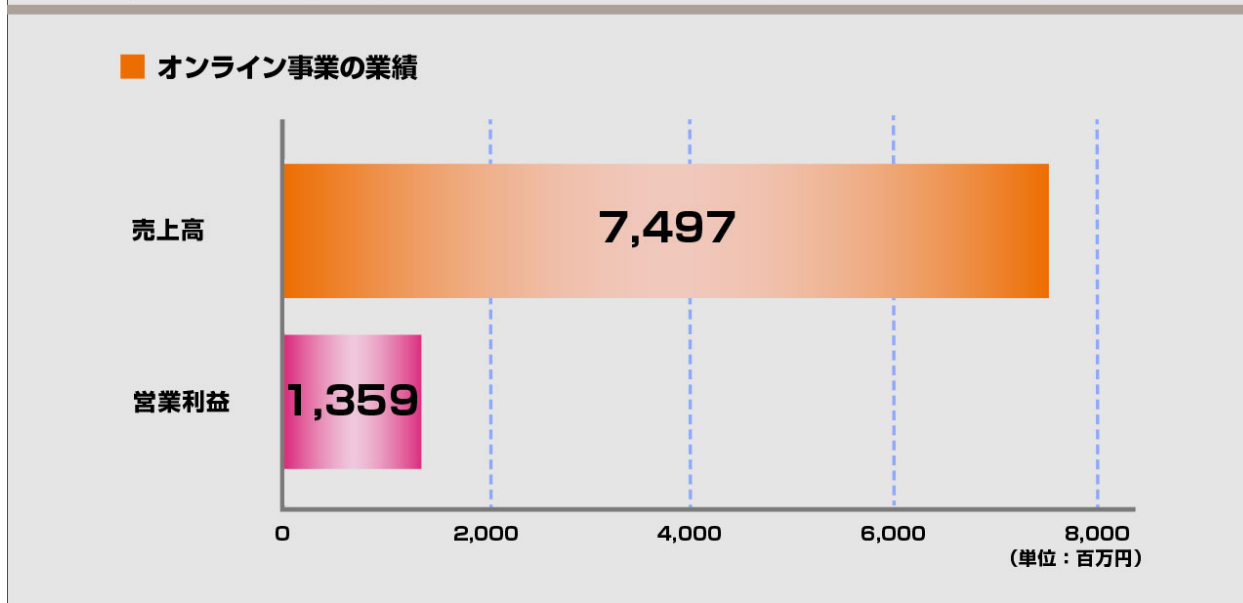
それでは次に、各事業の状況をご説明いたします。

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』や『剣と魔法のログレス いにしへの女神』といった長期運営タイトルが堅調に推移し、サービス開始から 11 年目となる『ブラウザ三国志』につきましては、前期を上回る利益を達成いたしました。

2020 年5月に配信を開始したスマートフォン向けゲームアプリ『一騎当千エクストラバースト』につきましては、低調な推移となり、将来収益の見直しによるソフトウェア資産の評価減を実施いたしました。前期における不採算タイトルの整理等の効果もあり、利益率が向上いたしました。

事業の経過及び成果 — オンライン事業



この結果、オンライン事業の業績は、売上高 74 億 9,700 万円、営業利益 13 億 5,900 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

■ ゲームソフト販売



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

©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)

©2021 Marvelous Inc.



ノーモア★ヒーローズ
ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル
(Nintendo Switch ダウンロード版)

©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.

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、2020年11月にPlayStation4/Nintendo Switch/Windows PC向けに全世界で発売した和風アクションRPG『天穂のサクナヒメ』が、2021年3月末時点で、世界累計出荷本数95万本を突破し、また、「牧場物語」シリーズの完全新作で、2021年2月に国内・アジアで、3月に北米・欧州でNintendo Switch向けに発売を開始した『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』につきましても、同年3月末時点で世界累計出荷本数70万本を超える大ヒットを記録いたしました。

そのほかにも、2007年に発売した『ノーモア★ヒーローズ』と、2010年に発売した『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル』のNintendo Switchダウンロード版を2020年10月に発売し、北米・欧州で好調なセールスを記録するなど、非常に好調に推移いたしました。

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



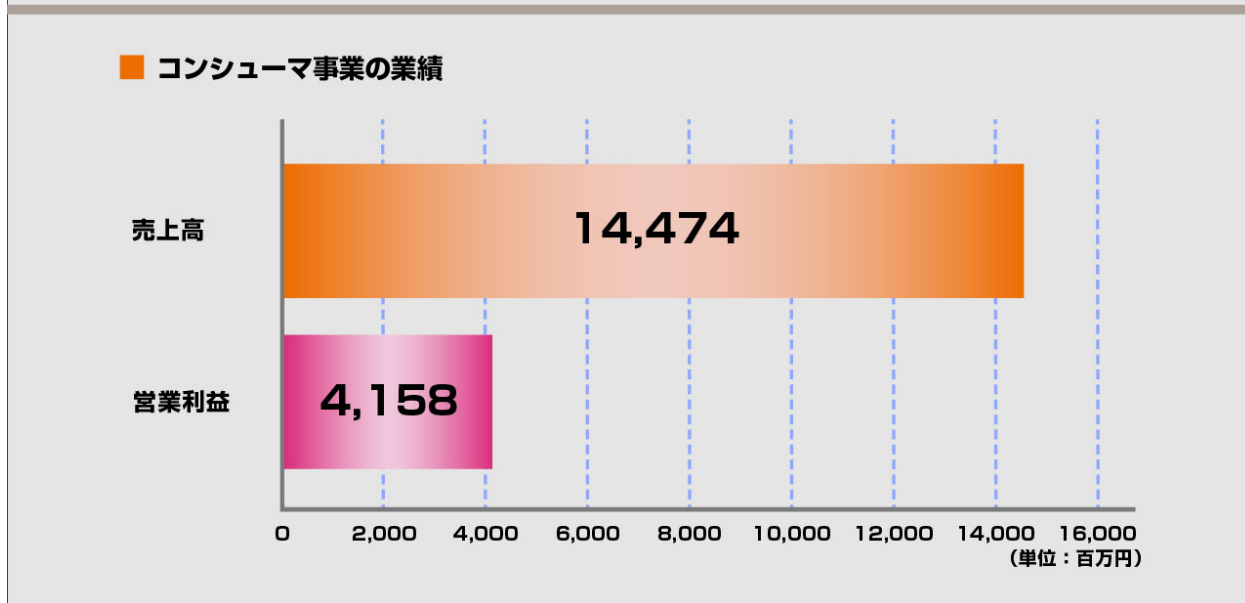
ポケモンメザスタ

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK Inc.
Developed by T-ARTS and MARV
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。

しかしながら、アミューズメント部門におきましては、新型コロナウイルスの影響を大きく受け、2020年9月に稼動開始したポケモンアミューズメントマシンの最新作『ポケモンメザスタ』をはじめ、各タイトルでインカムが低下いたしました。

『ポケモンガオーレ』の海外展開につきましては、稼動開始した地域においては好調に推移いたしました。

事業の経過及び成果 — コンシューマ事業



この結果、コンシューマ事業の業績は、売上高 144 億 7,400 万円、営業利益 41 億 5,800 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



ヒーリングっど♡プリキュア

©ABC-A・東映アニメーション



スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭

©ABC-A・東映アニメーション



ミュークルドリーミー

©2017,2020 SANRIO CO.,LTD.
ミュークルドリーミー製作委員会・テレビ東京やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。完

© 渡 新、小学館/やはりこの製作委員会はまちがっている。完



アクダマドライブ

©びえろ・TokyoGames/
アクダマドライブ製作委員会

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『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』のパッケージ商品化を行ったほか、TV アニメ『ミュークルドリーミー』を 2020 年4月より、当社主幹事 TV アニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』を同年7月より、TV アニメ『アクダマドライブ』を同年 10 月より放送し、それぞれパッケージ商品化を行いました。

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『新テニスの王子様』

© 許斐 剛 / 集英社・新テニミュ製作委員会



舞台『刀剣乱舞』

© 舞台『刀剣乱舞』製作委員会
© 2015 EXNOA LLC/Nitroplus

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『家庭教師ヒットマン REBORN!』
the STAGE© 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

舞台『血界戦線』

© 内藤泰弘 / 集英社
© 舞台『血界戦線』製作委員会

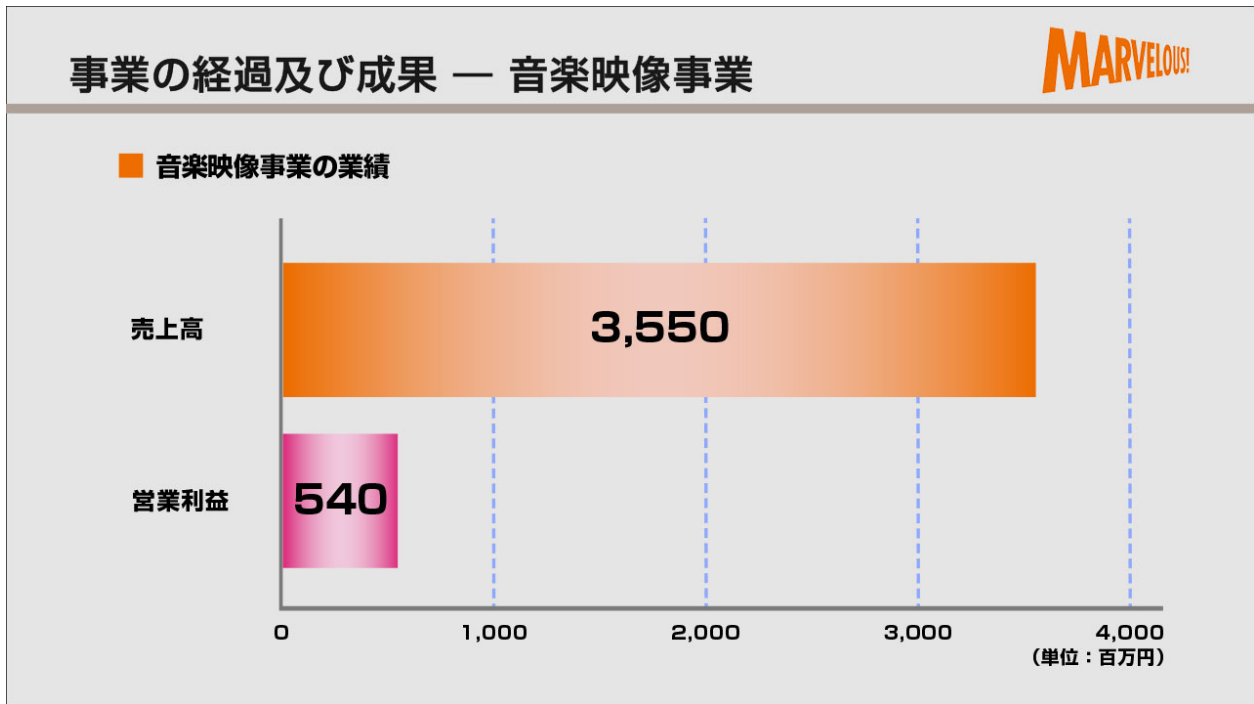
ドラマ『ハンサムセンキョ』

© ハンサムセンキョ管理委員会

ステージ制作部門におきましては、新型コロナウイルスの影響により、第1四半期に予定していた複数の公演を中止いたしました。

2020年7月以降は、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沿った形で公演を再開し、人気シリーズの新作公演等を実施いたしました。緊急事態宣言の影響等により観客動員が伸び悩みました。

オリジナルコメディドラマ『ハンサムセンキョ』を同年10月から放送する等、新しい取り組みも実施いたしました。舞台公演における厳しい事業環境が続き、前期比で大幅な減収減益となりました。



この結果、音楽映像事業の業績は、売上高 35 億 5,000 万円、営業利益 5 億 4,000 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)

| | 2020年3月末 | 2021年3月末 | 前期末比増減 |
|----------------|---------------|---------------|---------------|
| 流動資産 | 18,533 | 24,788 | +6,255 |
| 固定資産 | 7,705 | 8,674 | +969 |
| 資産の部合計 | 26,238 | 33,463 | +7,224 |
| 流動負債 | 6,023 | 6,499 | +476 |
| 固定負債 | 115 | 212 | +96 |
| 負債の部合計 | 6,139 | 6,711 | +572 |
| 純資産の部合計 | 20,099 | 26,751 | +6,652 |

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247億8,800万円、固定資産が86億7,400万円、合計334億6,300万円となりました。

負債の部は、流動負債が64億9,900万円、固定負債が2億1,200万円、合計67億1,100万円となりました。

純資産の部は、合計267億5,100万円となりました。

■ 連結損益計算書

(単位：百万円)

| | 2020年3月期 | 2021年3月期 | 前期比増減 |
|---------------------|----------|----------|--------|
| 売上高 | 25,365 | 25,520 | +154 |
| 営業利益 | 2,449 | 4,414 | +1,964 |
| 経常利益 | 2,502 | 4,558 | +2,056 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 1,797 | 3,265 | +1,467 |

連結損益計算書につきましては、売上高 255 億 2,000 万円、営業利益 44 億 1,400 万円、経常利益 45 億 5,800 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 32 億 6,500 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 24 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。