

2021 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。代表取締役社長の許田でございます。

2021 年3月期 第1四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1四半期決算概要

トピックス

セグメント別の状況と今後の取り組み

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

2

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、主なトピックスについて、最後に、セグメント別の状況と今後の取り組みについてご説明いたします。

それでは、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）						
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も 巣ごもり需要等で好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収増益						
単位：百万円	2020年3月期 1Q		2021年3月期 1Q		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	4,518	-	4,668	-	150	103.3%
売上原価	1,999	-	1,916	-	▲ 82	95.9%
販管費	1,856	-	1,862	-	5	100.3%
うち広告宣伝費	219	-	211	-	▲ 7	96.6%
営業利益	662	14.7%	890	19.1%	227	134.4%
営業外損益	▲ 43	-	1	-	45	-
経常利益	618	13.7%	891	19.1%	272	144.1%
特別損益	▲ 22	-	▲ 12	-	10	-
法人税等	252	-	285	-	33	113.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	343	7.6%	593	12.7%	249	172.8%

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 103.3%の 46 億 6,800 万円、営業利益は、同 134.4%の8億 9,000 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おきましては、新型コロナウイルス感染拡大による外出自粛やイベントの自粛要請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、巣ごもり需要等により売り上げが伸び、これらのマイナスをカバーする形となりました。

資料_P.5_セグメント別概況

セグメント別概況		MARVELOUS!			
単位：百万円		2020年3月期 1Q 実績	2021年3月期 1Q 実績	前年同期比	
				(額)	(率)
売上高	オンライン事業	1,658	2,068	409	124.7%
	コンシューマ事業	1,761	1,623	▲ 138	92.2%
	音楽映像事業	1,098	977	▲ 121	89.0%
	合計	4,518	4,668	150	103.3%
セグメント 利益	オンライン事業	328	582	254	177.4%
	コンシューマ事業	392	442	49	112.7%
	音楽映像事業	344	280	▲ 63	81.5%
	合計	1,064	1,305	240	122.6%
全社費用等		▲ 402	▲ 414	▲ 12	103.0%
営業利益 合計		662	890	227	134.4%

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

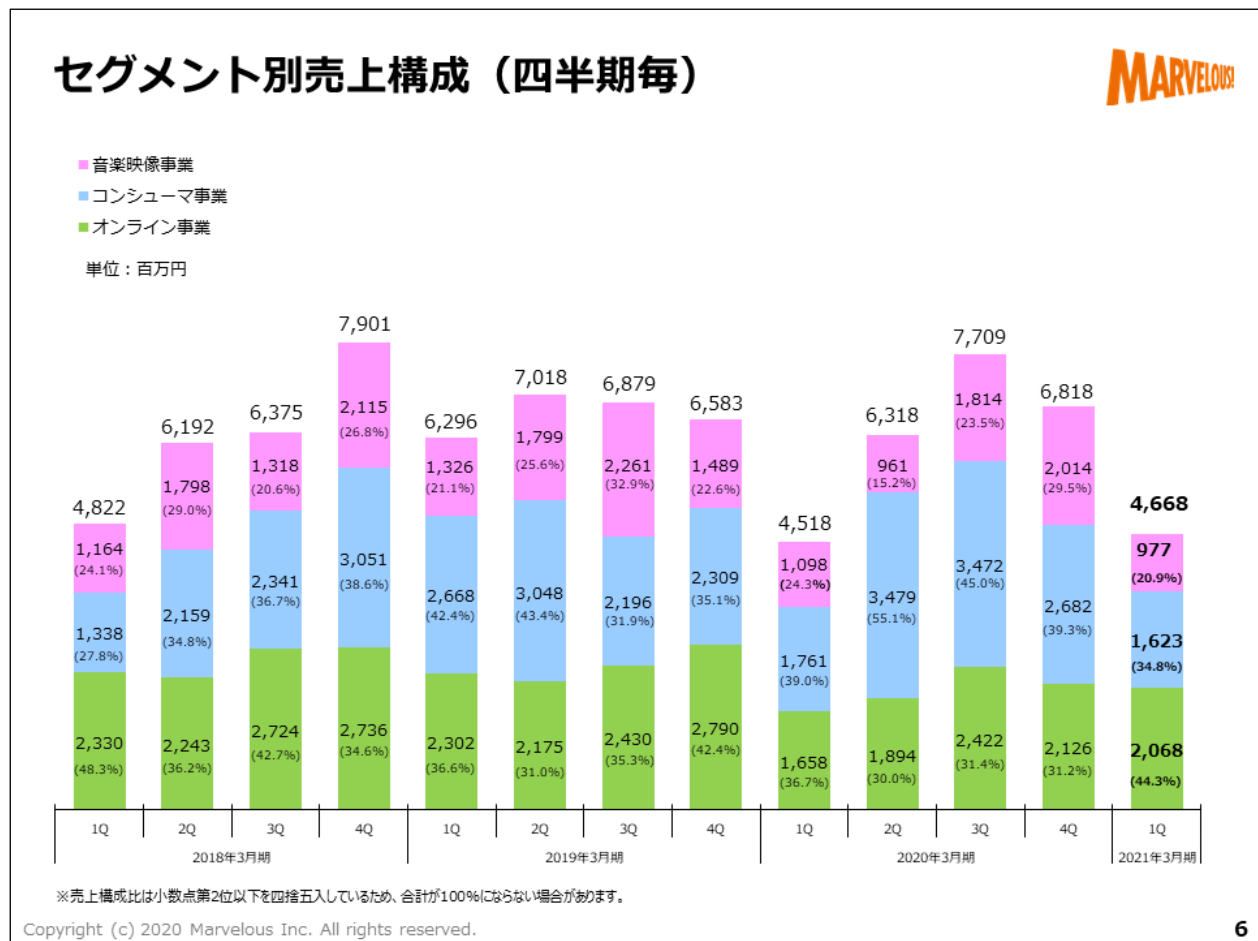
5

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 124.7%の 20 億 6,800 万円、セグメント利益は、同 177.4%の5億 8,200 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 92.2%の 16 億 2,300 万円、セグメント利益は、同 112.7%の4億 4,200 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 89%の9億 7,700 万円、セグメント利益は、同 81.5%の 2億 8,000 万円という結果となりましたが、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.6_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、第1四半期の主なトピックスについてご説明させていただきます。

資料_P.8_トピックス_テンセントグループとの資本業務提携

テンセントグループとの資本業務提携

中国テンセントの完全子会社である Image Frame Investment(HK)と
2020年5月25日に資本業務提携契約を締結


×



Image Frame Investment (HK)

本資本業務提携の目的及び理由

- 当社の既存 IP（知的財産） のリッチコンテンツ化とグローバル化
- 新規 IP の創出に向けた大型投資
- 新規事業展開のための投資
- 最先端技術の習得及び活用



**業務提携内容の詳細については、
今後両社で協議のうえ決定し発表いたします**



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

5月 25 日に発表させていただきました通り、当社は、中国テンセントの完全子会社である、Image Frame Investment (HK) Limited との間で、資本業務提携を締結いたしました。

これにより、テンセントグループが当社の筆頭株主となり、これまで以上の強固な関係を築くこととなりました。

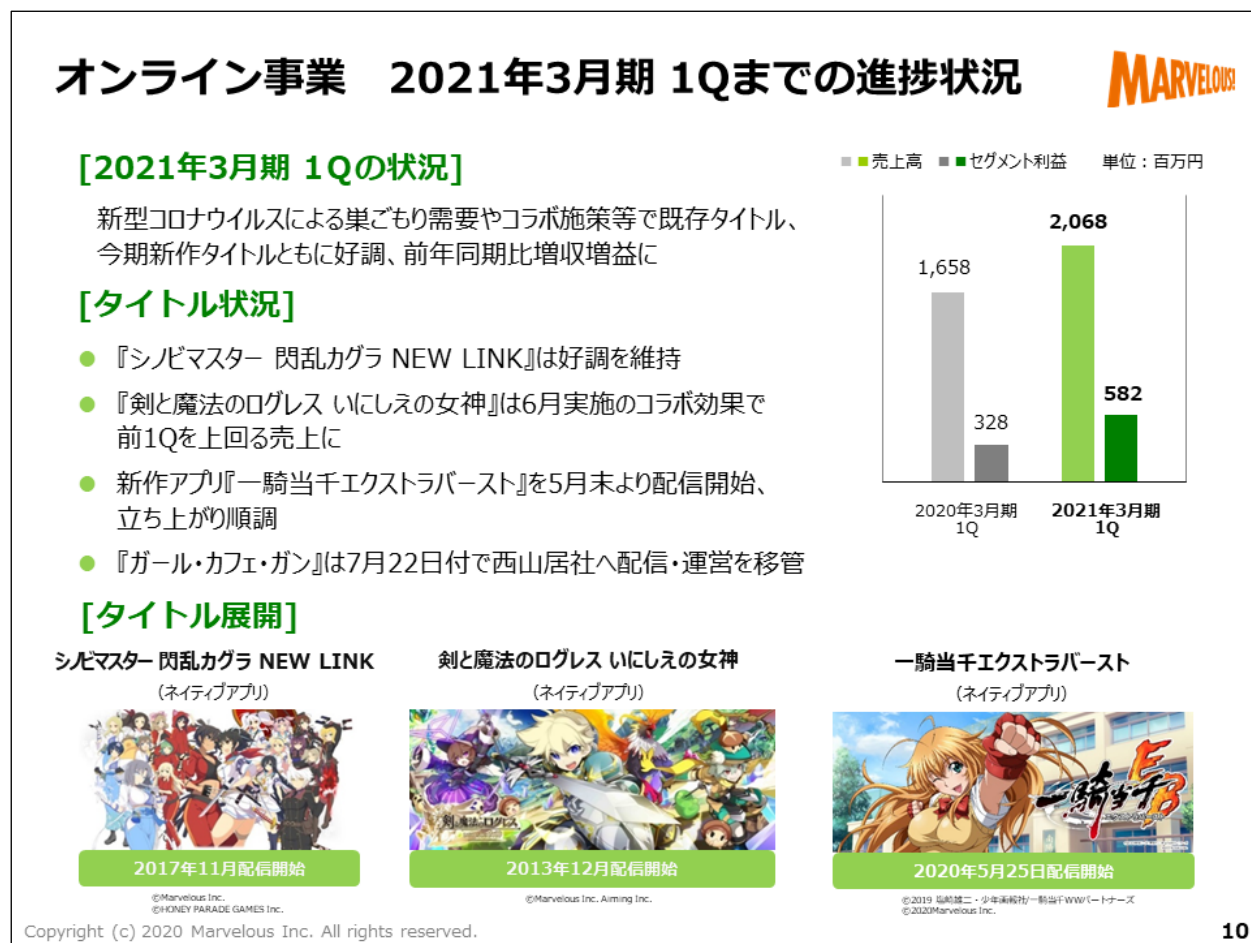
今後は、世界に通用する新規 IP の創出をはじめ、両社協力のもと、積極的な投資を進めてまいります。

株主様、投資家の皆様には、是非、未来のマーベラスに大きなご期待をお寄せいただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、業務提携の内容につきましては、今後、両社での協議を重ねながら、詳細を詰めてまいりますので、しばらくの間、お待ちいただきたいと存じます。

それでは、ここからは、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_1Q進捗



まずは、オンライン事業です。

新型コロナウイルス感染拡大に伴う巣ごもり需要や、コラボ施策の成功などにより、既存タイトル、今期新作タイトルともに好調に推移し、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、3年目の『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』につきましては、引き続き好調に推移いたしました。

7年目の『剣と魔法のログレス いにしえの女神』につきましては、6月に実施しました、他社 IP とのコラボ効果で、前年の第1四半期を上回る売上を達成いたしました。

また、新作アプリ『一騎当千エクストラバースト』を5月25日より配信を開始し、これまでのところ、順調な立ち上がりとなっております。

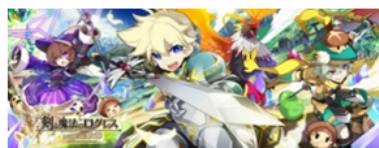
なお、中国発の弾幕シューティング RPG『ガール・カフェ・ガン』につきましては、7月22日付けで、西山居社へ配信・運営を移管いたしました。

オンライン事業 2021年3月期 2Q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維持を図る
- 新作『一騎当千エクストラバースト』の主力化に注力
- 『Fate/EXTELLA』、『Fate/EXTELLA LINK』をiOS・Android用ゲームアプリとして7月配信開始
- 「千銃士」プロジェクトの完全新作ゲーム『千銃士:Rhodoknight』を制作中（配信日未定）

剣と魔法のログレス いにしへの女神
(ネイティブアプリ)



2013年12月17日配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK
(ネイティブアプリ)



2017年11月29日配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

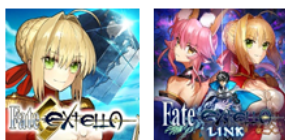
一騎当千エクストラバースト
(ネイティブアプリ)



2020年5月25日配信開始

©2019 馬場雄二・少年画報社・一騎当千WWWパートナーズ
©2020 Marvelous Inc.

Fate/EXTELLA
Fate/EXTELLA LINK
(ゲームアプリ)



2020年7月22日配信開始(買い切り型)

©TYPE-MOON ©2020 Marvelous Inc.

千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)
(ネイティブアプリ)



配信日未定

©Marvelous Inc.

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

11

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『シノビマスター 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、売上の維持を図ってまいります。

そして、新作の『一騎当千エクストラバースト』につきましては、『ログレス』や『シノマス』に続く、主力タイトル化を目指してまいります。

また、家庭用ゲーム機向けに発売いたしました『Fate/EXTELLA(フェイト／エクステラ)』と『Fate/EXTELLA LINK(フェイト／エクステラ リンク)』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。

さらに、「千銃士」プロジェクトの完全新作ゲーム『千銃士:Rhodoknight(ロードナイト)』を鋭意制作中でありま

コンシューマ事業 2021年3月期 1Qまでの進捗状況

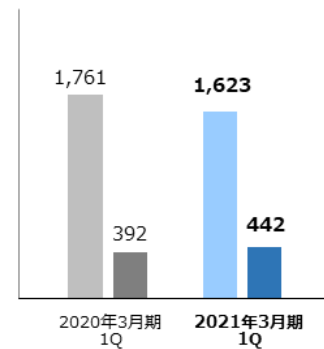
[2021年3月期 1Qの状況]

新型コロナウイルスによる影響でアミューズメントの売上が減少したものの、ゲームソフトは巣ごもり需要もあり、リピート販売が伸びし増益

[タイトル状況]

- 『Rune Factory 4 Special』等、旧作のリピート販売や米国子会社においてSteamサマーセールが好調に推移
- 『ポケモンガオーレ』は新型コロナウイルスによる外出自粛や店舗休業に伴う稼働停止でインカムが低下

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



[タイトル展開]

Rune Factory 4 Special
(Nintendo Switch)



北米版：2020年2月25日発売
欧州版：2020年2月28日発売

©2020 Marvelous, Inc. Licensed to and published by 2020 Gamera / Marvelous, USA, Inc.
※画像は北米版のものであります。

ポケモンガオーレ
(アミューズメント)



2016年7月稼働開始

©2020 Pokémon. ©1997-2020 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.
Developed by T.ARTS and MARV. (ポケモン・ガオーレは任天堂・ポケモン・ゲーム・フレイクの登録商標です。)

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

12

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。

新型コロナウイルスによる影響を大きく受けたアミューズメント部門の売上が減少いたしました。ゲームソフト販売部門におきましては、オンライン事業同様、巣ごもり需要もあり、利益率の高い旧作のリピート販売等が伸びた結果、増益となりました。

ゲームソフト販売では、2月発売の海外版『Rune Factory 4 Special』等、前期に発売した旧作のリピート販売や、米国子会社において実施した、Steamのサマーセールが好調に推移いたしました。

アミューズメント部門では、『ポケモンガオーレ』が、新型コロナウイルスによる外出自粛や店舗休業に伴う稼働停止でインカムが低下いたしました。

コンシューマ事業 2021年3月期 2Q以降の取り組み



- 『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
- 和風アクションRPG『天穂のサクナヒメ』を11月に、シリーズ最新作『ルーンファクトリー 5』を年内に発売予定
- 新筐体『ポケモンメザスタ』を今秋以降稼働開始予定、それに伴い『ポケモンガオーレ』は稼働終了予定

**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 XSEED Games / Marvelous USA, Inc.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.
The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association.
※両者は北米版のみです。

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 Edgewood. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc.

ルーンファクトリー 5
(Nintendo Switch)



2020年発売予定

©2019 Marvelous Inc.

ポケモンメザスタ
(アミューズメント)



2020年秋以降稼働開始予定

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Game Freak Inc. / GAME FREAK Inc.
Developed by T. ARITS and MARV. ポケモン・Pokémonは任天堂・ゲーム・ゲーム
シリーズの登録商標です。

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

13

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。

まずは、『牧場物語 再会のミネラルタウン』の欧州版を Marvelous Europe Limited より7月 10 日に、北米版と Windows PC 版を Marvelous USA, Inc.より、日本時間の7月 15 日に発売いたしました。

なお、パッケージ版の一部が6月出荷となったことから、その分の収益につきましては、第1四半期に計上されております。

さらに、和風アクション RPG『天穂のサクナヒメ』を 11 月に、シリーズ最新作となる『ルーンファクトリー5』を年内に発売する予定となっております。

アミューズメント事業におきましては、この秋以降に、キッズアミューズメントマシンの新筐体、『ポケモンメザスタ』の稼働を予定しております。

スケジュールに関しては、新型コロナウイルスの状況次第で変更の可能性もございますが、新筐体の稼働に伴い、現在稼働中の『ポケモンガオーレ』につきましては順次稼働終了となります。

音楽映像事業 2021年3月期 1Qまでの進捗状況

[2021年3月期 1Qの状況]

新型コロナウイルスによる影響でアニメが一部放送延期に
ステージ公演も1Qの公演が全て中止・延期となり減収減益
ただし、前期公演の一部タイトル収益の今期計上や、
前期公演分のパッケージ商品発売等により、一定収益は確保

[タイトル状況]

- TVアニメ『ミュークルドリーミー』、『啄木鳥探偵處』を4月放送開始、
『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』は、新型コロナウイルスの
影響で4月から7月放送に延期
- ステージは、4月以降複数の公演が中止または延期に

[タイトル展開]

『ミュークルドリーミー』



2020年4月TV放送開始

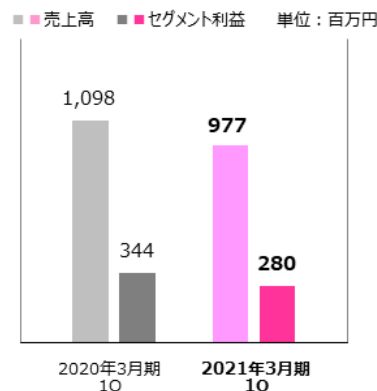
©2017,2020 SANRIO CO.,LTD. エンターテインメント製作委員会・テレビ東京

『啄木鳥探偵處』



2020年4月TV放送開始

©2020 伊藤 孝・東京創元社・『啄木鳥探偵處』製作委員会



公演中止

- ミュージカル『薄桜鬼 真改』相馬主計 篇（4月）
- ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 2020（5月）
- 『ダイヤのA』The MUSICAL（6月～7月）
- 舞台『刀剣乱舞』綺伝 いざ世の徒花（6月～8月）
- 舞台『弱虫ペダル』SPARE BIKE篇～Heroes～（7月）

公演延期

- ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』4～九州遠征異常あり～（7月～8月）

※()内は当初公演予定期間

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

14

続いて、音楽映像事業の状況についてご説明いたします。

当事業では、新型コロナウイルスによる影響が大きく、アニメは一部が放送延期となったほか、ステージ公演も、第1四半期に予定していた作品が全て中止や延期となり、減収減益となりました。

しかしながら、前期に公演した一部タイトルの収益計上が今期となったことや、前期公演分のパッケージ商品が当第1四半期に発売となったこと等から、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『ミュークルドリーミー』、『啄木鳥探偵處』が4月より放送開始となりました。『ミュークルドリーミー』につきましては、新型コロナウイルスの影響により、一部放送が延期となりましたが、現在は放送を再開しております。

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』につきましては、4月から7月に放送を延期いたしました。

ステージ部門では、4月の「ミュージカル『薄桜鬼 真改』相馬主計 篇」以降、複数の公演が中止や延期となりました。

音楽映像事業 2021年3月期 2Q以降の取り組み

- 『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、『アクダマドライブ』を10月より放送開始予定
- 「科白劇 舞台『刀剣乱舞/灯』綺伝いっさ世の徒花 改変 いっさ世の徒花の記憶」より公演を再開
- 8月公演予定の大型イベント「刀剣乱舞-ONLINE-」5周年記念「刀剣乱舞 大演練」は今年の公演実施を見送り、今後は政府・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いながら公演実施の可否を判断

『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

© 渡辺 信、小学館/テレビ東京放送委員会/まちがっている。完

科白劇 舞台『刀剣乱舞/灯』
綺伝いっさ世の徒花
改変 いっさ世の徒花の記憶

2020年7月～8月公演

© 電研刀剣乱舞制作委員会
© 2015-2020 DMM GAMES/Nozoku

『アクダマドライブ』



2020年10月TV放送開始予定

© 0355・Tookyo Games/アクダマドライブ制作委員会

ミュージカル
『憂国のモリアーティ』
Op.2 -大英帝国の醜聞-

2020年7月～8月公演

© 市内市劇 三好 隆/電研社
© 三好 隆/電研社/モリアーティOp.2制作

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

15

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。

音楽映像制作部門では、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、今月9日より放送開始いたしました。また、新作 TV アニメ『アクダマドライブ』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、当初6月より公演を予定していた「舞台『刀剣乱舞』」の夏公演については中止となりましたが、新形態の舞台として、科白劇を7月16日から8月9日までの予定で、公演を行っております。また、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の続編を本日7月31日から8月16日まで公演予定であります。なお、8月11日に公演を予定しておりました、「刀剣乱舞オンライン」5周年記念「刀剣乱舞 大演練」につきましては、昨今の新型コロナウイルスの感染拡大と首都圏の状況を鑑み、今年の公演実施を見送ることとなりました。

今後は、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い、感染予防に努めながら、慎重に公演実施の可否を判断していきたいと考えております。

以上が、各セグメントの概況となります。

新型コロナウイルスによる今後の当社事業への影響について

オンライン事業

- ・巣ごもり需要は落ち着く見込みではあるものの、引き続き好調維持に努力

コンシューマ事業

- ・コンシューマゲームにおいても好調維持に努力
- ・アミューズメントについては、緊急事態宣言解除後、回復傾向にはあるものの、今後の状況次第では再び影響が拡大する可能性あり

音楽映像事業

- ・音楽映像は、劇場版アニメの公開延期や関連商品の発売延期、ライブの中止等通期業績へ影響
- ・ライブエンターテインメントは、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いながらの公演を実施予定も、観客動員数制限等や感染再拡大の懸念もあり、厳しい状況が続く見込み

続きまして、新型コロナウイルスによる今後の当社事業への影響につきまして、お話をさせていただきます。

オンライン事業におきましては、緊急事態宣言解除に伴い、巣ごもり需要は、ある程度は落ち着くと見ておりますが、引き続き好調維持に努めてまいります。

コンシューマ事業におきましては、引き続きゲームソフト販売の好調維持に努めてまいります。アミューズメントビジネスにおきましては、緊急事態宣言解除後、徐々に回復の兆しは見えているものの、今後の状況次第では、再び影響が拡大する可能性があることを懸念しております。

音楽映像事業におきましては、劇場版アニメの公開延期や関連商品の発売延期、ライブの中止等、通期業績への影響が発生しております。

ライブエンターテインメント事業におきましては、先ほどもお話をいただいた通り、7月より一部公演を再開し、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いながら、公演を実施していく予定ですが、観客動員数の制限等や、感染再拡大の懸念もあり、業績面では厳しい状況が続くと見ております。

2021年3月期 業績予想および配当予想



業績予想

2021年3月期の通期業績見通しにつきましては、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な状況であることから、現時点では開示しておりません。

連結業績予想の開示が可能になった段階で、速やかに公表いたします。

配当予想

- 2020年3月期：普通配当33円
- 2021年3月期：未定

配当方針

	2020年3月期	2021年3月期 (予想)
配当金	33円	未定
配当性向	95.0%	-

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。

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

17

最後に、通期業績予想につきましては、新型コロナウイルスの収束見通しが立たない中、業績への影響がどの程度となるのか、合理的に算定することが困難であり、現時点では開示することが出来ません。

開示が可能になった段階で、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。

配当予想につきましても、業績予想と同様に、未定とさせていただいておりますが、当社の配当方針に変更はございません。

当社は、将来の事業拡大と財務体質強化のために、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ってまいります。

配当予想も、開示が可能になった段階で、速やかに公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