

2022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。

2022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



2022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

2022年3月期 通期業績予想

テンセントとの資本業務提携について

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、続いて、通期の業績予想について、最後に、テンセントとの資本業務提携について、ご説明させていただきます。

それでは、まず、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

		2021年3月期 2Q累計		2022年3月期 2Q累計		前年同期比	
単位：百万円	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)	
売上高	9,419	-	12,838	-	3,418	136.3%	
売上原価	3,812	-	6,258	-	2,445	164.1%	
販管費	3,907	-	3,679	-	▲228	94.2%	
うち広告宣伝費	556	-	574	-	17	103.1%	
営業利益	1,699	18.0%	2,900	22.6%	1,201	170.7%	
営業外損益	▲20	-	83	-	103	-	
経常利益	1,678	17.8%	2,984	23.2%	1,305	177.7%	
特別損益	▲14	-	11	-	26	-	
法人税等	503	-	916	-	412	182.0%	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,160	12.3%	2,079	16.2%	918	179.2%	

Copyright (c) 2021 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 136.3%の 128 億 3,800 万円、営業利益は、同 170.7%の 29 億円となりました。

オンライン事業や音楽映像事業におきましては、長期運営タイトルの売上減少や、緊急事態宣言の長期化に伴う舞台公演への影響等により、前年を下回る収益となったものの、コンシューマ事業において、ゲームソフトのセールスやアミューズメント筐体の稼働率が好調に推移したことなどにより、全社では前年同期比で増収増益となりました。

資料_P.5_セグメント別概況

単位：百万円		2021年3月期 2Q累計	2022年3月期 2Q累計	前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	オンライン事業	3,998	2,955	▲1,043	73.9%
	コンシューマ事業	3,900	7,999	4,099	205.1%
	音楽映像事業	1,521	1,884	363	123.9%
	合計	9,419	12,838	3,418	136.3%
セグメント 利益	オンライン事業	975	603	▲372	61.8%
	コンシューマ事業	1,111	2,941	1,830	264.7%
	音楽映像事業	361	57	▲303	15.9%
	合計	2,447	3,601	1,154	147.1%
全社費用等		▲748	▲700	47	93.7%
営業利益 合計		1,699	2,900	1,201	170.7%

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved.

5

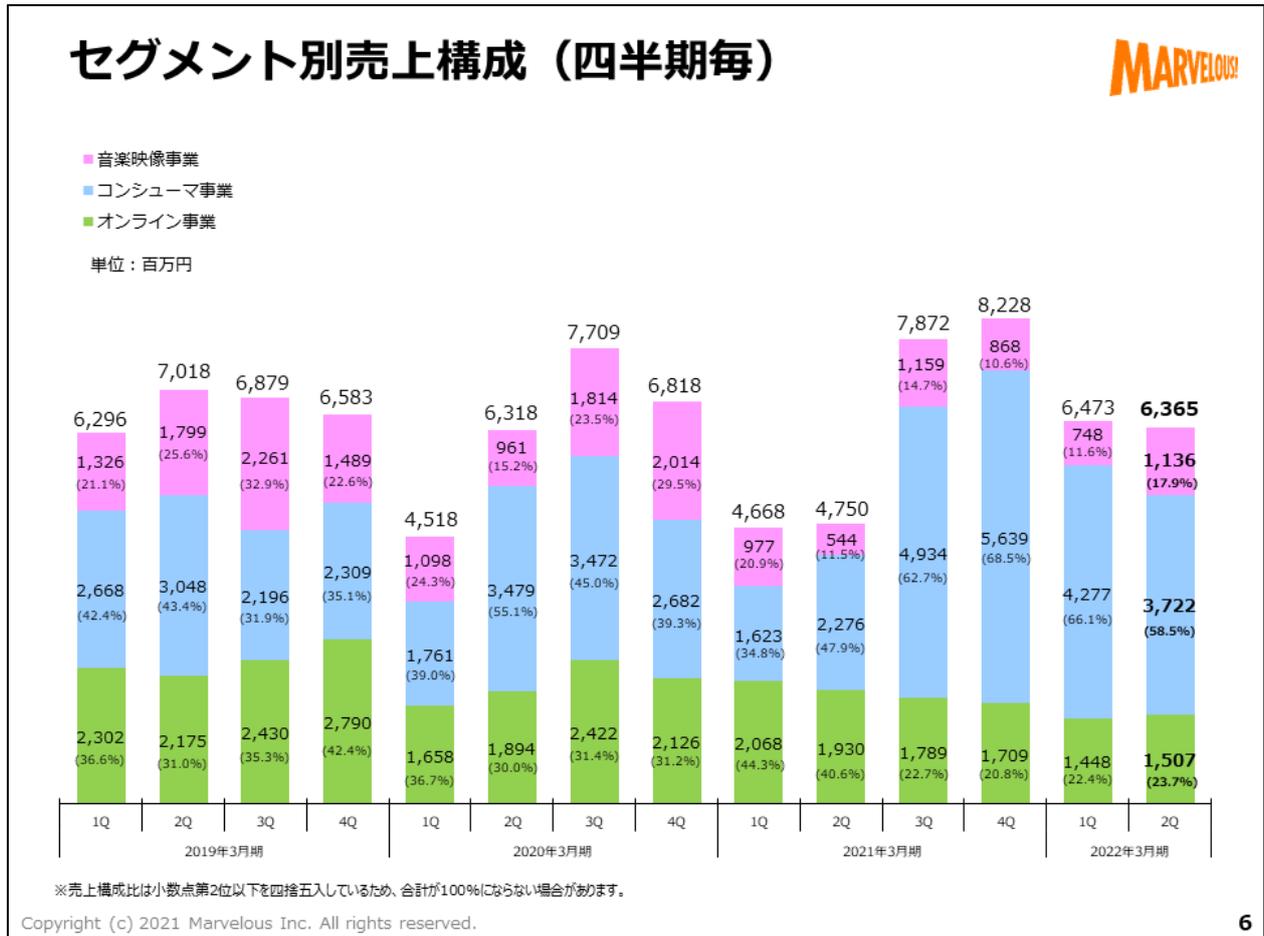
こちらが、セグメント別の実績です。

オンライン事業は、売上高が、前年同期比 73.9%の 29 億 5,500 万円、セグメント利益は、同 61.8%の6億 300 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 205.1%の 79 億 9,900 万円、セグメント利益は、同 264.7%の 29 億 4,100 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 123.9%の 18 億 8,400 万円、セグメント利益は、同 15.9%の 5,700 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。

それでは、各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.8_オンライン事業_進捗

オンライン事業 2022年3月期 2Qまでの進捗状況

[2022年3月期 2Qの状況]

長期運営タイトルの経年や競争激化による売上減少で減収減益

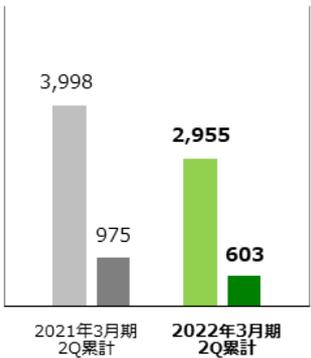
[タイトル状況]

- 『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』、『ブラウザ三国志』は、コラボ施策や周年キャンペーン等を実施し健闘も、経年や他社タイトルとの競争激化により売上減少
- 『一騎当千エクストラバースト』はMarvelous Apps版を9月配信開始

[タイトル展開]

<p>シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK (スマホアプリ)</p>  <p>2017年11月29日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</small></p>	<p>剣と魔法のログレス いにしへの女神 (スマホアプリ)</p>  <p>2013年12月17日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc. Arming Inc.</small></p>	<p>ブラウザ三国志 (PCブラウザ)</p>  <p>2009年7月15日配信開始</p> <p><small>©Marvelous Inc.</small></p>	<p>一騎当千エクストラバースト (スマホアプリ)</p>  <p>2020年5月25日配信開始</p> <p><small>©2019 仙崎雄二・少年画報社/一騎当千WWWパートナーズ ©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	セグメント利益
2021年3月期 2Q累計	3,998	975
2022年3月期 2Q累計	2,955	603

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved. 8

まずは、オンライン事業です。

長期運営タイトルの経年や競争激化による売上減少で、減収減益となりました。

タイトルの状況といたしましては、『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』、『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにおいて、コラボ施策や周年キャンペーンを実施し、健闘はしたものの、他社タイトルとの競争激化などもあり、売上が減少いたしました。

『一騎当千エクストラバースト』につきましては、新たに、Marvelous Apps 版を9月 28 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 2022年3月期 3Q以降の取り組み

MARVELOUS!

- 新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』は、10/12よりApp Store・Google Playでの事前登録受付を開始、近日サービス開始予定
- 既存タイトルはコラボ施策・周年イベント等で売上確保に努める

千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)
(スマホアプリ)



近日サービス開始予定

©Marvelous Inc.

Copyright (c) 2021 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。

新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』につきましては、10月12日より、App Store、Google Playでの事前登録の受付を開始し、近日中のサービス開始に向けて最終調整を行っております。

既存タイトルにつきましては、今後も様々なIPとのコラボ施策を継続し、年末にかけても周年イベント等を実施するなど、売上の確保に努めてまいります。

コンシューマ事業 2022年3月期 2Qまでの進捗状況



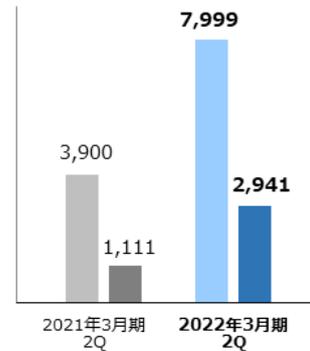
[2022年3月期 2Qの状況]

『ルーンファクトリー 5』、『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』等、ゲームソフト販売堅調に加えて、『ポケモンメザスタ』新弾好調により増収増益

[タイトル状況]

- シリーズ最新作『No More Heroes 3』を2021年8月27日に発売
- 前期Nintendo Switch向けに発売した『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』はSteam版を9月16日配信開始、全世界累計出荷本数100万本を突破
- アミューズメントの『ポケモンメザスタ』は9月16日稼働開始の「スーパータッグ2弾」が好調に推移

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



[タイトル展開]



No More Heroes 3
(Nintendo Switch)

2021年8月27日発売

©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.



牧场物語
オリーブタウンと
希望の大地
(Nintendo Switch/
Steam)

Nintendo Switch版：発売中
Steam版：2021年9月16日配信開始

©2021 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

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Developed by T. ARTS and MARV
ポケモンメザスタとポケモンメザスタは任天堂・タカ・ゲーム・ムフ・の登録商標です。

Copyright (c) 2021 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、ご説明いたします。

今年5月に発売した『ルーンファクトリー5』や前期発売の『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』などゲームソフト販売が堅調だったことに加えて、『ポケモンメザスタ』の新弾好調によ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、国内では、「ノーモア★ヒーローズ」シリーズ最新作となる『No More Heroes 3』を8月27日に発売いたしました。

また、前期において、Nintendo Switch 向けに発売いたしました『牧场物語 オリーブタウンと希望の大地』のSteam版を9月16日より配信開始し、全世界累計出荷本数が100万本を突破いたしました。

アミューズメント主力マシンの『ポケモンメザスタ』は、9月16日より稼働開始した「スーパータッグ2弾」が好調に推移いたしました。

コンシューマ事業 2022年3月期 3Q以降の取り組み MARVELOUS!

- ポーランドの開発会社EXOR Studiosが開発した『リフトブレイカー』をPS5®向けに10月発売
- 2019年発売の『牧場物語 再会のミネラルタウン』を新たにPS4®・XBOX向けに発売
- シリーズ最新作『ルーンファクトリー 5』の北米・欧州版を2022年3月に発売予定
- アミューズメントの『ポケモンメザスタ』は「スーパータッグ3弾」を11月稼働開始予定



**The Riftbreaker
(リフトブレイカー)**
(PS5®)

2021年10月14日発売(ダウンロード販売)

© 2021 EXOR Studios, the EXOR Studios logo, Riftbreaker and the Riftbreaker logo are trademarks or registered trademarks in the United States, European Union and other countries.



**牧场物語
再会のミネラルタウン**
(Nintendo Switch/
PS4®/XBOX)

Nintendo Switch版：発売中
XBOX版：2021年10月27日発売(ダウンロード販売)
PS4®版：2021年11月27日発売予定

©2021 Marvelous Inc.



ルーンファクトリー 5
(Nintendo Switch)

国内版：発売中
北米版：2022年3月22日発売予定
欧州版：2022年3月25日発売予定

©2021 Marvelous Inc.
※画像および権利表記は国内版のものです



ポケモンメザスタ
(アミューズメント)

2020年9月17日稼働開始
～「スーパータッグ3弾」11月25日稼働開始予定～

©2021 Pokémon, ©1995-2021 Nintendo/Game Freak Inc. Developed by T. ARIS and MARY. #01416-2021-01 ポケモン-Pokémonは任天堂・ゲーム・ゲームフリーク登録商標です。

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved. 11

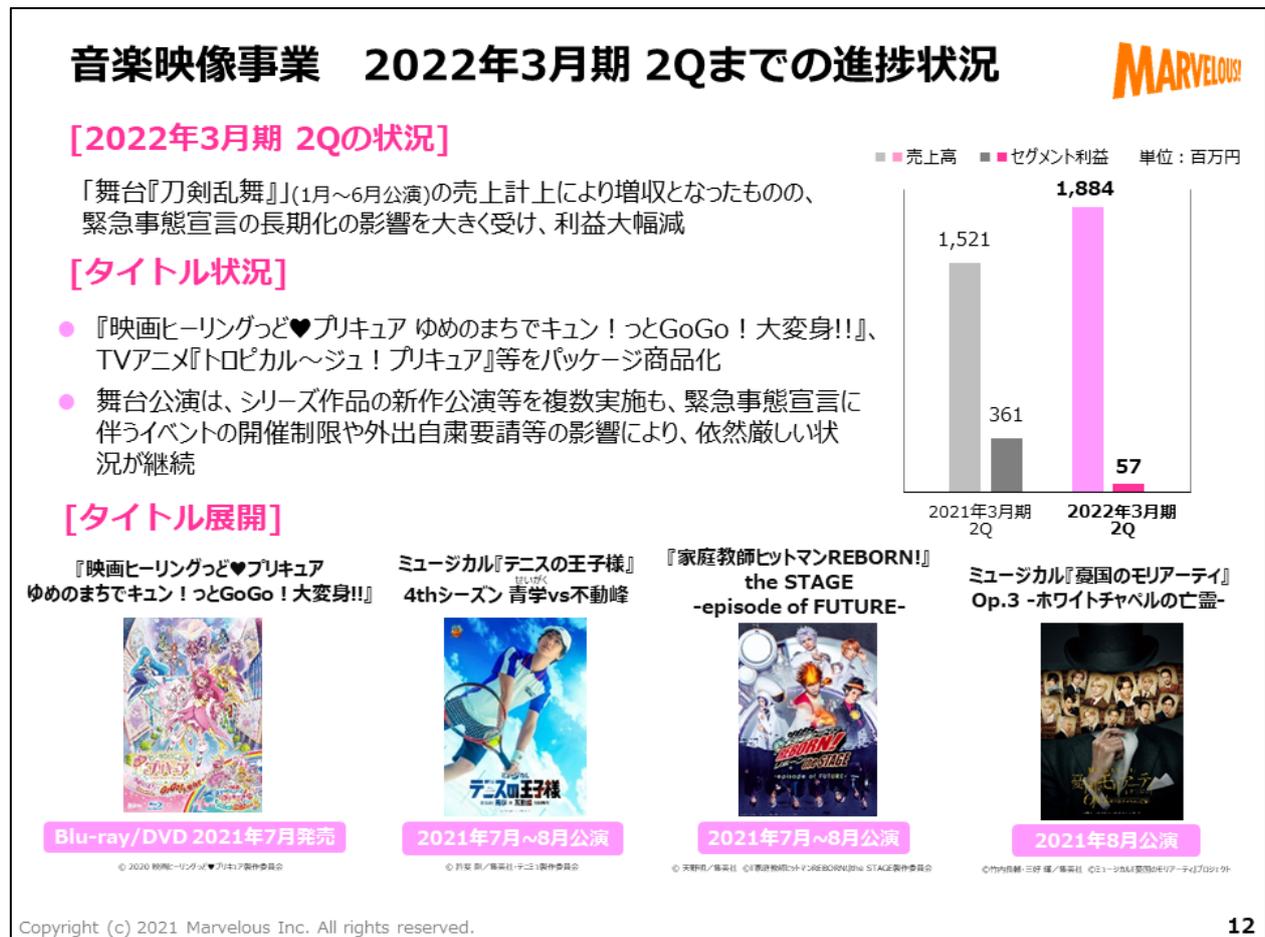
続いて、コンシューマ事業の今後の取り組みについて、ご説明いたします。

ゲームソフト販売部門におきましては、ポーランドのゲーム開発会社、EXOR Studios が開発した『リフトブレイカー』のダウンロード版を PlayStation®5向けに、10月14日より配信開始いたしました。

また、2019年に Nintendo Switch 向けに発売いたしました『牧場物語 再会のミネラルタウン』を新たに PlayStation®4 と XBOX 向けに発売いたします。

海外においては、「ルーンファクトリー」シリーズ最新作の『ルーンファクトリー5』を北米・欧州向けに、2022年3月発売を予定しております。

アミューズメント部門におきましては、『ポケモンメザスタ』の新弾が11月25日より順次稼働開始する予定です。



続いて、音楽映像事業の状況についてご説明いたします。

第2四半期において、本年1月から6月に公演を実施した「舞台『刀剣乱舞』」の売上計上があり前年同期比では増収とはなったものの、緊急事態宣言の長期化の影響は大きく、利益が大幅に減少いたしました。

音楽映像制作部門におきましては、劇場版『ヒーリングっど♥プリキュア』、TVアニメ『トロピカル〜ジュ！プリキュア』など、複数のプリキュア関連のパッケージ商品化を行いました。

ステージ部門では、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『家庭教師ヒットマン REBORN!』the STAGE」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」、「舞台『モブサイコ 100』」といったシリーズ作品の新作公演等を実施いたしました。

しかしながら、長期にわたった緊急事態宣言に伴うイベントの開催制限や外出自粛要請等の影響で、依然として厳しい状況が続きました。

資料_P.13_音楽映像事業_今後の取り組み

音楽映像事業 2022年3月期 3Q以降の取り組み



- 音楽映像は劇場版プリキュア最新作が10月公開、新作TVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ』が10月放送開始
- 舞台公演は既存シリーズや新作タイトル公演を複数準備。緊急事態宣言解除に伴う観客動員率回復に期待

『映画トロピカル〜ジュ！プリキュア
雪のプリンセスと奇跡の指輪！』



2021年10月公開

©2021 映画トロピカル〜ジュ！プリキュア製作委員会

『吸血鬼すぐ死ぬ』



2021年10月TV放送開始

©2021 木下 悠実 監修 / 製作委員会VIVID

舞台『血界戦線』
Blitz Along Alone



2021年10月～11月公演

© 内藤泰弘 / 集英社 © 舞台「血界戦線」製作委員会

『ワールドトリガー the Stage』



2021年11月～12月公演予定

©集英社 / 集英社 ©ワールドトリガー the Stage製作委員会

歌劇『桜蘭高校ホスト部』



2022年1月公演予定

©集英社 / 集英社 / 歌劇「桜蘭高校ホスト部」製作委員会

ミュージカル『新テニスの王子様』
The Second Stage



2022年1月公演予定

©許斐 剛 / 集英社、新テニス製作委員会

Copyright (c) 2021 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。

音楽映像制作部門では、10月に、劇場版プリキュア最新作が公開となりました。

また、当社が製作委員会に参加しているTVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ』が10月より放送開始いたしました。

ステージ部門におきましては、舞台『血界戦線』の新作公演を10月22日から11月7日までの予定で現在公演中であります。

今後につきましても、11月から『ワールドトリガー the Stage』、12月には、「PERSONA5 the Stage」、1月には、「歌劇『桜蘭高校ホスト部』」、「ミュージカル『新テニスの王子様』」等、多数の公演を準備しております。

舞台公演におきましては、緊急事態宣言の解除に伴い、10月以降はチケット販売に関する規制も解除される中、今後の観客動員率の回復を期待しておりますが、お客様に安心してご観劇いただけるよう引き続き感染対策に努めながら、運営を行ってまいります。

以上が、各セグメントの概況となります。

続いて、通期業績予想につきましてお話させていただきます。

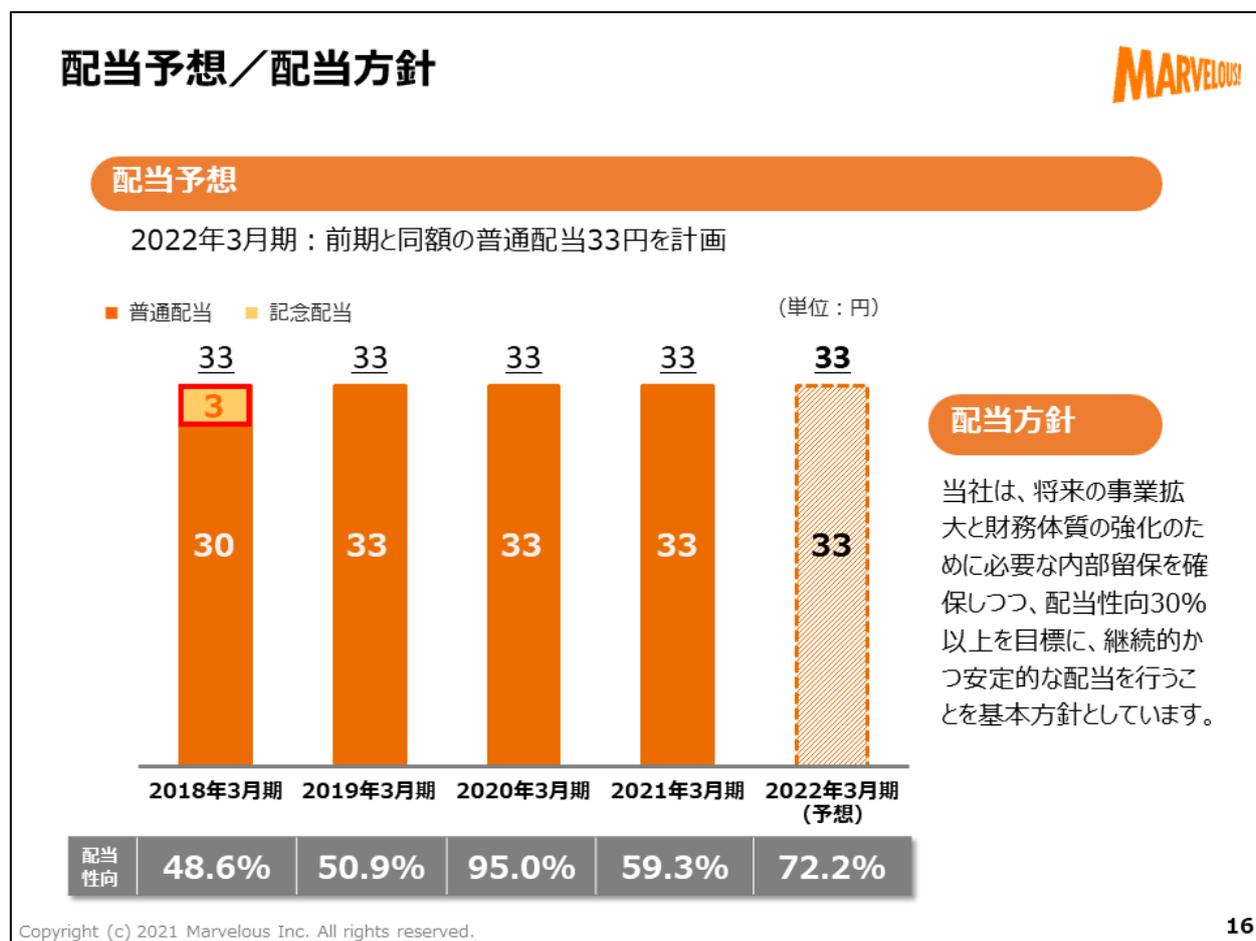
資料_P.15_2022年3月期_業績予想

2022年3月期 通期業績予想			
業績予想			
	2021年3月期	2022年3月期	前期比
単位：百万円	実績	予想	(率)
売上高	25,520	24,000	94.0%
営業利益	4,414	4,000	90.6%
経常利益	4,558	4,000	87.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,265	2,760	84.5%

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved. 15

今期の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、これまで未定としておりましたが、この度、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。

当社グループの2022年3月期における通期連結業績予想は、売上高240億円、営業利益40億円、経常利益40億円、当期純利益は、27億6,000万円とさせていただきます。



また、配当予想につきましても、これまで未定としておりましたが、本日発表の業績予想値を基に、株主の皆様に対する配当方針、当社の財務状況などを総合的に勘案いたしまして、前期と同額の、一株当たり33円の配当予想とさせていただきます。

新型コロナウイルスの影響度に関しましては、いまだに不透明な部分もございますが、業績予想値の達成に向けて、全社一丸で取り組んでまいりますので、引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

最後になりますが、本日は、テンセントとの資本業務提携について、少しお話をさせていただきます。

資料_P.18_テンセントとの資本業務提携について

テンセントとの資本業務提携について



**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し約49億円の資金を調達**

グローバル市場を勝ち抜き、新規案件への投資を加速させる業務提携


×



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

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved.
18

昨年5月に、テンセントの完全子会社である Image Frame Investment (HK)との資本業務提携を発表し、今後、グローバル市場を勝ち抜くための新規 IP 投資や当社既存 IP のリッチコンテンツ化、グローバル化などへの投資を可能とするために、第三者割当増資により、およそ 49 億円の資金を調達いたしました。

その後、テンセント社との間で、資金の具体的な使い道についての協議を重ね、様々な企画やアイデアについて検討しながら、内容を詰めてまいりました。

少し時間が空いてしまいましたが、本日は、その資金使途について、説明させていただきたいと存じます。なお、営業戦略上、発表できる内容については、若干制限がございますことを予めご了承ください。

資金使途



49億円の内訳

新規IP投資 34億円

グローバル展開可能な新規IPの創出（コンシューマ）

- ジャンル：シミュレーション 投資額：7億円 2022年秋 発売目標
- ジャンル：シミュレーション 投資額：16億円 2023年秋 発売目標
- ジャンル：アクション 投資額：11億円 2023年秋 発売目標

既存IP投資 10億円

当社既存IPのグローバル化（コンシューマ）

- 強化施策費：3.5億円 2022年秋 実施予定
- 強化施策費：6.5億円 2024年春 実施予定

事業展開費用 5億円

有力タイトルの事業展開費用（オンライン）

- 事業展開費用：5億円 2022～2023年度中 実施予定
- ネットワーク技術や新しいビジネスモデル(GaaS)等の習得及び活用

まずは、新規 IP 投資には、34 億円を使用いたします。

こちらに記載のとおり、3タイトルのシミュレーションやアクションゲームを制作し、2022 年から 2023 年にかけての発売を目指します。いずれも創造性に満ちた作品で、グローバルでも十分展開可能なものと予想しております。

また、既存 IP のグローバル化に向けて、10 億円を使用いたします。現在、当社が保有しております主力 IP のグローバル強化施策を進めてまいります。

そして、オンラインゲームの事業展開費用として、5億円を割り当て、今後配信を目指している有力タイトルの事業展開を強化いたします。また、テンセント社が持つ、サーバー技術をはじめとしたネットワーク技術や、ゲーム・アズ・ア・サービス(GaaS)のような新しい収益モデルの習得と活用を促進してまいります。



計画中のタイトル

その他にも

新作タイトル投資 25億円以上
グローバルターゲット作品

- コンシューマ ジャンル：アクション 2024年 発売目途

新作タイトル投資 15億円以上
新作ロールプレイングゲーム

- コンシューマ ジャンル：RPG 2024年 発売目途

TVアニメ制作投資 5億円以上
当社オリジナルIP

- TVアニメ 2024年 放送目途

資金調達の使途に限らず、テンセント社からの協力も得て、
年3~4タイトルのCSゲーム開発を進めてまいります。

グローバルIPの創出、継続的な企業成長のため、
CSゲーム以外にも積極的なコンテンツ投資を行います。

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved. 20

さらに、計画中のタイトルを紹介させていただくと、グローバルターゲットのアクションゲームに25億円以上、新作RPGに15億円以上のタイトル投資も具体的検討段階に入っており、アニメ制作へも5億円以上の投資を計画しております。

このように、調達した資金に限らず、今後もテンセント社からの協力も得ながら、1年に3本から4本程度のペースで、コンシューマゲームの開発を進めてまいります。

そのほか、アミューズメントや舞台公演についても、コロナ収束からのV字回復を狙った投資を検討するなど、グローバルIPの創出や継続的な企業成長のために、今後も積極的なコンテンツ投資を行ってまいります。

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