

2020年3月期 第3四半期 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。

2020年3月期第3四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ので、よろしくお願い申し上げます。

説明に先立ちまして、本日の第3四半期決算と合わせて発表させていただきました通り、通期業績予想につきましては、当初の予想を下回る見通しとなりましたことをまずもってお詫び申し上げます。

なお、詳細な要因につきましては、後程ご説明させていただきます。

P.2_目次

目次	
2020年3月期 第3四半期決算概要	
セグメント別の状況と通期業績予想	
Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved.	2

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3四半期の決算概要について、次に、セグメント別の状況について、最後に、通期の業績予想について、ご説明いたします。

それでは、第3四半期の決算概要についてご説明させていただきます。

P.4 業績ハイライト

業績ハイライト（損益計算書）						
						
単位：百万円	2019年3月期 3Q累計		2020年3月期 3Q累計		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	20,193	-	18,546	-	▲1,647	91.8%
売上原価	9,609	-	9,990	-	381	104.0%
販管費	6,373	-	6,444	-	70	101.1%
うち広告宣伝費	1,083	-	1,380	-	297	127.5%
営業利益	4,210	20.9%	2,111	11.4%	▲2,099	50.1%
営業外損益	75	-	24	-	▲50	-
経常利益	4,285	21.2%	2,135	11.5%	▲2,150	49.8%
特別損益	▲106	-	▲44	-	62	-
法人税等	1,337	-	755	-	▲582	56.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,842	14.1%	1,336	7.2%	▲1,505	47.0%

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 91.8% の 185 億 4,600 万円、営業利益は、同 50.1% の 21 億 1,100 万円となりました。

オンラインゲームにおきまして、既存タイトルの売上減少や新作タイトルの貢献不足、一部タイトルの開発資産の評価減がございました。

また、ステージ公演のパッケージや関連商品の販売減少に加え、前期の第 2 四半期に行いま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、減収減益となりました。

P.5_セグメント別概況

単位：百万円		2019年3月期 3Q累計	2020年3月期 3Q累計	前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	オンライン事業	6,908	5,975	▲932	86.5%
	コンシューマ事業	7,913	8,714	800	110.1%
	音楽映像事業	5,387	3,874	▲1,512	71.9%
	合計	20,193	18,546	▲1,647	91.8%
セグメント 利益	オンライン事業	877	120	▲756	13.7%
	コンシューマ事業	2,651	1,936	▲714	73.0%
	音楽映像事業	1,678	1,127	▲551	67.2%
	合計	5,207	3,184	▲2,022	61.2%
全社費用等		▲996	▲1,073	▲76	107.7%
営業利益 合計		4,210	2,111	▲2,099	50.1%

Copyright (c) 2020 Marvelous Inc. All rights reserved. 5

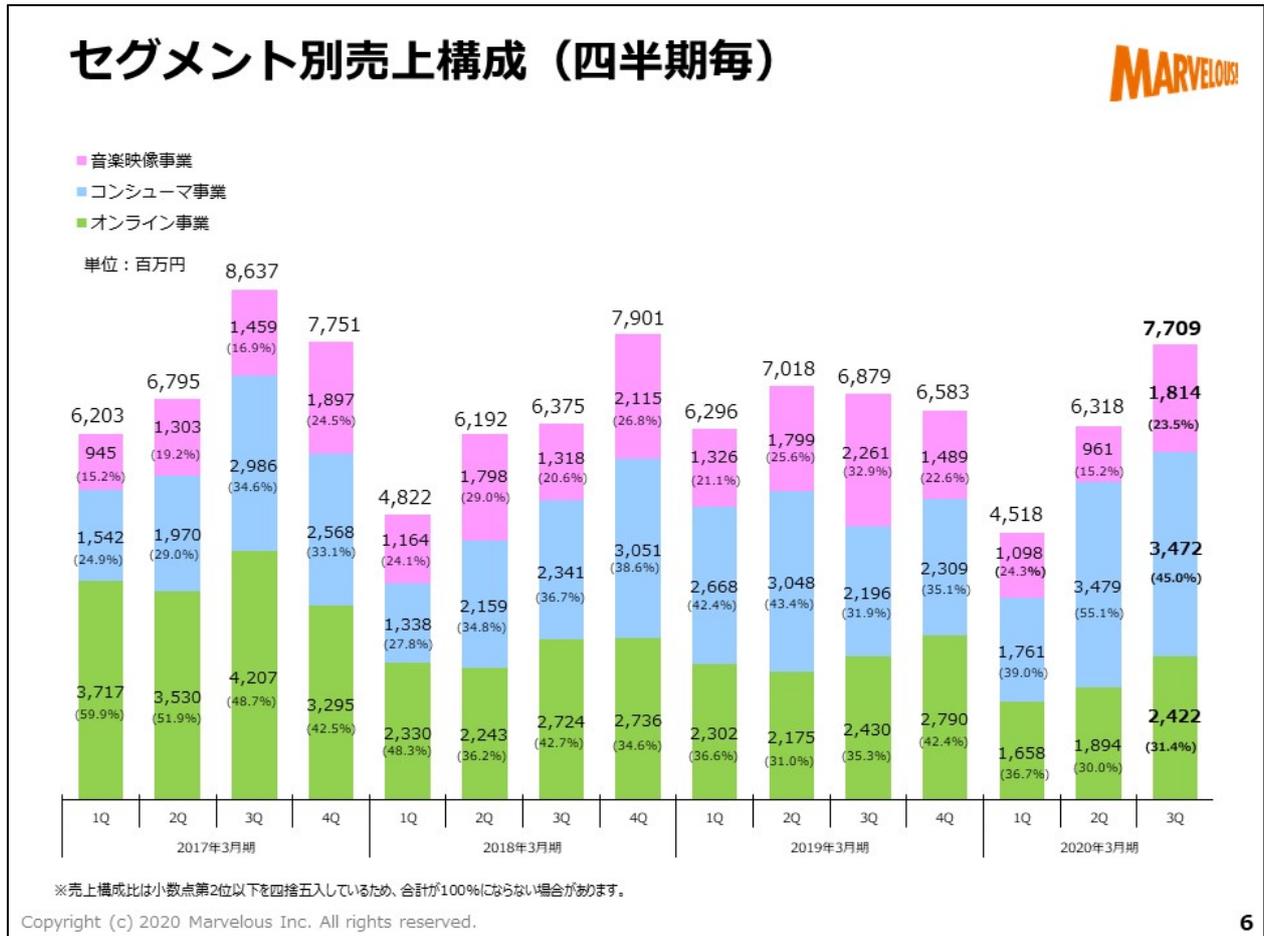
続きましてこちらが、セグメント別の実績です。

オンライン事業は、売上高が、前年同期比 86.5%の 59 億 7,500 万円、セグメント利益は、同 13.7%の 1 億 2,000 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 110.1%の 87 億 1,400 万円、セグメント利益は、同 73%の 19 億 3,600 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 71.9%の 38 億 7,400 万円、セグメント利益は、同 67.2%の 11 億 2,700 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、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。

P.8 オンライン事業 3Q 進捗

オンライン事業 2020年3月期3Qまでの進捗状況

[2020年3月期 3Qの状況]

長期運営タイトルの売上減少やタイトル数減少、新作タイトルの貢献不足、一部タイトル開発資産の評価減により減収減益

[タイトル状況]

- 3年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は好調継続
- 6周年を迎えた「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は、周年イベントで健闘するも前期を下回る
- 9月に配信開始した「ログレス物語(ストーリーズ)」、「ガール・カフェ・ガン」は期待値に及ばず貢献不足

項目	2019年3月期 3Q累計	2020年3月期 3Q累計
売上高	6,908	5,975
セグメント利益	877	120

[タイトル展開]

<p>剣と魔法のログレス いにしへの女神 (ネイティブアプリ)</p> <p>2013年12月配信開始 ©Marvelous Inc. Aiming Inc.</p>	<p>シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK (ネイティブアプリ)</p> <p>2017年11月配信開始 ©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</p>	<p>ログレス物語(ストーリーズ) (ネイティブアプリ)</p> <p>2019年9月18日配信開始 ©Marvelous Inc. Aiming Inc.</p>	<p>ガール・カフェ・ガン (ネイティブアプリ)</p> <p>2019年9月20日配信開始 ©Season Inc. / ©Marvelous Inc.</p>
---	---	--	---

Copyright (c) 2020 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売上減少や運営タイトル数の減少に加え、今期リリースいたしました新作タイトルが期待通りの収益を生むことが出来ず、更に、一部タイトルにつきましては、今後の収益性を判断し、開発資産を評価減いたしました結果、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、3年目に入った「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は、引き続き好調に推移いたしました。12月で6周年をむかえた「剣と魔法のログレス いにしへの女神」については、周年イベントでの売上は増加したものの、経年による売上減少をカバーすることはできず、前期を下回る結果となりました。

また、今期の新作タイトルとして、ログレスシリーズ最新作の「ログレス物語(ストーリーズ)」を9月18日より、中国の西山居様が開発するスマートフォン向けシューティングRPG「ガール・カフェ・ガン」を9月20日より配信開始いたしました。当初計画していた売上には届きませんでした。

P.9_オンライン事業_4Qの取り組み

オンライン事業 2020年3月期 4Qの取り組み



- 既存タイトルの売上維持に注力
- 今冬配信を予定していたノベルアプリはリリース時期見直しにより延期を決定
- 新規アプリゲームはクオリティ向上のため来期へリリース延期

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月配信開始

©Marvelous Inc., Arming Inc.

タイトル未定
(ノベルアプリ)

新規ノベルアプリ
(リリース延期)

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月配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

タイトル未定
(ネイティブアプリ)

新規アプリゲーム
(リリース延期)

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の売上維持に引き続き努めてまいります。

しかしながら、この冬に配信を予定しておりました新規のノベルアプリにつきましては、リリース時期の見直しにより延期を決定いたしました。

また、新規アプリゲームにつきましても、今期中の配信を目指し開発を進めておりましたが、更なるクオリティ向上を図るため来期へとリリースを延期することといたしました。

予定通りのリリースとはならず、大変申し訳ございません。

コンシューマ事業 2020年3月期3Qまでの進捗状況

[2020年3月期 3Qの状況]
 ポケモンガオーレ好調継続でゲームソフト販売堅調推移も、
 前期2Qにおけるソフトウェア資産売却収入の反動減により減益

[タイトル状況]

- シリーズ初のNintendo Switch向けタイトル「牧場物語 再会のミネラルタウン」と「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10月に、海外アクイジションタイトル「CONTROL」を12月に発売
- アミューズメントはポケモンガオーレが引き続き好調

[タイトル展開]

牧場物語 再会のミネラルタウン
(Nintendo Switch)



2019年10月17日発売
©2019 Marvelous Inc.

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



PS4®版：2019年10月17日発売
Steam®版：2019年10月18日配信開始
©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.

CONTROL (コントロール)
(PlayStation®4)



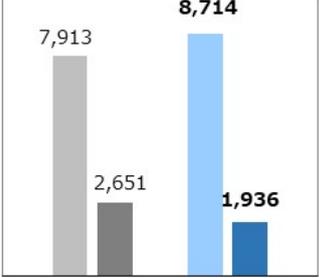
2019年12月12日発売
Developed by Remedy Entertainment, Inc. Published by 505 Games. Licensed to and published in Japan by Marvelous Inc. The Remedy logo and Remedy are trademarks of Remedy Entertainment Oyj, registered in the U.S. and other countries. Control is a trademark of Remedy Entertainment Oyj. 505 Games and the 505 Games logo are trademarks of 505 Games Oyj, 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.

ポケモンガオーレ
(アミューズメント)



2016年7月稼働開始
©2019 Pokémon. ©1995-2019 Nintendo/ Creatures, Inc. GAME FREAK, Inc. Developed by T-ARTS and MARU. ©1995-2019 Pokémon. 任天堂、94-99-スーパームリ-50登録商標です。

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



期	売上高	セグメント利益
2019年3月期 3Q累計	7,913	2,651
2020年3月期 3Q累計	8,714	1,936

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。

「ポケモンガオーレ」が引き続き好調を維持し、新作ゲームソフトの販売も堅調に推移いたしました。前期の第2四半期において実施いたしま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で減益となりました。

ゲームソフト販売では、シリーズ初のNintendo Switch向けタイトル「牧場物語 再会のミネラルタウン」を10月17日に発売し、好調に推移いたしました。

また、「ノーモア★ヒーローズ」シリーズ最新作「Travis Strikes Again: No More Heroes Complete Edition」のPlayStation®4版を同じく10月17日に発売し、Windows PC版を10月18日より配信開始いたしました。

さらに、海外アクイジションタイトル「CONTROL(コントロール)」をPlayStation®4向けに12月に発売いたしました。

アミューズメント事業におきましては、「ポケモンガオーレ」が、少し落ち着きを見せたものの、引き続き好調な業績推移となりました。

7

P.11 コンシューマ事業 4Qの取り組み

コンシューマ事業 2020年3月期 4Qの取り組み

MARVELOUS!

- 新作アクションレースゲーム「神田川JET GIRLS」を1月に発売
- 「ルーンファクトリー 4 スペシャル」を北米・欧州で2月に発売予定

神田川JET GIRLS (PlayStation®4)



2020年1月16日発売

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

Rune Factory 4 Special (Nintendo Switch)

北米版：2020年2月25日発売予定
欧州版：2020年2月28日発売予定©2020 Marvelous Inc. Licensed to and published by
XSEED Games / Marvelous USA, Inc.
※画像は北米版のものです。

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。

国内ゲームソフトでは、新作アクションレースゲーム「神田川 JET GIRLS」を PlayStation®4向けに今月 16 日に発売いたしました。

海外では、「ルーンファクトリー4スペシャル」の北米・欧州版を 2 月に発売を予定しております。

P.12_音楽映像事業_3Q 進捗

音楽映像事業 2020年3月期3Qまでの進捗状況

[2020年3月期 3Qの状況]

ステージ公演のパッケージや関連商品の販売が減少し、前年同期比で減収減益

[タイトル状況]

- アニメは劇場版プリキュア最新作が10月公開
- ステージは「ミュージカル『テニスの王子様』秋の大運動会2019」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」初のライブ公演、新作「舞台『血界戦線』」、「PERSONA5 the Stage」の公演を実施

[タイトル展開]

『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年10月公開

©2019 映画スター☆トゥインクルプリキュア製作委員会

ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』コンサート Rails Live 2019

2019年10月～11月公演

©青野 信 音楽映像制作委員会

舞台『血界戦線』

2019年11月公演

©中塚勇弘/集英社 ©集英社音楽映像制作委員会

「PERSONA5 the Stage」

2019年12月公演

©ATLUS ©SEGA ©SEGA/PERSOANAS the Stage Project

項目	2019年3月期 3Q累計	2020年3月期 3Q累計
売上高	5,387	3,874
セグメント利益	1,678	1,127

単位：百万円

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

続いて、音楽映像事業の状況についてご説明いたします。

当第3四半期は、第2四半期に実施しましたステージの主力タイトルの公演計上があり、前四半期比では伸長したものの、ステージ関連のパッケージやグッズの販売が減少したことにより、前期比では減収減益となりました。

音楽映像制作部門におきましては、劇場版プリキュアの最新作が10月に公開となりました。

ステージ部門では、「ミュージカル『テニスの王子様』秋の大運動会2019」を10月8日と9日に開催いたしました。

また、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」初のライブ公演を10月30日と31日に舞浜で、11月3日と4日には大阪で実施いたしました。

今期の完全新作といたしましては、テレビアニメ化もされた人気漫画「血界戦線」を舞台化した「舞台『血界戦線』」を11月に、人気ゲーム「ペルソナ5」を舞台化した「PERSONA5 the Stage」を12月に公演いたしました。

P.13_音楽映像事業_4Qの取り組み

音楽映像事業 2020年3月期 4Qの取り組み

- ステージは主力シリーズ作品の最新作公演を実施、2月には弱虫ペダルの最新作公演を予定
- アニメはプリキュアの新TVシリーズが2月スタート、3月には劇場版最新作が公開予定

ミュージカル『テニスの王子様』3rd シーズン
せいぎく

全国大会 青学vs立海 後編

2019年12月～2020年2月公演

© 劇団 劇/集英社・N A S・新テニスの王子様プロジェクト
© 劇団 劇/集英社・N A S・新テニスの王子様プロジェクト

『あんさんぶるスターズ！ エクストラ・ステージ』
～Night of Blossoming Stars～

2019年12月～2020年2月公演

© 2016 Happy Elements K.K./あんさんぶるスターズ製作委員会

舞台『刀剣乱舞』
維伝 轟の志士たち

2019年11月～2020年1月公演

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

『家庭教師ヒットマンREBORN!』
the STAGE -vs VARIA part II-

2020年1月公演

©大野明/集英社
©「家庭教師ヒットマンREBORN!」the STAGE製作委員会

舞台『弱虫ペダル』新インターハイ篇FINAL
～POWER OF BIKE～

2020年2月公演予定

©原作/集英社 2008
©原作/集英社 2008/舞台『弱虫ペダル』製作委員会

『ヒーリングっど♥プリキュア』

2020年2月TV放送開始予定

©ABC・A・集英社・コーエー

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

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。

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11月から1月まで、『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE」の新作公演を1月に実施いたしました。

また、「ミュージカル『テニスの王子様』」と『あんさんぶるスターズ！』のシリーズ最新作を12月から2月まで公演を行っており、来月には「舞台『弱虫ペダル』」の最新作を予定しております。

音楽映像部門におきましては、TVアニメ「プリキュア」の新シリーズ『ヒーリングっど♥プリキュア』が来月2日より放送開始となり、3月には劇場版最新作の公開を予定しております。

以上が、各セグメントの概況となります。

2020年3月期 業績予想修正のPoint



- ログレスシリーズ最新作「ログレス物語」、「ガール・カフェ・ガン」が当初想定の上売に至らず、今期に予定していた2つの新規アプリもリリース延期で、売上・利益見込みを下方修正
 - 成績不振の一部タイトルは、将来収益の見通しから開発資産を評価減
- ※なお、配当につきましては、当初の予想から変更はございません。

	2020年3月期				差異 (額)
	期初予想 (19/5/13)		今回予想 (20/1/31)		
	予想	利益率	予想	利益率	
売上高	26,000	-	24,000	-	▲2,000
営業利益	3,800	14.6%	2,300	9.6%	▲1,500
経常利益	3,800	14.6%	2,300	9.6%	▲1,500
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,600	10.0%	1,500	6.3%	▲1,100

単位：百万円

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

14

最後に、通期の業績予想についてご説明させていただきます。

冒頭にも申し上げましたとおり、今期の業績動向等を踏まえ、当初の業績予想を下方修正することとなりました。誠に申し訳ございません。

修正の主な要因といたしましては、まずは、オンライン事業におきまして、今期リリースいたしました新作タイトルが当初想定していた収益を十分に上げることができていない状況にあります。

また、今期にあと2つの新規アプリをリリース予定でしたが、こちらもリリース延期となるなど、今期の売上・利益見込みを下方修正いたしました。

さらに、成績不振の一部タイトルにつきましては、将来の収益性の判断から資産計上しておりました開発費を評価減いたしました。

これらのことから、通期業績予想の修正に至りましたが、今後の立て直しに向け、懸命に取り組んでまいりますので、引き続きご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

なお、今期配当につきましては、当初予想からの変更はございません。

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