


2021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。

2021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。
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3四半期（累計）決算概要	
セグメント別の状況	
2021年3月期 通期業績予想	
Copyright (c) 2021 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と今後の取り組みについて、最後に、今期の通期業績予想についてご説明させていただきます。

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。

資料_P.4_業績ハイライト

		2020年3月期 3Q累計		2021年3月期 3Q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	18,546	-	17,292	-	▲1,254	93.2%	
売上原価	9,990	-	8,005	-	▲1,984	80.1%	
販管費	6,444	-	5,946	-	▲498	92.3%	
うち広告宣伝費	1,380	-	938	-	▲442	68.0%	
営業利益	2,111	11.4%	3,340	19.3%	1,228	158.2%	
営業外損益	24	-	▲53	-	▲77	-	
経常利益	2,135	11.5%	3,286	19.0%	1,150	153.9%	
特別損益	▲44	-	52	-	96	-	
法人税等	755	-	994	-	239	131.8%	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,336	7.2%	2,344	13.6%	1,007	175.4%	

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 93.2%の 172 億 9,200 万円、営業利益は、同 158.2%の 33 億 4,000 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ステージ公演の動員人数制限等による影響が続きました。

しかしながら、オンライン事業の利益率向上やコンシューマゲームの新作がヒットしたことにより前年同期比で増益となりました。

資料_P.5_セグメント別概況

単位：百万円		2020年3月期 3Q累計	2021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	5,975	5,788	▲187	96.9%
	コンシューマ事業	8,714	8,834	120	101.4%
	音楽映像事業	3,874	2,681	▲1,192	69.2%
	合計	18,546	17,292	▲1,254	93.2%
セグメント 利益	オンライン事業	120	1,331	1,211	1105.4%
	コンシューマ事業	1,936	2,474	537	127.8%
	音楽映像事業	1,127	626	▲501	55.5%
	合計	3,184	4,432	1,247	139.2%
全社費用等		▲1,073	▲1,092	▲19	101.8%
営業利益 合計		2,111	3,340	1,228	158.2%

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

5

こちらが、セグメント別の実績です。

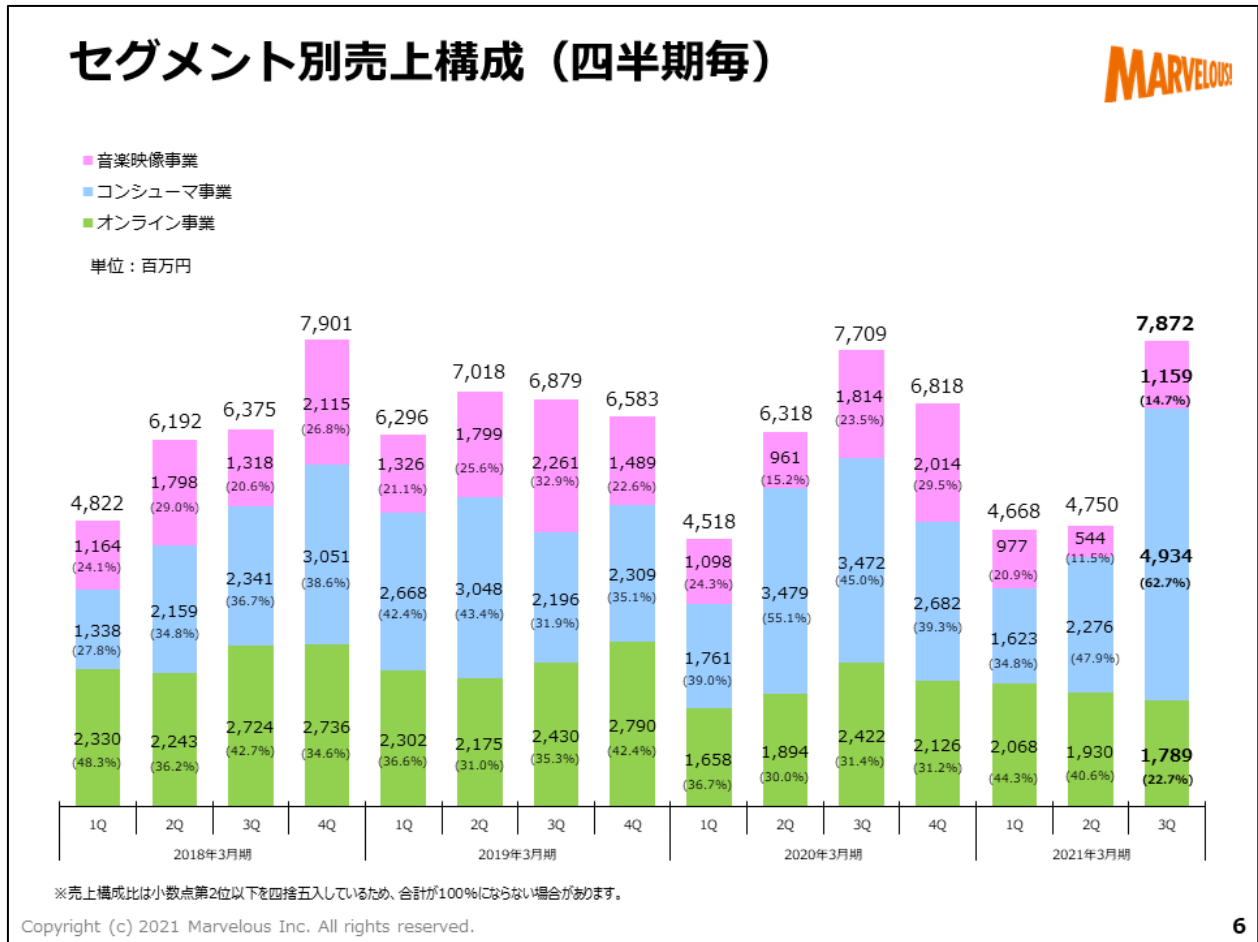
オンライン事業は、売上高が、前年同期比 96.9%の 57 億 8,800 万円、セグメント利益は、同 1105.4%の 13 億 3,100 万円となりました。

また、コンシューマ事業は、売上高が、前年同期比 101.4%の 88 億 3,400 万円、セグメント利益は、同 127.8%の 24 億 7,400 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 69.2%の 26 億 8,100 万円、セグメント利益は、同 55.5%の6億 2,600 万円という結果となりました。

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、セグメント別の状況と今後の取り組み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 2021年3月期 3Qまでの進捗状況

[2021年3月期 3Qの状況]

引き続き堅調推移で、前期における不採算タイトルの整理等から、利益率向上

[タイトル状況]

- 『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』は周年施策堅調、前期並みの売上を確保
- 『一騎当千エクストラバースト』はハーフアニバーサリー施策やプロモーション効果で新規ユーザー増加も継続率は低調

■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円

期間	売上高 (百万円)	セグメント利益 (百万円)
2020年3月期 3Q累計	5,975	120
2021年3月期 3Q累計	5,788	1,331

[タイトル展開]

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK
(F2Pアプリ)

2017年11月29日配信開始

©Marvelous Inc.
©KONET PARADE GAMES Inc.

剣と魔法のログレス いにしへの女神
(F2Pアプリ)

2013年12月17日配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

一騎当千エクストラバースト
(F2Pアプリ)

2020年5月25日配信開始

©2019 福崎社二・少年画報社/一騎当千WWW(トナーズ)
©2020Marvelous Inc.

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

まずは、オンライン事業です。

当事業におきましては、第2四半期から引き続き堅調に推移しております。

また、前期において不採算タイトルの整理を行った効果もあり、前年同期比で売上は少し減少いたしました
が、利益率が上がり増益となりました。

タイトルの状況といたしましては、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』と『剣と魔法のログレス いにしへの女神』につきまして、周年イベント等の施策が堅調となり前年並みの売上を確保することができました。

昨年5月に配信開始した『一騎当千エクストラバースト』につきましては、ハーフアニバーサリー施策やプロモーション効果で新規ユーザーは増加いたしました
が、継続率は低調な推移となりました。

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 2021年3月期 4Qの取り組み

MARVELOUS!

- 『一騎当千エクストラバースト』はPC版(DMM GAMES)を近日サービス開始予定、ユーザー数・売上の拡大により巻き返しを図る
- 新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』を鋭意開発中、事前登録者数10万人突破（正式サービス開始日は未定）
- 既存タイトルは引き続き安定運営に努め売上確保を図る

一騎当千エクストラバースト
(F2Pアプリ)



2020年5月25日配信開始

©2019 鳥飼雄二・少年画報社/一騎当千www/イラスト
©2020 Marvelous Inc.

千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)
(F2Pアプリ)



正式サービス開始日は未定

©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。

今期新作の『一騎当千エクストラバースト』につきましては、DMM GAMESでのPC版を近日中にサービス開始を予定しております。プラットフォームの追加により、ユーザー数・売上を拡大することで巻き返しを図ってまいります。

また、現在、鋭意開発中であります「千銃士」プロジェクトの新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』につきましては、事前登録者数が10万人を突破しております。正式なサービス開始日につきましては、決まり次第、発表させていただきますので、しばらくお待ちいただきますよう、お願い申し上げます。

そして、『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も、引き続き安定運営に努め、売上の確保を図ってまいります。

コンシューマ事業 2021年3月期 3Qまでの進捗状況

[2021年3月期 3Qの状況]

- 海外子会社の業績が好調に推移、さらに新作ゲームソフトの大ヒットで増収増益
- アミューズメントは新型コロナウイルス感染再拡大の影響を受ける

[タイトル状況]

- 『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ダウンロード版を10月配信開始、北米・欧州で好調推移
- 和風アクションRPG『天穂のサクナヒメ』を11月発売、世界累計出荷本数85万本を超えるヒットに(2021/1/29時点)
- アミューズメントは『ポケモンメザスタ』をはじめ各タイトル新型コロナの影響でインカムは低下。海外『ポケモンガオーレ』は、稼働開始した地域で好調推移

[タイトル展開]

『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)

国内・アジア・北米・欧州：2020年10月28日発売

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
北米版・PC版：2020年11月10日発売
欧州版：2020年11月20日発売

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

期間	売上高	セグメント利益
2020年3月期 3Q累計	8,714	1,936
2021年3月期 3Q累計	8,834	2,474

Copyright (c) 2021 Marvelous Inc. All rights reserved. ©2020 Nintendo. Licensed to and published by GUSTO Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc. ©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/ Creatures, Inc. / GAME FREAK Inc. Developed by T-WOTTS and NARU. 8011-Pokémonの文字、91-ポケモン21-50 登録商標です。

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。

北米・欧州の子会社の業績が好調で大きく収益に貢献いたしました。

さらに、新作ゲームソフト『天穂のサクナヒメ』が計画を大きく上回るヒットとなったことで増収増益となりました。

一方で、アミューズメント部門につきましては、一時期は回復傾向にあったものの、新型コロナウイルスの感染再拡大に伴う影響が出ました。

タイトルの状況といたしましては、2007年にWii用ソフトとして発売された『ノーモア★ヒーローズ』、また、2010年に発売された続編の『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10月に国内外で配信開始いたしました。特に北米・欧州において好調なセールスを記録いたしました。

また、11月に発売いたしました『天穂のサクナヒメ』につきましては、現時点で、世界累計出荷本数が85万本を超える大ヒットとなっております。

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』をはじめ、各タイトルとも新型コロナウイルス感染再

拡大による外出自粛等の影響でインカムが低下いたしました。

一方で、『ポケモンガオーレ』の海外展開につきましては、昨年12月に稼動を開始した地域においては、国内と比較して、新型コロナウイルスの感染が抑えられていることもあり、好調な立ち上がりとなっております。

資料_P.11_コンシューマ事業_今後の取り組み

コンシューマ事業 2021年3月期 4Qの取り組み



- Nintendo Switch向け完全新作『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』を国内・アジアで2月に、北米・欧州で3月に発売予定。予約好調、プロモーション強化しシリーズ最高のヒットを狙う
- 『天穂のサクナヒメ』はTVコマーシャルを1月放送、更なる拡販を図る

牧場物語
オリーブタウンと希望の大地
(Nintendo Switch)



国内版・アジア版：2021年2月25日発売予定
北米版：2021年3月23日発売予定
欧州版：2021年3月26日発売予定

©2021 Marvelous Inc.



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、ご説明させていただきます。

ゲームソフト販売では、Nintendo Switch 向け完全新作『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』を国内・アジアで2月に、北米・欧州においては、3月に発売を予定しております。予約状況は、非常に好調となっております。さらにプロモーションを強化して、シリーズ最高のヒットを狙ってまいります。

また、『天穂のサクナヒメ』につきましては、1月1日より、TVコマーシャルを放送するなど、こちらもプロモーションの強化に取り組み、更なる拡販を図っております。

音楽映像事業 2021年3月期 3Qまでの進捗状況

[2021年3月期 3Qの状況]


- ステージ公演は収容人数規制の緩和後、徐々に収容率を上げて実施
- 上期の公演中止等が響き前年同期比で減収減益
パッケージ販売、映像配信等は堅調推移

[タイトル状況]

- TVアニメ『アクダマドライブ』を10月～12月放送、一部パッケージ商品化
- 『映画プリキュアミラクルリープ みんなの不思議な1日』を10月31日公開
- オリジナルコメディドラマ『ハンサムセンキョ』を10～12月放送
- 『『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE -隠し弾(SECRET BULLET)-』ほか4作品の公演を実施
- 「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」のBlu-ray・DVDを発売、セールス好調


[タイトル展開]

『アクダマドライブ』




2020年12月
BD/DVD第1巻発売

『映画プリキュアミラクルリープ みんなの不思議な1日』




2020年10月公開

ドラマ『ハンサムセンキョ』




2020年10月～12月TV放送

『家庭教師ヒットマンREBORN!』
the STAGE
-隠し弾(SECRET BULLET)-

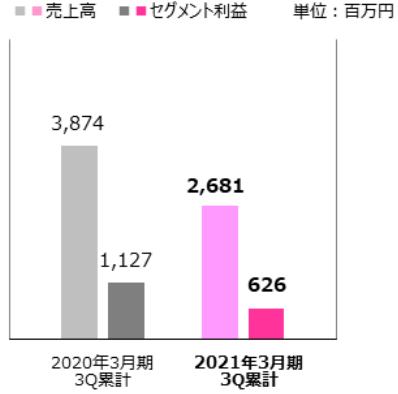


2020年11月公演

「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12月
BD/DVD発売



■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
2020年3月期 3Q累計	3,874	1,127
2021年3月期 3Q累計	2,681	626

Copyright (c) 2021 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。

ステージ公演につきましては、秋に収容人数規制が緩和された後、感染防止対策を徹底した上で、徐々に収容率を上げて公演を実施してまいりました。業績面では、上期の公演中止等が響き前年同期比では減収減益となりましたが、パッケージ販売や映像配信等は堅調に推移いたしました。

音楽映像制作部門におきましては、テレビアニメ『アクダマドライブ』を10月から12月まで放送し、一部パッケージ販売を開始いたしました。

また、3月公開より延期しておりました劇場版プリキュア最新作が10月に公開となりました。

ステージ制作部門におきましては、当部門の新しい取り組みとしてテレビ神奈川様と共同で制作した、オリジナルコメディドラマ『ハンサムセンキョ』を10月から12月まで放送いたしました。

ステージ公演では、『家庭教師ヒットマン REBORN!』the STAGE』や舞台『血界戦線』、「PERSONA5 the Stage」といったシリーズ作品のほか、新作オリジナル「ミュージカル『グッド・イブニング・スクール』」の公演を実施いたしました。また、夏に公演いたしました科白劇「舞台『刀剣乱舞』」のBlu-ray・DVDを12月に発売し、好調なセールスとなりました。

資料 P.13 音楽映像事業 今後の取り組み

音楽映像事業 2021年3月期 4Qの取り組み

MARVELOUS!

- プリキュア新シリーズ『トロピカル〜ジュ!プリキュア』が2月TV放送開始予定
- 緊急事態宣言によるイベント再規制を受け、一部公演の時間変更や払い戻し等を実施
- 新型コロナウイルス感染拡大の影響で中止となっていたステージを改めて公演予定

<p>『トロピカル〜ジュ!プリキュア』</p>  <p>2021年2月 TV放送開始予定</p> <p><small>©ABC/A・東映アニメーション</small></p>	<p>ミュージカル『新テニスの王子様』 The First Stage</p>  <p>2020年12月～2021年2月公演</p> <p><small>©野塚 剛/集英社・新テニス製作委員会</small></p>	<p>TBS開局70周年記念 舞台『刀剣乱舞』天伝 蒼空の兵 -大坂冬の陣- Supported by くら寿司</p>  <p>2021年1月～3月公演</p> <p><small>© 舞台刀剣乱舞製作委員会 © 2015 EXNOA LLC/Wooplus</small></p>
<p>ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』4 ～九州遠征異常あり～</p>  <p>2021年2月公演予定</p> <p><small>©青春 ©エー・エム・ピー・エンターテインメント製作委員会</small></p>	<p>舞台『弱虫ペダル』 SPARE BIKE篇～Heroes!!～</p>  <p>2021年3月公演予定</p> <p><small>©渡辺 純 (物田書房) 2008 / 舞台弱虫ペダル製作委員会</small></p>	

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。

音楽映像制作部門におきましては、テレビアニメプリキュアの新シリーズ『トロピカル〜ジュ!プリキュア』が2月より放送予定となっております。

ステージ公演では、「ミュージカル『新テニスの王子様』The First Stage」を12月12日から2月14日まで、「舞台『刀剣乱舞』」の新作公演を1月10日から3月28日までの予定で公演中ですが、緊急事態宣言発令に伴うイベントの再規制を受け、一部公演の開催時間の変更等を実施いたしました。

また、昨年公演を予定していたものの、新型コロナウイルス感染拡大の影響で中止となっております「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」の新作公演を2月14日から28日まで、「舞台『弱虫ペダル』」の新作公演を3月19日から28日まで予定しております。

今後も、政府・地方自治体の方針や全国公立文化施設協会、緊急事態舞台芸術ネットワークのガイドラインに従い、感染予防に努めながら、慎重に公演を行ってまいり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。

続いて、2021年3月期の通期業績見通しにつきましてお話させていただきます。

資料_P.15_2021年3月期_業績予想

2021年3月期 通期業績予想				MARVELOUS!
業績予想				
<ul style="list-style-type: none"> ● 「天穂のサクナヒメ」大ヒットに続き、「牧場物語」完全新作の発売による収益貢献期待 ● アミューズメント、舞台公演事業は、新型コロナウイルスの影響による厳しい事業環境継続 ● 好調のオンラインゲーム、コンシューマゲームの積極的なプロモーション実施 				
単位：百万円	2020年3月期 実績	2021年3月期 修正予想	前期比 (率)	(ご参考) 2021年3月期予想 (20/10/30公表)
売上高	25,365	24,000	94.6%	21,000～ 23,400
営業利益	2,449	3,600	147.0%	2,450～ 3,000
経常利益	2,502	3,550	141.9%	2,450～ 3,000
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,797	2,450	136.3%	1,800～ 2,100

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

通期業績予想につきましては、新型コロナウイルスの影響で収益が大きく左右される可能性があり、特定の数値による予想が困難であったため、レンジ形式での開示としておりましたが、第3四半期までの進捗状況や各事業への影響等を精査し、本日、特定予想値により開示させていただきました。

売上高 240 億円、営業利益 36 億円、経常利益 35 億 5,000 万円、当期純利益は、24 億 5,000 万円という業績予想といたしました。

詳細内容につきましては、本日リリースいたしました「通期業績予想の修正および期末配当予想に関するお知らせ」も合わせてご確認ください。

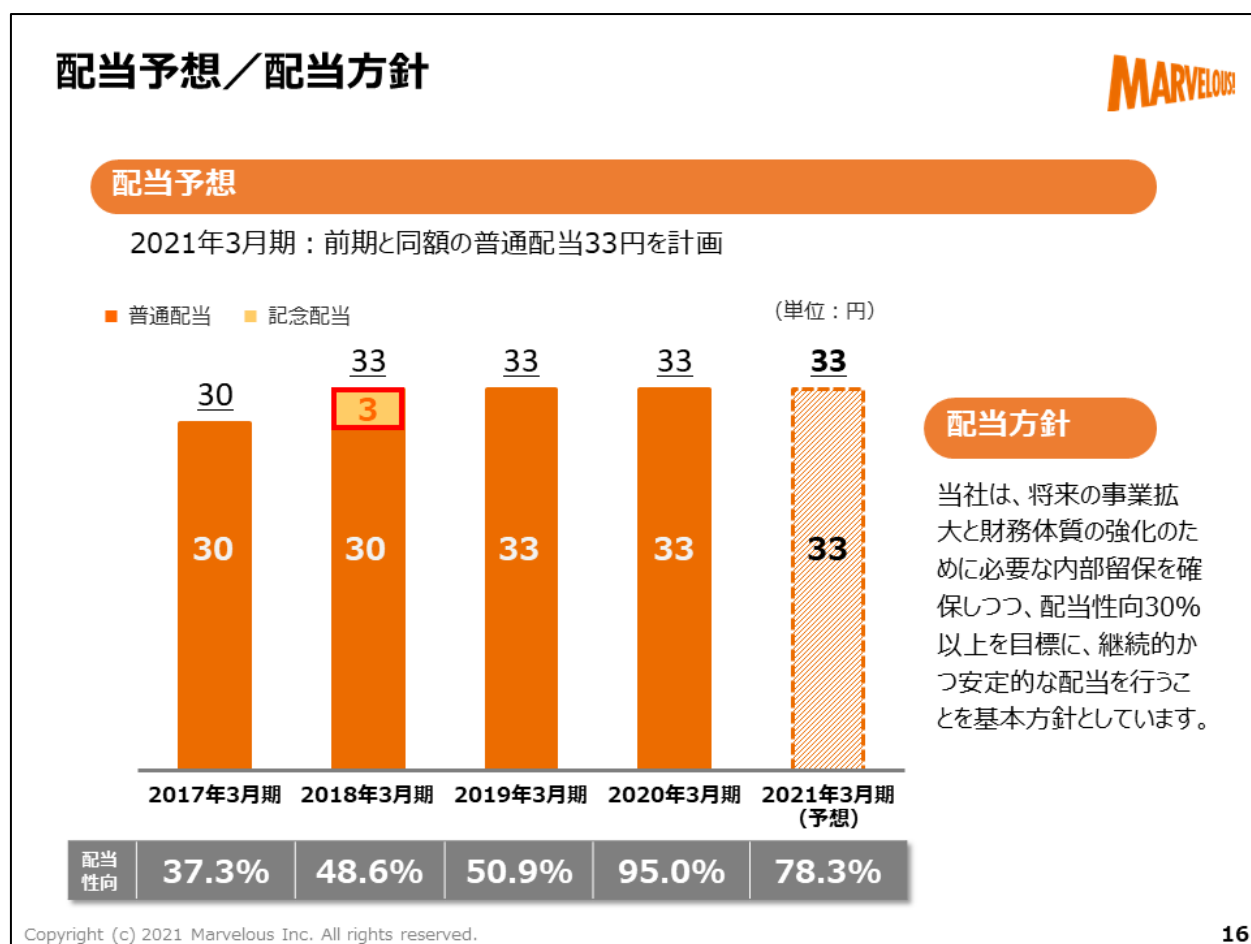
『天穂のサクナヒメ』の大ヒットに続き、第4四半期には、当社主力 IP である「牧場物語」の完全新作も控えており、予約状況も非常に好調で当期業績への貢献が期待されます。

また、オンラインゲームにおきましても、既存タイトルが堅調に推移しております。

一方で、アミューズメント事業や舞台公演事業は、新型コロナウイルス感染症拡大による外出自粛等の影響を大きく受けておりまして、現在も、緊急事態宣言が発出される中、先行き不透明な厳しい事業環境下におかれております。

今後も新型コロナウイルスによる影響が懸念されますが、好調部門の売り伸ばしによって、マイナス要因をカバーするために、さらに積極的なプロモーション展開を行ってまいります。

資料_P.16_配当予想



最後に、2021年3月期の期末配当予想につきまして、ご説明させていただきます。

これまで、配当予想については未定とさせていただいておりましたが、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した。

今後も継続的かつ、安定的な配当を実施してまいりますので、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。

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