

第 25 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＞

市場の成長が鈍化する中、一部タイトルに人気が集中する傾向が続き、新規タイトル、既存タイトルともに、競争環境がさらに激化

＜国内家庭用ゲーム市場＞

ハードは前年の『PlayStation®5』『Xbox Series X/S』発売の反動や、部品不足による品薄の影響を受け、前年の市場規模を下回るものの、ソフトはパッケージ販売が減少しつつもダウンロード販売の伸長により堅調に推移

それでは、株式会社マーベラス 第 25 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、市場の成長が鈍化する中、一部タイトルに人気集中する傾向が続き、新規タイトル、既存タイトルともに、競争環境がさらに厳しさを増しました。

国内家庭用ゲーム市場におきましては、ハードは前年の『PlayStation®5』『Xbox Series X/S』発売の反動や、部品不足による品薄の影響を受け、前年の市場規模を下回りましたが、ソフトはパッケージ販売が減少しつつもダウンロード販売の伸長により堅調に推移いたしました。

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の影響を受けつつも、
下期にかけて回復の兆しを見せ、復調基調で推移

<音楽映像市場>

音楽映像市場は、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、
生活に定着した動画配信市場が引き続き活況を呈したものの、
競争も激化し、配信サービス各社による獲得タイトルの選別が進む

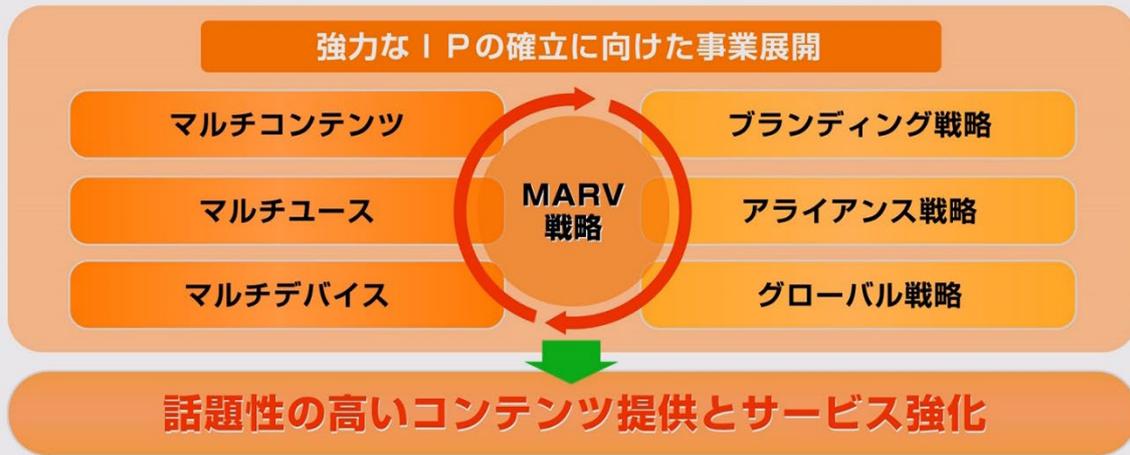
ライブエンターテインメント市場は、緊急事態宣言や
まん延防止等重点措置の解除により回復の兆しを見せつつも、
客足は完全には戻らず、依然厳しい市場環境が続く

アミューズメント市場におきましては、新型コロナウイルスの影響を受けつつも、下期にかけて回復の兆しを見せ、復調基調で推移いたしました。

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、生活に定着した動画配信市場が引き続き活況を呈しましたが、競争も激化し、配信サービス各社による獲得タイトルの選別が進みました。ライブエンターテインメント市場におきましては、緊急事態宣言やまん延防止等重点措置の解除により回復の兆しを見せつつも、客足は完全には戻らず、依然厳しい市場環境となりました。

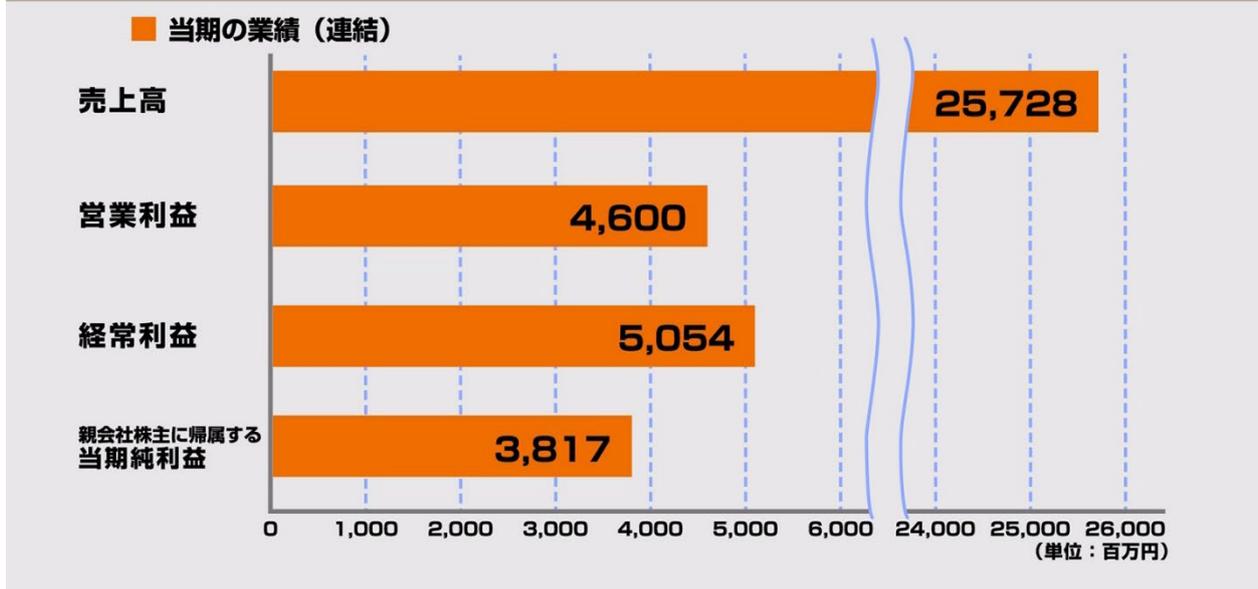
事業の経過及び成果

「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。

事業の経過及び成果



この結果、当連結会計年度の業績は、売上高 257 億 2,800 万円、営業利益 46 億円、経常利益 50 億 5,400 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 38 億 1,700 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.



千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)
(スマホアプリ)

©Marvelous Inc.

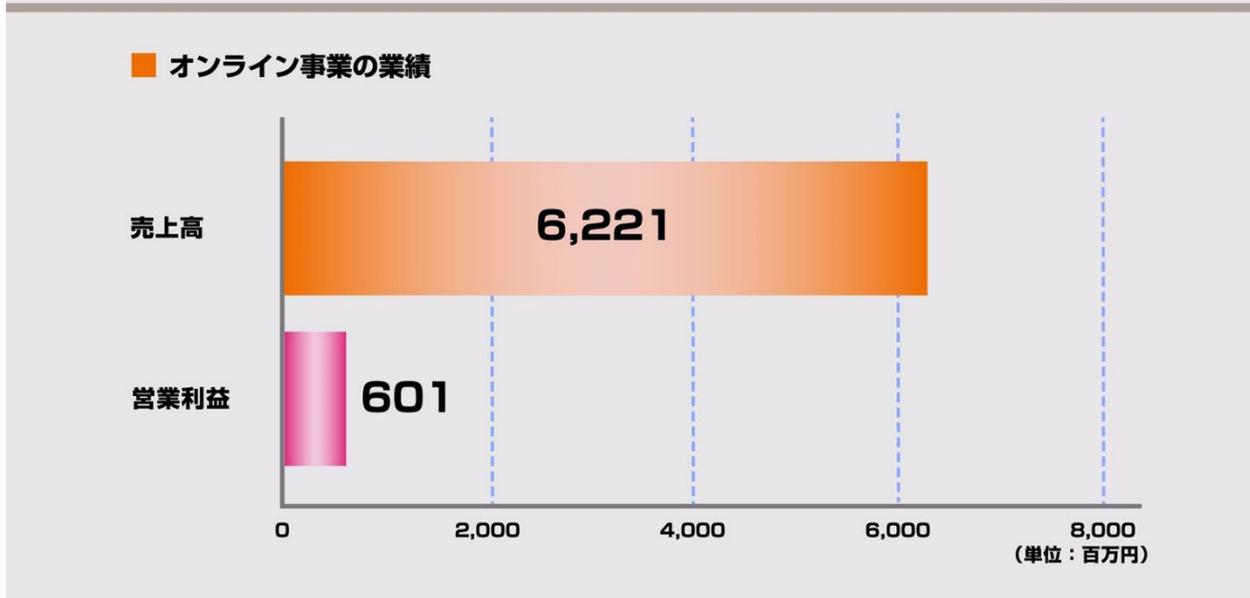
それでは次に、各事業の状況をご説明いたします。

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』、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』、『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにおいて、経年に加え、競争環境の激化により売上が減少いたしました。

また、新作タイトルとして、2021年11月24日にスマートフォン向けゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight (ロードナイト)』の配信を開始いたしました。期待値を大きく下回る推移となり、将来収益の見直しによるソフトウェア資産の一部評価減を実施いたしました。今後のサービス継続にあたり、減価償却費の負担減による収益改善を図ってまいります。

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 62 億 2,100 万円、営業利益 6 億 100 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



ルーンファクトリー5
(Nintendo Switch™)
©2021 Marvelous Inc.



No More Heroes 3
(Nintendo Switch™)
©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®)
©2021 Marvelous Inc.



牧场物語
再会のミネラルタウン
(Nintendo Switch™/
PlayStation®4/Xbox/Steam®)
©2021 Marvelous 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、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作『ルーンファクトリー5』を、2021年5月に国内、9月にアジア、2022年3月に北米・欧州で、Nintendo Switch™向けに発売いたしました。2022年3月末時点では、世界累計出荷本数が50万本を超えるヒットを記録しております。

また、「ノーモア★ヒーローズ」シリーズ最新作となる『No More Heroes 3』を、Nintendo Switch™向けに2021年8月に発売いたしました。

さらに、『牧场物語 オリーブタウンと希望の大地』Steam®版を同年9月に、『牧场物語 再会のミネラルタウン』PlayStation®4版とXbox版を同年10月及び11月に発売し、それぞれのタイトルにおいて累計出荷本数が100万本を突破いたしました。

また、前期発売の『天穂のサクナヒメ』も累計出荷本数が100万本を超えるなど、リピート販売も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

©2022 Pokémon. ©1995-2022 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・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。



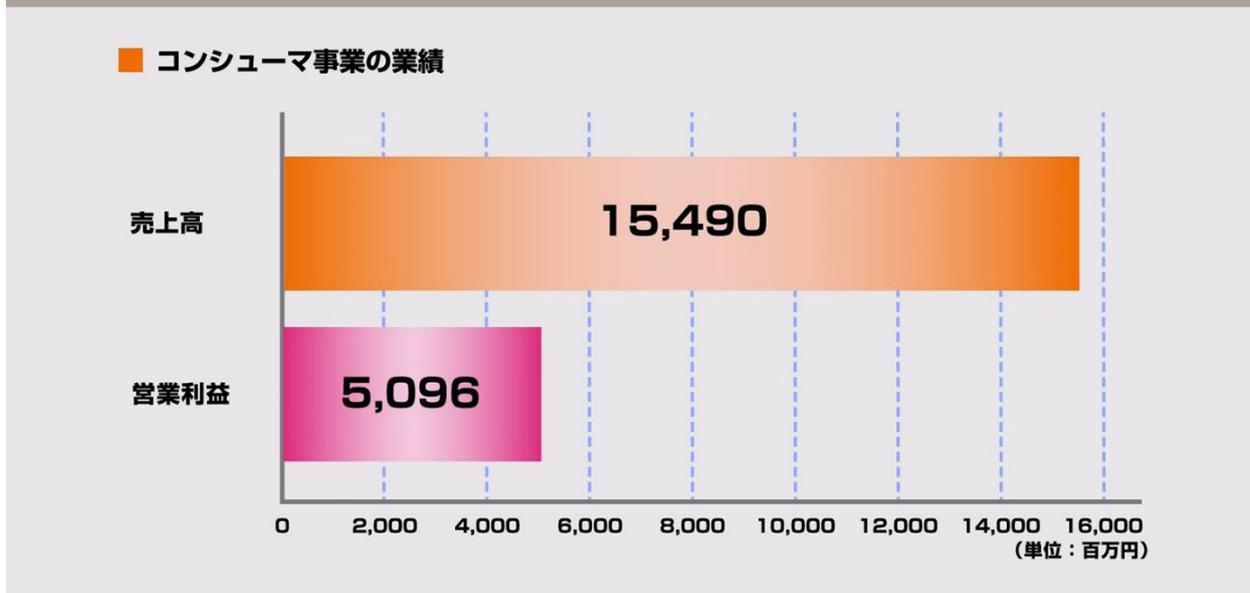
TRYDECK (トライデッキ)

©Marvelous Inc.

アミューズメント部門におきましては、キッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』が、2021年12月に累計プレイ回数1億回を突破するなど、非常に好調に推移いたしました。

また、新コンセプトによる小型プライズマシン『TRYDECK(トライデッキ)』を、同年11月より全国のアミューズメント施設にて順次稼働開始いたしました。

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 154 億 9,000 万円、営業利益 50 億 9,600 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



トロピカル〜ジュ！プリキュア

©ABC-A・東映アニメーション



吸血鬼すぐ死ぬ

© 益ノ木至（秋田書店）／製作委員会すぐ死ぬ

遊☆戯☆王デュエルモンスターズ
ミレニアムシーズ© スタジオ・ダイス/
集英社・テレビ東京・KONAMI

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、TVアニメ『トロピカル〜ジュ！プリキュア』をはじめとした、プリキュアシリーズのTVアニメや映画、関連イベントのパッケージ商品化を行ったほか、『トロピカル〜ジュ！プリキュア感謝祭』を2022年2月に開催いたしました。

また、2021年10月から12月に放送し好評を博したTVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ』や、『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ ミレニアムシーズ』をパッケージ商品化し、好調なセールスを記録いたしました。

事業の経過及び成果 — 音楽映像事業

■ ステージ制作



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『テニスの王子様』

© 許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会



ミュージカル『薄桜鬼 真改』

© アイディアファクトリー・デザインファクトリー/
ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

『家庭教師ヒットマン REBORN!』
the STAGE

© 天野明/集英社
© 『家庭教師ヒットマン REBORN!』 the STAGE 製作委員会



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



舞台『血界戦線』

© 内藤泰弘/集英社
© 舞台『血界戦線』製作委員会

ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「ミュージカル『薄桜鬼 真改』」、「『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『血界戦線』」といったシリーズ作品を公演いたしました。

事業の経過及び成果 — 音楽映像事業

■ ステージ制作



『ワールドトリガー the Stage』

© 葦原大介/集英社 © 『ワールドトリガー the Stage』製作委員会



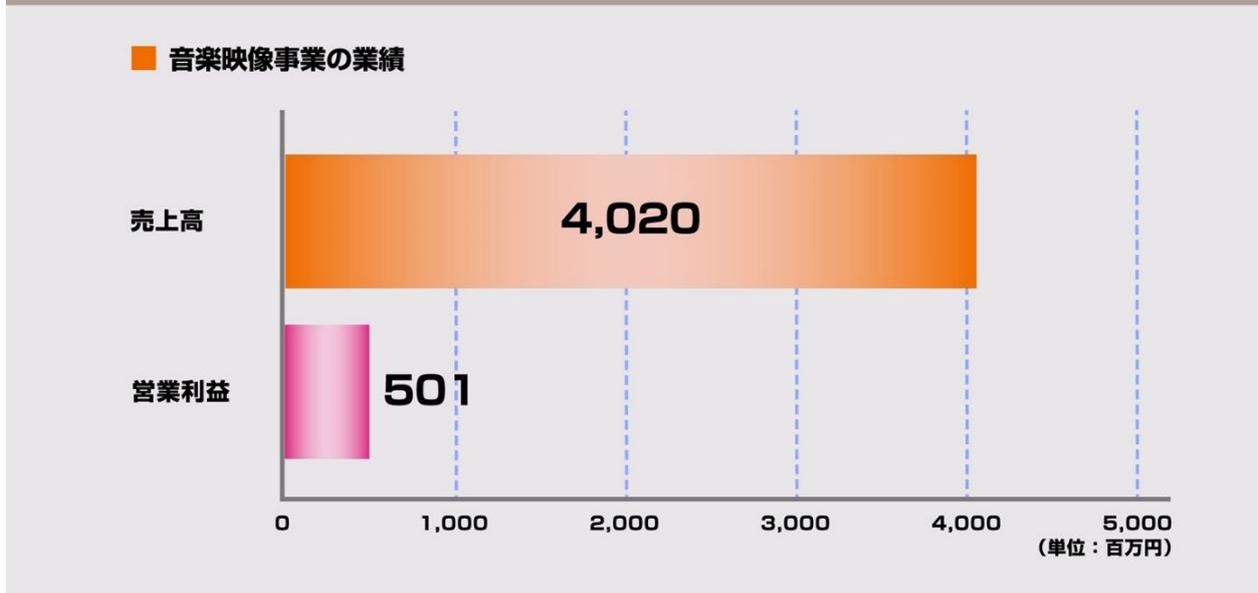
歌劇『桜蘭高校ホスト部』

© 葉鳥ビスコ・白泉社/歌劇『桜蘭高校ホスト部』製作委員会

また、今期の完全新作といたしましては、『ワールドトリガー the Stage』、「歌劇『桜蘭高校ホスト部』」を公演し、好評を博しました。

しかしながら、長期に渡った緊急事態宣言によるイベント人数規制や公演中止など、新型コロナウイルスの影響を大きく受けました。

事業の経過及び成果 — 音楽映像事業



この結果、音楽映像事業の業績は、売上高 40 億 2,000 万円、営業利益 5 億 100 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)

	2021年3月末	2022年3月末	前期末比増減
流動資産	24,788	28,106	+3,317
固定資産	8,674	8,425	▲249
資産の部合計	33,463	36,531	+3,068
流動負債	6,499	7,143	+643
固定負債	212	414	+202
負債の部合計	6,711	7,557	+846
純資産の部合計	26,751	28,973	+2,222

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 281 億 600 万円、固定資産が 84 億 2,500 万円、合計 365 億 3,100 万円となりました。

負債の部は、流動負債が 71 億 4,300 万円、固定負債が 4 億 1,400 万円、合計 75 億 5,700 万円となりました。

純資産の部は、合計 289 億 7,300 万円となりました。

■ 連結損益計算書

(単位：百万円)

	2021年3月期	2022年3月期	前期比増減
売上高	25,520	25,728	+208
営業利益	4,414	4,600	+186
経常利益	4,558	5,054	+495
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,265	3,817	+552

連結損益計算書につきましては、売上高 257 億 2,800 万円、営業利益 46 億円、経常利益 50 億 5,400 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 38 億 1,700 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 25 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。