

★ 会社概要 (2022年6月21日現在) Company Profile

- **会社名** 株式会社マーベラス
- **証券コード** 7844
- **設立** 1997年6月25日
- **資本金** 3,611百万円
- **本社所在地** 東京都品川区東品川4丁目12番8号
品川シーサイドイーストタワー
- **事業内容** 家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売
オンラインゲームの企画・開発・制作・販売
アミューズメント筐体の企画・開発・運営
音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売
劇場演芸の興行
- **従業員数** 623名(連結)(2022年3月31日現在)
- **グループ会社** Marvelous USA, Inc.
Marvelous Europe Limited
株式会社ジー・モード
株式会社HONEY∞PARADE GAMES
株式会社グループシンク
- **役員** 取締役会長 執行役員 許田 周一
代表取締役社長 執行役員 佐藤 澄宣
取締役 執行役員 加藤 征一郎
取締役 執行役員 照井 慎一
取締役(社外) 中村 俊一
取締役(社外) 有馬 誠
取締役(社外) 波多野 信治
取締役(社外) Shin Joon Oh
取締役(社外) 古西 桜子
常勤監査役 佐藤 謙
監査役(社外) 宮崎 尚
監査役(社外) 鈴木 正明
監査役(社外) 山口 財申

株式会社マーベラス

〒140-0002 東京都品川区東品川4丁目12番8号
品川シーサイドイーストタワー



株式会社マーベラス

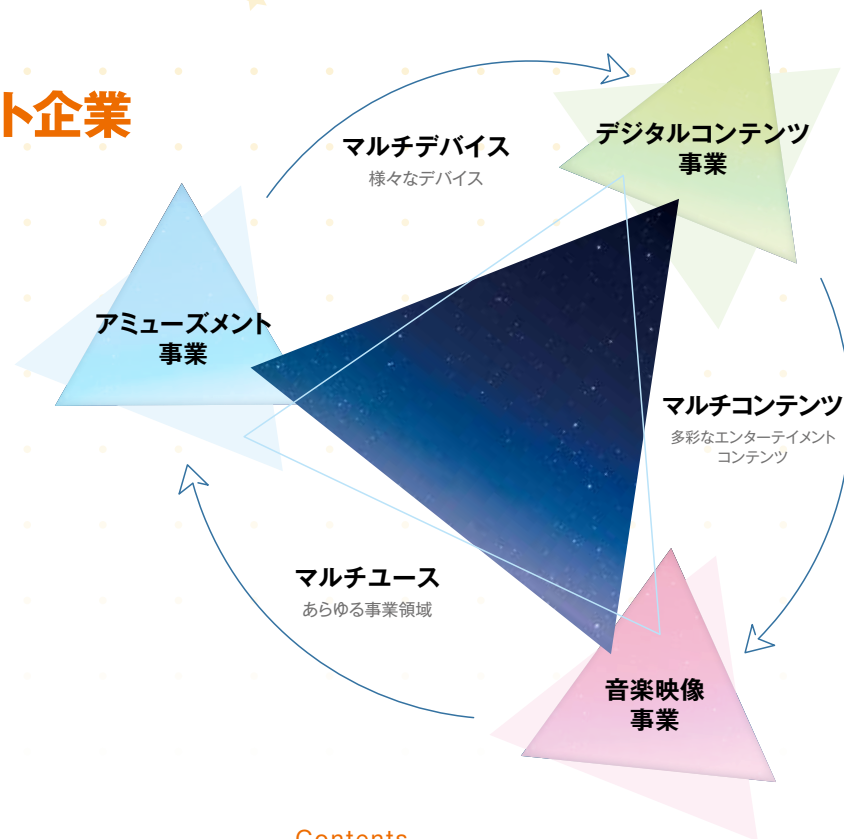
2022年3月期(第25期)事業報告書
2021年4月1日~2022年3月31日

東証プライム 7844

「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

MARVELOUS!



経営理念

「驚き」と「感動」を世界に届ける 新しいエンターテインメントの創造

私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献します。

Mission

Excite Our Customers. Create Our Future.

Vision

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる

Contents

株主の皆さまへ	02
特集 佐藤代表取締役社長 インタビュー	03
『iGi indie Game incubator』 活動レポート	05
業績ハイライト	07
事業別の業績	09
事業別の今後の展開	11
マーベラスひろば	13
株式情報	14
会社概要	裏表紙

To Our Shareholders

株主の皆さまへ



代表取締役社長
佐藤 澄宣

MARVELOUS!

“マーベラスブランド”の確立を目指し、
企業価値の増大に努めてまいります。

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

この度、6月21日付で代表取締役社長に就任いたしました佐藤 澄宣と申します。引き続き“マーベラスブランド”の確立を目指し、企業価値の増大に努めていく所存ですので、どうぞよろしくお願い申し上げます。

当社の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が集まる傾向が続き、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。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。

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、強力なIP(知的財産)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。

この結果、当期(2021年4月1日～2022年3月31日)の業績は、売上高25,728百万円(前期比0.8%増)、営業利益4,600百万円(前期比4.2%増)、経常利益5,054百万円(前期比10.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益3,817百万円(前期比16.9%増)となりました。

今後も総合エンターテインメント企業としての強みを活かし、さらに企業価値を高めるべく、強力なIPの確立に積極的に取り組んでまいります。

株主の皆さまにおかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2022年6月 吉日

佐藤代表取締役社長 インタビュー

モノづくりに徹底してこだわり、
次世代を見据えた強力なオリジナルIPを
創出・育成してまいります代表取締役社長
佐藤 澄宣Q1. 新社長就任おめでとうございます。
株主さまに向けて一言お願いいたします。次世代を見据え、よりエネルギーで
チャレンジングな事業を展開していく

これまで先達が追求してきた『「驚き」と「感動」を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造』というマーベラスの経営理念をしっかりと継承しながら、若手社員の発想も積極的に取り入れ、次世代に向けてよりエネルギーでチャレンジングな事業を展開していきたいと考えています。引き続き変わらぬご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

Q2. 今後の展開をお聞かせください。

オンライン事業とコンシューマ事業を統合
それぞれの強みを融合して開発力を高め、
強力なオリジナルIPの創出を目指す

まず、全社を挙げて取り組んでいくのが、強力なオリジナルIPの創出と育成です。アグレッシブなタイトル編成を行って、

世界に通用するオリジナルIPを生み出していきたいと考えています。そのため不可欠なのが開発力です。エンターテインメント市場は変化が激しく、ユーザーのニーズも刻々と変化しています。その中で競争力をより高めていくためには、今まで以上に開発力を強化していかなければなりません。

そこで、本年4月にコンシューマ事業部とオンライン事業部を統合し、「デジタルコンテンツ事業本部」として再編しました。今後は本格的なネットワーク対応が必要なコンテンツが数多く出てくることが予想されますので、コンシューマとオンライン、それぞれが培ってきたノウハウや強みを融合させて、開発力、商品力を総合的に強化していきます。

また、これまでのように事業ごとにオリジナルIPを編成して個別に利益を上げていくのではなく、同じ事業体の中で各専門分野のミッションを明確にし、組織全社として大きな目標を達成していく体制にしていきます。具体的には、コンシューマ部門がオリジナルIPを創出し、オンライン部門がそれをより大きなマーケットに広げていくといったイメージです。1つのIPを横軸で拡大していけることは、ゲームやアニメ、舞台など多様な事業を展開している当社ならではの強みですから、様々なセクションと連携して事業部横断的なプロジェクトを立ち上げ、強力なオリジナルIPの創出を目指していきます。

もう1つ力を入れていくのが、海外シェアの拡大です。現在、アミューズメント事業はアジア地域で好調ですし、アニメ事業の海外需要も拡大傾向です。また、コンシューマ事業に関しては、欧米のマーケットに大きく期待が持てるだけに、いかに欧米のユーザーに受け入れられる商品を開発していくかが重要なポイントです。この点は我々の課題であると同時に伸びしろでもありますので、取り組みを強化し、さらなるシェア拡大を図っていきます。

Q3. 経営者として実現したいことは何でしょうか。

「モノづくりへのこだわり」を強く持ち
すべての顧客から信頼される会社に

私自身が目指しているのは、マーベラスを、「モノづくりへのこだわり」「顧客ファーストの理念」を強く持った会社にする事です。当社はこれまでアライアンスという形で事業領域を拡大し、成長してきました。こうしたアライアンスの上にモノづくりを徹底して追求していく姿勢が加われば、高い開発力を有する骨太な会社になれると思っています。

そして、モノづくりに徹底的にこだわるプロフェッショナルな集団になることが、ユーザーはもちろん、業界関係者も含めたすべての顧客からの信頼につながると考えています。ゲームでも、アニメやライブエンターテインメントでも、「マーベ

ラスが提供するものだからきっと面白いだろう」と常に期待していただけるような、当社のコンテンツに対する顧客からの揺るぎない信頼を得たい。そのために我々が為すべきことは、たくさんあると考えています。

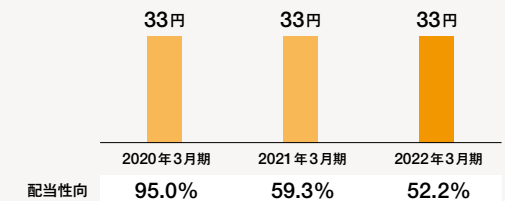
Q4. 株主さまへのメッセージと
今後の抱負をお聞かせください。世界中の誰もが知っているような
オリジナルIPを生み出し
株主の皆さまからの支援に応えたい

これから開発力の強化を図り、世界中の誰もが知っているようなオリジナルIPを創出すべく、全社一丸となって取り組んでまいります。こうしたIPを生み出すことは、社員の働く喜びや自社に対する誇りとなり、社員の幸せにつながっていくと考えています。そして、社員の幸福度を高めるような企業になっていくことが、結果的に株主の皆さまの幸福にもつながっていくものと確信しております。

当社グループはこれからも持続的成長と企業価値のさらなる向上に努めてまいります。株主の皆さまにおかれましては、今後とも変わらぬご支援・ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

配当について

当社は、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、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としております。上記方針に基づき、2022年3月期の配当金は33円とさせていただきます。
※2023年3月期につきましては、業績予想未定のため配当予想も未定とさせていただきますが、当社の配当方針に変更はございません。



2022年3月期の業績や今後の取り組みについての決算説明動画を配信しています。ぜひご覧ください。





インディーゲーム支援プログラム

『iGi indie Game incubator』活動レポート

日本には潜在的に多くのゲームクリエイターがおり、今後ゲーム市場拡大の一端を担うことが期待されていますが、彼らが学ぶ機会は他国と比べて大きく不足しているのが現状です。この問題を解消するため、当社では国内のインディーゲーム開発者の支援を目的とした日本初のオンラインインキュベーション(事業支援)プログラム「iGi indie Game incubator(略称:iGi イギ)」を設立するに至りました。

iGiは、グローバル、デジタル、クリエイティブ人材を育てる実践の場です。国内外で活躍するインディーゲーム開発者やゲームに

精通した各分野の専門家が講師(メンター)を担当しています。開発計画や進捗管理といったゲーム開発に関する支援・指導、プロモーションノウハウやメディア対応、多言語対応、各種法令や契約関連のサポート、ステークホルダーへのピッチ(ゲームのプレゼンテーション)訓練などを実施し、日本のインディーゲーム開発者を多方面からサポートするプログラムです。

当社は、iGiを通して質の高い日本発のインディーゲームのグローバル展開をサポートすることにより、自社のみならずゲーム市場全体の発展と活性化に貢献できると考えています。

第一期

参加クリエイターコメント

RexLabo



ゲームパブリッシャーと話す貴重な機会をiGiなら得られますしチャレンジする価値はあると思います。



スーパースターマイン

iGiで一番学んだことと言うと、“ゲームの売り方”が大きいのではないかと思います。

株式会社ネオトロ



iGiでは、様々なカリキュラムを体験させてもらい、本当に無料でいいのかと思っています。

ナオゲームズ



私は会社でゲームを開発していましたが、インディーゲーム業界の知識はありませんでした。これしかないと思い応募しました。

RetroGradeGames

ただゲームを作っているだけではなく、それをどうやって人に届けるかという部分を学べる非常にいい機会でした。

iGi 第一期生 (2021年5月~)



iGi 第二期生 (2022年4月~)

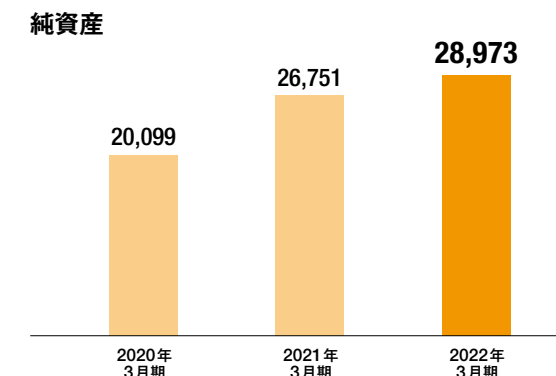
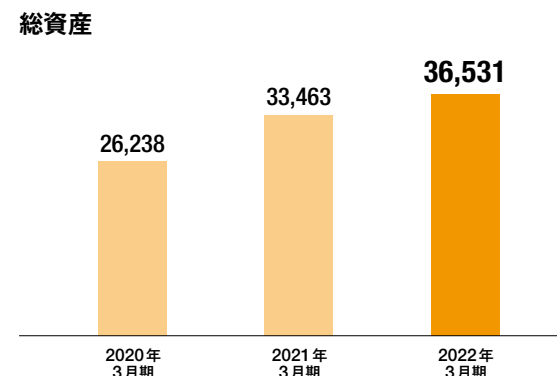
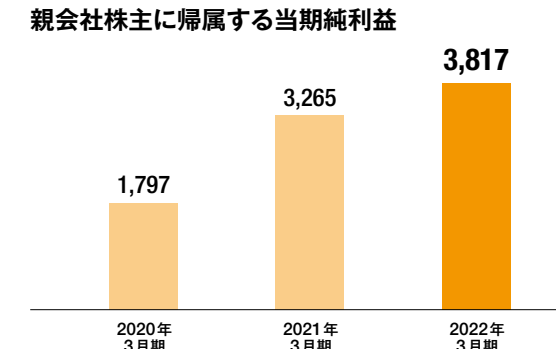
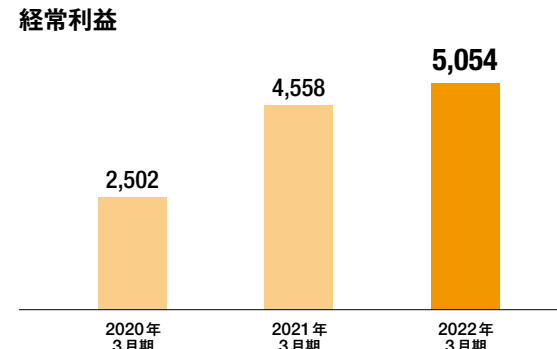
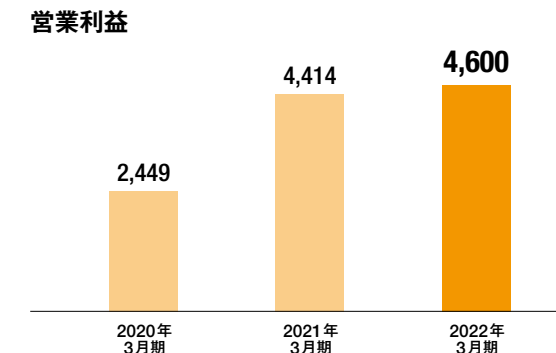
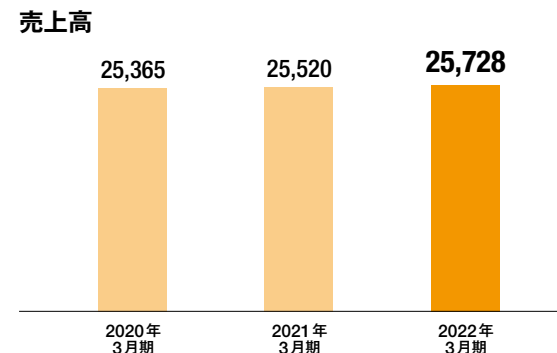


売上高 **257** 億円
 営業利益 **46** 億円
 親会社株主に帰属する当期純利益 **38** 億円

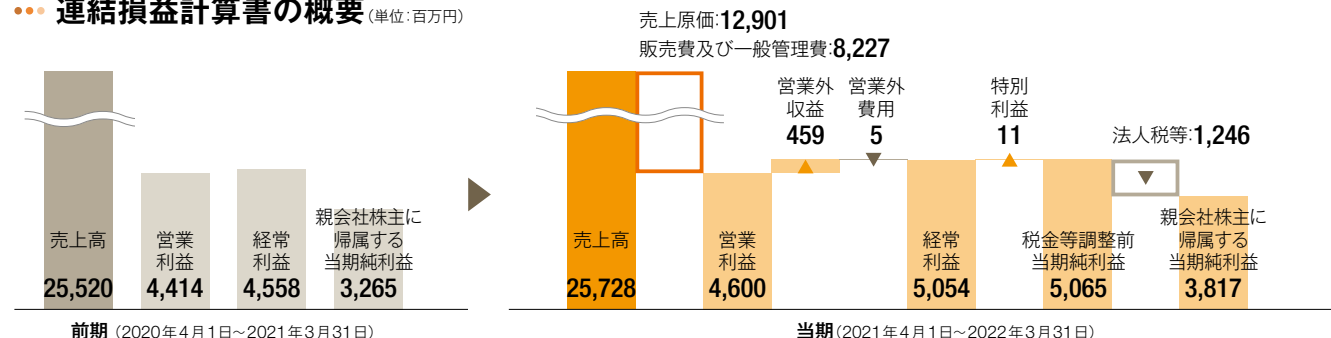
01 売上、営業利益ともに増収増益。
 オンライン事業は既存タイトルの売上が減少、新型コロナウイルスの影響を大きく受けた舞台公演事業が苦戦する一方、コンシューマ事業の好調が大きく収益貢献し、増収増益を達成。

02 コンシューマ事業はゲームソフト販売や『ポケモンメザスタ』が絶好調。
 新作『ルーンファクトリー5』は2022年3月末時点での世界累計出荷本数が50万本を突破、旧作ゲームソフト販売も国内外で好調に推移しました。また、アミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』が非常に好調で、大きく収益貢献しました。

03 2023年3月期の通期業績見通しは未定。
 2023年3月期の通期業績見通しにつきましては、引き続き新型コロナウイルスの収束が見えない中、事業への影響度において不透明な部分も多いことから、現時点では未定とさせていただきます。

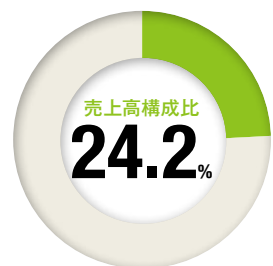


●●● 連結損益計算書の概要 (単位:百万円)



★ オンライン事業

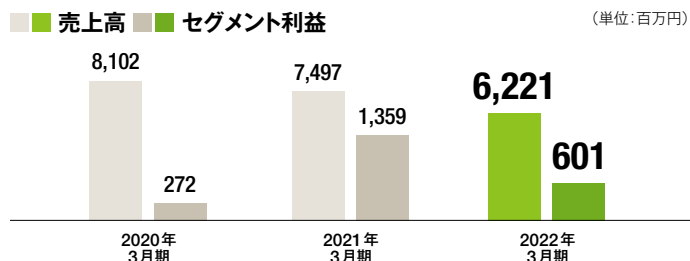
Online Game Business



多彩なプラットフォームに向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを企画・開発・制作・販売

2022年3月期

売上高
62 億円
セグメント利益
6 億円



2022年3月期の実績

- 長期運営タイトルが経年や競争激化により売上減少、新作タイトルも収益貢献ならず減収減益
- 『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が売上減少
- 新規タイトル『千銃士:Rhodoknight(ロードナイト)』は期待値を大きく下回り、ソフトウェア資産の一部評価減を実施。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る

タイトル実績

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK



©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

剣と魔法のログレス いにしへの女神



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ブラウザ三国志



©Marvelous Inc.

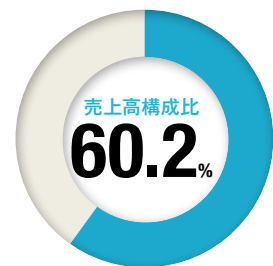
千銃士:Rhodoknight(ロードナイト)



©Marvelous Inc.

★ コンシューマ事業

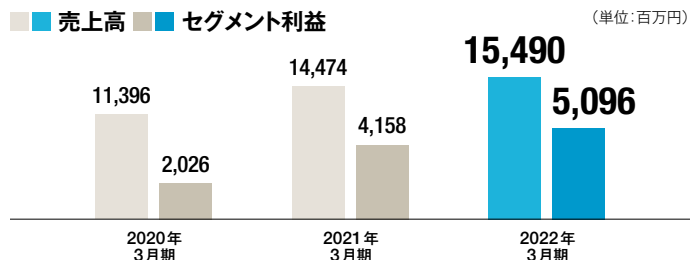
Consumer Game Business



家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・制作・販売

2022年3月期

売上高
154 億円
セグメント利益
50 億円



2022年3月期の実績

- 新作『ルーンファクトリー5』や旧作ゲームソフト販売が国内外で好調、アミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』絶好調で増収増益
- 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、世界累計出荷本数50万本を突破(2022年3月末時点)
- 『ポケモンメザスタ』は引き続き好調に推移し、通期で大きく収益貢献

タイトル実績

ルーンファクトリー5



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

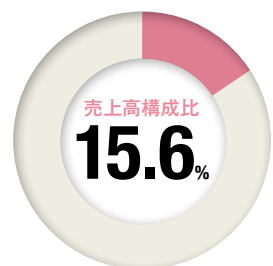
ポケモンメザスタ



©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・ゲームフリークの登録商標です。

★ 音楽映像事業

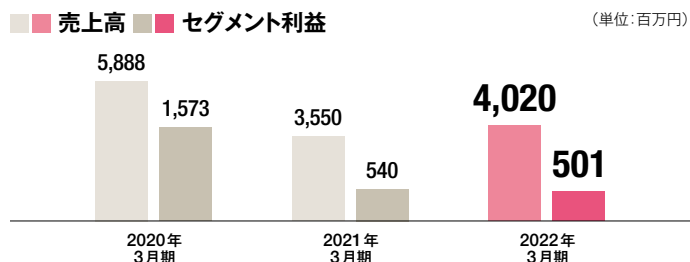
Audio & Visual Business



音楽・映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

2022年3月期

売上高
40 億円
セグメント利益
5 億円



2022年3月期の実績

- 前期から引き続き舞台公演事業が新型コロナウイルスの影響を大きく受けて苦戦も、4Q発売のアニメパッケージ販売好調で減益幅は縮小
- TVアニメ『デリシャスパーティ♡プリキュア』放送開始、『トロボカル〜ジュ!プリキュア感謝祭』を開催
- 『吸血鬼すぐ死ぬ』、『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ ミレニアムシーンズ』等をパッケージ商品化し好調セールス
- ステージは歌劇『桜蘭高校ホスト部』やミュージカル『新テニスの王子様』The Second Stage等の公演を実施

タイトル実績

デリシャスパーティ♡プリキュア



歌劇『桜蘭高校ホスト部』



吸血鬼すぐ死ぬ



ミュージカル『新テニスの王子様』
The Second Stage



遊☆戯☆王デュエルモンスターズ
ミレニアムシーンズ

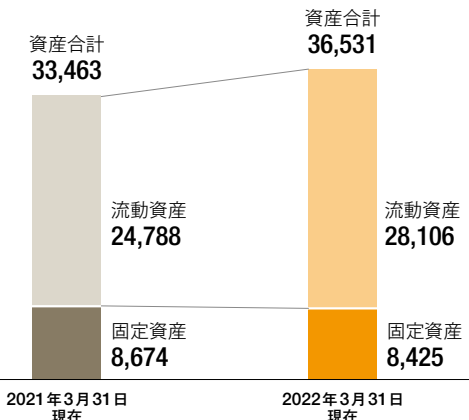


©ABC-A・東映アニメーション
©金ノ木至(秋田書店) / 制作委員会すぐ死ぬ
©又次ジョー・タイス / 集英社・テレビ東京・KONAMI
©葉鳥ビスコ・白泉社 / 歌劇『桜蘭高校ホスト部』制作委員会
©許斐 剛 / 集英社・新テニミュ制作委員会

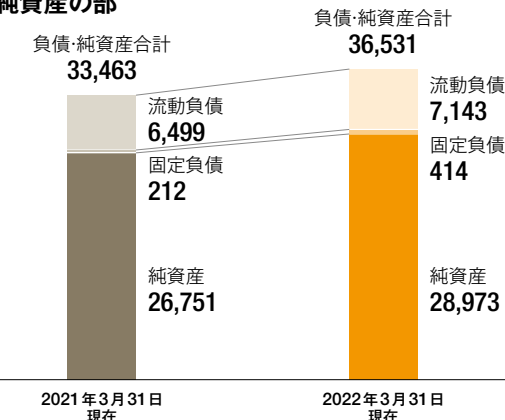
これまで、当社グループの報告セグメントは、「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」としておりましたが、2023年3月期より「コンシューマゲーム」と「オンラインゲーム」で構成する「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント」単体で構成する「アミューズメント事業」、従来通り「音楽映像」と「ライブエンターテイメント」で構成する「音楽映像事業」に変更することといたしました。

デジタルコンテンツ事業	今後の展開
<p>コンシューマゲーム オンラインゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ゾンビサバイバルアクションゲーム『DEADCRAFT(デッドクラフト)』を5月に全世界同時配信 ジュブナイル(青春)RPG『LOOP8(ループエイト)』を2022年発売予定 『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』PS4®版を7月発売予定 新規オリジナルIPのゲームアプリを2022年度配信開始に向けて鋭意開発中
アミューズメント事業	今後の展開
<p>アミューズメント</p>	<ul style="list-style-type: none"> 『ポケモンメザスタ』は、4月より新弾「スーパータッグ5弾」を稼動中 海外『ポケモンガオーレ』は、コロナ収束後を見据え今後も海外展開を継続
音楽映像事業	今後の展開
<p>音楽映像 ライブエンターテイメント</p>	<ul style="list-style-type: none"> TVアニメ『遊☆戯☆王ゴースト・デュエル・エクシヴ』、『アオアシ』を4月より放送開始。「特『刀剣乱舞-花丸-』～雪月華～」を3部作連続で5月より劇場公開 舞台『刀剣乱舞』やミュージカル『薄桜鬼 真改』をはじめ、人気シリーズの最新作等を複数公演

資産の部



負債・純資産の部



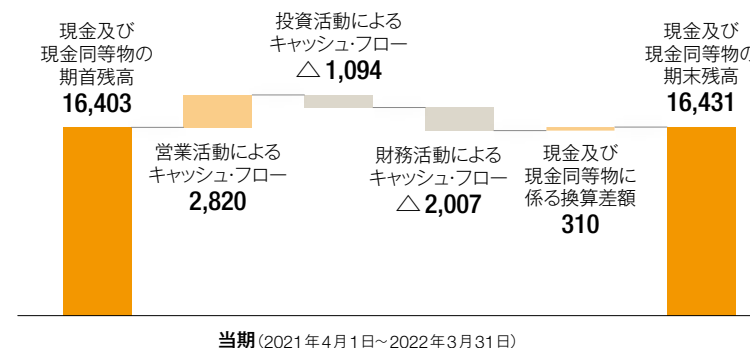
Point

資産残高は、仕掛品、無形固定資産の増加等により、前連結会計年度末に比べ3,068百万円増加し、36,531百万円となりました。

Point

純資産は、親会社株主に帰属する当期純利益3,817百万円を計上したこと等により、前連結会計年度末に比べ2,222百万円増加し、28,973百万円となりました。

◆ 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (単位:百万円)



Point

営業CFは税金等調整前当期純利益等により2,820百万円のプラス、投資CFは無形固定資産の取得による支出等による1,094百万円のマイナス、財務CFは配当金の支払等により2,007百万円のマイナスとなりました。その結果、現金及び現金同等物は、前期末より28百万円増加し、16,431百万円となりました。



株主さまと当社のコミュニケーションコーナーです。

おかげさまで25周年

当社は、おかげさまで、2022年6月をもって設立25周年を迎えました。これもひとえに応援いただいた皆さまのおかげです。改めまして御礼申し上げます。

これからも『「驚き」と「感動」を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造』を経営理念に、高品質なエンターテインメントコンテンツを提供してまいります。



東証プライム市場へ移行いたしました

東京証券取引所の市場区分見直しに伴い、当社はプライム市場へ移行いたしました。今後も引き続き投資家の皆さまにご支援いただけますよう、長期的かつ持続的な成長と企業価値の向上に努めてまいります。



★ 株式情報 (2022年3月31日現在) Stock Information

● 株式の状況

発行済株式の総数	62,216,400株
株主総数	19,979名

● 大株主の状況

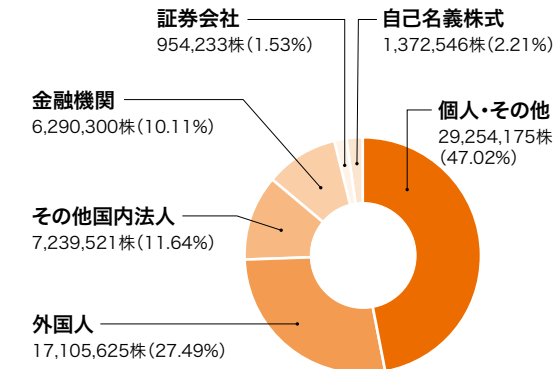
〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
Image Frame Investment (HK) Limited	20.00%
中山 隼雄	14.98%
中山 晴喜	9.04%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6.56%
株式会社アミューズキャピタル	6.35%

※1 持株比率は、自己株式(1,372,546株)を控除して計算しております。
 ※2 持株比率は、小数点第3位以下を四捨五入して表示しております。

● 株主メモ

事業年度	毎年4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	3月31日 (そのほか必要がある場合は 予め公告いたします)
期末配当金受領 株主確定日	3月31日 (なお、中間配当を実施する場合 の株主確定日は9月30日)
公告方式	電子公告により行います。 URL: https://corp.marv.jp/ ただし、電子公告によることができない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載する方法により行います。

● 所有者別株式分布状況



※円グラフの数値は小数点第3位以下を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合があります。
 ※株主名簿に記載の所有者区分の通りに記載しております。

株主名簿管理人	みずほ信託銀行株式会社 東京都千代田区丸の内一丁目3番3号
同事務取扱場所	みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先 受付時間	0120-288-324(フリーダイヤル) 土・日・祝日を除く9:00～17:00
ホームページURL	https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou/index.html

🔊 株式に関する『マイナンバー制度』のご案内

市区町村から通知されたマイナンバーは、株式の税務関係の手続きで必要となります。このため、株主さまから、お取引の証券会社等へマイナンバーをお届出ください。

マイナンバーのお届出に 証券会社等の口座にて株式を管理されている株主さま ▶ お取引の証券会社等にお問合せください。
 関するお問合せ先 証券会社等とのお取引がない株主さま ▶ みずほ信託銀行 証券代行部 ☎0120-84-0178