

！ 会社概要 (2020年9月30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** オンラインゲームの企画・開発・制作・販売
家庭用ゲームソフトの企画・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** 561名(連結)
 - **グループ会社** Marvelous USA, Inc.
Marvelous Europe Limited
株式会社ジー・モード
株式会社デルファイサウンド
株式会社HONEY∞PARADE GAMES
- **役員** 代表取締役社長 執行役員 許田 周一
取締役副社長 執行役員 青木 利則
専務取締役 執行役員 CFO 加藤 征一郎
常務取締役 執行役員 松本 慶明
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) 種田 慶郎
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

MARVELOUS!

当社のホームページで決算説明動画をご覧ください

当社では、株主や投資家の皆さまに当社のことをよりご理解いただくために、四半期ごとに決算説明動画を配信しています。動画では、業績ハイライト、今後の取り組みや戦略、業績予想のポイントを中心にご説明しています。決算説明資料の内容をより詳しくご説明していますのでぜひご覧ください。

説明会資料・動画サイト <https://corp.marv.jp/library/presentation.html>



最新の決算説明
動画はこちらから
ご覧ください。



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

Business Report

株式会社マーベラス

2021年3月期(第24期)第2四半期 事業報告書
2020年4月1日~2020年9月30日

東証第一部 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

Contents

株主の皆さまへ 02

特集 キーマンインタビュー：
好評だったポケモンガオーレが
さらにパワーアップ
ポケモンメザスタ開発秘話 03

事業別の業績と今後の展開 05

当第2四半期(累計)の業績 08

マーベラスひろば 09

株式情報 10

会社概要 裏表紙

決算説明動画のご案内

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。

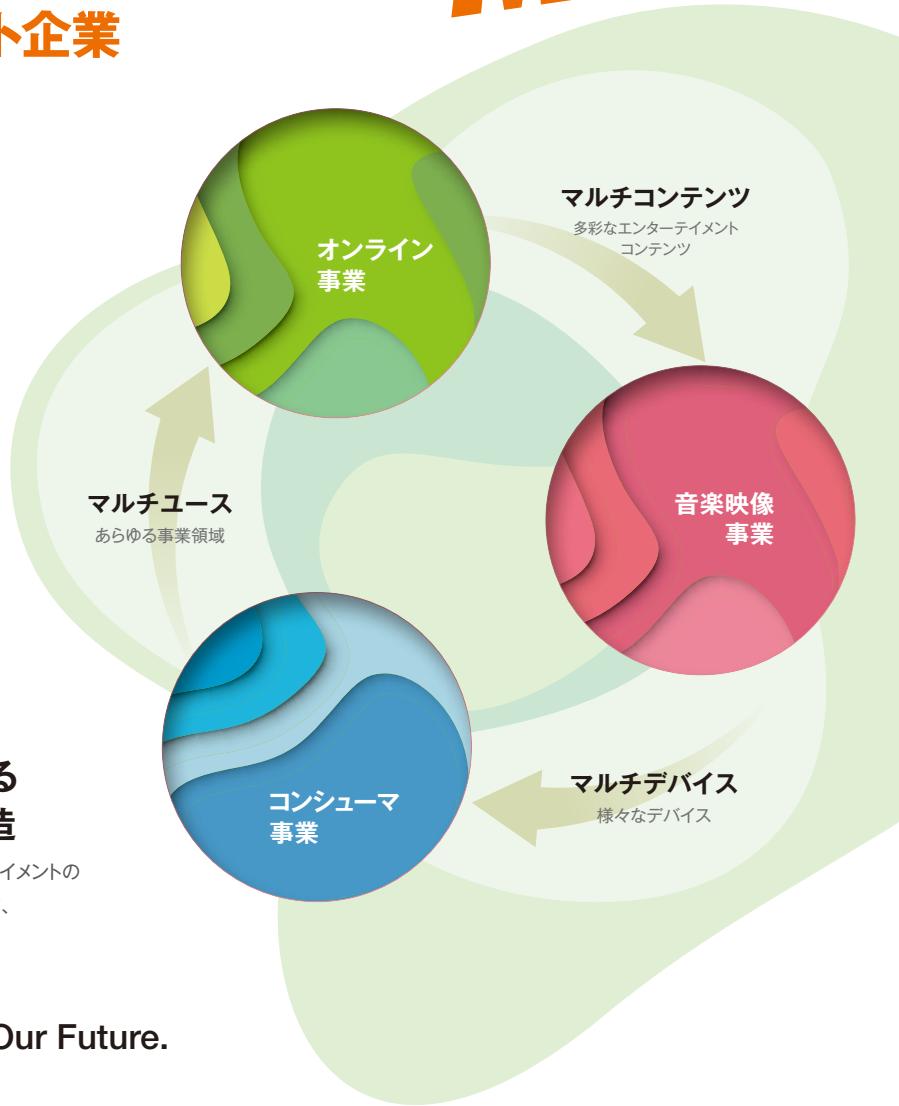
Mission

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

MARVELOUS!



To Our Shareholders

株主の皆さまへ

MARVELOUS!



代表取締役社長
許田 周一

総合エンターテインメント企業として さらなる飛躍をすべく自社IPの創出・育成、 グローバル展開を推進してまいります

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

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、新型コロナウイルスによる影響は限定的で引き続き活況を呈しましたが、多くの新作タイトルがリリースされる一方、一部のヒットタイトルに人気が集まる傾向が続きました。国内家庭用ゲーム市場におきましては、年末に発売される次世代ゲーム機が話題となる中、ハード・ソフトともに前年の市場規模を上回り、引き続き好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、緊急事態宣言解除後、施設に客足が戻りつつあるものの、依然厳しい状況が続きました。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、動画配信市場については配信サービスのグローバル化とともに、5Gの普及などの配信環境の変化により、今後拡大することが予想されています。ライブエンターテインメント市場におきましては、舞台公演が再開されつつも、政府によるイベント人数規制などにより、依然として非常に厳しい市場環境が続きました。

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。

事業別では、アミューズメント事業、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影響を受け収益が悪化いたしました。オンラインゲーム、コンシューマゲームが堅調に推移し、他の事業のマイナスをカバーいたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高は9,419百万円と前年同期を下回ったものの、利益面では、各段階利益とも前年同期比で増益となり、営業利益1,699百万円、経常利益1,678百万円、親会社株主に帰属する当期純利益1,160百万円となりました。

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、ポートフォリオ経営により企業価値増大と収益性向上を目指してまいります。

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。

2020年11月 吉日

好評だったポケモンガオーレがさらにパワーアップ

ポケモンメザスタ

開発秘話

株式会社タカラトミーアーツ様との共同事業として、ポケットモンスターの新筐体『ポケモンメザスタ』を、9月17日から稼働しています。新筐体は『ポケモンガオーレ』からさらに進化し、ポケモンミュージメントマシンでは初となる協力バトルができるツイン筐体です。開発を支えたキーマン2人にアピールポイントや今後の展開等について聞きました。

Q. …新筐体『ポケモンメザスタ』の
アピールポイントを教えてください。

2人で協力しながら一緒に遊べるユニークな
「ツイン筐体」で誰もがハッピーになれるゲーム

青木 『ポケモンメザスタ(以下、メザスタ)』は、ポケモンとバトルをしてポケモンを捕まえ、筐体から出てくる「タグ」という配出物を集めるゲームです。特徴は、1台のマシンなのに2台のマシンが並んでいるように見える「ツイン筐体」という点です。隣同士の2人がそれぞれ遊んでいると、通常は2つに分かれている画面がつながって1つの大画面になり、2人で一緒にポケモンと戦う「協力バトル」が発生するしかけになっています。友達同士や親子ではもちろん、隣り合った知らない人同士でも一緒に遊べる、今までにないゲームです。



協力バトル画面

大林 実は、知らない人と2人並んで1つのゲームをすることを子どもたちが受け入れてくれるか、若干懸念していました。でも、ユーザーに試験的に遊んでもらったら、すごく盛り上がり2人でハイタッチをしていて。それを見た瞬間、「これはいけるぞ」と確信しました。



配出物(提供物)「タグ」

大林 「誰もが一緒に楽しめること」をすごく意識して開発しました。初心者と上級者が一緒に遊ぶことも想定し、どういうルールならレベルを問わずみんなが楽しめるかを考えて。ま

青木 タグも工夫しました。例えば、力を合わせて2人でレアなポケモンを捕まえたのに、1人しかそれを手にできなければケンカになりかねません。そこで、協力バトルでポケモンを捕まえたら、両方のプレイヤーに同じタグが1つずつ配出されるようにしました。一緒に遊んだ2人ともハッピーになれるのが、このゲームの魅力です。

た、タグ自体も、どんな形やサイズなら子どもたちが満足感を得られるか、ヒアリングした上で作りしました。こうした細かい部分も含めて、今まで以上にユーザーの視点を反映させたゲームだと思っています。

Q. …今後のポケモンアーケードゲームに期待する
展開についてお聞かせください。

子どもにも保護者にも愛される
息の長いゲームに育てたい

青木 当社がアーケードゲームを開発する上で重視しているポイントの1つは、保護者の方に「これなら安心して子どもを遊ばせられる」と思ってもらえることです。今回のメザスタは、普段はゲームをしないお母さんでも理解しやすいルールにするなど工夫をこらし、より安心感を訴求できたと思います。これからしっかりと運営して結果を出したいですね。

大林 メザスタには、もっとおもしろくできる部分がまだまだたくさんあります。今後さらなる機能追加やバージョンアップを行って、未永く遊んでいただけるゲームに育てていきたいと思っています。



©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV 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。



Profile

青木 将行

(あおき まさゆき)

ポケモンメザスタ プロデューサー
アミューズメント事業部
ソフト開発部 マネージャー



Profile

大林 武尊

(おおばやし たける)

ポケモンメザスタ ディレクター
アミューズメント事業部
ソフト開発部

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



2021年3月期 第2四半期累計

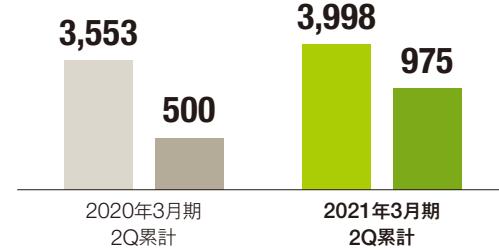
売上高

39 億円

セグメント利益

9 億円

売上高 ■ セグメント利益 (単位:百万円)



当第2四半期(累計)の実績

- 1Qに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、前期比増収増益
- 『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』等、既存タイトルは堅調維持
- 5月配信開始の『一騎当千エクストラバースト』は計画を下回る推移
- 『Fate/EXTELLA』、『Fate/EXTELLA LINK』をiOS・Android用ゲームアプリとして7月配信開始

今後の展開

- 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』は年末に向けてプロモーションを強化
- 新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』の事前登録を開始(正式サービス開始日は未定)

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.

一騎当千エクストラバースト



©2019 塩崎雄二・少年画報社/一騎当千WWパートナーズ
©2020Marvelous Inc.

Fate/EXTELLA
Fate/EXTELLA LINK



©TYPE-MOON ©2020 Marvelous Inc.

タイトル
実績

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



2021年3月期 第2四半期累計

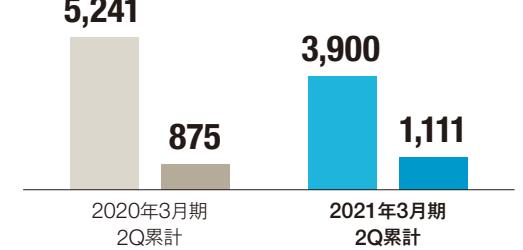
売上高

39 億円

セグメント利益

11 億円

売上高 ■ セグメント利益 (単位:百万円)



当第2四半期(累計)の実績

- ゲームソフトのリピート販売、『牧場物語 再会のミネラルタウン』北米・欧州版、PC版(7月発売)の好調により利益増
- 一方で、新型コロナウイルスの影響を受けたアミューズメントの売上が減少し、セグメントでは前期比減収増益
- 新筐体『ポケモンメザスタ』を9月17日稼働開始、前作『ポケモンガオーレ』の初動を上回る好調なスタート

今後の展開

- 和風アクションRPG『天穂のサクナヒメ』を11月に発売
- シリーズ最新作『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』を国内・アジアで2021年2月、北米・欧州で3月発売予定
- 年内発売を予定していた『ルーンファクトリー5』はクオリティアップを図るため来年5月へ発売延期
- 新筐体『ポケモンメザスタ』の運営に注力、『ポケモンガオーレ』は今冬中国本土展開決定

STORY OF SEASONS:
Friends of
Mineral Town



©2020 Marvelous Inc. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.
※画像は北米版のもので。

ポケモンメザスタ



©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV 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。



タイトル
実績

音楽映像事業

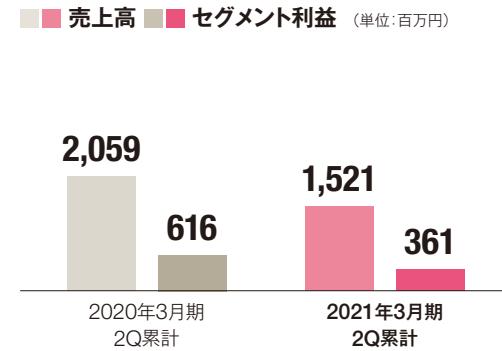
Audio & Visual Business

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



2021年3月期 第2四半期累計

売上高 **15** 億円
セグメント利益 **3** 億円



当第2四半期(累計)の実績

- 新型コロナウイルスの影響で中止が続いていたステージ公演は、政府・地方自治体の方針や、全国公立文化施設協会のガイドライン等に従った上で、7月より一部公演を再開
- 1Qにおいて前期公演の一部タイトルの収益計上や、パッケージ商品発売等があり、一定収益は確保
- TVアニメ『ヒーリングっど♥プリキュア』、『スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭』をパッケージ商品化
- 『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』を7月より放送開始、一部パッケージ商品化
- 「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の新作を7月～8月に公演

今後の展開

- ▶ 音楽映像部門においては、TVアニメ『アクダマドライブ』を10月8日より放送開始、3月公開より延期していた『映画プリキュアミラクルリープ みんなとの不思議な1日』を10月31日公開
- ▶ ステージ部門の新しい取り組みとなる、オリジナルコメディ作品のドラマ『ハンサムセンキョ』を10月7日より放送開始
- ▶ 「PERSONA5 the Stage」の新作を10月公演実施、11月以降も新作・シリーズ作品等複数公演を準備

ヒーリングっど♥プリキュア



©ABC-A・東映アニメーション

スター☆トゥインクルプリキュア感謝祭



©ABC-A・東映アニメーション

やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完



©渡 航、小学館／やはりこの制作委員会はまちがっている。完

科白劇 舞台『刀剣乱舞/灯』
綺伝 いくさ世の徒花
改変 いくさ世の徒花の記憶



©舞台『刀剣乱舞』制作委員会
©2015-2020 DMM GAMES/Nitroplus

ミュージカル
『憂国のモリアーティ』
Op.2 -大英帝国の醜聞-



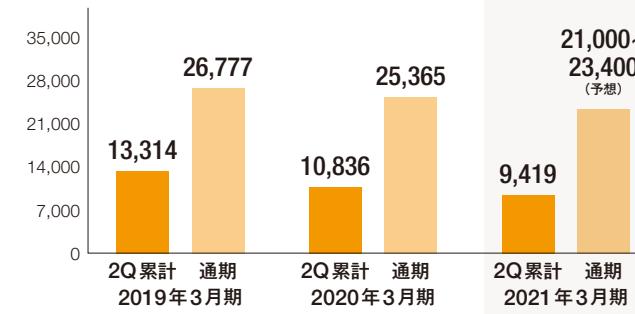
©竹内良輔・三好 輝／集英社
©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト

当第2四半期(累計)の業績

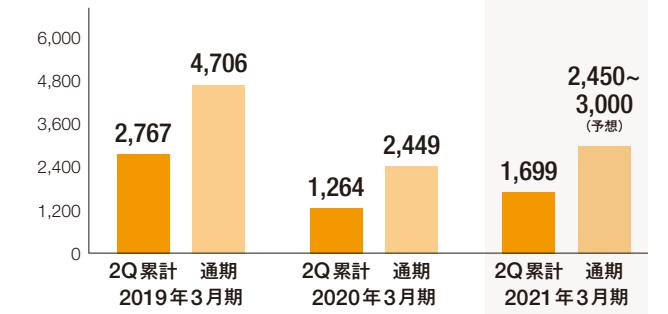
Consolidated Review Of Operation

(単位:百万円)

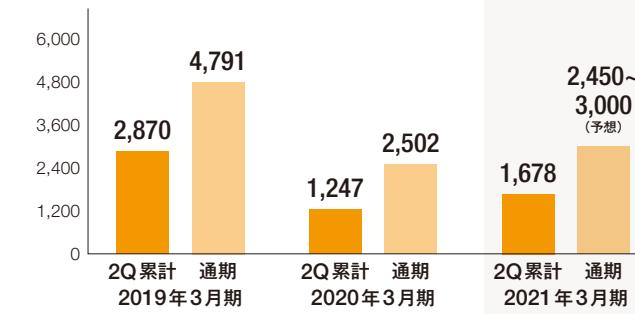
売上高



営業利益



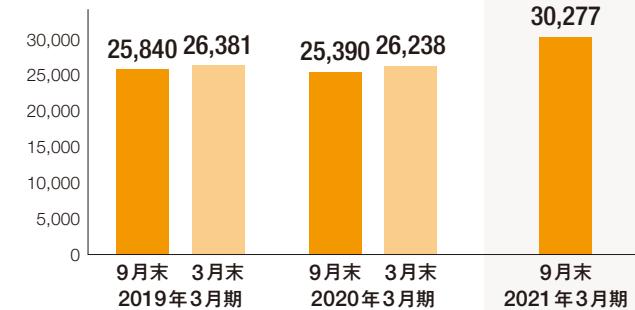
経常利益



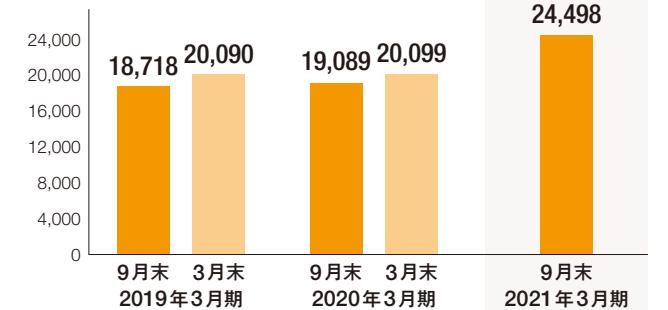
親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益



総資産



純資産



※2021年3月期の通期業績予想は、新型コロナウイルスの影響により、先行き不透明な環境が続くと予想され、収益が大きく左右される可能性があることから、レンジ形式での開示とさせていただきます。

マーベラスひろば

アンケート結果報告

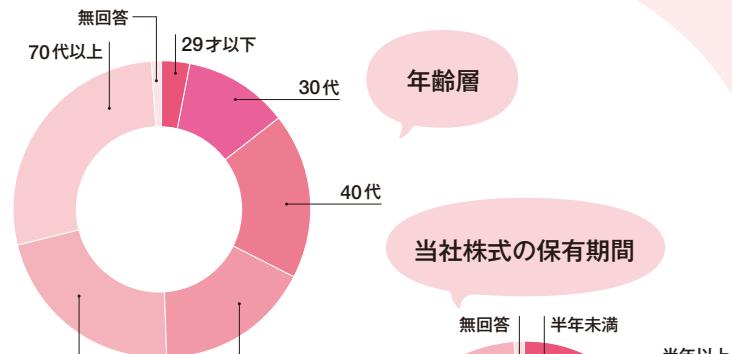
前回の「Business Report」において、アンケートを実施させていただきましたところ、7.68%にあたる合計1,322名の株主さまよりご回答をいただきました。貴重なご意見・ご要望は、今後のIR活動及び「Business Report」作成の参考にさせていただきます。ご協力ありがとうございました。

Q 当社の社名をどこでお知りになりましたか？

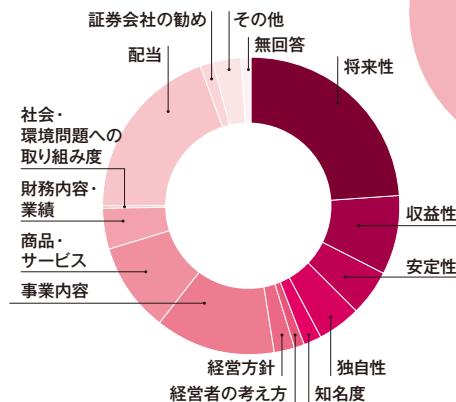
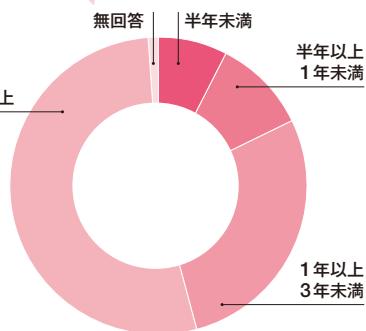
- 1位 **インターネット**
- 2位 **会社四季報・日経会社情報**
- 3位 **TV・新聞・雑誌など**

Q 「Business Report」において、特に関心を持たれた内容は？

- 1位 **業績ハイライト**
- 2位 **特集 許田代表取締役社長 インタビュー**
- 3位 **特集 マーベラスのESG**



当社株式の保有期間



株式購入のきっかけ

株主還元について

当社は、株主の皆さまに対する利益還元を経営における重要課題の一つと位置付け、将来の事業拡大と財務体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%以上を目標に、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。

2021年3月期の期末配当予想につきましては、今後、業績予想の特定値の開示が可能となった段階で、あわせて開示させていただきます。

株式情報 (2020年9月30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	15,813名

大株主の状況

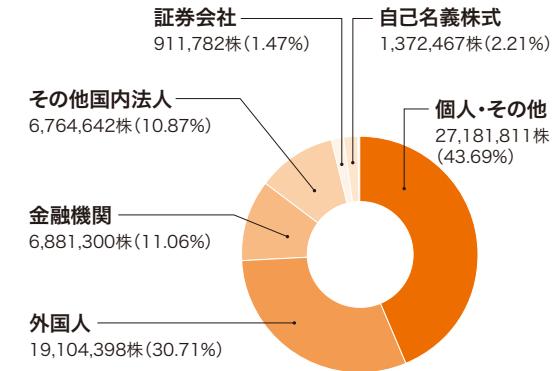
株主名	所有株式数の割合
Image Frame Investment (HK) Limited	20.00%
中山 隼雄	14.98%
中山 晴喜	9.04%
株式会社アミューズキャピタル	6.35%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	3.07%

※1 持株比率は、自己株式(1,372,467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
同事務取扱場所	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 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が必要となります。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ください。

マイナンバーのお届出に関するお問合せ先 **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。
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