

## 会社概要 (2020年3月31日現在)

- **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** 1,128百万円
- **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** 535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 (2020年6月23日現在)

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 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 |
| 常勤監査役          | 種田 慶郎        |
| 監査役(社外)        | 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

# MARVELOUS!

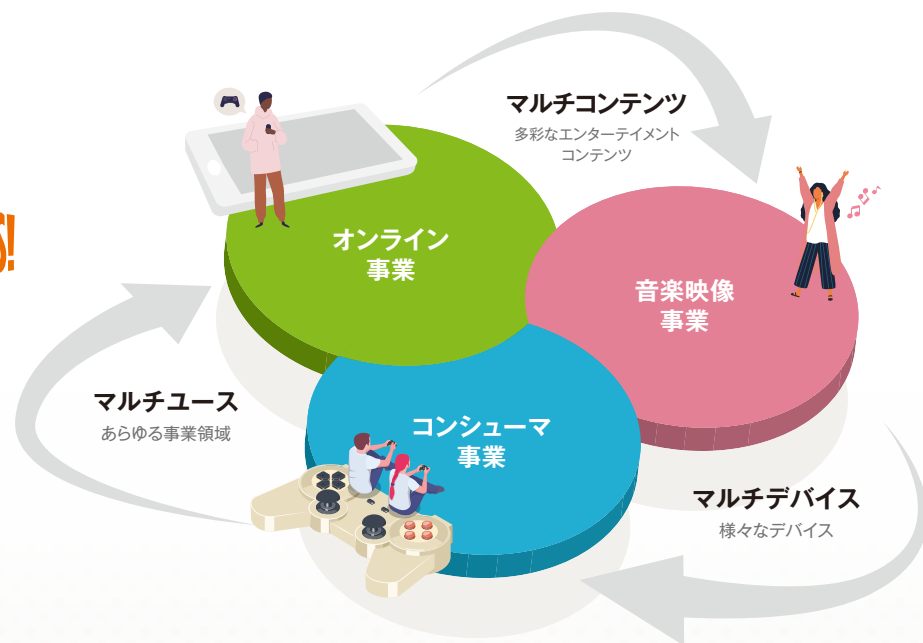
株式会社マーベラス

2020年3月期(第23期)事業報告書  
2019年4月1日~2020年3月31日

「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

特集	許田代表取締役社長 インタビュー	02
	マーベラスのESG	05
	業績ハイライト	07
	事業別の業績と今後の展開	09
	マーベラスひろば	13
	株式情報	14
	会社概要	裏表紙

許田代表取締役社長  
インタビュー

## テンセントグループと協力し、 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

### Q1. 2020年3月期の業績について 教えてください。

#### コンシューマ事業は堅調に推移したものの 主にオンライン事業の不振により減収減益

2020年3月期の業績は、売上高が25,365百万円(前期比5.3%減)、営業利益が2,449百万円(前期比48.0%減)となりました。

セグメント別に説明しますと、まず、オンライン事業については、6周年を迎えた『剣と魔法のログレス いにしえの女神』を

はじめとする長期運営タイトルの売上減少や運営タイトル数が減少したこと、当期リリースした新作タイトルが期待していたほどの収益を生むことができなかったことなどから、目標を達成することができませんでした。さらに、一部タイトルについては、将来収益の見直しによる開発資産の評価減や、開発中止による開発費用の一括計上がありました。

コンシューマ事業では、新作アクションゲーム『DAEMON X MACHINA(デモンエクスマキナ)』やシリーズ初のNintendo Switch向けタイトル『牧場物語 再会のミネラルタウン』といった、当社のIP作品が好調なセールスを記録しました。ただし、前期の第2四半期において実施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ました。

また、アミューズメントの「ポケモンガオーレ」が3月以降は新型コロナウイルスの影響を受けたものの、通期では好調な結果となり、大きく収益に貢献しました。

音楽映像事業は、2019年6月に発売した『映画刀剣乱舞-継承-』が好調なセールスを記録しました。また、「舞台『刀剣乱舞』」をはじめとする人気シリーズの最新公演や、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」などの完全新作を公演し、好評となりましたが、ステージ公演のパッケージや関連商品の販売が前期と比べて減少しました。また、2020年4月および5月の公演中止に伴う中止損を特別損失として計上しました。



代表取締役社長  
許田 周一

## Q2. 事業戦略について教えてください。

### 新規IPの創出、既存IPの育成強化、世界で通じるブランドの確立へ

当社は『牧場物語』をはじめとしたIP(知的財産)を複数保有していますが、競争の激しいエンターテインメント業界で今後勝ち抜いていくためには、これら既存のIPをより魅力的に磨き上げ、世界的なブランドとして確立することが必要であると考えています。また、同時に新しいIPの立ち上げにも取り組んでおり、昨年は完全オリジナルタイトルである『DAEMON X MACHINA』を発売し、世界で好調に売り上げを伸ばしています。

このように、既存IPをより強力なブランドに育て、世界での認知を高めるとともに、新規IPを立ち上げ、それを世界的なレベルに育成すること、さらにそれらを当社の誇る幅広い事業領域に展開していくことを、当社の最重要課題として取り組んでまいります。

近年の新規IPの開発予算については肥大化の一途をたどっており、巨額の制作費と広告費をかける欧米の企業に比べて、日本のゲーム会社は開発力や資金力の面で大きく水を開けられつつある状況です。このような状況下ではありますが、当社においても次世代型家庭用ゲーム機を含むマルチプラットフォーム対応の次世代ゲームを制作し、さらに世界展開を狙えるだけのハイエンドプランニュータイトルの企画・開発に取り組んでいきたいと思っています。

## Q3. テンセントグループとの資本業務提携の狙いについて教えてください。

### 世界的企業と強固な関係を築きIPの育成、グローバル展開を推進

テンセントグループは、中国およびグローバル市場で様々なインターネット関連サービスや商品を展開している、インターネット企業として世界最大級の収益および時価総額を誇る国際的企業です。中でもゲームビジネスはコアビジネスの一つで主要な収益源となっており、世界でもトップクラスの技術力・開発力・収益力を持っています。

当社とテンセントは、これまでもゲーム事業において連携をとっており、2019年3月には、当社を代表するIPである『牧場物語』のモバイルゲーム展開について、テンセントグループとライセンス契約を締結いたしました。当社が素材の提供を行い、テンセントグループが開発・配信・運営を担当し、両社のノウハウを合わせることで、モバイル分野での『牧場物語』IPの世界展開を目指しています。

このような協力関係を築く中、今後予想される事業環境の変化や投資の肥大化などを見据え、テンセントグループと業務提携に留まらず、資本提携による強固な関係を築き、大型投資を可能にすることで、新たな事業機会への挑戦とエンターテインメント市場におけるプレゼンスの向上、グローバル展開の推進など、持続的な成長を可能とするための体制構築ができると判断し、この度資本業務提携を結ぶことといたしました。当社は本提携により、当社保有IPのさらなる育成とグローバル展開を推

進し、また新規IPへの大型投資も加速させてまいります。

なお、本資本業務提携にかかる第三者割当増資により、当社株式に一定の希薄化が生じることとなります。しかし、調達した資金での新規IP創出や、当社主要IPのグローバル展開を成功させ収益拡大を実現すること、ならびにテンセントグループと資本関係を含む強固な関係を構築することは、当社の中長期的な企業価値の向上に資するものであり、最終的に株主の皆さまの利益向上に繋がるものと考えておりますので、ご理解賜りたくよろしくお願いいたします。

## Q4. 株主さまへのメッセージをお願いします。

### テンセントと協力し新しい事業分野へもチャレンジ今後の展開にぜひご期待を

現在当社が展開する事業領域はオンラインゲーム、コン

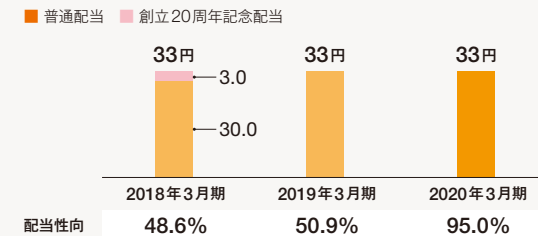
シューマゲームソフト、アミューズメントゲーム、音楽・映像コンテンツ、舞台・ミュージカル興行ですが、新型コロナウイルスの世界的な蔓延を契機とした生活様式や働き方、思考や行動の変化が起こり、また、世界各国で本格展開が期待されている第5世代移動通信システム(5G)導入などの技術発展により、今後様々なビジネスチャンスが生まれることが予想されます。こうしたチャンスを活かし、当社はテンセントグループと協力し合いながら、新しい事業分野にも積極的にチャレンジしていきたいと考えています。

私たちはこれからも、総合エンターテインメント企業としてさらなる成長を果たすべく、様々な施策を実行し、収益拡大による株主価値の向上に努めてまいりますので、ぜひとも今後の展開にご期待いただきたいと思います。株主の皆さまにおかれましては、当社グループの企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、変わらぬお引き立てのほど、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、2020年3月期の配当金は33円とさせていただきました。

※2021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。



# マーベラスの ESG

マーベラスグループでは、事業活動の基本的概念をまとめた「マーベラスバイブル」に則り、世界中の人々に喜んでいただくべく、ESGを重視した事業活動を行ってまいります。同時に、関連するSDGsの達成にも貢献してまいります。

## ESGとは

Environment（環境）、Social（社会）、Governance（企業統治）の総称。企業の持続的成長のためには、財務情報のみならず、非財務情報であるESGへの配慮が不可欠だという考え方のもと、ESGに対する企業の取り組みを重視したESG投資が急速に注目されており、企業価値をはかる新たな指標となってきました。

## SDGsとは

Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）の略称。持続可能でよりよい世界を目指し、国連で採択された全世界で達成を目指す目標です。

### Environment

- 環境への配慮
- ペーパーレスの推進

#### 対応SDGs



### Social

- ダイバーシティの推進
- 女性活躍推進
- 障害者雇用の推進
- 働きやすい環境づくり
- 人材育成
- 社会貢献活動

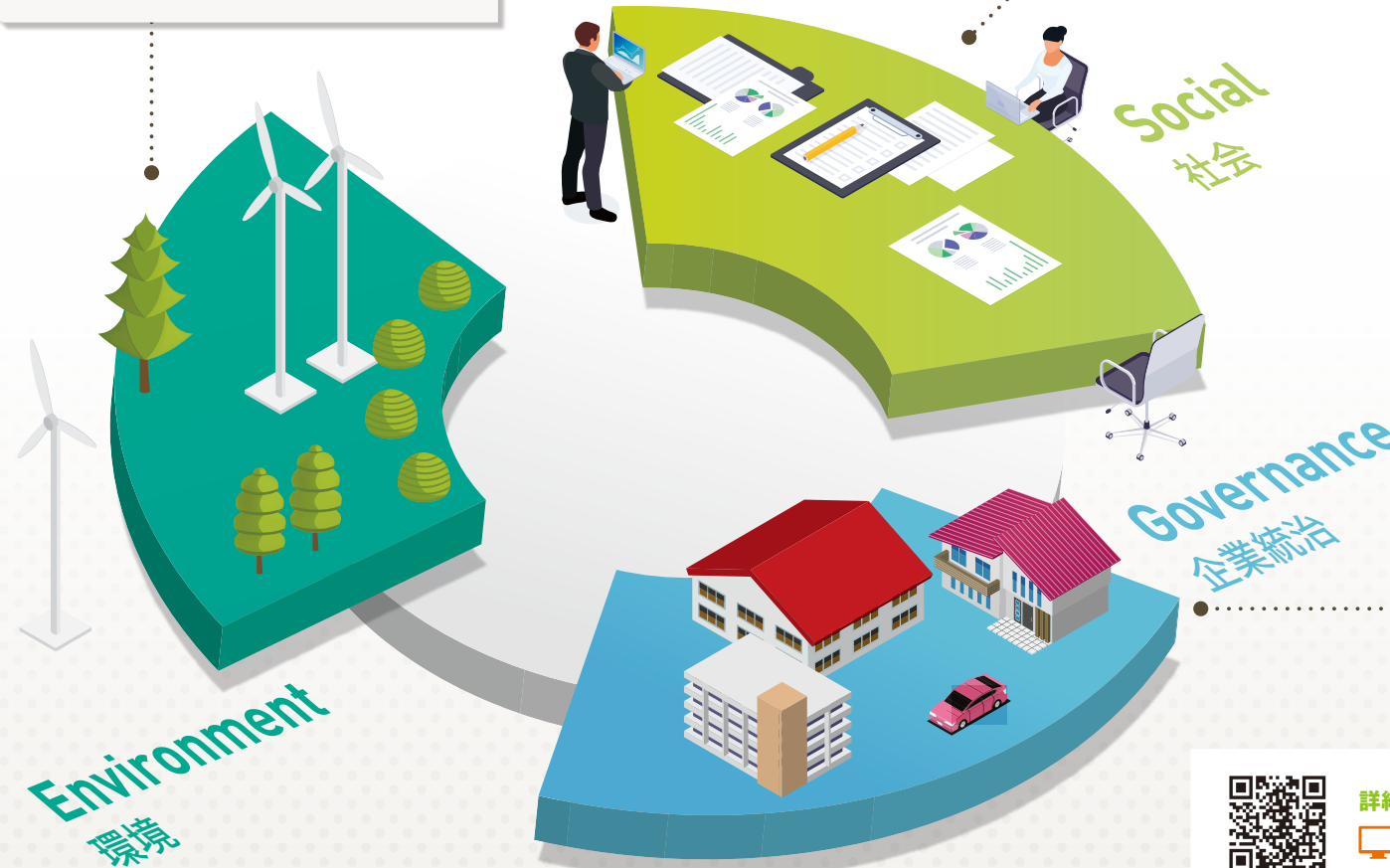
#### 対応SDGs



### Governance

- コーポレート・ガバナンスの強化
- コンプライアンスの遵守
- リスク管理への取り組み
- 各種通報窓口の設置
- 株主さまとの関係

#### 対応SDGs



詳細は当社ホームページをご覧ください。

<https://corp.marv.jp/vision/csr.html>



売上高 **253** 億円  
 営業利益 **24** 億円  
 親会社株主に帰属する当期純利益 **17** 億円

01 **オンライン事業の低迷やステージ公演のパッケージ等の販売減少などにより減収減益。**

オンライン事業において、長期運営タイトルの売上減少や新作タイトルの不調、一部タイトルの開発資産の評価減や開発中止による開発費用の一括計上などがありました。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、4月と5月の公演中止に伴う中止損を特別損失として2020年3月期に計上した結果、減収減益となりました。

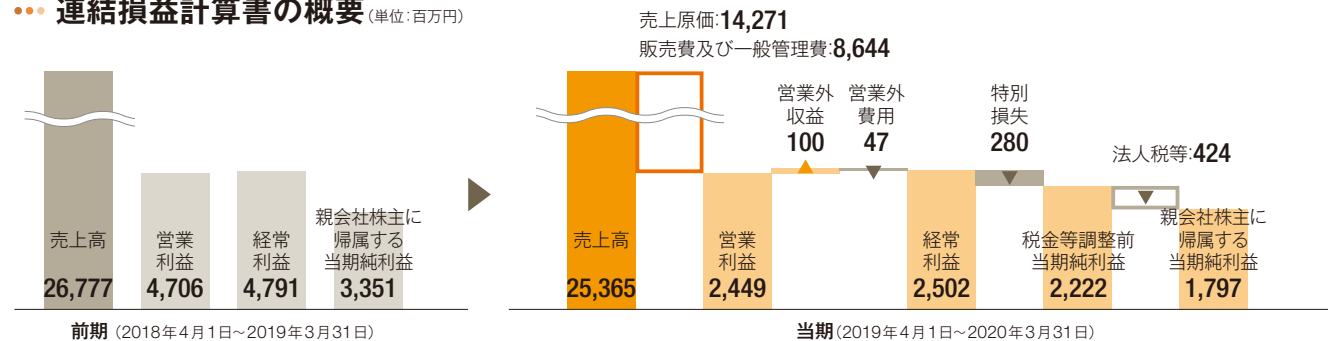
02 **コンシューマ事業はゲームソフト堅調、「ポケモンガオーレ」が大きく収益に貢献。**

コンシューマ事業はアミューズメント部門の「ポケモンガオーレ」が大きく収益に貢献しました。また、ゲームソフトの販売やPC版の配信も堅調に推移いたしましたが、前期の第2四半期において実施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。

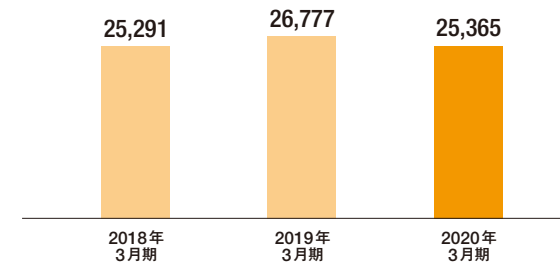
03 **2021年3月期の通期業績見通しは未定。**

新型コロナウイルスが長期化することがあれば、特にアミューズメント、音楽映像、ライブエンターテインメントの各事業への影響は大きいと懸念しています。2021年3月期の通期業績見通しについては、新型コロナウイルスによる影響を現段階において合理的に算定することが困難なため、未定とさせていただきます。

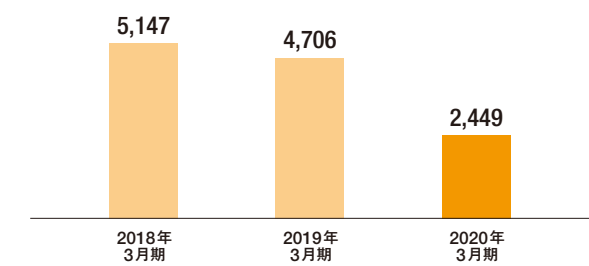
●●● **連結損益計算書の概要** (単位:百万円)



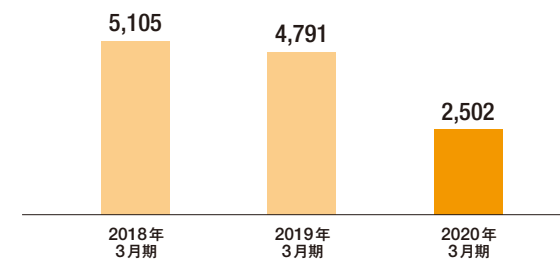
売上高



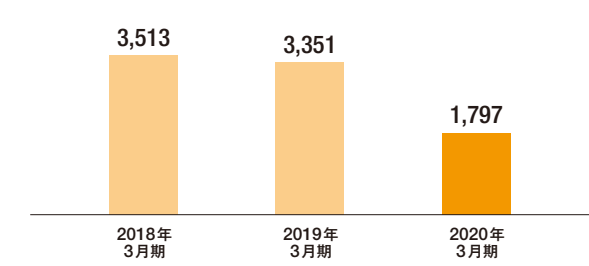
営業利益



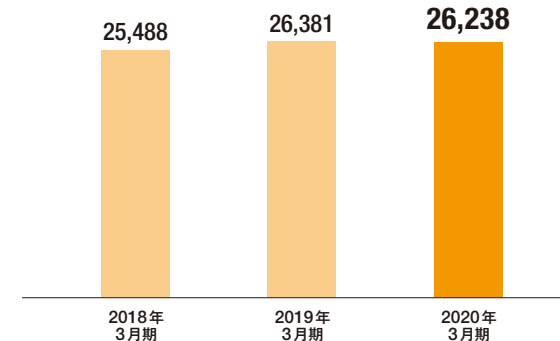
経常利益



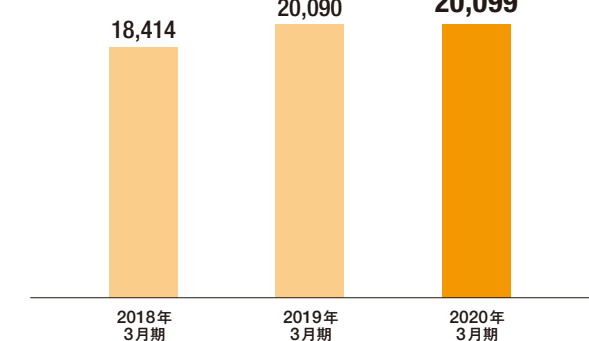
親会社株主に帰属する当期純利益



総資産



純資産



※新型コロナウイルス感染拡大の影響により、現段階で2021年3月期の業績を見通すことは極めて困難なため業績予想を未定とさせていただくことにいたしました。なお、業績予想が可能となった時点で、速やかに公表いたします。

# オンライン事業

Online Game Business

多彩なプラットフォーム向け、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



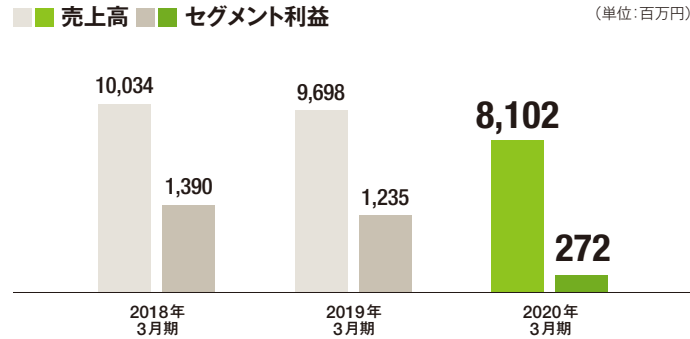
2020年3月期

売上高

**81** 億円

セグメント利益

**2** 億円



## 2020年3月期の実績

- 3年目の「シノピマスタ 閃乱カグラ NEW LINK」は好調継続
- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は、経年により売上減少
- 9月配信開始の「ログレス物語(ストーリーズ)」、「ガール・カフェ・ガン」とともに不調で当初の期待値に及ばず、「ログレス物語」は3月1日付でAiming社へ配信・運営を移管
- リリースを延期していた新規ノベルアプリは発売中止を決定

## 2021年3月期の取り組み

- 既存タイトルの売上維持に注力
- 新作アプリ「一騎当千エクストラバースト」を配信開始
- 「千銃士」プロジェクトの完全新作ゲーム「千銃士:Rhodoknight」を制作中(配信日未定)

剣と魔法のログレス いにしへの女神



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

シノピマスタ 閃乱カグラ NEW LINK



©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

ガール・カフェ・ガン



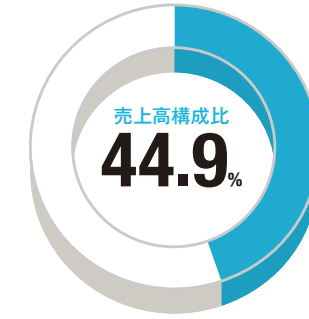
©Seasun Inc. / ©Marvelous Inc.

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



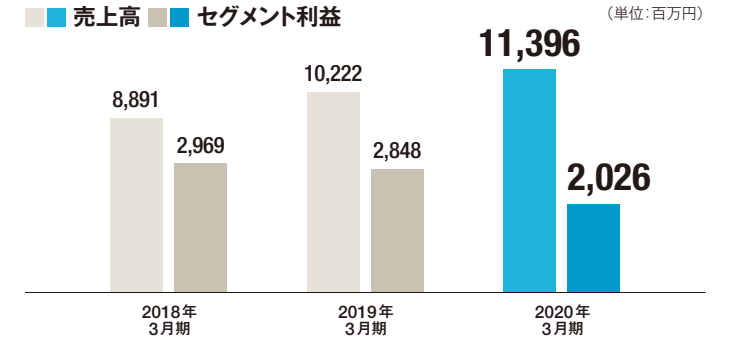
2020年3月期

売上高

**113** 億円

セグメント利益

**20** 億円



## 2020年3月期の実績

- 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」北米・欧州版、「DAEMON X MACHINA」Windows PC版を2月に発売、「Granblue Fantasy: Versus」北米・欧州版、PC版を3月に発売
- アミューズメント主力の「ポケモンガオーレ」は3月以降新型コロナウイルスの影響でインカム低下するも通期では好調な成績

## 2021年3月期の取り組み

- 『牧場物語 再会のミネラルタウン』の欧州版をマーベラスEuropeより7月10日に、北米版をマーベラスUSAより7月14日発売予定
- 『天穂のサクナヒメ』、『ルーンファクトリー5』を2020年発売予定

神田川JET GIRLS



©2020 Marvelous Inc./  
HONEY PARADE  
GAMES Inc.  
©2019 KJG PARTNERS

Rune Factory 4  
Special



©2020 Marvelous Inc. Licensed  
to and published by XSEED  
Games / Marvelous USA, Inc.  
©1995-2020  
Nintendo/  
Creatures Inc. /  
GAME FREAK inc.  
Developed by  
TARTIS 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。

Daemon X Machina



©2020 Marvelous Inc. Licensed  
to and published by XSEED  
Games / Marvelous USA, Inc.  
DAEMON X MACHINA uses  
Unreal® Engine. Unreal® is a  
trademark or registered  
trademark of Epic Games, Inc. in  
the United States of America and  
elsewhere. Unreal®  
Engine Copyright 1998 - 2020,  
Epic Games, Inc. All rights  
reserved.  
This product includes typefaces  
solely developed by  
DynsComware.  
Special Thanks : Fontworks Inc.  
Noto Fonts (c) Google Inc.  
Licensed under SIL Open Font  
License 1.1.

ポケモンガオーレ

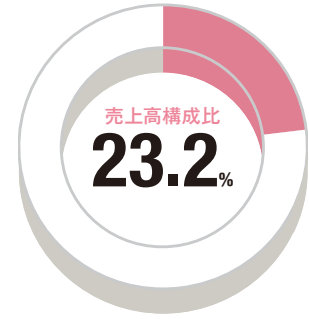


©2020 Pokémon.  
©1995-2020  
Nintendo/  
Creatures Inc. /  
GAME FREAK inc.  
Developed by  
TARTIS and MARV  
ポケモン・Pokémonは  
任天堂・クリーチャーズ・  
ゲームフリークの  
登録商標です。

# 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



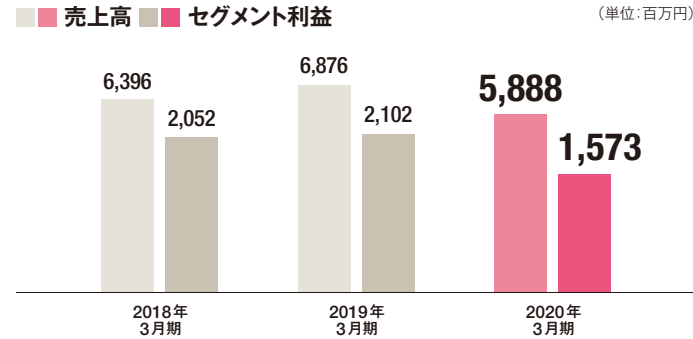
2020年3月期

売上高

**58** 億円

セグメント利益

**15** 億円



## 2020年3月期の実績

- ステージは「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「あんさんぶるスターズ! オン・ステージ」等人気シリーズの最新公演を実施
- アニメはプリキュアの新TVシリーズが2月より放送開始するも新型コロナウイルスの影響により、4月末以降放送分より延期に、3月公開から5月公開へと延期していた劇場版最新作は再度延期

## 2021年3月期の取り組み

- TVアニメ『ミュージカルドリーミー』、『啄木鳥探偵處』を4月放送開始、『ミュージカルドリーミー』は新型コロナウイルスの影響で一部放送延期、『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完』は7月放送開始に変更
- ステージは、4月の「ミュージカル『薄桜鬼 真改』相馬主計 篇」公演中止に続き、5月の「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 2020」の開催も中止、新作やシリーズ作等複数準備も新型コロナウイルスの状況次第では中止または延期の可能性あり



タイトル実績



舞台『刀剣乱舞』  
維伝 龍の志士たち

©舞台『刀剣乱舞』制作委員会  
©2015-2019 DMM GAMES/Nitroplus



ミュージカル  
『テニスの王子様』  
3rd シーズン  
全国大会  
青学vs立海 後編

©許斐 剛/集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト  
©許斐 剛/集英社・テニミュ制作委員会

『あんさんぶるスターズ! エクストラ・ステージ』『ヒーリングっど♥プリキュア』  
~Night of Blossoming Stars~



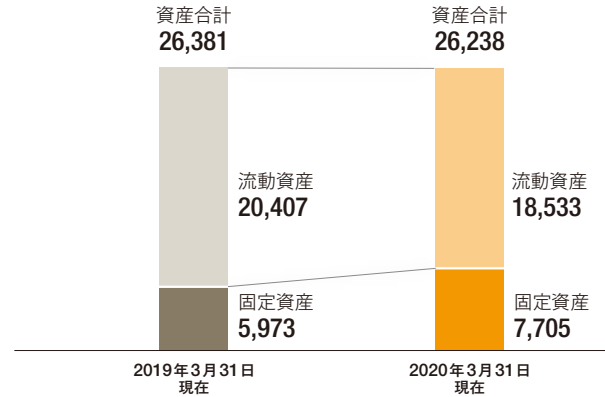
©2016 Happy Elements K.K./あんステ制作委員会



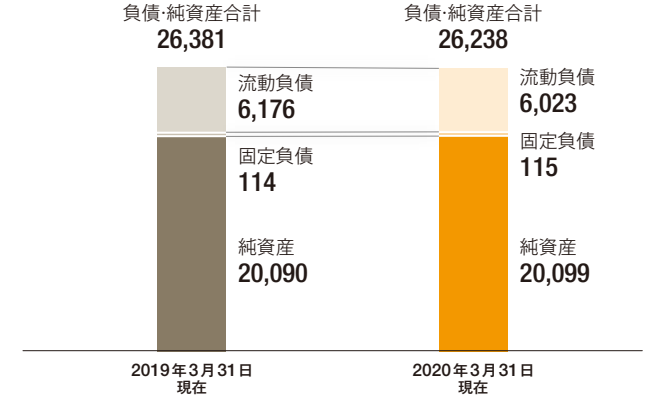
©ABC-A・東映アニメーション

## 連結貸借対照表の概要 (単位:百万円)

### 資産の部



### 負債・純資産の部



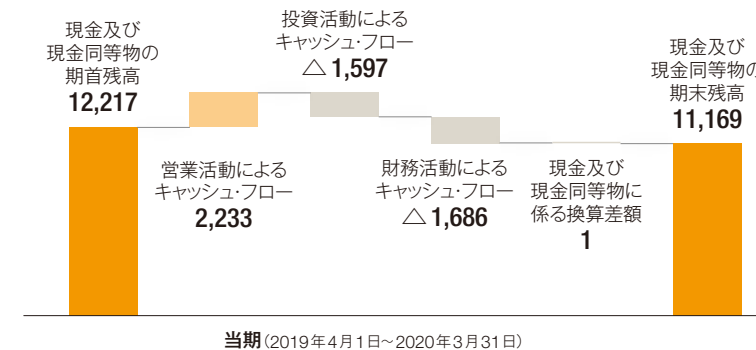
## Point

資産残高は、受取手形及び売掛金、無形固定資産の減少等により、前連結会計年度末に比べ142百万円減少し、26,238百万円となりました。

## Point

純資産は、前連結会計年度末に比べ8百万円増加し、20,099百万円となりました。

## 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は純利益の計上等により2,233百万円のプラス、投資CFは主にゲーム開発に伴う無形固定資産の取得等により、1,597百万円のマイナス、財務CFは配当金の支払等により、1,686百万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の期末残高は、前期末より1,048百万円減少し、11,169百万円となりました。



## マーベラスひろば



株主さまと当社のコミュニケーションコーナーです。

### 当社のホームページで決算説明動画をご覧いただけます

当社は、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。

今後も年4回実施し、株主・投資家の皆さまにタイムリーで分かりやすい情報発信を目指し、IR活動の向上に取り組んでまいります。



決算説明の動画はこちらからご覧いただけます

企業情報/IR情報サイト  
<https://corp.marv.jp/>

### アンケートご協力をお願い



1 必要事項を記入



2 そのままポストに投函(切手不要)

「Business Report」をご覧いただき、誠にありがとうございます。当社では、株主の皆さまのご意見を今後の紙面構成やIR活動に反映させるよう努めてまいります。大変お手数ではございますが、同封のアンケートはがきにてご意見をお寄せくださいますようお願い申し上げます。

## 株式情報 Stock Information

### 株式の状況 (2020年3月31日現在)

発行済株式の総数	53,593,100株
株主総数	17,217名

### 大株主の状況 (第三者割当増資及び売出し後)

(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%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.02%

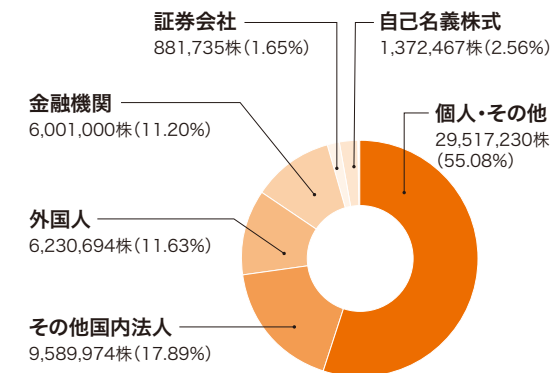
※1 持株比率は、2020年3月31日現在の完全議決権株式数(自己株式を除く)52,208,900株に、第三者割当増資に伴い増加する株式数8,623,300株を加えた株式数60,832,200株を分母として計算しております。

※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: <a href="https://corp.marv.jp/">https://corp.marv.jp/</a> 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 (2020年3月31日現在)



※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 東京都中央区八重洲一丁目2番1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	<a href="https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou">https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou</a>

### 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  
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