

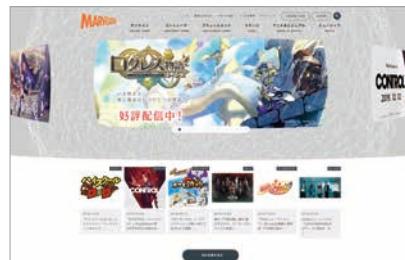
## ■ 会社概要 (2019年9月30日現在)

- **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** 533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  
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

## ■ ホームページのご案内

当社では、ホームページにて即時情報開示に努めております。メール配信をご登録された皆さまには、新着情報をメールでお知らせいたします。  
当社ホームページ「企業情報／IR情報サイト」内の「メール配信」にてご登録いただけますので、是非ご活用ください。



製品サイト  
<https://www.marv.jp/>



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

## 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)第2四半期 事業報告書  
2019年4月1日～2019年9月30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

### Contents

株主の皆さまへ 02

**特集** キーマンインタビュー：  
これまでにないメカアクションゲームを。  
『DAEMON X MACHINA』  
開発にかけた思い 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

ホームページのご案内

### 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。

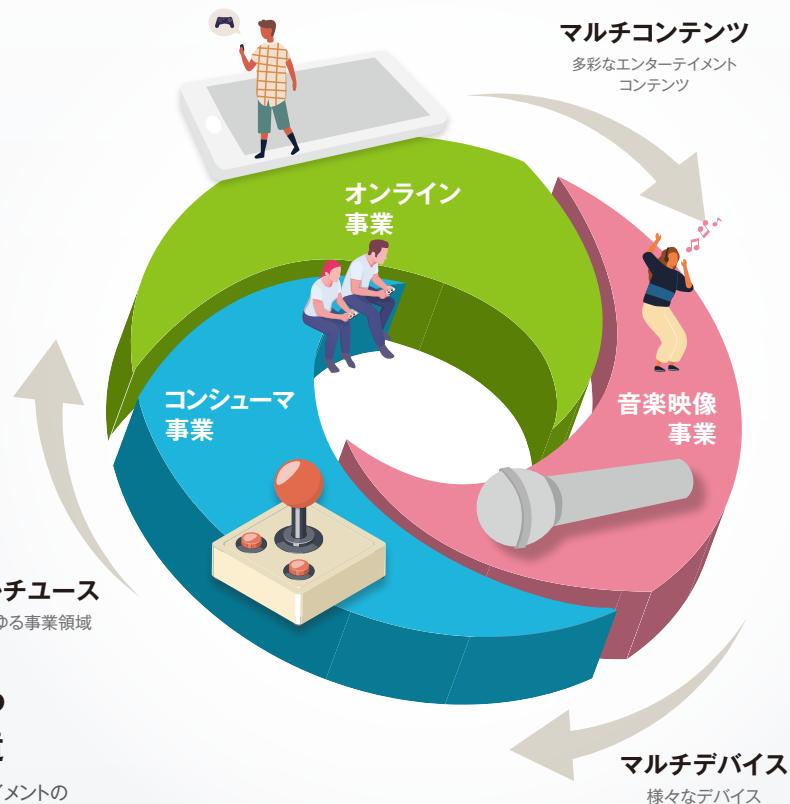
### Mission

**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



代表取締役社長  
許田 周一

# MARVELOUS!

総合エンターテインメント企業としての  
強みを活かし、積極的な挑戦を続け  
企業価値の更なる増大と持続的成長を  
目指してまいります。

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、人気IP(知的財産)を用いた大型タイトルが相次いでリリースされ、市場として大きな盛り上がりを見せつつも、ユーザーの獲得競争がさらに激しさを増し、厳しい市場環境が続きました。国内家庭用ゲーム市場におきましては、ゲーム機の新モデル登場により盛り上がりを見せたハード市場を中心に、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、プライズゲームを中心に引き続き好調を維持し、市場規模の拡大が継続いたしました。音楽映像市場におきましては、アニメの配信市場が拡大する一方で、パッケージ市場の縮小傾向が続き、国内外の番組販売や配信など、収益の多極化を模索する動きが進みました。ライブエンターテインメント市場におきましては、引き続き2.5次元舞台が盛況を呈し、市場規模の拡大が続きましたが、国内の深刻な会場不足等により競争がさらに激化しました。

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。

この結果、当第2四半期連結累計期間(2019年4月1日～2019年9月30日)の業績は、売上高10,836百万円(前年同期比18.6%減)、営業利益1,264百万円(前年同期比54.3%減)、経常利益1,247百万円(前年同期比56.5%減)、親会社株主に帰属する当期純利益743百万円(前年同期比61.7%減)となりました。

今後も「マーベラスならではの」付加価値を創出し、“マーベラスブランド”の確立による企業価値の更なる増大と持続的成長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。

2019年11月 吉日

## これまでにないメカアクションゲームを。 『DAEMON X MACHINA』開発にかけた思い

9月13日、ついに世界同時発売となった【DAEMON X MACHINA(デモンエクスマキナ)】。大注目タイトルの開発現場を支えた二人のキーマンに開発秘話を聞いてみました。



Profile 淡田 賢  
(あわた けん)

ディレクター  
ゲーム業界歴22年。マーベラスには合併前のARTOONから在籍。

### Q. 『DAEMON X MACHINA』の全体像(世界観)に関してお聞かせください。

**淡田** ゲームの舞台は、月の落下によって文明が半壊し、人類存亡の危機を迎えた惑星です。月が落ちた場所からは「フェムト」という新たなエネルギー資源が生まれるのですが、この資源をめぐる人類が熾烈な争奪戦を行っています。その一方で、復興のために作られたAIロボットが暴走し、人類を襲い始める。そこで、プレイヤーは「アーセナル」と呼ばれる外部装甲を装備し、傭兵の一人となってAIを倒すべく壮絶なバトルを繰り返すという、メカアクションゲームです。

**軽部** デザイン面で今回特にこだわったのが、トゥーン表現を利用した「アニメ・コミック調」です。子どもっぽい印象にならないよう、画像の輪郭をあえてはつきりさせないといった手法をとり、色合いも赤・黒・白をキーカラーにして、よりビビッドなイメージに仕上げました。

### Q. プロジェクトを進めていく中で大変だったことは？

いかに楽しさを追求できるか自分が体感し、ユーザーの気持ちにどれだけ寄り添えるか

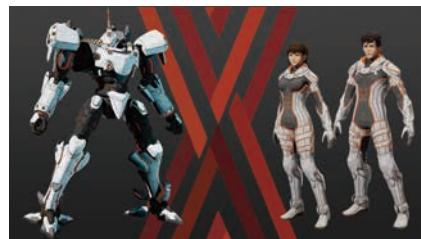
**淡田** メカを扱うゲームの開発は今回が初めてだったので、試行錯誤の連続でした。特に大変だったの



Key colorは「赤・黒・白」  
©2019 Marvelous Inc.



ゲーム空間や背景、色使いなどデザインが特徴的



キャラクター設定・デザインのこだわり

# 世界同時



が、どのようにメカを操作できれば気持ちがいいのか、どのような感触で敵に銃弾が当たると気持ちがいいのかといった、「ユーザーが求める感覚」を探りあてることです。試作を画面に出して、ひたすらテストを繰り返しました。また、世界同時発売で、9言語に対応したためゲーム内で使われる特有の言葉をニュアンスを含めうまく伝えるのにも苦労しましたね。

### Q. 『DAEMON X MACHINA』の「これは」と思うアピールポイントを教えてください。

臨場感が味わえる今までにない新しいカスタマイズで“自分だけ”のキャラクターを創る楽しさ

**軽部** メカやロボットといった金属質のものはゲームエンジンで表現しやすいのですが、そのままリアルに作画すると「当たり前な絵」になってしまうんです。そこで、あえて「トゥーン表現でメカ」という、他のメカ物ゲームにあまりないルックにして、他のゲームとの差別化を図りました。日本のアニメはヨーロッパをはじめ海外で非常に人気が高いために、こうしたビジュアルは世界でも受け入れられると確信していました。

**淡田** ゲームの中でメカを自分好みにカスタマイズしていける点は、非常に重要な要素だと考えています。従来のゲームは、カスタマイズに必要なパーツをゲームの中のお店で買ったり、素材を集めて作ったりといった遊び方が多いのですが、本ゲームの場合は、倒した敵からパーツを奪ってその場で装着できたり、奪った武器をすぐ使えたりするんです。カスタマイズしていく際にもこうした「戦場感」が味わえるところが、今までにはない魅力だと自負しています。

### Q. 今後『DAEMON X MACHINA』に期待する展開などはありますか？

ユーザーがサプライズするような進化を

**軽部** これからもアップデートを続けていくので、ぜひ期待していただきたいですね。

**淡田** マーベラスにとっては、コンシューマー・ゲームとして久々にリリースしたオリジナルIPですので、より楽しめるゲームへとさらに進化させ、長くシリーズ化できるタイトルにしていきたいと思っています。



Profile 軽部 健  
(かるべ けん)

アートディレクター  
ゲーム業界歴25年。ドッター、モデラー等を経て現在に至る。

## 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 第2四半期累計

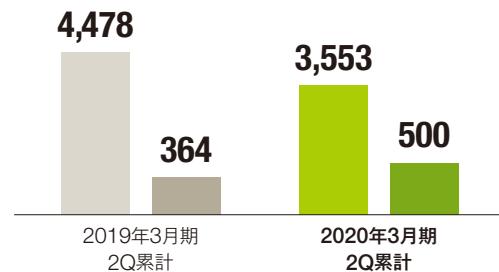
売上高

35 億円

セグメント利益

5 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

- 長期運営タイトルの売上減少やタイトル数減少により減収となるも、前期実施の構造改革効果や不採算タイトルの整理等で利益率が改善し増益
- 「シノピマスター 閃乱カグラ NEW LINK」は堅調に推移、「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
- 「ログレス」シリーズ最新作「ログレス物語(ストーリーズ)」、中国発のスマートフォン向け弾幕シューティングゲーム「ガール・カフェ・ガン」を9月配信開始

### 今後の展開

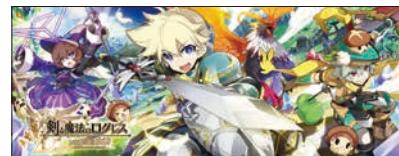
- 9月配信開始の「ログレス物語(ストーリーズ)」、「ガール・カフェ・ガン」の主力タイトル化に注力
- 新たにノベルアプリ(タイトル未定)を今冬に配信予定
- 新規アプリゲームを鋭意開発中、今期サービス開始を目指す

シノピマスター 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.

ログレス物語(ストーリーズ)



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

ガール・カフェ・ガン



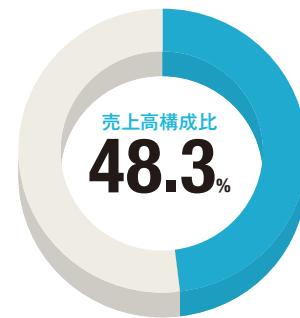
©Seasun Inc. / ©Marvelous Inc.

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 第2四半期累計

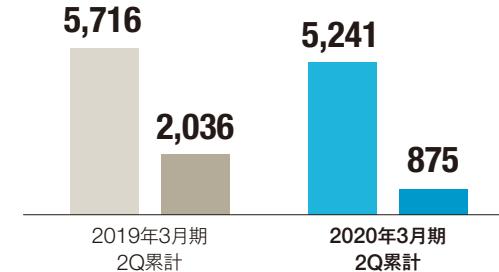
売上高

52 億円

セグメント利益

8 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

- 「ポケモンガオーレ」好調継続、ゲームソフト販売堅調推移も、前期におけるソフトウェア資産売却収入の反動減等もあり減益
- 「ルーンファクトリー4スペシャル(Nintendo Switch)」を7月発売
- 新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA(Nintendo Switch)」を9月に全世界同時発売
- アミューズメント部門は「ポケモンガオーレ」が引き続き好調維持、新作リズムゲーム「WACCA」を7月18日より稼働開始

### 今後の展開

- 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「ノーマ★ヒーローズ」シリーズ最新作「Travis Strikes Again: No More Heroes Complete Edition」を10月発売。海外アクイジションタイトル「CONTROL」を12月に、新プロジェクト「神田川JET GIRLS」を1月に発売予定

ルーンファクトリー4  
スペシャル



©2019 Marvelous Inc.

DAEMON X MACHINA  
(デモンエクスマキナ)



©2019 Marvelous Inc.

ポケモンガオーレ



©2019 Pokémon.  
©1995-2019  
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・  
ゲームブークの登  
録商標です。

WACCA  
(ワッカ)



©Marvelous Inc. /  
Supported by  
HARDCORE TANO°C

タイトル  
実績

# 音楽映像事業

Audio & Visual Business

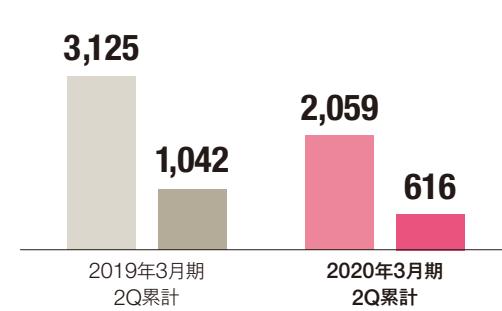
音楽・映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行



2020年3月期 第2四半期累計

売上高 **20** 億円  
セグメント利益 **6** 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

- 各舞台公演は好評だったものの、売上計上が3Qとなること等から、2Qは減収減益
- ステージ制作部門では「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」の新作公演を実施
- 「舞台『K』」、「ミュージカル『薄桜鬼 志譚』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の公演Blu-ray・DVDを発売
- 音楽映像制作部門では『映画プリキュアミラクルユニバース』のBlu-ray・DVDを発売

## 今後の展開

- ▶ アニメはプリキュアの劇場版最新作を10月より公開
- ▶ ステージはシリーズ作品の最新作やLIVE公演、完全新作を公演予定

舞台『刀剣乱舞』  
悠伝 日目の葉よ散るらむ



©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 前編

©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』  
~Destruction × Road~



©2016 Happy Elements K.K./  
あんステ制作委員会

『映画プリキュア  
ミラクルユニバース』

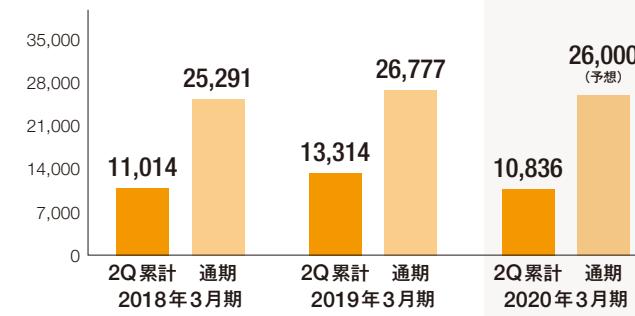


©2019 映画プリキュア  
ミラクルユニバース制作委員会

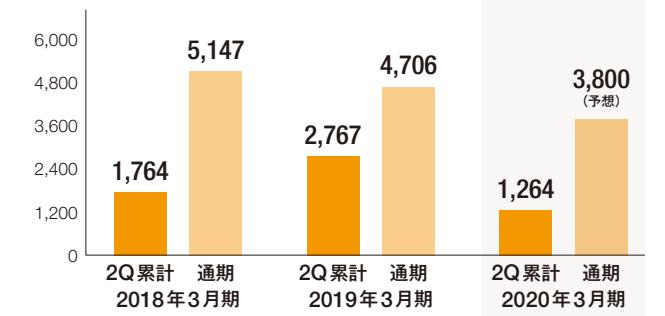
## 当第2四半期(累計)の業績 Consolidated Review Of Operation

(単位:百万円)

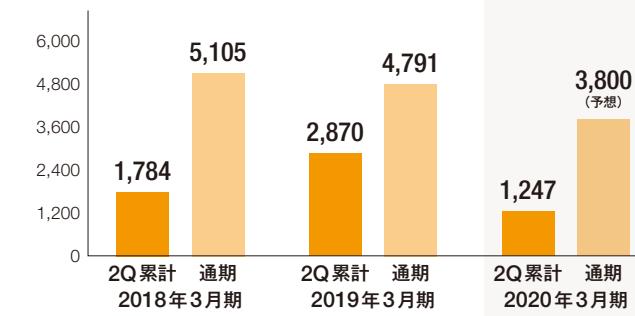
### 売上高



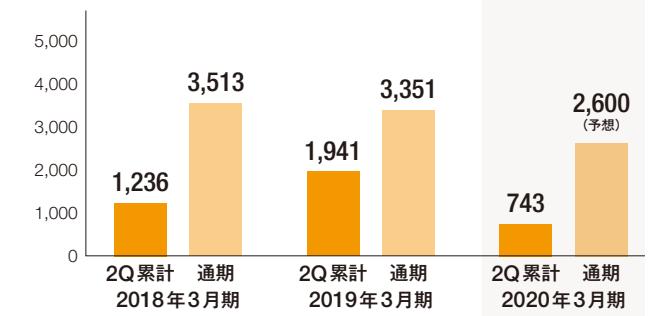
### 営業利益



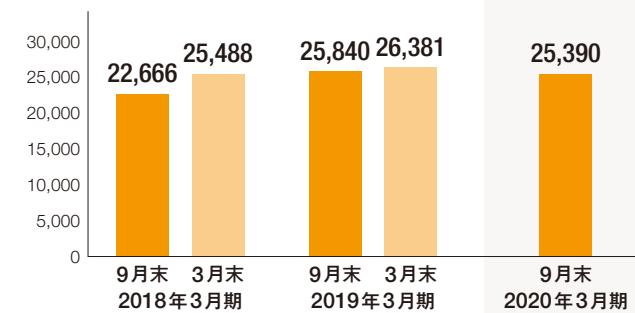
### 経常利益



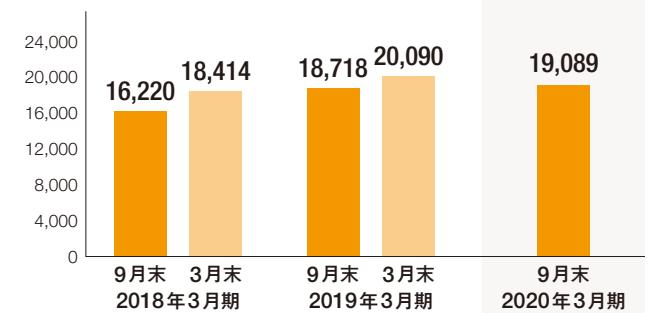
### 親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益



### 総資産



### 純資産



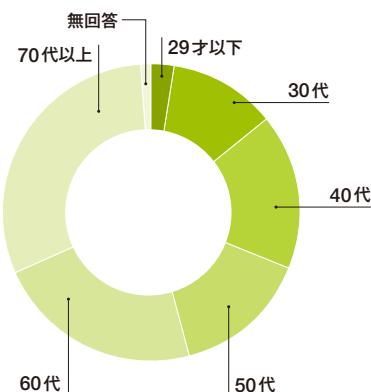
## マーベラスひろば



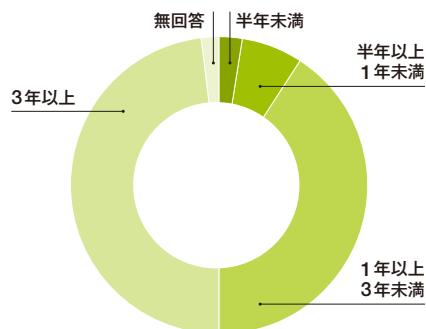
## アンケート 結果報告

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、7.75%にあたる合計1,295名の株主様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。

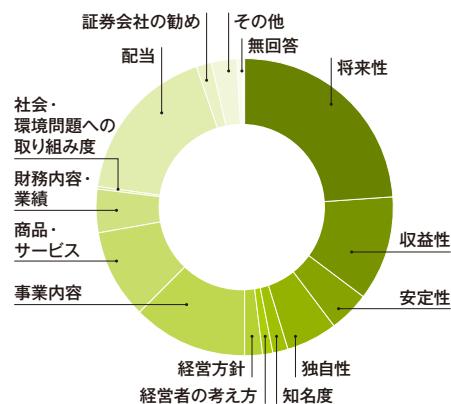
### 年齢層



### 当社株式の保有期間



### 株式購入のきっかけ



**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、特に興味を持たれた内容は何ですか？

1位 業績ハイライト

2位 事業部訪問 アミューズメント事業部

3位 特集 許田代表取締役社長 インタビュー

## 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%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。

今期においてもこの方針を継続し、年間配当金につきましては、1株当たり33円を予定しております。これからも株主の皆さまのご期待にお応えしてまいりますと考えております。

## 株式情報 (2019年9月30日現在) Stock Information

### 株式の状況

発行済株式の総数	53,593,100株
株主総数	15,890名

### 大株主の状況

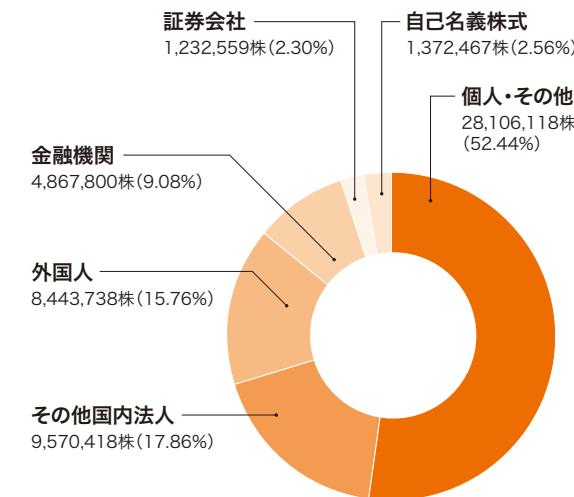
〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
中山 隼雄	18.81%
株式会社アミューズキャピタル	12.83%
中山 晴喜	10.53%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.52%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2.21%
GOVERNMENT OF NORWAY	2.13%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1.64%
株式会社東北新社	1.49%
パク オ ニュコグジーンエムケイアノアガトシ化アルディアレジューイーイー	1.20%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1.16%

※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 : <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



※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	<a href="https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou">https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou</a>