

**MARVELOUS!**

決算説明資料

**2022年3月期 第2四半期**

**2021年10月29日**

**2022年3月期 第2四半期(累計)決算概要**

**セグメント別の状況と今後の取り組み**

**2022年3月期 通期業績予想**

**テンセントとの資本業務提携について**

# 2022年3月期 第2四半期(累計)決算概要

# 業績ハイライト（損益計算書）



- オンライン事業は長期運営タイトルが売上減少、音楽映像事業は新型コロナウイルスの影響があったものの、コンシューマ事業においてゲームソフト販売やアミューズメントがともに好調で、全社では前年同期比増収増益

単位：百万円	2021年3月期 2Q累計		2022年3月期 2Q累計		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	9,419	-	<b>12,838</b>	-	3,418	136.3%
売上原価	3,812	-	<b>6,258</b>	-	2,445	164.1%
販管費	3,907	-	<b>3,679</b>	-	▲228	94.2%
うち広告宣伝費	556	-	<b>574</b>	-	17	103.1%
営業利益	1,699	18.0%	<b>2,900</b>	<b>22.6%</b>	1,201	170.7%
営業外損益	▲20	-	<b>83</b>	-	103	-
経常利益	1,678	17.8%	<b>2,984</b>	<b>23.2%</b>	1,305	177.7%
特別損益	▲14	-	<b>11</b>	-	26	-
法人税等	503	-	<b>916</b>	-	412	182.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,160	12.3%	<b>2,079</b>	<b>16.2%</b>	918	179.2%

# セグメント別概況



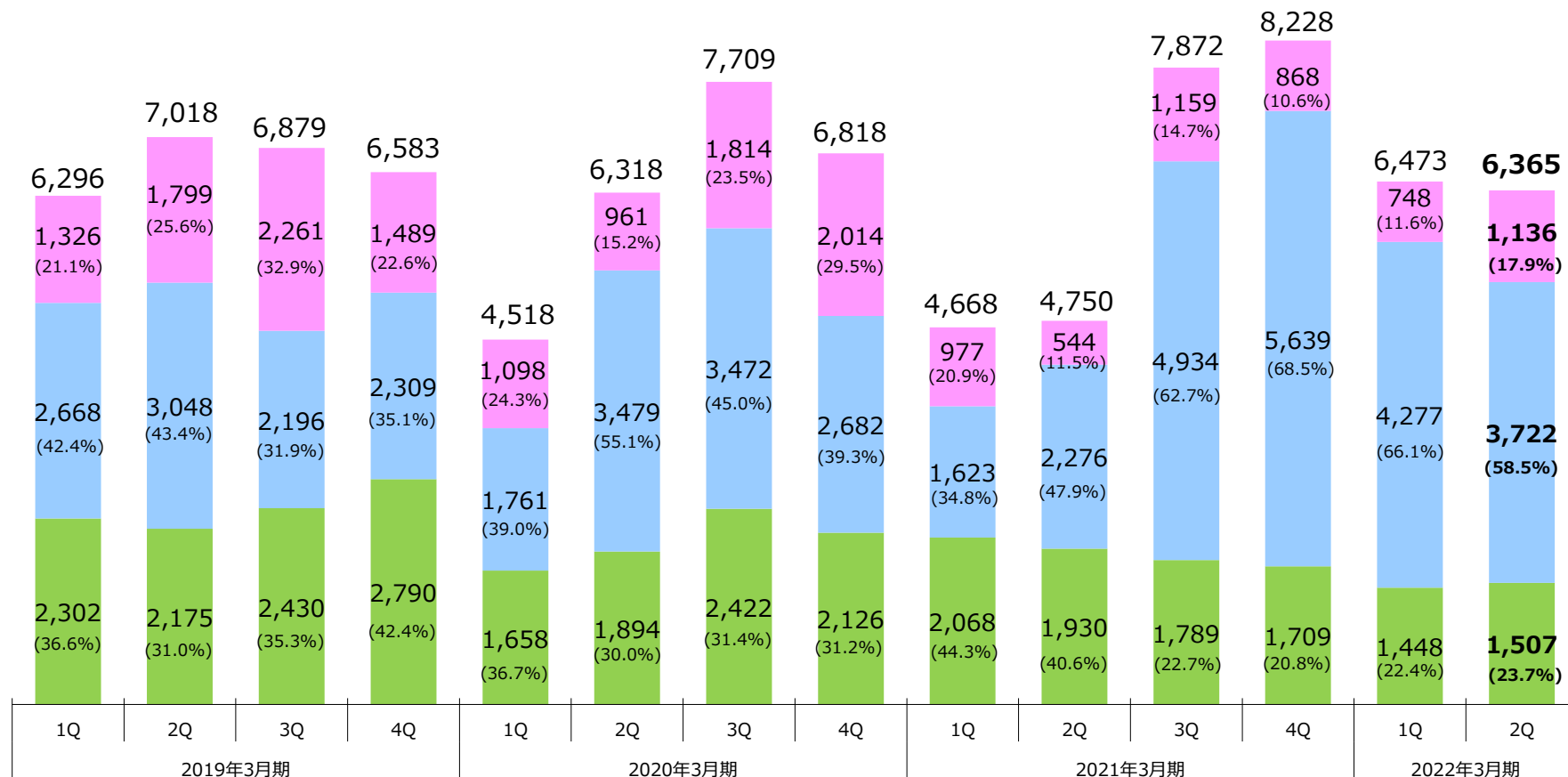
単位：百万円		2021年3月期 2Q累計	2022年3月期 2Q累計	前年同期比	
		実績	実績	(額)	(率)
売上高	オンライン事業	3,998	2,955	▲1,043	73.9%
	コンシューマ事業	3,900	7,999	4,099	205.1%
	音楽映像事業	1,521	1,884	363	123.9%
	合計	9,419	12,838	3,418	136.3%
セグメント 利益	オンライン事業	975	603	▲372	61.8%
	コンシューマ事業	1,111	2,941	1,830	264.7%
	音楽映像事業	361	57	▲303	15.9%
	合計	2,447	3,601	1,154	147.1%
全社費用等		▲748	▲700	47	93.7%
営業利益 合計		1,699	2,900	1,201	170.7%

# セグメント別売上構成（四半期毎）



- 音楽映像事業
- コンシューマ事業
- オンライン事業

単位：百万円



※売上構成比は小数点第2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。

# セグメント別の状況と今後の取り組み

# オンライン事業 2022年3月期 2Qまでの進捗状況



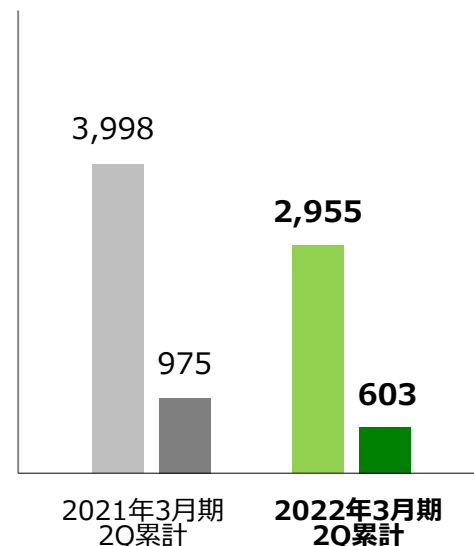
## [2022年3月期 2Qの状況]

長期運営タイトルの経年や競争激化による売上減少で減収減益

## [タイトル状況]

- 『シビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』や『剣と魔法のログレス いにしへの女神』、『ブラウザ三国志』は、コラボ施策や周年キャンペーン等を実施し健闘も、経年や他社タイトルとの競争激化により売上減少
- 『一騎当千エクストラバースト』はMarvelous Apps版を9月配信開始

■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円



## [タイトル展開]

シビマスター 閃乱カグラ  
NEW LINK  
(スマホアプリ)

剣と魔法のログレス いにしへの女神  
(スマホアプリ)

ブラウザ三国志  
(PCブラウザ)

一騎当千エクストラバースト  
(スマホアプリ)



2017年11月29日配信開始

©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.



2013年12月17日配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.



2009年7月15日配信開始

©Marvelous Inc.



2020年5月25日配信開始

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



# オンライン事業 2022年3月期 3Q以降の取り組み

MARVELOUS!

- 新作ゲームアプリ『千銃士:Rhodoknight』は、10/12よりApp Store・Google Playでの事前登録受付を開始、近日サービス開始予定
- 既存タイトルはコラボ施策・周年イベント等で売上確保に努める

## 千銃士:Rhodoknight (ロードナイト) (スマホアプリ)



近日サービス開始予定

©Marvelous Inc.

# コンシューマ事業 2022年3月期 2Qまでの進捗状況

MARVELOUS!

## [2022年3月期 2Qの状況]

『ルーンファクトリー 5』、『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』等、ゲームソフト販売堅調に加えて、『ポケモンメザスタ』新弾好調により増収増益

## [タイトル状況]

- シリーズ最新作『No More Heroes 3』を2021年8月27日に発売
- 前期Nintendo Switch向けに発売した『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』はSteam版を9月16日配信開始、全世界累計出荷本数100万本を突破
- アミューズメントの『ポケモンメザスタ』は9月16日稼動開始の「スーパータッグ2弾」が好調に推移

## [タイトル展開]

No More Heroes 3  
(Nintendo Switch)



2021年8月27日発売

©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.

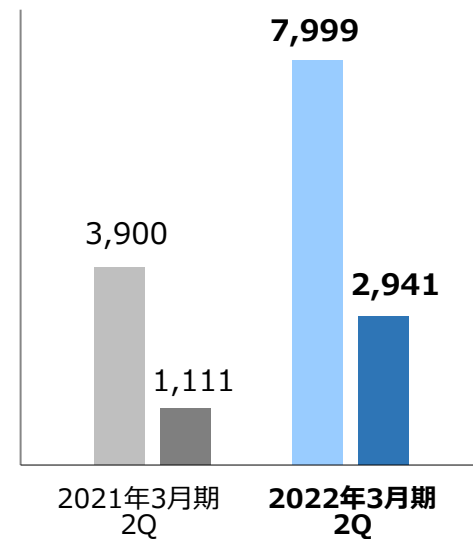
牧場物語  
オリーブタウンと  
希望の大地  
(Nintendo Switch/  
Steam)



Nintendo Switch版：発売中  
Steam版：2021年9月16日配信開始

©2021 Marvelous Inc.

■売上高 ■セグメント利益 単位：百万円



ポケモンメザスタ  
(アミューズメント)



2020年9月17日稼動開始

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
ポケットモンスター・Pokémonは任天堂・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。

# コンシューマ事業 2022年3月期 3Q以降の取り組み

MARVELOUS!

- ポーランドの開発会社EXOR Studiosが開発した『リフトブレイカー』をPS5®向けに10月発売
- 2019年発売の『牧場物語 再会のミネラルタウン』を新たにPS4®・XBOX向けに発売
- 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月に発売予定
- アミューズメントの『ポケモンメザスタ』は「スーパータッグ3弾」を11月稼動開始予定

## The Riftbreaker (リフトブレイカー) (PS5®)



2021年10月14日発売(ダウンロード販売)

© 2021 EXOR Studios, the EXOR Studios logo, Riftbreaker and the Riftbreaker logo are trademarks or registered trademarks in the United States, European Union and other countries.

## 牧場物語 再会のミネラルタウン (Nintendo Switch/ PS4®/XBOX)



Nintendo Switch版：発売中  
XBOX版：2021年10月27日発売(ダウンロード販売)  
PS4®版：2021年11月27日発売予定

©2021 Marvelous Inc.

## ルーンファクトリー 5 (Nintendo Switch)



国内版：発売中  
北米版：2022年3月22日発売予定  
欧州版：2022年3月25日発売予定

©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 (アミューズメント)



2020年9月17日稼動開始  
～「スーパータッグ3弾」11月25日稼動開始予定～

©2021 Pokémon. ©1995-2021 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・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。

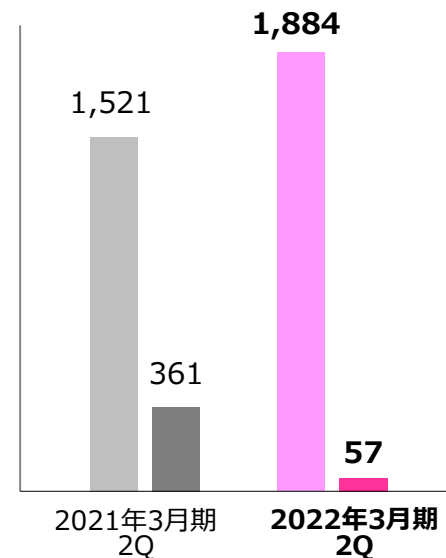
# 音楽映像事業 2022年3月期 2Qまでの進捗状況



## [2022年3月期 2Qの状況]

「舞台『刀剣乱舞』」(1月～6月公演)の売上計上により増収となったものの、緊急事態宣言の長期化の影響を大きく受け、利益大幅減

■ 売上高 ■ セグメント利益 単位：百万円



## [タイトル状況]

- 『映画ヒーリングっど♥プリキュア ゆめのまちでキュン！っとGoGo！大変身!!』、TVアニメ『トロピカル〜ジュ！プリキュア』等をパッケージ商品化
- 舞台公演は、シリーズ作品の新作公演等を複数実施も、緊急事態宣言に伴うイベントの開催制限や外出自粛要請等の影響により、依然厳しい状況が継続

## [タイトル展開]

『映画ヒーリングっど♥プリキュア  
ゆめのまちでキュン！っとGoGo！大変身!!』



Blu-ray/DVD 2021年7月発売

© 2020 映画ヒーリングっど♥プリキュア製作委員会

ミュージカル『テニスの王子様』  
4thシーズン <sup>せいがく</sup> 青学vs不動峰



2021年7月～8月公演

© 許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会

『家庭教師ヒットマンREBORN!』  
the STAGE  
-episode of FUTURE-



2021年7月～8月公演

© 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』  
Op.3 -ホワイトチャペルの亡霊-



2021年8月公演

© 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

# 音楽映像事業 2022年3月期 3Q以降の取り組み

MARVELOUS!

- 音楽映像は劇場版プリキュア最新作が10月公開、新作TVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ』が10月放送開始
- 舞台公演は既存シリーズや新作タイトル公演を複数準備。緊急事態宣言解除に伴う観客動員率回復に期待

## 『映画トロピカル〜ジュ！プリキュア 雪のプリンセスと奇跡の指輪！』



2021年10月公開

©2021 映画トロピカル〜ジュ！プリキュア製作委員会

## 『吸血鬼すぐ死ぬ』



2021年10月TV放送開始

©益ノ木至（秋田書店）／製作委員会すぐ死ぬ

## 舞台『血界戦線』 Blitz Along Alone



2021年10月～11月公演

© 内藤泰弘／集英社 © 舞台『血界戦線』製作委員会

## 『ワールドトリガー the Stage』



2021年11月～12月公演予定

©重原大介／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』



2022年1月公演予定

©葉鳥ビスコ・白泉社／歌劇『桜蘭高校ホスト部』製作委員会

## ミュージカル『新テニスの王子様』 The Second Stage



2022年1月公演予定

©許斐 剛／集英社・新テニミュ製作委員会

**2022年3月期 通期業績予想**

# 2022年3月期 通期業績予想

MARVELOUS!

## 業績予想

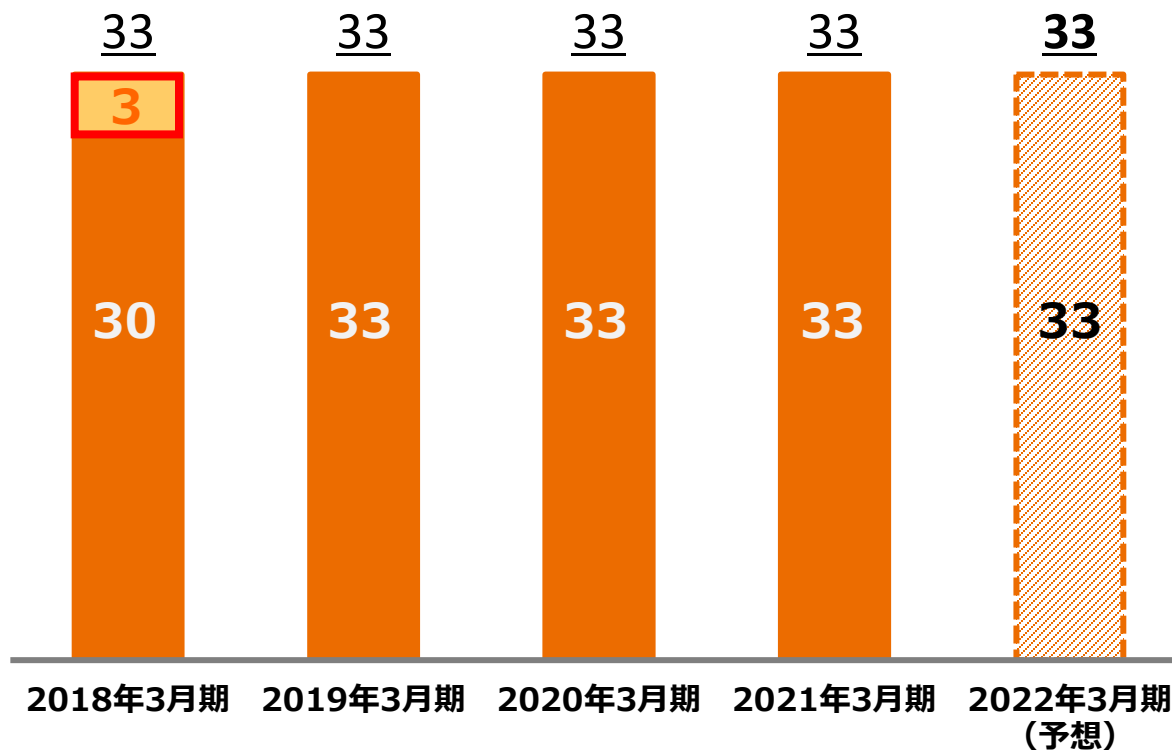
	2021年3月期	2022年3月期	前期比
単位：百万円	実績	予想	(率)
売上高	25,520	<b>24,000</b>	94.0%
営業利益	4,414	<b>4,000</b>	90.6%
経常利益	4,558	<b>4,000</b>	87.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,265	<b>2,760</b>	84.5%

## 配当予想

2022年3月期：前期と同額の普通配当33円を計画

■ 普通配当 ■ 記念配当

(単位：円)



## 配当方針

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、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います。

配当性向	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期 (予想)
	48.6%	50.9%	95.0%	59.3%	72.2%



# テンセントとの資本業務提携について

# テンセントとの資本業務提携について

MARVELOUS!

テンセントの完全子会社である Image Frame Investment(HK)と  
2020年5月25日に資本業務提携契約を締結し約49億円の資金を調達

グローバル市場を勝ち抜き、新規案件への投資を加速させる業務提携

MARVELOUS!

×

Tencent 腾讯  
Image Frame Investment (HK)

## 本資本業務提携の目的及び理由

- 当社の既存 IP（知的財産） のリッチコンテンツ化とグローバル化
- 新規 IP の創出に向けた大型投資
- 新規事業展開のための投資
- 最先端技術の習得及び活用

## 49億円の内訳

### 新規IP投資 **34**億円

グローバル展開可能な新規IPの創出（コンシューマ）

- ジャンル：シミュレーション 投資額：7億円 2022年秋 発売目標
- ジャンル：シミュレーション 投資額：16億円 2023年秋 発売目標
- ジャンル：アクション 投資額：11億円 2023年秋 発売目標

### 既存IP投資 **10**億円

当社既存IPのグローバル化（コンシューマ）

- 強化施策費：3.5億円 2022年秋 実施予定
- 強化施策費：6.5億円 2024年春 実施予定

### 事業展開費用 **5**億円

有カタイトルの事業展開費用（オンライン）

- 事業展開費用：5億円 2022～2023年度中 実施予定
- ネットワーク技術や新しいビジネスモデル(GaaS)等の習得及び活用

## その他にも

### 新作タイトル投資 **25**億円以上

グローバルターゲット作品

- コンシューマ ジャンル：アクション 2024年 発売目途

### 新作タイトル投資 **15**億円以上

新作ロールプレイングゲーム

- コンシューマ ジャンル：RPG 2024年 発売目途

### TVアニメ制作投資 **5**億円以上

当社オリジナルIP

- TVアニメ 2024年 放送目途

資金調達の用途に限らず、テンセント社からの協力も得て、年3~4タイトルのCSゲーム開発を進めてまいります。

グローバルIPの創出、継続的な企業成長のため、CSゲーム以外にも積極的なコンテンツ投資を行います。

ご視聴、誠に有難うございました。

[お問い合わせ先]

コーポレートコミュニケーション本部 経営企画部

E-mail: [ir@marv.jp](mailto:ir@marv.jp)

URL: <https://corp.marv.jp>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。