

## 2024年3月期 第3四半期 決算説明動画 説明概要

本日は、お忙しい中、株式会社マーベラス 2024年3月期 第3四半期 決算説明動画をご視聴いただき、誠にありがとうございます。

代表取締役社長の佐藤でございます。

ご説明に先立ちまして、本日の第3四半期決算と合わせて発表させていただきました通り、通期業績予想につきましては、当初の予想を下回る見通しとなりました。二期連続での大幅な下方修正となったことを、まずをもってお詫び申し上げます。

なお、詳細な要因と修正後の通期見通しにつきましては、後程ご説明させていただきます。

### 資料\_P.2\_目次

目次	
1	2024年3月期 第3四半期決算概要
2	セグメント別の状況と今後の展開
3	2024年3月期 通期業績予想
4	補足資料

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 2

こちらが、本日も説明させていただく資料の内容です。

はじめに第3四半期の決算概要、次にセグメント別の状況と今後の展開について、最後に今期の業績予想についてご説明させていただきます。

それでは早速、第3四半期の決算概要からご説明させていただきます。

#### 資料\_P.4\_決算サマリー

2024年3月期 第3四半期(累計) 決算サマリー

MARVELOUS!

売上高

217.6 億円

前年同期比：118.2%

営業利益

13.9 億円

前年同期比：43.8%

● コンシューマ新作ゲーム発売やアミューズメント事業の好調継続、舞台公演売上増加等で前年同期比増収

● 一方、新作ゲームソフトの一部タイトルの販売が低調な推移となったこと等により大幅減益

2023年3月期3Q累計 (2022年4月-12月)			2024年3月期3Q累計 (2023年4月-12月)		前年同期比	
(単位：百万円)	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	18,412	-	21,760	-	3,347	118.2%
営業利益	3,176	17.3%	1,390	6.4%	▲1,785	43.8%
経常利益	3,509	19.1%	1,746	8.0%	▲1,762	49.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,410	13.1%	1,174	5.4%	▲1,236	48.7%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

4

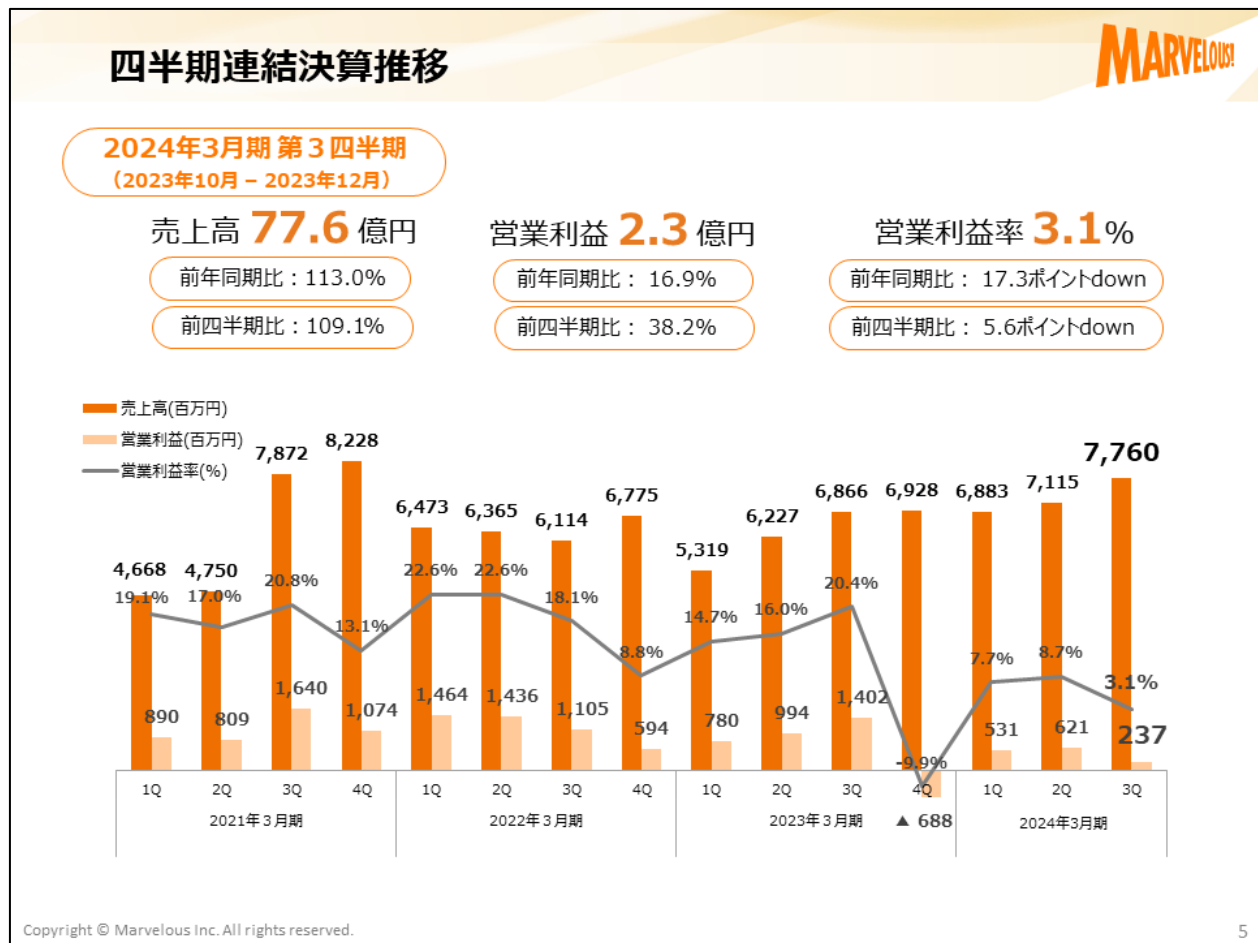
こちらが、第3四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 118.2%の 217 億 6,000 万円、営業利益は、同 43.8%の 13 億 9,000 万円となりました。

コンシューマゲームの新作が国内、海外で複数発売されたことやアミューズメント事業の好調継続、舞台公演の売上が前期と比べ増加したこと等により、前年同期比増収となりました。

しかしながら、新作ゲームソフトの発売に伴う開発費の計上、増加に比べて、それらの販売が低調な推移となったことなどの影響により、大幅な減益となりました。

## 資料\_P.5\_四半期連結決算推移グラフ



こちらは、四半期ごとの連結決算の推移をあらわしたグラフとなります。

四半期ベースでも、コンシューマの不振が響き、利益率が落ち込む結果となりました。

続いて、セグメント別の概況についてご説明いたします。

## 資料\_P.7\_セグメント別業績

セグメント別業績					
MARVELOUS!					
(単位：百万円)		2023年3月期3Q累計 (2022年4月-12月)	2024年3月期3Q累計 (2023年4月-12月)	前年同期比	
				(額)	(率)
売上高	デジタルコンテンツ事業	10,266	12,137	1,871	118.2%
	アミューズメント事業	6,047	6,602	555	109.2%
	音楽映像事業	2,099	3,019	919	143.8%
	合計	18,412	21,760	3,347	118.2%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	1,635	▲300	▲1,935	-%
	アミューズメント事業	2,328	2,512	184	107.9%
	音楽映像事業	394	436	41	110.6%
	合計	4,357	2,648	▲1,709	60.8%
	全社費用等	▲1,181	▲1,258	▲76	106.5%
	営業利益 合計	3,176	1,390	▲1,785	43.8%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

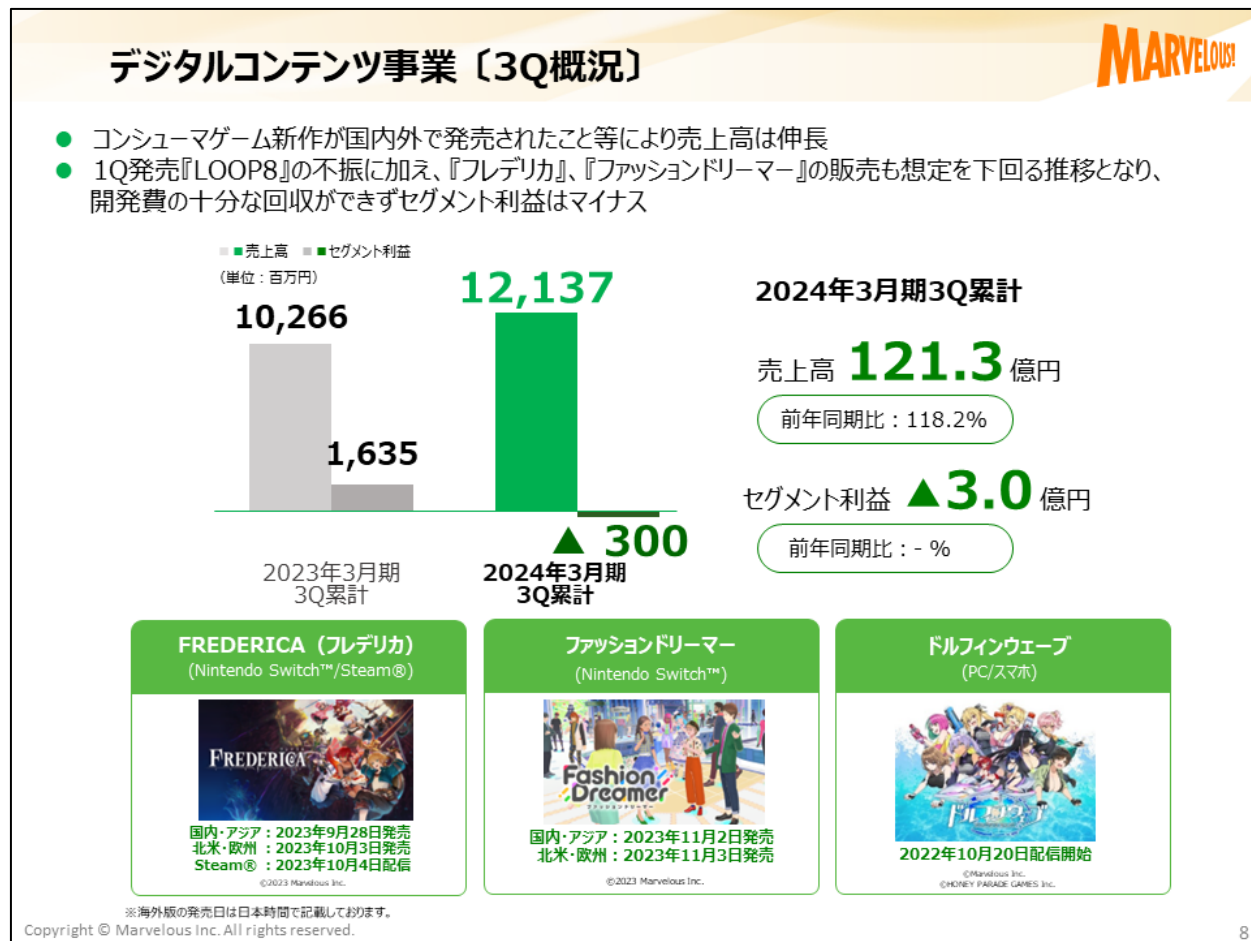
7

当第3四半期のデジタルコンテンツ事業は、売上高が前年同期比 118.2%の 121 億 3,700 万円、セグメント利益は3億円の赤字となりました。

アミューズメント事業は、売上高が前年同期比 109.2%の 66 億 200 万円、セグメント利益は同 107.9%の 25 億 1,200 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が前年同期比 143.8%の 30 億 1,900 万円、セグメント利益は同 110.6%の4億 3,600 万円という結果となりました。

## 資料\_P.8\_デジタルコンテンツ事業\_概況



ここからは、各セグメント別にご説明させていただきます。

まずは、デジタルコンテンツ事業です。

コンシューマゲームの新作が国内外で複数リリースされたこと等により、売上高は前年同期と比べて伸長いたしました。

しかしながら、第1四半期に発売した『LOOP8(ループエイト)』の販売不振に加え、続く『FREDERICA(フレデリカ)』、『ファッションドリーマー』につきましても、想定を下回る販売推移となり、開発費を十分に回収することができずに第3四半期時点では残念ながらセグメント利益はマイナスとなりました。

オンラインゲームでは、11月に10周年を迎えた『剣と魔法のログレス』におきまして、記念のファンミーティングを開催したほか、周年イベント等を実施いたしました。

また、『ドルフィンウェーブ』と『シノビマスター 閃乱カグラ』においてもそれぞれコラボや周年施策等を実施いたしました。

## デジタルコンテンツ事業〔今後のラインナップ〕

## ビックリマン・ワンダーコレクション

(スマホ)



「ビックリマンチョコ」を題材にしたシールコレクションRPG

2024年配信予定(事前登録受付中)

©LOTTE/ビックリマンプロジェクト ©Marvelous Inc.

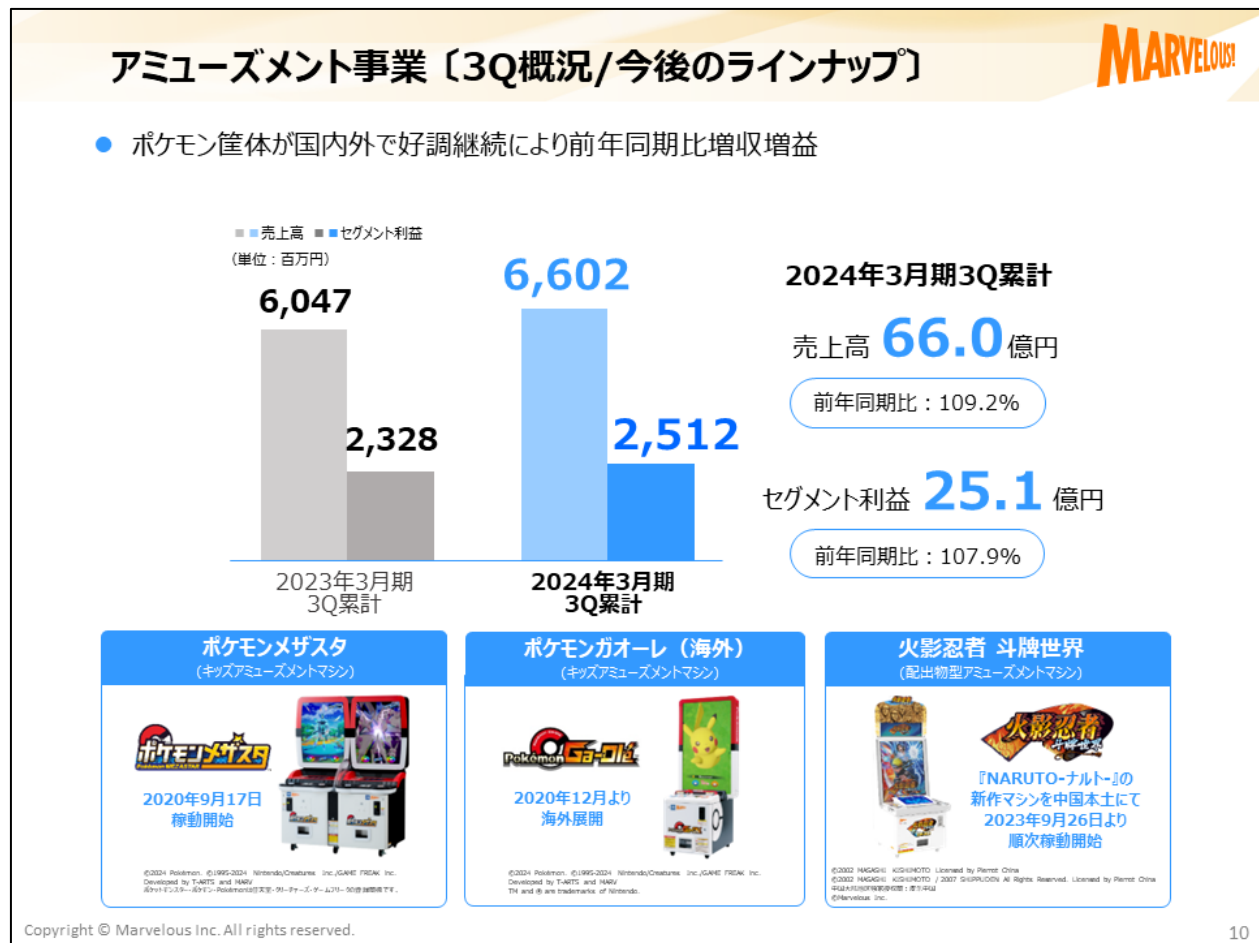
続いて、今後のラインナップについてお話しさせていただきます。

先日発表させていただきました通り、「ビックリマンチョコ」を題材にしたスマートフォン向けシールコレクションRPG『ビックリマン・ワンダーコレクション』を配信することが決定し、今月 10 日より事前登録を行っております。

春頃のリリースを目指して鋭意開発中ですが、詳細な日程につきましては、決まり次第、お知らせさせていただきます。

この他にも、コンシューマ・オンラインのリリース済み、既存タイトルの販売促進にも引き続き注力し、第3四半期時点でのセグメント利益はマイナスとなりましたが、通期ではプラスとなるよう取り組んでまいります。

## 資料\_P10\_アミューズメント事業 概況



10

続いて、アミューズメント事業の説明をいたします。

当事業におきましては、引き続き、国内外でのポケモンシリーズの好調を背景に、前年同期と比べ増収増益となりました。

タイトルの状況といたしましては、まず、『ポケモンメザスタ』につきましては、11月にアミューズメントエキスポへ出展したほか、セブンイレブン、ミスタードーナツでの「タグ」配布など、様々なプロモーション施策を実施いたしました。また、11月22日から稼動した新弾、「ゴージャススター3弾」も好調に推移いたしました。

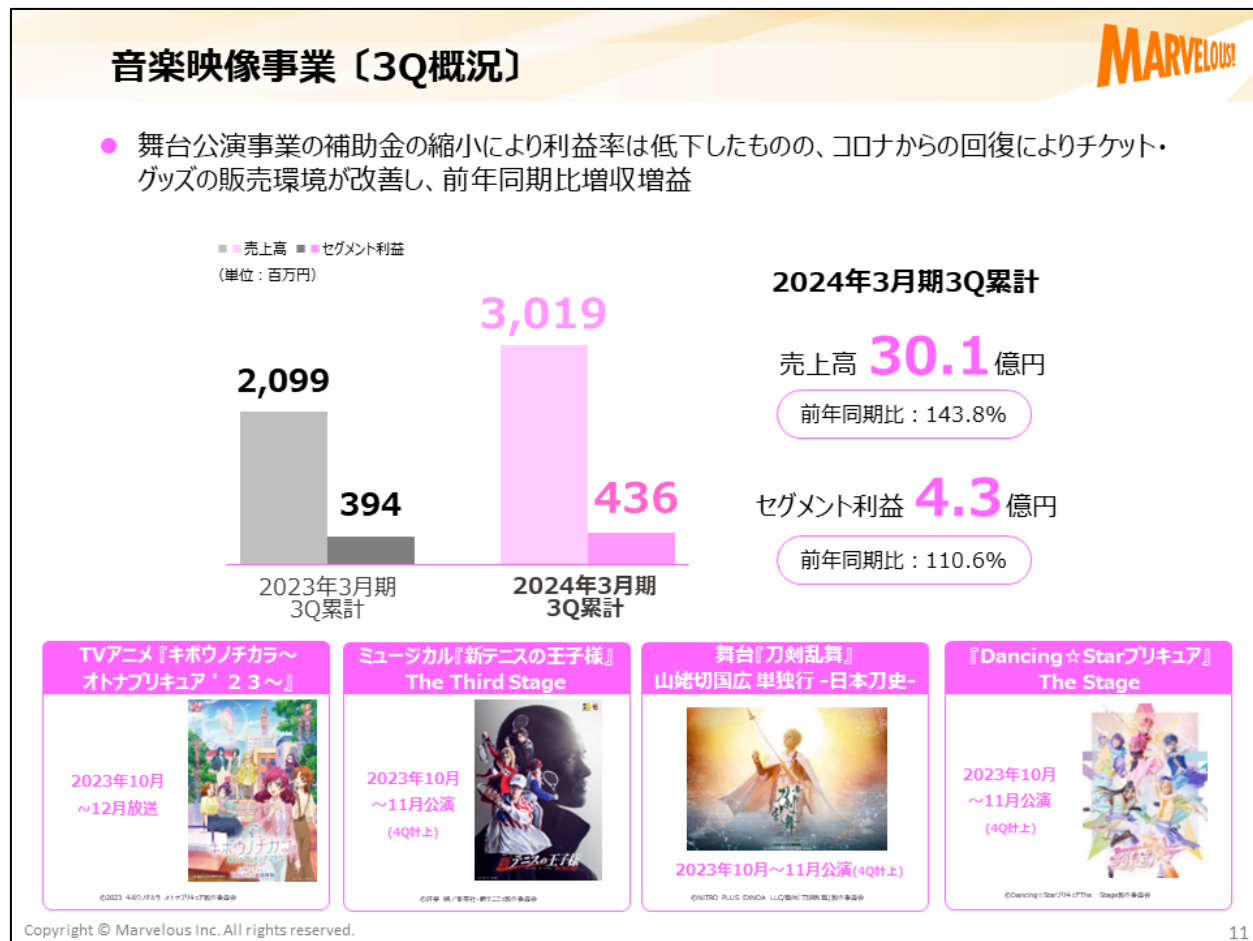
『ポケモンガオーレ』の海外展開につきましても、前期と比べて売上が140%に伸長するなど、好調が継続しており、収益の貢献度が高まりました。

また、中国本土にて、昨年9月より稼動を開始した、人気作品『NARUTO-ナルト-』の新作アミューズメントマシンにつきましても、順調に、中国本土での稼動台数、稼動地域を拡大しております。

今後さらに、幅広いユーザー層への浸透に向けて取り組んでいくとともに、中国以外の地域への展開につきましても、準備を進めているところでございます。



## 資料\_P11\_音楽映像事業\_概況



11

続いて、音楽映像事業の概況となります。

舞台公演事業の補助金の縮小により、利益率は低下したものの、コロナからの回復によりチケットやグッズの販売環境が改善し、前年同期と比べ増収増益となりました。

第3四半期の主なタイトルとしましては、昨年10月から12月まで、テレビアニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア' 23～』を放送いたしました。

ライブエンターテインメントでは、「ミュージカル『新テニスの王子様』」と「舞台『刀剣乱舞』」のシリーズ新作公演を10月から11月にかけて公演し、好評を博しました。

また、今期の新作として、「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」を、こちらも10月から11月にかけて公演いたしました。プリキュアシリーズ初の舞台化となり男子プリキュアが活躍する本作ですが、リピートして観劇されるお客様が多くいらっしゃるなど非常に良い評価をいただきました。



## 資料\_P12\_音楽映像事業\_今後のラインナップ

**MARVELOUS!**

## 音楽映像事業〔今後のラインナップ〕

<p><b>TVアニメ</b> 『望まぬ不死の冒険者』</p>  <p><b>2024年1月8日より好評放送中</b></p> <p><small>©白野 隆・オーバーラップ/望まぬ不死製作委員会</small></p>	<p><b>全プリキュア 20th Anniversary LIVE !</b></p>  <p><b>2024年1月20日・21日開催</b></p> <p><small>©ABC・A・東映アニメーション</small></p>	<p><b>TVアニメ</b> 『わんだふるぷりきゅあ!』</p>  <p><b>2024年2月4日放送開始予定</b></p> <p><small>©ABC・A・東映アニメーション</small></p>
<p><b>HIGH CARD the STAGE - CRACK A HAND</b></p>  <p><b>2024年1月公演</b></p> <p><small>© THE/HIGH CARD Project © HIGH CARD the STAGE Project</small></p>	<p><b>ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン せいりく 青学vs立海</b></p>  <p><b>2024年1月～3月公演</b></p> <p><small>©前田 俊/集英社・テニミュ製作委員会</small></p>	<p><b>舞台『弱虫ペダル』THE DAY 2</b></p>  <p><b>2024年3月公演予定</b></p> <p><small>©河辺 浩(秋田書店) 2008 / 舞台『弱虫ペダル』製作委員会</small></p>

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 12

今後のラインナップといたしましては、当社が製作委員会に参加しているテレビアニメ『望まぬ不死の冒険者』が今月8日より放送開始となりました。

「プリキュア」シリーズにおきましては、プリキュア 20 周年を記念したアニバーサリーライブを今月 20 日と 21 日に開催いたしました。

また、来月4日からは、テレビアニメの新シリーズ『わんだふるぷりきゅあ!』の放送を予定しております。

このほかにも、「遊戯王」25 周年を記念した Blu-ray・DVD や、昨年秋公開の劇場版最新作をはじめ「プリキュア」シリーズの各種パッケージ商品が発売となります。

ライブエンターテインメントでは、今期の新作となるメディアミックスプロジェクト「HIGH CARD」の舞台化作品を1月19日から29日まで公演したほか、「ミュージカル『テニスの王子様』」のシリーズ新作公演が1月から3月にかけて絶賛公演中となっております。

また、3月には、「舞台『弱虫ペダル』」のシリーズ新作公演を予定しております。

以上が、各セグメントの概況となります。

最後に、今期の通期業績予想につきまして、お話をさせていただきます。

#### 資料\_P.14\_2024 年3月期\_業績予想修正

2024年3月期 通期業績予想修正				
		2024年3月期	前期比	(ご参考)
(単位：百万円)	実績	修正予想	(率)	期初予想 (23/5/11公表)
売上高	25,341	28,500	112.5%	27,000
営業利益	2,488	2,000	80.4%	3,500
経常利益	2,931	2,400	81.9%	3,600
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,925	1,650	85.7%	2,520

**修正の理由**

- コンシューマゲーム今期新作の一部タイトルについて、3Qまでの販売状況を鑑み、通期販売見込を下方修正

※配当予想につきましては、当初予想の33円から修正はございません。

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

14

冒頭にも申し上げましたとおり、直近の業績動向等を踏まえ、当初の業績予想から下方修正することとなりました。誠に申し訳ございません。

修正の主な要因といたしましては、デジタルコンテンツ事業におきまして、昨年6月に発売したコンシューマゲームの新作『LOOP8(ループエイト)』、そして、9月に発売した『FREDERICA(フレデリカ)』につきまして、残念ながら想定を下回る推移となりました。

これまでは、アミューズメント事業の好調等によりカバーできておりましたが、11月に発売した『ファッションドリーマー』につきまして、目標を高く掲げ下期の利益貢献を見込んでおりましたが、完全新作タイトルとしては健闘したものの、今期の販売計画達成には至らないと判断し、販売見込を下方修正いたしました。

今期は、当社が目指している「オリジナル IP の創出」に向けたチャレンジとして、ワールドワイド向けの完全新作タイトルを複数投入してまいりました。

その中では、『ファッションドリーマー』につきましては、デジタル販売も含め現時点で、ワールドワイドで 50 万

本に迫る売上となっており、またそのうちの6割強が海外販売となっております。

期待値が高かったため、目標を引き下げる結果となってしまいましたが、ファッションという普遍的なジャンルを扱っており、ターゲットとなるお客様の裾野も広いタイトルですので、今後も長く売れ続けていくタイトルとして期待しておりますし、引き続き売り伸ばしには注力してまいります。

今期においては、ご期待に沿える結果を出すことができませんでしたが、今後の新たな展開も望める新しいIPとして、一定の成果、手応えを得ることはできたと考えておりますので、大事に育てていきたいと考えております。

今期におきましては、これらコンシューマゲームタイトルの販売計画未達により、通期業績予想の修正に至りましたが、中長期的な競争力の獲得と収益の改善に向けて、懸命に取り組んでまいりますので、引き続きご支援のほど、よろしくお願いいたします。

なお、最後となりましたが、今期配当につきましては、当初予想からの変更はございません。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。

最後までご視聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以 上