

2027 年3月期 第1四半期 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 2027 年3月期 第1四半期 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。

代表取締役社長の照井でございます。

資料_P.2_目次

目次



- 01 2027年3月期 第1四半期決算概要**
- 02 セグメント別の状況と今後の展開**
- 03 2027年3月期 通期業績予想**
- 04 本日公表の内容について**
- 05 今後の事業方針について**
- 06 補足資料**

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

2

本日は、第1四半期の決算概要、セグメント別の状況と今後の展開、通期業績予想の順にご説明させていただいたのち、本日、多数のリリースをしておりますので、その内容についてのご説明と、それらを踏まえた、今後の事業方針についてご説明させていただきます。

それでは、第1四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

2027年3月期 第1四半期決算サマリー						
● キッズアミューズメントが堅調なアミューズメント事業、アニメ二次利用収入が好調継続の音楽映像事業が業績を牽引 ● 新作、リピート販売が順調なデジタルコンテンツ事業も収益改善 ● 基幹タイトルのリリースを第2四半期以降に控える中、営業利益は通期業績予想に対して順調に進捗						
(単位：百万円)	2026年3月期 1 Q (2025年4月 - 6月)		2027年3月期 1 Q (2026年4月 - 6月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
売上高	8,739	-	6,255	-	▲2,483	71.6%
売上原価	5,621	-	2,858	-	▲2,762	50.9%
販管費	2,875	-	2,355	-	▲519	81.9%
営業利益	243	2.8%	1,042	16.7%	798	427.9%
経常利益	219	2.5%	1,151	18.4%	932	525.7%
親会社株主に帰属する四半期純利益	112	1.3%	785	12.6%	672	695.4%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

4

こちらが、第1四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 71.6%の 62 億 5,500 万円、営業利益は、同 427.9%の 10 億 4,200 万円となりました。

売上高は、コンシューマ新作基幹タイトルの発売がなかったため減収となったものの、引き続き堅調なキッズアミューズメント、アニメの二次利用収入が業績を牽引したことに加えてデジタルコンテンツ事業の収益改善により、利益面は、前年同期から大きく伸ばいたしました。

基幹タイトルのリリースを第2四半期以降に控えている状況ではございますが、営業利益については、通期業績予想に対して、非常に順調な進捗となっております。

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.6_セグメント別業績

セグメント別業績					
(単位：百万円)		2026年3月期1Q (2025年4月-6月)	2027年3月期1Q (2026年4月-6月)	前年同期比	
				額	率
売上高	デジタルコンテンツ事業	5,210	2,752	▲2,457	52.8%
	アミューズメント事業	2,637	2,304	▲332	87.4%
	音楽映像事業	891	1,198	306	134.4%
	合計	8,739	6,255	▲2,483	71.6%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	▲349	382	732	-%
	アミューズメント事業	757	560	▲196	74.0%
	音楽映像事業	289	517	227	178.7%
	合計	697	1,460	763	209.4%
全社費用等		▲453	▲418	35	92.2%
営業利益 合計		243	1,042	798	427.9%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

当第1四半期のデジタルコンテンツ事業は、売上高が、前年同期比 52.8%の 27 億 5,200 万円、セグメント利益は、3億 8,200 万円の黒字回復となりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前年同期比 87.4%の 23 億 400 万円、セグメント利益は、同 74%の 5億 6,000 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 134.4%の 11 億 9,800 万円、セグメント利益は、同 178.7%の 5億 1,700 万円という結果となりました。

資料_P.7_デジタルコンテンツ事業_1Q 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では、『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』の PlayStation、Xbox 版を5月28日に発売いたしました。

また子会社のジー・モードからは『千銃士:Rhodoknight for Nintendo Switch』を6月25日に発売いたしました。

どちらも順調な販売推移となっているほか、前期にリリースした基幹3タイトルを中心に国内外でのリピート販売が好調に推移しております。

オンラインゲームにつきましても、4月にハーフアニバーサリーを迎えた『ブラウザ三国志 天』や「閃乱カグラ」とのコラボが好調だった『ドルフィンウェーブ』など、既存タイトルが堅調に推移し、収益に貢献いたしました。

デジタルコンテンツ事業全体としては、前期と比べて売上を大きく牽引するコンシューマの基幹タイトルがなかったことで、減収となりましたが、それに伴う大規模な開発費の計上がない中で、既存タイトルの収益貢献によりセグメント利益は黒字に回復いたしました。

資料_P.8_デジタルコンテンツ事業_今後のラインナップ

デジタルコンテンツ事業

今後のラインナップ

MARVELOUS

- 基幹3タイトル（オンライン1、コンシューマ2）のリリースに向けて鋭意開発進行
- 国内外子会社からは多数のパブリッシングを予定、『Moonlight Peaks』は非常に好調なスタート

PROJECT N (仮称) (スマートフォン/PC)  2026年配信予定 ©Marvelous Inc. & HONEY+PRAISE GAMES Inc.	朧村正怪奇譚 (Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™ / PlayStation®5/Steam®)  2027年初頭発売予定 ©2025/2026 Marvelous Inc.	コンシューマ向け 新作タイトル Coming Soon
Moonlight Peaks (Nintendo Switch™ / Nintendo Switch™ 2 / Steam® / Google Play Games) ※日本・アジアでオンライン配信はキセキシステムにより配信  2026年7月7日発売 (配信開始) ©2025 Marvelous Game Company Licensed to and published by XSEED Games and Marvelous Remix LLC	配信少女ノ裏垢迷宮 (Nintendo Switch™ / Steam®)  2026年発売予定 ©PacRip LLC/Acacia ©©2025 Marvelous	コンシューマ向け新作タイトル (ジー・モード) Coming Soon

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 8

続いて、第2四半期以降のラインナップについてお話しさせていただきます。

こちらはラインナップの一部となりますが、上の段に記載の、オンラインの『PROJECT N(仮称)』、コンシューマの『朧村正怪奇譚』、未発表の新規タイトル、この3つを基幹タイトルと位置づけ、リリースに向けて鋭意開発を進めております。

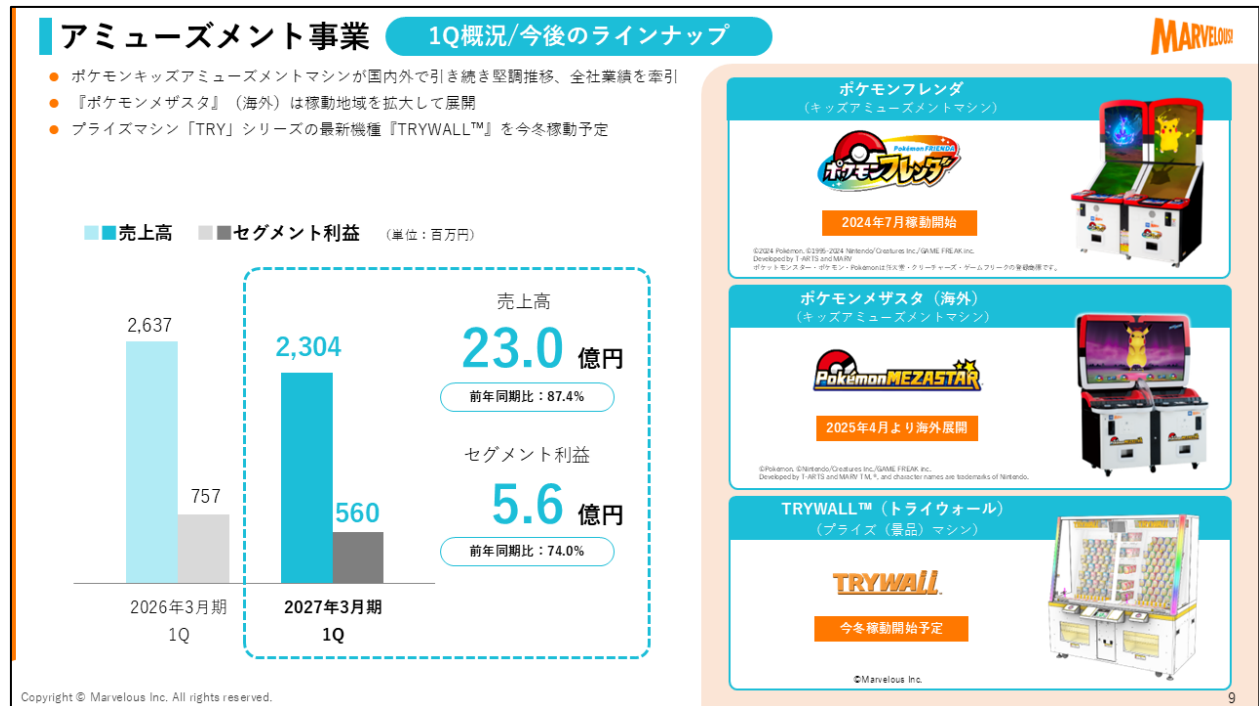
特に、Steam でストアページを公開中の『朧村正怪奇譚』につきましては、非常に多くのウィッシュリスト登録をいただいております、ユーザーの皆様からの期待の高さを感じております。

また、国内外の子会社からも有力なインディータイトルをはじめ、多数のタイトルをパブリッシング予定です。

直近では、Marvelous USA より7月7日にリリースした『Moonlight Peaks』が非常に好調なスタートとなっております。また、ジー・モードからリリース予定の『配信少女ノ裏垢迷宮』も、開発会社 Acacia の前作の高評価を背景にリリース前から非常に高い注目度となっております。

皆様のご期待に応えられるよう、引き続き開発に取り組むとともに、これらの拡販に最大限注力し、収益拡大に努めてまいります。

資料_P.9_アミューズメント事業 1Q 概況/今後のラインナップ



続いて、アミューズメント事業です。

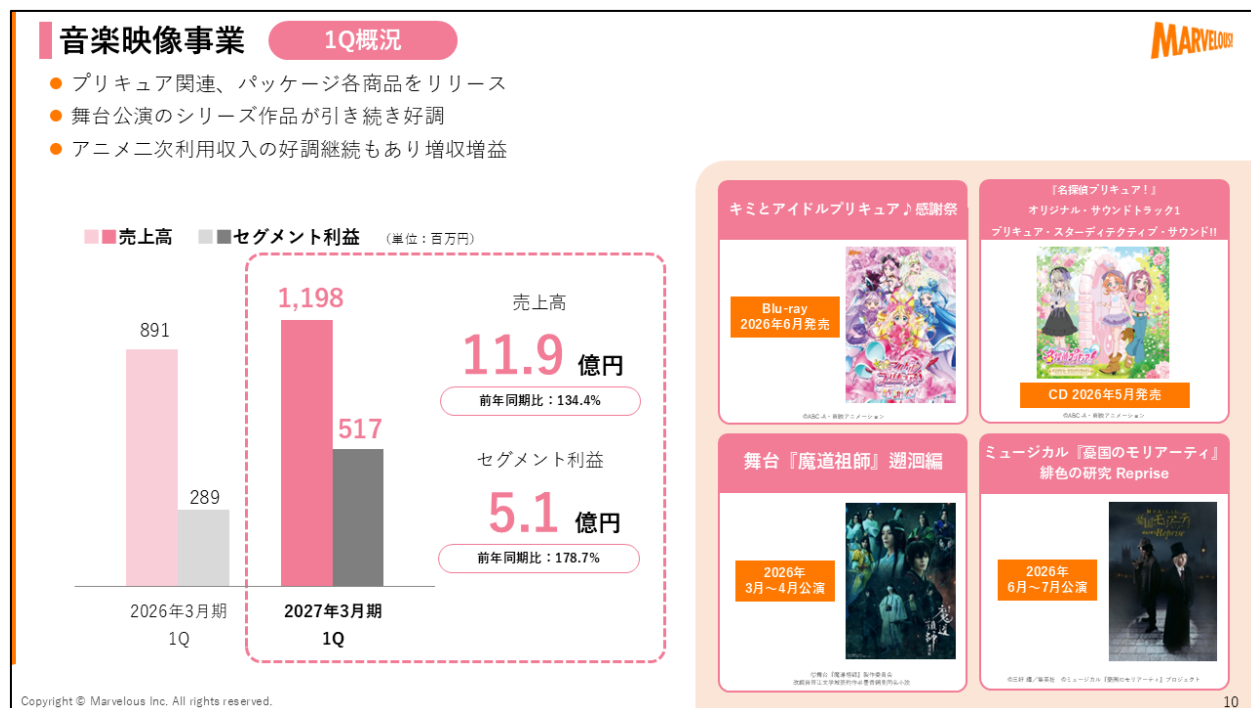
当事業におきましては、ポケモンキッズアミューズメントマシンが引き続き国内外で堅調に推移し、全社の業績を牽引しております。

国内『ポケモンフレンダ』につきましては、継続的な新弾の投入に加え、積極的なプロモーション展開により、新規ユーザーの獲得とマーケットの活性化に努めております。

『ポケモンメザスタ』の海外展開につきましては、アジアでの稼働地域も順調に拡大しており、4月より韓国で、5月よりベトナムで、6月よりインドでの稼働を開始いたしました。

また、当社オリジナルのプライズマシン「TRY」シリーズの最新作『TRYWALL™』は、この冬より稼働開始予定となっておりますが、ロケーションテストにおいては非常に好調な実績を示しておりますので、引き続き受注拡大、正式稼働に向けて取り組んでまいります。

資料_P.10_音楽映像事業 1Q 概況



続いて、音楽映像事業です。

第1四半期においては、プリキュア関連では、2月に行われて大変な盛り上がりでご好評をいただいたイベント『キミとアイドルプリキュア♪感謝祭』のブルーレイや、今作も話題を集めているテレビシリーズ『名探偵プリキュア！』のサウンドトラックなど、パッケージ商品のリリースを行っております。

舞台公演につきましては、前期末より引き続き4月まで公演を行っておりました「舞台『魔道祖師』遡洄編」、6月に公演を開始し、先日7月19日に千秋楽を迎えた「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」の新作公演、いずれも好評を博しました。

また、好調が続くアニメの二次利用収入につきましては、前期に放送いたしました『ブスに花束を。』や『素材採取家の異世界旅行記』に加え、さらに古いライブラリ作品の配信や商品化収入が大きく収益貢献いたしました。

以上のことから、音楽映像事業全体として増収増益となりました。

資料_P.11_音楽映像事業_今後のラインナップ

音楽映像事業		今後のラインナップ		MARVELOUS!			
● 今期も多数のアニメ・舞台作品を計画							
プリキュアシンガーズ Premium LIVE HOUSE Circuit ! 2026  2026年7月・8月開催 ©プリキュア・シンガーズ・プレミアム・ライブ・ハウス・サーキット・プロデュース	映画名探偵プリキュア！ 不思議な庭と2人の秘密  2026年9月18日 公開予定 ©2026 映画名探偵プリキュア！製作委員会	鉄鍋のジャン！  2026年7月5日 放送開始 ©2026 映画名探偵プリキュア！製作委員会	新テニスの王子様 U-17 WORLD CUP 決勝メンバー決定戦  2026年秋 放送開始予定 ©2026 新テニスの王子様 U-17 WORLD CUP 決勝メンバー決定戦	ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン 全国大会 青春vs立海 前編  2026年7月～8月 公演 ©2026 ミュージカル『テニスの王子様』製作委員会	『Dancing☆Starプリキュア』 The Stage PARTY  2026年8月 開催予定 ©Dancing☆Star Precure The Stage PARTY製作委員会	舞台『龍が如く』-神室町八犬伝-  2026年8月 公演予定 ©2026 舞台『龍が如く』製作委員会	ペコボン侵略ミュージカル『ケロロ軍曹』  2026年9月公演予定 ©2026 ペコボン侵略ミュージカル『ケロロ軍曹』製作委員会

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 11

今後のラインナップといたしましては、プリキュア関連のライブイベントを7月より開催しているほか、9月には劇場版最新作の公開も予定しております。

テレビアニメでは、原作に忠実な時代設定の再現でも話題を呼んでいる『鉄鍋のジャン！』が7月から放送を開始いたしました。また、「新テニスの王子様」の新シリーズのTVアニメがこの秋より放送開始予定となっております。

舞台公演では、「ミュージカル『テニスの王子様』」をはじめ人気シリーズの新作公演を多数予定しております。

また、前作をもって最終章を迎えた『Dancing☆Star プリキュア』につきましては、この夏に集大成イベントを行います。先般、こちらの後継となる新シリーズの発表もさせていただきましたので、今後の展開にもご期待ください。

また、「舞台『龍が如く』」、「ミュージカル『ケロロ軍曹』」など話題性の高い新規公演作品の実施を予定しております。

ぜひご期待ください。

以上が各セグメントの概況となります。

続いて、今期の通期業績予想につきまして、お話しさせていただきます。

資料_P.13_2027 年3月期_業績予想

2027年3月期 通期業績予想



- 2027年3月期は減収増益を計画
- 売上高は新作基幹タイトル数減により減収予想も、デジタルコンテンツ事業の立て直しを図り営業増益を目指す
- 配当については、前期から3円増額の1株あたり15円を計画

(単位：百万円)	2026年3月期	2027年3月期	前期比 率
	実績	予想	
売上高	37,982	30,000	79.0%
営業利益	2,248	3,000	133.4%
経常利益	2,856	3,000	105.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,994	2,000	100.3%
配当金（円）	12	15	+3

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

13

2027 年3月期の通期業績予想につきましては、営業利益は第1四半期時点で通期予想に対し 35%と非常に順調な進捗となっておりますが、基幹タイトルのリリースが今後に控えていることを踏まえ、当初の発表から変更なく、売上高 300 億円、営業利益と経常利益は 30 億円、親会社株主に帰属する当期純利益は 20 億円の計画とさせていただきます。

また、配当につきましても、当初発表の通り、前期から「3 円」増額の 1 株当たり「15 円」とさせていただきます。

以上が、当期の状況のご説明となりますが、続いて、本日公表の内容についてご説明させていただきます。

資料_P.15_本日公表したリリース

本日公表した各種リリース



- 主要株主の異動に伴う資本業務提携の解消、一部プロジェクトの中止、社外取締役の辞任、主要株主及び主要株主である筆頭株主の異動並びにその他の関係会社の異動に関するお知らせ
- 自己株式の取得及び自己株式立会外買付取引（ToSTNeT-3）による自己株式の買付けに関するお知らせ
- 自己株式の消却に関するお知らせ
- 差金決済型自社株価先渡取引契約の締結に関するお知らせ
- 株式会社SBI証券による株式会社マーベラス（証券コード：7844）の株式の買付に関するお知らせ

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

15

本日は、第1四半期の決算関連の資料とは別に、こちらに記載の5つの適時開示と、これに付随する補足説明資料を開示しております。

5つございますが、それぞれ一連の内容となっており、当社筆頭株主からの当社保有株の売却意向を受けた資本業務提携の解消、自己株式の取得を含む資本政策の実施に関する内容となっております。

資料_P.16_背景／資本業務提携の解消

背景／資本業務提携の解消

< 背景 >

- ・ 2020年5月にImage Frame Investment (HK) Limitedと資本業務提携契約を締結し、以降、親会社テンセントグループとの協業を推進
- ・ 今般、テンセントグループにおける投資ポートフォリオの見直し及び資本配分方針に基づく当社保有株式の売却意向を確認
- ・ 当社としても、環境の変化を踏まえ、資本業務提携の位置づけを見直した結果、新たな資本政策への移行が適切と判断

**協議の結果、資本業務提携の解消を決定。
合わせて、当社は自己株式取得・消却を含む資本政策を実行。**

< 資本業務提携の解消について >

▶ 当初の目的

- ・ 新規IP創出及び新規事業展開
- ・ 既存IPのグローバル展開

▶ 環境の変化

- ・ 中国市場・世界市場の変化
- ・ 当社グローバル展開体制の基盤強化
- ・ パートナーの多様化

「海外展開の推進には特定企業との強力な資本提携が有効だった時代」

「多様なパートナーと柔軟に協業推進をしていく時代」

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.
16

こちらについて、まずは本件の背景部分からご説明いたします。

当社は、2020年5月より、Image Frame Investment からの出資を受け資本業務提携契約を締結、以降、テンセントグループと協業を推進してまいりました。

この度、先方の投資ポートフォリオの見直しと資本配分方針に基づく当社保有株式の売却意向を受け、協議を行い、資本業務提携を解消するとともに、自己株式の取得・消却を含む資本政策を実行することといたしました。

これまでの資本業務提携につきましては、主たる目的としては、新規 IP 創出と新規事業展開、既存 IP のグローバル展開を推進していくことにありましたが、提携当時の環境としては、中国市場の活況や、特にモバイルゲーム分野での中国企業における国内マーケットでの台頭であったり、グローバル展開を前提とした IP 投資の大型化が加速しているような状況でございました。

一方で、近年の中国市場の変化や、コンソール、PC を含めたプラットフォームの市場環境の変化、当社 IP 投資における投下方針の変化や、デジタルコンテンツ事業に留まらず全社視点でのグローバル戦略の基軸の変化を踏まえ、今後は資本関係に依拠するよりも、案件ごとに最適なパートナーと協業する形が当社としても企業価値向上につながるものと判断いたしました。

なお、リリースに記載のとおり、「牧場物語」の中国でのモバイルゲームのプロジェクトはいったん中止となりますが、ライセンス契約自体は存続いたします。

資料_P.17_資本政策の内容

資本政策の内容



< 目的 >

資本効率の向上を通じた株主価値の向上に資する形で売却ニーズに対応

- ・ 短期間で大量に市場に放出されることによる当社株式の需給バランスへの影響を抑制
- ・ 中長期的な株主構成の安定化への配慮
- ・ 当社の財務バランス及び当面の手元流動性の確保



「自己株式取得」と「差金決済型自社株価先渡取引」を組み合わせた資本政策が最適と判断

< 当社による自己株式取得 >

- ・ 8月3日付で発行済株式総数に対する7.61%にあたる4,630,700株を取得予定
- ・ 上記取得の全株式と現有の自己株式の一部と合わせた5,003,341株（同8.04%）を消却予定

< SBI証券との差金決済型自社株価先渡取引契約の締結 >

- ・ 契約に基づき設定した「先渡価格（※）」でSBIが2年間に満期に当社株式を保有（期限前解約可）
- ・ 「終了時基準価格」と「先渡価格」の差額を将来清算

「終了時基準価格 > 先渡価格」の場合・・・当社の差金受取り（株価上昇時メリット）

「終了時基準価格 < 先渡価格」の場合・・・当社の差金支払い（株価下落時リスク）

（※）先渡価格：SBI取得価格×107%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

17

そして、当社株式の売却意向に対しましては、当社株式の需給バランスへの影響や中長期的な株主構成の安定化への配慮、当社の財務バランスや手元流動性を維持しながら売却ニーズに応えるとともに、資本効率の向上を通じた株主価値の向上に資するべく、当社による自己株式の取得及び消却を第一義としつつ、SBI証券との差金決済型自社株価先渡取引を活用した資本政策を実施することといたしました。

今回当社が取得する自己株式は発行済株式総数に対する7.61%を予定しておりますが、今回取得する全と、もともと保有している自己株式の一部も合わせて8.04%の自己株式を消却する予定でございます。

また、SBI証券との同スキームは、同社が一時的に保有する当社株式を対象として、当社が差金決済型の株価先渡取引を締結するものです。SBI証券が当該株式を売却した際には、売却価格と契約時に定めた先渡価格との差額について、契約条件に基づき当社とSBI証券との間で精算を行います。

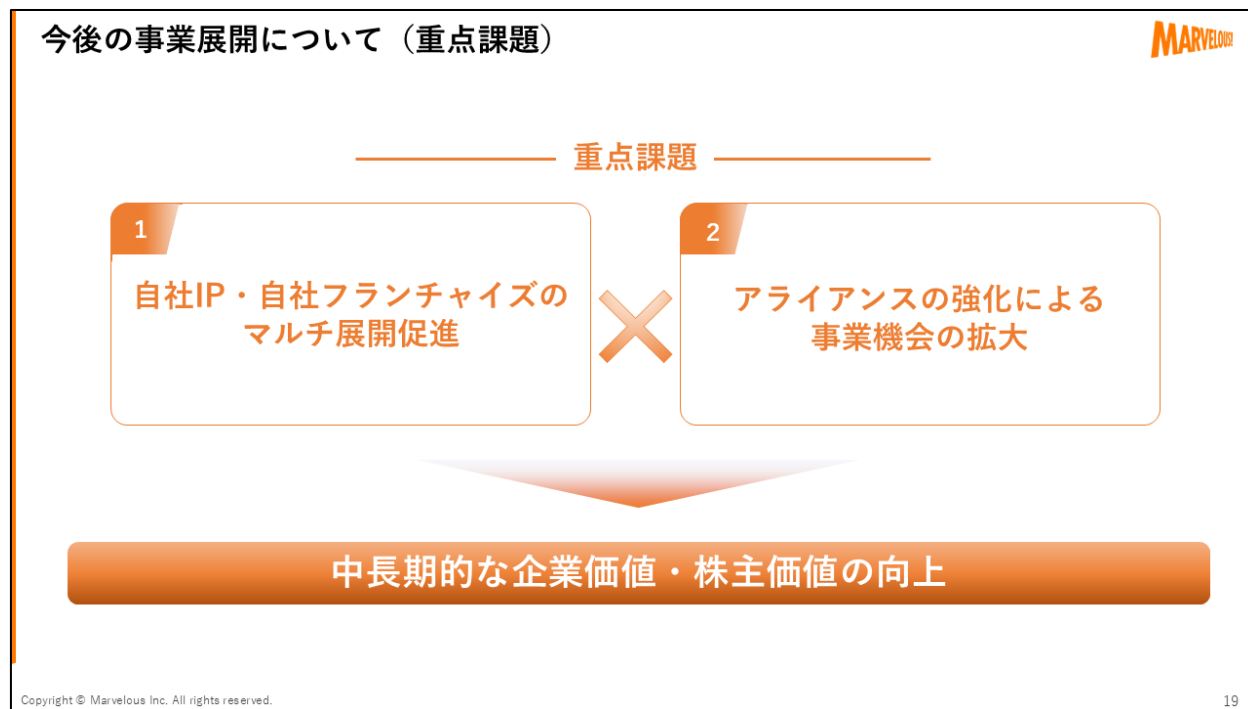
当然ながら株価変動リスクはございますが、それ以上に、当社が企業価値を高めることによって株主価値を向上させていくという強い決意とご理解いただければ幸いです。

その他詳細は、本日開示の各資料をご参照ください。

今回の一連の資本政策は、結果的に売却ニーズに応えるものとなっておりますが、当社といたしましては、特定のニーズに対応するためだけの目的には留まらず、将来の企業価値向上と資本効率向上を両立する観点から、最適な資本政策であると判断しております。

そして、今回の資本環境の変化により大きな事業方針の転換があるわけではありませんが、当社の企業価値向上に向けたターニングポイントとなりますため、今後の事業方針についてあらためてご説明させていただきます。

資料_P.19_今後の事業方針_全体



現在、特に重点課題として認識しているのはこちらの2点です。

1つ目は、自社 IP、自社フランチャイズのマルチ展開をさらに推進すること。そして2つ目は、アライアンスを強化し、他社 IP も積極的に活用することで事業機会の拡大を図り、成長していくことです。

当社はこれまで、コンシューマ事業の立て直し、オンライン事業の再成長、海外シェア拡大、といったテーマも掲げておりましたが、当然それらも今後も重要な経営課題であることに変わりはありませんが、それぞれ個別に進めるのではなく、今後はこの2つの重点課題のもとに整理し、一体となって推進してまいります。

自社 IP をより大きく育てること、そして社外との連携も積極的に進めること、この2つを軸に、事業を成長させていきたいと考えております。

資料_P.20_今後の事業方針(デジタルコンテンツ事業①)

今後の事業方針について（デジタルコンテンツ事業 ①）

牧場物語 ルーンファクトリー

30th 牧場物語
30th Anniversary

<オリジナルタイトル>



<リメイク作>



<コラボ作>



20th Rune Factory
20th Anniversary

<オリジナルタイトル>



<派生シリーズ>



- ・グッズ展開
- ・コラボ展開
- ・事業横断プロジェクト

新規IP・既存IP

魔物討伐
OSOROMURAKUSHI KAIKITAN



- ・新規IPの創出
- ・既存IPの活用

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

20

事業ごとの方針につきまして、まずは、デジタルコンテンツ事業からご説明させていただきます。

当事業の中心となるのは、やはり「牧場物語」と「ルーンファクトリー」です。この2つのシリーズを、今後も適切なサイクルで継続的に展開してまいります。

「牧場物語」については、前期にご好評をいただいた『牧場物語 Let's！風のグランドバザール』のようなリメイク作品に加え、完全新作、さらには過去にも実績のあるコラボレーション作品など、多様なラインナップでシリーズを育ててまいります。

また、「ルーンファクトリー」についても、ナンバリングタイトルを軸としながら、こちらも前期ご好評をいただいたスピンオフタイトル『龍の国 ルーンファクトリー』もシリーズとして展開し、この二つを両輪としてブランドを育成してまいります。

「牧場物語」の完全新作や『ルーンファクトリー6』につきましては、初報からお待たせいたしておりますが、ぜひ今後の続報にご期待いただければと存じます。

また、「牧場物語」は30周年、「ルーンファクトリー」は20周年という大きな節目を迎えることから、グッズ展開やコラボレーション、さらには事業横断での取り組みなど、新しい形でファンの皆様に作品に触れる機会をお届けしてまいります。

14

もちろん、新しい IP への挑戦も続けてまいります。

開発投資については、適切なマーケティングと投資コントロールを徹底しながら、新規オリジナル IP の創出にも継続して取り組みます。

また、「朧村正」や「天穂のサクナヒメ」のように、優れた開発会社・クリエイターとのアライアンスも一層強化し、既存 IP の活用も積極的に進めてまいります。

資料_P.21_今後の事業方針(デジタルコンテンツ事業②)

MARVELOUS

今後の事業方針について（デジタルコンテンツ事業 ②）

グループ会社ブランディング









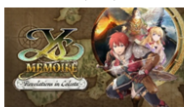
コンシューマ事業への参入検討



(Marvelous USA, Inc./Marvelous Europe Limited)















Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.
21

また、当社には、ユニークな機能を有するグループ会社が複数ございます。それぞれの会社が持つ強みをさらに磨き、それぞれのブランド価値を高めていきたいと考えております。

まず、HONEY∞PARADE GAMES は、美少女コンテンツを得意としておりますが、先程お伝えの通り『ドルフィンウェーブ』は現在も好調に推移しております。

また、サービスを終了した『シンビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』についても、他のタイトルとのコラボレーションやグッズ展開などを通じて、現在も多くのファンの皆様に支持をいただいております。ロイヤリティ収入という形で継続的に収益へ貢献しております。その流れを受け継ぐ新たなタイトルとして開発している『PROJECT N(仮称)』は、先程ご説明の通り、本年のリリースに向けて鋭意開発中ですので、こちらにもぜひご期待いただきたいと思います。

さらに、HONEY∞PARADE GAMES については、オンラインゲームだけではなく、将来的にはコンシューマゲームへの参入も視野に取り組んでまいります。

次に、Marvelous USA と Marvelous Europe です。両社は、当社タイトルの海外販売会社という役割だけではありません。「XSEED Games」というブランドを通じて、他社コンテンツも積極的に取り扱っております。

日本文化と欧米文化の双方を深く理解したローカライズ力は、長年にわたり高い評価をいただいております。それを強みに日本発コンテンツを欧米市場等へ展開しております。加えて、海外発の有力なインディーゲームを発掘し、日本を含めたワールドワイドへ展開する取り組みも進めています。

今後も、国内外をつなぐグローバルパブリッシャーとしての存在感をさらに高めていきたいと考えております。

そしてジー・モードです。

ジー・モードでは、『空気読み。』をはじめとするオリジナル IP を国内外へ展開するとともに、「G-MODE アーカイブス」では、ガラケー向けに配信されていたゲームを、現代のゲームハードで遊べる形によみがえらせる取り組みも行っております。

こうした取り組みはゲーム業界でも高く評価されており、その評価を通じてパブリッシャーや開発会社、クリエイターとの新たなつながりも広がっております。その結果、有力タイトルのリメイク権や、有望なインディータイトルの獲得にもつながっています。

資料でご紹介しているのは、これまでに Marvelous USA、Marvelous Europe、ジー・モードでパブリッシュしてきたアライアンスタイトルの一部になりますが、今後もこうしたネットワークを活かしながら、引き続き強力なコンテンツの獲得推進と国内外への発信力をさらに高めてまいります。

資料_P.22_今後の事業方針(アミューズメント事業)

今後の事業方針について（アミューズメント事業）

キッズアミューズメントマシン

ポケモンバトル 2007/07～
 ポケモンレツタ 2012/07～
 ポケモンガオーレ 2016/07～
 ポケモンメザスタ 2020/09～
 ポケモンフレンズ 2024/07～

プライズゲーム

TRYPOD 2017/11～
 TRYDECK 2021/11～
 TRY CATCH 2024/11～
 TRYWALL 今冬～

プライズ商品

新規企画

国内市場、海外市場、それぞれのマーケットニーズに適した新機軸のアミューズメントマシンを多数開発

[NEXT PROJECT]

続いてアミューズメント事業です。当社は、ポケモンのキッズアミューズメントマシンを通じて、長年にわたり開発力、運営力、そして国内外への販売・営業ネットワークを築いてまいりました。これは当社にとって大きな財産であり、今後もこの強みをさらに活かしてまいります。

また、プライズゲームについても、「TRY」シリーズというオリジナルシリーズの展開を進め、活況なプライズ市場の開拓に取り組んでおります。

さらに、ゲーム機だけではなく、「牧場物語」の「ウシさん」を中心とした、プライズ商品やカプセルトイなどの商品展開も進めております。

今後は、こうしたマーチャンダイジングにもより積極的に取り組み、自社・他社問わず、IP 展開の幅を広げていきたいと考えております。

そして、新規企画についても、国内市場と海外市場、それぞれのニーズに適した新しいアミューズメントマシンの開発を鋭意進めてまいります。

これまで培ってきたノウハウを活かしながら、新たなヒット商品の創出にも挑戦してまいります。

資料_P.23_今後の事業方針(音楽映像事業)

MARVELOUS

今後の事業方針について（音楽映像事業）

音楽事業の強化




2.5次元舞台・ミュージカルのパイオニアとして市場を牽引

2003/04	～	ミュージカル『テニスの王子様』
2012/04	～	ミュージカル『薄桜鬼』
2015/11	～	ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』
2016/05	～	舞台『刀剣乱舞』
2017/05	～	舞台『ジョーカー・ゲーム』
2019/05	～	ミュージカル『憂国のモリアーティ』
2023/03	～	舞台『鋼の錬金術師』

etc.

アニメ市場でのプレゼンス向上






吸血鬼すぐ死ぬ
 第1期 2021/10～
 第2期 2023/01～

女神のカフェテラス
 第1期 2023/04～
 第2期 2024/07～

悪役令嬢 転生おじさん
 2025/01～

素材採取家の 異世界旅行記
 2025/10～

アーカイブ資産の活性化





Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

23

最後に、音楽映像事業です。

まず、活況な「プリキュア」音楽シリーズを中心に音楽事業を強化してまいります。コンサートライブやライブイベント、配信の拡充、アーカイブ資産の活用など、多面的な展開を進めることで事業の拡大を図ってまいります。

また、2.5次元舞台・ミュージカルについては、当社はこの分野のパイオニアとして、長年にわたり数多くのシリーズ作品を育ててきました。

ご覧いただいているように、「テニスの王子様」をはじめ、3年以上継続しているシリーズ作品が数多くあります。さらに近年でも、「プリキュア」「魔道祖師」「PandoraHearts」など新たなシリーズも立ち上がっております。

毎年2、3作品ほどの新規投資を継続しながら、新たなシリーズ作品を積み上げ、将来の柱となる作品を育成してまいります。

アニメについても、プレゼンスをさらに高めていきたいと考えています。こちらは、近年当社が投資をしてきたコンテンツの一部となりますが、多様な作品への投資を進めるとともに、IP保有者や制作スタジオ、クリエイターとの関係を強化し、中長期的にはより大型の作品への投資も視野に取り組んでまいります。

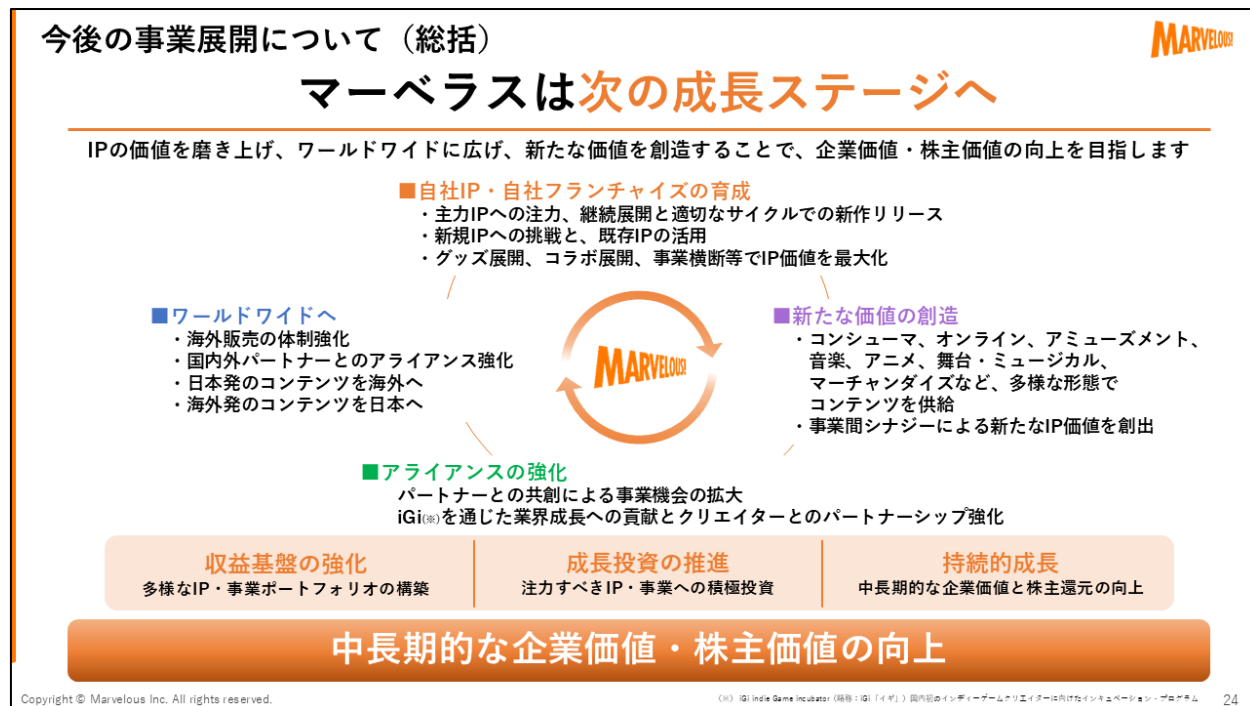
そして、こうした投資は将来的にアーカイブ資産となり、継続的な収益を生み出していきます。

18

「東京喰種トーキョーグール」や「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」のように、周年を契機として IP 展開が再活性する作品も少なくありません。

また、先般実施した「^{ウルトラミュージカル}超 歌 劇『幕末 Rock』応援上映会」のように、2.5 次元舞台の映像資産についても積極的に活用し、新たな価値を創出していきたいと考えております。

資料_P.24_今後の事業方針(総括)



以上、ご説明させていただいたように、当社は各事業においてそれぞれの強みをさらに磨きながら、自社 IP の育成と活用、そしてパートナーとのアライアンスを両輪として成長を目指してまいります。

今回の資本政策も、その成長戦略をより主体的かつ機動的に推進していくための基盤づくりであると考えております。

これからもマーベラスならではのエンターテインメントを世界中のお客様へお届けするとともに、中長期的な企業価値、そして株主価値の向上に努めてまいります。

引き続きご支援のほどよろしくお願いいたします。

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。