

## 2024年3月期 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 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。

### 資料\_P.2\_目次

目次	
1	2024年3月期決算概要
2	セグメント別概況
3	中期計画
4	2025年3月期 通期業績予想
5	補足資料

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 2

本日は、2024年3月期の決算概要とセグメント別の概況、今後3か年の中期計画、今期の通期業績予想の順にご説明させていただきます。

どうぞ最後まで、よろしくお願い申し上げます。

それでは、2024年3月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 決算サマリー						MARVELOUS!	
(単位：百万円)	2023年3月期		2024年3月期		前期比		
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)	
売上高	25,341	-	29,493	-	4,152	116.4%	
営業利益	2,488	9.8%	2,415	8.2%	▲73	97.1%	
経常利益	2,931	11.6%	3,002	10.2%	70	102.4%	
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,925	7.6%	▲517	-	▲2,442	-	

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 4

こちらが、2024年3月期の決算サマリーとなります。

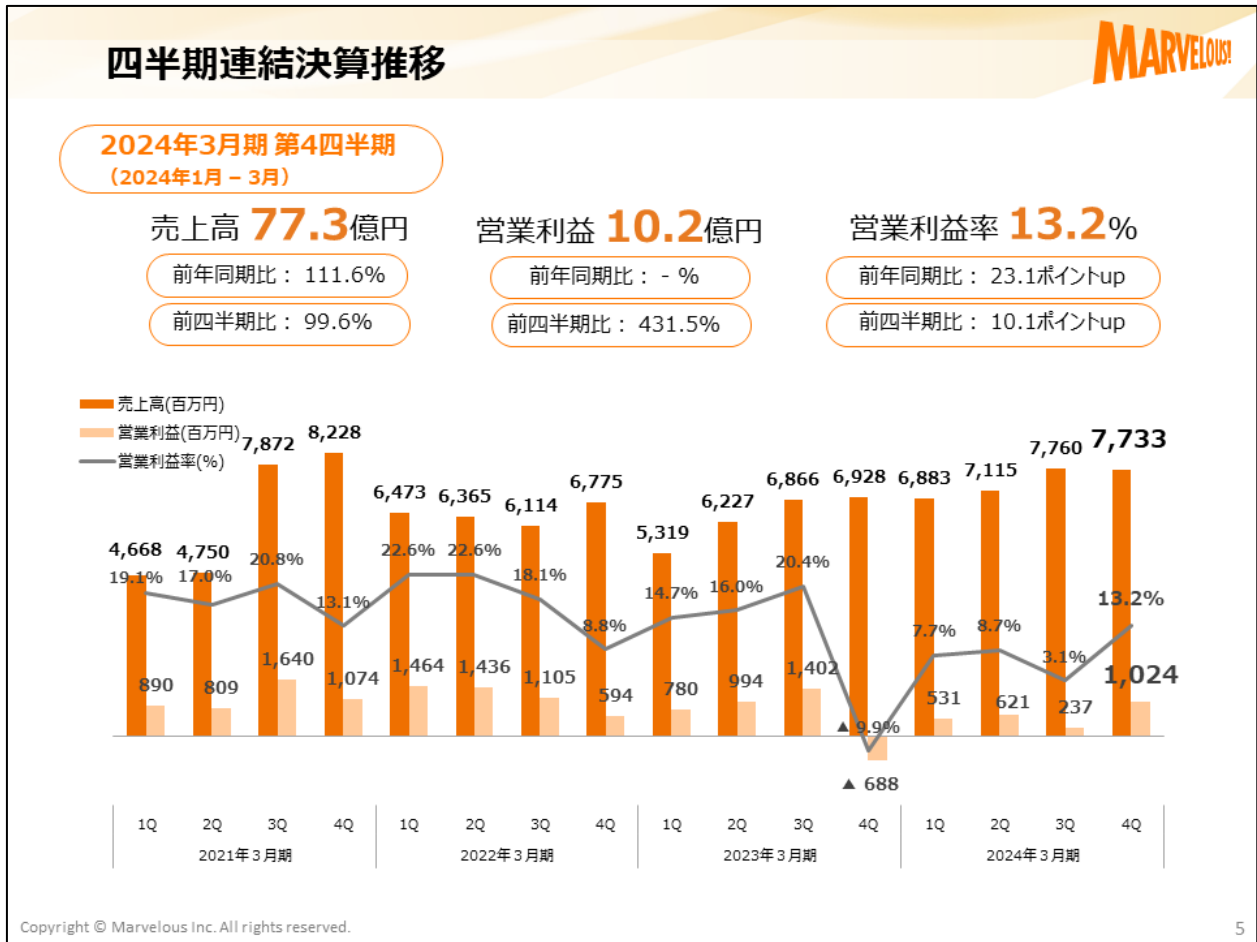
売上高は、前期比 116.4%の 294 億 9,300 万円、営業利益は、同 97.1%の 24 億 1,500 万円となりました。

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などにより、前期比増収となりました。

しかしながら、コンシューマゲームの新規オリジナルタイトルにつきまして、当初の販売計画を大きく下回る結果となり、プロジェクト損失を計上したことが主な要因となり、営業利益は前年を下回る結果となりました。

為替差益の計上により、経常利益は前期比 102.4%の 30 億 200 万円となりましたが、4月 26 日に発表させていただきました通り、一部資産の会計上の見積り変更に伴う特別損失等を計上したことにより、親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、5億 1,700 万円のマイナスとなりました。

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。

前四半期との比較では、新作ゲームソフトの販売不振からの反動回復もありますが、5四半期振りに四半期利益が10億円を超え、利益率も改善いたしました。

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!	
		2023年3月期	2024年3月期	前期比 (額)	前期比 (率)
(単位：百万円)					
売上高	デジタルコンテンツ事業	14,138	15,435	1,296	109.2%
	アミューズメント事業	7,801	9,021	1,220	115.6%
	音楽映像事業	3,400	5,036	1,635	148.1%
	合計	25,341	29,493	4,152	116.4%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	779	474	▲304	60.9%
	アミューズメント事業	2,786	3,107	321	111.5%
	音楽映像事業	537	531	▲5	99.0%
	合計	4,102	4,113	11	100.3%
	全社費用等	▲1,614	▲1,698	▲84	105.2%
	営業利益 合計	2,488	2,415	▲73	97.1%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 7

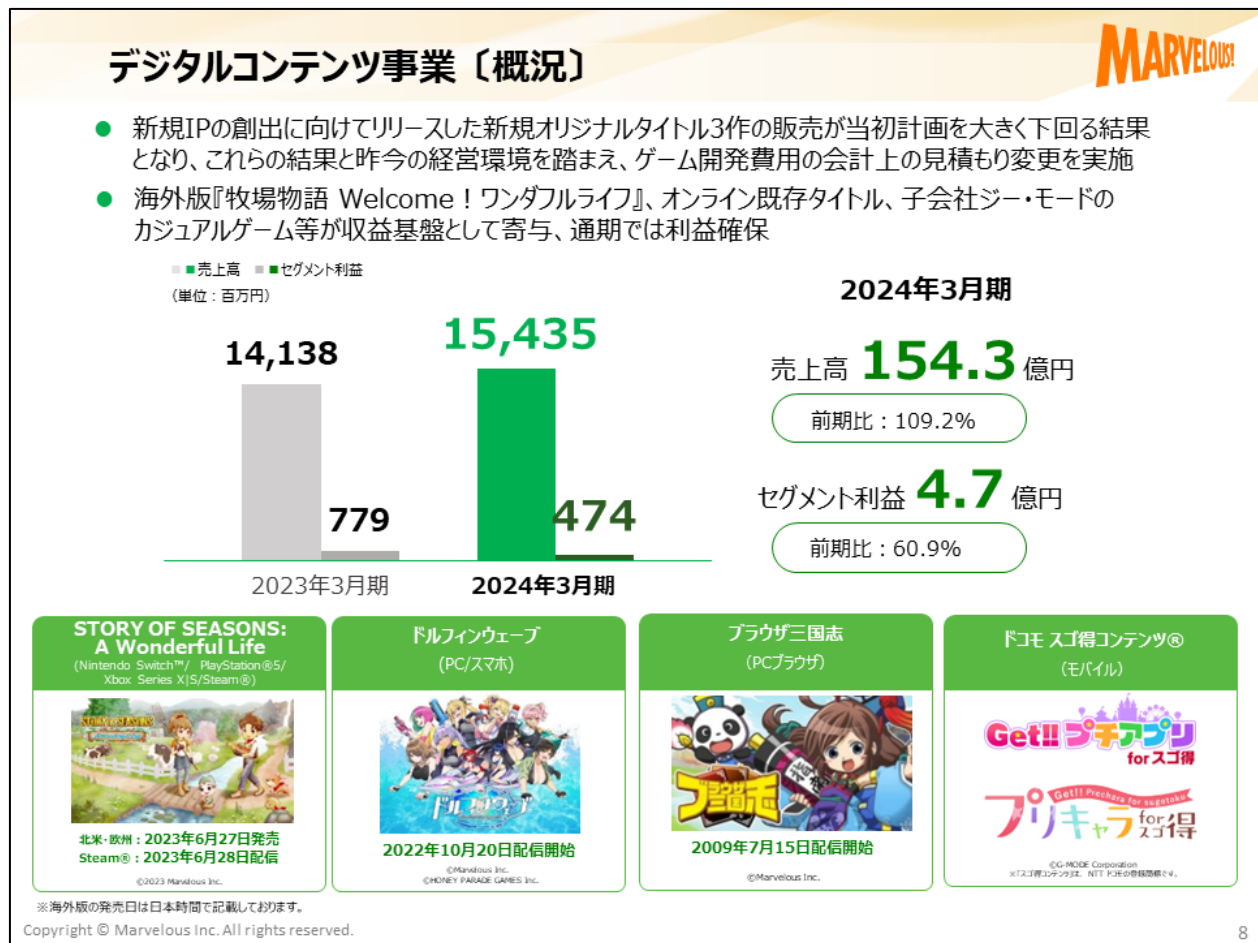
デジタルコンテンツ事業は、売上高が、前期比 109.2%の 154 億 3,500 万円、セグメント利益は、同 60.9%の4億 7,400 万円となりました。

第3四半期までは利益がマイナスで推移していましたが、通期では利益確保となりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前期比 115.6%の 90 億 2,100 万円、セグメント利益は、同 111.5%の 31 億 700 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前期比 148.1%の 50 億 3,600 万円、セグメント利益は、同 99%の5億 3,100 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



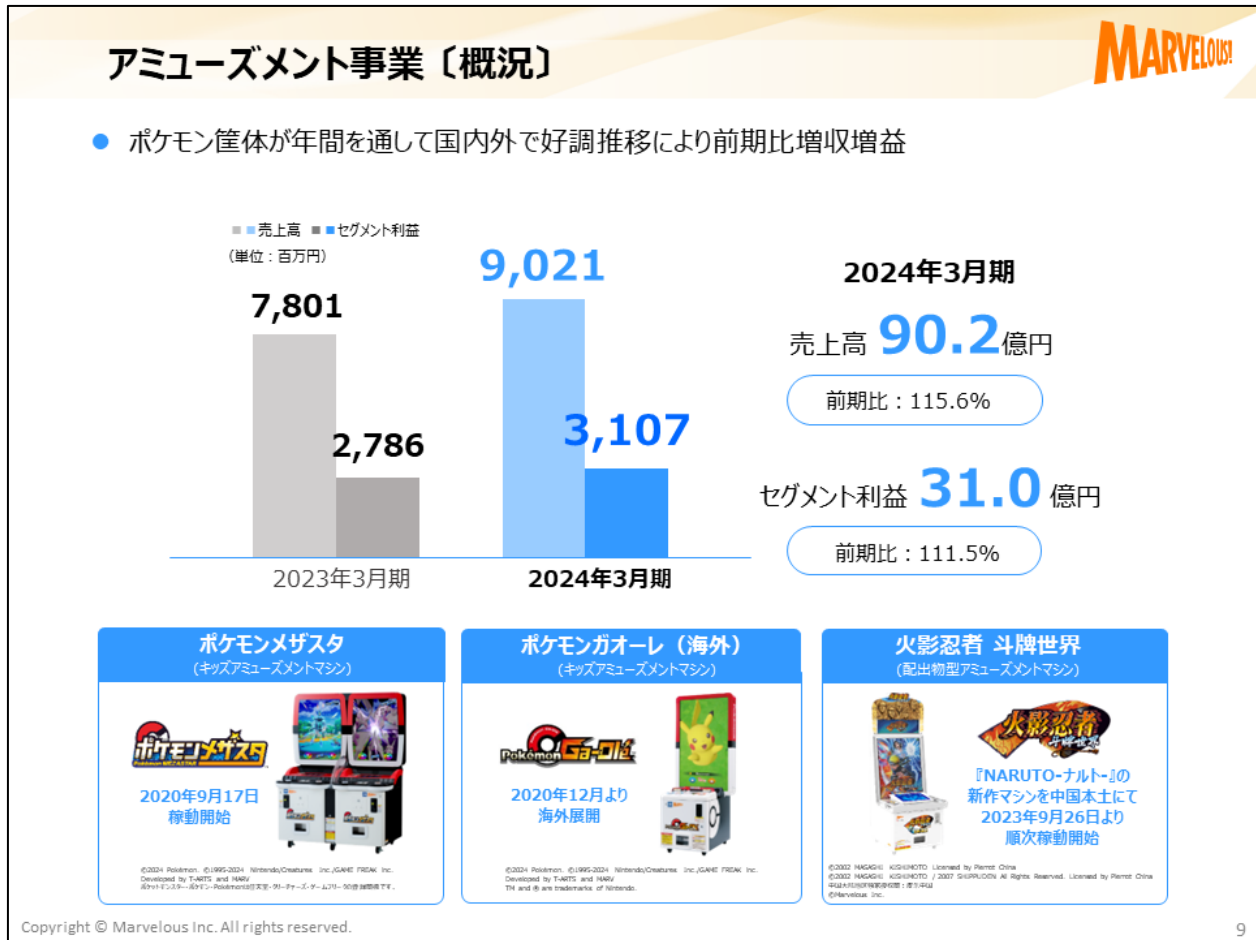
ここからは、各セグメント別にご説明させていただきます。

まずは、デジタルコンテンツ事業です。

コンシューマの新作オリジナルタイトルは、大変厳しい結果となりましたが、そういった中でも通期で利益確保できた要因といたしましては、「牧場物語」シリーズの最新作、海外版の『ワンダフルライフ』が好調なセールスとなったことに加えて、昨年立ち上げた『ドルフィンウェーブ』の継続貢献、『ブラウザ三国志』をはじめとしたオンラインの長期運営タイトルの堅実な貢献、また、子会社ジー・モードから配信しているカジュアルゲームの安定した貢献などが収益基盤として寄与いたしました。

一方で、新規IPの創出に向けて開発に取り組み、リリースした新規オリジナルタイトル3作品については、既にご報告のとおり、当初の販売計画を大きく下回る結果となり、これらの結果と昨今の経営環境を踏まえ、ゲーム開発費用の会計上の見積りの変更という結論に至りました。

## 資料\_P.9\_アミューズメント事業\_概況



続いて、アミューズメント事業の説明をいたします。

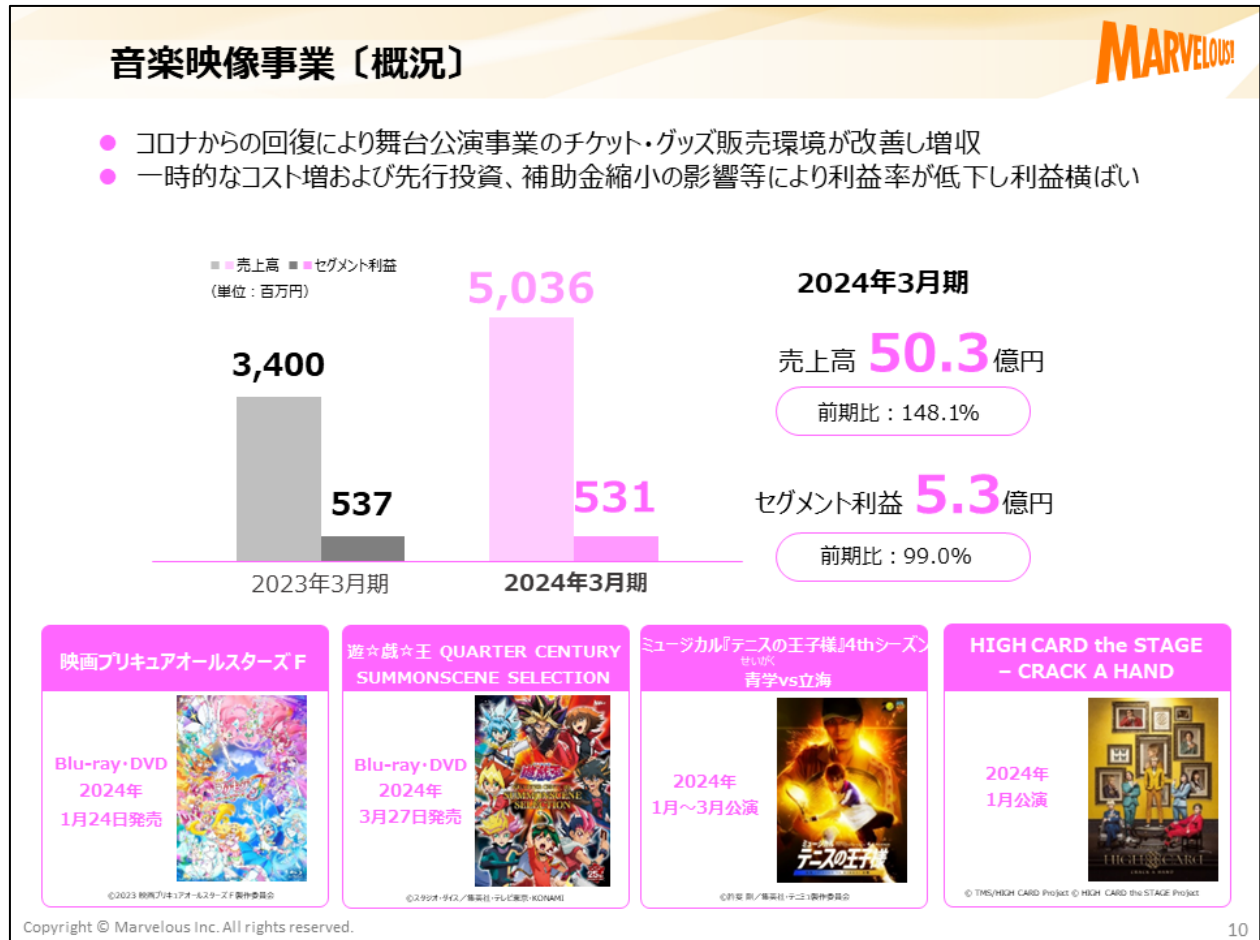
当事業におきましては、年間を通して、国内外で「ポケモン」シリーズ筐体が非常に好調に推移したことなどから、前期比で増収増益となりました。

タイトルの状況として、『ポケモンメザスタ』につきましては、2月8日より「ゴージャスター4弾」の稼働を開始したほか、マクドナルドでの「タグ」配付キャンペーンを実施し、引き続き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は、アジア各地域において、人気が続いており、前年から売上が大きく伸びてまいりました。

また、中国本土にて、昨年9月より稼働を開始した、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、中国本土での稼働台数、稼働地域を拡大しております。

資料\_P.10\_音楽映像事業\_概況



続いて、音楽映像事業の概況となります。

コロナからの回復により、舞台公演のチケットやグッズの販売環境が改善し、前期と比べ増収となりました。一方で、セグメント全体では、一時的なコストの増加および先行投資、舞台公演事業の補助金縮小の影響などにより利益率が低下し、利益面では、ほぼ横ばいという結果となりました。

第4四半期の主なタイトルの状況といたしましては、「プリキュア」シリーズでは、昨年秋に劇場公開し、シリーズ最高となる観客動員数を記録した『映画プリキュアオールスターズF』をはじめ、『ひろがるスカイ！プリキュア』関連のパッケージ商品を発売したほか、今年1月には、20周年のメモリアルライブイベントを実施し好評となりました。

また、「遊☆戯☆王」シリーズにつきましては、遊☆戯☆王 オフィシャルカードゲームの25周年を記念したタイトルや、TVシリーズ『遊☆戯☆王ゴースト・デュエル・ユニオン』などのパッケージ商品も発売いたしました。

ライブエンターテインメントでは、「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズや「舞台『弱虫ペダル』」シリーズの最新公演、新規タイトルとしては、『HIGH CARD the STAGE』の公演を実施いたしました。

以上、前期2024年3月期決算のご説明とさせていただきます。

それでは、ここからは、当期を初年度とする中期3か年計画について、ご説明をさせていただきます。

## 資料\_P.12\_中期計画テーマ

### 中期計画テーマ

---

2027年、創業30周年に向け過去最高の業績を目指します

---

中期テーマ

## Reborn

for the future beyond the 30th anniversary

目標

第30期（2027年3月期）

過去最高収益更新

骨子

- コンシューマ事業の立て直し
- オンライン事業の再成長
- 海外シェアの拡大
- 自社IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進

※フランチャイズ=同じ世界観を共有して展開される作品群

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 12

当社は2027年の6月に創業30周年を迎えます。

30周年を迎えるまでのこれから3年間は、「Reborn=再生」をテーマとして掲げ、30周年を超えたその先の未来を見据えて、引き続き新規IPの創出、事業基盤の強化に取り組むとともに、30周年を迎えるにあたって、過去最高収益の更新を目指してまいります。

そのための中期計画の骨子といたしましては、

- コンシューマ事業の立て直し
- オンライン事業の再成長
- 海外シェアの拡大
- 自社IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進

これらを重点課題として、取り組んでまいります。



## 資料\_P.13\_骨子①:コンシューマ事業の立て直し



それぞれについてご説明させていただきますと、まず、「コンシューマ事業の立て直し」につきましては、

- ・内製化の更なる推進
- ・プロジェクトの選択と集中
- ・開発マイルストーン設計の見直し
- ・徹底したレビュー実施
- ・地域別マーケティングの強化
- ・海外流通戦略の見直し

編成段階、開発段階、販売段階におけるそれぞれの取り組みを推進し、クオリティコントロールの強化を図り、ワールドワイドでの販売力の強化に努めてまいります。

## 資料\_P.14\_骨子②:オンライン事業の再成長

MARVELOUS!

## 骨子②：オンライン事業の再成長

- 新作タイトルを年1～2本リリースし、長期運営タイトルの売上低下を補いながら売上の積み上げ、成長を図る

運営中の主要タイトル	2025年3月期 リリースタイトル	2026年3月期 ～
 <p>2009年7月配信開始 ©Marvelous Inc.</p>  <p>2017年11月配信開始 ©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</p>  <p>2013年12月配信開始 ©Marvelous Inc. Aiming Inc.</p>  <p>2022年10月配信開始 ©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.</p>	 <p>2024年4月配信開始 ©LOTTEエンタテインメント ©Marvelous Inc.</p>	年1～2本 リリース

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 14

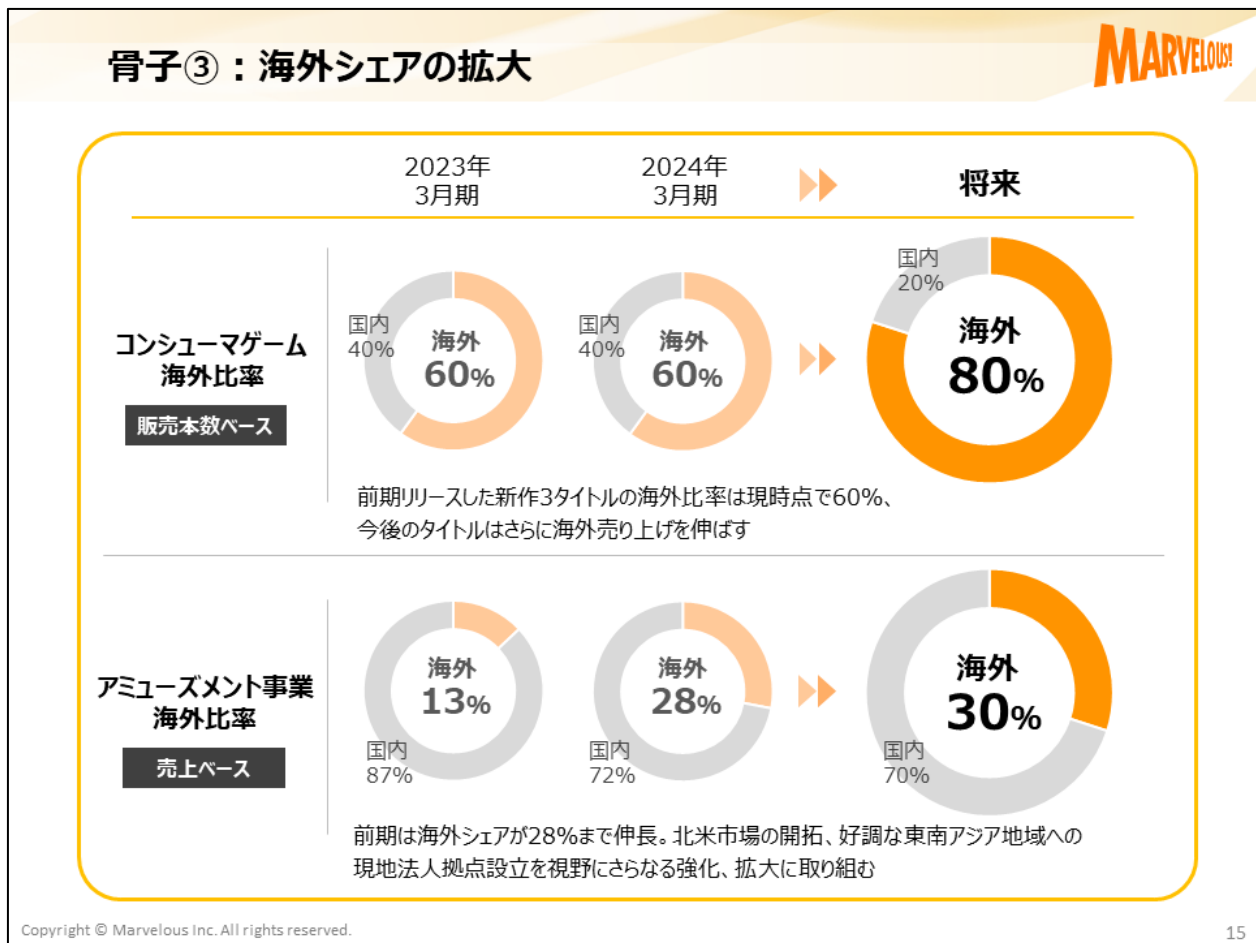
次に、「オンライン事業の再成長」です。

当社のデジタルコンテンツ事業におけるオンラインゲームの状況としては、現在、PC ブラウザゲーム『ブラウザ三国志』や、スマートフォン向けゲームアプリ『剣と魔法のログレス いにしえの女神』、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』といったタイトルが長期に渡って収益貢献しております。

ここ数年は、オンラインの新作は、失敗することも多くありましたが、2022年10月にサービスを開始した『ドルフィンウェーブ』は、オンライン事業の新たな柱として成長いたしました。

これらのタイトルに加えて、新作タイトルを年間1本から2本、コンスタントにリリースしていくことで、長期運営タイトルの経年による売上低下を補いながら、売上の積み上げ、成長を図ってまいります。

## 資料\_P.15\_骨子③:海外シェア拡大



続いて、「海外シェアの拡大」です。

昨年より、コンシューマ事業とアミューズメント事業においてそれぞれ海外比率の目標を掲げており、今後も市場規模を踏まえて商品、サービスを投入してまいります。

コンシューマは前期にリリースした新作3タイトルの海外比率は現時点では60%となっておりますが、今後のタイトルはさらに海外の売上を伸ばしていきたいと考えております。

アミューズメントは国内も好調でしたが、海外も28%のシェアまで伸長しております。

今期から本格進出する北米市場の開拓にあたっては、現地子会社マーベラス USA と連携し取り組んでまいります。

また、好調な東南アジア地域については、新たな現地拠点の設立も視野に、さらなる強化、拡大に取り組んでまいります。

## 資料\_P.16\_骨子④: 自社 IP、自社フランチャイズのマルチ展開推進



最後に、「自社 IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進」についてですが、当社最大の IP・フランチャイズ作品はやはり 1996 年から続く「牧場物語」となります。

また、「牧場物語」から派生した「ルーンファクトリー」も、既にそれ単体でオリジナル IP と言えるまでに成長したシリーズです。

このように長年に渡って、シリーズ展開、フランチャイズ展開できる新しい作品を、今後も生み出していくことが我々の使命であると考えております。

前期にリリースした『ファッションドリーマー』も、計画は未達となりましたが、ブランニューで約 50 万本を売り上げた実績は、今後幅広い展開も期待できると思います。

また、昨年の MARVELOUS GAME SHOWCASE で発表した通り、続編を開発中の『DAEMON X MACHINA』のように、シリーズ展開可能なオリジナルタイトルも増やしていきたいと考えております。

同じく昨年の MARVELOUS GAME SHOWCASE で発表した『PROJECT MAGIA』や、『PROJECT LIFE is RPG』といったオリジナル新作タイトルも、将来の様々な展開を見据えた中長期の戦略的タイトルです。

また、音楽原作プロジェクトとして推進している『アオペラ -aoppella!?-』も、メディアミックス展開を加速してまいります。

このように、今後も新規 IP の創出、フランチャイズ展開可能な強力な IP への成長に向けて、新規 IP 開発、既存 IP の育成に取り組んでまいります。

以上、4点の課題について、特に重点的に取り組んでまいります。

## 資料\_P.17\_会計見直しについて

### 会計見直しについて

- ゲーム開発費用の処理方法について、昨今の市場環境並びに当社の業績動向を踏まえ、会計の見直しを実施。なお、24年3月期は、現在開発中のゲーム資産の会計上の見積もりを変更して損失処理を実施

背景

人件費の高騰や、コンテンツのリッチ化により開発費が増大する一方で、遊びの多様化やユーザーの嗜好変化等により変遷が著しい近年のゲーム市場において、投下した開発費用に対して将来収益による回収の蓋然性の担保がより難しい状況であるため

プロジェクト  
企画承認

----- 開発期間 ----->

製品・サービスリリース

変更前

開発費用は全て資産計上

見込販売収益に応じて売上原価に計上

変更内容

**変更後** 2024年4月以降については、発生時に研究開発費（販売費及び一般管理費）として費用処理

※但し、将来収益による回収の蓋然性が高いと判断できる一部シリーズタイトルは除く

		24年3月期 実績	25年3月期	26年3月期	27年3月期	28年3月期 以降
24年3月期	変更前 売上原価	特別損失として一括計上	▲18.5億円	▲1.9億円	▲8.2億円	▲6.6億円
影響	変更後 特別損失	35.4億円				
25年3月期	変更前 売上原価		▲5.0億円	▲1.6億円	▲11.8億円	▲4.6億円
影響	変更後 販管費（研究開発費）		23.2億円			
26年3月期	変更前 売上原価			▲4.4億円	▲14.6億円	▲8.4億円
影響	変更後 販管費（研究開発費）			27.5億円		
27年3月期	変更前 売上原価				▲12.5億円	▲20.8億円
影響	変更後 販管費（研究開発費）				研究開発費として随時計上	● 33.3億円

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 17

続いて、中期計画の前提となります、今回の「デジタルコンテンツ事業における会計上の見積りの変更」についてご説明させていただきます。

こちらが、あくまでも現時点での見込みとなりますが、今回の変更に伴う、各期の費用構造の変化と概算影響額となります。

前期、2024年3月期には、特別損失として35億円を計上いたしました。見直し前の基準では、2025年3月期以降のタイトルリリース時に合わせて順次こちらの金額が費用化されていく計画でした。

同様に、2025年3月期においても、将来リリース時に費用化される予定だったものが、当初想定から前倒しで、研究開発費として23億円発生、計上となる見込みです。

2026年3月期、2027年3月期の影響もご覧の通りでございますが、費用計上タイミングの入り繰りもあり、当面の業績の回復速度が限定的であることをご理解いただければと存じますが、中期的には適正化されてまいります。

デジタルコンテンツ事業 中期パイプライン			
MARVELOUS!			
中期構成タイトル数			
(単位:本)	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期
コンシューマ新作	ブランニュー 1 シリーズ 1	2	3
オンライン新作	1 (ビッグリマン)	2	2
<b>合計</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

※なお、こちらの本数には、インディータイトルやアクイジションタイトル、グループ会社ジー・モードが手掛ける移植作品やカジュアルゲームは含みませんが、それらもタイトルを厳選し、引き続き注力してまいります。

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

続いて、こちらも中期計画の前提となる、デジタルコンテンツ事業のパイプラインとなります。

商品販売戦略上、来期以降のタイトルについては、ブランニュー作品かシリーズ作品かの言及は控えさせていただきますが、コンシューマは今期からの3年間で7作品、オンラインは5作品をリリースしていく予定です。

なお、こちらの本数には、インディータイトルやアクイジションタイトル、グループ会社ジー・モードが手掛ける移植作品やカジュアルゲームは含みませんが、それらもタイトルを厳選し、引き続き注力してまいります。

## 資料\_P.19\_中期目標

中期目標		MARVELOUS!			
27年3月期には					
<b>売上高400億～500億、営業利益60億～70億</b> を目指す					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● デジタルコンテンツ事業の回復を成長ドライバーに過去最高業績を実現</li> <li>● アミューズメント事業、音楽映像事業においても市場開拓、新規チャレンジを積極推進</li> <li>● SDGs・人的資本経営の推進</li> </ul>					
(単位：百万円)	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期	
売上高	29,493	32,000～ 29,000	40,000～ 35,000	<b>50,000～ 40,000</b>	
営業利益	2,415	2,000～ 1,500	3,500～ 3,000	<b>7,000～ 6,000</b>	
経常利益	3,002	2,000～ 1,500	3,500～ 3,000	<b>7,000～ 6,000</b>	
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	1,400～ 1,000	2,500～ 2,100	<b>4,900～ 4,200</b>	

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 19

そして、以上を前提とした中期3か年計画がこちらとなります。

昨年6月には、過去最高益となる営業利益 60 億円の達成を 2026 年3月期に、とご説明させていただいておりましたが、今回の会計上の見積りの影響を踏まえ、その目標達成を1年後ろ倒しとさせていただきます。

投資の先行もあり、営業利益率が一時的に低くなってしまいますが、3年後には、10%を超える水準まで回復させたいと考えております。

成長ドライバーの主たる部分は、デジタルコンテンツ事業の回復が最重要課題となりますが、アミューズメント事業、音楽映像事業についても新規タイトルを投入し、新たな市場の開拓、新しいチャレンジに積極的に取り組み、長期的な収益力の強化を図ってまいります。

また、持続的な成長に向けては当然、SDGsや人材戦略への取り組みも中期計画上の重要な取り組みであるとの認識のもと、引き続き推進してまいります。

それでは、中期3か年の初年度となる、当期、2025年3月期の業績予想について、ご説明させていただきます。



## 資料\_P.21\_ 2025年3月期 通期業績予想

2025年3月期 通期業績予想			MARVELOUS!
	2024年3月期	2025年3月期	前期比
(単位：百万円)	実績	予想	(率)
売上高	29,493	32,000～ 29,000	108.5%～ 98.3%
営業利益	2,415	2,000～ 1,500	82.8%～ 62.1%
経常利益	3,002	2,000～ 1,500	66.6%～ 50.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	1,400～ 1,000	—
配当金（円）	33	未定	—

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 21

売上高は290億円から320億円、営業利益は15億円から20億円の計画とさせていただきます。

売上高は前期並みの水準以上を見込んでおりますが、利益面においては、アミューズメント事業、音楽映像事業において、新規ビジネスへの投資が先行することから利益率が低下しております。

また、コンシューマの大型タイトルのリリースが下半期となっていることや、前述の会計処理の見直し影響もあり、当期においては、例年以上に下期偏重の業績見込みでありますことをあらかじめお伝えさせていただきます。

加えまして、この下半期に予定しております新作コンシューマゲームのうち、シリーズタイトルの発売時期について不確実な部分も残していることもあり、リリース予定変更等の影響も加味して、レンジでの業績予想開示とさせていただきます。

また、配当につきましては、まず、2024年3月期につきましては、先日の発表の通り、当初計画通り1株当たり33円と決定させていただきました。

2025年3月期の配当予想につきましては、今後業績予想の特定値の開示が可能になった段階であわせて公表させていただきます。何卒、ご理解賜りたく存じます。

## 資料\_P.22\_デジタルコンテンツ事業(2025年3月期のラインナップ)

MARVELOUS!

## デジタルコンテンツ事業〔2025年3月期のラインナップ〕

**ビックリマン・ワンダーコレクション**  
(スマホ)



2024年4月19日配信開始

©LOTTE/ビックリマンプロジェクト ©Marvelous Inc.

**ボウと月夜の碧い花**  
(Nintendo Switch™/Play Station®5)



2024年7月18日発売予定 (日本・アジア地域)

© 2024 Squid Shock Studios, Published by Humble Games®, Marvelous Inc.

**北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ**  
～追憶の流氷・涙の二ボロ人形～  
(Nintendo Switch™/Steam®)



2024年夏発売予定

©G-MODE Corporation / ©ARMOR PROJECT ©KADOKAWA

**コンシューマ向け  
プランニュータイトル**

Coming Soon

2025年3月期下半期発売予定

**コンシューマ向け  
シリーズタイトル**

Coming Soon

2025年3月期下半期発売予定

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 22

それでは、各事業の当期のラインナップの一部をご紹介します。

まずは、デジタルコンテンツ事業です。

オンラインゲームでは、「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』を先月19日より、サービス開始いたしました。事前登録者数も20万人を超えて、初動は計画を上回る順調なスタートとなりました。ユーザーの皆様、ビックリマンファンの皆様のご期待に沿えるよう、引き続き注力してまいります。

ゲームソフトでは、インディータイトルとなる、新作和風アクションゲーム『ボウと月夜の碧い花』を日本、アジア地域で、7月18日に発売を予定しております。

そのほか、子会社からリリース予定の主なタイトルといたしましては、ジー・モードより、堀井雄二氏の手掛ける名作ゲーム『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』のリメイク版をこの夏に発売を予定しております。

また、このほかにも、先ほどのパイプライン一覧でお伝えした、コンシューマ向けの完全新作となるプランニュータイトルおよびシリーズタイトルの新作を、下半期にワールドワイドでの同時発売を目指して、鋭意開発を進めております。これらの詳細につきましては、発表できる段階になりましたら、あらためてお知らせさせていただきますので、もうしばらくお待ちください。

## 資料\_P.23\_アミューズメント事業(2025年3月期のラインナップ)

MARVELOUS!

## アミューズメント事業〔2025年3月期のラインナップ〕

### ポケモンフレンダ (キッズアミューズメントマシン)



『ポケモン』のキッズアミューズメントマシン最新作を  
2024年7月より順次稼働開始予定

©2024 Pokémon. ©1995-2024 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・ Creatures Inc.の登録商標です。

### 火影忍者 斗牌世界 (配出物型アミューズメントマシン)



NARUTO-ナルト-のアミューズメントマシンを中国本土にて  
2023年9月26日より稼働開始、北米での展開も決定

©2002 HAKASHI KOSHOTO Licensed by Pierot, China  
©2002 HAKASHI KOSHOTO / 2007 SHUNDOEN All Rights Reserved. Licensed by Pierot, China  
火影忍者 斗牌世界 1: 1: 1  
©Neville, Inc.

※タイトル・画像は中国版のものです

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 23

続いて、アミューズメント事業の取り組みについてご説明させていただきます。

国内では、ポケモンキッズアミューズメントマシンの最新作となる『ポケモンフレンダ』を7月より、全国のアミューズメント施設、ゲームセンター等で順次稼働開始予定となります。

こちらは、シリーズ過去最高の大ヒットとなった『ポケモンメザスタ』に続く最新機種となっており、今期は、新しいマシンの垂直立ち上げとその後の安定稼働に、最大限注力してまいります。

海外では、中国本土にて、昨年9月より稼働開始した『NARUTO-ナルト-』のアミューズメントマシンにつきまして、北米での展開も決定し、準備を進めております。

さらに、現在活況なアミューズメント市場を牽引している、プライズ市場に向けては、当社オリジナルの新しいプライズマシンの開発も進めており、今期中の導入を目指しております。

詳細につきましては、まもなく発表できる予定でありますのでこちらどうぞご期待ください。

資料\_P.24\_音楽映像事業(2025年3月期のラインナップ)

## 音楽映像事業〔2025年3月期のラインナップ〕

<p style="text-align: center;"><b>TVアニメ</b> 『刀剣乱舞 廻 虚伝 燃ゆる本能寺』</p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年4月より放送中</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©2024 NITRO PLUS・EXNOA LLC/刀剣乱舞 廻 製作委員会</p>	<p style="text-align: center;"><b>TVアニメ</b> 『女神のカフェテラス』2期</p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年7月放送開始予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©朝野ひさ・講談社/女神のカフェテラス 製作委員会・MBS</p>	<p style="text-align: center;"><b>『わんだふるぷりきゅあ！ ざ・むーびー！』</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年9月公開予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©2024 わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！ 製作委員会</p>	<p style="text-align: center;"><b>舞台『刀剣乱舞』心伝 つげたり奇譚の走馬灯</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年6月～7月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会</p>
<p style="text-align: center;"><b>『ワールドトリガー the Stage』 カロプラ迎撃編</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年10月～11月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©藤原大介/集英社 ©『ワールドトリガー the Stage』製作委員会</p>	<p style="text-align: center;"><b>舞台『川越ボーイズ・シング』 -喝采のクワイア-</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年6月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©舞台『川越ボーイズ・シング』製作委員会</p>	<p style="text-align: center;"><b>舞台 『夢職人と忘れじの黒い妖精』</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年8月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©CREST, Inc. ©舞台『夢職人と忘れじの黒い妖精』製作委員会</p>	<p style="text-align: center;"><b>舞台『アオペラ』</b></p>  <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px;">2024年11月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©aoppella project ©aoppella stage project</p>

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 24

続いて、音楽映像事業の取り組みについてご説明させていただきます。

当期のラインナップにつきましては、「舞台『刀剣乱舞』」を原作とした新たな TV アニメ『刀剣乱舞 廻 虚伝 燃ゆる本能寺』が4月より放送中となっているほか、昨年放送された TV アニメ『女神のカフェテラス』の第2期が7月より放送を予定しております。

また、現在放送中の、TV アニメシリーズ最新作『わんだふるぷりきゅあ！』の劇場版が9月に公開予定となっております。

舞台公演では、「舞台『刀剣乱舞』」や『ワールドトリガー the Stage』をはじめとする人気シリーズの新作公演のほか、今期の新規タイトルでは、TV アニメ「川越ボーイズ・シング」や、スマートフォン向けゲーム「夢職人と忘れじの黒い妖精」を原作とした舞台の公演を計画しております。

そして、音楽原作プロジェクト『アオペラ -aoppella!?-』につきましては、11月に舞台化することや、原作の2Dキャラクターが3Dモデルとなって登場する「3Dライブ」を、来年1月に、開催することが決定しております。

---

各セグメントの取り組みについては、以上となりますが、これら一つ一つを着実に実行し、通期業績目標の達成に向けて全社一丸となって取り組んでまいります。

また、現時点での目標としては、レンジでお示ししているにも関わらずその営業利益目標の上限値においても前期業績を下回る水準となってしまっておりますが、ここから先もさらに新たな施策を積み上げ、少しでも上を目指し、結果的には上限値を超えて、前期実績を超えていけるよう努めてまいります。

以上をもちまして、私からの決算説明を終了させていただきます。

引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

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