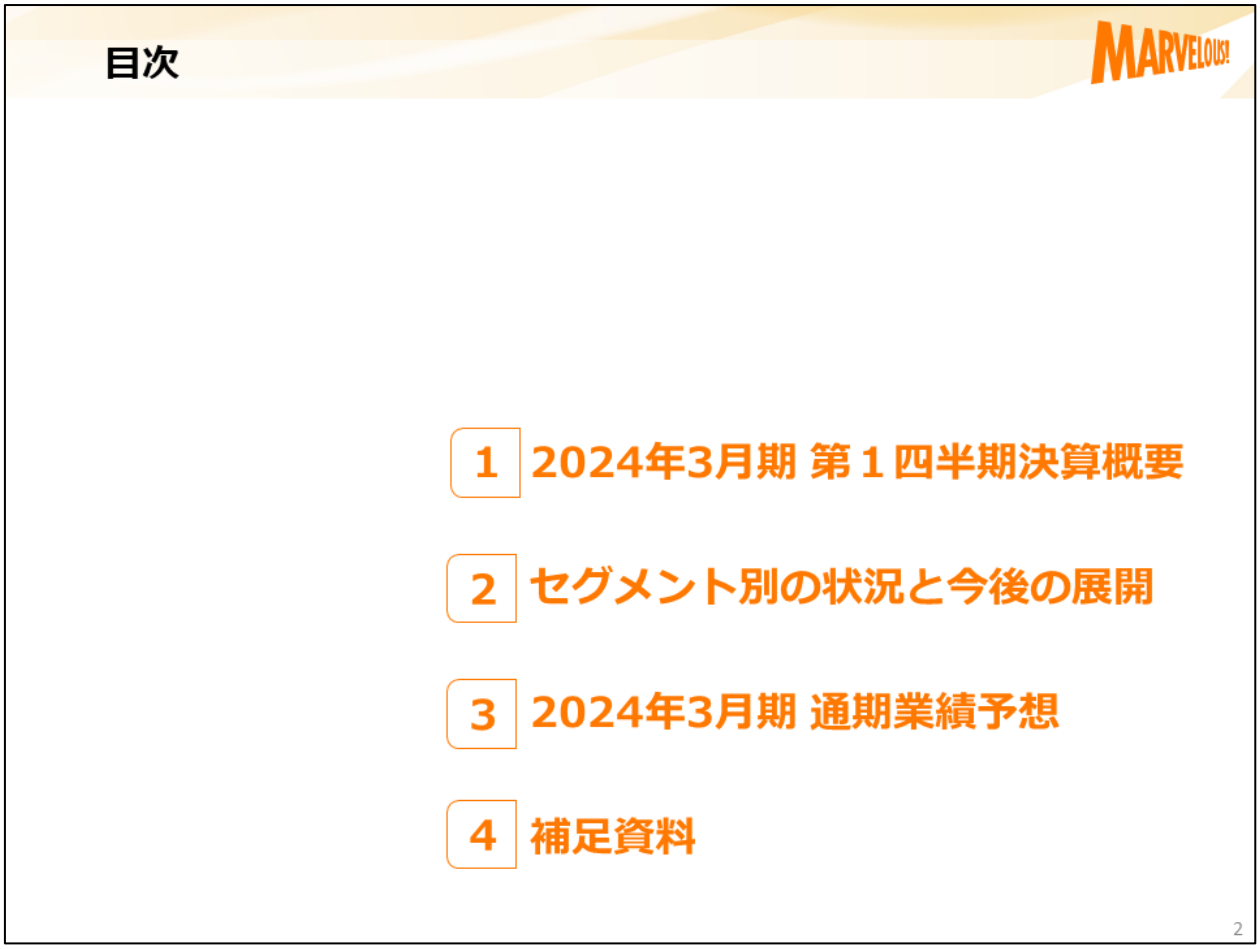
2024 年3月期 第1四半期 決算説明動画 説明概要

本日は、お忙しい中、株式会社マーベラス 2024 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。
代表取締役社長の佐藤でございます。

資料_P.2_目次



本日は、はじめに、第1四半期の決算概要、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

2024年3月期 第１四半期決算サマリー

売上高 **68.8** 億円　前年同期比：129.4%

営業利益 **5.3** 億円　前年同期比：68.1%

- 『牧場物語 Welcome！ワンダフルライフ』海外版発売、舞台公演売上の増加等で前年同期比増収も、新作ゲームソフト『LOOP8』販売不振等の影響で減益

	2023年3月期１Q		2024年3月期１Q		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	5,319	-	6,883	-	1,563	129.4%
営業利益	780	14.7%	531	7.7%	▲248	68.1%
経常利益	1,132	21.3%	886	12.9%	▲245	78.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	752	14.1%	609	8.9%	▲142	81.0%

4

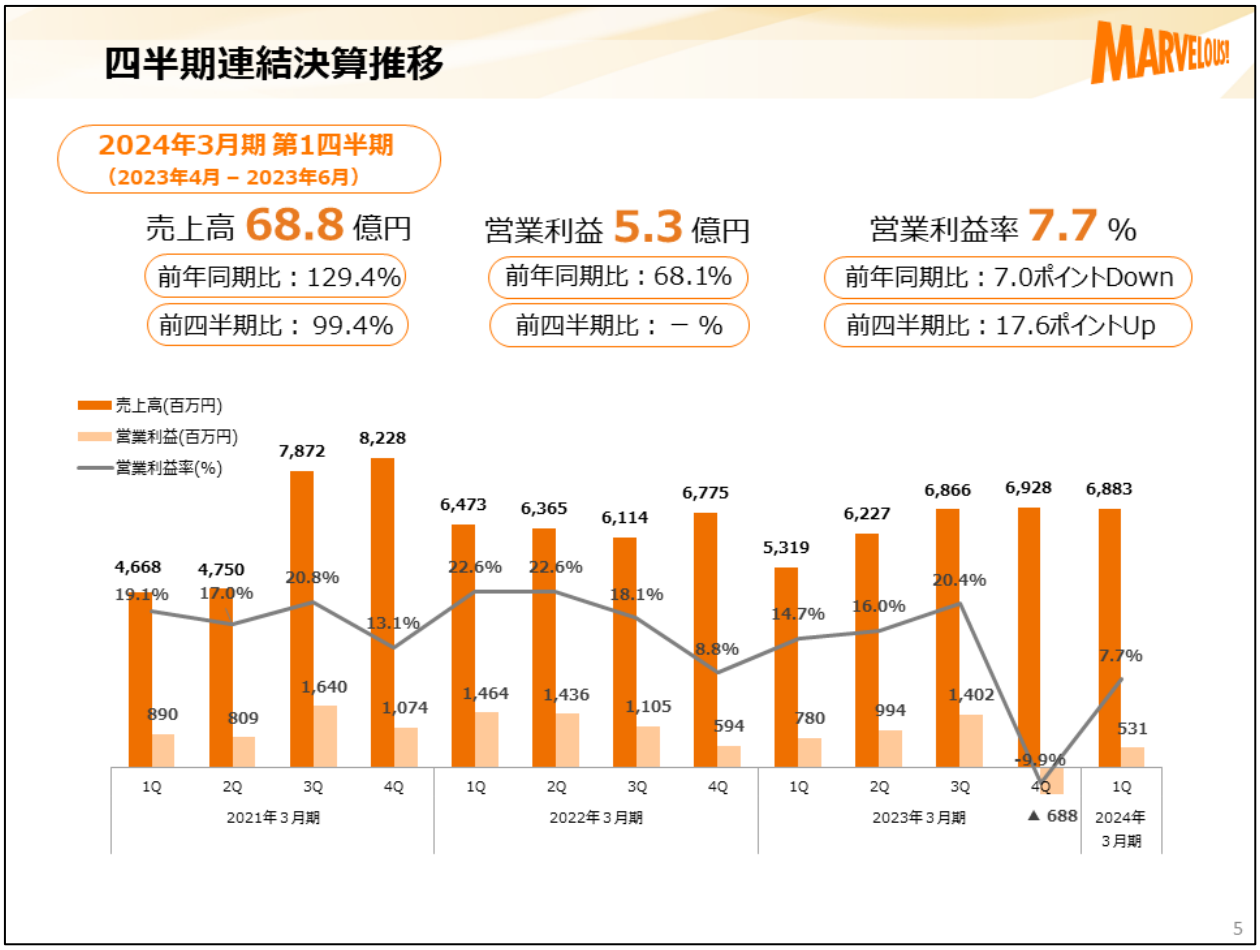
こちらが、第1四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 129.4%の 68 億 8,300 万円、営業利益は、同 68.1%の5億 3,100 万円となりました。

前期に国内で発売した『牧場物語 Welcome！ワンダフルライフ』の海外版のセールスが好調となったことや、舞台公演関連の売上が前年同期と比べ増加したことなどにより、前年同期比で増収となりました。

一方で、利益につきましては、新作ゲームソフト『LOOP8（ループエイト）』の販売が低調な推移となったことなどの影響により、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。

前期の第4四半期においては、償却費用の計上があったことなどにより、前四半期と比べ増益となりました。

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

（単位：百万円）

		2023年3月期1Q（2022年4月-6月）	2024年3月期1Q（2023年4月-6月）	前年同期比（額）	前年同期比（率）
売上高	デジタルコンテンツ事業	3,030	4,133	1,102	136.4%
	アミューズメント事業	1,726	1,673	▲52	97.0%
	音楽映像事業	562	1,076	513	191.4%
	合計	5,319	6,883	1,563	129.4%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	252	114	▲137	45.5%
	アミューズメント事業	702	640	▲62	91.1%
	音楽映像事業	229	201	▲27	87.8%
	合計	1,185	957	▲228	80.8%
	全社費用等	▲405	▲425	▲20	105.0%
	営業利益 合計	780	531	▲248	68.1%

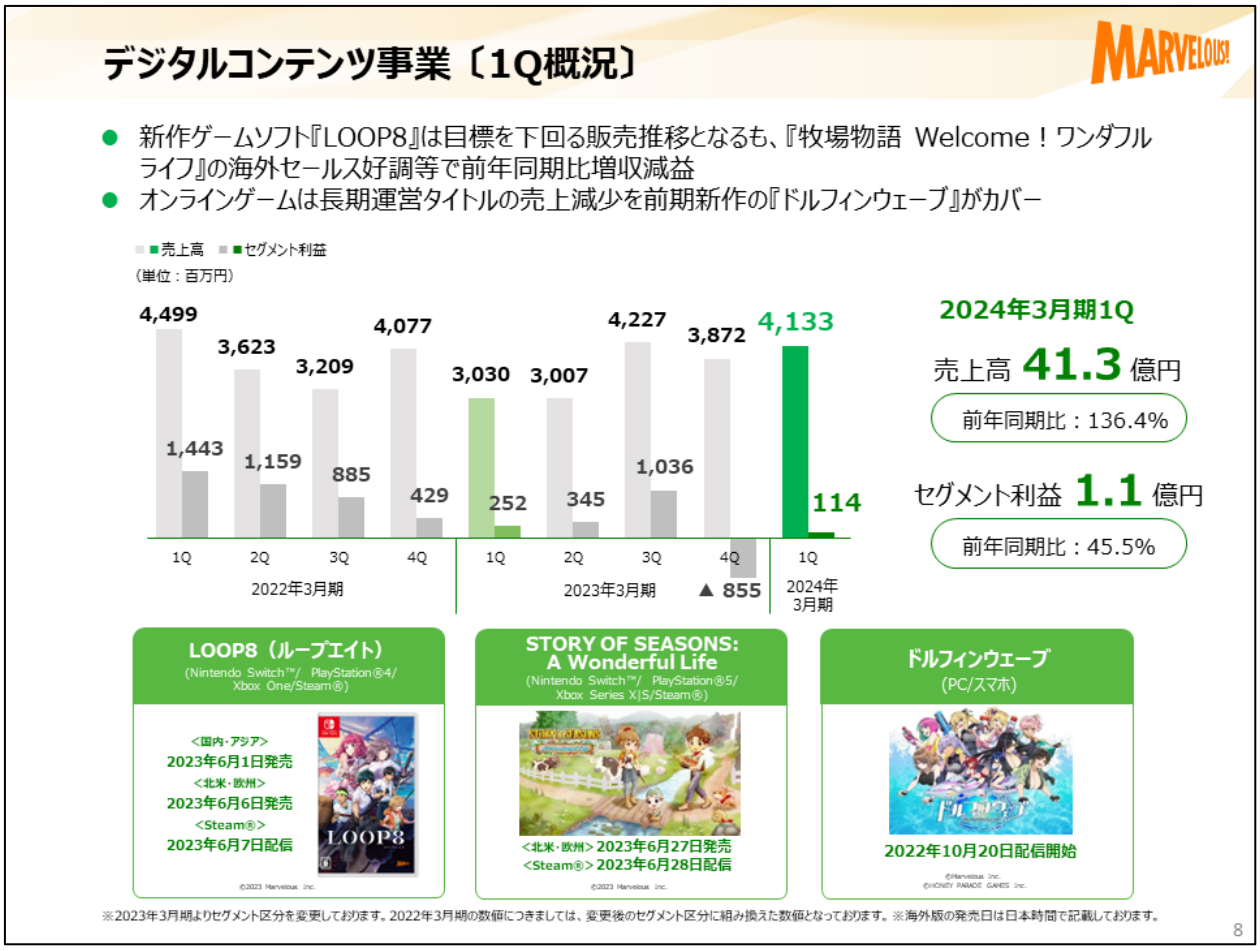
7

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 136.4%の 41 億 3,300 万円、セグメント利益は、同 45.5%の1億 1,400 万円となりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前年同期比 97%の 16 億 7,300 万円、セグメント利益は、同 91.1%の6億 4,000 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 191.4%の 10 億 7,600 万円、セグメント利益は、同 87.8%の2億 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_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、完全新作のジュブナイル RPG『LOOP8（ループエイト）』を国内・アジアでは6月1日より、北米・欧州版と Steam®版を同6日より順次発売いたしましたが、目標を下回る販売推移となりました。

一方で、『牧場物語 Welcome！ワンダフルライフ』の北米・欧州版と Steam®版を6月 27 日から順次発売し、こちらは非常に好調なセールスとなりました。

オンラインゲームにおきましては、長期運営タイトルの売上の減少を前期にリリースした『ドルフィンウェーブ』が収益をカバーいたしました。

これらの結果から、デジタルコンテンツ事業としましては、前年同期比で増収減益となりました。

資料_P.9_デジタルコンテンツ事業_今後のラインナップ

続いて、こちらは、第2四半期以降のラインナップです。

コンシューマゲームでは、完全新作アクション RPG『FREDERICA（フレデリカ）』を、日本・アジアで9月に、北米・欧州および Steam®においては、10 月に発売いたします。
また、新世代のファッション＆コミュニケーションゲーム『ファッションドリーマー』につきましては、国内外で 11 月に発売を予定しております。
いずれのタイトルも順調に予約が伸びている状況です。

海外におきましては、『ルーンファクトリー3スペシャル』の北米・欧州、Steam®版が9月に発売となります。

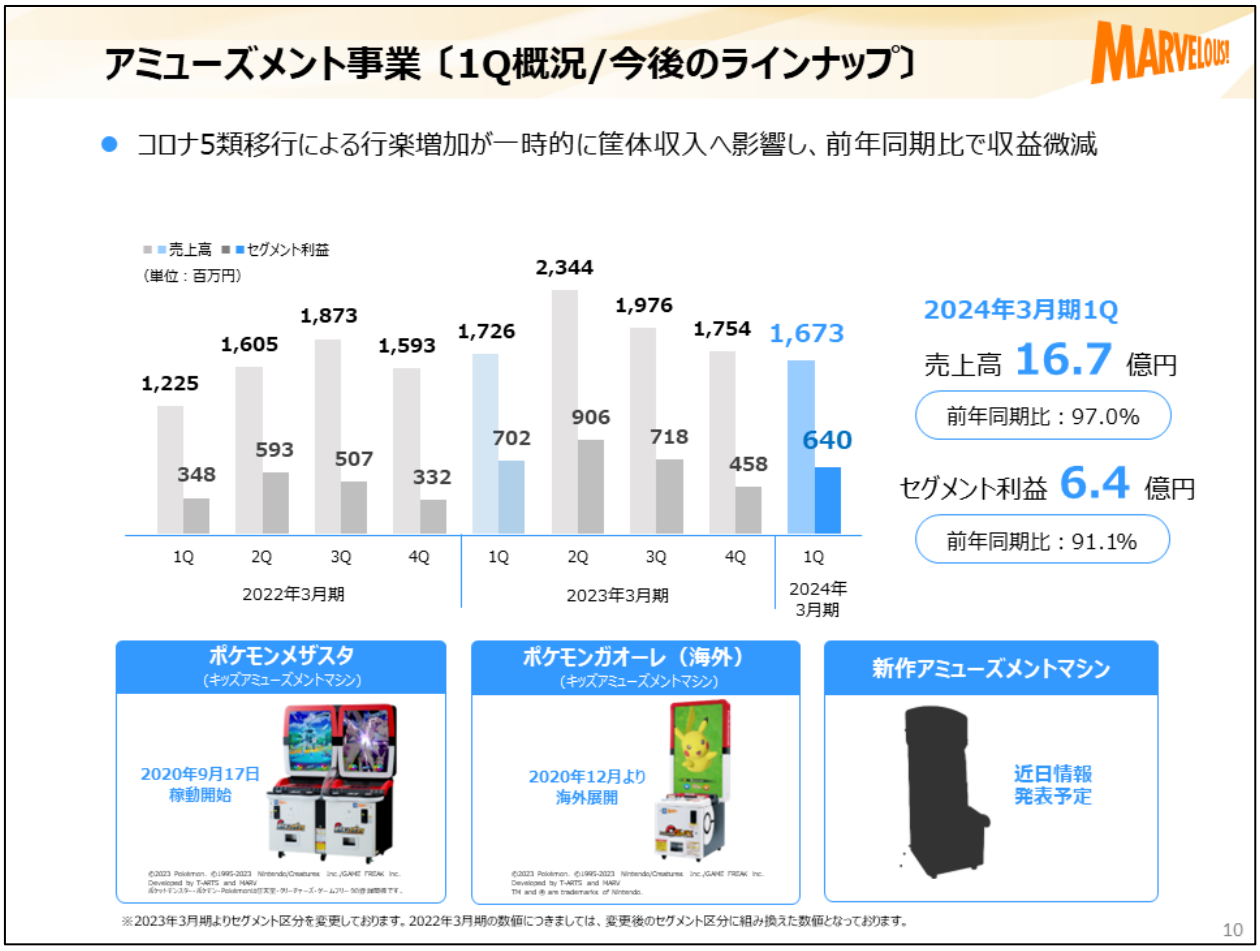
インディータイトルといたしましては、「東方プロジェクト」二次創作の弾幕アクション RPG『東方シンセカイ』を7月に国内外で発売し、堅調な販売推移となっております。

また、子会社ジー・モードからは、ピクチャレスク・アドベンチャーゲーム『OU』が8月に発売となります。

この他にも、7月に開催されたインディゲームイベント「BitSummit」に出展した『Ninja or Die: Shadow of the Sun』、『NOVA ANTARCTICA』、『Cuisineer』といったタイトルの発売も控えております。

オンラインゲームにおきましては、『ドルフィンウェーブ』の好調維持のほか、長期運営タイトルの売上確保にも努めてまいります。

資料_P10_アミューズメント事業_1Q 概況/今後のラインナップ



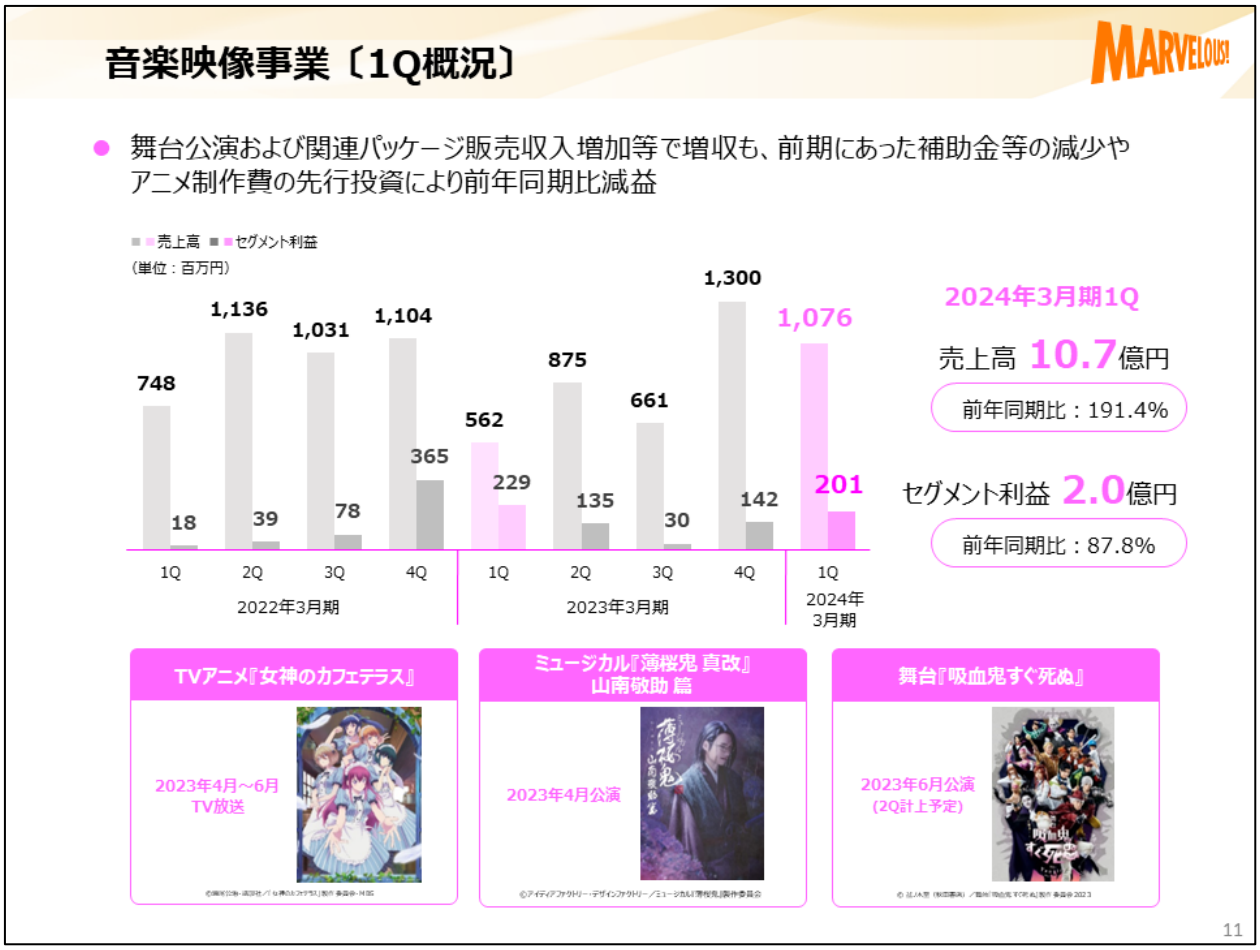
続いて、アミューズメント事業の説明をいたします。
当事業におきましては、ゴールデンウイーク明けに、新型コロナウイルス感染症が5類に移行したことで、旅行や行楽などが増え、筐体の収入が一時的に落ち込むなど影響を受けたことで収益がやや減少いたしました。

『ポケモンメザスタ』につきましては、7月6日より、新たに「ゴージャススター」弾が稼動したことに加え、一時的に落ち込んだ筐体の収入も回復しており、夏休みに入って、さらに賑わいを見せております。

『ポケモンガオーレ』の海外展開につきましては、特に台湾において好調が続いているほか、その他の国や地域においても堅調な推移となっております。今後におきましても、引き続き販促施策を行い、好調維持を図ってまいります。

そして、現在、新たなアミューズメントマシンの開発も進めておりますが、こちらも、もうまもなく発表できる予定ですので、ぜひ、ご期待ください。

資料_P11_音楽映像事業_1Q 概況



続いて、音楽映像事業の概況となります。

舞台公演および関連パッケージの販売収入が前年同期と比べ増加したことで、売上が増加いたしましたが、舞台公演関連の補助金等の減少やアニメ制作費の先行投資により、前年同期比で減益となりました。

第1四半期の主なタイトルといたしましては、TV アニメ『女神のカフェテラス』が4月から6月まで放送され、ご好評いただきました。こちらは第2期の制作が決定しております。

ライブエンターテイメントでは、人気シリーズ「ミュージカル『薄桜鬼　真改』」の新作公演や、初めての舞台化となる「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』」などを公演し、好評を博しました。

資料_P12_音楽映像事業_今後のラインナップ

今後のラインナップといたしましては、20 周年を迎えるアニメ「プリキュア」では、現在『ひろがるスカイ！プリキュア』が放送中ですが、劇場版最新作が9月 15 日から公開予定となっているほか、10 月からは、新たな試みとなる新作 TV アニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア'23～』の放送を予定しております。

ライブエンターテイメントにおきましては、シリーズ作品の新作公演から、今期立ち上げの新規タイトルまで、今期も多くの作品を準備しております。

こちらに載せているもの以外にも、「舞台『刀剣乱舞』」や「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」の新作公演など、人気タイトルが控えております。

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、お話させていただきます。

資料_P.14_2024 年3月期_業績予想

2024年3月期 通期業績予想

● 期初予想から修正なし、利益面は各種タイトルのリリース日程等から下期偏重型となる見通し

業績予想

	2023年3月期	2024年3月期	前期比	
（単位：百万円）	実績	予想	（額）	（率）
売上高	25,341	**27,000**	1,658	106.5%
営業利益	2,488	**3,500**	1,011	140.7%
経常利益	2,931	**3,600**	668	122.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,925	**2,520**	594	130.9%

※配当予想につきましても、当初予想の33円から修正はございません。

14

2024 年3月期の業績予想につきましては、当初の発表から変更なく、売上高 270 億円、営業利益 35 億円、経常利益 36 億円、当期純利益 25 億 2,000 万円を目指し、引き続き、取り組んでまいります。

今期は、各種タイトルのリリース日程等の都合から、利益面では下期偏重型となる見通しであり、それらを踏まえた業績予想となっております。

配当予想につきましても、当初予想の 33 円から修正はございません。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。
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