

2024年3月期 第2四半期 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2四半期 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

目次	
1	2024年3月期 第2四半期決算概要
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

本日は、はじめに、第2四半期の決算概要、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2四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2四半期(累計) 決算サマリー

MARVELOUS!

売上高

139.9

億円

前年同期比：121.2%

営業利益

11.5

億円

前年同期比：65.0%

● コンシューマ新作ゲーム発売等でデジタルコンテンツ事業を中心に全セグメントで前年同期比増収

● 一方、1Q発売ゲームソフト『LOOP8』の販売不振や2Q未発売『FREDERICA』の業績寄与が限定的で減益

(単位：百万円)	2023年3月期2Q累計 (2022年4月-9月)		2024年3月期2Q累計 (2023年4月-9月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	11,546	-	13,999	-	2,452	121.2%
営業利益	1,774	15.4%	1,153	8.2%	▲620	65.0%
経常利益	2,427	21.0%	1,646	11.8%	▲780	67.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,655	14.3%	1,110	7.9%	▲545	67.0%

4

4

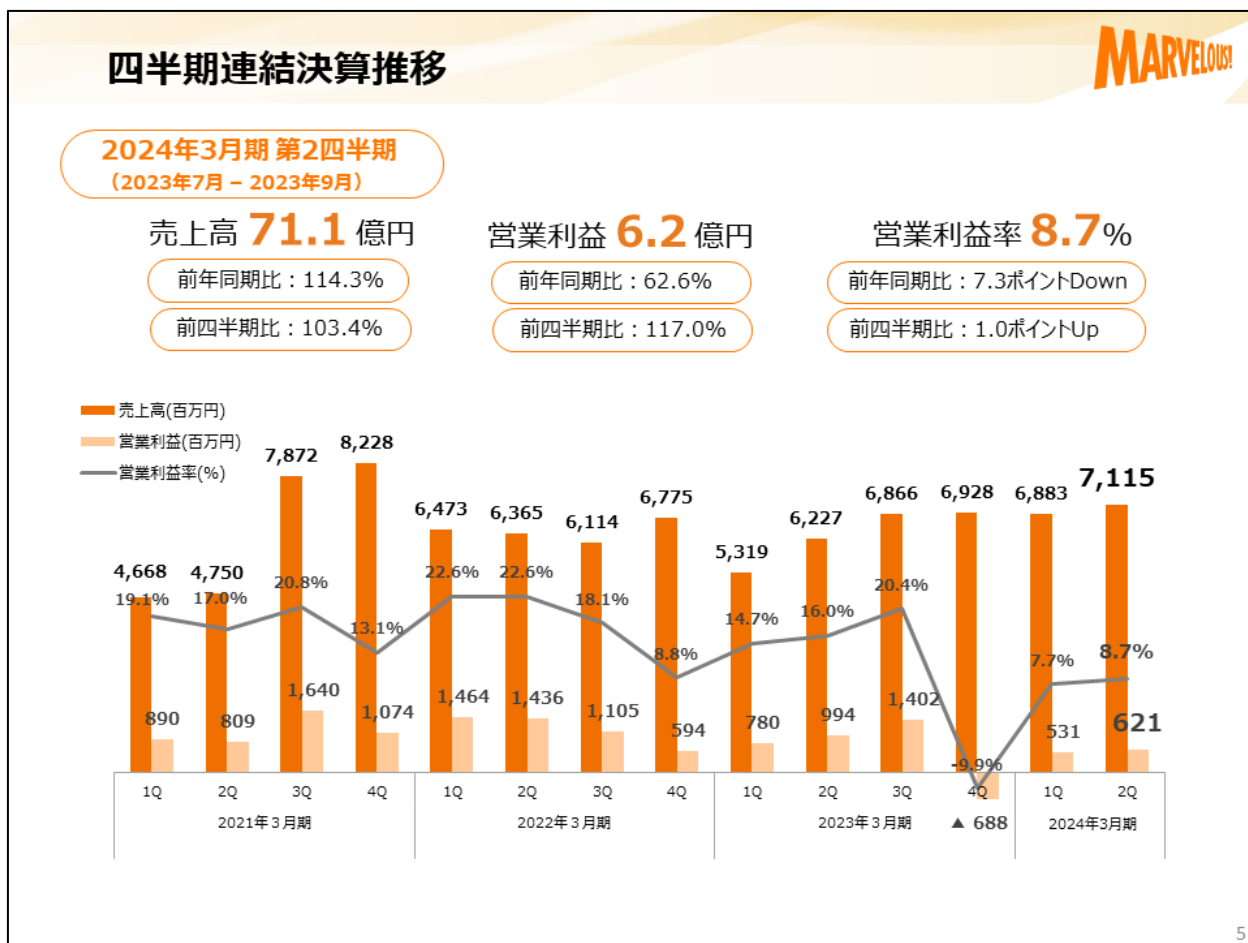
こちらが、第2四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 121.2%の 139 億 9,900 万円、営業利益は、同 65%の 11 億 5,300 万円となりました。

コンシューマゲームの新作が国内、海外で発売されたことが主な要因となり、デジタルコンテンツ事業を中心に、全セグメントで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、増加に加えて、第1四半期に発売した新作ゲームソフト『LOOP8(ループエイト)』の販売が低調な推移となったことや、同じく新作ゲームソフト『FREDERICA(フレデリカ)』の発売が第2四半期末ぎりぎりの9月28日であったため、業績寄与が限定的であ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



5

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。

当第2四半期においては、アミューズメント事業の好調により、前四半期と比べ、増収増益となりました。

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					
MARVELOUS!					
(単位：百万円)		2023年3月期2Q累計 (2022年4月-9月)	2024年3月期2Q累計 (2023年4月-9月)	前年同期比	
				(額)	(率)
売上高	デジタルコンテンツ事業	6,038	8,015	1,977	132.7%
	アミューズメント事業	4,070	4,271	200	104.9%
	音楽映像事業	1,438	1,712	274	119.1%
	合計	11,546	13,999	2,452	121.2%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	598	156	▲441	26.2%
	アミューズメント事業	1,609	1,593	▲15	99.0%
	音楽映像事業	364	242	▲122	66.4%
	合計	2,572	1,992	▲579	77.5%
	全社費用等	▲798	▲839	▲41	105.2%
	営業利益 合計	1,774	1,153	▲620	65.0%

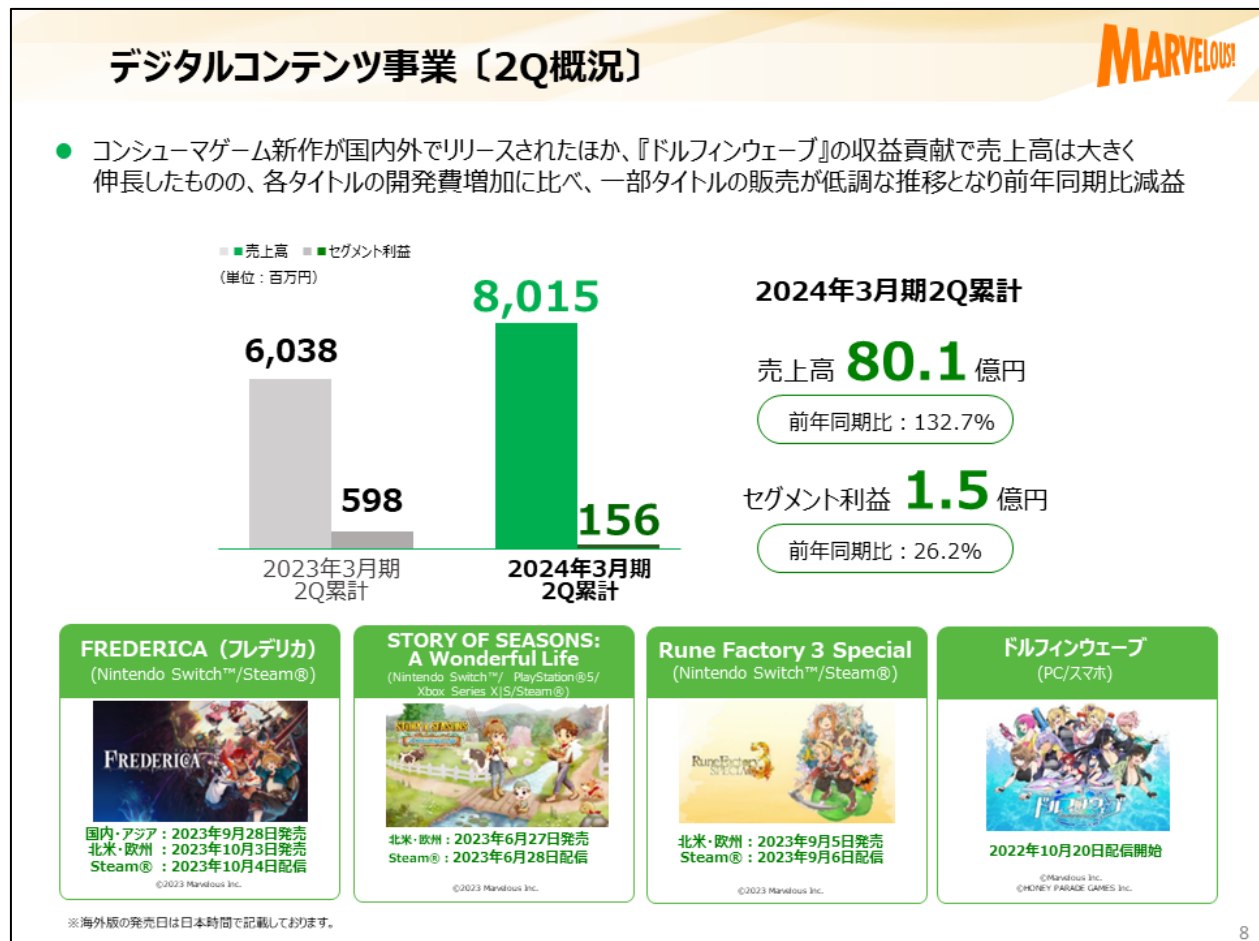
7

当第2四半期のデジタルコンテンツ事業は、売上高が、前年同期比 132.7%の 80 億 1,500 万円、セグメント利益は、同 26.2%の1億 5,600 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 104.9%の 42 億 7,100 万円、セグメント利益は、同 99%の 15 億 9,300 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 119.1%の 17 億 1,200 万円、セグメント利益は、同 66.4%の2億 4,200 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



8

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順次リリースされたほか、オンラインゲーム『ドルフィンウェーブ』の貢献により、前年同期と比べて売上高は大きく伸長いたしました。

一方で、各タイトルの開発費の増加に比べて一部タイトルの販売が低調な推移となったことなどにより、前年同期比で減益となりました。

第2四半期の主な新作タイトルとしましては、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28日に発売いたしました。北米・欧州版も10月3日発売ですが、初回出荷分の売上は開発費とともに9月に計上されております。

海外向けには、6月27日に発売した『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』が好調なセールスを継続しているほか、9月には、『ルーンファクトリー3スペシャル』の北米・欧州、Steam®版を発売いたしました。

このほかにも、「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、国内外で発売したほか、子会社ジー・モードより、ピクチャレスク・アドベンチャーゲーム『OU』を8月に発売いたしました。

オンラインゲームでは、7月で14周年を迎えた『ブラウザ三国志』において、記念キャンペーン等を実施したほか、『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』、『ドルフィンウェーブ』では、人気IPとのコラボ施策等を実施いたしました。

資料_P.9_デジタルコンテンツ事業_今後のラインナップ

MARVELOUS!

デジタルコンテンツ事業〔今後のラインナップ〕

FREDERICA (フレデリカ) (Nintendo Switch™/Steam®)  国内・アジア：2023年9月28日発売 北米・欧州：2023年10月3日発売 Steam®：2023年10月4日配信 ©2023 Marvelous Inc.	ファッションドリーマー (Nintendo Switch™)  国内・アジア：2023年11月2日発売予定 北米・欧州：2023年11月3日発売予定 ©2023 Marvelous Inc.
Cuisineer (Steam®)  2023年11月10日配信予定 ©2023 BattleBrew Productions Private Limited. Published by and licensed to Marvelous Europe Ltd and Marvelous USA, Inc.	ドルフィンウェーブ (PC/スマホ)  2022年10月20日配信開始 ©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.

※海外版の発売日は日本時間で記載しております。

9

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、新作『FREDERICA(フレデリカ)』の北米・欧州、Steam®版を10月3日から順次発売いたしました。作品については、一定の評価はいただいておりますので、国内、海外ともに、この先も長く売れるよう、引き続き販売促進に努めてまいります。

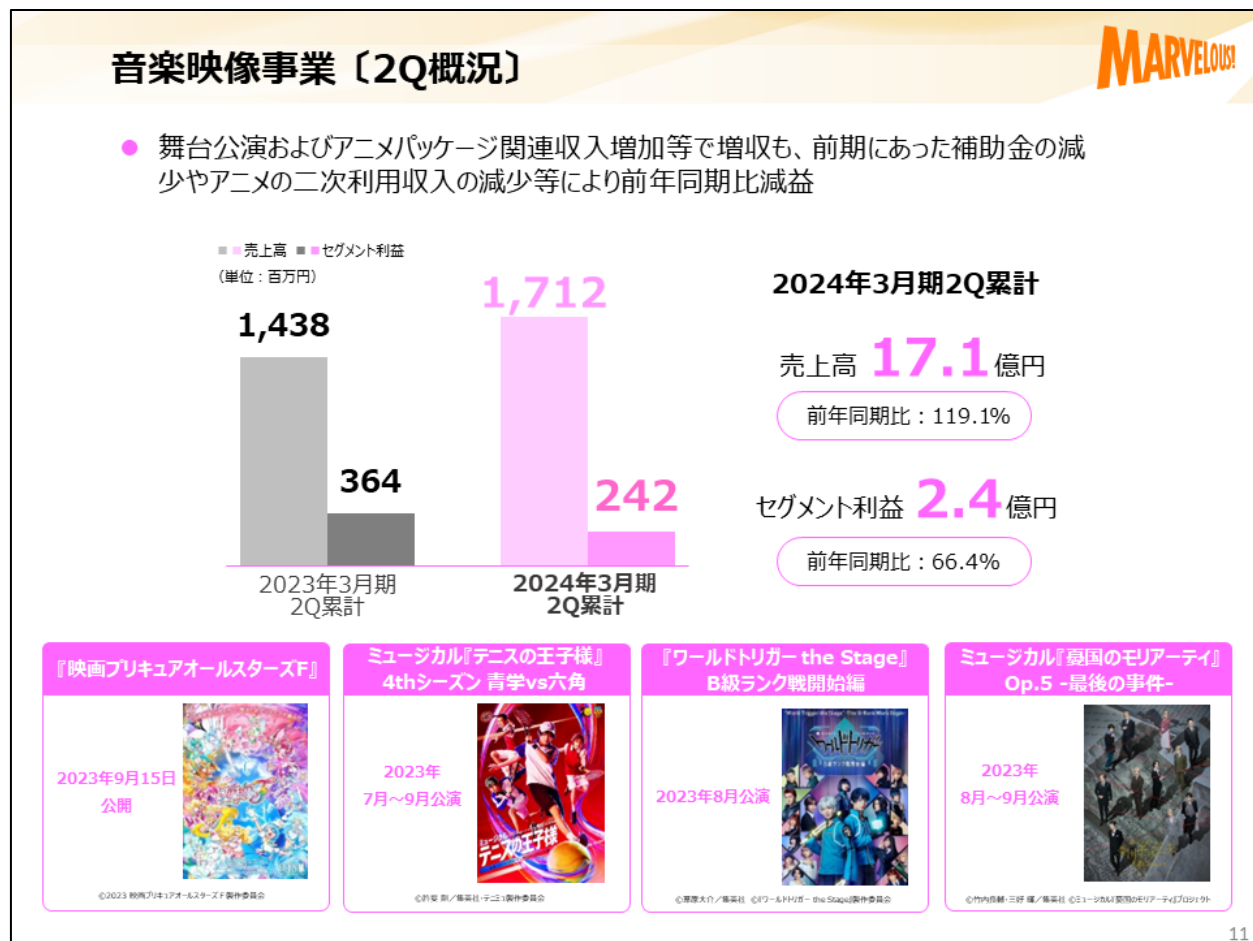
また、こちらも完全新作となる新世代のファッション&コミュニケーションゲーム『ファッションドリーマー』につきましては、今週の木曜日11月2日より、国内・アジアを皮切りにワールドワイドで発売となります。先週より、テレビCMも展開しておりますが、年末年始商戦も見据えて、より多くのお客様に手に取って楽しんでいただけるようプロモーションにも力を入れております。

このほかにも、インディータイトルといたしまして、『Cuisineer』や『NOVA ANTARCTICA』といったタイトルの発売も控えております。

そして、先月発表させていただきました通り、人気作品『NARUTO-ナルト-』の世界を体験できる新作アミューズメントマシンを中国本土にて9月26日より稼動を開始いたしました。

これまでのところ、順調な立ち上がりとなっており、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まいります。また、今後は、中国以外の地域への展開につきましても検討を進めております。

資料_P11_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。

舞台公演およびアニメのパッケージ販売の収入が前年同期と比べ増加したことで増収となりましたが、舞台公演関連の補助金の減少やアニメの二次利用収入の減少等により、前年同期比で減益となりました。

第2四半期の主なタイトルといたしましては、アニメ「プリキュア」の劇場版最新作『映画プリキュアオールスターズF』が9月15日に公開となりました。20周年の記念タイトルとなる本作ですが、おかげさまで好評をいただいております、10月現在で興行収入13億円を突破し、シリーズ史上最高記録を更新いたしました。

また、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「ワールドトリガー the Stage」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」といった人気シリーズの新作公演などを実施し、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

音楽映像事業〔今後のラインナップ〕

TVアニメ
『キボウノチカラ～
オトナプリキュア' 23～』



2023年10月7日より好評放送中

©2023 キボウノチカラ オトナプリキュア'23製作委員会

ひろがるスカイ！プリキュアLIVE2023
Hero Girls Live
～Max! Splash! GoGo!～



2023年10月21日開催

©ABC-A・東映アニメーション

ミュージカル『新テニスの王子様』
The Third Stage



2023年10月～11月公演

©新宝 劇/集英社/新テニ1製作委員会

舞台『刀剣乱舞』
山姥切国広 単独行 -日本刀史-



2023年10月～11月公演

©NITRO PLUS・EXNOIA LLC/舞台刀剣乱舞製作委員会

『Dancing☆Starプリキュア』
The Stage



2023年10月～11月公演

©Dancing☆StarプリキュアThe Stage製作委員会

ミュージカル
『青春-AOHARU-鉄道』
～地下の中心で愛をさげんだMétro～



2023年12月公演予定

©青春-AOHARU-鉄道製作委員会

歌劇『桜蘭高校ホスト部』Fine



2023年12月公演予定

©華崗スゴ/集英社/歌劇桜蘭高校ホスト部製作委員会

HIGH CARD the STAGE
- CRACK A HAND



2024年1月公演予定

© THE/HIGH CARD Project © HIGH CARD the STAGE Project

12

今後のラインナップといたしましては、10月7日より、新作TVアニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア' 23～』の放送を開始したほか、こちらの、従来のTVアニメシリーズが放送中の『ひろがるスカイ！プリキュア』のLIVE公演を10月21日に開催いたしました。

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、今期の新作『『Dancing☆Starプリキュア』The Stage』をこの10月から11月にかけて絶賛公演中となっております。

今後も、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、続々と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

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