

**MARVELOUS!**

---

2024年3月期

# 決算説明資料

株式会社マーベラス

2024年5月10日

証券コード：7844（東証プライム）

- 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

## **2024年3月期決算概要**

---

# 2024年3月期 決算サマリー

MARVELOUS!

- 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増収したものの、コンシューマ新規オリジナルタイトル販売が想定以下となり営業利益は前期比微減
- 為替差益の計上により経常利益は増益となったものの、一部資産の会計上の見積りの変更に伴う特別損失等を計上したことにより当期純利益マイナス

(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	-

# 四半期連結決算推移

2024年3月期 第4四半期

(2024年1月 - 3月)

売上高 **77.3**億円

前年同期比：111.6%

前四半期比：99.6%

営業利益 **10.2**億円

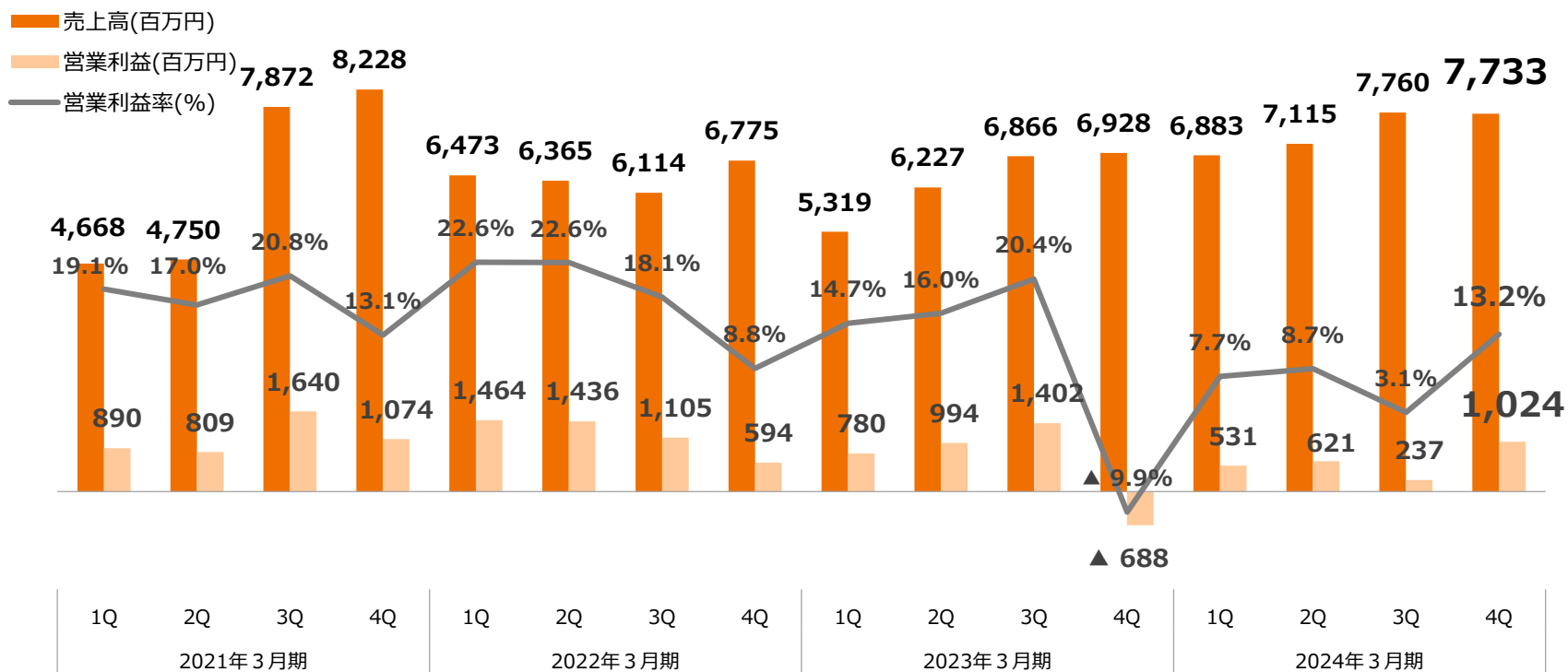
前年同期比：- %

前四半期比：431.5%

営業利益率 **13.2%**

前年同期比：23.1ポイントup

前四半期比：10.1ポイントup



## セグメント別概況

---

# セグメント別業績

MARVELOUS!

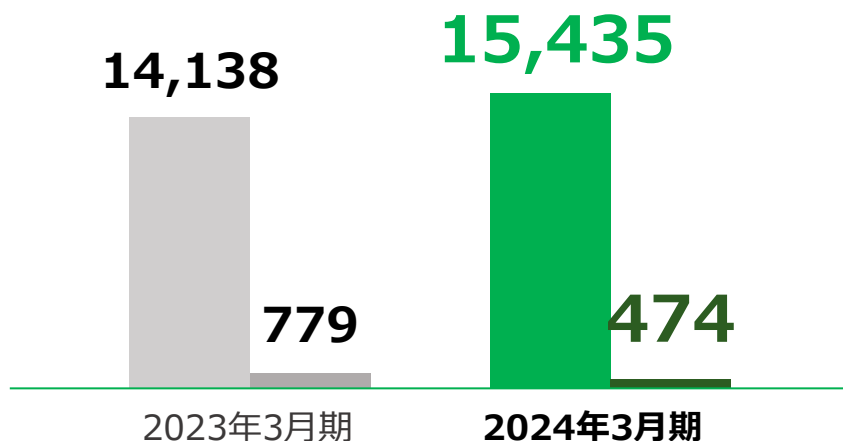
(単位：百万円)	2023年3月期	2024年3月期	前期比		
			(額)	(率)	
売上高	デジタルコンテンツ事業	14,138	15,435	1,296	109.2%
	アミューズメント事業	7,801	9,021	1,220	115.6%
	音楽映像事業	3,400	5,036	1,635	148.1%
	合計	25,341	29,493	4,152	116.4%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	779	474	▲304	60.9%
	アミューズメント事業	2,786	3,107	321	111.5%
	音楽映像事業	537	531	▲5	99.0%
	合計	4,102	4,113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

# デジタルコンテンツ事業〔概況〕

- 新規IPの創出に向けてリリースした新規オリジナルタイトル3作の販売が当初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もり変更を実施
- 海外版『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』、オンライン既存タイトル、子会社ジー・モードのカジュアルゲーム等が収益基盤として寄与、通期では利益確保

■ 売上高 ■ セグメント利益

(単位：百万円)



2024年3月期

売上高 **154.3** 億円

前期比：109.2%

セグメント利益 **4.7** 億円

前期比：60.9%

## STORY OF SEASONS: A Wonderful Life

(Nintendo Switch™/ PlayStation®5/  
Xbox Series X|S/Steam®)



北米・欧州：2023年6月27日発売  
Steam®：2023年6月28日配信

©2023 Marvelous 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.

## ブラウザ三国志

(PCブラウザ)



2009年7月15日配信開始

©Marvelous Inc.

## ドコモ スゴ得コンテンツ®

(モバイル)



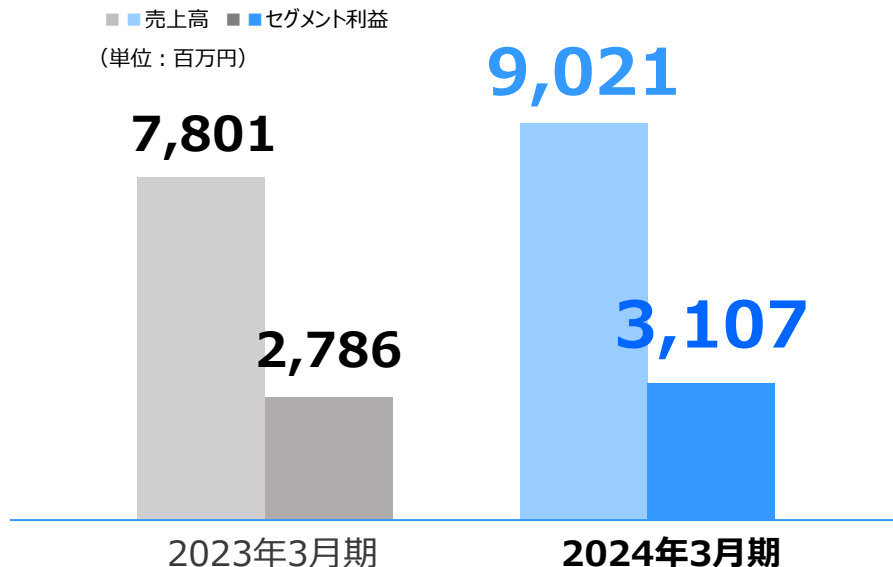
©G-MODE Corporation  
※「スゴ得コンテンツ」は、NTT ドコモの登録商標です。

※海外版の発売日は日本時間で記載しております。



# アミューズメント事業〔概況〕

- ポケモン筐体が年間を通して国内外で好調推移により前期比増収増益



2024年3月期

売上高 **90.2** 億円

前期比：115.6%

セグメント利益 **31.0** 億円

前期比：111.5%

## ポケモンメガスタ

(キッズアミューズメントマシン)



2020年9月17日  
稼動開始



©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
ポケモンメガスタ・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャー・ゲームフリークの登録商標です。

## ポケモンガオーレ (海外)

(キッズアミューズメントマシン)



2020年12月より  
海外展開



©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
TM and ® are trademarks of Nintendo.

## 火影忍者 斗牌世界

(配出物型アミューズメントマシン)

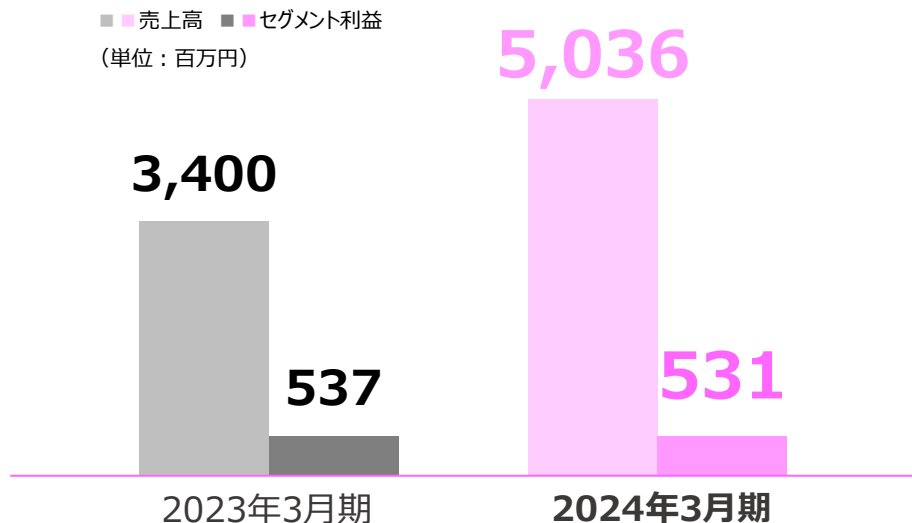


『NARUTO-ナルト-』の  
新作マシンを中国本土にて  
2023年9月26日より  
順次稼動開始

©2002 MASASHI KISHIMOTO Licensed by Pierrot China  
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. Licensed by Pierrot China  
中国大陆地区独家授权商：皮乐中国  
©Marvelous Inc.

# 音楽映像事業〔概況〕

- コロナからの回復により舞台公演事業のチケット・グッズ販売環境が改善し増収
- 一時的なコスト増および先行投資、補助金縮小の影響等により利益率が低下し利益横ばい



2024年3月期

売上高 **50.3** 億円

前期比：148.1%

セグメント利益 **5.3** 億円

前期比：99.0%

映画プリキュアオールスターズF



Blu-ray・DVD  
2024年  
1月24日発売

©2023 映画プリキュアオールスターズF 製作委員会

遊☆戯☆王 QUARTER CENTURY  
SUMMONSCENE SELECTION



Blu-ray・DVD  
2024年  
3月27日発売

©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン  
せいがく  
青学vs立海



2024年  
1月～3月公演

©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会

HIGH CARD the STAGE  
- CRACK A HAND



2024年  
1月公演

© TMS/HIGH CARD Project © HIGH CARD the STAGE Project

## 中期計画

---

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

## 骨子①：コンシューマ事業の立て直し

- クオリティとワールドワイドでの販売力を強化

### 編成段階

- 内製化の更なる推進
- プロジェクトの選択と集中

### 開発段階

- 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

### 販売段階

- 地域別マーケティングの強化
- 海外流通戦略の見直し

## 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



2009年7月配信開始

©Marvelous Inc.



2017年11月配信開始

©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.



2013年12月配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.



2022年10月配信開始

©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

### 2025年3月期 リリースタイトル



2024年4月配信開始

©LOTTE/ピックリマンプロジェクト ©Marvelous Inc.

### 2026年3月期 ～

年1～2本  
リリース

## 骨子③：海外シェアの拡大

2023年  
3月期

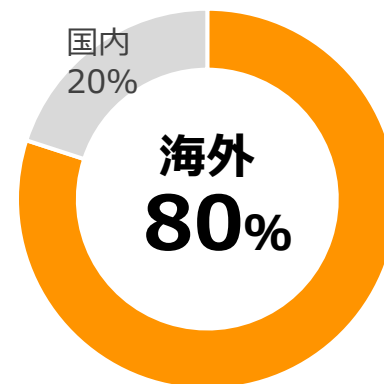
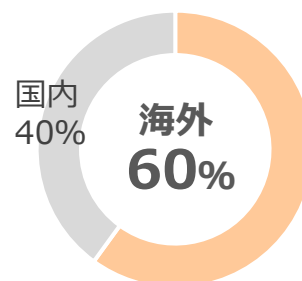
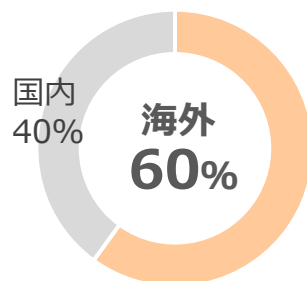
2024年  
3月期



将来

### コンシューマゲーム 海外比率

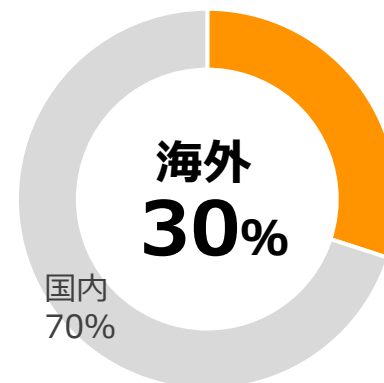
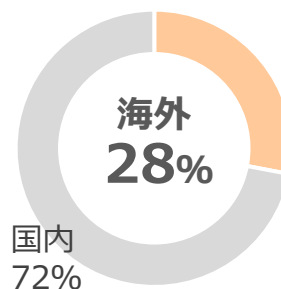
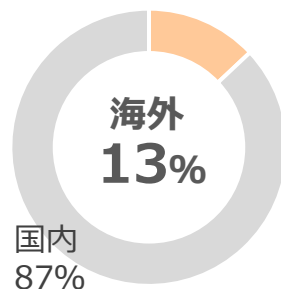
販売本数ベース



前期リリースした新作3タイトルの海外比率は現時点で60%、  
今後のタイトルはさらに海外売り上げを伸ばす

### アミューズメント事業 海外比率

売上ベース



前期は海外シェアが28%まで伸長。北米市場の開拓、好調な東南アジア地域への  
現地法人拠点設立を視野にさらなる強化、拡大に取り組む

IPの  
創出・育成



シリーズ化  
フランチャイズ化  
多角化



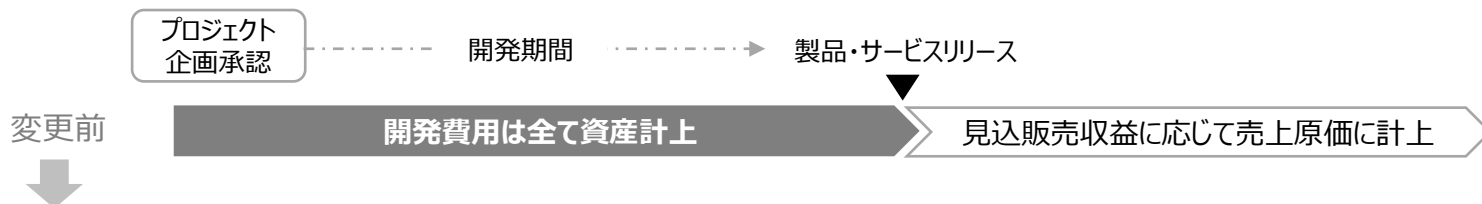


# 会計見直しについて

- 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



## 変更内容

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

## 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 (ビックリマン)	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。

## 中期目標

27年3月期には

**売上高400億～500億、営業利益60億～70億**を目指す

- 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
- 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
- SDGs・人的資本経営の推進

(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>

## 2025年3月期 通期業績予想

---

# 2025年3月期 通期業績予想

MARVELOUS!

- 売上高は前期並み以上の水準予想。利益面では、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。
- コンシューマ大型タイトルの発売が下半期となることや会計処理の見直し影響により、下期偏重の業績見込
- 下半期発売予定のコンシューマ新作のうちシリーズタイトルについて、発売時期が不確実なことから、リリース予定変更等の影響も加味しレンジ形式での開示とさせていただきます。

	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	—

# デジタルコンテンツ事業〔2025年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

## 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・涙のニポポ人形～

(Nintendo Switch™/Steam®)



2024年夏発売予定

©G-MODE Corporation/©ARMOR PROJECT ©KADOKAWA

コンシューマ向け  
ブ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

## ポケモンフレンド (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月より順次稼動開始予定

©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・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

## 火影忍者 斗牌世界 (酒記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日より稼動開始、北米での展開も決定

©2002 MASASHI KISHIMOTO Licensed by Pierrot China  
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. Licensed by Pierrot China  
中国大陸地区獨家授權商：皮乐中国  
©Marvelous Inc.

※タイトル・画像は中国版のものです

# 音楽映像事業〔2025年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

TVアニメ

『刀剣乱舞 廻 虚伝 燃ゆる本能寺』



2024年4月より放送中

©2024 NITRO PLUS・EXNOA LLC/『刀剣乱舞 廻』製作委員会

TVアニメ

『女神のカフェテラス』2期



2024年7月放送開始予定

©瀬尾公治・講談社/『女神のカフェテラス』製作委員会・MBS

『わんだふるぷりきゅあ！  
ざ・むーびー！』



2024年9月公開予定

©2024 わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！製作委員会

舞台『刀剣乱舞』心伝  
つけたり奇譚の走馬灯



2024年6月～7月公演予定

©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

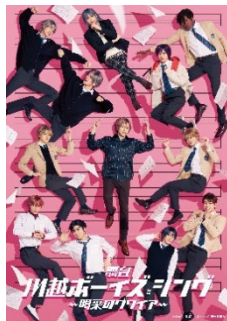
『ワールドトリガー the Stage』  
ガロプラ迎撃編



2024年10月～11月公演予定

©葦原大介/集英社 ©『ワールドトリガー the Stage』製作委員会

舞台『川越ボーイズ・シング』  
-喝采のクワイア-



2024年6月公演予定

©舞台『川越ボーイズ・シング』製作委員会

舞台

『夢職人と忘れじの黒い妖精』



2024年8月公演予定

© GCREST, Inc.  
©舞台ゆめくる製作委員会

舞台『アオペラ』



2024年11月公演予定

©aoppella project ©aoppella stage project



## 補足資料

---

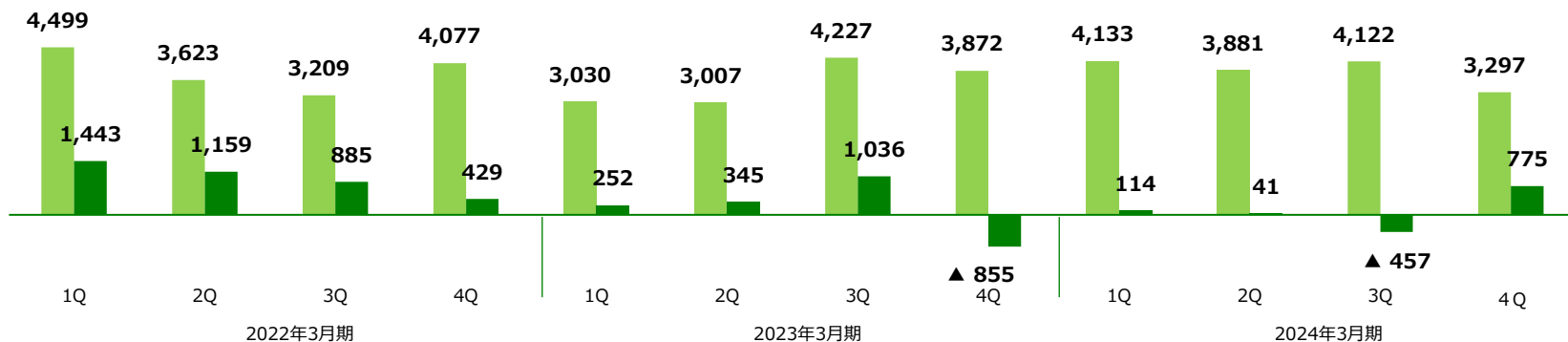
# 損益計算書

	2023年3月期		2024年3月期		前期比		
	(単位：百万円)	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高		25,341	-	29,493	-	4,152	116.4%
売上原価		13,868	-	17,473	-	3,604	126.0%
販管費		8,984	-	9,605	-	620	106.9%
うち広告宣伝費		1,588	-	2,035	-	447	128.2%
営業利益		2,488	9.8%	2,415	8.2%	▲73	97.1%
営業外損益		443	-	587	-	144	132.4%
経常利益		2,931	11.6%	3,002	10.2%	70	102.4%
特別損益		0	-	▲3,659	-	▲3,659	-%
法人税等		1,001	-	▲140	-	▲1,142	-%
親会社株主に帰属する 当期純利益		1,925	7.6%	▲517	-%	▲2,442	-%

# セグメント別 四半期収益推移

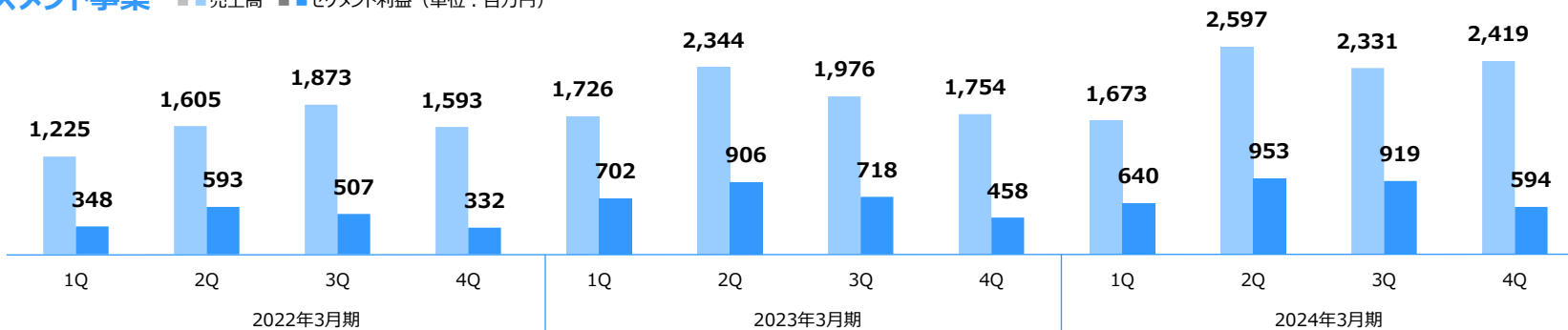
## デジタルコンテンツ事業

■売上高 ■セグメント利益 (単位: 百万円)



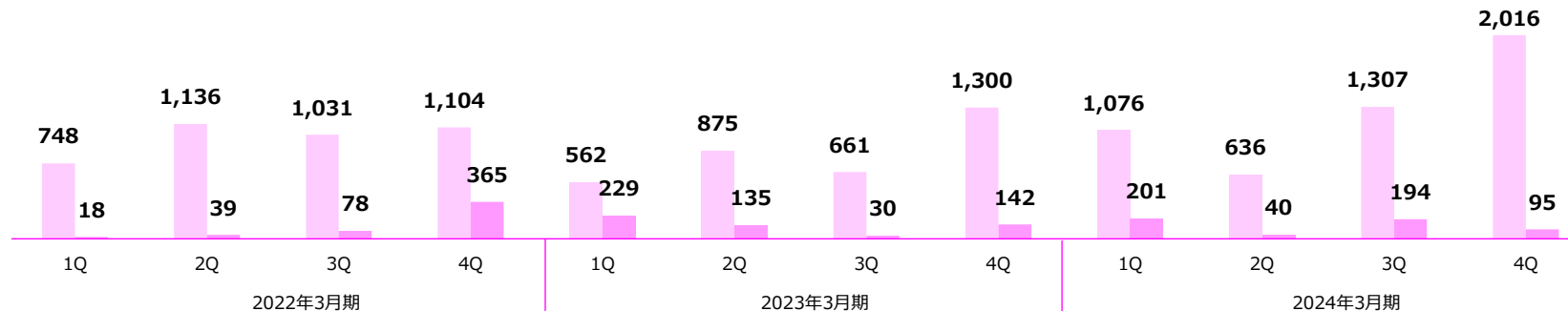
## アミューズメント事業

■売上高 ■セグメント利益 (単位: 百万円)



## 音楽映像事業

■売上高 ■セグメント利益 (単位: 百万円)



# 事業別売上推移



報告セグメント

事業区分

2024年3月期

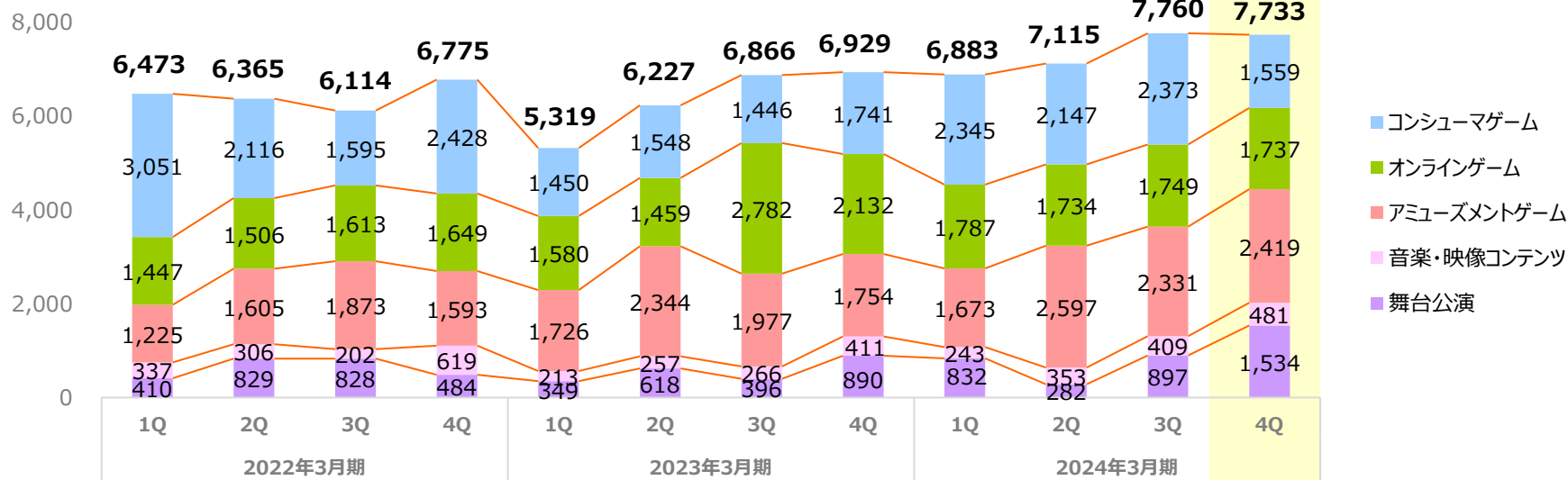
(単位：百万円)

デジタルコンテンツ事業	コンシューマゲーム関連	8,425
	オンラインゲーム関連	7,009
アミューズメント事業	アミューズメントゲーム関連	9,021
音楽映像事業	音楽・映像コンテンツ関連	1,488
	舞台公演関連	3,548
売上高 合計		29,493

10,000

## 四半期推移

単位：百万円



# 貸借対照表

MARVELOUS!

(単位：百万円)

2023年3月末

2024年3月末

増減額

流動資産	28,460	25,712	▲2,747
固定資産	7,986	8,825	838
資産合計	36,447	34,538	▲1,908
流動負債	6,880	6,907	26
固定負債	338	234	▲104
負債合計	7,219	7,141	▲77
純資産合計	29,227	27,396	▲1,830

# キャッシュ・フロー計算書

MARVELOUS!

(単位：百万円)

2023年3月期

2024年3月期

増減額

営業活動による  
キャッシュ・フロー

976

2,892

1,915

投資活動による  
キャッシュ・フロー

▲3,457

▲1,288

2,169

財務活動による  
キャッシュ・フロー

▲2,007

▲2,167

▲160

現金及び現金同等物の  
期末残高

12,553

12,677

124

[お問い合わせ先]

コーポレート本部 経営企画部

E-mail : ir@marv.jp

URL: <https://corp.marv.jp>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。