

# MARVELOUS!

株式会社マーベラス  
**経営近況報告会資料**

2024年 6月 21日

証券コード：7844（東証プライム）

# MARVELOUS!

## 当社の概要

## 経営理念

**「驚き」と「感動」を世界に届ける  
新しいエンターテインメントの創造**

**私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しい  
エンターテインメントの創造により、  
世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、  
誰もが夢見る未来の創造に貢献します。**

「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を、  
「あらゆる事業領域」において、「様々なデバイス」向けに展開

## マルチコンテンツ

多彩なエンターテインメントコンテンツ



©2023 Marvelous Inc.



©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.



©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。

©2023 映画アキアオールスターズF 製作委員会



MARV  
戦略

## マルチユース

あらゆる事業領域

デジタルコンテンツ  
事業

家庭用ゲーム

オンラインゲーム

アミューズメント  
事業

アミューズメントゲーム機

音楽映像  
事業

音楽

映像

ステージ

## マルチデバイス

様々なデバイス



2024年3月期実績

デジタルコンテンツ  
事業

52.3%

多彩なプラットフォームに向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを企画・開発・制作・販売

アミューズメント  
事業

30.6%

強力なIPとのアライアンスとオリジナルゲーム機の企画・開発・販売・運営

音楽映像事業

17.1%

音楽・映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、及び舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

# 2024年3月期 通期業績



- 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	-

# MARVELOUS!

## 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/ピッコ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

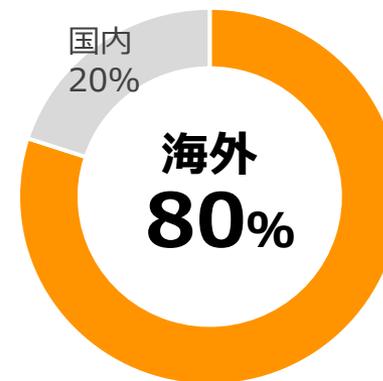
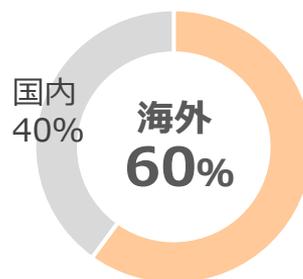
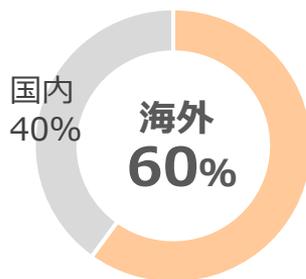
2024年  
3月期



将来

## コンシューマゲーム 海外比率

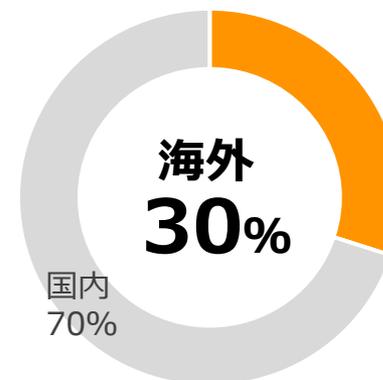
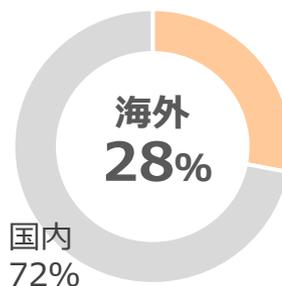
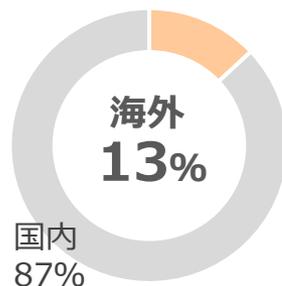
販売本数ベース



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

牧場物語

Rune Factory  
ルーンファクトリー

Fashion  
Dreamer  
ファッションドリーマー

DAEMON X MACHINA  
デモンズマキナ

FARMAGIA  
ファーマギア

PROJECT  
LIFE  
RPG

ポペラ  
popella

続編

スピンオフ

ゲーム

アミューズメント

アニメ

舞台

グッズ

# 会計見直しについて



**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
<b>24年3月期 影響</b>	変更前 売上原価		▲18.5億円	▲1.9億円	▲8.2億円	▲6.6億円
	変更後 特別損失	特別損失として一括計上 35.4億円				
<b>25年3月期 影響</b>	変更前 売上原価		▲5.0億円	▲1.6億円	▲11.8億円	▲4.6億円
	変更後 販管費（研究開発費）		23.2億円			
<b>26年3月期 影響</b>	変更前 売上原価			▲4.4億円	▲14.6億円	▲8.4億円
	変更後 販管費（研究開発費）			27.5億円		
<b>27年3月期 影響</b>	変更前 売上原価				▲12.5億円	▲20.8億円
	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	

## 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 (ファーマギア) 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。

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>

# MARVELOUS!

**2025年3月期  
通期業績予想**

# 2025年3月期 業績予想および配当予想



- 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。

(単位：百万円)	2024年3月期 実績	2025年3月期 予想	前期比 (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™/PlayStation®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9月12日発売予定

©G-MODE Corporation/©ARMOR PROJECT ©KADOKAWA

## FARMAGIA(ファーマギア)

(Nintendo Switch™/PlayStation®5/Steam®)

FARMAGIA  
ファーマギア



2024年11月1日発売予定

※Steam®は2024年11月2日配信予定

©2024 Marvelous Inc.

## 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ренда (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11日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 (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  
中国大陆地区独家授权商：皮乐中国  
©Marvelous Inc.

※タイトル・画像は中国版のものです

## TRY CATCH™ (プライズ (景品) マシン)

# TRY CATCH.



新概念のクレーンゲーム機を  
2024年11月より順次稼動開始予定

©Marvelous Inc.

# 音楽映像事業〔2025年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

## TVアニメ 『女神のカフェテラス』第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

## TVアニメ 『魔法つかいプリキュア！！ ～MIRAI DAYS～』



2025年1月放送開始予定

©2025 魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～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

©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

©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

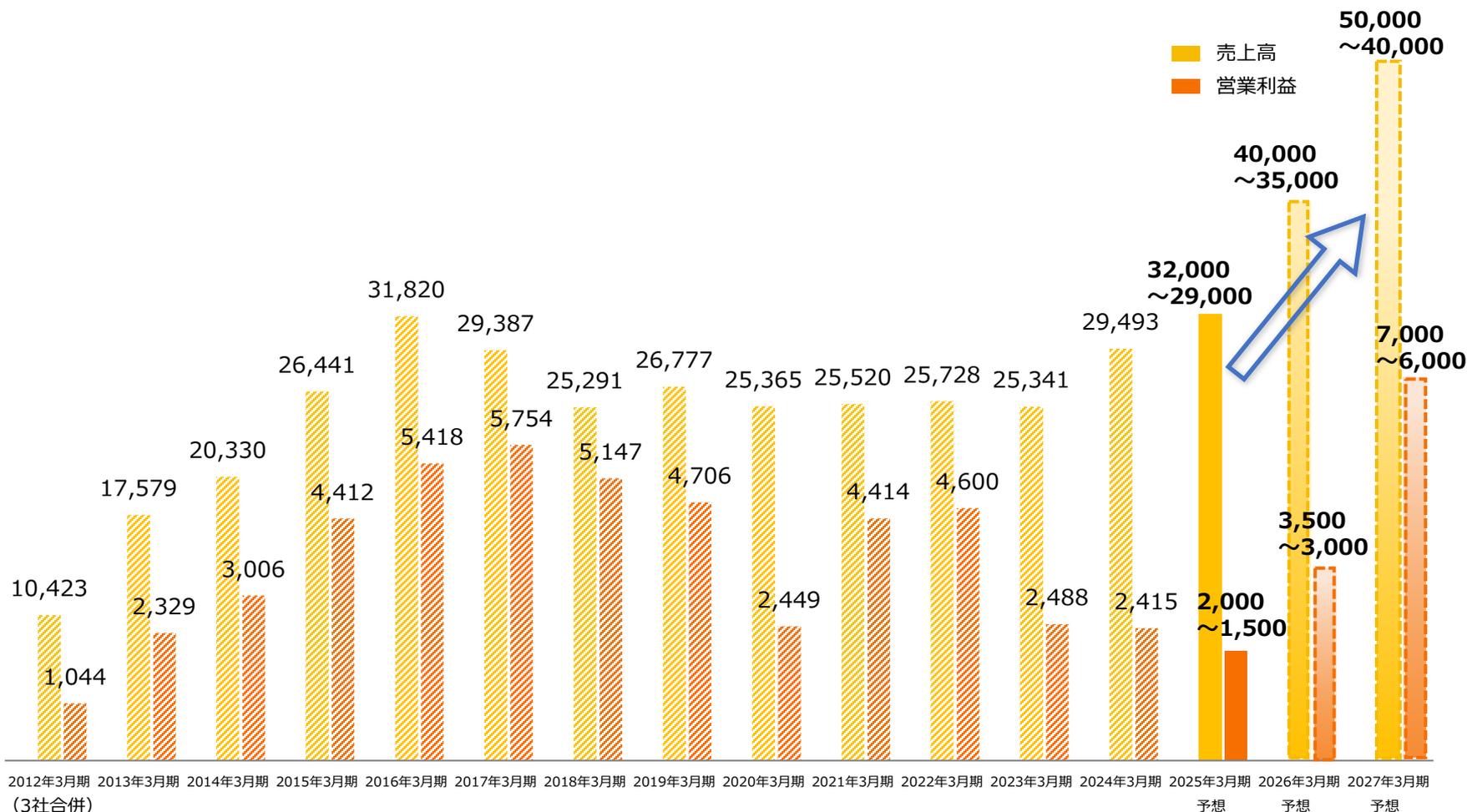
© GCREST, Inc.  
©舞台ゆめくる製作委員会

## 舞台『アオペラ』



2024年11月公演予定

©aoppella project ©aoppella stage project



**2027年3月期 過去最高の業績を目指します**

〈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](mailto: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。