

2023年6月20日開催 経営近況報告会 説明概要

代表取締役の佐藤でございます。

比較的新しい株主様もいらっしゃるかと存じますので、まずは、当社の概要を簡単にご説明させていただきます。

資料_P.3_当社の概要_経営理念

当社の概要 経営理念 MARVELOUS!

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。**

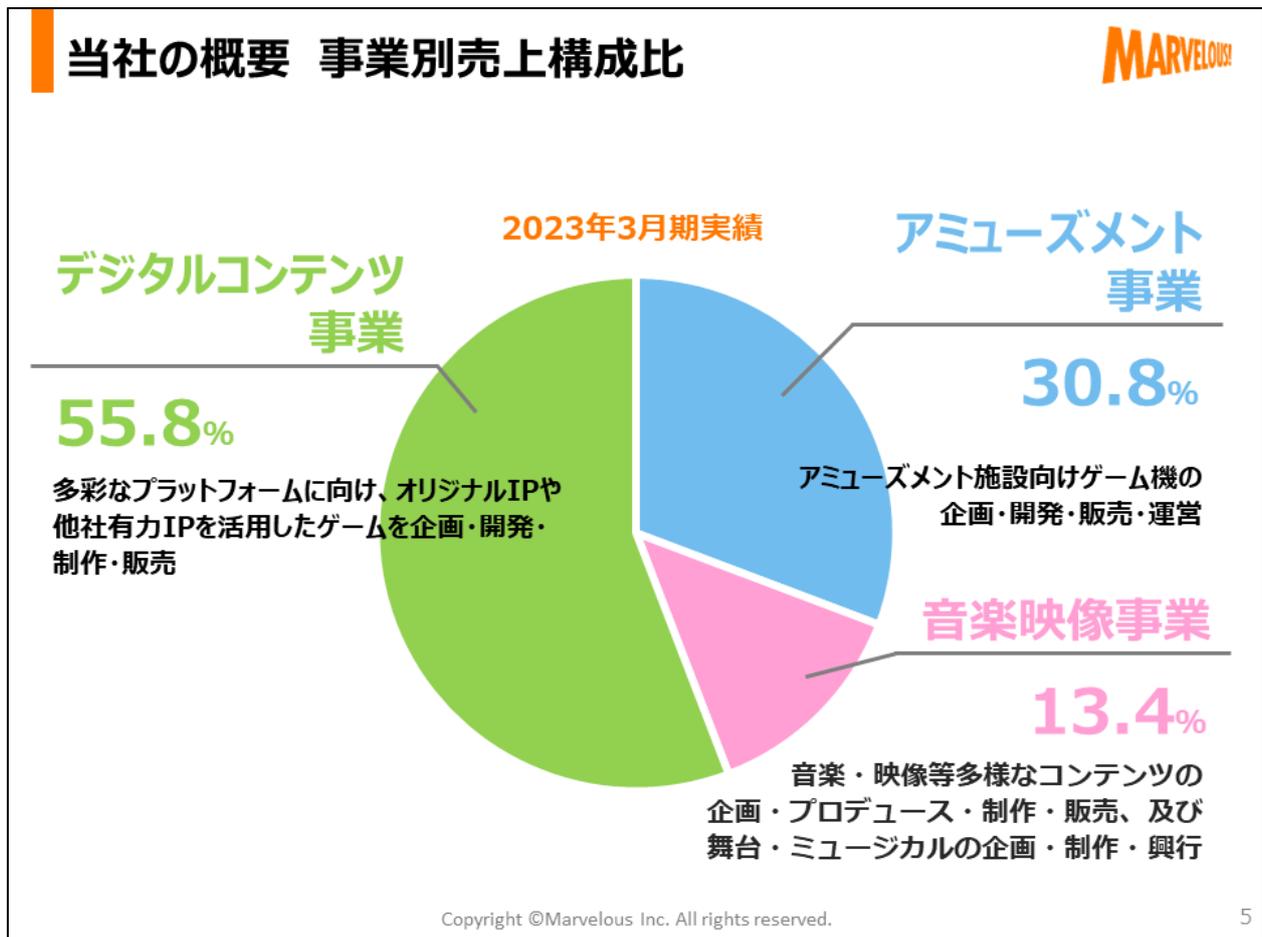
Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved. 3

当社の経営理念は、「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でございます。

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って、世界に「驚き」と「感動」を届け、誰もが夢見る未来の創造に貢献したいと考えております。



続いて当社の事業戦略ですが、当社は、オリジナル IP を含め、多彩なエンターテインメントコンテンツを扱っており、それらをあらゆる事業領域において、様々なデバイスに向けて展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を掲げております。



スクリーンには、前期、2023年3月期の実績に基づいた事業別の売上構成比が映されております。

緑色に色分けされた部分がデジタルコンテンツ事業で、売上全体の55.8%を占めております。

デジタルコンテンツ事業では、Nintendo Switch™やPlayStation®といった家庭用ゲーム機向けに、ソフトを開発・販売しているほか、スマートフォンやPC向けにオンラインゲームのサービスを提供しております。

水色の部分が、アミューズメント事業で売上構成比は30.8%となっております。

こちらの事業では、アミューズメント施設向けゲーム機の開発・販売などを行っています。

最後に、ピンク色の部分が、音楽映像事業で、売上構成比は13.4%となっております。

こちらの事業では、アニメ製作を通して、DVDやブルーレイなどの映像商品化、主題歌のCD化などを手掛けるほか、ミュージカルや舞台の制作・興行も行ってまいります。

2023年3月期 通期業績

- アミューズメント事業の好調継続に加え、オンライン新作『ドルフィンウェーブ』が下期収益貢献
- 一方、2月配信開始の『サクライグノラムス』が想定を大幅に下回る結果となり、ゲーム資産残高の一括償却等で前期比大幅減益

(単位：百万円)		2022年3月期 実績	2023年3月期 実績	前期比 (率)
売上高	● デジタルコンテンツ事業	15,410	14,138	91.7%
	● アミューズメント事業	6,298	7,801	123.9%
	● 音楽映像事業	4,020	3,400	84.6%
	合計	25,728	25,341	98.5%
セグメント 利益	● デジタルコンテンツ事業	3,918	779	19.9%
	● アミューズメント事業	1,781	2,786	156.4%
	● 音楽映像事業	501	537	107.1%
	合計	6,200	4,102	66.2%
全社費用等		▲1,599	▲1,614	100.9%
営業利益 合計		4,600	2,488	54.1%

※2023年3月期よりセグメント区分を変更しております。2022年3月期の数値につきましては、変更後のセグメント区分に組み換えた数値となっております。

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

6

こちらのページは、2023年3月期の業績概要となりますが、先程の株主総会での事業報告と内容が重複いたしますので、ここでの説明は割愛させていただきます。

それではここから、今期の業績予想と今後の展開について、ご説明させていただきます。

資料_P.8_2024年3月期 業績予想および配当予想

2024年3月期 業績予想および配当予想				
業績予想				
(百万円)	2023年3月期	2024年3月期	前期比	
	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	5946	130.9%
配当予想				
2023年3月期 前期と同額の普通配当33円に決定				
2024年3月期 普通配当33円を計画				
	2023年3月期	2024年3月期 (予想)		
配当金	33円	33円		

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved. 8

こちらが、先日の前期決算と合わせて発表いたしました、今期の業績予想となっております。

売上高は、前期比 106.5%の 270 億円、営業利益は、同 140.7%の 35 億円を目指し、配当は、前期同様に 1株当たり 33 円の予想としております。

昨年度は、大きな一括償却費用の計上がありましたので、当然ながら、前期比で増収増益を目指してまいります。

一方で、株主総会の事前質問でもございました通り、前期に当初発表した業績予想と比べますと低い数字となっております。その理由といたしましては、経済環境の変化に伴うコスト構造の変化がある中でも、今期については、来期、再来期の更なる成長に向けて、しっかりと地盤を固め、投資をするタイミングであるため、利益の回復幅が限定的となっております。

また、当期内におきましても、タイトル編成の都合上、第1四半期は投資が先行し、利益面ではスロースタートとなる予想でおりますこと、あらかじめ、ご承知おきいただきたく存じます。



それでは、今期の展開の前提といたしまして、事業別の取り組みのご説明の前に、あらためて、当社全体の事業戦略について、ご説明させていただきます。

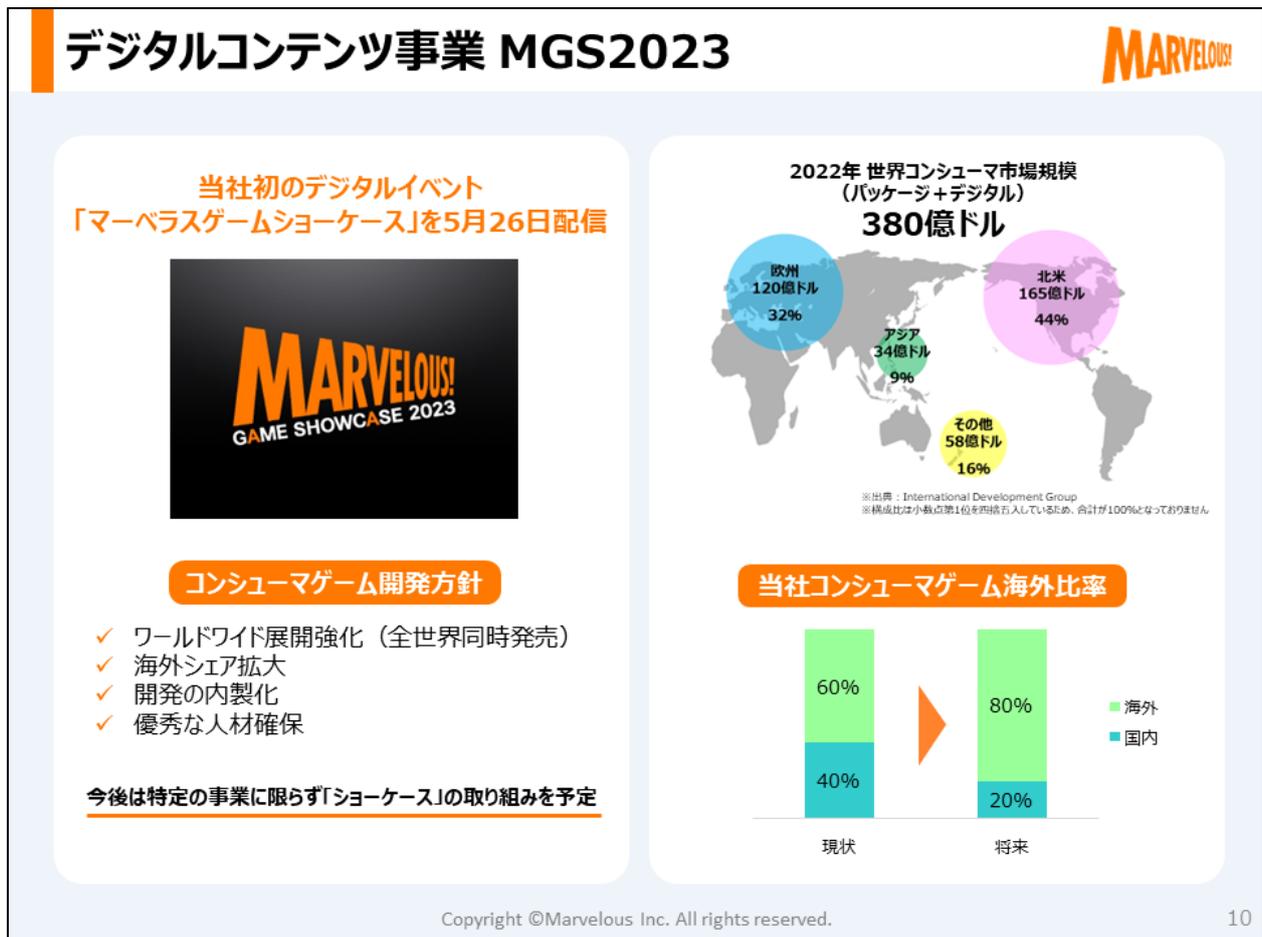
左側に記載の、マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイスの戦略については、冒頭でご説明させていただいた通りでございますが、右側に記載の「ブランディング戦略」、こちらは、今期も新規オリジナル IP を投入してまいります。シリーズ作品の新作展開や、継続運営タイトルもございます。

これらをしっかりと、ユーザーの皆様にご認知していただき、長く親しんでいただけるよう、企画開発、運営、プロモーションに取り組んでまいります。

続いて「アライアンス戦略」です。協業他社が保有する強力な IP・版權を、当社が有する幅広い事業領域の中で展開できるよう、引き続き各方面で取り組んでおります。

今期におきましても、驚きと期待をお届けできる、新しいアライアンスタイトルをお披露目する予定です。

最後に、「グローバル戦略」です。先ほどお伝えした自社 IP のブランディングの強化、獲得した強力なアライアンスタイトルを、国内だけではなく、より市場規模の大きい海外に向けた展開を強化、推進してまいります。市場における国内、海外の比率に比べて、当社はまだまだ海外の比率が低く、課題であると同時に、伸びしろであると認識しております。ここをしっかりと伸ばしていきたいと考えております。



それでは、ここからは、事業ごとの取り組みについて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については、先月5月26日に、当社初めてのデジタルイベントとなる「MARVELOUS GAME SHOWCASE 2023」を配信し、今期のタイトルから、中期に渡る戦略的タイトルの一部をご紹介させていただきました。

番組内では、今年発売予定の『ファッションドリーマー』の続報に続き、来期以降のラインナップとして、開発中の完全オリジナル新作『PROJECT MAGIA』と『PROJECT LIFE is RPG』、『牧場物語』シリーズの2タイトル、『ルーンファクトリー』シリーズの2タイトル、そして『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION(デモンエクスマキナ タイタニックサイオン)』の新作8タイトルを発表いたしました。

来期以降のタイトルの詳細につきましては、各タイトルの続報をお待ちいただければと思いますが、コンシューマゲーム開発にあたっての、大きな方針といたしましては、ワールドワイドでの展開の強化、それも、できるだけ全世界同時発売を目指していきたいと考えております。

そうすることで、プロモーションの効率化、販売機会の最適化を図り、海外販売の促進、海外シェアの拡大にも繋げていけるものと考えております。

画面右にございますのが、世界のマーケットに対する当社の現状と目指すべき姿です。

世界的には、アジアというくくりでも9%程度の市場規模であり、その10倍近いマーケットが、北米、欧州、その他の地域に広がっています。一方で、当社の現状については、主力タイトルの実績を一例とした販売本数ベースでの比率となりますが、国内で40%、海外で60%となっております。

こちらを世界のマーケットシェアに、より近づけるようにワールドワイドでの拡販に努め、まずは近い将来の目標として海外比率80%を目指してまいります。

また、今後のタイトルにおいて、開発規模を拡大し、ワールドワイドで評価を得られるIPを育成してゆくにあたっては、開発スタッフを増強し、内製開発中心の制作体制へのシフトを推し進めるとともに、品質管理、ローカライズ、ワールドワイド向けプロモーション体制を強化、拡充してまいります。

ゲーム事業に限らずですが、昨今、人材の獲得競争は激しくなっております。

先日の「ショウケース」でご紹介したタイトルは、ごく一部のタイトルになりますが、中長期的なビジョンに基づくタイトル編成方針のもと、それらを実現するために必要な体制の構築に向けて、優秀な人材の獲得、確保に努めてまいります。

また、今後は、特定の事業に限らずに、この「ショウケース」の取り組みを続けていきたいと考えております。

デジタルコンテンツ事業 コンシューマラインナップ

LOOP8 (ループエイト)
(Nintendo Switch™/ PlayStation®4/
Xbox One/Steam®)

国内版：2023年6月1日発売
北米・欧州・Steam®版：2023年6月7日発売

※Xbox Oneはダウンロード版のみ
©2023 Marvelous Inc.

ファッションドリーマー
(Nintendo Switch™)

2023年発売予定

©2023 Marvelous Inc.

完全オリジナル新作

近日情報公開予定

**STORY OF SEASONS:
A Wonderful Life**
(Nintendo Switch™/ PlayStation®5/
Xbox Series X|S/Steam®)

2023年6月27日発売予定
(北米時間)

©2023 Marvelous Inc.

Rune Factory 3 Special
(Nintendo Switch™/Steam®)

2023年9月5日発売予定
(北米時間)

©2023 Marvelous Inc.

OU
(Nintendo Switch™/Steam®)

2023年夏発売予定

©G-MODE Corporation

NOVA ANTARCTICA
(Steam®)

2023年発売予定

©2023 Marvelous Europe Ltd, used under licence from
Revelabio LLC. All rights reserved.

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

11

そしてこちらが、今期のコンシューマゲームのラインナップの一部となります。

足元では、完全新作RPG『LOOP8(ループエイト)』を国内では6月1日に、海外では6月7日に発売いたしました。

また、今期の目玉である、完全新作、『ファッションドリーマー』の、ワールドワイド展開も控えております。こちらの作品は、ファッションゲームのスペシャリストである、シンソフィア社とタッグを組んでお届けする新世代のファッション&コミュニケーションゲームです。

年齢、性別を問わず、様々な国や地域の皆様に、広く、長く、楽しんでいただけたらと考えております。

また、今期はさらにもう1タイトル、未発表の完全オリジナル新作を控えております。

近日発表予定ですので、ぜひ、こちらの初報もご期待ください。

また、海外におきましては、前期に国内で発売した2作品の海外版、『STORY OF SEASONS: A Wonderful Life』、『Rune Factory 3 Special』などを、順次投入してまいります。

加えまして、引き続き、インディータイトルにも注力してまいります。

ジー・モードからリリースされる『OU』は、昨年8月に業務提携を行った room6 社との共同開発タイトルです。

同じく昨年8月に開催された、国内最大級のインディーゲームの祭典「BitSummit」において、来場者の投票数によって決定される「POPULAR SELECTION AWARD (ポピュラーセレクションアワード)」を受賞するなど、注目を集めている作品です。

また、当社が主催するインディーゲームインキュベーションプログラム「iGi」において選出された作品の中から、当社グループよりリリースされるタイトルの一つとして、『NOVA ANTARCTICA』が、Marvelous Europe よりリリースされます。

7月に開催される今年の「BitSummit」には、これらを含む複数タイトルを国内外より出展し、その魅力を伝えてまいりますので、ぜひご注目ください。

MARVELOUS!

デジタルコンテンツ事業 オンラインラインナップ

HONEY∞PARADE GAMES

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK
(PC/スマホアプリ)



2017年11月29日配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

ドルフィンウェーブ
(PC/スマホアプリ)



2022年10月20日配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

長期運営タイトル

ブラウザ三国志
(PCブラウザ)



2009年7月15日配信開始

©Marvelous Inc.

剣と魔法のログレス いにしへの女神
(PC/スマホアプリ)



2013年12月17日配信開始

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

パイプライン

スマホ向け新作タイトル

鋭意開発中

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

12

続いて、オンラインゲームのラインナップです。

当社グループのブランドの一つとして確立されつつある、HONEY∞PARADE GAMES より、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』に続くヒット作として、『ドルフィンウェーブ』が誕生しました。昨年秋にリリースしたこちらのタイトルの好調維持に、引き続き務めてまいります。

この他にも、『ブラウザ三国志』、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』といった、長期運営タイトルも引き続き堅調です。

おかげさまで、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』は今年の12月で10周年を迎えます。

このように、ユーザーの皆様へ、末長く楽しんでいただけるようなコンテンツの企画・開発・運営に取り組んでまいります。

また、新作のパイプラインにつきましては、一番早いもので、来年春頃のリリースを目指して、鋭意開発を進めております。前期ほどの大きな投資リスクを伴うものではございませんが、しっかりとクオリティコントロールを行い進めてまいります。

資料 P.13 アミューズメント事業 ラインナップ

アミューズメント事業 ラインナップ

ポケモンメザスタ
(キッズアミューズメントマシン)

2020年9月17日稼働開始

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
Developed by T-ARTS and HARRY
ポケモンメザスタは、任天堂の登録商標です。TM

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

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
Developed by T-ARTS and HARRY
TM and ® are trademarks of Nintendo.

新作アミューズメントマシン

鋭意開発中

国内外売上比率

<div style="background-color: #00aaff; width: 100%; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="background-color: #99ff99; width: 13%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>87%</p>	▶	<div style="background-color: #00aaff; width: 100%; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="background-color: #99ff99; width: 30%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>70%</p>
現状		将来

海外市場を開拓

■ 海外
■ 国内

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

13

続いて、アミューズメント事業について、ご説明させていただきます。

こちらが今期のラインナップとなっております。

海外展開も進み、ポケモン事業が非常に好調な当事業ではありますが、ポケモン以外のヒットタイトルの創出が課題の一つであると認識しております。

ポケモン事業の好調を維持しつつ、これまでのキッズアミューズメントの分野、IP 活用の企画・運営ノウハウを活かし、新たな柱の創出に努めてまいります。

新規タイトルについて、現時点では、シルエットのみのご案内となりますが、こちらも初報をご期待いただければと存じます。

そして、現在の国内アミューズメント市場は、約 5,000 億円と言われておりますが、コロナ前には、世界のマーケットにおいて、日本が占める割合は1割程度であり、アメリカと中国で全世界の半数を占めているといったデータもございます。このように、当事業も海外地域において、まだまだ、チャンスが眠っていると考えております。グラフの通り、当社のアミューズメント事業の構成は現状では海外比率は 10%程度に留まっておりますが、こちらを近い将来において 30%程度まで伸ばせるよう、海外市場の開拓に取り組んでまいります。

新規タイトルの投入、海外市場開拓の2軸で、この事業の更なる拡大を目指してまいります。

音楽映像事業 事業戦略 MARVELOUS!

〔長期シリーズ〕

- 長期シリーズタイトルの周年施策等による活性化

〔NEXTタイトル〕

- 新たなヒットシリーズの創出、育成
- 当社ならではの新規タイトルの投入

〔オリジナルIP〕

- 自社オリジナルIPの創出、確立
- 新機軸での幅広な事業展開

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved. 14

続いて、音楽映像事業の今後の取り組みです。

こちらは、これまでは、他社様の IP をお預かりし、当社の事業領域で展開していく、いわば IP の出口戦略という面がございました。おかげさまで、長期に渡りシリーズ展開をご一緒させていただけるタイトルも増えてまいりました。また、それらに続くタイトルの創出、育成に努めており、当期も豊富なラインナップとなっております。

加えまして、新たに、自社オリジナル IP の創出、確立にも注力し、今後は、当事業を起点とした、幅広な事業展開の実現も、目指してまいります。

MARVELOUS!

音楽映像事業 ラインナップ (長期シリーズ)

プリキュアシリーズ

TVアニメ
『ひろがるスカイ！プリキュア』



2023年2月5日より好評放送中

©2023 MARVELOUS INC.

『映画プリキュア
オールスターズF』



2023年9月15日公開予定

©2023 MARVELOUS INC.

TVアニメ
『キボウノチカラ
～オトナプリキュア'23～』



2023年10月TV放送開始予定

©2023 MARVELOUS INC.

ミュージカル『テニスの王子様』シリーズ

テニミュ春の上映祭



2023年5月開催

©2023 MARVELOUS INC.

ミュージカル『テニスの王子様』
4thシーズン 青学vs六角



2023年7月～9月公演予定

©2023 MARVELOUS INC.

舞台『刀剣乱舞』シリーズ

舞台『刀剣乱舞』
七周年感謝祭 -夢語刀宴會-



2023年8月開催予定

©2023 MARVELOUS INC.

舞台『刀剣乱舞』山姥切国広
単独行 -日本刀史-



2023年10月～11月公演予定

©2023 MARVELOUS INC.

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

15

こちらが、長期タイトルの今期の主な取り組みです。

20周年を迎えるアニメ、「プリキュア」につきましては、TVアニメ『ひろがるスカイ！プリキュア』が現在放送中ですが、9月15日からは、『映画プリキュアオールスターズF』の公開を予定しております。

また、10月からは新しい試みとなる新作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。

ミュージカル『テニスの王子様』も、この春20周年を迎え、周年を記念した『テニミュ春の上映祭』は非常に盛況となりました。

7月からはシリーズの新作「ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン 青学 vs 六角」の公演を予定しております。

また、舞台『刀剣乱舞』につきましても、初演から7周年を迎え、この8月に感謝祭イベントの開催を予定しているほか、10月には、シリーズ新作公演も控えております。

この他にも、「遊戯王」シリーズや「TVアニメ テニスの王子様」シリーズ、「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」シリーズ、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「舞台『弱虫ペダル』」といった、10年以上続く、息の長い各シリーズ作品で様々な取り組みを実施してまいります。

音楽映像事業 ラインナップ (NEXTタイトル)



『ワールドトリガー the Stage』
B級ランク戦開始編



2023年8月公演予定

©高志大介/集英社 ©ワールドトリガー the Stage製作委員会

ミュージカル『憂国のモリアーティ』
Op.5 -最後の事件-



2023年8月～9月公演予定

©竹内良輔・三好 隆/集英社 ©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロダクト

舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』



2023年6月公演

© 渡ノ木 聖 (劇団壱笑) / 青山学院大学40周年製作委員会2023

『Dancing☆Starプリキュア』
The Stage



2023年10月～11月公演予定

©Dancing☆StarプリキュアThe Stage製作委員会

TVアニメ
『女神のカフェテラス』



2023年4月7日より好評放送中

©朝野 公介・藤原 佳 / 『女神のカフェテラス』製作委員会・MBS

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

16

そしてこちらが、それらの長期タイトルに続き、新たな柱として成長しつつあるシリーズ作品や今期立ち上げの新規作品となります。

シリーズ3作目となる『ワールドトリガー the Stage』、5作目となる「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」は、公演を重ねるたびに、着実に人気を伸ばしております。

完全新作となる、「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』や、『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」は、テレビアニメでも関わらせていただいている、当社ならではの実現、展開力と自負しております。

また、テレビアニメでは、4月より『女神のカフェテラス』の放送を開始しております。

日本アニメの人気を背景に、海外、特にアジア市場が活況となっておりますので、当社としても、このタイトルを含め、今後の製作委員会への参画にあたっては、その市場を意識して取り組んでまいります。

音楽映像事業 ラインナップ° (オリジナルIP)



『レモンスカッシュスコア』



ドラマと音楽を融合させた
青春アイドルプロジェクト

©LSS Project

『アオペラ -aoppella!?-』



「青春」×「アカペラ」をテーマにした
音楽原作プロジェクト

©aoppella project

バルス株式会社へ出資



XR=クロスリアリティー技術を使用した
3Dライブを2024年実施予定

Copyright ©Marvelous Inc. All rights reserved.

17

そしてこちらが、当社が新たに立ち上げた IP と、新たに獲得した IP のご紹介となります。

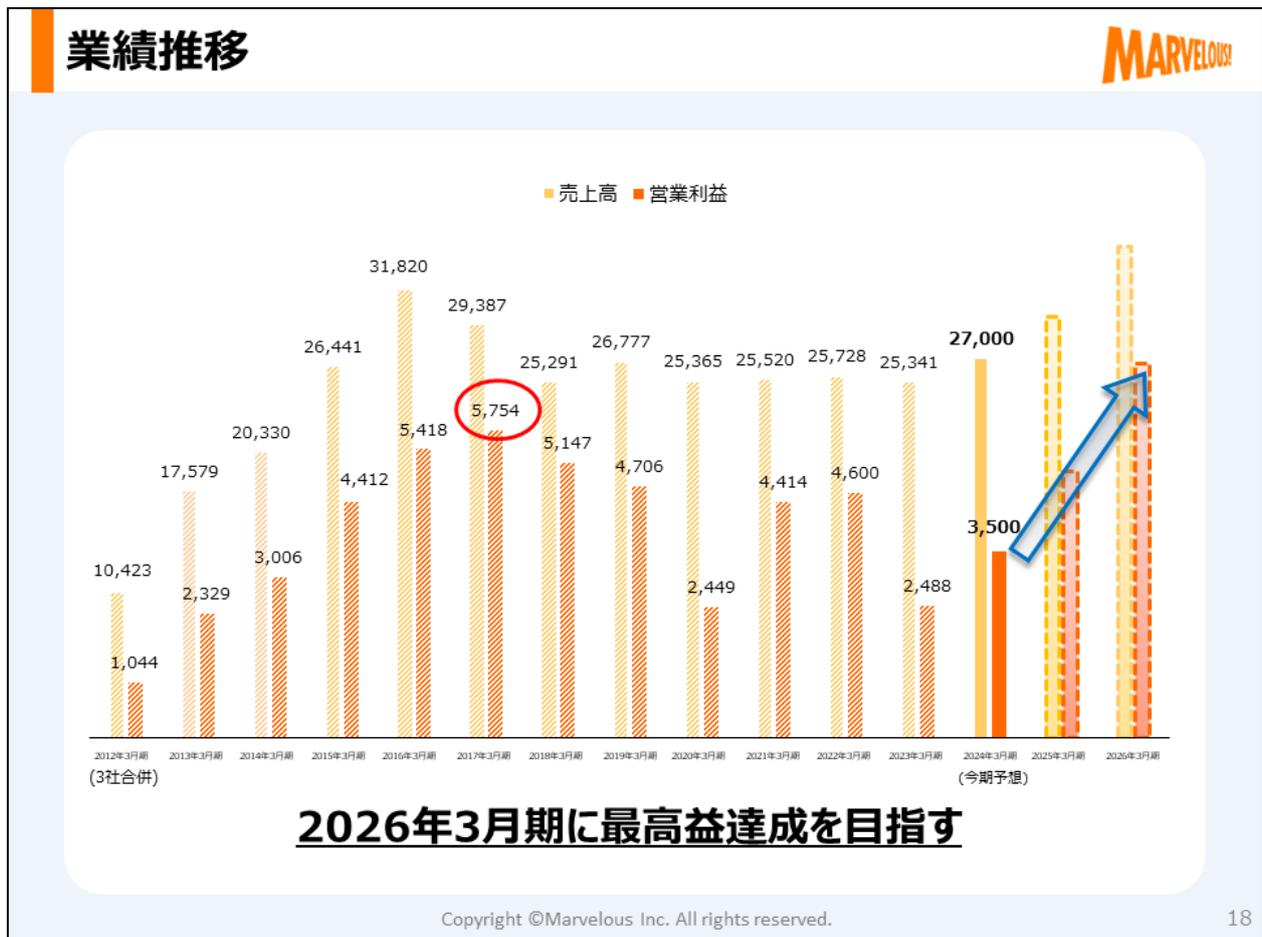
ドラマと音楽を融合させた青春アイドルプロジェクト『レモンスカッシュスコア』は、1月26日に発表した後、3月の AnimeJapan でイベント、グッズ販売を展開し、先月5月には、第1弾 CD を発売いたしました。

そして、先日発表いたしました通り、「青春」×「アカペラ」をテーマにした音楽原作プロジェクト『アオペラ - aoppella!?-』の IP を6月1日付で取得いたしました。

こちらは、先日2周年を迎えて、すでに多くのファンの皆様に親しんでいただいているコンテンツです。引き続き、ファンの皆様のご期待にそえますよう、イベントの実施、グッズ、CD の販売などでコンテンツを盛り上げていくとともに、こちらも6月1日に発表させていただいた、当社が新たに投資した株式会社バルスとの協業により、同社の持つ XR=クロスリアリティー技術を使った3D ライブも、来年に実施予定です。

今後も、このようなマーベラスグループならではの多角的なメディアミックスを視野に、より強力な IP へと育成してまいります。

資料_P18_業績推移



18

最後に、こちらのグラフが全社の売上高と営業利益の推移です。

ここまでご説明させていただいた、各事業、各コンテンツの取り組みを、一つ一つ着実に実行し、更なる成長へつなげていきたいと、考えております。

グラフの来期以降の部分はあくまでもイメージではございますが、再来期には、過去最高益を達成できるよう、全社一丸となって取り組んでまいります。

以上をもちまして、私からの説明を終了とさせていただきます。

最後までご清聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上