

2024年6月21日開催 経営近況報告会 説明概要

社長の佐藤でございます。

本日は、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。**

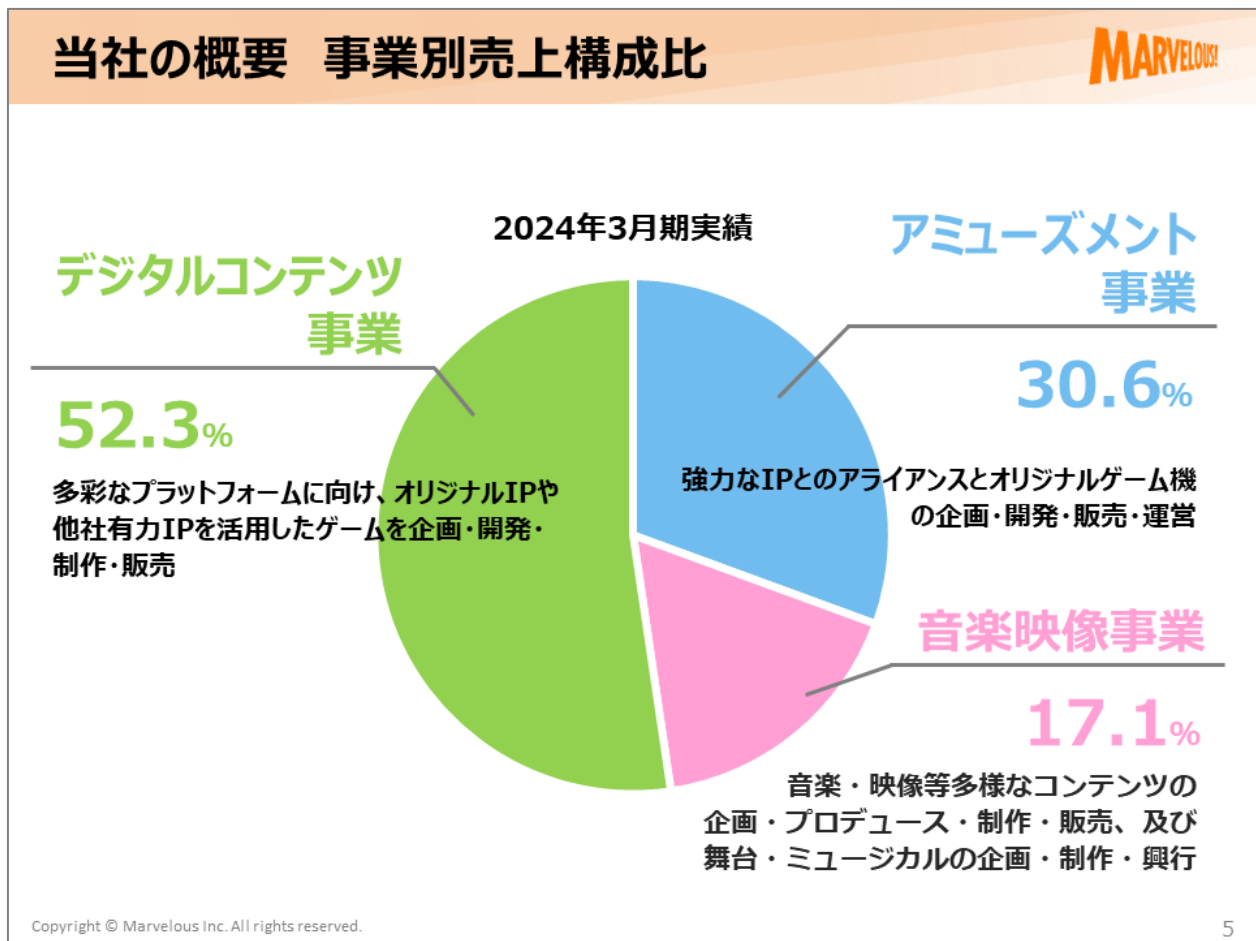
Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 3

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取り扱っており、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、2024年3月期の実績に基づいた事業別の売上構成比が投影されております。

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52.3%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30.6%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17.1%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。

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	-

こちらのページは、2024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、ここからは、当期を初年度とする中期3か年計画について、ご説明をさせていただきます。

中期計画テーマ

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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 8

当社は2027年6月に創業30周年を迎えます。

30周年を迎えるまでのこれから3年間は、「Reborn＝再生」をテーマとして掲げ、より良質なコンテンツを生み出し、育てられる会社に、社員がイキイキと「モノづくり」に没頭できる会社に生まれ変わるべく、その環境作りに取り組んでまいります。

そして、3年後、30周年を迎えるにあたって、過去最高収益の更新を目指してまいります。

そのための中期計画の骨子といたしましては、

- 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

これらを重点課題として取り組んでまいります。

それぞれの取り組み内容については、先の前期決算説明でもご説明させていただいておりますので、それぞれ簡潔にご説明させていただきます。



まず、「コンシューマ事業の立て直し」につきましては、編成段階、開発段階、販売段階におけるそれぞれの課題に対する取り組みを着実に推進してまいります。

特に、開発段階におきましては、開発マイルストーンごとのフォーカステストにおいて、今期より、新たに第三者評価を導入することといたしました。これまで以上に、徹底したレビュー、厳格な審査を行ってまいります。

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., Arming 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



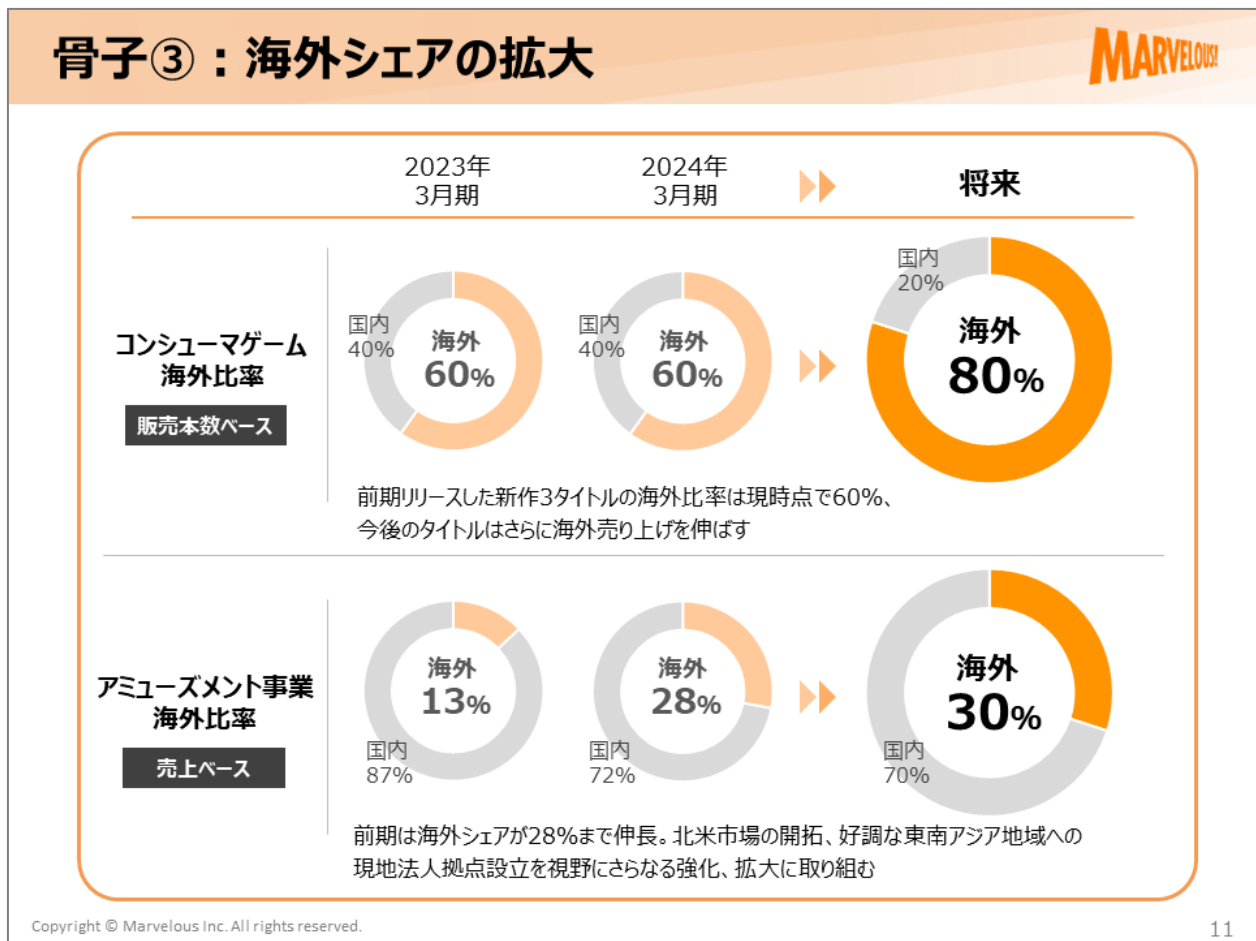
2024年4月配信開始

©LOTTE/モックファンプロジェクト ©Marvelous Inc.

2026年3月期 ～

年1～2本
リリース

次に、「オンライン事業の再成長」ですが、こちらは、リスクを適切に管理しつつ、当社が得意とするジャンルやターゲット層に向けたタイトルおよび自社、他社を問わず、有力なIPを活用したタイトルを中心とした編成を行い、年間1本から2本の新作をリリースし堅実に重ねていくことで、長期運営タイトルの経年による売上低下を補いながら、売上の積み上げ、そして再成長の軌道に乗せてまいります。



続いて、「海外シェアの拡大」です。

掲げている目標は昨年より設定したのですが、アミューズメント事業においては、当初の想定を超えるスピードで海外比率が高まっております。

今期から本格進出する北米市場の開拓にあたっては、現地子会社マーベラス USA と連携し取り組むとともに、好調なアジア圏については、本年度を目標として、新たな現地拠点の設立も視野に、さらなる強化、拡大を図ってまいります。



最後に、「自社 IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進」についてですが、昨年に引き続き、当社のゲーム事業の今後をご紹介する「MARVELOUS GAME SHOWCASE」を先月配信させていただきました。

コンシューマゲームにおいては、「牧场物語」シリーズ、「ルーンファクトリー」シリーズの新作のご紹介に加え、今期の新作『FARMAGIA(ファーマギア)』のご紹介をしました。

この『FARMAGIA(ファーマギア)』は、昨日、アニメ化の企画進行も発表させていただいた通り、メディアミックス展開を想定したプロジェクトとなります。

このように、今後も新規 IP の創出、フランチャイズ展開可能な強力な IP への成長に向けて、新規 IP 開発、既存 IP の育成に取り組んでまいります。

以上、4点の課題について、特に重点的に取り組んでまいりたいと思います。

資料_P.13_会計見直しについて



続いて、中期計画の前提となります、先般発表させていただいた「デジタルコンテンツ事業における会計上の見積りの変更」についてご説明させていただきます。

こちらは、会計上の見積りの変更に伴う、各期の費用構造の変化と概算影響額となります。

前期、2024年3月期には、特別損失として35億円を計上いたしました。見直し前の基準では、2025年3月期以降のタイトルリリース時に合わせて順次こちらの金額が費用化されていく計画でした。

同様に、2025年3月期においても、将来リリース時に費用化される予定だったものが、当初想定から前倒しで、研究開発費として23億円発生、計上となる見込みです。

2026年3月期、2027年3月期の影響もご覧の通りでございますが、費用計上タイミングの入り繰りもあり、当面の業績の回復速度が限定的であることをご理解いただければと存じますが、中期的には適正化されてまいります。

デジタルコンテンツ事業 中期パイプライン			
MARVELOUS!			
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	プランニュー 1 (ファーマギア) シリーズ 1	2	3
オンライン新作	1 (ピックリマン)	2	2
合計	3	4	5

※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。

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 14

続いて、こちらも中期計画の前提となる、デジタルコンテンツ事業のパイプラインとなります。

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	50,000～ 40,000
営業利益	2,415	2,000～ 1,500	3,500～ 3,000	7,000～ 6,000
経常利益	3,002	2,000～ 1,500	3,500～ 3,000	7,000～ 6,000
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	1,400～ 1,000	2,500～ 2,100	4,900～ 4,200

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

15

そして、以上を前提とした中期3か年計画がこちらとなります。

昨年のこの場で、過去最高益となる営業利益 60 億の達成を 2026 年3月期に、とご説明させていただいておりましたが、今回の会計上の見積りの見直し影響を踏まえ、その目標達成を1年後ろ倒しとさせていただきました。

投資の先行もあり、営業利益率が一時的に低くなってしまいますが、3年後には、10%を超える水準まで回復させたいと考えております。

成長ドライバーの主たる部分は、デジタルコンテンツ事業の回復が最重要課題となりますが、アミューズメント事業、音楽映像事業についても新規タイトルを投入し新たな市場の開拓、新しいチャレンジに積極的に取り組み長期的な収益力の強化を図ってまいります。

それでは、中期3か年の初年度となる、当期、2025 年3月期の業績予想について、ご説明させていただきます。

資料_P.17_2025年3月期業績予想および配当予想

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	—

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

17

売上高は290億円から320億円、営業利益は15億円から20億円の計画とさせていただきます。

売上高は前期並みの水準以上を見込んでおりますが、利益面においては、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。

また、コンシューマの注力タイトルのリリースが下半期となっていることや、前述の会計処理の見直し影響もあり、当期においては、例年以上に下期偏重の業績見込みでありますことあらかじめお伝えさせていただきます。

加えまして、この下半期に予定しております新作コンシューマゲームのうち、シリーズタイトルの発売時期について不確実な部分も残しているということもあり、リリース予定変更等の影響も加味して、レンジでの業績予想開示とさせていただきます。

また、配当予想につきましては、今後業績予想の特定値の開示が可能になった段階であわせて公表させていただきます。何卒、ご理解賜りたく存じます。

資料_P.18_セグメント別の取組み:デジタルコンテンツ事業

デジタルコンテンツ事業〔2025年3月期のラインナップ〕

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・涙のニボボ人形～
(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®)



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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 18

それでは、各事業の当期のラインナップの一部をご紹介します。

まずは、デジタルコンテンツ事業です。

オンラインゲームでは、『ビックリマン・ワンダーコレクション』を4月19日よりサービス開始し、ここまでは計画を上回る順調なスタートとなっています。

ゲームソフトでは、インディータイトルとなる『ボウと月夜の碧い花』や、子会社ジー・モードより、『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』のリメイク作品の発売を予定しております。

また、先ほどのパイプライン一覧でお伝えした『FARMAGIA(ファーマギア)』を11月1日に発売を予定しているほか、シリーズタイトルの新作を下半期に、ワールドワイドでの同時発売を目指して、鋭意開発を進めております。

アミューズメント事業〔2025年3月期のラインナップ〕

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11日より順次稼働開始予定

©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・ゲームアーツ・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日より稼働開始、
北米での展開も決定

©2002 NAGASHI KISHIMOTO Licensed by Pierrot, China
©2002 NAGASHI KISHIMOTO / 2007 SHUNDOEN All Rights Reserved. Licensed by Pierrot, China
NARUTO SHIPPUDEN 火影忍者 斗牌世界
©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)

新コンセプトのクレーンゲーム機を
2024年11月より順次稼働開始予定

©Marvelous, Inc.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

19

続いて、アミューズメント事業の取組みについてご説明させていただきます。

国内では、『ポケモンフレンド』を7月11日より順次稼働開始予定となります。

今期は、新しいマシンの垂直立ち上げとその後の安定稼働に最大限注力してまいります。

また、中国本土にて、昨年より稼働中の『NARUTO-ナルト-』のアミューズメントマシンにつきましては、まもなく北米での展開を開始いたします。

さらに、当社オリジナルの新たなプライズマシン『TRY CATCH™』を11月より稼働開始する予定となっておりますのでこちらもどうぞご期待ください。

音楽映像事業〔2025年3月期のラインナップ〕

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

©朝野浩介・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！ ザ・ムービー！ 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
つげたり奇譚の走馬灯**



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

©藤原大介/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『夢職人と忘れじの黒い妖精』製作委員会

舞台『アオペラ』



2024年11月公演予定

©aoppella project ©aoppella stage project

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 20

続いて、音楽映像事業の取組みについてご説明させていただきます。

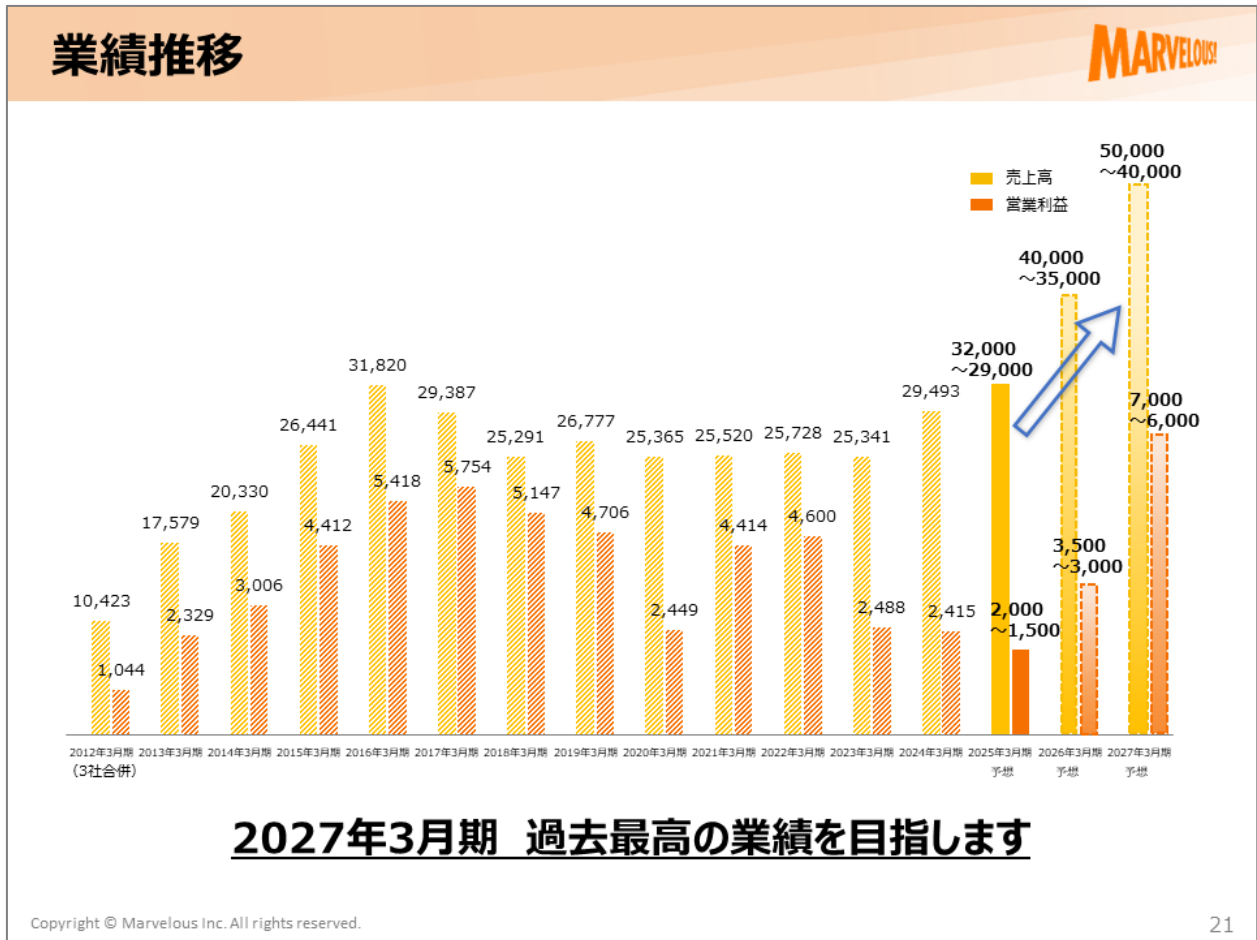
当期のラインナップにつきましては、アニメでは、『女神のカフェテラス』の第2期や、プリキュアシリーズの劇場版最新作『わんだふるぷりきゅあ！ざ・むーびー！』、『魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～』などがございます。

舞台公演では、「舞台『刀剣乱舞』」をはじめとする人気シリーズの新作公演のほか、今期の新規タイトルでは、当社IP『アオペラ -aoppella!?-』の舞台化作品など、今期も、多くの公演を計画しております。

各セグメントの取組みについては、以上となります。

16

資料_P21_業績推移



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。

当社の 30 周年を過去最高業績で迎えられるよう、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