

第 26 回定時株主総会
「事業報告の主な内容、および、連結計算書類の概要」

事業の経過及び成果 MARVELOUS!

エンターテインメント業界

デジタルコンテンツ

国内家庭用ゲーム市場は、ゲーム機本体の品薄に解消の兆しが見られ、ハード市場を中心に好調に推移
モバイルゲーム市場は、新規参入タイトルにおいて一部ヒット作品が出たものの、
市場が成熟する中、既存タイトルを含めた厳しい競争環境が続く

アミューズメント

新型コロナウイルス感染症第7波の影響により
7月から8月にかけて集客が一時的に減少したものの、プライズ（景品）ゲームを中心に好調に推移
コロナ禍以前の水準まで市場規模が回復

それでは、株式会社マーベラス 第 26 期事業報告の主な内容についてご報告させていただきます。

当社グループが属するエンターテインメント業界は、国内家庭用ゲーム市場におきましては、ゲーム機本体の品薄に解消の兆しが見られ、ハード市場を中心に好調に推移いたしました。

モバイルゲーム市場におきましては、新規参入タイトルにおいて一部ヒット作品が出ましたが、市場が成熟する中、既存タイトルを含めた厳しい競争環境が続いております。

国内アミューズメント市場におきましては、新型コロナウイルス感染症第7波の影響により7月から8月にかけて集客が一時的に減少したものの、プライズゲームを中心に好調に推移し、コロナ禍以前の水準まで市場規模が回復いたしました。

事業の経過及び成果

エンターテインメント業界

音楽映像

音楽映像市場は、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、好調であった動画配信市場においても、巣ごもり需要の縮小により動画配信サービス間の競争が激化

ライブエンターテインメント市場は、行動制限の緩和により観客動員が改善傾向にあるが、コロナ禍前の水準への回復には時間を要している状況

音楽映像市場におきましては、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、好調であった動画配信市場においても、巣ごもり需要の縮小により動画配信サービス間の競争が激化しました。

ライブエンターテインメント市場におきましては、行動制限の緩和により観客動員が改善傾向にありますが、コロナ禍前の水準への回復には時間を要している状況です。

事業の経過及び成果

「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」向けに展開する『総合エンターテインメント企業』

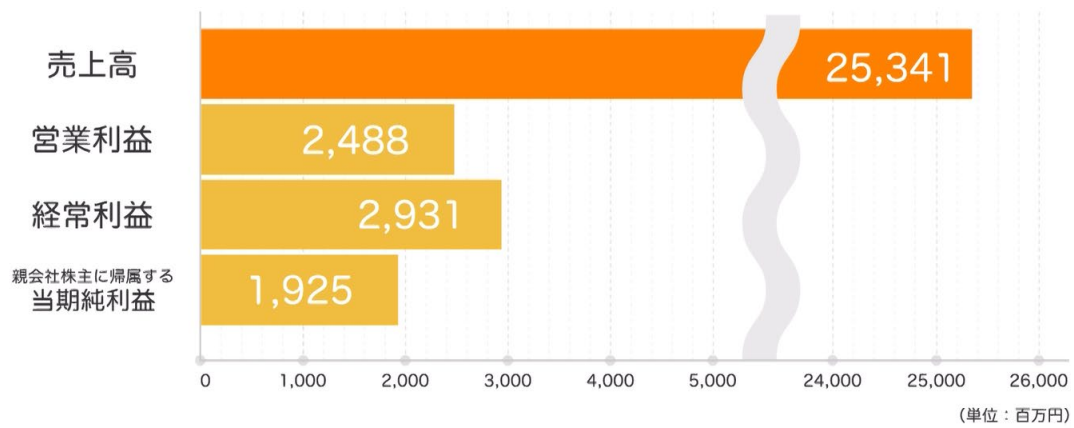
強力なIPの確立に向けた事業展開



話題性の高いコンテンツ提供とサービス強化

このような状況の下、当社グループは、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」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

事業の経過及び成果

当期の業績 連結

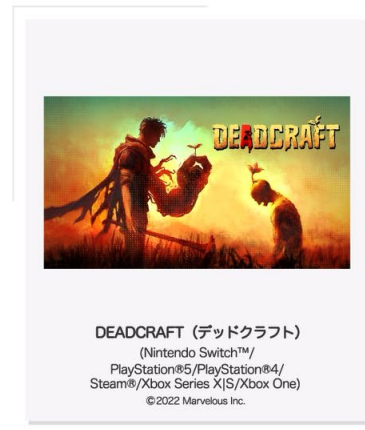
この結果、当連結会計年度の業績は、売上高 253 億 4,100 万円、営業利益 24 億 8,800 万円、経常利益 29 億 3,100 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 19 億 2,500 万円となりました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!

コンシューマ



それでは次に、各事業の状況をご説明いたします。

まず始めに、デジタルコンテンツ事業についてご説明いたします。

当事業のコンシューマ部門におきましては、「牧場物語」シリーズの最新作で、2003年に発売された『牧場物語 ワンダフルライフ』のリメイク作品である『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』を2023年1月26日に発売し、好調なセールスを記録いたしました。

また、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作で、2009年に発売された『ルーンファクトリー3』のリメイク作品である『ルーンファクトリー3スペシャル』を2023年3月2日に発売いたしました。

一方、完全新作ゲーム『DEADCRAFT』を、2022年5月19日に全世界同時に配信開始いたしましたが、目標を下回る販売推移となりました。

また、国内外でのタイトルのラインナップ不足に加え、特に欧米市場における経済環境の悪化などにより、前期と比べて販売が減少いたしました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!

オンライン



オンライン部門におきましては、2022年10月20日に配信を開始したスマートフォン向け新作ゲーム『ドルフィンウェーブ』が好調に推移し、下期において大きく業績貢献いたしました。

また、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』や『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』、『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにつきましては、経年により売上が減少したものの、堅実に収益貢献いたしました。

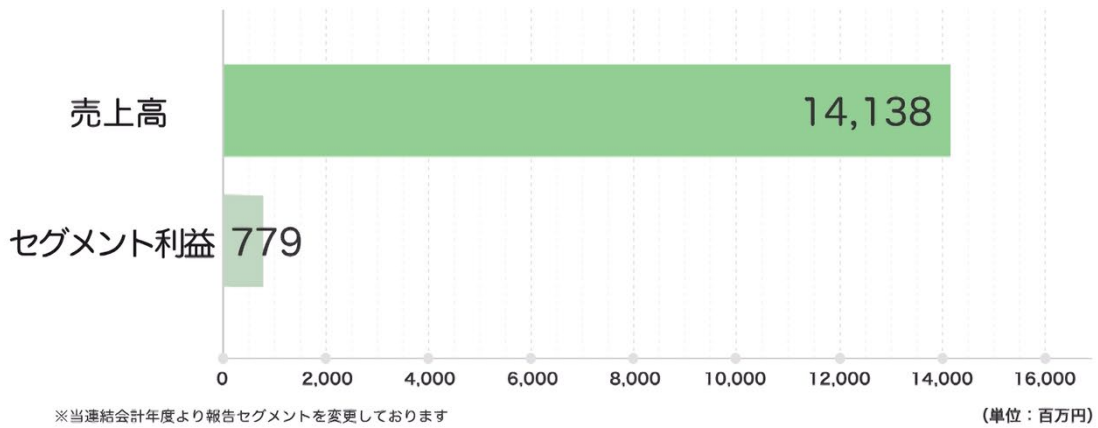
一方、2023年2月27日に配信を開始したスマートフォン向け新作ゲーム『サクライグノラムス』が想定を大きく下回る推移となり、ゲーム資産残高を一括償却いたしました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!

デジタルコンテンツ事業の業績



この結果、デジタルコンテンツ事業の業績は、売上高 141 億 3,800 万円、セグメント利益 7 億 7,900 万円となりました。

事業の経過及び成果

アミューズメント事業

MARVELOUS!

アミューズメント



続いて、アミューズメント事業についてご説明いたします。

当事業におきましては、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』が、2022年4月に稼働を開始した「スーパータッグ5弾」をはじめ、それぞれ同年7月、9月、11月、2023年2月に稼働を開始した「ダブルチェーン」各弾が非常に好調に推移し、2007年の『ポケモンバトリオ』から展開しているポケモンキッズアミューズメントマシンにおいて、過去最高の売上を達成いたしました。

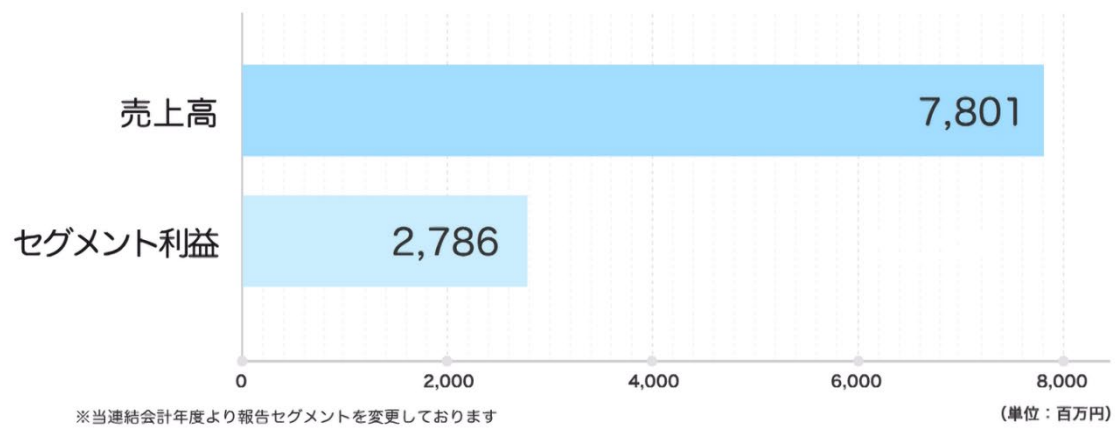
また、海外展開の『ポケモンガオーレ』におきましても、一部地域で新型コロナウイルス感染症による影響があったものの、概ね順調に推移いたしました。

事業の経過及び成果

アミューズメント事業

MARVELOUS!

アミューズメント事業の業績



この結果、アミューズメント事業の業績は、売上高 78 億 100 万円、セグメント利益 27 億 8,600 万円となりました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!

音楽映像制作



続いて、音楽映像事業についてご説明いたします。

当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ『デリシャスパーティ♡プリキュア』をはじめとした、プリキュアシリーズのTVアニメや映画、関連イベントのパッケージ商品化を行ったほか、TVアニメ『アオアシ』を2022年4月より、TVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ2』を2023年1月より放送し、それぞれパッケージ商品化を行いました。

また、アニメ『刀剣乱舞-花丸-』シリーズの新作三部作「特『刀剣乱舞-花丸-』～雪月華～」を2022年5月、7月、9月に、「映画刀剣乱舞」の第2弾となる「映画刀剣乱舞-黎明-」を、2023年3月31日より劇場公開いたしました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!

ステージ制作



舞台『刀剣乱舞』

©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会



ミュージカル『テニスの王子様』

©竹愛 朋/集英社・テニミュ製作委員会



『ワールドトリガー the Stage』

©海峽六ヶ/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』

©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』プロジェクト

『東京カラソニック!!』the Stage

©COLORATION ©『東京カラソニック!!』the Stage製作委員会



舞台『鋼の錬金術師』

©荒川弘/SQUARE ENIX・舞台『鋼の錬金術師』製作委員会

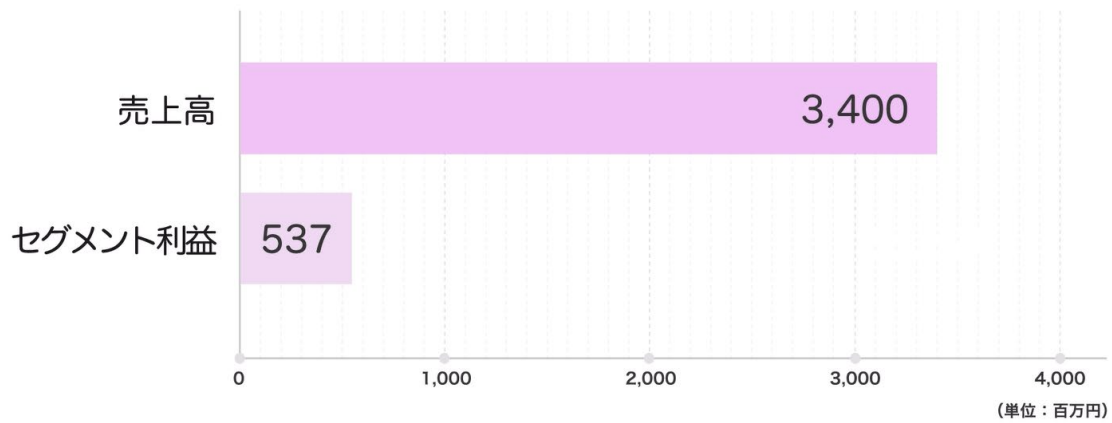
ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『ワールドトリガー the Stage』」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」等のシリーズ最新公演や、完全新作として、「『東京カラソニック!!』the Stage」、「舞台『鋼の錬金術師』」等の公演を実施いたしました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!

音楽映像事業の業績



この結果、音楽映像事業の業績は、売上高 34 億円、セグメント利益 5 億 3,700 万円となりました。

パッケージ販売の低下などにより売上が減少いたしました。配信収入の増加や、行動制限の緩和による観客動員の回復傾向、コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金等の計上などにより、前期比で増益となりました。

以上で、「事業の経過及び成果」についてのご報告を終了させていただきます。

連結貸借対照表

	(単位：百万円)		
	2022年3月末	2023年3月末	前期末比増減
流動資産	28,106	28,460	+354
固定資産	8,425	7,986	▲438
資産の部合計	36,531	36,447	▲84
流動負債	7,143	6,880	▲262
固定負債	414	338	▲75
負債の部合計	7,557	7,219	▲338
純資産の部合計	28,973	29,227	+253

それでは次に、連結計算書類についてご説明いたします。

連結貸借対照表につきましては、資産の部は、流動資産が 284 億 6,000 万円、固定資産が 79 億 8,600 万円、合計 364 億 4,700 万円となりました。

負債の部は、流動負債が 68 億 8,000 万円、固定負債が 3 億 3,800 万円、合計 72 億 1,900 万円となりました。

純資産の部は、合計 292 億 2,700 万円となりました。

連結損益計算書

(単位：百万円)

	2022年3月期	2023年3月期	前期比増減
売上高	25,728	25,341	▲387
営業利益	4,600	2,488	▲2,112
経常利益	5,054	2,931	▲2,122
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,817	1,925	▲1,892

連結損益計算書につきましては、売上高 253 億 4,100 万円、営業利益 24 億 8,800 万円、経常利益 29 億 3,100 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 19 億 2,500 万円となりました。

なお、その他の事項につきましては、招集ご通知に記載のとおりでございます。

以上で、事業報告の主な内容、および連結計算書類の概要についてのご報告を終了させていただきます。

以上

※本資料は、第 26 回定時株主総会におきまして使用いたしました、ビデオナレーションによるプレゼンテーション資料を書き起こしたものです。