


第 27 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



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、ソフト市場はパッケージ販売が減少しつつもダウンロード販売の伸長により堅調に推移
ハード市場は、PlayStation®5 の品薄解消による販売増や Nintendo Switch™ の人気継続により好調に推移し、市場全体の成長を牽引
モバイルゲーム市場は、新規参入タイトルで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

プライズ（景品）ゲームの好調が市場全体を牽引し、コロナ禍前の水準を上回る規模に成長

それでは、株式会社マーベラス、第 27 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いては、ソフト市場はパッケージ販売が減少しつつも、ダウンロード販売の伸長により堅調に推移いたしました。

また、ハード市場は、PlayStation®5 の品薄解消による販売増や Nintendo Switch™ の人気継続により好調に推移し、市場全体の成長を牽引いたしました。

モバイルゲーム市場においては、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いては、プライズゲームの好調が市場全体を牽引し、コロナ禍前の水準を上回る規模に成長いたしました。

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、パッケージ市場は縮小傾向が続いたが、
コロナ禍を経て生活に定着した動画配信市場は、
競争が激化しつつも依然高水準で推移

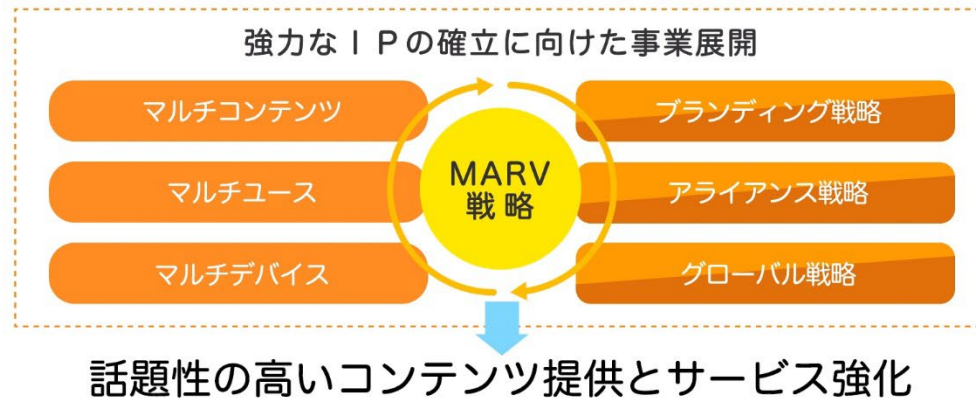
ライブエンターテインメント市場は、新型コロナウイルス感染症の
5類移行の規制緩和等により観客動員が改善傾向にあるものの、
消費行動の変化により以前の水準への回復には時間を要している状況

音楽映像市場においては、パッケージ市場は縮小傾向が続きましたが、コロナ禍を経て生活に定着した動画配信市場は、競争が激化しつつも依然高水準で推移いたしました。

ライブエンターテインメント市場においては、新型コロナウイルス感染症の5類移行の規制緩和等により観客動員が改善傾向にあります。消費行動の変化により以前の水準への回復には時間を要している状況です。

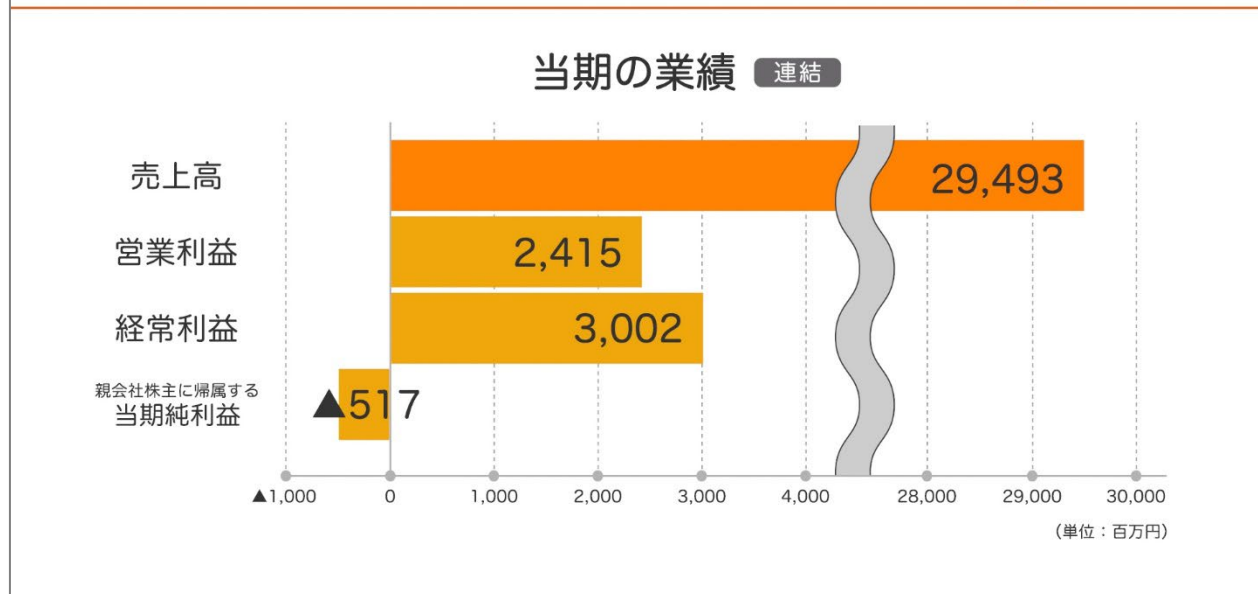
事業の経過及び成果

「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』



このような状況下、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

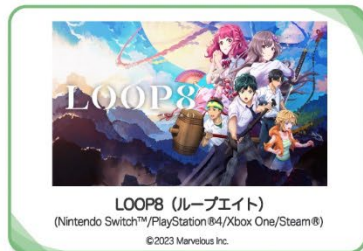


この結果、当連結会計年度の業績は、売上高 294 億 9,300 万円、営業利益 24 億 1,500 万円、経常利益 30 億 200 万円、親会社株主に帰属する当期純損失 5 億 1,700 万円となりました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!



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いては、新作オリジナルタイトルとして、ジューブナイル RPG『LOOP8(ループエイト)』を2023年6月より、アクション RPG『FREDERICA(フレデリカ)』を同年9月より、ファッション&コミュニケーションゲーム『ファッションドリーマー』を同年11月より全世界に向けて発売いたしました。それぞれ当初の販売計画を大きく下回る結果となり、プロジェクト損失を計上いたしました。

一方、前期に国内で発売した『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』の北米・欧州・Steam®版を2023年6月に発売し、好調なセールスを記録いたしました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!



オンライン部門においては、2022年10月に配信を開始した『ドルフィンウェーブ』が堅調に推移し通年で寄与したことに加え、『ブラウザ三国志』をはじめとした長期運営タイトルが堅実に収益貢献いたしました。また、子会社ジー・モードが展開するカジュアルゲームも好調に推移し、安定収益として寄与いたしました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

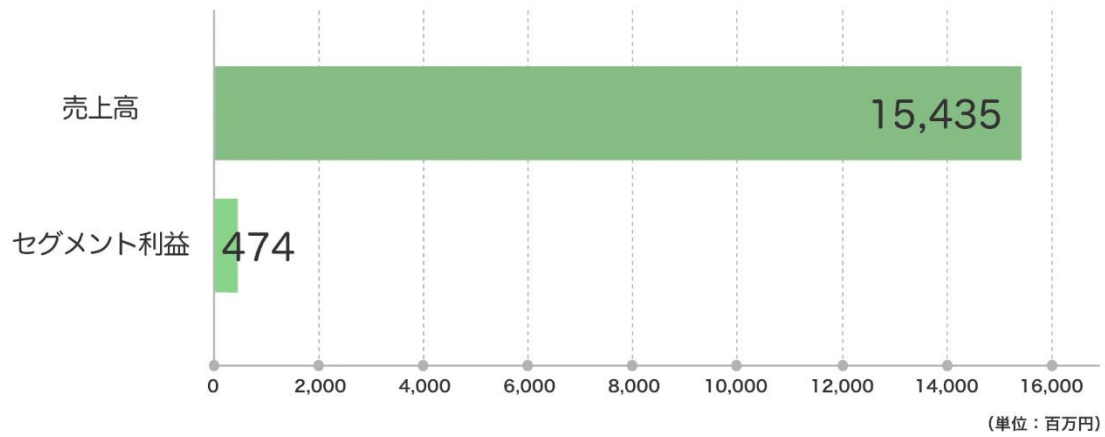
コンシューマゲーム新作が国内外で複数発売されたことで前期比増収も
新作オリジナルタイトル3作品が
プロジェクト損失を計上したことが主な要因となり減益

こ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りを変更
一部シリーズタイトルを除いた現在開発中のゲーム開発資産を
特別損失として計上

コンシューマゲームの新作が国内外で複数発売されたことで前期比増収となりましたが、新作オリジナルタイトル3作品がプロジェクト損失を計上したことが主な要因となり、利益面では減益となりました。

なお、こ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りを変更し、一部シリーズタイトルを除いた現在開発中のゲーム開発資産を損失処理し、特別損失として計上することとなりました。

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 154 億 3,500 万円、セグメント利益 4 億 7,400 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



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。

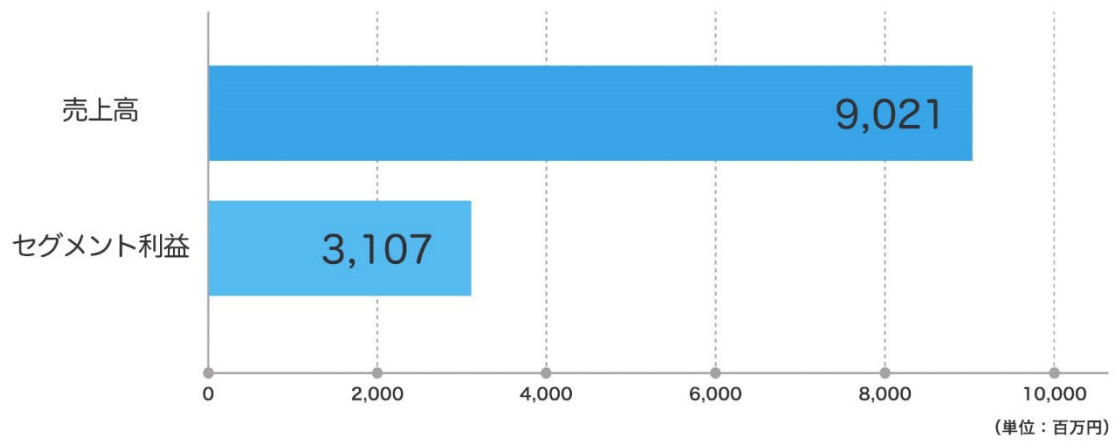
当事業においては、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』において、2023年4月に「ダブルチェーン5弾」、同年7月、9月、11月、2024年2月に「ゴージャスター1～4弾」をそれぞれ稼動開始いたしました。

イベントへの出展や、他社とコラボレーションした「タグ」の配布キャンペーン等、積極的なマーケティング・プロモーション施策も寄与し非常に好調な推移となり、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、過去最高の業績を達成いたしました。

海外展開中の『ポケモンガオーレ』についても好調に推移し、大きく業績貢献いたしました。

また、人気作品『NARUTO-ナルト-』を活用した新作アミューズメントマシンを中国本土において2023年9月より稼動開始し、順調に稼動台数を拡大いたしました。

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 90 億 2,100 万円、セグメント利益 31 億 700 万円となりました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!



女神のカフェテラス

©海堀公治・講談社/
「女神のカフェテラス」製作委員会・MBSキボウノチカラ
～オトナプリキュア'23～

©2023 キボウノチカラ オトナプリキュア製作委員会



望まぬ不死の冒険者

©丘野優・オーバーラップ/望まぬ不死製作委員会



映画プリキュアオールスターズF

©2023 映画プリキュアオールスターズF製作委員会

続いて、音楽映像事業についてご説明いたします。

当事業においては、TV アニメ『女神のカフェテラス』を2023年4月から、「プリキュア」シリーズ20周年施策の一つであるオリジナルTVアニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア'23～』を同年10月から、TVアニメ『望まぬ不死の冒険者』を2024年1月からそれぞれ放送したほか、劇場版プリキュアの最新作『映画プリキュアオールスターズF』が2023年9月に公開となり、シリーズ史上最高の興行成績を収めました。

さらに、これらTVアニメ、劇場版のパッケージ商品化を行いました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!



ミュージカル『テニスの王子様』

©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会



舞台『刀剣乱舞』

©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』

©集英社/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 雅/集英社
©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト

舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』

© 益ノ木至 (秋田書店) /
舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』製作委員会2023『Dancing☆Star プリキュア』
The Stage

©Dancing☆Star プリキュア The Stage 製作委員会

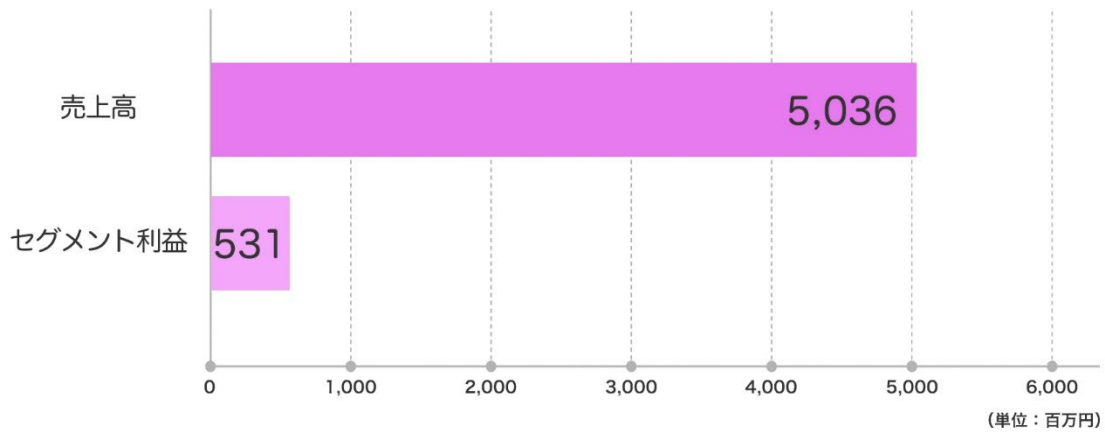
HIGH CARD the STAGE
- CRACK A HAND© THE HIGH CARD Project
© HIGH CARD the STAGE Project

また、「ミュージカル『テニスの王子様』や「舞台『刀剣乱舞』」、「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』」等のシリーズ作品の新作公演を実施し好評を博したほか、今期の新規作品として「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』や「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」、「HIGH CARD the STAGE」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

音楽映像事業の業績



コロナ禍からの回復により舞台公演のチケットやグッズの販売環境が改善し、収益が大きく回復いたしました。一方で、当事業全体では、一時的なコストの増加および先行投資、舞台公演の補助金縮小の影響等により利益率が低下し、利益面ではほぼ横ばいという結果となりました。

この結果、音楽映像事業の業績は、売上高 50 億 3,600 万円、セグメント利益 5 億 3,100 万円となりました。

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)

	2023年3月末	2024年3月末	前期末比増減
流動資産	28,460	25,712	▲2,747
固定資産	7,986	8,825	+838
資産の部合計	36,447	34,538	▲1,908
流動負債	6,880	6,907	+26
固定負債	338	234	▲104
負債の部合計	7,219	7,141	▲77
純資産の部合計	29,227	27,396	▲1,830

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 257 億 1,200 万円、固定資産が 88 億 2,500 万円、合計 345 億 3,800 万円となりました。

負債の部は、流動負債が 69 億 700 万円、固定負債が 2 億 3,400 万円、合計 71 億 4,100 万円となりました。

純資産の部は、合計 273 億 9,600 万円となりました。

連結損益計算書

(単位：百万円)

	2023年3月期	2024年3月期	前期比増減
売上高	25,341	29,493	+4,152
営業利益	2,488	2,415	▲73
経常利益	2,931	3,002	+70
親会社株主に帰属する 当期純利益又は当期純損失(▲)	1,925	▲517	▲2,442

連結損益計算書につきましては、売上高 294 億 9,300 万円、営業利益 24 億 1,500 万円、経常利益 30 億 200 万円、親会社株主に帰属する当期純損失 5 億 1,700 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 27 回定時株主総会におい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。