

第 28 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、PlayStation®5 の価格改定や、Nintendo Switch™の次世代機への期待が高まる中、ハード市場は転換期を迎え、販売が緩やかに落ち着く。一部のヒット作品がソフト市場を牽引し、市場全体としては安定した推移。

モバイルゲーム市場は、市場規模はほぼ横ばいの推移を継続。IP を活用したタイトルで一部ヒットが出るものの、依然として厳しい競争環境が続く。

アミューズメント

引き続きプライズ（景品）ゲームの好調やインバウンド需要の高まりが市場全体の活性化に繋がる。

それでは、株式会社マーベラス、第 28 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、PlayStation®5 の価格改定や、Nintendo Switch™の次世代機への期待が高まる中、ハード市場は転換期を迎え、販売が緩やかに落ち着いたものの、一部のヒット作品がソフト市場を牽引し、市場全体としては安定した推移を見せました。

モバイルゲーム市場においては、市場規模はほぼ横ばいの推移を継続している中、IP を活用したタイトルで一部ヒットが出ましたが、依然として厳しい競争環境が続いています。

国内アミューズメント市場においては、引き続きプライズゲームの好調やインバウンド需要の高まりが市場全体の活性化に繋がっています。

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継続し、極めて厳しい競争環境が続く中、動画配信市場は、コンテンツの多様化や即時配信の拡充等により、安定した成長を維持

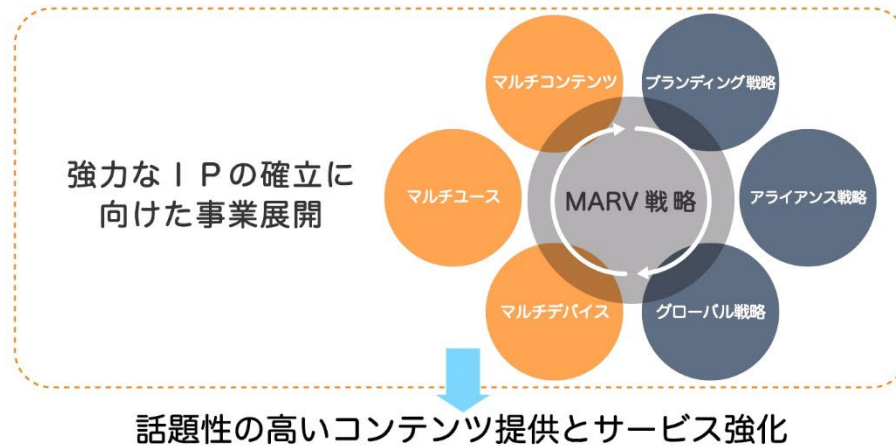
ライブエンターテインメント市場は、大都市における大規模公演が牽引する形で観客動員はコロナ前水準に回復した一方、オンライン配信市場は縮小

音楽映像市場においては、パッケージ市場の縮小傾向が継続し、極めて厳しい競争環境が続く中、動画配信市場は、コンテンツの多様化や即時配信の拡充等により、安定した成長を維持しました。

ライブエンターテインメント市場は、大都市における大規模公演が牽引する形で観客動員はコロナ前水準に回復した一方、オンライン配信市場は縮小いたしました。

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

【売上高】

コンシューマ基幹タイトルの発売が前期と比べて少なかったこと、
舞台映像関連収入の減少等により、**前期を下回る**

【営業利益】

減収要因に加え、アミューズメント筐体の新旧入れ替え費用、
音楽映像事業における一部アニメのコンテンツ資産の一括償却、
IP 育成にかかる投資損失がかさんだこと等により**減少**

【最終損益】

一部不振の海外アミューズメント筐体資産を減損損失として
特別損失に計上したものの、
前期の会計上の見積りの変更に伴う特別損失の解消により**黒字回復**

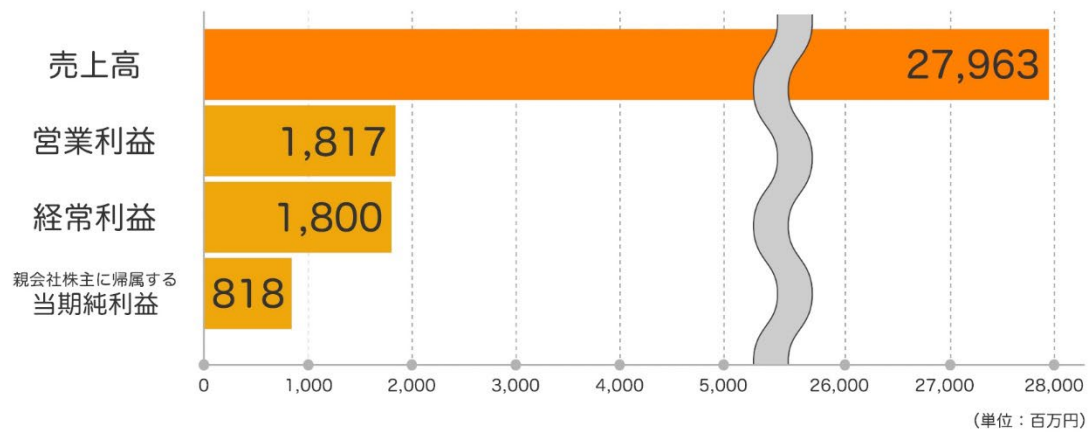
しかしながら、当期はコンシューマ基幹タイトルの発売が前期と比べて少なかったことや、舞台映像関連収入の減少等により、売上高は前期を下回りました。

利益面においては、減収要因に加え、アミューズメント筐体の新旧入れ替え費用の計上があったことや音楽映像事業における一部アニメのコンテンツ資産の一括償却、IP 育成にかかる投資損失がかさんだこと等により営業利益は減少いたしました。

一方、最終損益においては、一部不振の海外アミューズメント筐体資産を減損損失として特別損失に計上したものの、前期の会計上の見積りの変更に伴う特別損失の解消により、黒字回復いたしました。

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 279 億 6,300 万円、営業利益 18 億 1,700 万円、経常利益 18 億円、親会社株主に帰属する当期純利益 8 億 1,800 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!

FARMAGIA
ファーマギア

FARMAGIA (ファーマギア)

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

© 2024 Marvelous Inc.

ビックリマン・ワンダーコレクション
(スマホ)

© LOTTE / ビックリマンプロジェクト © Marvelous Inc.

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2024年11月1日に『FARMAGIA(ファーマギア)』を発売いたしました。当初販売計画を大きく下回る結果となり、また、基幹タイトルの発売が本作のみであったことから、売上は昨年比で大幅に減少いたしました。

一方、前期末に実施した会計上の見積りの変更により研究開発費が増加しましたが、売上原価が大きく減少したことで、利益は大幅に改善いたしました。

オンライン部門においては、2024年4月19日に配信を開始した新作スマートフォン向けゲームアプリ『ビックリマン・ワンダーコレクション』が順調に立ち上がり、収益寄与いたしました。

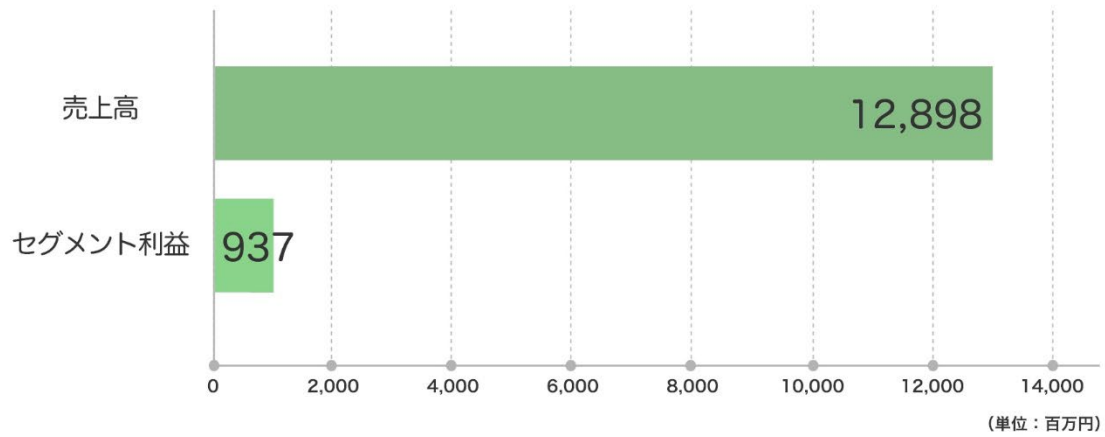
また、既存タイトルにおいては、経年により売上が減少したものの、コラボイベント等の各タイトルの施策が堅調に推移し、計画を上回る推移となり、業績貢献いたしました。

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 128 億 9,800 万円セグメント利益9億 3,700 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、ポケモンキッズアミューズメントマシンの最新作『ポケモンフренда』を2024年7月11日より稼動開始し、同年9月、11月、2025年2月に新弾となる「2～4弾」をそれぞれ展開いたしました。

歴代ポケモンキッズアミューズメントマシン最速となる約1ヶ月で「フрендаピック」(配出物)の配出枚数が1,000万枚を突破するなど、順調な立ち上がりとなりました。

海外『ポケモンガオーレ』についても好調に推移し、筐体入れ替え前の稼動最終年ながら、前期を上回る業績となりました。

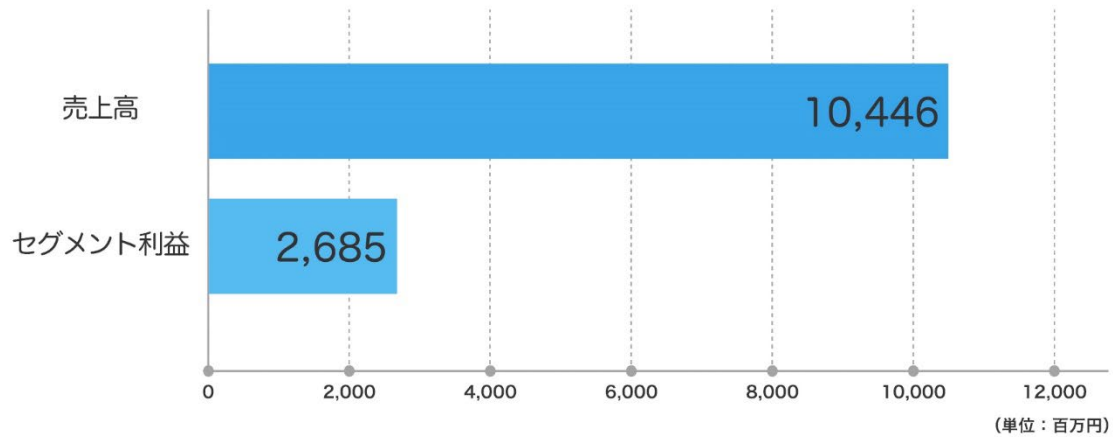
また、新コンセプトのクレーンゲーム機『TRY CATCH(トライキャッチ)』を、2024年11月より全国のアミューズメント施設にて順次稼動を開始いたしました。

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



海外売上拡大や『TRY CATCH』の発売により増収となったものの、国内キッズアミューズメントマシンの新機種入れ替えに伴う費用先行や海外新規ビジネスの一部不振等により、減益となりました。

この結果、アミューズメント事業の業績は、売上高 104 億 4,600 万円セグメント利益 26 億 8,500 万円となりました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業



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、アニメ『刀剣乱舞 廻 -虚伝 燃ゆる本能寺-』を2024年4月から、TVアニメ『女神のカフェテラス』の第2期を同年7月から、プリキュアシリーズのオリジナルTVアニメ『魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～』、TVアニメ『悪役令嬢転生おじさん』及びTVアニメ『FARMAGIA(ファーマギア)』を2025年1月から放送したほか、TVアニメ『わんだふるぷりきゅあ！』をはじめとした「プリキュア」シリーズ関連タイトルや、TVアニメ『望まぬ不死の冒険者』等のパッケージ商品化を行いました。

また、劇場版プリキュアの最新作『わんだふるぷりきゅあ！ざ・むービー！』が2024年9月13日に公開となり、好調な成績を収めました。

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』
©竹屋 剛 / 集英社・テニミュ製作委員会



舞台『刀剣乱舞』
©NITRO PLUS・DONDA LLC /
舞台『刀剣乱舞』製作委員会



『ワールドトリガー the Stage』
©2025 東映大介 / 集英社
©『ワールドトリガー the Stage』製作委員会



『Dancing☆Starプリキュア』
The Stage
©Dancing☆Starプリキュア The Stage 製作委員会



舞台『弱虫ペダル』
©渡辺誠、伊藤達三 2020 /
舞台『弱虫ペダル』製作委員会



ミュージカル
『憂国のモリアーティ』
©竹内廣樹・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



演劇『推しの子』2.5次元舞台編
©東成アキラ・野添ケンゴ /
集英社・演劇『推しの子』製作委員会



舞台『魔道祖師』邂逅編
©舞台『魔道祖師』製作委員会
改編自浙江文学城签约作者魔道祖师系列小说

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」、
「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」等のシリーズ作品の新作公演や、「舞台『弱虫ペダル』」の最終公
演、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」のコンサート公演等を実施し好評を博したほか、今期の新規作品と
して『演劇【推しの子】2.5次元舞台編』『舞台『魔道祖師』邂逅編』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!

事業全体としては、舞台公演関連のパッケージ販売売上や
配信収入が大きく減少

一部アニメ作品の映像コンテンツ資産について
将来の回収可能性を厳しく評価した結果、一括償却を行い
評価損として原価計上

さらに、新規 IP 育成にかかる投資損失がかさんだことにより
セグメント損失を計上

しかしながら、事業全体としては、舞台公演関連のパッケージ販売売上や配信収入が大きく減少し、また、一部アニメ作品の映像コンテンツ資産について将来の回収可能性を厳しく評価した結果、一括償却を行い評価損として原価計上いたしました。

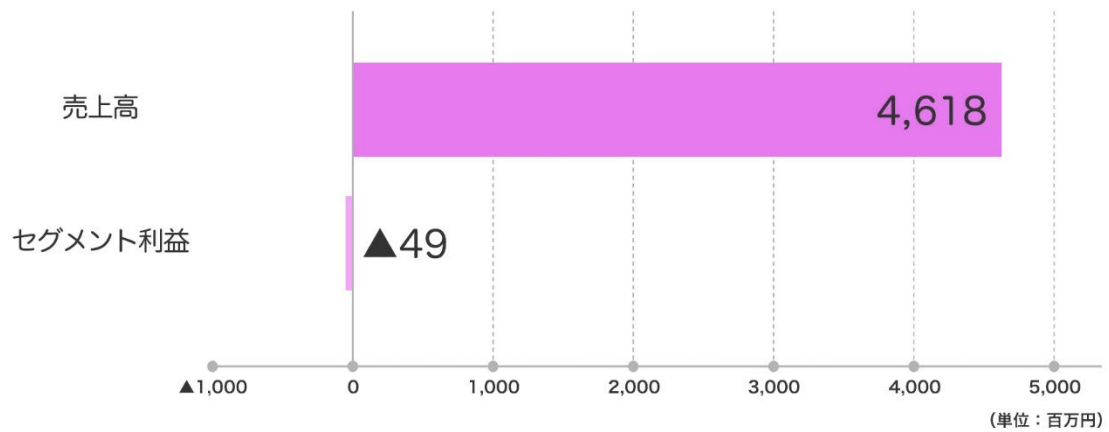
さらに、新規 IP の育成にかかる投資損失がかさんだことにより、セグメント損失を計上いたしました。

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 46 億 1,800 万円、セグメント損失 4,900 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)

	2024 年 3 月末	2025 年 3 月末	前期末比増減
流動資産	25,712	22,636	▲3,076
固定資産	8,825	10,266	+1,441
資産の部合計	34,538	32,903	▲1,635
流動負債	6,907	6,551	▲356
固定負債	234	165	▲69
負債の部合計	7,141	6,716	▲425
純資産の部合計	27,396	26,187	▲1,209

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 226 億 3,600 万円、固定資産が 102 億 6,600 万円、合計 329 億 300 万円となりました。

負債の部は、流動負債が 65 億 5,100 万円、固定負債が1億 6,500 万円、合計 67 億 1,600 万円となりました。

純資産の部は、合計 261 億 8,700 万円となりました。

連結損益計算書

(単位：百万円)

	2024 年 3 月期	2025 年 3 月期	前期比増減
売上高	29,493	27,963	▲1,529
営業利益	2,415	1,817	▲597
経常利益	3,002	1,800	▲1,202
親会社株主に帰属する 当期純利益又は当期純損失 (▲)	▲517	818	+1,336

連結損益計算書につきましては、売上高 279 億 6,300 万円、営業利益 18 億 1,700 万円、経常利益 18 億円、親会社株主に帰属する当期純利益 8 億 1,800 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 28 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。