

2025年3月期 第2四半期(中間期) 決算説明動画 説明概要

本日は、お忙しい中、株式会社マーベラス 2025年3月期 第2四半期 決算説明動画をご視聴いただき、誠にありがとうございます。

代表取締役社長の佐藤でございます。

資料_P.2_目次

目次	
1	2025年3月期 第2四半期 (中間期) 決算概要
2	セグメント別の状況と今後の展開
3	2025年3月期 通期業績予想
4	補足資料

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 2

本日は、第2四半期の決算概要、セグメント別の状況と今後の展開、通期業績予想の順にご説明させていただきます。

それでは、早速、第2四半期の決算概要からご説明させていただきます。

資料_P.4_決算サマリー

2025年3月期 第2四半期（累計）決算サマリー						
2024年3月期2Q累計 (2023年4月-9月)			2025年3月期2Q累計 (2024年4月-9月)		前年同期比	
(単位：百万円)	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	13,999	-	12,877	-	▲1,121	92.0%
売上原価	7,955	-	6,588	-	▲1,366	82.8%
販管費	4,890	-	5,695	-	805	116.5%
営業利益	1,153	8.2%	592	4.6%	▲560	51.4%
経常利益	1,646	11.8%	373	2.9%	▲1,273	22.7%
親会社株主に帰属する 中間純利益	1,110	7.9%	78	0.6%	▲1,031	7.1%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

4

こちらが、第2四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 92%の 128 億 7,700 万円、営業利益は、同 51.4%の5億 9,200 万円となりました。

国内、海外ともに、コンシューマの基幹タイトルの新作発売がなかったことやアミューズメントの筐体入れ替えに伴い費用が先行したことに加え、前期末における会計見積りの変更等により、当期において研究開発費が6億 5,600 万円増加し、前年同期比で減収減益となりました。

また、第1四半期までの円安推移から第2四半期にかけて円高に転じたことにより、当社が保有する外貨預金に影響があったこと等により、営業外費用に為替差損3億 6,800 万円を計上した結果、経常利益は、3億 7,300 万円、中間純利益は、7,800 万円となりました。

続いて、セグメント別の概況についてご説明いたします。

資料_P.6_セグメント別業績

		セグメント別業績		前年同期比	
		2024年3月期2Q累計 (2023年4月-9月)	2025年3月期2Q累計 (2024年4月-9月)	(額)	(率)
(単位：百万円)					
売上高	デジタルコンテンツ事業	8,015	6,246	▲1,768	77.9%
	アミューズメント事業	4,271	4,388	116	102.7%
	音楽映像事業	1,712	2,242	529	130.9%
	合計	13,999	12,877	▲1,121	92.0%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	156	104	▲52	66.7%
	アミューズメント事業	1,593	1,206	▲387	75.7%
	音楽映像事業	242	170	▲71	70.4%
	合計	1,992	1,481	▲511	74.3%
	全社費用等	▲839	▲888	▲49	105.9%
	営業利益 合計	1,153	592	▲560	51.4%

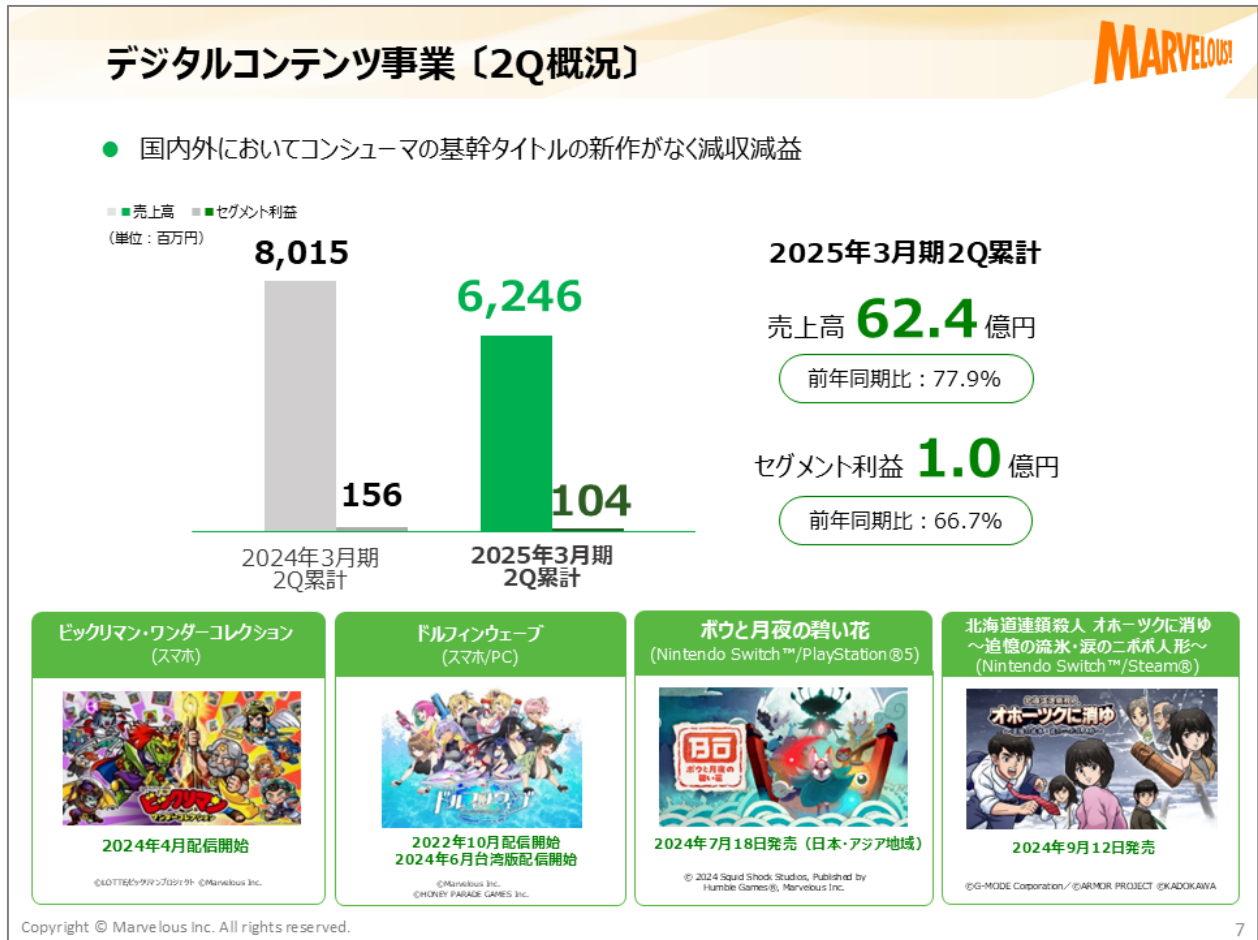
Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 6

当第2四半期のデジタルコンテンツ事業は、売上高が、前年同期比 77.9%の 62 億 4,600 万円、セグメント利益は、同 66.7%の1億 400 万円となりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前年同期比 102.7%の 43 億 8,800 万円、セグメント利益は、同 75.7%の 12 億 600 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 130.9%の 22 億 4,200 万円、セグメント利益は、同 70.4%の 1 億 7,000 万円という結果となりました。

資料_P.7_デジタルコンテンツ事業_概況



ここからは、各セグメント別に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。

国内外において、コンシューマ基幹タイトルの新作発売がなく、減収減益となりました。

タイトルの状況といたしましては、今年の4月にサービスを開始した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』をはじめ、『ドルフィンウェーブ』や『ブラウザ三国志』といった既存のオンラインタイトルゲームも堅調に推移し、収益基盤として寄与いたしました。

コンシューマでは、インディータイトルとなる『ボウと月夜の碧い花』を7月18日に発売したほか、子会社ジー・モードより9月12日に発売した『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』が好調なセールスとなりました。

資料_P.8_デジタルコンテンツ事業_今後のラインナップ

MARVELOUS!

デジタルコンテンツ事業〔今後のラインナップ〕

flagship

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日発売予定

©2024 Marvelous Inc.

flagship

龍の国 ルーンファクトリー

(Nintendo Switch™/Steam®)



2025年春発売予定

©2024 Marvelous Inc.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

8

続いて、第3四半期以降のラインナップについてお話しさせていただきます。

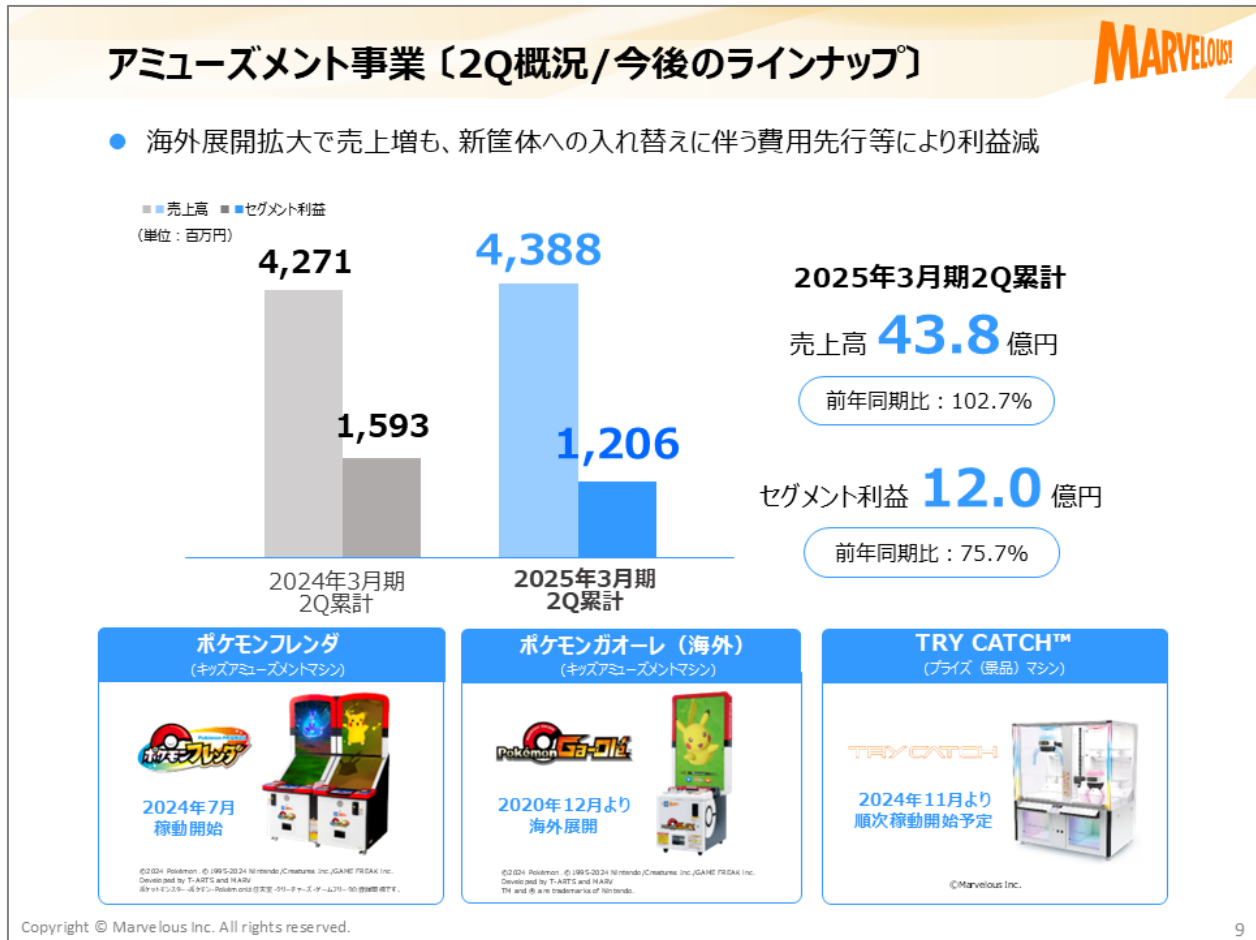
まずは今期の基幹タイトルとなる完全新作アクションゲーム『FARMAGIA(ファーマギア)』が明日11月1日に発売となります。

また、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作『龍の国 ルーンファクトリー』を来年春頃に発売を予定しております。

このほか、オンラインゲームでは、この10月に『ビックリマン・ワンダーコレクション』がハーフアニバーサリーを、『ドルフィンウェーブ』が2周年を迎え、周年イベントなどを実施いたしました。

また、この先年末にかけては、『シノマス』、『ログレス』の周年も控えております。

資料_P.9_アミューズメント事業_概況



続いて、アミューズメント事業です。

タイトルの状況といたしましては、ポケモンキッズアミューズメントマシンの新作『ポケモンフレンド』が7月より稼動を開始いたしました。

コロナ禍にスタートした前作『ポケモンメザスタ』とは単純比較できないものの、「フレンドピック」の配出枚数が歴代のポケモンアミューズメントマシン最速となる約1ヵ月で1,000万枚を達成し、9月12日には新弾「ポケモンフレンド2だん」がスタートいたしました。

また、『ポケモンガオーレ』の海外展開につきましては、引き続き堅調に推移いたしました。

これらの結果、海外展開の拡大等で増収となったものの、新筐体への入れ替えに伴う費用先行等により減益となりました。

今後におきましては、当社オリジナルの新たなプライズマシン『TRY CATCH™』を来月11月より国内で稼動開始する予定となっております。

アジア拠点設立について

MARVELOUS!

- アミューズメント事業のアジア統括拠点として、シンガポール子会社を8月設立。中国駐在所も設立に向けて準備を進めており、更なる海外展開強化を図る

(イギリス・ロンドン)
Marvelous Europe Limited

(国内)
株式会社マーベラス
株式会社ジー・モード
株式会社グループシンク

(アメリカ・ロサンゼルス)
Marvelous USA, Inc.

新設拠点
既存拠点

Marvelous APAC Pte. Ltd.

設 立 日	2024年8月22日
資 本 金	6,500万円
事 業 内 容	アミューズメント筐体等の販売・運営
所 在 地	シンガポール共和国

中国駐在所

設立に向けて準備中

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 10

また、アミューズメント事業のアジア統括拠点として、8月にシンガポールに子会社を設立いたしました。

さらに、中国駐在所も設立に向けて準備を進めており、当事業の更なる海外展開強化を図ってまいります。

資料_P.11_音楽映像事業_概況



続いて、音楽映像事業です。

舞台公演の売上計上が集中したことなどで売上は増加したものの、前期に取得したIPの育成に伴う費用先行等により、減益となりました。

第2四半期の主なタイトルといたしましては、テレビアニメ『女神のカフェテラス』の第2期を7月から9月まで放送したほか、「プリキュア」シリーズの劇場版最新作が9月13日に公開となり、公開から約3週間で興行収入10億円を突破するヒットとなりました。


また、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」のコンサート公演や、シリーズ最終公演となる「舞台『弱虫ペダル』」を実施し、好評となりました。

このほかにも、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、「ミュージカル『新テニスの王子様』」のシリーズ新作公演や、今期の新作「舞台『夢職人と忘れじの黒い妖精』」などの公演を実施いたしました。

資料 P.12 音楽映像事業 今後のラインナップ

音楽映像事業〔今後のラインナップ〕


**新テニスの王子様 U-17
WORLD CUP SEMIFINAL**



2024年10月より放送中

©許斐剛/集英社・NA 5・新テニスの王子様プロジェクト


**わんだふるぷりきゅあ！ LIVE2024
FUN ☆ FUN ☆ えぼりゆーしょん！**



2024年10月開催

©ABC-A・東映アニメーション

**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


**『ワールドトリガー the Stage』
ガロフラ迎撃編**



2024年10月～11月公演

©藤沢大介/集英社 ©ワールドトリガー the Stage製作委員会

舞台『アオペラ』



2024年11月公演予定

©soppella project ©soppella stage project

『演劇【推しの子】2.5次元舞台編』



2024年12月公演予定

©寿屋/カキタマコ/集英社・演劇【推しの子】製作委員会

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 12

第3四半期以降のラインナップといたしましては、『新テニスの王子様』の新作テレビアニメを10月より放送開始いたしました。

「プリキュア」シリーズでは、『わんだふるぷりきゅあ！』のLIVE公演を10月に開催したほか、来年1月からは、新作アニメ『魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～』の放送が開始いたします。

舞台公演では、『ワールドトリガー the Stage』の新作公演を10月25日から11月24日までの予定で現在公演を行っております。

今後も、「舞台『アオペラ』」や「演劇『推しの子』」といった今期の新作舞台をはじめ、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」、「舞台『刀剣乱舞』」それぞれの新作公演など多数のラインナップを予定しております。

以上が、各セグメントの概況となります。

最後に、今期の通期業績予想につきまして、お話しさせていただきます。

資料_P.14_2025年3月期_通期業績予想

2025年3月期 通期業績予想			MARVELOUS!
(単位：百万円)	2024年3月期	2025年3月期	前期比
	実績	予想	(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. 14

第2四半期までの実績につきましては、当初の社内計画と比べて利益進捗は改善しているものの、コンシューマの基幹タイトルの発売が下半期に集中しているため、2025年3月期の通期業績予想につきましては当初の発表から変更なく、売上高は290億円から320億円、営業利益は15億円から20億円を目指し引き続き取り組んでまいります。

以上をもちまして、決算説明を終了させていただきます。
最後までご視聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以上