

2025年3月期 第3四半期 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3四半期 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3四半期決算概要
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3四半期の決算概要、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3四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3四半期（累計）決算サマリー					MARVELOUS!	
（単位：百万円）	2024年3月期3Q累計 （2023年4月-12月）		2025年3月期3Q累計 （2024年4月-12月）		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	（額）	（率）
売上高	21,760	-	20,720	-	▲1,039	95.2%
売上原価	12,967	-	10,716	-	▲2,250	82.6%
販管費	7,401	-	8,437	-	1,035	114.0%
営業利益	1,390	6.4%	1,566	7.6%	175	112.6%
経常利益	1,746	8.0%	1,656	8.0%	▲90	94.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,174	5.4%	1,029	5.0%	▲145	87.6%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 4

こちらが、第3四半期の決算サマリーとなります。

売上高は、前年同期比 95.2%の 207 億 2,000 万円、営業利益は、同 112.6%の 15 億 6,600 万円となりました。

コンシューマの基幹タイトルの新作発売が前期と比べて少なかったことや、新作タイトルの販売不振、販売計画の未達などにより売上は減少いたしました。

一方で、前期末における会計見積りの変更に伴い研究開発費が9億 9,600 万円増加したものの、売上原価は 22 億 5,000 万円減となり、営業増益となりました。

また、為替の影響で前期と比べて営業外収支が減少し、経常利益は、16 億 5,600 万円、四半期純利益は、10 億 2,900 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3Q累計 (2023年4月-12月)	2025年3月期3Q累計 (2024年4月-12月)	(額)	(率)
(単位：百万円)					
売上高	デジタルコンテンツ事業	12,137	9,985	▲2,152	82.3%
	アミューズメント事業	6,602	7,435	832	112.6%
	音楽映像事業	3,019	3,300	280	109.3%
	合計	21,760	20,720	▲1,039	95.2%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	▲300	715	1,016	-
	アミューズメント事業	2,512	1,976	▲536	78.6%
	音楽映像事業	436	193	▲243	44.3%
	合計	2,648	2,885	236	108.9%
	全社費用等	▲1,258	▲1,318	▲60	104.8%
	営業利益 合計	1,390	1,566	175	112.6%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

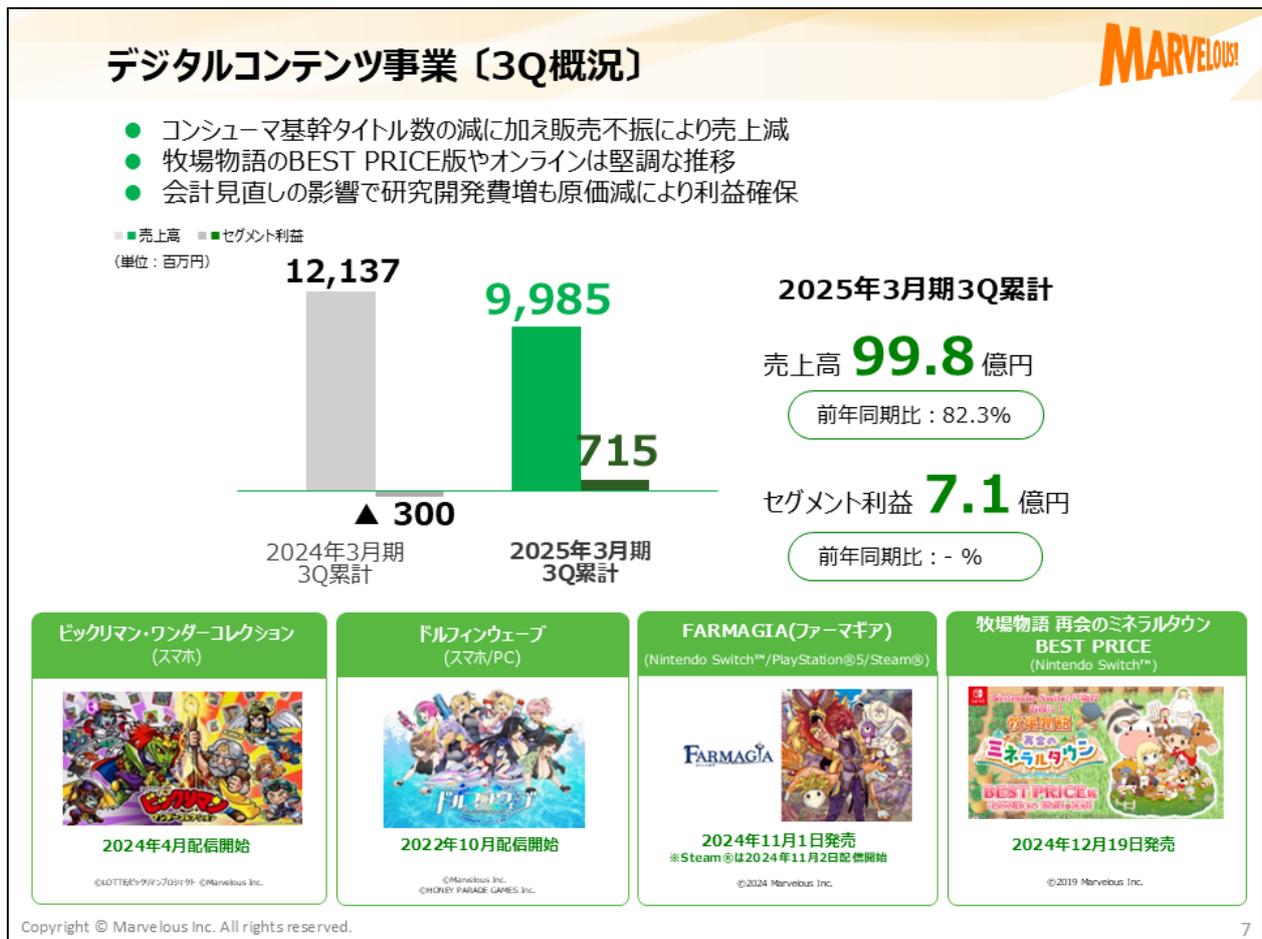
6

当第3四半期のデジタルコンテンツ事業は、売上高が、前年同期比 82.3%の 99 億 8,500 万円、セグメント利益は、10 億 1,600 万円増の7億 1,500 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 112.6%の 74 億 3,500 万円、セグメント利益は、同 78.6%の 19 億 7,600 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 109.3%の 33 億円、セグメント利益は、同 44.3%の1億 9,300 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。

コンシューマの基幹タイトルの新作発売が前期と比べて少なかったことや、11月に発売した『FARMAGIA(ファーマギア)』が計画を大きく下回る販売推移となったため、売上は減少となりました。

一方で、前期末における会計見積りの変更に伴い、研究開発費増も売上原価は大きく減少し、利益は改善いたしました。

タイトルの状況といたしましては、第3四半期においては、オンラインゲームの周年が集中しており、今期の新作『ビックリマン・ワンダーコレクション』のハーフアニバーサリーをはじめ、『ドルフィンウェーブ』や『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』、『剣と魔法のログレス いにしえの女神』の各タイトルにおいて、周年イベント等を実施し、堅調に推移いたしました。

コンシューマでは、先ほどの『FARMAGIA(ファーマギア)』のほかでは、12月に発売した『牧場物語 再会のミネラルタウン』のBEST PRICE版や、旧作リピーターが好調に推移いたしました。

また、子会社ジー・モードより人気シリーズ「みんなで空気読み。」の最新作となる『みんなで空気読み。4』をNintendo Switch™、Steam®向けに11月19日に配信開始いたしました。

資料_P.8_デジタルコンテンツ事業_今後のラインナップ

デジタルコンテンツ事業〔今後のラインナップ〕

MARVELOUS!

flagship

龍の国 ルーンファクトリー
(Nintendo Switch™/Steam®)



2025年5月30日発売予定
※Steam®は2025年5月31日配信予定

©2025 Marvelous Inc.

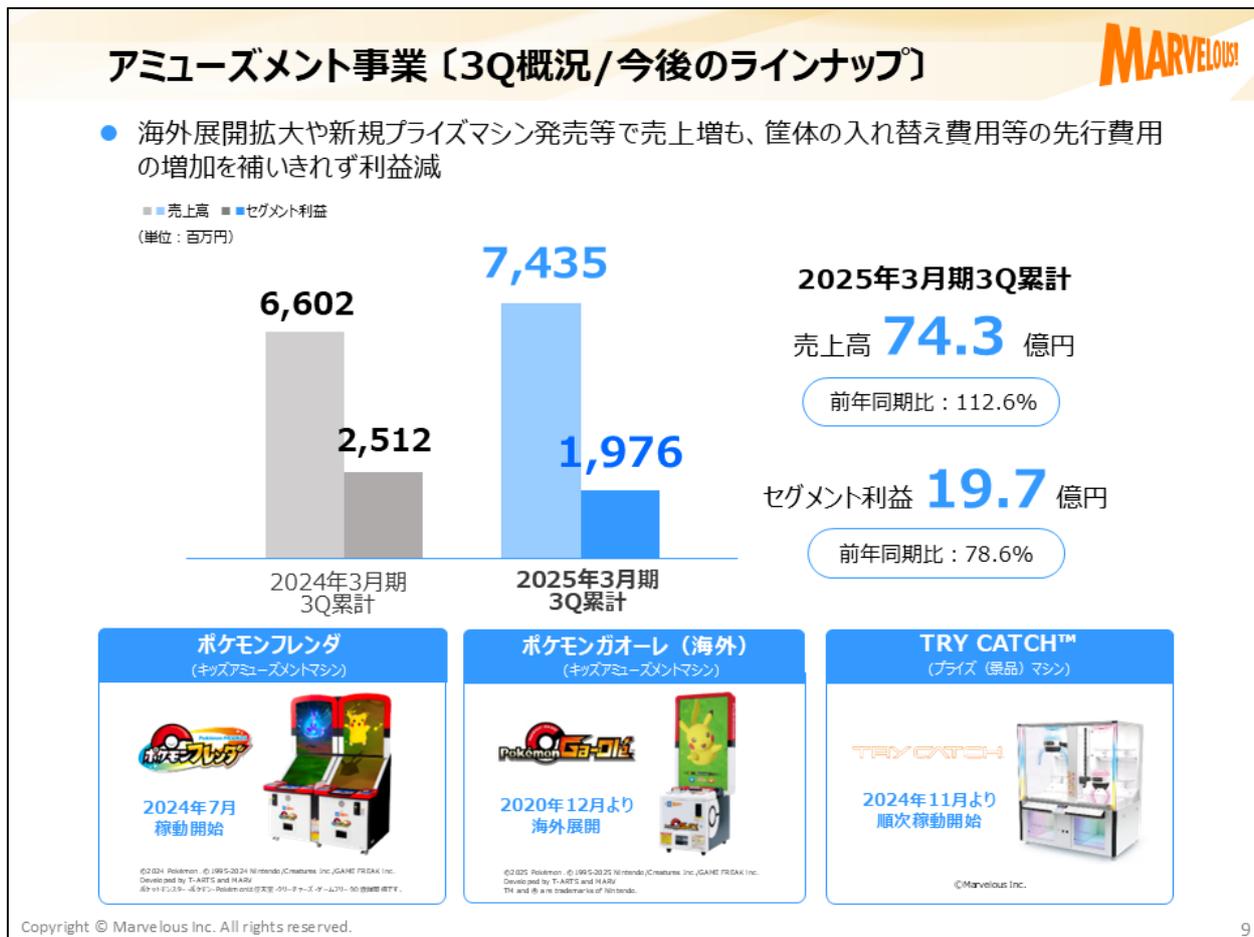
Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

8

今後のラインナップといたしましては、今春予定としていた「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』の発売が来期となることが正式に決定いたしました。

当期においては、引き続き、既存タイトルの販売促進と来期以降の新作タイトルの開発に鋭意取り組んでまいります。

資料_P9_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。

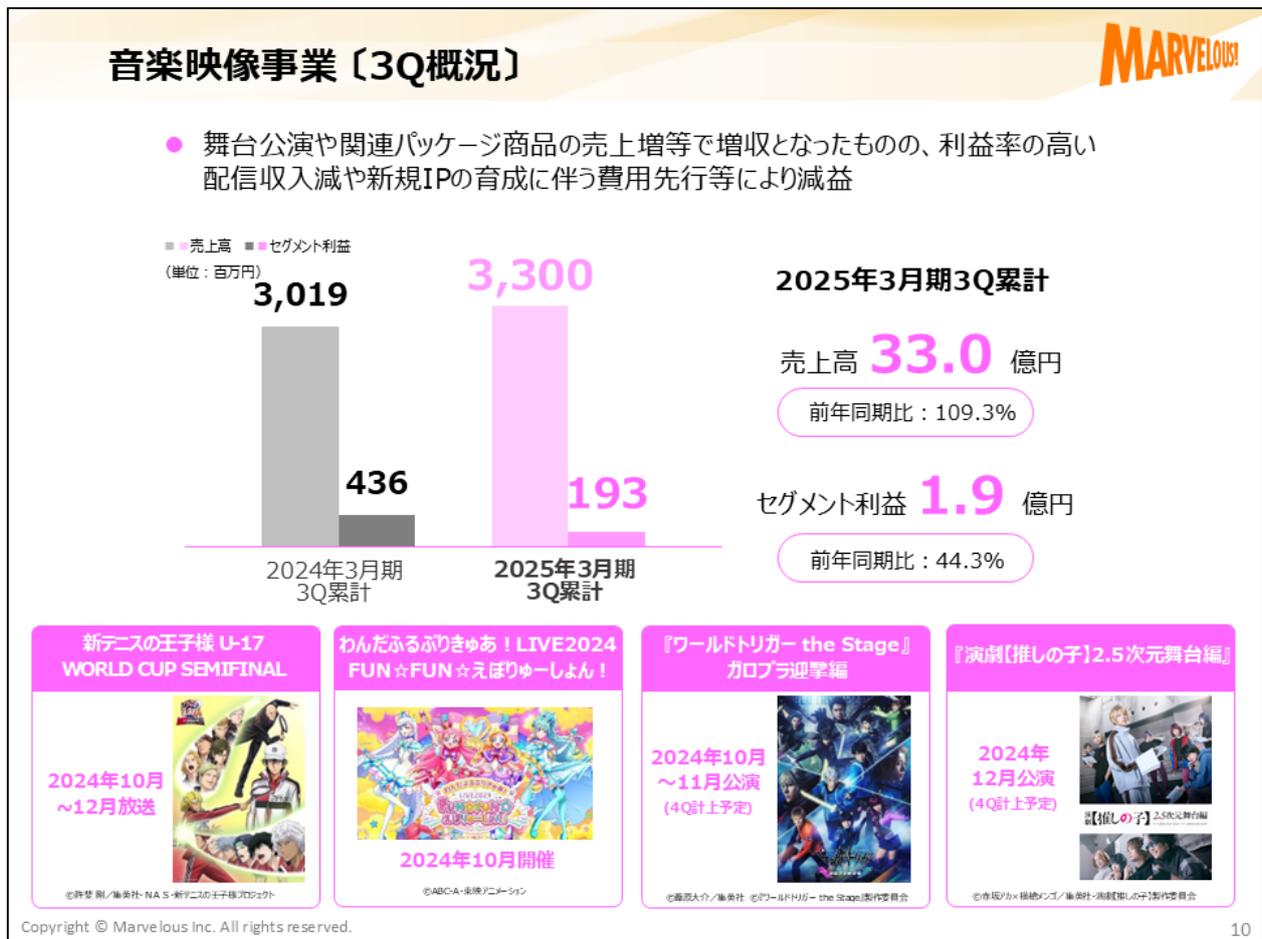
昨年7月より稼働を開始したポケモンキッズアミューズメントマシンの『ポケモンフレンド』につきましては、11月21日に新弾「ポケモンフレンド3だん」がスタートいたしました。

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。

11月からは、当社オリジナルの新たなプライズマシン『TRY CATCH™』が順次稼働開始いたしました。

これらの結果、海外展開の拡大や新規プライズマシンの発売等で増収となったものの、先行費用の増加は補いきれずセグメント利益は減少しました。

資料_P10_音楽映像事業_概況



続いて、音楽映像事業です。

舞台公演や関連パッケージ商品の売上が増加したこと等により増収となったものの、利益率の高い配信収入の減少や前期に取得したIPの育成に伴う費用増により減益となりました。

第3四半期の主なタイトルといたしましては、『新テニスの王子様』の新作テレビアニメを10月から12月まで放送したほか、『わんだふるぷりきゅあ！』のLIVE公演を10月に開催いたしました。

舞台公演では、『ワールドトリガー the Stage』の新作公演や今期の新作『演劇【推しの子】』、「舞台『アオペラ』」の公演を実施いたしました。

資料_P11_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〕

<p>悪役令嬢転生おじさん</p>  <p>2025年1月放送開始</p> <p><small>© 上山道郎・少年画報社 / 悪役令嬢転生おじさん製作委員会・MBS</small></p>	<p>FARMAGIA(ファーマギア)</p>  <p>2025年1月放送開始</p> <p><small>© Marvelous Inc. / FARMAGIA project</small></p>	<p>魔法つかいプリキュア！！ ～MIRAI DAYS～</p>  <p>2025年1月放送開始</p> <p><small>© 2025 魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～製作委員会</small></p>	<p>キミとアイドルプリキュア♪</p>  <p>2025年2月放送開始予定</p> <p><small>© ABC-A・北陸アニメーション</small></p>
<p>ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン 青学vs比嘉</p>  <p>2025年1月～2月公演 (来期計上予定)</p> <p><small>© 特選 劇 / 集英社・テニス製作委員会</small></p>	<p>舞台『刀剣乱舞』 十口伝 あまねく刻の暁かへ</p>  <p>2025年2月～3月公演予定</p> <p><small>© NITRO PLUS・EXMOA LLC / 刀剣乱舞製作委員会</small></p>	<p>『Dancing☆Starプリキュア』 The Stage2</p>  <p>2025年2月～3月公演予定</p> <p><small>© Dancing☆Starプリキュア The Stage製作委員会</small></p>	<p>舞台『魔道祖師』邂逅編</p>  <p>2025年3月～4月公演予定 (来期計上予定)</p> <p><small>© 舞台『魔道祖師』製作委員会 改編自輕小說『魔道祖師』</small></p>

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 11

第4四半期以降のラインナップといたしましては、当社が製作委員会に参画している新作アニメ『悪役令嬢転生おじさん』や『魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～』に加え、11月に発売したゲーム『ファーマギア』のテレビアニメをいずれも1月より放送開始いたしました。

また来月からは、プリキュアシリーズ最新作となる『キミとアイドルプリキュア♪』が放送開始となります。

舞台公演では、「ミュージカル『テニスの王子様』」の新作公演を1月11日から2月15日までの予定で現在公演を行っております。

2月からは、「舞台『刀剣乱舞』」、「『Dancing☆Starプリキュア』」の新作公演を予定しているほか、3月からは、中国のファンタジー小説が原作の「舞台『魔道祖師』邂逅編」の公演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.13_2025年3月期_通期業績予想

2025年3月期 通期業績予想				MARVELOUS!
	2024年3月期	2025年3月期	前期比	(ご参考)
(単位：百万円)	実績	修正予想	(率)	期初予想 (24/5/10公表)
売上高	29,493	27,000	91.5%	32,000～ 29,000
営業利益	2,415	1,500	62.1%	2,000～ 1,500
経常利益	3,002	1,500	50.0%	2,000～ 1,500
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	900	—	1,400～ 1,000
配当金(円)	33	10	▲23	未定

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 13

この度、第3四半期までの進捗状況や第4四半期の見込みを精査した結果を踏まえ、これまでレンジ形式での開示としておりました業績予想を特定値として修正いたしました。

当社グループの2025年3月期における通期連結業績予想は、売上高270億円、営業利益15億円、経常利益15億円、当期純利益は9億円とさせていただきます。

当期においては、コンシューマの新作タイトルの発売時期に不確実性があったことから、当初より収支改善対策に努め、その影響の低減に努めてまいりました。

しかしながら、当該タイトルの発売が翌期となったことに加え、第3四半期までにおける新作タイトルの不振や計画未達があったほか、第4四半期においても当該新作タイトルの貢献が限定的となっております。

利益率の高い旧作タイトルの販売促進やコストコントロールにより営業利益、経常利益につきましては、当初のレンジ予想値に収まる見込みですが、以上の結果により、売上面では当初のレンジ予想の下限値を下回る見込みとなりました。また、当期純利益につきましては、グループ会社の利益構成の変化によりレンジ予想の下限値を下回る見通しとなりました。

また、配当予想につきましても、これまで未定としておりましたが、この度、一株当たり 10 円とさせていただきます。

これまで長年にわたり一株当たり 33 円の配当を維持してまいりましたが、株主の皆様に対する配当方針、当社の財務状況などを総合的に勘案した結果でございます。何卒ご理解いただけますようお願い申し上げます。

今後につきましては、企業価値の向上を伴って、高配当につなげていきたいと考えております。

最後に、わたくしごとではございますが、本日発表させていただきましたとおり、3月 31 日をもって代表取締役社長としての職を辞することいたしました。近年の業績不振に対する責任を明確にするためのものでございます。

後任には現在、ゲーム事業本部長も務めます照井が就任予定となっております。

皆様におかれましては、変わらぬご支援、ご指導をくださいますよう、何卒よろしくようお願い申し上げます。

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