

## 2026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 2026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。

代表取締役社長の照井でございます。

### 資料\_P.2\_目次

目次		MARVELOUS
01	2026年3月期 第3四半期決算概要	
02	セグメント別の状況と今後の展開	
03	2026年3月期 通期業績予想	
04	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、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

2026年3月期 第3四半期（累計）決算サマリー						
<ul style="list-style-type: none"> <li>● コンシューマ新作基幹3タイトルの発売やアミューズメント事業の好調等で大幅増収</li> <li>● 新作の開発費が重く売上原価の大幅増により営業利益は微増にとどまるも、『龍の国 ルーンファクトリー』『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』の順調なセールスにより当初計画より前倒しでの収益寄与</li> <li>● 為替等の影響により、経常利益・当期純利益は営業利益以上に伸長</li> </ul>						
(単位：百万円)	2025年3月期3Q累計 (2024年4月 - 12月)		2026年3月期3Q累計 (2025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	20,720	-	29,121	-	8,400	140.5%
売上原価	10,716	-	18,749	-	8,032	175.0%
販管費	8,437	-	8,595	-	157	101.9%
営業利益	1,566	7.6%	1,776	6.1%	210	113.4%
経常利益	1,656	8.0%	2,129	7.3%	473	128.6%
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,029	5.0%	1,548	5.3%	518	150.4%

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 140.5%の 291 億 2,100 万円、営業利益は、同 113.4%の 17 億 7,600 万円となりました。

売上高は、コンシューマの新作基幹3タイトルの発売やアミューズメント事業の好調等で、前年同期比で大幅な増収となりました。

一方、利益面では、今期の新作基幹タイトルの開発費が重く、売上原価が大きく増加したこと等により、営業利益は微増にとどまりましたが、『龍の国 ルーンファクトリー』『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』の順調なセールスにより当初計画から前倒しでの収益寄与となりました。

また、為替の影響もあり、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益は営業利益以上の増益幅となりました。

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		MARVELOUS!			
	(単位：百万円)	2025年3月期3Q累計 (2024年4月-12月)	2026年3月期3Q累計 (2025年4月-12月)	前年同期比	
				額	率
売上高	デジタルコンテンツ事業	9,985	16,896	6,911	169.2%
	アミューズメント事業	7,435	9,298	1,863	125.1%
	音楽映像事業	3,300	2,926	▲373	88.7%
	合計	20,720	29,121	8,400	140.5%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	715	▲73	▲788	－%
	アミューズメント事業	1,976	2,558	582	129.5%
	音楽映像事業	193	591	398	306.1%
	合計	2,885	3,077	192	106.7%
全社費用等		▲1,318	▲1,300	18	98.6%
営業利益 合計		1,566	1,776	210	113.4%

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 169.2%の 168 億 9,600 万円、セグメント利益は、7,300 万円のマイナスとなりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前年同期比 125.1%の 92 億 9,800 万円、セグメント利益は、同 129.5%の 25 億 5,800 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前年同期比 88.7%の 29 億 2,600 万円、セグメント利益は、同 306.1%の5億 9,100 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。

コンシューマゲームでは、上期に発売したタイトルの追加コンテンツ配信等のアップデート施策やセールの実施等により、特に、『龍の国 ルーンファクトリー』『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』の販売が堅調に推移し、利益寄与いたしました。

オンラインゲームにおきましては、『ドルフィンウェーブ』をはじめ、既存タイトルが周年イベント等の効果もあり、堅調に推移いたしました。10月に配信を開始した『ブラウザ三国志 天』につきましては、想定を下回るスタートとなりました。

これらの結果、第2四半期決算時から赤字幅が大きく縮小いたしました。

## 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

- 『龍の国 ルーンファクトリー』 PlayStation®5/Xbox Series X|S版を2月発売予定
- 『千銃士:Rhodoknight』 Nintendo Switch™版は2026年6月発売へ延期
- 『ブラウザ三国志 天』 DMM GAMES版の事前登録を2026年1月22日より開始
- 引き続き、上期発売のコンシューマ新規3タイトルやオンライン新作・既存タイトルの拡販に注力
- インディーゲームも含む今後の新規タイトル開発を進行

**龍の国 ルーンファクトリー**  
(Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Steam®/PlayStation®5/Xbox Series X|S)



**PlayStation®5/Xbox Series X|S版**  
**2026年2月13日発売予定**

©2025 Marvelous Inc.

**ブラウザ三国志 天**  
(スマートフォン/PC)



**PC(DMM GAMES)版**  
**2026年1月22日事前登録開始**

©Marvelous Inc.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 8

続いて、今後のラインナップについてお話しさせていただきます。

コンシューマゲームでは、『龍の国 ルーンファクトリー』につきまして、新たに、PlayStation®5 版、Xbox Series X|S 版を2月 13 日に発売を予定しております。

なお、子会社ジー・モードより来月発売を予定しておりましたが、当社オリジナル IP『千銃士:Rhodoknight』の Nintendo Switch™版につきましては、6月発売へ延期いたしました。誠に申し訳ございません。

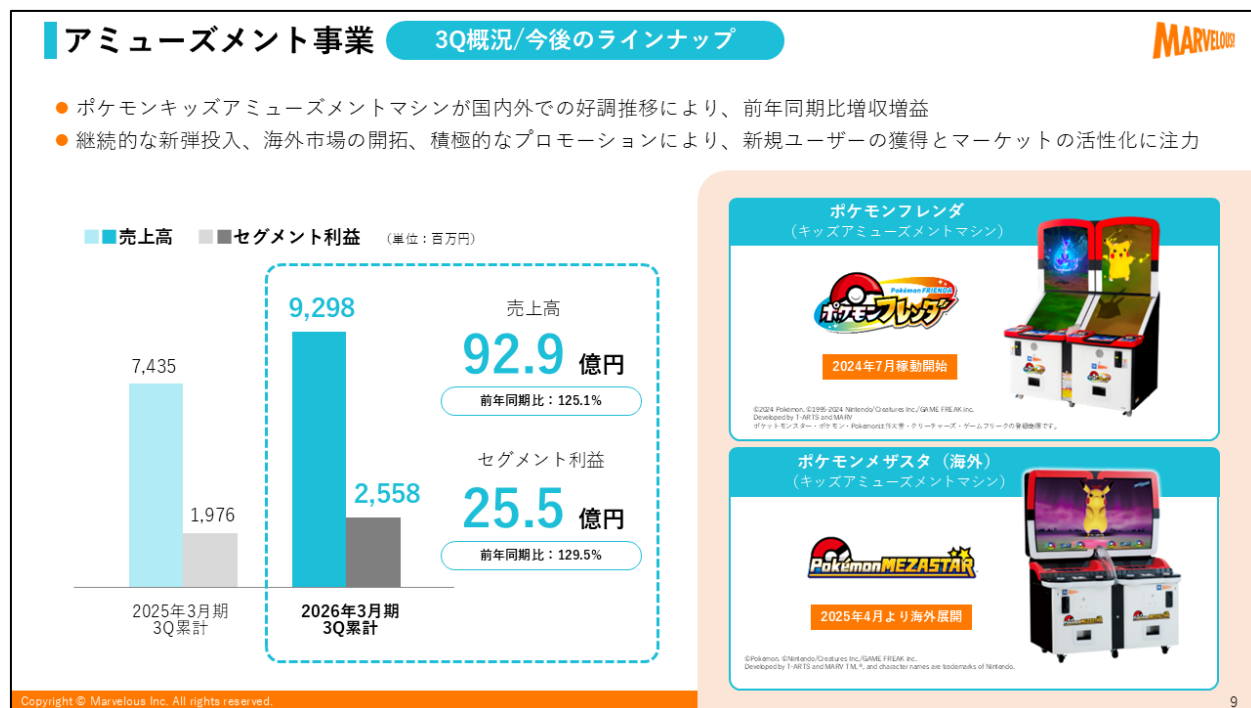
そのほか、既存タイトルの引き続きの拡販、インディーゲームも含む今後のタイトルの開発に注力してまいります。

オンラインゲームでは、『ブラウザ三国志 天』において、新たに PC 向けプラットフォームへの展開に向け、1月 22 日より事前登録を開始するなど、ユーザー拡大と収益基盤の強化に努めてまいります。

そのほかの既存タイトルについてもコラボイベントやアプリ外決済の取り込み等による収益向上に取り組んでまいります。

また、10 月に発表した「PROJECT N」(仮称)等の新作開発にも注力してまいります。

## 資料\_P.9\_アミューズメント事業\_概況/今後のラインナップ



続いて、アミューズメント事業です。

日本国内で稼働中のポケモンキッズアミューズメントマシン『ポケモンフレンズ』につきましては、11月27日より新弾を投入し、引き続き人気を博しております。

昨年4月より稼働を開始した『ポケモンメザスタ』の海外展開につきましては、引き続き、好調な推移となっております。昨年12月には新たにフィリピンでの展開を開始し、こちらも順調なスタートを切っております。

これらの結果、前年同期比で増収増益となりました。

今後におきましても、新弾の継続的な投入や海外市場の開拓と合わせてプロモーションを積極的に行い、新規ユーザーの獲得と、マーケットの活性化に努めてまいります。

## 資料\_P.10\_音楽映像事業\_概況



続いて、音楽映像事業です。

前期において、不採算事業を整理したこと等により減収となったものの、利益面においては、その効果に加えて舞台公演でのヒット作に恵まれたことや、テレビアニメの過去作の二次利用収入が好調に推移した結果、大きく改善いたしました。

第3四半期の主なタイトルとしましては、テレビアニメ『素材採取家の異世界旅行記』と『転生悪女の黒歴史』を10月から12月まで放送いたしました。

また、『キミとアイドルプリキュア ♪』のライブイベントを10月18日に実施いたしました。

舞台公演では、「ミュージカル『PandoraHearts』」等、今期の新作舞台を実施したほか、「ミュージカル『新テニスの王子様』」、「『Dancing☆Star プリキュア』」、「舞台『ジョーカー・ゲーム』」などの人気シリーズの新作公演や、「ミュージカル『薄桜鬼』」のライブ公演を実施し、人気を博しました。



## 資料\_P.11\_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

MARVELOUS!

● 今後も多数のアニメ・舞台作品を計画

名探偵プリキュア！

2026年2月  
放送開始予定

©ABC/A・動画ディメンジョン

キミとアイドルプリキュア♪感謝祭

2026年2月  
開催予定

©ABC/A・動画ディメンジョン

ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン  
青学vs四天宝寺

2026年  
1月～3月  
公演

©松竹映画/松竹音楽・タリム・松竹音楽堂

舞台『刀剣乱舞』 禺伝  
矛盾源氏物語～再演～

2026年  
2月～3月  
公演予定

©TBS PUBLISHING/LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

舞台『鋼の錬金術師』  
一閃と光の野望～

2026年2月  
公演予定

©荒川弘/SQUARE ENIX/舞台『鋼の錬金術師』製作委員会

ミュージカル  
『スキップとローファー』

2026年3月公演予定

©松竹映画・松竹音楽/ミュージカル『スキップとローファー』製作委員会

舞台『魔道祖師』 廻り編

2026年  
3月～4月  
公演予定

©舞台『魔道祖師』製作委員会  
演劇芸術文化研究所/アム・東京演劇研究所/小池

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

11

今後のラインナップといたしましては、テレビアニメでは「プリキュア」シリーズ最新作『名探偵プリキュア！』が来月より放送開始予定です。

また、前作『キミとアイドルプリキュア♪』の感謝祭イベントを2月に開催を予定しております。

舞台公演では、人気シリーズ「ミュージカル『テニスの王子様』」、「舞台『刀剣乱舞』」、「舞台『鋼の錬金術師』」、「舞台『魔道祖師』」の新作公演のほか、新たに舞台化となる「ミュージカル『スキップとローファー』」の実施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、お話をさせていただきます。

## 資料\_P.13\_2026 年3月期\_業績予想

2026年3月期 通期業績予想			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 期初予想から業績予想、配当予想ともに変更なし</li> <li>● 経常利益と親会社株主に帰属する当期純利益は、第3四半期実績時点において通期業績予想を上回るも、今後の事業環境の不確実性を鑑み前回予想を据え置き</li> </ul>			
	2025年3月期	2026年3月期	前期比
(単位：百万円)	実績	予想	率
売上高	27,963	35,000	125.2%
営業利益	1,817	2,000	110.0%
経常利益	1,800	2,000	111.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	818	1,400	171.0%
配当金（円）	10	12	+2

2026 年3月期の通期業績予想、配当予想につきましては、当初の発表から変更なく、売上高 350 億円、営業利益と経常利益は 20 億円、親会社株主に帰属する当期純利益は 14 億円、配当は、前期から2円増額の 12 円とさせていただいております。

経常利益および親会社株主に帰属する当期純利益については、第3四半期実績時点において通期の連結業績予想の数値を上回っておりますが、リリース間もないオンラインタイトルの状況や為替動向を含む今後の事業環境には不確実性があることから、業績予想は据え置きとさせていただいております。

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