

2025年3月期 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 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	
1	2025年3月期決算概要
2	セグメント別の概況
3	2026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、2025年3月期の決算概要とセグメント別の概況、今期の通期業績予想の順にご説明させていただきます。

どうぞ最後まで、よろしくお願い申し上げます。

それでは、2025年3月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 決算サマリー						
2024年3月期			2025年3月期		前期比	
(単位：百万円)	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
売上高	29,493	-	27,963	-	▲1,529	94.8%
売上原価	17,473	-	15,032	-	▲2,440	86.0%
販管費	9,605	-	11,113	-	1,508	115.7%
営業利益	2,415	8.2%	1,817	6.5%	▲597	75.3%
経常利益	3,002	10.2%	1,800	6.4%	▲1,202	59.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	-	818	2.9%	1,336	- %

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 4

こちらが、2025年3月期の決算サマリーとなります。

売上高は、前期比 94.8%の 279 億 6,300 万円、営業利益は、同 75.3%の 18 億 1,700 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。

利益面では、音楽映像事業において舞台公演にかかる映像関連収入が減少したことや、第4四半期に一部アニメ作品のコンテンツ資産の一括償却をしたこと、加えて、IP 育成にかかる投資損失がかさんだ結果、営業減益となりました。

親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、一部アミューズメント筐体資産の一括償却や子会社における繰延税金資産の取り崩しを行った結果、8億 1,800 万円となりました。

前期は、一部資産の会計上の見積り変更に伴って約 36 億円の特別損失の計上がありましたが、その解消により黒字回復しております。

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			
		2024年3月期	2025年3月期	前期比	
(単位：百万円)				(額)	(率)
売上高	デジタルコンテンツ事業	15,435	12,898	▲2,536	83.6%
	アミューズメント事業	9,021	10,446	1,424	115.8%
	音楽映像事業	5,036	4,618	▲417	91.7%
	合計	29,493	27,963	▲1,529	94.8%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	474	937	463	197.6%
	アミューズメント事業	3,107	2,685	▲421	86.4%
	音楽映像事業	531	▲49	▲581	- %
	合計	4,113	3,574	▲539	86.9%
	全社費用等	▲1,698	▲1,756	▲57	103.4%
	営業利益 合計	2,415	1,817	▲597	75.3%

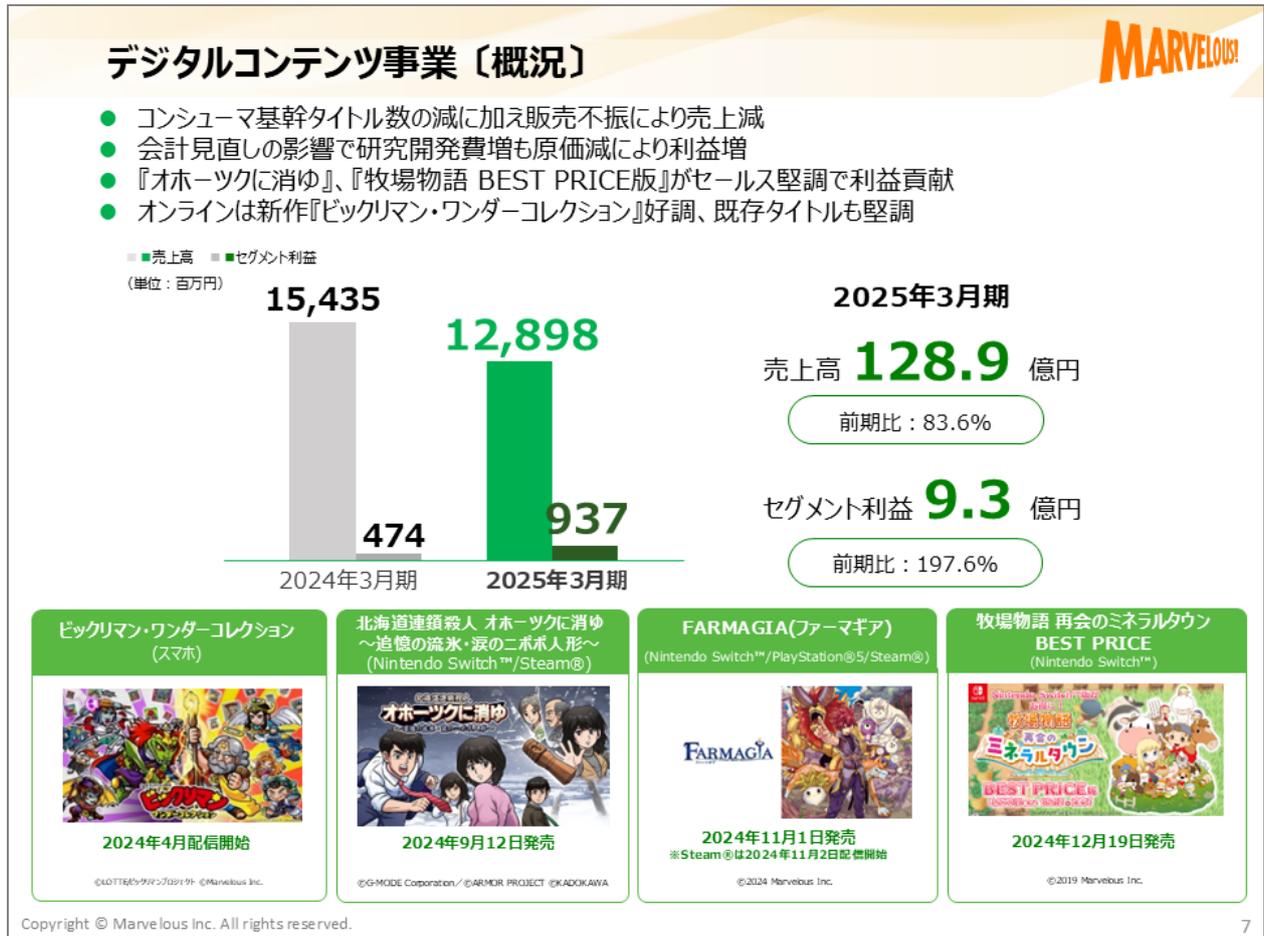
Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 6

デジタルコンテンツ事業は、売上高が、前期比 83.6%の 128 億 9,800 万円、セグメント利益は、同 197.6%の9億 3,700 万円となりました。

アミューズメント事業は、売上高が、前期比 115.8%の 104 億 4,600 万円、セグメント利益は、同 86.4%の 26 億 8,500 万円となりました。

音楽映像事業は、売上高が、前期比 91.7%の 46 億 1,800 万円、セグメント利益は、4,900 万円のマイナスとなりました。

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。

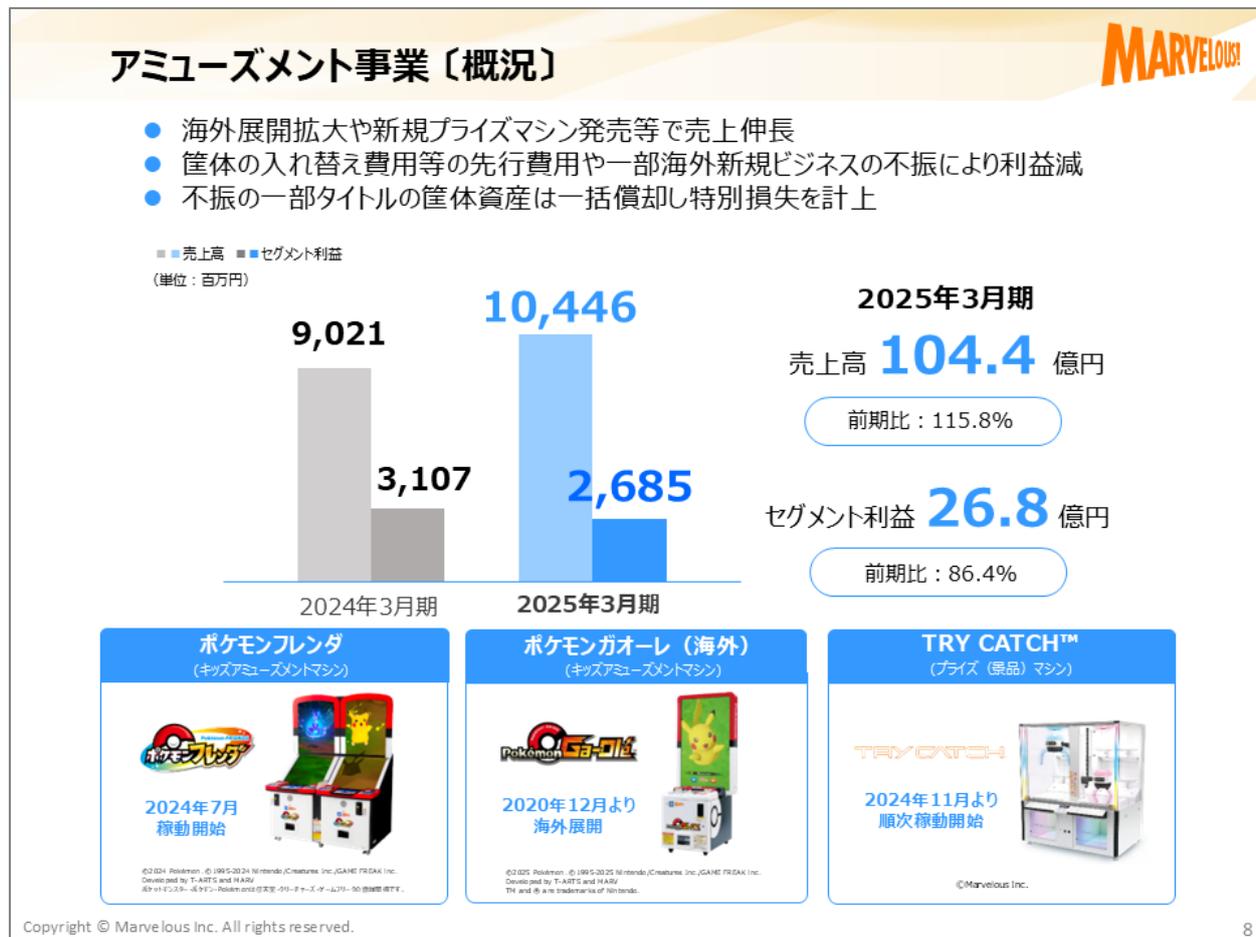
コンシューマの基幹タイトルの新作発売が前期と比べて少なかったことや、昨年11月に発売した『FARMAGIA(ファーマギア)』が計画を大きく下回る結果となったことで売上は減少いたしました。

一方で、2024年3月期における会計見積りの変更に伴い、研究開発費が増加した反面、売上原価は大きく減少し、利益は改善いたしました。

コンシューマではこのほか、『牧場物語 再会のミネラルタウン』のBEST PRICE版や、子会社ジー・モードより発売した『オホーツクに消ゆ』のリメイク版が堅調に推移しました。

また、オンラインの新作『ビックリマン・ワンダーコレクション』の好調な立ち上げに加えて、既存タイトルも堅調に推移いたしました。

資料_P.8_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月より稼動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、順次、新弾を投入、稼動を開始したほか、フレンドピックの配付、キャンペーン等を実施し、新規・既存ユーザーの獲得、活性化に努めてまいりました。

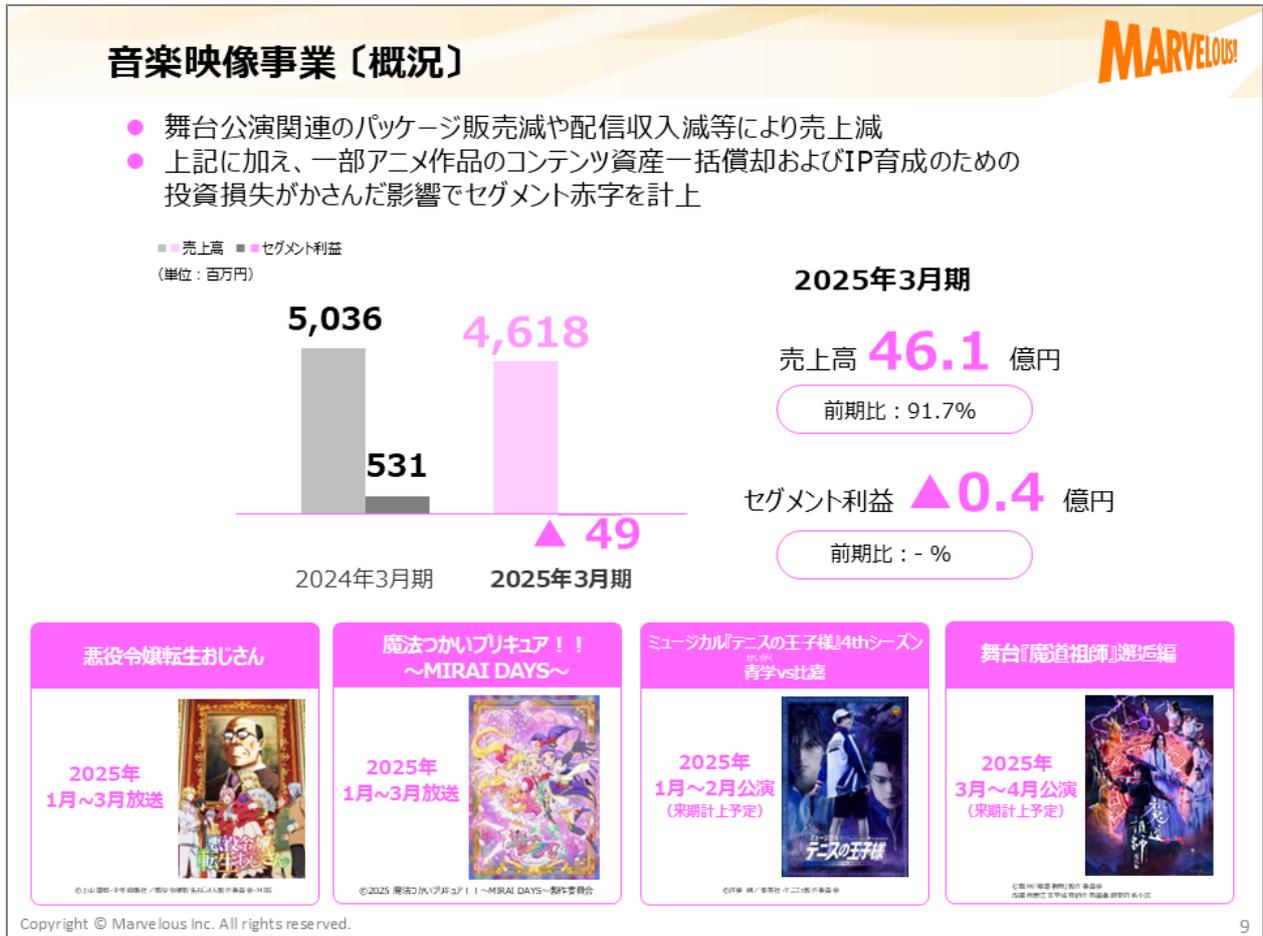
2020年12月より海外展開している『ポケモンガオーレ』につきましては、『ポケモンメザスタ』の稼動開始に伴い、一部の国を除いて稼動を終了いたしました。最後まで人気が続いたこと、前年を上回る好調な実績となりました。

また、昨年11月からは、当社が展開するオリジナルのプライズマシン「TRYシリーズ」より、新作の『TRY CATCH™』が稼動を開始いたしました。

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、筐体の入れ替えに伴う先行費用の増加や、海外新規ビジネスの一部不振により、セグメント利益は減少しました。

また、不振の海外新規ビジネスの筐体につきましては、将来の回収可能性を鑑み、期末に一括償却をし、特別損失を計上いたしました。

資料_P.9_音楽映像事業_概況



続いて、音楽映像事業の概況となります。

当事業では、舞台公演関連のパッケージ商品の販売や配信収入の減少等により売上が減少いたしました。

さらに、一部アニメ作品について、映像コンテンツ資産の回収可能性を踏まえた一括償却を行い売上原価に計上したことに加えて、新規IPの育成に努めてきた投資損失がかさみ、セグメント利益はマイナスという結果になりました。

第4四半期の主なタイトルといたしましては、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、『FARMAGIA(ファーマギア)』のテレビアニメをいずれも1月から3月まで放送いたしました。

舞台公演では、「ミュージカル『テニスの王子様』」や「舞台『刀剣乱舞』」、「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」の新作公演を実施したほか、新規タイトルでは、中国のファンタジー小説が原作の「舞台『魔道祖師』邂逅編」の公演を実施し、好評を博しました。

以上、前期2025年3月期決算のご説明をさせていただきました。

ここからは、今期、2026年3月期の業績予想について、ご説明させていただきます。

資料_P.11_2026年3月期業績予想

2026年3月期 通期業績予想			MARVELOUS!
(単位：百万円)	2025年3月期 実績	2026年3月期 予想	前期比 (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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 11

売上高は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14億円の計画とさせていただきます。

売上、利益ともに増収増益を見込んでおりますが、今期リリースのデジタルコンテンツ事業の基幹タイトル4作品につきましては、いずれも前々期に実施した会計見直しの影響を受けないシリーズタイトルのため、リリース時より売上原価に計上される開発費負担が重く、売上の増加に比べて当期における利益の回復見込みが限定的となっております。

同様に本格的な利益貢献は下期を見込んでおり、例年以上に下期偏重の利益計画となっていることをあらかじめご承知おきください。

また、配当につきましては、財務状況や業績動向を踏まえつつ配当性向30%~50%程度を目安に継続的な配当を行うことを基本方針として、当期の配当予想は、前期から2円増額の一株当たり12円とさせていただきます。

資料_P.12_中期計画の状況について

中期計画の状況について

- 初年度（前期）実績、2年目（当期）計画を踏まえ、最終年度（来期）の計画達成は困難と判断し、目標を取り下げ
- 新たな経営体制のもとで中期計画の見直しを実施
- 定性部分の一部は引き継ぐものの目標数値については、当面は単年度ごとの見通しを公表

中期計画数値の進捗					
	2025年3月期 (前期/初年度)		2026年3月期 (当期)		2027年 3月期
	当初	実績	当初	今回計画	取り下げ
売上高	290億 ～320億	279億	350億 ～400億	350億	400億 ～500億
営業利益	15億 ～20億	18.1億	30億 ～35億	20億	60億 ～70億
経常利益	15億 ～20億	18.0億	30億 ～35億	20億	60億 ～70億
当期純利益	10億 ～14億	8.1億	21億 ～25億	14億	42億 ～49億

◆ 初年度は、営業利益・経常利益は達成もするも、中期成長ドライバーとしての位置付け部分での足踏みがあり売上未達

◆ プロジェクト投資判断の更なる厳格化を進め、編成の見直しと共に、業績回復速度を緩やかな形に修正

◆ 過去最高業績の達成は27年3月期より先に後ろ倒し

中期戦略取り組み状況（成果と課題）

- **コンシューマ事業の立て直し**
 - ・プランニュータイトルへの投資方針を更に厳格化
 - ・収益基盤となるシリーズタイトルのブランディング強化
- **オンライン事業の再成長**
 - ・新作の立ち上げは順調
 - ・引き続きクオリティと市場性を重視し着実に新作投下
- **海外シェアの拡大**
 - ・既存タイトルでの展開拡大に成果
 - ・新規領域での開拓は停滞
 - ・活況なアニメ市場への注力強化
- **自社IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進**
 - ・新規IPの収益化に苦戦
 - ・IP確立後のマルチ展開を促進

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 12

続いて、各事業のご説明の前に、中期計画の状況について、ご説明させていただきます。

昨年5月のこの場では、昨年度を初年度とした中期計画を発表いたしました。前期の実績、当期の修正計画を踏まえ、中期計画の最終年度となる来期の計画につきましては、現時点では達成困難と判断し、目標数値を取り下げさせていただきます。誠に申し訳ございません。

継続すべき取り組みは継続してまいります。新たな経営体制のもとで各戦略を練り直してまいります。

コンシューマ事業の立て直しにつきましては、新作ラインナップが豊富な当期における業績回復はもちろんのこと、選択と集中をさらに推進し、中長期の編成見直しにより、収益力の強化、ブランド力の強化に努めてまいります。

オンライン事業の再成長については、当初想定よりもタイトルのリリースが遅れている面はありますが、引き続き、クオリティと市場性を重視し、着実な新作投下により、再成長を目指してまいります。

海外シェアの拡大については引き続き、コンシューマ、アミューズメント事業において各タイトルや各地域の特性を踏まえ、市場開拓に取り組んでまいります。

また、活況なアニメ市場についても、海外からの収益獲得強化に努めてまいります。

自社 IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進につきましては、新規 IP 立ち上げ時の同時多面展開については、特に慎重に行いつつ、引き続き新規 IP の創出と、IP 確立後のマルチ展開促進に注力してまいります。

資料_P.13_デジタルコンテンツ事業 2026 年3月期のラインナップ

デジタルコンテンツ事業〔2026年3月期のラインナップ〕

- 今期は基幹シリーズ 4 タイトルの新作をリリース
- 前回中期計画発表時からパイプラインを【コンシューマ2・オンライン2】→【コンシューマ3・オンライン1】に修正

<div style="text-align: center;"> <p>龍の国 ルーンファクトリー <small>(Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Steam®)</small></p> <p>【日本・北米・欧州・アジア地域・Steam®】 2025年6月5日発売予定</p> <p><small>©2025 Marvelous Inc.</small></p> </div>	<div style="text-align: center;"> <p>牧場物語 Let's! 風のグランドバザール <small>(Nintendo Switch™ 2/ Nintendo Switch™/Steam®)</small></p> <p>【日本・アジア地域・Steam®】 2025年8月28日発売予定 【北米・欧州】 2025年8月27日発売予定</p> <p><small>©2025 Marvelous Inc.</small></p> </div>
<div style="text-align: center;"> <p>DAEMON X MACHINA TITANIC SCION <small>(デモンエクスマキナ タイタニックサイオン)</small> <small>(Nintendo Switch™ 2/PlayStation®5/Xbox Series X S /Steam®)</small></p> <p>【日本・北米・欧州・アジア地域・Steam®】 2025年9月5日発売予定</p> <p><small>©2025 Marvelous Inc.</small></p> </div>	<div style="text-align: center;"> <p>ブラウザ三国志 天 <small>(スマホ)</small></p> <p>2025年！配信決定！</p> <p>2025年配信予定</p> <p><small>©Marvelous Inc.</small></p> </div>

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. ※海外版の発売日は現地時間で記載しております

続いて、各事業の当期のラインナップの一部をご紹介します。

まずは、デジタルコンテンツ事業です。

今期は、当社の看板 IP より、コンシューマのシリーズ最新作3タイトルを発売、オンラインの新作1タイトルをリリース予定です。

まずは、6月5日に「ルーンファクトリー」シリーズ最新作『龍の国 ルーンファクトリー』の発売を予定しております。

8月28日には、「牧場物語」シリーズ最新作となる『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』の発売を予定しております。本作は、2008年に発売された『牧場物語 ようこそ！風のバザールへ』を原作とした「牧場物語」シリーズ最新作です。

そして、2019年9月に発売し、国内外で好評いただいたメカアクションゲーム「DAEMON X MACHINA (デモンエクスマキナ)」シリーズの最新作『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION(デモンエクスマキナ タイタニックサイオン)』を9月5日に発売を予定しております。

3タイトルとも、新型ハード「Nintendo Switch 2」向けにも発売いたします。

オンラインゲームでは、こちらも当社の主力IP、『ブラウザ三国志』の完全新作スマートフォンアプリ『ブラウザ三国志 天』を2025年に配信を予定しております。

PCブラウザ向け『ブラウザ三国志』は、2009年のサービス開始から15年以上に渡り運営を続け、今なお収益基盤として堅調に推移する当社を代表する人気オンラインゲームです。

オリジナルの世界観を引き継ぎながらも、アプリならではの一新したシステムでアプリゲームとブラウザゲームの各プラットフォームにおいて、それぞれ異なる『ブラウザ三国志』の魅力をお届けします。

なお、以前に発表した、中期計画においては、当期の基幹タイトルの新作リリースは、コンシューマ2タイトル、オンライン2タイトルとお伝えしておりましたが、以上のとおり、コンシューマ3タイトル、オンライン1タイトルに変更しております。

オンラインの1タイトル減については、中止ではなく、クオリティアップのため翌期に延期しておりますが、翌期全体のパイプラインにつきましては、あらためて発表させていただきます。

また、こちらのページにはございませんが、インディータイトルや他社様からのタイトルも、引き続き厳選して獲得、リリースし、拡販に努めてまいります。

資料_P.14_アミューズメント事業 2026年3月期のラインナップ

MARVELOUS!

アミューズメント事業〔2026年3月期のラインナップ〕

- 『ポケモンフレンダ』は前作を上回るペースで累計1億回プレイを突破
- 4月稼働開始の海外『ポケモンメザスタ』が好調スタート

ポケモンフレンダ

(キッズアミューズメントマシン)



2024年7月稼働開始

©2024 Nintendo. © 1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
Developed by TARTS and HARU
ポケモンフレンダは任天堂の登録商標です。

ポケモンメザスタ (海外)

(キッズアミューズメントマシン)



2025年4月より海外展開

© Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
Developed by TARTS and HARU. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 14

続いて、アミューズメント事業の取り組みについてご説明させていただきます。

国内では、昨年7月より『ポケモンフレンダ』を展開しておりますが、先日リリースさせていただきました通り、前作『ポケモンメザスタ』を大幅に上回る稼働開始から約9か月というスピードで累計プレイ回数が1億回を突破するなど、人気を博しております。

引き続き、キッズアミューズメントマシン市場を席捲すべく、最大限注力してまいります。

また、海外では、4月より、『ポケモンメザスタ』の稼働を開始いたしました。好調なスタートを切っております。

先日新設した、シンガポール子会社、中国拠点とも連携しながらプロモーションを強化し、さらなる拡販に努めてまいります。

なお、中期計画の目標で掲げておりました海外売上比率につきましては、前々期実績 28%から前期は 32%に伸長し、今期は 40%超への伸長を計画しております。

資料_P.15_音楽映像事業 2026年3月期のラインナップ

音楽映像事業〔2026年3月期のラインナップ〕

- 今期も多数のアニメ・舞台作品を計画。アニメ事業において新規の取り組みも準備

<p style="text-align: center;">キミとアイドルプリキュア♪</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年2月放送開始</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©ABC-A 東映アニメーション</p>	<p style="text-align: center;">9-nine- Ruler's Crown</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年7月放送開始予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©アリアループ・マーベラス・クラピス・マイルフィルム</p>	<p style="text-align: center;">ブスに花束を。</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年7月放送開始予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©作画協力/KADOKAWA/アパロニスタを、製作委員会</p>	<p style="text-align: center;">素材採取家の異世界旅行記</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">アニメ化決定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©木乃子悠輔・ソルフィアは、素材採取家の異世界旅行記製作委員会</p>
<p style="text-align: center;">『ワールドトリガー the Stage』 B級ランク戦最終決戦編</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年4月～5月公演</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©藤田大介/集英社 ©ワールドトリガー the Stage 製作委員会</p>	<p style="text-align: center;">ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン 全国大会 青学vs氷帝</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年7月～8月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©許斐剛/集英社・テニスコ 製作委員会</p>	<p style="text-align: center;">舞台『刀剣乱舞』士伝 真昼見極める眼</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年7月～8月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©NITRO PLUS EXHIBA LLC 舞台『刀剣乱舞』製作委員会</p>	<p style="text-align: center;">舞台『日本三國』</p>  <p style="text-align: center; background-color: #f080f0; color: white; padding: 2px;">2025年7月～8月公演予定</p> <p style="font-size: 8px; text-align: center;">©松本いづか/小学館 ©舞台『日本三國』製作委員会</p>

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 15

続いて、音楽映像事業の取り組みについてご説明させていただきます。

今期の主なラインナップといたしましては、アニメでは、2月から「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♪』が放送中で、9月には劇場版が公開、10月にはライブイベントの開催を予定しております。

また、ノベルゲーム原作の『9-nine-』と漫画原作の『ブスに花束を。』が7月にテレビアニメの放送を予定しているほか、ライトノベル・コミックス原作の『素材採取家の異世界旅行記』のテレビアニメ化も決定しております。

舞台公演では、『ワールドトリガー the Stage』や「ミュージカル『テニスの王子様』」、「舞台『刀剣乱舞』」をはじめとする人気シリーズの新作公演のほか、今期の新規タイトルでは、漫画『日本三國』の舞台化作品の公演を予定しております。

また、アニメ事業におきましては、今期は新しい取り組みにもチャレンジする予定で準備を進めております。

各セグメントの取り組みについては、以上となりますが、これら一つ一つを着実に実行し、通期業績目標の達成に向けて全社一丸となって取り組んでまいります。

以上をもちまして、私からの決算説明を終了させていただきます。
引き続きご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

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