



MARVELOUS!

2026年3月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

株式会社マーベラス

2025年 10月 31日

- 01 2026年3月期 第2四半期（中間期）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

2026年3月期 第2四半期（中間期）決算概要



2026年3月期 第2四半期（累計）決算サマリー



- 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
- コンシューマ新作の開発費負担が重く営業減益も、『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』は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
- 経常利益・当期純利益は、営業外収益において前年同期の為替差損計上から為替差益計上に転じたこと等により増

	2025年3月期2Q累計 (2024年4月 - 9月)		2026年3月期2Q累計 (2025年4月 - 9月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
(単位：百万円)						
売上高	12,877	-	20,281	-	7,404	157.5%
売上原価	6,588	-	14,154	-	7,565	214.8%
販管費	5,695	-	5,900	-	205	103.6%
営業利益	592	4.6%	226	1.1%	▲366	38.2%
経常利益	373	2.9%	380	1.9%	7	102.0%
親会社株主に帰属する中間純利益	78	0.6%	184	0.9%	105	234.7%

セグメント別の状況と今後の展開



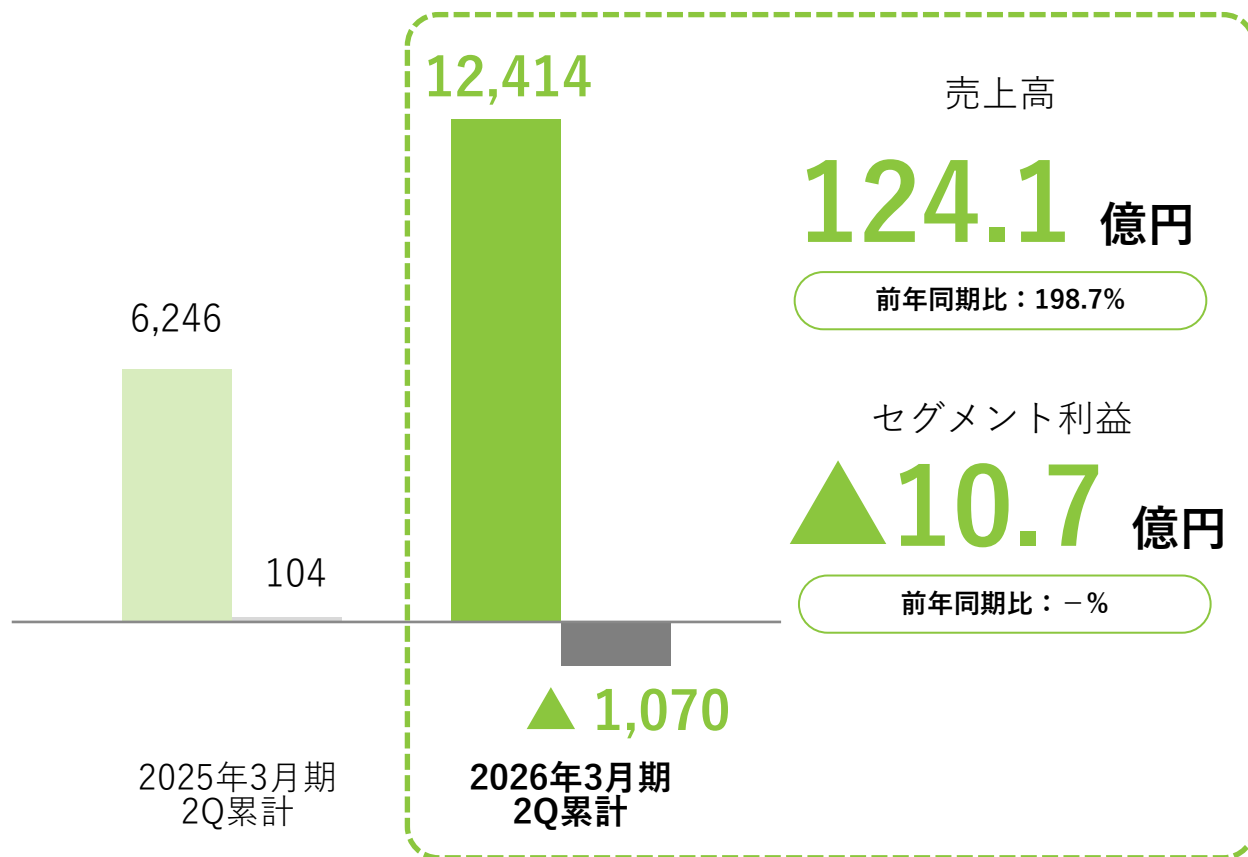
セグメント別業績



(単位：百万円)		2025年3月期2Q累計 (2024年4月-9月)	2026年3月期2Q累計 (2025年4月-9月)	前年同期比	
				額	率
売上高	デジタルコンテンツ事業	6,246	12,414	6,168	198.7%
	アミューズメント事業	4,388	5,982	1,594	136.3%
	音楽映像事業	2,242	1,883	▲358	84.0%
	合計	12,877	20,281	7,404	157.5%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	104	▲1,070	▲1,175	－%
	アミューズメント事業	1,206	1,702	496	141.2%
	音楽映像事業	170	483	313	283.6%
	合計	1,481	1,115	▲365	75.3%
全社費用等		▲888	▲889	▲0	100.1%
営業利益 合計		592	226	▲366	38.2%

- 『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』はハーフミリオン達成の順調なセールス
- 『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』は低調なセールスも、コンシューマ事業総じては当初計画を前倒して進捗
- オンラインは『ドルフィンウェーブ』『ビックリマン・ワンダーコレクション』等、既存タイトルが堅調推移

■売上高 ■セグメント利益 (単位：百万円)



龍の国 ルーンファクトリー
(Nintendo Switch™ 2/
Nintendo Switch™/Steam®)



【日本・北米・欧州・アジア地域・Steam®】
2025年6月5日発売

©2025 Marvelous Inc.

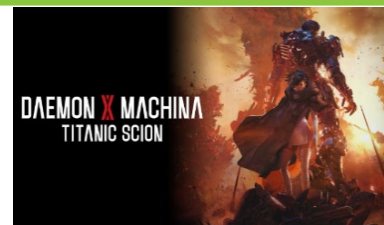
牧場物語 Let's！風のグランドバザール
(Nintendo Switch™ 2/
Nintendo Switch™/Steam®)



【日本・アジア地域・Steam®】2025年8月28日発売
【北米・欧州】2025年8月27日発売

©2025 Marvelous Inc.

DAEMON X MACHINA TITANIC SCION
(デモンエクスマキナ タイタニックサイオン)
(Nintendo Switch™ 2/PlayStation®5/
Xbox Series X|S /Steam®)



【日本・北米・欧州・アジア地域・Steam®】
2025年9月5日発売

©2025 Marvelous Inc.

ドルフィンウェーブ
(スマートフォン/PC)



2022年10月配信開始

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

- オンライン新作『ブラウザ三国志 天』を10月配信開始
- 子会社ジー・モードより『千銃士:Rhodoknight』 Nintendo Switch™版を2026年2月発売予定
- 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の既存タイトルの拡販に注力

ブラウザ三国志 天 (スマートフォン)



2025年10月22日配信開始

©Marvelous Inc.

千銃士:Rhodoknight for Nintendo Switch (Nintendo Switch™)

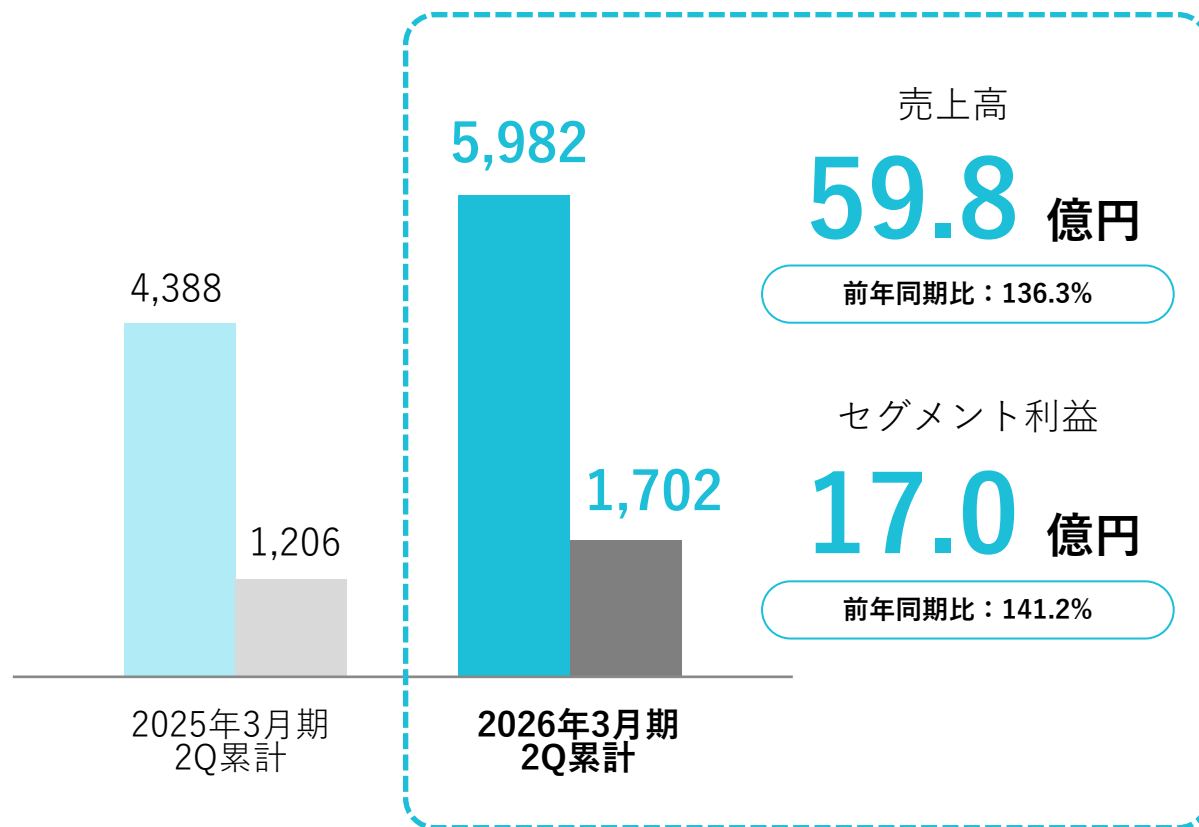


2026年2月26日発売予定

©Marvelous Inc. ©G-MODE Corporation

- ポケモンキッズアミューズメントマシンが国内外での好調推移により、前年同期比増収増益
- 今後も新規・既存ユーザーの獲得、活性化に注力

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



ポケモンフレンズ (キッズアミューズメントマシン)



2024年7月稼動開始



©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

ポケモンメザスタ (海外) (キッズアミューズメントマシン)



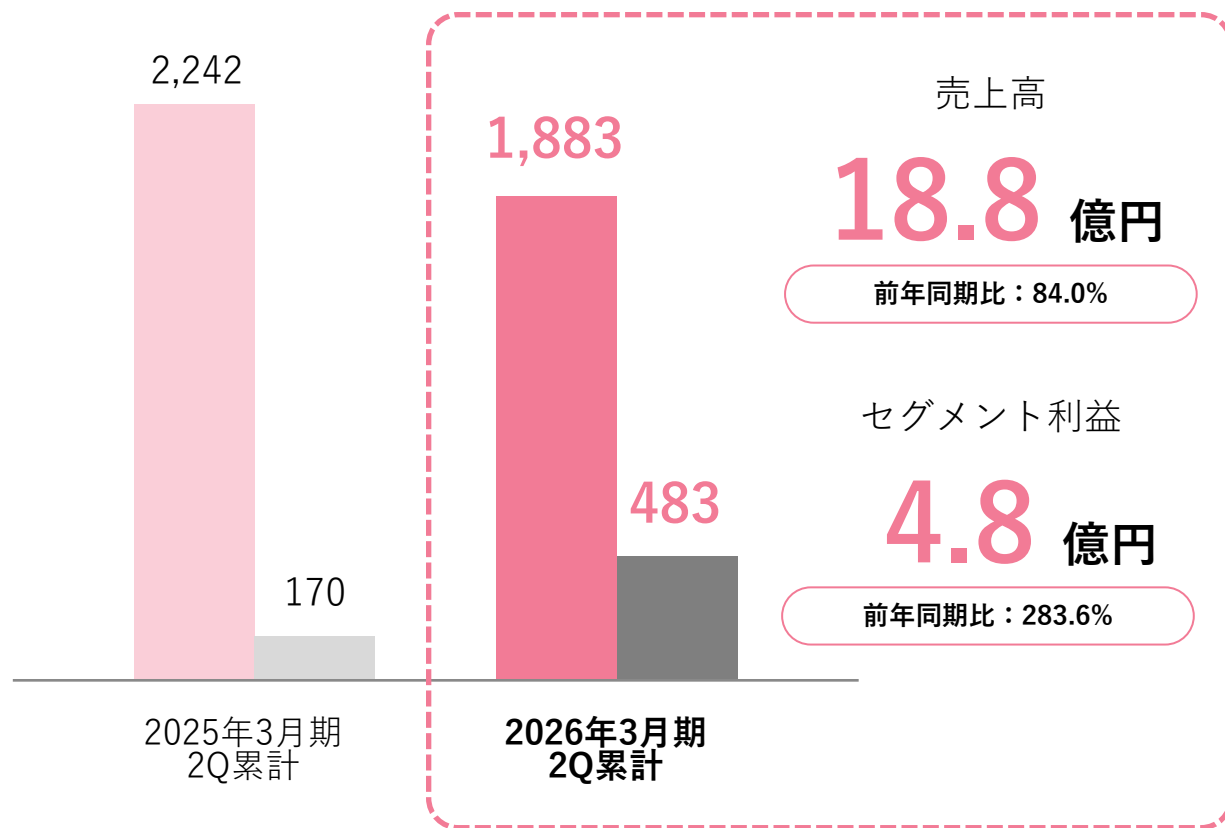
2025年4月より海外展開



©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

- 前期の不採算事業の整理により減収も利益改善寄与
- 舞台公演は公演数は減少もヒットタイトルの貢献度が高く利益改善
- アニメ過去作の二次利用収入も好調

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



9-nine -Ruler's Crown

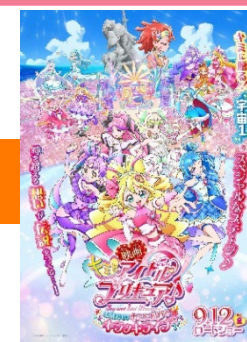
2025年
7月～9月
放送



©クリアレーヴ・マーベラス・グッドスマイルフィルム

映画キミとアイドルプリキュア♪ お待たせ！君に届けるキラッキライブ！

2025年9月12日
公開



©2025 映画キミとアイドルプリキュア♪製作委員会

舞台『刀剣乱舞』士伝 真贋見極める眼

2025年
7月～8月
公演



©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

舞台『賭ケグルイ』

2025年
9月公演



©河本ほむら・尚村透/SQUARE ENIX・舞台『賭ケグルイ』製作委員会

- 今後も多数のアニメ・舞台作品を計画

素材採取家の異世界旅行記



2025年10月
放送開始

©木乃子増緒・アルファポリス／素材採取家の異世界旅行記製作委員会

転生悪女の黒歴史



2025年10月
放送開始

©冬夏アキハル・白泉社／「転生悪女の黒歴史」製作委員会

ミュージカル『新テニスの王子様』 The Fifth Stage



2025年
10月～11月公演

©許斐 剛／集英社・新テニミュ製作委員会

ミュージカル『PandoraHearts』



2025年11月公演予定

©望月淳／SQUARE ENIX・ミュージカル『PandoraHearts』製作委員会

『Dancing☆Starプリキュア』 The Stage3



2025年12月
公演予定

©Dancing☆StarプリキュアThe Stage製作委員会

ミュージカル『薄桜鬼』 HAKU-MYU LIVE 4



2025年12月
開催予定

©アイディアファクトリー・デザインファクトリー／ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

2026年3月期 通期業績予想



2026年3月期 通期業績予想



- 期初予想から業績予想、配当予想ともに変更なし
- デジタルコンテンツ事業における当期の新作基幹タイトル4 作品中 3 作品までリリース済みの中、順調に進捗

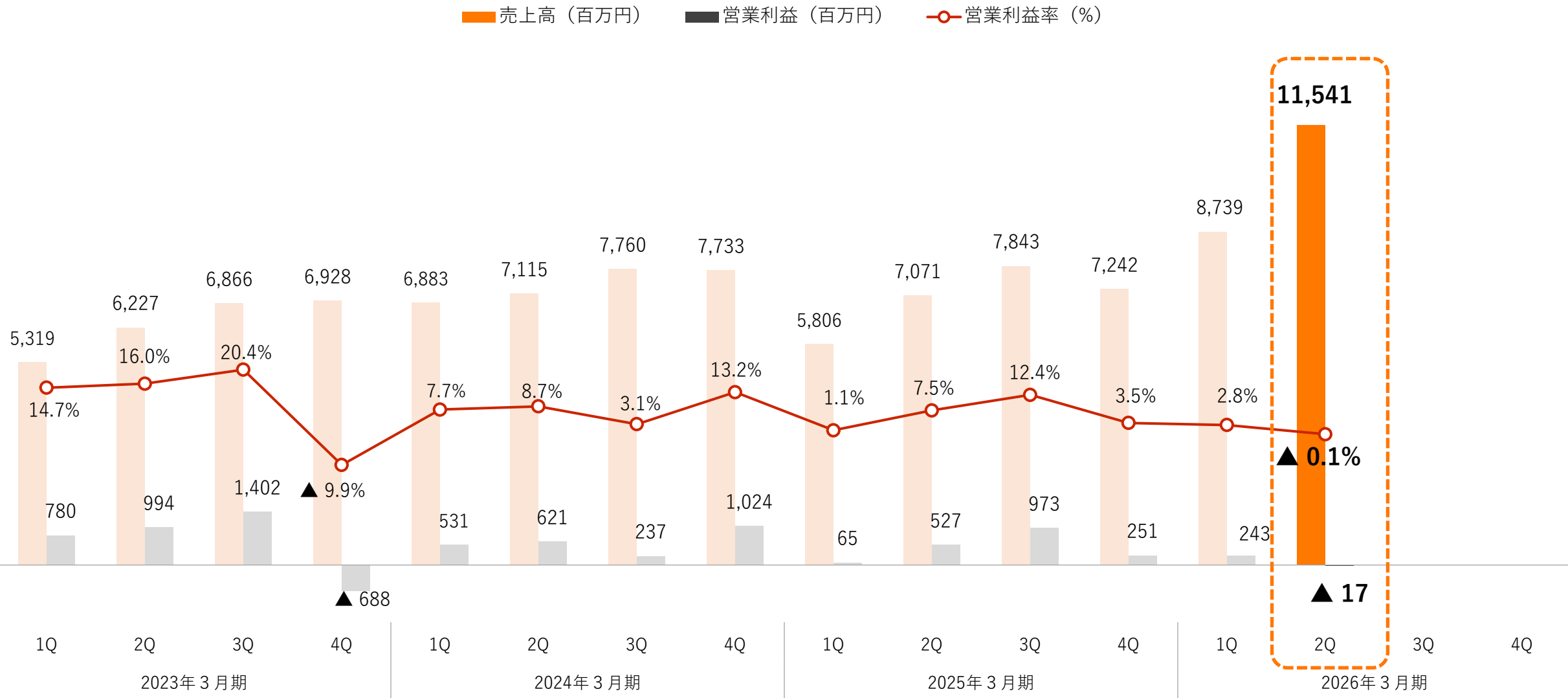
(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	前期比
	実績	予想	率
売上高	27,963	35,000	125.2%
営業利益	1,817	2,000	110.0%
経常利益	1,800	2,000	111.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	818	1,400	171.0%
配当金（円）	10	12	+ 2

補足資料



	2025年3月期2Q累計 (2024年4月 - 9月)		2026年3月2Q累計 (2025年4月 - 9月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
(単位：百万円)						
売上高	12,877	-	20,281	-	7,404	157.5%
売上原価	6,588	-	14,154	-	7,565	214.8%
販管費	5,695	-	5,900	-	205	103.6%
うち研究開発費	913	-	651	-	▲261	71.4%
うち広告宣伝費	886	-	1,550	-	664	175.0%
営業利益	592	4.6%	226	1.1%	▲366	38.2%
営業外損益	▲219	-	154	-	373	－%
経常利益	373	2.9%	380	1.9%	7	102.0%
特別損益	－	-	－	-	－	－%
法人税等	307	-	207	-	▲99	67.5%
親会社株主に帰属する中間純利益	78	0.6%	184	0.9%	105	234.7%

四半期決算推移

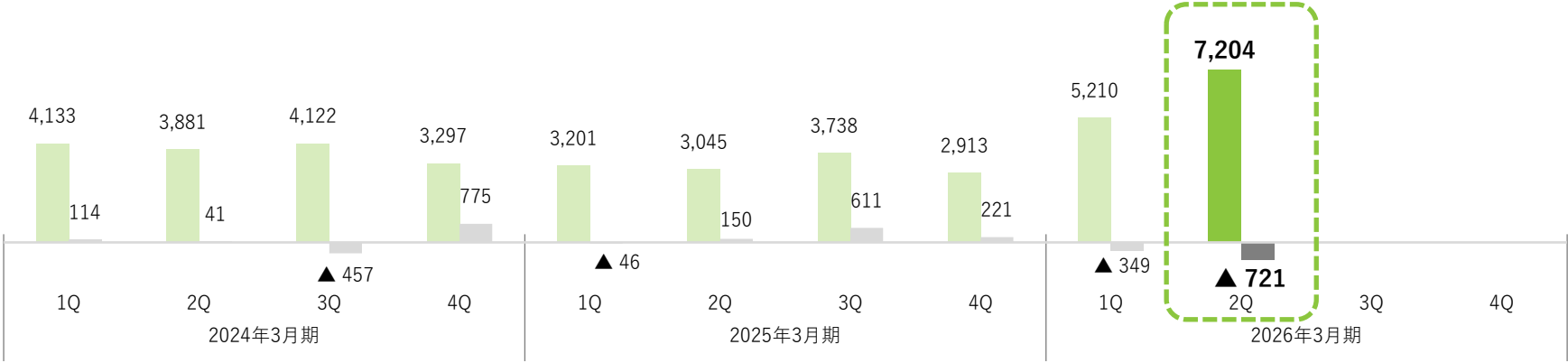


セグメント別 四半期収益推移



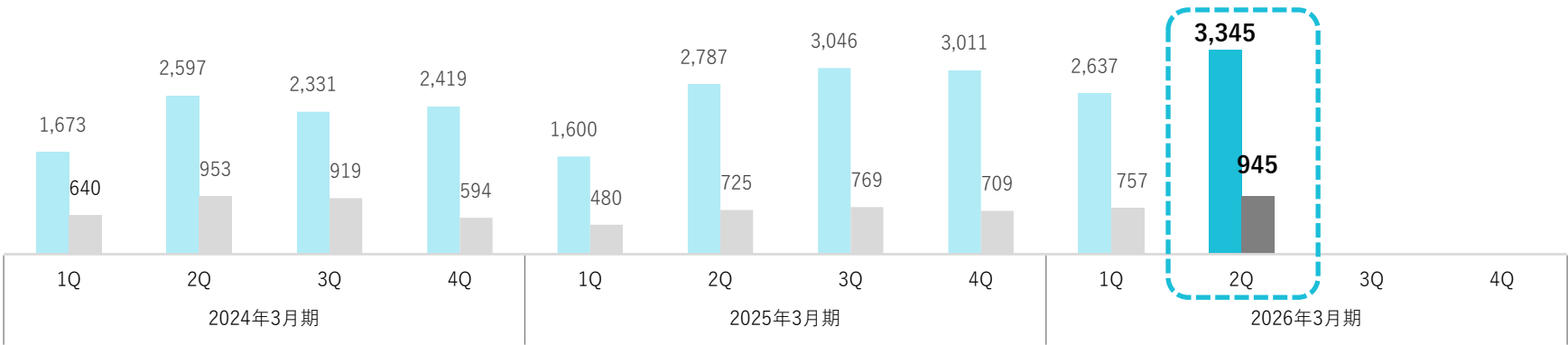
デジタルコンテンツ事業

売上高 セグメント利益
(単位：百万円)



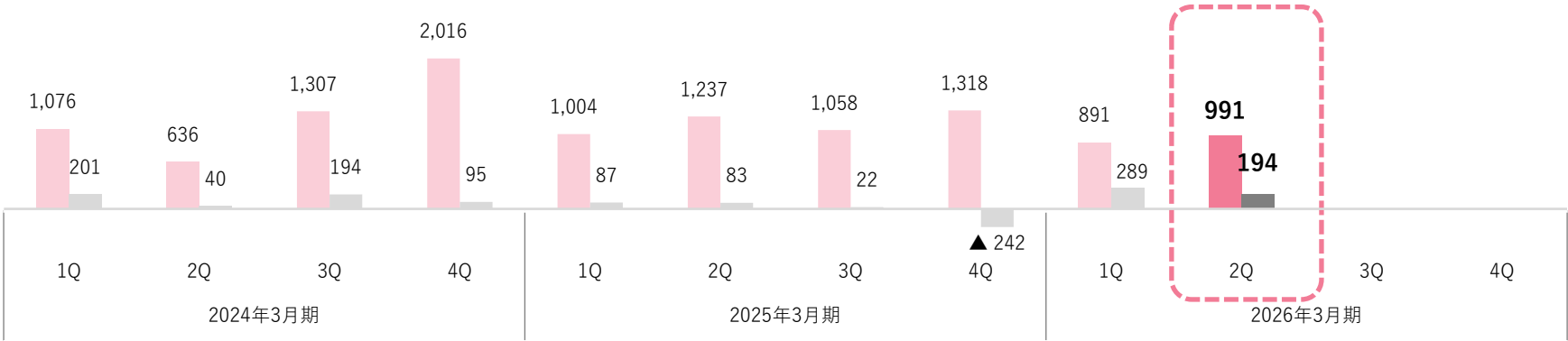
アミューズメント事業

売上高 セグメント利益
(単位：百万円)



音楽映像事業

売上高 セグメント利益
(単位：百万円)



事業別売上推移



事業別売上高

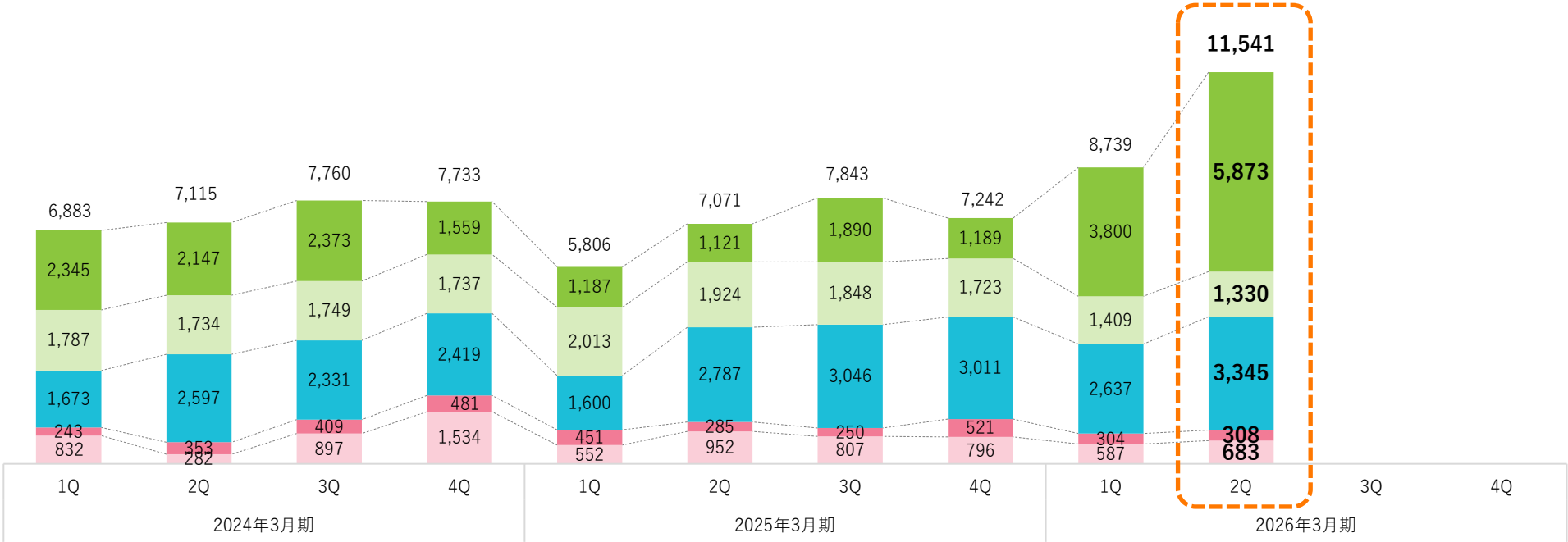
(単位：百万円)

報告セグメント	事業区分	2026年3月期2Q累計 (2025年4月-2025年9月)
デジタルコンテンツ事業	■ コンシューマゲーム関連	9,674
	■ オンラインゲーム関連	2,740
アミューズメント事業	■ アミューズメントゲーム関連	5,982
音楽映像事業	■ 音楽・映像コンテンツ関連	613
	■ 舞台公演関連	1,270
売上高合計		20,281

四半期推移

(単位：百万円)

- コンシューマゲーム
- オンラインゲーム
- アミューズメントゲーム
- 音楽・映像コンテンツ
- 舞台公演



貸借対照表



(単位：百万円)		2025年3月末	2025年9月末	増減額
	流動資産	22,636	23,442	806
	固定資産	10,266	10,885	618
	資産合計	32,903	34,328	1,424
	流動負債	6,551	8,407	1,856
	固定負債	165	165	—
	負債合計	6,716	8,572	1,856
	純資産合計	26,187	25,755	▲431

(単位：百万円)	2025年3月期 2Q累計	2026年3月期 2Q累計	増減額
営業活動による キャッシュ・フロー	▲786	5,822	6,608
投資活動による キャッシュ・フロー	▲2,394	▲749	1,644
財務活動による キャッシュ・フロー	▲2,007	▲608	1,399
現金及び現金同等物の 中間期末残高	7,112	12,386	5,274

お問い合わせ先

コーポレート本部 経営企画部

E-mail ir@marv.jp

URL <https://corp.marv.jp>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。