

MARVELOUS!

2026年 10月30日

株式会社マーベラス

2027年3月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

- 01 2027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 2027年3月期 通期業績予想**
- 04 補足資料**

2027年3月期 第2四半期（中間期）決算概要

2027年3月期 第2四半期（累計）決算サマリー



- コンシューマゲームの海外インディータイトルやリピート販売、アニメ二次利用収入などの高利益率事業が計画を大きく上回る推移で全社業績を牽引
- 研究開発費や広告宣伝費の一部が下期に後ろ倒しになったこともあり上期での収支が良化
- 営業外収益に、差金決済型先渡取引に伴うデリバティブ評価益等の計上で経常利益伸長

	2026年3月期2Q累計 (2025年4月 - 9月)		2027年3月期2Q累計 (2026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	20,281	-	14,047	-	▲6,233	69.3%
売上原価	14,154	-	6,413	-	▲7,740	45.3%
販管費	5,900	-	4,909	-	▲991	83.2%
営業利益	226	1.1%	2,724	19.4%	2,497	1,203.1%
経常利益	380	1.9%	2,920	20.8%	2,539	766.7%
親会社株主に帰属する中間純利益	184	0.9%	2,106	15.0%	1,921	1,142.1%

セグメント別の状況と今後の展開

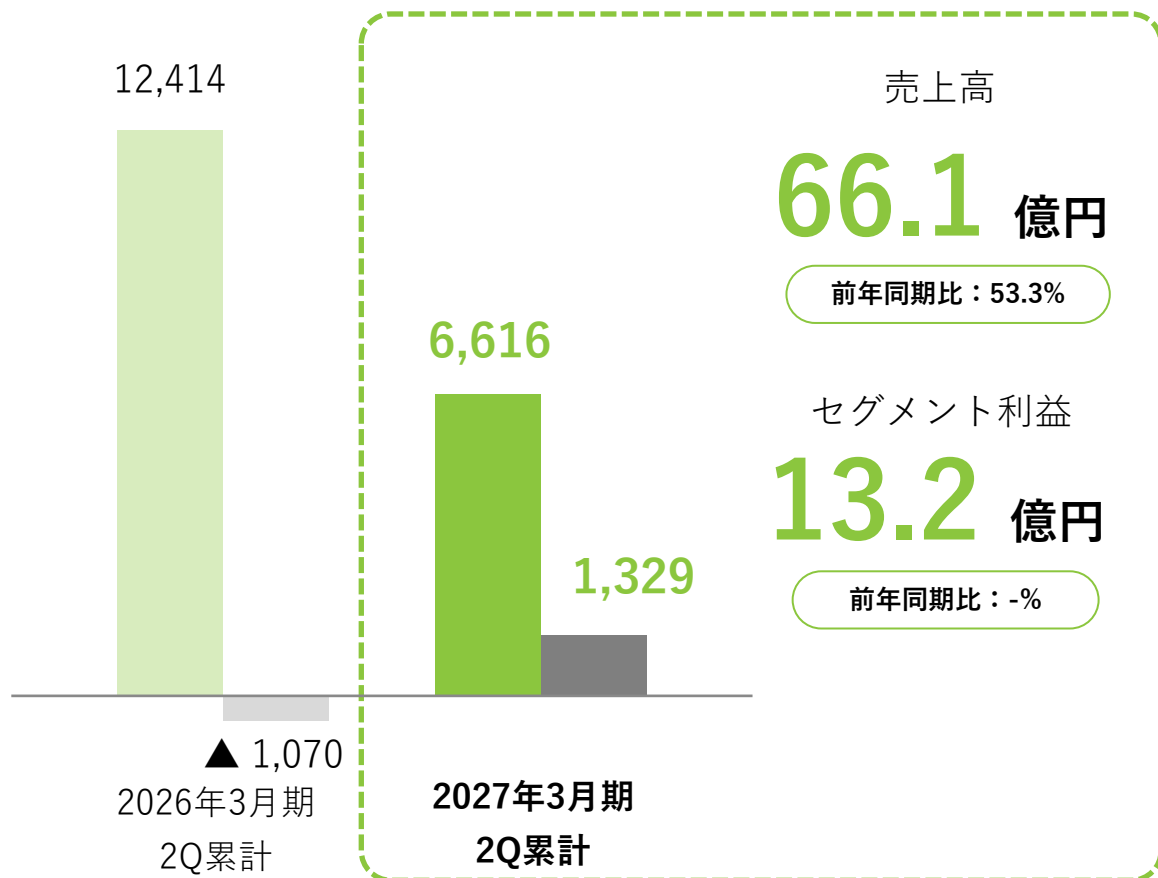
セグメント別業績



(単位：百万円)		2026年3月期2Q累計 (2025年4月-9月)	2027年3月期2Q累計 (2026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	12,414	6,616	▲5,798	53.3%
	アミューズメント事業	5,982	5,544	▲438	92.7%
	音楽映像事業	1,883	1,887	3	100.2%
	合計	20,281	14,047	▲6,233	69.3%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	▲1,070	1,329	2,400	-%
	アミューズメント事業	1,702	1,447	▲255	85.0%
	音楽映像事業	483	735	251	152.0%
	合計	1,115	3,512	2,396	314.8%
全社費用等		▲889	▲788	100	88.7%
営業利益 合計		226	2,724	2,497	1,203.1%

- 海外子会社よりリリースした『Moonlight Peaks』が非常に好調に推移
- 『牧場物語Let's！風のグランドバザール』をはじめ前期発売作品の販売も順調に推移
- オンライン既存タイトルも堅調推移
- 基幹タイトルの発売がなく減収も、大規模な開発費や広告宣伝費の計上がなく大幅増益

■売上高 ■セグメント利益 (単位：百万円)



Moonlight Peaks

(Nintendo Switch™ / Nintendo Switch™ 2 / Steam® / Google Play Games)

※日本・アジアのコンソール版はライセンスアウトにより供給



2026年7月7日発売 (現地時間)

© Little Chicken Game Company.
Licensed to and published by XSEED Games and Marvelous Europe Ltd.

牧場物語 Let's！風のグランドバザール

(Nintendo Switch™ 2 / Nintendo Switch™ / Steam® / PlayStation®5 / Xbox Series X|S)



【PlayStation®5 / Xbox Series X|S版】2026年5月28日発売

©2025 Marvelous Inc.

- 基幹タイトルとして、オンラインからは『シノビNEXUS -閃乱カグラ-』を年内に、コンシューマからは『朧村正怪奇譚』、『ETERNAL ANIMA』を第4四半期にリリース予定
- 『シノビNEXUS -閃乱カグラ-』については、事前登録が計画を上回る順調な推移
- 国内子会社からは、『配信少女ノ裏垢迷宮』、『続ポートピア連続殺人事件』など話題性の高いタイトルを発売予定

シノビNEXUS -閃乱カグラ- (スマートフォン/PC)



2026年配信予定

©Marvelous Inc. ©HONEY☞PARADE GAMES Inc.

朧村正怪奇譚 (Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/ PlayStation®5/Steam®)



2027年2月4日発売予定

※Steam®版は、2027年2月5日発売予定

©2009,2013,2026 Marvelous Inc.

ETERNAL ANIMA (エターナルアニマ) (Nintendo Switch™ 2 / PlayStation®5 / XBOX Series X|S / Steam®)



2027年3月4日発売予定

※Steam®版は、2027年3月5日発売予定

©2026 Marvelous Inc.

配信少女ノ裏垢迷宮 (Nintendo Switch™ / Steam®)



2026年発売予定

© ReAER LLC./Acacia © G-MODE Corporation

続ポートピア連続殺人事件:忘却の埋葬 (Nintendo Switch™ / Nintendo Switch™ 2 / Steam®)

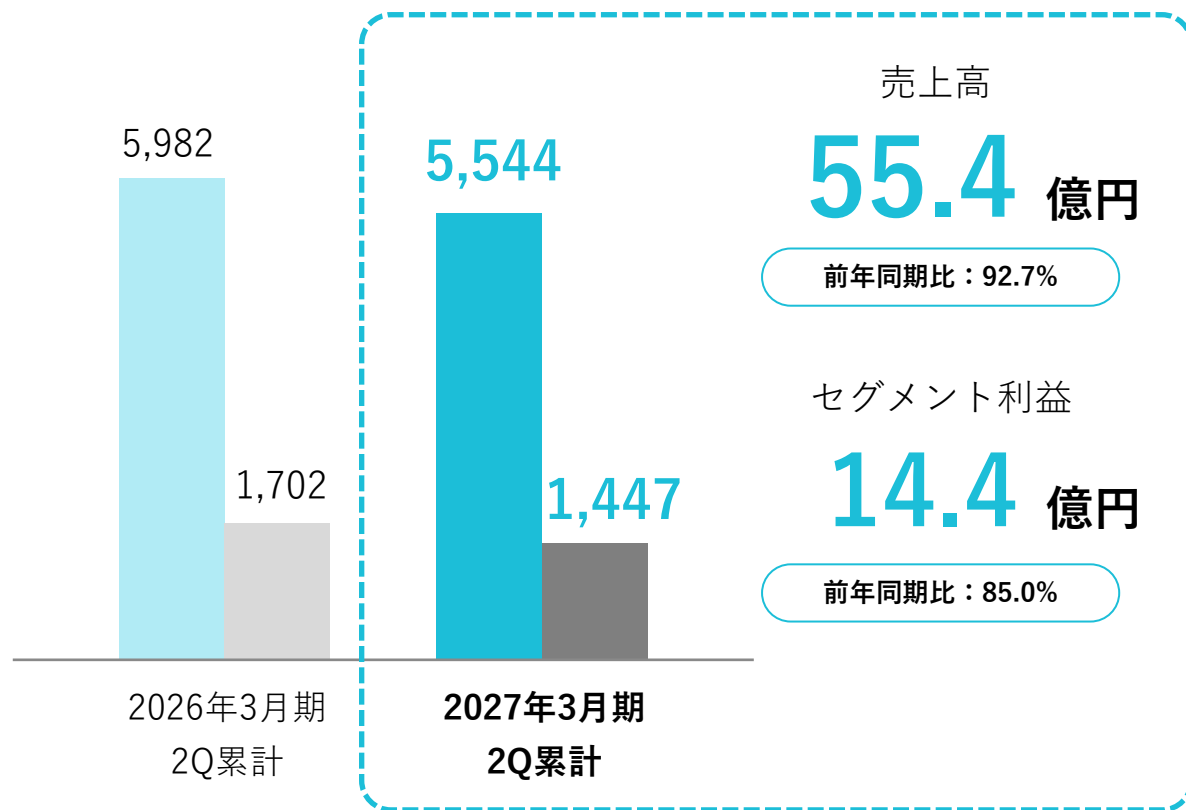


2027年3月4日発売予定

©G-MOD ECorporation/©ARMOR PROJECT ©Spike Chunsoft Co., Ltd.

- ポケモンキッズアミューズメントマシンが国内外で引き続き堅調推移
- プライズマシン「TRY」シリーズの最新機種『TRYWALL™』を今冬稼動予定
- 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ренда (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.



TRYWALL™ (トライウォール) (プライズ (景品) マシン)



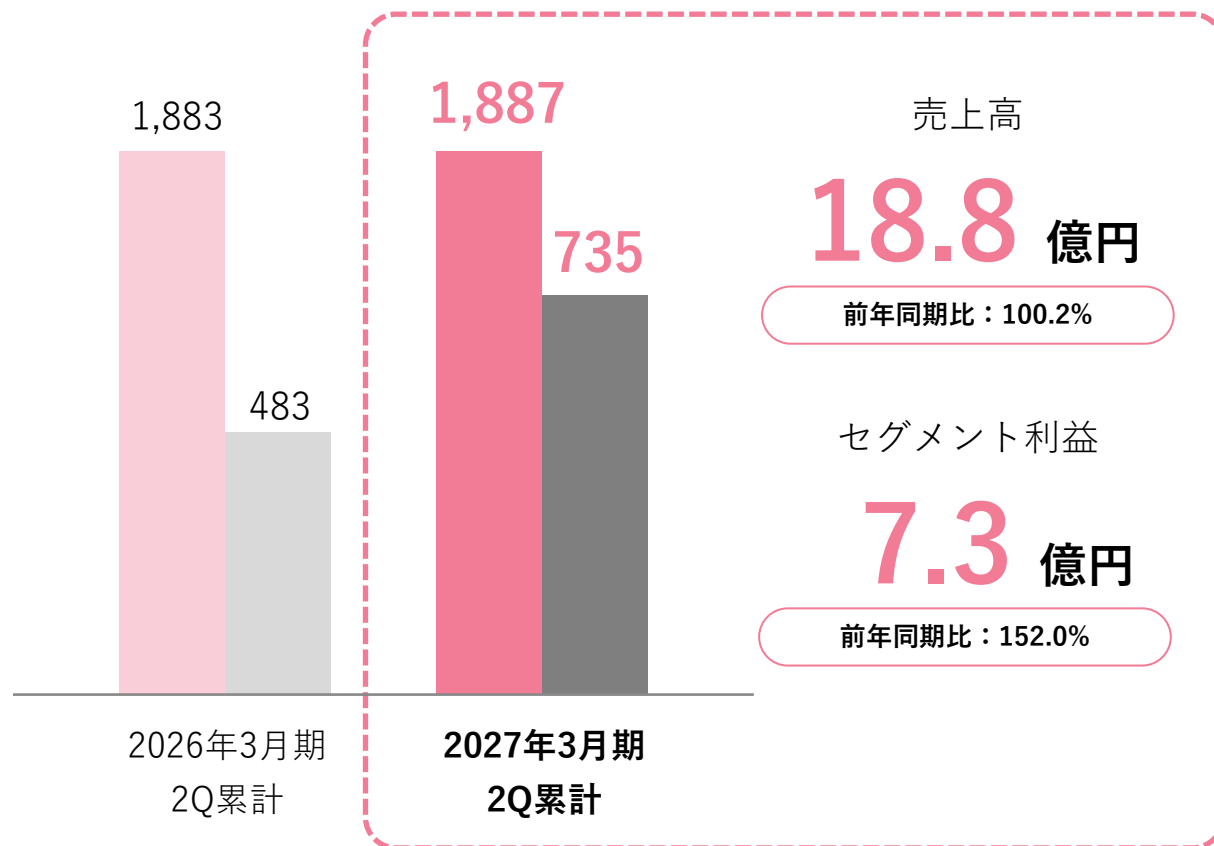
今冬稼動開始予定

©Marvelous Inc.



- 『映画名探偵プリキュア！ 不思議な庭と2人の秘密』 がシリーズ史上最速で興収10億円を突破するなど、プリキュア作品が活況
- 舞台公演はシリーズ作品に加え、今期の新作も好調
- アニメ二次利用収入が好調維持、舞台の公演・計上時期の違いで売上は微増に留まるも利益は大幅増

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



映画名探偵プリキュア！
不思議な庭と2人の秘密

2026年9月18日
公開



©2026 映画名探偵プリキュア！製作委員会

鉄鍋のジャン！

2026年
7月～9月放送



©西条真二/KADOKAWA/「鉄鍋のジャン！」製作委員会

舞台『龍が如く』-神室町八犬伝-

2026年8月公演



©SEGA/舞台『龍が如く』製作委員会

ペコポン侵略ミュージカル
『ケロロ軍曹』



2026年9月公演

©吉崎観音/KADOKAWA・BNP・テレビ東京・NAS・BV
©ペコポン侵略ミュージカル『ケロロ軍曹』製作委員会です。

- 今期も多数のアニメ・舞台作品を計画

名探偵プリキュア！LIVE2026 キュアット熱唱！はなまるShowtime☆

2026年10月3日
開催



©ABC-A・東映アニメーション

新テニスの王子様 U-17 WORLD CUP 決勝メンバー決定戦

2026年9月30日
放送開始



©許斐 剛／集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト

ミュージカル『PandoraHearts』Retrace II -madness of lost memory-



2026年10月公演

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

ミュージカル『新テニスの王子様』 The Final Stage

2026年10月～11月
公演



©許斐 剛／集英社・新テニミュ製作委員会

十周年記念特別公演 舞台『刀剣乱舞』陽伝 月と太陽と星々よ

2026年11月～12月
公演予定



©NITRO PLUS・EXNOA LLC／舞台『刀剣乱舞』製作委員会

『カラフルランウェイ！プリキュア』 The Stage

2026年12月
公演予定



©カラフルランウェイ！プリキュアThe Stage製作委員会

2027年3月期 通期業績予想

2027年3月期 通期業績予想



- 上期は各利益項目で高い進捗となり、親会社株主に帰属する当期純利益は通期計画を超過
- 下期に複数の有力新作タイトルの発売を予定しており、販売に大きく期待する一方、クオリティを重視した開発・リリース計画を進める中で、各タイトルの販売動向や業績への寄与には一定の幅が生じ得ることから、通期業績予想は据え置き
- 今後、これらの状況を踏まえ、業績予想の見直しが必要と判断した場合には速やかに公表

(単位：百万円)	2026年3月期	2027年3月期	前期比
	実績	予想	率
売上高	37,982	30,000	79.0%
営業利益	2,248	3,000	133.4%
経常利益	2,856	3,000	105.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,994	2,000	100.3%
配当金（円）	12	15	+ 3

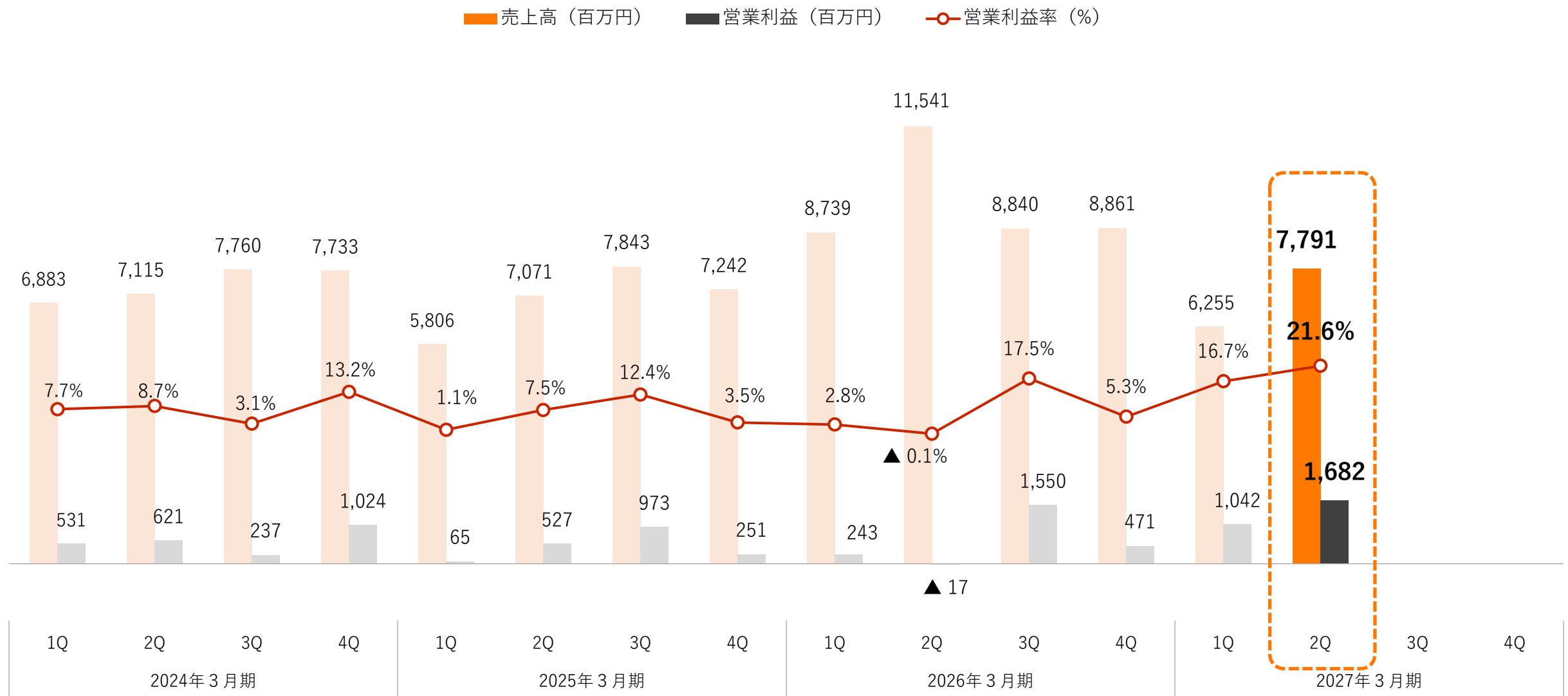
補足資料

損益計算書



	2026年3月期2Q累計 (2025年4月 - 9月)		2027年3月期2Q累計 (2026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	20,281	-	14,047	-	▲6,233	69.3%
売上原価	14,154	-	6,413	-	▲7,740	45.3%
販管費	5,900	-	4,909	-	▲991	83.2%
うち研究開発費	651	-	919	-	267	141.0%
うち広告宣伝費	1,550	-	694	-	▲856	44.8%
営業利益	226	1.1%	2,724	19.4%	2,497	1,203.1%
営業外損益	154	-	195	-	41	126.8%
経常利益	380	1.9%	2,920	20.8%	2,539	766.7%
特別損益	-	-	-	-	-	-%
法人税等	207	-	810	-	602	390.7%
親会社株主に帰属する中間純利益	184	0.9%	2,106	15.0%	1,921	1,142.1%

四半期決算推移

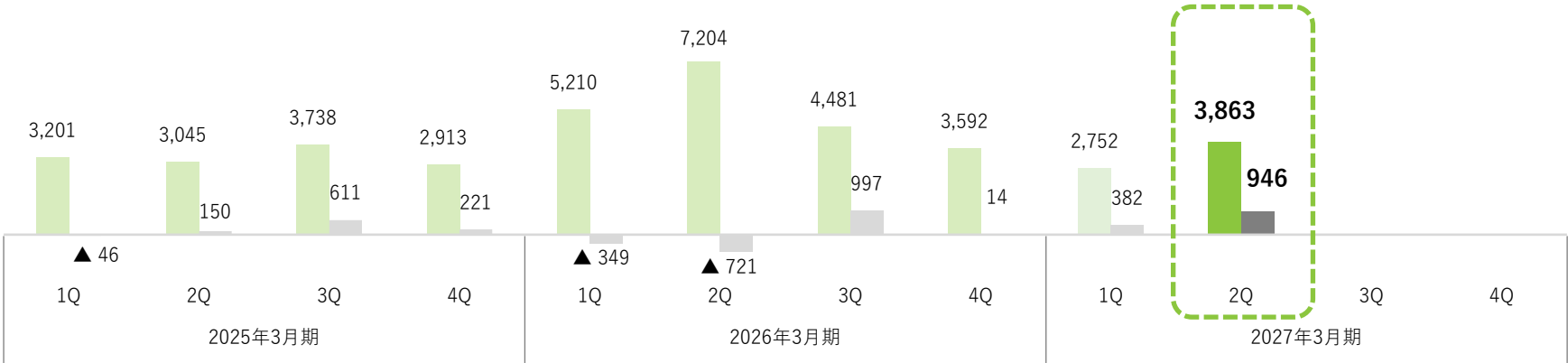


セグメント別 四半期収益推移



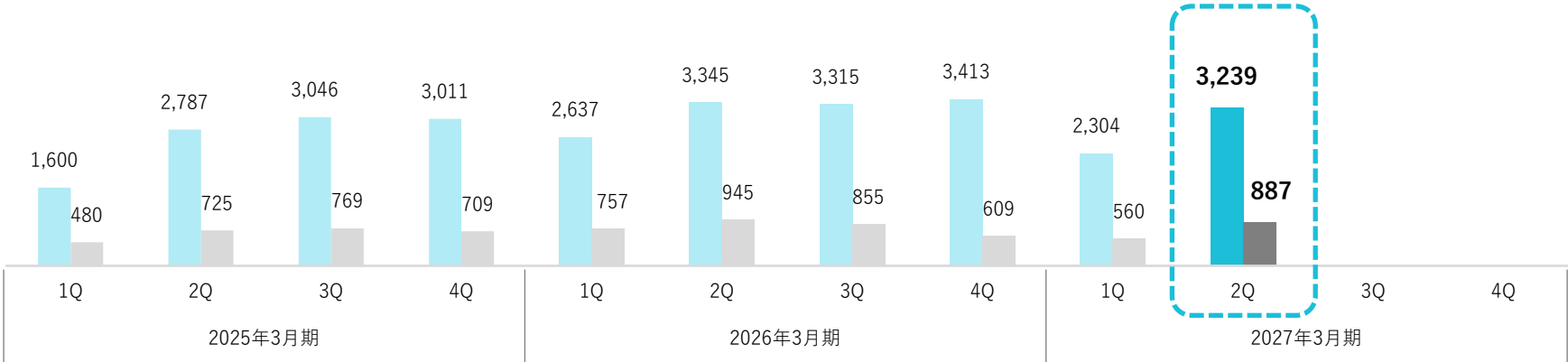
デジタルコンテンツ事業

売上高 セグメント利益
(単位：百万円)



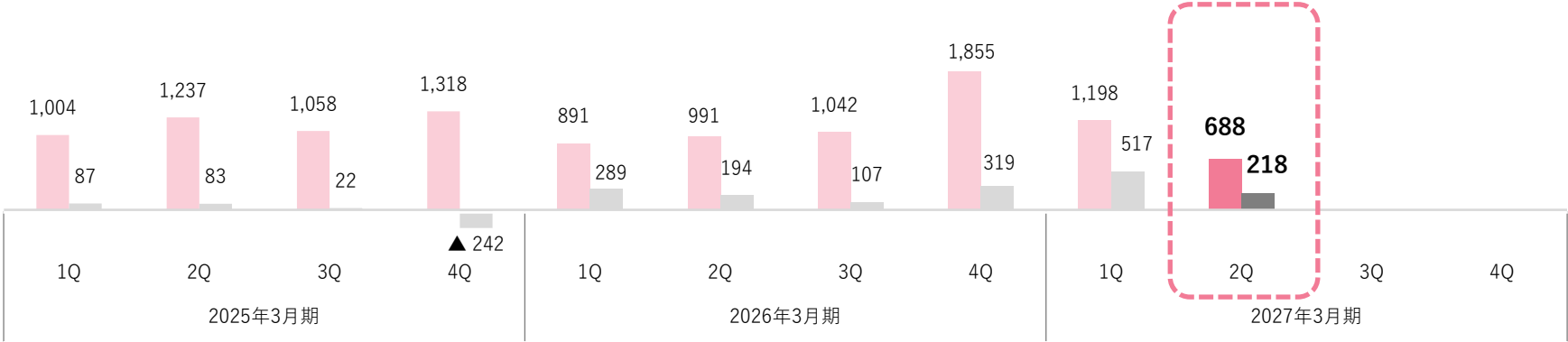
アミューズメント事業

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)



事業別売上高

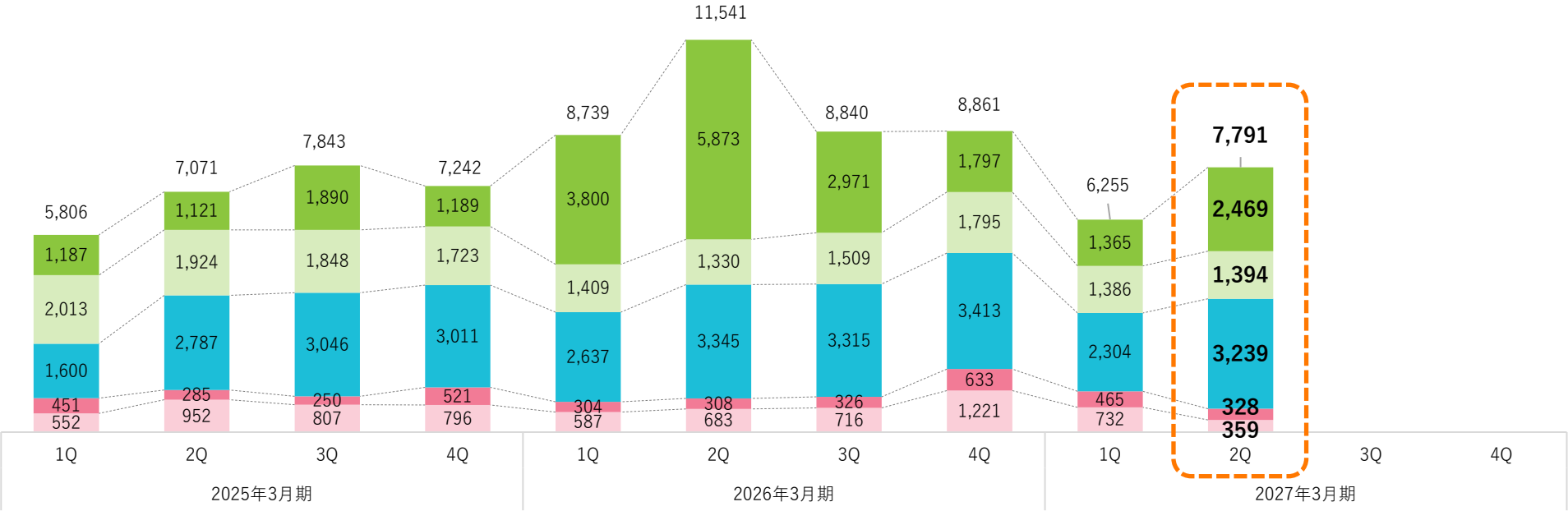
(単位：百万円)

報告セグメント	事業区分	2027年3月期2Q累計 (2026年4月-2026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	3,835
	■ オンラインゲーム関連	2,781
アミューズメント事業	■ アミューズメントゲーム関連	5,544
音楽映像事業	■ 音楽・映像コンテンツ関連	794
	■ 舞台公演関連	1,092
売上高合計		14,047

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)		2026年3月末	2026年9月末	増減額
	流動資産	26,075	24,929	▲1,146
	固定資産	9,434	10,336	901
	資産合計	35,510	35,265	▲244
	流動負債	7,572	8,176	604
	固定負債	163	130	▲32
	負債合計	7,735	8,306	571
	純資産合計	27,775	26,958	▲816

(単位：百万円)	2026年3月期 2Q累計	2027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	5,822	789	▲5,032
投資活動による キャッシュ・フロー	▲749	▲1,039	▲289
財務活動による キャッシュ・フロー	▲608	▲2,899	▲2,291
現金及び現金同等物の 中間期末残高	12,386	14,218	1,831

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。