

**MARVELOUS!**

---

2025年3月期

# 決算説明資料

株式会社マーベラス

2025年5月9日

証券コード：7844（東証プライム）

**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**

## **2025年3月期 決算概要**

---

# 2025年3月期 決算サマリー

MARVELOUS!

- コンシューマ基幹タイトルの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、計画未達により売上減
- 音楽映像事業における舞台映像関連収入減、一部アニメ作品のコンテンツ資産償却、IP育成投資損失計上により営業減益
- 当期純利益は、一部AM筐体資産の一括償却を特別損失に計上、子会社の繰延税金資産の取り崩し計上があったものの、前期特別損失の解消により黒字回復

	2024年3月期		2025年3月期		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
(単位：百万円)						
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	- %

## セグメント別の概況

---

# セグメント別業績

MARVELOUS!

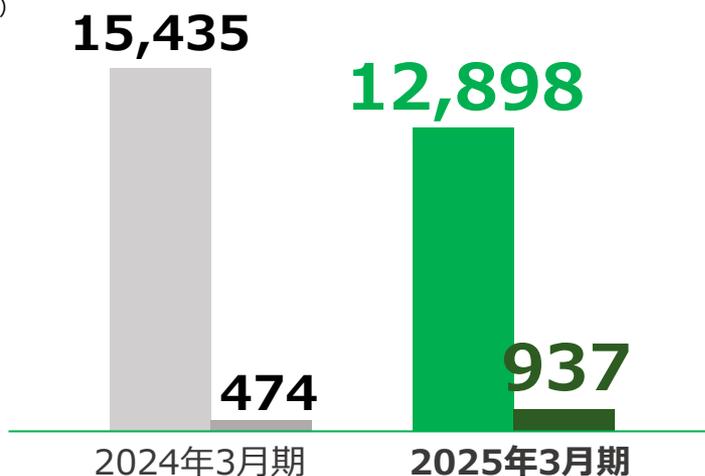
(単位：百万円)	2024年3月期	2025年3月期	前期比		
			(額)	(率)	
売上高	デジタルコンテンツ事業	15,435	12,898	▲2,536	83.6%
	アミューズメント事業	9,021	10,446	1,424	115.8%
	音楽映像事業	5,036	4,618	▲417	91.7%
	合計	29,493	27,963	▲1,529	94.8%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	474	937	463	197.6%
	アミューズメント事業	3,107	2,685	▲421	86.4%
	音楽映像事業	531	▲49	▲581	- %
	合計	4,113	3,574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

# デジタルコンテンツ事業〔概況〕

- コンシューマ基幹タイトル数の減に加え販売不振により売上減
- 会計見直しの影響で研究開発費増も原価減により利益増
- 『オホーツクに消ゆ』、『牧場物語 BEST PRICE版』がセールス堅調で利益貢献
- オンラインは新作『ビックリマン・ワンダーコレクション』好調、既存タイトルも堅調

■ 売上高 ■ セグメント利益

(単位：百万円)



2025年3月期

売上高 **128.9** 億円

前期比：83.6%

セグメント利益 **9.3** 億円

前期比：197.6%

ビックリマン・ワンダーコレクション  
(スマホ)



2024年4月配信開始

©LOTTE/ビックリマンプロジェクト ©Marvelous Inc.

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ  
～追憶の流水・涙のニポポ人形～  
(Nintendo Switch™/Steam®)



2024年9月12日発売

©G-MODE Corporation / ©ARMOR PROJECT ©KADOKAWA

FARMAGIA(ファーマギア)  
(Nintendo Switch™/PlayStation®5/Steam®)

FARMAGIA



2024年11月1日発売  
※Steam®は2024年11月2日配信開始

©2024 Marvelous Inc.

牧場物語 再会のミネラルタウン  
BEST PRICE  
(Nintendo Switch™)



2024年12月19日発売

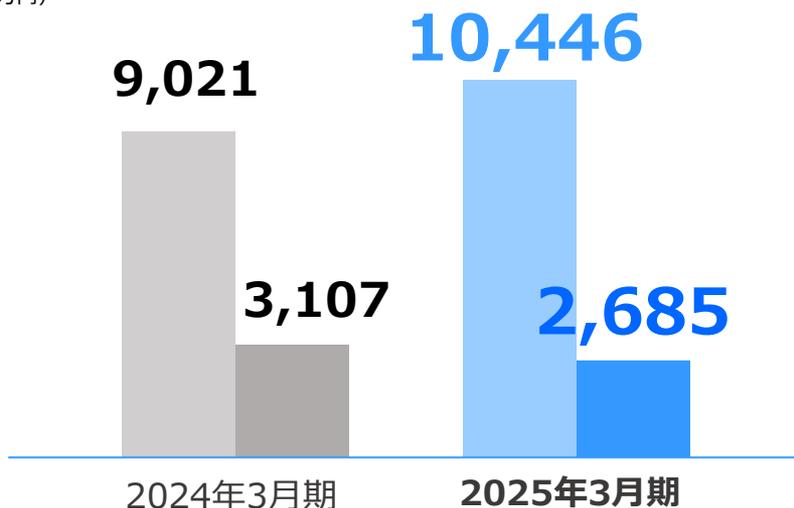
©2019 Marvelous Inc.

# アミューズメント事業〔概況〕

- 海外展開拡大や新規プライズマシン発売等で売上伸長
- 筐体の入れ替え費用等の先行費用や一部海外新規ビジネスの不振により利益減
- 不振の一部タイトルの筐体資産は一括償却し特別損失を計上

■売上高 ■セグメント利益

(単位：百万円)



2025年3月期

売上高 **104.4** 億円

前期比：115.8%

セグメント利益 **26.8** 億円

前期比：86.4%

**ポケモンフレンド**  
(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・ガーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

**ポケモンガオーレ (海外)**  
(キッズアミューズメントマシン)

2020年12月より  
海外展開

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
TM and ® are trademarks of Nintendo.

**TRY CATCH™**  
(プライズ (景品) マシン)

2024年11月より  
順次稼動開始

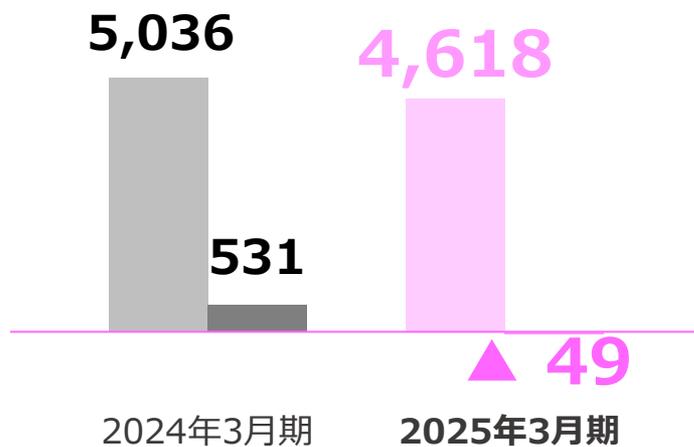
©Marvelous Inc.

# 音楽映像事業〔概況〕

- 舞台公演関連のパッケージ販売減や配信収入減等により売上減
- 上記に加え、一部アニメ作品のコンテンツ資産一括償却およびIP育成のための投資損失がかさんだ影響でセグメント赤字を計上

■ 売上高 ■ セグメント利益

(単位：百万円)



## 2025年3月期

売上高 **46.1** 億円

前期比：91.7%

セグメント利益 **▲0.4** 億円

前期比：- %

悪役令嬢転生おじさん

2025年  
1月～3月放送



©上山道部・少年画報社/悪役令嬢転生おじさん製作委員会・MBS

魔法つかいプリキュア！！  
～MIRAI DAYS～

2025年  
1月～3月放送



©2025 魔法つかいプリキュア！！～MIRAI DAYS～製作委員会

ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン  
せいがく  
青学vs比嘉

2025年  
1月～2月公演  
(来期計上予定)



©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会

舞台『魔道祖師』邂逅編

2025年  
3月～4月公演  
(来期計上予定)



©舞台『魔道祖師』製作委員会  
改編自晋江文学城簽約作者墨香銅臭同名小説

## 2026年3月期 通期業績予想

---

# 2026年3月期 通期業績予想

MARVELOUS!

- 2026年3月期は増収増益を計画
- デジタルコンテンツ事業の基幹タイトルの開発費が重く、利益率は低下、本格的な利益貢献も下期からとなり、全社としても下期偏重の利益計画
- 配当については、前期から2円増額の1株あたり12円を計画

	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

# 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	<b>350億</b>	400億 ～500億
営業利益	15億 ～20億	18.1億	30億 ～35億	<b>20億</b>	60億 ～70億
経常利益	15億 ～20億	18.0億	30億 ～35億	<b>20億</b>	60億 ～70億
当期純利益	10億 ～14億	8.1億	21億 ～25億	<b>14億</b>	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**
  - ・ブ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

# デジタルコンテンツ事業〔2026年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

- 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

## 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日発売予定

©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日発売予定  
【北米・欧州】  
2025年8月27日発売予定

©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日発売予定

©2025 Marvelous Inc.

## ブラウザ三国志 天

(スマホ)



2025年配信予定

©Marvelous Inc.

# アミューズメント事業〔2026年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

- 『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月稼動開始の海外『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.

# 音楽映像事業〔2026年3月期のラインナップ〕

MARVELOUS!

- 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

## キミとアイドルプリキュア♪



2025年2月放送開始

©ABC-A・東映アニメーション

## 9-nine -Ruler's Crown



2025年7月放送開始予定

©クリアレーヴ・マーベラス・グッドスマイルフィルム

## ブスに花束を。



2025年7月放送開始予定

©作業ロク/KADOKAWA/ブスに花束を。製作委員会

## 素材採取家の異世界旅行記



アニメ化決定

©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

## 『ワールドトリガー the Stage』 B級ランク戦最終決戦編



2025年4月～5月公演

©葦原大介/集英社 ©『ワールドトリガー the Stage』製作委員会

## 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



2025年7月～8月公演予定

©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会

## 舞台『刀剣乱舞』士伝 真贋見極める眼



2025年7月～8月公演予定

©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

## 舞台『日本三國』



2025年7月～8月公演予定

©松木いっか/小学館 ©舞台『日本三國』製作委員会

## 補足資料

---

# 損益計算書

(百万円)	2024年3月期		2025年3月期		前期比	
	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%
うち研究開発費	509	-	1,696	-	1,186	332.8%
うち広告宣伝費	2,035	-	1,667	-	▲367	81.9%
営業利益	2,415	8.2%	1,817	6.5%	▲597	75.3%
営業外損益	587	-	▲17	-	▲605	- %
経常利益	3,002	10.2%	1,800	6.4%	▲1,202	59.9%
特別損益	▲3,659	-	▲151	-	3,507	4.1%
法人税等	▲140	-	827	-	968	- %
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲517	-%	818	2.9%	1,336	- %

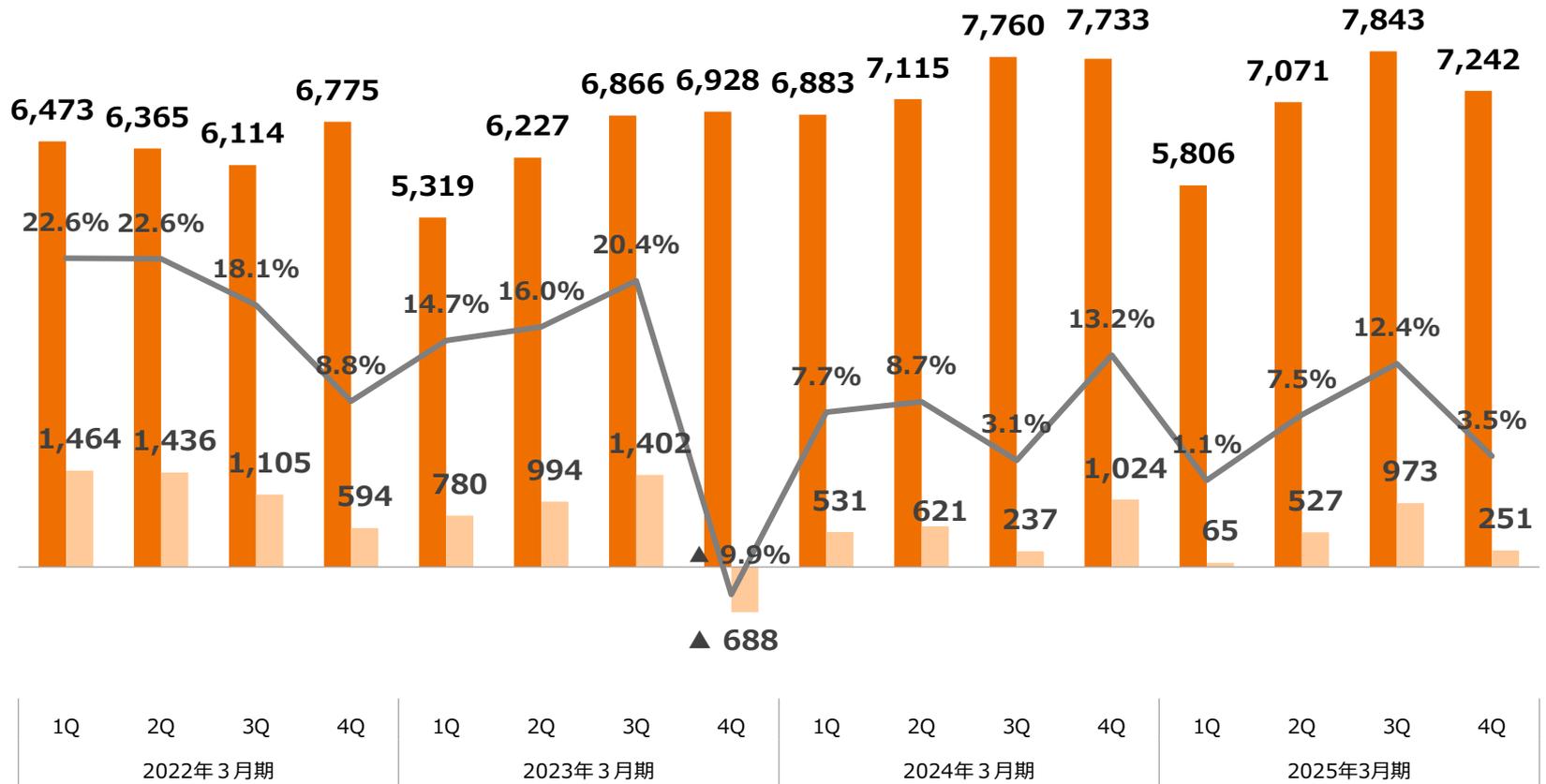
# 四半期決算推移



■ 売上高(百万円)

■ 営業利益(百万円)

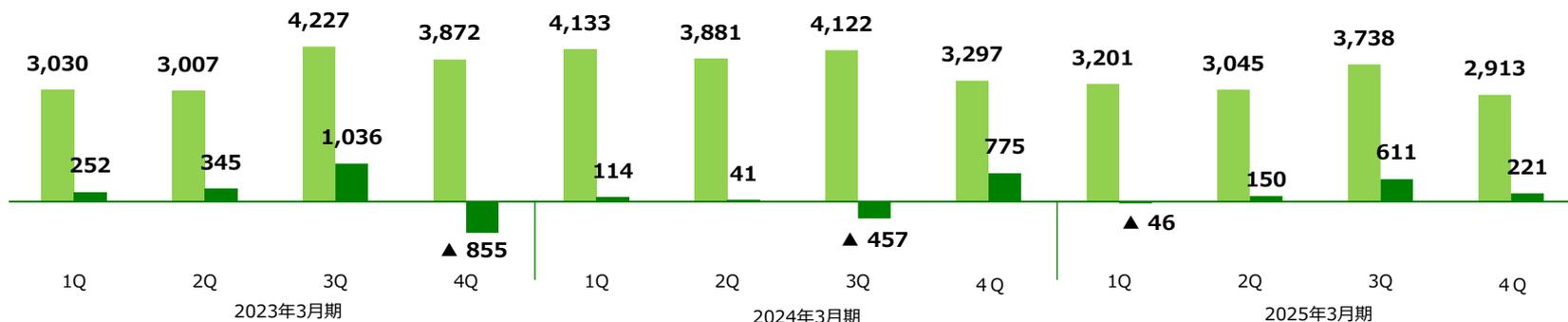
— 営業利益率(%)



# 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)



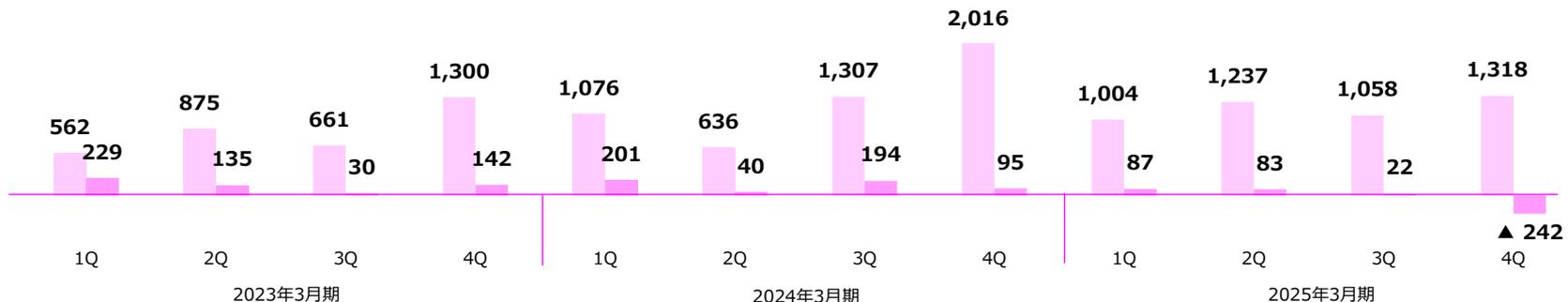
## アミューズメント事業

■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



報告セグメント

事業区分

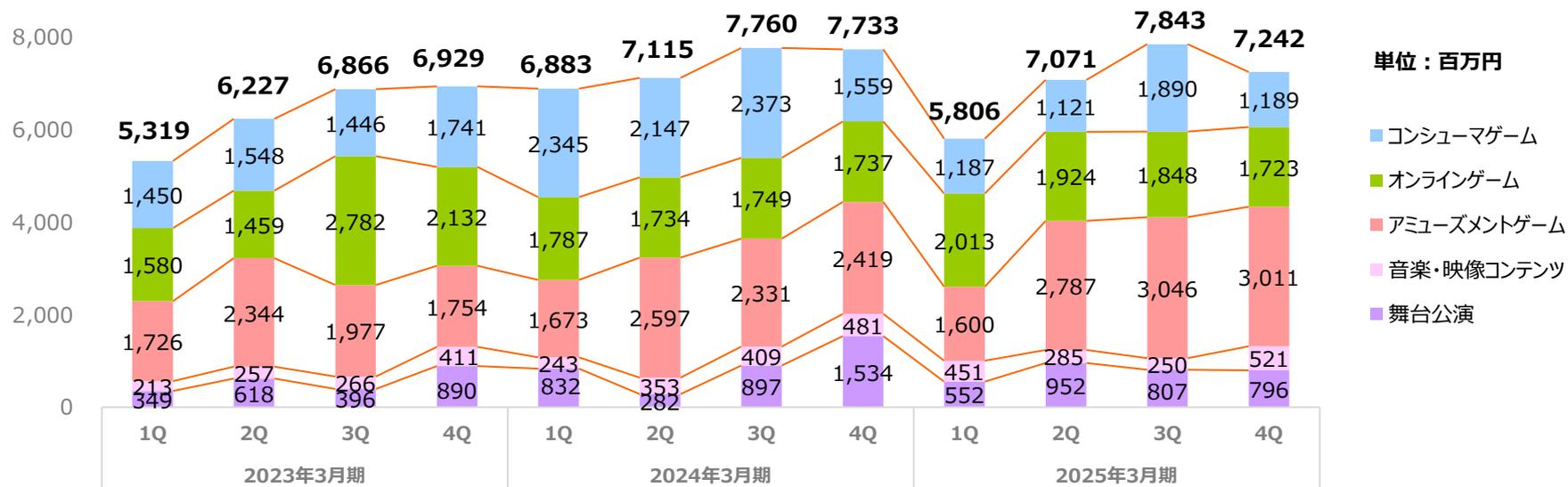
2025年3月期

(単位：百万円)

デジタルコンテンツ事業	コンシューマゲーム関連	5,388
	オンラインゲーム関連	7,509
アミューズメント事業	アミューズメントゲーム関連	10,446
	音楽・映像コンテンツ関連	1,509
音楽映像事業	舞台公演関連	3,109
	売上高 合計	27,963

10,000

## 四半期推移



# 貸借対照表

MARVELOUS!

(単位：百万円)	2024年3月末	2025年3月末	増減額
流動資産	25,712	22,636	▲3,076
固定資産	8,825	10,266	1,441
資産合計	34,538	32,903	▲1,635
流動負債	6,907	6,551	▲356
固定負債	234	165	▲69
負債合計	7,141	6,716	▲425
純資産合計	27,396	26,187	▲1,209

# キャッシュ・フロー計算書

MARVELOUS!

(単位：百万円)

2024年3月期

2025年3月期

増減額

営業活動による  
キャッシュ・フロー

2,892

▲101

▲2,993

投資活動による  
キャッシュ・フロー

▲1,288

▲2,540

▲1,252

財務活動による  
キャッシュ・フロー

▲2,167

▲2,007

159

現金及び現金同等物の  
期末残高

12,677

7,880

▲4,797

[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](mailto: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。