



MARVELOUS!

2026年3月期

決算説明資料

株式会社マーベラス

2026年 5月 15日

- 01 2026年3月期 決算概要
- 02 セグメント別の概況
- 03 2027年3月期 通期業績予想
- 04 補足資料

2026年3月期 決算概要



2026年3月期 決算サマリー



- 2026年3月期は増収増益を達成、当初予想を上回って着地
- 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により過去最高売上を達成
- 一部不振タイトルの評価損、減損損失を計上も好調なプロジェクト・事業、コストコントロールによりカバー
- 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

	2025年3月期 (2024年4月 - 2025年3月)		2026年3月期 (2025年4月 - 2026年3月)		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
(単位：百万円)						
売上高	27,963	-	37,982	-	10,019	135.8%
売上原価	15,032	-	24,482	-	9,450	162.9%
販管費	11,113	-	11,251	-	138	101.2%
営業利益	1,817	6.5%	2,248	5.9%	431	123.7%
経常利益	1,800	6.4%	2,856	7.5%	1,056	158.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	818	2.9%	1,994	5.3%	1,175	243.6%

セグメント別の概況



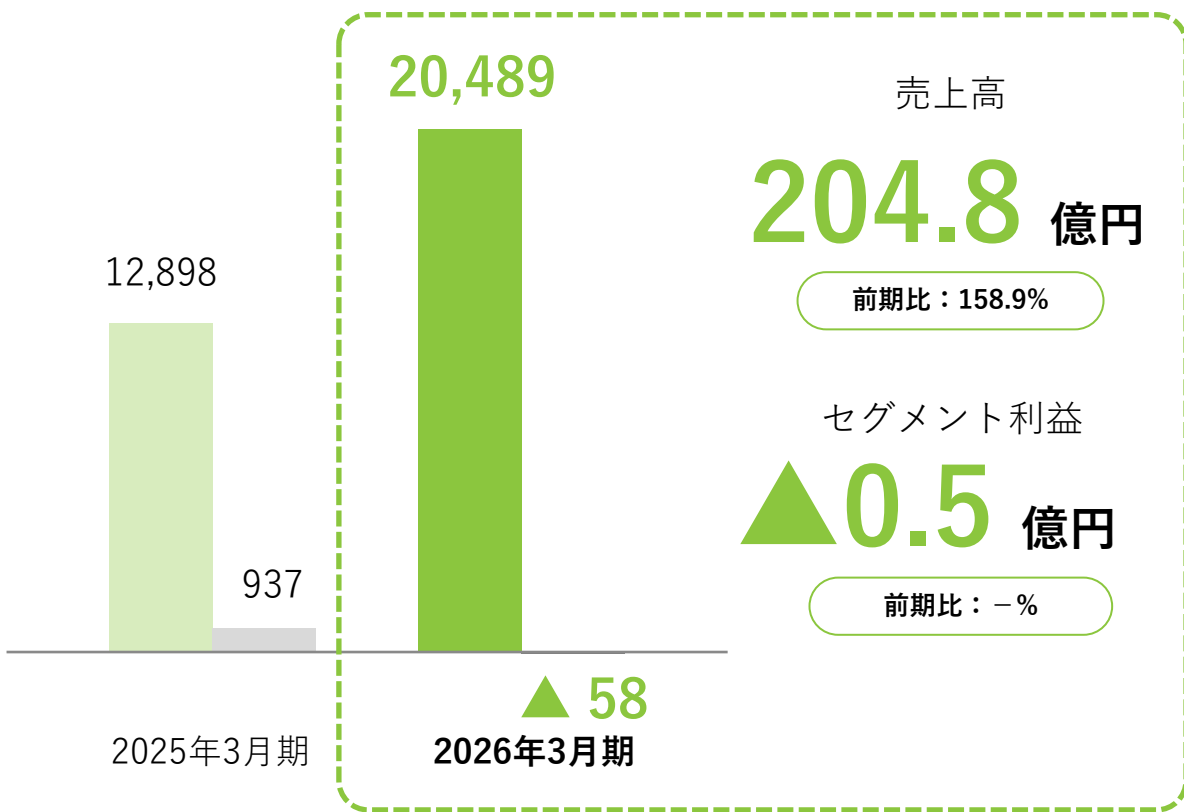
セグメント別業績



		2025年3月期 (2024年4月-2025年3月)	2026年3月期 (2025年4月-2026年3月)	前期比	
				額	率
(単位：百万円)					
売上高	デジタルコンテンツ事業	12,898	20,489	7,590	158.9%
	アミューズメント事業	10,446	12,711	2,264	121.7%
	音楽映像事業	4,618	4,781	163	103.5%
	合計	27,963	37,982	10,019	135.8%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	937	▲58	▲996	-%
	アミューズメント事業	2,685	3,168	482	118.0%
	音楽映像事業	▲49	910	960	-%
	合計	3,574	4,020	446	112.5%
全社費用等		▲1,756	▲1,771	▲15	100.9%
営業利益 合計		1,817	2,248	431	123.7%

- 『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』は好調推移
- オンライン既存タイトルも堅調推移、収益性改善
- 子会社ジー・モードより配信のインディータイトル『にほんの田舎ぐらし』がヒット
- 一方、『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』『ブラウザ三国志 天』は計画大幅未達、『ブラウザ三国志 天』においてゲーム資産残高の一括償却を実施、セグメント損失を計上

■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®/PlayStation®5/Xbox Series X|S)

【Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Steam®版】
2025年6月発売
【PlayStation®5/Xbox Series X|S版】
2026年2月発売

©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®/PlayStation®5/Xbox Series X|S)

【Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Steam®版】
2025年8月発売
【PlayStation®5/Xbox Series X|S版】
2026年5月発売予定

©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®)

2025年9月発売

©2025 Marvelous Inc.

ブラウザ三国志 天
(スマートフォン/PC)

2025年10月22日配信開始

©Marvelous Inc.

にほんの田舎ぐらし
(Nintendo Switch™ /Steam®)

2026年3月4日配信開始

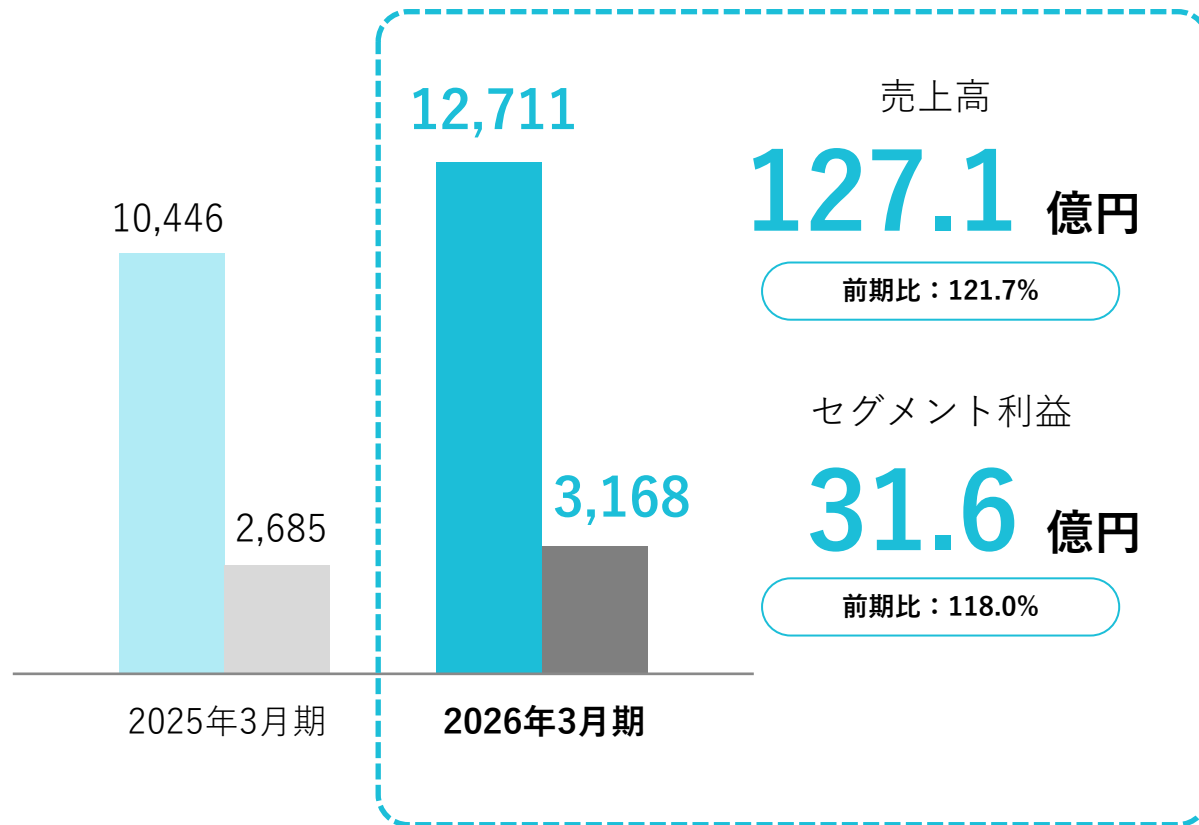
©GAME START LLC ©G-MODE Corporation

※海外版の発売日は現地時間で記載しております

アミューズメント事業 概況

- 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好調推移、過去最高の売上・利益を更新
- 国内『ポケモンフレンダ』は前作を上回るペースで累計プレイ回数2億回を突破
- 海外垂直立ち上げ成功の『ポケモンメザスタ』は順調に事業拡大
- 北米展開タイトルの不振も、事業全体では、売上・利益ともに海外が国内を上回る

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



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)



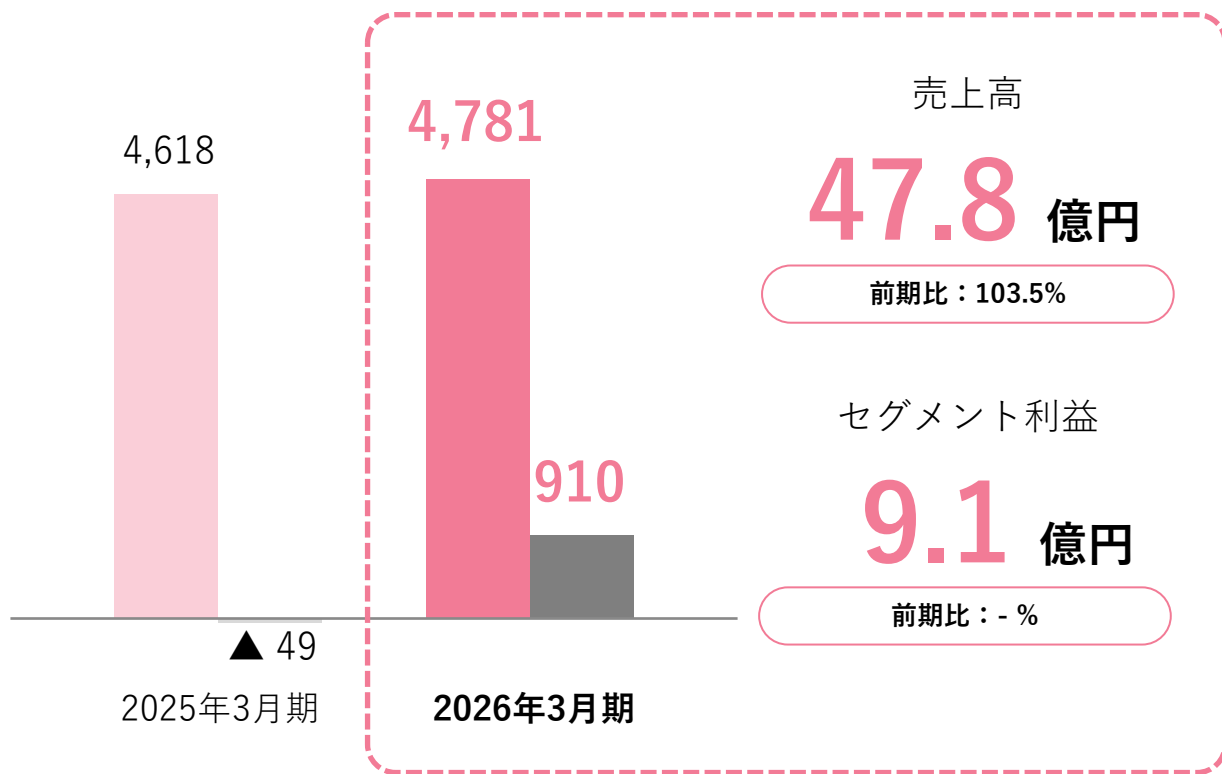
2025年4月より海外展開



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

- 前期の不採算事業の整理が利益改善寄与
- 舞台公演でのヒットタイトルの貢献やアニメ過去作品の二次利用収入が好調に推移
- コロナ禍以降では最高の利益水準に回復

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



名探偵プリキュア！

2026年2月
放送開始



©ABC-A・東映アニメーション

キミとアイドルプリキュア♪感謝祭

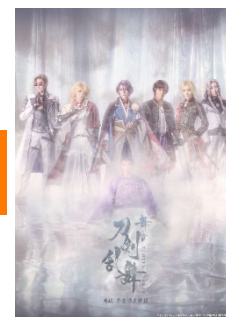
2026年2月
開催



©ABC-A・東映アニメーション

舞台『刀剣乱舞』 禺伝 矛盾源氏物語～再演～

2026年
2月～3月公演



©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

舞台『魔道祖師』 遡河編

2026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

2027年3月期 通期業績予想



2027年3月期 通期業績予想

- 2027年3月期は減収増益を計画
- 売上高は新作基幹タイトル数減により減収予想も、デジタルコンテンツ事業の立て直しを図り営業増益を目指す
- 配当については、前期から3円増額の1株あたり15円を計画

	2026年3月期	2027年3月期	前期比
	実績	予想	率
(単位：百万円)			
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

- 2027年3月期は基幹3タイトル（オンライン1、コンシューマ2）をリリース予定
- オンラインは「閃乱カグラ」シリーズの新作アプリゲーム「PROJECT N」（仮称）を2026年配信予定
- コンシューマ向け新作基幹2タイトルを今期発売予定

PROJECT N（仮称）

（スマートフォン/PC）



2026年配信予定

©Marvelous Inc. ©HONEY ∞ PARADE GAMES Inc.

コンシューマ向け 新作タイトルA

Coming Soon

コンシューマ向け 新作タイトルB

Coming Soon

- 国内・海外子会社パブリッシングタイトルも多数ラインナップ

Marvelous USA, Inc./Marvelous Europe Limited 発売タイトル

Ys Memoire: Revelations in Celceta
(Nintendo Switch™)



2026年4月28日発売

© Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
Licensed to and published by XSEED Games and Marvelous Europe Ltd.

Corpse Party II: Darkness Distortion
(Nintendo Switch™ / PlayStation®4/
PlayStation®5/Steam®)



2026年
発売予定

© Team GrisGris / MAGES.
Licensed to and published by XSEED Games and Marvelous Europe Ltd.

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



2026年7月7日発売予定

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

The Big Catch
(Steam®)

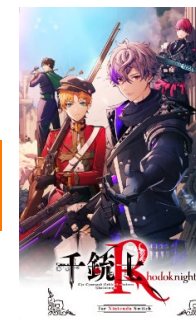


発売日未定

© 2024 FiletGroup Entertainment Inc.
Licensed to and published by XSEED Games.

ジー・モード発売タイトル

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



2026年6月25日
発売予定

©Marvelous Inc. ©G-MODE Corporation

配信少女ノ裏垢迷宮
(Nintendo Switch™ / Steam®)



2026年発売予定

© Re,AER LLC./Acacia © G-MODE Corporation

コンシューマ向け新作タイトル

Coming Soon

※発売日は現地時間で記載しております

- ポケモンキッズアミューズメントマシンは継続的な新弾投入、海外市場の開拓、積極的なプロモーションにより、新規ユーザーの獲得とマーケットの活性化に注力
- 『ポケモンフレンダ』は4月より大型キャンペーンを実施
- 海外『ポケモンメザスタ』は4月より韓国での稼動を開始、今後はベトナムのほか、さらに展開地域を拡大
- プライズマシン「TRY」シリーズの最新機種を今冬展開予定

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.

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.

- 今期も多数のアニメ・舞台作品を計画

プリキュアシンガーズ Premium LIVE
HOUSE Circuit ! 2026



2026年7月・8月開催予定

©ABC-A・東映アニメーション

映画名探偵プリキュア!

2026年9月
公開予定



©2026映画名探偵プリキュア! 製作委員会

新テニスの王子様 U-17 WORLD CUP
決勝メンバー決定戦

2026年秋
放送予定



©許斐剛/集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト

鉄鍋のジャン!

2026年
放送予定



©西条真二/KADOKAWA/「鉄鍋のジャン!」製作委員会

ミュージカル『憂国のモリアーティ』
緋色の研究 Reprise

2026年
6月～7月
公演予定



©三好輝/集英社 ©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト

舞台『龍が如く』

2026年8月公演予定



©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』

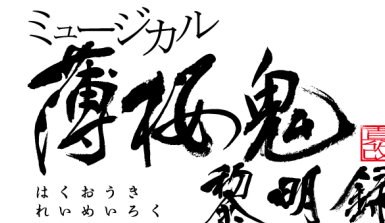
2026年9月
公演予定



©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。

ミュージカル『薄桜鬼 真改』黎明録

2026年10月公演予定



©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

補足資料



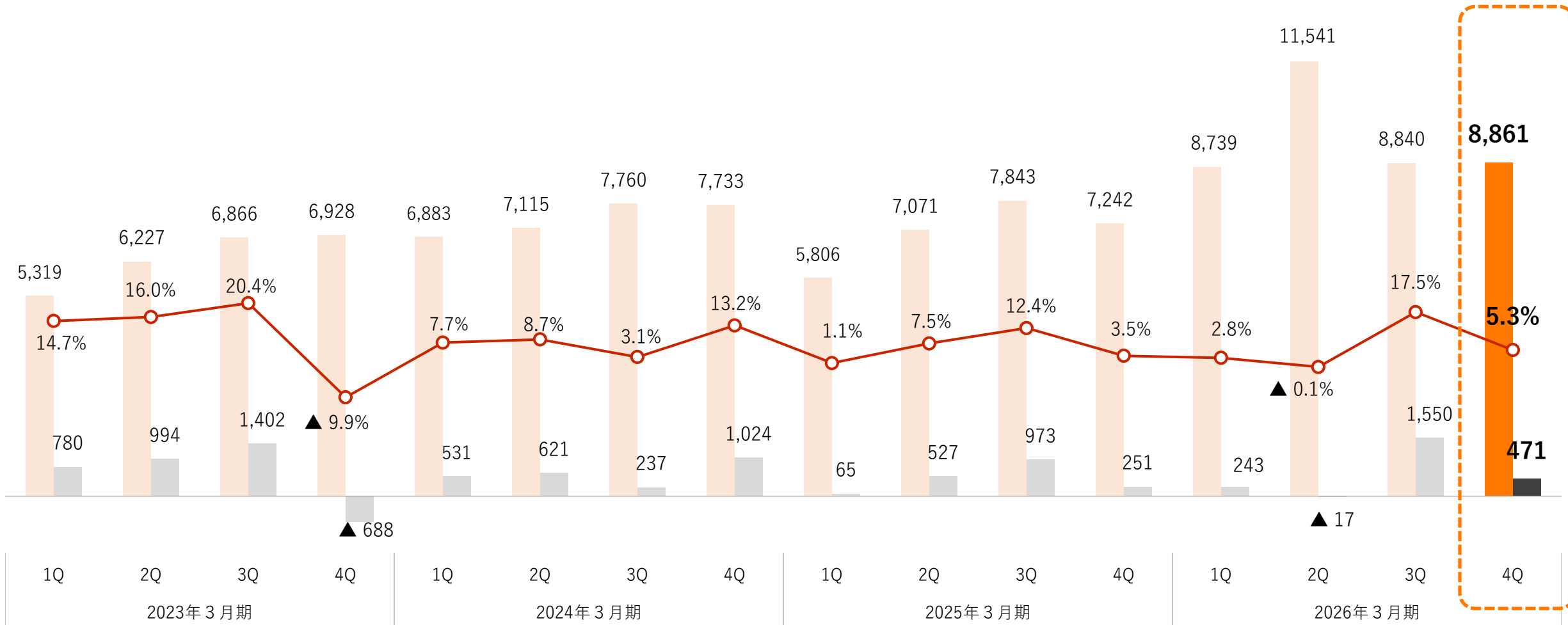
損益計算書



	2025年3月期 (2024年4月 - 2025年3月)		2026年3月期 (2025年4月 - 2026年3月)		前期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
(単位：百万円)						
売上高	27,963	-	37,982	-	10,019	135.8%
売上原価	15,032	-	24,482	-	9,450	162.9%
販管費	11,113	-	11,251	-	138	101.2%
うち研究開発費	1,696	-	1,347	-	▲348	79.4%
うち広告宣伝費	1,667	-	2,510	-	842	150.5%
営業利益	1,817	6.5%	2,248	5.9%	431	123.7%
営業外損益	▲17	-	607	-	624	-%
経常利益	1,800	6.4%	2,856	7.5%	1,056	158.7%
特別損益	▲151	-	▲298	-	▲146	196.6%
法人税等	827	-	576	-	▲251	69.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	818	2.9%	1,994	5.3%	1,175	243.6%

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 (%)



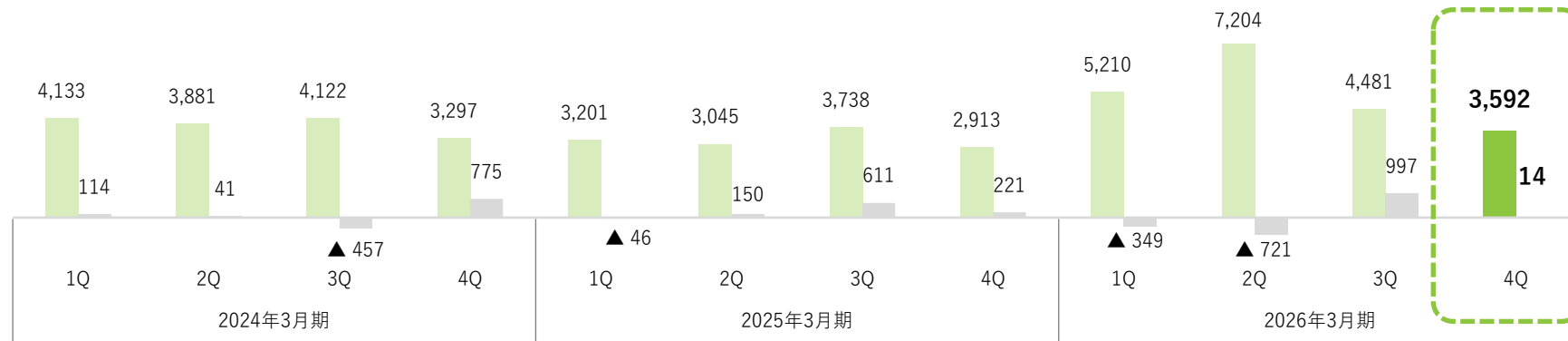
セグメント別 四半期収益推移



デジタルコンテンツ事業

■ 売上高 ■ セグメント利益

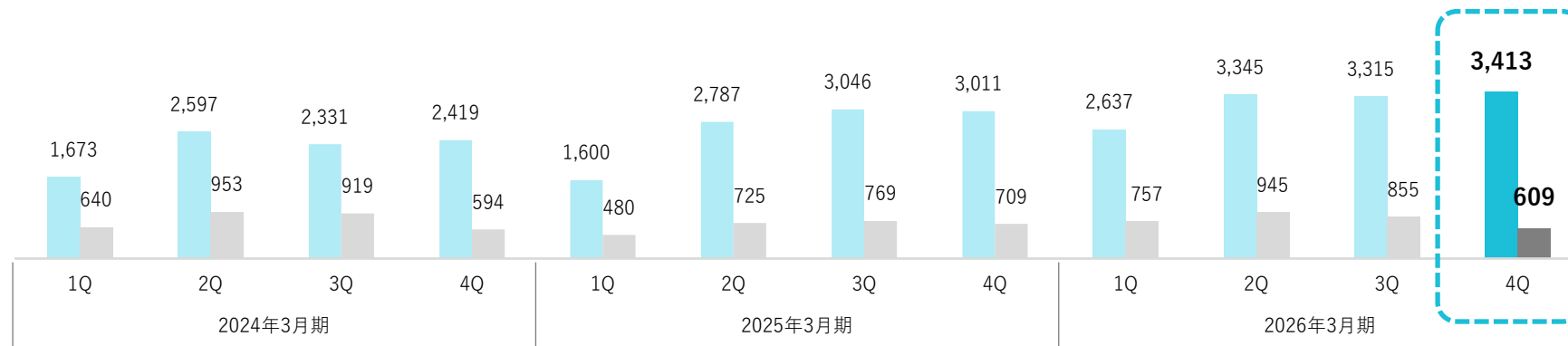
(単位：百万円)



アミューズメント事業

■ 売上高 ■ セグメント利益

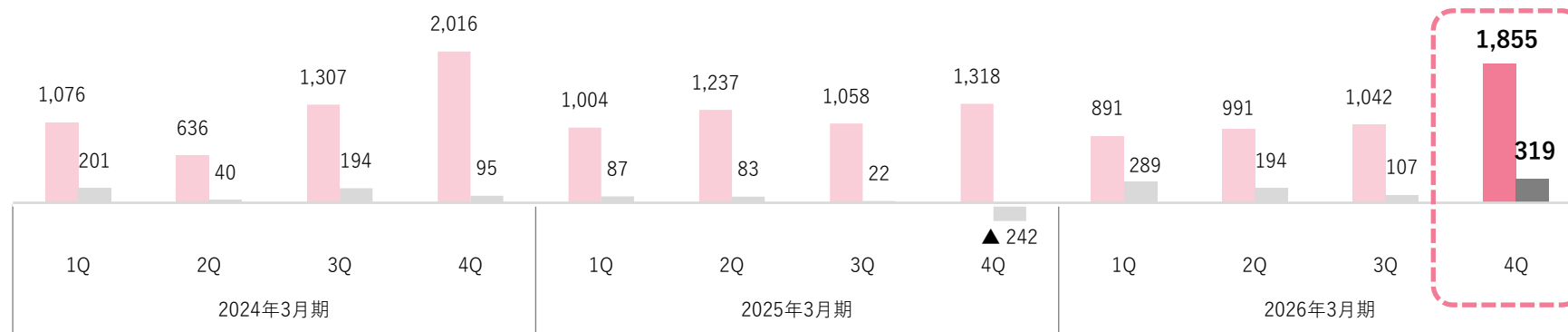
(単位：百万円)



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

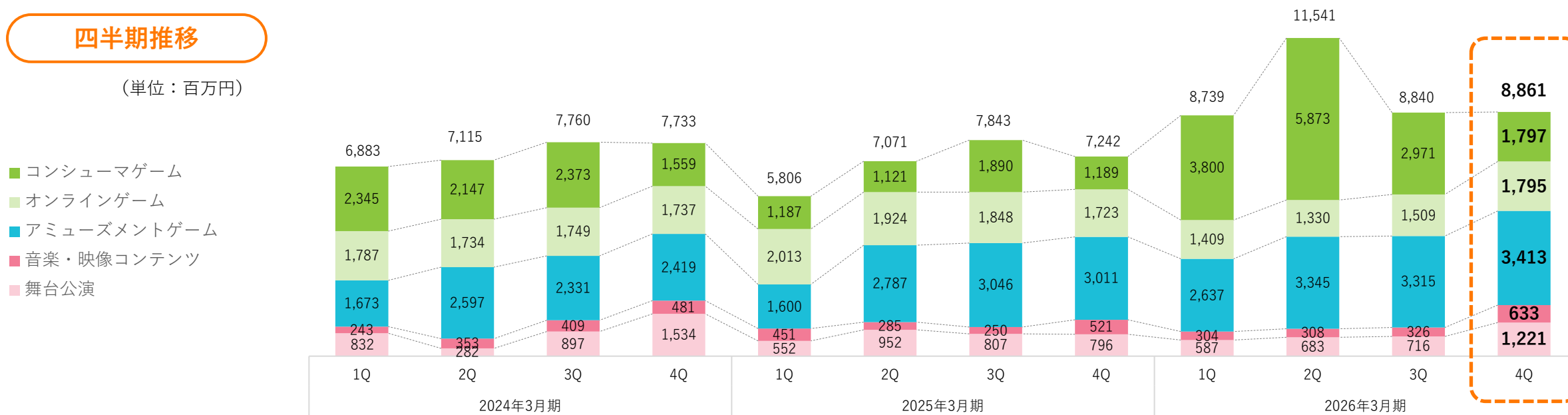
事業別売上高

(単位：百万円)

報告セグメント	事業区分	2026年3月期 (2025年4月-2026年3月)
デジタルコンテンツ事業	■ コンシューマゲーム関連	14,444
	■ オンラインゲーム関連	6,045
アミューズメント事業	■ アミューズメントゲーム関連	12,711
音楽映像事業	■ 音楽・映像コンテンツ関連	1,572
	■ 舞台公演関連	3,209
売上高合計		37,982

四半期推移

(単位：百万円)



貸借対照表

(単位：百万円)	2025年3月末	2026年3月末	増減額
流動資産	22,636	26,075	3,439
固定資産	10,266	9,434	▲831
資産合計	32,903	35,510	2,607
流動負債	6,551	7,572	1,021
固定負債	165	163	▲1
負債合計	6,716	7,735	1,019
純資産合計	26,187	27,775	1,587

キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	増減額
営業活動による キャッシュ・フロー	▲101	11,344	11,445
投資活動による キャッシュ・フロー	▲2,540	▲1,617	922
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 期末残高	7,880	17,488	9,608

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。