

2025 年6月 23 日開催 経営近況報告会 説明概要

社長の照井でございます。

本日は、新しい株主様もいらっしゃるかと存じますので、まずは、当社の概要を簡単にご説明させていただきます。

資料_P.3_当社の概要_経営理念

当社の概要 経営理念

MARVELOUS

経営理念

**「驚き」と「感動」を世界に届ける
新しいエンターテインメントの創造**

私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、
世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、
誰もが夢見る未来の創造に貢献します。

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

3

当社の経営理念は、「驚き」と「感動」を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造でございます。

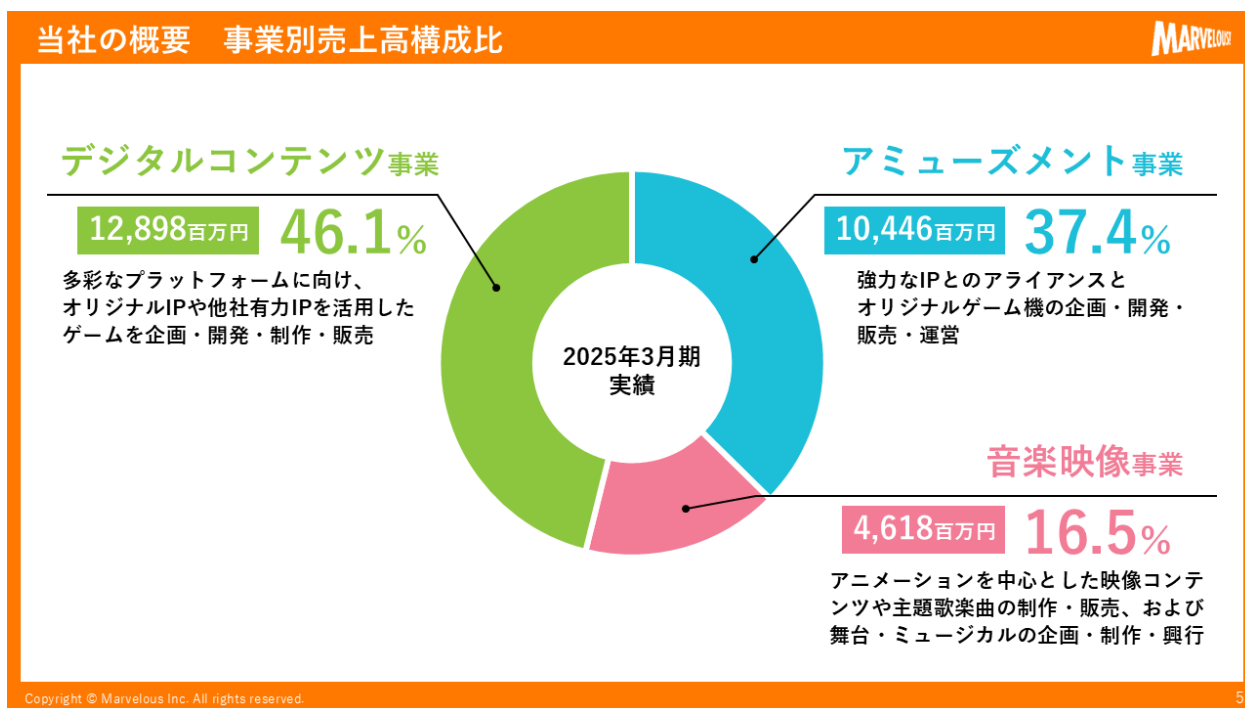
あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造によって、世界に「驚き」と「感動」を届け、誰もが夢見る未来の創造に貢献したいと考えております。

資料_P.4_当社の概要_事業戦略



続いて当社の事業戦略ですが、当社は、オリジナル IP を含め、多彩なエンターテインメントコンテンツを取り扱っており、それらをあらゆる事業領域において、様々なデバイスに向けて展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を掲げております。

資料_P.5_当社の概要_事業別売上構成比



スクリーンには、前期、2025 年3月期の実績に基づいた事業別の売上構成比が投影されております。

まず、緑色に色分けされた部分がデジタルコンテンツ事業で、売上全体の 46.1%を占めております。デジタルコンテンツ事業では、「Nintendo Switch™」や「PlayStation®」といった家庭用ゲーム機向けに、ソフトを開発・販売しているほか、スマートフォンやPC向けにオンラインゲームのサービスを提供しております。

次に、水色の部分がアミューズメント事業で、売上構成比は 37.4%となっております。こちらの事業では、アミューズメント施設向けゲーム機の開発・販売・運営などを行っています。

最後に、ピンク色の部分が音楽映像事業で、売上構成比は 16.5%となっております。こちらの事業では、アニメーションを中心とした映像コンテンツや、主題歌の制作・販売を手掛けるほか、舞台やミュージカルの制作・興行も行っております。

資料_P.6_2025年3月期_通期業績

2025年3月期 通期実績



- 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

(単位：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%
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.

6

こちらのページは、2025年3月期の業績概要となりますが、先程の株主総会での事業報告と内容が重複いたしますので、ここでの説明は割愛させていただきます。

それでは、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.8_2026年3月期 業績予想および配当予想

2026年3月期 業績予想および配当予想



- 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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

8

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、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。

もちろん、各タイトルともなるべく早期での収益貢献、より多くの販売を目指し、より高い実績を収められるよう努めてまいります。

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した。

前々期までの配当には及びませんが、なるべく近い将来において、その水準まで回復できるよう、利益の回復に努めてまいります。

資料_P.9_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	
売上高	290～320億円	279億円	350～400億円	350億円	400～500億円
営業利益	15～20億円	18.1億円	30～35億円	20億円	60～70億円
経常利益	15～20億円	18.0億円	30～35億円	20億円	60～70億円
当期純利益	10～14億円	8.1億円	21～25億円	14億円	42～49億円

- 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タイトルで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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

9

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。

先程の株主総会での事前質問の回答でも少し触れさせていただきましたが、昨年発表させていただきました中期計画につきまして、前期の実績、当期の修正計画を踏まえまして、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とさせていただきます。

今期の計画につきましても、当初の中期計画から大幅に下方修正となった要因といたしましては、今期の成長ドライバーとして認識していたいくつかのタイトルについて、前期において想定通りの実績を残せなかったこと、また、それにより編成方針等の見直しを行った結果でございます。誠に申し訳ございません。なお、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、一部、新規ビジネスでの苦戦はありますが、既存ビジネスでの成果を糧に、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、海外収益の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 立ち上げ時には、特に慎重に行いつつ、引き続き注力してまいります。

資料_P.10_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〕

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
(スマートフォン)

2025年配信予定

©Marvelous Inc.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.
10

それでは、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、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作『龍の国 ルーンファクトリー』を今月5日に発売いたしました。ゲームの内容もこれまでのルーンファクトリーシリーズでトップクラスの評価をいただいております。販売目標に向けて順調に推移しております。引き続き、さらなる売り伸ばしに努めてまいります。

今後におきましては、2008 年に発売された『牧場物語 ようこそ！風のバザールへ』を原作としたシリーズ最新作『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』を8月 28 日に発売を予定しております。

こちらも、活況な Nintendo Switch™ 2 の勢いや『龍の国 ルーンファクトリー』の順調なセールスの勢いに乗って、2か月後の発売に向け最大限、拡販に注力してまいります。

そして、2019 年に発売し、国内外で好評いただいたメカアクションゲーム「DAEMON X MACHINA」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。

こちらにも Nintendo Switch™ 2 向けに発売いたしますが、その他 PlayStation®5、Xbox、Steam®での同時リリースとなっており、国内でヒットを目指すところはもちろんですが、特に、海外市場を強く意識した作品です。

オンラインゲームでは、こちらにも当社の主力 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』を年内に配信を予定しております。

PC 版『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。

来月 17 日からは、クローズドネットワークテストの実施を予定しており、ファンの皆様からの期待に応えられるよう努めてまいります。

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、以上の通り、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.12_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)

キミとアイドルプリキュア♪  2025年2月 放送開始 ©ABC-CLIP・美映アニメーション	9-nine -Ruler's Crown  2025年7月 放送開始予定 ©フリアレーヴ・マーベラス・アッドミラルティ	ブスに花束を。  2025年7月 放送開始予定 ©映画ロケ/KADOKAWA『ブスに花束を。』製作委員会	素材採取家の異世界旅行記  2025年10月 放送開始予定 ©北乃きすめ、アルマギザリス / 素材採取家の異世界旅行記製作委員会
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 ©新井 隆/集英社・オニエミ製作委員会	舞台『刀剣乱舞』土佐 真流見極める眼  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 ©松本大洋/サンデー/舞台『日本三國』製作委員会	舞台『賭ケグルイ』  2025年 9月公演予定 ©河本ほむろ・向井浩/『SQUARE ENIX』 舞台『賭ケグルイ』製作委員会

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

12

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 -Ruler's Crown』と漫画原作の『ブスに花束を。』が7月に、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』が10月にテレビアニメの放送を予定しております。

舞台公演では、「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を予定しているほか、今期の新規タイトルでは、『日本三國』や『賭ケグルイ』といった話題作の舞台化作品の公演も予定しております。

資料_P.13_音楽映像事業:ショートアニメ

音楽映像事業 [新しい取り組み: ショートアニメ]
MARVELOUS

株ABCアニメーション、バルス株と3社共同
オリジナルショートアニメプロジェクト『ラノベアニメ』開始



2025年6月12日から公式YouTubeチャンネル等で順次配信開始
 7月12日26時からABCアニメ・朝日系列の「ANiMAZiNG!!!」枠で
 TVアニメ用に横型画面で再編集し『週刊ラノベアニメ』として放送

初期作品

※順次作品数を拡大予定

- ・『傷心タイムリープ』
原作・脚本：二語十（「探偵はもう、死んでいる」MF文庫J）×キャラクターデザイン：tanu
- ・『ファムファタル育成計画』
原作：日向夏（「薬屋のひとりごと」ヒーロー文庫）×脚本：川岸毬魚×
キャラクターデザイン：桶乃かもく
- ・『Jack the Reaper』
原作：長月達平（「Re:ゼロから始める異世界生活」MF文庫J）×脚本：羽咲うさぎ×
キャラクターデザイン：千種みのり
- ・『マリー・アントワネットに転生したので全力でギロチンを回避します』
原作・脚本：天野頌子（「よろず占い処 陰陽屋へようこそ」ポプラ文庫ピュアフル）×
キャラクターデザイン：藤真 拓哉






©ラノベアニメ製作委員会

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.
13

また、アニメ事業におきましては、新しい取り組みとして、オリジナルショートアニメプロジェクト『ラノベアニメ』を立ち上げ、活況なショート動画市場へ参入することを、先日発表いたしました。

著名な作家様、イラストレーター様にご参加いただいております、ここから新たなヒット作が生まれ、将来的に様々な展開ができればと考えております。

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、私からの説明を終了とさせていただきます。
 最後までご清聴いただきまして、誠にありがとうございました。

以 上