

2026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

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。

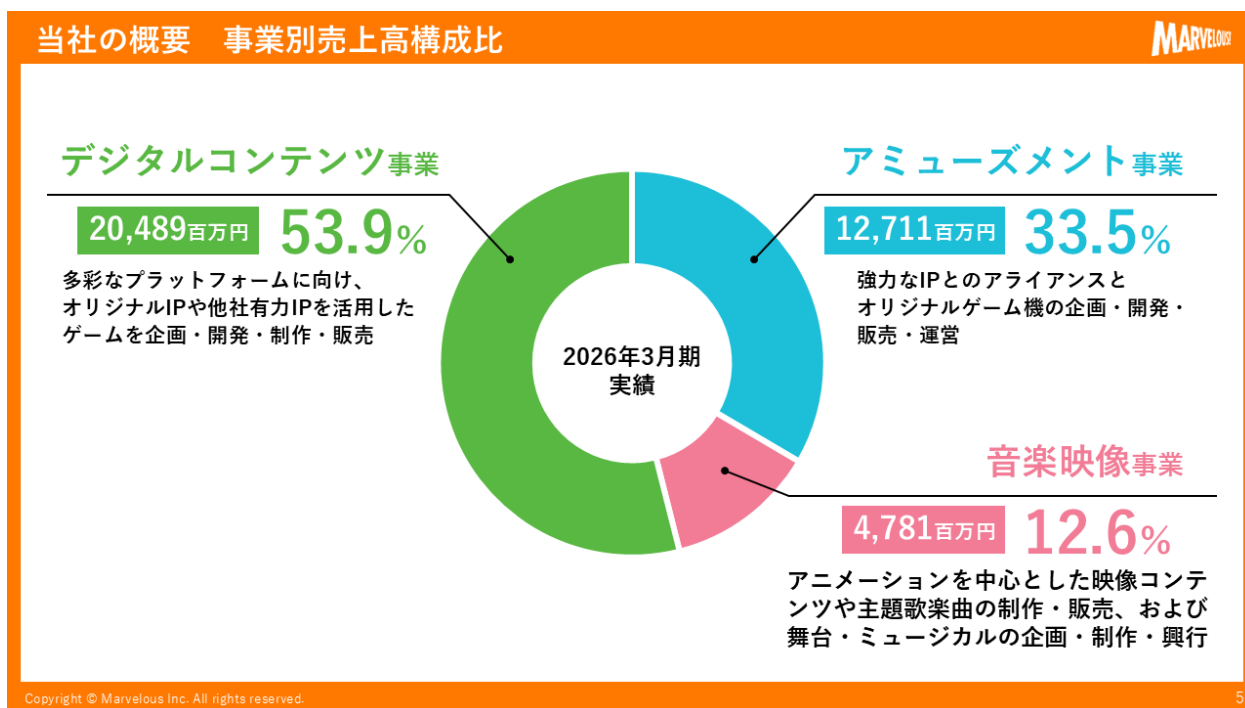
あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造によって、世界に「驚き」と「感動」を届け、誰もが夢見る未来の創造に貢献したいと考えております。

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 事業別売上高構成比



スクリーンには、前期、2026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53.9%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33.5%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12.6%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_2026年3月期_通期業績

2026年3月期 通期実績

MARVELOUS

- 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		2026年3月期		前期比		
	(単位：百万円)	実績	利益率	実績	利益率	(額)	(率)
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%

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.

6

こちらのページは、2026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、2027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_2027年3月期業績予想および配当予想

2027年3月期 業績予想および配当予想			
	2026年3月期	2027年3月期	前期比
(単位：百万円)	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

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 8

売上高は300億円、営業利益と経常利益は30億円、親会社株主に帰属する当期純利益は20億円の計画とさせていただきます。

売上高につきましては、デジタルコンテンツ事業における新作基幹タイトルの減少等により、減収の計画となっております。

一方で、当該事業については、これまでの成果と反省を糧に、クオリティの担保と採算性の向上に取り組んでおり、基幹となる各タイトルを着実なヒットにより収益貢献に結びつけられるよう努め、抜本的な利益改善を果たしてまいります。


安定した収益基盤の上に、これらのヒットを積み上げることで全社として前期比30%超の営業増益を目指してまいります。

また、事業・経営基盤及び財務体質の強化を図りつつ株主様への還元を高めていくことは重要な経営課題と認識しております。

配当につきましては、前期から、3円増額の一株当たり、15円の配当予想とさせていただきます。

資料_P.9_デジタルコンテンツ事業:2027年3月期のラインナップ(基幹タイトル)

デジタルコンテンツ事業 [2027年3月期のラインナップ] <基幹タイトル> MARVELOUS

<p>PROJECT N (仮称) (スマートフォン/PC)</p>  <p>2026年配信予定</p> <p>©Marvelous Inc. ©HONEY * PARADE GAMES Inc.</p>	<p>朧村正怪奇譚 (Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™ / PlayStation®5/Steam®)</p>  <p>2027年初頭発売予定</p> <p>©2009,2013,2026 Marvelous Inc.</p>	<p>コンシューマ向け 新作タイトル</p> <p>Coming Soon</p>
--	--	---

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 9

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、オンラインゲーム1作品、コンシューマゲーム2作品の基幹3タイトルのリリースを予定しております。

オンラインゲームでは、「閃乱カグラ」シリーズの新作アプリゲーム「PROJECT N」(仮称)の配信を2026年内に予定しております。

コンシューマ向けには、これまでも多数のヒットタイトルを手掛けてきた開発会社ヴァニラウェアとタッグを組んだ『朧村正怪奇譚』を2027年初頭に発売を予定しております。こちらは、これまでにWiiやPlayStation®Vita向けにリリースされ、人気を博してまいりましたが、この度、ゲームシステムをリファインし、Nintendo Switch™、Nintendo Switch™ 2、PlayStation®5、Steam®向けに展開してまいります。

残り1タイトルにつきましては、後日改めて詳細を発表させていただきますので、今しばらくお待ちくださいませうようお願い申し上げます。

また、『牧場物語 Let's 風のグランドバザール』のPlayStation®5やXboxシリーズへの展開をはじめ、前期リリースしたコンシューマ各タイトルの売上伸長に努めるとともに、『ブラウザ三国志 天』をはじめ、既存オンラインゲームにつきましてもユーザーの皆様により楽しんでいただける運営に注力し、今後の収益貢献につなげてまいります。

資料_P.10_デジタルコンテンツ事業:2027年3月期のラインナップ(子会社ラインナップ)

デジタルコンテンツ事業 [2027年3月期のラインナップ] <子会社発売タイトル> MARVELOUS

**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 KOEI GAMES and Marvelous Europe Ltd.

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

2026年
発売予定



© Team Grizzle / AMUSE.
Licensed to and published by KOEI 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 KOEI GAMES and Marvelous Europe Ltd.

The Big Catch
(Steam®)



発売日未定

© 2024 FileGroup Entertainment Inc.
Licensed to and published by KOEI 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

配信少女ノ墓場迷宮
(Nintendo Switch™ / Steam®)



2026年発売予定

© PALMER LLC./Rocia © 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
Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved. 10

また、今期は国内外の子会社からも多数のタイトルをパブリッシング予定です。

これらの拡販に最大限注力し、今期のセグメント黒字化を目指してまいります。

資料_P. 11_アミューズメント事業:2027年3月期のラインナップ

アミューズメント事業 [2027年3月期のラインナップ]
MARVELOUS

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月稼働開始

©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・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)



今冬稼働開始予定

©Marvelous Inc.

Copyright © Marvelous Inc. All rights reserved.
11

続いて、アミューズメント事業の取り組みについてご説明させていただきます。

国内『ポケモンフレンダ』につきましては、継続的な新弾の投入に加え、積極的なプロモーション展開により、新規ユーザーの獲得とマーケットの活性化に努めております。

海外の『ポケモンメザスタ』につきましては、これまで、「中国」「香港」「台湾」「インドネシア」「マレーシア」「シンガポール」「フィリピン」で稼働しておりましたが、新たに、4月より韓国で、5月よりベトナムで、6月よりインドでの稼働を開始いたしました。今後も、さらなる海外市場の開拓を進めてまいります。

また、当社オリジナルのプライズマシン「TRY」シリーズの最新作『TRYWALL™』をこの冬より稼働開始予定です。ぜひご期待ください。

資料_P.12_音楽映像事業:2027年3月期のラインナップ

音楽映像事業 (2027年3月期のラインナップ)

<p>プリキュアシンガーズ Premium LIVE HOUSE Circuit! 2026</p>  <p>2026年7月・8月開催予定</p> <p>©ABC-A・監映アニメーション</p>	<p>映画名探偵プリキュア! 不思議な庭と2人の秘密</p>  <p>2026年9月18日(金)公開</p> <p>©2026 映画名探偵プリキュア!製作委員会</p>	<p>鉄鍋のジャン!</p>  <p>2026年7月放送予定</p> <p>©高橋英二/KADOKAWA「鉄鍋のジャン!」製作委員会</p>	<p>新テニスの王子様 U-17 WORLD CUP 決勝メンバー決定戦</p>  <p>2026年秋放送予定</p> <p>©新井 隆典・N.A.S・新テニスの王子様プロジェクト</p>
<p>ミュージカル『憂国のモリアーティ』 緋色の研究 Reprise</p>  <p>2026年6月～7月公演予定</p> <p>©山崎謙一/集英社 ©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト</p>	<p>舞台『龍が如く』-神室町八犬伝-</p>  <p>2026年8月公演予定</p> <p>©SEGA/集英『龍が如く』製作委員会</p>	<p>ペコボン侵略ミュージカル『ケロロ軍曹』</p>  <p>2026年9月公演予定</p> <p>©高橋英二/KADOKAWA・BNP・ケロロ軍曹・MAD・BPP ©ペコボンの侵略ミュージカル「ケロロ軍曹」製作委員会</p>	<p>ミュージカル『薄桜鬼 真改』黎明録</p>  <p>2026年10月公演予定</p> <p>©ブイメディア・アクトリクス・ブイメディア・アクトリクス・ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会</p>

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。

当事業におきましては、今期も多数のアニメ、舞台作品を計画しております。

アニメでは、プリキュア関連のライブイベントの開催を7月より、劇場版最新作の公開を9月に予定しております。さらに、漫画原作『鉄鍋のジャン!』を7月より、テレビアニメ「新テニスの王子様」の最新作をこの秋より、放送開始予定となっております。

舞台公演につきましては、こちらに記載しておりますのは今期に公演を予定しているタイトルの一部ですが、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」や「ミュージカル『薄桜鬼 真改』」をはじめとする人気シリーズの新作公演のほか、新規タイトルとして、『龍が如く』、『ケロロ軍曹』の舞台化作品など、多彩なラインナップでお届けしてまいります。

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