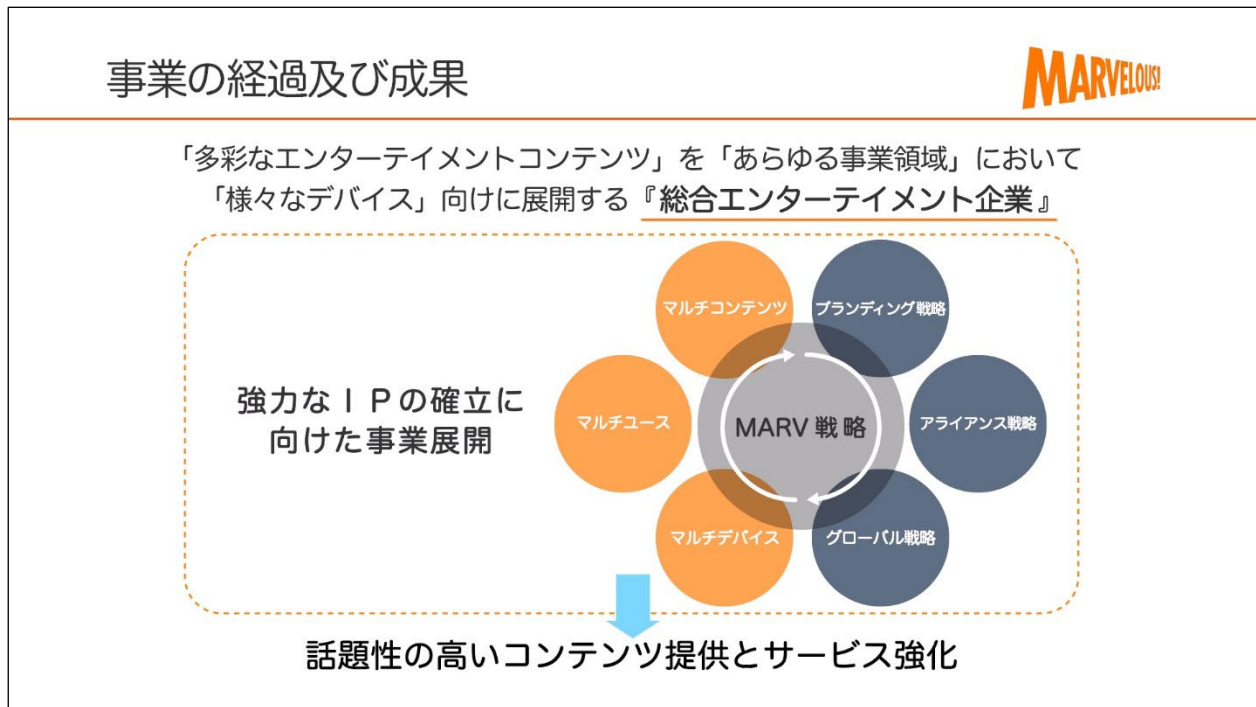


第 29 回定時株主総会
「事業報告の主な内容、及び、連結計算書類の概要」



それでは、株式会社マーベラス、第 29 期事業報告の主な内容についてご報告させていただきます。

当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力な IP の確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでおります。

事業の経過及び成果

エンターテインメント業界

デジタルコンテンツ

国内家庭用ゲーム市場は、2025年6月に発売された新型ゲーム機 Nintendo Switch™ 2 がハード市場を強力に牽引し、前年度を上回る活況、ソフト市場も好調に推移し、市場全体として一段と活性化

モバイルゲーム市場は、新規タイトルの投入は引き続き抑制傾向にあるもののIPを活用したタイトルが根強い人気、海外パブリッシャーによる有カタイトルの展開が市場全体の勢いを下支え

アミューズメント

プライズ（景品）ゲーム専門店の積極的な出店等を背景に、引き続きプライズカテゴリーが市場全体を牽引、この結果、市場規模は堅調に推移

当社グループが属するエンターテインメント業界は、国内家庭用ゲーム市場においては、2025年6月に発売された新型ゲーム機 Nintendo Switch™ 2 がハード市場を強力に牽引し、前年度を上回る活況を呈しました。これに伴いソフト市場も好調に推移し、市場全体として一段と活性化いたしました。

モバイルゲーム市場においては、新規タイトルの投入は引き続き抑制傾向にあるものの、IPを活用したタイトルの根強い人気が見られました。また、海外パブリッシャーによる有カタイトルの展開が市場全体の勢いを下支えました。

国内アミューズメント市場においては、プライズゲーム専門店の積極的な出店等を背景に、引き続きプライズカテゴリーが市場全体を牽引し、この結果、市場規模は堅調に推移いたしました。

事業の経過及び成果

エンターテインメント業界

音楽映像

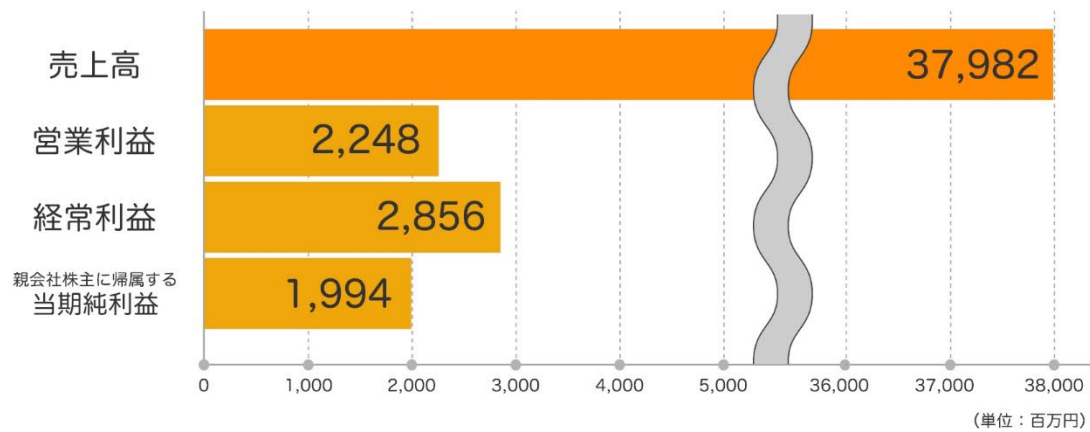
音楽映像市場は、パッケージ市場の需要が限定的となるなか、
動画配信市場はデジタル視聴習慣の定着により、市場全体として安定的に推移

ライブエンターテインメント市場は、人気タイトルを中心に観客動員が改善し、
需要の定着により、市場全体として底堅く推移
リアル体験への回帰がさらに進んだことを背景に、オンライン配信市場は引き続き縮小傾向

音楽映像市場においては、パッケージ市場の需要が限定的となるなか、動画配信市場はデジタル視聴習慣の定着により、市場全体として安定的に推移いたしました。

ライブエンターテインメント市場は、人気タイトルを中心に観客動員が改善し、需要の定着により、市場全体として底堅く推移いたしました。その一方で、リアル体験への回帰がさらに進んだことを背景に、オンライン配信市場は、引き続き縮小傾向となりました。

事業の経過及び成果

当期の業績 連結

このような状況下、各事業における取り組みの結果、当連結会計年度の業績は、売上高 379 億 8,200 万円、営業利益 22 億 4,800 万円、経常利益 28 億 5,600 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 19 億 9,400 万円となりました。

事業の経過及び成果

デジタルコンテンツ事業

MARVELOUS!



それでは次に、各事業の状況をご説明いたします。

まず始めに、デジタルコンテンツ事業についてご説明いたします。

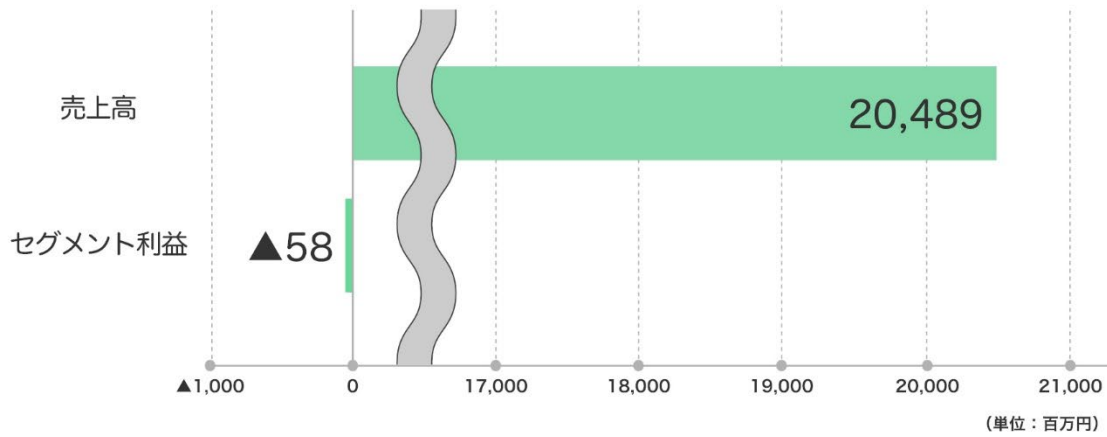
当事業のコンシューマ部門においては、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作となる『龍の国 ルーンファクトリー』を、新型ゲーム機 Nintendo Switch™ 2 本体同時発売タイトルとして 2025 年 6 月 5 日に、「牧场物語」シリーズの最新作『牧场物語 Let's! 風のグランドバザール』を同年 8 月に全世界で発売し、好調なセールスを記録いたしました。

一方、同年 9 月に投入した「DAEMON X MACHINA(デモンエクスマキナ)」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)』は低調な推移となり、当初販売計画を大きく下回る結果となりました。

オンライン部門においては、『ドルフィンウェーブ』等の既存タイトルが堅調に推移するとともに、決済手段の多様化や運営効率化の取り組み等により、収益性が改善いたしました。

一方、2025 年 10 月 22 日に配信を開始した新作スマートフォン向けアプリゲーム『ブラウザ三国志 天』の売上が計画を下回る推移となったことから、将来の回収可能性を鑑み、ゲーム資産残高を一括償却いたしました。

デジタルコンテンツ事業の業績



コンシューマゲーム新作3タイトルの発売により、売上は前期比で大きく伸長いたしました。『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』及び『ブラウザ三国志 天』の不振の影響により、セグメント損失を計上いたしました。

この結果、当事業の売上高は204億8,900万円、セグメント損失は5,800万円となりました。

事業の経過及び成果

アミューズメント事業

MARVELOUS!

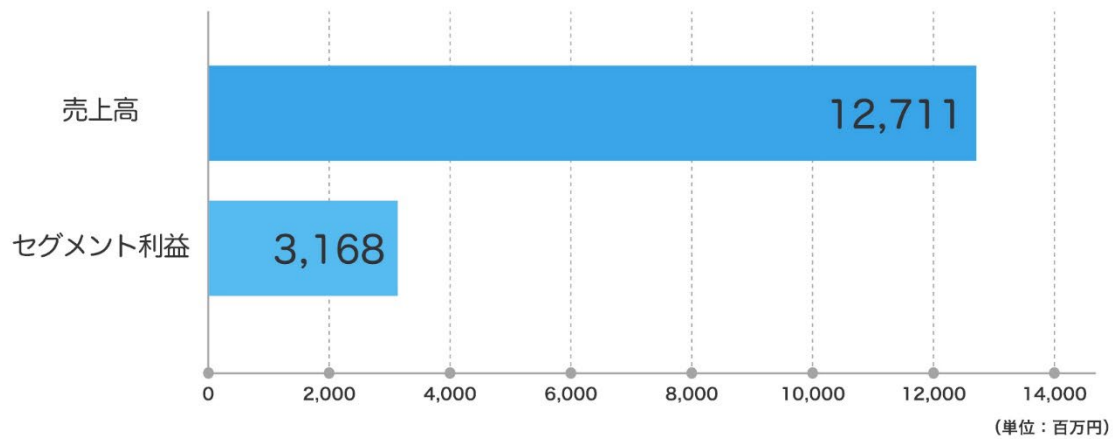


続いて、アミューズメント事業についてご説明いたします。

当事業においては、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンフレンズ』において、2025年4月に「5だん」を、稼動2年目からは「ベストタッグだん」の新弾を同年7月、9月、11月、2026年2月に投入し、歴代ポケモンキッズアミューズメントマシン最速となる約1年7ヶ月で累計プレイ回数2億回を突破するなど、好調に推移いたしました。

海外市場においては、2025年4月より『ポケモンメザスタ』の海外展開を開始し、順次稼動地域を拡大いたしました。各地域において稼動が好調に推移した結果、収益が国内を上回る水準まで成長し、業績を牽引いたしました。

アミューズメント事業の業績



なお、北米展開タイトルにおいて、稼動状況が想定を下回る推移となったことから、関連する棚卸資産及び固定資産について、評価損及び減損損失を計上いたしました。国内外におけるポケモンキッズアミューズメントマシンの好調により、前期比で増収増益となりました。

この結果、当事業の売上高は127億1,100万円、セグメント利益は31億6,800万円となりました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!



続いて、音楽映像事業についてご説明いたします。

当事業においては、TVアニメ『9-nine -Ruler's Crown』及びTVアニメ『ブスに花束を。』を2025年7月から、TVアニメ『素材採取家の異世界旅行記』及びTVアニメ『転生悪女の黒歴史』を同年10月から放送したほか、TVアニメ『キミとアイドルプリキュア♪』をはじめとした「プリキュア」シリーズ関連タイトル等のパッケージ商品化を行いました。

また、劇場版プリキュアの最新作『映画キミとアイドルプリキュア♪お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！』が同年9月12日に公開となり、2023年、2024年に続き3作品連続で興行収入が10億円を突破するなど、好調に推移いたしました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

 <p>ミュージカル『テニスの王子様』 4thシーズン青学 vs 四天宝寺 ©許斐 剛 / 集英社・アニメミュージカル制作委員会</p>	 <p>舞台『刀剣乱舞』 士佐 真流見極める眼 ©NITRO PLUS-EXONIA LLC / 舞台『刀剣乱舞』制作委員会</p>	 <p>『ワールドトリガー the Stage』 B級ランク戦艦最終戦編 ©車谷大介 / 集英社 ©『ワールドトリガー the Stage』制作委員会</p>	 <p>ミュージカル『墓国のモリアーティ』 大英帝国の醜聞 Reprise ©三好 佳 / 集英社 ©ミュージカル『墓国のモリアーティ』プロジェクト</p>	 <p>ミュージカル『薄桜鬼 真改』 藤堂平助 篇 ©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』制作委員会</p>
 <p>舞台『ジョーカー・ゲーム III』 © 梶谷 亨・KADOKAWA / JOKER GAME ANIMATION PROJECT © JOKER GAME THE STAGE PROJECT</p>	 <p>『Dancing☆Star プリキュア』 The Stage3 © Dancing☆Star プリキュア The Stage 制作委員会</p>	 <p>舞台『鋼の錬金術師』 一闇と光の野望— © 荒川弘 / SQUARE ENIX ・舞台『鋼の錬金術師』制作委員会</p>	 <p>舞台『魔道祖師』 瀟湘編 © 舞台『魔道祖師』制作委員会 改編自 蒼井 文子 著 渡村 信 著 豊原 美由希 著 小説</p>	

舞台公演においては、「ミュージカル『テニスの王子様』」や「舞台『刀剣乱舞』」、「ワールドトリガー the Stage」、「ミュージカル『墓国のモリアーティ』」、「ミュージカル『薄桜鬼 真改』」、「舞台『ジョーカー・ゲーム III』」、「『Dancing☆Star プリキュア』The Stage」、「舞台『鋼の錬金術師』」、「舞台『魔道祖師』」といったシリーズ作品の新作公演を実施し好評を博したほか、

事業の経過及び成果

音楽映像事業

MARVELOUS!



舞台『日本三國』
© 松井いづか / 小学館
© 舞台『日本三國』製作委員会



舞台『賭ケグルイ』
© 河本ほむろ・緑川隆
/ SQUARE ENIX・舞台『賭ケグルイ』製作委員会



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



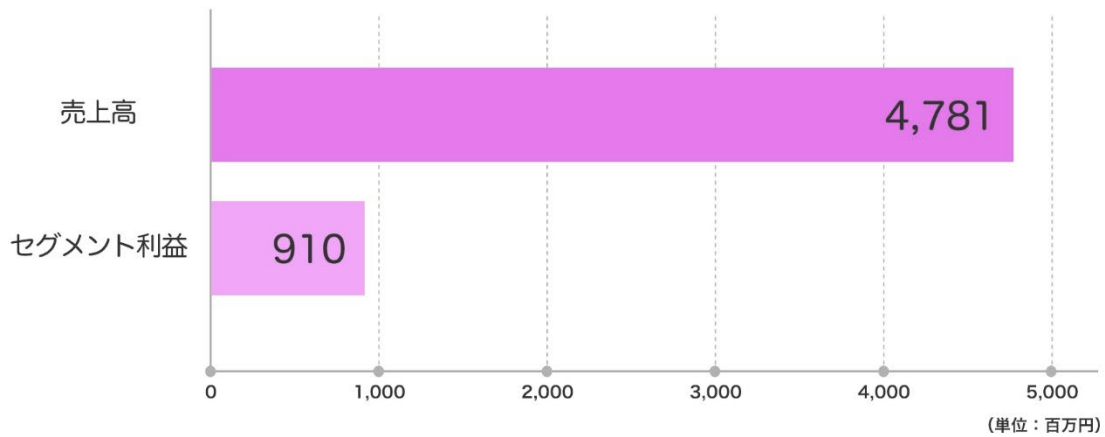
ミュージカル『スキップとローファー』
© 高松英樹・講談社
/ ミュージカル『スキップとローファー』製作委員会

新規作品として「舞台『日本三國』」、「舞台『賭ケグルイ』」、「ミュージカル『PandoraHearts』」、「ミュージカル『スキップとローファー』」等の公演を実施いたしました。

事業の経過及び成果

音楽映像事業

音楽映像事業の業績



前期に実施した不採算事業の整理による利益改善に加え、舞台公演でのヒットタイトルの貢献や、TVアニメの二次利用収入が好調に推移した結果、利益が大幅に改善いたしました。

この結果、当事業の売上高は47億8,100万円、セグメント利益は9億1,000万円となりました。

以上で、「事業の経過及び成果」についてのご報告を終了させていただきます。

連結貸借対照表

(単位：百万円)

	2025年3月末	2026年3月末	前期末比増減
流動資産	22,636	26,075	+3,439
固定資産	10,266	9,434	▲831
資産の部合計	32,903	35,510	+2,607
流動負債	6,551	7,572	+1,021
固定負債	165	163	▲1
負債の部合計	6,716	7,735	+1,019
純資産の部合計	26,187	27,775	+1,587

それでは次に、連結計算書類についてご説明いたします。

連結貸借対照表につきましては、資産の部は、流動資産が260億7,500万円、固定資産が94億3,400万円、合計355億1,000万円となりました。

負債の部は、流動負債が75億7,200万円、固定負債が1億6,300万円、合計77億3,500万円となりました。

純資産の部は、合計277億7,500万円となりました。

連結損益計算書

(単位：百万円)

	2025年3月期	2026年3月期	前期比増減
売上高	27,963	37,982	+10,019
営業利益	1,817	2,248	+431
経常利益	1,800	2,856	+1,056
親会社株主に帰属する 当期純利益	818	1,994	+1,175

連結損益計算書につきましては、売上高 379 億 8,200 万円、営業利益 22 億 4,800 万円、経常利益 28 億 5,600 万円、親会社株主に帰属する当期純利益 19 億 9,400 万円となりました。

なお、その他の事項につきましては、招集ご通知に記載のとおりでございます。

以上で、事業報告の主な内容、及び、連結計算書類の概要についてのご報告を終了させていただきます。

以上

※本資料は、第 29 回定時株主総会において使用いたしました、ビデオナレーションによるプレゼンテーション資料を書き起こしたものです。