



2025年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2025年5月9日
上場取引所 東

上場会社名 株式会社マーベラス
 コード番号 7844 URL <https://corp.marv.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 照井 慎一
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理部門管掌 (氏名) 野口 千博 E-mail ir@marv.jp
 定時株主総会開催予定日 2025年6月23日 配当支払開始予定日 2025年6月9日
 有価証券報告書提出予定日 2025年6月23日
 決算補足説明資料作成の有無： 有
 決算説明会開催の有無： 無

(百万円未満切捨て)

1. 2025年3月期の連結業績（2024年4月1日～2025年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	27,963	△5.2	1,817	△24.7	1,800	△40.1	818	—
2024年3月期	29,493	16.4	2,415	△2.9	3,002	2.4	△517	—

(注) 包括利益 2025年3月期 798百万円 (810.5%) 2024年3月期 87百万円 (△96.0%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2025年3月期	13.52	—	3.1	5.3	6.5
2024年3月期	△8.55	—	△1.8	8.5	8.2

(参考) 持分法投資損益 2025年3月期 -百万円 2024年3月期 -百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年3月期	32,903	26,187	79.5	431.60
2024年3月期	34,538	27,396	79.2	451.60

(参考) 自己資本 2025年3月期 26,143百万円 2024年3月期 27,354百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2025年3月期	△101	△2,540	△2,007	7,880
2024年3月期	2,892	△1,288	△2,167	12,677

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2024年3月期	—	0.00	—	33.00	33.00	2,007	—	7.1
2025年3月期	—	0.00	—	10.00	10.00	608	74.0	2.3
2026年3月期(予想)	—	0.00	—	12.00	12.00		51.9	

3. 2026年3月期の連結業績予想（2025年4月1日～2026年3月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	35,000	25.2	2,000	10.0	2,000	11.1	1,400	71.0	23.11

(注) 当社は、年次での業績管理を行っておりますので、第2四半期(累計)の業績予想の記載を省略しております。

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更： 無
新規 一社 (社名)、除外 一社 (社名)

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更： 無
② ①以外の会計方針の変更： 有
③ 会計上の見積りの変更： 有
④ 修正再表示： 無

(注) 詳細は、添付資料P.11「3. 連結財務諸表及び主な注記(5) 連結財務諸表に関する注記事項(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更に関する注記)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数

2025年3月期	62,216,400株	2024年3月期	62,216,400株
2025年3月期	1,643,231株	2024年3月期	1,643,151株
2025年3月期	60,573,194株	2024年3月期	60,531,487株

(注) 期末自己株式数については、「株式給付信託(BBT)」の信託財産として、株式会社日本カストディ銀行(信託E口)が所有している270,600株を含めて記載しております。

(参考) 個別業績の概要

2025年3月期の個別業績(2024年4月1日~2025年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	23,458	△0.5	1,634	△7.1	1,679	△55.8	1,027	△8.3
2024年3月期	23,583	7.8	1,760	△18.1	3,802	41.6	1,120	△38.9

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期	16.96	—
2024年3月期	18.51	—

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
2025年3月期	28,200	22,325	22,325	22,325	79.2	368.56	368.56	
2024年3月期	29,626	23,306	23,306	23,306	78.7	384.77	384.77	

(参考) 自己資本 2025年3月期 22,325百万円 2024年3月期 23,306百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

詳細は、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益及び包括利益計算書	7
(3) 連結株主資本等変動計算書	8
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更に関する注記)	11
(連結貸借対照表に関する注記)	12
(連結損益及び包括利益計算書に関する注記)	12
(セグメント情報等の注記)	13
(1株当たり情報の注記)	16
(重要な後発事象の注記)	16

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度におけ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、PlayStation®5の価格改定や、Nintendo Switch™の次世代機への期待が高まる中、ハード市場は転換期を迎え、販売が緩やかに落ち着いたものの、一部のヒット作品がソフト市場を牽引し、市場全体としては安定した推移を見せました。モバイルゲーム市場においては、市場規模はほぼ横ばいの推移を継続している中、IPを活用したタイトルで一部ヒットが出ましたが、依然として厳しい競争環境が続いています。国内アミューズメント市場においては、引き続きプライズ（景品）ゲームの好調やインバウンド需要の高まりが市場全体の活性化に繋がっています。音楽映像市場においては、パッケージ市場の縮小傾向が継続し、極めて厳しい競争環境が続く中、動画配信市場は、コンテンツの多様化や即時配信の拡充等により、安定した成長を維持しました。ライブエンターテインメント市場は、大都市における大規模公演が牽引する形で観客動員はコロナ前水準に回復した一方、オンライン配信市場は縮小いたしました。

このような状況下、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まいりました。

しかしながら、当期は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、舞台映像関連収入の減少等により、売上高は前期を下回りました。利益面においては、減収要因に加え、アミューズメント筐体の新旧入れ替え費用の計上があったことや音楽映像事業における一部アニメのコンテンツ資産の一括償却、IP育成にかかる投資損失がかさんだこと等により営業利益は減少いたしました。一方、最終損益においては、一部不振の海外アミューズメント筐体資産を減損損失として特別損失に計上したものの、前期の会計上の見積りの変更に伴う特別損失の解消により、黒字回復いたしました。

この結果、当期（2024年4月1日～2025年3月31日）の業績は、売上高27,963百万円（前期比5.2%減）、営業利益1,817百万円（前期比24.7%減）、経常利益1,800百万円（前期比40.1%減）、親会社株主に帰属する当期純利益818百万円（前期は親会社株主に帰属する当期純損失517百万円）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

①デジタルコンテンツ事業

当事業のコンシューマ部門においては、新作オリジナルタイトルとして2024年11月1日に『FARMAGIA（ファーマギア）』を発売いたしました。当初販売計画を大きく下回る結果となり、また、基幹タイトルの発売が本作のみであったことから、売上は昨年比で大幅に減少いたしました。一方、前期末に実施した会計上の見積りの変更により研究開発費が増加しましたが、売上原価が大きく減少したことで、利益は大幅に改善いたしました。

オンライン部門においては、2024年4月19日に配信を開始した新作スマートフォン向けゲームアプリ『ビックリマン・ワンダーコレクション』が順調に立ち上がり、収益寄与いたしました。また、既存タイトルにおいては、経年により売上が減少したものの、コラボイベント等の各タイトルの施策が堅調に推移し、計画を上回る推移となり、業績貢献いたしました。

この結果、当事業の売上高は12,898百万円（前期比16.4%減）、セグメント利益は937百万円（前期比97.6%増）となりました。

②アミューズメント事業

当事業においては、ポケモンキッズアミューズメントマシンの最新作『ポケモンフレンド』を2024年7月11日より稼働開始し、同年9月、11月、2025年2月に新弾となる「2～4弾」をそれぞれ展開いたしました。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ヶ月で「フレンドピック」（配出物）の配出枚数が1,000万枚を突破するなど、順調な立ち上がりとなりました。海外『ポケモンガオーレ』についても好調に推移し、筐体入れ替え前の稼働最終年ながら、前期を上回る業績となりました。また、新コンセプトのクレーンゲーム機『TRY CATCH（トライキャッチ）』を、2024年11月より全国のアミューズメント施設にて順次稼働を開始いたしました。

海外売上の拡大や『TRY CATCH』の発売により増収となったものの、国内キッズアミューズメントマシンの新機種入れ替えに伴う費用先行や海外新規ビジネスの一部不振等により減益となりました。

この結果、当事業の売上高は10,446百万円（前期比15.8%増）、セグメント利益は2,685百万円（前期比13.6%減）となりました。

③音楽映像事業

当事業においては、TVアニメ『刀剣乱舞 廻 -虚伝 燃ゆる本能寺-』を2024年4月から、TVアニメ『女神のカフェテラス』の第2期を同年7月から、プリキュアシリーズのオリジナルTVアニメ『魔法つかいプリキュア！！～

MIRAI DAYS～』、TVアニメ『悪役令嬢転生おじさん』及びTVアニメ『FARMAGIA(ファーマギア)』を2025年1月から放送したほか、TVアニメ『わんだふるぷりきゅあ!』をはじめとした「プリキュア」シリーズ関連タイトルや、TVアニメ『望まぬ不死の冒険者』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『わんだふるぷりきゅあ! ざ・むーびー!』が2024年9月13日に公開となり、好調な成績を収めました。

また、「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』」、「『Dancing☆Starプリキュア』The Stage」等のシリーズ作品の新作公演や、「舞台『弱虫ペダル』」の最終公演、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」のコンサート公演等を実施し好評を博したほか、今期の新規作品として『演劇【推しの子】2.5次元舞台編』「舞台『魔道祖師』」等の公演を実施いたしました。

しかしながら、事業全体としては、舞台公演関連のパッケージ販売売上や配信収入が大きく減少し、また、一部アニメ作品の映像コンテンツ資産について将来の回収可能性を厳しく評価した結果、一括償却を行い評価損として原価計上いたしました。さらに、新規IPの育成にかかる投資損失がかさんだことにより、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4,618百万円（前期比8.3%減）、セグメント損失は49百万円（前期はセグメント利益531百万円）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

当社グループの当連結会計年度末の財政状態につきましては以下のとおりであります。

当連結会計年度末の資産残高は、アミューズメント施設機器及び仕掛品の増加等があったものの、現金及び預金の減少等により、前連結会計年度末に比べ1,635百万円減少し、32,903百万円となりました。

当連結会計年度末の負債残高は、未払印税及び買掛金の減少等により、前連結会計年度末に比べ425百万円減少し、6,716百万円となりました。

当連結会計年度末の純資産は、親会社株主に帰属する当期純利益を計上したものの、配当による利益剰余金の減少等により、前連結会計年度末に比べ1,209百万円減少し、26,187百万円となりました。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ4,797百万円減少し、7,880百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果支出した資金は、税金等調整前当期純利益1,648百万円、減価償却費1,345百万円等があったものの、棚卸資産の増加2,564百万円、売上債権の増加502百万円等より、101百万円（前期は2,892百万円の収入）となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果支出した資金は、投資有価証券の償還による収入1,000百万円等があったものの、有形固定資産の取得による支出2,172百万円、無形固定資産の取得による支出1,282百万円等により、2,540百万円（前期は1,288百万円の支出）となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果支出した資金は、配当金の支払額2,007百万円等により2,007百万円（前期は2,167百万円の支出）となりました。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2021年3月期	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期
自己資本比率 (%)	79.9	79.2	80.1	79.2	79.5
時価ベースの自己資本比率 (%)	155.3	119.3	109.5	121.9	86.5
キャッシュ・フロー 対有利子負債比率 (年)	3.7	5.7	16.4	0.0	—
インタレスト・カバレッジ・ レシオ (倍)	3,557.5	2,839.2	352.7	2,729.5	—

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注) 1 いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

2 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

3 キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

4 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。また、利払いについては、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

5 2024年3月期末及び、2025年3月期末につきましては有利子負債はありません。

6 2025年3月期末につきましては、営業キャッシュ・フローがマイナスであるため、キャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオを記載しておりません。

(4) 今後の見通し

デジタルコンテンツ事業におきましては、当社基幹IPより、コンシューマゲームのシリーズ最新作を3作品、オンラインゲームの新作を1作品予定しているほか、複数のインディー、アクイジションタイトルのリリースを予定しております。そのため、売上高は前期より大幅に伸長する見込みです。一方で、当該作品の開発費がリリース時より原価計上されるため、利益面の伸長は限定的かつ、本格的な利益貢献は下期からの見込みとなっております。アミューズメント事業については、前期にリリースしたタイトルの通年貢献や先行費用の解消、海外ビジネスの更なる伸長を見込んでおります。音楽映像事業においては、不採算プロジェクトの見直しにより収益改善に努めてまいります。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社では、日本基準を適用して連結財務諸表等を作成しております。IFRSの任意適用について検討をしているものの、同業他社との比較可能性の確保の観点や、海外市場での資金調達の可能性から総合的に勘案し、日本基準の適用を継続していく予定であります。なお、今後もIFRSの任意適用に関する検討は進めていく所存です。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	12,677	7,880
受取手形	13	237
売掛金	3,231	3,664
契約資産	102	100
電子記録債権	318	163
有価証券	999	—
商品及び製品	157	251
仕掛品	5,381	7,087
原材料及び貯蔵品	15	307
未収還付法人税等	659	623
その他	2,172	2,332
貸倒引当金	△15	△11
流動資産合計	25,712	22,636
固定資産		
有形固定資産		
建物	393	451
減価償却累計額	△287	△308
建物(純額)	106	142
車両運搬具	9	2
減価償却累計額	△6	△0
車両運搬具(純額)	2	1
工具、器具及び備品	771	688
減価償却累計額	△566	△490
工具、器具及び備品(純額)	204	198
アミューズメント施設機器	1,686	4,319
減価償却累計額	※ △1,469	※ △1,982
アミューズメント施設機器(純額)	217	2,336
リース資産	1,225	1,225
減価償却累計額	△1,225	△1,225
リース資産(純額)	—	—
建設仮勘定	1,253	392
有形固定資産合計	1,784	3,071
無形固定資産		
ソフトウェア	449	184
ソフトウェア仮勘定	481	1,483
その他	85	1
無形固定資産合計	1,015	1,669
投資その他の資産		
投資有価証券	2,917	2,908
長期貸付金	106	150
破産更生債権等	13	12
敷金及び保証金	131	180
繰延税金資産	2,865	2,208
その他	83	232
貸倒引当金	△91	△166
投資その他の資産合計	6,025	5,526
固定資産合計	8,825	10,266
資産合計	34,538	32,903

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	2,571	2,159
未払金	1,434	1,384
未払印税	1,499	1,027
未払法人税等	60	97
契約負債	213	231
賞与引当金	401	402
役員賞与引当金	13	11
その他	713	1,235
流動負債合計	6,907	6,551
固定負債		
長期未払金	114	114
繰延税金負債	0	—
株式給付引当金	48	48
資産除去債務	71	2
固定負債合計	234	165
負債合計	7,141	6,716
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,611	3,611
資本剰余金	8,744	8,744
利益剰余金	15,464	14,275
自己株式	△1,740	△1,740
株主資本合計	26,080	24,891
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△79	△80
為替換算調整勘定	1,354	1,332
その他の包括利益累計額合計	1,274	1,252
非支配株主持分	41	43
純資産合計	27,396	26,187
負債純資産合計	34,538	32,903

(2) 連結損益及び包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
売上高	29,493	27,963
売上原価	17,473	15,032
売上総利益	12,020	12,930
販売費及び一般管理費	9,605	11,113
営業利益	2,415	1,817
営業外収益		
受取利息	264	220
為替差益	391	—
貸倒引当金戻入額	0	6
その他	33	40
営業外収益合計	689	266
営業外費用		
支払利息	1	16
投資有価証券評価損	85	—
為替差損	—	192
貸倒引当金繰入額	12	74
その他	1	0
営業外費用合計	101	283
経常利益	3,002	1,800
特別利益		
固定資産売却益	0	4
特別利益合計	0	4
特別損失		
固定資産売却損	0	—
減損損失	※1 113	※1 156
ゲーム開発資産評価損	※2 3,545	—
特別損失合計	3,660	156
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△656	1,648
法人税、住民税及び事業税	572	168
法人税等調整額	△713	659
法人税等合計	△140	827
当期純利益又は当期純損失(△)	△515	820
(内訳)		
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△517	818
非支配株主に帰属する当期純利益	2	1
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5	△1
為替換算調整勘定	597	△21
その他の包括利益合計	603	△22
包括利益	87	798
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	85	796
非支配株主に係る包括利益	2	1

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	3,611	8,744	17,989	△1,830	28,515
当期変動額					
剰余金の配当			△2,007		△2,007
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△517		△517
自己株式の処分				89	89
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					—
当期変動額合計	—	—	△2,525	89	△2,435
当期末残高	3,611	8,744	15,464	△1,740	26,080

	その他の包括利益累計額			非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△84	756	671	39	29,227
当期変動額					
剰余金の配当					△2,007
親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△517
自己株式の処分					89
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	5	597	603	2	605
当期変動額合計	5	597	603	2	△1,830
当期末残高	△79	1,354	1,274	41	27,396

当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位: 百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	3,611	8,744	15,464	△1,740	26,080
当期変動額					
剰余金の配当			△2,007		△2,007
親会社株主に帰属する当期純利益			818		818
自己株式の取得				△0	△0
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)					—
当期変動額合計	—	—	△1,189	△0	△1,189
当期末残高	3,611	8,744	14,275	△1,740	24,891

	その他の包括利益累計額			非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△79	1,354	1,274	41	27,396
当期変動額					
剰余金の配当					△2,007
親会社株主に帰属する当期純利益					818
自己株式の取得					△0
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	△1	△21	△22	1	△20
当期変動額合計	△1	△21	△22	1	△1,209
当期末残高	△80	1,332	1,252	43	26,187

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△656	1,648
減価償却費	1,193	1,345
減損損失	113	156
ゲーム開発資産評価損	3,545	—
映像コンテンツ償却額	221	472
のれん償却額	41	—
貸倒引当金の増減額(△は減少)	14	70
賞与引当金の増減額(△は減少)	△26	1
株式給付引当金の増減額(△は減少)	△9	—
役員賞与引当金の増減額(△は減少)	13	△2
役員株式給付引当金の増減額(△は減少)	△94	—
受取利息	△264	△220
支払利息	1	16
固定資産売却損益(△は益)	△0	△4
投資有価証券評価損益(△は益)	85	—
売上債権の増減額(△は増加)	165	△502
棚卸資産の増減額(△は増加)	△755	△2,564
仕入債務の増減額(△は減少)	898	△413
未払金の増減額(△は減少)	123	△79
未払印税の増減額(△は減少)	471	△470
未払消費税等の増減額(△は減少)	△6	△77
その他	△677	341
小計	4,399	△283
利息及び配当金の受取額	280	248
利息の支払額	△0	△16
法人税等の支払額又は還付額(△は支払)	△1,786	△49
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,892	△101
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の払戻による収入	1,445	—
有形固定資産の取得による支出	△1,795	△2,172
有形固定資産の売却による収入	43	5
無形固定資産の取得による支出	△1,225	△1,282
投資有価証券の取得による支出	△86	—
投資有価証券の償還による収入	400	1,000
敷金及び保証金の差入による支出	△29	△49
敷金及び保証金の回収による収入	0	0
長期貸付けによる支出	△35	△43
その他	△7	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,288	△2,540
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△160	—
配当金の支払額	△2,007	△2,007
自己株式の取得による支出	△0	△0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,167	△2,007
現金及び現金同等物に係る換算差額	688	△148
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	124	△4,797
現金及び現金同等物の期首残高	12,553	12,677
現金及び現金同等物の期末残高	12,677	7,880

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更に関する注記)

(有形固定資産の減価償却方法の変更)

当社は、アミューズメント施設機器の減価償却方法について、従来、定率法を採用しておりましたが、当連結会計年度より、定額法に変更しております。

これは、2025年3月期にアミューズメント施設向けの新型筐体が稼働開始予定であることを契機に、有形固定資産の減価償却方法を再検討したところ、当社のアミューズメント事業においては、新型筐体稼働開始後、安定的な収益を上げており、アミューズメント施設機器については、使用期間にわたり費用を均等に配分する方法を採用することが、会社の収益の実態をより適切に反映する方法であると判断したことによるものです。

この変更により、従来の方法に比べて、当連結会計年度の営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益は、それぞれ478百万円増加しております。

(連結貸借対照表に関する注記)

※ 減価償却累計額

有形固定資産の減価償却累計額には、減損損失累計額を含めて表示しております。

(連結損益及び包括利益計算書に関する注記)

※1 減損損失

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

当社グループは以下の資産について減損損失を計上いたしました。

(1) 減損損失を認識した資産

場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区	その他	のれん	113百万円

(2) 減損損失の認識に至った経緯

当社子会社である株式会社グループシンクに係るのれんについて、当初想定していた収益が見込めなくなったため、当該のれんの未償却残高の全額を減損損失として特別損失に計上しております。

(3) 資産のグルーピングの方法

減損会計の適用にあたっては、概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によって資産のグルーピングを行っております。のれんについては会社単位でグルーピングしております。

(4) 回収可能価額の算定方法

回収可能価額は使用価値により測定しており、将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額を零として評価しております。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

当社グループは以下の資産について減損損失を計上いたしました。

(1) 減損損失を認識した資産

場所	用途	種類	減損損失
中華人民共和国	アミューズメント事業用資産	アミューズメント施設機器	71百万円
		建設仮勘定	21百万円
		ソフトウェア	58百万円
		ソフトウェア仮勘定	4百万円

(2) 減損損失の認識に至った経緯

アミューズメント事業用資産について、当初想定していた収益の進捗に大きな後れが生じており、計画値の達成は困難であると判断したことから、今後収益が見込めないと認められた資産について減損損失として特別損失に計上しております。

(3) 資産のグルーピングの方法

減損会計の適用にあたっては、概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によって資産のグルーピングを行っております。

(4) 回収可能価額の算定方法

回収可能価額は使用価値により測定しており、将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額を零として評価しております。

※2 ゲーム開発資産評価損

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

当社グループは従来、ゲーム開発費用の会計処理について、プロジェクトの企画承認時からリリース時までには発生する開発費用は全て資産計上を行い、製品・サービスのリリース時より見込販売収益に応じて売上原価に計上してまいりました。しかしながら、昨今の市場環境並びに当社の業績動向を踏まえ、ゲーム開発費用の会計処理を検討した結果、将来収益による回収の蓋然性が高いと判断できる一部シリーズタイトルを除いて、現在開発中のゲーム資産の会計上の見積りを変更して損失処理を実施いたしました。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、取り扱う製品・サービスについて国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社グループは、製品・サービス別のセグメントから構成されており、「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント事業」及び「音楽映像事業」の3つを報告セグメントとしております。

「デジタルコンテンツ事業」においては、当社グループが発売元となる家庭用ゲーム機、スマートフォン、PC、モバイル等に向けたゲームコンテンツの企画・開発・販売・サービス運営を行っています。加えて、蓄積された高度な開発技術を背景に、業界他社がリリースするゲームコンテンツの開発受託を行っています。

「アミューズメント事業」においては、アミューズメント施設運営会社向けに、業務用機器や商品の企画・開発・販売を行っており、強力なIPとのアライアンスを推進するほか、オリジナルゲーム機の企画・開発にも注力しています。

「音楽映像事業」においては、アニメーションを中心とした音楽・映像コンテンツの制作・プロデュースを行い、音楽・映像商品化から、配信ビジネスやキャラクター商品化といった二次利用へのマルチユース展開を積極的に行っています。加えて、漫画やアニメーション、ゲームの人気作品を原作にした舞台興行作品の制作・プロデュースにより興行ビジネスを手掛け、ライブエンターテインメントと音楽・映像との融合を図り、コンテンツの多面的な展開を推進しています。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報
前連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024年3月31日）

(単位：百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 計上額 (注) 2
	デジタルコン テンツ事業	アミューズメ ント事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	15,435	9,021	5,036	29,493	—	29,493
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	15,435	9,021	5,036	29,493	—	29,493
セグメント利益	474	3,107	531	4,113	△1,698	2,415
セグメント資産	10,607	4,325	1,024	15,957	18,581	34,538
その他の項目						
減価償却費	535	536	1	1,074	119	1,193
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	759	1,933	—	2,692	325	3,018

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△1,698百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,698百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
- (2) セグメント資産の調整額18,581百万円は、主に余資運用資金（現金及び預金）及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額119百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額325百万円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度（自 2024年4月1日 至 2025年3月31日）

（単位：百万円）

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 計上額 (注) 2
	デジタルコン テンツ事業	アミューズメ ント事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	12,898	10,446	4,618	27,963	—	27,963
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	12,898	10,446	4,618	27,963	—	27,963
セグメント利益又は損失 (△)	937	2,685	△49	3,574	△1,756	1,817
セグメント資産	11,412	5,918	1,718	19,048	13,854	32,903
その他の項目						
減価償却費	268	860	86	1,215	129	1,345
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	1,003	2,275	1	3,280	171	3,451

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△1,756百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,756百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
- (2) セグメント資産の調整額13,854百万円は、主に余資運用資金（現金及び預金）及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額129百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額171百万円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

4. 報告セグメントの変更等に関する情報

（有形固定資産の減価償却方法の変更）

当社は、アミューズメント施設機器の減価償却方法について、従来、定率法を採用しておりましたが、当連結会計年度より、定額法に変更しております。詳細については、「3. 連結財務諸表及び主な注記（5）連結財務諸表に関する注記事項（会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更に関する注記）」に記載のとおりであります。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
1株当たり純資産額	451.60円	431.60円
1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失(△)	△8.55円	13.52円

- (注) 1 前連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、1株当たり当期純損失であり、また潜在株式が存在しないため記載しておりません。
- 2 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
- 3 「株式給付信託(BBT)」制度に関する株式会社日本カストディ銀行(信託E口)が所有する自社の株式は、1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めており、また、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めております。
- 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は、前連結会計年度312,366株、当連結会計年度270,600株であり、1株当たり純資産額の算定上、控除した当該自己株式の期末株式数は、前連結会計年度270,600株、当連結会計年度270,600株であります。
- 4 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)(百万円)	△517	818
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)(百万円)	△517	818
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	60,531,487	60,573,194

- 5 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
純資産の部の合計額(百万円)	27,396	26,187
純資産の部の合計額から控除する金額(百万円)	41	43
(うち新株予約権(百万円))	(—)	(—)
(うち非支配株主持分(百万円))	(41)	(43)
普通株式に係る純資産額(百万円)	27,354	26,143
普通株式の発行済株式数(株)	62,216,400	62,216,400
普通株式の自己株式数(株)	1,643,151	1,643,231
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	60,573,249	60,573,169

(重要な後発事象)

該当事項はありません。