



MARVELOUS!

2026年3月期 第3四半期

決算説明資料

株式会社マーベラス

2026年 1月 30日

- 01 2026年3月期 第3四半期決算概要
- 02 セグメント別の状況と今後の展開
- 03 2026年3月期 通期業績予想
- 04 補足資料

2026年3月期 第3四半期決算概要



2026年3月期 第3四半期（累計）決算サマリー



- 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等で大幅増収
- 新作の開発費が重く売上原価の大幅増により営業利益は微増にとどまるも、『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』の順調なセールスにより当初計画より前倒しでの収益寄与
- 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3Q累計 (2024年4月 - 12月)		2026年3月期3Q累計 (2025年4月 - 12月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
(単位：百万円)						
売上高	20,720	-	29,121	-	8,400	140.5%
売上原価	10,716	-	18,749	-	8,032	175.0%
販管費	8,437	-	8,595	-	157	101.9%
営業利益	1,566	7.6%	1,776	6.1%	210	113.4%
経常利益	1,656	8.0%	2,129	7.3%	473	128.6%
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,029	5.0%	1,548	5.3%	518	150.4%

セグメント別の状況と今後の展開



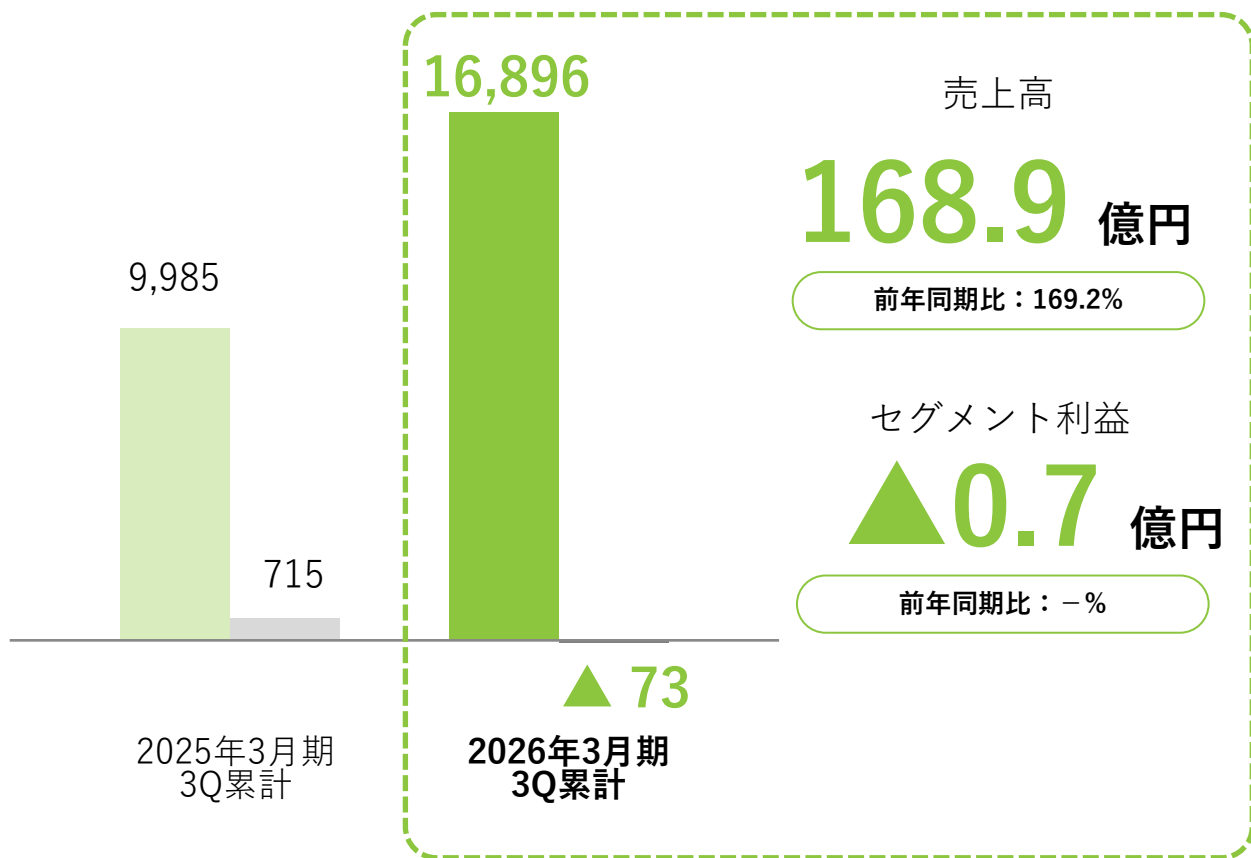
セグメント別業績



		2025年3月期3Q累計 (2024年4月-12月)	2026年3月期3Q累計 (2025年4月-12月)	前年同期比	
				額	率
(単位：百万円)					
売上高	デジタルコンテンツ事業	9,985	16,896	6,911	169.2%
	アミューズメント事業	7,435	9,298	1,863	125.1%
	音楽映像事業	3,300	2,926	▲373	88.7%
	合計	20,720	29,121	8,400	140.5%
セグメント利益	デジタルコンテンツ事業	715	▲73	▲788	－%
	アミューズメント事業	1,976	2,558	582	129.5%
	音楽映像事業	193	591	398	306.1%
	合計	2,885	3,077	192	106.7%
全社費用等		▲1,318	▲1,300	18	98.6%
営業利益 合計		1,566	1,776	210	113.4%

- 上期発売『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』は堅調セールスで利益寄与
- オンラインは既存タイトルが堅調推移も、10月配信『ブラウザ三国志 天』が低調なスタート
- 3Qは大幅な利益計上により2Q決算時よりも大きく赤字幅縮小

■ 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®)

【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
【北米・欧州】2025年8月27日発売

©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

©2025 Marvelous Inc.

ブラウザ三国志 天
(スマートフォン)

2025年10月22日配信開始

©Marvelous Inc.

※海外版の発売日は現地時間で記載しております

- 『龍の国 ルーンファクトリー』 PlayStation®5/Xbox Series X|S版を2月発売予定
- 『千銃士:Rhodoknight』 Nintendo Switch™版は2026年6月発売へ延期
- 『ブラウザ三国志 天』 DMM GAMES版の事前登録を2026年1月22日より開始
- 引き続き、上期発売のコンシューマ新規3タイトルやオンライン新作・既存タイトルの拡販に注力
- インディーゲームも含む今後の新規タイトル開発を進行

龍の国 ルーンファクトリー

(Nintendo Switch™ 2/Nintendo Switch™/Steam®/PlayStation®5/Xbox Series X|S)



PlayStation®5/Xbox Series X|S版
2026年2月13日発売予定

©2025 Marvelous Inc.

ブラウザ三国志 天

(スマートフォン/PC)

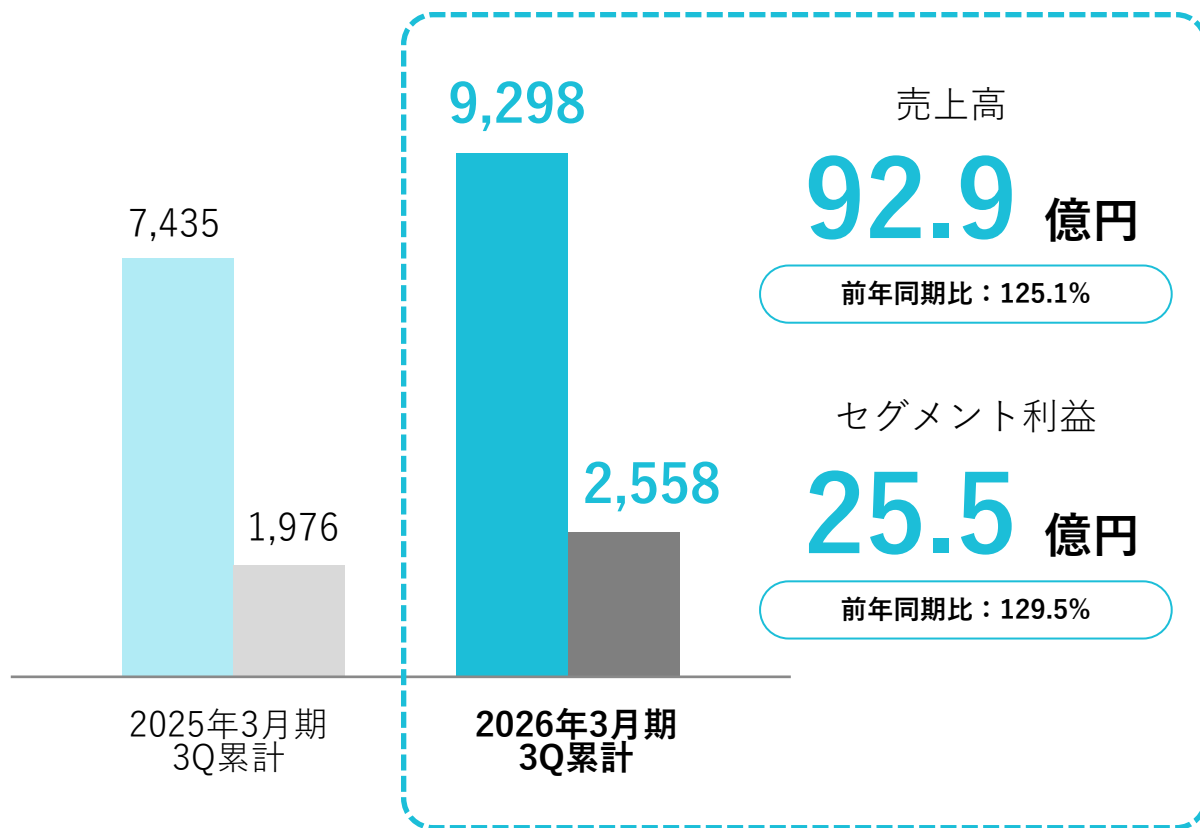


PC(DMM GAMES)版
2026年1月22日事前登録開始

©Marvelous Inc.

- ポケモンキッズアミューズメントマシンが国内外での好調推移により、前年同期比増収増益
- 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

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



ポケモンフренда (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)



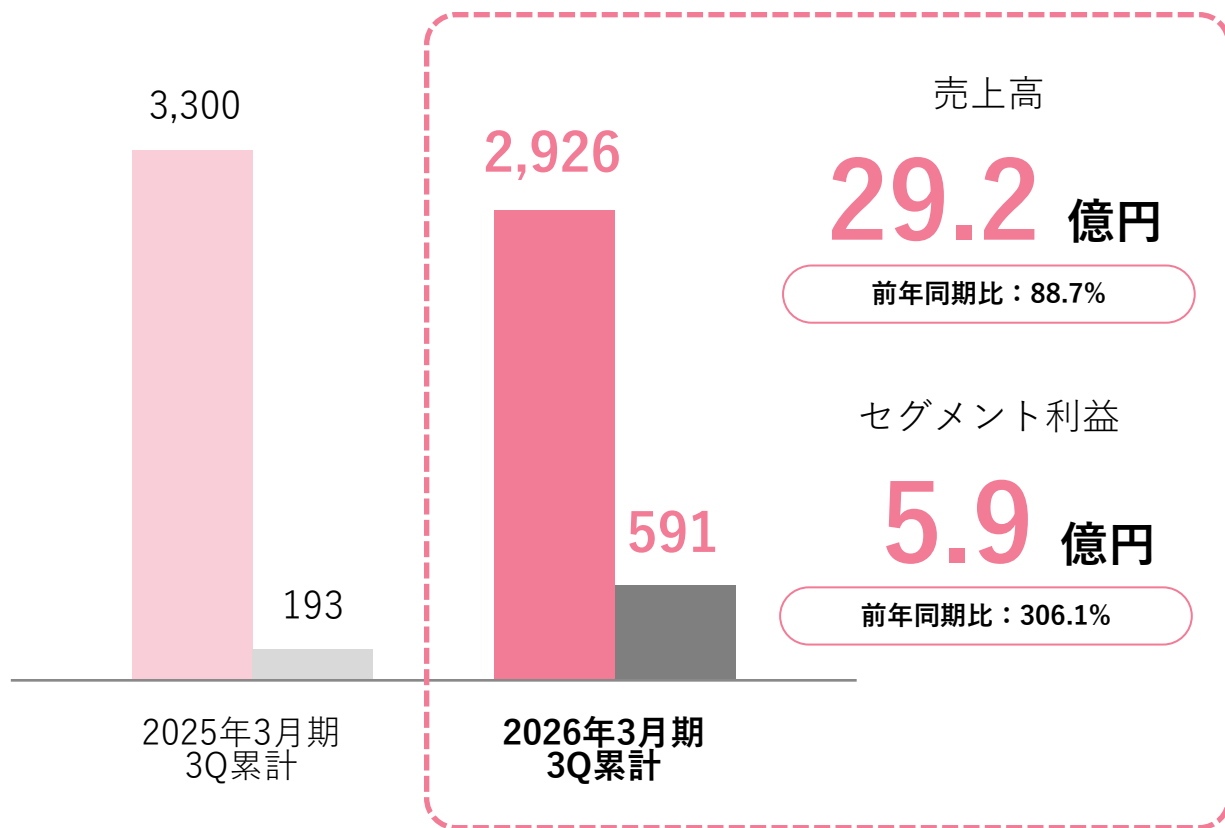
2025年4月より海外展開



©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により減収も利益改善寄与
- 舞台公演は公演数は減少もヒットタイトルの貢献度が高く利益改善
- アニメ過去作も周年効果等により二次利用収入も好調

■ 売上高 ■ セグメント利益 (単位：百万円)



素材採取家の異世界旅行記

2025年
10月～12月
放送



©木乃子増緒・アルファポリス/素材採取家の異世界旅行記製作委員会

転生悪女の黒歴史

2025年
10月～12月
放送



©冬夏アキハル・白泉社/「転生悪女の黒歴史」製作委員会

ミュージカル 『PandoraHearts』



2025年11月公演

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

『Dancing☆Starプリキュア』 The Stage3

2025年12月
公演



©Dancing☆StarプリキュアThe Stage製作委員会

- 今後も多数のアニメ・舞台作品を計画

名探偵プリキュア!

2026年2月
放送開始予定



©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
開催予定



©ABC-A・東映アニメーション

ミュージカル『テニスの王子様』4thシーズン せいがく 青学vs四天宝寺

2026年
1月～3月
公演



©許斐剛/集英社・テニミュ製作委員会

舞台『刀剣乱舞』 禺伝 矛盾源氏物語～再演～

2026年
2月～3月
公演予定



©NITRO PLUS・EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

舞台『鋼の錬金術師』 —闇と光の野望—

2026年2月
公演予定



©荒川弘/SQUARE ENIX・舞台『鋼の錬金術師』製作委員会

ミュージカル 『スキップとローファー』

2026年3月公演予定



©高松美咲・講談社/ミュージカル『スキップとローファー』製作委員会

舞台『魔道祖師』 遡河編

2026年
3月～4月
公演予定



©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說

2026年3月期 通期業績予想



2026年3月期 通期業績予想

- 期初予想から業績予想、配当予想ともに変更なし
- 経常利益と親会社株主に帰属する当期純利益は、第3四半期実績時点において通期業績予想を上回るも、今後の事業環境の不確実性を鑑み前回予想を据え置き

(単位：百万円)	2025年3月期	2026年3月期	前期比
	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

補足資料



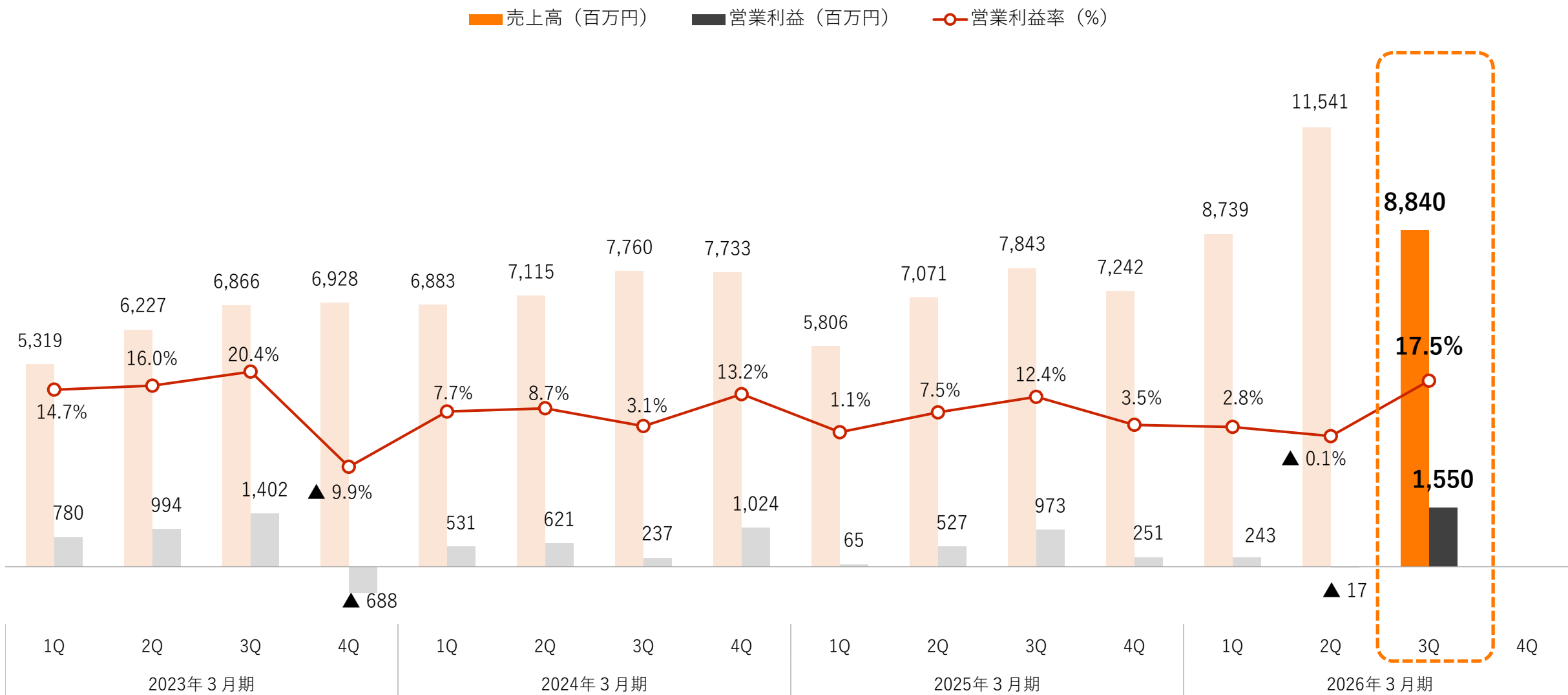
損益計算書



	2025年3月期3Q累計 (2024年4月 - 12月)		2026年3月3Q累計 (2025年4月 - 12月)		前年同期比	
	実績	利益率	実績	利益率	額	率
売上高	20,720	-	29,121	-	8,400	140.5%
売上原価	10,716	-	18,749	-	8,032	175.0%
販管費	8,437	-	8,595	-	157	101.9%
うち研究開発費	1,378	-	964	-	▲413	70.0%
うち広告宣伝費	1,239	-	2,116	-	877	170.8%
営業利益	1,566	7.6%	1,776	6.1%	210	113.4%
営業外損益	89	-	352	-	263	392.8%
経常利益	1,656	8.0%	2,129	7.3%	473	128.6%
特別損益	4	-	-	-	▲4	-%
法人税等	638	-	581	-	▲57	91.0%
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,029	5.0%	1,548	5.3%	518	150.4%

(単位：百万円)

四半期決算推移

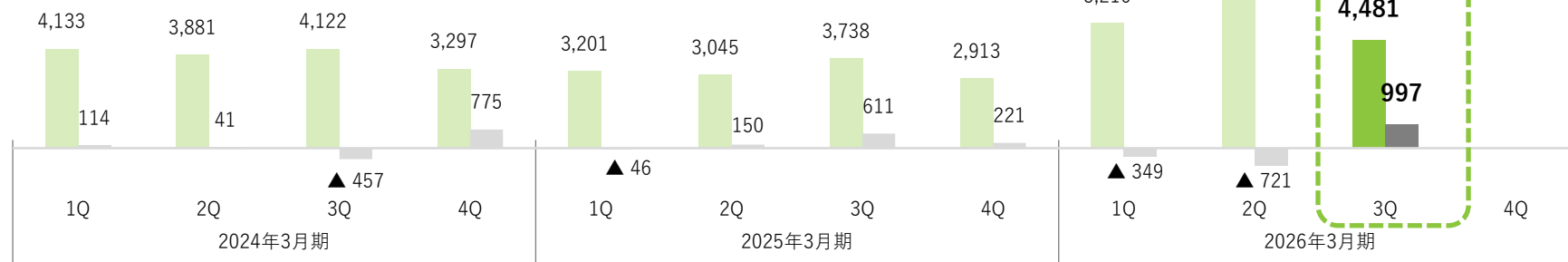


セグメント別 四半期収益推移

デジタルコンテンツ事業

■ 売上高 ■ セグメント利益

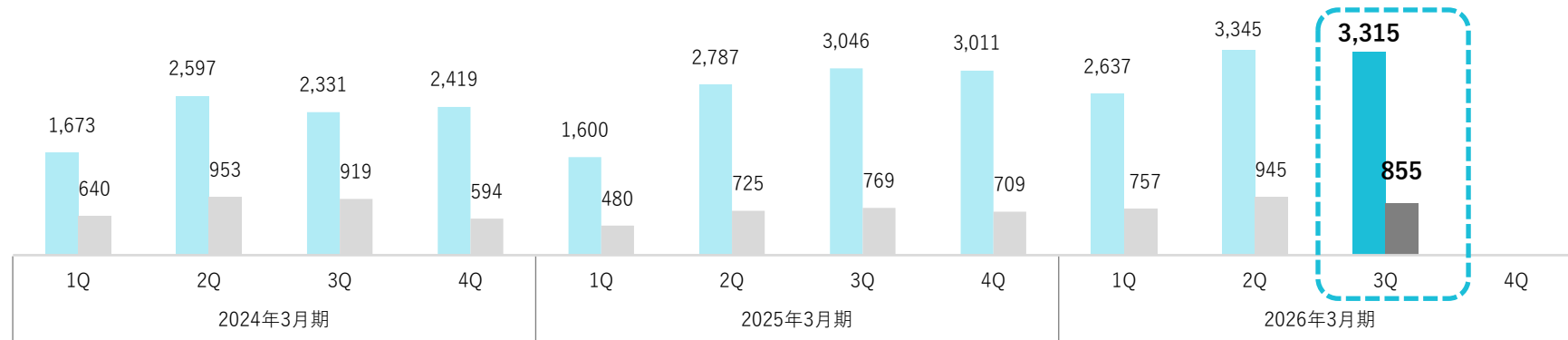
(単位：百万円)



アミューズメント事業

■ 売上高 ■ セグメント利益

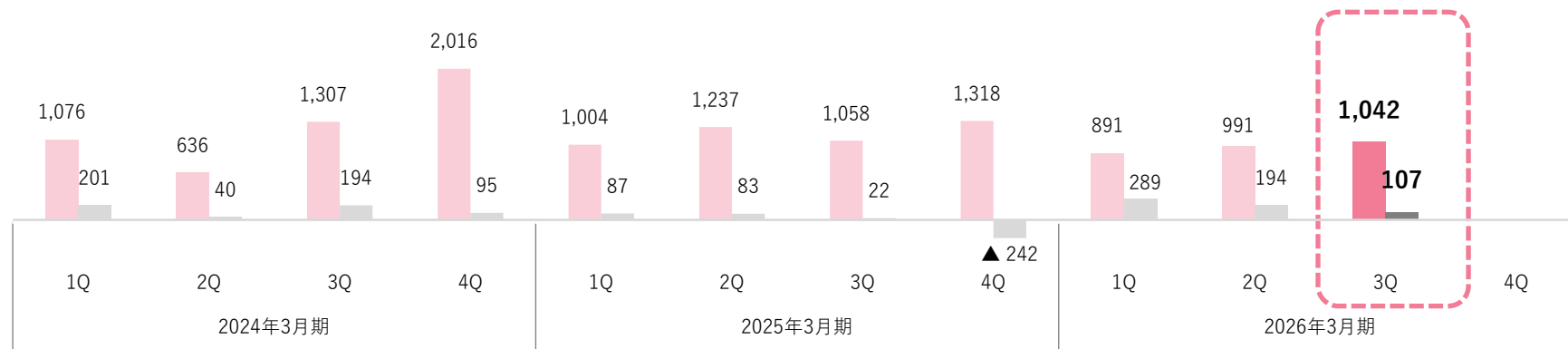
(単位：百万円)



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

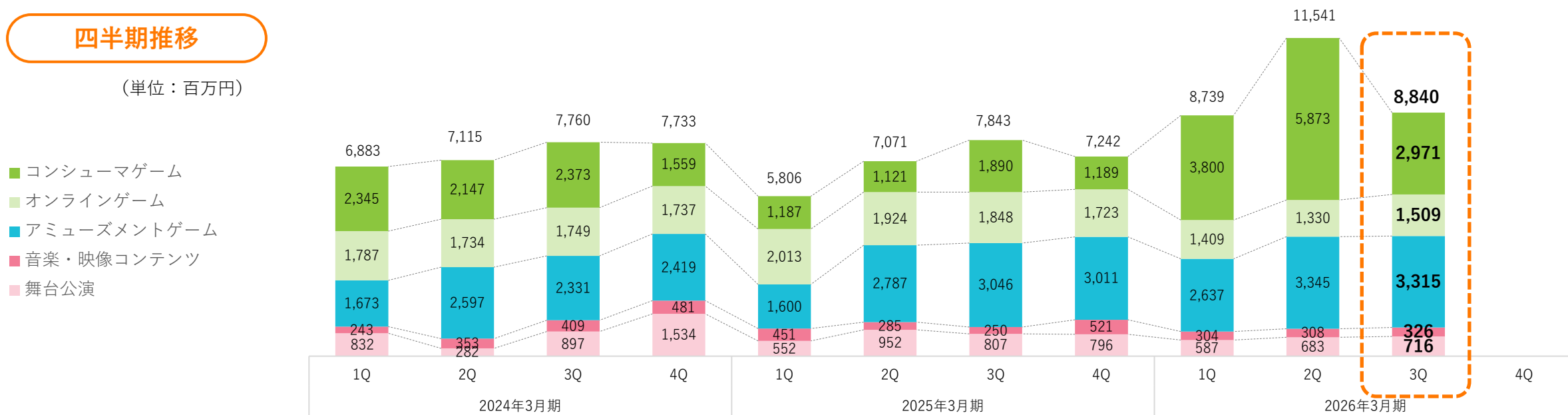
事業別売上高

(単位：百万円)

報告セグメント	事業区分	2026年3月期3Q累計 (2025年4月-2025年12月)
デジタルコンテンツ事業	■ コンシューマゲーム関連	12,646
	■ オンラインゲーム関連	4,249
アミューズメント事業	■ アミューズメントゲーム関連	9,298
音楽映像事業	■ 音楽・映像コンテンツ関連	939
	■ 舞台公演関連	1,987
売上高合計		29,121

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	2025年12月末	増減額
流動資産	22,636	25,058	2,421
固定資産	10,266	10,611	344
資産合計	32,903	35,669	2,766
流動負債	6,551	8,212	1,661
固定負債	165	165	—
負債合計	6,716	8,377	1,661
純資産合計	26,187	27,292	1,104

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。