



2024年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年1月31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) 佐藤 澄宣

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 コーポレート本部長 (氏名) 野口 千博 E-mail ir@marv.jp

四半期報告書提出予定日 2024年2月2日

配当支払開始予定日 -

四半期決算補足説明資料作成の有無：有

四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年3月期第3四半期の連結業績（2023年4月1日～2023年12月31日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期第3四半期	21,760	18.2	1,390	△56.2	1,746	△50.2	1,174	△51.3
2023年3月期第3四半期	18,412	△2.9	3,176	△20.7	3,509	△16.2	2,410	△17.9

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 1,559百万円 (△41.0%) 2023年3月期第3四半期 2,643百万円 (△14.3%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2024年3月期第3四半期	19.41	-
2023年3月期第3四半期	39.89	-

(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
2024年3月期第3四半期	36,101	28,868	79.9	476.05
2023年3月期	36,447	29,227	80.1	482.69

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 28,835百万円 2023年3月期 29,187百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
2023年3月期	-	0.00	-	33.00	33.00
2024年3月期	-	0.00	-	-	-
2024年3月期（予想）	-	-	-	33.00	33.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	28,500	12.5	2,000	△19.6	2,400	△18.1	1,650	△14.3	27.26

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

連結業績予想の修正については、本日（2024年1月31日）公表いたしました「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 ー社（社名）、除外 ー社（社名）

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

（注）詳細は、添付資料P. 6「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用）」をご覧ください。

(3) 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 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 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）	2024年3月期3Q	62,216,400株	2023年3月期	62,216,400株
② 期末自己株式数	2024年3月期3Q	1,643,146株	2023年3月期	1,747,846株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期3Q	60,517,668株	2023年3月期3Q	60,425,657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）が所有している株式を含めて記載しております。当該自己株式の株式数は、2023年3月期 375,300株、2024年3月期3Q 270,600株であります。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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。

詳細につきましては、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	5
第3四半期連結累計期間	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	6
(セグメント情報等)	6
(重要な後発事象)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間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、ソフト市場はパッケージ販売が減少しつつも、ダウンロード販売の伸長により堅調に推移いたしました。また、ハード市場は、PlayStation®5の品薄解消による販売増やNintendo Switch™の人気継続により非常に好調に推移し、市場全体の成長を牽引いたしました。モバイルゲーム市場においては、市場が安定期を迎えほぼ横ばいで推移する中、海外企業によるタイトルが成長し存在感を見せるなど、依然厳しい競争環境が続いています。アミューズメント市場においては、プライズ（景品）ゲームが引き続き好調に推移したことに加え、一部ではメダルゲームの回復が見られるなど、市場規模の拡大基調が続きました。音楽映像市場においては、パッケージ市場は縮小傾向が続きましたが、コロナ禍を経て生活に定着した動画配信市場は、競争が激化しつつも依然高水準で推移いたしました。ライブエンターテインメント市場においては、コロナ禍の影響から脱し、観客動員が回復傾向にあります。

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。

この結果、当第3四半期連結累計期間（2023年4月1日～2023年12月31日）の経営成績は、売上高21,760百万円（前年同期比18.2%増）、営業利益1,390百万円（前年同期比56.2%減）、経常利益1,746百万円（前年同期比50.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益1,174百万円（前年同期比51.3%減）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、国内で2023年9月に発売した完全新作RPG『FREDERICA』の北米・欧州・Steam®版を同年10月3日より順次発売いたしました。また、Nintendo Switch™向け完全新作ファッション&コミュニケーションゲーム『ファッションドリーマー』を、2023年11月2日に国内・アジアで、同3日に北米・欧州で発売する等、複数の新作ゲームソフトを国内外で発売いたしました。

しかしながら、第1四半期に発売した『LOOP8』の販売不振に加え、これらの新作タイトルの販売が想定を大幅に下回る推移となり、開発費を回収することができず損失を計上いたしました。

オンライン部門においては、前年同期にリリースした『ドルフィンウェーブ』が、開始時の大幅な業績貢献に対する反動減があったものの、引き続き堅調に推移いたしました。また、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』や『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』、『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにおいては、経年により売上が減少したものの堅実に収益貢献いたしました。

この結果、当事業の売上高は12,137百万円（前年同期比18.2%増）、セグメント損失は300百万円（前年同期はセグメント利益1,635百万円）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、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』において、「ゴージャスター3弾」を2023年11月22日より稼動開始いたしました。第2四半期に引き続き、イベントへの出展や、他社とコラボレーションした「タグ」の配布キャンペーン等、マーケティング・プロモーション施策を積極的に実施し、非常に好調に推移いたしました。また、海外展開中の『ポケモンガオーレ』についても好調が継続し、大きく業績貢献いたしました。中国本土において2023年9月26日より稼動開始した、人気作品『NARUTO-ナルト-』を活用した新作アミューズメントマシン『火影忍者 斗牌世界』については、順調に稼動台数を拡大いたしました。

この結果、当事業の売上高は6,602百万円（前年同期比9.2%増）、セグメント利益は2,512百万円（前年同期比7.9%増）となりました。

③ 音楽映像事業

当事業においては、「プリキュア」シリーズ20周年施策の一つであるオリジナルTVアニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア'23～』を2023年10月から12月に放送したほか、『ひろがるスカイ！プリキュア』のライブコンサートや、シリーズ初となる舞台化作品で男子プリキュアが活躍する『Dancing☆Starプリキュア』The Stage』を同年10月から11月にかけて公演いたしました。

また、「ミュージカル『新テニスの王子様』」や「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」等のシリーズ作品の新作公演を実施し好評を博したほか、『映画刀剣乱舞-黎明-』等のパッケージ商品化を行いました。

舞台公演関連の補助金等の縮小により利益率は低下したものの、コロナ禍からの回復によりチケットやグッズの

販売環境が改善し、前年同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3,019百万円（前年同期比43.8%増）、セグメント利益は436百万円（前年同期比10.6%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当社グループの当第3四半期連結会計期間末における財政状態は、資産36,101百万円（前連結会計年度末比345百万円減）、負債7,233百万円（前連結会計年度末比13百万円増）、純資産28,868百万円（前連結会計年度末比358百万円減）となりました。

(流動資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は、現金及び預金の減少等により28,317百万円となり、前連結会計年度末に比べ142百万円減少いたしました。

(固定資産)

当第3四半期連結会計期間末における固定資産は、投資有価証券の一部を流動資産へ振替えたことによる減少等により7,784百万円となり、前連結会計年度末に比べ202百万円減少いたしました。

(流動負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は、買掛金、未払金の増加等により6,998百万円となり、前連結会計年度末に比べ117百万円増加いたしました。

(固定負債)

当第3四半期連結会計期間末における固定負債は、役員株式給付引当金の減少等により234百万円となり、前連結会計年度末に比べ104百万円減少いたしました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、親会社株主に帰属する四半期純利益1,174百万円を計上したものの、全連結会計年度の配当により利益剰余金が減少したことで28,868百万円となり、前連結会計年度末に比べ358百万円減少いたしました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2024年3月期の連結業績予想につきましては、当第3四半期連結累計期間の実績及び今後の見通しを勘案し、2023年5月11日に公表いたしました通期の連結業績予想を修正いたしました。詳細につきましては、本日（2024年1月31日）公表いたしました「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,888	12,059
受取手形、売掛金及び契約資産	3,551	4,056
電子記録債権	212	332
有価証券	400	1,398
棚卸資産	8,042	8,059
その他	2,365	2,424
貸倒引当金	△0	△13
流動資産合計	28,460	28,317
固定資産		
有形固定資産	525	619
無形固定資産	1,001	1,508
投資その他の資産		
投資有価証券	4,183	3,333
繰延税金資産	2,139	2,158
その他	218	246
貸倒引当金	△81	△82
投資その他の資産合計	6,460	5,656
固定資産合計	7,986	7,784
資産合計	36,447	36,101
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,644	1,966
短期借入金	160	160
未払金	1,289	1,599
未払印税	984	1,076
未払法人税等	1,122	49
引当金	427	359
その他	1,252	1,787
流動負債合計	6,880	6,998
固定負債		
長期末払金	114	114
株式給付引当金	58	48
役員株式給付引当金	94	—
資産除去債務	71	71
繰延税金負債	0	0
固定負債合計	338	234
負債合計	7,219	7,233
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	17,989	17,156
自己株式	△1,830	△1,740
株主資本合計	28,515	27,772
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△84	△75
為替換算調整勘定	756	1,138
その他の包括利益累計額合計	671	1,063
非支配株主持分	39	33
純資産合計	29,227	28,868
負債純資産合計	36,447	36,101

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	18,412	21,760
売上原価	8,565	12,967
売上総利益	9,847	8,792
販売費及び一般管理費	6,670	7,401
営業利益	3,176	1,390
営業外収益		
受取利息	126	191
為替差益	284	156
その他	14	12
営業外収益合計	424	361
営業外費用		
支払利息	0	0
貸倒引当金繰入額	89	3
その他	1	0
営業外費用合計	91	4
経常利益	3,509	1,746
特別利益		
固定資産売却益	0	0
特別利益合計	0	0
特別損失		
固定資産売却損	—	0
特別損失合計	—	0
税金等調整前四半期純利益	3,509	1,747
法人税等	1,099	579
四半期純利益	2,410	1,167
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,410	1,174
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	△6
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△63	9
為替換算調整勘定	296	381
その他の包括利益合計	233	391
四半期包括利益	2,643	1,559
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,644	1,566
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	△6

(3) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自2022年4月1日至2022年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益及び包括利益計算書計上額 (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	10,266	6,047	2,099	18,412	—	18,412
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	10,266	6,047	2,099	18,412	—	18,412
セグメント利益	1,635	2,328	394	4,357	△1,181	3,176

(注) 1 セグメント利益の調整額△1,181百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、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 セグメント利益は、四半期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。

当第3四半期連結累計期間(自2023年4月1日至2023年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益及び包括利益計算書計上額 (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	12,137	6,602	3,019	21,760	—	21,760
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	12,137	6,602	3,019	21,760	—	21,760
セグメント利益又は損失(△)	△300	2,512	436	2,648	△1,258	1,390

(注) 1 セグメント利益又は損失の調整額△1,258百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、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 セグメント利益又は損失は、四半期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。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。