

株式会社マーベラス 市場：東証第一部 証券コード：7844 URL：http://www.marv.jp/ お問い合わせ先：管理統括本部 経営企画部 TEL：03-5769-7447

マーベラスは、『『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』を経営理念に、オンラインゲーム、ゲームソフト、アミューズメントゲーム、音楽・映像コンテンツ、舞台・ミュージカル興行等を展開している総合エンターテインメント企業です。

連結四半期財務情報要約

(単位：百万円)

	第1四半期 (3か月)	第2四半期 (6か月)	第3四半期 (9か月)	第4四半期 (年累計)
売上高	8,045	16,447	24,229	31,820
営業利益	1,376	2,841	3,972	5,418
経常利益	1,436	2,793	3,940	5,228
親会社株主に帰属する当期純利益	992	1,910	2,690	3,602
一株当たり利益 (円)	18.57	35.92	51.06	68.68

営業成績

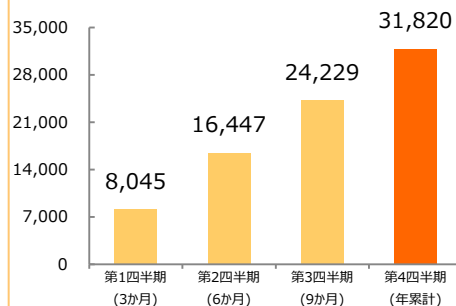
当連結会計年度におけるエンターテインメント業界は、国内のアプリゲーム市場におきまして、人気IPタイトルの登場や、日本・欧米・アジア各国のゲーム会社による相互市場参入等により、市場環境が益々激化いたしました。また、海外におけるアプリゲーム市場は、特に新興国でのスマートフォン普及とともに、今後も継続的な成長が見込まれております。家庭用ゲーム市場におきましては、海外での盛況は見られたものの、国内では引き続き市場全体の縮小傾向が続き、アーケードゲーム市場につきましては、市場環境が厳しい中でも、有力IPを題材にした機器は好調に推移いたしました。音楽・映像分野におきましては、国内外におけるサブスクリプションサービス（月額課金）による新しい音楽配信、動画配信サービスの拡充が進みました。また、2次元で描かれた漫画・アニメ・ゲームなどの世界を舞台コンテンツ化した「2.5次元ミュージカル」は、国内ではすでに固有のジャンルとして定着し、公演数・動員数の増加とともに市場規模の拡大が継続いたしました。

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。

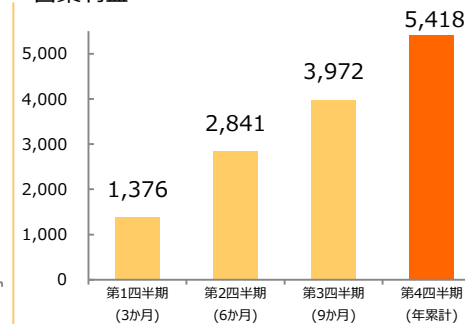
この結果、当期（2015年4月1日～2016年3月31日）の業績は、売上高31,820百万円（前期比20.3%増）、営業利益5,418百万円（前期比22.8%増）、経常利益5,228百万円（前期比14.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益3,602百万円（前期比65.4%増）となりました。

四半期業績グラフ (単位：百万円)

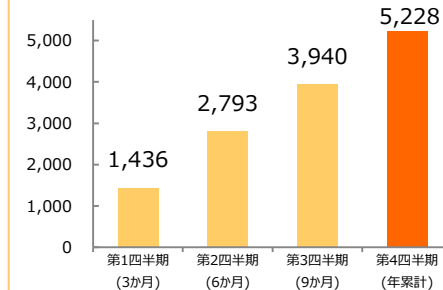
売上高



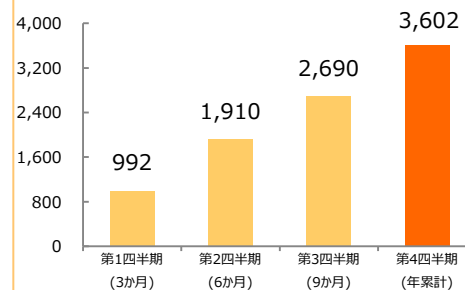
営業利益



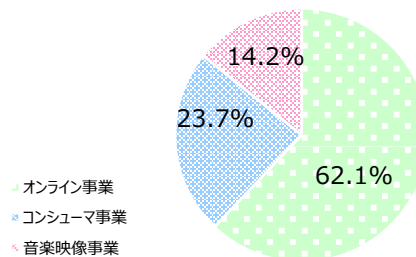
経常利益



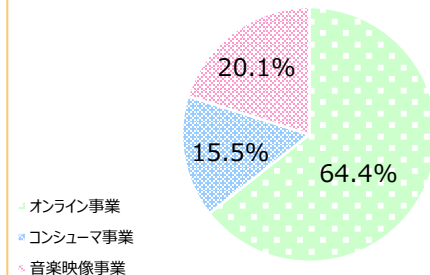
親会社株主に帰属する当期純利益



セグメント別売上高比率



セグメント別営業利益比率



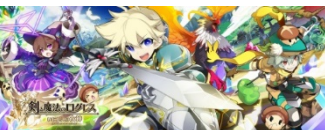
オンライン事業

コンシューマ事業

音楽映像事業

代表的タイトル

剣と魔法のログレス いにしへの女神



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

剣與魔法王国-遠古の女神
(日本名: 剣と魔法のログレス いにしへの女神)



©Marvelous Inc. Aiming Inc.
©Garena Online.

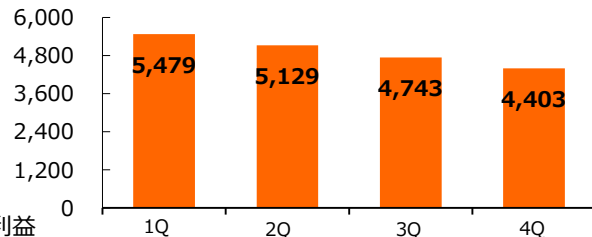
業績説明

当事業のネイティブアプリにおきましては、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が引き続き好調に推移し、当期の収益に大きく貢献いたしました。同タイトルは、2015年10月22日より Garena Online Private Limitedを通じて台湾・香港・マカオでのサービスを開始し、リリース当初より好調な推移となり、2015年12月4日時点で台湾におけるApp Storeセールスランキングで1位を獲得いたしました。また、2015年8月28日より「クロノドラゴン～ななつと光と太初と樹～」を、2015年9月10日より「幕末Rock 極魂（アルティメットソウル）」の配信を開始いたしました。ブラウザゲームにおきましては、2015年11月25日より「VALKYRIE DRIVE -SIREN-(セイレーン)」のサービスを開始したほか、既存の各タイトルが底堅く推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は19,755百万円（前期比28.5%増）、営業利益は4,182百万円（前期比9.6%増）となりました。

売上高

(単位: 百万円)



VALKYRIE DRIVE
-BHIKKHUNI-
(ウルキリドライブビクニ)



©2015 Marvelous Inc.
©VALKYRIE DRIVE PARTNERS

STORY OF
SEASONS



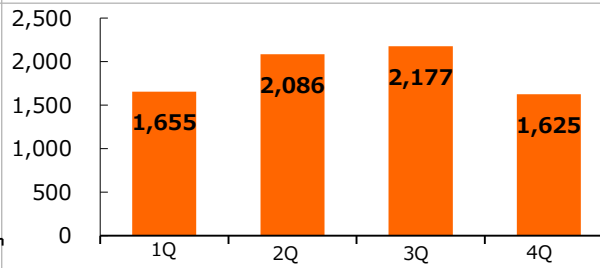
©2015 Marvelous Inc. All rights reserved.
Licensed to and published by KSEED
Games / Marvelous USA, Inc. Nintendo
trademarks and copyrights are properties
of Nintendo. ©2015 Nintendo. The ESRB
rating icons are registered trademarks of
the Entertainment Software Association.

モンスターハンター
スピリッツ



©CAPCOM CO., LTD. 2015, 2016 ALL
RIGHTS RESERVED. / Marvelous Inc.

当事業の自社販売部門におきましては、ニンテンドー3DS向けに1作品、PS Vita向けに4作品、PS3/PS4向けに1作品で合計6作品の新作タイトルを発売いたしました。また、米国子会社Marvelous USA, Inc.におきましては、前期発売の「STORY OF SEASONS（ニンテンドー3DS）」（日本名称:「牧場物語 つながる新天地」）のレポート販売や、2016年3月15日発売の「SENTRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS (PS Vita/PS4)」(日本名称:「閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-」)の販売が非常に好調だったこと等から、過去最高益を記録いたしました。アムューズメント部門におきましては、新型マシン「モンスターハンター スピリッツ」が2015年6月25日より稼働を開始し、堅調な推移となったほか、「ポケモンレッタ」の新弾投入も好調に推移いたしました。この結果、当事業の売上高は7,544百万円（前期比18.3%増）、営業利益は1,006百万円（前期比100.4%増）となりました。



やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。続



©渡 航、小宇 雄 / やはりこの製作委員会はまちがっている。続

舞台『弱虫ペダル』
～総北新世代、始動～

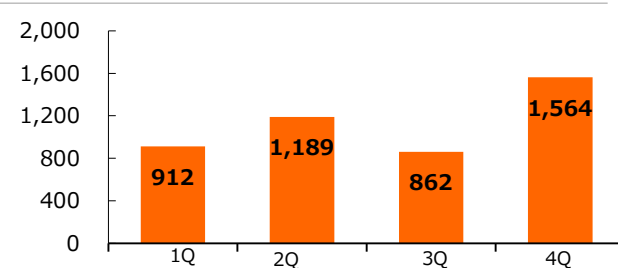


©渡辺 航（週刊少年チャンピオン）2008 / 『弱虫ペダル』GR製作委員会2014
©渡辺 航（週刊少年チャンピオン） / マーベラス、東宝、セカライヴクリエイション

当事業の音楽映像制作部門におきましては、当社主幹系TVアニメ作品「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続」の映像商品化を行い、その販売が好調に推移したほか、当社ライブラリの映像配信や番組販売等の二次利用収入も好調に推移いたしました。

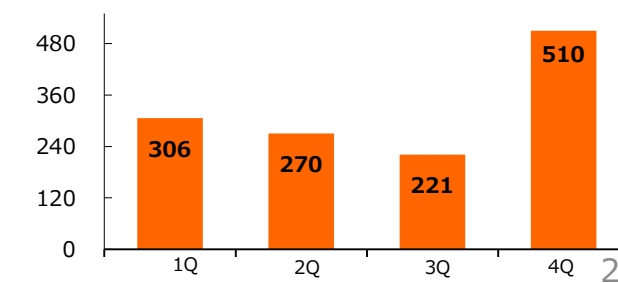
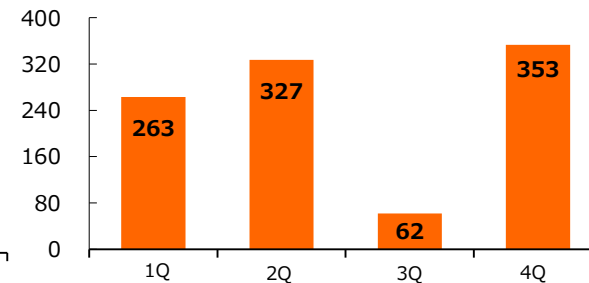
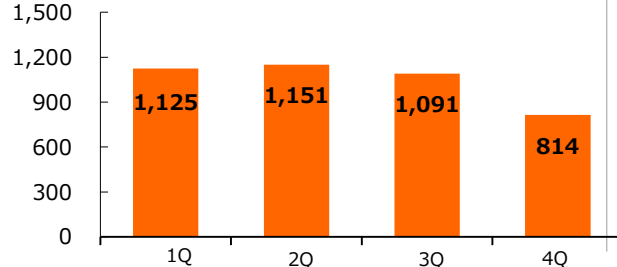
ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』シリーズ」や「舞台『弱虫ペダル』シリーズ」等の主カタイトルに加え、「舞台『東京喰種トーキョーグール』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、「ミュージカル『さよならソルシエ』」といった新作タイトルの公演も多数行い、いずれも好評を博しました。

この結果、当事業の売上高は4,527百万円（前期比3.7%減）、営業利益は1,308百万円（前期比20.1%増）となりました。



営業利益

(単位: 百万円)



〔連結損益計算書〕

(単位: 百万円)

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
売上高	10,423	17,579	20,330	26,441	31,820
売上総利益	4,491	8,116	9,946	14,975	19,211
営業利益	1,044	2,329	3,006	4,412	5,418
経常利益	1,025	2,325	3,041	4,583	5,228
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,533	1,919	1,882	2,178	3,602

〔連結貸借対照表〕

(単位: 百万円)

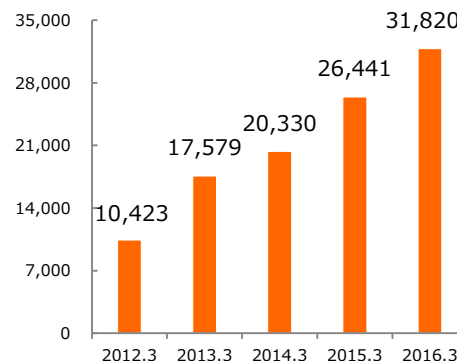
	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
流動資産	11,932	12,593	14,583	18,624	16,204
固定資産	1,734	2,748	2,233	3,414	4,165
総資産	13,667	15,341	16,816	22,039	20,370
流動負債	4,361	4,570	4,840	8,535	6,421
固定負債	202	76	54	52	27
純資産	9,102	10,694	11,921	13,450	13,921
自己資本	9,102	10,694	11,921	13,450	13,904

〔キャッシュ・フロー計算書〕

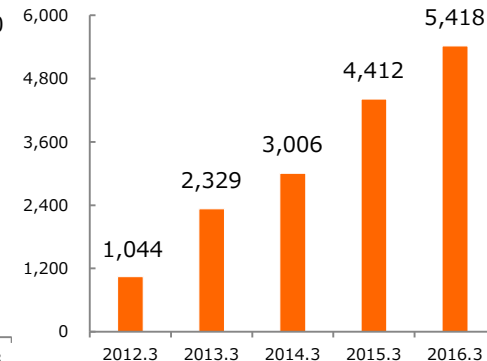
(単位: 百万円)

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
営業活動による キャッシュ・フロー	1,399	2,817	3,852	4,031	5,986
投資活動による キャッシュ・フロー	435	-2,130	-634	-2,218	-2,874
財務活動による キャッシュ・フロー	-479	-975	-873	-1,146	-3,086
現金及び現金同等物 期末残高	5,979	5,723	8,120	8,937	8,786

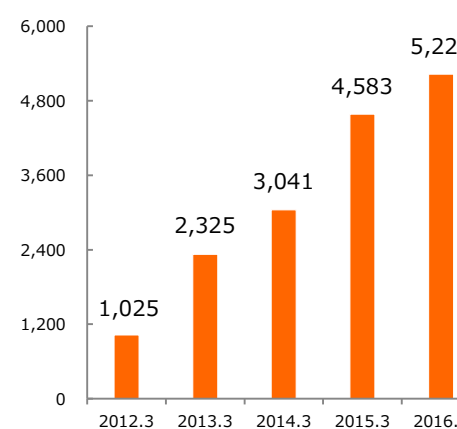
売上高(百万円)



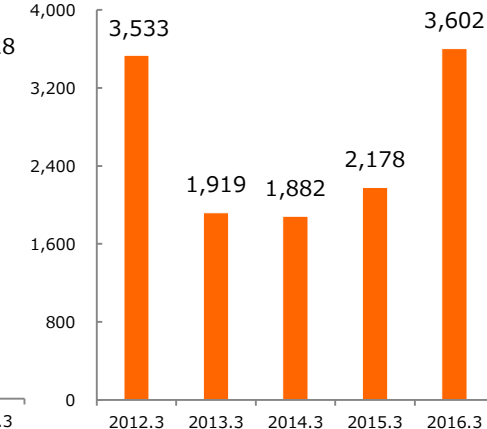
営業利益(百万円)



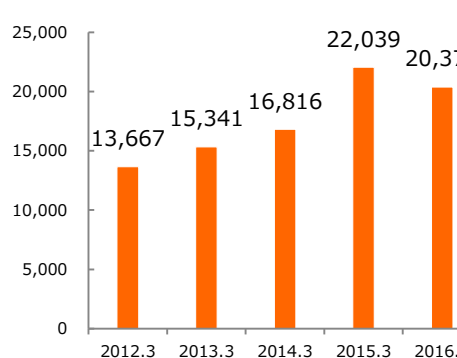
経常利益(百万円)



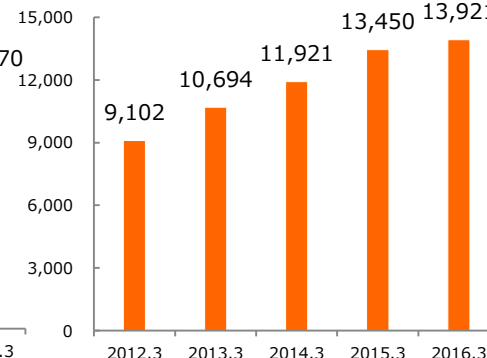
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)



総資産(百万円)



純資産(百万円)



〔一株当たり指標〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
一株当たり当期純利益 (円)	107.62	35.90	35.21	40.74	68.68
一株当たり純資産 (円)	170.29	200.07	223.02	251.55	268.84

〔収益性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
売上高総利益率 (%)	43.1	46.2	48.9	56.6	60.4
売上高営業利益率 (%)	10.0	13.3	14.8	16.7	17.0
売上高経常利益率 (%)	9.8	13.2	15.0	17.3	16.4
売上高純利益率 (%)	33.9	10.9	9.3	8.2	11.3

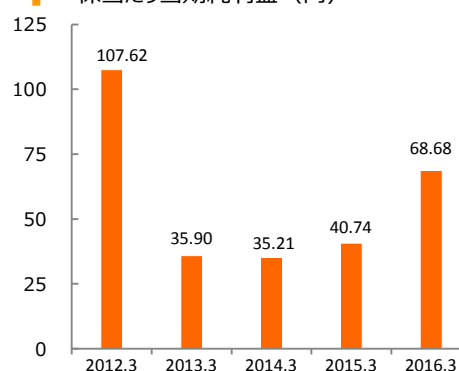
〔効率性・安全性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
ROE (%)	75.0	19.4	16.6	17.2	26.3
ROA (%)	11.6	16.0	18.9	23.6	24.7
自己資本比率 (%)	66.6	69.7	70.9	61.0	68.3
D/Eレシオ (%)	15.2	7.9	5.5	1.5	1.2

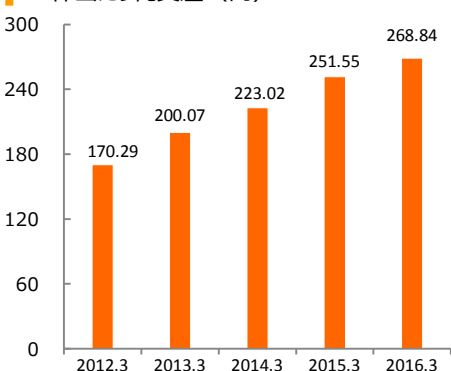
〔株主還元〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3
配当額 (百万円)	323	668	694	1,069	1,551
DOE (%)	6.1	6.8	6.1	8.4	11.5
配当性向 (%)	5.6	34.8	36.9	49.1	43.7

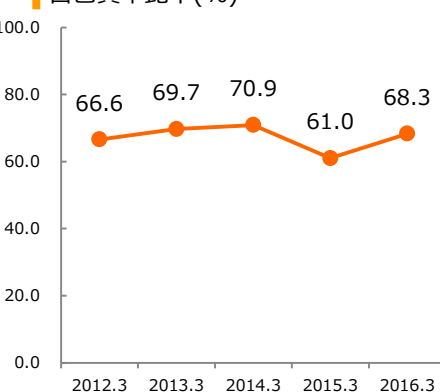
一株当たり当期純利益 (円)



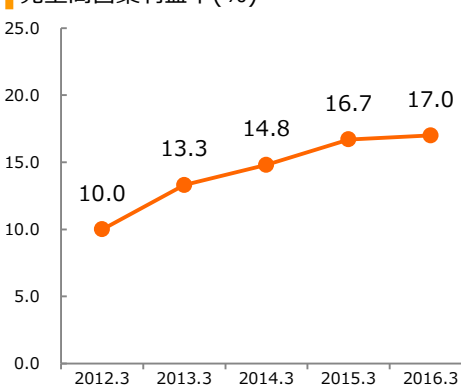
一株当たり純資産 (円)



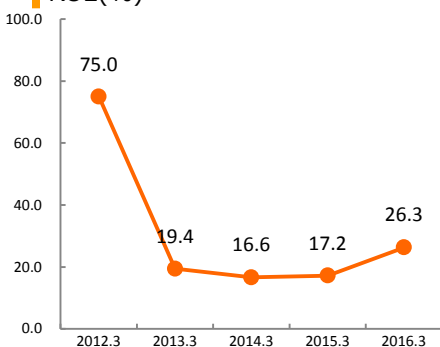
自己資本比率 (%)



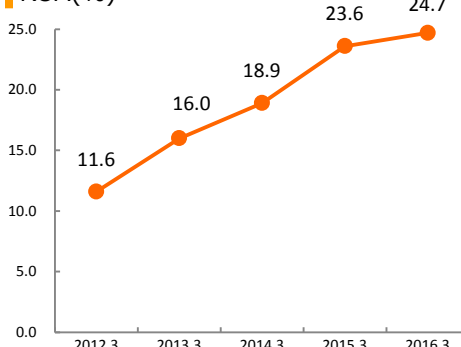
売上高営業利益率 (%)



ROE (%)



ROA (%)



一株当たり指標
についてのご留意点

当社は、2013年10月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。一株当たり指標については、株式分割を考慮した数値となっております。

今後の展開・2017年3月期の見通し

当社は、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」戦略を基軸に、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。今後も、総合エンターテインメント企業としての強みを活かし、“マーベラスブランド”確立による企業価値の更なる増大と持続成長の達成を目指してまいります。

2017年3月期の事業展開につきましては、オンライン事業において既存のヒットタイトルの堅調維持に努めるとともに、海外展開や新規タイトルの投入等で収益の確保に注力いたします。コンシューマ事業は、アミューズメント部門で強力なIPを使用した筐体がサービス開始となり、パッケージゲームソフト部門でも人気シリーズの新作をラインナップしていることから、大幅な増収増益を目指してまいります。また、音楽映像事業においても、期待の新作アニメや舞台公演が控えており、引き続き堅調に推移するものと予想いたします。

以上の取り組みにより、当期の通期連結業績につきましては、売上高34,000百万円、営業利益6,000百万円、経常利益5,850百万円、親会社株主に帰属する当期純利益4,150百万円を見込んでおります。

世の中のエンターテインメントに「マーベラスだからこそ」の付加価値を創出

エンターテインメント

オンラインゲーム

コンシューマゲーム

アミューズメントマシン

アニメ

舞台

MARVELOUS!

新しい
価値の創造

“マーベラスブランド”の確立

基本情報

会社概要（2016年4月1日現在）

- ・商号：株式会社マーベラス
- ・本社：東京都品川区東品川4丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー
- ・設立：1997年6月25日 ・資本金：1,128百万円

・役員：代表取締役会長 兼 社長 CEO	中山 晴喜	取締役（社外）	中村 俊一
取締役副会長 執行役員	許田 周一	取締役（社外）	久野良木 健
代表取締役副社長 執行役員 COO	青木 利則	常勤監査役	名子 俊男
常務取締役 執行役員	松本 慶明	監査役（社外）	西村 勝彦
取締役 執行役員 CFO	加藤 征一郎	監査役（社外）	小野 忠彦
		監査役（社外）	宮崎 尚

事業内容

オンライン事業

多彩なプラットフォーム向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを企画・開発・制作・販売

コンシューマ事業

家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・制作・販売

音楽映像事業

音楽、映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

株式情報(2016年3月31日現在)

- ・期末：3月31日
- ・発行可能株式総数：90,000,000株
- ・株主数：21,604名
- ・単元株数：100株
- ・発行済株式総数：53,593,100株

〔主要株主/所有株式の割合〕

・中山 隼雄	18.99%
・株式会社アミューズキャピタル	12.87%
・中山 晴喜	10.59%
・株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.55%
・日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	2.08%
・株式会社東北新社	1.50%
・ゴールドマンサックスインターナショナル	0.85%
・日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	0.82%
・ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505044	0.80%
・日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口1）	0.68%

※1.持株比率は、自己株式（1,872,400株）を控除して計算しております。

※2.持株比率は、小数点第3位以下を切り捨てて表示しております。

〔株価〕（2016年5月12日現在）

- ・株価：955円
- ・時価総額：51,181百万円