

Fact Sheet

2018年3月期 第1四半期



株式会社マーベラス 市場：東証第一部 証券コード：7844 URL:https://corp.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	4,822	-	-	-
営業利益	708	-	-	-
経常利益	711	-	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	528	-	-	-
一株当たり利益 (円)	10.22	-	-	-

営業成績

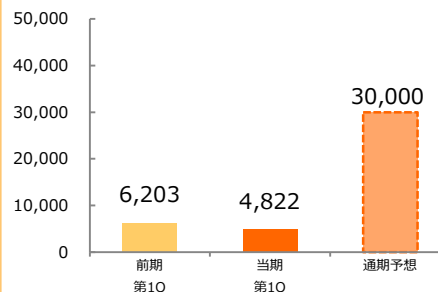
当第1四半期連結累計期間におけるエンターテインメント業界は、国内のモバイルゲーム市場においては、市場の成長が鈍化しつつある中、大手家庭用ゲームメーカーやSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）、SAP（ソーシャル・アプリケーション・プロバイダ）等の各社による協業タイトルや、人気IP（知的財産）を使用した作品、特定の女性層をターゲットとした作品を始め、引き続き多くの新作ゲームが配信されました。国内家庭用ゲーム市場におきましては、新型ハード登場の効果もあり、2017年の上半期は3年ぶりに前年比プラスとなりました。アミューズメント市場におきましては、VR（ヴァーチャル・リアリティ）コンテンツの投入や新たな料金形態の導入等、新たな取り組みが活発となっております。音楽映像市場においては、パッケージ市場の減少が続く一方で、音楽ライブエンターテインメントの活況や、劇場向け映画作品のヒット、アニメグッズ等2次利用商品の拡大など周辺事業が成長しております。活況が続くライブエンターテインメント市場においては、公演数の増加が続く一方で、国内の会場不足等が深刻になる中、映画館やインターネットによるライブビューイングや海外公演の実施等、新たな収益機会創出への取り組みが活発となりました。

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。

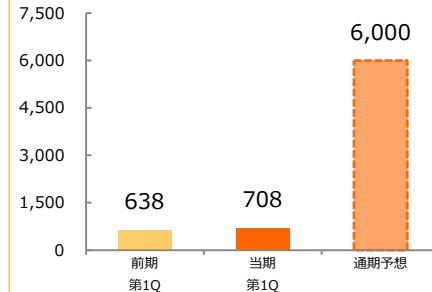
この結果、当第1四半期連結累計期間（2017年4月1日～2017年6月30日）の業績は、売上高4,822百万円（前年同期比22.3%減）、営業利益708百万円（前年同期比11.1%増）、経常利益711百万円（前年同期比73.4%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益528百万円（前年同期比74.5%増）となりました。

四半期業績グラフ (単位：百万円)

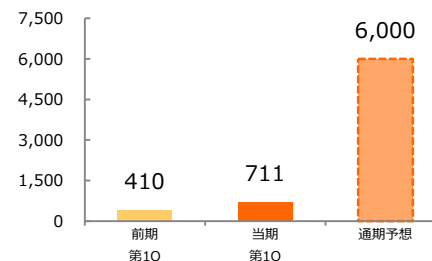
売上高



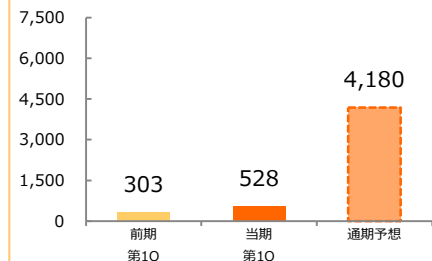
営業利益



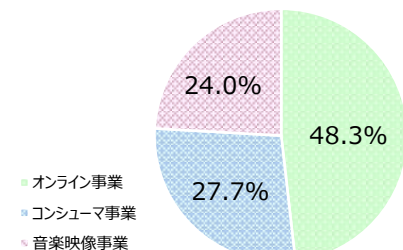
経常利益



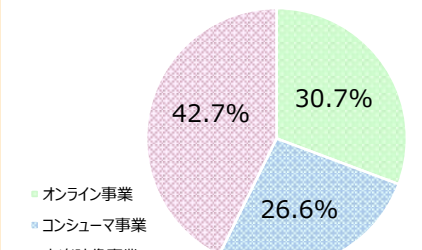
親会社株主に帰属する当期純利益



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

代表的タイトル

剣と魔法のログレス いにしえの女神



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

戦刻ナイトブラッド



©2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY

業績説明

当事業におきましては、2017年5月29日よりスマートフォン向けゲームアプリ「戦刻ナイトブラッド」のサービスを開始し、サービス開始から1ヶ月足らずで、200万ダウンロードを突破する好調なスタートとなりました。一方で、2017年4月17日にサービスを開始したPCブラウザゲーム「天歌統一ぶるじえと」は、収益を軌道に乗せることができず、サービスの終了を決定し、開発費用を一括計上いたしました。また、既存の主力タイトル「剣と魔法のログレス いにしえの女神」は、根強い人気は維持しつつも、前期と比べて低調な推移となりました。

この結果、当事業の売上高は2,330百万円（前年同期比37.3%減）、セグメント利益は313百万円（前年同期比45.7%減）となりました。

コンシューマ事業

閃乱カグラ
PEACH BEACH SPLASH



©2017 Marvelous Inc.

ポケモンガオーレ



©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by T-ARTS and MARV
ポケモン・Pokémonは任天堂・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。

当事業の自社販売部門におきましては、国内での新作発売はなかったものの、前期にリリースした「Fate/EXTELLA（フェイト／エクステラ（PS Vita・PS4）」や「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH（PS4）」のリピート販売等が好調に推移いたしました。また、海外におきまして、前期に発売した「STORY OF SEASONS: Trio of Towns（ニンテンドー3DS）」や、「SENRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS（Windows PC）」のリピート販売等が好調に推移いたしました。

アミューズメント部門におきましては、前期より稼働開始した「ポケモンガオーレ」が堅調に推移したほか、その前身機種である「ポケモンレック」の海外展開も順調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は1,338百万円（前年同期比13.2%減）、セグメント利益は271百万円（前年同期比119.5%増）となりました。

音楽映像事業

アニメ『刀剣乱舞-花丸-』



©2016 アニメ『刀剣乱舞-花丸-』製作委員会

『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』
～Take your marks!～



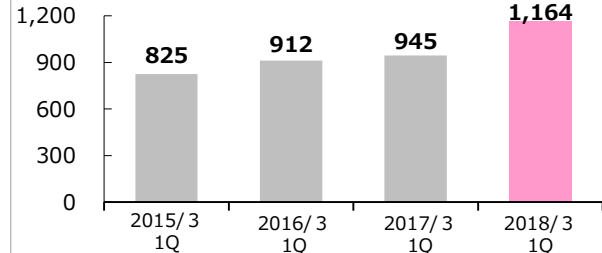
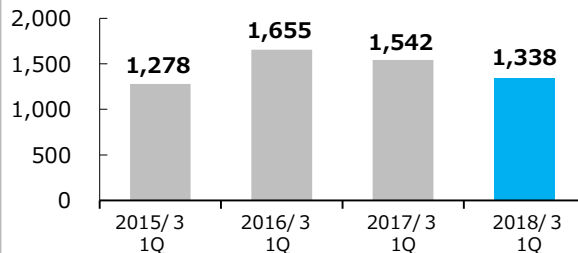
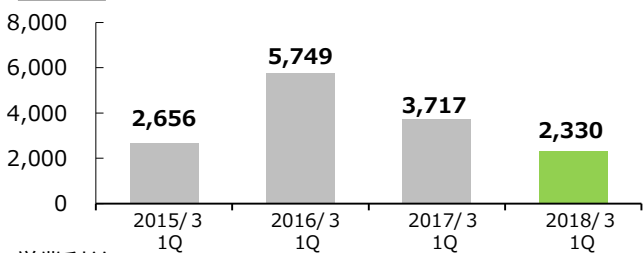
©2016 Happy Elements K.K./あんさんぶる製作委員会

当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ「キラキラ☆プリキュアアラモード」等のパッケージ商品化を行ったほか、前期に放送したTVアニメ「刀剣乱舞-花丸-」のBlu-ray・DVD販売が引き続き好調に推移いたしました。また、当社ライブラリの中でも、主幹事アニメ作品「東京喰種」の国内外商品化等による収益が好調に推移いたしました。

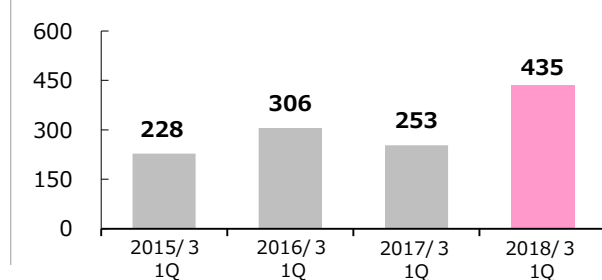
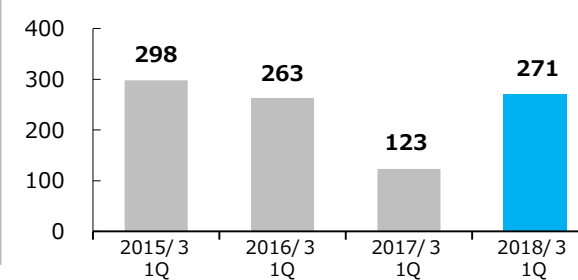
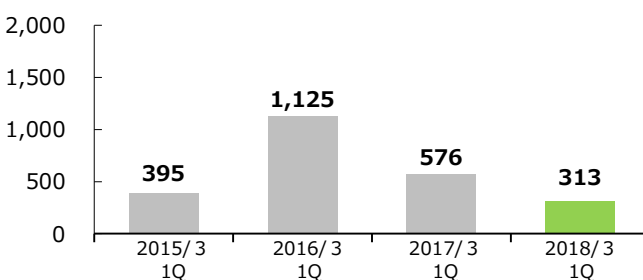
ステージ制作部門におきましては、2017年5月に公演した新作「舞台『ジョーカー・ゲーム』」は、チケット売上の好評となりました（計上は第2四半期）。また、定番シリーズにおきましては、2017年4月に「ミュージカル『薄桜鬼』原田左之助 篇」（当四半期計上）、「ミュージカル『テニスの王子様』」は2017年4月に「TEAM Live HYÔTEI」、5月に「コンサートDream Live 2017」（いずれも計上は第2四半期）の公演を実施いたしました。また、前期に行った公演が大好評だった『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』～Take your marks!～のBlu-ray・DVDを2017年5月に発売し非常に好調な販売となったほか、舞台・ミュージカル各シリーズのパッケージ販売、ライブビューイング、国内配信事業等が好調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は1,164百万円（前年同期比23.1%増）、セグメント利益は435百万円（前年同期比72.0%増）となりました。

売上高 (単位: 百万円)



営業利益 (単位: 百万円)



(連結損益計算書)

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
売上高	17,579	20,330	26,441	31,820	29,387	4,822
売上総利益	8,116	9,946	14,975	19,211	16,273	2,829
営業利益	2,329	3,006	4,412	5,418	5,754	708
経常利益	2,325	3,041	4,583	5,228	5,810	711
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,919	1,882	2,178	3,602	4,165	528

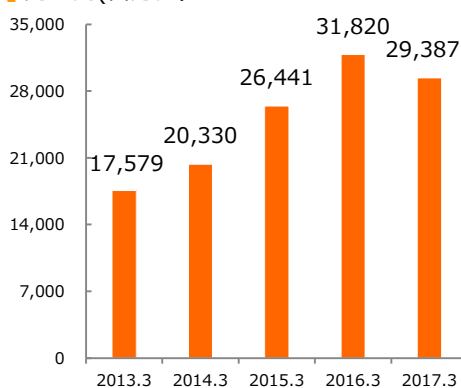
(連結貸借対照表)

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
流動資産	12,593	14,583	18,624	16,204	19,285	16,695
固定資産	2,748	2,233	3,414	4,165	4,943	4,640
総資産	15,341	16,816	22,039	20,370	24,228	21,336
流動負債	4,570	4,840	8,535	6,421	7,626	5,776
固定負債	76	54	52	27	62	62
純資産	10,694	11,921	13,450	13,921	16,539	15,497
自己資本	10,694	11,921	13,450	13,904	16,528	15,492

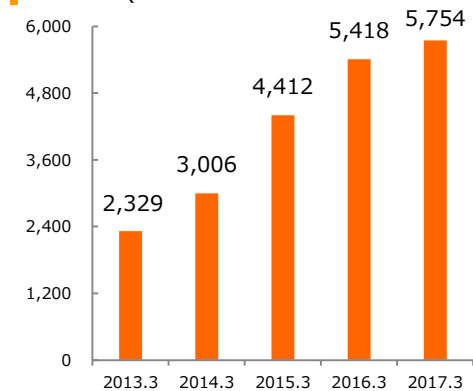
(キャッシュ・フロー計算書)

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
営業活動による キャッシュ・フロー	2,817	3,852	4,031	5,986	6,701	-
投資活動による キャッシュ・フロー	-2,130	-634	-2,218	-2,874	-3,609	-
財務活動による キャッシュ・フロー	-975	-873	-1,146	-3,086	-1,451	-
現金及び現金同等物 期末残高	5,723	8,120	8,937	8,786	10,337	-

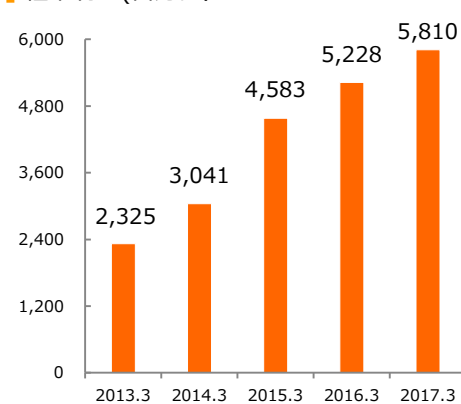
売上高(百万円)



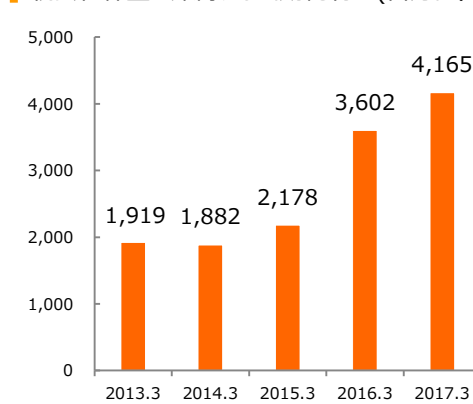
営業利益(百万円)



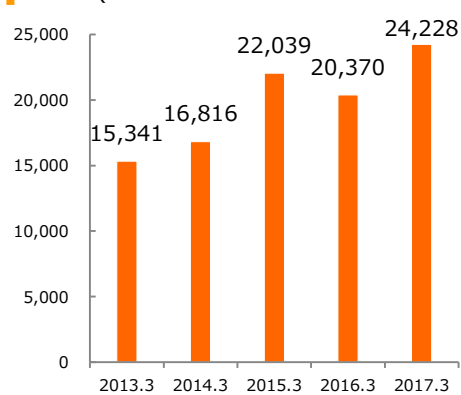
経常利益(百万円)



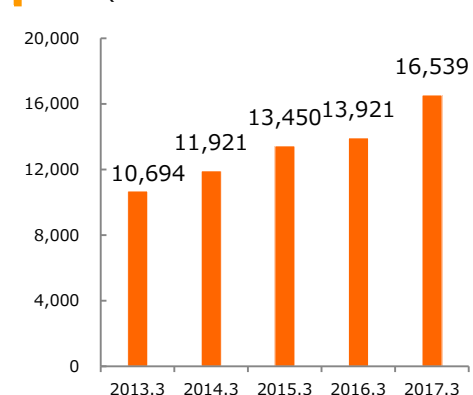
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)



総資産(百万円)



純資産(百万円)



〔一株当たり指標〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
一株当たり当期純利益 (円)	35.90	35.21	40.74	68.68	80.53	10.22
一株当たり純資産 (円)	200.07	223.02	251.55	268.84	319.58	299.54

〔収益性〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
売上高総利益率 (%)	46.2	48.9	56.6	60.4	55.4	58.7
売上高営業利益率 (%)	13.3	14.8	16.7	17.0	19.6	14.7
売上高経常利益率 (%)	13.2	15.0	17.3	16.4	19.8	14.8
売上高純利益率 (%)	10.9	9.3	8.2	11.3	14.2	11.0

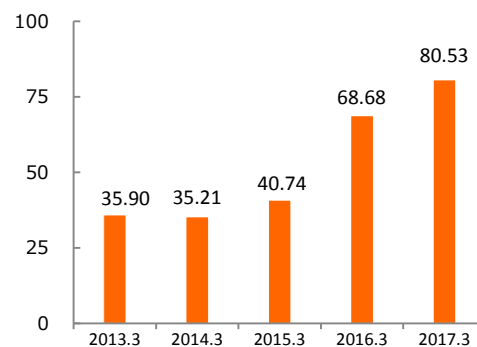
〔効率性・安全性〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
ROE (%)	19.4	16.6	17.2	26.3	27.4	-
ROA (%)	16.0	18.9	23.6	24.7	26.1	-
自己資本比率 (%)	69.7	70.9	61.0	68.3	68.2	72.6
D/Eレシオ (%)	7.9	5.5	1.5	1.2	1.6	1.0

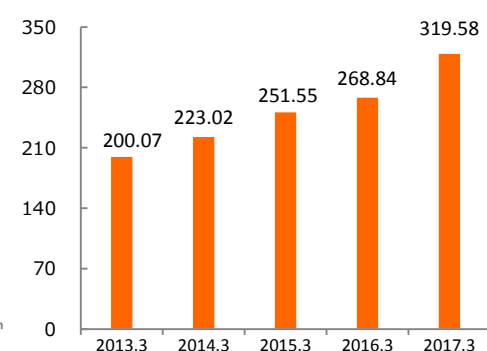
〔株主還元〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
配当額 (百万円)	668	694	1,069	1,551	1,566	-
DOE (%)	6.8	6.1	8.4	11.5	10.2	-
配当性向 (%)	34.8	36.9	49.1	43.7	37.3	-

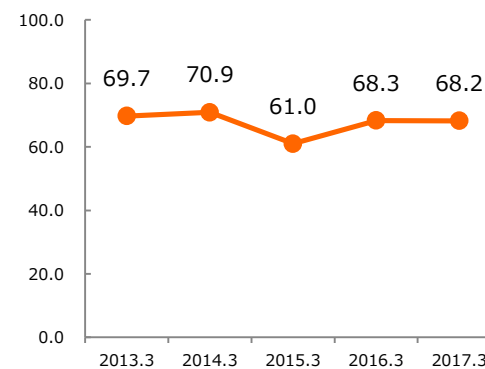
一株当たり当期純利益 (円)



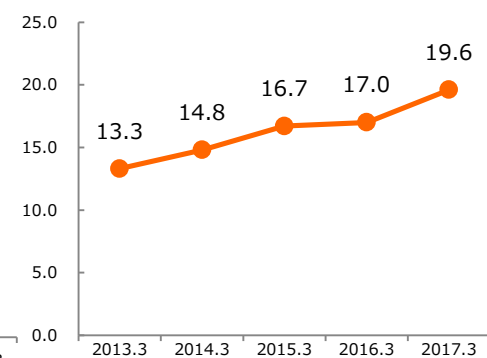
一株当たり純資産 (円)



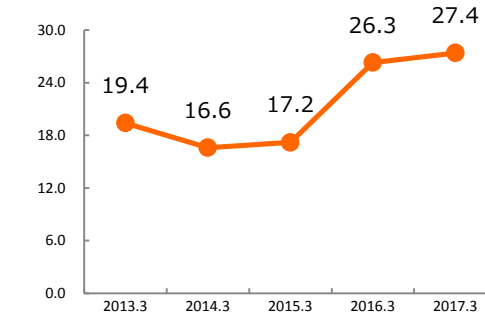
自己資本比率 (%)



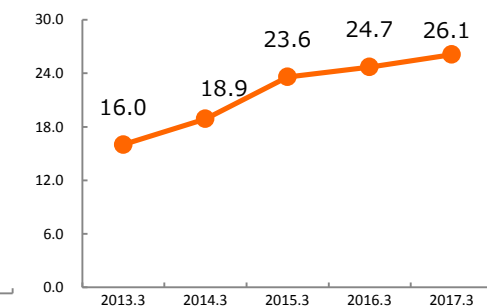
売上高営業利益率 (%)



ROE (%)



ROA (%)



今後の展開・2018年3月期の見通し

今後の展開につきましては、オンライン事業は、既存タイトルの堅調維持に努めると共に、自社及び他社の有力IPの使用や、強力なパートナー企業とのアライアンスにより、新規ヒットタイトルの創出に努めてまいります。

コンシューマ事業は、パッケージソフト部門におきまして、自社IPのシリーズ展開を国内外において積極的に進めるとともに、新規IPの創出、新たなプラットフォームへの対応に注力してまいります。また、アミューズメント部門におきましては、引き続きキッズアミューズメント分野での存在感を発揮しつつ、新たな分野へのチャレンジによる市場開拓に取り組んでまいります。

音楽映像事業は、音楽映像制作部門におきまして、厳選したコンテンツ投資と二次利用の積極拡大により、パッケージビジネスから配信ビジネスへの市場の流れに迅速かつ柔軟に対応してまいります。また、ステージ制作部門におきましては、2.5次元ビジネスのリーダーとしての地位を確固たるものとすべく、良質なコンテンツの獲得・提供に努めるとともに、二次利用や海外展開により更なる拡大に努めてまいります。そして、オンライン事業、コンシューマ事業、音楽映像事業の全ての事業を横断的に展開する、当社を代表するようなコンテンツの創出に注力してまいります。

以上の取り組みにより、2018年3月期の通期連結業績につきましては、売上高30,000百万円、営業利益6,000百万円、経常利益6,000百万円、親会社株主に帰属する当期純利益4,180百万円を見込んでおります。



創業20年で培ったマーベラスの総合力

オンライン事業
ネイティブアプリ
ソーシャルゲーム
PCブラウザゲーム

コンシューマ事業
家庭用ゲーム
アミューズメントゲーム

音楽映像事業
CD・DVD・Blu-ray
舞台・ミュージカル興行
配信・番組販売

新タイトル
開発

IP価値
最大化

戦略的
協業

海外展開
拡大

多メディア
展開

多種多様なラインナップを用意

次の20年に向けた持続的成長

基本情報

会社概要 (2017年6月20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)	有馬 誠
代表取締役副社長 執行役員 COO	泉水 敬	常勤監査役	名子 俊男
取締役副社長 執行役員	青木 利則	監査役 (社外)	小野 忠彦
常務取締役 執行役員	松本 慶明	監査役 (社外)	宮崎 尚
取締役 執行役員 CFO	加藤 征一郎		

事業内容

オンライン事業

多彩なプラットフォームに向け、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 (2017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：20,325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	18.80 %
・株式会社アミューズキャピタル	12.83 %
・中山 晴喜	10.49 %
・株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.52 %
・日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	1.63 %
・株式会社東北新社	1.49 %
・日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口5)	1.17 %
・日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	1.14 %
・資産管理サービス信託銀行株式会社 (信託E口)	0.95 %
・ジェーピー・モルガン・チェース・バンク 380178	0.93 %

※1.持株比率は、自己株式 (1,372,400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。

※3.資産管理サービス信託銀行株式会社 (信託E口) が所有する株式500,000株については、みずほ信託銀行株式会社が行う委託した「株式給付信託 (BBT)」の信託財産であり、その議決権はみずほ信託銀行株式会社が留保しております。なお、連結財務諸表においては自己株式として表示しております。

〔株価〕 (2017年7月31日現在)

・株価：1,032円

・時価総額：55,308百万円