

Fact Sheet

2017年3月期



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	6,203	12,999	21,636	29,387
営業利益	638	1,317	3,821	5,754
経常利益	410	1,055	3,917	5,810
親会社株主に帰属する当期純利益	303	799	2,820	4,165
一株当たり利益 (円)	5.86	15.45	54.52	80.53

営業成績

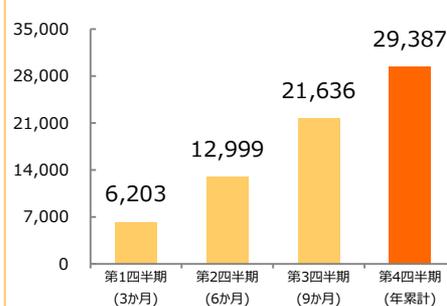
当連結会計年度におけるエンターテインメント業界は、モバイルゲーム市場におきまして、引き続き数多くの新作ゲームが配信されましたが、中でも世界的な人気IPを使用したスマートフォン向けゲームアプリの登場は、世界中で社会現象を巻き起こし、空前の大ヒットを記録いたしました。また、国内外でVR（ヴァーチャル・リアリティ）の話題が多く取り上げられ、VR元年とも言われた2016年には、各メーカーから様々なVR関連機器がリリースされました。さらに、ライブ・エンターテインメント市場も活況が続いており、ミュージカルや演劇等のステージ公演の成長が継続いたしました。

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。

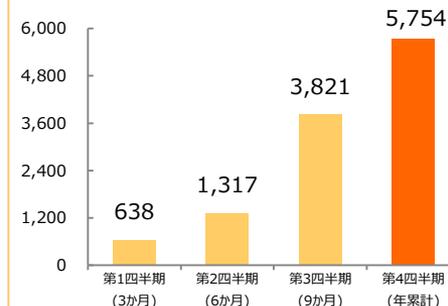
この結果、当期（2016年4月1日～2017年3月31日）の業績は、売上高29,387百万円（前期比7.6%減）、営業利益5,754百万円（前期比6.2%増）、経常利益5,810百万円（前期比11.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益4,165百万円（前期比15.6%増）となりました。

四半期業績グラフ (単位：百万円)

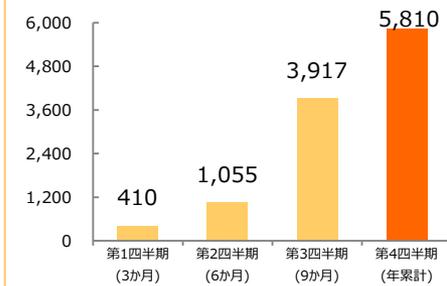
売上高



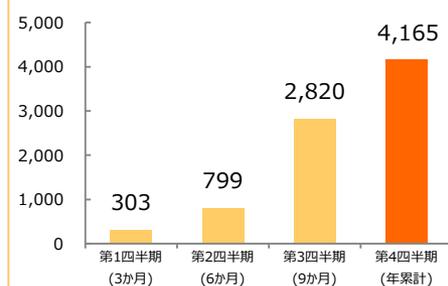
営業利益



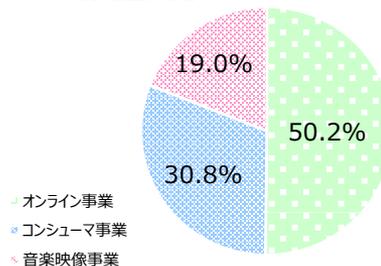
経常利益



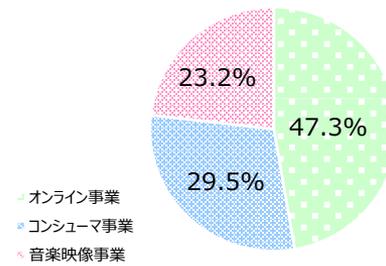
親会社株主に帰属する当期純利益



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 いにしへの女神



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

コンシューマ事業

Fate/EXTELLA
(フェイト/エクステラ)



©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.

ポケモンガオーレ



©Nintendo-Creatures-GAME FREAK-TV Tokyo-ShoPro-JR Kikaku ©Pokémon
©Nintendo-Creatures-GAME FREAK-TV Tokyo-ShoPro-JR Kikaku
©Pokémon ©2017 ビカクワロソク
©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed
by T-ARTS and MARV
ポケモン・ガオーレ・ポケモンは任天堂・クリエーティブ・ゲームブリークの登録商標です。
ニンテンドー3DS/ドットニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

音楽映像事業

舞台『刀剣乱舞』 『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』
虚伝 燃ゆる本能寺(再演) ～Take your marks!～



©舞台『刀剣乱舞』製作委員会



©2016 Happy Elements K.K./あんスタ製作委員会

業績説明

当事業におきましては、サービス開始から3周年を迎えた主カテゴリー「剣と魔法のログレス いにしへの女神」において、新機能の実装や継続的なコラボレーションイベントの実施、3周年記念イベントの実施等により、ユーザーの拡大及び収益の回復に努めました。一方で、同タイトルの中国展開は、当初想定していたような収益が見込めずサービスを中止いたしました。そのほか、2016年4月より配信を開始したiOS/Android向けアプリ「スマッシュドラゴン」や、採算性が低下していたタイトルのサービスを終了したほか、開発途中のタイトルの一部を中止し開発費用を一括計上いたしました。

この結果、当事業の売上高は14,750百万円(前期比25.3%減)、セグメント利益は3,271百万円(前期比21.8%減)となりました。

当事業の自社販売部門におきましては、2016年6月23日に発売した「牧場物語 3つの里の大切な友だち(ニンテンドー3DS)」が順調なセールスとなったほか、2016年11月10日に発売した「Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)(PS Vita・PS4)」が、シリーズ前作実績を大幅に上回るヒットとなりました。さらに、2017年3月16日に発売の「閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH(PS4)」も好調なセールスを記録しております。

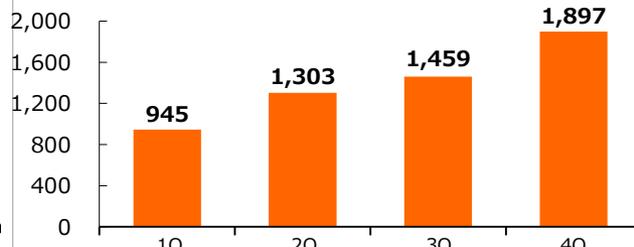
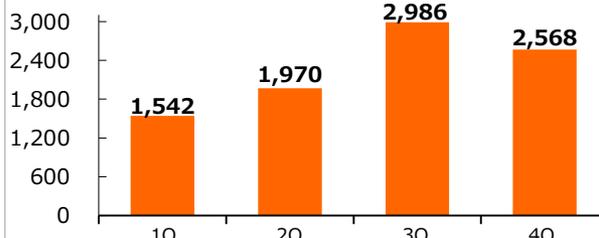
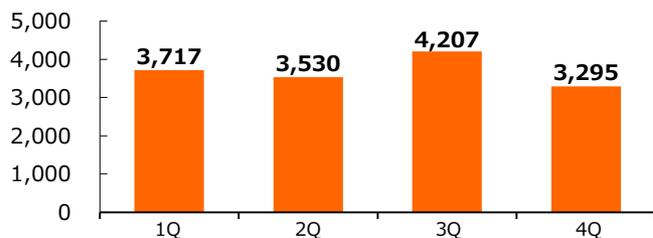
アムusement部門におきましては、新型マシンとして2016年6月23日より「ドラゴンクエスト モンスターバトルスカナー」を、2016年7月7日より「ポケモンガオーレ」を、それぞれ稼動開始いたしました。この結果、当事業の売上高は9,067百万円(前期比20.2%増)、セグメント利益は2,042百万円(前期比102.9%増)となりました。

当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ「魔法つかいプリキュア!」等のパッケージ商品化を行ったほか、2016年7月より当社主幹幹事TVアニメ「クオリア・コード」を放送いたしました。また、2016年10月よりTVアニメ「刀剣乱舞-花丸-」を放送し、同タイトルのBlu-ray・DVDが大ヒットとなりました。加えて、国内外の映像配信を中心とした二次利用収入が好調に推移いたしました。

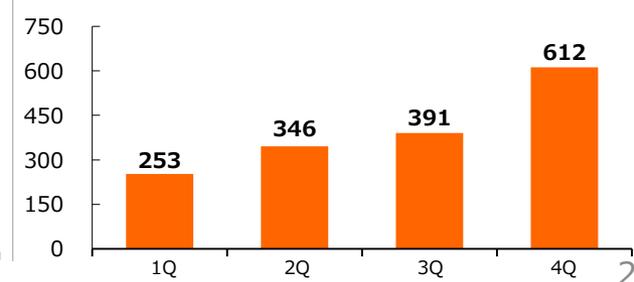
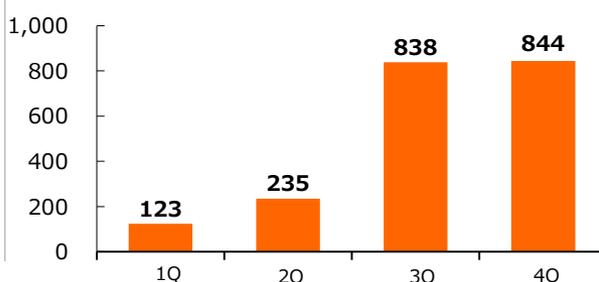
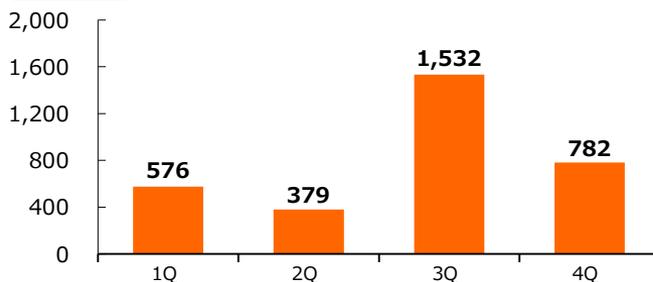
ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「舞台『弱虫ペダル』」、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「舞台『K』」、「超歌劇『幕末Rock』」といったシリーズ作品の新作公演を行い、それぞれ好調に推移いたしました。また、新作タイトルが非常に好評で、「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」は5月公演に続き12月には再演を行い、『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』は6月公演に続き1月に続編公演を行い、それぞれのBlu-ray・DVD販売も非常に好調な推移となりました。

この結果、当事業の売上高は5,607百万円(前期比23.8%増)、セグメント利益は1,603百万円(前期比22.5%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〕

(単位:百万円)

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3
売上高	17,579	20,330	26,441	31,820	29,387
売上総利益	8,116	9,946	14,975	19,211	16,273
営業利益	2,329	3,006	4,412	5,418	5,754
経常利益	2,325	3,041	4,583	5,228	5,810
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

〔連結貸借対照表〕

(単位:百万円)

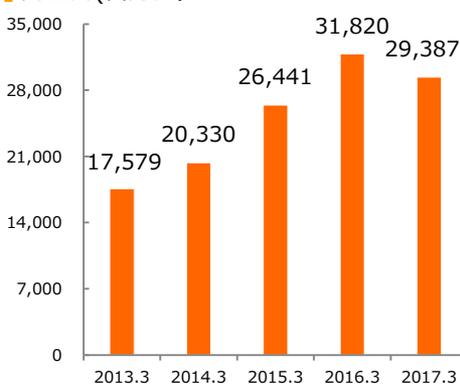
	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3
流動資産	12,593	14,583	18,624	16,204	19,285
固定資産	2,748	2,233	3,414	4,165	4,943
総資産	15,341	16,816	22,039	20,370	24,228
流動負債	4,570	4,840	8,535	6,421	7,626
固定負債	76	54	52	27	62
純資産	10,694	11,921	13,450	13,921	16,539
自己資本	10,694	11,921	13,450	13,904	16,528

〔キャッシュ・フロー計算書〕

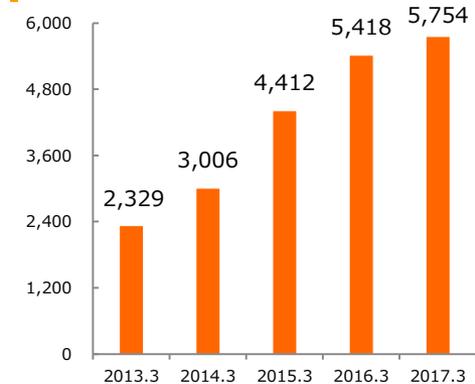
(単位:百万円)

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3
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

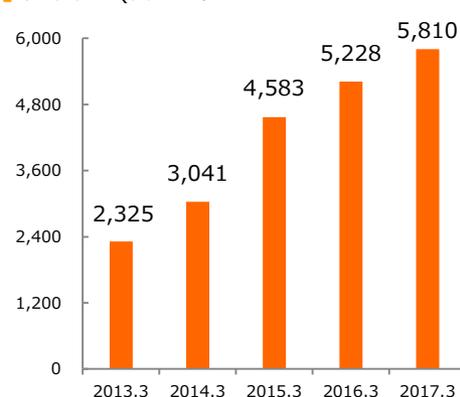
売上高(百万円)



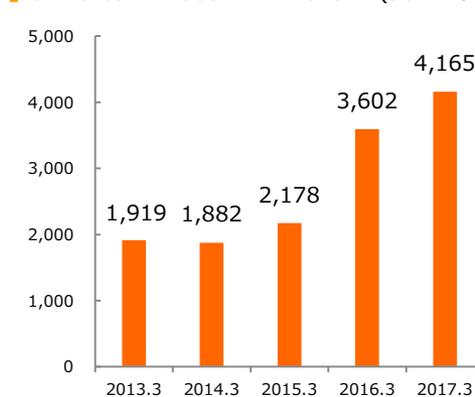
営業利益(百万円)



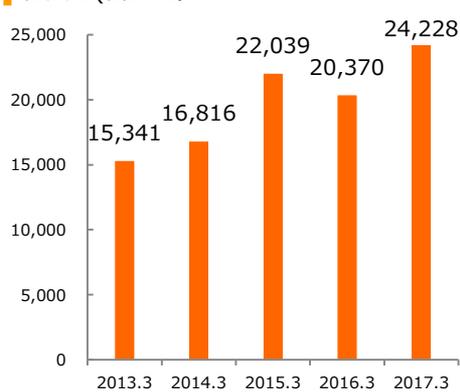
経常利益(百万円)



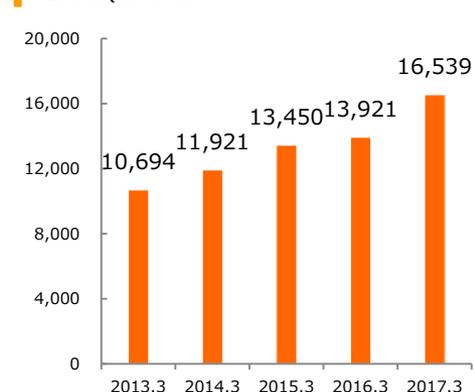
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)



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
一株当たり当期純利益 (円)	35.90	35.21	40.74	68.68	80.53
一株当たり純資産 (円)	200.07	223.02	251.55	268.84	319.58

〔収益性〕

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

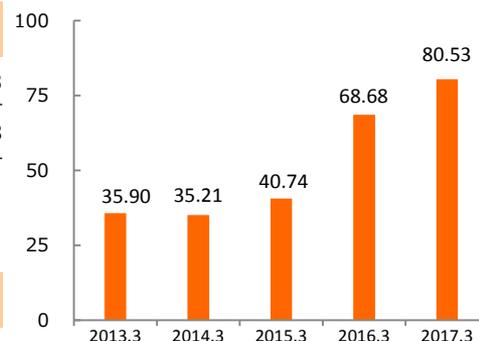
〔効率性・安全性〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3
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
D/Eレシオ (%)	7.9	5.5	1.5	1.2	1.6

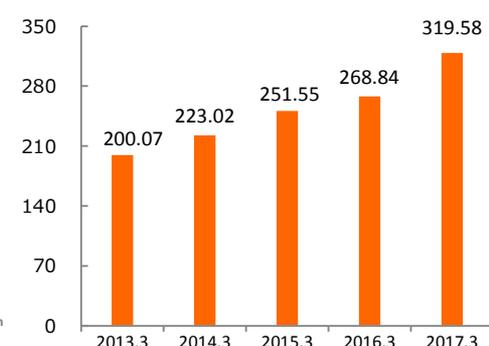
〔株主還元〕

	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3
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

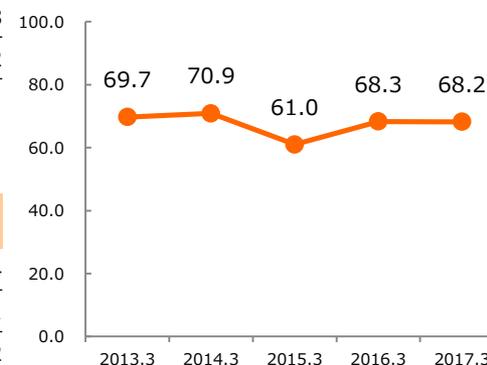
一株当たり当期純利益 (円)



一株当たり純資産 (円)



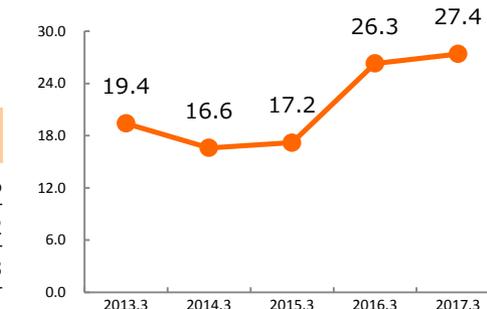
自己資本比率 (%)



売上高営業利益率 (%)



ROE (%)



ROA (%)



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・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）	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 ・単元株数：100株
- ・発行可能株式総数：90,000,000株 ・発行済株式総数：53,593,100株
- ・株主数：20,325名

〔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同行に委託した「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。

〔株価〕（2017年5月11日現在） ・株価：1,023円

・時価総額：54,825百万円