

Fact Sheet

2016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：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	-	-	-
営業利益	1,376	-	-	-
経常利益	1,436	-	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	992	-	-	-
一株当たり利益(円)	18.57	-	-	-

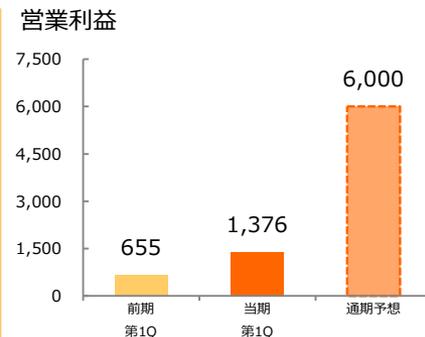
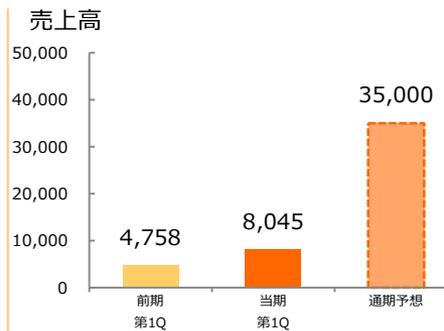
営業成績

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、アプリゲーム市場において、その成長スピードにやや落ち着きが見られたものの、市場拡大は継続いたしました。また、日本と同様にスマートフォンの普及が進むアジア太平洋地域においても、オンライン上でのコンテンツ、商品・サービスのスマートフォンシフトが急速に進行しています。こうした中で、日本のゲーム会社が相次いでアジア市場に参入する動きも活発になってきております。他方で、国内家庭用ゲーム市場におきましては、ゲーム専用機の販売台数が大幅に減速していることに加え、ゲームソフトの供給も十分とは言えず、依然として厳しい状況にあります。アーケードゲーム市場につきましては、市場全体では縮小傾向にありながらも、キッズ向けゲームは健闘しており、往年の人気ゲームの復活等、様々なゲームが登場しております。音楽・映像分野におきましては、定額制ビジネスの普及やデジタル経由のコンテンツ販売等により、CDやDVDなどのパッケージ商品の販売は厳しい環境下にあります。一方で、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、右肩上がりに公演数・動員数を伸ばし、国内ではすでに固有のジャンルとして定着してきており、ミュージカルナンバーのCDや関連グッズも大きなビジネスとなっております。

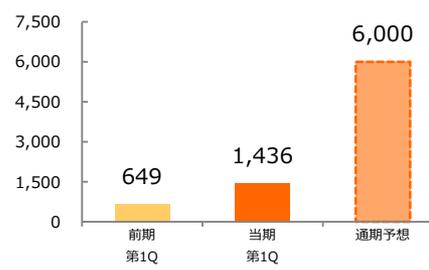
このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間（2015年4月1日～2015年6月30日）の業績は、売上高8,045百万円（前年同期比69.1%増）、営業利益1,376百万円（前年同期比109.9%増）、経常利益1,436百万円（前年同期比121.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益992百万円（前年同期比133.9%増）となりました。

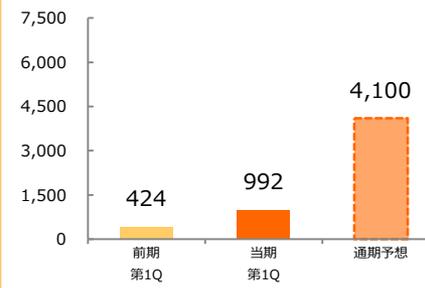
四半期業績グラフ (単位：百万円)



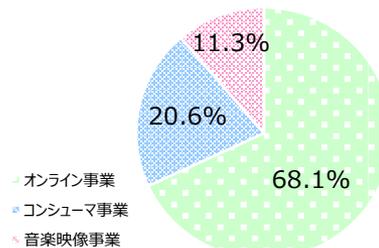
経常利益



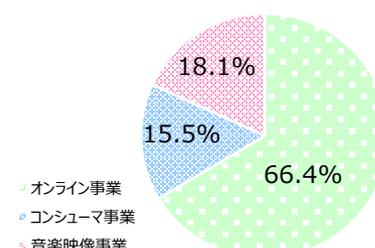
親会社株主に帰属する当期純利益



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

ブラウザ三国志

ポポロクロイス牧場物語

モンスターハンター
スピリッツ

やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。続

舞台『弱虫ペダル』
インターハイ篇 The WINNER



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

©Marvelous Inc.

©Yohsuke Tamori ©Yoshifumi Hashimoto(Marvelous Inc.)
©2015 Marvelous Inc.

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

©瀧 航、小宇都 / やはひこの製作委員会はまちがっている。続

©瀧辺航 (週刊少年サンデー) 2008 / 弱虫ペダルIGR製作委員会
©瀧辺航 (週刊少年サンデー) / マーベラス、東宝、ティーン・バイ・エル・クリエイション

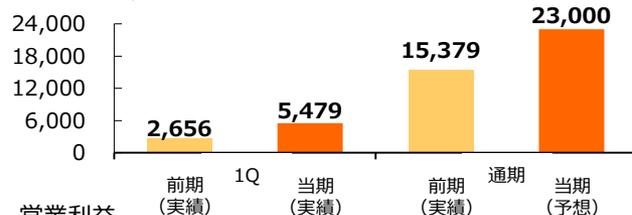
業績説明

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」の継続的なTVCM等が功を奏し、2015年4月には累計ダウンロード数が600万件を突破し、引き続き好調に推移いたしました。また、ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社とのライセンス契約に基づき配信を行っている「ディズニー マジックキャッスル ドリーム・アイランド」につきましては、2015年6月に同タイトル初のTVCMを放映し、同月に累計ダウンロード数が300万件を突破いたしました。また、ブラウザゲームにおきましては、市場がネイティブアプリへ移行する中において、当社既存タイトルの売上も減少傾向にあります。2015年5月に3周年を迎えた「一騎当千バーストファイト」を中心に底堅く推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は5,479百万円（前年同期比106.3%増）、営業利益は1,125百万円（前年同期比184.8%増）となりました。

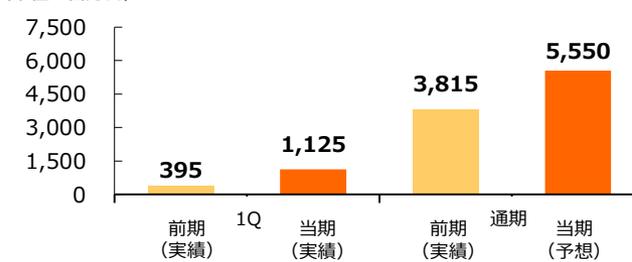
売上高

(単位：百万円)



営業利益

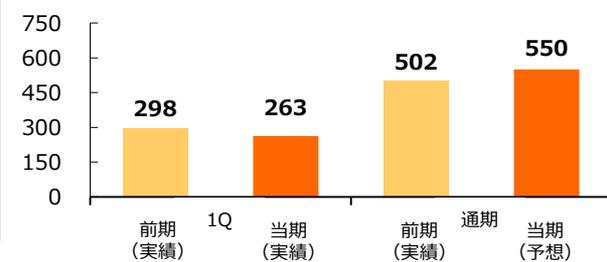
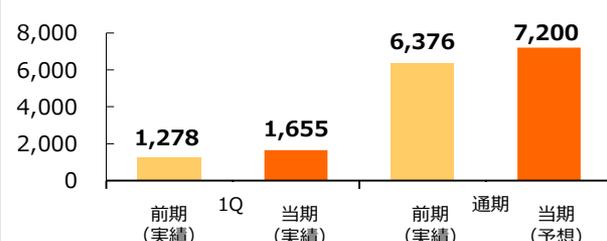
(単位：百万円)



当事業の自社販売部門におきましては、2015年6月18日に「ポポロクロイス牧場物語 (ニンテンドー 3DS)」を発売いたしました。また、米国子会社Marvelous USA, Inc.より2015年3月31日に発売した「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」)のヒット販売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、既存の「ポケモンレックタ」、「バズドラZ テイマーバトル」に加えて、株式会社カプコンとの共同事業として展開する「モンスターハンター スピリッツ」を2015年6月25日より稼働開始いたしました。

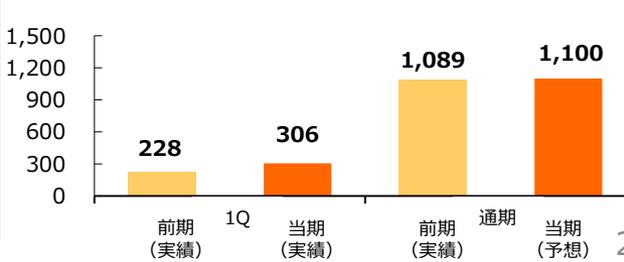
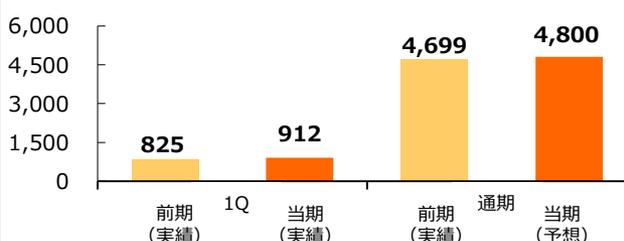
この結果、当事業の売上高は1,655百万円（前年同期比29.5%増）、営業利益は263百万円（前年同期比11.7%減）となりました。



当事業の音楽映像制作部門におきましては、4月より放送を開始した当社主幹事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、その販売が好調なスタートとなった他、前期から引き続き「東京喰種トーキョーグール/A」、「暁のヨナ」、「プリキュア」シリーズの音楽・映像商品化を行いました。

ステージ制作部門におきましては、2015年3月に公演を行った「舞台『弱虫ペダル』インターハイ篇 The WINNER」の後半分の公演実績を計上した他、「ミュージカル『テニスの王子様』3rdシーズン 青学vs不動峰」、「ミュージカル『薄桜鬼』黎明録」(ともに実績計上は第2四半期)の公演を行い、各シリーズのDVD販売も堅調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は912百万円（前年同期比10.5%増）、営業利益は306百万円（前年同期比34.1%増）となりました。

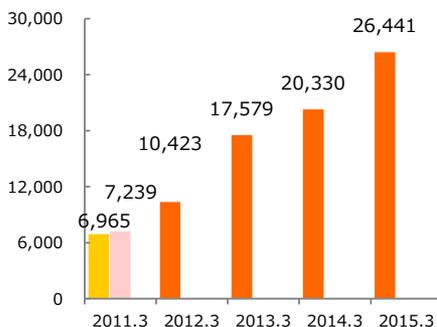


〔連結損益計算書〕

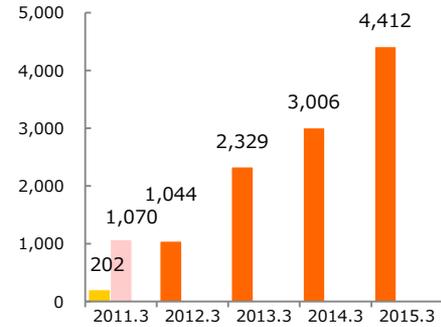
(単位: 百万円)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
売上高	旧MMV	6,965					
	旧AQI	7,239	10,423	17,579	20,330	26,441	8,045
売上総利益	旧MMV	1,740					
	旧AQI	3,644	4,491	8,116	9,946	14,975	5,209
営業利益	旧MMV	202					
	旧AQI	1,070	1,044	2,329	3,006	4,412	1,376
経常利益	旧MMV	147					
	旧AQI	1,041	1,025	2,325	3,041	4,583	1,436
親会社株主に帰属する 当期純利益	旧MMV	131					
	旧AQI	537	3,533	1,919	1,882	2,178	992

売上高(百万円)



営業利益(百万円)

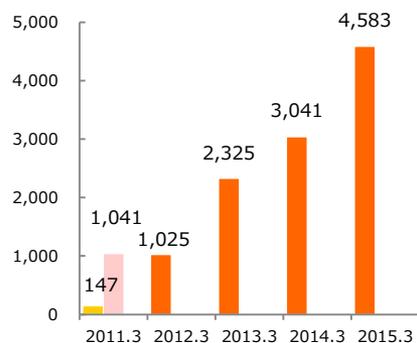


〔連結貸借対照表〕

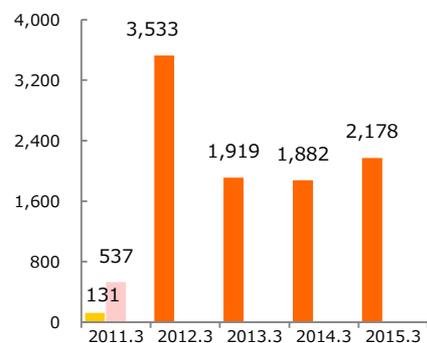
(単位: 百万円)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
流動資産	旧MMV	3,271					
	旧AQI	7,231	11,932	12,593	14,583	18,624	16,325
固定資産	旧MMV	820					
	旧AQI	1,003	1,734	2,748	2,233	3,414	4,626
総資産	旧MMV	4,092					
	旧AQI	8,235	13,667	15,341	16,816	22,039	20,952
流動負債	旧MMV	3,496					
	旧AQI	1,320	4,361	4,570	4,840	8,535	7,764
固定負債	旧MMV	271					
	旧AQI	35	202	76	54	52	42
純資産	旧MMV	325					
	旧AQI	6,878	9,102	10,694	11,921	13,450	13,145
自己資本	旧MMV	325					
	旧AQI	6,878	9,102	10,694	11,921	13,450	13,127

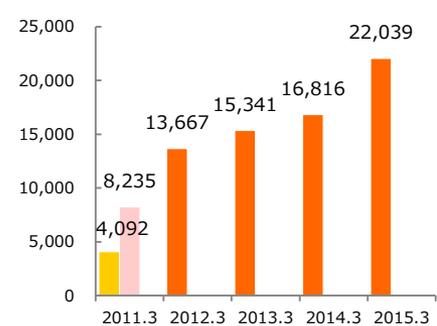
経常利益(百万円)



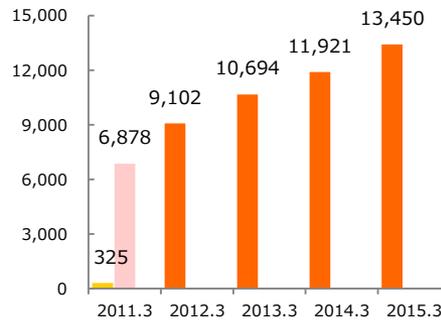
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)



総資産(百万円)



純資産(百万円)



〔キャッシュ・フロー計算書〕

(単位: 百万円)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
営業活動による キャッシュ・フロー	旧MMV	1,360					
	旧AQI	2,904	1,399	2,817	3,852	4,031	-
投資活動による キャッシュ・フロー	旧MMV	-246					
	旧AQI	-2,762	435	-2,130	-634	-2,218	-
財務活動による キャッシュ・フロー	旧MMV	-237					
	旧AQI	-216	-479	-975	-873	-1,146	-
現金及び現金同等物 期末残高	旧MMV	1,749					
	旧AQI	2,401	5,979	5,723	8,120	8,937	-

〔一株当たり指標〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
一株当たり当期純利益 (円)	旧MMV	10.76					
	旧AQI	98.73	107.62	35.90	35.21	40.74	18.57
一株当たり純資産 (円)	旧MMV	26.65					
	旧AQI	1,261.95	170.29	200.07	223.02	251.55	246.21

〔収益性〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
売上高総利益率 (%)	旧MMV	25.0					
	旧AQI	50.3	43.1	46.2	48.9	56.6	64.8
売上高営業利益率 (%)	旧MMV	2.9					
	旧AQI	14.8	10.0	13.3	14.8	16.7	17.1
売上高経常利益率 (%)	旧MMV	2.1					
	旧AQI	14.4	9.8	13.2	15.0	17.3	17.9
売上高純利益率 (%)	旧MMV	1.9					
	旧AQI	7.4	33.9	10.9	9.3	8.2	12.3

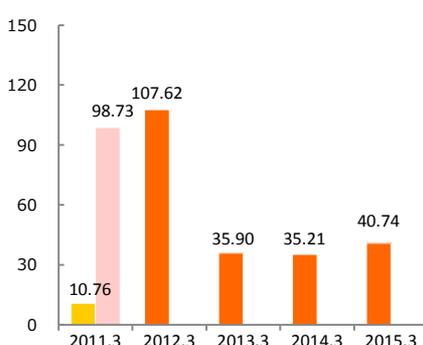
〔効率性・安全性〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
ROE (%)	旧MMV	50.6					
	旧AQI	8.1	75.0	19.4	16.6	17.2	-
ROA (%)	旧MMV	3.4					
	旧AQI	13.0	11.6	16.0	18.9	23.6	-
自己資本比率 (%)	旧MMV	7.9					
	旧AQI	83.5	66.6	69.7	70.9	61.0	62.7
D/Eレシオ (%)	旧MMV	559.7					
	旧AQI	1.1	15.2	7.9	5.5	1.5	1.2

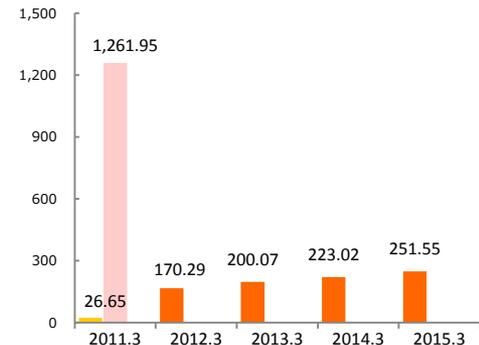
〔株主還元〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 1Q
配当額 (百万円)	旧MMV	0					
	旧AQI	201	323	668	694	1,069	-
DOE (%)	旧MMV	0.0					
	旧AQI	2.9	6.1	6.8	6.1	8.4	-
配当性向 (%)	旧MMV	0.0					
	旧AQI	37.5	5.6	34.8	36.9	49.1	-

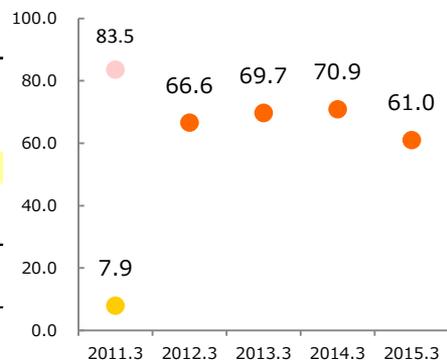
一株当たり当期純利益 (円)



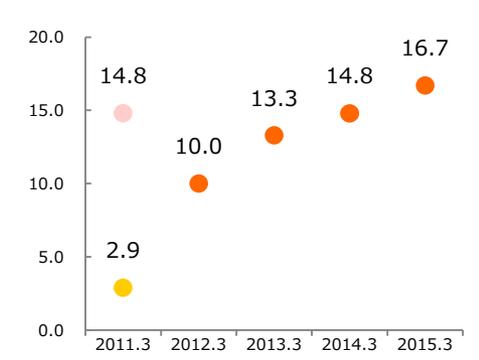
一株当たり純資産 (円)



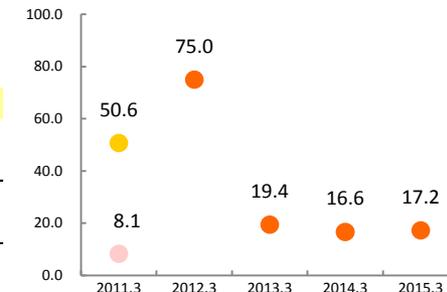
自己資本比率 (%)



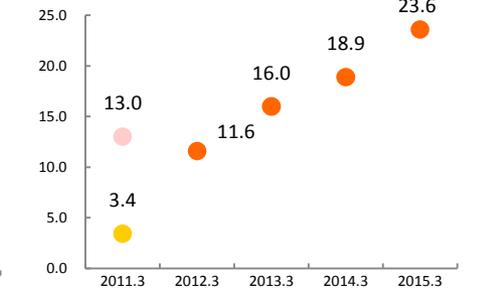
売上高営業利益率 (%)



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なっております。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います。

今後の展開・2016年3月期の見通し

当社は、2015年4月1日、主力事業であるオンライン事業の開発体制の強化を目的として、ネイティブ向けの開発基盤への投資等、着実なアプリ開発体制を構築している株式会社ジー・モードを子会社化いたしました。また、更なる業績向上を目指し、経営体制の強化を図りました。今後は、企業価値の増大に向け、世の中のエンターテイメントに「マーベラスだからこそ」の付加価値を創出し、“マーベラスブランド”の確立を目指します。

2016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好調を維持するアプリゲームの更なる伸長に注力しながら、既存タイトルの堅調維持にも引き続き努めてまいります。コンシューマ事業及び音楽映像事業は、依然として厳しい環境下にあります。当社の強みである企画力を最大限に活かしながら、前期との比較において増収増益を目指してまいります。

以上の取り組みにより、当期の連結業績につきましては、売上高35,000百万円、営業利益6,000百万円、経常利益6,000百万円、当期純利益4,100百万円を見込んでおります。

世の中のエンターテイメントに「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

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（2015年7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	山口 善輝	監査役（社外）	小野 忠彦
取締役 執行役員 CFO	加藤 征一郎	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(2015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：19,817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	18.32%
・株式会社アミューズキャピタル	12.50%
・中山 晴喜	10.22%
・株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.43%
・MSCO CUSTOMER SECURITIES	1.81%
・株式会社東北新社	1.45%
・楽天証券株式会社	1.41%
・三菱UFJモルガン・スタンレー証券株式会社	0.87%
・クレディ・スイス・セキュリティーズ（ヨーロッパ）リミテッド メインアカウント	0.74%
・ジェーピーエムシー エヌエイ アイティーエス ロンドン クライアント アカウント モルガン スタンレー アンド カンパニー インターナショナル	0.73%

〔株価〕（2015年7月31日現在）

- ・株価：1,445円
- ・時価総額：77,442百万円