

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

営業成績

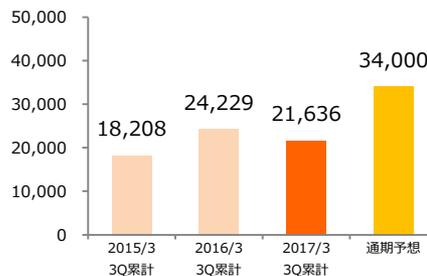
当第3四半期連結累計期間におけるエンターテインメント業界は、国内外でVR（ヴァーチャル・リアリティ）の話題が多く取り上げられ、VR関連ニュースに大きな注目が集まりました。また、世界的なIPを使用したスマートフォン向けゲームがリリースされ、世界中で社会現象を巻き起こしました。ライブ・エンターテインメント市場も好調で、ミュージカルや演劇等のステージ公演の成長が継続いたしました。

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。

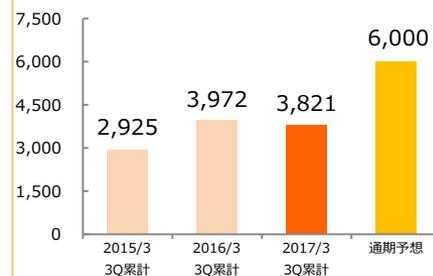
この結果、当第3四半期連結累計期間（2016年4月1日～2016年12月31日）の業績は、売上高21,636百万円（前年同期比10.7%減）、営業利益3,821百万円（前年同期比3.8%減）、経常利益3,917百万円（前年同期比0.6%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益2,820百万円（前年同期比4.8%増）となりました。

業績グラフ (単位：百万円)

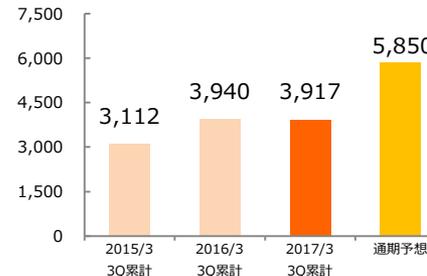
売上高



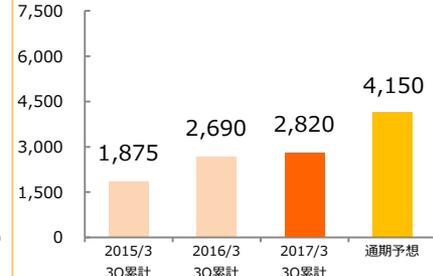
営業利益



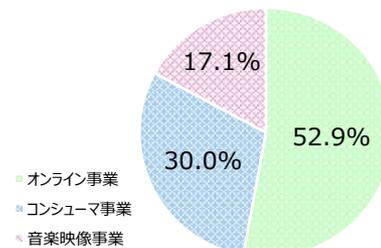
経常利益



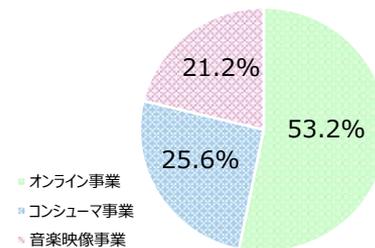
親会社株主に帰属する当期純利益



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.

Fate/EXTELLA
(フェイト/エクステラ)

©TYPE-MOON ©2016 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・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。舞台『刀剣乱舞』
虚伝 燃ゆる本能寺

©舞台『刀剣乱舞』製作委員会

『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』



©2016 Happy Elements K.K./あんさんぶる製作委員会

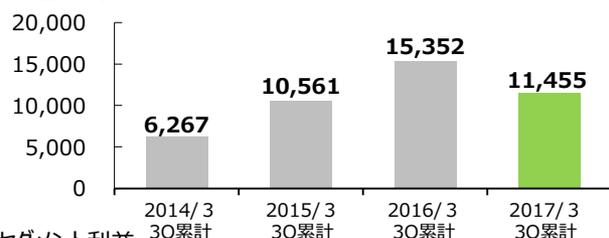
業績説明

当事業におきましては、12月でサービス開始から3周年を迎えた主力タイトル「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た結果、好調に推移いたしました。一方で、同タイトルの中国展開におきましては、当初想定していたような収益が見込めずサービスの中止を決定いたしました。このほか、第2四半期までに、不振タイトルのサービス提供を中止したほか、一部の開発中タイトルの開発を中止し、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11,455百万円（前年同期比25.4%減）、セグメント利益は2,489百万円（前年同期比26.1%減）となりました。

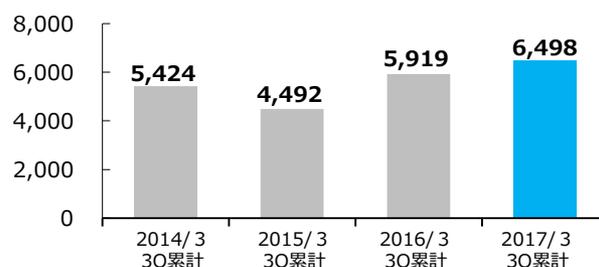
売上高

(単位：百万円)

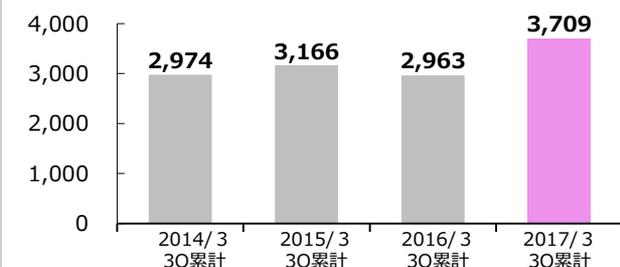


当事業の自社販売部門におきましては、2016年11月10日に発売した「Fate/EXTELLA（フェイト/エクステラ）（PS Vita・PS4）」が、シリーズ前作実績を大幅に上回るヒットとなりました。また、2016年6月23日に発売した「牧場物語 3つの里の大切な友たち（ニンテンドー3DS）」が順調なセールスとなっているほか、2016年7月14日に「UPPERS（アッパーズ）（PS Vita）」を発売いたしました。アミューズメント部門におきましては、新型マシンとして2016年6月23日より「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」を、2016年7月7日より「ポケモンガオーレ」を、それぞれ稼動開始いたしました。

この結果、当事業の売上高は6,498百万円（前年同期比9.8%増）、セグメント利益は1,197百万円（前年同期比83.3%増）となりました。

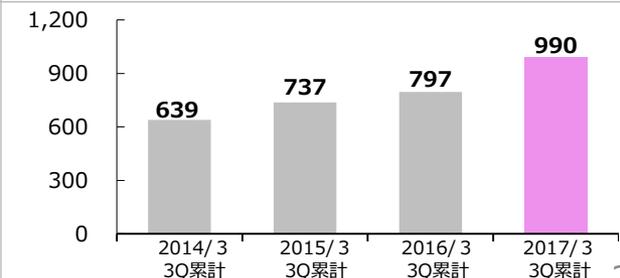
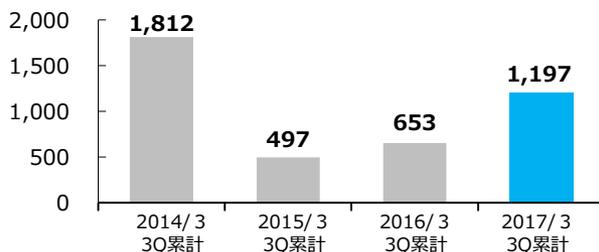
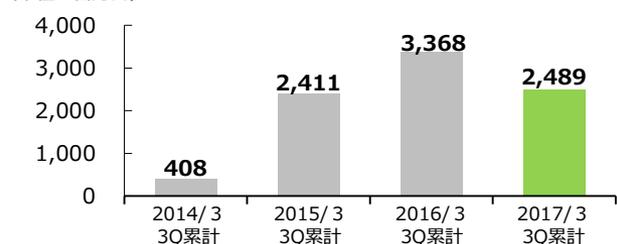


当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ「魔法つかいプリキュア！」等のパッケージ商品化を行ったほか、2016年7月より当社主幹事業TVアニメ「クリディア・コード」の放送を開始いたしました。また、2016年10月よりTVアニメ「刀剣乱舞-花丸-」の放送を開始し、同タイトルのBlu-ray・DVD販売が好調に推移いたしました。加えて、当社ライブラリの映像配信や番組販売等の二次利用収入が好調に推移いたしました。ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「舞台『弱虫ペダル』」、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「舞台『K』」、「超歌劇『幕末Rock』」といったシリーズ作品の新作公演を行い、それぞれ好調に推移いたしました。また、新作タイトルといたしましては、「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」や『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』の公演を行い、それぞれBlu-ray・DVD販売も合わせて大好評となりました。この結果、当事業の売上高は3,709百万円（前年同期比25.2%増）、セグメント利益は990百万円（前年同期比24.2%増）となりました。



セグメント利益

(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	2017.3 3Q
売上高	10,423	17,579	20,330	26,441	31,820	21,636
売上総利益	4,491	8,116	9,946	14,975	19,211	12,058
営業利益	1,044	2,329	3,006	4,412	5,418	3,821
経常利益	1,025	2,325	3,041	4,583	5,228	3,917
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	2,820

〔連結貸借対照表〕

(単位:百万円)

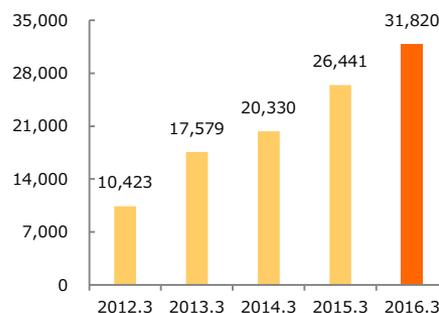
	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q
流動資産	11,932	12,593	14,583	18,624	16,204	17,252
固定資産	1,734	2,748	2,233	3,414	4,165	5,228
総資産	13,667	15,341	16,816	22,039	20,370	22,480
流動負債	4,361	4,570	4,840	8,535	6,421	7,194
固定負債	202	76	54	52	27	62
純資産	9,102	10,694	11,921	13,450	13,921	15,223
自己資本	9,102	10,694	11,921	13,450	13,904	15,213

〔キャッシュ・フロー計算書〕

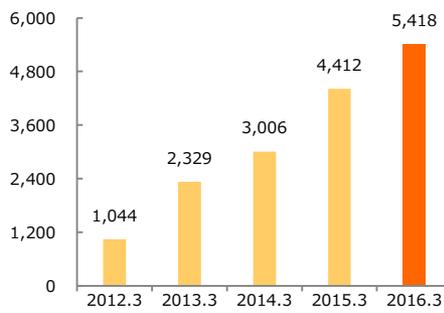
(単位:百万円)

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q
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	-

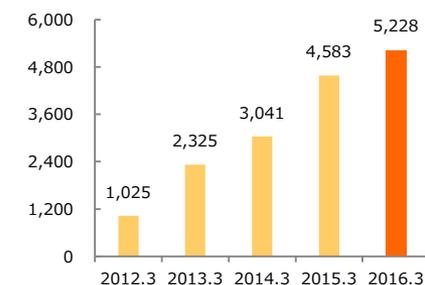
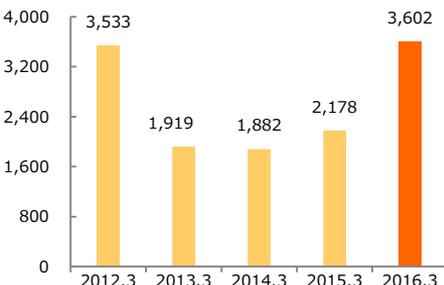
売上高(百万円)



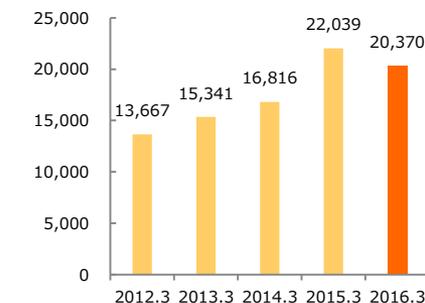
営業利益(百万円)



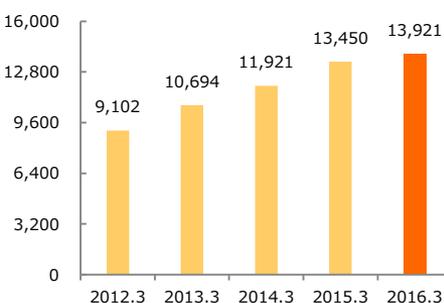
経常利益(百万円)

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	2017.3 3Q
一株当たり当期純利益 (円)	107.62	35.90	35.21	40.74	68.68	54.52
一株当たり純資産 (円)	170.29	200.07	223.02	251.55	268.84	294.14

〔収益性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q
売上高総利益率 (%)	43.1	46.2	48.9	56.6	60.4	55.7
売上高営業利益率 (%)	10.0	13.3	14.8	16.7	17.0	17.7
売上高経常利益率 (%)	9.8	13.2	15.0	17.3	16.4	18.1
売上高純利益率 (%)	33.9	10.9	9.3	8.2	11.3	13.0

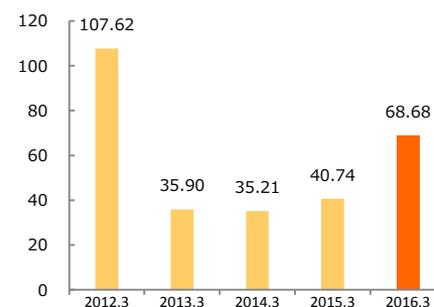
〔効率性・安全性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q
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	67.7
D/Eレシオ (%)	15.2	7.9	5.5	1.5	1.2	1.1

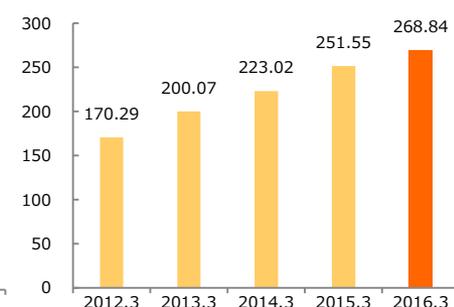
〔株主還元〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q
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	-

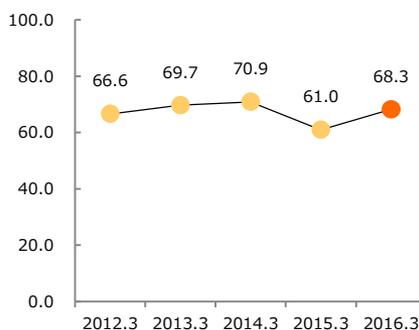
一株当たり当期純利益 (円)



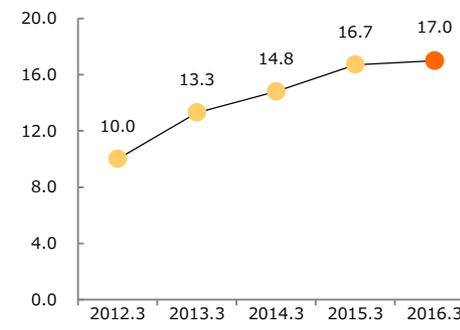
一株当たり純資産 (円)



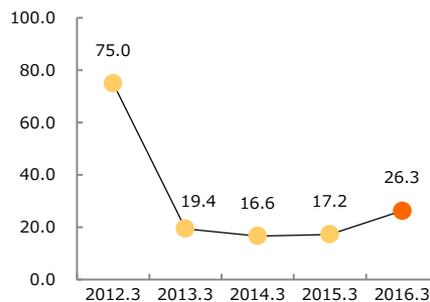
自己資本比率 (%)



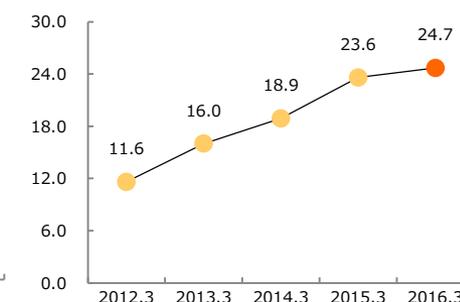
売上高営業利益率 (%)



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います。

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月期通期の見通しにつきましては、オンライン事業は、不採算タイトルの整理による採算性の改善とともに、復調の主力タイトルの好調維持に努めます。コンシューマ事業は、国内外で発売される新作パッケージソフトに注力するとともに、強力な3つのIPタイトルが揃ったアミューズメント部門において、それぞれのタイトルでコラボレーションや広告宣伝等を強化してまいります。また、定番シリーズと新作タイトルともに好調な音楽映像事業では、引き続き各タイトルの収益最大化に努めるとともに、二次利用収入の拡大にも注力してまいります。

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。



基本情報

会社概要 (2016年9月30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 Co-COO	泉水 敬	常勤監査役	名子 俊男
代表取締役副社長 執行役員 Co-COO	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9月30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：21,650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)	2.52 %
・株式会社東北新社	1.49 %
・チエース マンハッタン バンク ジーティーエス クライアantz アカウント エスクロウ	1.03 %
・資産管理サービス信託銀行株式会社 (信託E口)	0.95 %
・日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	0.89 %
・バンク オブ ニューヨーク ジーシーエム クライアantz アカウantz イービーディー	0.71 %

- ※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。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1月31日現在)

- ・株価：846円
- ・時価総額：45,339百万円