

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	—
営業利益	1,376	2,841	3,972	—
経常利益	1,436	2,793	3,940	—
親会社株主に帰属する当期純利益	992	1,910	2,690	—
一株当たり利益 (円)	18.57	35.92	51.06	—

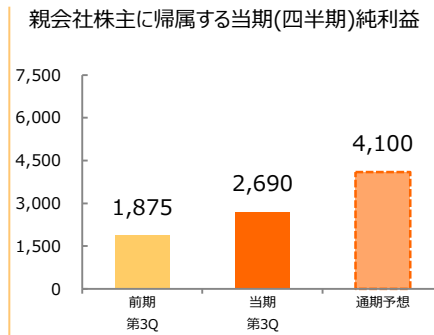
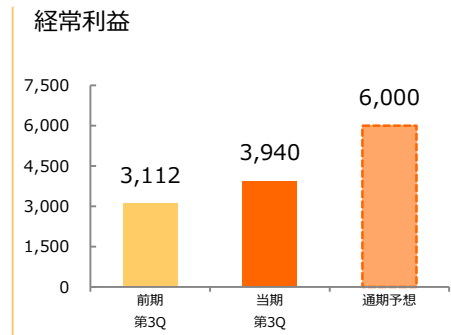
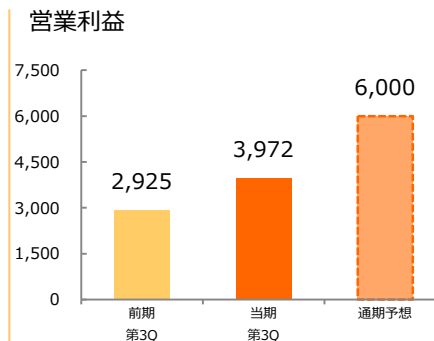
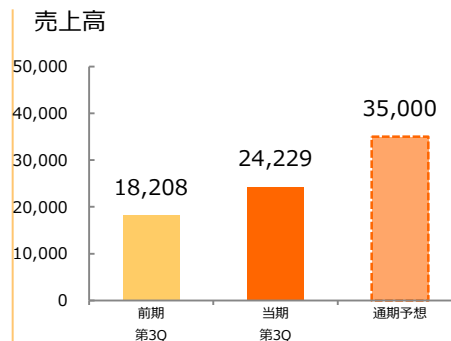
営業成績

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、アプリゲーム市場においては、その成長スピードが緩やかになる中、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、市場環境は益々激化いたしました。家庭用ゲーム市場におきましては、「プレイステーション4」が欧米を中心に存在感を増す一方で、国内市場は引き続き市場全体の縮小傾向が続いております。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、有力IPを題材にした機器は好調に推移しております。音楽・映像分野におきましては、パッケージ商品の販売は依然厳しい環境にある中、中国における日本アニメの人気化による需要拡大や国内外における新しい動画配信サービスの拡充が進んでおります。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続いております。

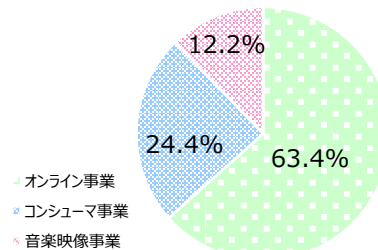
このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間（2015年4月1日～2015年12月31日）の業績は、売上高24,229百万円（前年同期比33.1%増）、営業利益3,972百万円（前年同期比35.8%増）、経常利益3,940百万円（前年同期比26.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益2,690百万円（前年同期比43.5%増）となりました。

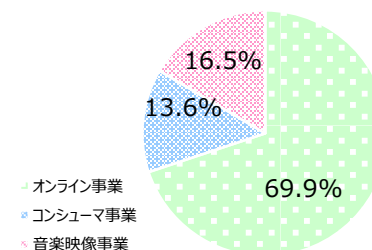
四半期業績グラフ (単位：百万円)



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.

VALKYRIE DRIVE -SIREN-
(ヴァルキリードライブ セイレーン)

©Marvelous Inc. ©VALKYRIE DRIVE PARTNERS

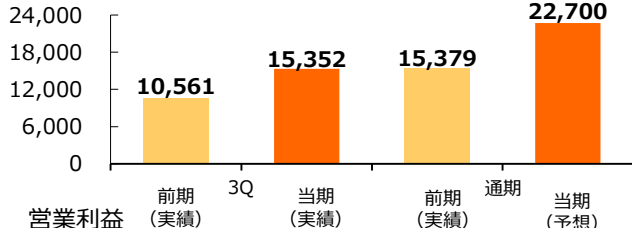
業績説明

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」が引き続き当事業収益の柱となりました。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、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15,352百万円（前年同期比45.4%増）、営業利益は3,368百万円（前年同期比39.7%増）となりました。

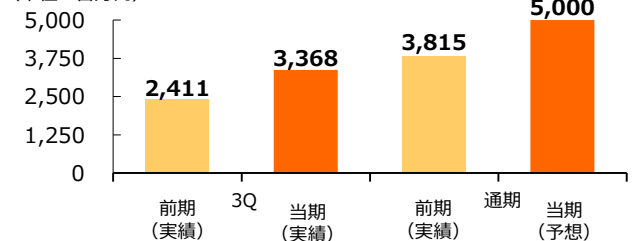
売上高

(単位: 百万円)



営業利益

(単位: 百万円)



コンシューマ事業

ネットハイ



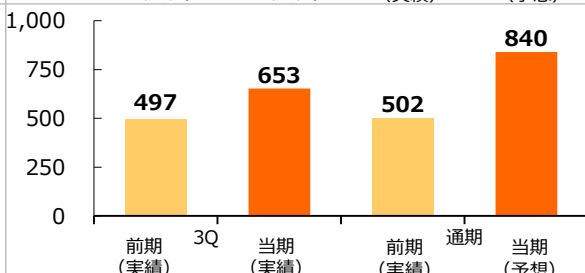
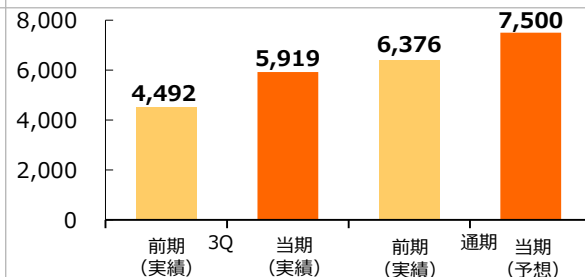
©2015 Marvelous Inc.

VALKYRIE DRIVE -BHIKKHUNI-
(ヴァルキリードライブ ビクニ)©2015 Marvelous Inc.
©VALKYRIE DRIVE PARTNERS

当事業の自社販売部門におきましては、2015年11月26日に「ネットハイ (PS Vita)」を、2015年12月10日に「VALKYRIE DRIVE -BHIKKHUNI-(ヴァルキリードライブビクニ) (PS Vita)」と「ニトロプラス プラスターズ-ヒロインズインフィニット デュエル- (PS4/PS3)」を発売いたしました。また、米国子会社Marvelous USA, Inc.においては、2015年10月13日に「Corpse Party: Blood Drive (PS Vita)」(日本名称:「コープスパティー BLOOD DRIVE」、発売元:5pb.)、2015年12月22日に「The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel (PS3/PS Vita)」(日本名称:「英雄伝説 閃の軌跡」、発売元:日本ファルコム)等を発売し、各種レポート販売と合わせて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、「ポケモンレッタ」の新弾投入や「モンスターハンター スピリッツ」の新弾投入及び筐体の投下台数を増加させたこと等により、堅調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は5,919百万円（前年同期比31.8%増）、営業利益は653百万円（前年同期比31.2%増）となりました。



音楽映像事業

やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。続

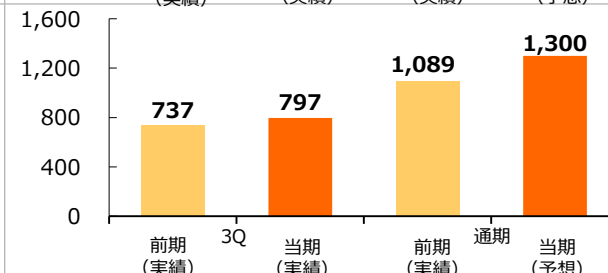
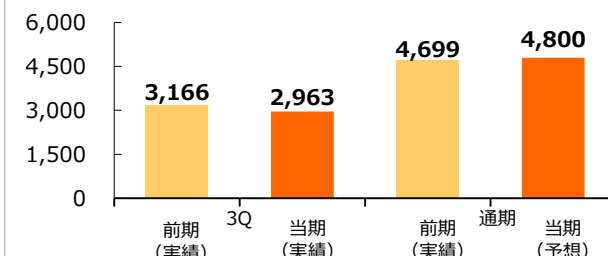
©渡 航、小学館/やはりこの製作委員会はまちがっている。続

舞台『弱虫ペダル』
IRREGULAR～2つの頂上～©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
©渡辺航 (週刊少年チャンピオン)/マーベラス、東宝、セガライブアレイション

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、2015年8月に公演を行った「舞台『K』第二章-AROUSAL OF KING-」、「超★超歌劇『幕末Rock』」の実績を計上いたしました。また、「ミュージカル『テニスの王子様』3rdシーズン 青学vs聖ルドルフ」、「舞台『弱虫ペダル』IRREGULAR～2つの頂上～」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」(それぞれ実績計上は第4四半期)の公演を行いました。

この結果、当事業の売上高は2,963百万円（前年同期比6.4%減）、営業利益は797百万円（前年同期比8.1%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 3Q
売上高	旧MMV	6,965	10,423	17,579	20,330	26,441	24,229
	旧AQI	7,239					
売上総利益	旧MMV	1,740	4,491	8,116	9,946	14,975	14,680
	旧AQI	3,644					
営業利益	旧MMV	202	1,044	2,329	3,006	4,412	3,972
	旧AQI	1,070					
経常利益	旧MMV	147	1,025	2,325	3,041	4,583	3,940
	旧AQI	1,041					
親会社株主に帰属する 当期純利益	旧MMV	131	3,533	1,919	1,882	2,178	2,690
	旧AQI	537					

〔連結貸借対照表〕

(単位:百万円)

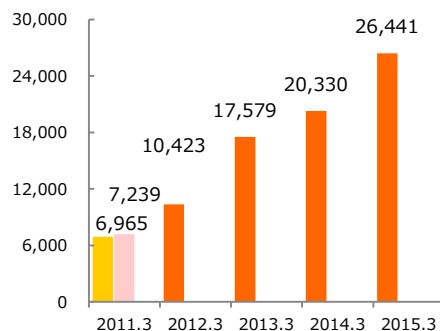
		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
流動資産	旧MMV	3,271	11,932	12,593	14,583	18,624	15,211
	旧AQI	7,231					
固定資産	旧MMV	820	1,734	2,748	2,233	3,414	4,624
	旧AQI	1,003					
総資産	旧MMV	4,092	13,667	15,341	16,816	22,039	19,835
	旧AQI	8,235					
流動負債	旧MMV	3,496	4,361	4,570	4,840	8,535	6,745
	旧AQI	1,320					
固定負債	旧MMV	271	202	76	54	52	35
	旧AQI	35					
純資産	旧MMV	325	9,102	10,694	11,921	13,450	13,054
	旧AQI	6,878					
自己資本	旧MMV	325	9,102	10,694	11,921	13,450	13,037
	旧AQI	6,878					

〔キャッシュ・フロー計算書〕

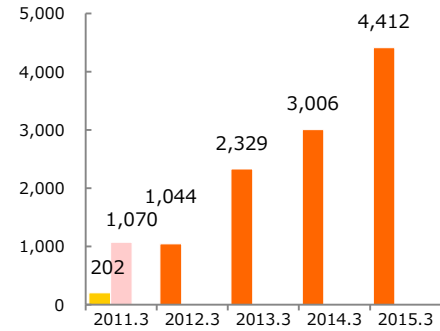
(単位:百万円)

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

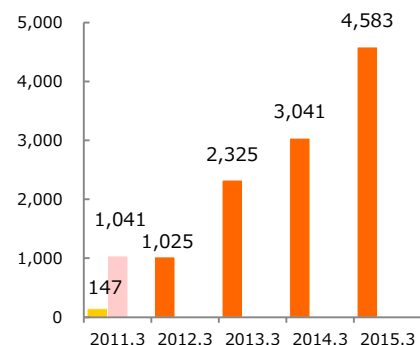
売上高(百万円)



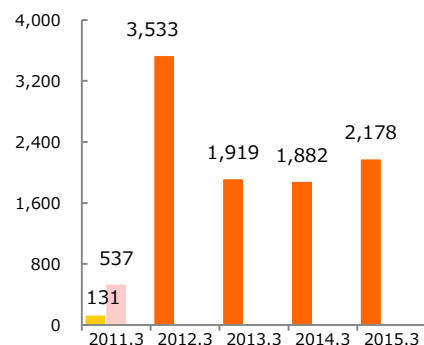
営業利益(百万円)



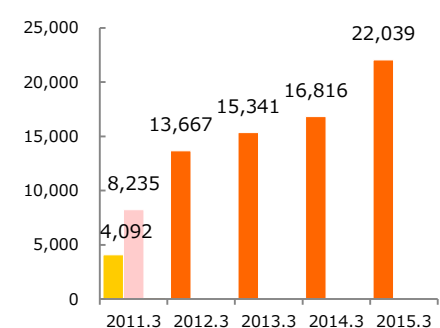
経常利益(百万円)



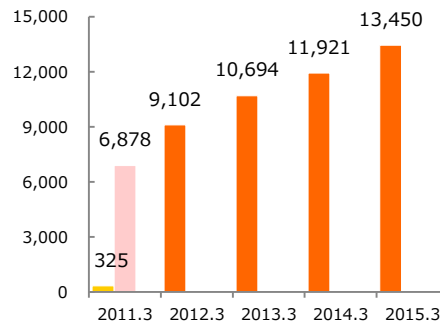
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)



総資産(百万円)



純資産(百万円)



〔一株当たり指標〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
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	51.06
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	252.07

〔収益性〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
売上高総利益率 (%)	旧MMV	25.0					
	旧AQI	50.3	43.1	46.2	48.9	56.6	60.6
売上高営業利益率 (%)	旧MMV	2.9					
	旧AQI	14.8	10.0	13.3	14.8	16.7	16.4
売上高経常利益率 (%)	旧MMV	2.1					
	旧AQI	14.4	9.8	13.2	15.0	17.3	16.3
売上高純利益率 (%)	旧MMV	1.9					
	旧AQI	7.4	33.9	10.9	9.3	8.2	11.1

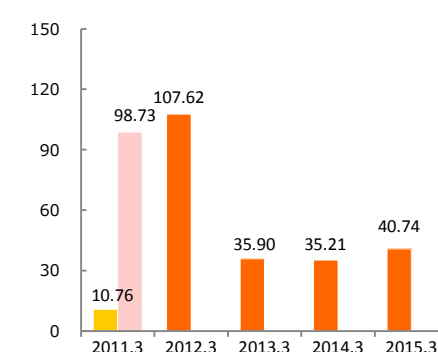
〔効率性・安全性〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
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	65.7
D/Eレシオ (%)	旧MMV	559.7					
	旧AQI	1.1	15.2	7.9	5.5	1.5	1.2

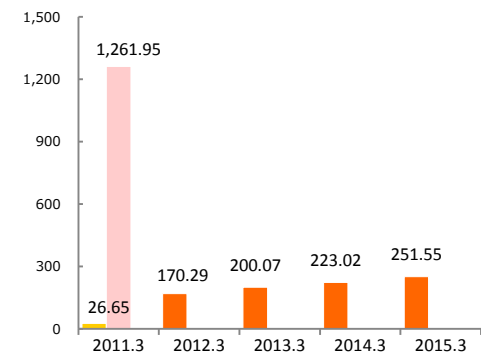
〔株主還元〕

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
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	-

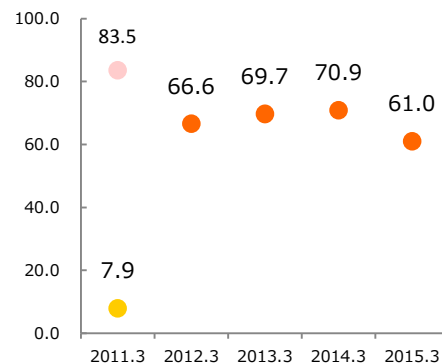
一株当たり当期純利益 (円)



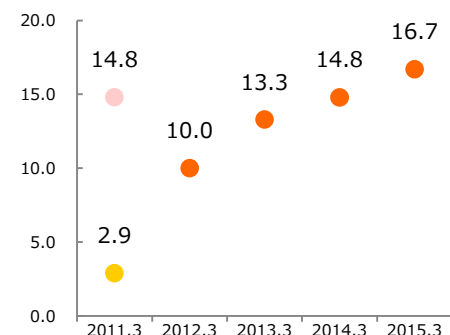
一株当たり純資産 (円)



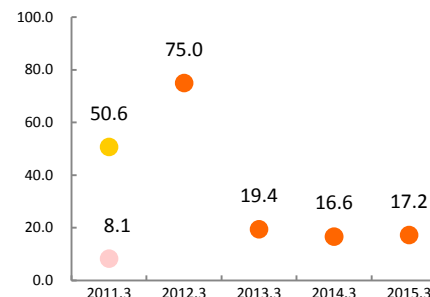
自己資本比率 (%)



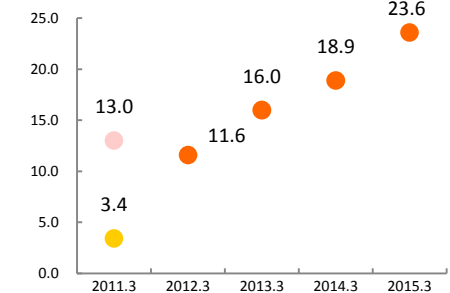
売上高営業利益率 (%)



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・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ンメントに「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

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10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9月30日現在)

- ・期末：3月31日
- ・発行可能株式総数：90,000,000株
- ・株主数：21,088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	12.95 %
・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 %
・株式会社東北新社	1.50 %
・バンク オブ ニューヨーク ジーシーエム クライアント アカunts エム エルエスシービー	1.10 %
・バンク オブ ニューヨーク ジーシーエム クライアント アカunts ジェイビーアールディ アイエス	1.04 %
・ジー エフイーイーイー	
・松井証券株式会社	0.94 %
・株式会社S B I証券	0.87 %
・みずほ証券株式会社	0.81 %

※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1月29日現在)

- ・株価：861円
- ・時価総額：46,143百万円