

**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、アミューズメント機器向けゲーム、音楽映像ソフト、ミュージカル公演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	4,758	11,387	18,208	26,441
営業利益	655	1,449	2,925	4,412
経常利益	649	1,514	3,112	4,583
当期純利益	424	934	1,875	2,178
一株当たり利益 (円)	7.93	17.48	35.08	40.74

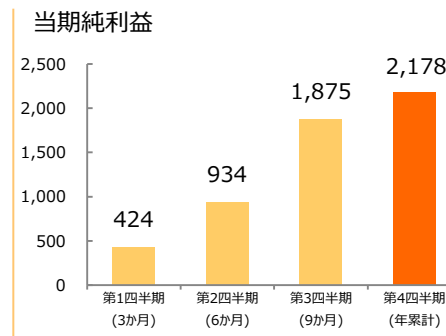
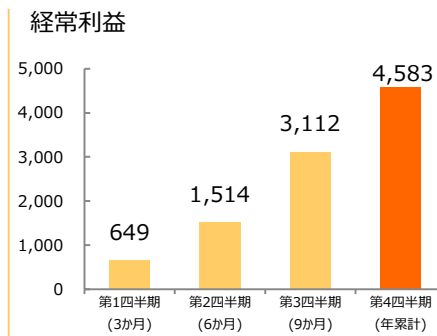
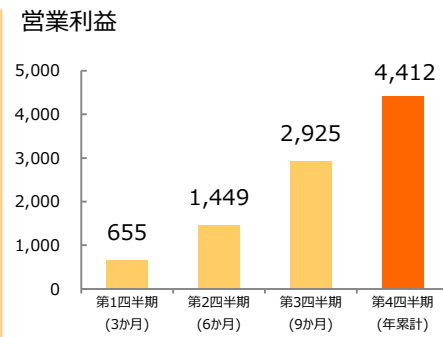
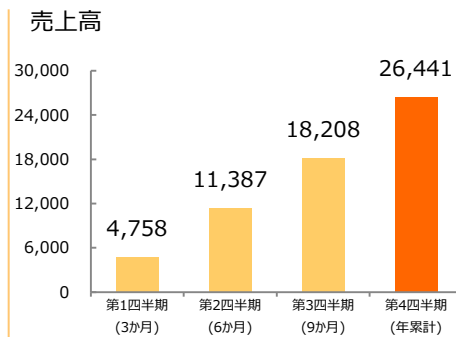
## 営業成績

当連結会計年度におけるエンターテインメント業界は、スマートフォンの普及に伴い、アプリゲーム市場が引き続き拡大成長し、多種多様なタイトルとともにユーザー数も増加いたしました。また、世界最大規模にもなる日本市場には、海外企業からの注目も高く、海外コンテンツの参入も相次ぎ、益々競争が激化いたしました。一方、国内家庭用ゲーム市場におきましては、性能に優れたゲーム専用機がコアユーザーを中心に根強い人気があるものの、その市場規模はスマートフォン市場に逆転を許し、依然として厳しい状況にありました。アーケードゲーム市場につきましては、キッズ向けの様々なゲームが登場する中、一部の強力なコンテンツによる寡占状態が続きました。音楽・映像分野におきましては、パッケージ商品のセールスが思わしくない環境下にある一方で、ライブエンターテインメントビジネスの需要が益々高まりました。

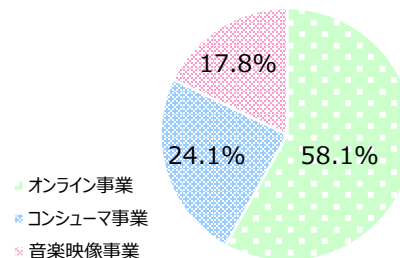
このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当期（2014年4月1日～2015年3月31日）の業績は、売上高26,441百万円（前期比30.1%増）、営業利益4,412百万円（前期比46.8%増）、経常利益4,583百万円（前期比50.7%増）、当期純利益2,178百万円（前期比15.7%増）となりました。

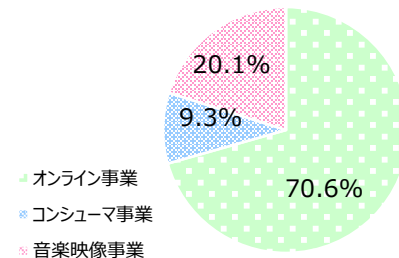
## 四半期業績グラフ (単位：百万円)



## 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

## 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



©Marvelous Inc. Aiming Inc.



©Marvelous Inc.

閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS  
-少女達の選択-

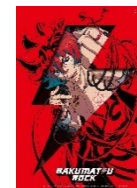
©2015 Marvelous Inc.

パズドラZ  
ティマーバトル V2

© GungHo Online Entertainment, Inc. / Marvelous Inc.



幕末Rock

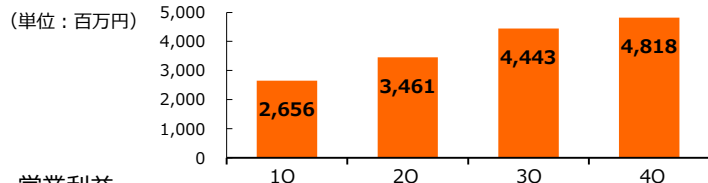
©2014 Marvelous Inc. /  
幕末Rock製作委員会舞台『弱虫ペダル』  
箱根学園篇～野獣覚醒～©東映動画（週刊少年チャンピオン） 2008 / 弱虫ペダル製作委員会  
©東映動画（週刊少年チャンピオン） / マーベラス、東宝、ディー・イー・エール・エーエー

## 業績説明

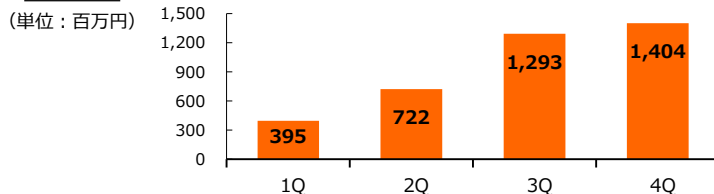
当事業のPCブラウザゲームにおきましては、引き続き既存の主力タイトルが堅調に推移いたしました。PCブラウザゲーム市場自体が縮小傾向にありながらも、ロングヒットタイトル「ブラウザ三国志」を中心に健闘いたしました。モバイルブラウザゲームにおきましても、「一騎当千バーストファイト」が売上を伸ばすなど、こちらも既存タイトルが堅調に推移いたしました。ネイティブアプリに関しましては、2013年12月にリリースいたしました「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が継続的に売上を拡大しながら、当期の収益に大きく貢献いたしました。アプリゲームの新規タイトルといたしましては、2014年11月に「NBA CLUTCH TIME」の国内配信を開始し、2015年1月からは台湾・香港・マカオにおいて同タイトルの中国語版の配信も開始いたしました。そして、2015年2月より、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、「ディズニー マジックキャッスル ドリーム・アイランド」の配信を開始しております。この他、2タイトルのアプリゲームを新規リリースいたしました。

この結果、売上高は15,379百万円（前期比73.2%増）、営業利益は3,815百万円（前期比413.7%増）となりました。

## 売上高



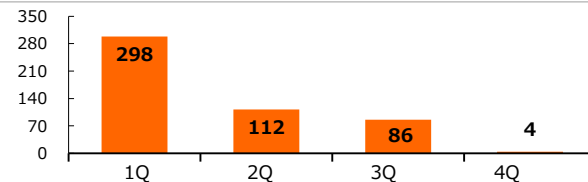
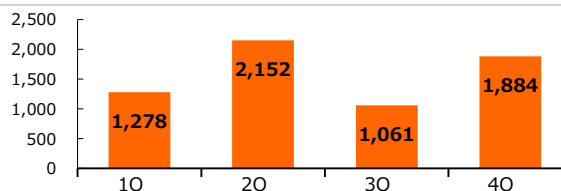
## 営業利益



当事業の自社販売部門におきましては、2014年8月に「閃乱カグラ2 -真紅-（ニンテンドー3DS）」、同9月に「幕末Rock 超魂（ウルトラソウル）（PS Vita/PSP）」、同10月に「禁忌のマグナ（ニンテンドー3DS）」を発売いたしました。いずれも販売は厳しい結果となりました。また、ダウンロード専用で販売していた「デカ盛り 閃乱カグラ（PS Vita）」のパッケージ版を2014年11月に発売し、新作タイトル「閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-（PS4/PS Vita）」を2015年3月に発売いたしました。こちらも計画未達となりました。さらに、当社オリジナルの強力IP創出に向けて開発中であった「海王」につきまして、市場環境の急激な変化と、当初計画していたメディアミックス展開における編成が困難な状況にあること等から、開発の継続を断念し、仕掛品残高を開発中止損として特別損失に計上するに至りました。

アミューズメント部門におきましては、2014年6月よりサービスを開始した、キッズアミューズメント筐体「パズドラZ ティマーバトル」が、当初想定していた収益の進捗に大きな遅れが生じたことにより、将来キャッシュ・フロー予測に基づく回収可能性を慎重に検討した結果、未償却残高を減損損失として特別損失に計上することとなりました。

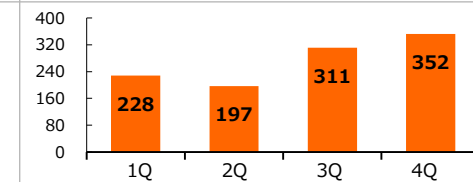
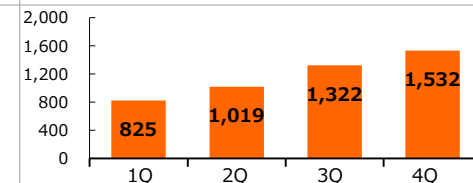
この結果、売上高は6,376百万円（前期比16.4%減）、営業利益は502百万円（前期比77.9%減）となりました。



当事業の音楽映像制作部門におきましては、当社主幹事TVアニメ作品「幕末Rock」、「東京喰種 トーキョーグール」の音楽・映像商品化を行いました。市場環境の悪化を受けるかたちでパッケージ商品の販売は目標を下回る結果となりました。

一方で、ステージ制作部門におきましては、定番の「ミュージカル『テニスの王子様』」に加え、「舞台『弱虫ペダル』」が当社の主力タイトルとして大きく飛躍し、その地位を確立いたしました。また、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「超歌劇『幕末Rock』」も大好評の興行となり、全タイトルの公演がヒットいたしました。さらに、チケット販売に加えて、関連グッズやDVDの販売も非常に好調な推移となりました。

この結果、売上高は4,699百万円（前期比22.9%増）、営業利益は1,089百万円（前期比18.3%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
売上高	旧MMV	6,965	10,423	17,579	20,330	26,441
	旧AQI	7,239				
売上総利益	旧MMV	1,740	4,491	8,116	9,946	14,975
	旧AQI	3,644				
営業利益	旧MMV	202	1,044	2,329	3,006	4,412
	旧AQI	1,070				
経常利益	旧MMV	147	1,025	2,325	3,041	4,583
	旧AQI	1,041				
当期純利益	旧MMV	131	3,533	1,919	1,882	2,178
	旧AQI	537				

## 〔連結貸借対照表〕

(単位：百万円)

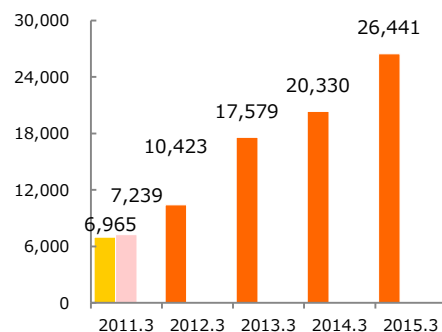
		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3
流動資産	旧MMV	3,271	11,932	12,593	14,583	18,624
	旧AQI	7,231				
固定資産	旧MMV	820	1,734	2,748	2,233	3,414
	旧AQI	1,003				
総資産	旧MMV	4,092	13,667	15,341	16,816	22,039
	旧AQI	8,235				
流動負債	旧MMV	3,496	4,361	4,570	4,840	8,535
	旧AQI	1,320				
固定負債	旧MMV	271	202	76	54	52
	旧AQI	35	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

## 〔キャッシュ・フロー計算書〕

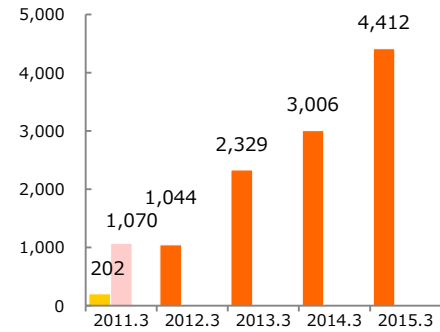
(単位：百万円)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3
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				

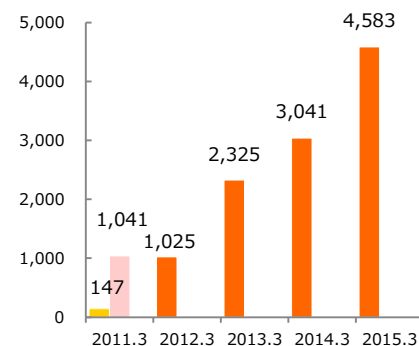
## 売上高(百万円)



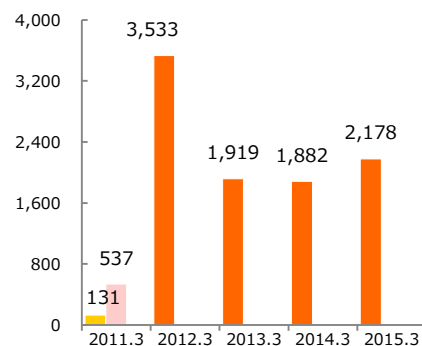
## 営業利益(百万円)



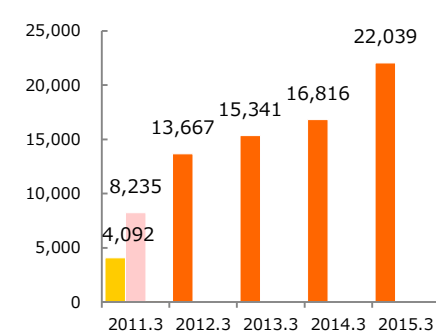
## 経常利益(百万円)



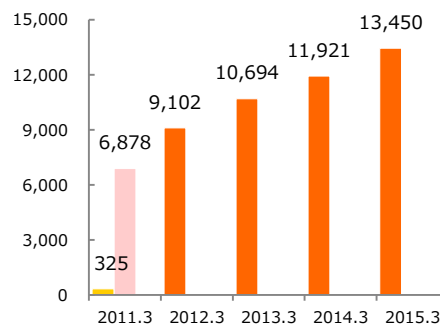
## 当期純利益(百万円)



## 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
一株当たり当期純利益 (円)	旧MMV	10.76	107.62	35.90	35.21	40.74
	旧AQI	98.73				
一株当たり純資産 (円)	旧MMV	26.65	170.29	200.07	223.02	251.55
	旧AQI	1,261.95				

## 〔収益性〕

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

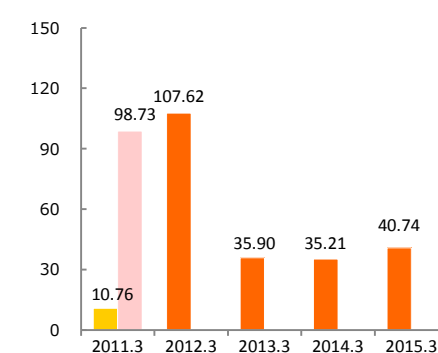
## 〔効率性・安全性〕

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

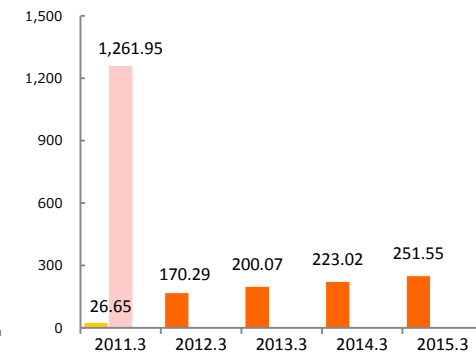
## 〔株主還元〕

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

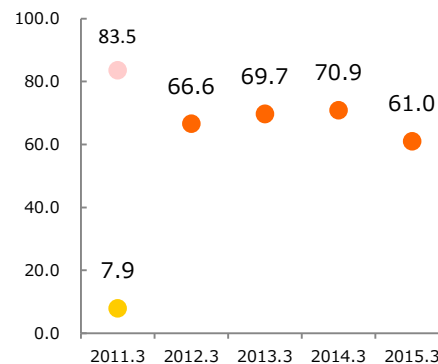
## 一株当たり当期純利益 (円)


■ 旧MMV ■ 旧AQI ■ マーベラス

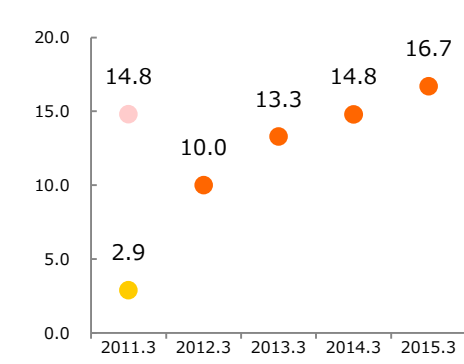
## 一株当たり純資産 (円)



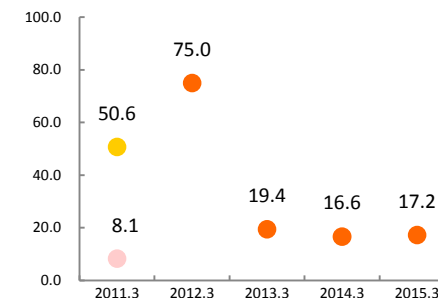
## 自己資本比率 (%)



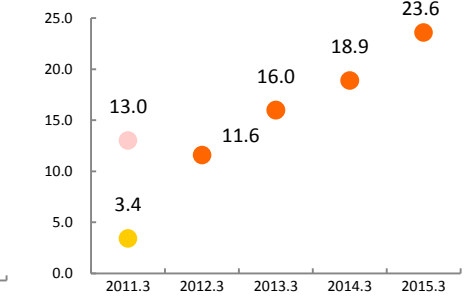
## 売上高営業利益率 (%)



## 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・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、当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、次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）	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）	辻 勇
取締役 執行役員	山口 善輝	監査役（社外）	西 巖
取締役 執行役員 CFO	加藤 征一郎	監査役（社外）	西村 勝彦

### 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を活用したゲームやアプリを開発

#### 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5月12日現在）

- ・株価：1,739円
- ・時価総額：93,198百万円