



**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	-	-
営業利益	638	1,317	-	-
経常利益	410	1,055	-	-
親会社株主に帰属する当期純利益	303	799	-	-
一株当たり利益 (円)	5.86	15.45	-	-

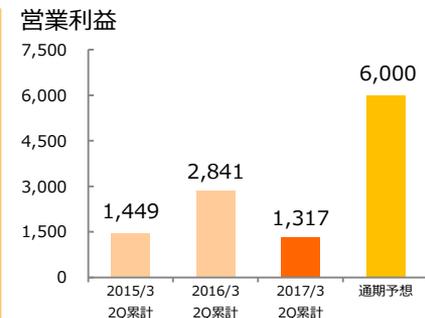
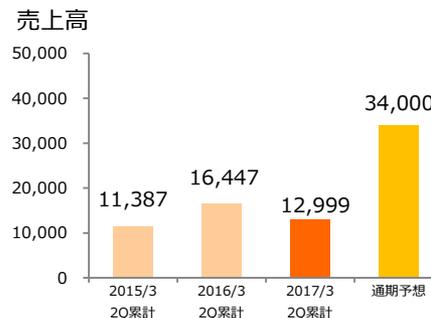
## 営業成績

当第2四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）の話題が沸騰いたしました。VR関連のニュースは、各メディアで非常に多く取り上げられ、東京ゲームショー2016でも「VR元年」がテーマとして強く掲げられました。今後も世界を巻き込んだVR市場の動向に大きな注目が集まりそうです。

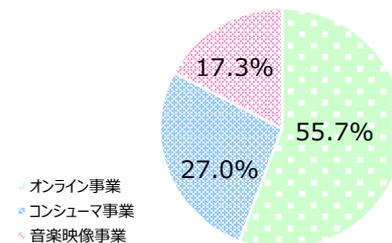
このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間（2016年4月1日～2016年9月30日）の業績は、売上高12,999百万円、営業利益1,317百万円、経常利益1,055百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益799百万円となりました。

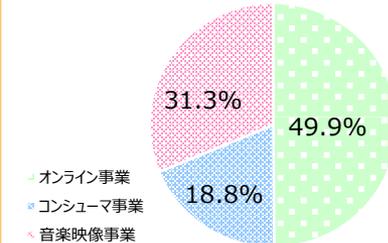
## 業績グラフ (単位：百万円)



## 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

戦闘吧 蘑菇君  
(剣と魔法のログレス いにしへの女神)



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

©Marvelous Inc. Aiming Inc.  
©SkyMoon.com

牧場物語  
3つの里の大切な友だち

ポケモンガオーレ



©2016 Marvelous Inc. All Rights Reserved.

©2016 Pokémon. ©1995-2016 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・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

『あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ』



©舞台『刀剣乱舞』制作委員会

©2016 Happy Elements K.K./あんスタ制作委員会

業績説明

当事業におきましては、主カタイトル「剣と魔法のログレス いにしへの女神」において新たなコラボレーションイベントの実施や新機能の実装等により、ユーザーの拡大及び収益の回復に努めてまいりました。また、現地パブリッシャーを通じた同タイトルの中国展開をスタートいたしました。一方で、4月に配信を開始した新規タイトルの売上が振るわず、サービスの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7,248百万円、セグメント利益は956百万円となりました。

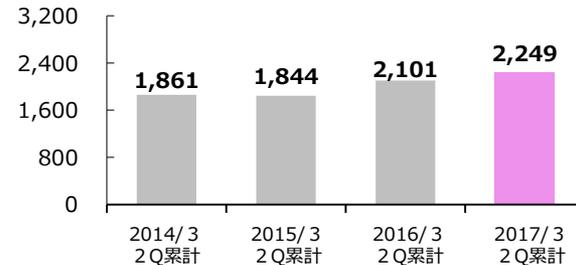
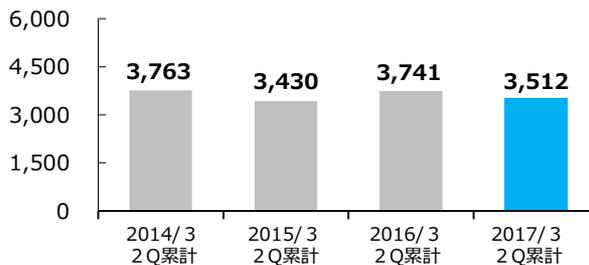
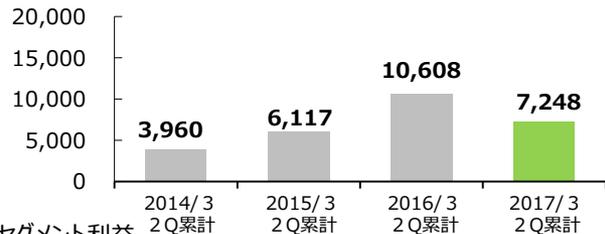
当事業の自社販売部門におきましては、2016年6月23日に発売した「牧场物語 3つの里の大切な友だち (ニンテンドー3DS)」が順調なセールスとなっているほか、2016年7月14日に「UPPERS (アッパーズ)(PS Vita)」を発売いたしました。アミューズメント部門におきましては、2016年6月23日より新型マシン「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」の稼働を開始し、2016年7月7日には新型マシン「ポケモンガオーレ」の稼働も開始いたしました。新型マシン投入に伴うコスト負担があったものの、計画通りの推移となりました。

この結果、当事業の売上高は3,512百万円、セグメント利益は359百万円となりました。

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TVアニメ作品「クオリディア・コード」の放送を開始いたしました。また、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』」や「舞台『弱虫ペダル』」をはじめとしたシリーズ作品の新作公演を行い、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、いずれも大好評となりました。「舞台『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」は、2016年9月に発売した同作のパッケージ販売においても、当社のステージ作品としては過去最高の販売本数を記録しております。この結果、当事業の売上高は2,249百万円、セグメント利益は599百万円となりました。

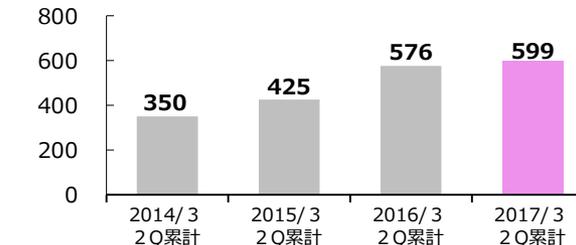
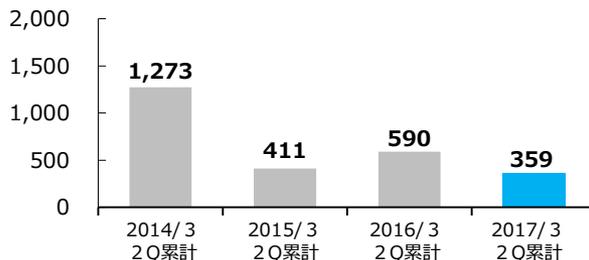
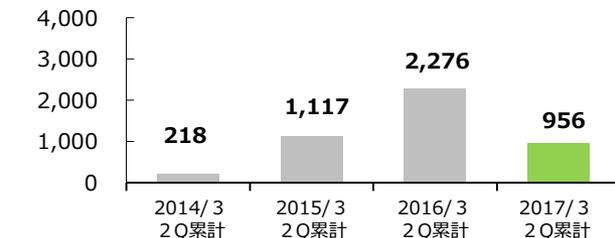
売上高

(単位：百万円)



セグメント利益

(単位：百万円)

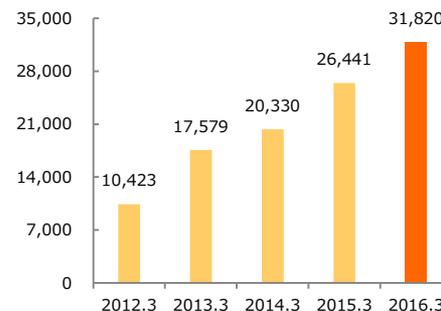


〔連結損益計算書〕	(単位:百万円)					
	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
売上高	10,423	17,579	20,330	26,441	31,820	12,999
売上総利益	4,491	8,116	9,946	14,975	19,211	6,893
営業利益	1,044	2,329	3,006	4,412	5,418	1,317
経常利益	1,025	2,325	3,041	4,583	5,228	1,055
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,533	1,919	1,882	2,178	3,602	799

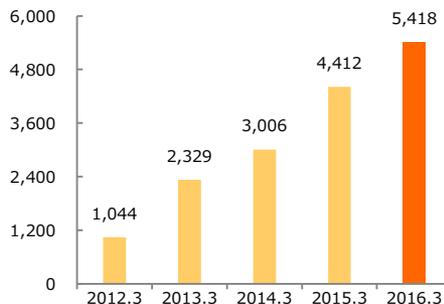
〔連結貸借対照表〕	(単位:百万円)					
	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
流動資産	11,932	12,593	14,583	18,624	16,204	13,954
固定資産	1,734	2,748	2,233	3,414	4,165	5,278
総資産	13,667	15,341	16,816	22,039	20,370	19,233
流動負債	4,361	4,570	4,840	8,535	6,421	6,083
固定負債	202	76	54	52	27	63
純資産	9,102	10,694	11,921	13,450	13,921	13,085
自己資本	9,102	10,694	11,921	13,450	13,904	13,075

〔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 2Q
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	2,487
投資活動による キャッシュ・フロー	435	-2,130	-634	-2,218	-2,874	-3,594
財務活動による キャッシュ・フロー	-479	-975	-873	-1,146	-3,086	-1,551
現金及び現金同等物 期末残高	5,979	5,723	8,120	8,937	8,786	6,037

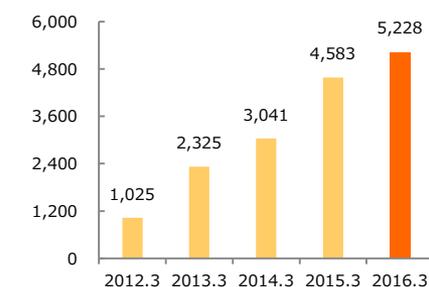
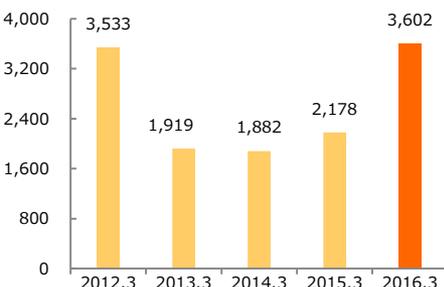
## 売上高(百万円)



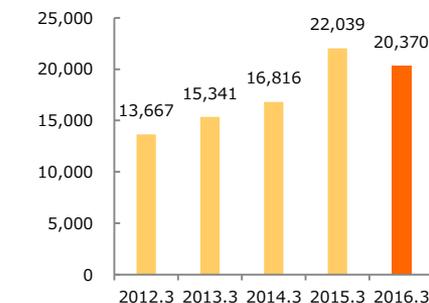
## 営業利益(百万円)



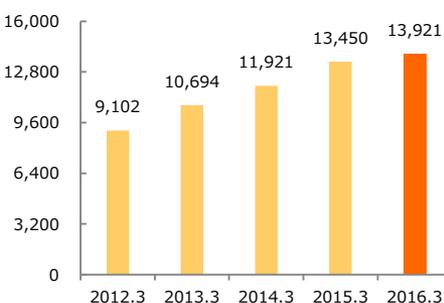
## 経常利益(百万円)

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 2Q
一株当たり当期純利益 (円)	107.62	35.90	35.21	40.74	68.68	15.45
一株当たり純資産 (円)	170.29	200.07	223.02	251.55	268.84	252.81

## 〔収益性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
売上高総利益率 (%)	43.1	46.2	48.9	56.6	60.4	53.0
売上高営業利益率 (%)	10.0	13.3	14.8	16.7	17.0	10.1
売上高経常利益率 (%)	9.8	13.2	15.0	17.3	16.4	8.1
売上高純利益率 (%)	33.9	10.9	9.3	8.2	11.3	6.1

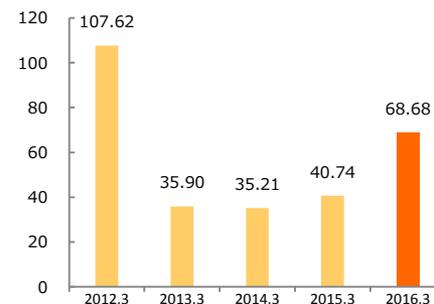
## 〔効率性・安全性〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
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	68.0
D/Eレシオ (%)	15.2	7.9	5.5	1.5	1.2	1.2

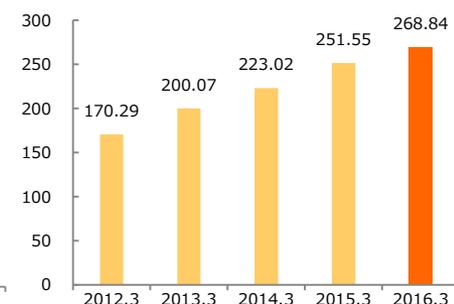
## 〔株主還元〕

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
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	-

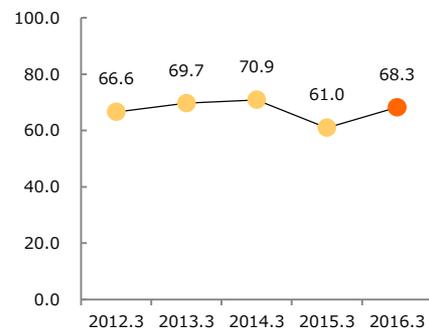
## 一株当たり当期純利益 (円)



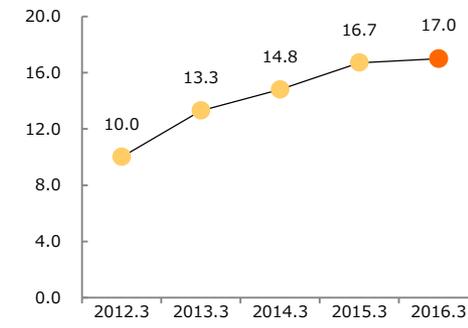
## 一株当たり純資産 (円)



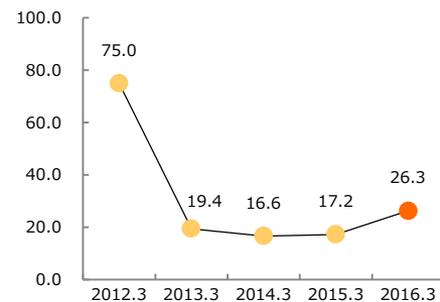
## 自己資本比率 (%)



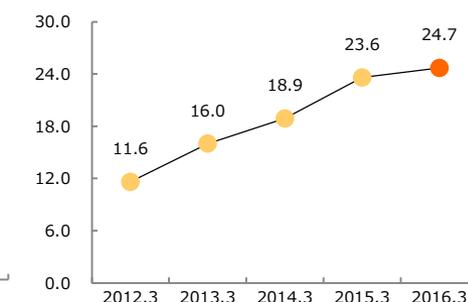
## 売上高営業利益率 (%)



## 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(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 クライアント 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 クライアント アカウন্ツ 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〕(2016年10月31日現在) ・株価：747円  
 ・時価総額：40,034百万円