

会社概要 (2016年3月31日現在)

- **会社名** 株式会社マーベラス
- **証券コード** 7844
- **設立** 1997年6月25日
- **資本金** 1,128百万円
- **本社所在地** 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
- **事業内容** オンラインゲームの企画・開発・制作・販売
家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売
アミューズメント筐体の企画・開発・運営
音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売
劇場演芸の興行
- **従業員数** 619名(連結)
- **グループ会社** Marvelous USA, Inc.
Marvelous Europe Limited
株式会社ジー・モード
株式会社デルファイサウンド
株式会社リンクシンク

■ 役員 (2016年6月21日現在)

- | | |
|----------------------|--------|
| 代表取締役会長 兼 社長 CEO | 中山 晴喜 |
| 取締役副会長 執行役員 | 許田 周一 |
| 代表取締役副社長 執行役員 Co-COO | 泉水 敬 |
| 代表取締役副社長 執行役員 Co-COO | 青木 利則 |
| 常務取締役 執行役員 | 松本 慶明 |
| 取締役 執行役員 CFO | 加藤 征一郎 |
| 取締役(社外) | 中村 俊一 |
| 取締役(社外) | 有馬 誠 |
| 常勤監査役 | 名子 俊男 |
| 監査役(社外) | 西村 勝彦 |
| 監査役(社外) | 小野 忠彦 |
| 監査役(社外) | 宮崎 尚 |

MARVELOUS!

B u s i n e s s R e p o r t

株式会社マーベラス

2016年3月期(第19期)事業報告書
2015年4月1日～2016年3月31日

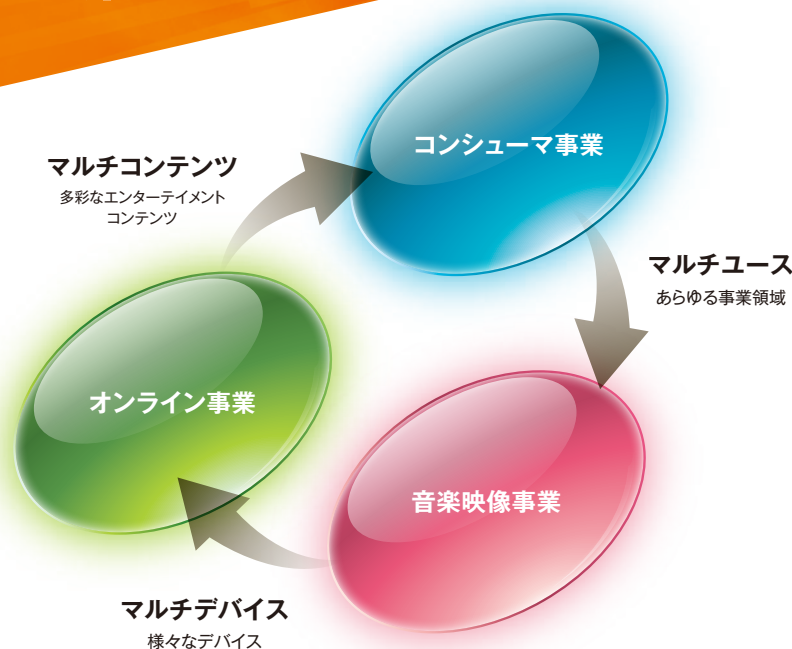
株式会社マーベラス

〒140-0002 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
URL: <http://www.marv.jp/>

「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

総合エンターテインメント企業

MARVELOUS!



経営理念

「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

私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献します。

Mission

Excite Our Customers. Create Our Future.

Vision

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる

Contents

トップメッセージ 02

特集 トップに聞く
当期業績と今後の成長戦略 03

業績ハイライト 07

事業別の業績と今後の展開 09

マーベラスひろば 13

株式情報 14

会社概要 裏表紙

Top Message

トップメッセージ



MARVELOUS!

代表取締役会長 兼 社長 CEO
中山 晴喜

前期比2桁成長による 4期連続の増収増益を達成。 企業価値の更なる増大と 持続的成長の達成を目指します。

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社の属す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、人気IPタイトルの登場や各国ゲーム会社による相互市場参入等により、国内市場環境が益々激化する一方、海外では、新興国でのスマートフォン普及を背景に、今後も継続的な成長が見込まれています。家庭用ゲームにおいては、引き続き国内市場の縮小傾向が続いたものの、アーケードゲーム市場では、有力IPを題材にした機器が好調に推移いたしました。音楽・映像分野については、国内外におけるサブスクリプションサービス^{*1}による新たな配信サービスの拡充が進み、「2.5次元ミュージカル^{*2}」は、国内では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。この結果、2016年3月期の業績は、売上高31,820百万円、営業利益5,418百万円、経常利益5,228百万円、親会社株主に帰属する当期純利益3,602百万円と、前期比2桁成長による4期連続の増収増益で過去最高の業績を達成いたしました。

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。

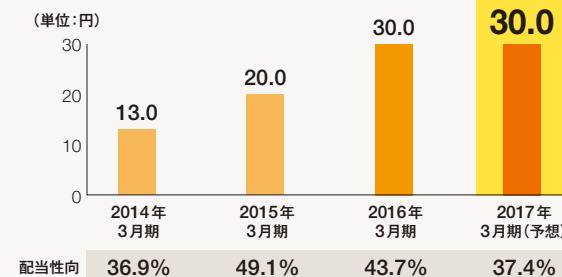
株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2016年6月 吉日

^{*1} 提供する商品やサービスの数ではなく、利用期間に対して対価を支払う方式のこと。「定額制」と同義。
^{*2} 2.5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としてショー化したものの総称。

▶ 配当について

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営における重要課題の一つと位置付け、将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部保留を確保しつつ、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としております。上記方針に基づき、2016年3月期の配当金は30円とさせていただきます。なお、2017年3月期の配当金は、30円を予定しております。



トップに聞く 当期業績と 今後の成長戦略

中山会長 兼 社長 CEO インタビュー



Q1 | 2016年3月期の事業活動と業績について、お聞かせください。

各セグメントとも成果を上げ、4期連続増収増益を達成

2016年3月期は、4期連続の2桁成長による増収増益を達成しました。当初計画値に満たなかったことについての反省はございますが、各セグメントの状況を見ましても、オンライン事業は、『剣と魔法のログレス いにしへの女神』を中心に堅調に推移しており、また、コンシューマ事業も徐々に上向いてきております。音楽映像事業についても、安定的に少しずつ前年を上回る推移となっており、全体的な成果としては堅調であったのではないかと感じています。

特に、コンシューマ事業については、海外販売が好調で、米国会社では昨年と比べてかなりの伸びとなりました。今、アメリカではダウンロード比率が高まってきており、そこに対応できていることと、一部のコアなファンに訴求するような、限定版を中心とした価格帯の高い商品ラインアップを組んだことが、安定して成長できた要因の一つだと考えます。そして、アメリカのお客様のニーズと当社の企画がピッタリと合っていることも強みになっています。スタッフ自身がやってみたいと思うものを選び、ジャパニーズゲームが好きなアメリカのゲームファンに向けて編成したタイトルは、確実にヒットにつながっており、手堅く実績を積み上げることができました。

また、2016年3月期は、開発・経営体制の強化として新たに株式会社ジー・モードを子会社化いたしました。収益が予定通り堅調に推移し、グループの実績において大きく貢献いたしました。

Q2 | 事業環境について教えてください。

アプリゲーム市場が9,000億円規模に急成長。しかし二極化の構図は変わらず

市場規模については、iPhone 6によりiOSが伸び、約9,000億円の市場に成長しました。市場の拡大は予想していたものの、その想定を超える勢いと感じています。ただ、その中身をよく見ると、上位の3~5タイトルで市場の約40パーセントを占めており、ベスト100まで入れると90パーセント近くまでいってしまうほどです。つまり、一部のゲームが驚異的な売り上げを記録した結果9,000億円になったのであり、全体的なユーザー数が増えたわけではないということです。今後も、数字の上では更に市場は拡大し続けると思いますが、おそらく内訳としては、このような一部の非常に人気のあるタイトルとほとんど売れないタイトルという二極化の構図は続くのではないかと考えております。

また、国内も含め最近のユーザーの傾向として、コンテンツの消費サイクルがとて速くなっています。気軽にダウンロードし、課金もして下さる一方で、遊んでみてつまらなかったらすぐに削除してしまいます。課金率も数パーセント程度にとどまっていますので、そのような課金ユーザーを飽きさせないよう、ある程度作り込み、次々と追加要素を出していくことが、ユーザーに継続していただくための重要なポイントになっていると感じています。

Q3 | 今後の方向性について教えてください。

総合エンターテインメント企業の強みを生かし、多面的な展開を

当社は、オンラインゲームだけでも、スマホ向けアプリ、ソーシャルゲーム、PCブラウザゲームがあり、その他にも、家庭用ゲーム機向けのゲームソフトや、アミューズメントゲームの企画・開発も行い、更には、アニメの制作にも携わり、DVDやCDを発売し、舞台、ミュージカル公演まで行う、総合エンターテインメント企業です。この総合力をいかに発揮して、一つのタイトルについていろいろな部門が連動して多面的に展開していく



ことにより、更なる成長を目指してまいります。例えば、もともとPCゲームとして人気があったタイトルを、スマートフォン仕様にして更にユーザーが拡大する、ということがあります。「ずっとやってみたかったけれどPC版だとなかなか手が出なかった」という方がいるのです。ただ、一方ではやはり、PCでゲームをやりたいコアなファンもいます。当社は、デバイスやプラットフォームを限定していませんので、両方のファンがいると

思われるものについては、マルチで作っていくことも考えます。また、内製アプリでヒットタイトルを出すことを大きな命題としており、その企画・開発に努めてまいります。アライアンスについても、お互いに得意な部分を出し合いWin-Winな関係を築けるのであれば、積極的に取り組んでいきたいと思っています。

マーベラスの総合力

オンライン事業
ネイティブアプリ
ソーシャルゲーム
PCブラウザゲーム

コンシューマ事業
家庭用ゲーム
アミューズメントゲーム

音楽映像事業
CD・DVD・Blu-ray
舞台・ミュージカル興行
配信・番組販売

新タイトル
開発

IP価値
最大化

戦略的
協業

海外展開
拡大

多メディア
展開

収益の多様化・長期化
持続的成長

Q4 | 海外展開における戦略と、海外コンテンツの状況を教えてください。

それぞれの市場に合わせたカルチャライズ、ローカライズを

海外展開の強化は次期の重点施策の一つですが、それぞれの市場に全く合わないようなものを広げようとしても仕方ありません。キャラクター、ゲーム性ともに通用する見込みがあるタイトルを厳選し、それをベースに現地の特性に合わせてカルチャライズやローカライズしていきます。

海外、特にアジア市場にはまだ大きな伸びしろがあると思っています。昨今、中国で急激にiOSが普及して市場が活性化されていますが、それ以外のまだiOSが普及していない国、Android中心の国ではもっと市場に入り込む余地があります。『剣と魔法のログレス いにしへの女神』に関しては、海外で受け入れられるかどうか、正直なところ、確信よりもチャレンジの側面が大きかったですが、実際、台湾で展開してみるとランキング1位という成績を残すことができました。この実績から、中国本土やアジアの国々、その他の地域においても同様の成果を期待できるのではないかと感じております。

ネイティブアプリの世界では、アメリカ、日本、中国が三大マーケットですが、中国におけるマーケットの規模はすでに日本を抜いていると思われます。ただ、最近のユーザーのコンテンツ消費スピードの速さについては、中国はより顕著ですので、進出するにあたってはまず、日本でしっかりとコンテンツを作り込むことが肝要であると考えます。

Q5 | 最後に株主様へのメッセージをお願いします。

チャレンジ精神を忘れず、マーベラスブランドの確立へ

マーベラス、イコール、何か面白いことをやってくれるのではないか、という期待感を持っていただけるよう、“マーベラスブランド”の確立に力を注いでいきたいと考えております。その際に大事なことはチャレンジ精神です。挑戦することをやめてしまったらエンターテインメント業界は終わりです。組織や経営体制が強化されつつある中、積極的にいろいろなチャレンジを行っていきますので、今後も大いに期待していただけたらと思います。株主の皆様におかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後とも変わらぬお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。



業績ハイライト

(単位:百万円)

売上高
318 億円 
(前期比 120.3%)

営業利益
54 億円 
(前期比 122.8%)

01 前期比2桁成長による増収増益を達成し、売上高・利益ともに過去最高を更新

当初予想は下回ったものの、オンライン事業が全体を牽引した他、その他の事業も堅調に推移し、前期比2桁の増収増益を達成し、過去最高の収益となりました。

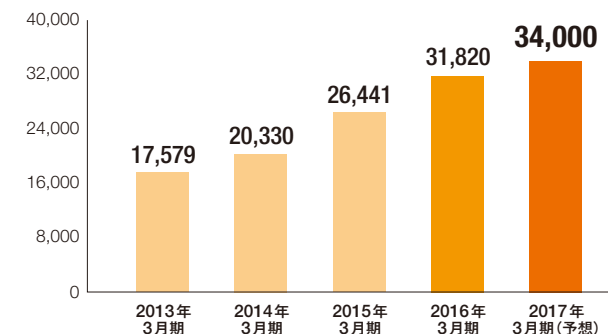
02 コンシューマ事業は海外ゲームソフト販売好調等でセグメント利益が倍増

海外におけるゲームソフト販売が好調に推移した結果、英米子会社がともに過去最高の業績を記録。アミューズメントビジネスの着実な改善とともに、コンシューマ事業は利益が倍増となりました。

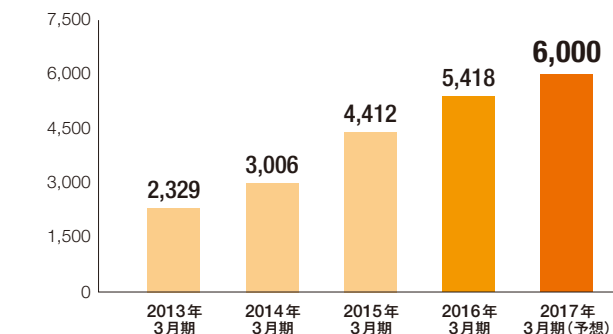
03 次期は、経営統合以来5期連続の増収増益を目指す

既存ヒットタイトルの堅調維持、海外展開や新規タイトルの投入、強力なIPや人気シリーズの新作ラインナップ等の取り組みにより、2017年3月期の業績は、売上高340億円、営業利益60億円、2011年10月の経営統合より5期連続の増収増益と利益2桁成長を目指します。

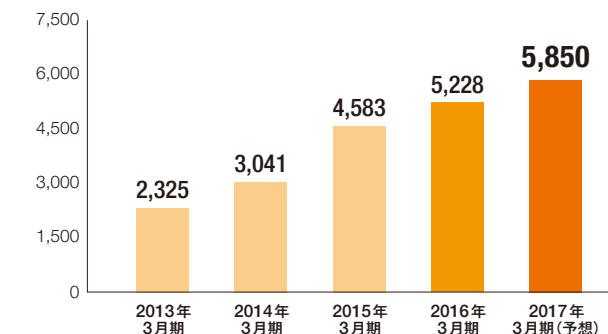
売上高



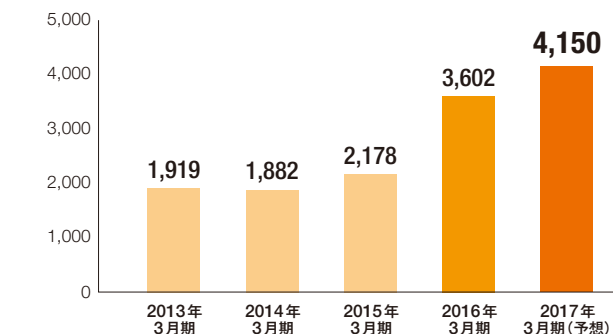
営業利益



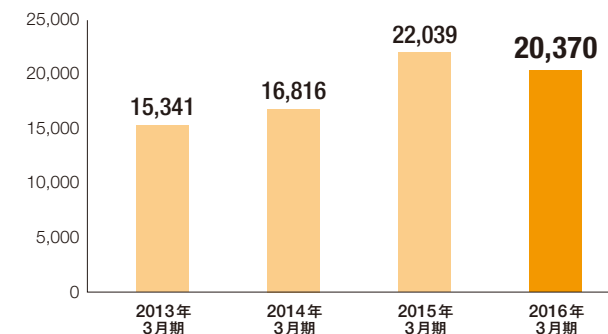
経常利益



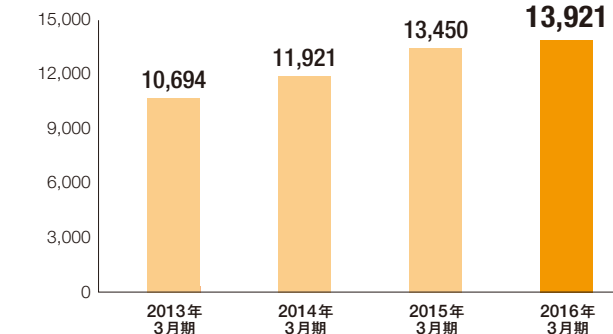
親会社株主に帰属する当期純利益



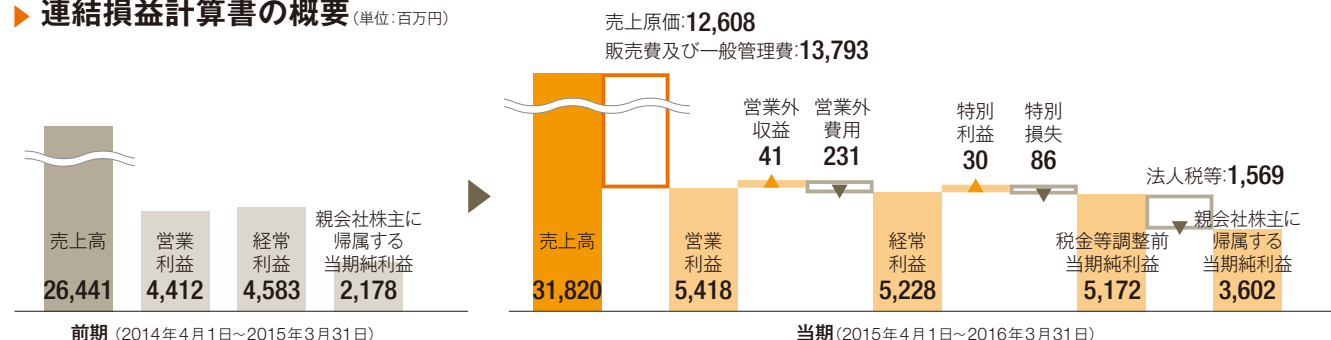
総資産



純資産



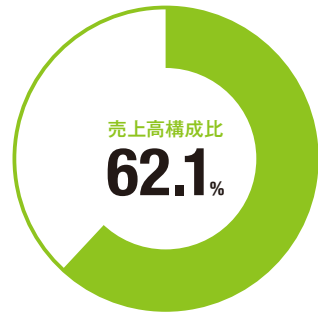
▶ 連結損益計算書の概要 (単位:百万円)



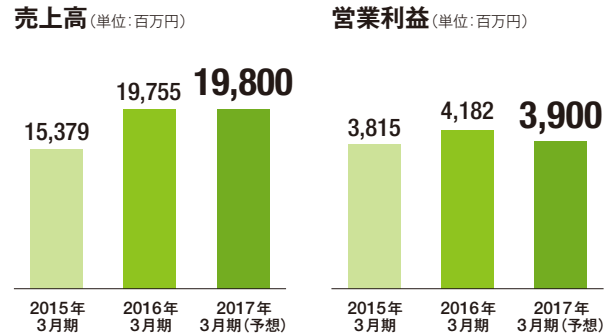
オンライン事業

Online Game Business

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



2016年3月期
売上高
197 億円
営業利益
41 億円



▶ 2016年3月期の実績

当初予想は下回ったものの
ログレスが牽引し前期比では増収増益

- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」では、年間を通してテレビCMによるプロモーションを強化、業績拡大を牽引
- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」は10月22日より台湾・香港・マカオでサービス開始、台湾のトップセールスランキングで最高1位獲得、好調な推移

▶ 2017年3月期の取り組み

- 新作アプリ「スマッシュドラグーン」を4月28日よりリリース⇒「SOUL SACRIFICE DELTA」のマーベラス開発チームによる内製アプリ
- この他にも、新規タイトルを鋭意企画・開発中
- 「剣と魔法のログレス」は台湾での成功を足掛かりとして中国本土への展開が決定
- その他の既存・新規タイトルも海外地域への展開を検討

■ タイトル展開

剣と魔法のログレス いにしへの女神(ネイティブアプリ)



©Marvelous Inc. Aiming Inc.

剣與魔法王國-遠古の女神
(日本名:剣と魔法のログレス いにしへの女神)

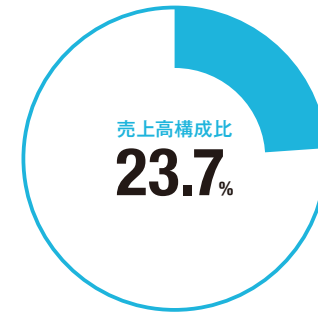


©Marvelous Inc. Aiming Inc.
©Garena Online.

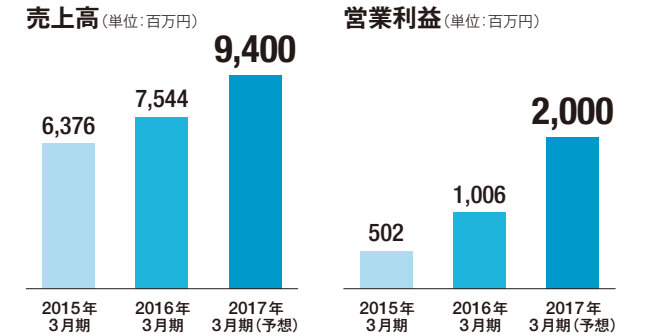
コンシューマ事業

Consumer Game Business

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



2016年3月期
売上高
75 億円
営業利益
10 億円



▶ 2016年3月期の実績

海外でのゲームソフト販売好調、
アミューズメント復調で増収増益、利益は倍増

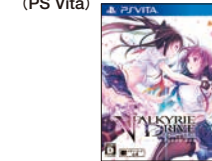
- 国内ゲームソフトは新作6タイトルを発売
- 海外市場において、「STORY OF SEASONS」、「SENTRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS」がセールス好調
- 米国子会社 Marvelous USA、英国子会社 Marvelous EUROPE ともに過去最高の業績
- 「モンスターハンター スピリッツ」、「ポケモンレッタ」も堅調推移

▶ 2017年3月期の取り組み

- 「ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー」6月23日稼働開始
- 「ポケモンガオーレ」2016年7月稼働開始予定
- 「牧場物語 3つの里の大切な友だち」6月23日発売、シリーズ20周年
- オリジナル新作「UPPERS (アッパーズ)」7月14日発売
- シリーズ3年ぶりの新作「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)」を11月10日発売予定

■ タイトル展開

VALKYRIE DRIVE
-BHIKKHUNI-
(ヴァルキリードライブ ヒクニ)
(PS Vita)



©2015 Marvelous Inc.
©VALKYRIE DRIVE PARTNERS

SENTRAN KAGURA
ESTIVAL VERSUS
(PS4/PS Vita)



©2016 Marvelous Inc.
Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc.
"PlayStation", the "PS" Family logo, and the "PSVITA" logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association.

STORY OF SEASONS (3DS)



©2015 Marvelous Inc. All rights reserved. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2015 Nintendo. The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association.

モンスターハンター
スピリッツ
(アミューズメント)



©CAPCOM CO., LTD. 2015, 2016 ALL RIGHTS RESERVED. / Marvelous Inc.

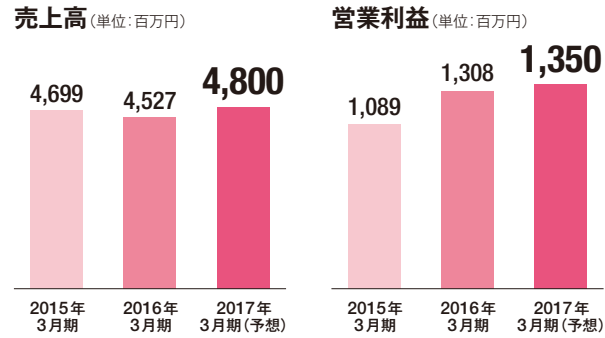
音楽映像事業

Audio & Visual Business

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



2016年3月期
売上高
45 億円
営業利益
13 億円



▶ 2016年3月期の実績

売上微減も各タイトル好調、二次利用収入の拡大で利益率が向上し増益

- 舞台・ミュージカルは主力シリーズに加えて、多彩な新作公演を実施し総じて好調。2016年は総計16演目、325回の公演を実施(※実施ベース)
- 「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続」は、前作に続き、パッケージ販売好調
- 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

▶ 2017年3月期の取り組み

- 「魔法つかいプリキュア!」のパッケージ販売
- 新作アニメ「クオリアディア・コード」「刀剣乱舞-花丸-」、「Fate/EXTRA Last Encore」に参画
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」「舞台『弱虫ペダル』」等、舞台・ミュージカルシリーズの継続展開
- 「舞台『刀剣乱舞』」「あんさんぶるスターズ! オン・ステージ」等、強力IPの公演を新たに実施

■ タイトル展開

ミュージカル『テニスの王子様』
3rdシーズン 青学vs山吹



©許斐 剛/集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト
©許斐 剛/集英社・テニミュ制作委員会

超★超歌劇(ちよう・ウルトラミュージカル)
『幕末Rock』



©2014 Marvelous Inc./幕末Rock制作委員会
©2014 Marvelous Inc./超歌劇『幕末Rock』制作委員会

舞台『弱虫ペダル』
～総北新世代、始動～



©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2014
©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/
マーベラス、東宝、セガ・ライブクリエーション

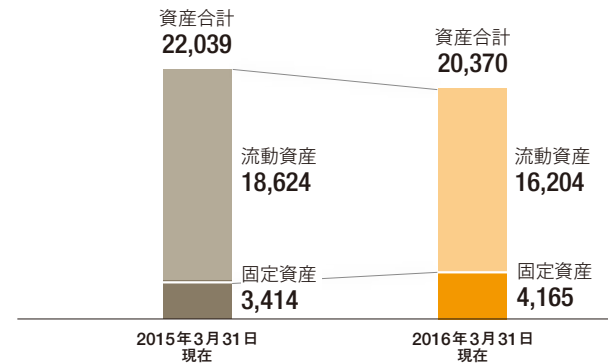


やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続

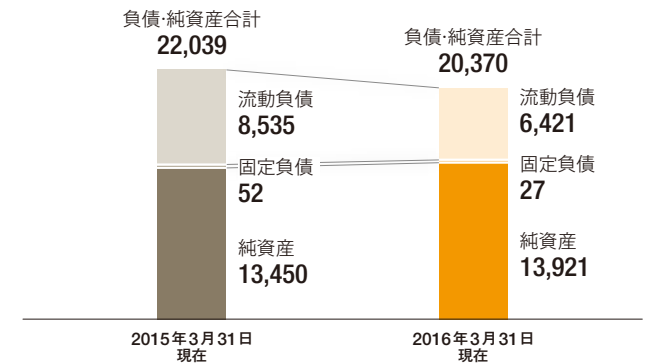
©渡 航、小学館/
やはり俺の製作委員会はまちがっている。続

▶ 連結貸借対照表の概要 (単位:百万円)

資産の部



負債・純資産の部



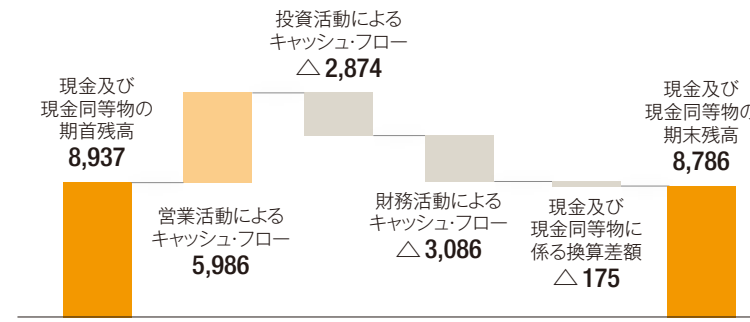
Point

資産残高は、現金及び預金や受取手形及び売掛金の減少等により、前期末に比べ1,668百万円減少し20,370百万円となりました。

Point

純資産は、配当による利益剰余金の減少、自己株式の取得があったものの、親会社株主に帰属する当期純利益の計上等により、前期末に比べ470百万円増加し、13,921百万円となりました。

▶ 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (単位:百万円)



当期 (2015年4月1日～2016年3月31日)

Point

営業CFは純利益の増加、売上債権の減少等により5,986百万円のプラス、投資CFは固定資産、子会社株式の取得等により2,874百万円のマイナス、財務CFは自己株式の取得、配当金の支払等により3,086百万円のマイナスとなり、その結果、現金及び現金同等物の期末残高は前期末より151百万円減少し、8,786百万円となりました。

マーベラスひろば



株主様と当社のコミュニケーションコーナーです。

企業ホームページ
最優秀サイト

2013
日興アイ・アール
総合ランキング

企業ホームページ
最優秀サイト

2014
日興アイ・アール
総合ランキング

企業ホームページ
最優秀サイト

2015
日興アイ・アール
総合ランキング

日興アイ・アール
全上場企業ホームページ
充実度ランキング

3

年連続選定

「最優秀サイト」
当社ホームページが、日興アイ・アール株式会社が発表する「2015年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」において、3年連続「最優秀サイト」に選定されました。今後もホームページの充実を図り、株主・投資家の皆様にタイムリーで分かりやすい情報発信を目指し、IR活動の向上に取り組んでまいります。

マーベラス

検索

<http://www.marv.jp/>

アンケートご協力のお願い

「Business Report」をご覧いただき、誠にありがとうございます。当社では、株主の皆様のご意見を今後の紙面構成やIR活動に反映させるよう努めてまいりたいと考えております。大変お手数ではございますが、同封のアンケートはがきにてご意見をお寄せくださいますようお願い申し上げます。



▲ コーポレートサイト



▲ IRサイト

「メール配信」に是非ご登録ください

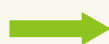
メール配信をご登録された皆様には、新着情報をメールでお知らせいたします。当社ホームページ「IR情報」内の「メール配信」にてご登録いただけますので、是非ご活用ください。



▲ 個人投資家サイト



1 必要事項を記入



2 そのままポストに投函(切手不要)

株式情報 (2016年3月31日現在)

株式の状況

発行済株式の総数	53,593,100株
株主総数	21,604名

大株主の状況

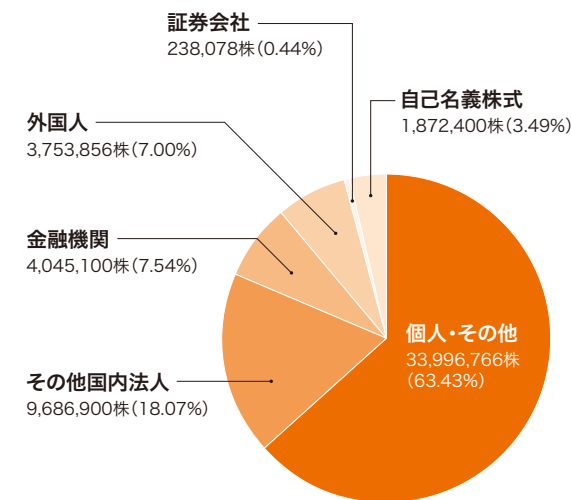
〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
中山 隼雄	18.99%
株式会社アミューズキャピタル	12.87%
中山 晴喜	10.59%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.55%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2.08%
株式会社東北新社	1.50%
ゴールドマンサックスインターナショナル	0.85%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	0.82%
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505044	0.80%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口1)	0.68%

※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。

株主メモ

事業年度	毎年4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	3月31日 (そのほか必要がある場合は 予め公告いたします)
期末配当金受領 株主確定日	3月31日 (なお、中間配当を実施する場合) の株主確定日は9月30日)
公告方式	電子公告により行います。 URL: http://www.marv.jp/ ただし、電子公告によることができない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載する方法により行います。

所有者別株式分布状況



※円グラフの数値は小数点以下第3位を切り捨てているため合計が100%にならない場合があります。

株主名簿管理人	みずほ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先 受付時間	0120-288-324(フリーダイヤル) 土・日・祝日を除く9:00～17:00
ホームページURL	http://www.mizuho-tb.co.jp/daikou