

会社概要 (2015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** 502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
株式会社エンターズフィア
株式会社リンクシンク

- **役員** (2015年6月23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 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 山口 善輝
 - 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) 久多良木 健
 - 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

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/>

MARVELOUS!

Business Report

株式会社マーベラス

2015年3月期(第18期)事業報告書
2014年4月1日~2015年3月31日

「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

02	トップメッセージ
03	特集 マーベラスブランドの 確立に向けて ～中山会長 兼 社長 CEO インタビュー～
07	連結業績ハイライト
09	事業別の業績と今後の展開
12	連結財務諸表(要約)
13	マーベラスひろば
14	株式情報
裏表紙	会社概要

TOP MESSAGE

トップメッセージ

企業価値の増大に向け、 “マーベラスブランド”の 確立を目指します

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社が属するエンターテインメント業界は、デバイスを問わず
にエンターテインメントコンテンツを楽しむことが出来る環境が
急速に整備され、「どのようなエンターテインメントコンテンツを
どのように供給してゆくのか」が問われています。とりわけス
martフォンの普及等に伴うオンラインゲーム市場は、依然急
速な拡大成長を続けています。

このような環境の中、2015年3月期は、当社の強みである
「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を基軸と
した事業戦略を積極的に推進し、ポートフォリオ経営のもと、
市場環境にフォーカスしたエンターテインメントコンテンツを、ネ
イティブアプリを中心に、多様なアプローチで市場へと供給い
たしました。その結果、2015年3月期の業績は、売上高

代表取締役会長 兼 社長 CEO
中山 晴喜



26,441百万円、営業利益4,412百万円、経常利益4,583
百万円、当期純利益2,178百万円と前期を大きく上回る成果
を残すことができました。

また、本年4月、主力事業であるオンライン事業の開発体
制強化を目的として、安定したアプリ開発体制を構築している
株式会社ジー・モードを子会社化するとともに、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、企業価値の更なる増大に向け、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。

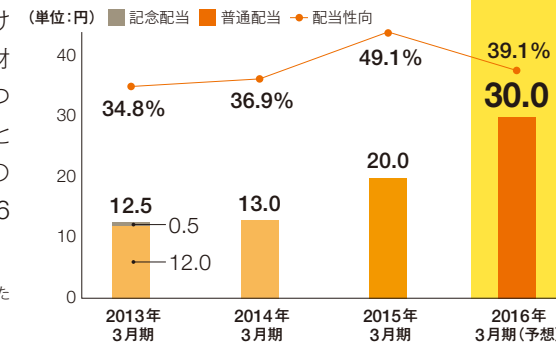
株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支
援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2015年6月 吉日

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、2015年3月期の
配当金は20円とさせていただきます。なお、2016
年3月期の配当金は、30円を予定しております。

※2013年3月期の数値につきましては、2013年10月1日に効力が発生した
普通株式1株を100株とする株式分割を勘案した数値を掲載しております。



MARVELOUS!

マーベラスブランドの 確立に向けて

中山会長 兼 社長 CEO インタビュー

Q1 > 2015年3月期の業績について、お聞かせください。

多彩な収益の柱を持つ「総合力」を活かし 増収増益を達成

2015年3月期は、バランスの取れたポートフォリオ経営を推進することで、全体的に非常に好調な業績を収めることができました。

セグメント別に見ると、コンシューマ事業が軟調な結果となったものの、オンライン事業が全体を大幅に上回る伸びを達成

し、全体業績を大きく牽引しました。注力していたスマートフォンビジネスの立ち上げが完了し、ネイティブ・アプリゲーム『剣と魔法のログレス いにしえの女神』が大きく躍進を遂げた一年と言えます。一方で、既存ブラウザゲームのタイトルも非常に堅調で、収益を底堅く下支えました。また、音楽映像事業においては、舞台・ミュージカル作品の公演がいずれも大盛況だったことに加え、新たなタイトル展開も軌道に乗り、期初予想どおり順調に推移しました。

Q2 > 業界環境について教えてください。

拡大めざましい海外市場を中心に 今なお多くのビジネスチャンスが潜在

当社が属するエンターテインメント業界全体を見渡すと、今なお多くのビジネスチャンスがあると考えています。

セグメント別に見ていくと、オンライン事業については、急速な拡大成長が続く一方、ソーシャルゲーム市場全体が成熟してきたことから、タイトルの数をより絞り込み、これまで以上に質の高い魅力あるものを提供していくことが重要になってきています。一方、海外に目を向けると、特にアジア市場の規模拡大がめざましく、今後成長する余地が大いにあると考えていま

す。また、アメリカ、ヨーロッパにはまだ日本のゲームが進出しておらず、十分チャンスがある状況です。コンシューマ事業については、コアユーザーが多いだけに、当社が数多く保有するシリーズ物などを中心にタイトルを展開していくことによって、堅実な収益が見込めます。アミューズメント筐体ビジネスに関しては、従来のような「100円玉ビジネス」のみにこだわらず、別のアプローチも加えていくことで、まだ伸びていく可能性はあると考えています。音楽映像事業では、配信が非常に伸びている上、舞台等のライブエンターテインメントの人气が今後も継続することが予想され、こちらも着実に収益への貢献が期待できる環境になっています。

Q3 > 新経営体制における抱負をお聞かせください。

開発・経営体制を強化し 企業価値の更なる増大を図る

収益を牽引するオンライン事業の更なる拡充を図るべく、本年4月にスマホ向けアプリ開発において実績のある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。当社が誇る優れた企画力と、同社の有する安定した開発ラインとの結びつきによるシナジーを最大化してオンラインゲーム開発体制を強化し、タイトルの展開を一層加速させ、企業価値の増大を図ってまいります。

また、経営体制を新たにすることで、迅速かつ的確な意思決定を行い、業務を執行してまいります。新たな経営体制のも



オンライン事業 開発体制強化、 更なる企業価値 増大

と、事業間の枠組みを超えて、多様化するデバイスへのコンテンツ供給をより効率的に推進し、競争力を高め、更なる業績向上を目指してまいります。

Q4 > 今後の戦略、事業展開について教えてください。

今までにない「驚き」と「感動」を与える 「マーベラスだからこそ」の付加価値を創出

マーベラスの社名やロゴを目にした時に、「いつも何か新しいことに挑戦している会社」「ワクワクさせてくれる会社」だと、誰もがそう期待してくださる企業への成長を目指して、「マーベラスブランド」の確立に注力してまいります。当社の社名「マーベラス (Marvelous)」は、英語で「驚くべき、素晴らしい」を意味します。私たちにしかなし得ない、「マーベラスだからこそ」

の付加価値を創出し、今までにない「驚き」と「感動」を世界に届け、革新的なエンターテインメントを創造してまいります。

そのために必要不可欠なのが、事業の柱となる強力な自社IP (知的財産権) です。新規コンテンツの創出に努めるのはもちろん、当社グループが保有する既存コンテンツを育成し、「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」に向けて展開する、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸に事業を推進してまいります。

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

多彩な 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
- 舞台
- アニメ



“マーベラス ブランド”の確立

強力な自社コンテンツを創出・育成し 多様なアプローチで市場に供給

具体的には、オンライン事業においては、好調な主力タイトル『剣と魔法のログレス いにしえの女神』の更なる強化に加え、当期 (2015年3月期) より展開している『ディズニー マジックキャッスル ドリーム・アイランド』を次なるビッグタイトルへと育て上げることを最重要課題としています。また、将来を見ずえてグローバル展開にも注力してまいります。すでにアジア等では一部タイトルの配信を開始しており、こうしたノウハウも活かして、本格的なグローバル展開に向けた足がかりをしっかりと構築してまいります。

コンシューマ事業では、『ポポロクロイス牧場物語』をはじめとする自社IPと他社IPを組み合わせたタイトルの展開など、アライアンス戦略を積極的に推進し、着実に収益の上積みを図ってまいります。また、当期に過去最高益を達成した Marvelous USA が好調を維持しており、特に、初めて自社パブリッシュ展開した『牧場物語』(海外シリーズ名: STORY OF SEASONS) は出荷が追いつかないほどのヒットとなり、2016年3月期も更なる伸長を見込んでいます。

音楽映像事業では、配信市場に積極的にコンテンツを提供してまいります。また、舞台等のライブエンターテインメント分野に関しては、需要が高まっている分、新規参入も増えております。当社は本ジャンルに先鞭をつけたトップランナーとして、優れた企画力を活かし、今まで以上に「質」を追求した作品を送り、新型エンターテインメント市場を創造してまいります。

以上のようなブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を推進し、更なる増収増益を目指してまいります。



Q5 > 株主様へのメッセージを お願いします。

常に全力でチャレンジし 日本を代表する総合エンターテインメント企業に

2011年の経営統合以来、おかげさまで年率約20%という高い成長を続けております。しかし、現状に満足することなく、更なる飛躍に向け、これからも積極的にチャレンジを続けてまいります。首位打者を狙う野球選手のように、一つでも多くのチャンスを掴み取り、思い切り全力でフルスイングしていく。それこそが私たちマーベラスの精神であり、変化の激しい時代を勝ち抜き、日本を代表する総合エンターテインメント企業へと成長するためのカギであると考えています。

最後となりますが、当社は、株主の皆様への利益還元を経営における重要課題として認識し、マーベラスブランドの確立に向けて長期の成長努力を続けてまいります。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、今後とも一層のご支援のほど、よろしく願い申し上げます。

連結業績ハイライト

当期(2015年3月期)の業績

当社が属す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。

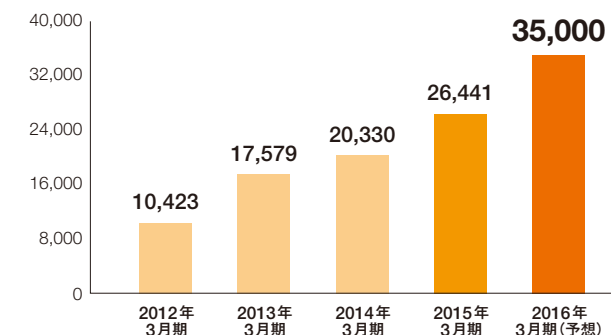
次期(2016年3月期)の見通し

次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が、当社の強みである企画力を最大限に活かしながら、当

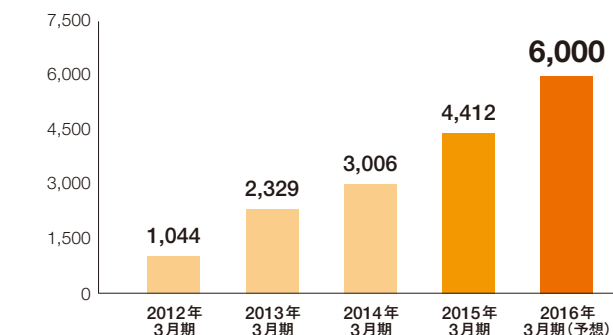
期との比較において増収増益を目指してまいります。

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。

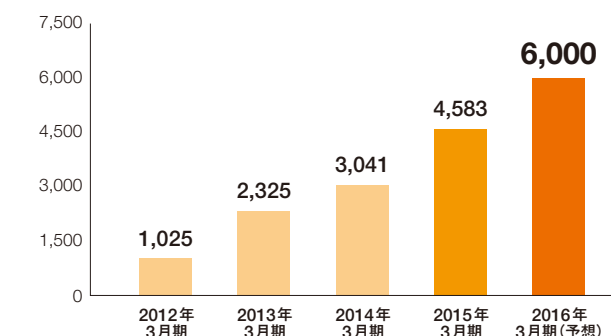
売上高(単位:百万円)



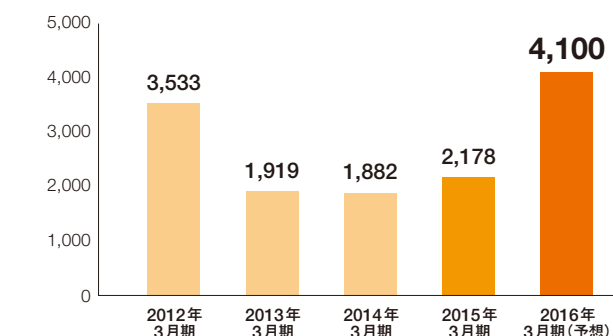
営業利益(単位:百万円)



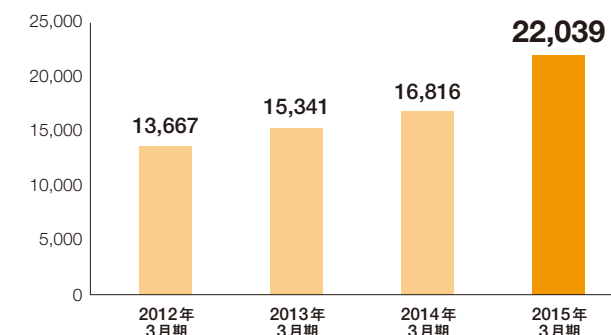
経常利益(単位:百万円)



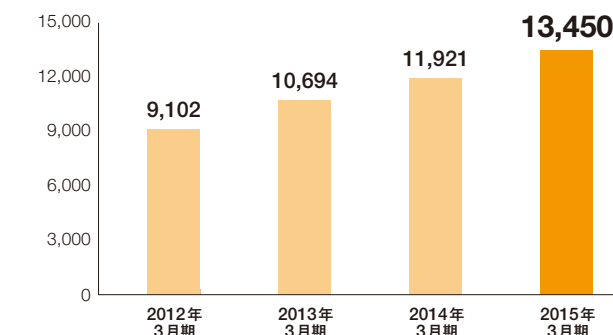
当期純利益(単位:百万円)



総資産(単位:百万円)



純資産(単位:百万円)

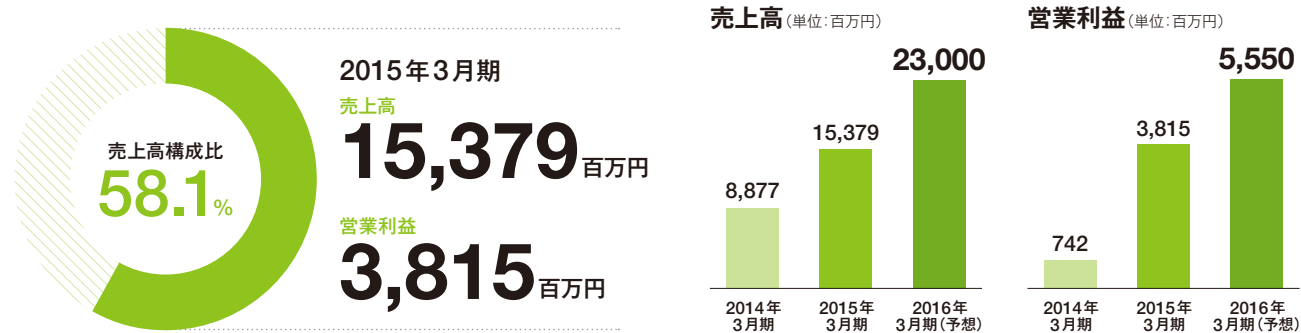


※2012年3月期の連結業績は、2011年10月1日の合併により、旧(株)マーベラスエンターテインメントのみの上期業績と合併後の(株)マーベラスAQLの下期業績の合算数値となります。

オンライン事業

Online Game Business

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



2015年3月期の実績

アプリゲームが好調に推移し、増収増益

- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が引き続き好調で全体を牽引、新作アプリゲームも複数リリース
- 既存のPC・モバイルブラウザゲームも堅調推移
- 経営資源集中のため、開発中・運営中タイトルの一部を中止し開発費を一括償却

2016年3月期の取り組み

- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」ついに海外展開 台湾・香港・マカオへ配信決定! (2015年中の予定)
- 「ディズニー マジックキャッスル ドリーム・アイランド」を主カタイトルへ育成
- 引き続き新規タイトルの企画・開発に注力

タイトル展開

ブラウザ三国志 (PCブラウザ)



©Marvelous Inc.

一騎当千バーストファイト (モバイルブラウザ)



©2014 YUJI SHIOZAKI・WANI BOOKS/IKKITOUSEN EE PARTNERS ©2014 Marvelous Inc.

剣と魔法のログレス いにしへの女神 (ネイティブアプリ)

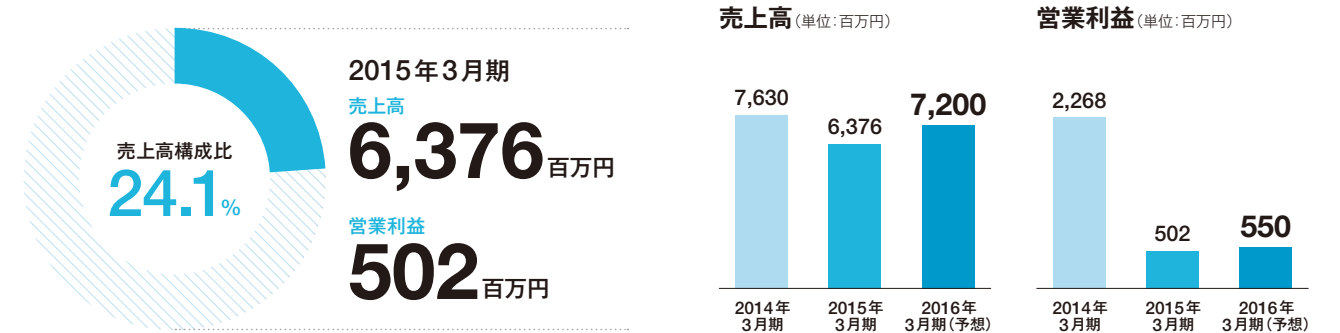


©Marvelous Inc. Aiming Inc.

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



2015年3月期の実績

販売不調により減収減益

- 新作パッケージソフトが計画未達
- アミューズメント筐体ビジネスは、競争激化で減収減益
- コンシューマタイトル及びアミューズメント資産の償却・減損により特別損失を計上

2016年3月期の取り組み

- 「牧場物語」と「ポポロクロイス物語」の魅力を融合させた「ポポロクロイス牧場物語」6月18日発売
- 新作アミューズメントマシン「モンスターハンター スピリッツ」6月25日に稼働開始予定
- 完全新作シミュレーション×アドベンチャーゲーム「ネットハイ」2015年秋発売予定
- ニトロプラスの人気ヒロインが大集結する爽快2D格闘ゲーム「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-」2015年冬発売予定

タイトル展開

禁忌のマグナ (3DS)



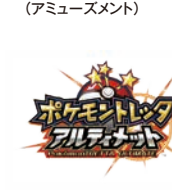
©2014 Marvelous Inc.

閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択- (PS4/PS Vita)



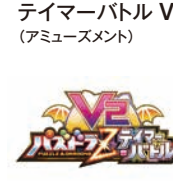
©2015 Marvelous Inc.

ポケモンレツタ (アミューズメント)



©2015 Pokémon. ©1995-2015 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。

バズドラZ テイマーバトル V2 (アミューズメント)



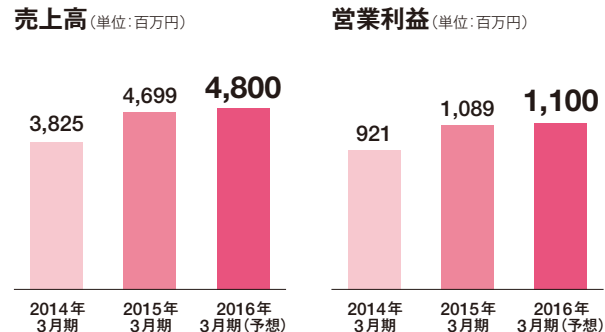
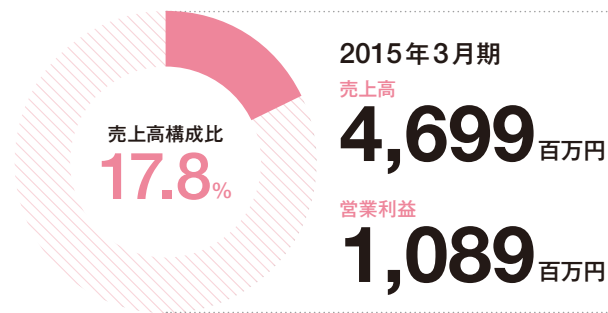
©GungHo Online Entertainment, Inc./Marvelous Inc.



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



2015年3月期の実績

盛況な舞台公演が牽引し、増収増益

- TVアニメ「幕末Rock」、「東京喰種トーキョーグール」をパッケージ商品化
- 舞台公演は、全タイトルの公演がヒット チケット販売とともに関連グッズ売上も好調
- 舞台関連DVDも引き続き好調推移

2016年3月期の取り組み

- TVアニメ「東京喰種トーキョーグール√A」、「Go!プリンセスプリキュア」をパッケージ商品化
- 大好評の前作に続いて「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続」4月から放送開始
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」は、3rdシーズン突入
- 「ミュージカル『薄桜鬼』黎明録」5月～6月公演
- その他新作舞台・ミュージカルを続々公演

タイトル展開

東京喰種トーキョーグール



©石田スイ / 集英社・東京喰種製作委員会

幕末Rock



©2014 Marvelous Inc. / 幕末Rock製作委員会

ミュージカル『テニスの王子様』
全国大会 青学(せいがく) vs 立海



©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・テニミュ製作委員会

舞台『弱虫ペダル』箱根学園篇
～野獣覚醒～



©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、ディー・バイ・エル・クリエイション

連結財務諸表(要約)

■ 連結貸借対照表 (単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2014年3月31日現在	2015年3月31日現在
資産の部			
流動資産		14,583	18,624
固定資産		2,233	3,414
有形固定資産		533	434
無形固定資産		1,157	1,164
投資その他の資産		541	1,814
資産合計		16,816	22,039
負債の部			
流動負債		4,840	8,535
固定負債		54	52
負債合計		4,895	8,588
純資産の部			
株主資本		11,914	13,409
資本金		1,128	1,128
資本剰余金		6,373	6,382
利益剰余金		4,440	5,923
自己株式		△27	△24
その他の包括利益累計額		6	40
純資産合計		11,921	13,450
負債純資産合計		16,816	22,039

■ 連結損益計算書 (単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2013年4月1日から 2014年3月31日まで	2014年4月1日から 2015年3月31日まで
売上高		20,330	26,441
売上総利益		9,946	14,975
営業利益		3,006	4,412
経常利益		3,041	4,583
税金等調整前当期純利益		2,982	3,701
当期純利益		1,882	2,178

■ 連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2013年4月1日から 2014年3月31日まで	2014年4月1日から 2015年3月31日まで
営業活動による キャッシュ・フロー		3,852	4,031
投資活動による キャッシュ・フロー		△634	△2,218
財務活動による キャッシュ・フロー		△873	△1,146
現金及び現金同等物の 期末残高		8,120	8,937

Point

総資産

売上高が順調に推移し、現金及び預金や受取手形及び売掛金が増加したこと等により、前期末に比べ5,222百万円増加し22,039百万円となりました。

純資産

配当により利益剰余金が減少したものの、当期純利益の計上等により、前期末に比べ1,529百万円増加し、13,450百万円(自己資本比率61.0%)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

2014
日興アイ・アール
総合ランキング

当社ホームページが2年連続 「最優秀サイト」に選定されました。

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「2014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、2年連続「最優秀サイト」(総合ランキング:38位)に選定されました。「2014年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」は、国内全上場企業3,586社のホームページを対象に、「分かりやすさ」「使いやすさ」「情報の多さ」の3つの視点で設定した客観的な評価項目に基づき、調査を行い選定されています。

当社では、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。

アンケートへのご協力をお願い致します。

「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 (2015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	19,817名

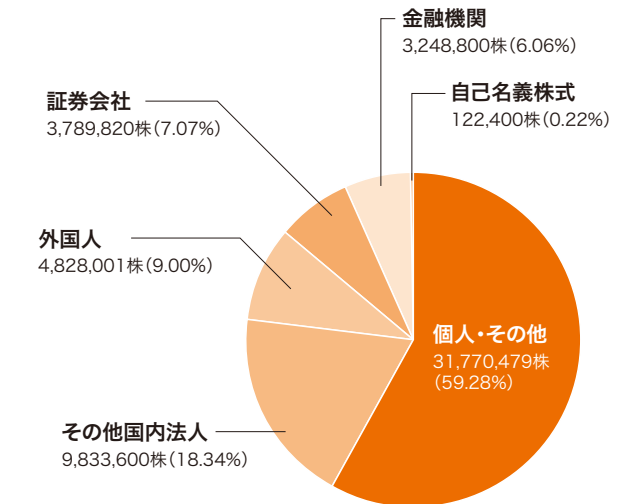
■ 大株主の状況

〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
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%
ジェービーエムシー 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