

2013年3月期 第2四半期

決算説明会

2012年11月12日 証券コード:7844(東証1部)

株式会社マーベラスAQL



本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。

□ **東証1部上場について**

□ **2013年3月期 第2Q(累計)決算概要**

□ **2013年3月期業績予想**

□ **2013年3月期の進捗状況**

□ **事業環境と今後の取組み**

□ 東証1部上場について

11月1日 東証1部に上場いたしました。

株式会社マーベラスAQLは、
世界を夢で輝かせる総合エンターテインメント企業へ。

笑うこと、驚くこと、感動すること、涙すること、
ドキドキすること、キュンとすること。
私たちは、ゲームや音楽、映像、舞台など、
あらゆるエンターテインメントの領域で、
心を揺さぶるコンテンツを世界へと発信しつづけます。

エンターテインメントで、驚きと感動の未来を切り開く。



証券コード：7844



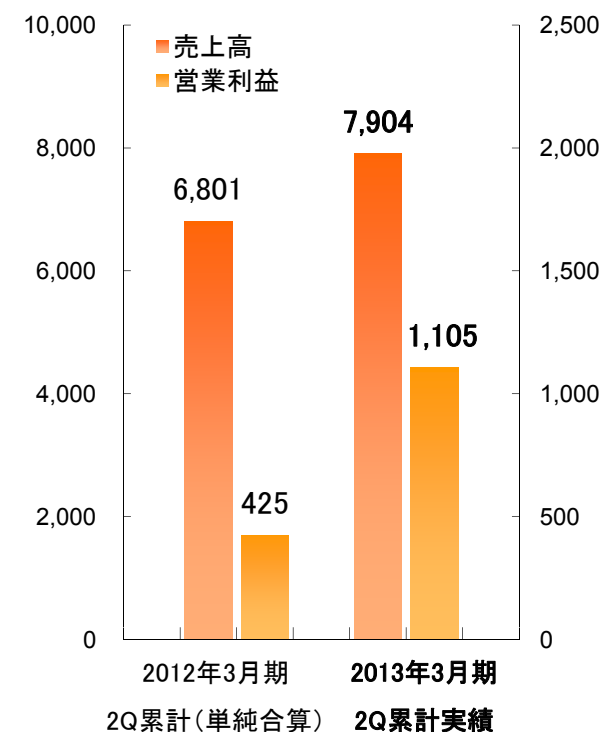
2013年3月期 第2Q(累計)決算概要

第2Q(累計)業績ハイライト

Point

- オンラインゲームのタイトル数増加やポケモン事業の新型マシン稼働開始等により、売上高が前期(2社合算)比11億円増
- 売上増加に伴う利益増と、開発中止等によるタイトルの費用化が減少し、営業利益が大きく改善

(単位:百万円)	前期 2Q累計			当期 2Q累計	
	IBMMV	IBAQI	単純合算	実績	同期比
売上高	2,812	3,989	6,801	7,904	116%
売上原価	2,056	2,040	4,096	4,101	100%
販管費	724	1,554	2,278	2,697	118%
営業利益	30	394	425	1,105	260%
営業外損益	▲ 17	▲ 5	▲ 22	▲ 83	—
経常利益	13	388	401	1,021	255%
特別損益	▲ 3	—	▲ 3	—	—
法人税等	2	129	131	376	287%
当期純利益	7	258	265	645	243%



[単位:百万円]

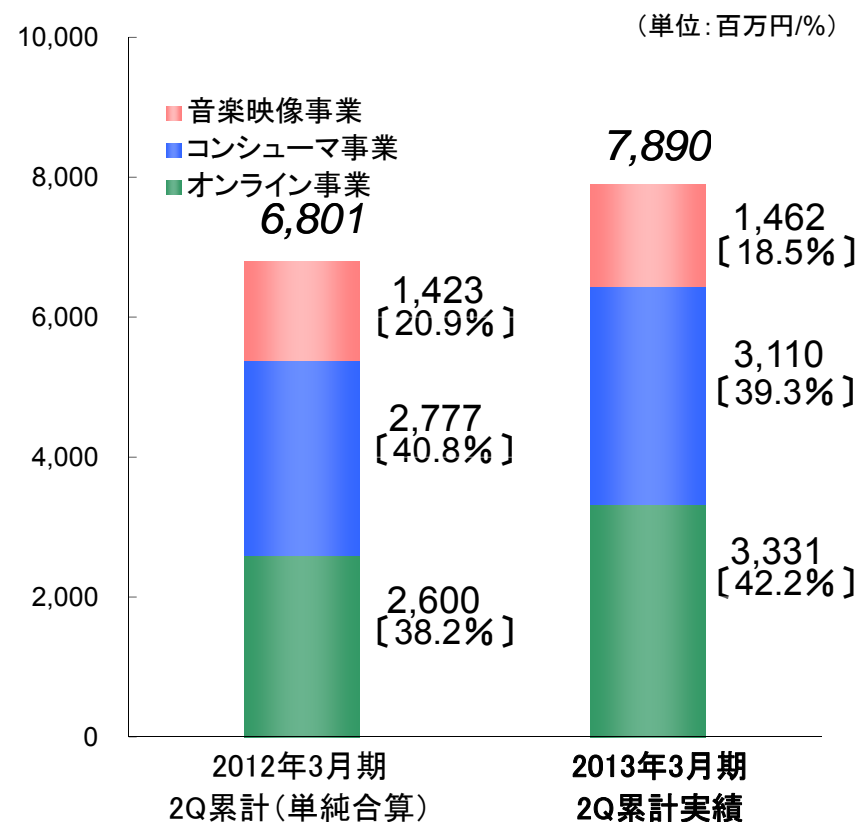
第2Q(累計)業績ハイライト セグメント別概況

Point

- オンライン事業：新規タイトルの計画未達分を既存タイトルの収益によりカバー
- コンシューマ事業：ニンテンドー3DS向けソフトが連続ヒット！
新型マシン「ポケモンレッタ」稼働開始で好調な推移
- 音楽映像事業：看板タイトルを中心に底堅く収益確保

(単位:百万円)	前期 2Q累計			当期 2Q累計	
	IBMMV	IBAQI	単純合算	実績	同期比
● オンライン事業	173	2,427	2,600	3,331	731
● コンシューマ事業	1,215	1,562	2,777	3,110	333
● 音楽映像事業	1,423	—	1,423	1,462	39
売上高計	2,812	3,989	6,801	7,904	1,103
● オンライン事業	▲ 199	956	757	460	▲ 297
● コンシューマ事業	220	▲ 229	▲ 8	745	753
● 音楽映像事業	280	—	280	344	64
セグメント利益計	301	727	1,029	1,550	521
調整額・消去等	▲ 271	▲ 332	▲ 604	▲ 445	159
営業利益計	30	394	425	1,105	680

売上構成比の推移



第2Q(累計) B/Sハイライト

Point

- オンラインゲーム開発に伴うソフトウェア資産の増加、「ポケモンレッタ」筐体の資産計上等により固定資産が増加
- 純資産は前期末対比3億円の増加（自己資本比率69.8%）

(単位:百万円)	旧AQI	旧MMV	MAQL	MAQL	
	2011年9月末	2011年9月末	2012年3月末	2012年9月末	増減額
流動資産計	6,886	2,974	11,932	10,986	▲ 946
固定資産計	1,033	936	1,734	2,499	764
資産合計	7,919	3,910	13,667	13,485	▲ 181
流動負債計	938	3,341	4,361	3,956	▲ 404
固定負債計	36	233	202	104	▲ 98
負債合計	975	3,575	4,564	4,061	▲ 503
純資産合計	6,944	335	9,102	9,424	321

 **2013年3月期 業績予想**

2013年3月期 業績予想

Point

- 上期は、コンシューマ事業の業績好調により、上方修正となったものの、オンラインゲームタイトルの今後の推移を見極めるため、通期は当初の業績予想を据え置き
- 下期は、オンライン事業において、来期へ繋がる新規タイトルの立ち上げと開発に注力

2013年3月期 (単位:百万円)	上期 実績	下期 予想	通期 予想	利益率
売上高	7,904	10,596	18,500	—
営業利益	1,105	1,095	2,200	11.9%
経常利益	1,021	1,109	2,130	11.5%
当期純利益	645	645	1,290	7.0%

(参考)前期実績 (単位:百万円)	上期 実績(単純合算)	下期 実績	通期 実績(単純合算)	利益率
売上高	6,801	7,611	14,413	—
営業利益	425	1,014	1,439	10.0%
経常利益	401	1,011	1,413	9.8%
当期純利益	265	3,525	3,791	26.3%

2013年3月期 セグメント別予想

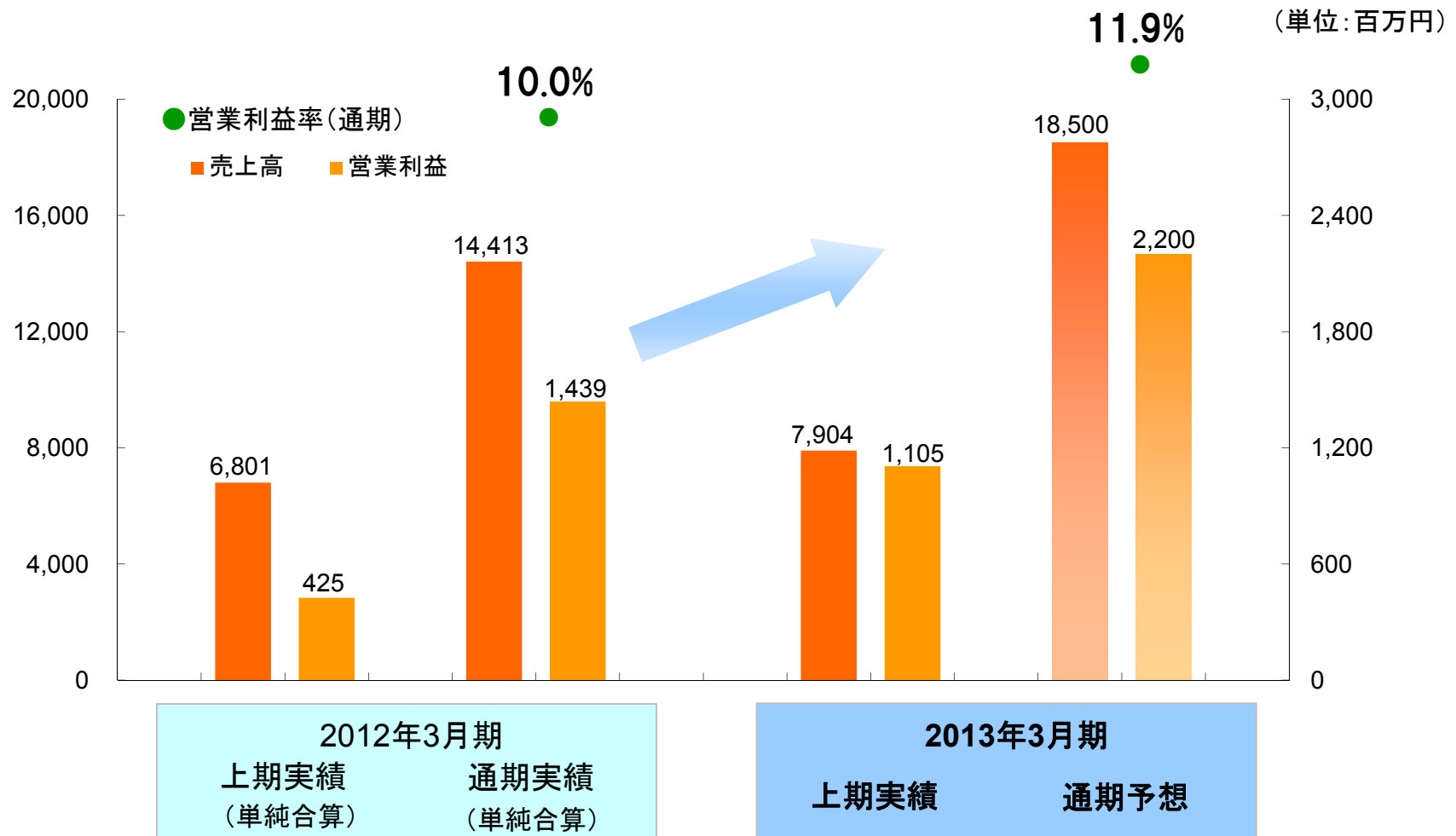


2013年3月期 (単位: 百万円)	上期実績	下期予想	通期予想
売上高	3,331	5,369	8,700
● オンライン	3,110	3,490	6,600
● コンシューマ事業	1,462	1,738	3,200
● 音楽映像事業	7,904	10,597	18,500
売上高合計	460	670	1,130
セグメント利益	745	585	1,330
● オンライン	344	266	610
● コンシューマ事業	1,550	1,521	3,070
● 音楽映像事業	▲ 445	▲ 420	▲ 870
セグメント利益合計	1,105	1,101	2,200
調整額・消却額等			
営業利益合計			

(参考) 前期実績 (単位: 百万円)	上期実績(単純合算)	下期実績(MAQL)	通期実績(単純合算)
売上高	2,600	3,519	6,120
● オンライン	2,777	2,311	5,088
● コンシューマ事業	1,423	1,780	3,204
● 音楽映像事業	6,801	7,611	14,413
売上高合計	757	871	1,629
セグメント利益	▲ 8	329	321
● オンライン	280	266	547
● コンシューマ事業	1,029	1,468	2,497
● 音楽映像事業	▲ 604	▲ 454	▲ 1,058
セグメント利益合計	425	1,014	1,439
調整額・消却額等			
営業利益合計			

2013年3月期 業績予想

Point **引き続き事業規模の拡大と収益性の向上を図ります**



配当方針

将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%を目標に、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。

2013年3月期 配当金(予想)

	普通配当	合併記念配当	合計
2012年3月期(実績)	525円	80円	605円
2013年3月期(予想)	1,000円	—	1,000円

※配当予想につきましては、2013年3月期の予想当期純利益1,290百万円と法人税等調整額などのキャッシュレス要素等を総合的に勘案した配当原資をベースに、配当性向30%という目標の下、株主の皆様へ少しでも多く還元できるように算出しております。

 **2013年3月期の進捗状況**

上期進捗

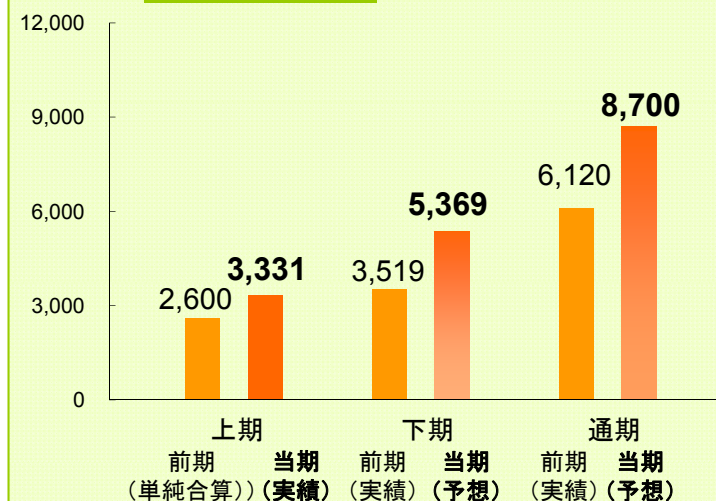
- スーパークリエイターズシリーズ3タイトルを含む6タイトルを新規リリース
- 新規アライアンス戦略としてオンラインパチンコ・パチスロホール「マルハンドリームネット」をサービス開始
- 既存タイトル「ブラウザ三国志」、「ブラウザプロ野球」、「剣と魔法のログレス」、「ブラウザ三国志モバイル」のほか、新作では「一騎当千バーストファイト」が好調に推移
- 一部不採算タイトルのサービス中止を決定したほか、開発中の一部タイトルの中止費用及び海外向けタイトルの投資損失を計上

下期以降

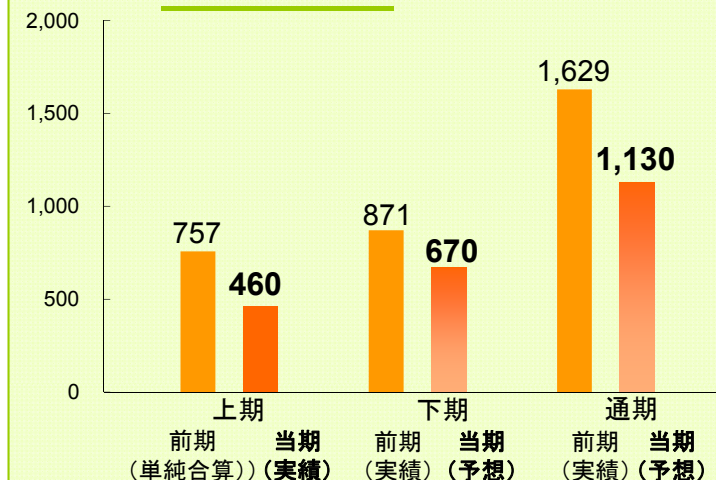
- 完全オリジナル新作「GTマスター」をリリース
500車種／1500種類の実写カードをラインナップした最高峰のレーシングカードバトルゲーム
- 「エヴァンゲリオン新劇場版」を題材にした大型タイトル「ブラウザエヴァンゲリオン」をリリース予定
- この他、引き続きIPのマルチユース・アライアンス戦略を軸とした複数の新規タイトルをリリース予定

売上高

(単位:百万円)



セグメント利益



上期リリースタイトル

ミリタリー系美少女満載
シミュレーションRPG



©IKAROS PUBLICATIONS LTD. ©MarvelousAQL Inc.

「ブラウザMC☆あくしず
鋼鉄の戦姫」(PC)
2012年4月～サービス中

大人気アニメ「一騎当千 集銜闘士血風録」
のモバイルゲーム



© 2011 塩崎雄二・ワニブックス／一騎当千集銜闘士血風録パートナーズ
© MarvelousAQL Inc

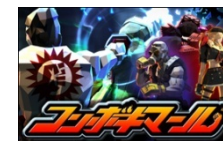
「一騎当千バーストファイト」
(スマートフォン・フィーチャーフォン)
2012年5月～サービス中

「スーパークリエイターズ」シリーズ
人気ゲームクリエイターによるスマートフォン向けタイトル



©MarvelousAQL Inc./
Grasshopper Manufacture Inc.

須田 剛一氏
「ノーマ★ヒーローズ
ワールドランカー」
2012年8月～サービス中



©MarvelousAQL Inc./
Crafts&Meister Co.,Ltd.

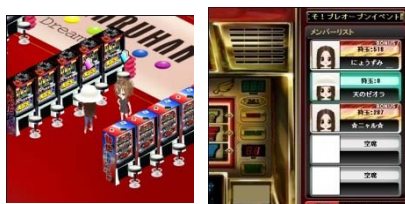
船水 紀孝氏
「コンボキマール」
2012年8月～
サービス中



©MarvelousAQL/KI/concept

稲船 敬二氏
「J.J.ROCKETS」
2012年9月～
サービス中

(株)マルハンとのパートナーシップによる
オンラインパチンコ・パチスロホール



©2012 MARUHAN Dream Net. All rights reserved.

「マルハンドリームネット」
(PC・スマートフォン)
2012年8月～サービス中

今後のタイトル

500車種/1500種類の実写カードを
ラインナップした
最高峰のレーシングカードバトルゲーム



©MarvelousAQL Inc.

「GTマスター」
(スマートフォン)
2012年11月9日～サービス中

「エヴァンゲリオン新劇場版」を
題材にしたブラウザゲームが登場



© khara ©2012 MarvelousAQL Inc.

「ブラウザエヴァンゲリオン」
(PC)
2012年サービス開始予定、
2012年9月にCBT実施



**その他、週末にかけて
PC向け・スマホ向けの
新規タイトルを
複数サービスイン予定!**

上期進捗

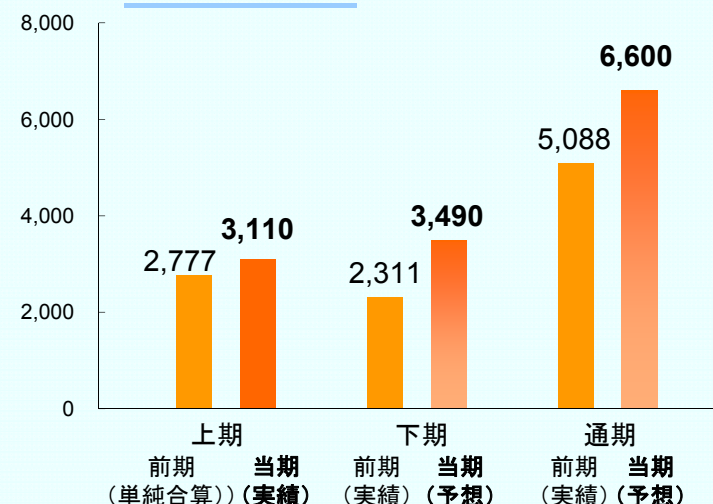
- ニンテンドー3DS向けに発売した2タイトルが前作実績を大きく上回るヒットを記録
 - ・「ルーンファクトリー4」(上期15.2万本出荷)
 - ・「閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-」(上期10.3万本出荷)
- 「ポケモン」アミューズメントマシンの新シリーズ「ポケモントレッタ」がサービス開始
全国に3,000台設置のマシンが好評稼働中

下期以降

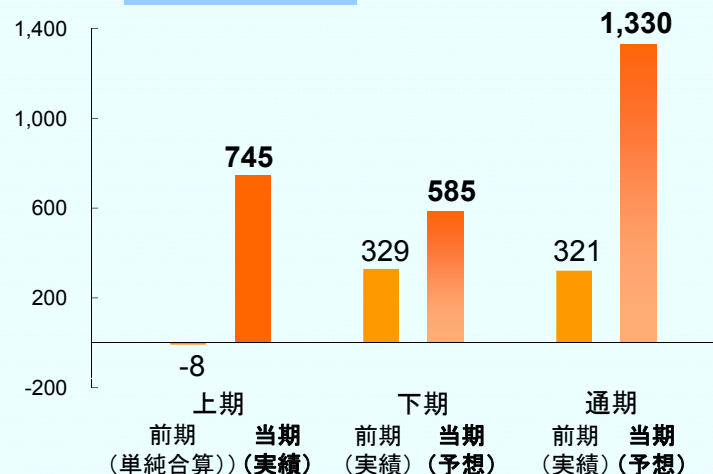
- PS Vita向けに3タイトル、PSP向けに2タイトルをリリース
 - 2013年1月31日 「ヴァルハラナイツ3」(PS Vita)
 - 2013年2月21日 「フェイト/エクストラ CCC」(PSP)
 - 2013年2月28日 「閃乱カグラ SHINOBI VERSUS -少女達の証明-」(PS Vita)
 - 2013年3月7日 「英国探偵ミステリア」(PSP)
 - 2013年3月28日 「朧村正」(PS Vita)
- 「ポケモントレッタ」の販促強化
新弾の第3弾・第4弾を随時投入

売上高

(単位:百万円)



セグメント利益



上期発売タイトル

「ルーンファクトリー」シリーズ初の
3DS向けタイトル



©2012 MarvelousAQL Inc.

ルーンファクトリー4(3DS)
2012年7月19日発売

TVアニメ化も決定した当社新規IP
「閃乱カグラ」の新作



©2012 MarvelousAQL Inc.

閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-
(3DS)
2012年8月30日発売

大人気「ポケモン」のキッズアミューズメントマシンに
新シリーズが登場



©2012 Pokémon.
©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MAQL

ポケモンレッタ
(アミューズメント)
2012年7月より好評稼働中



今後のタイトル

「ヴァルハラナイツ」シリーズ
最新作



©2012 MarvelousAQL Inc.

ヴァルハラナイツ3
(PS Vita)
2013年1月31日発売予定

「フェイト/エクストラ」
シリーズ完全新作



©TYPE-MOON ©MarvelousAQL Inc.

フェイト/エクストラ CCC
(PSP)
2013年2月21日発売予定

「閃乱カグラ」が
PS Vitaで登場



©2012 MarvelousAQL Inc.

閃乱カグラ
SHINOVI VERSUS
-少女達の証明- (PS Vita)
2013年2月28日発売予定

豪華絢爛
和風アクションRPG



©2009, 2012 MarvelousAQL Inc.

龍村正
(PS Vita)
2013年3月28日発売予定

受託タイトル

SCEより2013年春
発売予定



©Sony Computer Entertainment Inc.

ソウル・サクリファイス
(PS Vita)

上期進捗

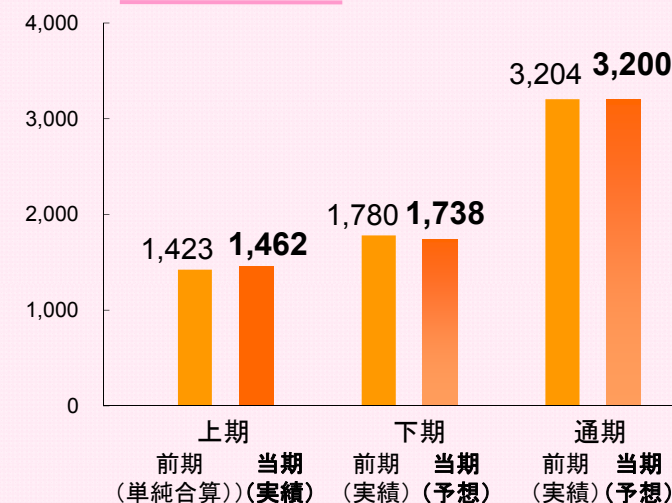
- 7月1日より新作TVアニメ「人類は衰退しました」の放送を開始
- 「プリキュア」は新TVシリーズ等の音楽・映像商品化を行い、過去シリーズと合わせて受注好調
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」は新規イベント、最新公演、DVD販売いずれも好調
- 人気ゲーム原作の「ミュージカル『薄桜鬼』斎藤 一篇」を開催し、観客動員・DVD販売ともに順調に推移

下期以降

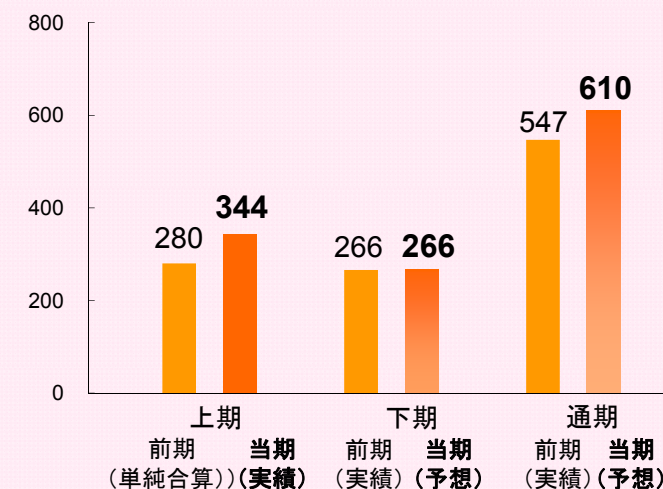
- 「プリキュア」は10月27日公開の新作映画が劇場版13作目で初めて興行成績1位となる好調なスタート
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」も引き続き順調に進捗10月に出演キャストの卒業イベントを行い満員の観客動員年末から新たに51公演開催(実績計上は来期)
- 前期に初めて公演を行った舞台の第2弾を続々公演
2012年10月～「VISUALIVE『ペルソナ4』the EVOLUTION」
2013年1月～「舞台『弱虫ペダル』箱根学園篇～眠れる直線鬼～」

売上高

(単位:百万円)



セグメント利益



上期発売・公演タイトル

**女兒に大人気の「プリキュア」は
TVシリーズ9作目に突入**



©ABC・東映アニメーション

スマイルプリキュア！
2012年2月～放送中、
6月より映像商品発売中

**人気ライトノベルをアニメ化、
映像商品好評発売中**



©2012 田中ロミオ、小学館/妖精社

人類は衰退しました
2012年7月～9月放送、
9月より映像商品発売中

**「テニミュ」2ndシーズンも
公演・関連DVDともに好調に推移**



©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

ミュージカル『テニスの王子様』
青学vs立海
2012年7月～2012年9月公演
※実績計上は下期

**大人気ゲーム「薄桜鬼」を
原作としたミュージカル**



©アイディアファクトリー・デザインファクトリー/
ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

ミュージカル『薄桜鬼』
斎藤一篇
2012年4月～2012年5月公演

今後のタイトル

**VISUALIVE『ペルソナ4』の
第2弾公演**



©Index Corporation/マーベラスAQL・イープラス

VISUALIVE『ペルソナ4』
the EVOLUTION
2012年10月公演
※実績計上は下期

**「スマイルプリキュア！」の
劇場映画が大ヒット上映中**



© 2012 映画スマイルプリキュア！製作委員会

映画スマイルプリキュア！
絵本の中はみんなチグハグ！
2012年10月27日より上映中

**10周年を迎える「テニミュ」最新公演が
2012年12月よりスタート**



©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

ミュージカル『テニスの王子様』
青学vs比嘉
2012年12月～2013年2月公演予定
※実績計上は来期

**前期公演した
「舞台『弱虫ペダル』」の最新作**



©渡辺航(週刊少年チャンピオン)2008
©渡辺航(週刊少年チャンピオン)/マーベラスAQL、
ディー・バイ・エル・クリエイション、イープラス

舞台『弱虫ペダル』
箱根学園篇～眠れる直線鬼～
2013年1月～2013年2月公演予定



事業環境と今後の展開

✓ エンターテインメント市場の更なる拡大

オンラインゲーム市場の拡大継続

+

家庭用ゲーム市場の底打ち、回復

2012年度上半期 家庭用ゲーム市場は、6年ぶりにプラス

ハード・ソフト合計：前年同期比106.6%

（ソフト：前年同期比111.4% ハード：同98.7%）

+

〔株エンターブレイン調べ〕

TVアニメ等を含む「オタク市場」の普及、拡大

〔株矢野経済研究所調べ〕

✓ ゲーム各社のグローバル展開の加速

「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

マルチコンテンツ

×

マルチユース

×

マルチデバイス

豊富なコンテンツライブラリ

新規企画の創出力
(グローバルへも対応)

MAQL
戦略

成長市場へ
コンテンツを投下できる

ヒット作品の横展開ができる

急速に変化、多様化する
デバイスへの対応力

収益の多様化

(同じコンテンツでの複数の利益機会)

収益の長期化

(同じコンテンツでの長期の利益機会)

高収益体質のビジネスモデル

経営統合以来の進捗と今後の展開

「強力なIPの創出・育成」と「総合エンターテインメント企業」の強みを活かした戦略を強化・拡大・スピードUPし、事業拡大と収益性の向上を目指します

新生・マーベラスAQLスタート

総合エンターテインメント企業としての強みを発揮できる体制の構築、組織融合

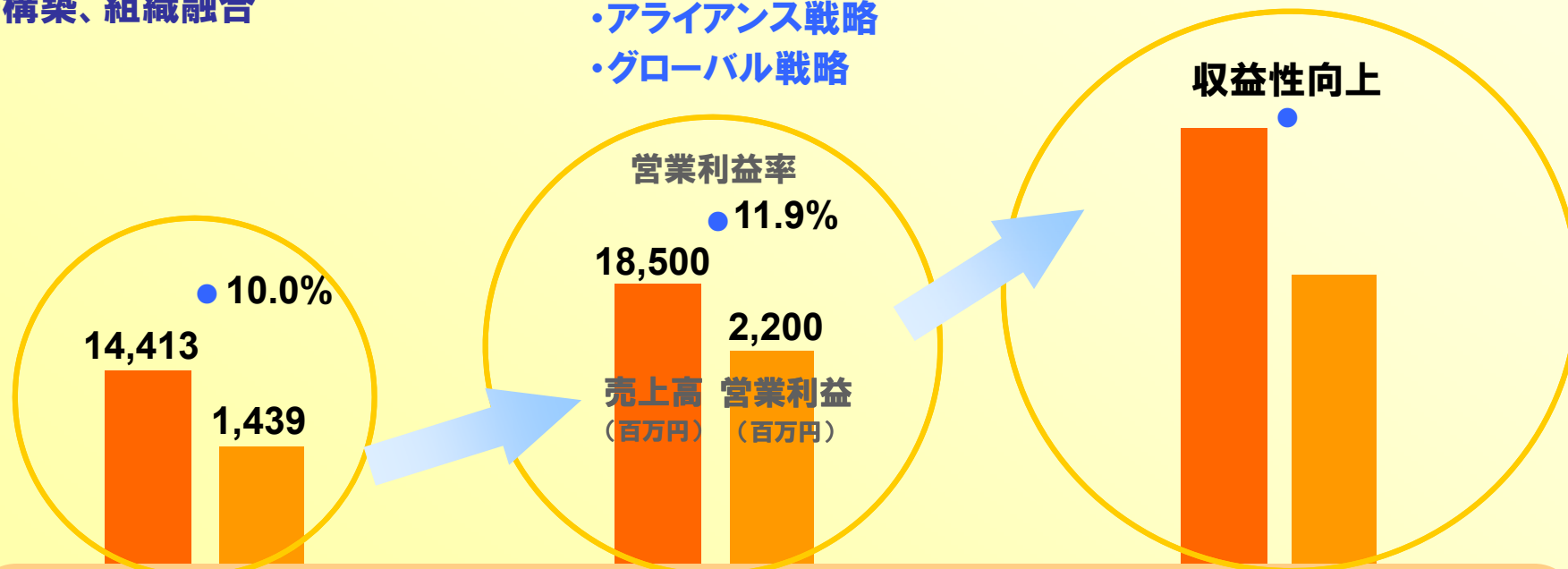
東証1部上場

強力IP創出に向けた戦略開始

- ・オリジナル企画
- ・アライアンス戦略
- ・グローバル戦略

Next Stage

本格稼働
強化・拡大・スピードUP



ユーザーベースを拡大し、「世界を驚愕させるグローバルコンテンツプロバイダー」へ

2012年3月期

2013年3月期(予想)

ご静聴、誠に有難うございました。

〈お問い合わせ先〉

経営戦略室

TEL:03-5769-7447

FAX:03-5769-7448

URL:<http://www.maql.co.jp>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。