

2013年3月期

決算説明会



2013年5月13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。

目次

 **2013年3月期 決算概要**

 **2014年3月期 業績予想
セグメント別の取り組み**

 **事業環境・今後の戦略・配当方針**



2013年3月期 決算概要

売上高 **31.6億円 UP**
前期比 **122.0%**

営業利益 **8.9億円 UP**
前期比 **161.8%**

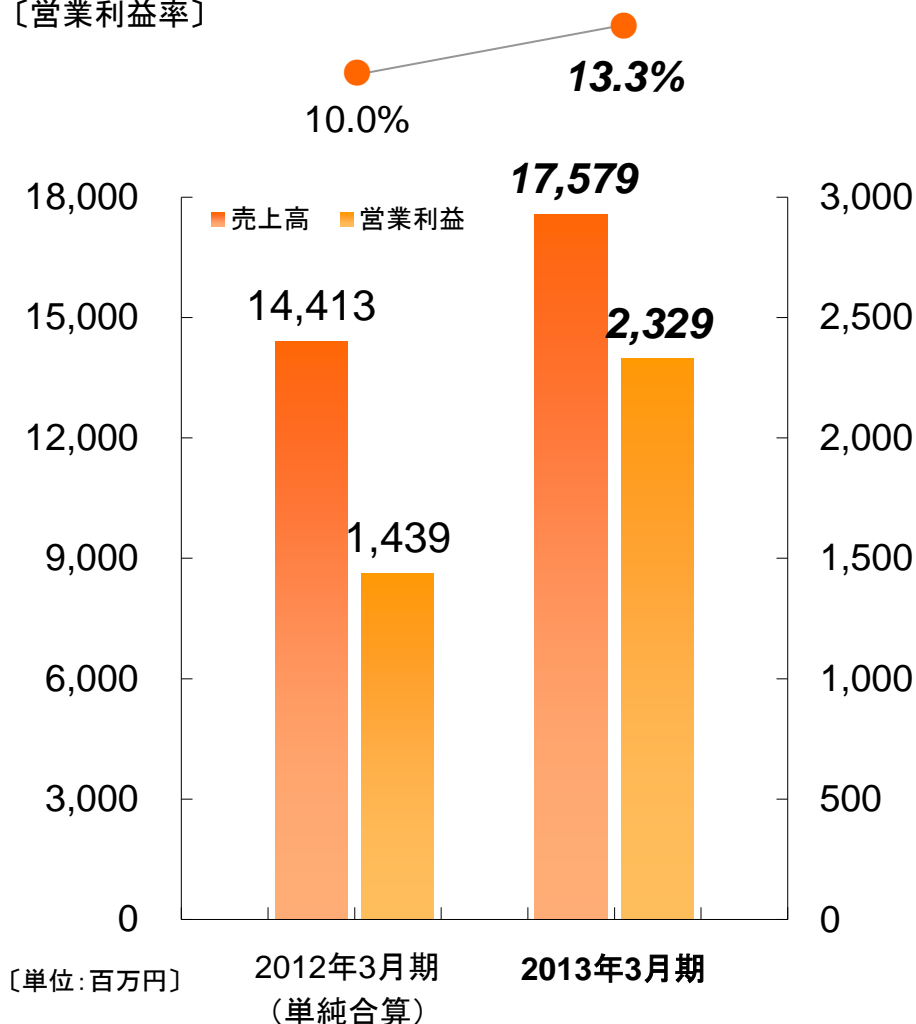
営業利益率 **13.3%**
前期比 **3.3% UP**

※前期比は、MAQLとAQI単純合算との比較

〈主な要因〉

- ・コンシューマゲームソフトのヒット
- ・ポケモンレッタの立ち上げ成功

〔営業利益率〕

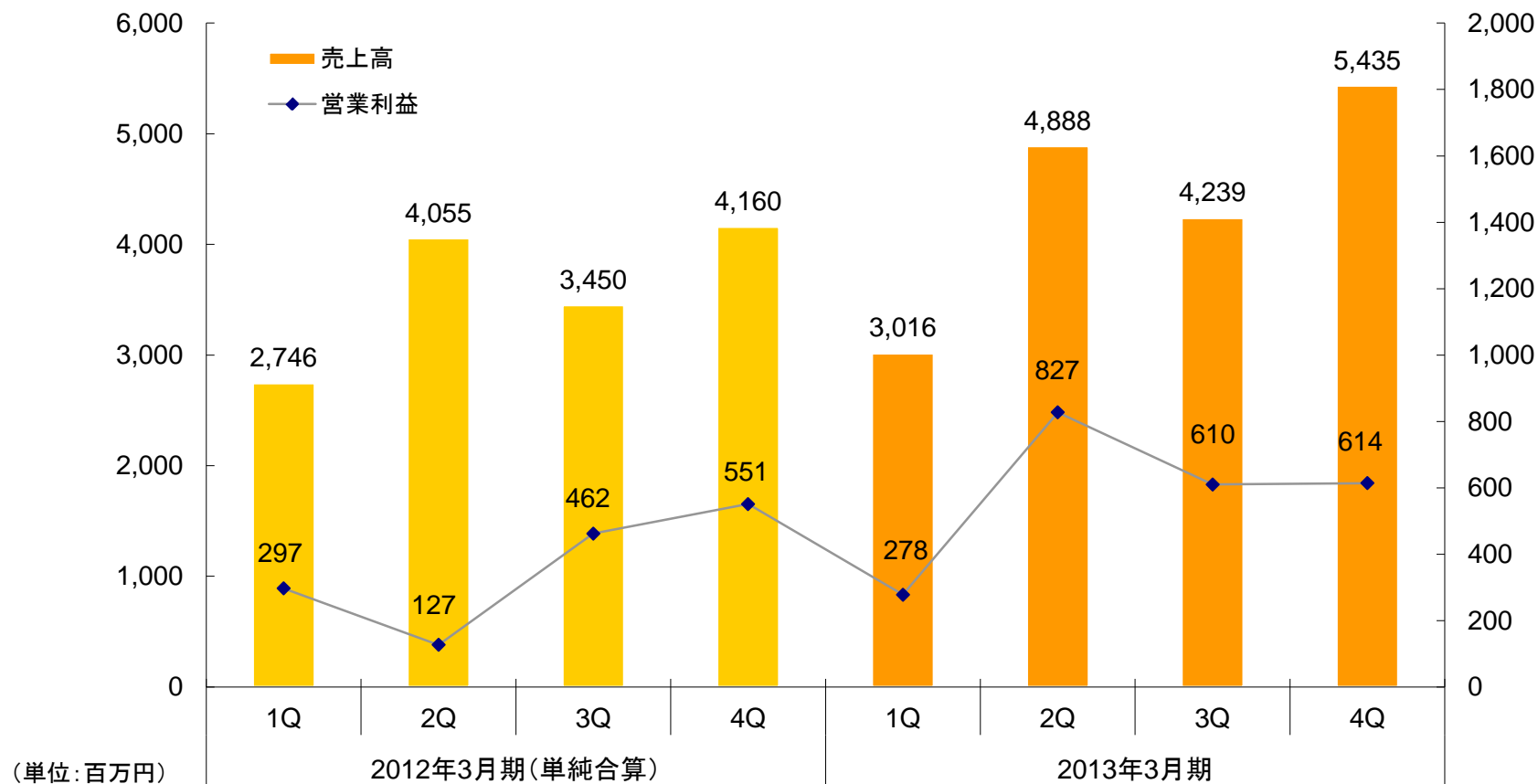


(単位:百万円)	2012年3月期				2013年3月期			
	AQI 2Q累計	MAQL	単純合算※	利益率	実績	利益率	前期比(額)	前期比(率)
売上高	3,989	10,423	14,413		17,579		3,166	122%
売上原価	2,040	5,932	7,972		9,462		1,490	119%
販管費	1,554	3,446	5,000		5,787		787	116%
営業利益	394	1,044	1,439	10.0%	2,329	13.3%	890	162%
営業外損益	▲ 5	▲ 19	▲ 24		▲ 3		21	—
経常利益	388	1,025	1,413	9.8%	2,325	13.2%	912	165%
特別損益	—	2,125	2,125		0		▲ 2,125	—
法人税等	129	▲ 382	▲ 253		406		659	-160%
当期純利益	258	3,533	3,791	26.3%	1,919	10.9%	▲ 1,872	51%

※経営統合により、前期数値は、AQIの2Q累計数値とMAQLの通期数値を加算したものを単純合算数値として掲載しております。

- 当期純利益の前期比減少は、前期において合併による負ののれん発生益22億円という特殊要因があったため

各四半期とも前年を上回る売上高で推移



(単位:百万円)	2012年3月期	2013年3月期	
	単純合算	実績	前期比(額)
● オンライン事業	6,120	7,269	1,149
● コンシューマ事業	5,088	7,059	1,971
● 音楽映像事業	3,204	3,256	52
売上高計	14,413	17,579	3,166
● オンライン事業	1,629	665	▲ 964
● コンシューマ事業	321	1,819	1,498
● 音楽映像事業	547	738	191
セグメント利益計	2,497	3,223	726
調整額・消去等	▲ 1,058	▲ 893	165
営業利益計	1,439	2,329	890

Point

オンライン事業

タイトル数増加により売上高は伸長するも
不採算タイトルの一括償却等により減益

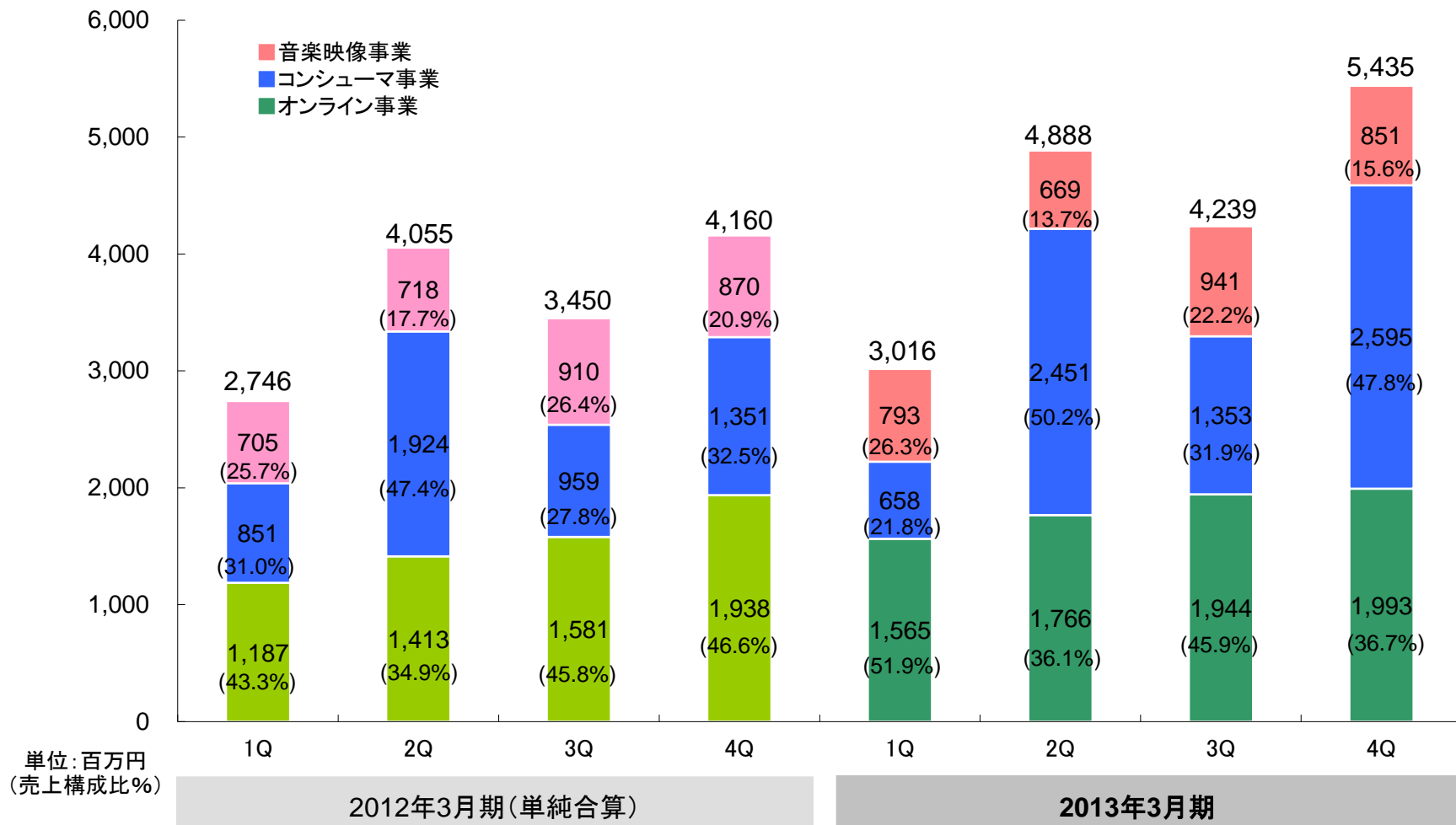
コンシューマ事業

コンシューマゲーム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

コンシューマ事業が収益面で大きく貢献



- 年度末におけるコンシューマゲームソフト及びポケモンレッタの販売増加に伴う売掛金計上等により流動資産が増加
- オンラインゲーム開発に伴うソフトウェア資産の増加及び「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16億円の増加（自己資本比率69.7%）

(単位:百万円)	2012年3月末	2013年3月末	増減額
流動資産 計	11,932	12,593	660
固定資産 計	1,734	2,748	1,013
資産合計	13,667	15,341	1,674
流動負債 計	4,361	4,570	208
固定負債 計	202	76	▲ 126
負債合計	4,564	4,647	82
純資産合計	9,102	10,694	1,592

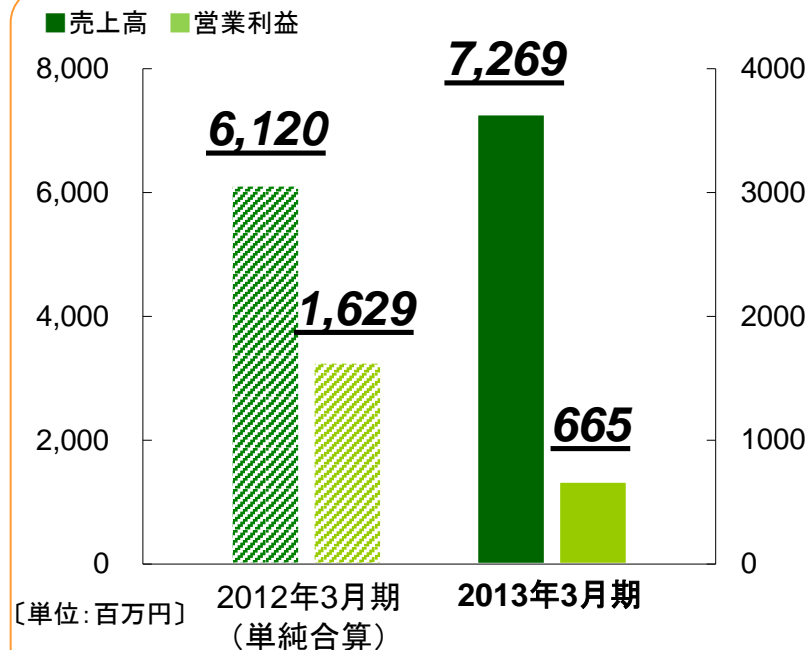
業績

〈売上〉タイトル増加により伸長

〈利益〉中止プロジェクトの費用化により大幅に減少

タイトル状況

- 5月リリース「一騎当千バーストファイト」が主力タイトルとして成長
- 11月リリース「閃乱カグラ NewWave」も好調に推移
- 既存主力タイトル「ブラウザ三国志」「剣と魔法のログレス」が堅調
- 「スーパークリエイターズシリーズ」等のサービス中止や開発中止に伴う資産一括償却費用を計上



2013年3月期 投入タイトル

「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月サービス開始



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

「閃乱カグラ NewWave」
(スマートフォン・フィーチャーフォン)
2012年11月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.

「ブラウザプロ野球NEXT」
(PC)
2013年2月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.
日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用。

既存好調タイトル

「ブラウザ三国志」
(PC)
2009年7月～サービス中



© MarvelousAQL Inc.

業績

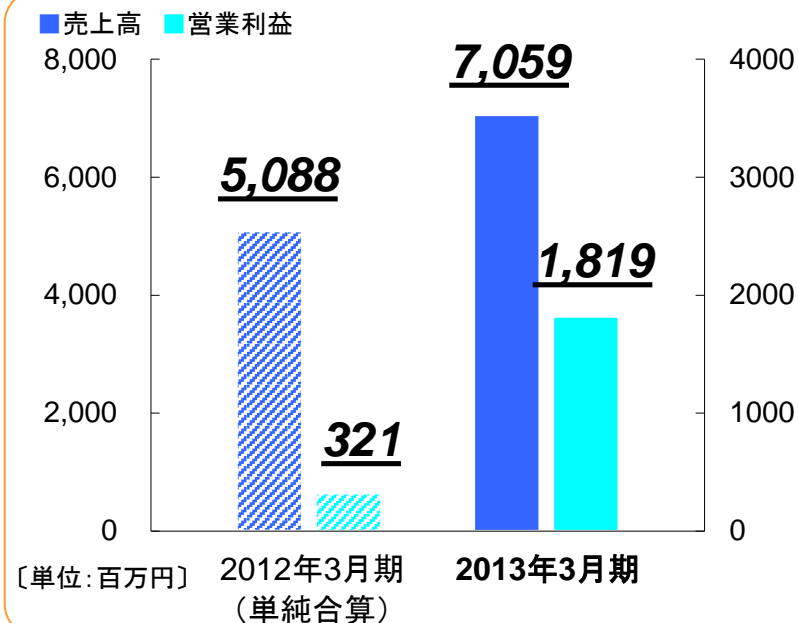
〈売上〉大幅に拡大

〈利益〉15億円増加(前期比5.6倍)

タイトル状況

※以下、販売本数は期中(3/31まで)分のみ

- 閃乱カグラシリーズが、「閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-」(ニンテンドー3DS/10.8万本)、「閃乱カグラSHINOVI VERSUS -少女達の証明-」(PS Vita/16.2万本)の連続ヒットで、当社の強力IPとして確立
- 「ルーンファクトリー4(ニンテンドー3DS/17.5万本)」、「フェイト/エクストラ CCC」(PSP/10万本)、「朧村正」(PS Vita/7万本)と主力の新作がいずれもヒット
- 新型キッズアミューズメントマシン「ポケモンレッタ」が垂直立ち上げから好調を継続



2013年3月期 投入タイトル

ルーンファクトリー4
(3DS)
2012年7月19日発売



©2012 MarvelousAQL Inc.

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



©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



©2013 MarvelousAQL Inc.

朧村正
(PS Vita)
2013年3月28日発売



©2009, 2013 MarvelousAQL Inc.

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



©2013 Pokémon.
©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MAQL

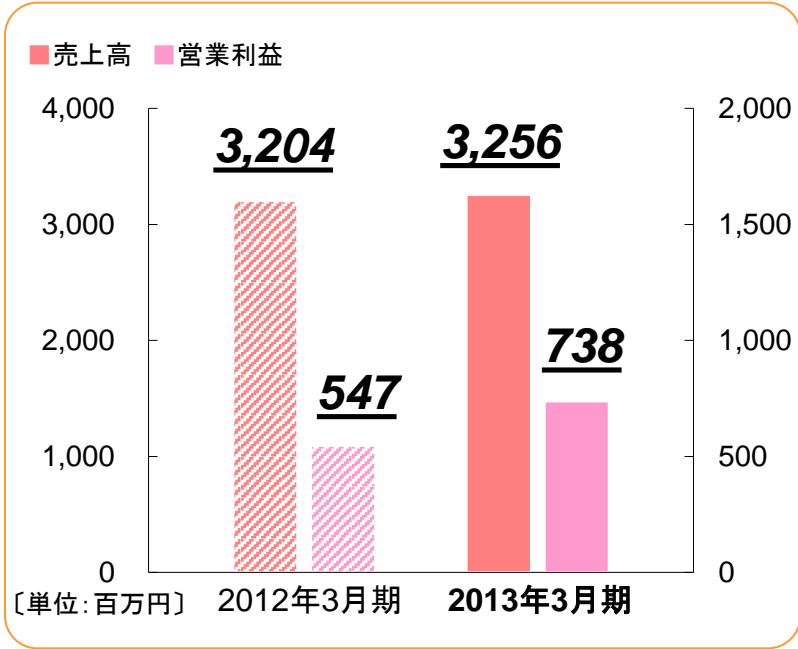


業績

〈売上〉堅調に推移
 〈利益〉前期比1.9億円増加

タイトル状況

- 「プリキュア」シリーズがテレビアニメ・劇場版ともにヒットし、CD販売、DVD・BD販売、興行収入が好調に推移
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」の公演、イベント、DVD販売がいずれも好調
- 「舞台『弱虫ペダル』」箱根学園篇～眠れる直線鬼～」の公演チケットが即日完売、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「VISUALIVE『ペルソナ4』」等の新たなシリーズ作品も好評



2013年3月期 投入タイトル

スマイルプリキュア！
 2012年2月～2013年1月放送



© ABC・東映アニメーション

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月公開



©2012 映画スマイルプリキュア！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～9月公演
 青学vs比嘉 2012年12月～2013年2月公演



©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

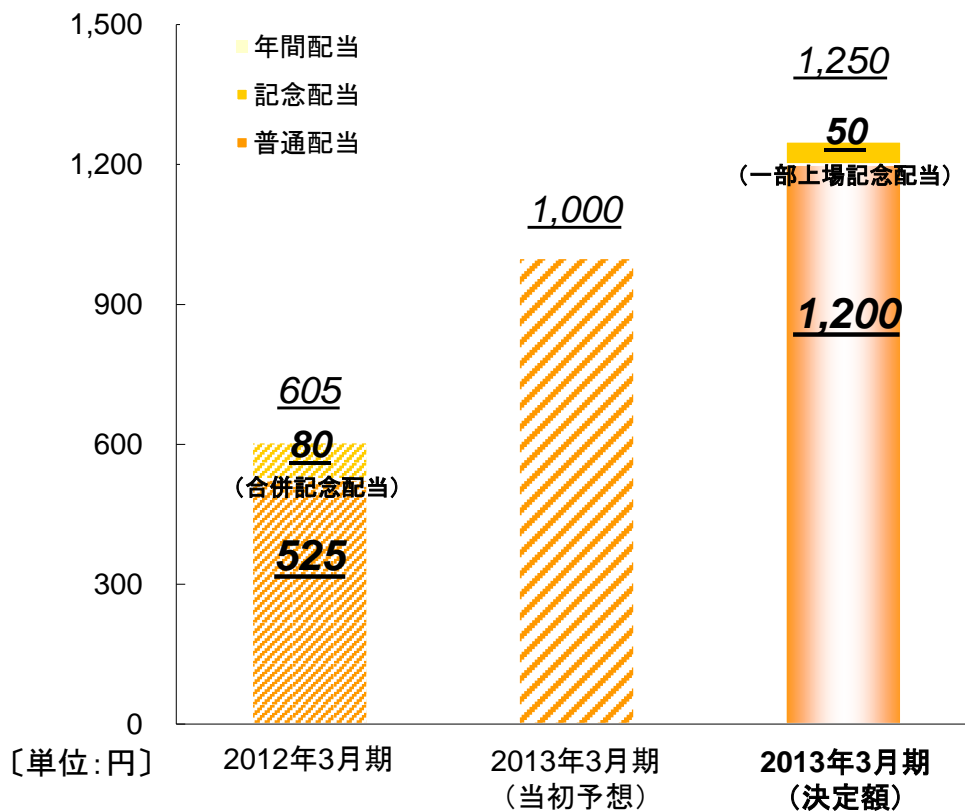


舞台『弱虫ペダル』
 箱根学園篇～眠れる直線鬼～
 2013年1月～2月公演



©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

2013年3月期 1株あたり配当金



年間配当1,250円

前期比645円増配
予想比250円増配

普通配当1,200円

+

一部上場記念配当50円

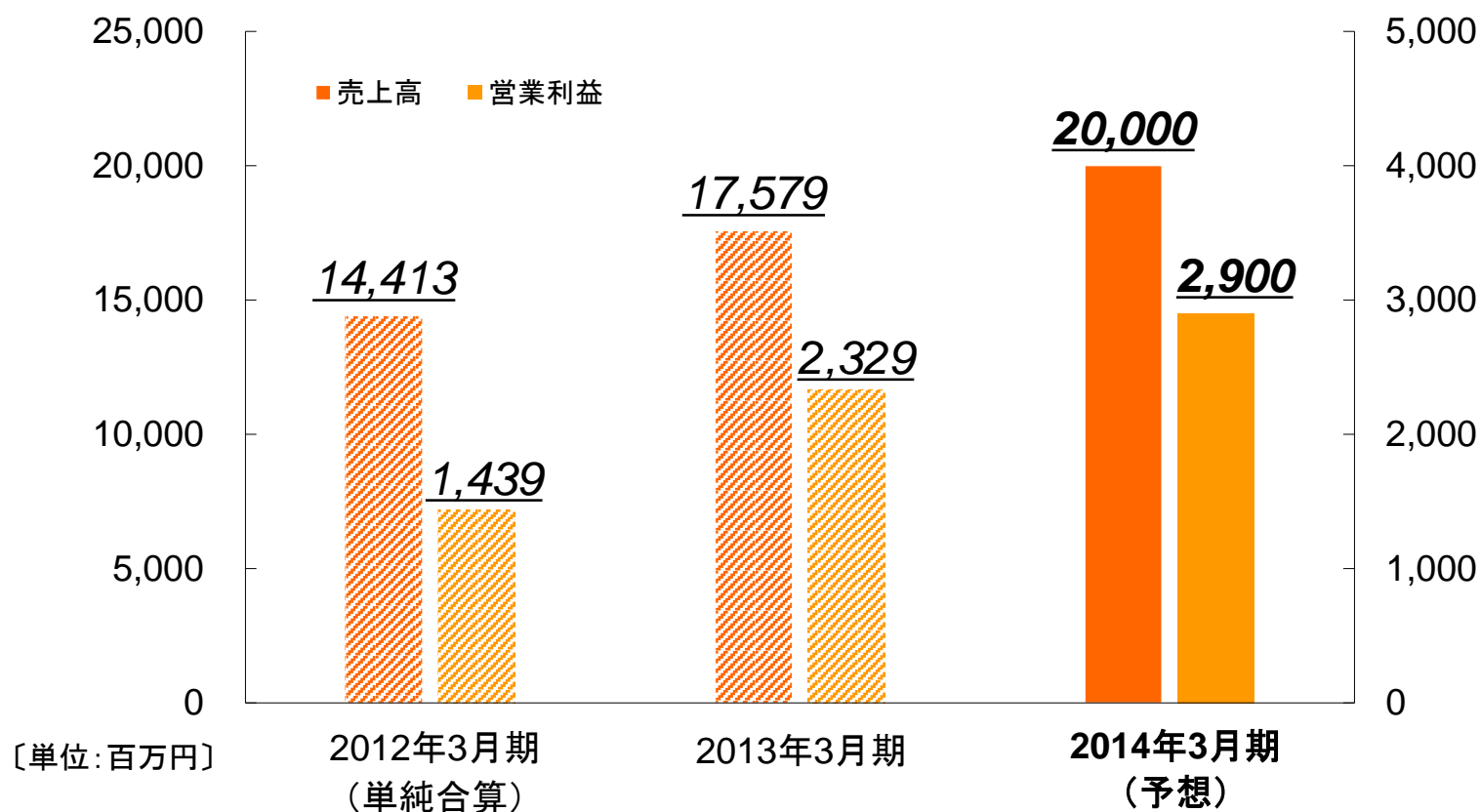


**2014年3月期 業績予想
セグメント別の取り組み**

2014年3月期 (単位:百万円)	上期	下期	通期	
	実績	予想	予想	利益率
売上高	8,000	12,000	20,000	—
営業利益	850	2,050	2,900	14.5%
経常利益	845	2,045	2,890	14.5%
当期純利益	500	1,270	1,770	8.9%

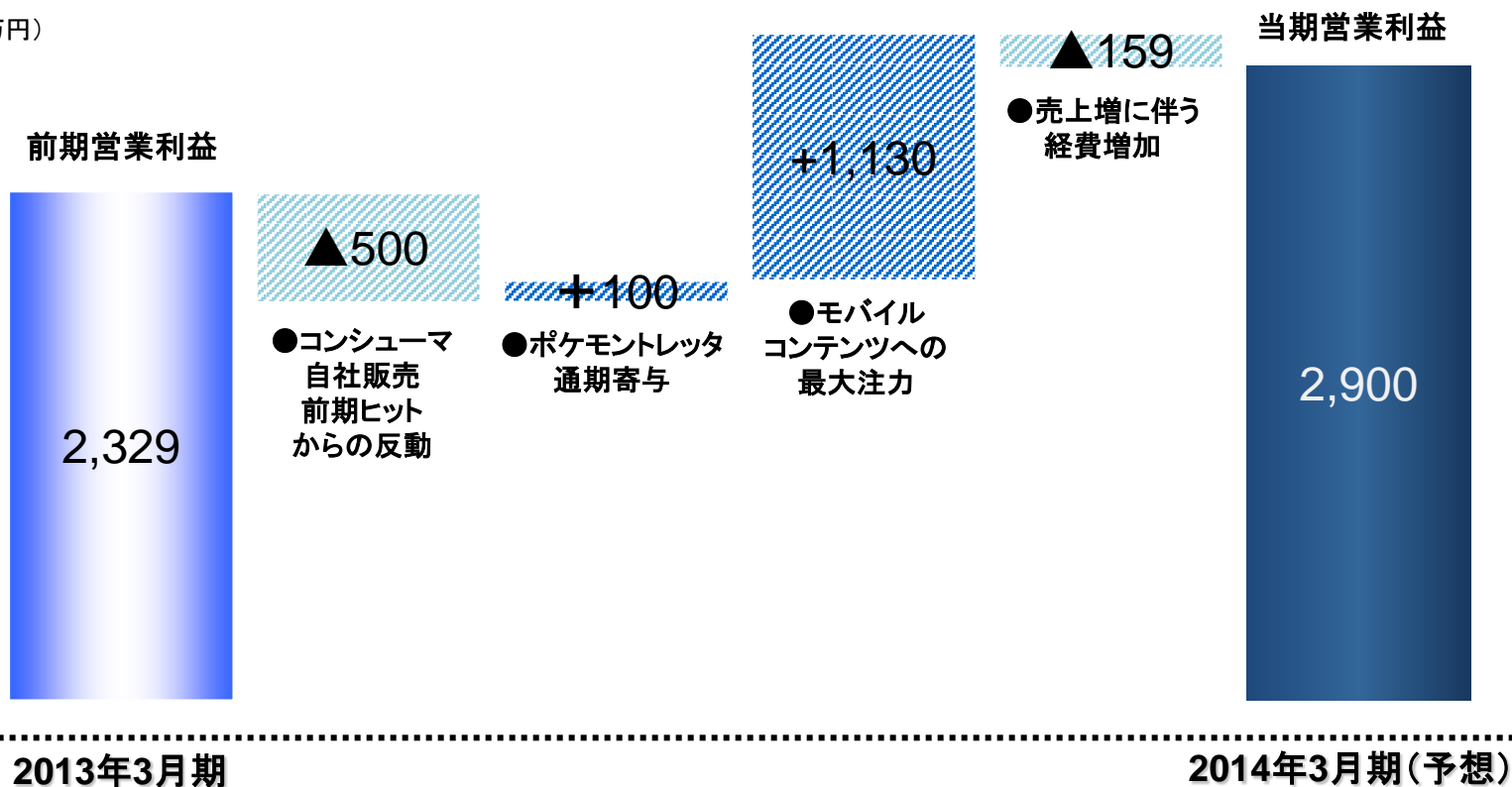
(参考)2013年3月期実績 (単位:百万円)	上期	下期	通期	
	実績	実績	実績(単純合算)	利益率
売上高	7,904	9,675	17,579	—
営業利益	1,105	1,224	2,329	13.3%
経常利益	1,021	1,304	2,325	13.2%
当期純利益	645	1,273	1,919	10.9%

コンシューマ事業及び音楽映像事業を堅調維持しつつ、引き続きオンライン事業に最大注力し、2桁成長を継続



前年同期営業利益からの状況(前期比: +24.5%、+571百万円増)

(単位:百万円)



		2014年3月期予想			2013年3月期実績			
		(単位:百万円)	上期	下期	通期	上期	下期	通期
売上高	● オンライン		3,500	6,300	9,800	3,331	3,937	7,269
	● コンシューマ事業		2,800	3,800	6,600	3,110	3,949	7,059
	● 音楽映像事業		1,700	1,900	3,600	1,462	1,794	3,256
	売上高合計		8,000	12,000	20,000	7,904	9,675	17,579
セグメント利益	● オンライン		350	1,460	1,810	460	204	665
	● コンシューマ事業		700	720	1,420	745	1,074	1,819
	● 音楽映像事業		340	370	710	344	394	738
	セグメント利益合計		1,390	2,550	3,940	1,550	1,673	3,223
調整額・消却額等			▲ 540	▲ 500	▲ 1,040	▲ 445	▲ 448	▲ 893
営業利益合計			850	2,050	2,900	1,105	1,224	2,329

取り組み

- モバイルコンテンツへの最大注力
- 当社の強みである主力ロングヒットタイトルの堅調を維持・伸長
- 品質(面白さ)優先の厳選したタイトルリリース
- 制作費の投資効率向上を図りつつ、ヒットタイトル創出に向けた挑戦を継続

タイトル展開

「ブラウザプロ野球NEXT」(PC)

2013年2月サービス開始



© MAQL

© MarvelousAQL Inc.

日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用。

「コインサーガ」(iOS)

2013年4月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.

「ブラウザキングダムライジング」(PC)

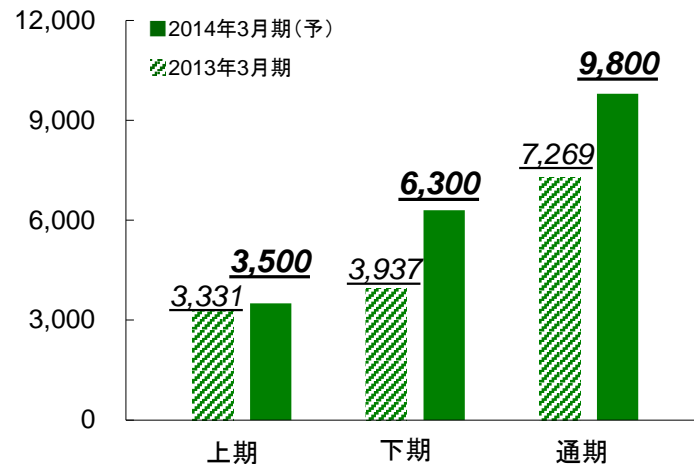
2013年5月オープンβテスト開始予定



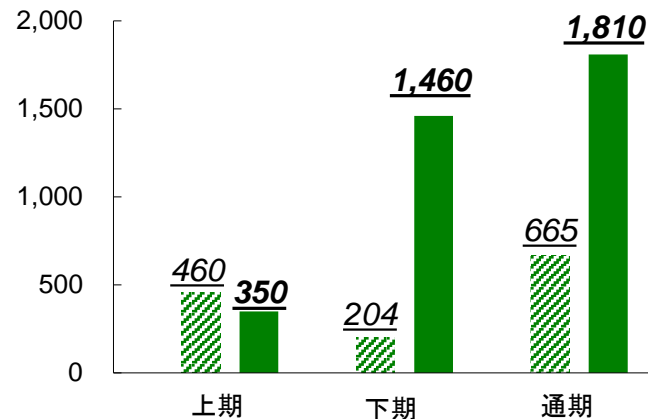
© MarvelousAQL Inc.

Copyright (c) 2013 MarvelousAQL, Inc. All rights reserved.

売上高 (単位:百万円)



セグメント利益 (単位:百万円)



取り組み

- 家庭用ゲーム機向けソフトは、当期も当社人気IPのシリーズ作品を中心に少数厳選で展開
- 更なる自社IPの創出に向けて、企画・開発を継続、受託開発も継続展開
- 新たな試みで「ポケモンレッタ」事業の最大化を目指す

タイトル展開



ヴァルハラナイツ3(PS Vita)
2013年5月23日発売予定

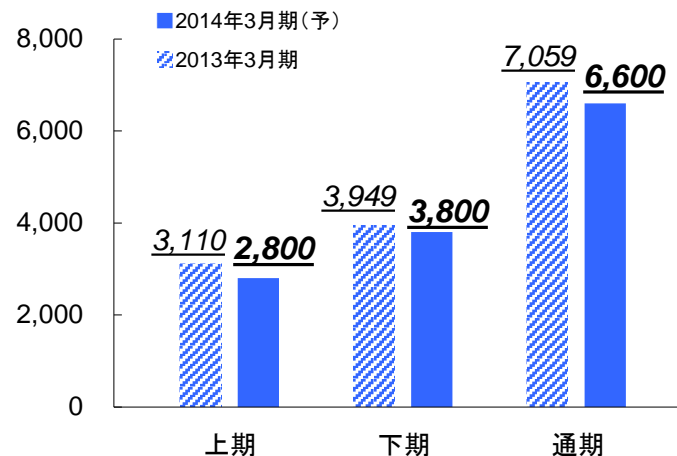
©2013 MarvelousAQL Inc.



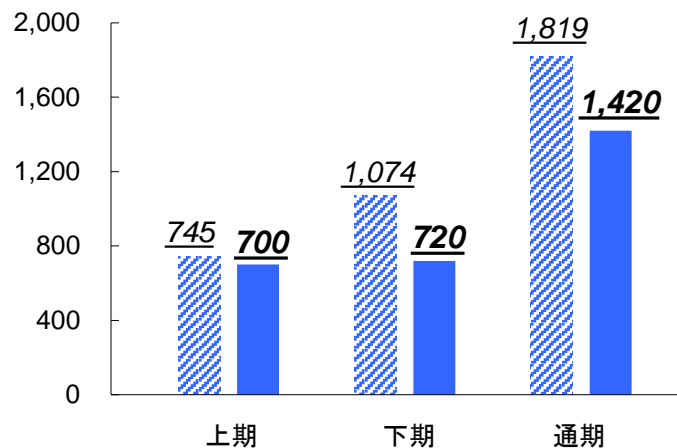
ポケモンレッタラボ for ニンテンドー3DS
2013年8月10日発売予定

©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MAQL
ポケモン・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

売上高 (単位:百万円)



セグメント利益 (単位:百万円)



取り組み

- 10年目を迎える「プリキュア」シリーズは、当期も音楽・映像商品の主力として展開
- TVアニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている」劇場映画「AURA」で当社主幹事作品を新規投入
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」は10周年を迎え、事業規模を拡大
- 「舞台『弱虫ペダル』」等の舞台新シリーズを積極展開

タイトル展開



ドキドキ！プリキュア
2013年2月3日よりTV放送開始
© ABC・東映アニメーション



やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。
2013年4月4日よりTV放送開始
©2013 渡 航、小学館／やはりこの製作委員会はまちがっている。

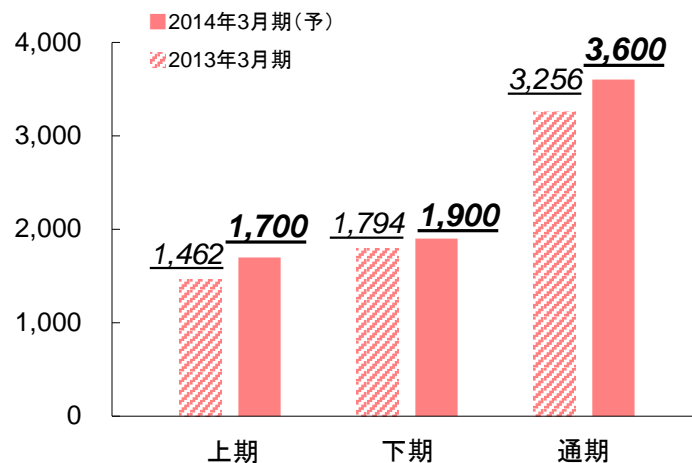


AURA～魔竜院光牙最後の闘い～
2013年4月13日公開
©2013 田中ロミオ、小学館／AURA FILM PARTNERS

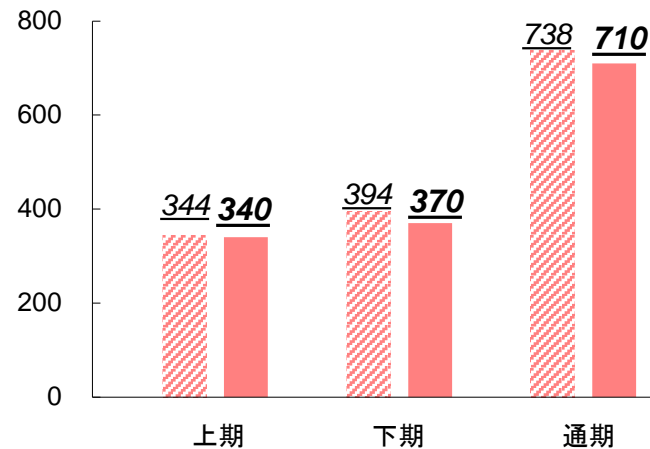


ミュージカル『テニスの王子様』 青学VS比嘉
2012年12月～2013年2月公演
©許斐 剛／集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト
©許斐 剛／集英社・テニミュ製作委員会

売上高 (単位:百万円)



セグメント利益 (単位:百万円)





事業環境・今後の戦略・配当方針

エンターテインメント市場の更なる拡大、グローバル化

オンライン

PC向け → 横ばい ~ 縮小傾向
 モバイル向け ↗ 拡大継続

コンシューマ

家庭用ゲーム → 回復傾向
 アミューズメント → 横ばい

音楽・映像

音楽ソフト → [パッケージ]回復傾向 [配信]縮小傾向
 映像ソフト → [ブルーレイ]拡大傾向 [DVD]縮小傾向

■ **フラグシップタイトルの創出**

■ **水平展開事業の拡充**

■ **モバイル事業の拡充**

■ **海外事業の強化**

■ **開発力の更なる向上**

幅広い領域に事業を展開する総合エンターテインメント企業

「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

戦略

マルチコンテンツ

×

マルチユース

×

マルチデバイス

優位性

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)



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

発展性

それぞれが強みを持ち水平展開を行う3事業を展開

オンライン事業

PC向け/モバイル向け

コンシューマ事業

家庭用ゲーム機/アミューズメント機器

音楽映像事業

音楽・映像制作/ステージ制作

リスクが限定的な高収益体質ビジネスモデル

収益の多様化 (コンテンツの複数利益機会) **収益の長期化** (コンテンツでの長期利益機会)

「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

本格稼働・強化・拡大・スピードUP

強力なIPを中核とした展開

更なる統合効果を発揮

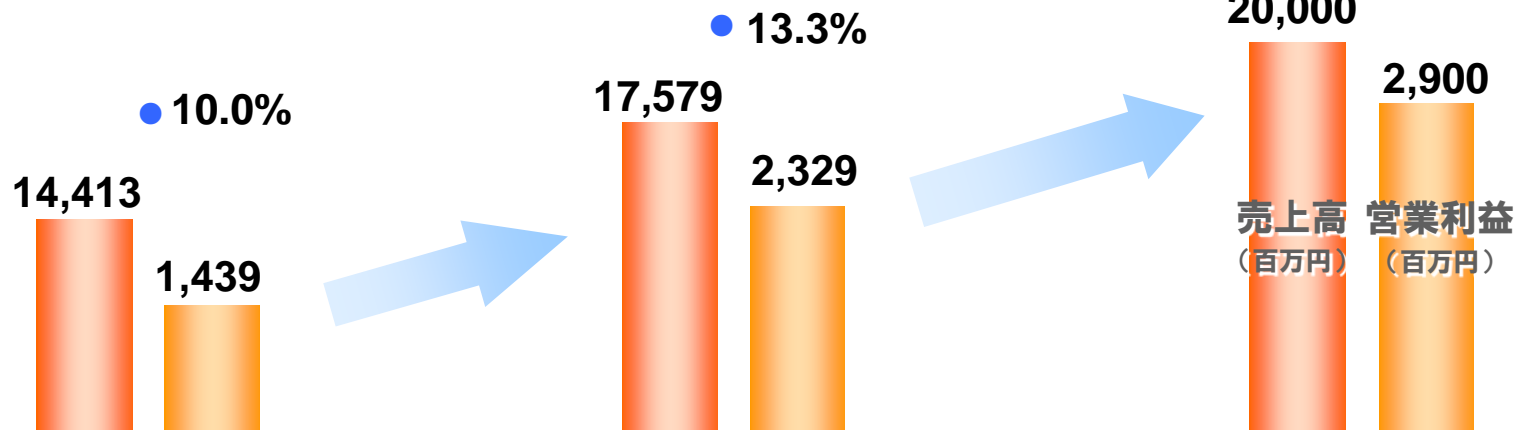
Next Stage

新生・マーベラスAQLスタート

統合から1年で東証1部上場

営業利益率

● 14.5%



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

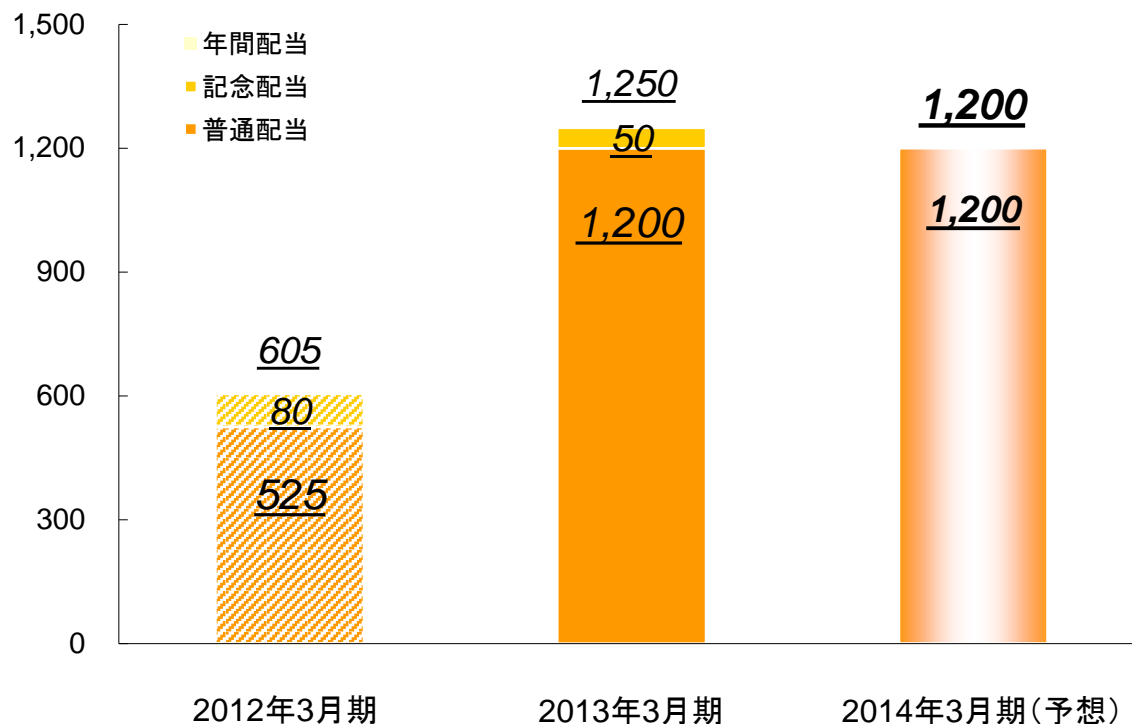
2012年3月期
(単純合算)

2013年3月期

2014年3月期(予)

2014年3月期：配当方針に沿い、年間1,200円を計画

〔1株あたり配当金の推移(円)〕



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。

配当予想

※配当予想につきましては、2014年3月期の予想当期純利益1,770百万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。

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。