

BUSINESS REPORT

2012年3月期(第15期)の中間ご報告

(2011年4月1日～2011年9月30日)



MarvelousAQL



MarvelousAQL

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

Mission

Excite Our Customers. Create Our Future.

ビジョン

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる。

行動指針

1. Compliance

事業環境を取り巻くあらゆる法令を遵守し、公正な商取引を行ないます。

2. Customer satisfaction

お客様の満足と信頼を第一に考え、常に高品質な商品とサービスを提供します。

3. Challenge

チャレンジ精神を持ち、エンターテインメント業界のチェンジ・リーダーとなります。

4. Creativity

アイデア+創造力で「新しい」を形にします。

5. Communication

迅速かつ正確な情報の伝達により、ステークホルダーとの双方向な関係を構築します。

CONTENTS

トップメッセージ	P 1
2012年3月期 第2四半期 決算のご報告	P 3
要約財務諸表	P 5
マーベラスAQLの事業概要	P 7
オンライン事業	P 8
コンシューマ事業	P 9
音楽映像事業	P10
会社概要	裏表紙

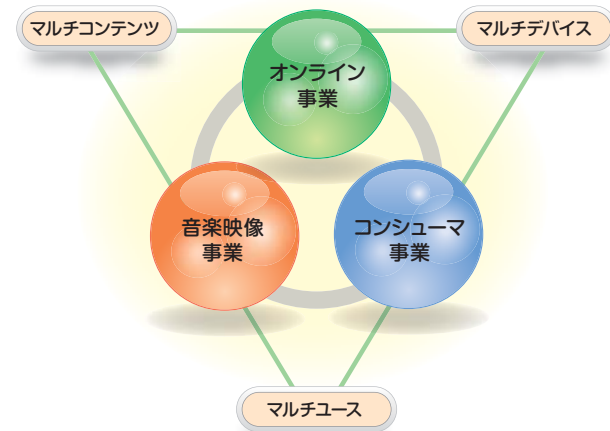
トップメッセージ

あらゆるお客さまに「驚き」を届けるため、
事業フレームを越えて、多様なコンテンツを様々なデバイスへ。



▲代表取締役社長 許田 周一

▲取締役会長 中山 晴喜



平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

多様なエンターテインメント領域にまたがり事業展開を取り巻く環境は、めまぐるしいスピードで変化しています。とりわけ、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の出現やスマートフォン市場の拡大による消費者行動の変化は、世界規模でコミュニケーションの仕組みを変えるとともに、デバイスを問わず、エンターテインメントコンテンツを楽しめる環境の整備に拍車をかけています。このような変化は、エンターテインメント業界はもちろん、当社のビジネスモデルに大きな影響を与えています。

こうした市場の大きな変化のなか、本年10月1日、次世代に勝ち残り、世界を驚愕させるエンターテインメントコンテンツプロバイダーを目指し、株式会社マーベラスエンターテインメント、株式会社AQインタラクティブ、株式会社ライブウェアの3社が合併し、新生「株式会社マーベラスAQL」として、当社は新たなスタートを切りました。新会社は、「「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」という新たな経営理念のもと、これまで以上に変化のうねりに適応できる企業組織の確立を目指してまいります。

統合3社は、それぞれ異なる得意分野を持ちます。有力なIP（著作権）に基づくコンテンツ企画力に強みを持ち、音楽、映像、ゲーム、舞台というマルチ領域で事業を展開してきた旧マーベラスエンターテインメント。家庭用ゲームの開発、そして近年はブラウザ

ベースのオンラインゲーム開発で成長する旧AQインタラクティブ。そして、モバイル・オンラインゲーム領域で開発力を持つ旧ライブウェア。この3社の強みを融合し当社グループは、マルチコンテンツ・マルチデバイス・マルチユースによりエンターテインメントコンテンツを提供する、強力なバリューチェーンを構築する一歩を踏み出しました。

当社はこれから、特にオンライン事業と海外ビジネスの強化を軸に、戦略強化に努めてまいります。また、これらの強化にあたっては、マーケティング手法についても、市場環境の変化やグローバルトレンドに乗り遅れないよう、戦略的に見直してまいります。現在は、オンライン化とSNSの拡大により、マス媒体中心のマーケティングから、インターネットでの口コミによる効果が市場に多大な影響を与えるようになってきました。

当社はまさに今、オンラインを中心とした事業ドメインを越えてのコンテンツのマルチ展開、グローバル展開を通じた、長期的成長を目指して大きく舵を切りました。

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

2011年12月吉日

旧 マーベラスエンターテイメント（存続会社）

連結決算概要

当中間期は、音楽映像事業における発売タイトル数の減少や、連結子会社アートランドのアニメーション企画・制作事業を2010年12月1日付で譲渡したこと、デジタルコンテンツ事業における新作ゲームソフトの販売本数が減少したこと、さらに舞台公演事業の観客動員数が減少したことなどにより、連結売上高は前年同期比38.4%減の2,812百万円となりました。

利益面では、売上高の減少や、デジタルコンテンツ事業における一部タイトルの開発中止に係る費用229百万円を売上原価に計上したことなどにより、営業利益は前年同期比93.4%減の30百万円、経常利益は同97.0%減の13百万円、四半期純利益は同98.3%減の7百万円となりました。

セグメント別動向

▶ 音楽映像事業

当事業においては、アニメーションを中心とした優良コンテンツの音楽・映像商品（パッケージソフト）化と、コンテンツの企画立案から二次利用までを行うマスターライセンス（映像著作権）保有作品の製作を行っています。

音楽分野につきましては、主力の「プリキュア」シリーズの企画楽曲商品などの販売により、収益とともに堅調に推移いたしました。映像分野につきましては、前期に引き続き、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVD、「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「ハートキャッチプリキュア!」などを映像商品化したほか、「スイートプリキュア!」など新作映像の商品化を行いました。

売上高につきましては、「家庭教師ヒットマンREBORN!」のTV放送が2010年9月に終了したこと、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDの商品受注が軟調に推移したこと、アートランドの一部事業の譲渡などにより、減少いたしました。利益面では、売上高の減少はあったものの、映像コンテンツの投資効率の改善や広告宣伝費の圧縮の進捗などにより、利益率が前年同期比に比べ改善いたしました。

▶ デジタルコンテンツ事業

当事業では、家庭用ゲーム機向けゲームソフトとオンラインゲームを中心としたデジタルエンターテイメントコンテンツの企画・開発・販売を行っています。

パッケージ分野では、国内において、新規オリジナルタイトル「グランナイツヒストリー（PSP）」など、新作7タイトルを発売しました。また、海外向けにも、主力の「牧場物語」を中心に、複数タイトルをライセンスアウトいたしました。オンライン分野におきましては、前期に引き続き、「みんなで牧場物語（PCブラウザ）」などのサービスを行ったほか、新規タイトル「剣と魔法のログレス（PCブラウザ）」のクロスβテストを開始いたしました。

売上高では、パッケージ分野での新規オリジナルタイトルの複数ヒットがあったものの、前年同期に主力シリーズの新作があったため、前年同期に比べ、販売本数が減少し、減収となりました。利益面では、売上高の減少に加え、一部タイトルの開発中止に係る費用の計上により減益となりました。

▶ 舞台公演事業

漫画やアニメ、ゲームの人気作品を原作とした興行ビジネスを展開する当事業では、主力の「ミュージカル『テニスの王子様』」の公演規模縮小に加え、観客動員数が軟調に推移したことや、震災による一部公演を中止したことなどにより前年同期に比べ、減収減益となりました。

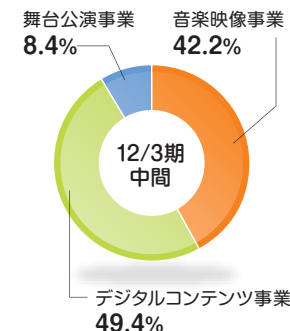
セグメント別売上高の推移（百万円）

	10/3期中間	11/3期中間	12/3期中間
音楽映像事業	1,590	2,164	1,186
デジタルコンテンツ事業	1,981	1,726	1,388
舞台公演事業	776	674	237
合計	4,347	4,564	2,812

セグメント別営業利益の推移（百万円）

	10/3期中間	11/3期中間	12/3期中間
音楽映像事業	206	437	346
デジタルコンテンツ事業	△224	130	21
舞台公演事業	28	97	△66
消去等	△211	△198	△271
合計	△264	467	30

セグメント別売上高構成比



旧 AQインタラクティブ（消滅会社）

連結決算概要

当中間期は、ネットワークコンテンツ事業が計画を上回る伸長で、連結売上高は前年同期比10.9%増の3,989百万円となりました。利益面では、コンシューマーゲーム事業において、一部タイトルの開発中止に係る費用373百万円を売上原価に計上したこと、ネットワークコンテンツ事業において、不採算タイトルのサービス終了ならびに新規タイトル開発に係る研究開発費計上などがあり、営業利益が前年同期比46.7%減の394百万円、経常利益が44.2%減の388百万円となりました。

一方、四半期純利益については、8月1日を効力発生日として行いました子会社3社の吸収合併に伴い、子会社で発生していた繰越欠損金に対する繰延税金資産を認識したことで、法人税等の負担が軽減されたことにより、前年同期比8.9%増の258百万円となりました。

セグメント別動向

▶ ネットワークコンテンツ事業

インターネット上でのオンラインゲームなどのエンターテインメントコンテンツの企画・制作・販売を行う当事業では、主力のPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が計画を上回る好調で推移しました。新サービス「ブラウザプロ野球」も堅調に推移し、収益貢献が始まりました。新サービスとしては、「ブラウザ三国志モバイル」、「ブラウザプロ野球モバイル」が正式にスタートしました。これらの結果、前年同期に比べ、増収増益となりました。

▶ コンシューマーゲーム事業

期初より、国内大手パブリッシャーからの受託契約を獲得し、開発も計画通り進んだ結果、受託開発部門は順調に推移いたしました。また、自社販売部門においては、ニンテンドー3DS専用ソフト2タイトルを発売した結果、売上高は前年同期に比べ、増収となりました。利益面では、前述のとおり、一部タイトルの開発中止費用を計上したため、前年同期に比べ、減収となりました。

▶ アミューズメント事業

アミューズメント施設用機器や商品の企画・開発・販売を行う当事業では、受託開発を行っていた子会社マイクロキャビン株式を売却し、連結対象外になったことから、売上高は前年同期に比べ、減収となりました。利益面では、主力のポケモン事業への戦略的集中がさらに進んだことと、新弾パック「ポケモンバトリオV-01弾」の発売が奏功し、営業利益率が大きく改善いたしました。

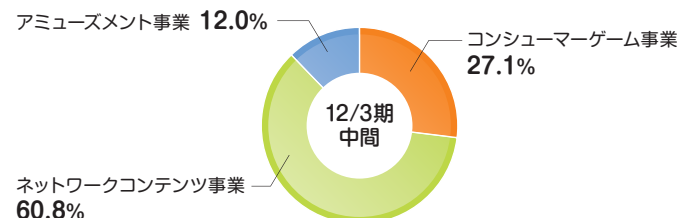
セグメント別売上高の推移（百万円）

	10/3期中間	11/3期中間	12/3期中間
コンシューマーゲーム事業	1,748	1,063	1,081
ネットワークコンテンツ事業	38	1,594	2,427
アミューズメント事業	1,121	939	480
合計	2,908	3,598	3,989

セグメント別営業利益の推移（百万円）

	10/3期中間	11/3期中間	12/3期中間
コンシューマーゲーム事業	△424	△34	△353
ネットワークコンテンツ事業	△53	922	956
アミューズメント事業	175	154	124
消去等	△234	△302	△332
合計	△537	739	394

セグメント別売上高構成比



■ 要約財務諸表：旧マーベラスエンターテイメント(存続会社) ■

貸借対照表

(百万円)

科 目	前 期 末 2011年3月31日現在	当中間期末 2011年9月30日現在
① 資産の部		
流動資産	3,617	3,257
現金及び預金	1,749	1,237
売掛金	495	825
たな卸資産	1,250	1,095
その他	136	113
貸倒引当金	△13	△15
固定資産	474	653
有形固定資産	109	98
無形固定資産	22	17
投資その他資産	342	537
資産合計	4,092	3,910
② 負債の部／純資産の部		
流動負債	3,496	3,341
買掛金	306	271
短期借入金	1,520	1,600
1年内返済予定の長期借入金	30	67
その他	1,639	1,402
固定負債	271	233
長期借入金	269	232
その他	1	1
純資産	325	335
株主資本	328	335
資本金	1,128	1,128
資本剰余金	1,129	1,129
利益剰余金	△1,902	△1,894
自己株式	△27	△27
その他の包括利益累計額	△3	-
負債純資産合計	4,092	3,910

連結損益計算書

(百万円)

科 目	前中間期 2010年4月1日～ 2010年9月30日	当中間期 2011年4月1日～ 2011年9月30日	前 期 2010年4月1日～ 2010年3月31日
売上高	4,564	2,812	6,965
売上原価	3,305	2,056	5,224
売上総利益	1,259	755	1,740
販売費及び一般管理費	791	724	1,538
営業利益	467	30	202
営業外収益	2	5	5
営業外費用	40	22	59
経常利益	429	13	147
特別利益	0	-	0
特別損失	6	3	11
当期純利益	421	7	131

● 貸借対照表のポイント

① 資産の部

下期以降のタイトルへの先行投資を積極的に行ったため現金及び預金が減少したほか、ゲームの新作タイトルの発売や開発中止に伴う費用化により、たな卸資産が減少し、資産合計は減少しました。

② 負債の部／純資産の部

前受金や未払金の支払いに伴い流動負債が減少したことにより、負債純資産合計は減少しました。

■ 要約財務諸表：旧AQインタラクティブ(消滅会社) ■

貸借対照表

(百万円)

科 目	前 期 末 2011年3月31日現在	当中間期末 2011年9月30日現在
① 資産の部		
流動資産	7,231	6,886
現金及び預金	3,401	3,571
受取手形及び売掛金	1,133	1,428
有価証券	1,831	1,150
たな卸資産	550	99
その他	397	711
貸倒引当金	△81	△74
固定資産	1,003	1,033
有形固定資産	216	181
無形固定資産	166	321
投資その他資産	619	529
資産合計	8,235	7,919
② 負債の部／純資産の部		
流動負債	1,320	938
買掛金	245	373
短期借入金等	74	38
その他	1,000	527
固定負債	35	36
その他	35	36
純資産	6,878	6,944
株主資本	6,907	6,965
資本金	3,200	3,201
資本剰余金	2,874	2,875
利益剰余金	832	889
その他の包括利益累計額	△29	△21
負債純資産合計	8,235	7,919

連結損益計算書

(百万円)

科 目	前中間期 2010年4月1日～ 2010年9月30日	当中間期 2011年4月1日～ 2011年9月30日	前 期 2010年4月1日～ 2011年3月31日
売上高	3,598	3,989	7,239
売上原価	1,592	2,040	3,595
売上総利益	2,006	1,949	3,644
販売費及び一般管理費	1,266	1,554	2,573
営業利益	739	394	1,070
営業外収益	9	18	26
営業外費用	52	23	56
経常利益	696	388	1,041
特別利益	3	—	241
特別損失	229	—	263
当期純利益	237	258	537

● 貸借対照表のポイント

① 資産の部

債権満期による現金化のため、現金及び預金が増加し有価証券が減少したほか、一部タイトルの開発中止に伴う費用化によりたな卸資産が減少し、資産合計は減少しました。

② 負債の部／純資産の部

未払法人税の支払いにより流動負債が減少し、負債純資産合計は減少しました。

■ マーベラスAQLの事業概要 ■

マーベラスAQLは、オンライン事業、コンシューマ事業、音楽映像事業の3つの事業領域を柱にして、さまざまなエンターテインメントコンテンツの企画・製作・販売までを一貫して行ってまいります。事業の現場では、セグメントの枠を超えて有機的にプロジェクトを展開する基盤を構築し、変化する市場環境に適應した高品質なエンターテインメントを、より迅速に、多彩なアプローチで市場に供給してまいります。

新セグメント	IBMMV セグメント	IBAQI セグメント	IBLW セグメント
オンライン事業	デジタルコンテンツ事業 (オンライン事業分野)	ネットワーク コンテンツ事業	全社
コンシューマ事業	デジタルコンテンツ事業 (コンシューマ事業分野)	コンシューマーゲーム事業 アミューズメント事業	—
音楽映像事業	音楽映像事業 舞台制作事業	—	—

(注) IBMMV：旧マーベラスエンターテインメント
 IBAQI：IBAQインタラクティブ
 IBLW：旧ライブウェア

2012年3月期連結業績予想

当期の連結業績予想は2011年10月1日の合併により、
 上期はマーベラスエンターテインメントのみの実績となり、
 下期よりAQインタラクティブ及びライブウェアが
 合算されています。

(百万円)	上期実績	下期予想	通期予想
売上高	2,812	9,188	12,000
オンライン事業	173	5,027	5,200
コンシューマ事業	1,215	2,485	3,700
音楽映像事業	1,423	1,677	3,100
営業利益	30	1,000	1,030
オンライン事業	△199	1,059	860
コンシューマ事業	220	380	600
音楽映像事業	280	220	500
消去等	△271	△659	△930
経常利益	13	987	1,000
当期純利益	7	3,133	3,140
配当金 (円/株)	—	—	600

(注) 当期の配当予想は普通配当520円、合併記念配当80円を予定しております。

オンライン事業

多様なプラットフォーム向けに、話題のゲームやアプリケーションを発信。

事業の概要

PCブラウザ、フィーチャーフォン、スマートフォンなどの多様なプラットフォームで、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームやアプリケーションを開発しています。急速に拡大するオンライン市場・SNS市場に新たなコンテンツを迅速かつ継続的に供給すると共に、海外マーケットへの進出も視野に入れたサービスを積極的に展開してまいります。

将来的には、500万人を越える会員数を持つ当社IPユーザー向けに、商品やサービスを提供するeコマース事業を立ち上げ、全ゲームユーザーを対象としたeコマースポータルを構築することを目指してまいります。

ブラウザ三国志



ブラウザプロ野球



みんなで牧場物語



今後の展開

オンライン事業においては、FacebookなどのSNS利用者の拡大とスマートフォンの普及により、オンラインでの情報取得ニーズが高まってきており、当社においても、「いつでも、どこでも、やりたいゲームがすぐに見える」という環境整備を急いでいます。そのため、旧マーベラスエンターテイメントが保有するIPや企画力に加え、旧AQインタラクティブや旧ライブウェアの持つIT技術やオンラインノウハウの融合を一日も早く実現するべく、組織整備に取り組んでいます。

ゲーム開発においては、コンシューマゲーム市場でグローバルに実績を持つクリエイター陣による「スーパークリエイターズ」企画への開発に着手し、株式会社ディー・エヌ・エー（DeNA）のスマートフォン版Mobageオープンアプリとして、来春に向け順次リリースしていく予定です。また、大人気アニメーション「エヴァンゲリオン新劇場版：破」を題材にしたPCブラウザゲームの開発、グローバル市場を視野に入れたFacebookソーシャルゲームの開発にも着手しています。

ブラウザエヴァンゲリオン新劇場版(仮)

エヴァンゲリオン新劇場版：破

コンシューマ事業

強力なIPを創出し、トップパブリッシャーを目指す。

事業の概要

コンシューマ事業には、家庭用ゲーム機向けコンテンツの企画・開発・販売を行うコンシューマゲーム部門と、アミューズメント施設用機器や商品などの企画・開発・販売を行うアミューズメント部門があります。

コンシューマゲーム部門では、現行の据え置き機や携帯機だけでなく、今後新たに登場する様々なハードウェアにも対応できる高い技術力による開発体制を維持し、変化するユーザーの嗜好やゲームソフト開発の多彩なニーズに合わせた高品質のコンテンツ制作を進めています。今後は、他事業とも連携したメディアミックスやグッズ販売などへと幅広く展開できる強力な独自オリジナルIPを開発し、国内外ともに評価されるグローバルなパブリッシャーを目指してまいります。アミューズメント部門では、「ポケモンバトリオ」を中心としたキッズアミューズメント事業に注力し、新機種の開発に取り組み、息の長いビジネスモデルを構築してまいります。

牧場物語シリーズ



閃乱カグラ
- 少女達の真影 -



ポケモンバトリオ



今後の展開

コンシューマゲーム市場では、ニンテンドー3DSやPlay Station Vita等の新ハードの登場に加え、ネットワーク環境の普及により、収益モデルの多様化が進んでいます。当事業においては、来年に向け、「牧場物語」シリーズ、「ルーンファクトリー」シリーズをはじめとした当社主力シリーズの新作タイトルを多様なプラットフォームに向けて展開するとともに、ネットワーク環境を活用したダウンロードコンテンツの販売等にも注力し、自社IPの更なる強化と収益の多様化を図ってまいります。さらに、世界的なゲームクリエイターである稲船敬二氏の独立後初のコンシューマゲームタイトルとなる「海王」を、2012年のリリースを目指して開発中です。「海王」については、今後、国内外市場において、多面的に事業展開を行う計画です。

牧場物語
はじまりの大地



ルーンファクトリー4



海王



音楽映像事業

多彩なコンテンツを音楽・映像・ライブエンターテインメントへと幅広く展開。

事業の概要

音楽映像事業には、アニメーションを中心とした番組の企画・制作や、映像商品化、アニメ主題歌CDやアーティスト作品などの音楽商品化などを行う音楽映像制作部門と、アニメゲームなどを原作としたミュージカル・舞台作品の企画・制作を行うステージ制作部門があり、幅広いコンテンツを企画制作・販売しています。

音楽映像制作部門については、キャラクターグッズの商品化、ゲーム化、オンラインコンテンツ化、舞台化など、他事業とも協業し、ひとつのコンテンツを複合的に展開するとともに、多様なデバイスに向けたコンテンツの配信事業にも注力しています。ステージ制作部門については、舞台の魅力をより多くのユーザーに楽しんでもらえるよう、映像商品化やオリジナルグッズの制作、ライブビューイングの実施など、舞台から他メディアへの展開も積極的に行っておりまます。

スイートプリキュア♪



vistlip



ミュージカル 『テニスの王子様』



今後の展開

音楽映像制作部門では、主力作品のひとつである「プリキュア」シリーズの新作のリリースによる収益力の強化を図るとともに、更なるライブラリの拡充に向け、新作アニメ「人類は衰退しました」などの新企画を進めています。

ステージ制作部門においても、主力シリーズの収益力強化として、「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズの公演を全国で展開。2012年公演予定の舞台新作として、「舞台『弱虫ペダル』」、「VISUALIVE『ペルソナ4』」、「ミュージカル『薄桜鬼』 斎藤一編」などがあり、新たにマルチユース展開していく計画です。

人類は衰退しました



VISUALIVE 『ペルソナ4』



ミュージカル『薄桜鬼』 斎藤 一編



会社概要 (2011年10月1日現在)

会社名: 株式会社マーベラスAQL

証券コード: 7844

設立: 1997年6月25日

資本金: 1,128,472千円

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5階

事業内容: ● オンラインゲームの
企画・開発・制作・販売
● 家庭用ゲームの
企画・開発・制作・販売
● 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: 392名 (連結)

役員	取締役会長	中山 晴喜
	代表取締役社長	許田 周一
	取締役副社長	照井 知基
	取締役	松本 慶明
	取締役	青木 利則
	取締役	山角 信行
	取締役(社外)	中村 俊一
	常勤監査役(社外)	平林 秀明
	監査役(社外)	西 巖
	監査役(社外)	辻 勇
	監査役(社外)	西村 勝彦

グループ会社: 株式会社アートランド
株式会社デルファイサウンド
株式会社リンクシンク
XSEED JKS, Inc.

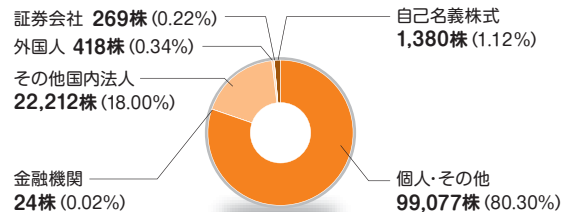
株式の状況 (2011年9月末日現在)

注: 株式に関する情報は、存続会社である旧マーベラスエンターテインメントの状況です。

発行済株式の総数: 123,380株

株主総数: 5,853名

所有者別株式分布状況



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

中間配当金受領株主確定日: 9月30日

公告方式: 電子公告により行います。

URL: <http://www.maql.co.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。

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: 0120-288-324 (フリーダイヤル)

受付時間: 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>

大株主の状況

株主名	所有株式数の割合 (%)
中山晴喜	44.39
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	14.91
株式会社ポニーキャニオンエンタープライズ	1.29
株式会社マーベラスエンターテインメント (自己名義株式)	1.11
松本慶明	0.75
株式会社ムービック	0.64
株式会社東北新社	0.64
個人株主	0.61
青木利則	0.61
個人株主	0.44

ホームページのご案内



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

マーベラスAQLグループでは、ホームページにて、
即時情報開示に努めております。

