

2012年3月期決算説明会

株式会社マーベラスAQL



MarvelousAQL

2012年5月16日 証券コード:7844(東証2部)

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。

2012年3月期 決算概要

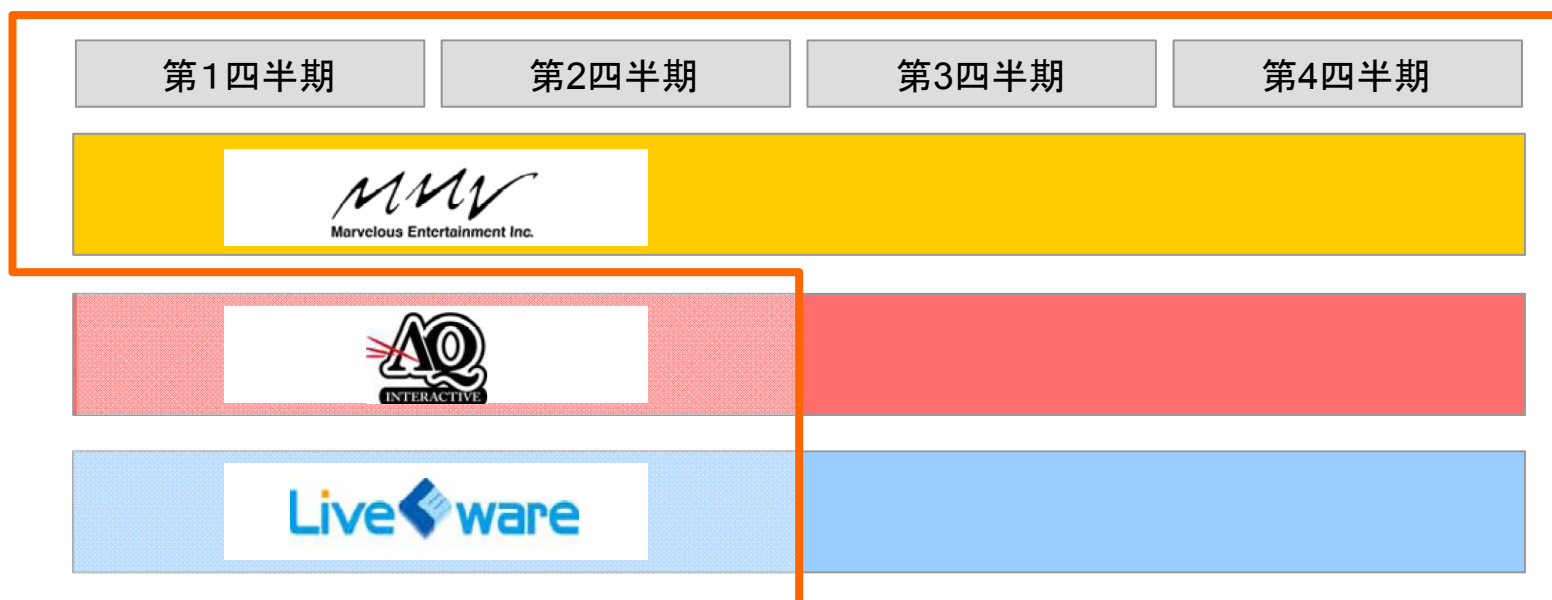
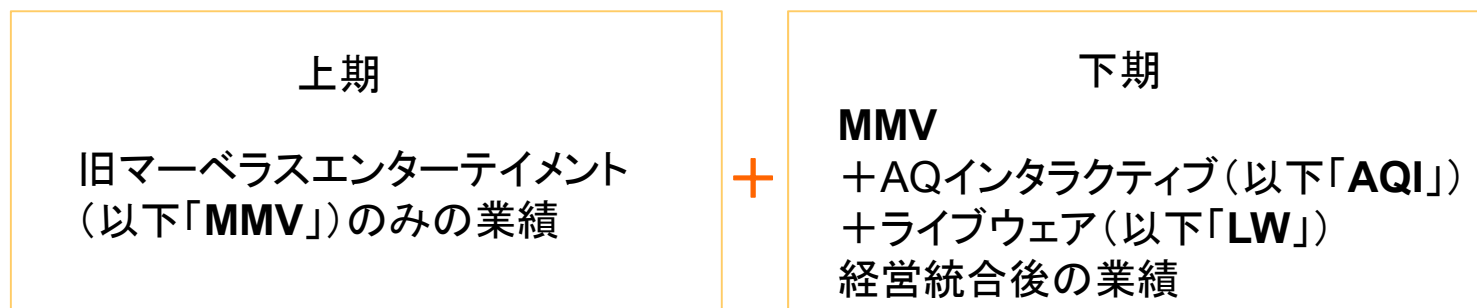
事業環境と当社の戦略

2013年3月期 業績予想

2012年3月期 決算概要

2011年10月1日に経営統合

マーベラスAQL 2012年3月期の業績



(単位:百万円)	マーベラスAQL 2012年3月期							業績予想	
	旧MMV 2012年3月期		3Qより統合後の決算				構成比	通期	差異
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期				
売上高	1,008	1,804	3,450	4,160	10,423	—	10,000	423	
売上原価	639	1,417	1,713	2,162	5,932	56.9%			
販管費	347	377	1,275	1,446	3,446	33.1%			
営業利益	21	9	462	551	1,044	10.0%	1,030	14	
営業外損益	▲ 6	▲ 11	▲ 5	3	▲ 19	—			
経常利益	14	▲ 1	457	554	1,025	9.8%	1,000	25	
特別損益	▲ 3	—	2,129	▲ 1	2,125	20.4%			
法人税等	1	1	137	▲ 522	▲ 382	—			
当期純利益	9	▲ 2	2,449	1,076	3,533	33.9%	3,140	393	

Point

- 営業利益・経常利益ともに当初計画を達成
- 上期に比べて、合併後の下期は売上高2.7倍、営業利益大幅増加
- 負ののれん発生益2,208百万円を特別利益に計上
- 繰延税金資産の計上659百万円、取崩し267百万円により法人税等調整額に▲391百万円

2012年3月期 セグメント別業績概況



(単位:百万円)	旧MMV 2011年3月期					旧MMV 2012年3月期		マーベラスAQL 2012年3月期			業績予想	
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Qより統合後の決算			通期	差異
								3Q	4Q	通期		
オンライン事業	6	3	68	65	144	74	99	1,581	1,938	3,692	3,600	92
コンシューマ事業	526	1,190	456	442	2,613	227	987	959	1,351	3,526	3,300	226
音楽映像事業	1,288	1,550	675	693	4,207	705	718	910	870	3,204	3,100	104
売上高計	1,820	2,744	1,199	1,200	6,965	1,008	1,804	3,450	4,160	10,423	10,000	423
オンライン事業	▲ 14	▲ 7	47	▲ 31	▲ 5	▲ 30	▲ 169	313	558	672	710	▲ 38
コンシューマ事業	85	66	▲ 87	▲ 136	▲ 72	31	189	182	147	550	550	0
音楽映像事業	250	285	81	78	696	173	106	173	93	547	500	47
セグメント利益計	321	344	40	▲ 88	618	174	126	669	798	1,770	1,760	10
調整額・消去等	▲ 101	▲ 97	▲ 98	▲ 118	▲ 415	▲ 153	▲ 117	▲ 207	▲ 246	▲ 725	▲ 730	5
営業利益計	220	247	▲ 57	▲ 207	202	21	9	462	551	1,044	1,030	14

(単位:百万円)	AQI 2011年3月期					AQI 2012年3月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q
オンライン事業	776	818	835	826	3,255	1,113	1,314
コンシューマ事業	820	1,183	1,026	954	3,983	624	937
売上高計	1,596	2,001	1,861	1,779	7,239	1,738	2,251
オンライン事業	473	449	341	414	1,677	396	560
コンシューマ事業	▲ 73	193	▲ 67	15	67	51	▲ 280
セグメント利益計	399	642	273	428	1,744	447	279
調整額・消去等	▲ 155	▲ 147	▲ 150	▲ 221	▲ 673	▲ 171	▲ 161
営業利益計	244	495	123	207	1,070	276	118

※合併3社のうち、(株)ライブウェアに関しましては、非上場のため本資料への実績数値の掲載は行っていません。

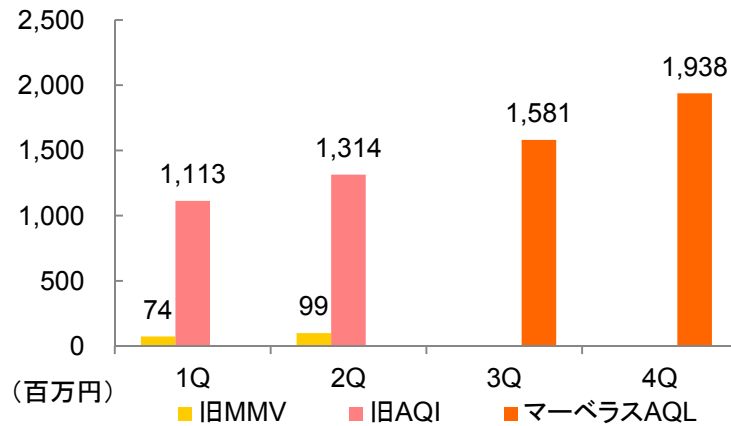
Point

- 売上高は全セグメントにおいて業績予想通りに推移
- 合併によりオンライン事業が全体の牽引役になっているものの、
コンシューマ事業や音楽映像事業についても堅調に推移し、バランス良く利益貢献

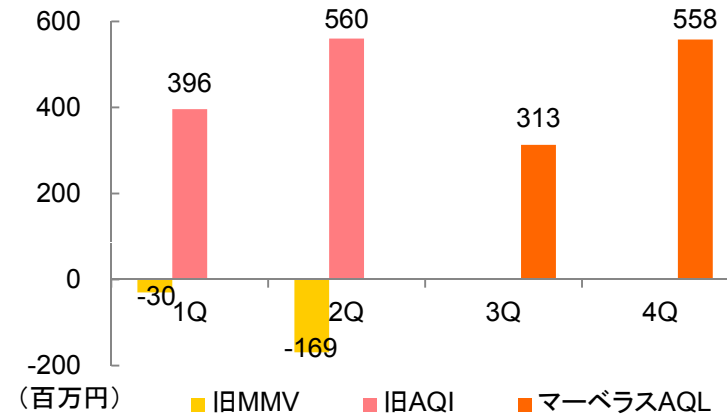
業績概況

- 「ブラウザ三国志」において3月は単月過去最高売上高を達成！
- 「ブラウザプロ野球」、「牧場物語モバイル」等の主力タイトルが引き続き好調に推移
- 新規タイトル「剣と魔法のログレス」は会員数・売上高ともに順調に伸長

売上高



営業利益

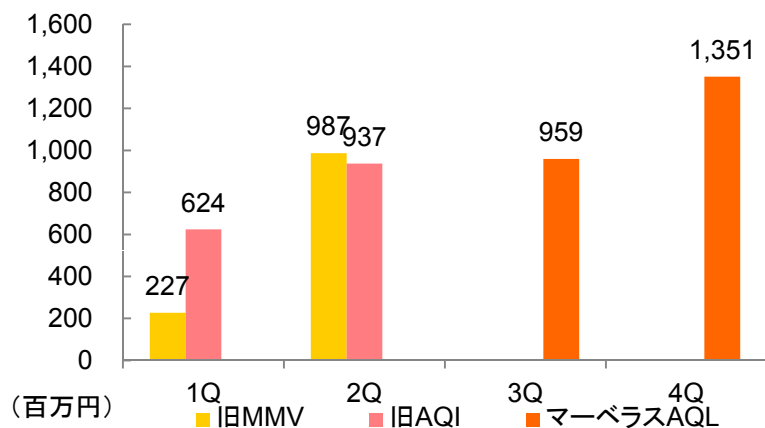


※ MAQL オンライン事業 = 旧MMV デジタルコンテンツ事業(オンライン分野) + 旧AQI ネットワークコンテンツ事業 + 旧ライブウェア
 ※旧AQIの1Q・2Q実績につきましては、合併後の業績には加味されませんが、ご参考までに記載しております。
 ※合併3社のうち、(株)ライブウェアに関しましては、非上場のため本資料への実績数値の掲載は行っておりません。

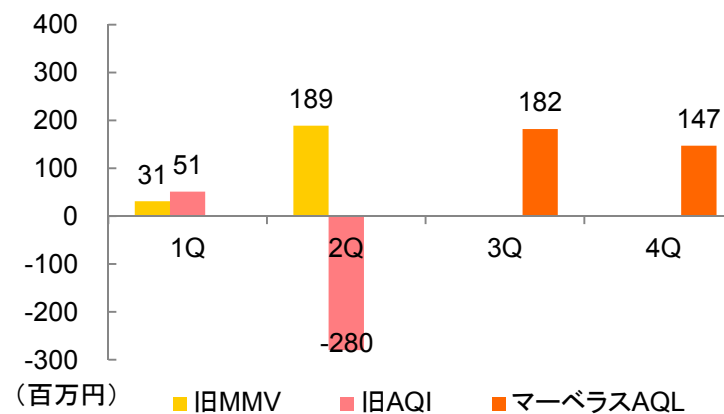
業績概況

- 新規自社タイトル「グランナイツヒストリー(PSP)」が期中販売11万本超、「閃乱カグラ-少女達の真影-(ニンテンドー3DS)」が8万本超のスマッシュヒットを記録
- 人気シリーズの新作「牧場物語 はじまりの大地(ニンテンドー3DS)」を2月に発売、期中出荷本数が19万本のスタートダッシュ
- ポケモンバトル事業はマシンのモデル末期も好調を維持

売上高



営業利益

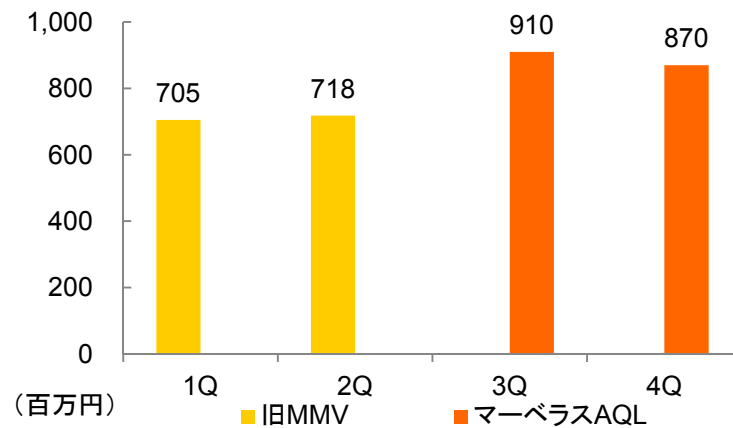


※ MAQL コンシューマ事業=旧MMV デジタルコンテンツ事業(コンシューマ分野)+旧AQI コンシューマーゲーム事業+旧AQI アミューズメント事業
 ※旧AQIの1Q・2Q実績につきましては、合併後の業績には加味されませんが、ご参考までに記載しております。

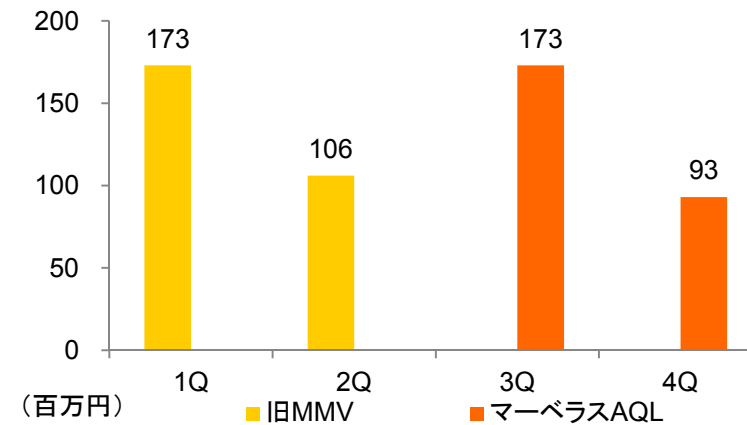
業績概況

- 音楽映像分野では引き続き「プリキュア」シリーズが大きな牽引役となり、音楽商品・映像商品ともに利益貢献
- ステージ制作分野では主力シリーズ「ミュージカル『テニスの王子様』」が盛況を維持し、その関連DVDは映像商品としても利益に貢献
- 新規舞台公演「弱虫ペダル」、「ペルソナ4」は、いずれも観客動員数が順調に推移

売上高



営業利益



※ MAQL 音楽映像事業 = IBMMV 音楽映像事業 + IBMMV 舞台公演事業

Point

- 合併および利益計上により純資産が90億円超にまで増加
- 財務健全性が大きく改善し、自己資本比率66.6%

(単位:百万円)	旧MMV			MAQL	MAQL
	2011年3月末	2011年6月末	2011年9月末	2011年12月末	2012年3月末
流動資産計	3,271	2,835	2,974	10,175	11,932
固定資産計	820	861	936	2,078	1,734
資産合計	4,092	3,696	3,910	12,254	13,667
流動負債計	3,496	3,106	3,341	4,005	4,361
固定負債計	271	252	233	221	202
負債合計	3,767	3,358	3,575	4,226	4,564
純資産合計	325	338	335	8,027	9,102

(単位:百万円)	AQI		
	2011年3月末	2011年6月末	2011年9月末
流動資産計	7,231	6,569	6,886
固定資産計	1,003	1,123	1,033
資産合計	8,235	7,692	7,919
流動負債計	1,320	822	938
固定負債計	35	35	36
負債合計	1,356	858	975
純資産合計	6,878	6,833	6,944



2012年3月期
3Qより統合

※合併3社のうち、(株)ライブウェアに関しましては、非上場のため本資料への実績数値の掲載は行っておりません。

Point

- 当初配当予想から5円増配
- 合併記念配当を実施

2012年3月期 配当金

	普通配当	合併記念配当	合計
当初配当予想	520円	80円	600円
1株あたり期末配当金	525円(※)	80円	605円

※2012年3月期の当期純利益3,533百万円－負ののれん発生益2,208百万円－法人税等調整額391百万円＝933百万円（百万円未満非表示）を配当原資として計算

※933百万円×配当性向30%÷株式総数534,551株（自己株式除く）≒ 525円

事業環境と当社の戦略

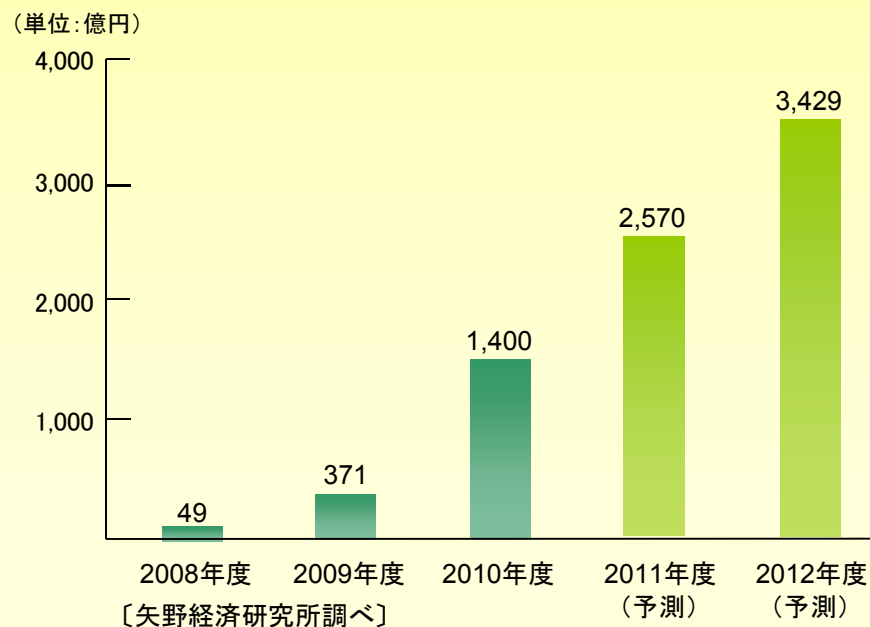


オンラインゲーム市場の急拡大

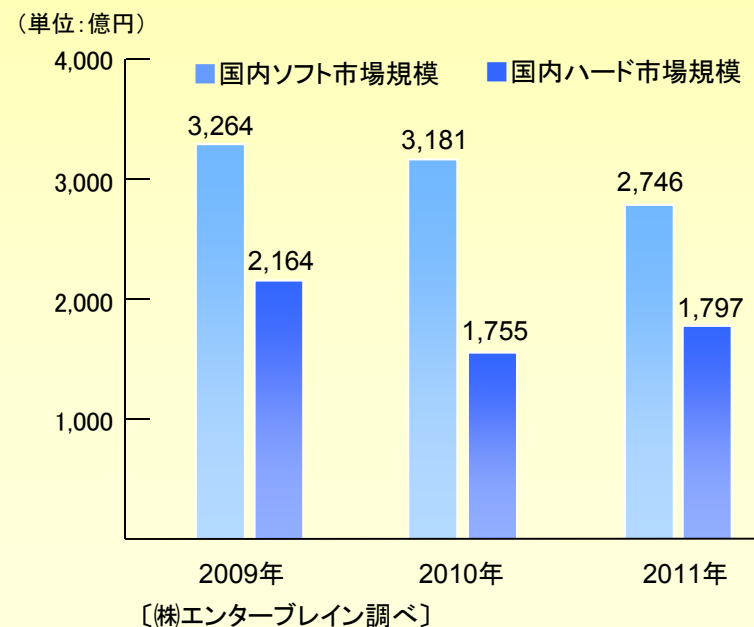


家庭用ゲームの市場縮小の底打ち

国内ソーシャルゲーム市場の推移



国内家庭用ゲーム市場の推移



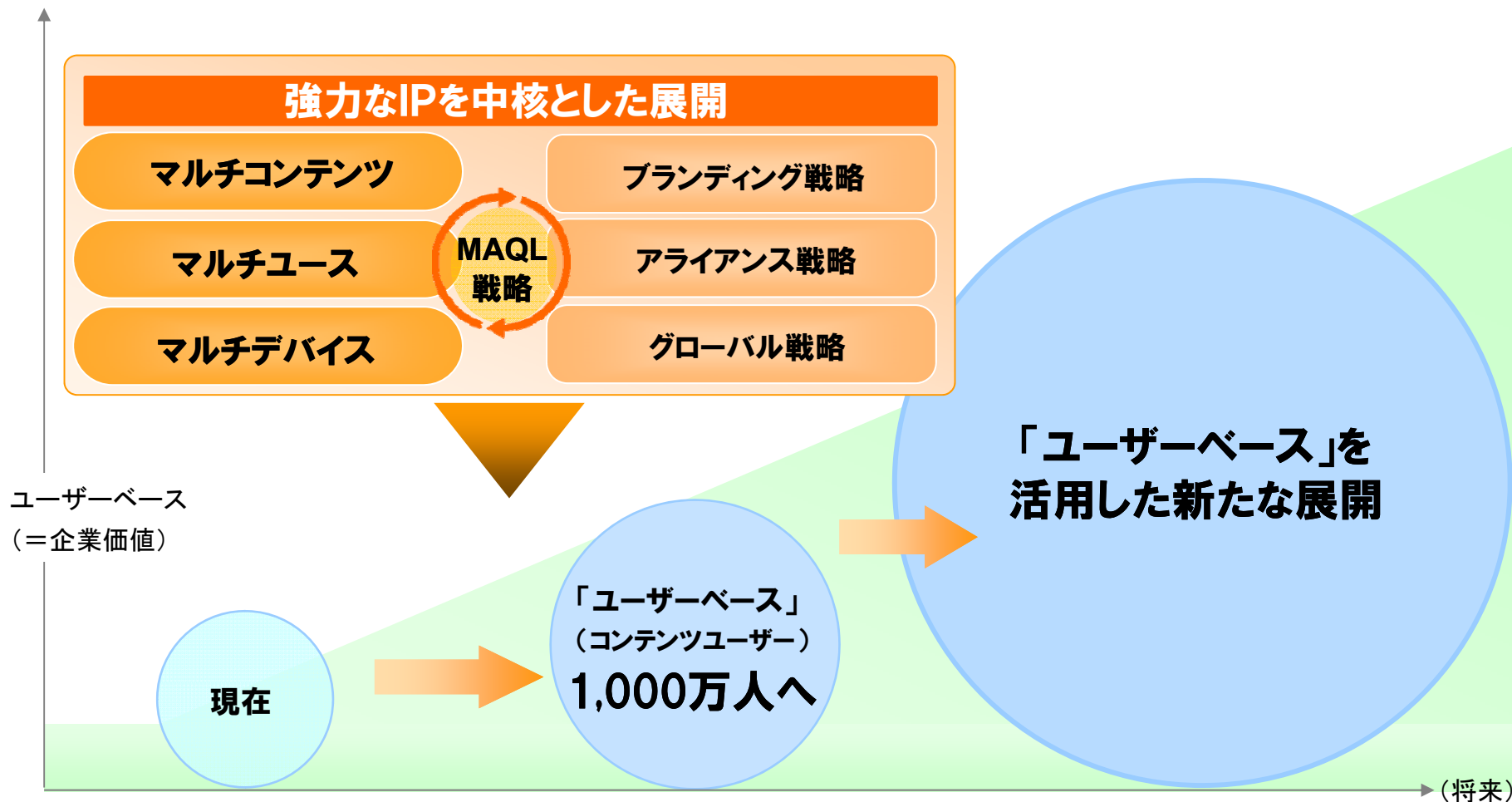
■ 環境変化へのフレキシブルな対応力(技術力)

■ 他社と差別化された有力コンテンツの創出力

■ 単一事業領域にこだわらない総合展開力

■ グローバル市場でも通用する開発力

「強力なIPの創出・育成」+「総合エンターテインメント企業の強みを強化」し、ユーザーベースを拡大
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



「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

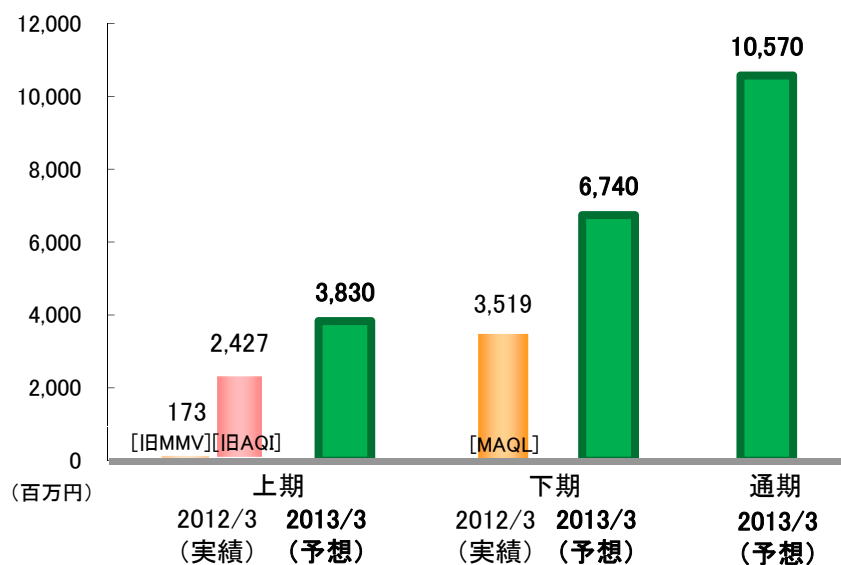
(同じコンテンツでの長期の利益機会)

高収益体質のビジネスモデル

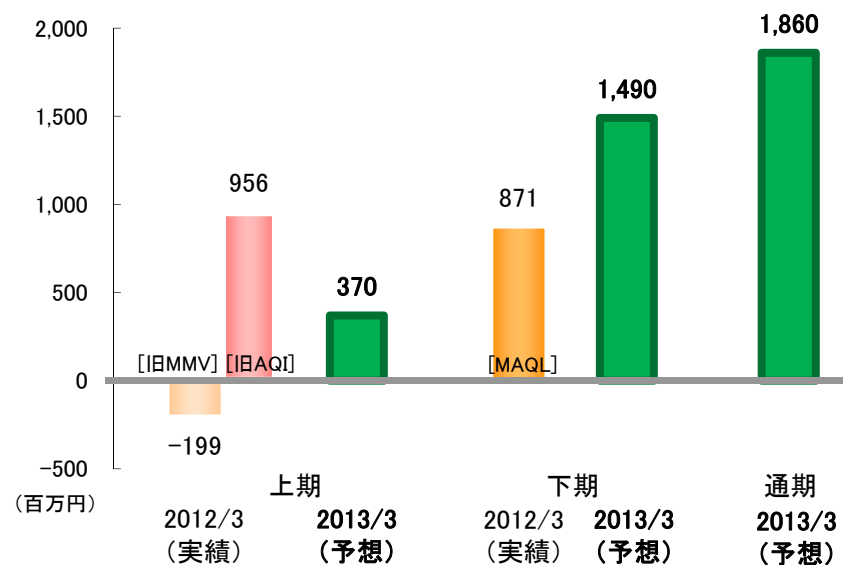
新規IPの創出・既存IPの強化 × オリジナル企画・アライアンス戦略の推進

- 【新規・アライアンス】 ◆「ブラウザ三国志(MAQL)」×「戦国BASARA(CAPCOM)」の強力タッグによるPCブラウザゲーム「ブラウザ戦国BASARA」を投入
 ◆「エヴァンゲリオン劇場版:破」を題材にした待望のタイトルをサービスイン
- 【新規・オリジナル】 ◆スーパークリエイターズシリーズのタイトルを順次投入しスマートフォン市場を開拓

売上高



セグメント利益



PC

「ブラウザ三国志」×「戦国BASARA」!
 (株)カプコンとの共同事業により制作決定!



© CAPCOM CO.,LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by MarvelousAQL Inc.

「ブラウザ戦国BASARA」
 2012年6月5日サービス開始予定

PC

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
 ブラウザゲームが登場



©カラー

「ブラウザエヴァンゲリオン新劇場版(仮)」
 2012年サービス開始予定

PC

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」
 2012年4月～サービス中

スマートフォン

スーパークリエイターズシリーズ

「MAQL」×「Mobage」! 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を順次投入



稲船 敬二氏
 「J.J.ROCKETS (仮)」

© MarvelousAQL Inc. /
 concept Inc.



須田 剛一氏
 「ノーマ★ヒーローズ
 for モバゲー(仮)」

© MarvelousAQL Inc. /
 Grasshopper Manufacture Inc.



船水 紀孝氏
 「コンボキマール(仮)」

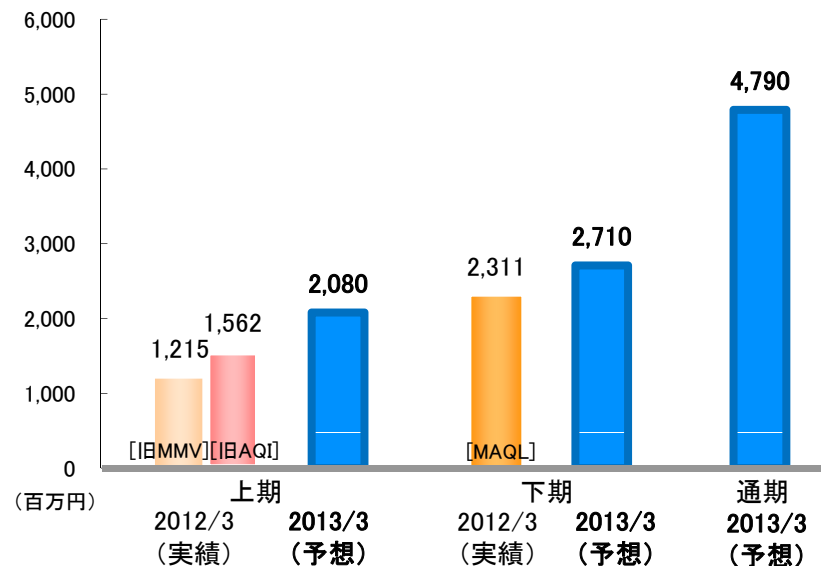
© MarvelousAQL Inc. /
 Crafts&Meister Co.,Ltd.

※画面は全て開発中のものです。

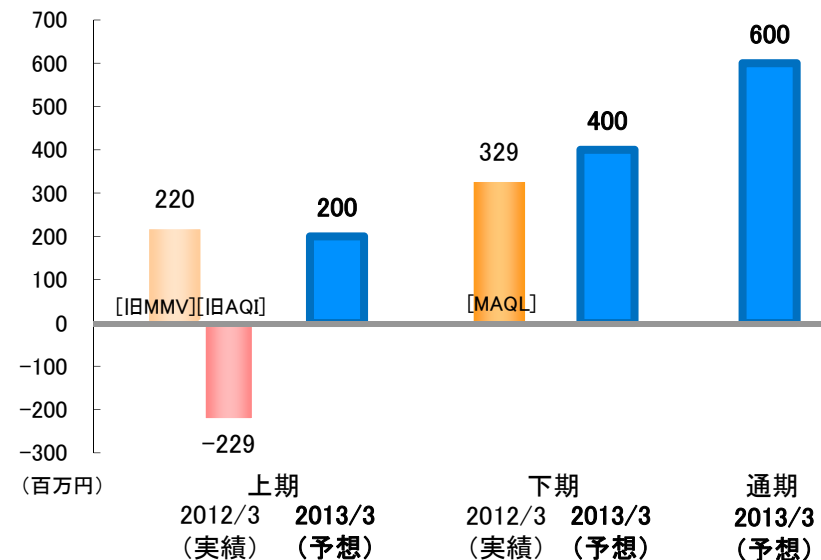
新規IPの創出・既存IPの強化 × オリジナル企画・アライアンス戦略の推進

- 【既存・オリジナル】 ◆人気シリーズ「ルーンファクトリー」の新作がニンテンドー3DSで初登場
 ◆昨年9月にニンテンドー3DSで完全オリジナル新作として発売した「閃乱カグラ」の新作投入
- 【既存・アライアンス】 ◆前作が10万本を超える販売実績を記録した「Fate」シリーズの新作投入
 ◆キッズアミューズメントマシンの新作「ポケモンレッタ」を7月中旬より導入

売上高



セグメント利益



「ルーンファクトリー」シリーズ初の
3DS向けタイトルが登場



© 2012 MarvelousAQL Inc.

ルーンファクトリー4(3DS)
2012年7月19日発売予定

当社新規IP「閃乱カグラ」の新作が
早くも発売決定



© 2012 MarvelousAQL Inc.

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

「フェイト/エクストラ」完全新作



© TYPE-MOON ©MarvelousAQL Inc.

フェイト/エクストラCCC(PSP)
2012年冬発売予定

世界的なゲームクリエイター・稲船敬二氏
による独立後初のタイトル



© 2011 MarvelousAQL/KI/concept/intercept

海王(3DS)
2012年発売予定

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.

ポケモントレッタ(業務用キッズアミューズメントゲーム機)
2012年7月中旬より導入・展開予定



音楽ソフト市場

減少傾向に歯止めがかかり、ほぼ横ばいの市場環境

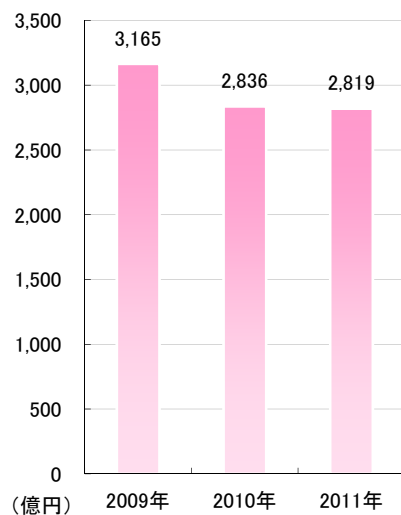
- ・音楽ソフト+音楽配信合計:3,538億円(前年比96%)
- ・音楽ソフト 生産金額:2,819億円(前年比99%)
- ・音楽配信実績:720億円(前年比84%)
- ・CDシングル:前年比116%(2年連続増加)

映像ソフト市場

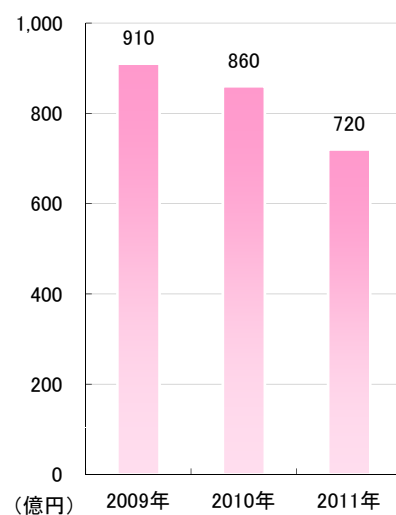
DVD市場が減少するも、ブルーレイ市場が拡大し、ほぼ横ばいの市場環境

- ・DVD市場:売上2,005億円(前年比91%)
- ・ブルーレイ市場:売上605億円(前年比128%) * 過半数は「日本アニメ」

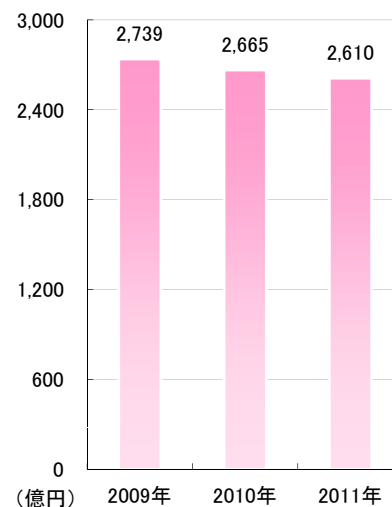
音楽ソフト生産金額推移



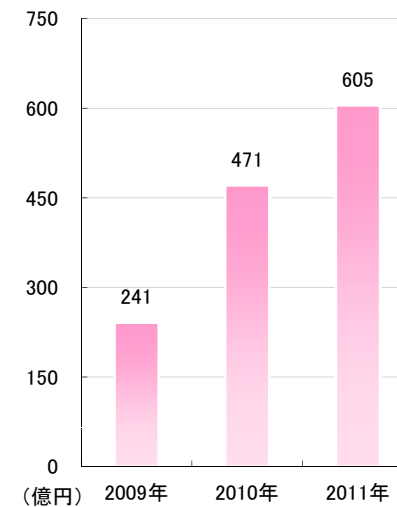
有料音楽配信金額推移



映像ソフト生産金額推移



ブルーレイ売上金額推移



〔社団法人 日本レコード協会調べ〕

〔社団法人 日本映像ソフト協会調べ〕

新規IPの創出・既存IPの強化 × オリジナル企画・アライアンス戦略の推進

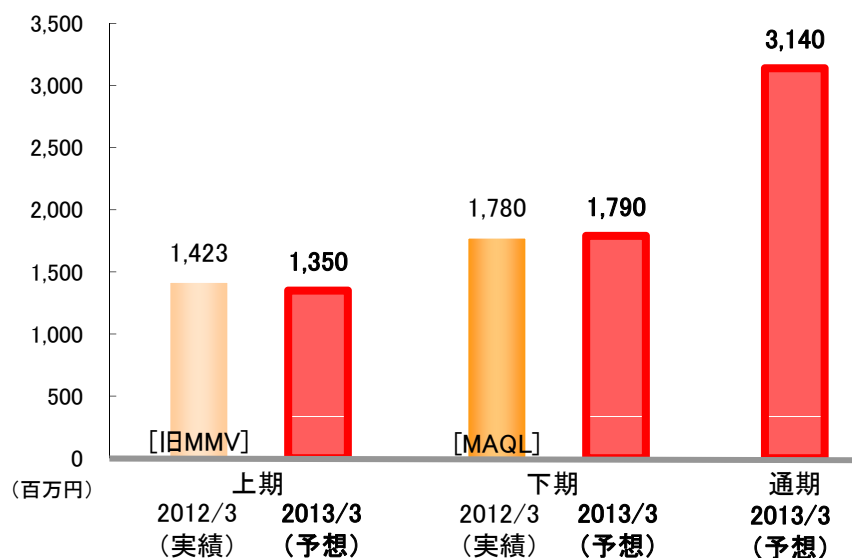
【既存・アライアンス】 ◆9年目となる「プリキュア」シリーズは、CD・DVD・BD・映画・配信等、引き続き多角的に収益を獲得

◆10年目となる「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズでは、出演キャストによる運動会等の新たな取り組みにより2ndシーズンをさらに活性化

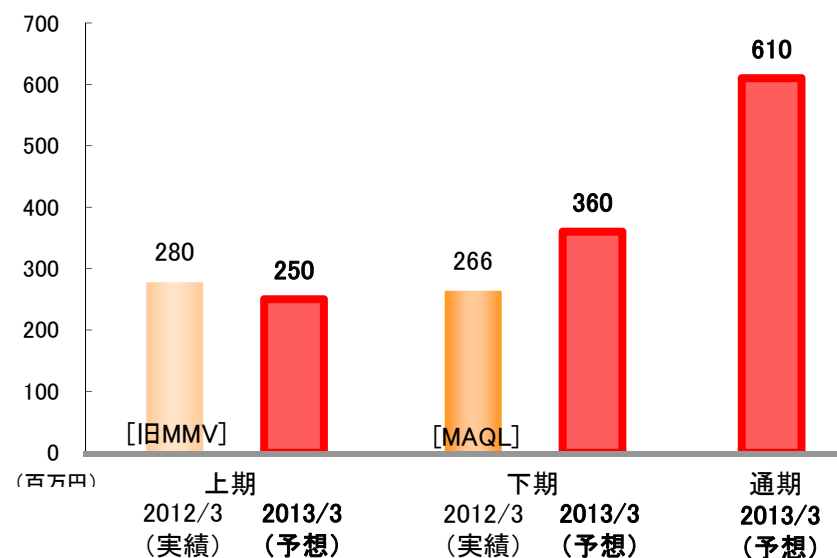
【新規・アライアンス】 ◆人気のライトノベルを原作にしたTVアニメ「人類は衰退しました」が7月から放送開始

◆人気ゲームを原作とした「ミュージカル『薄桜鬼』斎藤一篇」4月・5月に公演

売上高



セグメント利益

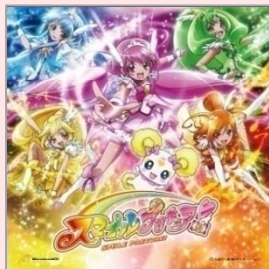


女兒に大人気の「プリキュア」はTVシリーズ9作目に突入！劇場映画の観客動員数も好調に推移



© 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予定)



© ABC・東映アニメーション

主題歌シングル
 「Let's go!スマイルプリキュア！／
 イエイ！イエイ！イエイ！」
 (2012年3月発売)



© 2012映画プリキュアオールスターズNS製作委員会

映画プリキュアオールスターズNewStage
みらいのともだち
 (2012年3月劇場公開、7月映像商品発売予定)

**人気ライトノベル原作の
 TVアニメが7月よりスタート**



© 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～放送開始予定

**10年目に突入した「テニミュ」の
 最新公演**



© 許斐剛／集英社・NAS・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月公演予定

**女性向け恋愛ゲーム「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

グローバル戦略

スマートフォン等の普及とともに更に拡大が見込まれる海外市場への取組みを強化

自社コンテンツの収益最大化、海外コンテンツの獲得・販売強化など
日本・北米・欧州・アジアにおける
オンライン・コンシューマタイトルの多角的展開を推進

2012年1月に海外事業部を設置し、本格的に海外展開を開始

重点ポイント

- 当社コンテンツの世界への輸出
- 日本・北米・欧州、各拠点の機能強化

米国子会社 XSEED JKS, Inc. のパブリッシング機能を強化

2011年11月 米国法人のソーシャルゲーム開発会社 Checkpoint Studios Inc へ資本参加
2012年5月(予定) 欧州子会社 MAQL Europe Limitedを設立

⇒現地におけるオンラインゲーム等の開発・運営およびマーケティング力、
海外発のコンテンツ獲得力を強化

アライアンス戦略

顧客基盤や有力なIPを有する他社とのアライアンスの積極的な推進

近日発表 アミューズメント企業とのアライアンスによる新サービス開始！

2013年3月期 業績予想

2013年3月期 業績予想



(単位: 百万円、%)	2013年3月期					
	上期(予想)	構成比	下期(予想)	構成比	通期(予想)	構成比
売上高	7,260	—	11,240	—	18,500	—
営業利益	350	4.8%	1,850	16.5%	2,200	11.9%
経常利益	310	4.3%	1,820	16.2%	2,130	11.5%
当期純利益	160	2.2%	1,130	10.1%	1,290	7.0%

(参考) 前期実績	2012年3月期									
	上期				下期			通期		
	旧MMV	AQI	単純合算	構成比	MAQL	構成比	MAQL	AQI (上期のみ)	単純合算	構成比
売上高	2,812	3,989	6,801	—	7,611	—	10,423	3,989	14,413	—
営業利益	30	394	425	6.2%	1,014	13.3%	1,044	394	1,439	10.0%
経常利益	13	388	401	5.9%	1,011	13.3%	1,025	388	1,413	9.8%
当期純利益	7	258	265	3.9%	3,525	46.3%	3,533	258	3,791	26.3%

※合併3社のうち、(株)ライブウェアに関しましては、非上場のため本資料への実績数値の掲載は行っておりません。

2013年3月期 セグメント別予想



(単位: 百万円、%)	2013年3月期					
	上期(予想)	構成比	下期(予想)	構成比	通期(予想)	構成比
オンライン事業	3,830	52.8%	6,740	60.0%	10,570	57.1%
コンシューマ事業	2,080	28.7%	2,710	24.1%	4,790	25.9%
音楽映像事業	1,350	18.6%	1,790	15.9%	3,140	17.0%
売上高計	7,260	100.0%	11,240	100.0%	18,500	100.0%
オンライン事業	370	45.1%	1,490	66.2%	1,860	60.6%
コンシューマ事業	200	24.4%	400	17.8%	600	19.5%
音楽映像事業	250	30.5%	360	16.0%	610	19.9%
セグメント利益計	820	100.0%	2,250	100.0%	3,070	100.0%
調整額・消去等	▲ 470	—	▲ 400	—	▲ 870	—
営業利益計	350	—	1,850	—	2,200	—

(単位: 百万円、%)	2012年3月期									
	上期				下期			通期		
	旧MMV	AQI	単純合算	構成比	MAQL	構成比	MAQL	AQI (上期のみ)	単純合算	構成比
オンライン事業	173	2,427	2,600	38.2%	3,519	46.2%	3,692	2,427	6,120	42.5%
コンシューマ事業	1,215	1,562	2,777	40.8%	2,311	30.4%	3,526	1,562	5,088	35.3%
音楽映像事業	1,423	—	1,423	20.9%	1,780	23.4%	3,204	—	3,204	22.2%
売上高計	2,812	3,989	6,801	100.0%	7,611	100.0%	10,423	3,989	14,413	100.0%
オンライン事業	▲ 199	956	757	—	871	59.3%	672	956	1,629	65.2%
コンシューマ事業	220	▲ 229	▲ 8	—	329	22.4%	550	▲ 229	321	12.9%
音楽映像事業	280	—	280	—	266	18.1%	547	—	547	21.9%
セグメント利益計	301	727	1,029	—	1,468	100.0%	1,770	727	2,497	100.0%
調整額・消去等	▲ 271	▲ 332	▲ 604	—	▲ 454	—	▲ 725	▲ 332	▲ 1,058	—
営業利益計	30	394	425	—	1,014	—	1,044	394	1,439	—

※合併3社のうち、㈱ライブウェアに関しましては、非上場のため本資料への実績数値の掲載は行っておりません。

●当社における現状

モバイル向けゲームの一部にコンプガチャとみなされる可能性があるタイトルがあります。

●対応策

平成24年5月16日をもって終了いたします。

今後は新たなコンプガチャを実施いたしません。

●業績に与える影響

当社が提供するソーシャルゲームにつきましては、従来よりゲーム性の高さやコンテンツの魅力を重視して、ユーザーの皆様にご継続してご楽しみいただけるよう企画開発を行なっておりますので、コンプガチャによる売上依存は非常に限定的なものとなっております。

また、当社グループは、オンライン事業のほか、コンシューマ事業、音楽映像事業の3つの事業セグメントで構成されており、総合エンターテインメント企業としてポートフォリオ経営を推進しております。

以上から、コンプガチャ停止により、今期の業績予想を変更する予定はございません。

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。

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。