

経営近況報告会



株式会社マーベラスAQL

2012年6月22日 証券コード: 7844(東証2部)

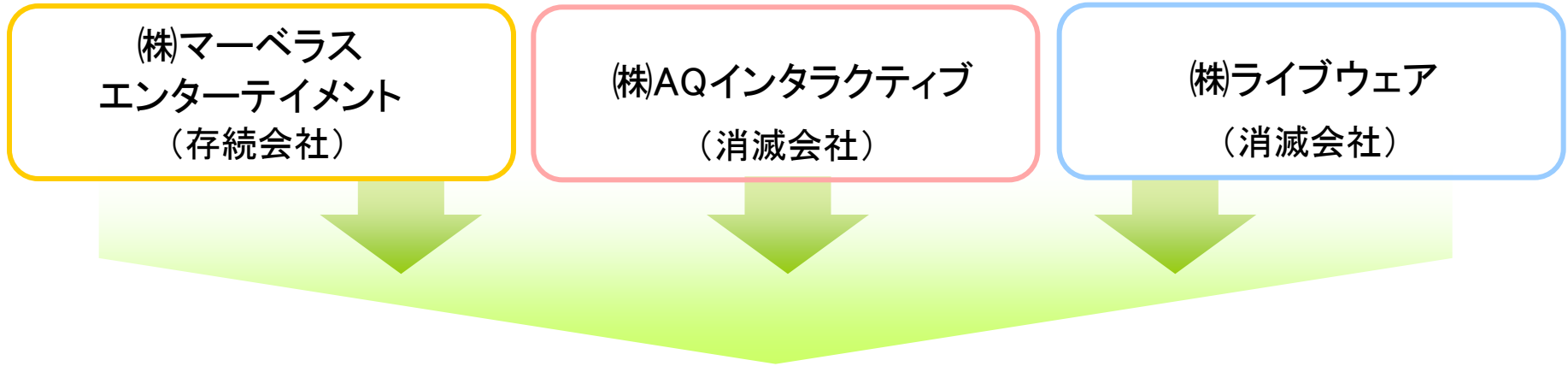
本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。



当社の概要



■ 当社の概要



2011年10月1日

オンライン事業、コンシューマ事業、音楽映像事業を展開する
総合エンターテイメント企業

「株式会社マーベラスAQL」

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、世界に人々に「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。

当社の概要

「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

マルチコンテンツ

多彩なエンターテインメントコンテンツ



©MarvelousAQL Inc.



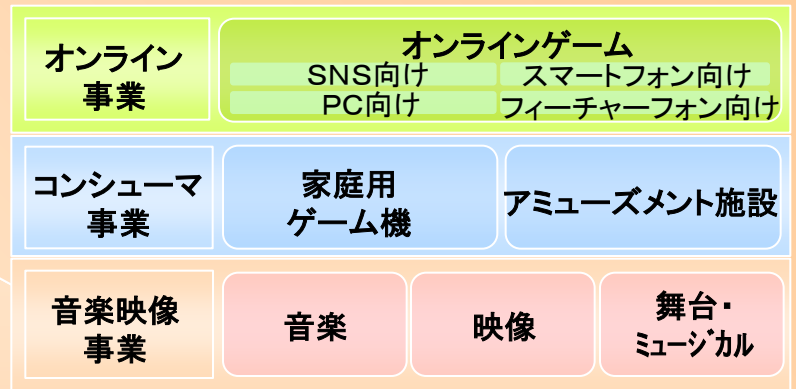
© ABC・東映アニメーション



©2012 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

マルチユース

あらゆる事業領域



マルチデバイス

様々なデバイス



当社の概要 — 事業別売上構成比

コンシューマ事業

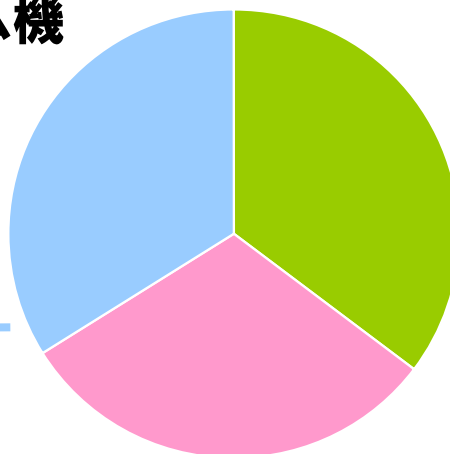
家庭用ゲーム機向けゲームソフト、
アミューズメント施設向けゲーム機
の企画・開発・制作・販売

33.8%

オンライン事業

PC・スマートフォン・
フィーチャーフォン向けゲームの
企画・開発・運営

35.4%



30.8%

音楽映像事業

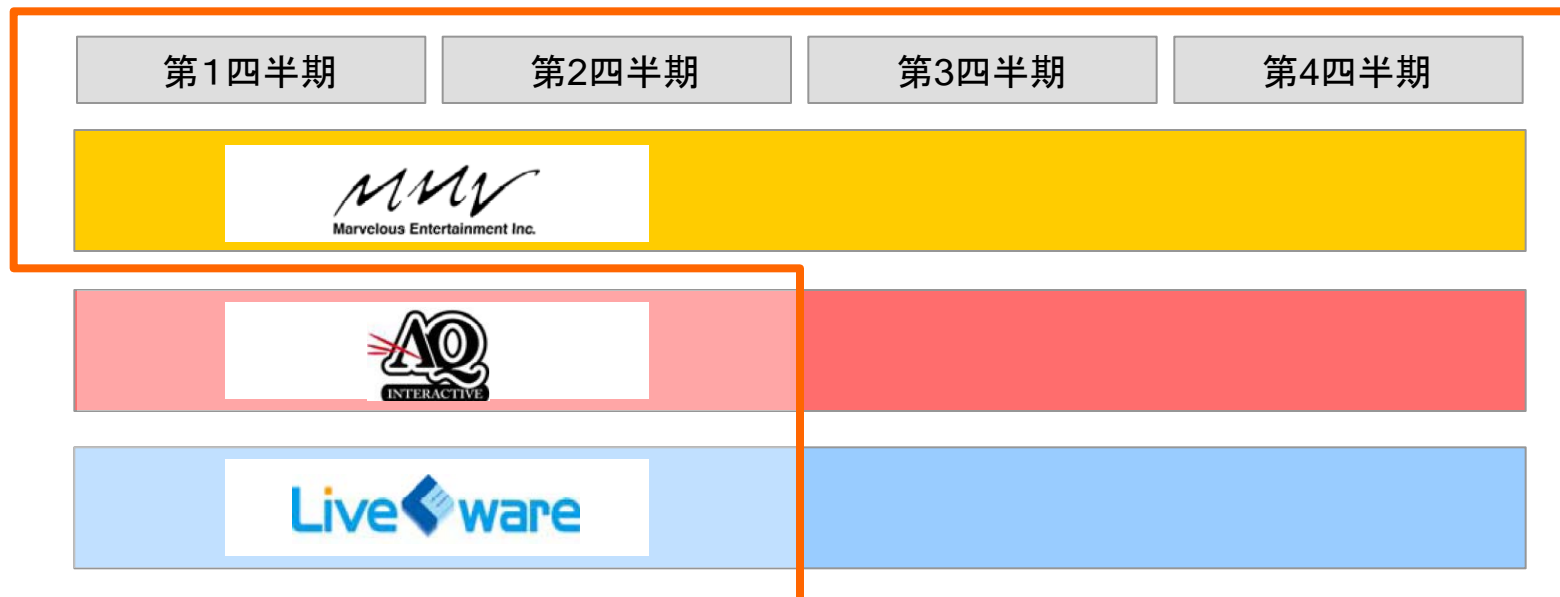
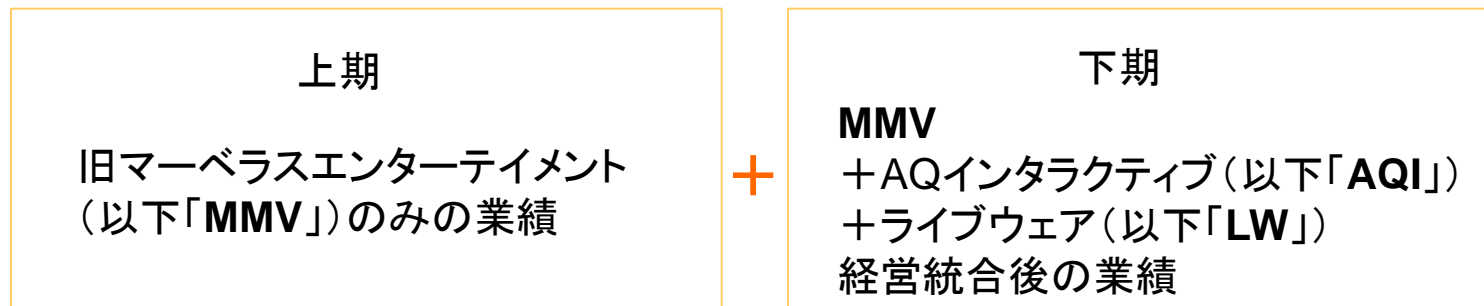
音楽・映像コンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、
及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

□ 2012年3月期の業績概要 □

2012年3月期通期業績について

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



2012年3月期通期業績について

Point

- 営業利益・経常利益ともに当初計画を達成
- 上期に比べ、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

| (単位:百万円) | 通期実績 | 構成比 |
|----------|--------|-------|
| 売上高 | 10,423 | 56.9% |
| 営業利益 | 1,044 | 10.0% |
| 経常利益 | 1,025 | 9.8% |
| 特別損益 | 2,125 | 20.4% |
| 当期純利益 | 3,533 | 33.9% |

| 業績予想 | 差異 |
|--------|-----|
| 10,000 | 423 |
| 1,030 | 14 |
| 1,000 | 25 |
| | |
| 3,140 | 393 |

2012年3月期通期業績について（セグメント）

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を牽引、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

| (単位: 百万円) | 通期実績 | 業績予想 | 差異 |
|-------------|-------|-------|------|
| 売上高 | | | |
| オンライン事業 | 3,692 | 3,600 | 92 |
| コンシューマ事業 | 3,526 | 3,300 | 226 |
| 音楽映像事業 | 3,204 | 3,100 | 104 |
| 営業利益 | | | |
| オンライン事業 | 672 | 710 | ▲ 38 |
| コンシューマ事業 | 550 | 550 | 0 |
| 音楽映像事業 | 547 | 500 | 47 |

2012年3月期 作品紹介

オンライン事業



©MarvelousAQL Inc.

ブラウザ三国志(PC・モバイル)



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

©MarvelousAQL Inc.

ブラウザプロ野球(PC・モバイル)



©MarvelousAQL Inc. Aiming Inc.

剣と魔法のログレス(PC)



©2010 YUJI SHIOZAKI・WANI BOOKS/IKKITOUSEN XX PARTNERS
©2010 MarvelousAQL Inc.

ブラウザ一騎当千(PC)

コンシューマ事業



©2012 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

牧场物語
はじまりの大地(3DS)



©2011 MarvelousAQL Inc.

NO MORE HEROES
RED ZONE Edition(PS3)



©2011 MarvelousAQL Inc.

閃乱カグラ
-少女達の真影-(3DS)



©2011 MarvelousAQL Inc.

グランナイツヒストリー
(PSP)



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

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。
ポケモンバトル(アミューズメント)

音楽映像事業



©ABC・東映アニメーション

「プリキュア」シリーズ(音楽・映像)



©2011 映画プリキュアオールスターズ3
製作委員会

「遊☆戯☆王」シリーズ(音楽・映像)



©高橋和希 スタジオ・ダイス/
集英社・テレビ東京・NAS



©MarvelousAQL

vistlip(音楽)



©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』
シリーズ(ステージ)

2012年3月期 配当金

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 ■



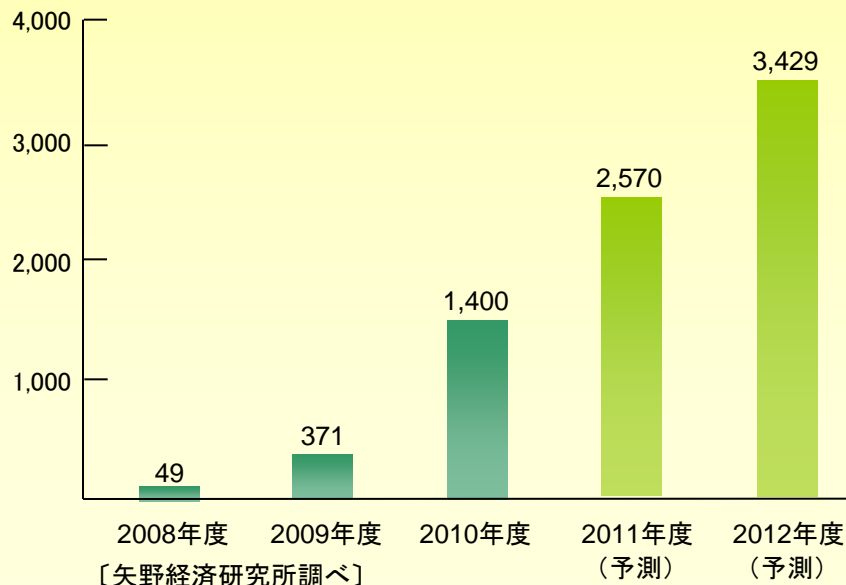
オンラインゲーム市場の急拡大



家庭用ゲームの市場縮小の底打ち

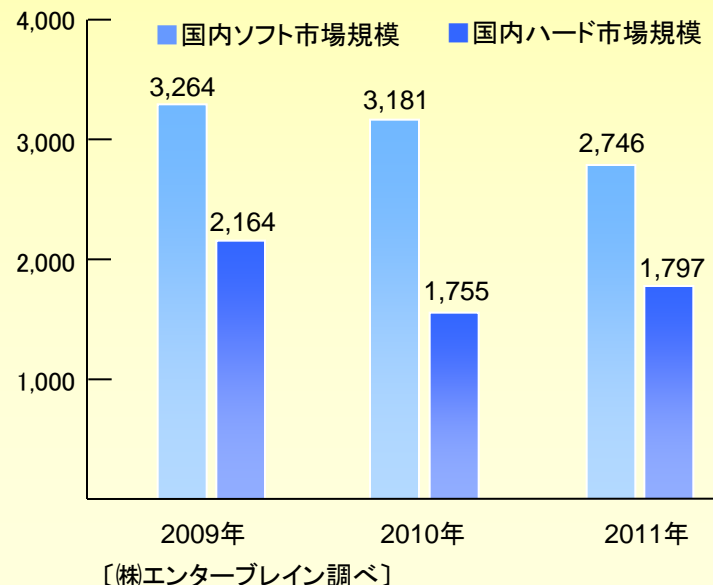
国内ソーシャルゲーム市場の推移

(単位: 億円)



国内家庭用ゲーム市場の推移

(単位: 億円)



■ ゲーム業界 事業環境(コンテンツプロバイダーが成長するポイント)

■ **環境変化へのフレキシブルな対応力(技術力)**

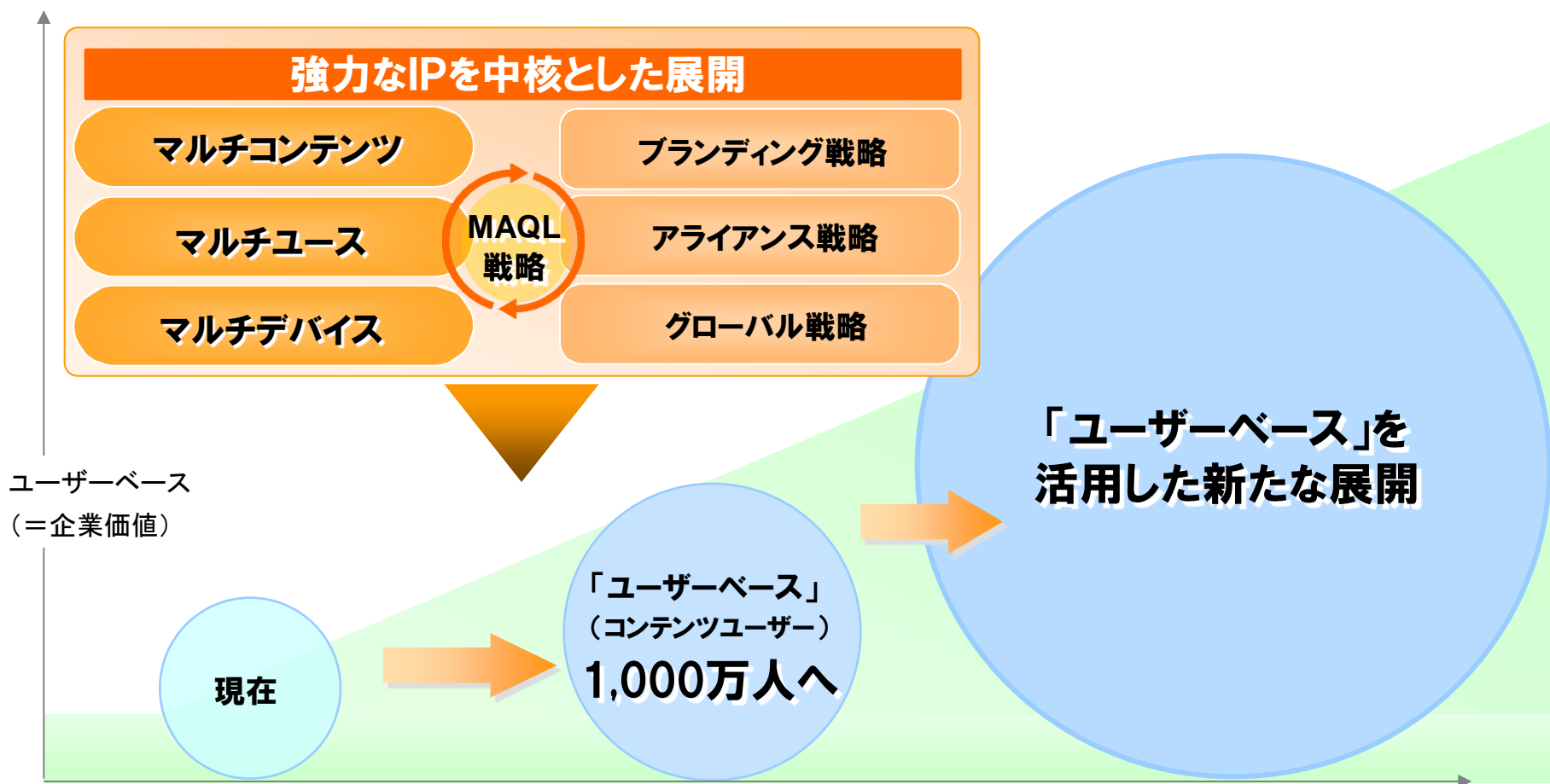
■ **他社と差別化された有力コンテンツの創出力**

■ **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**

■ 〈当社の戦略〉 中長期的な成長イメージ

「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



■ 〈当社の戦略〉 当社の戦略的な特徴

「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

既存・アライアンス

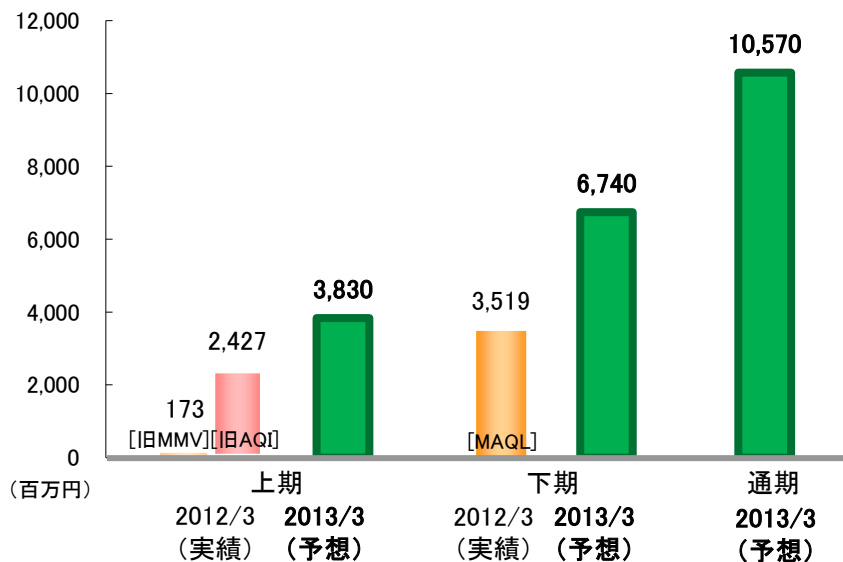
●「ブラウザ三国志(MAQL)」×「戦国BASARA(CAPCOM)」の強力タッグによるPCブラウザゲーム「ブラウザ戦国BASARA」を投入

●「エヴァンゲリオン劇場版:破」を題材にした「ブラウザエヴァンゲリオン」をサービスイン

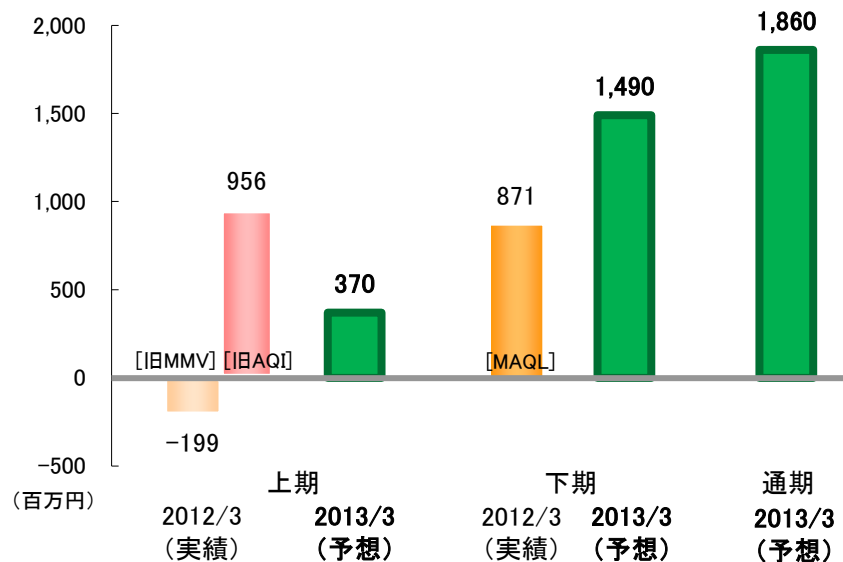
新規・オリジナル

●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)カプコンとの強カタッグタイトルを好評サービス中!



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

「ブラウザ戦国BASARA」
 2012年6月5日～サービス中

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



©khara©2012 MarvelousAQL Inc.

「ブラウザエヴァンゲリオン」
 2012年サービス開始予定

※ロゴは、「エヴァンゲリオン新劇場版 破」のものです。

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

フィーチャーフォン

大人気アニメ「一騎当千」の
 モバイルゲーム



©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

「一騎当千 バーストファイト」
 2012年5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



須田 剛一氏
 「ノーモア★ヒーローズ
 for モバゲー(仮)」

2012年7月
 サービス開始予定

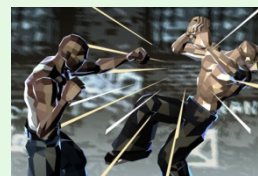
©MarvelousAQL Inc./Grasshopper Manufacture Inc.



稲船 敬二氏
 「JJロケッツ(仮)」

2012年8月
 サービス開始予定

©MarvelousAQL/KI/comcept



船水 紀孝氏
 「コンボキエマール(仮)」

2012年8月
 サービス開始予定

©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

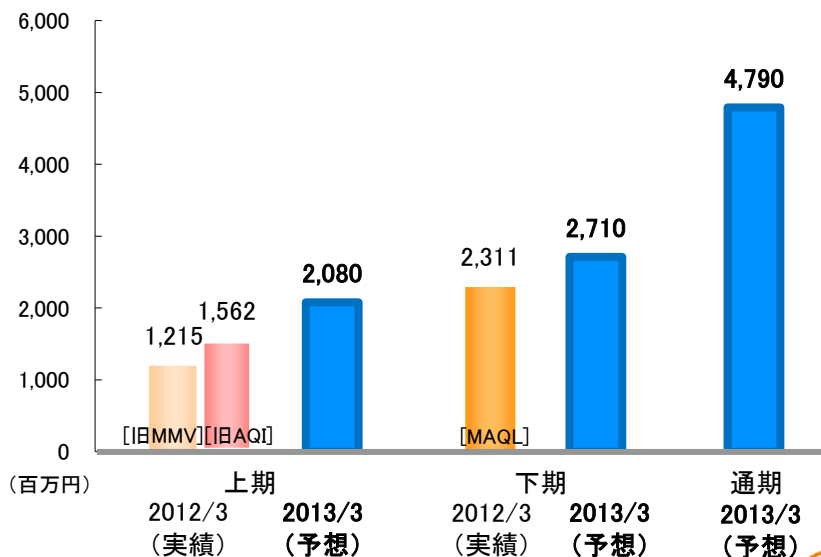
既存・オリジナル

- 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

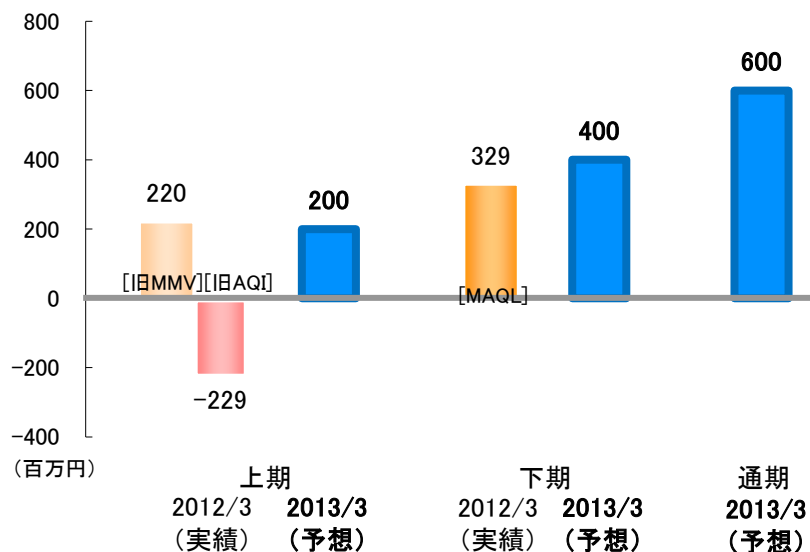
既存・アライアンス

- 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/comcept/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. 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

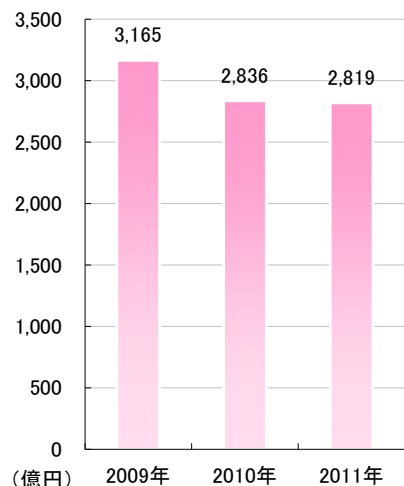
- ・音楽ソフト+音楽配信合計:3,538億円(前年比96%)
- ・音楽ソフト 生産金額:2,819億円(前年比99%)
- ・音楽配信実績:720億円(前年比84%)
- ・CDシングル:前年比116%(2年連続増加)

映像ソフト市場

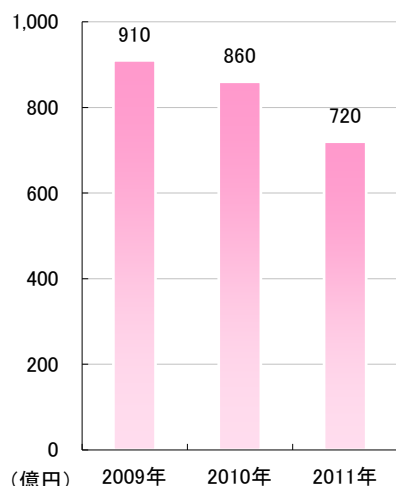
DVD市場が減少するも、ブルーレイ市場が拡大し、ほぼ横ばいの市場環境

- ・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」

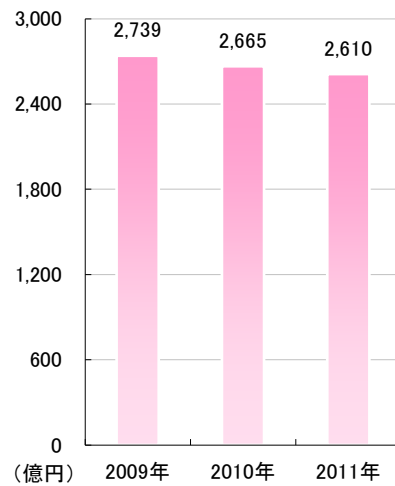
音楽ソフト生産金額推移



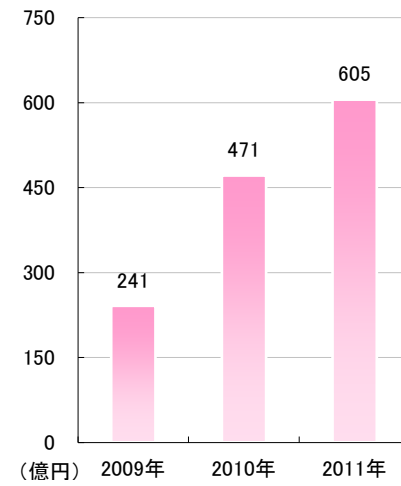
有料音楽配信金額推移



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]

〈当社の戦略〉2013年3月期セグメント別戦略

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

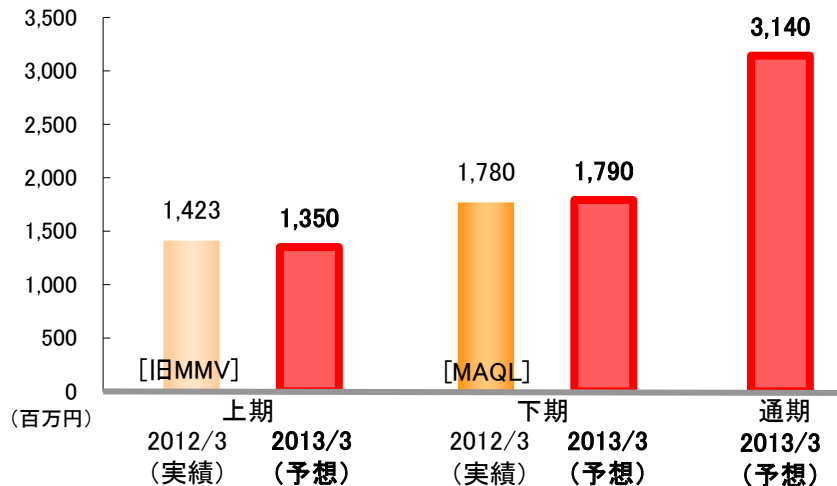
既存・アライアンス

- 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

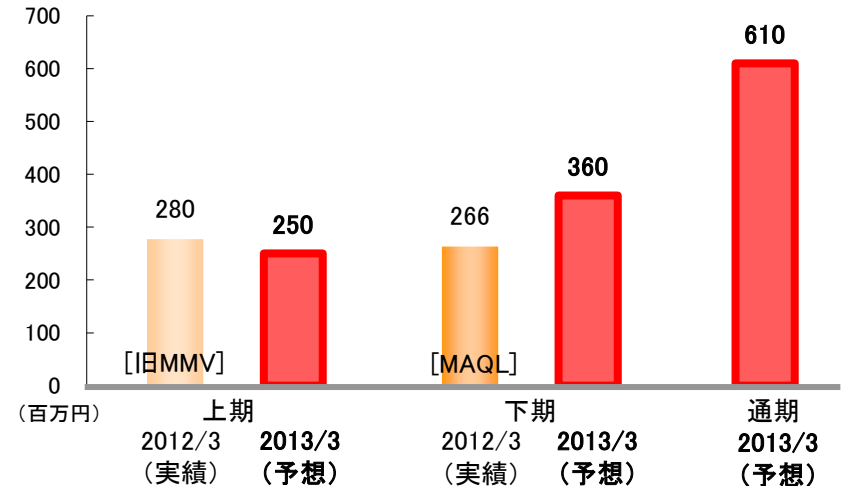
新規・アライアンス

- 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
- 人気のゲームを原作とした「ミュージカル『薄桜鬼』斎藤一篇」、
「VISUALIVE『ペルソナ4』the EVOLUTION」を公演

売上高



セグメント利益



女児に大人気の「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)



©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・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

**前期に公演したVISUALIVE『ペルソナ4』の
 第2弾公演が決定！**



©Index Corporation/マーベラスAQL・イープラス

VISUALIVE『ペルソナ4』
the EVOLUTION
 2012年10月公演予定

※画像は前作「VISUALIVE『ペルソナ4』」のものです。

■ 〈当社の戦略〉 2013年3月期の取組み

グローバル戦略

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4月 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 通期業績予想

Point

- **売上高** 前期単純合算比 **28%増**
- **営業利益** 前期単純合算比 **53%増**

| (単位:百万円) | 2013年3月期(今期) | | 2012年3月期(前期) | | | | | |
|--------------|---------------|--------------|---------------|---------------|---------------|--------------|----------------|--------------|
| | 通期予想 | 構成比 | MAQL | AQI (上期のみ) | 単純合算 | 構成比 | 前期比 増減額 増減率 | |
| 売上高 | 18,500 | — | 10,423 | 3,989 | 14,413 | — | 4,087 | 28.4% |
| 営業利益 | 2,200 | 11.9% | 1,044 | 394 | 1,439 | 10.0% | 761 | 52.9% |
| 経常利益 | 2,130 | 11.5% | 1,025 | 388 | 1,413 | 9.8% | 717 | 50.7% |
| 当期純利益 | 1,290 | 7.0% | 3,533 | 258 | 3,791 | — | — | — |

■ 配当方針、2013年3月期配当金予想

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 |
| 1株あたり配当金 | 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。

■ コンプリートガチャの取り扱いについて

● 当社の状況、対応策

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のあるサービスがあり、当該サービスにつきましては平成24年5月16日をもって終了いたしました。
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。

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。