

# 2012年3月期 第2四半期決算説明会

2011年11月22日  
株式会社マーベラスAQL  
(7844/東証二部)

マーベラスエンターテイメント (MMV)  
2012年3月期 第2四半期累計期間 連結決算概要



連結 (百万円)	11/3期			12/3期		
	上期 実績	下期 実績	通期 実績	上期 実績	対前上期 増減率	上期 当初予想
売上高	4,564	2,400	6,965	2,812	-38.4%	2,500
売上原価	3,305	1,918	5,224	2,056	-37.8%	
売上総利益	1,259	481	1,740	755	-40.0%	
販売管理費	791	747	1,538	724	-8.4%	
営業利益	467	-265	202	30	-93.4%	-160
経常利益	429	-281	147	13	-97.0%	-180
当期純利益	421	-290	131	7	-98.3%	-185

### 【対売上高構成比】

売上高	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
売上原価	72.4%	79.9%	75.0%	73.1%	-
売上総利益	27.6%	20.1%	25.0%	26.9%	-
販売管理費	17.3%	31.1%	22.1%	25.8%	-
営業利益	10.2%	-	2.9%	1.1%	-
経常利益	9.4%	-	2.1%	0.5%	-
当期純利益	9.2%	-	1.9%	0.3%	-

### 【対前年同期比】

#### ◆減収要因

(音楽映像事業)

- ・「家庭教師ヒットマンREBORN!」のTV放送終了等に伴うパッケージ発売タイトル数の減少
- ・連結子会社(株)アートランドの一部事業譲渡

(デジタルコンテンツ事業)

- ・前年同期に「牧場物語」シリーズの新作の発売があったことによる、新作ゲームソフトの販売本数減少

(舞台公演事業)

- ・観客動員数、物販売上高の減少

#### ◆減益要因

(デジタルコンテンツ事業)

- ・一部タイトルの開発中止を決定し、中止に係る費用229百万円を売上原価に計上

### 【対計画比】

#### ◆増収増益要因

(音楽映像事業)

- ・「プリキュア」シリーズの映像商品受注等が好調に推移

(デジタルコンテンツ事業)

- ・「閃乱カグラ 少女達の真影ー(3DS)」、「グランナイツヒストリー(PSP)」等の新作ゲームソフトの受注が好調に推移

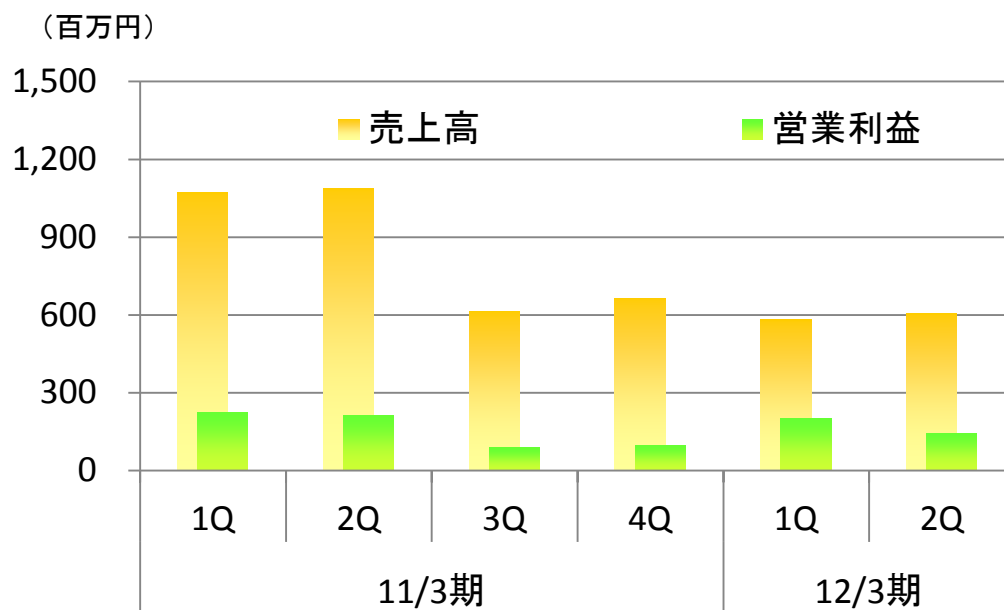
(百万円)	2011年3月末	2011年9月末	増減額	【ご参考】 2010年9月末
流動資産	3,617	3,257	△ 360	4,138
現金及び預金	1,749	1,237	△ 512	1,602
売掛金	495	825	330	661
たな卸資産	1,250	1,095	△ 155	1,709
その他	122	98	△ 23	164
固定資産	474	653	178	395
有形固定資産	109	98	△ 10	106
無形固定資産	22	17	△ 5	36
投資その他資産	342	537	195	251
資産合計	4,092	3,910	△ 181	4,533

(百万円)	2011年3月末	2011年9月末	増減額	【ご参考】 2010年9月末
流動負債	3,496	3,341	△ 155	3,848
買掛金	306	271	△ 34	332
短期借入金等	1,520	1,600	80	1,900
1年以内返済予定の長期借入金	30	67	36	8
その他	1,639	1,402	△ 237	1,608
固定負債	271	233	△ 37	67
長期借入金	269	232	△ 36	61
その他	1	1	0	5
純資産	325	335	10	617
株主資本	328	335	7	621
為替換算調整勘定	△ 3	0	3	△ 4
その他の包括利益累計額	-	-	-	-
負債純資産合計	4,092	3,910	△ 182	4,533

- ◆ 現金及び預金  
前期末に計上した前受金の支払及び、  
下期以降のタイトルへの制作投資に伴う減少
- ◆ 売掛金  
9月発売タイトルの業績貢献による増加
- ◆ たな卸資産  
ゲーム国内新作7タイトルの発売及び一部タイトルの  
開発中止に伴う費用化による減少
- ◆ 投資その他資産  
舞台制作費の共同出資金の支払いに伴う増加
- ◆ 流動負債その他  
前期に前受金計上した主幹事制作アニメの制作費の  
支出に伴う減少

セグメント別 (百万円)	11/3期							12/3期			
	1Q 実績	2Q 実績	上期 実績	3Q 実績	4Q 実績	下期 実績	通期 実績	1Q 実績	2Q 実績	上期 実績	上期 当初予想
売上高	1,820	2,744	<b>4,564</b>	1,199	1,200	<b>2,400</b>	<b>6,965</b>	1,008	1,804	<b>2,812</b>	<b>2,500</b>
音楽映像	1,074	1,089	<b>2,164</b>	614	665	<b>1,280</b>	<b>3,444</b>	581	605	<b>1,186</b>	<b>1,120</b>
デジタルコンテンツ	532	1,193	<b>1,726</b>	524	507	<b>1,031</b>	<b>2,757</b>	302	1,086	<b>1,388</b>	<b>1,150</b>
舞台公演	213	461	<b>674</b>	60	27	<b>88</b>	<b>762</b>	124	112	<b>237</b>	<b>230</b>
営業利益	220	247	<b>467</b>	-57	-207	<b>-265</b>	<b>202</b>	21	9	<b>30</b>	<b>-160</b>
音楽映像	224	213	<b>437</b>	88	97	<b>186</b>	<b>624</b>	200	145	<b>346</b>	<b>280</b>
デジタルコンテンツ	71	59	<b>130</b>	-40	-167	<b>-208</b>	<b>-77</b>	1	19	<b>21</b>	<b>-100</b>
舞台公演	25	72	<b>97</b>	-7	-18	<b>-26</b>	<b>71</b>	-27	-38	<b>-66</b>	<b>-50</b>
消去等	-101	-97	<b>-198</b>	-98	-118	<b>-217</b>	<b>-415</b>	-153	-117	<b>-271</b>	<b>-290</b>
営業利益率	12.1%	9.0%	<b>10.2%</b>	-	-	-	<b>2.9%</b>	2.1%	0.5%	<b>1.1%</b>	-
音楽映像	20.9%	19.6%	<b>20.2%</b>	14.4%	14.7%	<b>14.5%</b>	<b>18.1%</b>	34.5%	24.1%	<b>29.2%</b>	<b>25.0%</b>
デジタルコンテンツ	13.4%	5.0%	<b>7.6%</b>	-	-	-	-	0.6%	1.8%	<b>1.6%</b>	-
舞台公演	12.0%	15.7%	<b>14.5%</b>	-	-	-	<b>9.4%</b>	-	-	-	-
【対前年同期 増減率】											
売上高	-12.3%	20.8%	<b>5.0%</b>	-46.8%	-28.7%	<b>-39.0%</b>	<b>-15.9%</b>	-44.6%	-34.2%	<b>-38.4%</b>	<b>-45.2%</b>
音楽映像	38.3%	30.6%	<b>34.3%</b>	-44.6%	-27.5%	<b>-36.8%</b>	<b>-5.3%</b>	-45.9%	-44.4%	<b>-45.2%</b>	<b>-48.3%</b>
デジタルコンテンツ	-55.4%	51.4%	<b>-12.9%</b>	-50.1%	17.0%	<b>-30.5%</b>	<b>-20.4%</b>	-43.2%	-9.0%	<b>-19.6%</b>	<b>-33.4%</b>
舞台公演	96.6%	-29.0%	<b>-11.0%</b>	-35.5%	-91.6%	<b>-79.2%</b>	<b>-35.5%</b>	-41.7%	-75.5%	<b>-64.8%</b>	<b>-65.9%</b>
営業利益	-	-	-	-	-	-	-	-90.5%	-96.1%	<b>-93.4%</b>	-
音楽映像	48.8%	153.9%	<b>86.4%</b>	-45.2%	-10.4%	<b>-31.2%</b>	<b>23.4%</b>	-10.7%	-31.6%	<b>-20.9%</b>	<b>-36.1%</b>
デジタルコンテンツ	-	-	-	-	-	-	-	-97.5%	-66.4%	<b>-83.3%</b>	-
舞台公演	-	-18.6%	<b>116.5%</b>	-	-	-	<b>-23.4%</b>	-	-	-	-

- ◆ 「プリキュア」シリーズの音楽・映像商品、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVD等の主力商品の他、新規アニメ作品「俺たちに翼はない」、「星空へ架かる橋」、「猫神やおよろず」の映像商品等を発売
- ◆ 「家庭教師ヒットマンREBORN!」のTV放送終了に伴いパッケージの発売タイトル数が減少したことや、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDの商品受注が前年同期と比較して軟調に推移したこと、連結子会社(株)アートランドの一部事業を譲渡したこと等により売上減
- ◆ 映像コンテンツへの投資効率の改善や広告宣伝費の圧縮により利益率は改善





©ABC・東映アニメーション

ラ♪ラ♪ラ♪スイートプリキュア♪  
 ~∞UNLIMITED∞ ver.~/  
 #キボウレインボウ# (音楽)



©ABC・東映アニメーション

スイートプリキュア♪  
 (映像)



©2011 映画プリキュアオールスターズ3製作委員会

映画プリキュア  
 オールスターズDX3  
 未来にとどけ！  
 世界をつなぐ☆虹色の花(映像)



©MAQL

vistlip / 「SINDRA」  
 (音楽)



©Navel・おれつば振興会 2011

俺たちに翼はない(映像)



©feng・山比古町観光協会 2011

星空へ架かる橋(映像)



©FLIPFLOPs(チャンピオンREDいちご)/八百万堂

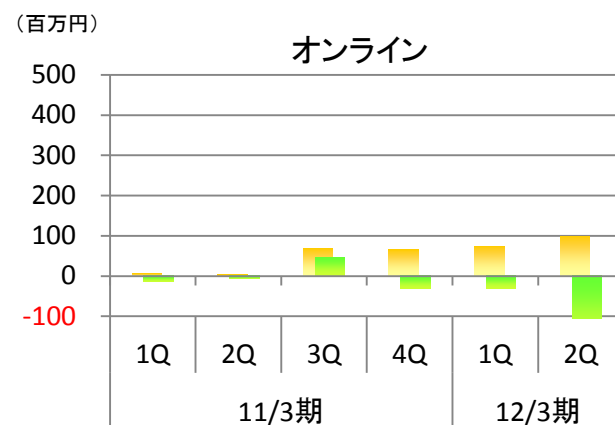
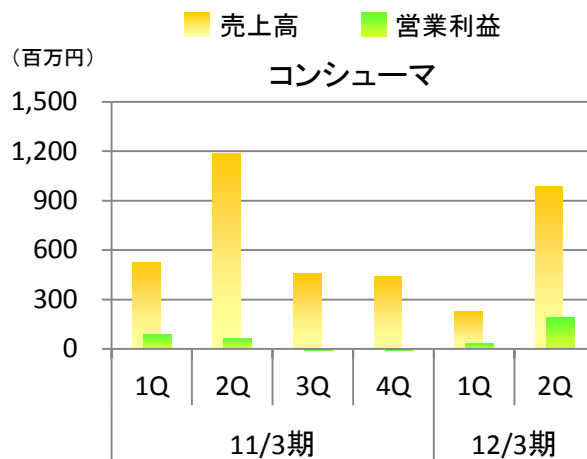
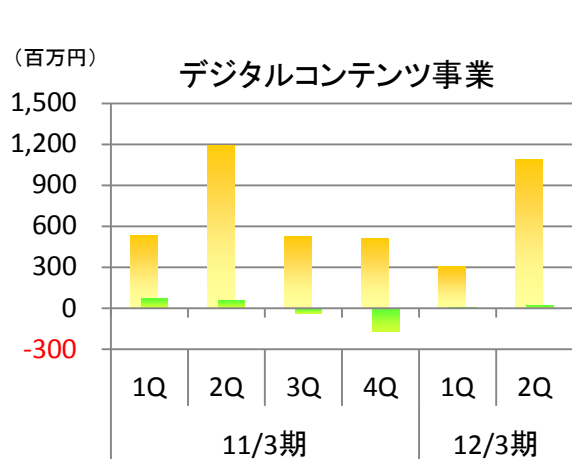
猫神やおよろず(映像)



©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS

劇場版 遊☆戯☆王  
 ~超融合！時空を越えた絆~  
 (映像)

- ◆ パッケージ分野において、国内で新作7タイトル発売
- ◆ オンライン分野において既存2タイトルのサービスを継続、新規1タイトルのクローズドβテストを開始
- ◆ 新規オリジナルタイトル「グランナイツヒストリー(PSP)」、「閃乱カグラ -少女達の真影-(3DS)」がヒットとなったものの、前年同期に「牧場物語」シリーズの新作の発売があったことから、販売本数が減少し減収
- ◆ 売上減による利益減に加え、一部タイトルの開発中止を決定し中止に係る費用229百万円を売上原価に計上したことにより減益





■ コンシューマ



©2011 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

アニマルリゾート  
動物園をつくろう!!(3DS)  
5月19日発売



©2011 MarvelousAQL Inc.

NO MORE HEROES  
RED ZONE Edition(PS3)  
7月21日発売



©2011 MarvelousAQL Inc.

グランナイツヒストリー  
(PSP)  
9月1日発売



©2011 MarvelousAQL Inc.

閃乱カグラ  
-少女達の真影-(3DS)  
9月22日発売

■ オンライン



©MarvelousAQL Inc.

みんなで牧場物語  
(PC向けブラウザゲーム)  
2010年11月～サービス中



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

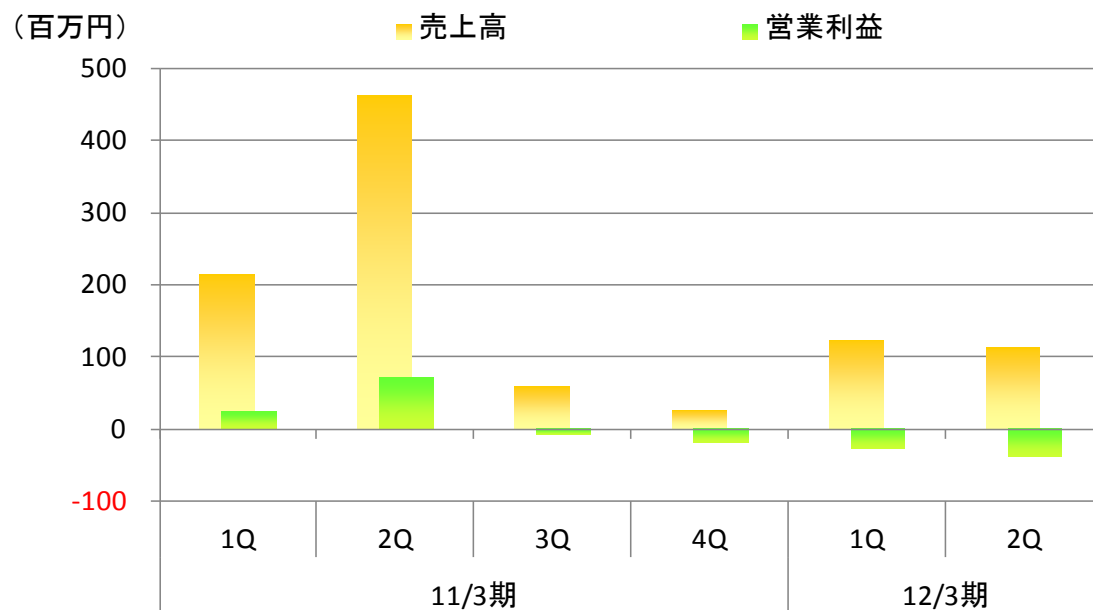
ブラウザー騎当千  
(PC向けブラウザゲーム)  
2010年12月～サービス中



© MarvelousAQL Inc. Aiming Inc.

剣と魔法のログレス  
(PC向けブラウザゲーム)  
2011年9月クローズドβテスト実施  
2011年10月～オープンサービス中

- ◆ 2011年1月から2011年2月にかけて公演した「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs不動峰」全44公演分、2011年4月から2011年5月にかけて公演した「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs聖ルドルフ・山吹」全37公演分、合計81公演分の実績を計上
- ◆ 「ミュージカル『テニスの王子様』」の公演規模縮小、東日本大震災の影響による一部公演の中止等により減収減益





©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(せいがく)vs不動峰  
 2011年1月～2月 東京・大阪で全44公演  
 (※実績計上は今期上期)



©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聖ルドルフ・山吹  
 2011年4月～5月 東京・大阪で全37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氷帝  
 2011年7月～9月  
 東京・大阪・名古屋・福岡で全41公演  
 (※実績計上は今期下期)



©2011 マーベラスAQL・イープラス

メモリアル the THEATRE!  
 2011年9月～10月  
 東京・名古屋・大阪で全10公演  
 (※実績計上は今期下期)

# AQインタラクティブ (AQI)

## 2012年3月期 第2四半期累計期間 連結決算概要



連結 (百万円)	11/3期			12/3期		
	上期 実績	下期 実績	通期 実績	上期 実績	対前上期 増減率	上期 修正予想
売上高	3,598	3,640	7,239	3,989	10.9%	4,000
売上原価	1,592	2,002	3,595	2,040	28.1%	-
売上総利益	2,006	1,638	3,644	1,949	-2.8%	-
販売管理費	1,266	1,306	2,573	1,554	22.7%	-
営業利益	739	331	1,070	394	-46.7%	360
経常利益	696	344	1,041	388	-44.3%	350
当期純利益	237	300	537	258	8.9%	200

### 【対前年同期比】

◆増収要因  
ネットワークコンテンツ事業が計画を上回り伸長  
全体の収益を牽引し、前年を上回る

◆減益要因  
(コンシューマーゲーム事業)  
・開発中止に伴う費用化373百万円

(ネットワークコンテンツ事業)  
・不採算タイトルのサービス終了による費用計上  
・新規タイトル開発に係る研究開発費の計上

### 【対売上高構成比】

売上高	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-	100.0%
売上原価	44.2%	55.0%	49.6%	51.1%	-	-
売上総利益	55.8%	44.9%	50.3%	48.9%	-	-
販売管理費	35.2%	35.8%	35.5%	39.0%	-	-
営業利益	20.5%	9.1%	14.7%	9.9%	-	9.0%
経常利益	19.3%	9.4%	14.3%	9.7%	-	8.8%
当期純利益	6.6%	8.2%	7.4%	6.5%	-	5.0%

### 【対計画比】

◆増益要因  
ネットワークコンテンツ事業の収益貢献により増益

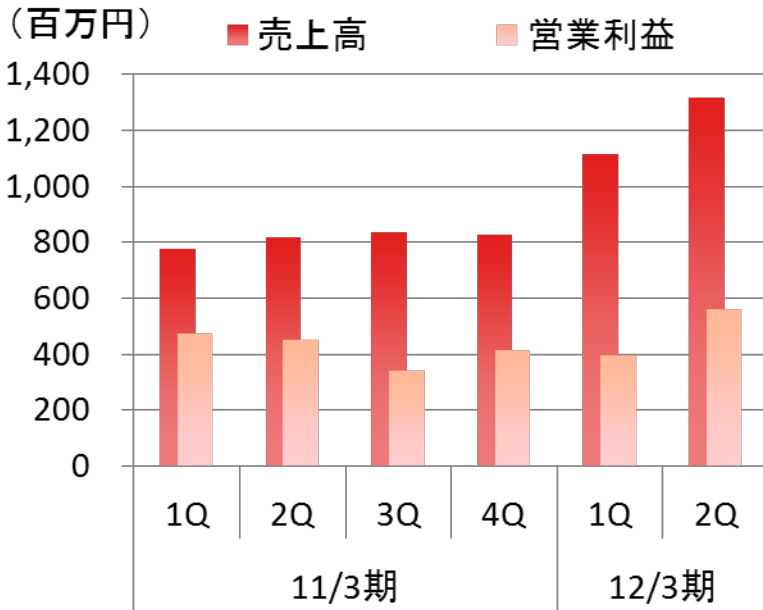
(百万円)	2011年3月末	2011年9月末	増減額	【ご参考】 2010年9月末
流動資産	7,231	6,886	△ 345	6,436
現金及び預金	3,401	3,571	170	3,044
受取手形及び売掛金	1,133	1,428	295	1,396
たな卸資産	550	99	△ 451	949
その他	2,146	1,787	△ 359	1,045
固定資産	1,003	1,033	30	1,370
有形固定資産	216	181	△ 35	551
無形固定資産	166	321	155	456
投資その他資産	619	529	△ 90	361
資産合計	8,235	7,919	△ 316	7,806

(百万円)	2011年3月末	2011年9月末	増減額	【ご参考】 2010年9月末
流動負債	1,320	938	△ 382	1,033
買掛金	245	373	128	279
未払金	251	311	60	161
短期借入金	74	38	△ 36	188
1年内返済予定の長期借入金	-	-	0	14
その他	748	216	△ 532	390
固定負債	35	36	1	197
社債	-	-	0	50
長期借入金	-	-	0	72
その他	35	36	1	75
純資産	6,878	6,944	66	6,574
株主資本	6,907	6,965	58	6,602
評価・換算差額等	-	-	-	△ 28
その他の包括利益累計額	△ 29	△ 21	8	-
少数株主持分	-	-	-	1
負債純資産合計	8,235	7,919	△ 316	7,806

- ◆ 現金及び預金  
債券満期による現金化のため増加
- ◆ たな卸資産  
タイトルの開発中止に伴う費用化による減少
- ◆ 無形固定資産  
ネットワークコンテンツ事業の新規ゲーム開発投資に伴う増加
- ◆ 流動負債その他  
法人税の支払いにより減少

セグメント別 (百万円)	11/3期							12/3期			
	1Q	2Q	上期	3Q	4Q	下期	通期	1Q	2Q	上期	上期
	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	修正予想
売上高	1,596	2,001	<b>3,598</b>	1,861	1,779	<b>3,640</b>	<b>7,239</b>	1,738	2,251	<b>3,989</b>	<b>4,000</b>
ネットワークコンテンツ	776	818	<b>1,594</b>	835	826	<b>1,660</b>	<b>3,255</b>	1,113	1,314	<b>2,427</b>	-
コンシューマーゲーム	404	659	<b>1,063</b>	645	749	<b>1,393</b>	<b>2,457</b>	526	555	<b>1,081</b>	-
アミューズメント	416	523	<b>939</b>	380	207	<b>586</b>	<b>1,526</b>	98	382	<b>480</b>	-
営業利益	244	495	<b>739</b>	123	207	<b>331</b>	<b>1,070</b>	276	118	<b>394</b>	<b>360</b>
ネットワークコンテンツ	473	449	<b>922</b>	341	414	<b>754</b>	<b>1,677</b>	396	560	<b>956</b>	-
コンシューマーゲーム	<b>-121</b>	86	<b>-34</b>	<b>-67</b>	<b>-13</b>	<b>-80</b>	<b>-115</b>	51	<b>-404</b>	<b>-353</b>	-
アミューズメント	47	106	<b>154</b>	0	29	<b>28</b>	<b>182</b>	-0	124	<b>124</b>	-
消去等	<b>-155</b>	<b>-147</b>	<b>-302</b>	<b>-150</b>	<b>-221</b>	<b>-371</b>	<b>-673</b>	<b>-171</b>	<b>-161</b>	<b>-332</b>	
営業利益率	15.3%	24.7%	<b>20.5%</b>	6.6%	11.6%	<b>9.1%</b>	<b>14.8%</b>	15.9%	5.2%	<b>9.9%</b>	<b>9.0%</b>
ネットワークコンテンツ	61.0%	54.9%	<b>57.8%</b>	40.8%	50.1%	<b>45.4%</b>	<b>51.5%</b>	35.6%	42.6%	<b>39.4%</b>	-
コンシューマーゲーム	-	13.1%	-	-	-	-	-	9.7%	-72.8%	<b>-32.7%</b>	-
アミューズメント	11.3%	20.3%	<b>16.4%</b>	0.0%	14.0%	<b>4.8%</b>	<b>11.9%</b>	-	32.5%	<b>25.8%</b>	-
【対前年同期 増減率】											
売上高	108.9%	-6.6%	23.8%	27.4%	-37.1%	-15.2%	0.6%	8.9%	12.5%	<b>10.9%</b>	<b>11.2%</b>
ネットワークコンテンツ	19300.0%	2378.8%	4208.1%	351.4%	26.5%	98.1%	272.0%	43.4%	60.6%	<b>52.3%</b>	-
コンシューマーゲーム	10.4%	-52.3%	-39.2%	-15.1%	-51.6%	-39.6%	-39.4%	30.2%	-15.8%	<b>1.7%</b>	-
アミューズメント	5.9%	-28.1%	-16.2%	-26.4%	-67.1%	-48.8%	-32.6%	-76.4%	-27.0%	<b>-48.9%</b>	-
営業利益	-	800.0%	-	-	-71.6%	<b>-44.5%</b>	<b>1744.8%</b>	13.1%	-76.2%	<b>-46.7%</b>	<b>-51.3%</b>
ネットワークコンテンツ	-	-	-	1794.4%	8.4%	88.5%	417.6%	-16.3%	24.7%	<b>3.7%</b>	-
コンシューマーゲーム	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アミューズメント	-	-59.7%	-12.0%	-	-80.5%	-85.9%	-51.3%	-	17.0%	<b>-19.5%</b>	-

- ◆ ブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が計画を上回る好調さで推移し全体の収益を牽引
- ◆ 「ブラウザプロ野球」も堅調に推移し収益貢献
- ◆ 「ブラウザ三国志モバイル」「ブラウザプロ野球モバイル」正式サービス開始
- ◆ 売上は好調に伸長したものの、不採算タイトルのサービス終了に伴う開発費の一括償却及び、新規開発に係る研究開発費の計上等により営業利益率の低下



- タイトル名：ブラウザ三国志モバイル
- プラットフォーム：フィーチャーフォン (GREE)
- 正式サービス開始：2011年6月10日



© 2011 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

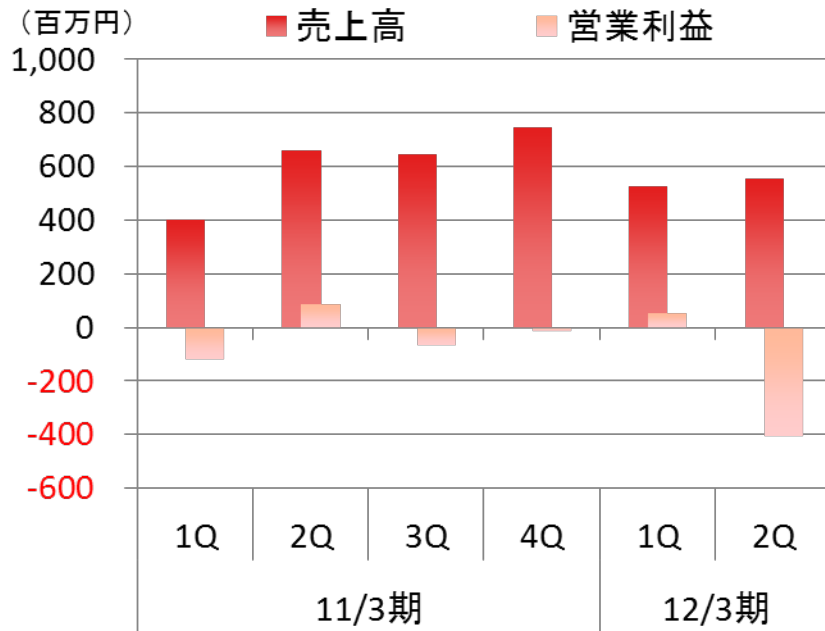


© MarvelousAQL Inc.  
 (社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用  
 © 2011 MarvelousAQL Inc.  
 (社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用

- タイトル名：ブラウザプロ野球モバイル
- プラットフォーム：フィーチャーフォン (Mobage)
- 正式サービス開始：2011年8月18日



- ◆ ニンテンドー3DS専用ソフト「Cubic Ninja」、「アニマルリゾート動物園をつくろう！！」を発売
- ◆ 受託開発部門は開発が順調に進捗、一方で自社販売部門において開発中止に伴う費用373百万円の計上により増収減益



- タイトル名：Cubic Ninja
- プラットフォーム：ニンテンドー3DS
- 2011年4月7日発売



© 2011 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

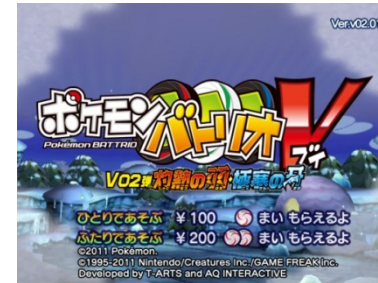
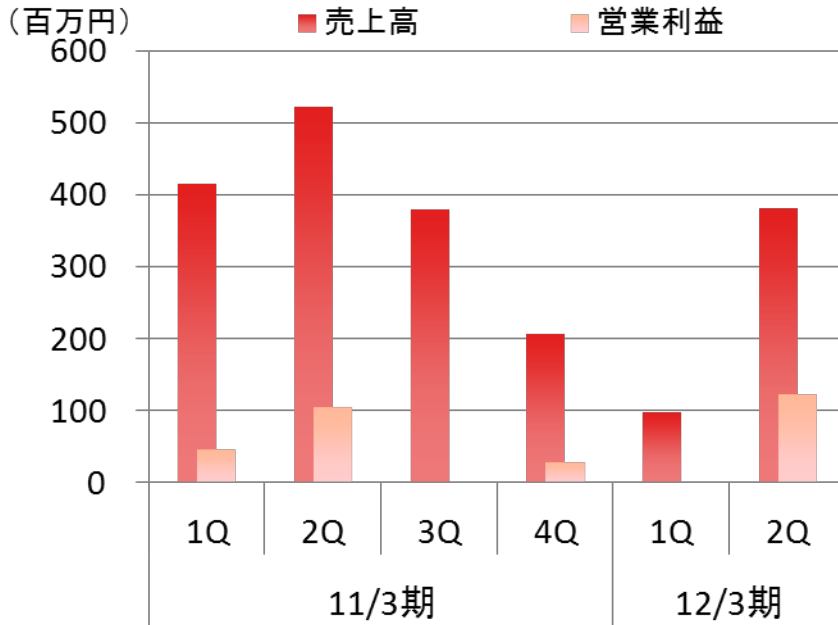
- タイトル名：アニマルリゾート動物園をつくろう!!
- プラットフォーム：ニンテンドー3DS
- 2011年5月19日発売



(株)旧マーベラスエンターテイメントとの共同事業

© 2011 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

- ◆ 受託開発部門の(株)マイクロキャビンが連結対象外になったことにより減収減益
- ◆ (株)タカラミーアーツ社との共同事業によるポケモンバトル事業において、  
7月14日に発売された新弾パック「ポケモンバトルV-01弾」が収益面で貢献
- ◆ 「ポケモンバトルV-02弾」が9月29日発売



©2011 Pokémon. ©1995-2011 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。

マーベラスAQL  
2012年3月期 業績予想

- ◆ 10月1日の合併により、新会社マーベラスAQLの通期業績は、上期がMMVのみで、下期がMMV+AQI+LW経営統合後の業績

$$\text{MMV上期} + (\text{MMV} + \text{AQI} + \text{LW})\text{下期} = \text{MAQL通期}$$



## 【旧マーベラスエンターテイメント実績】

連結 (百万円)	MMV 11/3期								MAQL 12/3期				
	1Q	2Q	上期	3Q	4Q	下期	通期	1Q	2Q	上期	下期 予想	通期 予想	
	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績			
売上高	1,820	2,744	4,564	1,199	1,200	2,400	6,965	1,008	1,804	2,812	9,188	12,000	
オンライン	6	3	10	68	65	133	144	74	99	173	5,027	5,200	
コンシューマ	526	1,190	1,716	456	442	899	2,613	228	987	1,215	2,485	3,700	
音楽映像	1,288	1,550	2,838	675	693	1,368	4,207	705	718	1,423	1,677	3,100	
営業利益	220	247	467	-57	-207	-265	202	21	9	30	1,000	1,030	
オンライン	-14	-7	-21	47	-31	16	-5	-30	-169	-199	1,059	860	
コンシューマ	85	66	151	-87	-136	-224	-72	31	188	220	380	600	
音楽映像	250	285	535	81	78	160	696	173	106	280	220	500	
消去等	-101	-97	-198	-98	-118	-217	-415	-153	-117	-270	-660	-930	
経常利益	191	238	429	-64	-216	-281	147	14	-1	13	987	1,000	
当期純利益	187	234	421	-67	-223	-290	131	9	-2	7	3,133	3,140	
配当金	-	-	0	-	-	0	0	-	-	0	600	600	

※2012年3月期期末配当金(予想)600円の内訳は、普通配当520円、合併記念配当80円です。

## 【旧AQインタラクティブ実績】

連結 (百万円)	AQI 11/3期							(ご参考)AQI 12/3期 上期		
	1Q	2Q	上期	3Q	4Q	下期	通期	1Q	2Q	上期
	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績
売上高	1,596	2,001	3,598	1,861	1,779	3,640	7,239	1,738	2,251	3,989
オンライン	776	818	1,594	835	826	1,660	3,255	1,113	1,314	2,427
コンシューマ	404	659	1,063	645	749	1,393	2,457	526	555	1,081
アミューズメント	416	523	939	380	207	586	1,526	98	382	480
営業利益	244	495	739	123	207	331	1,070	276	118	394
オンライン	473	449	922	341	414	754	1,677	396	560	956
コンシューマ	-121	86	-34	-67	-13	-80	-115	51	-404	-353
アミューズメント	47	106	154	0	29	28	182	-0	124	124
消去等	-155	-147	-302	-150	-221	-371	-673	-171	-161	-332
経常利益	221	475	696	123	220	345	1,041	271	117	388
当期純利益	84	152	236	78	221	301	537	151	139	258
配当金	-	-	0	-	-	3,700	3,700	-	-	1,200



※旧MMV、旧AQIのセグメント実績については、MAQLの新セグメント基準に則って算出し直しております。

※㈱ライブウェアについては、非公開会社のため本資料への実績数値の掲載は行っておりません。

連結 (百万円)	MAQL 12/3期				※1 下期 予想	通期 予想
	1Q 実績	MMV 12/3期 2Q 実績		上期 実績		
売上高	1,008	1,804	2,812	<b>9,188</b>	<b>12,000</b>	
オンライン	74	99	173	5,027	5,200	
コンシューマ	228	987	1,215	2,485	3,700	
音楽映像	705	717	1,422	1,678	3,100	
営業利益	21	9	30	<b>1,000</b>	<b>1,030</b>	
オンライン	-30	-169	-199	1,059	860	
コンシューマ	31	188	220	380	600	
音楽映像	173	107	280	220	500	
消去等 ※2	-153	-117	-270	-660	-930	
経常利益	14	-1	13	<b>987</b>	<b>1,000</b>	
当期純利益 ※3	9	-2	7	<b>3,133</b>	<b>3,140</b>	
配当金 ※4	-	-	0	<b>600</b>	600	

※1: 下期より3社統合された決算となります。

※2: 下期の「消去等」には、事業所統合のコスト等合併に伴う一時費用として1.8億が含まれております。

※3: 特別利益として「負ののれん 2,232百万円」と、特別損失として「オフィス統合費用76百万円」を見込んでおります。  
また、繰越欠損金により法人税は控除されております。

※4: 2012年3月期期末配当金600円の内訳は、普通配当金520円と合併記念配当金80円となっております。  
(「普通配当金 520円」 = 「配当性向 30.1%」 配当性向の算出に「負ののれん」は含めておりません。)

- ◆ 下期8タイトルリリース予定  
（PC：5タイトル／モバイル：3タイトル）
- ◆ スマートフォン向けタイトルの開発  
（来春リリースに向け8タイトル準備中）
- ◆ 大ヒットタイトル「ブラウザ三国志」の後継  
タイトルの開発

## 下期タイトル

### 【サービス中タイトル】



Copyright © MarvelousAQL Inc. All rights reserved.  
ブラウザ三国志 (PC)



©MarvelousAQL Inc.  
NPB BIS プロ野球公式記録使用  
ブラウザプロ野球 (PC)



© MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.  
みんなで牧場物語 (PC)

### 【その他タイトル】

PC : 1タイトル  
モバイル : 4タイトル

### 【新規サービス開始タイトル】

本格的MMORPGが  
ブラウザゲームで登場！



© MarvelousAQL Inc. ©Aiming Inc.

剣と魔法のログレス(PC)  
10月5日(オープンサービス開始)

### 【その他タイトル】

PC : 4タイトル  
モバイル : 3タイトル

## 来期の予定タイトル

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登場

# エヴァンゲリオン新劇場版:破

©カラー

ブラウザエヴァンゲリオン新劇場版(仮)(PC)  
2012年(予定)

## スーパークリエイターズ企画

- 稲船 敬二氏 「JJロケッツ(仮)」
- 須田 剛一氏 「ノーモア★ヒーローズ for モバゲー(仮)」
- 中 祐司氏 「パディモンスター(仮)」
- はしもと よしふみ氏 「牧場物語(仮)」
- 船水 紀孝氏 「コンボキマール(仮)」

(五十音順)



- ◆ 新規IPの確立
- ◆ 注力タイトル「海王」の多面展開
- ◆ 内製開発による自社IPの強化
- ◆ コンテンツのネットワーク対応、課金型事業の確立による収益の拡大
- ◆ 新規キッズアーケードの商品化

## 今後の新タイトル

全世界の累計販売本数1,000万本を超える『牧場物語』シリーズ最新作が3DSで登場!



© MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.

牧场物語 はじまりの大地(3DS)  
発売:2012年2月(予定)

シリーズ初の3DS向けタイトル!



©2011 MarvelousAQL Inc.

ルーンファクトリー4(3DS)  
発売:2012年春(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)  
発売:2012年春(予定)

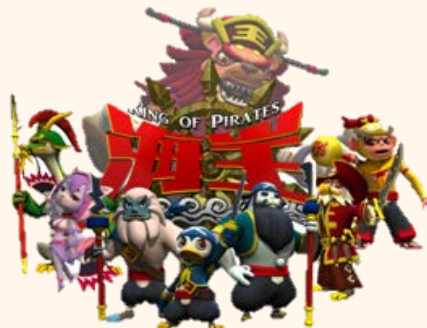
PlayStation®Vitaで始まる「ブラウザ三国志NEXT」  
基本料金無料、配信型シミュレーションゲーム登場!



©MarvelousAQL Inc. All Rights reserved.

ブラウザ三国志 NEXT(PSVita)  
配信:2012年(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最初のタイトル!



©2011 MarvelousAQL/KI/concept/intercept

海王(3DS)  
発売:2012年(予定)



◆ 「プリキュア」シリーズ、「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズ等、主カシリーズの収益力の更なる強化

◆ 新たなマルチソース・マルチユース企画の推進

映像新作 : 「人類は衰退しました」等

舞台新作 : 舞台『弱虫ペダル』、VISUALIVE『ペルソナ4』  
ミュージカル『薄桜鬼』斎藤 一編等

## 下期タイトル



©ABC・東映アニメーション

プリキュアオールスターズDX  
the DANCE LIVE♥  
～ミラクルダンスステージへようこそ～  
(映像)



©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』  
コンサート Dream Live 2011(舞台)  
2011年11月  
神戸・横浜で全8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・クリエーション、イープラス

舞台『弱虫ペダル』(舞台)  
2012年2月  
東京で全9公演予定



©Index Corporation/マーベラスAQL・イープラス

VISUALIVE  
『ペルソナ4』(舞台)  
2012年3月  
東京で全11公演予定

## 来期の予定タイトル



©アイデアファクトリー・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 一編(舞台)  
2012年ゴールデンウィーク公演予定



©ROMEO TANAKA/小学館  
イラスト/戸部 淑

人類は衰退しました  
(映像)  
アニメ企画進行中

ご清聴、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。