

証券コード：7844（東証1部）

株式会社マーベラスAQL



2014年3月期

決算説明会

2014年5月13日

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。

2014年3月期 決算概要

2015年3月期 業績予想

セグメント別の状況

全社方針

2014年3月期 決算概要

業績ハイライト

売上高 **203億円**

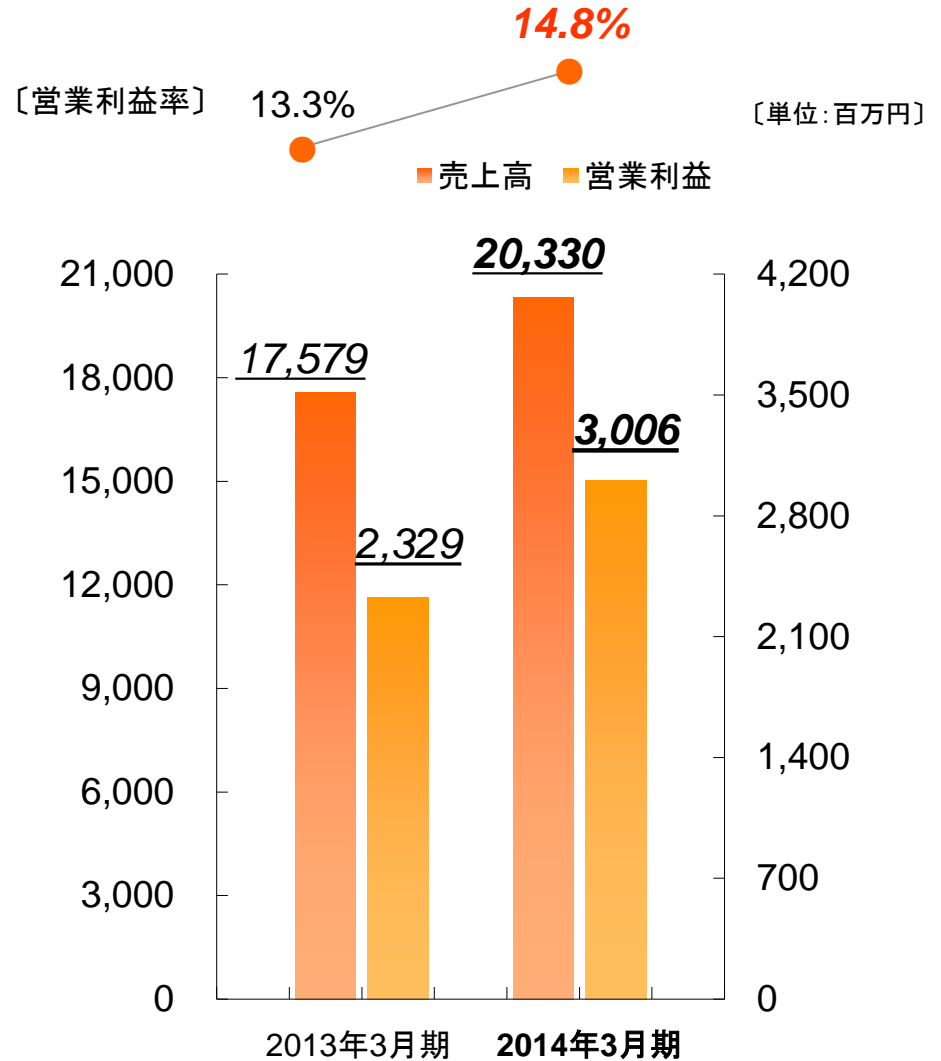
前期比 **15.6%UP**

営業利益 **30億円**

前期比 **29.0%UP**

営業利益率 **14.8%**

前期比 **1.5%UP**



〈主な要因〉

- ・ポケモンレッタの好調継続
- ・コンシューマゲームソフトの販売好調
- ・「舞台『弱虫ペダル』」の大ヒット

売上・利益ともに前年同期で順調に拡大し2桁成長を継続

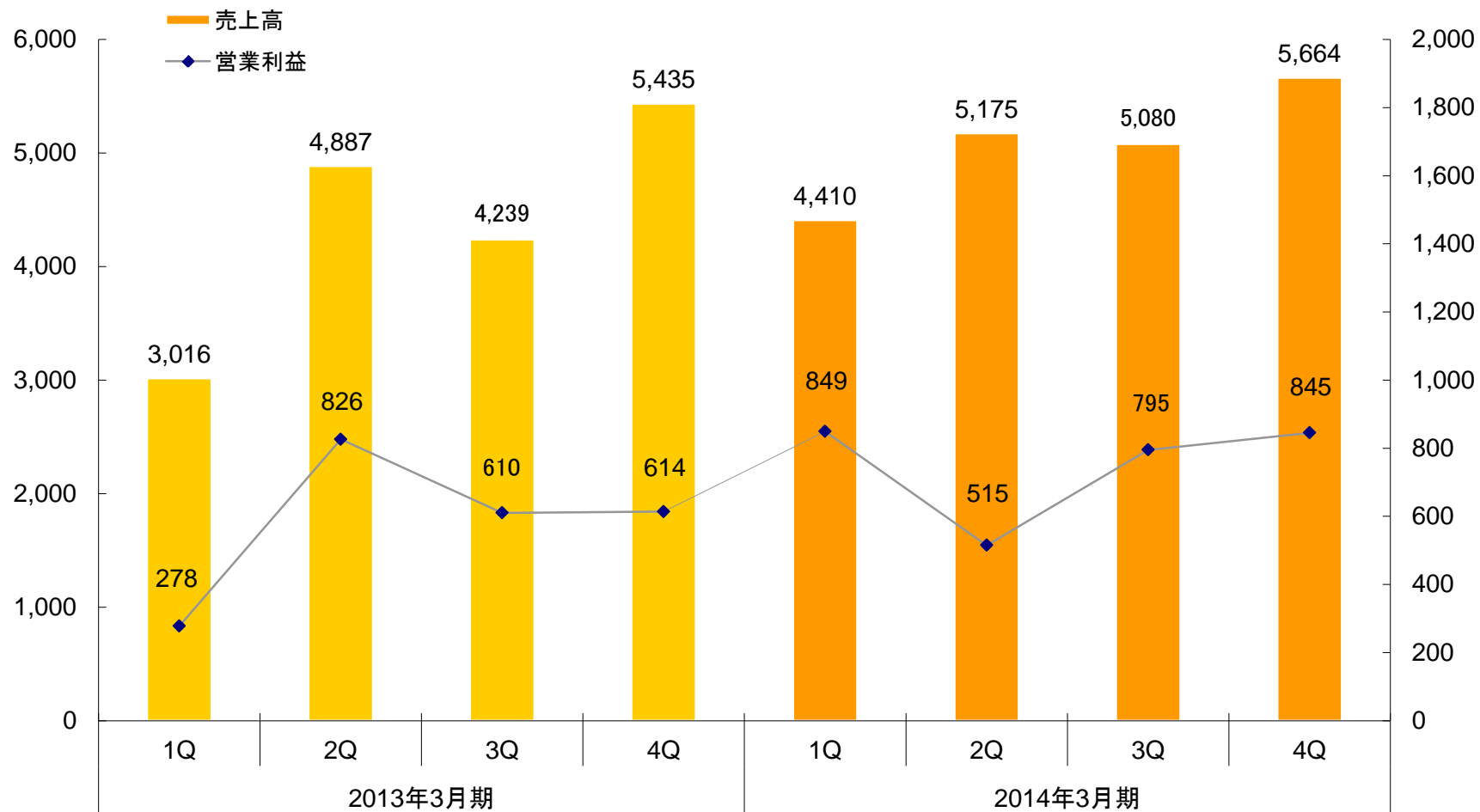
(単位:百万円)

	2013年3月期	
	実績	利益率
売上高	17,579	
売上原価	9,462	
販管費	5,787	
営業利益	2,329	13.3%
営業外損益	▲ 3	
経常利益	2,325	13.2%
特別損益	0	
法人税等	406	
当期純利益	1,919	10.9%

実績	利益率	2014年3月期	
		前期比(額)	前期比(率)
20,330		2,751	116%
10,384		921	110%
6,939		1,152	120%
3,006	14.8%	676	129%
35		39	—
3,041	15.0%	715	131%
▲ 59		▲ 59	—
1,100		693	270%
1,882	9.3%	▲ 37	98%

業績ハイライト(四半期別)

(単位:百万円)



業績ハイライト セグメント別概況

(単位:百万円)	2013年3月期	2014年3月期	
	実績	実績	前期比(%)
● オンライン事業	7,269	8,877	122%
● コンシューマ事業	7,059	7,630	108%
● 音楽映像事業	3,256	3,825	117%
売上高計	17,579	20,330	116%
● オンライン事業	665	742	112%
● コンシューマ事業	1,819	2,268	125%
● 音楽映像事業	738	921	125%
セグメント利益計	3,223	3,932	122%
調整額・消去等	▲ 893	▲ 925	104%
営業利益計	2,329	3,006	129%

Point

オンライン事業

- ・新規タイトル投下により大幅増収
- ・中止タイトルの開発費一括計上
- ・ネイティブアプリでヒット作誕生

コンシューマ事業

- ・ポケモンレッタの好調が通年に渡り業績寄与
- ・ゲームソフトが新作、旧作ともに好調な販売推移

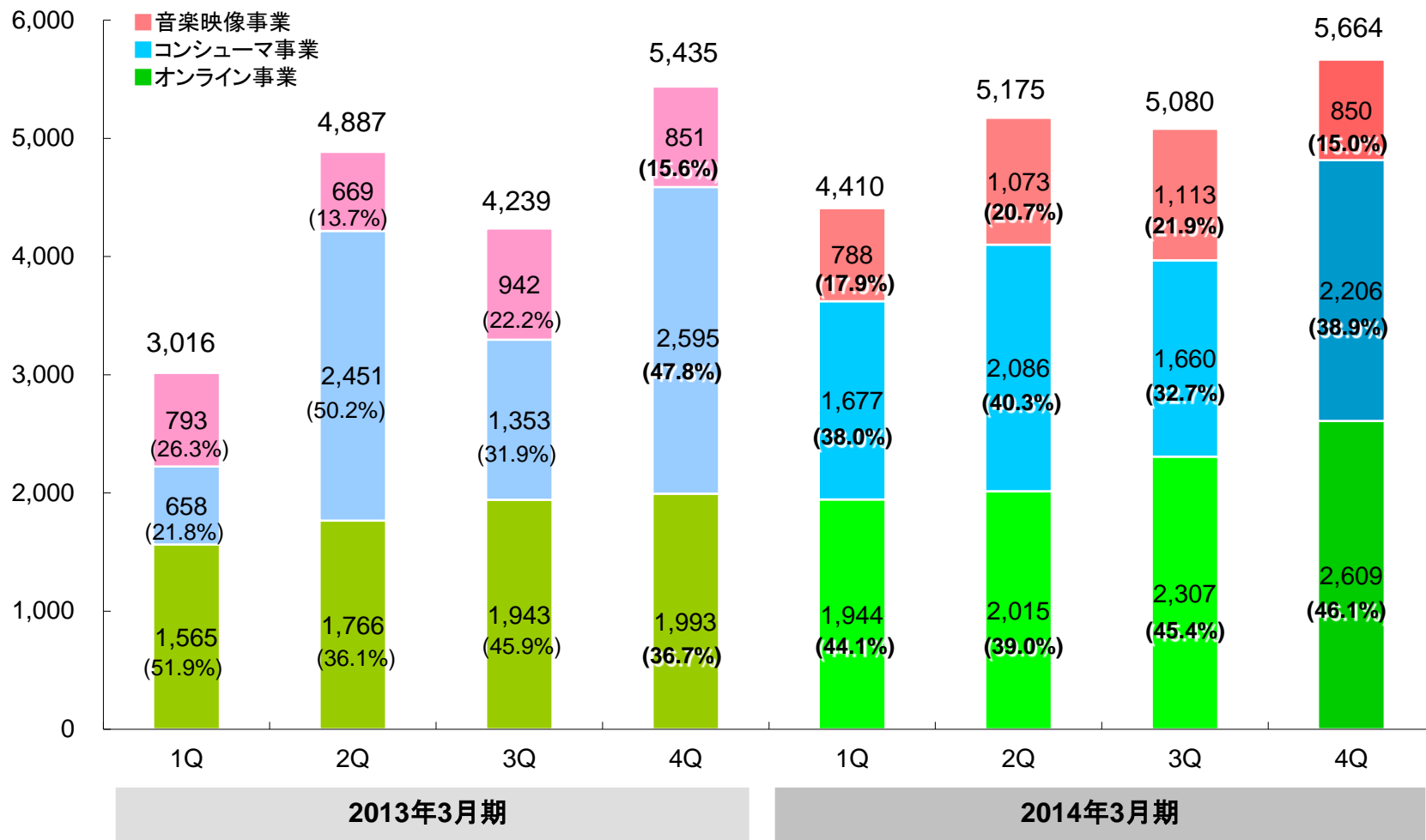
音楽映像事業

- ・「舞台『弱虫ペダル』」が主力シリーズとして成長・定着
- ・主力の看板タイトルが引き続き好調

業績ハイライト(四半期ごとの売上構成)



単位: 百万円
(売上構成比%)



- 現預金の増加と、発売を控えたコンシューマゲームソフトの開発に伴う棚卸資産の増加により流動資産が増加
- のれんの償却、オンラインゲーム開発費の償却、舞台公演事業の投資回収が進んだことにより固定資産が減少
- 利益計上により純資産増加

(単位:百万円)	2013年3月末	2014年3月末	増減額
流動資産 計	12,593	14,583	1,990
固定資産 計	2,748	2,233	▲ 515
資産合計	15,341	16,816	1,474
流動負債 計	4,570	4,840	270
固定負債 計	76	54	▲ 21
負債合計	4,647	4,895	248
純資産合計	10,694	11,921	1,226

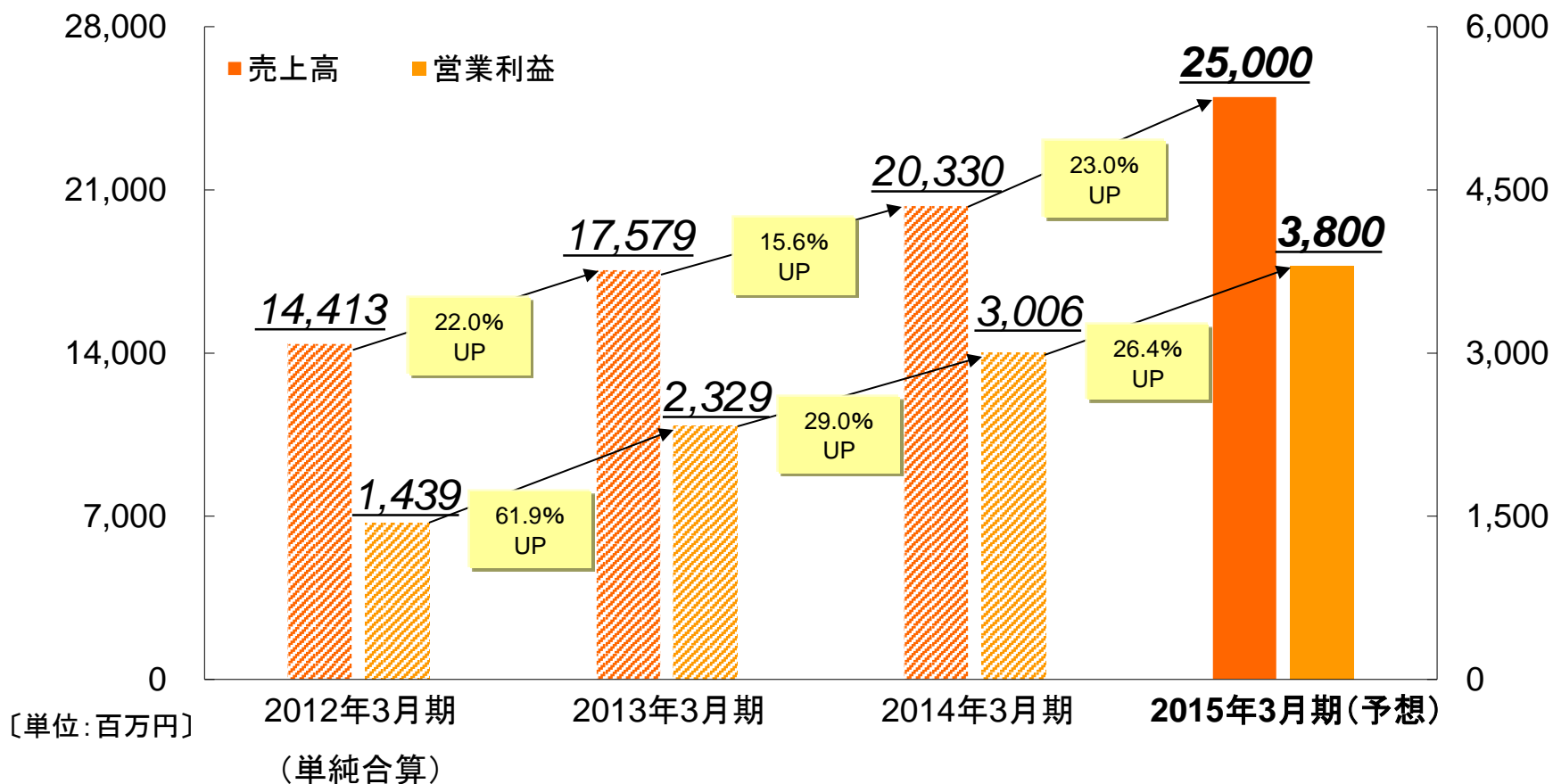
2015年3月期 業績予想

強力な新作ラインナップで 売上・利益ともに2桁成長を継続

2015年3月期 (単位:百万円)	上期	下期	通期		前期比	
	予想	予想	予想	利益率	(額)	(率)
売上高	10,300	14,700	25,000	—	4,669	123.0%
営業利益	1,210	2,590	3,800	15.2%	793	126.4%
経常利益	1,205	2,585	3,790	15.2%	748	124.6%
当期純利益	723	1,551	2,274	9.1%	391	120.8%

(参考)2014年3月期実績 (単位:百万円)	上期 実績	下期 実績	通期 実績		利益率	
売上高	9,585	10,744	20,330	—		
営業利益	1,365	1,641	3,006	14.8%		
経常利益	1,385	1,656	3,041	15.0%		
当期純利益	860	1,021	1,882	9.3%		

3期連続の2桁成長を継続 今期は売上・利益ともに20%超の成長



通期業績は各セグメントで増収増益

第1四半期及び上期は、前期反動と先行投資で、前期比減

		2015年3月期				2014年3月期実績			
(単位:百万円)		1Q	上期予想	下期予想	通期予想	1Q	上期	下期	通期
売上高	● オンライン	1,920	4,000	6,500	10,500	1,944	3,960	4,917	8,877
	● コンシューマ事業	1,200	4,700	5,600	10,300	1,677	3,763	3,866	7,630
	● 音楽映像事業	700	1,600	2,600	4,200	788	1,861	1,963	3,825
	売上高合計	3,820	10,300	14,700	25,000	4,410	9,585	10,744	20,330
セグメント利益	● オンライン	200	400	1,040	1,440	181	218	524	742
	● コンシューマ事業	210	1,050	1,470	2,520	739	1,273	994	2,268
	● 音楽映像事業	170	340	580	920	183	350	571	921
	セグメント利益合計	580	1,790	3,090	4,880	1,104	1,842	2,089	3,932
調整額・消却額等		▲ 310	▲ 580	▲ 500	▲ 1,080	▲ 255	▲ 477	▲ 448	▲ 925
営業利益合計		270	1,210	2,590	3,800	849	1,365	1,641	3,006

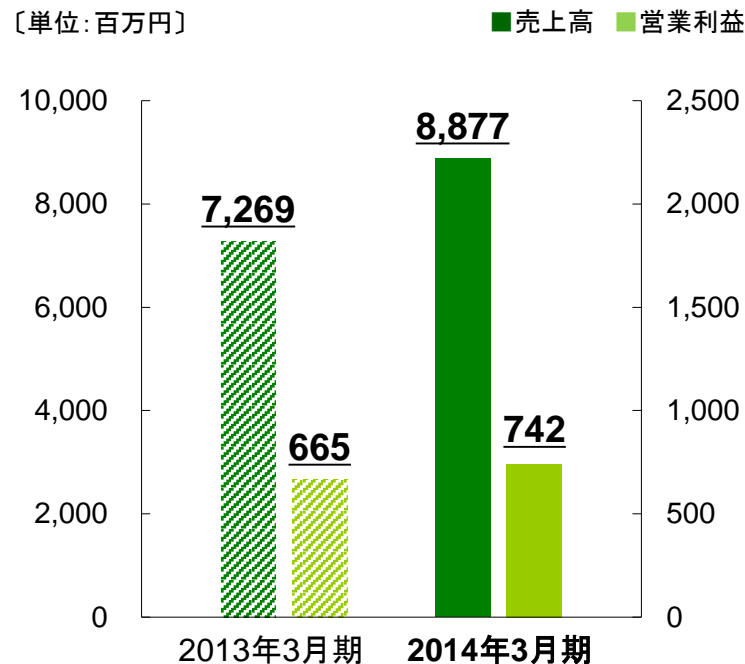
セグメント別の状況

〈売上〉 **新規タイトルの投入により伸長**
 〈利益〉 **開発・運営・広告費等の増加により利益率低下**

〈タイトル状況〉

- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が当社アプリゲームとして初のヒット
- 既存ブラウザゲームが堅調
- 国内・海外を合わせて一部不採算タイトルを中止
開発費を一括償却

〔単位：百万円〕



タイトル展開

「剣と魔法のログレス いにしへの女神」
(ネイティブアプリ)

2013年12月サービス開始



©MarvelousAQL Inc. Aiming Inc.

「ブラウザ三国志」
(PCブラウザ)

2009年7月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.

「一騎当千バーストファイト」
(モバイルブラウザ)

2012年5月サービス開始



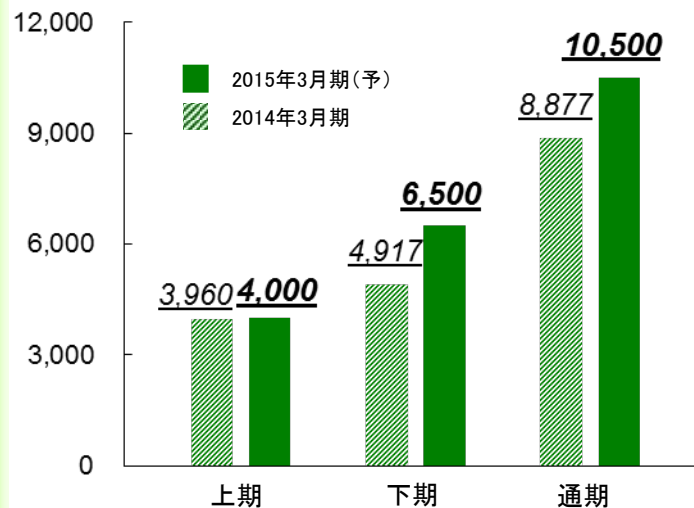
©2011 塩崎雄二・ワニブックス／一騎当千集闘士血風録パートナーズ
©MarvelousAQL Inc.

- 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」の更なるヒットに注力
- ネイティブアプリを中心とした新規タイトルの企画・開発
- 既存主力タイトルの維持強化

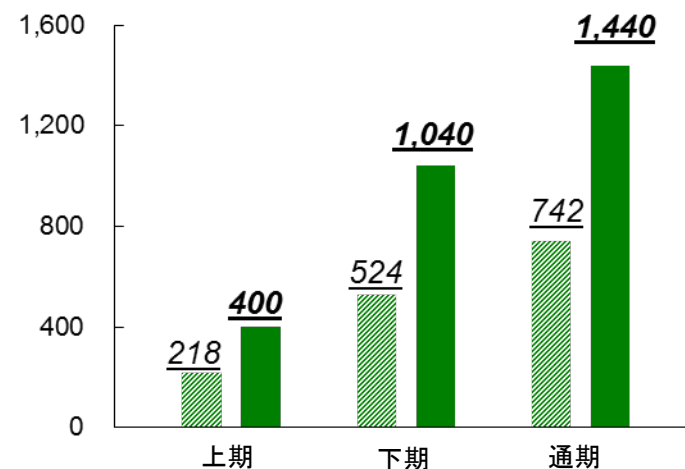
タイトル展開



売上高 (単位:百万円)



セグメント利益 (単位:百万円)



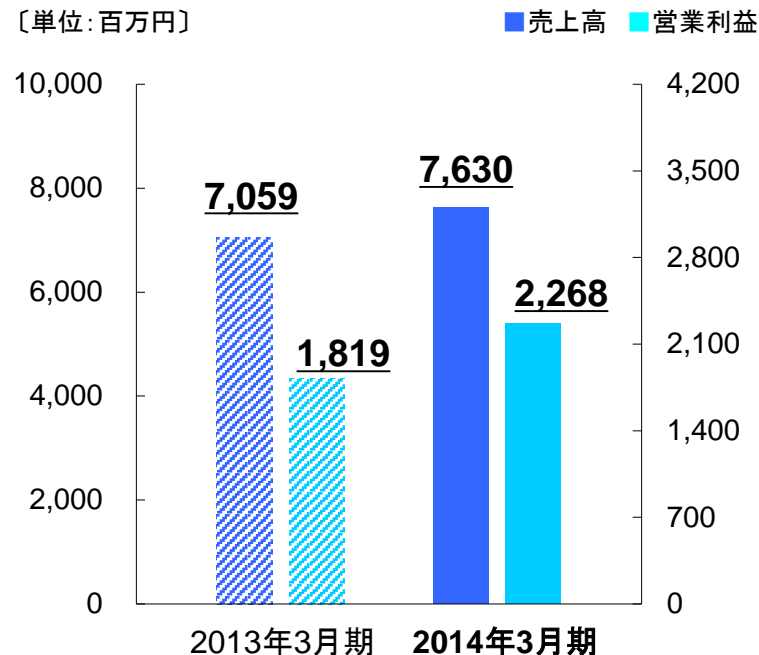
〈売上〉 前期比 8%増

〈利益〉 前期比 24%増

〈タイトル状況〉

- ポケモンレッタが通年に渡り好調な業績推移
- 「牧場物語 つながる新天地」が、シリーズ最高のスタート
- 旧作リピート受注が上期業績と高い利益率を牽引

〔単位：百万円〕



タイトル展開

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



©2014 Pokémon.
©1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MAQL

牧場物語 つながる新天地(3DS)

2014年2月27日発売



©2014 MarvelousAQL Inc. All Rights Reserved.
SUPER MARIO items © 2014 Nintendo.

幕末Rock(PSP)

2014年2月27日発売



©2014 MarvelousAQL Inc.

- 「閃乱カグラ」シリーズから新作2作品を発売
- 「IA/VT -COLORFUL-」、「禁忌のマグナ」ほか、多数の新作タイトルを編成
- キッズアミューズメント新作「パズドラZ テイマーバトル」を今夏より投入

タイトル展開

パズドラZ テイマーバトル
(アミューズメント)
2014年夏より稼働予定



© GungHo Online Entertainment, Inc. / MarvelousAQL Inc.

IA/VT -COLORFUL- (PS Vita)
2014年7月31日発売予定



©2014 MarvelousAQL Inc./1st PLACE Co Ltd. | IA PROJECT

閃乱カグラ2 -真紅-(3DS)
2014年8月7日発売予定



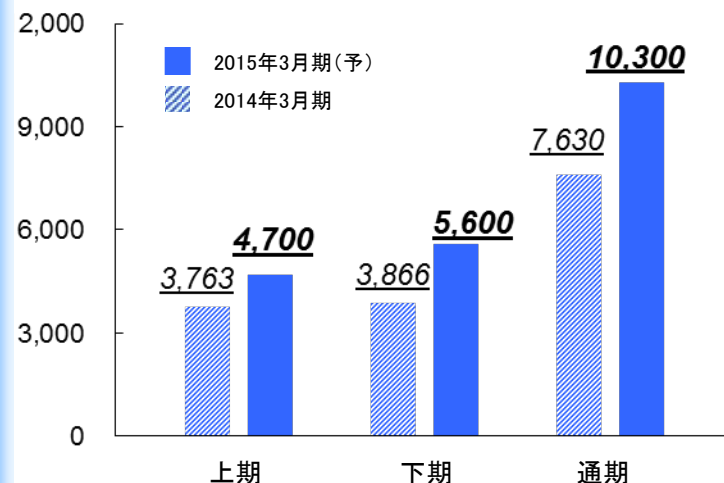
©2014 MarvelousAQL Inc.

禁忌のマグナ (3DS)
2014年発売予定

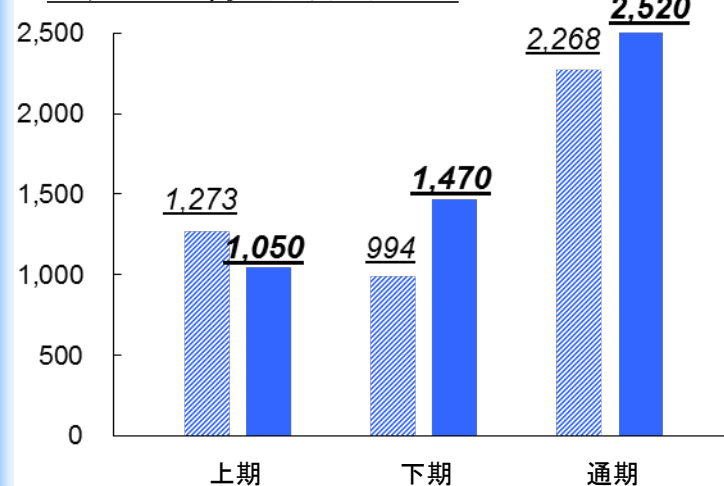


©2014 MarvelousAQL Inc.

売上高 (単位:百万円)



セグメント利益 (単位:百万円)



〈売上〉 **シリーズ作品が好調推移**

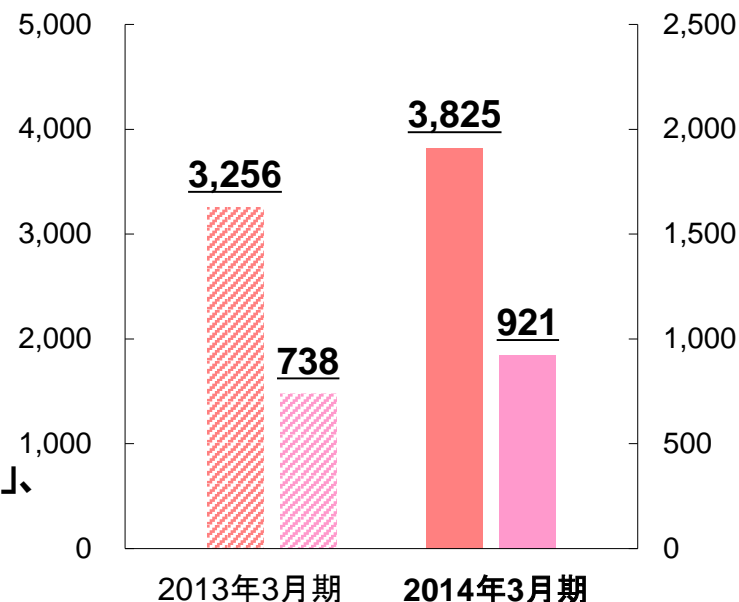
〈利益〉 **増収に伴う利益伸長**

〈タイトル状況〉

- 10年を経た主力定番コンテンツ「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」が堅調推移
- 「舞台『弱虫ペダル』」が公演を増すごとに人気拡大、チケットは完売、関連DVD販売も好調
- 「ミュージカル『薄桜鬼』」シリーズ、所属アーティスト「vistlip」、新作主幹事アニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」も堅調

〔単位：百万円〕

■ 売上高 ■ 営業利益



タイトル展開

ドキドキ！プリキュア



© ABC・東映アニメーション

ミュージカル『テニスの王子様』 全国大会 青学vs氷帝

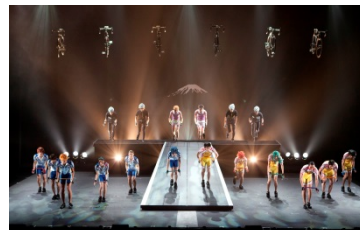
2013年7月～2013年9月公演



©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』インターハイ篇 The Second Order

2014年3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、東宝、ディー・バイ・エル・クリエイション

vistlip



©MarvelousAQL

- 主力の「プリキュア」シリーズ、「ミュージカル『テニスの王子様』」は、引き続き傾注
- 第3の柱となった「舞台『弱虫ペダル』」を更なるヒットコンテンツへ育成
- 新規アニメ「東京喰種」、「幕末Rock」に期待
- 「ミュージカル『薄桜鬼』シリーズ」、「舞台『K』」などライブエンターテインメント分野にもさらに注力

タイトル展開

ハピネスチャージプリキュア！

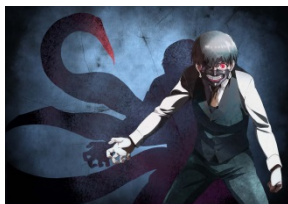
ABC・テレビ朝日系列にて
毎週日曜朝8時30分より好評放送中



©ABC・東映アニメーション

東京喰種トーキョーグール

2014年7月よりTV放送開始予定



©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会

幕末Rock

2014年7月よりTV放送開始予定



©2014 MarvelousAQL Inc./幕末Rock製作委員会

舞台『K』

2014年8月公演予定

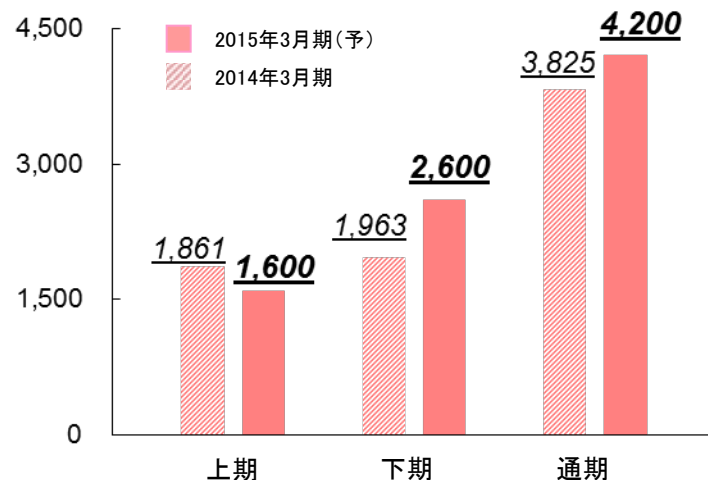


©GoRA・GoHands/k-project

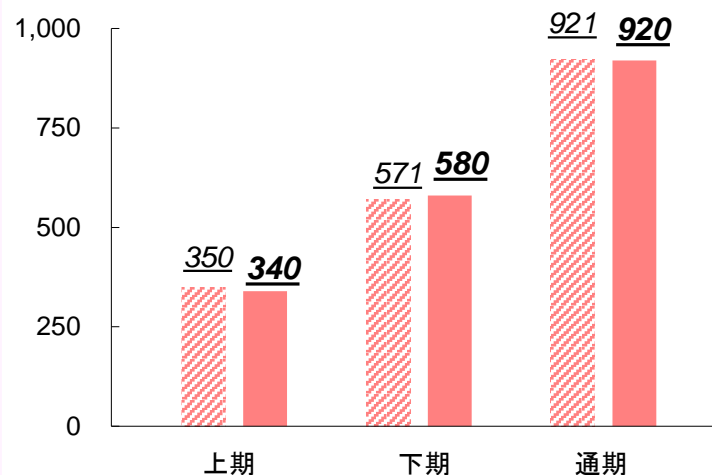
©GoRA・GoHands/stage k-project

Copyright (c) 2014 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)



| 全社方針

MARVELOUS!

新生マーベラス～2ndステージスタート～

2014年7月1日、「株式会社マーベラスAQL」は「株式会社マーベラス」へ商号変更し、新たな一步を踏み出します。

- **ゲーム業界は、スマホの浸透などにより大きく変化**
- **総合エンタメ企業の強みを活かし、年率約20%成長**
- **注力分野の慎重な判断により、収益力UP(営業利益倍増)**
- **3事業ともに既存タイトル強化、新規IP創出の両面において堅調に事業規模を拡大**
- **3社の融合は、想定どおりに進捗し飛躍への基盤完成**
- **融合・成長基盤完成により、従来の強み・ビジネスモデルを最大限発揮し、大きな飛躍に向け積極展開できる体制へ**

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

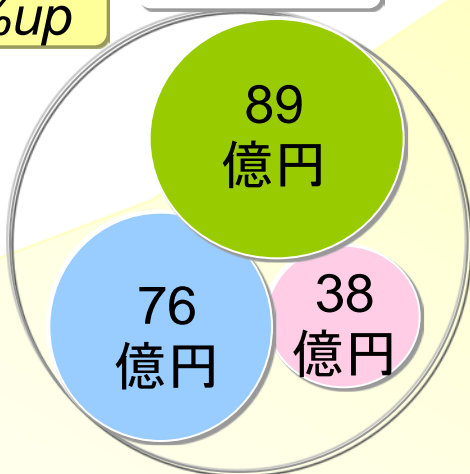
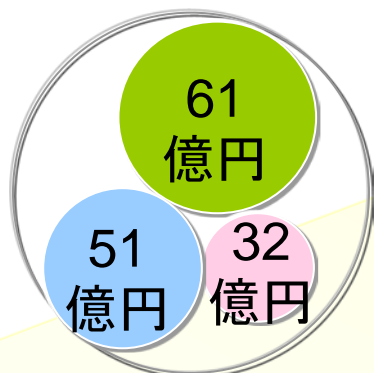
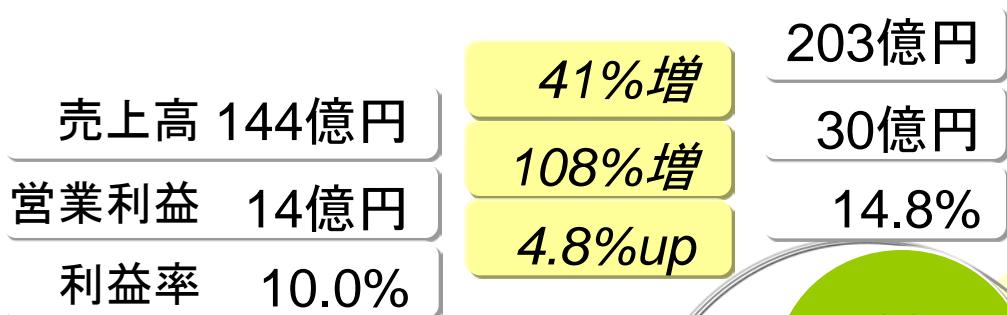
音楽映像事業

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)

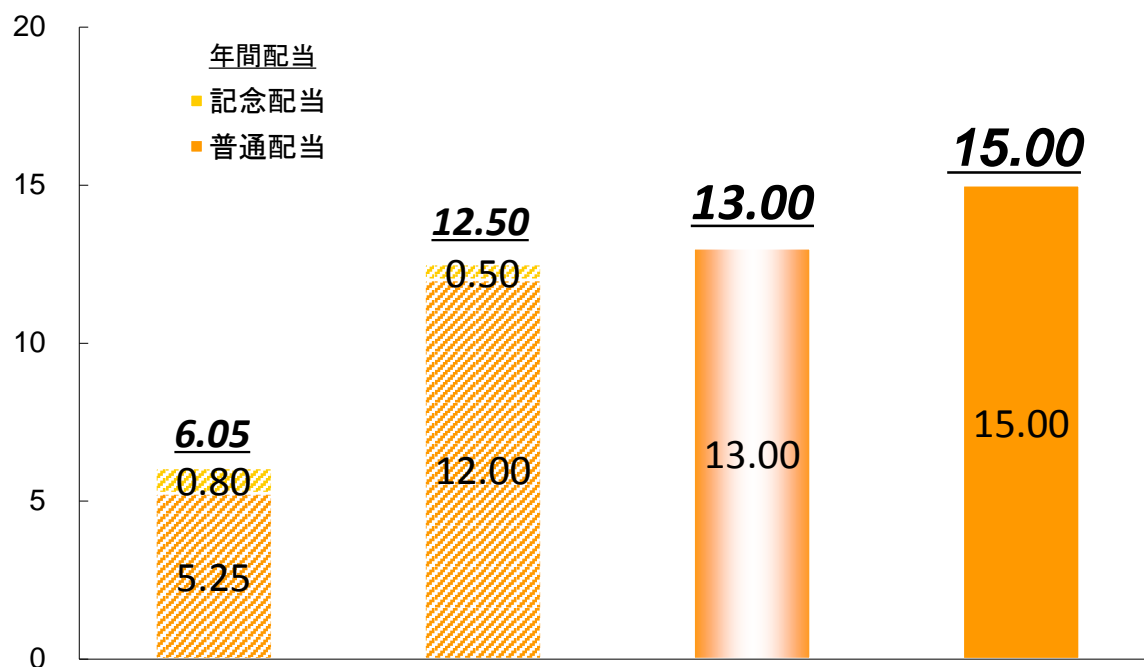
「強力なIPの創出・育成」と「総合エンターテインメント企業」の強みを活かし
融合から更なる付加価値創出へ大きく飛躍



2012年
3月期(単純合算)

2014年
3月期

2015年3月期：配当方針に沿い、年間15円を計画



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%以上を目標に、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。

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期 (予想)
配当性向	5.6%	34.8%	36.9%	35.3%

※2013年3月期以前の数値につきましては、2013年10月1日に効力が発生した普通株式1株を100株とする株式分割を勘案した数値を掲載しております。

ご清聴、誠に有難うございました。

〈お問い合わせ先〉

経営企画室

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。