

会社概要

(2013年6月21日現在)

■会社名	株式会社マーベラスAQL	■役員	代表取締役会長	中山 晴喜
■証券コード	7844		代表取締役社長	許田 周一
■設立	1997年6月25日		取締役副社長	青木 利則
■資本金	1,128百万円		取締役	松本 慶明
■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		取締役	山角 信行
■事業内容	オンラインゲームの企画・開発・制作・販売 家庭用ゲームソフトの企画・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		取締役	山口 善輝
■従業員数	427名(連結) ※2013年3月31日現在		取締役(社外)	中村 俊一
		■グループ会社	取締役(社外)	久夙良木 健
			常勤監査役(社外)	辻 勇
			監査役(社外)	西 巖
			監査役(社外)	西村 勝彦
			株式会社エンタースフィア	
			株式会社デルファイサウンド	
			Marvelous USA, Inc.	
			MAQL Europe Limited	
			株式会社アートランド	
			株式会社リンクシンク	

マーベラスひろば

ホームページのご案内

当社では、ホームページにて即時情報開示に努めております。メール配信をご登録された皆様には、当社の新着情報をメールでお知らせいたします。当社ホームページ「IR情報」内の「メール配信」にてご登録いただけますので、是非ご活用ください。

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



コーポレートサイト

アンケートへのご協力をお願い致します

「Business Report」をご覧いただき、誠にありがとうございます。当社では、株主の皆様のご意見を今後の紙面構成やIR活動に反映させるよう努めてまいりたいと考えております。大変お手数ではございますが、同封のアンケートはがきにてご意見をお寄せくださいますようお願い申し上げます。

株式会社マーベラスAQL

〒140-0002 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
URL : <http://www.maql.co.jp/>



株式会社マーベラスAQL

2013年3月期(第16期)事業報告書

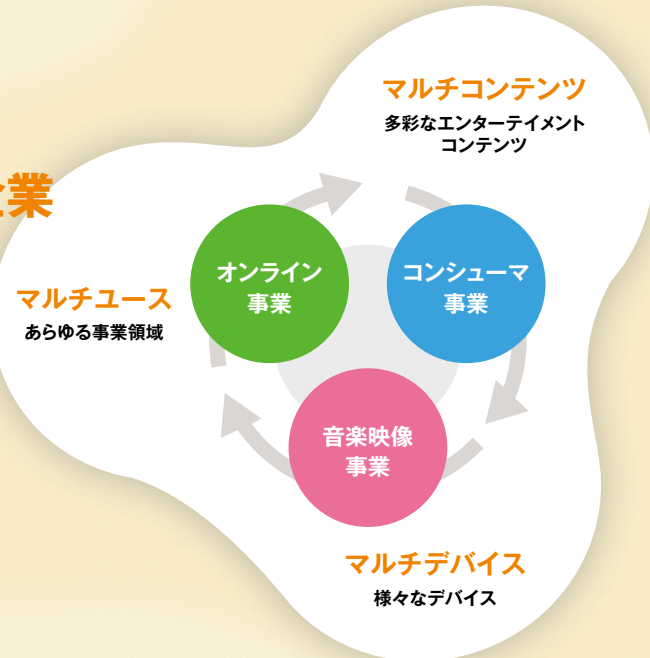
2012年4月1日~2013年3月31日

「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



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

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、
世界の人々に「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。

Mission

Excite Our Customers.
Create Our Future.

Vision

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる

Contents

02	トップメッセージ
03	特集 2013年3月期の 業績と今後の展開
05	連結業績ハイライト
07	事業別の業績と今後の展開
13	連結財務諸表(要約)
14	株式の状況 大株主の状況 所有者別株式分布状況 株主メモ
裏表紙	会社概要 マーベラスひろば

Top Message トップメッセージ

代表取締役社長
許田 周一



代表取締役会長
中山 晴喜



総合エンターテインメント企業として更なる進化を目指します

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。
当社を取り巻く事業環境は、SNS利用者の拡大やスマートフォン販売台数の伸びに伴い、デバイスを問わずにエンターテインメントコンテンツを楽しむことができる環境が急速に整備されており、「どのようなエンターテインメントコンテンツをどのように供給してゆくのか」について、多様なアプローチが求められております。

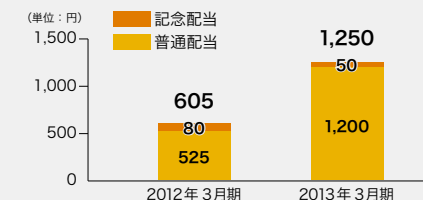
このような環境の中、2013年3月期は、当社の強みである「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を基軸とした事業戦略を実行するとともに、総合エンターテインメント企業として統合シナジーの発揮に努めました。その結果、2013年3月期の業績は、売上高17,579百万円、営業利益2,329百万円、経常利益2,325百万

円と前期を大きく上回る成果を残すことができました。
昨年東証一部上場を果たし、また、本年4月に、経営環境の変化に迅速・柔軟に対応するため代表取締役2名体制へ移行いたしました。
今後もあらゆるエンターテインメント分野をカバーする強力なバリューチェーンを構築できる、多彩なエンターテインメントコンテンツの創出と事業の垣根を超えた展開により、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へと進化してまいります。
株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2013年6月 吉日

配当について

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月期はこの方針に基づき、1株当たりの配当金を普通配当1,200円に東証一部上場記念配当50円を加えた1,250円とさせていただきます。



特集

2013年3月期の業績と今後の展開

2013年3月期の業績について、お聞かせください

2013年3月期は、経営統合から1年で東証一部への上場を果たし、全体として順調な業績を収めることができました。

セグメント別に見ると、オンライン事業においては、PC分野は、先行ノウハウを活かし順調な推移となりましたが、モバイル分野は、スマートフォンの普及に対応したネイティブ・アプリの開発に必要なノウハウを蓄積、拡充する段階となりました。コンシューマ事業では、ユーザーが固定化される中、ターゲットを絞ったソフト開発が功を奏し、想定以上の業績を収めることができました。また、アミューズメント部門の成功も順調な業績の一因です。音楽映像事業では、主力タイトルが堅調に推移したことに加え、新たなタイトル展開も軌道に乗り、順調な業績を下支えしています。

今後の展開について、お聞かせください

スマートフォンの普及等により、当社を取り巻く環境は急速に変化しています。当社の強みは、総合エンターテインメント企業として幅広い事業展開が可能になっていることです。オンライン事業、コンシューマ事業に加え、音楽映像事業が存在することで、収益の多様化・収益の長期化が望める高収益体質のビジネスモデルが構築できています。「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「様々なデバイス」向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」という基本戦略こそが、当社の強みといえます。

今後は、総合エンターテインメント企業としての強みを活かし、各事業間の水平展開の拡充やフラグシップタイトルの創出に取り組み、より一層の統合シナジーを発揮してまいります。また、モバイル事業や海外事業の強化など、時代を見据えた施策を適時実行することで、更なる成長を目指します。

President
Shuichi
MOTODA

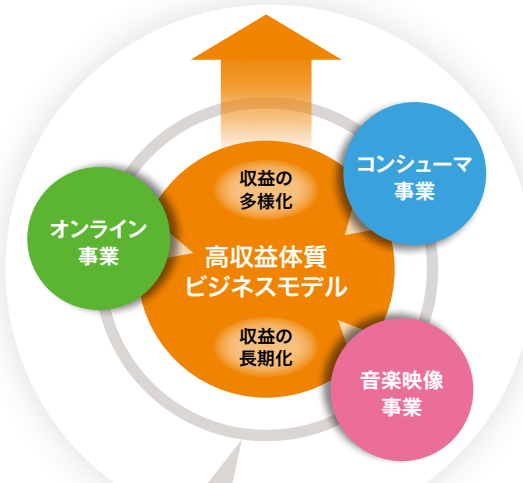
株主様へのメッセージをお願いします

「この会社は何かをやるのではないか」「面白いものを作り出してくれるのではないかと」、常に皆様に期待される会社を目指していきたいと考えております。そして、人々の生きる活力になるようなエンターテインメントを届けることで、誰もが夢見る楽しい未来を創造してまいります。

当社は、株主の皆様への利益還元を経営における重要課題として認識するとともに、5年・10年先を見据えて長期の成長努力を続けてまいりますので、今後とも一層のご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーへ

強力なIP(知的財産権)を中核とした展開
「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を
進め、更なる統合効果を発揮



それぞれが強みを持ち水平展開を行う3事業を展開



Representative director and chairman
Haruki
NAKAYAMA

連結業績ハイライト

当期 (2013年3月期) の業績

当社が属するエンターテインメント業界は、国内ソーシャルゲーム市場が依然として成長を続けており、今後も拡大基調を維持するものとみられています。一方、家庭用ゲーム市場につきましては、減少基調の推移となっておりますが、2012年は前年比でほぼ横ばいとなり、特にニンテンドー3DSの販売が好調に推移しました。また、音楽・映像分野は、厳しい環境の中にも音楽ソフト市場に回復の兆しが見られ、映像ソフトにおきましてもブルーレイディスク市場の成長が見られました。

このような状況下、当社は、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「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を掲げ、総合エンターテインメント企業として、強力なIPを中核とするブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当期(2012年4月1日～2013年3月31日)の業績は、売上高17,579百万円、営業利益2,329百万円、経常利益2,325百万円、当期純利益1,919百万円となりました。

上げるべく、これまで以上に取り組みを強化する所存であります。

以上の取り組みにより、次期の連結業績につきましては、売上高20,000百万円、営業利益2,900百万円、経常利益2,890百万円、当期純利益1,770百万円を見込んでおります。

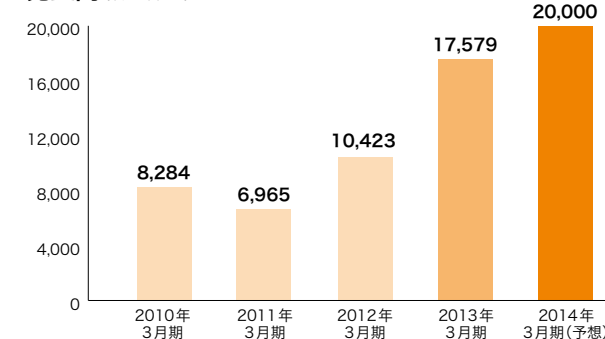
次期 (2014年3月期) の見通し

次期の事業展開につきましては、当期好調に推移したコンシューマ事業及び音楽映像事業を堅調維持させるとともに、引き続きオンライン事業に最大注力してまいります。特に、モバイルゲーム分野におきましては、新たに事業の柱となるようなタイトルを立ち

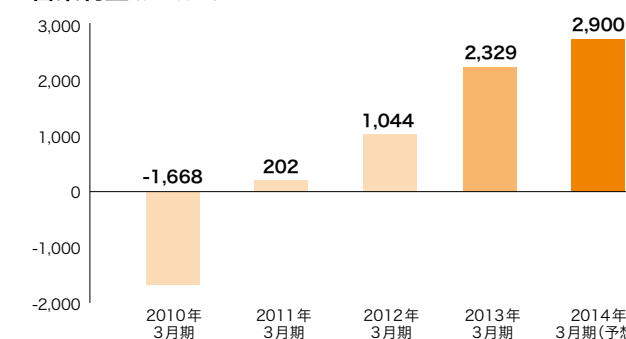
※2012年3月期の連結業績は、2011年10月1日の合併により、旧マーベラスエンターテインメントのみの上期業績と合併後のマーベラスAQLの下期業績の合算数値となります。

※グラフの2010年3月期～2011年3月期は、旧マーベラスエンターテインメント単独の業績となります。

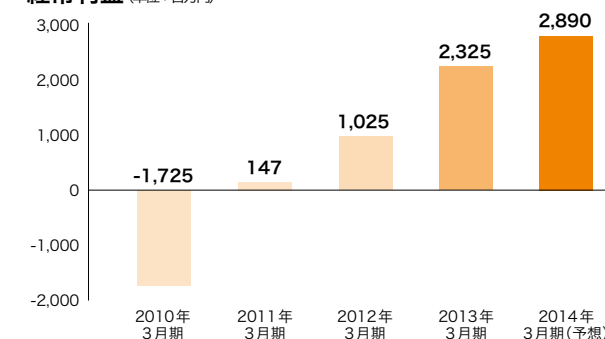
売上高 (単位:百万円)



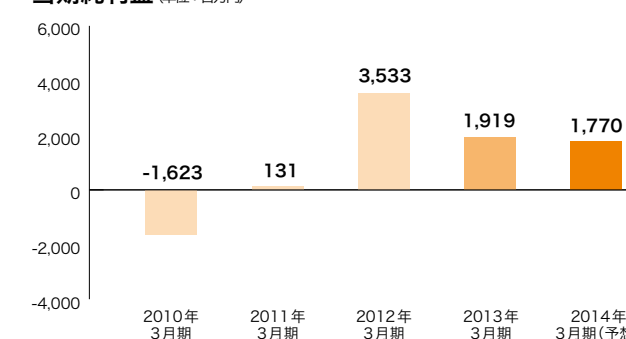
営業利益 (単位:百万円)



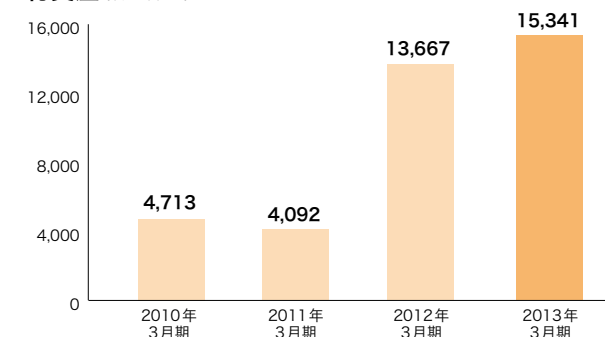
経常利益 (単位:百万円)



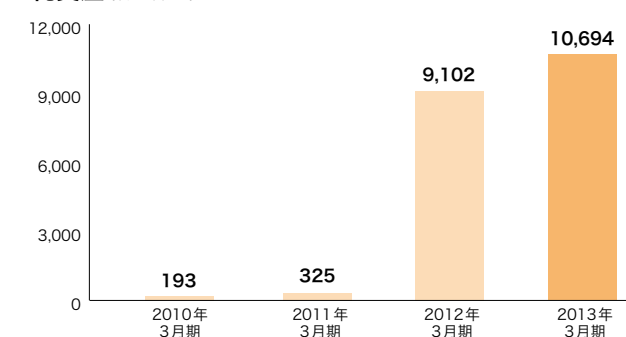
当期純利益 (単位:百万円)



総資産 (単位:百万円)



純資産 (単位:百万円)



オンライン事業 Online Game Business

多彩なプラットフォーム向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを開発

主なタイトル



ブラウザ三国志
© MarvelousAQL Inc.



一騎当千バーストファイト
© 2011 塩崎雄二・ワニブックス/
一騎当千集録闘士血風録パートナーズ
© MarvelousAQL Inc.



閃乱カグラ NewWave
© MarvelousAQL Inc.



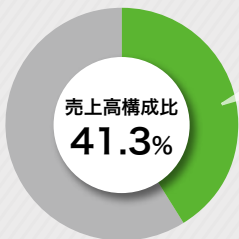
ブラウザ キングダムライジング
© MarvelousAQL Inc.

2013年3月期の実績

- 2012年5月リリース「一騎当千バーストファイト」が主カタイトルとして成長
- 2012年11月リリース「閃乱カグラ NewWave」も好調に推移
- 既存主カタイトル「ブラウザ三国志」「剣と魔法のログレス」が堅調
- 「スーパークリエイターズシリーズ」等のサービス中止や開発中止に伴う資産一括償却費用を計上

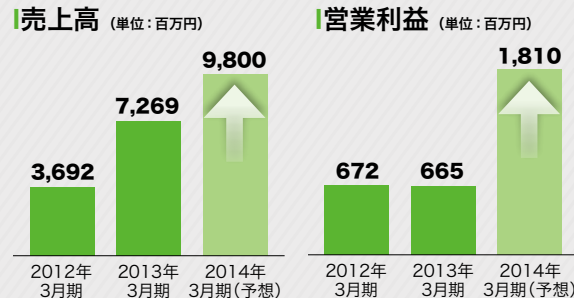
今後の展開

- モバイルコンテンツへの最大注力
- 当社の強みである主力ロングヒットタイトルの堅調を維持・伸長
- 品質(面白さ)優先の厳選したタイトルリリース
- 制作費の投資効率向上を図りつつ、ヒットタイトル創出に向けた挑戦を継続



2013年3月期 売上高
7,269百万円

2013年3月期 営業利益
665百万円



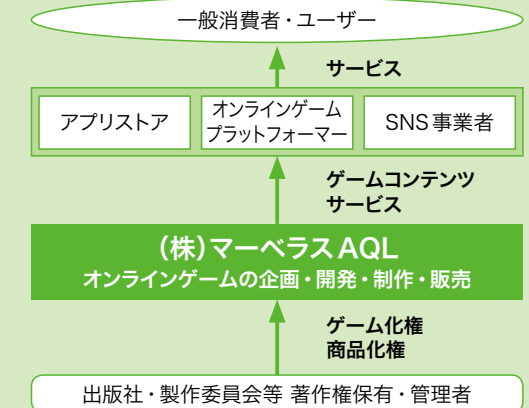
Interview



デバイスのボーダレス化を見据えたコンテンツを開発し、徹底的な差別化戦略を進めます。

取締役副社長 執行役員
デジタルコンテンツ事業本部長
青木 利則

【ビジネスフロー】



主カタイトルについて教えてください。

A オンライン事業ではPC、モバイル向けにゲームコンテンツを提供していて、PC向けは「ブラウザ三国志」が主カタイトルです。モバイル向けは「一騎当千バーストファイト」「閃乱カグラ NewWave」が新規リリースされ、順調に推移しています。

オンライン事業における御社の強みについて教えてください。

A スマートフォンが急速に普及する中、今後はスマートフォンとタブレット、PCがクロスボーダーして“デバイス”という概念がなくなり、同じサービスを同時にスタートする時代がやってきます。そのような中、パッケージを含め、PC、モバイルと全方位に開発できるスタッフとノウハウを持ち、さらには一気通貫でオリジナルIPまで作れることは当社の大きな強みであると考えています。

今後の展開を教えてください。

A デバイスのボーダレス化を見据えた商品開発や商品展開を行っていきます。例えば、コンシューマ事業で成功を収めた「閃乱カグラ」を、オンライン事業でも「閃乱カグラ NewWave」を通じてユーザーへの情報発信を続けているように、同じIPに継続して触れてもらうことで事業間の相乗効果を図っていきます。また、他社には真似のできない優位性にこだわり、徹底的に差別化していきます。

エンターテインメント事業に対する想いを聞かせてください。

A とにかくコンテンツを大切にしていきたいです。より多くのユーザーに商品を手にとってもらい、楽しんでもらうことが、エンターテインメントの醍醐味だと思っています。そのために、面白さを徹底的に追求し、最高のクオリティの商品をユーザーに届ける。それが、当社の経営ビジョンの達成につながるものと信じています。

コンシューマ事業 Consumer Game Business

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

主なタイトル



閃乱カグラ SHINOVI VERSUS
-少女達の証明-
©2013 MarvelousAQL Inc.



ルーンファクトリー4
© 2012 MarvelousAQL Inc.



ポケモンレッタ
© 2013 Pokémon.
© 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./
GAME FREAK inc. Developed by T-ARTS and MAQL



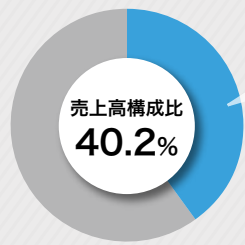
ヴァルハラナイツ3
© 2013 MarvelousAQL Inc.

2013年3月期の実績

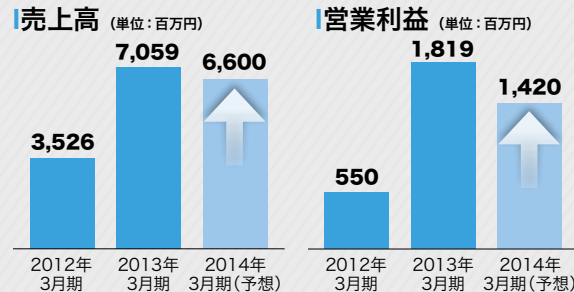
- 閃乱カグラシリーズが、「閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達-」(ニンテンドー3DS/10.8万本)、「閃乱カグラ SHINOVI VERSUS-少女達の証明-」(PS Vita/16.2万本)の連続ヒットで、当社の強力IPとして確立
- 「ルーンファクトリー4(ニンテンドー3DS/17.5万本)」、「フェイト/エクストラ CCC」(PSP/10万本)、「朧村正」(PS Vita/7万本)と主力の新作がいずれもヒット
- 新型キッズアミューズメントマシン「ポケモンレッタ」が垂直立ち上げから好調を継続

今後の展開

- 家庭用ゲーム機向けソフトは、2014年3月期も当社人気IPのシリーズ作品を中心に少数厳選で展開
- 更なる自社IPの創出に向けて、企画・開発を継続、受託開発も継続展開
- 新たな試みで「ポケモンレッタ」事業の最大化を目指す



2013年3月期 売上高
7,059百万円
2013年3月期 営業利益
1,819百万円



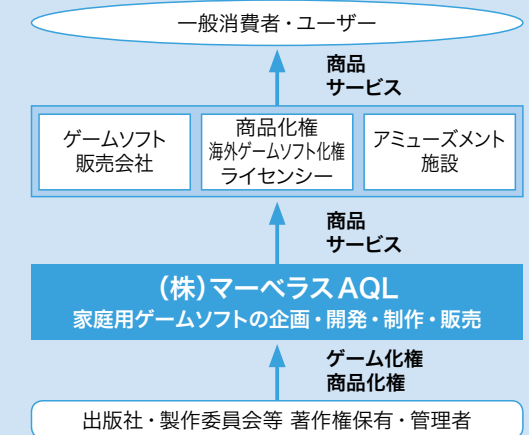
Interview



市場調査に基づいた分析力を核に、ユーザーの期待を超えるコンテンツ開発に取り組みます。

執行役員
デジタルコンテンツ事業本部
CSコンテンツ事業部長 兼 CCO
橋本 嘉史

【ビジネスフロー】



主カタイトルについて教えてください。

A コンシューマ事業では、主に家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売を行っており、主カタイトルは、「牧場物語」シリーズがあるほか、「閃乱カグラ」や「ルーンファクトリー」もシリーズ化され、IPとして確立しています。また、コンテンツのマルチユースを推進し、「閃乱カグラ」のような、コンシューマ事業からオンライン事業への展開といった、セグメントを超えたIP共有を可能にしています。

市場の現況と、その中での御社の戦略を教えてください。

A 現在のコンシューマ市場ではタイトルが二極化つまり売れるものと売れないものがハッキリしてきています。そのような中、当社では、「どのハードで、どういうものを、どのタイミングで出すか」という点に関し、市場調査に基づいた分析に力を注いでいます。例えば、キッズアミューズメント「ポケモンレッタ」では、ターゲットینگを踏まえて開発に取り組み、それまでポケモンに触れたことのないユーザーにも裾野を広げ、楽しんで頂いています。

今後の展開を教えてください。

A 徹底した市場調査に基づき、引き続き定番タイトルの発展と新規IP立ち上げに注力していきます。特に、ターゲットを吟味した上で、ユーザーの期待以上の商品を開発し、ユーザーを飽きさせないコンテンツを制作していきます。

エンターテインメント事業に対する想いを聞かせてください。

A ゲームの作り手として、社会的に影響を与えられるコンテンツを作りたいです。そのために大事なものは、ビジネス的な観点だけではなく、「ユーザーを期待以上に満足させるものを絶対に作る!」という気持ちの部分です。ユーザーの期待を超えるコンテンツの開発に取り組み、エンターテインメントを通して、人に、社会に影響を与えていきたいです。

音楽映像事業 Audio & Visual Business

音楽・映像等多様なコンテンツの企画・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

主なタイトル



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』
青学 vs 比嘉**
© 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・テニミュ制作委員会



舞台『弱虫ペダル』
© 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・クリエイション、イープラス



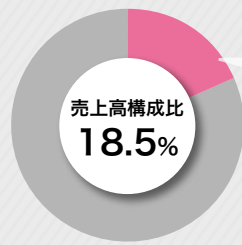
**やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。**
©2013 渡 航、小学館 /
やはりこの製作委員会はまちがっている。

2013年3月期の実績

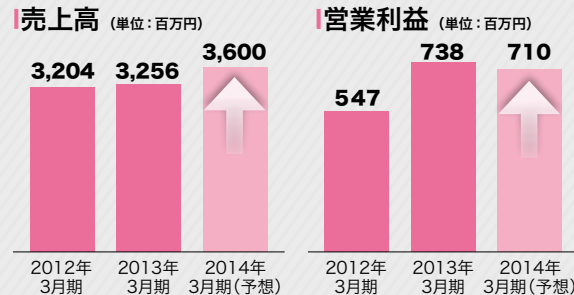
- 「プリキュア」シリーズがテレビアニメ・劇場版ともにヒットし、CD販売、DVD・BD販売、興行収入が好調に推移
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」の公演、イベント、DVD販売がいずれも好調
- 「舞台『弱虫ペダル』箱根学園篇～眠れる直線鬼～」の公演 チケットが即日完売、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「VISUALIVE『ベルソナ4』」等の新たなシリーズ作品も好評

今後の展開

- 10年目を迎える「プリキュア」シリーズは、2014年3月期も音楽・映像商品の主力として展開
- 「ミュージカル『テニスの王子様』」は10周年を迎え、事業規模を拡大
- TVアニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」、劇場映画「AURA」で当社主幹事作品を新規投入
- 「舞台『弱虫ペダル』」等の舞台新シリーズを積極展開



2013年3月期 売上高
3,256百万円
2013年3月期 営業利益
738百万円



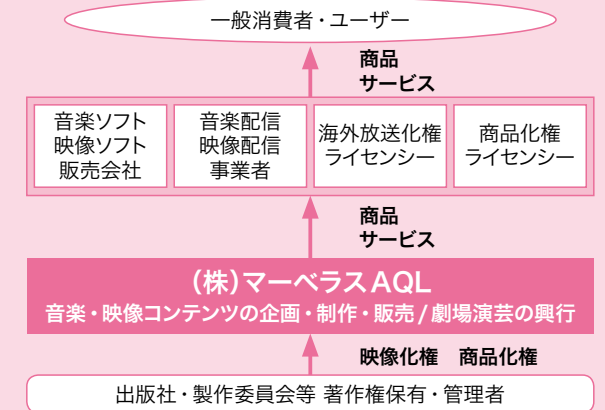
Interview



定番タイトルの
拡大・発展に加え、
夢のある面白い
新規コンテンツを制作し、
世界に発信していきます。

取締役 執行役員
音楽映像事業部長
松本 慶明

【ビジネスフロー】



主カタイトルについて教えてください。

A 音楽映像事業では音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売に加え、舞台興行まで行っており、主カタイトルである「プリキュア」シリーズはテレビ初放送から10年目、「ミュージカル『テニスの王子様』」は初公演から10周年を迎えます。10年間コンテンツを育み、ユーザーに愛されてきたことは、コンテンツの足が早いこの業界では珍しく、日頃から継続して新しいことに取り組んできた結果であると考えています。

音楽映像事業における御社の強みについて教えてください。

A これまで、エンターテインメントをより楽しく、より面白いものにするために常に探究を続けてきましたが、今では以前のように音楽だけ、アニメだけで成功することは難しくなっています。それらを複合的に展開して、いろいろな楽しみ方ができるコンテンツづくり、つまり「新しいエンターテインメントを創造する」ことが重要で、設立当初から続けてきた当社には総合エンターテインメント企業としての十分な基盤が構築されており、それこそが強みだと考えます。

今後の展開を教えてください。

A 定番タイトルに関しては、10年という節目を記念したイベントに取り組み、更なる拡大と発展を目指します。また、更なる飛躍に向け、当社が主幹事となり出資・制作する劇場版アニメ「AURA」、TVアニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」、「舞台『弱虫ペダル』」のように新規IPの立ち上げ・確立へのチャレンジを続けていきます。

エンターテインメント事業に対する想いを聞かせてください。

A 夢があって面白い作品に、新しい価値をプラスして、世界に発信していくことが目標です。創造する面白さこそが、エンターテインメント事業の一番の魅力だと思っています。エンターテインメントが世の中に愛されることは今後も変わらないはずなので、当社も土台となるコンテンツを維持・発展・拡大させながら、新規コンテンツへの取り組みを続けていきます。

連結財務諸表(要約)

■連結貸借対照表(単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2012年3月31日現在	2013年3月31日現在
資産の部			
流動資産		11,932	12,593
固定資産		1,734	2,748
有形固定資産		332	611
無形固定資産		733	1,368
投資その他の資産		668	767
資産合計		13,667	15,341
負債の部			
流動負債		4,361	4,570
固定負債		202	76
負債合計		4,564	4,647
純資産の部			
株主資本		9,105	10,700
資本金		1,128	1,128
資本剰余金		6,373	6,373
利益剰余金		1,630	3,226
自己株式		△27	△27
その他の包括利益累計額		△2	△6
純資産合計		9,102	10,694
負債純資産合計		13,667	15,341

■連結損益計算書(単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2011年4月1日から 2012年3月31日まで	2012年4月1日から 2013年3月31日まで
売上高		10,423	17,579
売上総利益		4,491	8,116
営業利益		1,044	2,329
経常利益		1,025	2,325
税金等調整前当期純利益		3,150	2,325
当期純利益		3,533	1,919

■連結キャッシュ・フロー計算書(単位:百万円)

区分	期別	前期	当期
		2011年4月1日から 2012年3月31日まで	2012年4月1日から 2013年3月31日まで
営業活動による キャッシュ・フロー		1,399	2,817
投資活動による キャッシュ・フロー		435	△2,130
財務活動による キャッシュ・フロー		△479	△975
現金及び現金同等物の 期末残高		5,979	5,723

POINT

純資産

配当による支出の一方で、当期純利益等の計上により、前連結会計年度末に比べ1,592百万円増加し、10,694百万円となりました。

当期純利益

前期比減少は、前期において合併による負ののれん発生益22億円という特殊要因があったことによるものです。

■株式の状況(2013年3月31日現在)

発行済株式の総数	535,931株
株主総数	10,190名

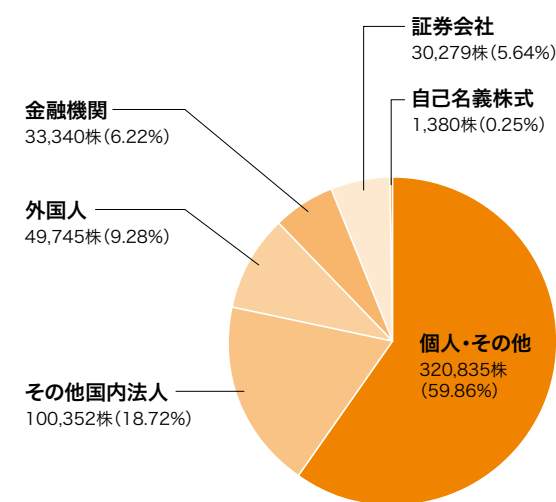
■大株主の状況

中山 隼雄	18.32%
株式会社アミューズキャピタル	12.50%
中山 晴喜	10.22%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.43%
ドイチェ バンク アーゲー ロンドン ビービー ノントリティー クライアンツ 613	3.34%
石井 洋児	2.96%
ノムラビービーノミニーズ ティーケーワンリミテッド	2.10%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	1.65%
株式会社SBI証券	1.55%
株式会社東北新社	1.45%

■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 (なお、中間配当を実施する場合 の株主確定日は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。

■所有者別株式分布状況



※円グラフの数値は小数点以下第3位を切り捨てているため合計が100%にならない場合があります。

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 受付時間	0120-288-324(フリーダイヤル) 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