



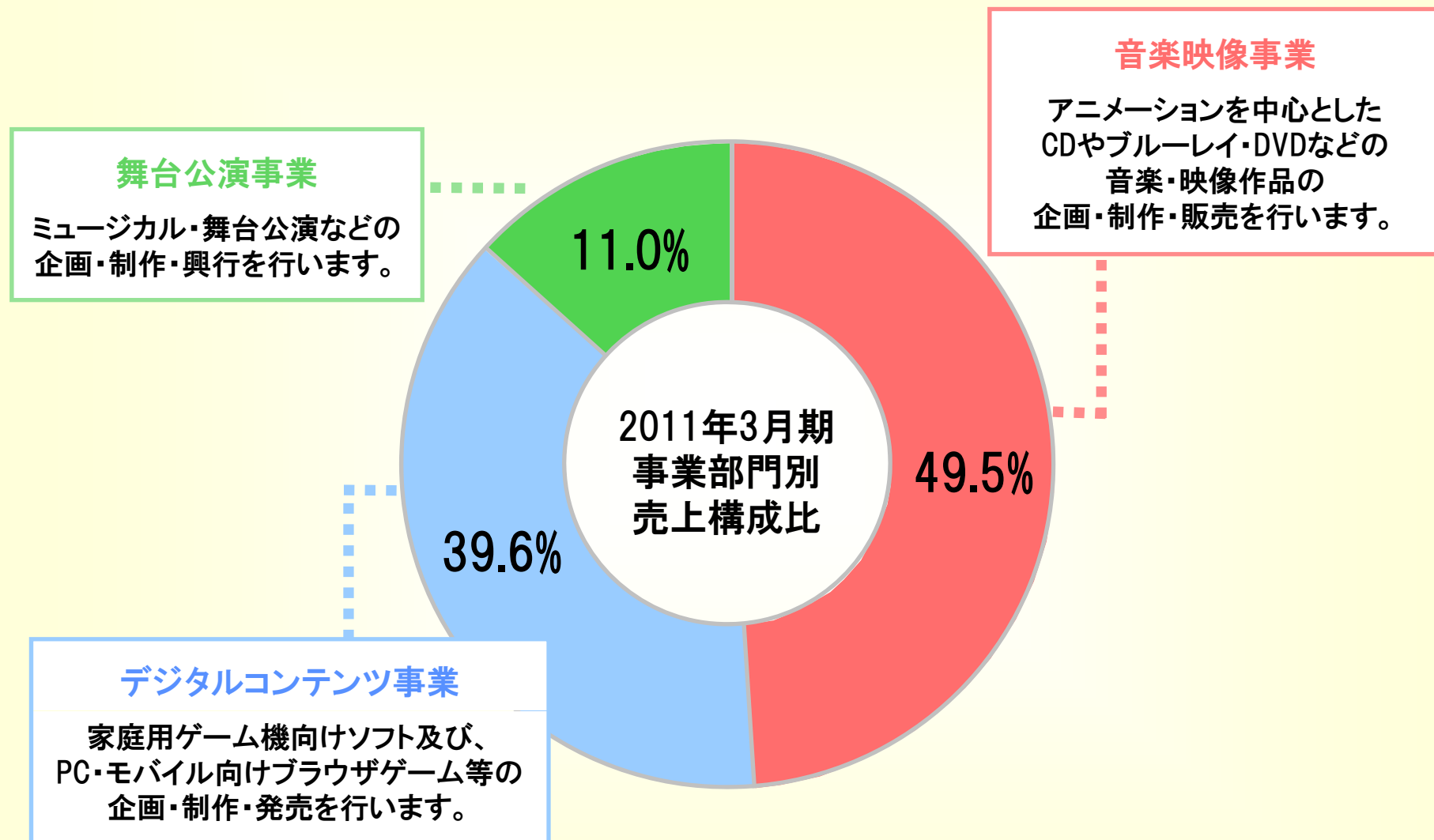
株式会社マーベラスエンターテイメント 経営近況報告会

2011年6月23日開催

東京証券取引所市場第二部
証券コード: 7844

I.マーベラスグループの 事業展開

I-1. マーベラスグループの事業展開



I-2. 2011年3月期セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	10/3期		11/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	3,596	43.4	3,444	49.5	△151	+6.0
デジタルコンテンツ	3,465	41.8	2,757	39.6	△707	△2.2
舞台公演	1,222	14.8	762	11.0	△459	△3.8
合計	8,284	—	6,965	—	△1,319	—

セグメント利益 または損失(△)	10/3期		11/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	451	—	624	—	+173	—
デジタルコンテンツ	△1,781	—	△77	—	+1,703	—
舞台公演	77	—	71	—	△5	—
事業合計	△1,253	—	618	—	+1,871	—
調整額	△415	—	△415	—	±0	—
合計	△1,668	—	202	—	+1,870	—

※ セグメント利益の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。

※ 10/3期までは「消去または全社」に全額含まれておりました、地代家賃等の一部経費につきまして、各事業部門の利益意識の向上を図るため、11/3期より、使用割合等に応じた各事業部ごとの計上とするよう、付け替えを行っております。

また、10/3期の実績につきましては、変更後の基準に遡及して集計しております。

Ⅱ. 2012年3月期の事業戦略

Ⅱ-1. 2012年3月期の業績予想

(単位:百万円)

	11/3期		12/3期		前期比増減額	
	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期
売上高	4,564	6,965	2,500	7,000	△2,064	+34
営業利益	467	202	△160	230	△627	+27
経常利益	429	147	△180	190	△609	+42
当期純利益	421	131	△185	180	△606	+48

※ 本業績予想は、当社が引き続き存続することを前提とした、当社単独の見通しです。

Ⅱ-2. 2012年3月期セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	11/3期			12/3期			前期比 増減		
	第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期	
			構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)
音楽映像	2,164	3,444	49.5	1,120	2,500	35.7	△1,044	△944	△13.7
デジタルコンテンツ	1,726	2,757	39.6	1,150	3,800	54.3	△576	+1,042	+14.7
舞台公演	674	762	11.0	230	700	10.0	△444	△62	△1.0
合計	4,564	6,965	—	2,500	7,000	—	△2,064	+34	—

セグメント利益 または損失(△)	11/3期			12/3期			前期比 増減		
	第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期	
			構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)
音楽映像	437	624	—	280	500	68.5	△157	△124	—
デジタルコンテンツ	130	△77	—	△100	210	28.8	△230	+287	—
舞台公演	97	71	—	△50	20	2.7	△147	△51	—
事業合計	666	618	—	130	730	100.0	△536	+111	—
調整額(※)	△198	△415	—	△290	△500	—	△91	△84	—
合計	467	202	—	△160	230	—	△627	+27	—

※ 本業績予想は、当社が引き続き存続することを前提とした、当社単独の見通しです。

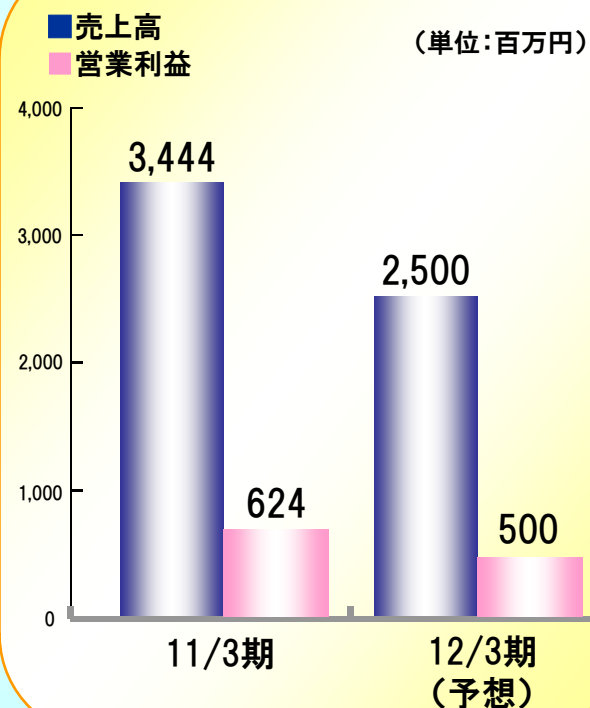
※ セグメント利益の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。

Ⅱ-3. 音楽映像事業①2012年3月期の事業戦略

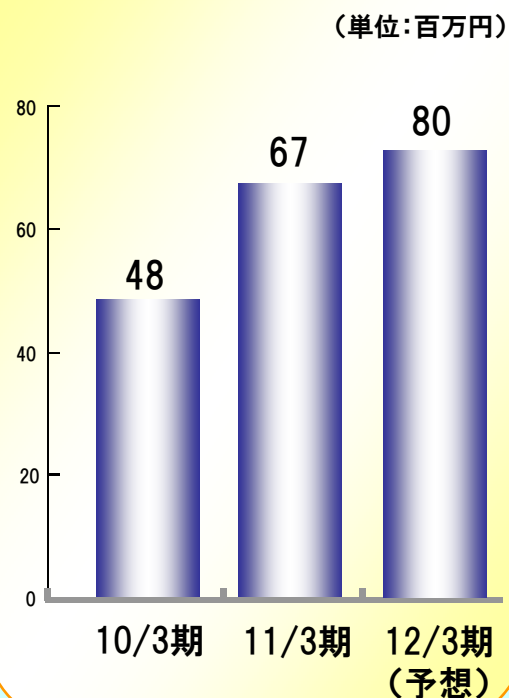
2012年3月期の取り組み

- ・主力シリーズによる安定的なポートフォリオのもと、
新たなシリーズ作品の創出とマスターライツの拡充に向けて出資3作品を新たに放送開始予定
- ・スマートフォン向けコンテンツ配信への対応を含めた配信市場への積極的な作品供給や、
過去作品のブルーレイBOX化など、ライブラリの有効活用による収益の多様化を推進

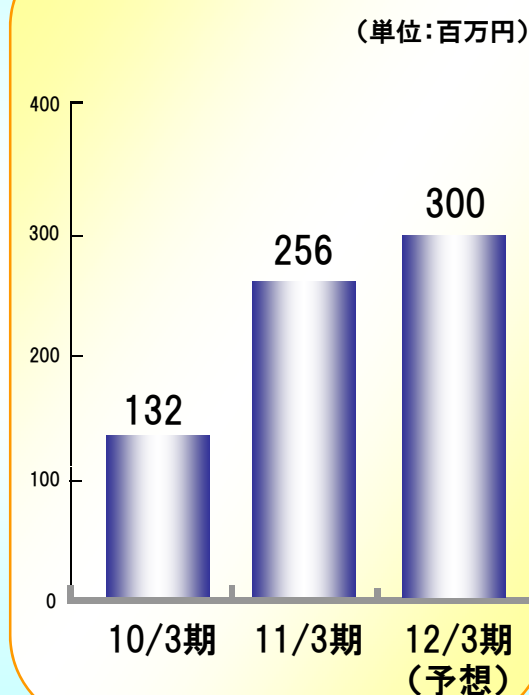
売上高・セグメント利益



配信売上高 (音楽・映像合計)



ブルーレイソフト売上高



Ⅱ-3. 音楽映像事業②2012年3月期作品



©ABC・東映アニメーション

スイートプリキュア♪
(2011年2月～放送中)



©Navel・おれつば振興会 2011

俺たちに翼はない
(2011年4月～放送中)



©feng・山比古町観光協会 2011

星空へ架かる橋
(2011年4月～放送中)



©FLIPFLOPs(チャンピオンREDいちご)/八百万堂

猫神やおよろず
(2011年7月放送開始予定)

Ⅱ-4. デジタルコンテンツ事業①2012年3月期の事業戦略

2012年3月期の取り組み

< パッケージ >

- ・新規オリジナルタイトル「アニマルリゾート 動物園をつくろう!!」を皮切りに、「ニンテンドー3DS」へのタイトル投入を開始
- ・2011年末発売予定のNGP向けに、期中に複数タイトルを発売予定
- ・当社主力シリーズの新作と新規オリジナルタイトルをバランスよく編成し、リスクを分散しつつ新規IPの創出を目指す

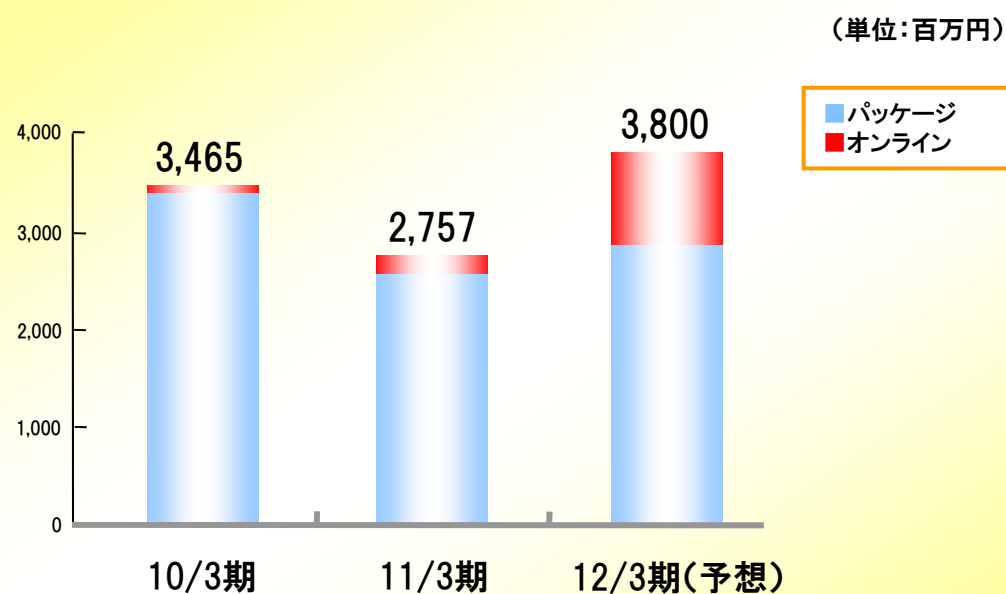
< オンライン >

- ・サービス中の2タイトルに加え、新たにPC向けブラウザゲーム2タイトル、スマートフォン向けゲーム2タイトルをサービスイン予定

売上高・セグメント利益



売上高ポートフォリオの推移



Ⅱ-4. デジタルコンテンツ事業②2012年3月期作品

パッケージ



©2011 Marvelous Entertainment Inc. /
AQ INTERACTIVE Inc.

**アニマルリゾート
動物園をつくろう!!(3DS)**
5月19日発売



©2011 Marvelous Entertainment Inc.
©2011 Natsume Inc.

Fish Eyes 3D(3DS)
6月23日発売



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

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



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

**勇者30 SECOND
(PSP)**
8月4日発売予定



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

**グランナイツ
ヒストリー(PSP)**
9月1日発売予定



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

**閃乱カグラ
ー少女達の真影ー(3DS)**
9月22日発売予定

オンライン



©Marvelous Entertainment 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 Marvelous Entertainment Inc.

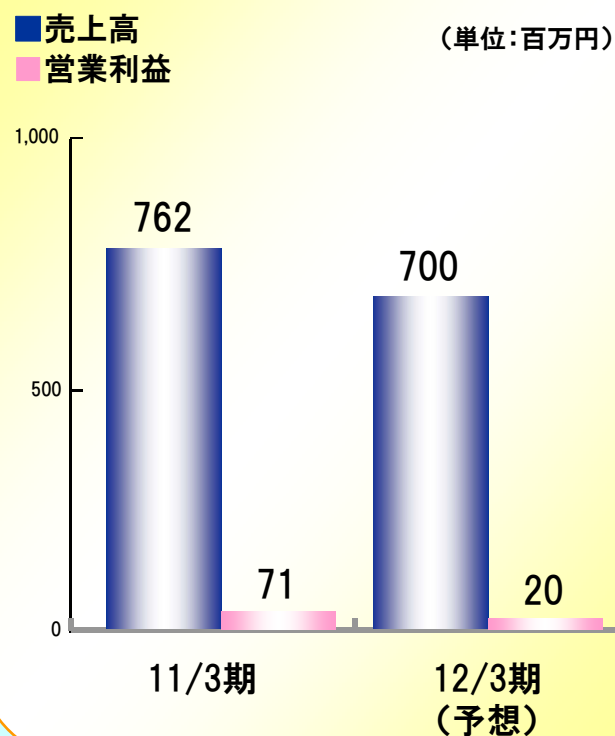
ブラウザー騎当千(PC向けブラウザゲーム)
2010年12月～サービス中

Ⅱ-5. 舞台公演事業 2012年3月期の事業戦略・作品

2012年3月期の取り組み

- ・「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs聖ルドルフ・山吹」を2011年4月～5月に公演
- ・「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs氷帝」を2011年7月～9月に公演予定
- ・2011年秋に「ミュージカル『テニスの王子様』」のコンサートを開催予定
- ・その他、新規舞台作品を期中に複数公演予定

売上高・セグメント利益



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



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46公演予定

**Ⅲ. 2011年10月1日を効力発生日とする
株式会社AQインタラクティブ・
株式会社ライブウェアとの合併について**

Ⅲ-1. 本合併の概要



Marvelous Entertainment Inc.

株式会社
マーベラスエンターテイメント
(以下「マーベラス」)



株式会社
AQインタラクティブ
(以下「AQI」)



株式会社
ライブウェア
(以下「ライブウェア」)

株式会社マーベラスAQL

(英文表記:Marvelous AQL Inc.)

※ 本合併の効力発生日は平成23年10月1日です。

※ 本合併においては、マーベラスを存続会社とし、AQI及びライブウェアは消滅会社となります。

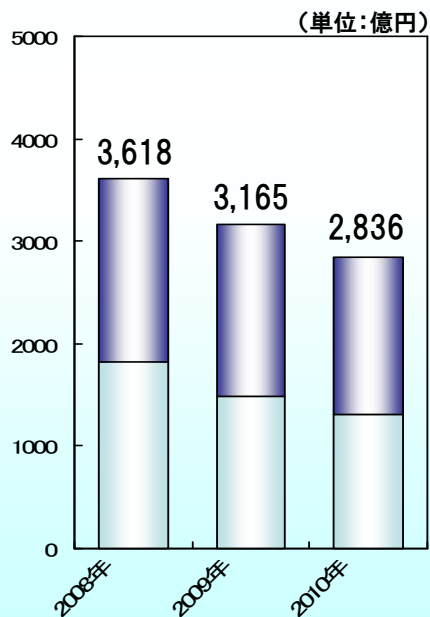
Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞①

音楽市場・映像市場

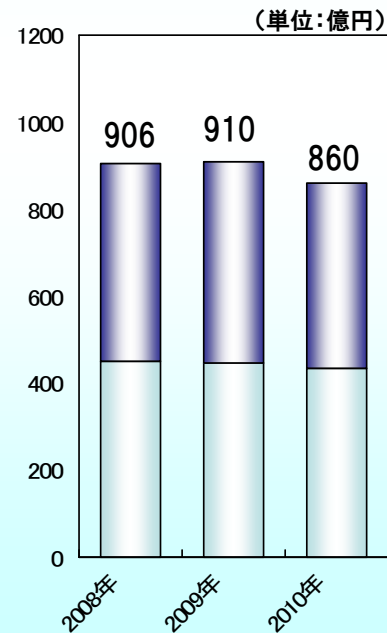
- ・音楽市場⇒国内ソフト市場が依然縮小傾向にあることに加え、
有料音楽配信市場が統計開始以来初めて前年を下回ったことにより、音楽市場全体では3年連続で前年割れ
- ・映像市場⇒映像ソフト市場全体では6年連続の前年割れとなったものの、
縮小幅は徐々に緩やかになってきており、2010年下半期はほぼ前年並みで推移。
また、ブルーレイの売上金額が前年比95.7%増と引き続き伸長

音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



【有料音楽配信金額推移】

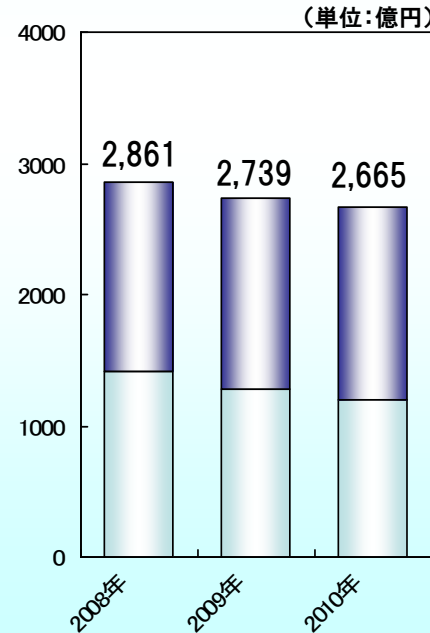


社団法人 日本レコード協会調べ

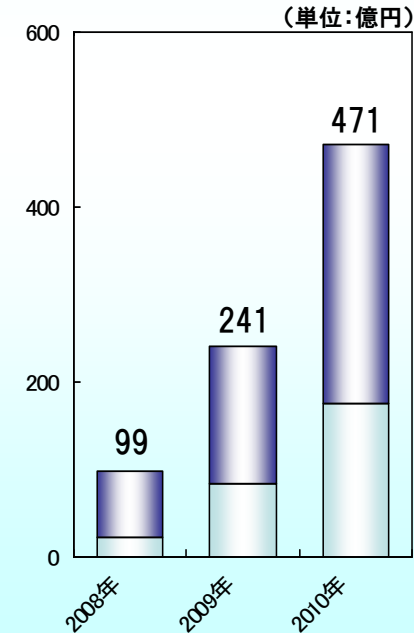
映像

■ 上半期(1～6月) ■ 下半期(7～12月)

【映像ソフト売上金額推移】



【ブルーレイ売上金額推移】
(※2008年はHD DVDを含む)



社団法人 日本映像ソフト協会調べ

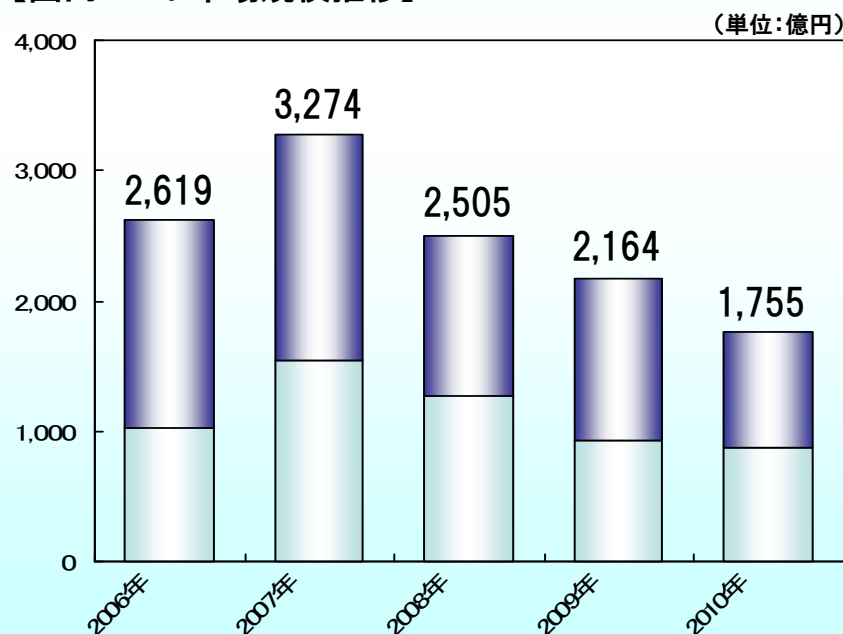
Ⅲ-2. 合併の背景<エンターテインメント業界の市場動向の変化>②

国内家庭用ゲーム市場

- ・2010年の国内家庭用ゲーム市場規模は、ハード市場1,755億円(前年比18.9%減)、ソフト市場3,180億円(前年比2.5%減)、合計4,936億円(前年比9.0%減)となり、3年連続の前年割れ
- ・大作ソフトの牽引により、PSPがハード市場・ソフト市場ともに前年比で伸長したものの、新機種「ニンテンドー3DS」との世代交代の時期を迎えた「ニンテンドーDS」を筆頭に各機種において普及が一巡したことや、発売タイトル数が減少したこと等により、ハード市場・ソフト市場ともに前年と比較して減少

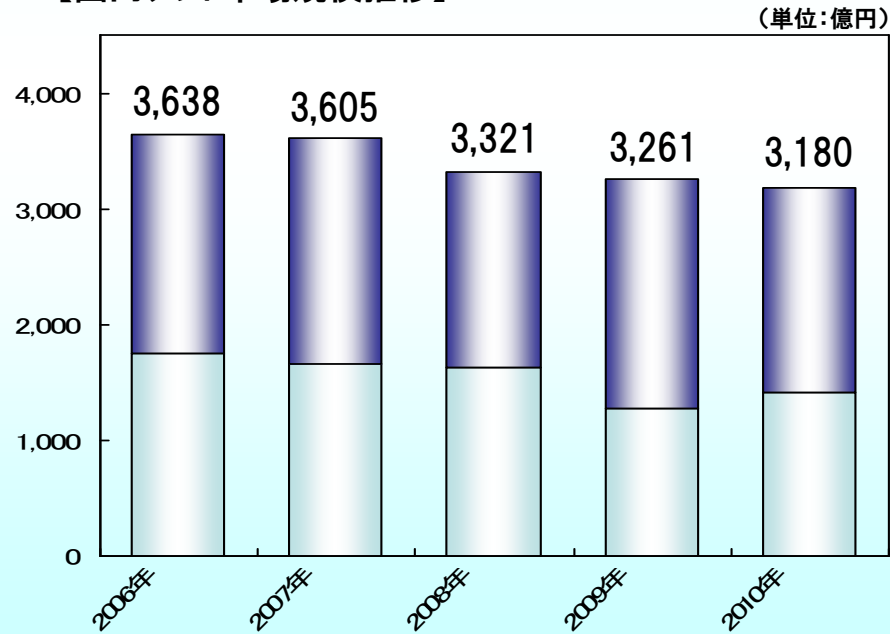
ハード

【国内ハード市場規模推移】



ソフト

【国内ソフト市場規模推移】

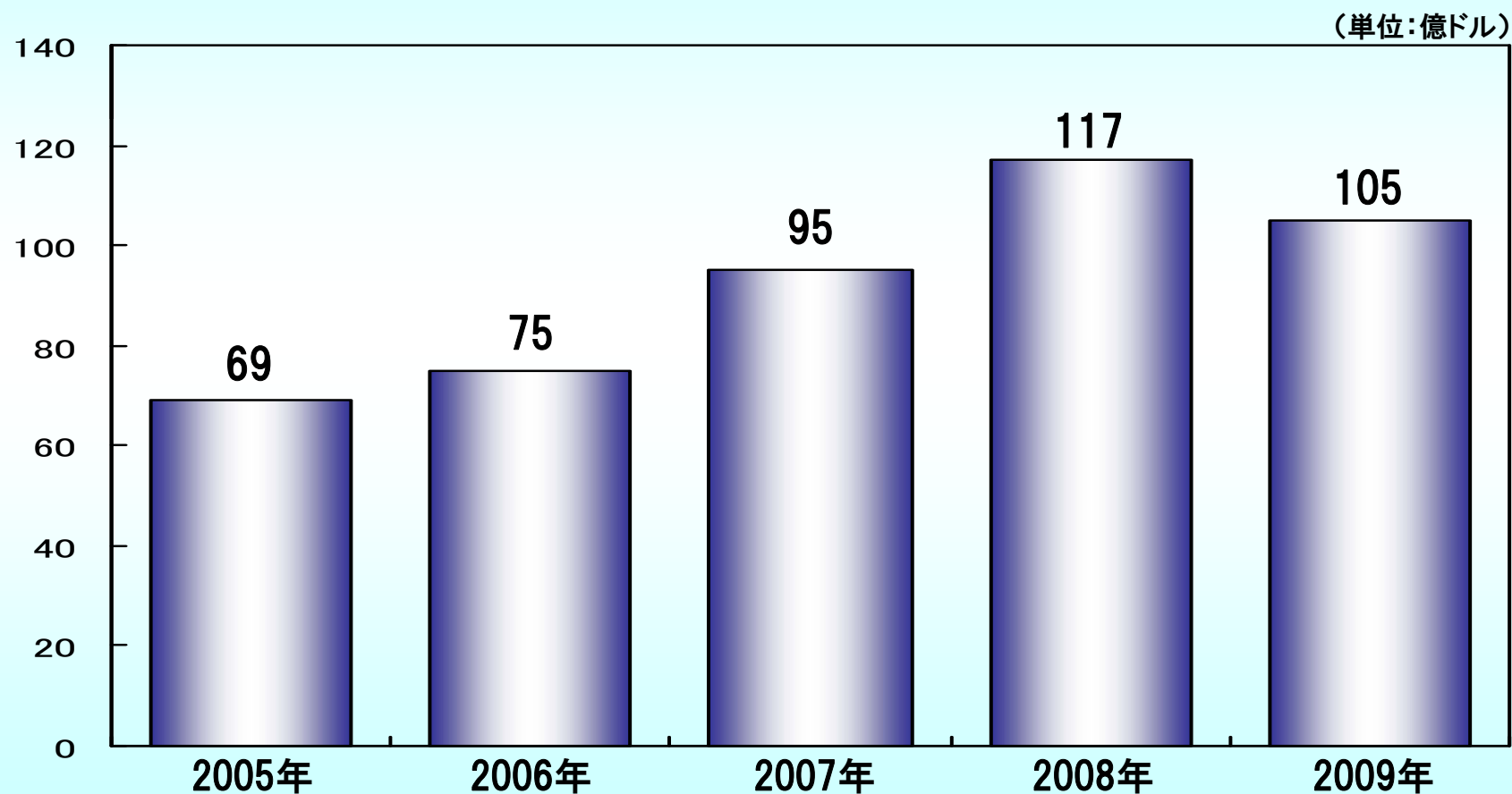


株式会社エンターブレイン調べ

Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞③

米国パッケージソフト（コンソール＋PC）市場

- ・2008年まで継続的に拡大していた米国のパッケージソフト市場は、リーマンショックを発端とする経済環境悪化の影響を受け、2009年には前年比11%減の105億ドルと縮小



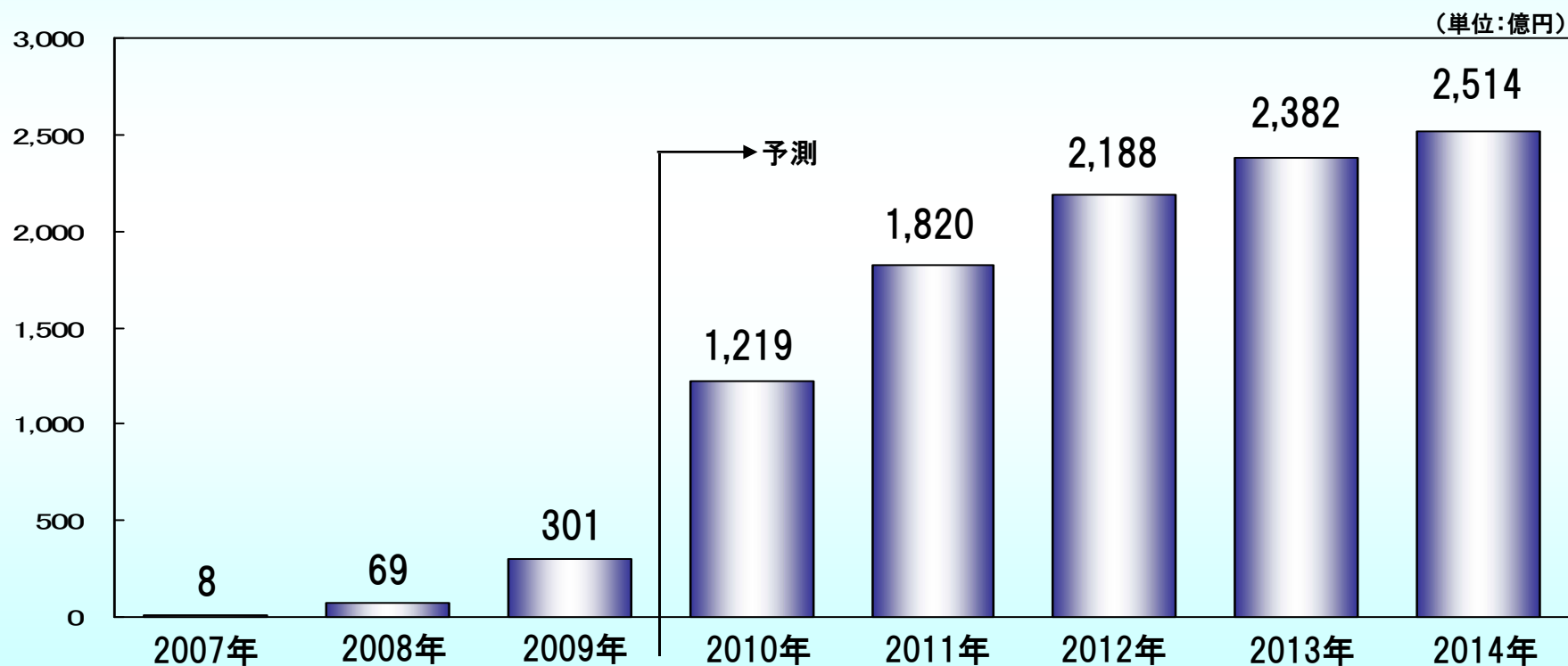
NPD Group/Retail Tracking Service 調べ

Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞④

ソーシャルゲーム市場

- ・mixiが2009年、モバゲー・タウン・GREEが2010年にそれぞれオープン化し、外部企業により数多くのタイトルが供給開始されたことに加え、多くのタイトルが「基本プレイ無料」で提供されていることからユーザーの引き込みや早期のマネタイズに成功し、市場が急速に拡大
- ・2010年の市場規模は前年比405%の1,219億円と予測されており、今後も更なる成長が見込まれる

【国内ソーシャルゲーム市場の動向】



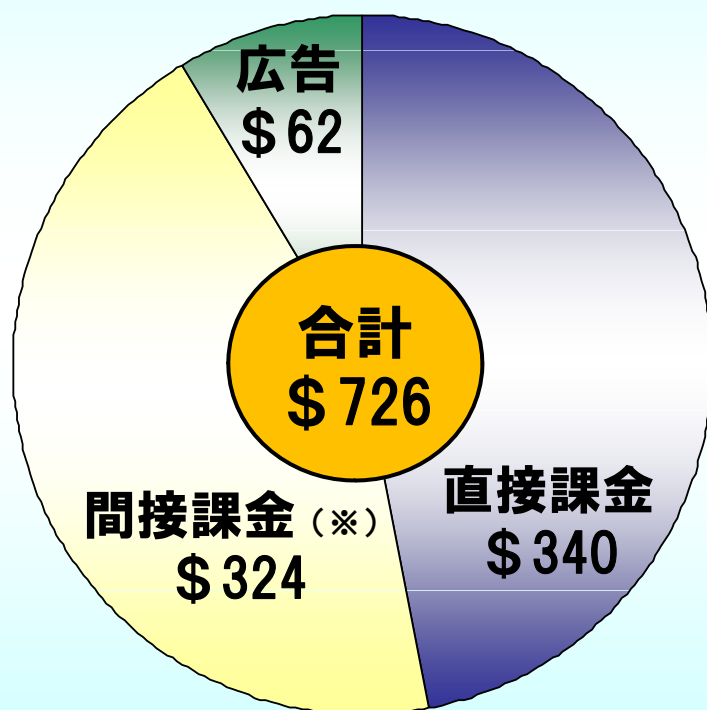
出展:株式会社シード・プランニング/「ソーシャルゲームの世界市場動向とビジネスモデル分析調査」

Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞⑤

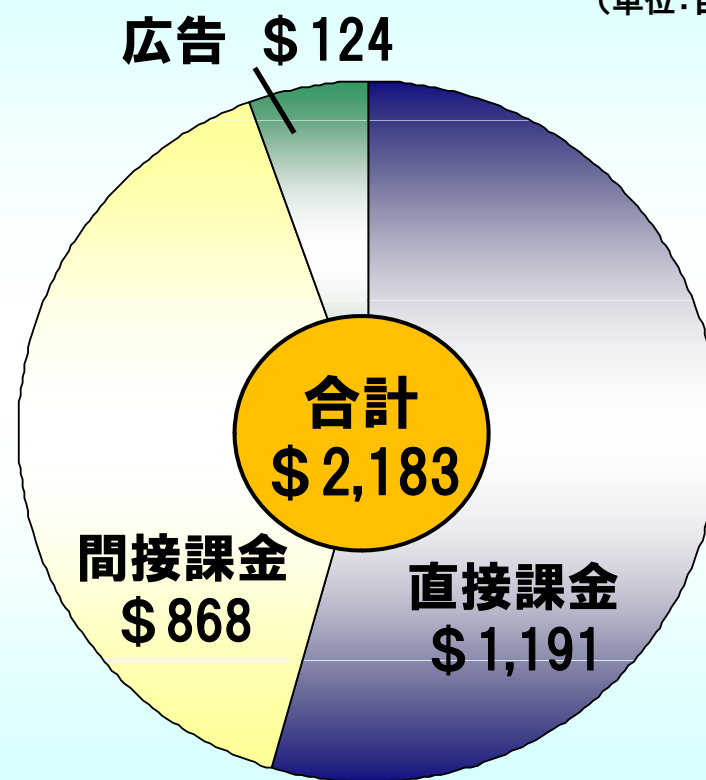
米国ソーシャルゲーム市場

- ・2009年に7億2,600万ドルだった米国のソーシャルゲーム市場は、
2012年には21億8,300万ドルまで拡大すると予測されており、
特にアイテム課金等のユーザーによる直接課金ビジネスモデルの高い成長性が期待されている

(単位:百万ドル)



2009年



2012年(予測)

※アフィリエイト等のリワード広告

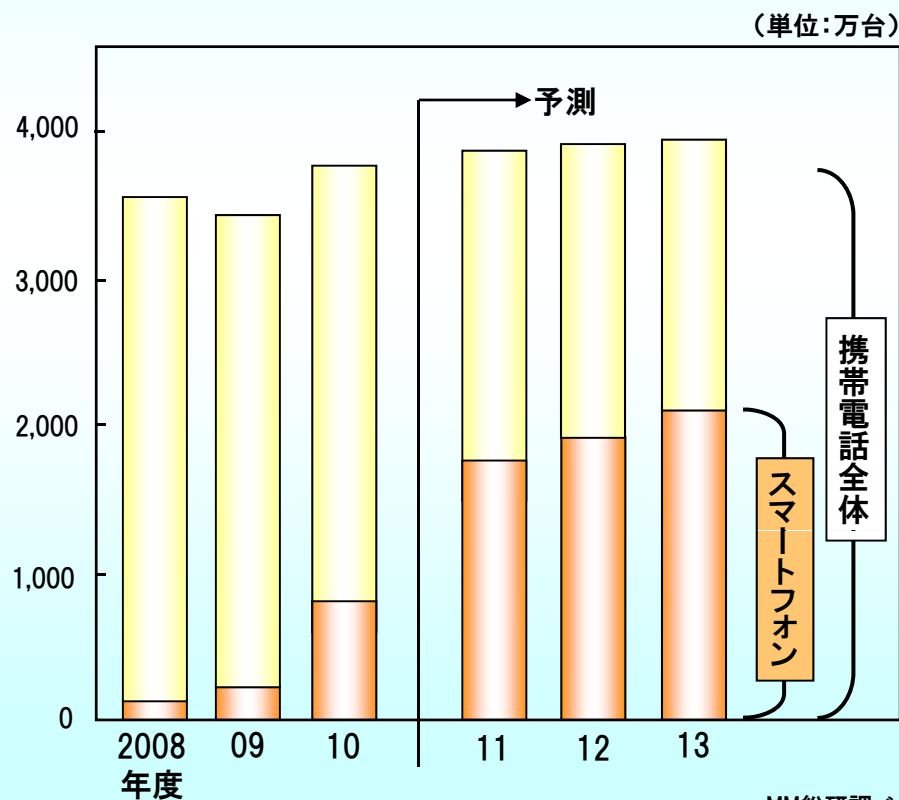
eMarketer 調べ

Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞⑥

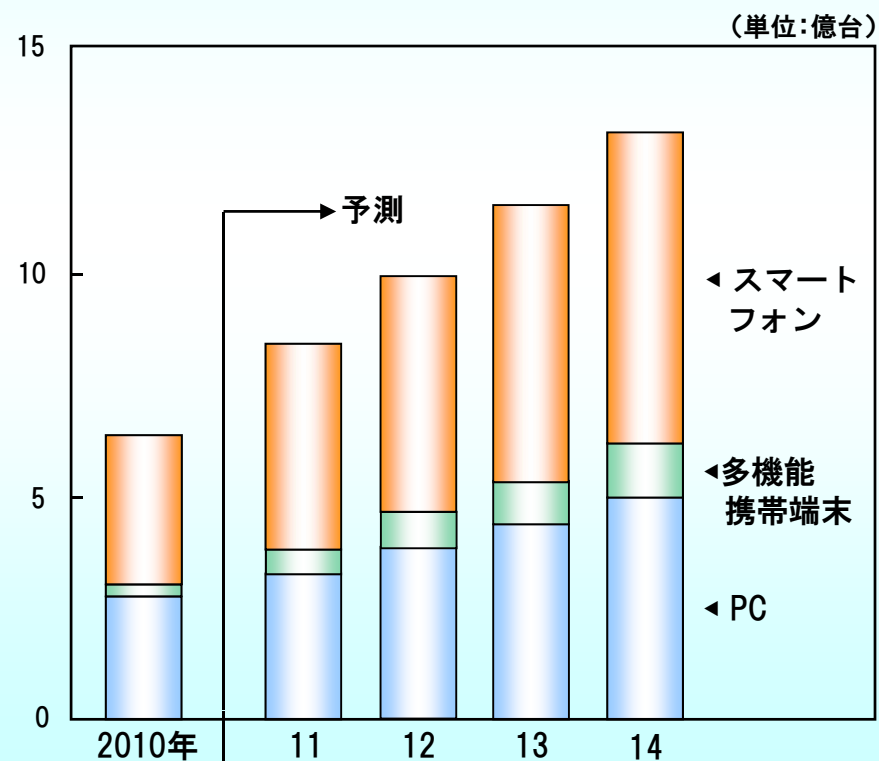
スマートフォン市場

- ・2010年度(2010/4～2011/3)における国内スマートフォン出荷台数は前年度比3.7倍の855万台となり、携帯電話全体に占めるシェアも22.7%まで拡大
- ・2010年(2010/1～2010/12)における世界のスマートフォン出荷台数(推計)は前年比74%増の3億260万台
- ・iPadに代表される多機能携帯端末についても、各社から新機種が続々と発表され今後更に市場が拡大する見通し
- ・ソーシャルゲームにおいても、スマートフォン向けサービスを導入する動きが加速

【国内スマートフォン出荷台数・シェア】



【PC・スマートフォン・多機能携帯端末の世界出荷台数】



米IDC調べ

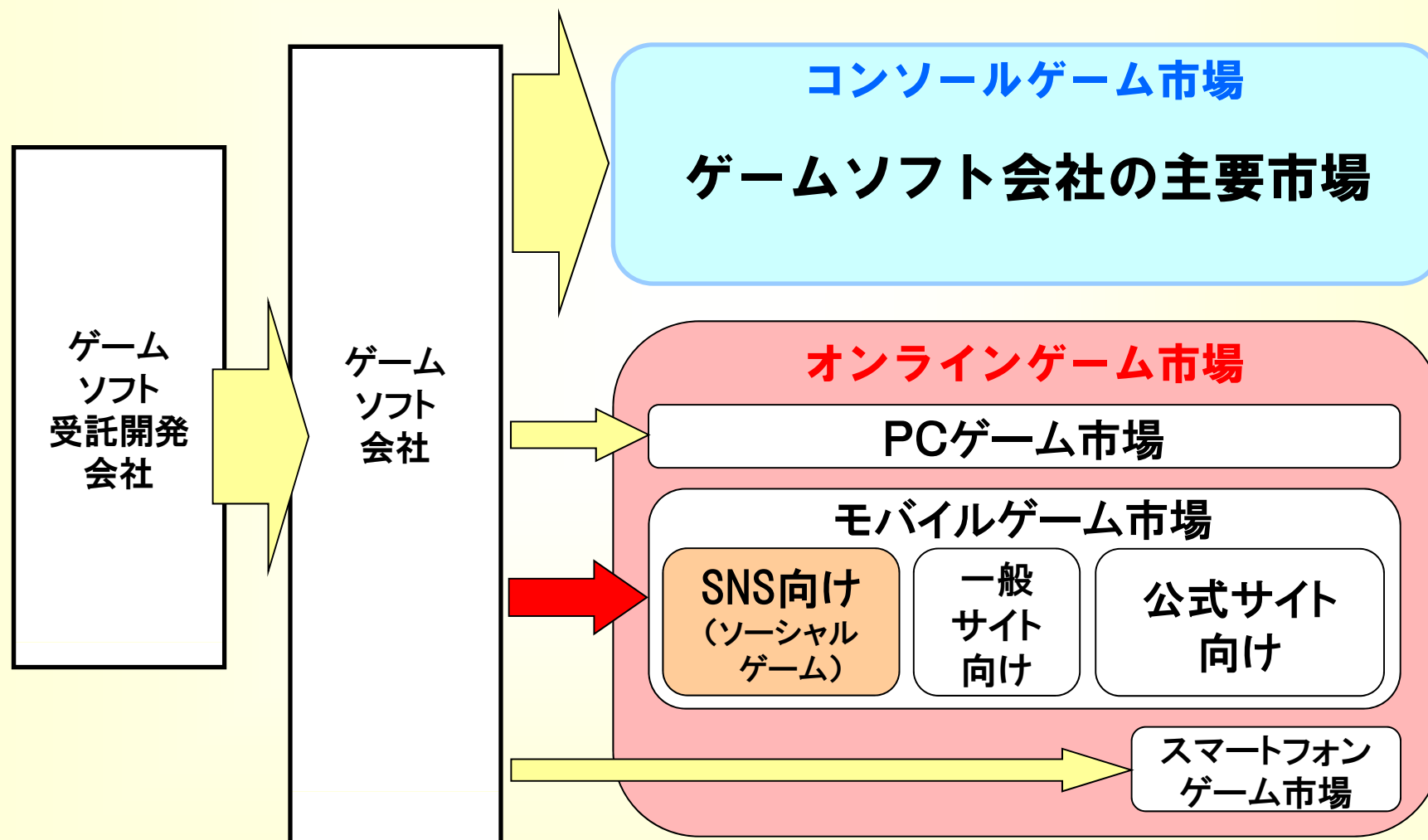
Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞⑦

Facebookの国別ユーザー数（2011年5月時点）

順位	国名	ユーザー数	普及率
1	アメリカ	1億4,935万人	48.14%
2	インドネシア	3,786万人	15.58%
3	イギリス	2,949万人	47.31%
4	トルコ	2,889万人	37.14%
5	インド	2,662万人	2.27%
6	メキシコ	2,560万人	22.77%
7	フィリピン	2,450万人	24.53%
8	フランス	2,245万人	34.67%
9	イタリア	1,963万人	33.79%
10	ブラジル	1,904万人	9.47%
36	日本	339万人	2.68%

Ⅲ-2. 合併の背景＜エンターテインメント業界の市場動向の変化＞⑧

コンソールゲーム会社の販売チャネルとソーシャルゲーム市場の位置付け



※矢印の太さは、販売チャネルの大きさ(全売上に占めるシェアの大きさ)のイメージを示す。

Ⅲ-3. 事業環境の変化と今後の戦略的課題

事業環境の変化

- SNSを介したソーシャルゲーム、スマートフォン向けゲーム等、ゲームプラットフォームの変革
- スマートフォンやタブレット型端末などの新たなデバイスの出現による、
コンテンツを楽しむ時間・アクセス時間の増加
- 家庭用ゲーム機の高度化によるゲーム開発期間の長期化、開発費用の増加
- 国内外における家庭用ゲーム市場の縮小
- YouTube、Twitterなどのネットメディアの拡大



今後の戦略的課題

- 拡大するオンラインゲーム市場への更なる展開スピードの向上
- 有力コンテンツの確立・強化による他社ゲームとの差別化
- 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

Ⅲ-4. 本合併の目的

AQI

- ・ブラウザゲーム分野における高い企画運営ノウハウ
- ・ゲーム受託開発で培った高度な技術力

ネットワークコンテンツ事業



©2009 AQ INTERACTIVE Inc. All Rights Reserved.

ブラウザ三国志



©2011 AQ INTERACTIVE Inc. All Rights Reserved.

ブラウザプロ野球

など

コンシューマゲーム事業

- ・ブルードラゴン、KORG DS-10 など
- ・他、受託開発実績多数

アミューズメント事業

- ・ポケモンバトルリオ など

マーベラス

- ・豊富な保有コンテンツ
- ・ワンソース・マルチユースによる総合的なエンターテインメント事業展開

デジタルコンテンツ事業

■ブラウザゲーム



©Marvelous Entertainment Inc.

みんなで牧場物語



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

ブラウザ一騎当千

■パッケージゲームソフト



©2010 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

「牧場物語」シリーズ



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

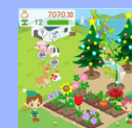
「ルーンファクトリー」シリーズ

- ・「ルミナスアーク」シリーズ
- ・「NO MORE HEROES」シリーズ など

ライブウェア

- ・多数のソーシャルアプリ、モバイルゲーム開発実績

ソーシャルアプリ事業



©Liveware
©Marvelous Entertainment Inc.

「牧場物語」(mixi、モバゲー、GREE)
(※当社からライセンス提供)

- ・コンビニ開店!!
- ・三文堂 for モバゲー など

- ・モバイルコンテンツ事業
- ・モバイルソリューション事業(受託開発)

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
など

舞台公演事業



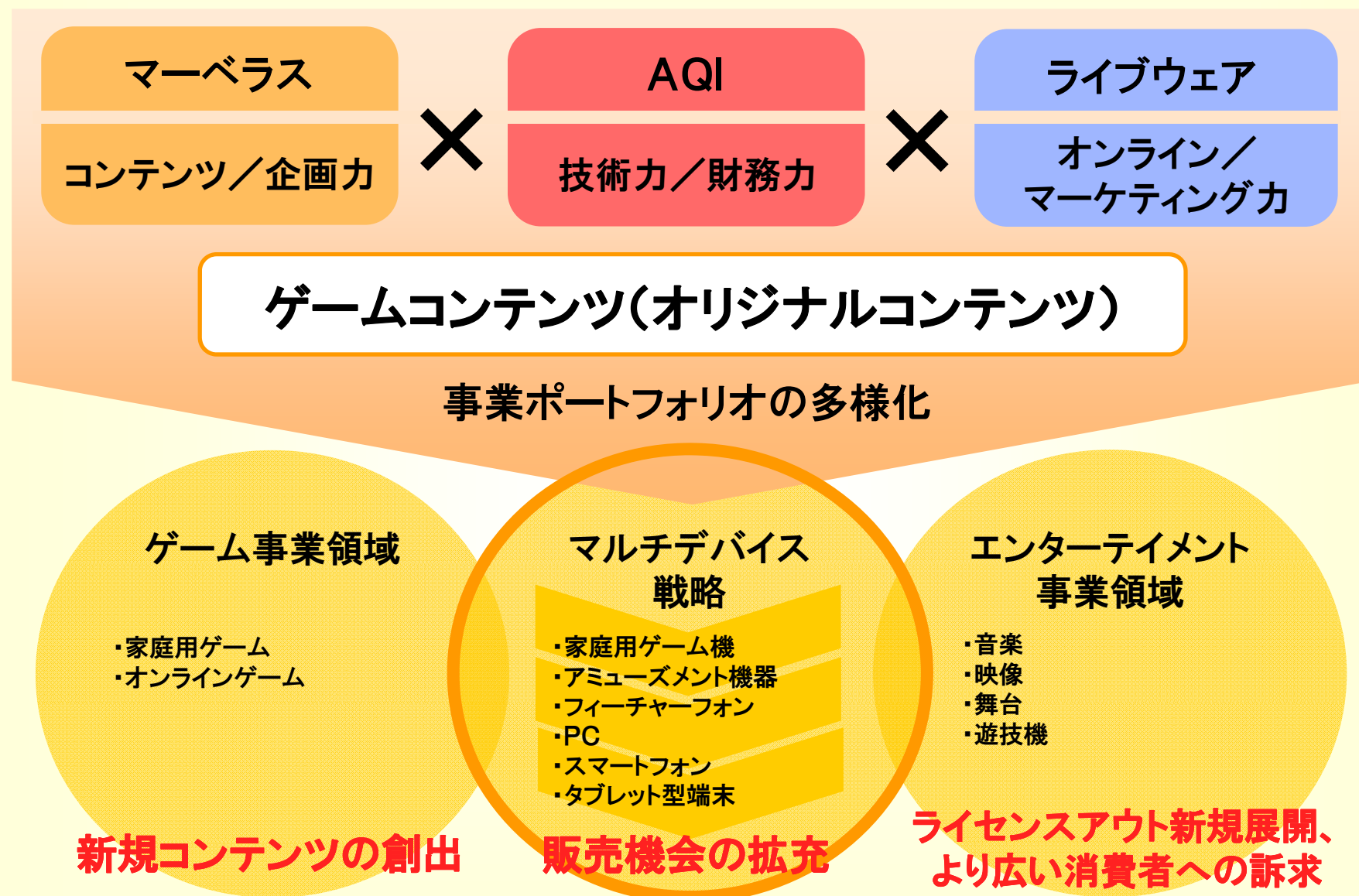
©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト
©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会

ミュージカル
『テニスの王子様』 など

ゲーム事業をコア事業としながら、あらゆるメディアとのシナジー効果を追求

➡ 世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーを目指す

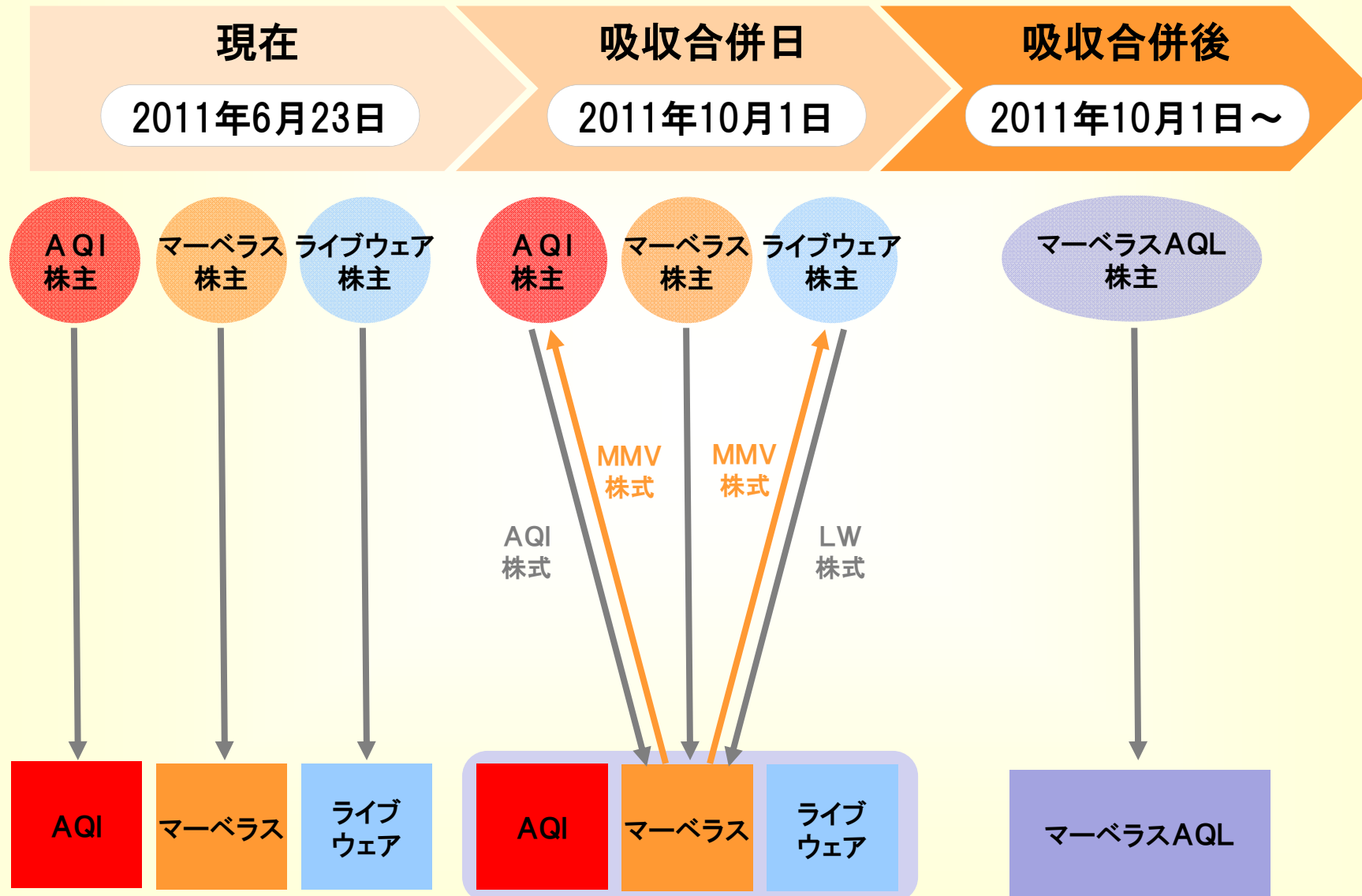
Ⅲ-5. 新会社の経営戦略



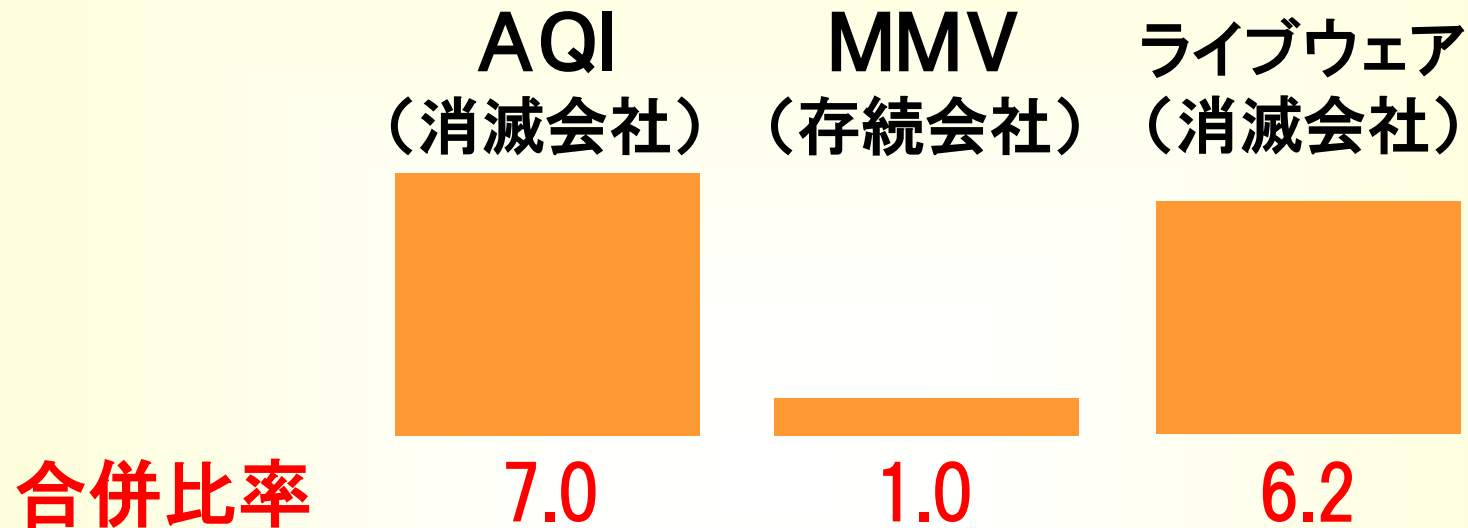
Ⅲ-6. 本合併の当事会社の概要(平成23年3月31日現在)

	マーベラス	AQI	ライブウェア
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 中山 晴喜	代表取締役 許田 周一	代表取締役社長 照井 知基
事業内容	音楽映像の企画・制作・発売、 家庭用ゲームソフト及び オンラインゲームの 企画・開発・発売、 劇場演芸興行 他	エンターテインメント コンテンツの 企画・開発・販売	携帯電話向けコンテンツ 企画・制作・運営
資本金	1,128,472千円	3,200,571千円	250,000千円
設立年月日	平成9年6月25日	平成12年3月1日	平成16年6月1日
発行済株式総数	123,380株	54,505株	5,000株
決算期	3月31日	3月31日	3月31日
従業員数	49人(連結)	288人(連結)	63人(単体)
主要取引先	(株)ポニーキャニオン (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント 任天堂(株) (株)ネルケプランニング	(株)スクウェア・エニックス (株)カプコン (株)タカラトミー 任天堂(株)	(株)エヌ・ティ・ティ・ドコモ KDDI(株) ソフトバンクモバイル(株) (株)マーベラスエンターテインメント
主要取引銀行	(株)みずほコーポレート銀行 (株)三菱東京UFJ銀行 (株)三井住友銀行	(株)みずほコーポレート銀行 (株)三井住友銀行 (株)三菱東京UFJ銀行	(株)三菱東京UFJ銀行 (株)みずほコーポレート銀行

Ⅲ-7. 本合併のストラクチャー



Ⅲ-8. 合併比率について



(注1) 本合併により生ずる㈱マーベラスエンターテイメントの新株式数：普通株式 412,411株
上記数値は、平成23年3月31日時点における、㈱AQインタラクティブの発行済株式総数(54,495株)及び
㈱ライブウェアの発行済株式総数(5,000株)に基づいて算出しております。ただし、ライブウェアが保有する
自己株式20株については、本合併による株式の割当ては行いません。なお、これらの保有株式数は、いず
れも平成23年3月31日現在の数値に基づく見込み値であり、変動する可能性があります。

(注2) ㈱AQインタラクティブの株式1株に対して㈱マーベラスエンターテイメントの株式7.0株、㈱ライブウェアの
株式1株に対して㈱マーベラスエンターテイメントの株式6.2株を割当て交付いたします。ただし、上記本合
併比率は、算定の基礎となる諸条件に重大な変更が生じた場合は、当事会社3社による協議の上、変更す
ることがあります。

Ⅲ-9. 新会社の概要

会社名	株式会社 マーベラスAQL (英文表記 : Marvelous AQL Inc.)
所在地	東京都品川区東品川四丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー5階
事業内容	ゲームソフトの企画・開発・制作・販売、 オンラインゲームの企画・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、他
資本金	1,148,472千円 (合併による資本金の増加は予定しておりません)
決算期	3月31日

Ⅲ-10. 新会社の組織体制

役職名	氏名	現役職
取締役会長	中山 晴喜	(株)マーベラスエンターテイメント代表取締役社長
代表取締役社長	許田 周一	(株)AQインタラクティブ代表取締役
取締役副社長	照井 知基	(株)ライブウェア代表取締役社長
取締役	松本 慶明	(株)マーベラスエンターテイメント常務取締役
取締役	青木 利則	(株)マーベラスエンターテイメント常務取締役
取締役	山角 信行	(株)マーベラスエンターテイメント取締役
取締役(社外)	中村 俊一	(株)アミューズキャピタル代表取締役社長及び (株)AQインタラクティブ取締役及び (株)ライブウェア取締役
常勤監査役	平林 秀明	(株)AQインタラクティブ常勤監査役
監査役(社外)	西 巖	(株)AQインタラクティブ監査役(社外)
監査役(社外)	辻 勇	—
監査役(社外)	西村 勝彦	(株)マーベラスエンターテイメント監査役(社外)

Ⅲ-11. 2012年3月期 業績予想の概要(ご参考)



(単位:百万円)

	マーベラス			AQI		
	上期	下期	通期	上期	下期	通期
売上高	2,500	4,500	7,000	3,080	4,720	7,800
営業利益	▲160	390	230	350	650	1,000
経常利益	▲180	370	190	350	650	1,000
当期純利益	▲185	365	180	200	380	580
一株あたり 当期純利益(円)	▲1,516	2,958	1,475	3,669	6,971	10,641



Marvelous Entertainment Inc.

株式会社 マーベラスエンターテイメント

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

この資料に掲載されている見通し、その他今後の予測・戦略などに関わる情報は、本資料の作成時点において、当社が合理的に入手可能な情報に基づき、通常予測し得る範囲で為した判断に基づくものです。しかしながら現実には、通常予測しえないような特別事情の発生または通常予測しえないような結果の発生等により、本資料記載の見通しとは異なる結果を生じるリスクを含んでおります。

当社と致しましては、投資家の皆様にとって重要と考えられるような情報について、その積極的な開示に努めて参りますが、本資料記載の見通しのみに全面的に依拠してご判断されることはくれぐれもお控えなされるようお願い致します。

なお、いかなる目的であれ、当資料を無断で複写複製、または転送などを行わないようお願い致します。