



MarvelousAQL

# 経営近況報告会

2013年6月21日

証券コード:7844(東証1部)

株式会社マーベラスAQL

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。

# 2012年11月1日 東証1部に上場いたしました

株式会社マーベラスAQLは、  
世界を夢で輝かせる総合エンターテインメント企業へ。

笑うこと、驚くこと、感動すること、涙すること、  
ドキドキすること、キュンとすること。  
私たちは、ゲームや音楽、映像、舞台など、  
あらゆるエンターテインメントの領域で、  
心を揺さぶるコンテンツを世界へと発信しつづけます。

エンターテインメントで、驚きと感動の未来を切り開く。



証券コード: 7844

# 当社の概要

## 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、誰もが夢見る未来の創造に貢献します。

# 当社の概要

「多様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

多様なエンターテインメントコンテンツ



©MarvelousAQL Inc.



©2013 MarvelousAQL Inc.



©ABC・東映アニメーション

MAQL  
戦略

## マルチユース

あらゆる事業領域

オンライン 事業	オンラインゲーム		
	PC向け	モバイル向け	
コンシューマ 事業	家庭用 ゲーム機	アミューズメント施設 (業務用)	
	音楽映像 事業	音楽	映像

## マルチデバイス

様々なデバイス



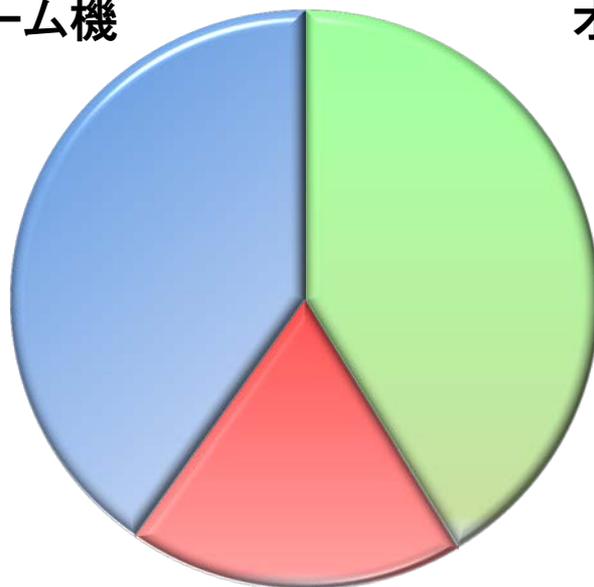
# 当社の概要 — 事業別売上構成比

コンシューマ事業 **40.2%**

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

オンライン事業 **41.3%**

PC・モバイル向けに  
オリジナルIPや他社有力IPを  
活用したゲームやアプリを  
企画・開発・運営



音楽映像事業 **18.5%**

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

# 2013年3月期の業績概要

## 2013年3月期通期業績について(計画比)

Point

- 売上高は予想を下まわるも、利益は当初計画を達成
- コンシューマゲームソフトのヒット
- ポケモンレッタの立ち上げ成功

(単位:百万円)	通期実績	構成比	業績予想	差異
売上高	17,579	100.0%	18,500	-921
営業利益	2,329	13.3%	2,200	129
経常利益	2,325	13.2%	2,130	195
当期純利益	1,919	10.9%	1,290	629

# 2013年3月期通期業績について（セグメント別計画比）

Point

- **コンシューマ事業の躍進と、音楽映像事業の堅調な推移により、オンライン事業のマイナスをカバー**

(単位:百万円)		2013年3月期	業績予想	差異
売上高	オンライン事業	7,269	10,570	▲ 3,301
	コンシューマ事業	7,059	4,790	2,269
	音楽映像事業	3,256	3,140	116
営業利益	オンライン事業	665	1,860	▲ 1,195
	コンシューマ事業	1,819	600	1,219
	音楽映像事業	738	610	128

## オンライン事業



© 2011 塩崎雄二・ワニブックス／一騎当千集闘闘士血風録／パートナーズ © MarvelousAQL Inc.  
**「一騎当千バーストファイト」**  
 (スマートフォン・フィーチャーフォン)



© MarvelousAQL Inc.  
**「閃乱カグラ NewWave」**  
 (スマートフォン・フィーチャーフォン)



© MAQL  
 ユーザー同士でガチ監督バトル!  
 プロ野球選手を自在に操り日本一の監督へ!  
 日本野球機構承認  
 © MarvelousAQL Inc.  
 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用。  
**「ブラウザプロ野球NEXT」**  
 (PC)



© MarvelousAQL Inc.  
**「ブラウザ三国志」**  
 (PC)  
 2009年7月～サービス中

## コンシューマ事業



©2012 MarvelousAQL Inc.  
**ルーンファクトリー4**  
 (3DS)



©2012 MarvelousAQL Inc.  
**閃乱カグラ Burst**  
**-紅蓮の少女達-(3DS)**



©2013 MarvelousAQL Inc.  
**閃乱カグラ**  
**SHINOVI VERSUS**  
**-少女達の証明-(PS Vita)**



©2009, 2013 MarvelousAQL Inc.  
**龍村正**  
 (PS Vita)

**ポケモンレツタ**  
 (アミューズメント)



©2013 Pokémon.  
 ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
 Developed by T-ARTS and MAQL



## 音楽映像事業



© ABC・東映アニメーション  
**スマイルプリキュア!**



©2012 映画スマイルプリキュア! 製作委員会  
**映画スマイルプリキュア!**  
**絵本の中はみんなチグハグ!**



©許斐 剛/集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト  
**青学vs立海**

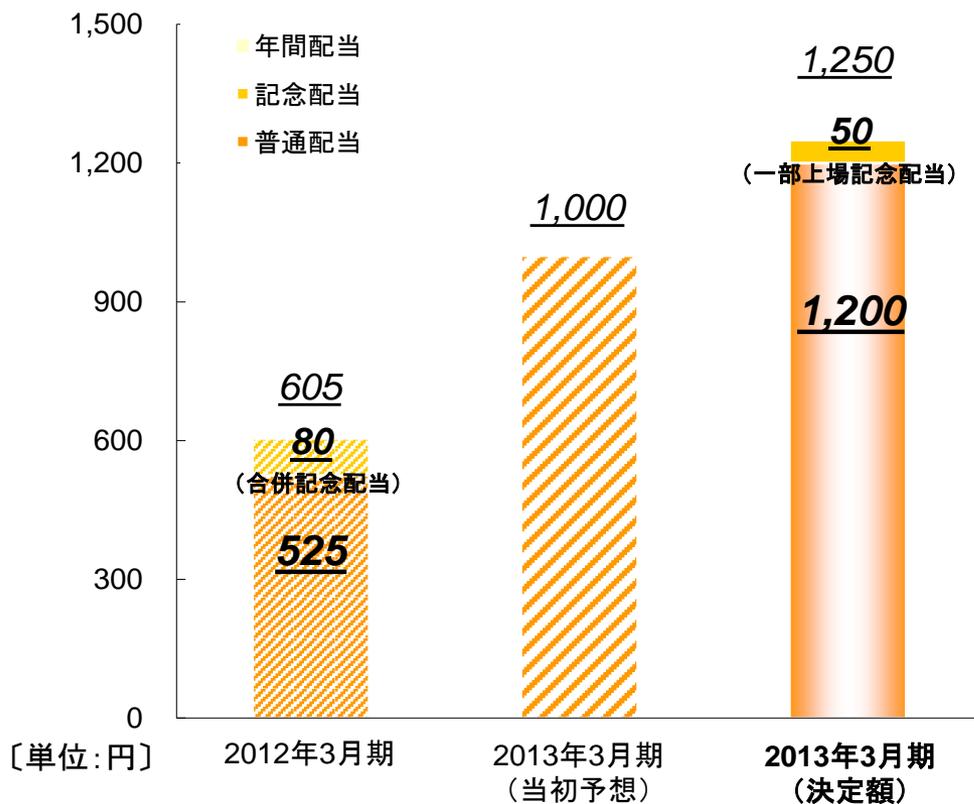


©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会  
**青学vs比嘉**



**舞台『弱虫ペダル』**  
**箱根学園篇～眠れる直線鬼～**  
 ©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

## 2013年3月期 1株あたり配当金



**年間配当1,250円**

前期比645円増配  
予想比250円増配

**普通配当1,200円**  
+  
**一部上場記念配当50円**

# 事業環境と当社の戦略

## エンターテインメント市場の更なる拡大、グローバル化

### オンライン

PC向け → 横ばい ~ 縮小傾向

モバイル向け ↗ 拡大継続

### コンシューマ

家庭用ゲーム → 回復傾向

アミューズメント → 横ばい

### 音楽・映像

音楽ソフト → [パッケージ]回復傾向 [配信]縮小傾向

映像ソフト → [ブルーレイ]拡大傾向 [DVD]縮小傾向

■ **フラグシップタイトルの創出**

■ **水平展開事業の拡充**

■ **モバイル事業の拡充**

■ **海外事業の強化**

■ **開発力の更なる向上**

取り組み

- 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

タイトル展開

「コインサーガ」  
(iOS)

2013年4月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.

「ブラウザキングダムライジング」  
(PC)

2013年5月サービス開始



© MarvelousAQL Inc.

北米  
「Ninja Warrior Game」  
(スマートフォン)

2013年5月サービス開始



© MarvelousAQL Inc., Tokyo Broadcasting System Television, Inc. All Rights Reserved.

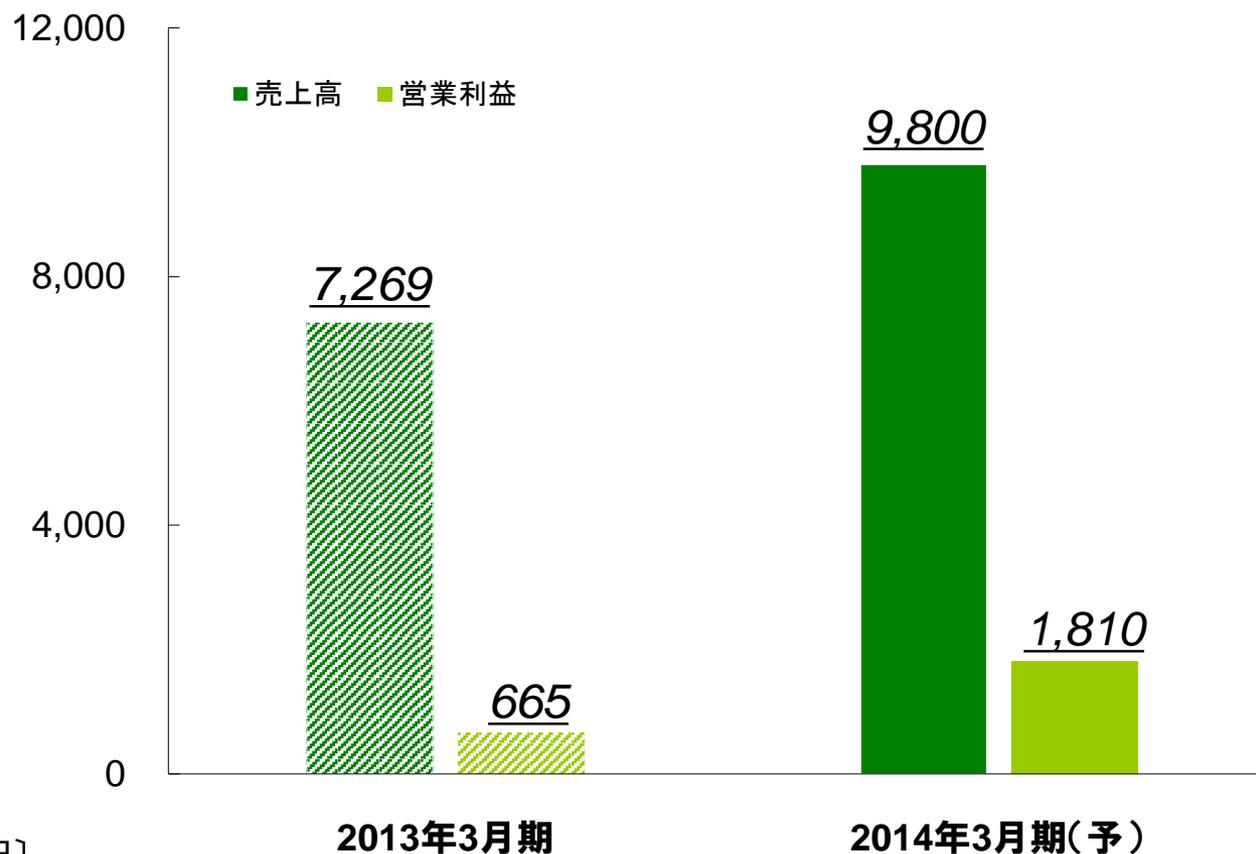
北米  
「Cross Horizon」  
(スマートフォン)

2013年7月サービス開始予定



© 2013 MarvelousAQL Inc.

## 2014年3月期は、約35%の増収、利益大幅増を計画



取り組み

- 家庭用ゲーム機向けソフトは、当期も当社人気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

タイトル展開

「ヴァルハラナイツ3」  
(PS Vita)

2013年5月23日発売



©2013 MarvelousAQL Inc.

「ポケモンレッタラボ  
for ニンテンドー3DS」

2013年8月10日発売予定



©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MAQL  
ポケモン・モンスター・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。  
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

北米  
「Pandora's Tower」  
(Wii)

2013年4月16日発売



©2011-2012 Nintendo / GANBARION.

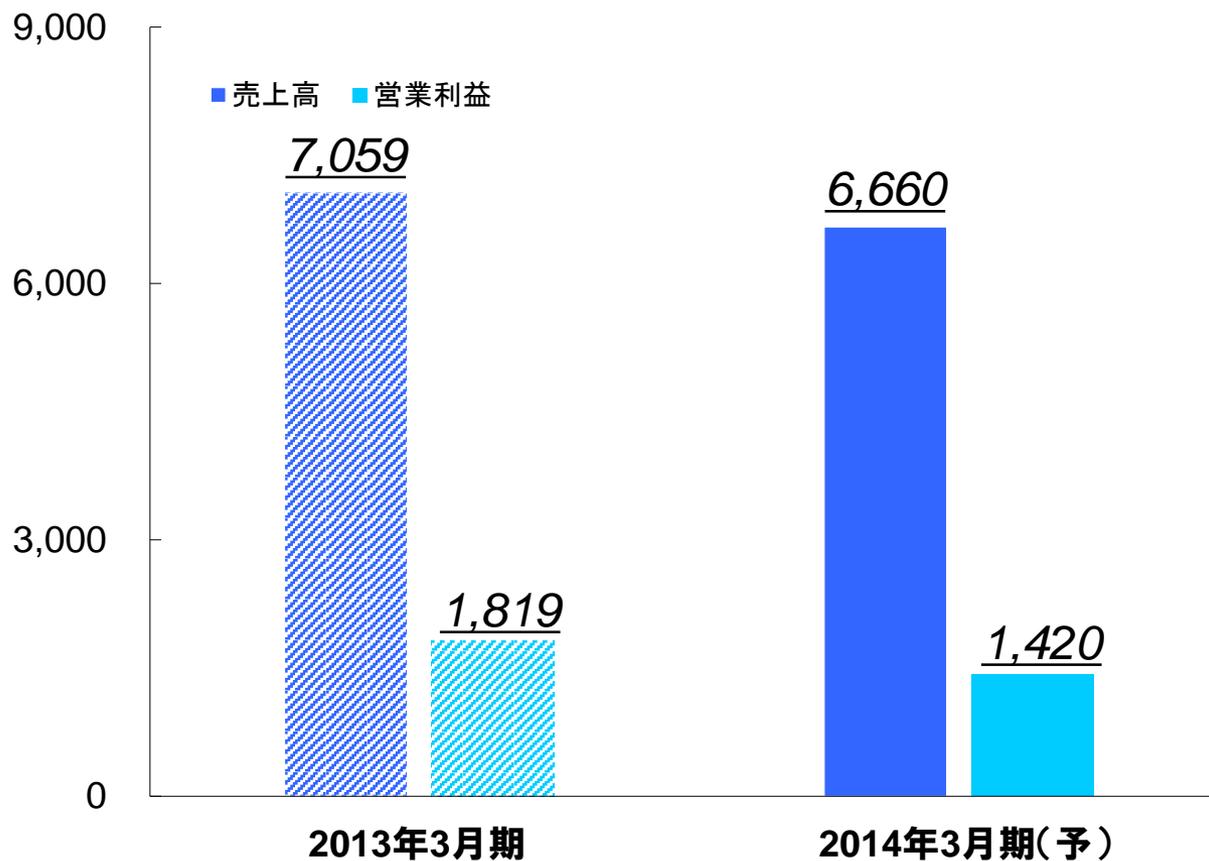
北米・中南米  
「KILLER IS DEAD」  
(PS3/Xbox 360)

2013年8月発売予定



日本国内は、隼角川ゲームスより8月1日発売予定  
© GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. / Published by KADOKAWA GAMES  
Licensed to and published by XSEED Games/Marvelous USA, inc.

## 2014年3月期も高収益体質を維持



[単位:百万円]

取り組み

- 10年目を迎える「プリキュア」シリーズは、当期も音楽・映像商品の主力として展開
- 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
- 「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
- 「舞台『弱虫ペダル』」等の舞台新シリーズを積極展開

タイトル展開



**ドキドキ！プリキュア**  
2013年2月3日よりTV放送開始  
© 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～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

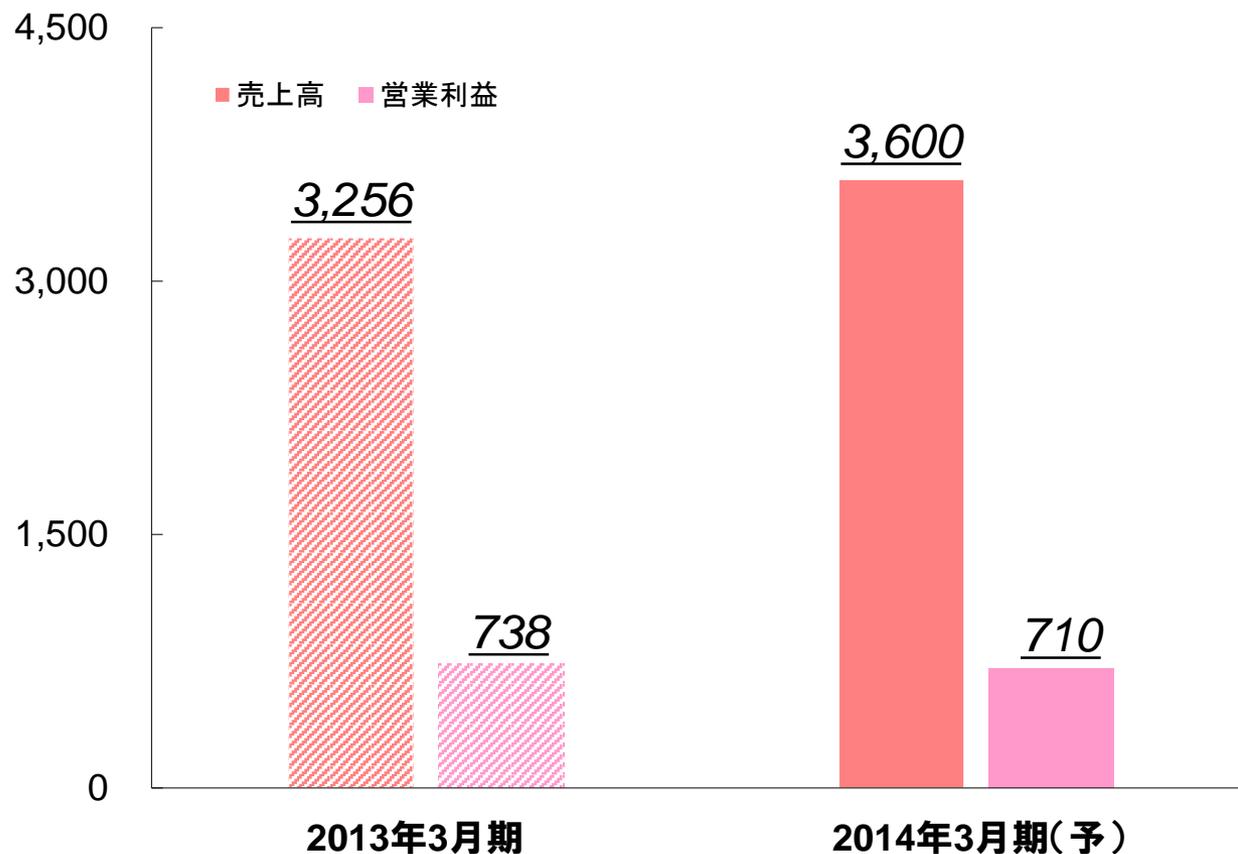


**やはり俺の青春ラブコメは**  
**まちがっている。**  
2013年4月4日よりTV放送開始  
©2013 渡航、小学館／やはりこの製作委員会はまちがっている。



**舞台『弱虫ペダル』インターハイ篇**  
**The First Result**  
2013年8月～9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、ディー・バイ・エル・クリエイション、イープラス

## 2014年3月期も主力シリーズを中心に堅調を維持



〔単位：百万円〕

# 業績予想と株主還元

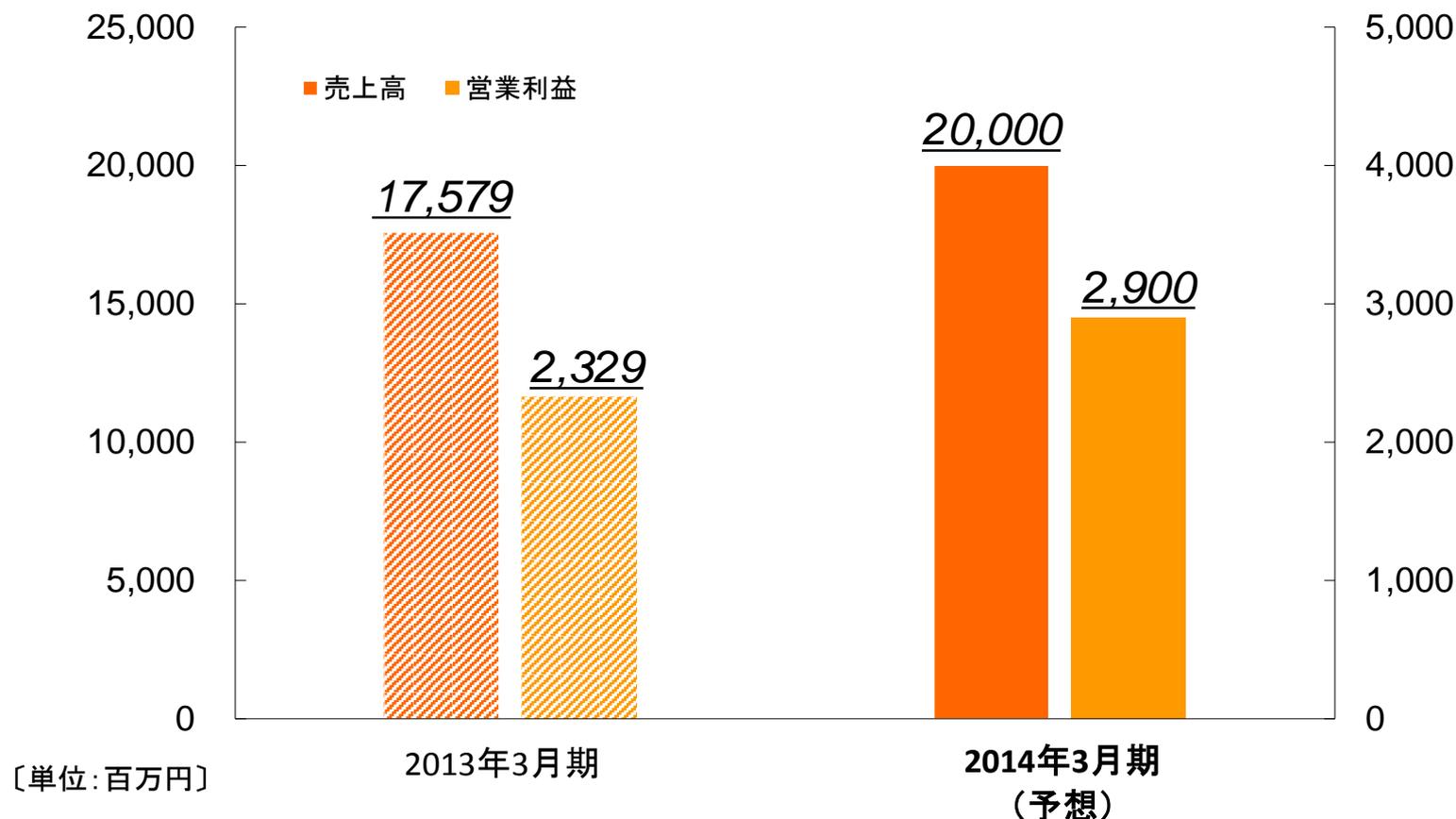
# 2014年3月期 通期業績予想

Point

- **売上高** 前期比 24億円(13.8%)増
- **営業利益** 前期比 5.7億円(24.5%)増
- **当期純利益** 前期は繰越欠損金により税負担率が軽減されており、当期は通常負担率であることから減少の見込み

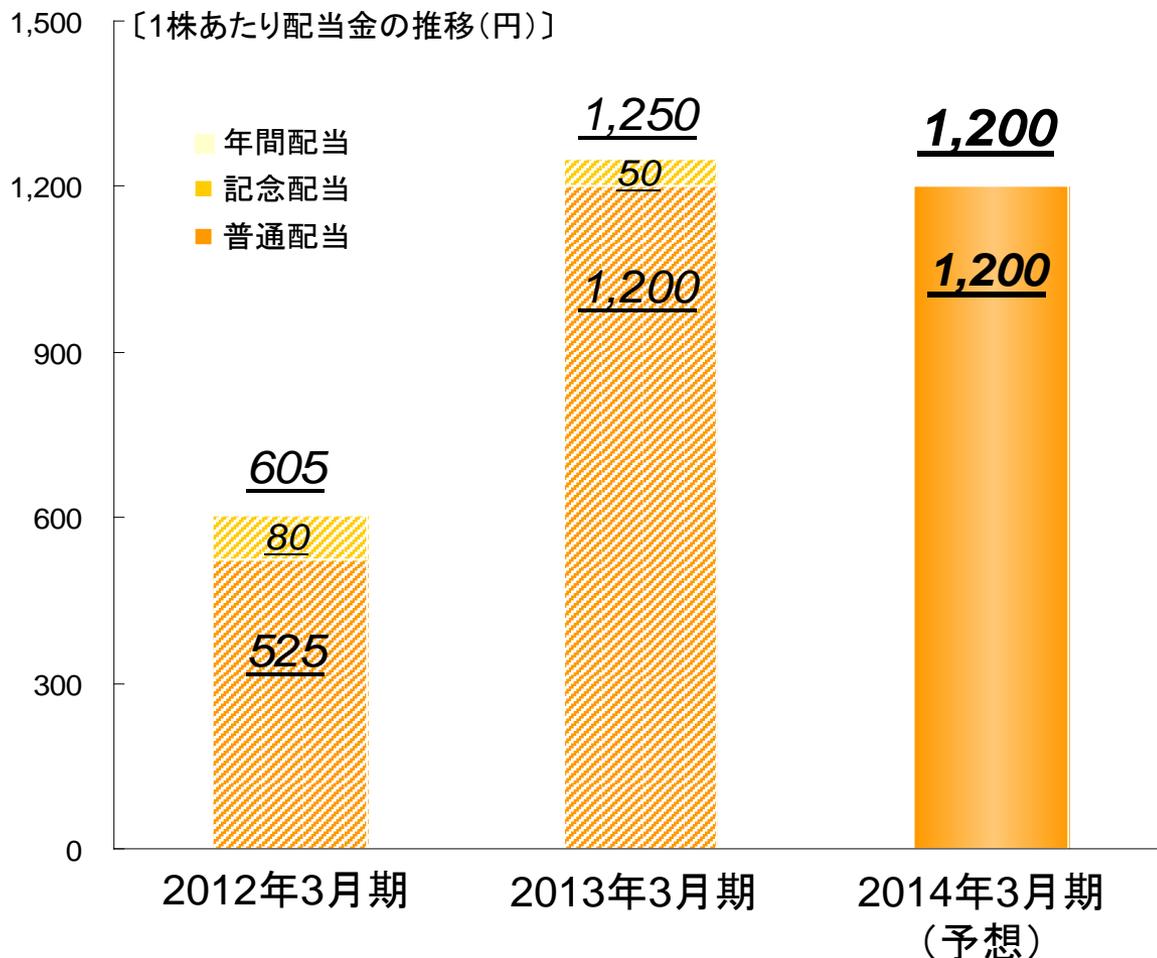
(単位:百万円)	2013年3月期 (実績)	2014年3月期 (予想)	前期比		利益率
			増減額	増減率	
売上高	17,579	20,000	2,421	13.8%	—
営業利益	2,329	2,900	571	24.5%	14.5%
経常利益	2,325	2,890	565	24.3%	14.5%
当期純利益	1,919	1,770	-149	-7.8%	8.9%

コンシューマ事業及び音楽映像事業を堅調維持しつつ、引き続きオンライン事業に最大注力し、2桁成長を継続



# 配当方針、2014年3月期配当金予想

## 配当方針に沿い、年間1,200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%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。

### 配当予想

※配当予想につきましては、2014年3月期の予想当期純利益1,770百万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。

**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。