

Fact Sheet

2014年3月期 第2四半期



株式会社マーベラスAQL 市場: 東証第一部 証券コード: 7844 URL: <http://www.maql.co.jp/> お問い合わせ先: 経営戦略室 TEL: 03-5769-7447

マーベラスAQLは、「『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」を経営理念に、オンラインゲーム、ゲームソフト、アミューズメント機器向けゲーム、音楽映像ソフト、ミュージカル公演等を展開している総合エンターテインメント企業です。

連結四半期財務情報要約

(単位: 百万円)

	第1四半期 (3か月)	第2四半期 (6か月)	第3四半期 (9か月)	第4四半期 (年累計)
売上高	4,410	9,585	-	-
営業利益	849	1,365	-	-
経常利益	876	1,385	-	-
当期純利益	531	860	-	-
一株当たり利益 (円)	9.94	16.10	-	-

営業成績

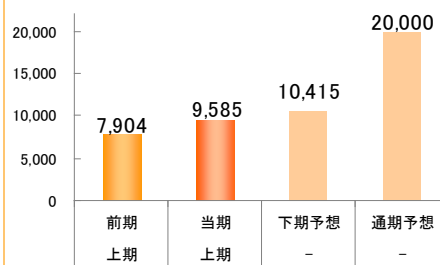
当第2四半期連結累計期間におけるエンターテインメント業界は、ソーシャルゲーム市場の成長率に鈍化傾向が見られたものの、依然として市場拡大は継続いたしました。また、スマートフォンの急速な普及により、従来型のWebブラウザゲームに加えて、スマートフォンにインストールして遊べるアプリゲーム市場が急拡大しております。一方、家庭用ゲーム市場におきましては、厳しい市場環境にありますが、2013年9月に開催された東京ゲームショーでは、国内初公開されたPS4の実機が注目を集め、試遊スペースには長蛇の列ができる等、復調の兆しも見られました。音楽・映像分野では、ブルーレイ市場の継続成長や有料動画配信市場の拡大傾向が見られました。

このような状況下、当社グループは、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」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPを中核とした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。

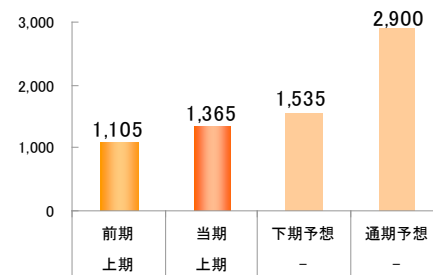
この結果、当第2四半期連結累計期間(2013年4月1日～2013年9月30日)の業績は、売上高9,585百万円(前年同期比21.3%増)、営業利益1,365百万円(前年同期比23.5%増)、経常利益1,385百万円(前年同期比35.6%増)、四半期純利益860百万円(前年同期比33.4%増)となりました。

四半期業績グラフ (単位: 百万円)

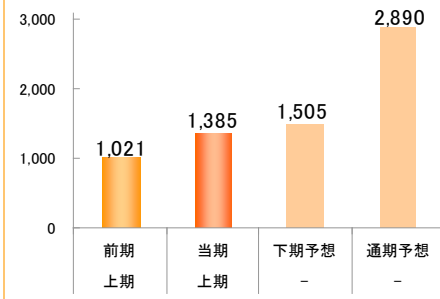
売上高



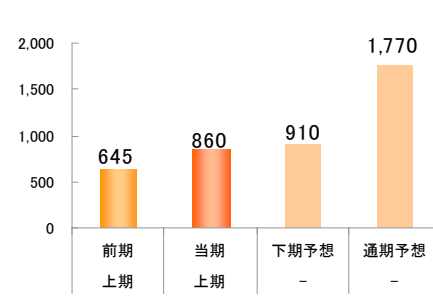
営業利益



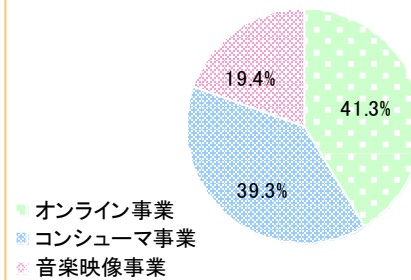
経常利益



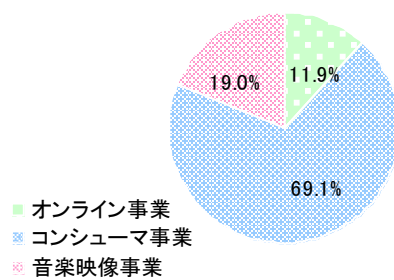
当期純利益



セグメント別売上高比率



セグメント別営業利益比率



財務情報要約
についてのご留意点

当社は、2013年10月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。一株当たり利益については、株式分割を考慮した数値となっております。

オンライン事業

代表的タイトル

ブラウザ三国志



©MarvelousAQL Inc.

一騎当千バーストファイト

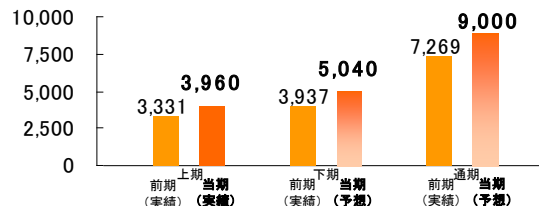
© 2011 塩崎雄二・ウニボックス／
一騎当千集闘士血風録パートナーズ
© MarvelousAQL Inc.

業績説明

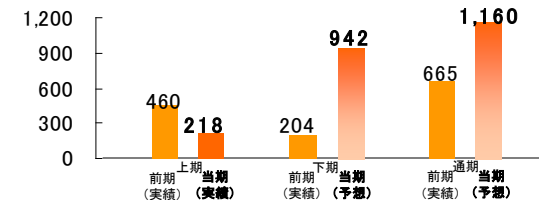
PCブラウザゲームにおきましては、「ブラウザ三国志」をはじめとする主力タイトルがロングヒットを継続しておりますが、市場規模の縮小傾向に伴うかたちで、収益面では前年同期を下回る結果となりました。一方、モバイルゲームにおきましては、前期から引き続き好調を維持しております「一騎当千バーストファイト」、「閃乱カグラ NewWave」に加えまして、2013年9月に新規タイトル「ハイスクールD×D」の配信を開始し、順調な立ち上がりとなりました。ただし、海外事業につきましては、上半期に北米で配信を開始いたしましたタイトルが計画通りの成績を上げることが出来ず、不採算タイトルとして一括償却を行っております。

これらの結果、売上高は3,960百万円(前年同期比18.9%増)、営業利益は218百万円(前年同期比52.6%減)となりました。

売上高(単位:百万円)



営業利益(単位:百万円)



コンシューマ事業

「閃乱カグラ」シリーズ



©2013 MarvelousAQL Inc.

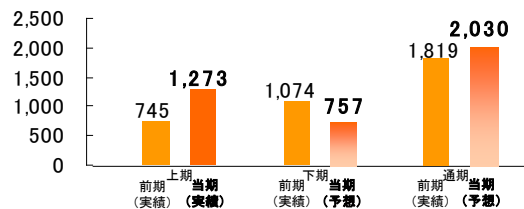
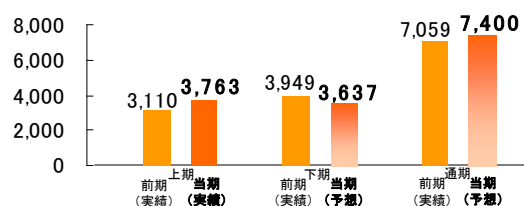
ポケモンレッタ

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

自社販売部門におきましては、2013年5月に発売の「ヴァルハラナイツ3(PS Vita)」が順調な販売を記録したほか、前期発売の「閃乱カグラ SHINOVI VERSUS-少女達の証明-(PS Vita)」、「隴村正(PS Vita)」等のリピート受注が好調に推移するとともに、その他の旧作りリピート受注も収益に貢献いたしました。また、海外事業につきましても、米国子会社Marvelous USA, Inc.の販売実績が順調に推移いたしました。

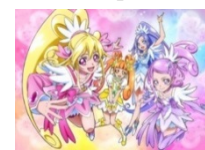
アミューズメント部門につきましては、キッズアミューズメント筐体の「ポケモンレッタ」が2012年7月の稼働開始以来、好調を継続中であり、当事業の収益に大きく貢献いたしました。

これらの結果、売上高は3,763百万円(前年同期比21.0%増)、営業利益は1,273百万円(前年同期比70.9%増)となりました。



音楽映像事業

「プリキュア」シリーズ



©ABC・東映アニメーション

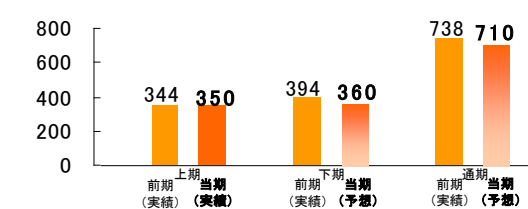
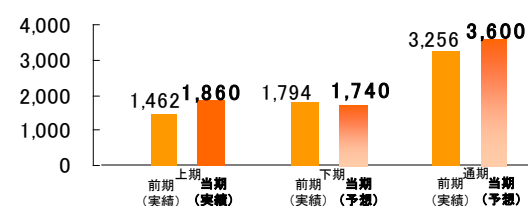
ミュージカル『テニスの王子様』

©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

音楽映像制作部門におきましては、プリキュアシリーズの新作TVアニメ「ドキドキ！プリキュア」や当社主幹事作品のTVアニメ「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」の映像商品化を行い、いずれも順調な推移となっております。

ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』」において合計61公演分の実績を計上し、新たに関連DVDを5作品発売いたしました。また、前売りチケットが即日完売となりました「舞台『弱虫ペダル』インターハイ篇」は、前作に引き続き大好評の公演となり、主力シリーズとして定着してまいりました。

これらの結果、売上高は1,861百万円(前年同期比27.3%増)、営業利益は350百万円(前年同期比1.5%増)となりました。



■ IBMMV ■ AQI ■ マーベラスAQL

〔連結損益計算書〕

(単位:百万円)

		2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
売上高	IBMMV	10,139	8,284	6,965	10,423	17,579	9,585
	IBAQI	6,180	7,197	7,239			
売上総利益	IBMMV	1,616	677	1,740	4,491	8,116	4,682
	IBAQI	2,032	2,586	3,644			
営業利益	IBMMV	-1,238	-1,668	202	1,044	2,329	1,365
	IBAQI	-7	58	1,070			
経常利益	IBMMV	-1,308	-1,725	147	1,025	2,325	1,385
	IBAQI	13	63	1,041			
当期純利益	IBMMV	-1,221	-1,623	131	3,533	1,919	860
	IBAQI	-468	58	537			

〔連結貸借対照表〕

(単位:百万円)

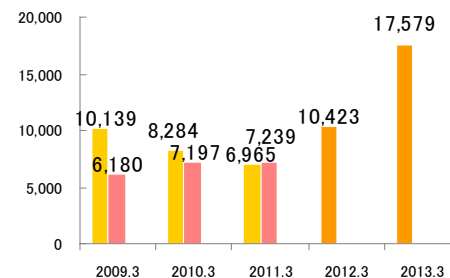
		2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
流動資産	IBMMV	5,870	3,889	3,271	11,932	12,593	12,887
	IBAQI	6,364	6,377	7,231			
固定資産	IBMMV	860	823	820	1,734	2,748	2,597
	IBAQI	1,414	1,403	1,003			
総資産	IBMMV	6,731	4,713	4,092	13,667	15,341	15,484
	IBAQI	7,779	7,780	8,235			
流動負債	IBMMV	5,431	4,447	3,496	4,361	4,570	4,526
	IBAQI	1,272	1,186	1,320			
固定負債	IBMMV	8	72	271	202	76	62
	IBAQI	90	169	35			
純資産	IBMMV	1,291	193	325	9,102	10,694	10,895
	IBAQI	6,416	6,424	6,878			
自己資本	IBMMV	1,276	193	325	9,102	10,694	10,895
	IBAQI	6,364	6,417	6,878			

〔キャッシュ・フロー計算書〕

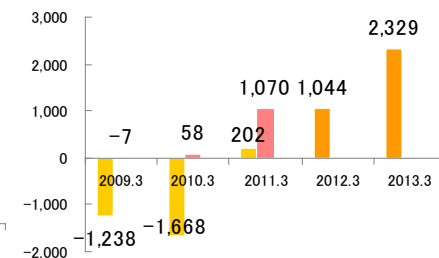
(単位:百万円)

		2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
営業活動による キャッシュ・フロー	IBMMV	-1,038	-210	1,360	1,399	2,817	-
	IBAQI	-35	-193	2,904			
投資活動による キャッシュ・フロー	IBMMV	-153	-22	-246	435	-2,130	-
	IBAQI	-114	-598	-2,762			
財務活動による キャッシュ・フロー	IBMMV	937	5	-237	-479	-975	-
	IBAQI	-40	104	-216			
現金及び現金同等物 期末残高	IBMMV	1,109	874	1,749	5,979	5,723	-
	IBAQI	3,187	2,483	2,401			

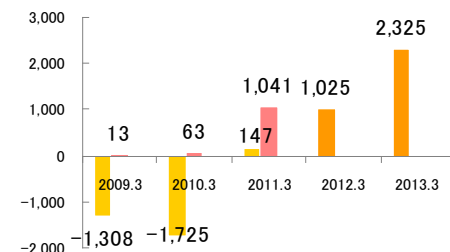
売上高(百万円)



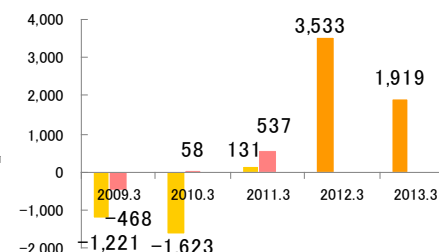
営業利益(百万円)



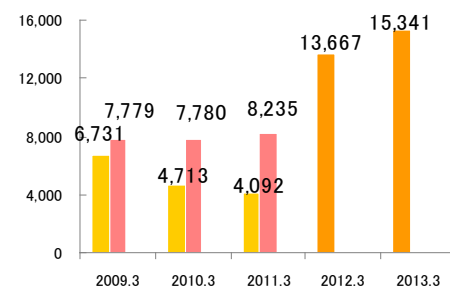
経常利益(百万円)



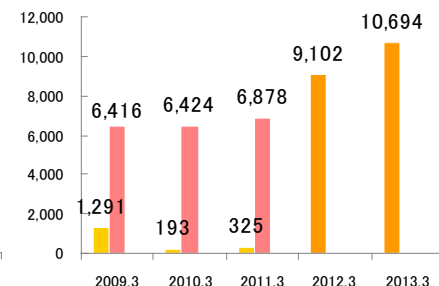
当期純利益(百万円)



総資産(百万円)



純資産(百万円)



■ IBMMV ■ AQI ■ マーベラスAQL

〔一株当たり指標〕

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
一株当たり当期純利益 (円)	IBMMV -145.67	-136.18	10.76	107.62	35.90	16.10
	IBAQI -86.25	10.76	98.73			
一株当たり純資産 (円)	IBMMV 153.64	15.83	26.65	170.29	200.07	203.83
	IBAQI 1,171.16	1,180.61	1,261.95			

〔収益性〕

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
売上高総利益率 (%)	IBMMV 15.9	8.2	25.0	43.1	46.2	48.8
	IBAQI 32.9	35.9	50.3			
売上高営業利益率 (%)	IBMMV -12.2	-20.1	2.9	10.0	13.3	14.2
	IBAQI -0.1	0.8	14.8			
売上高経常利益率 (%)	IBMMV -12.9	-20.8	2.1	9.8	13.2	14.5
	IBAQI 0.2	0.9	14.4			
売上高純利益率 (%)	IBMMV -12.0	-19.6	1.9	33.9	10.9	9.0
	IBAQI -7.6	0.8	7.4			

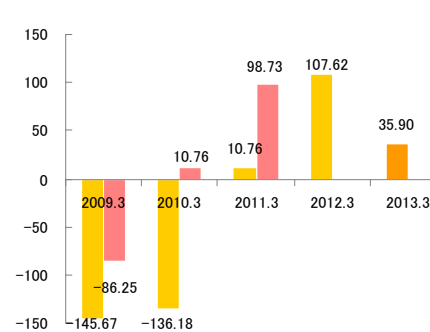
〔効率性・安全性〕

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
ROE (%)	IBMMV -62.8	-220.9	50.6	75.0	19.4	-
	IBAQI -	0.9	8.1			
ROA (%)	IBMMV -18.0	-30.2	3.4	11.6	16.0	-
	IBAQI 0.2	0.8	13.0			
自己資本比率 (%)	IBMMV 19.0	4.1	7.9	66.6	69.7	70.4
	IBAQI 81.8	82.5	83.5			
D/Eレシオ (%)	IBMMV 210.1	1,099.6	559.7	15.2	7.9	6.6
	IBAQI 5.5	6.9	1.1			

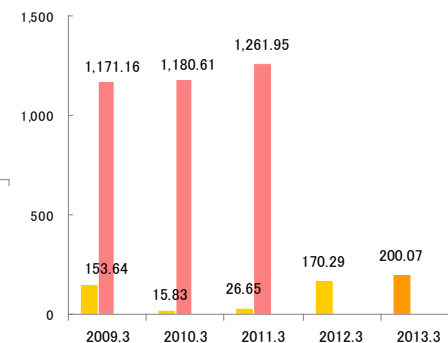
〔株主還元〕

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3 2Q累計
配当額 (百万円)	IBMMV 0	0	0	323	668	-
	IBAQI 0	81	201			
DOE (%)	IBMMV 0.0	0.0	0.0	6.1	6.8	-
	IBAQI 0.0	1.3	2.9			
配当性向 (%)	IBMMV 0.0	0.0	0.0	5.6	34.8	-
	IBAQI 0.0	139.3	37.5			

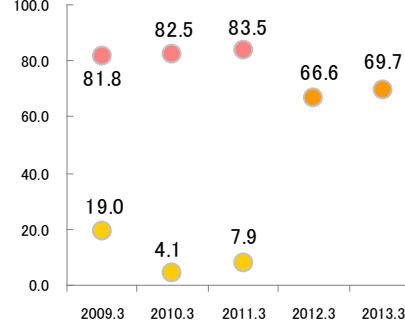
一株当たり当期純利益 (円)



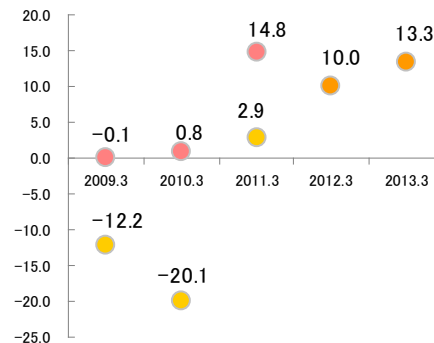
一株当たり純資産 (円)



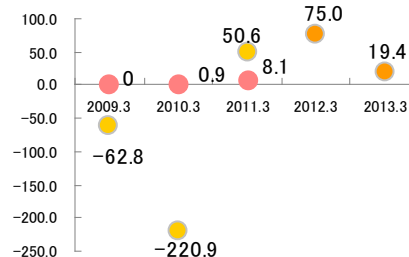
自己資本比率 (%)



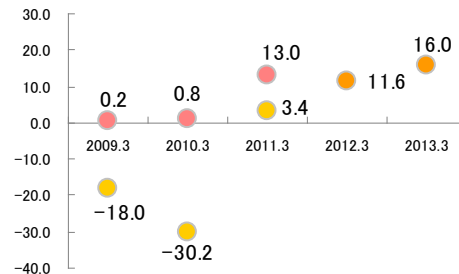
売上高営業利益率 (%)



ROE (%)



ROA (%)



一株当たり指標
についてのご留意点

当社は、2013年10月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。一株当たり指標については、株式分割を考慮した数値となっています。

今後の展開・今期の見通し

当社は、2012年11月1日、経営統合から1年で東京証券取引所市場第一部に上場し、新たな第一歩を踏み出しました。

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、各事業間の更なる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、更なる統合シナジーを発揮していきます。また、モバイル事業の拡充や海外事業の強化など、時代を見据えた施策を実行することで、さらなる成長を目指し、世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーへと進化していきます。

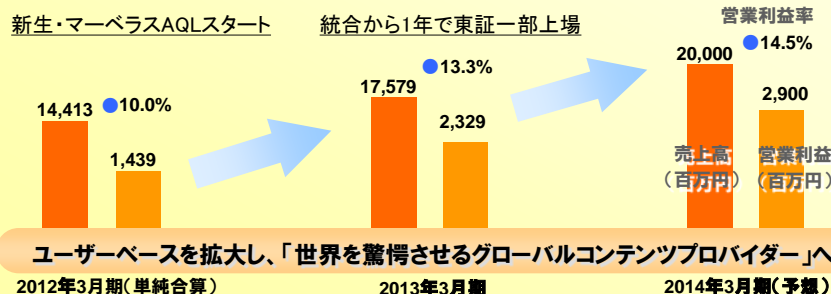
2014年3月期の事業展開につきましては、2013年3月期好調に推移したコンシューマ事業及び音楽映像事業を堅調維持させるとともに、引き続きオンライン事業に最大注力してまいります。特に、モバイルゲーム分野におきましては、新たに事業の柱となるようなタイトルを立ち上げるべく、これまで以上に取り組みを強化する所存であります。

以上の取り組みにより、2014年3月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。

「強力なIPの創出・育成」と「総合エンターテインメント企業」の強みを活かした戦略を強化・拡大・スピードUPし、事業拡大と収益性の向上を目指します

本格稼働・強化・拡大・スピードUP
強力なIPを中核とした展開
更なる統合効果を発揮

Next Stage



基本情報

会社概要(2013年9月30日現在)

- ・商号 : 株式会社マーベラスAQL
- ・本社 : 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
- ・設立 : 1997年6月25日 ・資本金 : 11億2,847万円
- ・役員 : 代表取締役会長 中山 晴喜 取締役(社外) 中村 俊一
代表取締役社長 許田 周一 取締役(社外) 久野良木 健
取締役副社長 青木 利則 常勤監査役(社外) 辻 勇
取締役 松本 慶明 監査役(社外) 西 巖
取締役 山角 信行 監査役(社外) 西村 勝彦
取締役 山口 善輝

事業内容

- オンライン事業** 多彩なプラットフォームに向け、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開発
- コンシューマ事業** 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
- 音楽映像事業** 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

株式情報(2013年9月30日現在)

- ・期末 : 3月31日 ・単元株数 : 1株
- ・発行可能株式総数 : 900,000株 ・発行済株式総数 : 535,931株
- ・株主数 : 10,629名

〔主要株主/所有株式の割合〕

- ・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 %
- ・資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口) 5.20 %
- ・日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口) 3.47 %
- ・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 ピービー ノトリティアー クライアンス 613 3.37 %
- ・日本証券金融株式会社 2.66 %
- ・株式会社東北新社 1.45 %
- ・ノムラピービーノミニーズ ティーカーワンリミテッド 1.16 %

- 〔株価〕(2013年11月6日現在) ・株価 : 576円
- ・時価総額 : 30,869百万円