



平成24年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年2月9日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社 マーベラスAQL

コード番号 7844 URL <http://www.maql.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 許田 周一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 執行役員 管理統括本部長 (氏名) 山角 信行

TEL 03-5769-7447

四半期報告書提出予定日 平成24年2月14日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第3四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期第3四半期	6,263	8.7	492	20.3	470	29.0	2,456	593.4
23年3月期第3四半期	5,764	△12.7	409	—	364	—	354	—

(注) 包括利益 24年3月期第3四半期 2,458百万円 (591.3%) 23年3月期第3四半期 355百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
24年3月期第3四半期	9,448.37	—
23年3月期第3四半期	2,904.27	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年3月期第3四半期	12,254	8,027	65.5
23年3月期	4,092	325	7.9

(参考) 自己資本 24年3月期第3四半期 8,027百万円 23年3月期 325百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
24年3月期	—	0.00	—	—	—
24年3月期(予想)	—	—	—	600.00	600.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

平成24年3月期期末配当金(予想)600円00銭の内訳は、普通配当520円00銭、合併記念配当80円00銭です。

3. 平成24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	10,000	43.6	1,030	409.1	1,000	576.1	3,140	—	5,874.09

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

4. その他

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 有
新規 一社 (社名) 、 除外 1社 (社名) Marvelous Entertainment USA, Inc.

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
(注)詳細は、添付書類P. 4「2. サマリー情報(その他)」に関する事項 (2)四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 有
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注)詳細は、添付書類P. 4「2. サマリー情報(その他)」に関する事項 (3)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

24年3月期3Q	535,931 株	23年3月期	123,380 株
----------	-----------	--------	-----------

② 期末自己株式数

24年3月期3Q	1,380 株	23年3月期	1,380 株
----------	---------	--------	---------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

24年3月期3Q	260,017 株	23年3月期3Q	122,000 株
----------	-----------	----------	-----------

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外ですが、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了しております。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報（その他）に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	4
4. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	7
(3) 継続企業の前提に関する注記	8
(4) セグメント情報等	8
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9
(6) 重要な後発事象	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

当社は、平成23年10月1日付で当社を存続会社とした吸収合併方式により、株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併いたしました。また、吸収合併に伴い、社名を「株式会社マーベラスAQL」に変更し、併せて報告セグメントも「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」の3事業に変更いたしました。

また、当社グループは、当社及び連結子会社1社で構成されておりましたが、吸収合併に伴い、連結子会社が3社増加いたしました。

〔オンライン事業〕 株式会社リンクシンク（株式会社AQインタラクティブの子会社）

〔コンシューマ事業〕 XSEED JKS, Inc.（株式会社AQインタラクティブの子会社）

〔音楽映像事業〕 株式会社デルファイサウンド（株式会社ライブウェアの子会社）

さらに、オンライン事業では、Checkpoint Studios Inc.の第三者割当増資を引き受け、当第3四半期連結会計期間より、同社を持分法適用関連会社としております。

この結果、平成23年12月31日現在、当社グループは、当社、子会社4社及び関連会社1社で構成されております。

したがって、前年同四半期との比較表示はしていません。

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループが属するエンターテインメント業界は、ソーシャルゲームの市場規模が急成長を続けておりますが、家庭用ゲーム市場におきましても新ハードの登場とソフトの拡充により復調が期待されております。また、音楽分野では、シングルCDが2年連続で前年を上回り、映像分野では、ブルーレイの拡大傾向が続いている等、市場環境が厳しい中にも明るい兆しが見えてきております。

このような状況のもと当社グループは、平成23年10月1日付の株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併により「マルチコンテンツ・マルチデバイス」を事業ドメインとして、消費者の多様化するニーズに迅速に対応し、話題性の高いコンテンツをスピーディーに開発すべく取り組んでまいりました。

当第3四半期連結累計期間（平成23年4月1日～平成23年12月31日）における当社グループの連結業績は、売上高6,263百万円、営業利益492百万円、経常利益470百万円となり、第3四半期純利益は株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併による負ののれん発生益等により2,456百万円となりました。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

①オンライン事業

当事業におきましては、主力タイトルであるPCゲーム「ブラウザ三国志」、「ブラウザプロ野球」に加え、「ブラウザ一騎当千」も堅調に推移し、平成23年10月サービス開始の「剣と魔法のログレス」は順調に売上を伸ばしてきております。また、モバイル版「牧場物語」、「ブラウザ三国志モバイル」も引き続き好調に推移いたしました。一方で、新規タイトル準備のための研究開発費の計上や、一部において不採算タイトルの発生がありました。

この結果、売上高は1,754百万円、セグメント利益は114百万円となりました。

②コンシューマ事業

当事業の自社販売部門におきましては、第3四半期会計期間において新作タイトルの発売はなかったものの、「閃乱カグラ-少女達の真影-（ニンテンドー3DS）」の追加受注や過去タイトルのリピート販売が順調に推移いたしました。また、合併により第3四半期会計期間から受託開発部門とアミューズメント部門の売上・利益がともに純増となっております。大手パブリッシャーからの受託開発は順調に進んでおり、アミューズメント部門のポケモンバトル事業においても新弾パック「ポケモンバトルV-03弾」の販売が好調なスタートを切っております。

この結果、売上高は2,174百万円、セグメント利益は403百万円となりました。

③音楽映像事業

当事業の音楽分野におきましては、引き続き「プリキュア」シリーズの企画楽曲商品や、ヴィジュアル系アーティスト「vistlip」のCD売上が好調に推移いたしました。また、映像分野におきましては、「プリキュア」シリーズや、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDの売上が中心となりました。さらに、舞台公演分野におきましては、震災の影響等で上半期は軟調な推移となったものの、「ミュージカル『テニスの王子様』 青学vs水帝」全46公演分を計上したこと等により黒字転換しております。

この結果、売上高は2,334百万円、セグメント利益は453百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当社は、平成23年10月1日付で株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併しております。このため、以下の増減内容につきましては、主にこの要因によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末より8,161百万円増加し、12,254百万円となりました。

負債合計は、前連結会計年度末より459百万円増加し、4,226百万円となりました。

純資産合計は、前連結会計年度末より7,702百万円増加し、8,027百万円となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年10月27日に公表いたしました業績予想を修正いたしました。

詳細につきましては、本日（平成24年2月9日）公表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

2. サマリー情報（その他）に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

(連結範囲の重要な変更)

連結子会社であった Marvelous Entertainment USA, Inc. については、平成23年6月30日付で全株式を譲渡したため、第1四半期連結会計期間において、連結の範囲から除いております。

なお、平成23年10月1日付の当社と株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併に伴い、当第3四半期連結会計期間より、株式会社AQインタラクティブの子会社であったXSEED JKS, Inc. 及び株式会社リンクシンク、株式会社ライブウェアの子会社であった株式会社デルファイサウンドを新たに連結の範囲に含めております。

(持分法適用の範囲の重要な変更)

Checkpoint Studios Inc. の第三者割当増資を引き受け同社が関連会社となったため、当第3四半期連結会計期間より、持分法適用の範囲に含めております。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

(税金費用の計算)

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(税金費用の計算方法の変更)

税金費用については、従来、原則的な方法により計算しておりましたが、第1四半期連結会計期間より、連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法に変更しております。これは当社及び連結子会社の四半期決算業務の一層の効率化を図り四半期決算における迅速性に対応するためであります。なお、これによる損益への影響はありません。

(たな卸資産の評価方法の変更)

当第3四半期連結会計期間より製品の評価方法は、移動平均法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）から先入先出法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）に変更いたしました。この変更は、平成23年10月1日付の株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併に伴い、評価方法の統一及び業務の効率化を図るために行ったものであります。なお、当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっておりますが、遡及適用を行う前と比べて、前第3四半期連結累計期間の損益及び前連結会計年度の利益剰余金の期首残高に与える影響はありません。

(無形固定資産の減価償却方法の変更)

当第3四半期連結会計期間より市場販売目的のソフトウェアの減価償却方法は、見込販売収益に基づく償却方法から見込販売収益に基づく償却額と当該ソフトウェア残存期間に基づく定額法償却額とのいずれか大きい額を計上する方法に変更いたしました。この変更は、平成23年10月1日付の株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併に伴い、評価方法の統一及び業務の効率化を図るために行ったものであります。なお、当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっておりますが、遡及適用を行う前と比べて、前第3四半期連結累計期間の損益及び前連結会計年度の利益剰余金の期首残高に与える影響はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

該当事項はありません。

4. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成23年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,749,836	5,644,686
受取手形及び売掛金	495,171	2,061,365
有価証券	—	787,348
たな卸資産	904,502	905,361
その他	136,033	795,496
貸倒引当金	△13,853	△18,461
流動資産合計	3,271,688	10,175,797
固定資産		
有形固定資産	109,218	273,807
無形固定資産	369,040	759,308
投資その他の資産	342,516	1,134,969
貸倒引当金	—	△89,501
固定資産合計	820,775	2,078,583
資産合計	4,092,464	12,254,381
負債の部		
流動負債		
買掛金	306,208	457,264
短期借入金	1,520,000	1,244,311
1年内返済予定の長期借入金	30,500	73,200
未払印税	745,751	791,394
未払法人税等	7,908	159,902
引当金	60,897	35,989
その他	824,947	1,243,139
流動負債合計	3,496,213	4,005,201
固定負債		
長期借入金	269,500	220,700
その他	1,596	804
固定負債合計	271,096	221,504
負債合計	3,767,309	4,226,706

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成23年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,128,472	1,128,472
資本剰余金	1,129,991	6,373,514
利益剰余金	△1,902,075	554,661
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	328,661	8,028,922
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	143
為替換算調整勘定	△3,506	△1,391
その他の包括利益累計額合計	△3,506	△1,248
純資産合計	325,155	8,027,674
負債純資産合計	4,092,464	12,254,381

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)
売上高	5,764,683	6,263,415
売上原価	4,232,993	3,769,948
売上総利益	1,531,689	2,493,466
販売費及び一般管理費	1,121,910	2,000,511
営業利益	409,778	492,955
営業外収益		
受取利息	18	3,214
その他	3,496	7,189
営業外収益合計	3,515	10,404
営業外費用		
支払利息	36,593	26,155
その他	12,128	6,976
営業外費用合計	48,721	33,132
経常利益	364,572	470,227
特別利益		
貸倒引当金戻入額	350	—
負ののれん発生益	—	2,208,869
特別利益合計	350	2,208,869
特別損失		
固定資産売却損	1,776	—
固定資産除却損	1,230	—
関係会社株式売却損	—	3,103
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	3,118	—
賃貸借契約解約損	—	76,616
会員権評価損	—	2,600
特別損失合計	6,124	82,320
税金等調整前四半期純利益	358,797	2,596,776
法人税等	4,477	140,039
少数株主損益調整前四半期純利益	354,320	2,456,737
四半期純利益	354,320	2,456,737
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	143
為替換算調整勘定	1,380	2,392
持分法適用会社に対する持分相当額	—	△277
その他の包括利益合計	1,380	2,258
四半期包括利益	355,701	2,458,995
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	355,701	2,458,995

(3) 継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

I 前第3四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年12月31日)
報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益計算書計上 額(注) 2
	音楽映像事業	デジタルコン テンツ事業	舞台公演事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	2,778,967	2,250,437	735,277	5,764,683	—	5,764,683
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,778,967	2,250,437	735,277	5,764,683	—	5,764,683
セグメント利益	526,511	89,786	90,680	706,977	△297,198	409,778

(注) 1 セグメント利益の調整額△297,198千円は、セグメント間取引消去6,417千円及び各報告セグメントに配分して
いない全社費用△303,616千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般
管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益計算書計上 額(注) 2
	オンライン 事業	コンシューマ 事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,754,496	2,174,680	2,334,238	6,263,415	—	6,263,415
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	90	90	△90	—
計	1,754,496	2,174,680	2,334,328	6,263,505	△90	6,263,415
セグメント利益	114,367	403,532	453,522	971,422	△478,467	492,955

(注) 1 セグメント利益の調整額△478,467千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告
セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(重要な負ののれん発生益)

「オンライン事業」及び「コンシューマ事業」のセグメントにおいて、平成23年10月1日付の株式会社AQ
インタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併により負ののれんを認識しました。当該事象による負の
のれん発生益の計上額は、当第3四半期連結累計期間においては2,208,869千円であります。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社は、平成23年10月1日付で株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併いたしました。これに伴い、事業区分を見直した結果、当第3四半期連結会計期間より報告セグメントを「オンライン事業」、「コンシューマ事業」、「音楽映像事業」に変更いたしました。

「オンライン事業」においては、SNS向けソーシャルゲームを中心としたオンラインゲームやゲームアプリケーションの企画・開発・サービス運営を行っており、フィーチャーフォン、スマートフォン、PC等の多様なデバイスに向けてコンテンツを供給しています。

「コンシューマ事業」においては、当社が発売元となる家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発・販売を行うほか、蓄積された高度な開発技術を背景に、業界他社が発売するゲームソフトの開発受託を行っています。加えて、アミューズメント施設運営会社向けに、業務用機器や商品の企画・開発・販売を行っています。

「音楽映像事業」においては、アニメーションを中心とした音楽・映像コンテンツの制作・プロデュースを行い、音楽・映像商品化から、配信ビジネスやキャラクター商品化といった二次利用へのマルチユース展開を積極的に行っています。加えて、漫画やアニメ、ゲームの人気作品を原作にした舞台興行作品の制作・プロデュースにより興行ビジネスを手掛け、ライブエンターテインメントと音楽・映像との融合を図り、コンテンツの多面的な展開を推進しています。

なお、当該変更を反映した前第3四半期連結累計期間の報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報は、以下のとおりです。

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益計算書計上額 (注) 2
	オンライン事業	コンシューマ事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	78,656	2,171,780	3,514,245	5,764,683	—	5,764,683
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	78,656	2,171,780	3,514,245	5,764,683	—	5,764,683
セグメント利益	26,248	63,538	617,191	706,977	△297,198	409,778

(注) 1 セグメント利益の調整額△297,198千円は、セグメント間取引消去6,417千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△303,616千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

4. 報告セグメントごとの資産に関する事項

当社は、平成23年10月1日付で株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併いたしました。これに伴い、前連結会計年度の末日に比べ、当第3四半期連結会計期間の報告セグメントの資産の金額は、「オンライン事業」が1,475,098千円、「コンシューマ事業」が624,981千円、「音楽映像事業」が319,537千円、それぞれ増加しております。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

I 前第3四半期連結累計期間（自平成22年4月1日 至平成22年12月31日）

該当事項はありません。

II 当第3四半期連結累計期間（自平成23年4月1日 至平成23年12月31日）

株主資本の金額の著しい変動

当社は、平成23年10月1日付で、株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併いたしました。この結果、当第3四半期連結会計期間において資本剰余金が5,243,523千円増加し、当第3四半期連結会計期間末において資本剰余金が6,373,514千円となっております。

(6) 重要な後発事象

該当事項はありません。