



平成24年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年11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) 上席執行役員 経営戦略室管掌 (氏名) 染野 正道

TEL 03-5769-7447

四半期報告書提出予定日 平成23年11月9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2四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年9月30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2四半期	2,812	△38.4	30	△93.4	13	△97.0	7	△98.3
23年3月期第2四半期	4,564	5.0	467	—	429	—	421	—

(注) 包括利益 24年3月期第2四半期 10百万円 (△97.5%) 23年3月期第2四半期 421百万円 (—%)

	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2四半期	58.41	—
23年3月期第2四半期	3,456.43	—

(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2四半期	3,910	335	8.6
23年3月期	4,092	325	7.9

(参考) 自己資本 24年3月期第2四半期 335百万円 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	12,000	72.3	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 : 無

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. 5「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 : 無
- 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. 5「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2Q	123,380 株	23年3月期	123,380 株
----------	-----------	--------	-----------

② 期末自己株式数

24年3月期2Q	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2Q	122,000 株	23年3月期2Q	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はありますが、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. 4「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	4
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	4
2. サマリー情報(その他)に関する事項	5
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	5
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	5
4. 四半期連結財務諸表	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	8
(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

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間（平成23年4月1日～平成23年9月30日）における当社グループの連結業績は、売上高2,812百万円（前年同期比38.4%減）、営業利益30百万円（前年同期比93.4%減）、経常利益13百万円（前年同期比97.0%減）、第2四半期純利益7百万円（前年同期比98.3%減）となりました。

売上高におきましては、音楽映像事業において発売タイトル数が減少したことや、連結子会社である株式会社アートランドのアニメーションの企画・制作事業を平成22年12月1日付で譲渡したこと、デジタルコンテンツ事業において新作ゲームソフトの販売本数が減少したこと、舞台公演事業において観客動員数が減少したこと等により、前年同期と比較して減少いたしました。利益面におきましては、売上減による利益減に加え、デジタルコンテンツ事業において一部タイトルの開発中止を決定し、中止に係る費用229百万円を売上原価に計上したこと等により、前年同期と比較して減少いたしました。

事業の種類別セグメントの業績を示すと、次の通りであります。

①音楽映像事業

音楽映像事業におきましては、アニメーションを中心とした優良コンテンツの音楽・映像商品（パッケージソフト）化とコンテンツの企画立案から二次利用までを行うマスターライセンス（映像著作権）保有作品の製作を行っております。

まず、音楽分野におきまして、平成23年上半期（平成23年1月～平成23年6月）における国内音楽ソフト（オーディオ／音楽ビデオ合計）の総生産金額は、前年同期比6.8%増の1,405億円となりました。有料音楽配信売上高は前年同期比12.6%減の379億円となったものの、音楽市場全体では前年同期比2.0%増の1,785億円となり、3年振りに前年同期を上回りました。（社団法人 日本レコード協会調べ）

このような状況下、当分野におきましては、「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」の音楽商品等を発売し、堅調に推移いたしました。

次に、映像分野におきまして、平成23年上半期（平成23年1月～平成23年6月）における国内映像ソフト市場規模は、DVD市場が前年同期比0.5%減の1,012億円、ブルーレイ市場が前年同期比38.3%増の244億円、映像ソフト市場全体では前年同期比5.3%増の1,256億円となり、5年振りに前年同期を上回りました。（社団法人 日本映像ソフト協会調べ）

このような状況下、当分野におきましては、前期より引き続き、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVD、「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「ハートキャッチプリキュア!」、「遊☆戯☆王5D's」等を映像商品化したほか、新たに「スイートプリキュア♪」、「俺たちに翼はない」、「星空へ架かる橋」、「猫神やおよろず」、平成23年3月に劇場公開された「映画プリキュアオールスターズDX3 未来にとどけ!世界をつなぐ☆虹色の花」等の映像商品化を行いました。

売上高におきましては、「家庭教師ヒットマンREBORN!」のTV放送が平成22年9月に終了したため、前年同期と比較してパッケージの発売タイトル数が減少したことや、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDの商品受注が前年同期と比較して軟調に推移したこと、連結子会社株式会社アートランドのアニメーション企画・制作事業を平成22年12月1日付で譲渡したこと等により、前年同期と比較して減少いたしました。利益面におきましては、売上減に伴い減益となったものの、映像コンテンツへの

投資効率の改善や広告宣伝費の圧縮が進んだこと等により、利益率につきましては前年同期と比較して向上いたしました。

この結果、売上高は1,186百万円（前年同期比45.2%減）、セグメント利益は346百万円（前年同期比20.9%減）となりました。

②デジタルコンテンツ事業

デジタルコンテンツ事業におきましては、家庭用ゲーム機向けゲームソフト及びオンラインゲームを中心としたデジタルエンターテインメントコンテンツの企画・開発・発売を行っております。

まず、パッケージ分野におきまして、平成23年上半期（平成23年1月～平成23年6月）における家庭用ゲーム市場規模は、ハード市場が前年同期比8.8%減の798億円、ソフト市場が前年同期比20.4%減の1,121億円となり、ハード市場、ソフト市場ともに前年同期を下回りました。（株式会社エンターブレイン調べ）

このような状況下、当分野におきましては、国内において、当社シリーズの新作「勇者30 SECOND（PSP）」、「NO MORE HEROES RED ZONE Edition（PS3）」、新規オリジナルタイトル「グランナイツ ヒストリー（PSP）」、「閃乱カグラ ー少女達の真影ー（ニンテンドー3DS）」等、新作7タイトルを発売いたしました（前年同期は新作5タイトル発売）。また、海外向けに「HARVEST MOON：The Tale of Two Towns（ニンテンドーDS・ニンテンドー3DS 北米向け／邦題：牧場物語 ふたごの村）」、「ZOO RESORT 3D（ニンテンドー3DS 欧州・北米向け／邦題：アニマルリゾート 動物園をつくろう!!）」、「REEL FISHING PARADISE 3D（ニンテンドー3DS 北米向け／邦題：Fish Eyes 3D）」等をライセンスアウトいたしました。

次に、オンライン分野におきましては、スマートフォンやSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の普及を背景に、ユーザー同士のコミュニケーション機能を持つソーシャルゲーム市場が引き続き拡大を続けております。

このような状況下、当分野におきましては、前期より引き続き「みんなで牧場物語（PCブラウザ）」、「ブラウザ一騎当千（PCブラウザ）」のサービスを行った他、新規タイトル「剣と魔法のログレス（PCブラウザ）」のクローズドβテストを開始いたしました（平成23年10月5日よりオープンサービス中、実績計上は第3四半期より開始）。

売上高におきましては、パッケージ分野において、新規オリジナルタイトルの「グランナイツヒストリー（PSP）」が11万本を超えるヒットを記録した他、同じく新規オリジナルタイトルの「閃乱カグラ ー少女達の真影ー（ニンテンドー3DS）」も6万本を超える受注を獲得し好調に推移したものの、前年同期に当社主力シリーズの新作「牧場物語 ふたごの村（ニンテンドーDS）」の発売があったため、前年同期と比較して販売本数が減少し減収となりました。利益面におきましては、売上減による利益減に加え、今後の市場環境と将来の収支予測を鑑みて一部タイトルの開発中止を決定し、中止に係る費用229百万円を売上原価に計上したこと等により減益となりました。

この結果、売上高は1,388百万円（前年同期比19.6%減）、セグメント利益は21百万円（前年同期比83.3%減）となりました。

③舞台公演事業

舞台公演事業におきましては、漫画やアニメ、ゲームの人気作品を原作にした興行ビジネスを展開しております。

当第2四半期連結累計期間におきましては、平成23年1月から平成23年2月にかけて公演した「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs不動峰」全44公演分、平成23年4月から平成23年5月にかけて公演した「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs聖ルドルフ・山吹」全37公演分、合計81公演分の実績を計上いたしました（前年同期は43公演分の実績計上）。「ミュージカル『テニスの王子様』」の公演規模の縮小に加え、観客動員数が軟調に推移したことや震災により一部公演を中止したこと等により、減収減益となりました。

この結果、売上高は237百万円（前年同期比64.8%減）、セグメント損失は66百万円（前年同期はセグメント利益97百万円）となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

(資産)

固定資産は前連結会計年度末に比べて37.6%増加し、653百万円となりました。これは主として、投資その他の資産が195百万円増加したことなどによるものであります。

この結果、資産合計は、前連結会計年度末に比べて4.4%減少し、3,910百万円となりました。

(負債)

流動負債は前連結会計年度末に比べて4.4%減少し、3,341百万円となりました。これは主として、その他の流動負債（未払金など）が238百万円減少したことなどによるものであります。

固定負債は前連結会計年度末に比べて13.7%減少し、233百万円となりました。これは主として、長期借入金が36百万円減少したことなどによります。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて5.1%減少し、3,575百万円となりました。

(純資産)

純資産は前連結会計年度末に比べて3.3%増加し、335百万円となりました。これは利益剰余金が7百万円増加したためであります。

(3) 連結業績予想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、当社を存続会社として合併いたしました。最近の業績の動向等を踏まえ、平成23年5月10日に公表した平成24年3月期 第2四半期累計期間（平成23年4月1日～平成23年9月30日）の業績予想を修正するとともに、合併の影響を織り込んだ平成24年3月期通期（平成23年4月1日～平成24年3月31日）の業績予想を発表いたしました。詳細につきましては、平成23年9月27日発表の、「業績予想の修正並びに特別利益及び特別損失の発生に関するお知らせ」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、連結の範囲から除いております。

(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

当連結会計期間より、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、これによる損益に与える影響は軽微であります。

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2四半期連結会計期間 (平成23年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,749,836	1,237,681
売掛金	495,171	825,913
製品	3,926	2,772
仕掛品	165,593	64,929
映像コンテンツ	23,452	89,580
デジタルコンテンツ	1,034,192	915,858
原材料及び貯蔵品	23,493	22,203
その他	136,033	113,957
貸倒引当金	△13,853	△15,321
流動資産合計	3,617,845	3,257,575
固定資産		
有形固定資産	109,218	98,280
無形固定資産	22,883	17,041
投資その他の資産		
投資有価証券	254,515	451,759
その他	88,000	86,194
投資その他の資産合計	342,516	537,953
固定資産合計	474,619	653,275
資産合計	4,092,464	3,910,851
負債の部		
流動負債		
買掛金	306,208	271,627
短期借入金	1,520,000	1,600,000
1年内返済予定の長期借入金	30,500	67,100
未払印税	745,751	771,985
未払法人税等	7,908	5,140
賞与引当金	60,897	38,455
その他	824,947	586,784
流動負債合計	3,496,213	3,341,093
固定負債		
長期借入金	269,500	232,900
その他	1,596	1,070
固定負債合計	271,096	233,970
負債合計	3,767,309	3,575,063
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	1,129,991
利益剰余金	△1,902,075	△1,894,950
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	328,661	335,787
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△3,506	—
その他の包括利益累計額合計	△3,506	—
純資産合計	325,155	335,787
負債純資産合計	4,092,464	3,910,851

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)
売上高	4,564,886	2,812,478
売上原価	3,305,634	2,056,941
売上総利益	1,259,252	755,536
販売費及び一般管理費		
従業員給料及び賞与	147,655	146,088
貸倒引当金繰入額	622	1,817
賞与引当金繰入額	36,625	38,455
広告宣伝費	311,426	196,062
その他	295,155	342,421
販売費及び一般管理費合計	791,485	724,845
営業利益	467,767	30,690
営業外収益		
受取手数料	1,200	1,901
貸倒引当金戻入額	—	350
その他	1,481	3,072
営業外収益合計	2,681	5,323
営業外費用		
支払利息	24,770	20,492
その他	16,125	2,500
営業外費用合計	40,895	22,993
経常利益	429,552	13,020
特別利益		
貸倒引当金戻入額	320	—
特別利益合計	320	—
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	—
特別損失合計	6,124	3,103
税金等調整前四半期純利益	423,748	9,916
法人税、住民税及び事業税	2,064	—
法人税等	—	2,791
少数株主損益調整前四半期純利益	421,683	7,125
少数株主利益	—	—
四半期純利益	421,683	7,125
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	51	3,506
その他の包括利益合計	51	3,506
四半期包括利益	421,735	10,632
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	421,735	10,632
少数株主に係る四半期包括利益	—	—

(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

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30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	2,164,257	1,726,163	674,465	4,564,886	—	4,564,886
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,164,257	1,726,163	674,465	4,564,886	—	4,564,886
セグメント利益	437,900	130,364	97,903	666,167	△198,400	467,767

(注) 1 セグメント利益の調整額△198,400千円は、セグメント間取引消去2,850千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△201,250千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用であります。

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2四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30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	1,186,444	1,388,693	237,340	2,812,478	—	2,812,478
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,186,444	1,388,693	237,340	2,812,478	—	2,812,478
セグメント利益又は損失(△)	346,482	21,726	△66,378	301,830	△271,140	30,690

(注) 1 セグメント利益の調整額△271,140千円は、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用であります。

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。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

(6) 重要な後発事象

1. 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

当社は、平成23年10月1日をもって、当社を存続会社、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を消滅会社とする吸収合併をいたしました。

(1) 合併する相手会社の名称、主な事業の内容

① 名称	株式会社AQインタラクティブ	株式会社ライブウェア
② 事業の内容	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

(2) 合併の目的

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が経営統合することにより、「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、エンターテインメントコンテンツの上流から下流までをカバーする強力なバリューチェーンが構築され、その結果、コンテンツの権利獲得能力強化、ゲーム・音楽・映像・ライブエンターテインメント等のコンテンツの多様化、コンテンツの内製化、膨大な顧客基盤の有効活用、多様なデバイス・多様なプラットフォームへの対応が可能となります。さらに、重複していた事業領域を統合し、経営資源を集中させることによって、企業価値の大きな向上が期待できるためであります。

(3) 合併の方法

当社を吸収合併存続会社とし、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を吸収合併消滅会社とする吸収合併

(4) 合併後の会社の名称

株式会社マーベラスAQL

(5) 合併比率、合併比率の算定方法、及び合併により発行する株式の数

① 合併比率

株式会社AQインタラクティブの株式1株に対して当社の普通株式7株、株式会社ライブウェアの株式1株に対して当社の普通株式6.2株を割当て交付しました。

② 合併交付金の額

該当事項はありません。

③ 合併により発行した株式の種類及び数

普通株式 412,551株

(6) 相手会社の規模

名称	株式会社AQインタラクティブ	株式会社ライブウェア
会計期間	自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日	自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日
資本金 (千円)	3,200,571	250,000
売上高 (千円)	6,356,697	696,622
当期純利益 (千円)	651,201	48,917
総資産 (千円)	8,191,637	511,885
純資産 (千円)	6,947,559	440,980

(7) 合併の時期

合併の効力発生日 平成23年10月1日

2. 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うのれん又は負ののれんの金額、発生原因、会計処理

(1) 発生するのれん又は負ののれんの金額

現在精査中であります。

(2) 発生原因

合併に伴い発行した合併対価株式の時価による金額と株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェア両社の簿価を基に算定した株主資本の合併対価株式に相当する部分の金額との差額をのれん又は負ののれんとして認識する予定です。

(3) 会計処理

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 改正平成20年12月26日)及び、「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 最終改正平成20年12月26日)を適用しております。