



平成25年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年8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8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25年3月期第1四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年6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	%
25年3月期第1四半期	3,016	199.3	278	—	259	—	149	—
24年3月期第1四半期	1,008	△44.6	21	△90.5	14	△92.5	9	△94.9

(注) 包括利益 25年3月期第1四半期 146百万円 (—%) 24年3月期第1四半期 13百万円 (△93.0%)

	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
25年3月期第1四半期	280.14	—
24年3月期第1四半期	78.20	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円銭
25年3月期第1四半期	13,082	8,925	68.2	16,697.12
24年3月期	13,667	9,102	66.6	17,028.50

(参考) 自己資本 25年3月期第1四半期 8,925百万円 24年3月期 9,102百万円

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
24年3月期	—	0.00	—	605.00	605.00
25年3月期	—	—	—	—	—
25年3月期(予想)	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成25年3月期の連結業績予想(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	7,360	161.7	620	—	580	—	300	—	561.21
通期	18,500	77.5	2,200	110.6	2,130	107.8	1,290	△63.5	2,413.24

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

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

(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、添付資料P. 4「2. サマリー情報(注記事項)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 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 有

④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P. 4「2. サマリー情報(注記事項)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)

25年3月期1Q	535,931 株	24年3月期	535,931 株
25年3月期1Q	1,380 株	24年3月期	1,380 株
25年3月期1Q	534,551 株	24年3月期1Q	122,000 株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

※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. (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（注記事項）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	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	6
第1四半期連結累計期間	6
(3) 継続企業の前提に関する注記	7
(4) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	7
(5) セグメント情報等	7
(6) 重要な後発事象	8

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、合併に伴い、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。

したがって、前年同期との比較において前提条件が大きく異なることから比較数値は表示しておりません。

(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依然急成長を続けており、広義のオンラインゲーム市場の規模は平成23年（平成23年1月～12月）で約4,200億円に達しています（社団法人日本オンラインゲーム協会調べ）。家庭用ゲーム市場におきましては、新ハードの登場とソフトの拡充により平成24年上半年（平成24年1月～6月）の市場規模がハード・ソフト合計で前年同期比100.7%となり、回復に転じております（株式会社エンターブレイン調べ）。また、音楽・映像分野では、シングルCD市場の活況やブルーレイ市場の継続成長等、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1四半期連結累計期間（平成24年4月1日～平成24年6月30日）の業績は、売上高3,016百万円、営業利益278百万円、経常利益259百万円、四半期純利益149百万円となりました。

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、「ブラウザ三国志」、「ブラウザプロ野球」、「剣と魔法のログレス」、「ブラウザ三国志モバイル」、「牧場物語モバイル」等の既存主力タイトルが引き続き好調に推移し収益に貢献いたしました。また、アライアンス戦略やマルチ展開を積極推進し、新たに平成24年4月より「ブラウザMC☆あくしず 鋼鉄の戦姫」、5月より「一騎当千 バーストファイト」、6月より「ブラウザ戦国BASARA」のサービスを開始いたしました。一方で、「みんなで牧場物語」「ブラウザプロ野球モバイル」等の一部不採算タイトルのサービス中止を決定いたしました。また、当事業における欧州市場への足掛かりとして、平成24年4月に英国子会社MAQL Europe Limitedを設立いたしました。

これらの結果、売上高は1,565百万円、セグメント利益は305百万円となりました。

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、当社初のPS Vita向けダウンロード専売タイトル「アサルトガンナーズ」をリリースしたほか、前期（平成24年2月23日）に発売した「牧場物語 はじまりの大地（ニンテンドー3DS）」を中心にレポート受注が好調に推移いたしました。また、受託開発部門におきましては、ソニー・コンピュータ・エンタテインメントの「SOUL SACRIFICE (PS Vita)」の大型受注をはじめ、順調に進捗いたしました。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「ポケモンパトリオ」が最終期を迎える中、最後のパトリオパックの販売を計画通り行いました。

これらの結果、売上高は658百万円、セグメント利益は11百万円となりました。

③音楽映像事業

当事業の音楽映像制作部門におきましては、新たにテレビアニメ「スマイルプリキュア！」や「映画プリキュアオールスターズNewStageみらいのともだち」の映像商品化を行いました。また、過去シリーズの映像商品や音楽商品の受注が好調に推移し、収益に貢献いたしました。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41公演分の実績を計上したほか、新たに関連DVDを3作品発売し、旧作リポートと合わせて受注が好調に推移いたしました。また、ファン向けイベントとして「ミュージカル『テニスの王子様』春の運動会2012」（実績計上は第2四半期）を開催し大きな話題を呼びました。そのほか、新たな舞台公演作品として、人気ゲームを原作とした「ミュージカル『薄桜鬼』 斉藤一篇」（実績計上は第2四半期）を開催し順調な観客動員となりました。

これらの結果、売上高は792百万円、セグメント利益は205百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

(資産の部)

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ584百万円減少し、13,082百万円となりました。主な減少要因は、受取手形及び売掛金の減少ならびに配当の支払等により現金及び預金が減少したためであります。

(負債の部)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ407百万円減少し、4,157百万円となりました。主な減少要因は、買掛金の減少によるものです。

(純資産の部)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は前連結会計年度末に比べて177百万円減少し、8,925百万円となりました。これは、四半期純利益149百万円を計上したものの、前連結会計年度末の配当により利益剰余金が減少したことによるものであります。自己資本比率は68.2%（前連結会計年度は66.6%）となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

業績予想につきましては、コンシューマ事業において新作ソフトの受注が当初計画を上回り推移していることを主因として、第2四半期連結累計期間の業績予想を修正いたしました。なお、通期の業績予想につきましては、下半期の不透明な情勢を踏まえ、前回予想を据え置いております。

詳細につきましては、本日（平成24年8月9日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. サマリー情報（注記事項）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

当第1四半期連結会計期間より、新たに設立したMAQL Europe Limitedを連結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

税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む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

会計方針の変更

(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

なお、当該会計方針の変更による、当第1四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益それぞれ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

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24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	7,179,272	6,608,152
受取手形及び売掛金	2,520,681	1,959,124
有価証券	280,371	177,825
たな卸資産	904,939	968,659
その他	1,070,421	1,368,771
貸倒引当金	△23,193	△19,315
流動資産合計	11,932,492	11,063,218
固定資産		
有形固定資産	332,698	322,933
無形固定資産	733,400	947,180
投資その他の資産	764,162	841,321
貸倒引当金	△95,561	△91,666
固定資産合計	1,734,699	2,019,768
資産合計	13,667,191	13,082,987
負債の部		
流動負債		
買掛金	609,087	322,564
短期借入金	1,107,491	1,065,856
1年内返済予定の長期借入金	73,200	73,200
未払印税	934,294	858,405
未払法人税等	33,663	108,513
引当金	74,265	16,006
その他	1,529,652	1,528,337
流動負債合計	4,361,653	3,972,884
固定負債		
長期借入金	202,400	184,100
その他	538	538
固定負債合計	202,938	184,638
負債合計	4,564,592	4,157,522
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,128,472	1,128,472
資本剰余金	6,373,514	6,373,514
利益剰余金	1,630,975	1,457,322
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	9,105,236	8,931,583
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	298	303
為替換算調整勘定	△2,935	△6,422
その他の包括利益累計額合計	△2,637	△6,118
純資産合計	9,102,599	8,925,464
負債純資産合計	13,667,191	13,082,987

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
売上高	1,008,023	3,016,784
売上原価	639,386	1,444,432
売上総利益	368,637	1,572,352
販売費及び一般管理費	347,626	1,294,170
営業利益	21,011	278,182
営業外収益		
受取利息	0	1,458
貸倒引当金戻入額	892	3,709
その他	2,463	774
営業外収益合計	3,356	5,942
営業外費用		
支払利息	9,936	3,729
持分法による投資損失	—	10,464
為替差損	—	9,399
その他	11	584
営業外費用合計	9,947	24,178
経常利益	14,419	259,946
特別利益	—	—
特別損失		
関係会社株式売却損	3,103	—
特別損失合計	3,103	—
税金等調整前四半期純利益	11,316	259,946
法人税等	1,775	110,196
少数株主損益調整前四半期純利益	9,540	149,750
少数株主利益	—	—
四半期純利益	9,540	149,750
少数株主利益	—	—
少数株主損益調整前四半期純利益	9,540	149,750
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	5
為替換算調整勘定	3,506	△1,330
持分法適用会社に対する持分相当額	—	△2,156
その他の包括利益合計	3,506	△3,481
四半期包括利益	13,047	146,268
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	13,047	146,268
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) 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。

(5) セグメント情報等
(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年6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	四半期連結損益及び包括利益計算書計上額(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	581,188	302,421	124,414	1,008,023	—	1,008,023
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	581,188	302,421	124,414	1,008,023	—	1,008,023
セグメント利益又は損失(△)	200,566	1,810	△27,403	174,973	△153,961	21,011

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)の調整額△153,961千円は、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 セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年6月30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	四半期連結損益及び包括利益計算書計上額(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	1,565,575	658,309	792,899	3,016,784	—	3,016,784
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	160	160	△160	—
計	1,565,575	658,309	793,059	3,016,944	△160	3,016,784
セグメント利益	305,768	11,282	205,303	522,354	△244,172	278,182

(注) 1 セグメント利益の調整額△244,172千円は、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、四半期連結損益及び包括利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、前第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1四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	四半期連結損益及び包括利益計算書計上額 (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	74,491	227,929	705,602	1,008,023	—	1,008,023
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	74,491	227,929	705,602	1,008,023	—	1,008,023
セグメント利益又は損失(△)	△30,068	31,878	173,162	174,973	△153,961	21,011

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)の調整額△153,961千円は、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 セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

(6) 重要な後発事象

該当事項はありません。