



平成26年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成26年5月9日

上場会社名 株式会社マーベラスAQL 上場取引所 東
 コード番号 7844 URL <http://www.magl.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 執行役員COO (氏名) 許田 周一
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 執行役員CFO 管理統括本部長 (氏名) 山角 信行 TEL 03-5769-7447
 定時株主総会開催予定日 平成26年6月23日 配当支払開始予定日 平成26年6月9日
 有価証券報告書提出予定日 平成26年6月23日
 決算補足説明資料作成の有無： 有
 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26年3月期の連結業績（平成25年4月1日～平成26年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期	20,330	15.6	3,006	29.0	3,041	30.8	1,882	△1.9
25年3月期	17,579	68.6	2,329	123.0	2,325	126.9	1,919	△45.7

(注) 包括利益 26年3月期 1,894百万円 (△1.1%) 25年3月期 1,915百万円 (△45.8%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
26年3月期	35.21	—	16.6	18.9	14.8
25年3月期	35.90	—	19.4	16.0	13.3

(参考) 持分法投資損益 26年3月期 一百万円 25年3月期 △62百万円

平成25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。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益金額を算出しております。

(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
26年3月期	16,816	11,921	70.9	223.02
25年3月期	15,341	10,694	69.7	200.07

(参考) 自己資本 26年3月期 11,921百万円 25年3月期 10,694百万円

平成25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。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産金額を算出しております。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
26年3月期	3,852	△634	△873	8,120
25年3月期	2,817	△2,130	△975	5,723

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率 (連結)
	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	百万円	%	%
25年3月期	—	0.00	—	1,250.00	1,250.00	668	34.8	6.8
26年3月期	—	0.00	—	13.00	13.00	694	36.9	6.1
27年3月期 (予想)	—	0.00	—	15.00	15.00		35.3	

平成25年3月期期末配当金1,250円00銭の内訳は、普通配当1,200円00銭、東証一部上場記念配当50円00銭です。

また、当社は、平成25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するとともに、1単元の株式を100株とする単元株制度を採用いたしました。これに伴い、平成26年3月期及び平成27年3月期 (予想) の期末配当については当該株式分割の影響を考慮しております。

3. 平成27年3月期の連結業績予想（平成26年4月1日～平成27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)	10,300	7.5	1,210	△11.4	1,205	△13.0	723	△16.0	13.53
通期	25,000	23.0	3,800	26.4	3,790	24.6	2,274	20.8	42.54

※ 注記事項

(1) 期中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) 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： 無
③ 会計上の見積りの変更： 無
④ 修正再表示： 無

(3) 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）	26年3月期	53,593,100株	25年3月期	53,593,100株
② 期末自己株式数	26年3月期	138,000株	25年3月期	138,000株
③ 期中平均株式数	26年3月期	53,455,100株	25年3月期	53,455,100株

平成25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。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、発行済株式数（普通株式）を算出しております。

(参考) 個別業績の概要

平成26年3月期の個別業績（平成25年4月1日～平成26年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期	18,499	11.4	2,918	29.2	3,079	31.9	1,995	7.7
25年3月期	16,611	63.4	2,258	119.0	2,335	127.9	1,851	△47.9

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
26年3月期	37.33	—
25年3月期	34.65	—

平成25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。これに伴い、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益金額を算出しております。

(2) 個別財政状態

	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
26年3月期	16,337	11,973	73.3	224.00
25年3月期	14,952	10,646	71.2	199.17

(参考) 自己資本 26年3月期 11,973百万円 25年3月期 10,646百万円

平成25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。これに伴い、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産金額を算出しております。

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 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。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	8
3. 経営方針	9
(1) 会社の経営の基本方針	9
(2) 目標とする経営指標	9
(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題	9
4. 連結財務諸表	10
(1) 連結貸借対照表	10
(2) 連結損益及び包括利益計算書	12
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	17
(継続企業の前提に関する注記)	17
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	17
(表示方法の変更)	18
(連結貸借対照表関係)	19
(連結損益及び包括利益計算書関係)	19
(連結株主資本等変動計算書関係)	21
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	23
(セグメント情報等)	23
(1株当たり情報)	26
(重要な後発事象)	26
5. その他	27

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

①当期の経営成績

当社グループが属するエンターテインメント業界では、スマートフォンの急速な普及により、スマートフォンゲーム市場が急拡大いたしました。特に、AppStoreやGooglePlayといったアプリマーケットの成長には著しいものがありました。家庭用ゲーム市場におきましては、新型の据え置き型ゲーム機「PlayStation 4」が、先行発売された欧米に続き、国内でも非常に好調なスタートとなりました。アーケードゲーム市場につきましては、全体の市場規模が年々減少している中にありながらも、キッズ向けアーケードゲームに関しましては、続々と新作が発表されており、盛り上がりを見せております。音楽・映像市場におきましては、スマートフォンの浸透に伴う無料動画サイト等の充実から、ソフト市場は依然として厳しい環境下にあります。一方で、会場の雰囲気や一体感を楽しむことができるライブエンターテインメントの市場規模は、着実に拡大してきております。

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」戦略を掲げ、総合エンターテインメント企業として、強力なIPを中核とする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、当期（平成25年4月1日～平成26年3月31日）の業績は、売上高20,330百万円（前期比15.6%増）、営業利益3,006百万円（前期比29.0%増）、経常利益3,041百万円（前期比30.8%増）、当期純利益1,882百万円（前期比1.9%減）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。

<オンライン事業>

当事業のPCブラウザゲームにおきましては、既存の主力タイトルが健闘いたしましたが、リリースからの年経過や、市場自体の縮小傾向に伴うかたちで、収益面では前期を下回る結果となりました。しかしながら、「ブラウザ三国志」につきましては、各種施策の効果から期末にかけて復調の兆しが見られており、引き続き運営面で注力してまいります。また、モバイルブラウザゲームにおきましては、「ハイスクールD×D」を平成25年9月にリリースし、アプリゲームにつきましては、LINE向け初のタイトルとなる「LINE らんらん勇者」を平成25年11月に、PCゲームでも根強い人気を誇る「剣と魔法のログレス」のネイティブアプリ版「剣と魔法のログレスいにしへの女神」を平成25年12月にリリースいたしました。特に、「剣と魔法のログレスいにしへの女神」に関しましては、AppStoreやGooglePlayでの各種ランキングで上位にランクインする等、大ヒットを予感させる好調な立ち上がりとなりました。一方で、課金売上に繋がらなかった数タイトルに関しましては、サービス停止による開発費の一括償却を行っております。

この結果、売上高は8,877百万円（前期比22.1%増）、営業利益は742百万円（前期比11.6%増）となりました。

<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、平成25年5月発売の「ヴァルハラナイツ3（PS Vita）」が順調な販売となりました。また、前期発売の「閃乱カグラSHINOVI VERSUS -少女達の証明-（PS Vita）」や「隴村正（PS Vita）」、その他の旧作リピーター受注も好調に推移いたしました。さらに、平成26年2月発売の「牧場物語 つながる新天地（ニンテンドー3DS）」は、前作を上回る受注ペースとなり、好調な販売を記録いたしました。その他にも、当社のオリジナルタイトルの新作として、「幕末Rock（PSP）」、「ヴァルハラナイツ3 GOLD（PS Vita）」を平成26年2月に、「デカ盛り閃乱カグラ（PS Vita）」を平成26年3月に発売いたしました。海外事業につきましても、米国子会社Marvelous USA, Inc.の販売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、平成24年7月に稼働を開始した、キッズアミューズメント筐体の「ポケモンレッタ」が好調を継続しており、当事業の収益に大きく貢献いたしました。

この結果、売上高は7,630百万円（前期比8.1%増）、営業利益は2,268百万円（前期比24.7%増）となりました。

<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、プリキュアシリーズの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りました。また、当社グループ所属アーティストの「vistlip」に関しましても、シングル、アルバムのセールスが好調に推移いたしました。

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134公演分の実績を計上し、関連DVDを9作品発売いたしました。次に、「舞台『弱虫ペダル』」につきましては、観客動員数、関連DVDの

売上がともに大きく飛躍し、当事業の主力シリーズに成長いたしました。また、「ミュージカル『薄桜鬼』」につきましても、順調に収益を伸ばしました。

この結果、売上高は3,825百万円（前期比17.5%増）、営業利益は921百万円（前期比24.7%増）となりました。

②次期の見通し

次期の事業展開につきましては、当期に引き続き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、オンライン事業におきましては、好調タイトルの運営強化と新たなアプリゲーム開発に最大注力する所存であります。

以上の取り組みにより、次期の連結業績につきましては、売上高25,000百万円、営業利益3,800百万円、経常利益3,790百万円、当期純利益2,274百万円を見込んでおります。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

当社グループの当連結会計年度末の財政状態につきましては以下のとおりであります。

当連結会計年度末の資産残高は、売上高が順調に推移し、現金及び預金が増加したこと等により、前連結会計年度末に比べ1,474百万円増加し16,816百万円となりました。

当連結会計年度末の負債残高は、長期借入金の返済等による減少があったものの、未払金や未払法人税等が増加したことにより、前連結会計年度末に比べ248百万円増加し、4,895百万円となりました。

当連結会計年度末の純資産は、配当により利益剰余金が減少したものの、当期純利益等の計上により、前連結会計年度末に比べ1,226百万円増加し、11,921百万円となりました。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ2,396百万円増加し、8,120百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果得られた資金は、たな卸資産の増加688百万円の計上があったものの、税金等調整前当期純利益2,982百万円、減価償却費1,279百万円、未払金の増加390百万円を計上したこと等の要因により、3,852百万円（前期比36.7%増）となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果支出した資金は、有形固定資産の取得による支出184百万円、無形固定資産の取得による支出1,032百万円、定期預金の預入による支出1,500百万円があったものの、定期預金の払戻による収入2,000百万円等の要因により、634百万円（前期比1,496百万円減）となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果支出した資金は、短期借入金及び長期借入金の純減少205百万円、配当金の支払額668百万円等により、873百万円（前期比101百万円減）となりました。

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成22年3月期	平成23年3月期	平成24年3月期	平成25年3月期	平成26年3月期
自己資本比率（%）	4.1	7.9	66.6	69.7	70.9
時価ベースの自己資本比率（%）	33.2	47.1	63.6	203.5	267.0
キャッシュ・フロー 対有利子負債比率（年）	—	155.5	99.0	30.1	16.9
インタレスト・カバレッジ・ レシオ（倍）	—	21.7	54.7	280.3	490.0

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

（注1）いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

（注2）株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

（注3）キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

（注4）有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っているすべての負債を対象としております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営における重要課題の一つと位置付け、将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部保留を確保しつつ、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。

当社の剰余金の配当の決定機関は、定款により取締役会と定められておりますので、当社グループの来期以降の事業展開等を総合的に勘案し、また、株主の皆様のご支援に報いるため、当連結会計年度につきましては、期末配当として1株当たり13円とすることを決議いたしました。また、次期の年間配当金につきましては、1株当たり15円とさせていただくことを予定しております。

(4) 事業等のリスク

当社グループの経営成績、財政状態及び株価等に影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。なお、文中における将来に関する事項は、当連結会計年度末時点において当社グループが判断したものであります。

1. オンライン事業に関するリスク

①オンラインゲーム市場について

当社グループが重要分野と位置づけて事業を展開しているオンラインゲーム市場につきましては、ソーシャルゲームやアプリゲームを中心に今後も市場規模は拡大していくものと予測しております。しかしながら、オンラインゲーム市場の成長が当社グループの予測を下回ったり、新たな法的規制の導入等により、市場の成長を阻害する要因が発生した場合には、当社の経営成績及び今後の事業展開に重要な影響を与える可能性があります。

②インターネット業界の成長性と技術革新について

当社グループは、独創性が高く、先端技術を取り入れた高品質なゲームソフトの創造を通じて、安定収益化を確保する方針であります。インターネットや通信環境の技術革新は著しく発展しております。また、ユーザーが多機能・高機能な端末を通じて多様なコンテンツにアクセスできるようになるなど、オンラインゲームの産業構造が大きく変化することが予想されます。当社グループは、急速に変化する環境に対応すべく、開発効率を向上させ優秀な技術者やプロデューサーの採用、教育システムの強化を通じ、更なるソフト開発力の向上を行なってまいります。

しかしながら、当社グループが想定していない新たな技術やサービスの普及により環境が急速に変化した場合、迅速な対応ができない恐れがあります。さらに、環境の変化に対応するための技術者の確保やシステムの投入により、多額の費用を投ずる可能性もあります。

③システムリスクについて

当社グループは、インターネットを介した商品・サービスを提供しており、ユーザー満足度の向上を図るためには、システムや通信環境の安定稼働が前提であると認識しております。その為、当社グループの提供する商品・サービスのユーザー数及びデータ量が当社グループの予測から大幅に乖離する場合、計画よりも多額の費用を投ずる可能性があります。また、当社グループのシステムや通信環境は第三者に依存しており、そのシステムの不具合や通信障害、自然災害、事故、ネットワークを通じての不正アクセス及びコンピュータウィルスの感染など、予期せぬ問題が発生した場合には、安定したサービスの提供が困難となり、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

2. コンシューマ事業に関するリスク

①家庭用ゲーム機器メーカーとの許諾契約について

家庭用ゲームソフトの開発・販売等については、対応機種ごとにメーカーとの間で契約を締結しており、各ゲームについては、それぞれ株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（プレイステーション4、プレイステーション3、プレイステーション・ポータブル、及びプレイステーション・ヴィータ用ソフト）、任天堂株式会社（ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS及びWii用ソフト）、Microsoft Corporation（Xbox 360用ソフト）の審査・承認が必要となります。当社グループが企画したゲームソフトが各メーカーの承認を受けられなかった場合には当該ゲームは開発・販売することができず、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。また、契約の変更や新たな契約内容によっては、今後の開発・販売計画や当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

②ゲームソフトの販売動向等について

国内のゲームソフト業界においては、一般に、少子化によるゲーム需要の伸び悩み、オンラインゲーム、モバイルコンテンツをはじめとする遊びの多様化及びユーザー層の嗜好変化、各ゲーム機の盛衰等に影響を受けております。当社グループにおいては、独創性が高く、先端技術を取り入れた高品質のゲームソフトを他社に先駆けて開発・販売することにより他社との差別化及び安定収益化を確保する方針であります。多様化するユーザー層のニーズを的確に把握し、ユーザーに受け入れられるソフトを供給できなかった場合には、販売不振、競合他社との競争上の不利等が発生する可能性があります。また、外部環境の動向に加え、当社グループにおけるゲームソフトの年間開発・発売タイトル数の多寡、発売時期、ヒット作の有無及び1タイトル当たりの売上動向等により、期間の損益に大きな影響を与える可能性があります。

③受託開発について

当社グループが受託開発において販売先から得るゲームソフトの企画・開発の対価は、開発業務の進行にあわせて受け取る開発売上と、販売先からユーザーへのゲームソフト販売数量に基づき受け取るロイヤリティ収入からなります。開発売上については、市場動向や制作工程の事後的な変更などにより、販売先からゲームソフトの納期や仕様に変更の要請があった場合には、それに伴い売上の計上時期や金額が変わることがあります。当社グループでは売上の平準化を図るため、販売先や各ゲームソフトの納入時期を分散させると同時にゲームソフトの制作工程管理を適切に行い、受託開発契約に則した納品を行うよう努めておりますが、当初計画した見積と差異が生じた場合には、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。また当社グループの技術革新や変化への対応が遅れるなどした結果、販売先の当社グループに対する投資対効果の評価が低下した場合や、市場そのものが衰退した場合には、収益性の低下や開発依頼の減少など、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

さらに、ゲームソフトの販売数量に基づき変動するロイヤリティ収入も、販売先が実施する各種の販売活動等により大きく影響を受け、その結果によっては、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。

3. 音楽映像事業に関するリスク

①「映像著作権（マスターライツ）」獲得を目的とした映像コンテンツ製作事業の今後の方針

当社グループは、これまでのビデオグラム化権及びDVD化権の獲得を行うだけでなく、映像著作権（マスターライツ）の獲得を目的とした製作出資を積極的に行っております。しかし、出資した製作費等を回収できなかった場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

②舞台公演等について

当社グループは、舞台・ミュージカルの公演を行っておりますが、出演俳優の健康上の理由や不慮の事故等により、出演俳優の変更や公演が中止になるリスクが存在します。また、新たな地域での公演や公演回数の拡大、新作公演の実施等、事業の拡大に向け取り組んでおりますが、公演内容及び出演俳優の話題性・知名度やお客様の嗜好の変化等により、十分な観客動員が果たせないリスクも存在します。

これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

③再販価格維持制度について

音楽商品事業の商品は、再販価格維持制度（注）の対象になっております。再販価格維持制度は、著作物商品の価格を固定化することで、著作物の安定した供給発展を目的とする制度であり、商品価格の安定につながっております。しかし、著作物の再販価格維持制度には、公正な競争が行われない等の廃止意見がある一方、廃止されれば文化振興への影響が生じるおそれがある等存続意見も強く賛否両論の状況であり、将来、当制度が変更もしくは撤廃された場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

（注）再販価格維持制度とは、レコード会社が商品価格を決定し、販売店は指定された価格で販売することを約諾するという販売契約制度です。

4. 法的規制

オンライン事業およびコンシューマ事業における主たる法的規制としては、制作物に対しての著作権法があります。また、音楽・映像事業における主たる法的規制としては、著作権法のほか、ベルヌ条約（注1）、万国著作権条約（注2）、実演家、レコード製作者及び放送機関の保護に関する国際条約があります。

- （注）1. ベルヌ条約とは、著作権の発生に何ら手続きを要しない無方式主義等を原則としてヨーロッパ諸国を中心に創設された条約です。
2. 万国著作権条約とは、すべての国において文学的、学術的及び美術的著作物の著作権の保護を確保することを目的とした条約です。

5. 知的財産権の侵害

当社グループは、デジタルコンテンツや音楽・映像コンテンツ等の知的財産権を多数保有しておりますが、海賊版や違法コピー、ファイル交換等による権利侵害が確認されております。それらにつきましては個別に適切な対応を図っておりますが、海外やインターネットでは十分な知的財産権保護を受けられない可能性があります。これらの知的財産権侵害により、正規商品の売上が阻害され、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

6. 開発要員・外注業者の確保

当社グループは、ゲームソフトおよび映像コンテンツの企画、開発においてデザイナーやプログラマー、音楽や効果音に取り組むコンポーザーなど特殊技術を持つ数多くの人材、外注業者を活用しております。当社グループは、継続的に優秀な人材の確保や育成に努めてまいりますが、これらの人材が当社グループより流出した場合や外注業者の確保が行えなかった場合は、当社グループが計画していた事業活動を遂行できず、その結果によっては、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。

7. 現在の事業における取引慣行について

広告業界においては広告取引に携わる発注元、広告代理店双方の事情により取引内容に突発的な変更が生じる可能性があります。そのため契約書、発注書等の取り交わしは通常行なわれない場合が多くあります。これは取引内容の変更に対応するため、当事者間の機動性を重視することによるものであります。当社グループにおいてもアニメ版權獲得を目的としてTVアニメ番組を提供する際、当社グループと代理店間に提供条件を定める契約は結んでおりません。

一方、当社グループでは番組出資等により結果として生じる知的財産権の使用が含まれる取引については、文書による契約を締結しております。しかし当社グループが扱う商品が素早い市場投入を必要とされる場合には、当事者間の口頭合意によりただちに制作、製造作業に入る場合が多くあります。当社グループとしてはできる限り迅速な契約締結を目指しておりますが、不測の事態により締結されなかった場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

8. 過去との業績比較について

現状のグループ構成になってからの期間が短いため、期間業績比較等を行うには十分な財務数値を得ることができません。なお、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したことにより、今後の決算においても過去との期間業績比較をする上でこれらグループ体制の変遷に留意する必要があります。

9. M&Aについて

当社グループは、将来的な成長可能性の拡大に結びつく判断した場合には、他企業との合併企業の設定、M&A等の施策を積極的に推進し、企業規模の拡大に取り組んでいく方針です。これらの施策により、当社グループをめぐる事業環境が大きく変化する可能性があります。また、M&A、合併企業の設定が、当社の期待する効果が上げられない場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

10. 訴訟等について

当社グループが事業拡大を行っていく上で、投融資先、取引先との間で訴訟等の紛争が生じる可能性があります。また、当社グループの商品・サービスが、他者の知的財産権を侵害しないように相当な注意を払っておりますが、当社グループが他者の知的財産権を認識せずに侵害し、損害賠償請求等される可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

11. 暴力シーン及び性的シーン等の描写について

当社グループが提供する商品・サービスの一部には、暴力シーンや性的シーンが含まれているものがあります。このため、青少年犯罪が起きた場合等に、一部のマスコミ等からアニメやゲームとの関連性や影響を指摘され、誹謗中傷や行政機関による販売規制、テレビ局による番組放映の中止等がなされる可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

12. 海外での事業展開について

当社グループは、北米・欧州をはじめとして海外市場にもデジタルコンテンツおよび映像コンテンツの販売等、事業を展開しております。海外販売国における市場動向、政治、経済、法律、文化、習慣、競合会社の存在の他、様々なカントリーリスクや人材の確保、海外取引における税務のリスク等が存在します。また、当社グループは、在外連結子会社を設立しており、外貨建ての取引を行っているため、為替変動は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

13. 商品・サービスのリリース時期の変更について

当社グループが提供するコンテンツの制作につきましては、スケジュール管理を徹底しておりますが、市場動向の変化や、やむをえない事由による制作・開発スケジュールの変更により商品・サービスのリリース時期が変更となる可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

14. 商品・サービスの瑕疵について

当社グループが提供する商品・サービスについて、発売後に重大な瑕疵が発覚した場合、販売停止や製品回収等を行う可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社6社で構成されており「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」を主たる事業としております。

当社グループの主な事業内容と、当社グループを構成している関係会社の位置付けは次のとおりであります。

(1) オンライン事業

オンライン事業においては、SNSプラットフォームやApp Store、Google Play等へのオンラインゲームの企画・開発・運営を行っており、スマートフォン、フィーチャーフォン、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。

〔関係会社〕

Marvelous USA, Inc. (連結子会社)、MAQL Europe Limited (連結子会社)、株式会社エンターズフィア (連結子会社)

(2) コンシューマ事業

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向けの業務用ゲーム筐体の企画・開発を行っています。

〔関係会社〕

Marvelous USA, Inc. (連結子会社)、MAQL Europe Limited (連結子会社)

(3) 音楽映像事業

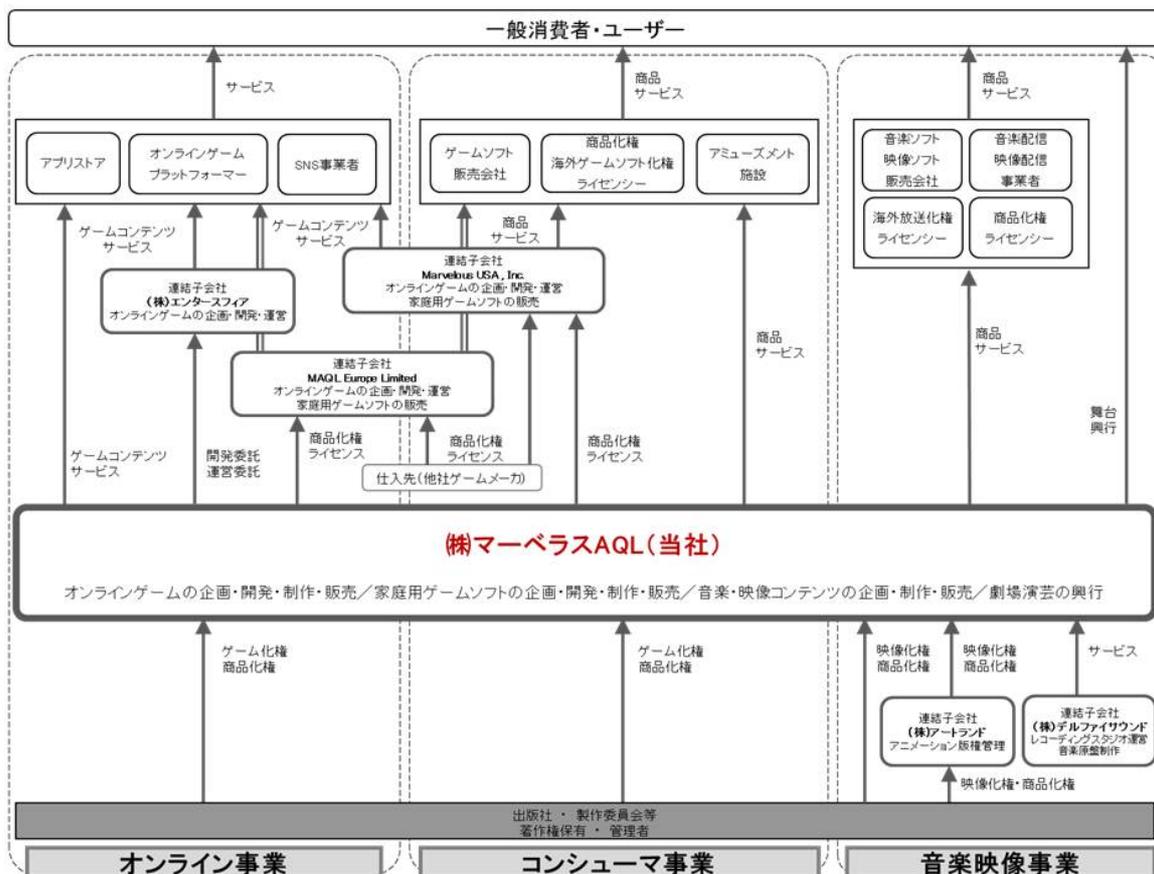
音楽映像事業においては、アニメーション番組の制作・プロデュース、音楽・映像コンテンツの商品化、オリジナルアーティスト作品の制作・販売、舞台・ミュージカルの企画・制作・興業等を行っています。多様なデバイスに向けた音楽・映像コンテンツの配信事業にも注力しています。

〔関係会社〕

株式会社デルファイサウンド (連結子会社)、株式会社アートランド (連結子会社)

〔事業系統図〕

以上述べた事項を事業系統図によって示すと次のとおりであります。



株式会社リンクシンク (連結子会社) は事実上の休眠会社ですので、上記事業系統図には記載していません。

なお、Marvelous USA, Inc. は平成25年5月6日付でXSEED JKS, Inc. より社名変更しております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

平成25年3月期決算短信（平成25年5月10日開示）により開示を行った内容から重要な変更がないため開示を省略しております。

当該決算短信は、次のURLからご覧いただくことができます。

（当社ホームページ）

<http://www.maql.co.jp/ir/tabid/51/index.php>

（東京証券取引所ホームページ（上場会社情報検索ページ））

<http://www.tse.or.jp/listing/compsearch/index.html>

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、収益性の高い効率経営の観点と株主資本有効活用の観点から、売上高営業利益率と自己資本利益率（ROE）を重点経営指標とするとともに、併せてキャッシュフロー経営についても重視していく所存であります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く事業環境は、SNS利用者の拡大やスマートフォン販売台数の伸びに伴い、デバイスを問わずにエンターテインメントコンテンツを楽しむことが出来る環境が急速に整備されており、「どのようなエンターテインメントコンテンツをどのように供給してゆくのか」という経営課題に対して、多様なアプローチが求められております。

当社グループは、「マルチコンテンツ・マルチユース・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さまざまな側面をカバーする強力なバリューチェーンを構築し、多様なエンターテインメントコンテンツを制作・保有しております。それらを事業のフレームを越えて有機的に展開することで、市場環境にフォーカスした高品質なエンターテインメントコンテンツを、より迅速に多様なアプローチで市場へと供給いたします。そのために、以下の点を個別の経営課題と捉え、経営強化に取り組んでおります。

① 自社コンテンツの育成と新規創出

総合エンターテインメント企業として、強力な自社コンテンツが必要であると認識しております。デジタル領域において革新的であり、今までにない新しいエンターテインメントの創造のために、新規コンテンツの創出に努めてまいります。また、当社グループの既存コンテンツの育成に加え、他社著作権の獲得を推進することで活用コンテンツの拡充を進めてまいります。

② 顧客基盤の有効活用

当社グループの事業領域は、オンラインゲームから家庭用ゲーム、業務用ゲーム、音楽、映像、舞台公演まで多岐にわたっており、様々な分野においてお客様の獲得が可能なものとなっております。それらを一体的な顧客基盤として相乗的に拡大し、これを市場ニーズに合わせて有効活用するために、適時かつ適切に経営資源を投下してまいります。

③ オンライン事業のさらなる拡充

スマートフォンの普及等に伴うオンラインゲーム市場の成長は今後も継続すると見込まれており、当社グループは、この分野における事業の更なる拡大と発展に向けて、ユーザーニーズの変化を先取りしたネットワークゲーム、モバイル端末向けゲームの企画開発を強化してまいります。

④ グローバル展開の推進

当社グループの事業領域の中でも、とりわけオンラインゲーム市場においては、海外市場が国内市場以上に成長していることから、企業成長のためには海外市場での事業展開が重要な課題であります。当社グループでは、継続的に海外でのオンラインゲーム等の運営やマーケティングの強化を図ってまいります。

⑤ 技術開発力の向上

ゲーム自体のアイデアや独創性、面白さの追求はもちろんのこと、それぞれのハードウェアの特性を最大限に生かしたソフト開発技術と、ワンソース・マルチプラットフォーム対応ができる開発技術により、開発効率を高めることが企業収益の拡大に繋がると認識しております。当社グループは、優秀な技術者やプロデューサーの採用、教育システムの強化を通し、更なるソフト開発力の向上を推進してまいります。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	7,123,957	9,020,918
受取手形及び売掛金	3,515,610	3,505,810
電子記録債権	28,386	59,003
有価証券	—	72,138
商品及び製品	16,537	41,474
仕掛品	909,425	1,412,699
原材料及び貯蔵品	31,711	18,573
繰延税金資産	451,492	59,640
その他	561,887	412,136
貸倒引当金	△45,541	△18,647
流動資産合計	12,593,467	14,583,746
固定資産		
有形固定資産		
建物	311,700	312,111
減価償却累計額	△128,398	△158,770
建物(純額)	183,302	153,341
車両運搬具	23,829	26,274
減価償却累計額	△14,270	△6,651
車両運搬具(純額)	9,559	19,623
工具、器具及び備品	935,318	1,080,921
減価償却累計額	△517,070	△719,930
工具、器具及び備品(純額)	418,247	360,990
リース資産	4,870	—
減価償却累計額	△4,383	—
リース資産(純額)	487	—
有形固定資産合計	611,596	533,955
無形固定資産		
のれん	227,096	137,244
ソフトウェア	485,506	364,598
ソフトウェア仮勘定	654,826	654,523
その他	1,519	1,519
無形固定資産合計	1,368,949	1,157,886
投資その他の資産		
投資有価証券	546,485	278,093
破産更生債権等	108,989	120,503
敷金及び保証金	176,767	163,343
その他	44,616	99,838
貸倒引当金	△108,989	△120,503
投資その他の資産合計	767,869	541,274
固定資産合計	2,748,415	2,233,117
資産合計	15,341,883	16,816,863

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	769,468	757,674
短期借入金	602,005	585,760
1年内返済予定の長期借入金	180,503	23,848
未払金	1,067,664	1,426,452
未払印税	965,837	911,128
未払法人税等	226,863	705,950
前受金	445,476	185,777
賞与引当金	109,047	13,886
役員賞与引当金	17,167	14,247
その他	186,604	215,973
流動負債合計	4,570,637	4,840,698
固定負債		
長期借入金	64,520	40,672
資産除去債務	12,059	14,066
固定負債合計	76,579	54,738
負債合計	4,647,217	4,895,436
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	3,226,614	4,440,467
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	10,700,875	11,914,728
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	11	42
為替換算調整勘定	△6,220	6,656
その他の包括利益累計額合計	△6,209	6,698
純資産合計	10,694,665	11,921,427
負債純資産合計	15,341,883	16,816,863

(2) 連結損益及び包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
売上高	17,579,434	20,330,474
売上原価	※5 9,462,658	※5 10,384,178
売上総利益	8,116,775	9,946,296
販売費及び一般管理費	※1,※2 5,787,047	※1,※2 6,939,973
営業利益	2,329,727	3,006,322
営業外収益		
受取利息	5,248	2,799
為替差益	61,188	58,580
貸倒引当金戻入額	—	11,915
その他	4,932	4,205
営業外収益合計	71,368	77,501
営業外費用		
支払利息	12,122	19,601
持分法による投資損失	62,028	—
事務所移転費用	—	21,318
その他	1,044	1,095
営業外費用合計	75,194	42,015
経常利益	2,325,901	3,041,807
特別利益		
固定資産売却益	—	※3 2,710
投資有価証券売却益	—	※6 37,469
特別利益合計	—	40,179
特別損失		
固定資産売却損	—	※4 198
減損損失	—	※7 49,776
和解金	—	※8 49,905
特別損失合計	—	99,880
税金等調整前当期純利益	2,325,901	2,982,107
法人税、住民税及び事業税	203,096	783,008
法人税等調整額	203,763	317,056
法人税等合計	406,859	1,100,065
少数株主損益調整前当期純利益	1,919,042	1,882,041
少数株主利益	—	—
当期純利益	1,919,042	1,882,041
少数株主利益	—	—
少数株主損益調整前当期純利益	1,919,042	1,882,041
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△287	31
為替換算調整勘定	3,536	9,586
持分法適用会社に対する持分相当額	△6,822	3,290
その他の包括利益合計	※9 △3,572	※9 12,908
包括利益	1,915,469	1,894,950
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	1,915,469	1,894,950
少数株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

(単位: 千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	1,128,472	6,373,514	1,630,975	△27,726	9,105,236
当期変動額					
剰余金の配当			△323,403		△323,403
当期純利益			1,919,042		1,919,042
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	—	1,595,639	—	1,595,639
当期末残高	1,128,472	6,373,514	3,226,614	△27,726	10,700,875

	その他の包括利益累計額			純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	298	△2,935	△2,637	9,102,599
当期変動額				
剰余金の配当				△323,403
当期純利益				1,919,042
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△287	△3,285	△3,572	△3,572
当期変動額合計	△287	△3,285	△3,572	1,592,066
当期末残高	11	△6,220	△6,209	10,694,665

当連結会計年度（自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日）

（単位：千円）

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	1,128,472	6,373,514	3,226,614	△27,726	10,700,875
当期変動額					
剰余金の配当			△668,188		△668,188
当期純利益			1,882,041		1,882,041
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）					
当期変動額合計	－	－	1,213,853	－	1,213,853
当期末残高	1,128,472	6,373,514	4,440,467	△27,726	11,914,728

	その他の包括利益累計額			純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	11	△6,220	△6,209	10,694,665
当期変動額				
剰余金の配当				△668,188
当期純利益				1,882,041
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	31	12,876	12,908	12,908
当期変動額合計	31	12,876	12,908	1,226,761
当期末残高	42	6,656	6,698	11,921,427

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	2,325,901	2,982,107
減価償却費	880,159	1,279,276
映像コンテンツ償却額	136,650	181,565
減損損失	—	49,776
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	21,854	△25,481
受取利息	△5,248	△2,799
支払利息	12,122	19,601
持分法による投資損益 (△は益)	62,028	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△998,950	△6,666
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△186,845	△688,546
仕入債務の増減額 (△は減少)	155,048	△12,718
投資有価証券売却損益 (△は益)	—	△37,469
賞与引当金の増減額 (△は減少)	50,888	△95,796
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	1,924	△2,960
固定資産売却損益 (△は益)	—	△2,511
和解金	—	49,905
未払金の増減額 (△は減少)	148,793	390,424
未払印税の増減額 (△は減少)	25,585	△59,732
未払消費税等の増減額 (△は減少)	33,801	27,074
その他	164,247	161,296
小計	2,827,962	4,206,344
利息及び配当金の受取額	6,136	3,483
利息の支払額	△10,052	△7,862
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△6,068	△299,829
和解金の支払額	—	△49,905
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,817,978	3,852,231
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△645,870	△184,062
有形固定資産の売却による収入	—	5,887
投資有価証券の取得による支出	△65,897	—
投資有価証券の売却による収入	—	133,487
投資有価証券の償還による収入	283,587	—
無形固定資産の取得による支出	△1,421,041	△1,032,383
資産除去債務の履行による支出	△82,640	—
定期預金の預入による支出	△2,000,000	△1,500,000
定期預金の払戻による収入	1,800,000	2,000,000
事業譲受による支出	—	※2 △56,406
敷金及び保証金の差入による支出	△3,786	△3,023
敷金及び保証金の回収による収入	104,109	1,522
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△99,282	—
その他	430	880
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,130,392	△634,097

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△541,586	△24,745
長期借入金の返済による支出	△109,800	△180,503
配当金の支払額	△323,403	△668,188
ファイナンス・リース債務の返済による支出	△1,058	△538
財務活動によるキャッシュ・フロー	△975,847	△873,974
現金及び現金同等物に係る換算差額	32,946	52,801
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△255,315	2,396,961
現金及び現金同等物の期首残高	5,979,272	5,723,957
現金及び現金同等物の期末残高	※1 5,723,957	※1 8,120,918

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 6社

連結子会社の名称

株式会社リンクシンク

Marvelous USA, Inc

株式会社アートランド

株式会社デルファイサウンド

MAQL Europe Limited

株式会社エンタースフィア

なお、Marvelous USA, Inc. は平成25年5月6日付でXSEED JKS, Inc. より社名変更しております。

2. 持分法の適用に関する事項

前連結会計年度において持分法適用関連会社であったCheckpoint Studios Inc. は株式譲渡に伴い、当連結会計年度より持分法適用の範囲から除外しております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

すべての連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの

決算日の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定）を採用しております。

時価のないもの

移動平均法による原価法

② たな卸資産

通常の販売目的で保有するたな卸資産

評価基準は原価法（収益性の低下による簿価切下げの方法）によっております。

a 商品及び製品

先入先出法

b 仕掛品

個別法

c 映像コンテンツ

見積回収期間にわたる月次均等償却

なお、映画に関しては劇場上映時と映像化商品発売時の予想収益に応じて按分し、それぞれ収益獲得時に一括償却しております。

d 原材料

移動平均法

e 貯蔵品

個別法

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産（リース資産を除く）

当社及び国内連結子会社は定率法、また在外連結子会社は定額法を採用しております。ただし、当社及び国内連結子会社は平成10年4月1日以降取得した建物（建物附属設備を除く）は、定額法によっております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物 3～39年

車両運搬具 6年

工具、器具及び備品 2～15年

ただし、取得価額が10万円以上20万円未満の少額減価償却資産については、3年均等償却による方法を採用しております。

- ② 無形固定資産（リース資産を除く）
 定額法を採用しております。
 なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用可能期間（5年）による定額法を採用しております。

ただし、市場販売目的のソフトウェアについては、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（2年）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を採用しております。

- ③ リース資産
 所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産
 リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。
 なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年3月31日以前のリース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(3) 重要な引当金の計上基準

- ① 貸倒引当金
 債権の貸倒損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。
- ② 賞与引当金
 従業員に対する賞与の支給に充てるため、支給見込額のうち当連結会計年度に負担すべき金額を計上しております。
- ③ 役員賞与引当金
 役員賞与の支出に備えるため、当連結会計年度における支給見込額に基づき計上しております。

(4) 重要な収益及び費用の計上基準

受注ソフトウェア開発に係る収益の計上基準

- a 当連結会計年度末までの進捗部分について成果の確実性が認められる場合
 工事進行基準（工事の進捗率の見積りは原価比例法）
- b その他の場合
 工事完成基準

(5) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、為替差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めております。

(6) のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却については、5年間の定額法により償却を行っております。

(7) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、要求払預金および取得日から3ヶ月以内に満期日の到来する流動性の高い、容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない短期的な投資からなっております。

(8) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は、税抜方式によっております。

(表示方法の変更)

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度において、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の「短期借入れによる収入」及び「短期借入金の返済による支出」は総額で表示しておりましたが、借入期間が短く、かつ回転が速い項目であるため、当連結会計年度より「短期借入金の純増減額（△は減少）」と純額表示に変更しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組換えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の「短期借入れによる収入」に表示していた1,188,000千円及び「短期借入金の返済による支出」△1,729,586千円は、「短期借入金の純増減額（△は減少）」△541,586千円として組み替えております。

(連結貸借対照表関係)

1 偶発債務

連結会社以外の会社の金融機関等からの借入等に対し、重畳的債務引受を行っております。

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
㈱アニメーションスタジオ・アートランド	23,198千円	19,478千円

(連結損益及び包括利益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
広告宣伝費	967,304千円	1,157,230千円
貸倒引当金繰入額	19,862	65
支払手数料	2,159,548	2,857,195
従業員給料及び賞与	675,562	736,733
減価償却費	62,039	62,963
賃借料	442,295	401,871
賞与引当金繰入額	42,405	13,743
役員賞与引当金繰入額	17,167	14,206

※2 一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費の総額

	前連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
研究開発費	117,301千円	187,482千円

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
車両運搬具	—	2,710千円

※4 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
工具、器具及び備品	—	198千円

※5 期末たな卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次のたな卸資産評価損が売上原価に含まれております。

	前連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自平成25年4月1日 至平成26年3月31日)
売上原価	142,884千円	35,282千円

※6 投資有価証券売却益の内容は次のとおりであります。

当社が保有するその他有価証券の一部を平成25年9月に売却したことによるものです。

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
株式会社マイクロキャビン株式	—	37,469千円

※7 減損損失の内容は次のとおりであります。

当社グループは、以下の資産について減損損失を計上いたしました。

当連結会計年度（自 平成25年4月1日至 平成26年3月31日）

① 減損損失を認識した資産

用途	種類	場所	減損損失
—	のれん	—	49,776千円

② 減損損失の認識に至った経緯

当社の連結子会社であるMarvelous USA, Inc. が前連結会計年度に事業譲受により取得したIndex Digital Media, Inc. のオンラインゲーム事業において、当初想定していた収益を見込めなくなったことから減損損失を認識し、当該のれんの帳簿価格を全額減損損失としております。

③ 資産のグルーピング方法

減損会計の適用にあたって概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によって資産のグルーピングを行っております。

④ 回収可能価額の算定方法

今後収益の獲得が見込めないと認められた未償却残高を全額減損し、減損損失を認識しております。

※8 和解金の内容は次の通りであります。

当連結会計年度（自 平成25年4月1日至 平成26年3月31日）

Checkpoint Studios Inc. との間で生じていた訴訟に関して和解が成立したことから、同社に支払った和解金であります。

※9 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
その他有価証券評価差額金：		
当期発生額	△463千円	37,517千円
組替調整額	—	△37,469
税効果調整前	△463	48
税効果額	176	△16
その他有価証券評価差額金	△287	31
為替換算調整勘定：		
当期発生額	3,536	9,586
為替換算調整勘定	3,536	9,586
持分法適用会社に対する持分相当額：		
当期発生額	△6,822	—
組替調整額	—	3,290
持分法適用会社に対する持分相当額	△6,822	3,290
その他の包括利益合計	△3,572	12,908

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	535,931	—	—	535,931

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	1,380	—	—	1,380

3 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成24年5月10日 取締役会	普通株式	323,403	605	平成24年3月31日	平成24年6月8日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当の原資	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成25年5月10日 取締役会	普通株式	668,188	利益剰余金	1,250	平成25年3月31日	平成25年6月7日

当連結会計年度（自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日）

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（株）	535,931	53,057,169	—	53,593,100

（注）発行済株式の総数の増加53,057,169株は、平成25年10月1日付で普通株式1株につき100株とする株式分割を実施したことによる増加分であります。

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（株）	1,380	136,620	—	138,000

（注）自己株式数の総数の増加136,620株は、平成25年10月1日付で普通株式1株につき100株とする株式分割を実施したことによる増加分であります。

3 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成25年5月10日 取締役会	普通株式	668,188	1,250	平成25年3月31日	平成25年6月7日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当の原資	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成26年5月9日 取締役会	普通株式	694,916	利益剰余金	13	平成26年3月31日	平成26年6月9日

（注）当社は、平成25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。1株当たり配当額は、当該株式分割を考慮した額を記載しております。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
現金及び預金勘定	7,123,957千円	9,020,918千円
預入期間が3か月を超える定期預金	△1,400,000	△900,000
現金及び現金同等物	5,723,957	8,120,918

※2 当連結会計年度に事業の譲受により増加した資産及び負債の主な内訳は次のとおりであります。

Index Digital Media, Inc. オンライン事業の譲受

固定資産	1,446千円
のれん	54,959
取得価額	56,406
Index Digital Media, Inc. オンラインゲーム事業の 現金及び現金同等物	—
差引：事業譲受による支出	56,406

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについて国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、製品・サービス別のセグメントから構成されており、「オンライン事業」、「コンシューマ事業」及び「音楽映像事業」の3つを報告セグメントとしております。

「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。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報
前連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 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	7,269,804	7,059,742	3,249,887	17,579,434	—	17,579,434
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	6,600	6,600	△6,600	—
計	7,269,804	7,059,742	3,256,487	17,586,034	△6,600	17,579,434
セグメント利益	665,351	1,819,214	738,910	3,223,476	△893,748	2,329,727
セグメント資産	2,721,344	3,490,139	1,221,105	7,432,589	7,909,293	15,341,883
その他の項目						
減価償却費	605,810	227,780	7,154	840,745	39,414	880,159
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	1,515,488	668,158	107	2,183,754	47,676	2,231,430

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△893,748千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△893,748千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) セグメント資産の調整額7,909,293千円は、主に提出会社の余資運用資金(現金及び預金)及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額39,414千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額47,676千円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度（自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日）

（単位：千円）

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 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	8,877,913	7,630,580	3,821,980	20,330,474	—	20,330,474
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	3,040	3,040	△3,040	—
計	8,877,913	7,630,580	3,825,020	20,333,514	△3,040	20,330,474
セグメント利益	742,753	2,268,100	921,312	3,932,166	△925,843	3,006,322
セグメント資産	3,161,754	3,420,703	970,897	7,553,355	9,263,508	16,816,863
その他の項目						
減価償却費	973,108	253,167	5,966	1,232,242	47,034	1,279,276
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	914,912	253,742	1,987	1,170,642	74,367	1,245,009

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△925,843千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△925,843千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) セグメント資産の調整額9,263,508千円は、主に提出会社の余資運用資金（現金及び預金）及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額47,034千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額74,367千円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
1株当たり純資産額	200.07円	223.02円
1株当たり当期純利益金額	35.90円	35.21円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載していません。
2. 平成25年10月1日付で普通株式を1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額を算出しております。

3. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
連結損益計算書上の当期純利益(千円)	1,919,042	1,882,041
普通株式に係る当期純利益(千円)	1,919,042	1,882,041
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	53,455,100	53,455,100
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含まれなかった潜在株式の概要	第3回新株予約権(新株予約権の数 369,200株)	第3回新株予約権(新株予約権の数 369,200株)

4. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
連結貸借対照表の純資産の部の合計額(千円)	10,694,665	11,921,427
普通株式に係る純資産額(千円)	10,694,665	11,921,427
普通株式の発行済株式数(株)	53,593,100	53,593,100
普通株式の自己株式数(株)	138,000	138,000
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	53,455,100	53,455,100

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

5. その他

役員の変動

① 代表取締役の変動

該当事項はありません。

② その他の役員の変動

・新任取締役候補

取締役 加藤 征一郎 (現 株式会社マッドハウス 専務取締役、
株式会社マッドボックス 代表取締役社長)

・退任予定取締役

取締役 山角 信行 (現 取締役 執行役員 CFO 管理統括本部長)

・新任監査役候補

(常勤) 監査役 名子 俊男 (現 内部監査室長)

③ 就任予定日

平成26年6月23日