



## 平成24年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年5月10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  
平成24年6月8日

定時株主総会開催予定日 平成24年6月22日  
有価証券報告書提出予定日 平成24年6月25日

配当支払開始予定日

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24年3月期の連結業績(平成23年4月1日～平成24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	%
24年3月期	10,423	49.6	1,044	416.5	1,025	593.1	3,533	2,591.9
23年3月期	6,965	△15.9	202	—	147	—	131	—

(注) 包括利益 24年3月期 3,533百万円 (2,577.4%) 23年3月期 131百万円 (—%)

	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	%	%	%
24年3月期	10,762.44	—	75.0	11.6	10.0
23年3月期	1,075.82	—	50.6	3.4	2.9

(参考) 持分法投資損益 24年3月期 △12百万円 23年3月期 ー百万円

#### (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
24年3月期	13,667	9,102	66.6	17,028.50
23年3月期	4,092	325	7.9	2,665.21

(参考) 自己資本 24年3月期 9,102百万円 23年3月期 325百万円

#### (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
24年3月期	1,399	435	△479	7,179
23年3月期	1,360	△246	△237	1,749

### 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	%	%
23年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00	0	0.0	0.0
24年3月期	—	0.00	—	605.00	605.00	323	5.6	6.1
25年3月期(予想)	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00		41.4	

平成24年3月期期末配当金605円00銭の内訳は、普通配当525円00銭、合併記念配当80円00銭です。

### 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)	7,260	158.1	350	1,040.4	310	2,280.9	160	2,145.4	299.31
通期	18,500	77.5	2,200	110.6	2,130	107.8	1,290	△63.5	2,413.24

※ 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) : 有  
 新規 一社 (社名) 、 除外 1社 (社名) Marvelous Entertainment USA, Inc.

(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 : 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. 16「4. 連結財務諸表 (6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更」をご覧ください。

(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)  
 ② 期末自己株式数  
 ③ 期中平均株式数

24年3月期	535,931 株	23年3月期	123,380 株
24年3月期	1,380 株	23年3月期	1,380 株
24年3月期	328,276 株	23年3月期	122,000 株

(参考) 個別業績の概要

平成24年3月期の個別業績(平成23年4月1日～平成24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	%
24年3月期	10,166	57.9	1,031	495.8	1,024	748.7	3,555	—
23年3月期	6,438	△9.7	173	—	120	—	△11	—

	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
24年3月期	10,829.63	—
23年3月期	△94.53	—

(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	%	百万円	%	円 銭	
24年3月期	13,562	67.2	9,118	67.2	9,118	67.2	17,058.09	
23年3月期	4,079	7.8	319	7.8	319	7.8	2,618.75	

(参考) 自己資本 24年3月期 9,118百万円 23年3月期 319百万円

※ 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。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、決算短信(添付資料)P. 2「1. 経営成績 (1) 経営成績に関する分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績 .....	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
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等 .....	7
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) 継続企業の前提に関する注記 .....	16
(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更 .....	16
(7) 表示方法の変更 .....	16
(8) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	17
(企業結合等関係) .....	17
(セグメント情報) .....	18
(1株当たり情報) .....	20
(重要な後発事象) .....	20
5. その他 .....	20

## 1. 経営成績

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、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24年3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、前年同期との比較において前提条件が異なることから比較数値は表示しておりません。

### (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は、ソーシャルゲームの市場規模が依然急成長を続けていることに加え、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。

このような状況下、当社は、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・マルチユース・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。

当期（平成23年4月1日～平成24年3月31日）における当社グループの連結業績は、売上高10,423百万円、営業利益1,044百万円、経常利益1,025百万円となり、当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及び繰延税金資産の計上等により3,533百万円となりました。

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。

#### <オンライン事業>

オンライン事業におきましては、PCブラウザ・スマートフォン・フィーチャーフォン等の多様なプラットフォームに向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したオンライン（ソーシャル）ゲームの企画・開発・運営を行っております。

当社の事業領域であるソーシャルゲーム市場につきましては、国内大手SNS事業者のオープン化に伴い、ゲーム会社が相次いで市場参入を果たしたこと等により、平成23年度の市場規模予測が前年度比83.6%増の2,570億円となるなど近年急速に拡大を続けております。今後も、新たなデバイスであるスマートフォンへの対応や海外市場への展開等により、さらなる市場拡大が期待されております。（株式会社矢野経済研究所調べ）

このような状況下、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」、モバイル版「牧場物語」等の主力タイトルが引き続き好調に推移し収益に貢献した他、平成23年10月より新たにサービスを開始した「剣と魔法のログレス」につきましても順調に推移いたしました。また、デバイスの多様化を推進し、「ブラウザ三国志モバイル」、「ブラウザプロ野球モバイル」をそれぞれサービスインいたしました。

この結果、当期におけるオンライン事業の業績は、売上高3,692百万円、セグメント利益672百万円となりました。

#### <コンシューマ事業>

コンシューマ事業におきましては、家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発や、アミューズメント施設向けゲーム機の開発・販売を行っております。

平成23年の国内家庭用ゲーム市場につきましては、ハード市場は前年比2.4%増の1,797億円、ソフト市場は前年比13.7%減の2,746億円、市場合計では前年比8.0%減の4,543億円となりました。ソフト市場につきましては、ミリオンタイトルの減少等により前年を下回りましたが、ハード市場につきましては、ニンテンドー3DSが累計販売台数400万台を突破するなど市場を牽引し、4年ぶりに前年を上回りました。（株式会社エンターブレイン調べ）

このような状況下、当事業におきましては、コンシューマ部門において、平成24年2月に発売した「牧場物語」シリーズの新作、「牧場物語 はじまりの大地（ニンテンドー3DS）」が、期中の累計出荷本数が19万本を超えるヒットとなり、収益に貢献いたしました。また、8月に発売した「グランナイツヒストリー（PSP）」、9月に発

売した「閃乱カグラ ー少女達の真影ー（ニンテンドー3DS）」につきましても、新規オリジナルタイトルながらスマッシュヒットを記録し、今後の展開が期待できる当社の新たなIPとして確立いたしました。

アミューズメント部門におきましては、「ポケットモンスター」のキッズアミューズメントマシン、「ポケモンパトリオ」が引き続き高い人気を博し、新規パックコレクションの受注も好調に推移いたしました。その他、受託開発につきましても順調に進捗いたしました。

この結果、当期におけるコンシューマ事業の業績は、売上高3,526百万円、セグメント利益550百万円となりました。

#### <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番組の制作・プロデュースや、コンテンツの音楽・映像商品（パッケージ）化、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行等を行っております。

平成23年における国内の音楽・映像市場につきまして、音楽ソフト市場は、前年比0.6%減の2,818億円、映像ソフト市場は、前年比2.0%減の2,610億円となりました。音楽・映像市場ともに前年比で微減となりましたが、市場の縮小傾向には歯止めがかかり、スマートフォンの普及等によるコンテンツ需要の高まりも相まって、緩やかな回復の兆しが見えてきております。（社団法人日本レコード協会、社団法人日本映像ソフト協会調べ）

このような状況下、当事業におきましては、音楽映像制作分野において、「プリキュア」シリーズが引き続き高い人気を博し、音楽商品、TVシリーズの映像商品、過去シリーズのDVD-BOX、その他企画商品等の商品受注や、劇場映画の配給収入等が好調に推移し、多岐に渡って収益に貢献いたしました。また、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDや、TVアニメ「遊☆戯☆王」シリーズの10周年を記念して制作された、「劇場版 遊☆戯☆王 ～超融合！時空を越えた絆～」の映像商品、ヴィジュアル系アーティスト「vistlip」の音楽商品等の受注が好調に推移いたしました。その他、当期の映像新作として、「俺たちに翼はない」、「星空へ架かる橋」、「猫神やおよろず」のTV放送、パッケージ発売を行いました。

ステージ制作分野におきましては、主力シリーズである「ミュージカル『テニスの王子様』」において、公演3作品、コンサート1作品、合計135公演分の実績を計上いたしました。また、新規舞台作品として、「舞台『弱虫ペダル』」と「VISUALIVE『ペルソナ4』」の公演を行い、いずれも観客動員数が順調に推移いたしました。

この結果、当期における音楽映像事業の業績は、売上高3,204百万円、セグメント利益547百万円となりました。

#### ②次期の見通し

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し、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を事業ドメインとする総合エンターテインメント企業としての新しいスタートを切りました。本合併により得られた膨大な顧客基盤や豊富なコンテンツライブラリを有効活用し、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してまいります。

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18,500百万円、営業利益2,200百万円、経常利益2,130百万円、当期純利益1,290百万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。

なお、当社は、平成23年10月1日付で当社を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と合併しており、以下の増加項目の主な要因はこれによるものであります。

当連結会計年度末の資産残高は、前連結会計年度に比べ9,574百万円増加し13,667百万円となりました。

主な増加要因は合併によるものでありますが、加えてオンラインゲームの開発が順調にすすんでいることで無形固定資産が増加しております。

当連結会計年度末の負債残高は、前連結会計年度末に比べ797百万円増加し4,564百万円となりました。

主な増加要因は合併によるものでありますが、減少項目として短期借入金の一部を返済しております。

当連結会計年度末の純資産は、前連結会計年度末に比べ8,777百万円増加し9,102百万円となりました。

主な増加要因は合併によるものでありますが、加えて負ののれん益の計上等もあり当期純利益を3,533百万円計上したことによるものであります。

#### 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、合併により4,072百万円増加したことが大きな要因で前連結会計年度末に比べ5,429百万円増加し、7,179百万円となりました。

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1,399百万円（前年同期比2.8%増）となりました。これは主に税金等調整前当

期純利益3,150百万円や負ののれん発生益△2,208百万円の計上等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果得られた資金は435百万円(前年同期は246百万円の支出)となりました。これは主に投資有価証券の償還による収入1,150百万円や無形固定資産の取得による支出△552百万円の計上等によるものであります。

(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479百万円(前年同期比101.7%増)となりました。これは主に短期借入金による収入1,754百万円や短期借入金の返済による支出△2,208百万円の計上等によるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成20年3月期	平成21年3月期	平成22年3月期	平成23年3月期	平成24年3月期
自己資本比率(%)	33.4	19.0	4.1	7.9	66.6
時価ベースの自己資本比率(%)	35.1	16.1	33.2	47.1	63.6
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	—	—	—	133.9	97.7
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	—	—	25.2	77.9

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、株主の皆様へ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605円(普通配当525円に合併記念配当80円を含みます)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1,000円とさせていただきます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、SNSを介したソーシャル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。

## 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DS、ニンテンドー3DS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体制を保証する制度であり、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は公正な競争が行われない等の廃止意見がある反面、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がある状態であり、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。

#### 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は以下のとおりです。

区 分	法的規制
音楽・映像	著作権法
音楽	再販価格維持制度（注1）
音楽出版	ベルヌ条約（注2） 万国著作権条約（注3） 実演家、レコード著作者及び放送機関の保護に関する国際条約

- （注）1. 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。
2. 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。
3. 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柔軟に対応するため、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と判断した場合には、他企業との合併企業の設立、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、合併企業の設立が、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や係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応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、損害賠償請求等を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。

(5) 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。

## 2. 企業集団の状況

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、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3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。

〔オンライン事業〕

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。

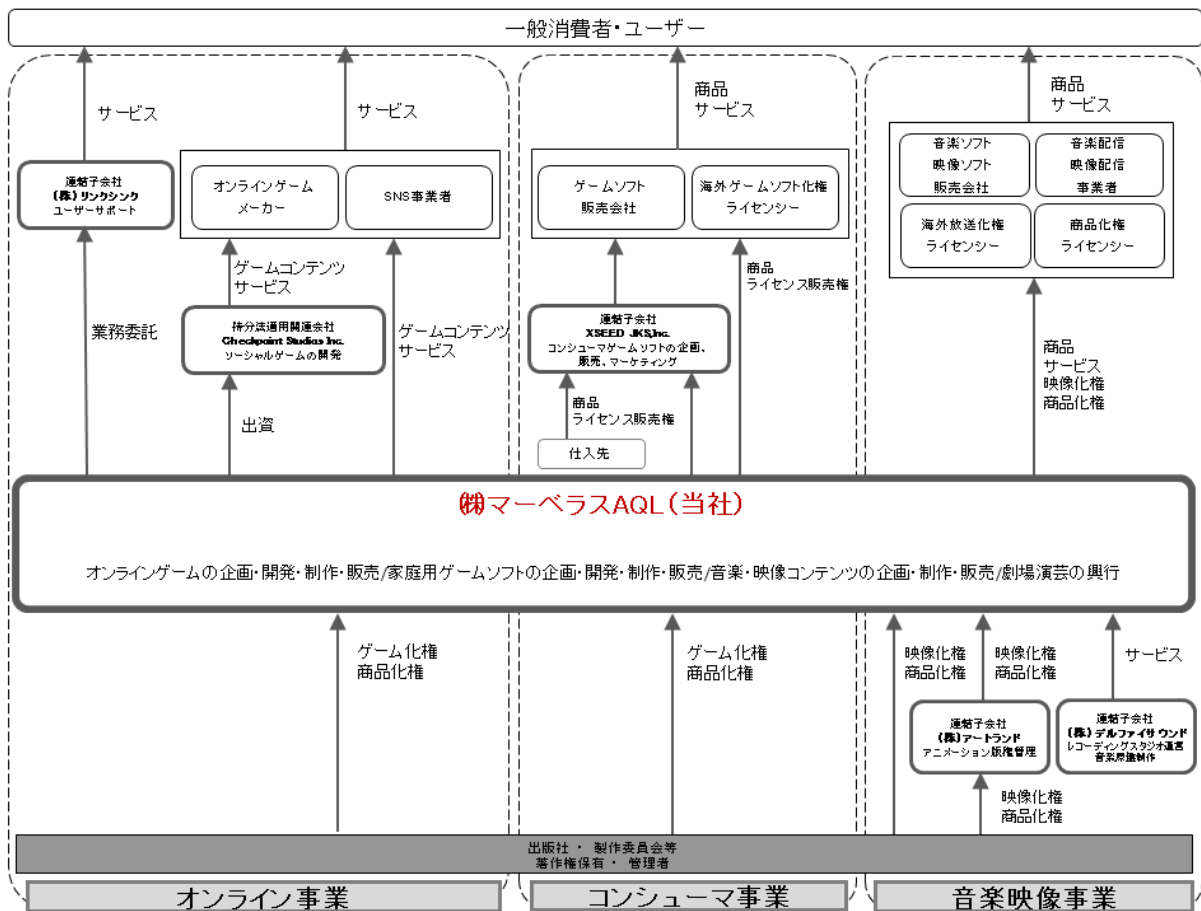
〔コンシューマ事業〕

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〕

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。

〔事業系統図〕



### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「『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」という経営理念を掲げ、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献いたします。また、株主、顧客及び従業員の満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を機軸とした経営展開を図ってまいります。

#### (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IP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、当社グループを代表するような強力な自社IPが必要であると認識しております。デジタルな領域で革新的なもの、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、既存IPの育成とともに新規IPの創出に努めてまいります。また、自社IPに加え、他社著作権の獲得を強化することでライブラリ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ソフト、業務用筐体、音楽、映像、舞台公演まで多岐にわたっており、様々なステージにおいて顧客の獲得が可能です。それらを一つの顧客基盤としてユーザーベースを拡大し、そのユーザーベースを市場ニーズに合わせて有効活用することで、適時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

PCや携帯電話、スマートフォン等でのSNSを通じた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成長分野における事業のさら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

オンラインゲーム市場においては、海外が国内以上に成長しており、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。当社グループといたしましては、米国、英国での海外子会社を通じて、現地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向上させることが企業収益の向上に繋がると考えており、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行なってまいります。

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23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
現金及び預金	1,749,836	7,179,272
受取手形及び売掛金	495,171	2,520,681
有価証券	—	280,371
商品及び製品	3,926	17,386
仕掛品	853,633	863,650
映像コンテンツ	23,452	—
原材料及び貯蔵品	23,493	23,902
繰延税金資産	—	658,950
その他	136,033	411,471
貸倒引当金	△13,853	△23,193
<b>流動資産合計</b>	<b>3,271,692</b>	<b>11,932,492</b>
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
建物	72,656	300,901
減価償却累計額	△18,267	△93,059
建物(純額)	54,389	207,842
車両運搬具	15,405	23,829
減価償却累計額	△1,228	△7,433
車両運搬具(純額)	14,177	16,396
工具、器具及び備品	213,702	1,003,720
減価償却累計額	△175,484	△896,722
工具、器具及び備品(純額)	38,217	106,997
リース資産	4,870	6,986
減価償却累計額	△2,435	△5,525
リース資産(純額)	2,435	1,461
<b>有形固定資産合計</b>	<b>109,218</b>	<b>332,698</b>
<b>無形固定資産</b>		
のれん	—	6,968
ソフトウェア	81,725	227,400
ソフトウェア仮勘定	286,428	497,485
その他	882	1,544
<b>無形固定資産合計</b>	<b>369,036</b>	<b>733,400</b>
<b>投資その他の資産</b>		
投資有価証券	254,515	303,872
関係会社株式	—	68,850
破産更生債権等	—	95,561
敷金及び保証金	83,300	285,766
その他	4,700	10,111
貸倒引当金	—	△95,561
<b>投資その他の資産合計</b>	<b>342,516</b>	<b>668,600</b>
<b>固定資産合計</b>	<b>820,771</b>	<b>1,734,699</b>
<b>資産合計</b>	<b>4,092,464</b>	<b>13,667,191</b>

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	306,208	609,087
短期借入金	1,520,000	1,107,491
1年内返済予定の長期借入金	30,500	73,200
未払金	314,061	1,044,591
未払印税	745,751	934,294
未払法人税等	7,908	33,663
前受金	434,313	366,004
賞与引当金	60,897	57,272
役員賞与引当金	—	15,242
その他	76,572	120,806
流動負債合計	3,496,213	4,361,653
固定負債		
長期借入金	269,500	202,400
その他	1,596	538
固定負債合計	271,096	202,938
負債合計	3,767,309	4,564,592
<b>純資産の部</b>		
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	1,630,975
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	328,661	9,105,236
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	298
為替換算調整勘定	△3,506	△2,935
その他の包括利益累計額合計	△3,506	△2,637
純資産合計	325,155	9,102,599
負債純資産合計	4,092,464	13,667,191

(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22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
売上高	6,965,506	10,423,643
売上原価	5,224,550	5,932,259
売上総利益	1,740,955	4,491,384
販売費及び一般管理費	1,538,656	3,446,560
営業利益	202,299	1,044,823
営業外収益		
受取利息	64	6,530
為替差益	—	10,291
その他	5,267	8,598
営業外収益合計	5,331	25,420
営業外費用		
支払利息	49,718	30,834
持分法による投資損失	—	12,671
為替差損	10,001	—
その他	11	1,585
営業外費用合計	59,732	45,091
経常利益	147,898	1,025,153
特別利益		
固定資産売却益	121	—
貸倒引当金戻入額	380	—
負ののれん発生益	—	2,208,869
特別利益合計	501	2,208,869
特別損失		
固定資産売却損	1,776	—
固定資産除却損	1,984	—
災害による損失	4,000	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	3,474	—
関係会社株式売却損	—	3,103
賃貸借契約解約損	—	78,056
その他	—	2,600
特別損失合計	11,234	83,760
税金等調整前当期純利益	137,165	3,150,262
法人税、住民税及び事業税	5,915	8,379
法人税等調整額	—	△391,168
法人税等合計	5,915	△382,788
少数株主損益調整前当期純利益	131,249	3,533,051
少数株主利益	—	—
当期純利益	131,249	3,533,051
少数株主利益	—	—
少数株主損益調整前当期純利益	131,249	3,533,051
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	298
為替換算調整勘定	743	△2,960
持分法適用会社に対する持分相当額	—	3,532
その他の包括利益合計	743	869
包括利益	131,992	3,533,920
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	131,992	3,533,920
少数株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>		
当期首残高	1,128,472	1,128,472
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	1,128,472	1,128,472
<b>資本剰余金</b>		
当期首残高	1,129,991	1,129,991
当期変動額		
合併による増加	—	5,243,523
当期変動額合計	—	5,243,523
当期末残高	1,129,991	6,373,514
<b>利益剰余金</b>		
当期首残高	△2,033,325	△1,902,075
当期変動額		
当期純利益	131,249	3,533,051
当期変動額合計	131,249	3,533,051
当期末残高	△1,902,075	1,630,975
<b>自己株式</b>		
当期首残高	△27,726	△27,726
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	△27,726	△27,726
<b>株主資本合計</b>		
当期首残高	197,412	328,661
当期変動額		
合併による増加	—	5,243,523
当期純利益	131,249	3,533,051
当期変動額合計	131,249	8,776,574
当期末残高	328,661	9,105,236
<b>その他の包括利益累計額</b>		
<b>その他有価証券評価差額金</b>		
当期首残高	—	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	—	298
当期変動額合計	—	298
当期末残高	—	298
<b>為替換算調整勘定</b>		
当期首残高	△4,250	△3,506
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	743	571
当期変動額合計	743	571
当期末残高	△3,506	△2,935
<b>その他の包括利益累計額合計</b>		
当期首残高	△4,250	△3,506
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	743	869
当期変動額合計	743	869
当期末残高	△3,506	△2,637

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
純資産合計		
当期首残高	193,162	325,155
当期変動額		
合併による増加	—	5,243,523
当期純利益	131,249	3,533,051
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	743	869
当期変動額合計	131,992	8,777,444
当期末残高	325,155	9,102,599



(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22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	137,165	3,150,262
減価償却費	94,560	506,155
映像コンテンツ償却額	605,304	309,576
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	5,318	7,348
受取利息	△64	△6,530
支払利息	49,718	30,834
デジタルコンテンツ評価損	190,544	—
持分法による投資損益 (△は益)	—	12,671
売上債権の増減額 (△は増加)	275,474	△558,707
たな卸資産の増減額 (△は増加)	353,305	△405,973
仕入債務の増減額 (△は減少)	△157,266	△93,891
負ののれん発生益	—	△2,208,869
賞与引当金の増減額 (△は減少)	30,839	△9,015
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	—	15,242
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△1,601	—
関係会社株式売却損益 (△は益)	—	3,103
固定資産売却損益 (△は益)	1,654	—
固定資産除却損	1,984	—
賃貸借契約解約損	—	78,056
未払金の増減額 (△は減少)	△248,392	167,473
未払印税の増減額 (△は減少)	△120,526	194,339
未払消費税等の増減額 (△は減少)	65,795	△74,741
その他	135,438	294,439
小計	1,419,251	1,411,775
利息及び配当金の受取額	64	6,567
利息の支払額	△53,985	△25,592
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△4,586	6,487
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,360,744	1,399,238
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△26,306	△117,125
有形固定資産の売却による収入	6,670	—
関係会社株式の取得による支出	—	△77,990
投資有価証券の償還による収入	—	1,150,000
無形固定資産の取得による支出	△193,109	△552,580
敷金及び保証金の差入による支出	—	△128,385
敷金及び保証金の回収による収入	16,045	22,350
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	—	144,805
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	△49,894	△9
その他	215	△5,555
投資活動によるキャッシュ・フロー	△246,379	435,509
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入れによる収入	5,246,000	1,754,426
短期借入金の返済による支出	△5,776,000	△2,208,000
長期借入れによる収入	300,000	—
長期借入金の返済による支出	△5,336	△24,400
配当金の支払額	△84	△14
ファイナンス・リース債務の返済による支出	△2,044	△1,034
財務活動によるキャッシュ・フロー	△237,464	△479,022
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,573	1,259
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	875,326	1,356,985
現金及び現金同等物の期首残高	874,509	1,749,836
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	4,072,450
現金及び現金同等物の期末残高	1,749,836	7,179,272

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

重要な会計方針の変更

(たな卸資産の評価方法の変更)

当連結会計年度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、前連結会計年度については遡及適用後の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)

当連結会計年度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、前連結会計年度については遡及適用後の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。

(7) 表示方法の変更

(連結貸借対照表)

前連結会計年度において、独立掲記しておりました「流動資産」の「デジタルコンテンツ」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、表示方法の統一を図るため、当連結会計年度において、「デジタルコンテンツ」を廃止し、パッケージに関するものは「仕掛品」に、ネットワークに関するものは「無形固定資産」の「ソフトウェア」及び「ソフトウェア仮勘定」に含めて表示しております。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替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」の「デジタルコンテンツ」に表示していた1,034,192千円は、「仕掛品」（787,524千円）及び「無形固定資産」の「ソフトウェア」（59,724千円）及び「ソフトウェア仮勘定」（186,943千円）として組み替えております。

前連結会計年度において、独立掲記しておりました「流動資産」の「仕掛品」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、表示方法の統一を図るため、当連結会計年度において、ネットワークに関するものは「無形固定資産」の「ソフトウェア仮勘定」に含めて表示しております。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替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」の「仕掛品」に表示していた165,593千円のうち99,488千円を「無形固定資産」の「ソフトウェア仮勘定」として組み替えております。

(8) 連結財務諸表に関する注記事項

(企業結合等関係)

取得による企業結合

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称	株式会社AQインタラクティブ
事業の内容	エンターテインメントコンテンツ事業

被取得企業の名称	株式会社ライブウェア
事業の内容	携帯電話向けコンテンツ企画・制作・運営

(2) 企業結合を行った主な理由

当社、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の3社は、独自の事業戦略を遂行してまいりましたが、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つつあり、世界規模でコミュニケーションの仕組み自体が大きく変わろうとしている状況にあります。

そのような中、3社を経営統合することにより、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を構築し、コンテンツの権利獲得能力強化、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等によって企業価値を高めることを目的として合併いたしました。

(3) 企業結合日

平成23年10月1日

(4) 企業結合の法的形式

合併

(5) 結合後企業の名称

株式会社マーベラスAQL

(6) 取得した議決権比率

合併直前に所有していた議決権比率	0%
企業結合日に追加取得した議決権比率	100%
取得後の議決権比率	100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

企業結合の対価である株式を当社が交付しており、かつ、当社の総体としての株主が結合後企業の議決権の過半数を占めることから、当社を取得企業と決定いたしました。

2. 連結財務諸表に含まれる被取得企業の業績の期間

平成23年10月1日から平成24年3月31日まで

3. 被取得企業の取得原価及びその内訳

取得の対価	企業結合日に交付した株式会社AQインタラクティブの普通株式の時価	4,851,089千円
	企業結合日に交付した株式会社ライブウェアの普通株式の時価	392,433千円
取得に直接要した費用	アドバイザー費用等	54,110千円
取得原価		5,297,633千円

4. 株式の種類別の交換比率及びその算定方法並びに交付した株式数

(1) 株式の種類別の交換比率

株式会社AQインタラクティブの普通株式1株：マーベラスエンターテインメント株式会社の普通株式7株  
株式会社ライブウェアの普通株式1株：マーベラスエンターテインメント株式会社の普通株式6.2株

(2) 株式交換比率の算定方法

マーベラスエンターテインメント株式会社は野村証券株式会社を、株式会社AQインタラクティブは大和証券キャピタル・マーケッツ株式会社をそれぞれ第三者機関として選定して株式交換比率の算定を依頼し、その算定結果をもとに当事者間で協議の上、算定しました。なお、株式会社ライブウェアは第三者機関に合併比率の算定を依頼しておりません。

(3) 交付した株式数

412,551株 (株式会社AQインタラクティブ381,675株、株式会社ライブウェア30,876株)

5. 発生した負ののれんの金額、発生原因

(1) 発生した負ののれんの金額

2,208,869千円

(2) 発生原因

企業結合時の時価純資産が取得原価を上回ったため、当該差額を負ののれんとして計上しております。

## (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。

従来、当社の各事業部・各事業会社を取り扱う製品・サービスを集約した「音楽映像事業」、「デジタルコンテンツ事業」及び「舞台公演事業」の3つを報告セグメントとしておりましたが、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たことに伴い、事業区分を見直した結果、当連結会計年度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、当該事業区分の変更を反映した前連結会計年度の「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」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	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	144,232	2,613,744	4,207,529	6,965,506	—	6,965,506
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	144,232	2,613,744	4,207,529	6,965,506	—	6,965,506
セグメント利益又は損失 (△)	△5,432	△72,469	696,045	618,143	△415,843	202,299
セグメント資産	350,375	1,108,423	682,692	2,141,491	1,950,973	4,092,464
その他の項目						
減価償却費	20,847	29,965	3,520	54,333	40,227	94,560
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	188,329	7,177	136	195,642	24,088	219,730

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- セグメント利益又は損失(△)の調整額△415,843千円は、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△422,261千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。
- セグメント資産の調整額1,950,973千円は、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。
- 減価償却費の調整額40,227千円は、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。
- 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額24,088千円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益又は損失(△)は、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22年4月1日 至 平成23年3月31日）

「1. 報告セグメントの概要」に記載のとおりであります。

当連結会計年度（自 平成23年4月1日 至 平成24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	3,692,938	3,526,283	3,204,421	10,423,643	—	10,423,643
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	470	470	△470	—
計	3,692,938	3,526,283	3,204,891	10,424,113	△470	10,423,643
セグメント利益	672,553	550,581	547,074	1,770,210	△725,386	1,044,823
セグメント資産	2,152,966	1,982,293	844,044	4,979,303	8,687,887	13,667,191
その他の項目						
減価償却費	322,684	111,561	13,731	447,977	58,125	506,103
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	764,352	249,114	510	1,013,977	261,664	1,275,641

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又は損失(△)の調整額725,386千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用725,386千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8,687,887千円は、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58,125千円は、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261,664千円は、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)

項目	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
1株当たり純資産額	2,665円21銭	17,028円50銭
1株当たり当期純利益	1,075円82銭	10,762円44銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、希薄化効果を有している潜在株式がないため記載しておりません。	なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、希薄化効果を有している潜在株式がないため記載しておりません。

(注) 算定上の基礎

1. 1株当たり純資産額

項目	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
連結貸借対照表の純資産の部の合計額(千円)	325,155	9,102,599
普通株式に係る純資産額(千円)	325,155	9,102,599
普通株式の発行済株式数(株)	123,380	535,931
普通株式の自己株式数(株)	1,380	1,380
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)	122,000	534,551

2. 1株当たり当期純利益

項目	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
連結損益計算書上の当期純利益(千円)	131,249	3,533,051
普通株式に係る当期純利益(千円)	131,249	3,533,051
普通株式に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	122,000	328,276
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2回～第3回新株予約権 (新株予約権の数 4,136株)	第2回～第3回新株予約権 (新株予約権の数 4,056株)

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

5. その他

該当事項はありません。