

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	平成24年2月14日
【四半期会計期間】	第15期第3四半期（自平成23年10月1日至平成23年12月31日）
【会社名】	株式会社マーベラスAQL （旧会社名 株式会社マーベラスエンターテイメント）
【英訳名】	Marvelous AQL Inc. （旧英訳名 Marvelous Entertainment Inc.）
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 許田 周一
【本店の所在の場所】	東京都品川区東品川四丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー5階
【電話番号】	03-5769-7447
【事務連絡者氏名】	取締役 山角 信行
【最寄りの連絡場所】	東京都品川区東品川四丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー5階
【電話番号】	03-5769-7447
【事務連絡者氏名】	取締役 山角 信行
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

（注）平成23年6月23日開催の第14回定時株主総会の決議により、平成23年10月1日から会社名を上記のとおり変更いたしました。

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次	第14期 第3四半期 連結累計期間	第15期 第3四半期 連結累計期間	第14期
会計期間	自平成22年4月1日 至平成22年12月31日	自平成23年4月1日 至平成23年12月31日	自平成22年4月1日 至平成23年3月31日
売上高 (千円)	5,764,683	6,263,415	6,965,506
経常利益 (千円)	364,572	470,227	147,898
四半期(当期)純利益 (千円)	354,320	2,456,737	131,249
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	355,701	2,458,995	131,992
純資産額 (千円)	548,863	8,027,674	325,155
総資産額 (千円)	4,291,315	12,254,381	4,092,464
1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	2,904.27	9,448.37	1,075.82
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	-	-	-
自己資本比率 (%)	12.8	65.5	7.9

回次	第14期 第3四半期 連結会計期間	第15期 第3四半期 連結会計期間
会計期間	自平成22年10月1日 至平成22年12月31日	自平成23年10月1日 至平成23年12月31日
1株当たり四半期純利益又は四半期純損失 (円)	552.16	4,582.56

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
3. 潜在株式調整後1株当たり四半期(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。
4. 第14期第3四半期連結累計期間の四半期包括利益の算定にあたり、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 平成22年6月30日)を適用し、遡及処理しております。
5. 当第3四半期連結累計期間における経営指標等の大幅な変動の主な要因は、平成23年10月1日の株式会社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るものであります。

2【事業の内容】

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、平成23年6月30日付で連結子会社であった Marvelous Entertainment USA, Inc. の全株式を譲渡したことから、当社及び連結子会社1社の構成となっておりましたが、平成23年10月1日付の吸収合併に伴い、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。

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』を経営理念とし、「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」の3事業を展開しています。それぞれが制作・保有する多様なエンターテインメントコンテンツを、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。

〔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〕

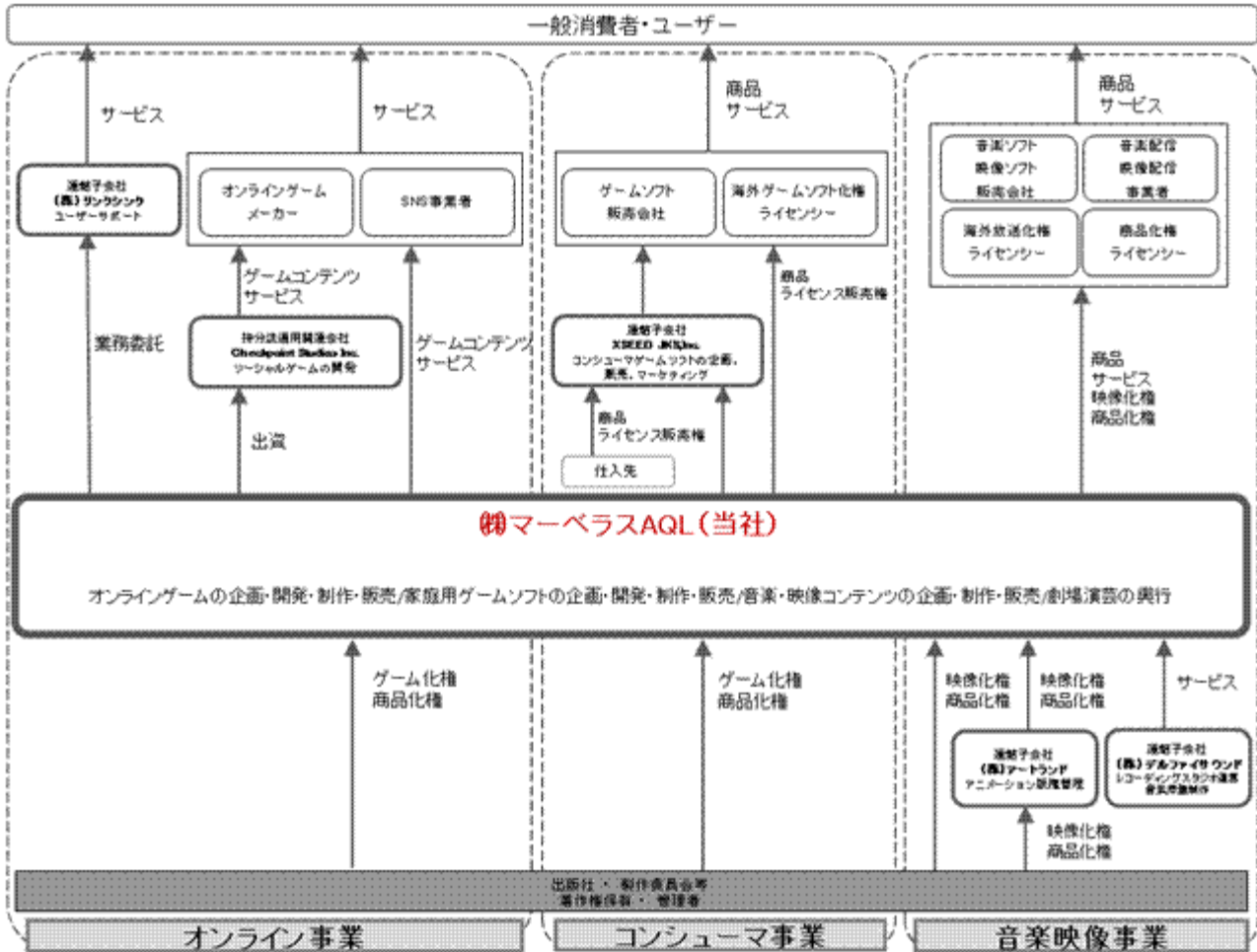
コンシューマ事業においては、当社が発売元となる家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発・販売を行うほか、蓄積された高度な開発技術を背景に、業界他社が発売するゲームソフトの開発受託を行っています。加えて、アミューズメント施設運営会社向けに、業務用機器や商品の企画・開発・販売を行っています。

〔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〕

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。



第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生又は前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在していません。

2【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

3【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

なお、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並びに報告セグメントを変更したことにより、前年同四半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掲載していません。

(1)業績の状況

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。

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。

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パトリオ事業においても新弾パック「ポケモンパトリオ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。

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) 財政状態の分析

当社は、平成23年10月1日付で株式会社A Q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) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが対処すべき課題について重要な変更はありません。

(4) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間における研究開発費の総額は、52百万円であります。

なお、平成23年10月1日付の株式会社A Q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、ソフトウェア開発の一部を当社グループ内で行うこととなったため研究開発活動が発生することとなりました。

当社グループは、市場のニーズにすばやく対応していくため、積極的に研究開発に取り組んでおります。また世界中のユーザーを楽しませ、驚きと感動を与えたいということを基本方針として、顧客満足度の高い商品開発が当社グループにとって重要な課題であると認識しております。

そのような状況の下、当第3四半期連結累計期間におきましても、技術開発力向上策として次世代ゲーム機に対する基礎研究と効率的な開発を行なうためのミドルウェア及びツール類の開発を行なってまいりました。また、オンライン事業及びコンシューマーゲーム事業のそれぞれにおいて自社販売のための企画・試作制作や事業基盤である受託開発を行うための企画制作活動を継続して行なってまいりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の研究開発費はオンライン事業は23百万円、コンシューマ事業は28百万円となりました。

(5) 従業員数

連結会社の状況

平成23年10月1日付の株式会社A Q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、当社グループの従業員数は大幅に増加しました。当第3四半期連結累計期間末日における当社グループの従業員数は399名（このほか臨時従業員数は33名）であります。なお、セグメント別の従業員数の内訳は以下のとおりになります。

平成23年12月31日現在

セグメントの名称	従業員数（名）
オンライン事業	129〔6〕
コンシューマ事業	208〔7〕
音楽映像事業	24〔0〕
全社（共通）	38〔1〕
合計	399〔14〕

(注) 1 従業員数欄の〔外書〕は、臨時従業員の第3四半期累計期間平均雇用人員であります。

2 臨時従業員には、アルバイト及び契約社員を含み、派遣社員を除いております。

提出会社の状況

平成23年10月1日付の株式会社A Q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、346名（このほか臨時従業員数は14名）増加しております。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	900,000
計	900,000

【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間 末現在発行数(株) (平成23年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (平成24年2月14日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	535,931	535,931	東京証券取引所 (市場第二部)	当社は単元株制度を採用 していません。
計	535,931	535,931	-	-

(注) 提出日現在の発行数には、平成24年2月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は、含まれておりません

(2)【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
平成23年10月1日(注)	412,551	535,931	-	1,128,472	-	1,129,991

(注) 発行済株式総数の増加につきましては、平成23年10月1日付の株式会社AQインタラクティブ(381,675株)及び株式会社ライブウェア(30,876株)の吸収合併により増加しております。

合併比率 株式会社AQインタラクティブ普通株式1株につき、当社普通株式7株
株式会社ライブウェア普通株式1株につき、当社普通株式6.2株

(6)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7)【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（平成23年9月30日）に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

平成23年9月30日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式	-	-	-
議決権制限株式(自己株式等)	-	-	-
議決権制限株式(その他)	-	-	-
完全議決権株式(自己株式等)	(自己保有株式) 普通株式 1,380	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 122,000	122,000	-
単元未満株式	-	-	-
発行済株式総数	123,380	-	-
総株主の議決権	-	122,000	-

(注)平成23年10月1日に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を消滅会社とする吸収合併を行ったことにより、発行済株式総数が412,551株増加しております。

【自己株式等】

平成23年9月30日現在

所有者の氏名 又は名称	所有者の住所	自己名義 所有株式数 (株)	他人名義 所有株式数 (株)	所有株式数 の合計 (株)	発行済株式 総数に対する 所有株式数 の割合(%)
(自己保有株式) 株式会社マーベラスAQL	東京都品川区東品川4丁目12 番8号 品川シーサイドイースト タワー5階	1,380	-	1,380	1.11
計	-	1,380	-	1,380	1.11

2【役員の状況】

前事業年度の有価証券報告書提出日後、当四半期累計期間における役員の異動は、次のとおりであります。

(1) 新任役員

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (株)	就任年月日
代表取締役社長		許田 周一	昭和28年9月8日生	昭和53年4月 株式会社野村トイ入社 昭和62年9月 株式会社セガ・エンタープライゼス(現 株式会社セガ)入社 平成6年10月 株式会社セガ・ユナイテッド取締役 平成10年1月 株式会社セガ・ミュージック取締役営業本部長 平成13年1月 株式会社カプコン入社 平成15年7月 同社常務執行役員CS国内事業統括 平成17年10月 株式会社クインランド娯楽事業部長 平成18年7月 株式会社NESTAGE取締役 平成19年3月 同社専務取締役 平成19年7月 株式会社AQインタラクティブ執行役員国内営業部長 平成20年4月 同社上席執行役員国内営業部長 平成20年6月 同社上席執行役員CS事業本部長 平成20年7月 同社専務執行役員CS事業本部長 平成21年1月 同社専務執行役員営業部長 平成21年8月 同社執行役員営業部長 平成21年11月 同社執行役員営業企画部長 平成22年2月 同社執行役員ソフトウェア事業部営業企画部長 平成22年4月 同社上席執行役員ソフトウェア事業部長 平成22年6月 同社代表取締役執行役員社長兼ソフトウェア事業部長兼経営企画部長 平成23年4月 同社代表取締役執行役員社長兼コンシューマ事業部長兼経営企画室長 平成23年10月 当社代表取締役社長(現任)	(注1)	-	平成23年10月1日

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数(株)	就任年月日
取締役副社長	執行役員 オンライン事業部長	照井 知基	昭和47年12月7日生	平成5年10月 城南設備株式会社入社 平成6年11月 株式会社レジャーマネージメント入社 平成10年4月 ソフトバンクフォーラム株式会社(現 株式会社ナノオプト・メディア)入社 平成13年1月 株式会社テクノフォックス入社 営業部長 平成13年11月 株式会社オン・ザ・エッジ(現 株式会社LDH)入社 平成14年8月 ビットキャット株式会社(現 株式会社LDH)取締役 平成15年10月 エッジ株式会社(現 株式会社LDH)ネットワーク事業部長 エッジテレコム株式会社代表取締役社長 平成16年2月 株式会社ライブドア(現 株式会社LDH)執行役員副社長 ネットワーク事業担当 平成17年7月 同社上級執行役員ネットワーク事業部長 平成19年4月 株式会社ライブドア代表取締役副社長 平成21年6月 株式会社ライブウェア代表取締役社長 株式会社ライズシステム取締役 平成22年1月 ONE-UP株式会社取締役 平成23年3月 株式会社デルファイサウンド取締役 平成23年10月 当社取締役副社長 執行役員オンライン事業部長(現任)	(注1)	775	平成23年10月1日
取締役		中村 俊一	昭和22年2月8日生	昭和45年9月 コンピューターサービス株式会社(現 株式会社CSK)入社 昭和59年4月 株式会社セガ・エンタープライゼス(現 株式会社セガ)入社 平成15年4月 株式会社セガ専務執行役員CFOコーポレート統括本部長 平成15年6月 株式会社セガトイズ取締役副社長 平成17年6月 カルビー株式会社取締役CFO 平成18年3月 株式会社アミューズキャピタル専務取締役 平成19年2月 株式会社ライブウェア代表取締役社長 平成19年6月 ONE-UP株式会社取締役(現任) 平成20年7月 株式会社ライブウェア取締役 平成21年6月 株式会社AQインタラクティブ取締役 平成22年1月 株式会社デルファイサウンド取締役 平成23年4月 株式会社アミューズキャピタル代表取締役社長(現任) 平成23年10月 当社取締役(現任)	(注1)	-	平成23年10月1日

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数(株)	就任年月日
常勤監査役		平林 秀明	昭和19年8月26日生	昭和42年4月 麒麟麦酒株式会社入社 平成4年3月 同社法務部長 平成8年3月 同社機能食品カンパニー社長(平成14年3月退任) 平成12年6月 キリン・アスプロ株式会社代表取締役社長 平成14年3月 武田キリン食品株式会社(現 キリン協和フーズ株式会社)代表取締役社長 平成17年6月 株式会社AQインタラクティブ常勤監査役 平成17年10月 株式会社アートゥーン監査役 株式会社キャビア監査役 株式会社フィールプラス監査役 平成18年6月 株式会社AQインタラクティブ代表取締役副社長 平成19年6月 同社取締役 平成20年3月 同社取締役法務・監査室長 平成21年6月 同社法務・監査室長 平成22年6月 同社常勤監査役 平成23年10月 当社常勤監査役(現任)	(注2)	-	平成23年10月1日
監査役		西 巖	昭和14年7月11日生	昭和38年4月 鐘ヶ淵ディーゼル工業株式会社(現 UDトラックス株式会社)入社 昭和40年9月 株式会社セガ・エンタープライゼス(現 株式会社セガ)入社 昭和60年4月 同社経理部長 平成11年6月 同社常勤監査役 平成19年6月 株式会社インディビジョン常勤監査役 平成22年6月 株式会社AQインタラクティブ監査役 平成23年10月 当社監査役(現任)	(注2)	-	平成23年10月1日

(注1) 平成23年10月1日から平成24年3月期に係る定時株主総会の終結の時までであります。

(注2) 平成23年10月1日から平成27年3月期に係る定時株主総会の終結の時までであります。

(2) 退任役員

役名	職名	氏名	退任年月日
監査役		中陳 道夫	平成23年9月30日

(3) 役職の異動

新役名	新職名	旧役名	旧職名	氏名	異動年月日
取締役会長	-	代表取締役 社長	-	中山 晴喜	平成23年10月1日
取締役	執行役員音楽 映像事業部長 兼音楽映像制 作部長	常務取締役	オーディオ& ビジュアル カンパニー プ レジデント	松本 慶明	平成23年10月1日
取締役	執行役員コン シューマ事業 部長	常務取締役	デジタルコン テンツカンパ ニー プレジデ ント	青木 利則	平成23年10月1日
取締役	執行役員管理 統括本部長兼 CFO兼情報シス テム部長	取締役	社長室長	山角 信行	平成23年10月1日
監査役	-	常勤監査役	-	辻 勇	平成23年10月1日

第4【経理の状況】

1．四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（平成23年10月1日から平成23年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成23年4月1日から平成23年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、有限責任 あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

1【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
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

【継続企業の前提に関する事項】

該当事項はありません。

【連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更】

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)

(連結の範囲の重要な変更)

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。

また、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。

【会計方針の変更等】

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)

(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。

【四半期連結財務諸表の作成にあたり適用した特有の会計処理】

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)

(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。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果になる場合には、税引前四半期純利益に一時差異等に該当しない重要な差異を加減したうえで、法定実効税率を乗じて計算しております。

【追加情報】

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)
第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号平成21年12月4日)を適用しております。

【注記事項】

(四半期連結貸借対照表関係)

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)
(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。 株式会社アニメーションスタジオ・アートランド 77,886千円	(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。 株式会社アニメーションスタジオ・アートランド 67,571千円

(四半期連結損益計算書関係)

該当事項はありません。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

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)
減価償却費 56,406千円	減価償却費 215,575千円
	のれん償却額 453千円

(株主資本等関係)

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。

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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

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。

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A Q
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。

(企業結合等関係)

当第3四半期連結会計期間(自平成23年10月1日 至平成23年12月31日)

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. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書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23年12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證券株式会社を、株式会社AQインタラクティブは大和証券キャピタル・マーケット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。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益金額及び算定上の基礎は、次のとおりであります。

項目	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)
1株当たり四半期純利益金額	2,904円27銭	9,448円37銭
(算定上の基礎)		
四半期純利益(千円)	354,320	2,456,737
普通株主に帰属しない金額(千円)	-	-
普通株式に係る四半期純利益金額(千円)	354,320	2,456,737
普通株式の期中平均株式数(株)	122,000	260,017

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半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ないため、記載しておりません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

2【その他】

該当事項はありません。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

平成24年2月13日

株式会社マーベラスAQL
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員 業務執行社員	公認会計士	北川 健二 印
指定有限責任社員 業務執行社員	公認会計士	河合 宏幸 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社マーベラスAQL（旧社名 株式会社マーベラスエンターテイメント）の平成23年4月1日から平成24年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（平成23年10月1日から平成23年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成23年4月1日から平成23年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益及び包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社マーベラスAQL（旧社名 株式会社マーベラスエンターテイメント）及び連結子会社の平成23年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

その他の事項

会社の平成23年3月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して平成23年2月9日付けで無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して平成23年6月23日付けで無限定適正意見を表明している。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注) 1 上記は、四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(四半期報告書提出会社)が別途保管しております。

2 四半期連結財務諸表の範囲にはXBRLデータ自体は含まれていません。