

株主メモ

決算期	毎年3月31日
定時株主総会	毎年6月
基準日	毎年3月31日 そのほか必要ある場合は、あらかじめ公告いたします。
株主確定日	毎年3月31日 なお、中間配当を実施するときの株主確定日は9月30日
公告方法	電子公告により行います。但し、電子公告によることができない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載する方法により行います。 (URL : http://www.mmv.co.jp)
株主名簿管理人	大阪市中央区北浜4丁目5番33号 住友信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内1丁目4番4号 住友信託銀行株式会社 証券代行部
(お問い合わせ先)	〒183-8701 東京都府中市日鋼町1番10 住友信託銀行株式会社 証券代行部
(電話照会先)	(住所変更用紙のご請求) 0120-175-417 (その他ご照会) 0120-176-417
ホームページ	http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html
同取次所	住友信託銀行株式会社本店および全国各支店



株式会社 マーベラスエンターテイメント

〒150-6027
東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー27F
TEL : 03-5793-9170 (代表)
FAX : 03-5793-9172 (代表)

Information

IRサイトのご案内

マーベラスエンターテイメントグループは、ウェブサイトにて即時情報開示に努めています。ぜひご覧ください。



<http://www.mmv.co.jp>



Business Report

株主の皆様へ

平成18年4月1日～平成19年3月31日



- 適切に管理された森林から伐採された木材を原料とするFSC認証紙を使用しています。
- 環境負荷の少ない、植物性大豆油インキを使用し、水無し印刷で印刷しています。

メディアの多様化に伴って大きな変化を迎えようとしている エンターテインメントコンテンツ市場に一層注力すべく、業務執行体制を強化し、 マーベラスエンターテインメントグループとして皆様のご期待に応えてまいります。

株主・投資家の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

第10期(2006年4月1日～2007年3月31日)の終了にあたり、ここにその業績、および当社グループの取り組みなどについてご報告申し上げます。

当社グループが事業ドメインとするエンターテインメントコンテンツ市場は、地上デジタル放送やワンセグ放送の本格始動、オンライン配信ビジネスへの移行など、今後さまざまなメディアへ拡大していこうとしており、そこには大きなビジネスチャンスがあると確信しています。

当期は、音楽映像事業において、マスターライセンス作品の拡充に積極的に取り組み、またデジタルコンテンツ事業においては、キラーコンテンツへと成長した「牧場物語」に次いでシリーズ化が期待できる新規シリーズが好調な売上を記録、さらにグループ内のゲーム開発子会社の制作力向上により、オリジナルコンテンツの開発も本格的に始動しました。そして、その他事業においては、エンターテインメントを“体感”いただけるミュージカルの観客動員数が順調に伸び、成長を続けています。

これらの結果、当期の当社グループの業績は、売上高124億87百万円(前期比35.8%増)となったものの、アニメーション作品の過剰供給状態によるDVD販売本数の低下、またアミューズメント施設におけるゲーム機の大型化に伴う先行投資の増加などにより、営業損失は10億52百万円(前期営業利益5億74百万円)となりました。

こうした状況を受け、当社グループでは、第11期から従来に増して経営基盤を強化するため、アミューズメント事業を譲渡し、音楽映像事業並びにデジタルコンテンツ事業へ経営資源を集中させることとしました。また新たに社内カンパニー制を導入し、意志決定のさらなる迅速化を進め、皆様のご期待に応えていく所存です。

今後とも、皆様におかれましては、なお一層のご支援、ご指導を賜りたく、よろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長
中山 晴喜
Haruki Nakayma

経営理念

音とゲームと映像を融合させた
新しいエンターテインメントの創造

Mission (使命)

Entertainment Spilits!!

——楽しみましょう。楽しませましょう。——

日本が海外に誇れるすばらしい文化である
アニメーション・ゲームの創造を通じ、
世界中の人々に喜びを与え、
株主に利益還元を行い、社会貢献する。

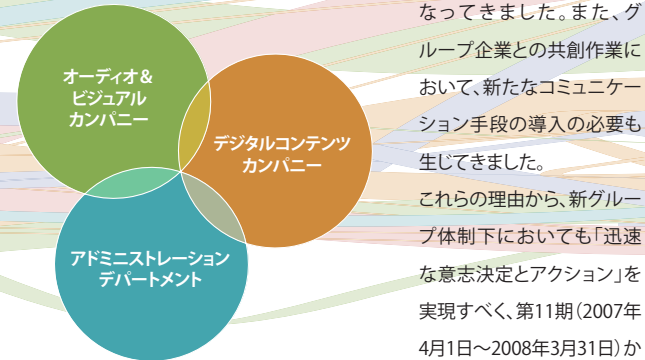
行動指針

1. 法令の遵守
2. 商品・サービスの品質保証
3. 社内ルールの遵守
4. 不正行為の撲滅

グループの規模拡大に即した「迅速な意志決定とアクション」の貫徹に向けて。

マーベラスエンターテインメントグループ(以下、当社グループと表記)は、経営理念に「音とゲームと映像を融合させた新しいエンターテインメントの創造」を掲げ、これまで多くの優れたエンターテインメントコンテンツをプロデュースしてきました。しかし、ここ数年にわたって、M&Aなどによって「音」「ゲーム」「映像」それぞれの分野で優れたプロダクション(制作)力を有する企業を連結対象子会社化し、総社員数が150名に迫り急激にグループ規模が拡大、当社グループの特長である「迅速な意思決定とアクション」

3つのカンパニー体制



に問題が感じられるようになってきました。また、グループ企業との共創作業において、新たなコミュニケーション手段の導入の必要も生じてきました。これらの理由から、新グループ体制下においても「迅速な意思決定とアクション」を実現すべく、第11期(2007年4月1日~2008年3月31日)から「社内カンパニー制」を導入することとしました。カンパニーは、従来の音楽映像事業とその他事業である舞台興業、音楽制作の株式会社デルファイサウンド、アニメーション制作の株式会社アートランドを統括することにより、さらなる成長を期す「オーディオ & ビジュアルカンパニー」、株式会社マーベラスインタラクティブを本社に吸収合併し、ゲーム開発の株式会社ランタイムと海外ゲーム販売を担当する関連子会社であるRising Star Games Ltd. (以下、RSGと表記)を統括し、デジタルコンテンツ事業を継承・発展させる「デジタルコンテンツカンパニー」、そして、金融商品取引法に対応し、業務執行の適正性を確保する内部統制を担当、また総務・経理・人事などのバックオフィス機能に加え、人材育成をミッションとする「アドミニストレーションデパートメント」の3つから構成されます。

アミューズメント事業を売却、売却益を有効活用。

カンパニー制への移行の第1ステップは、他事業とのシナジー効果が発揮しづらく、かねてから非コア事業と位置づけていたアミューズメント事業を売却したことです。これによって、今後は当社グループが本来的に強みを持つコンテンツ群——音楽・映像／舞台興行／ゲーム——に経営資源を集中させていきます。アミューズメント事業の売却によって得られる利益は、新規コンテンツの獲得・制作やオンライン配信コンテンツ制作、放送番組制作、その他新規事業への投資にとどまらず、アドミニストレーションデパートメント主導によるグループを横断する人材育成・サポートにも活用していきます。これは、継続的に人気商品(キラコンテンツ)を創出していく当社グループの独創的な経営理念を、全社員に徹底理解させることに加え、ビジネススキルをいっそう向上させるための一貫性のあるグループ社員教育・指導が必要不可欠と認識しているからです。

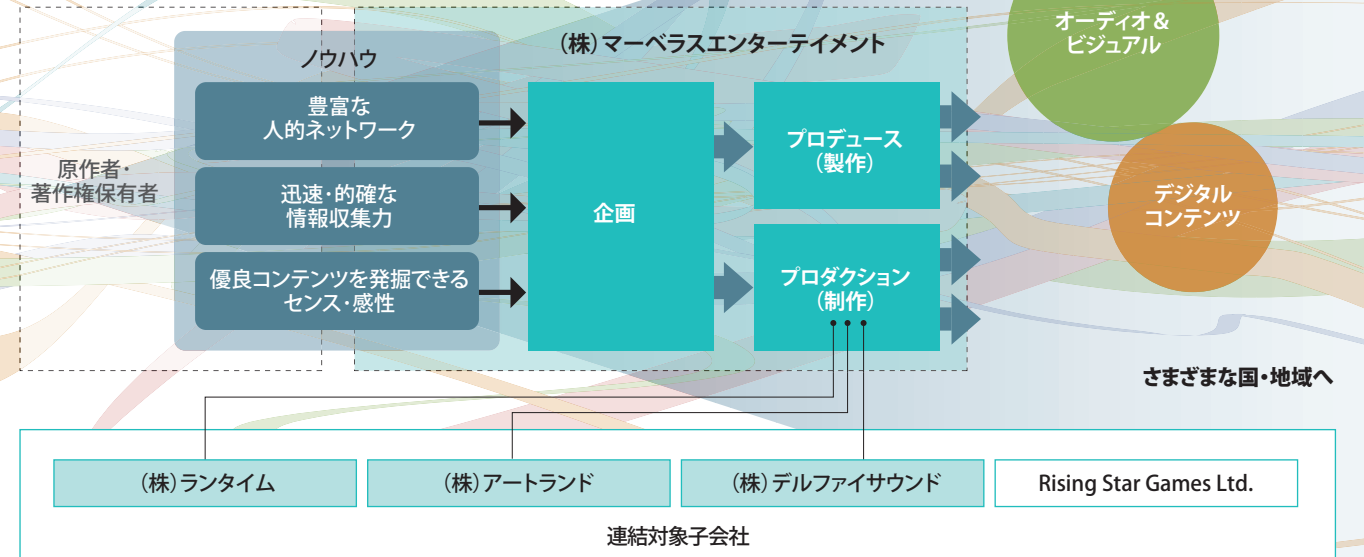
各カンパニーの責任所在の明確化とプロデューサーの権限拡大を実現。

各カンパニーには独立採算制度を導入し、売上・利益、キャッシュフローなどの管理を一任、財務の透明性を確保させ、責任の所在と成果が直截的に把握できるようにしていきます。

さらに、決済のプロセスを従来以上に簡略化していきます。とくに、「オーディオ & ビジュアル」「デジタルコンテンツ」の2事業カンパニーにおいては、一度カンパニープレジデントが計画と予算に決済を与えたプロジェクトに関しては、担当プロデューサーに全責任を委譲、迅速に作品制作／製作が行える体制を整えます。エンターテインメントコンテンツビジネスにおいては、プロデューサーの、他社に先んじて優良コンテンツの著作権を入手する“嗅覚”や、それを多メディアへ拡大展開させる“育成力”、また1コンテンツを長期にわたって楽しめるようにする“持続展開力”が十分に発揮されることが必要不可欠です。決済の簡略化は、意思決定のスピードをより加速させ、プロデューサーたちの能力を十全に発揮させるのに役立つものと捉えています。

第11期における「カンパニー制の導入」が、当社グループのさらなる発展を可能とさせる“礎”となると、私たちは強く確信しています。

エンターテインメントコンテンツのマルチ展開を図るマーベラスエンターテインメントグループのビジネスモデル



各事業において市場動向を踏まえた積極的な活動を展開しましたが、当期においては、全般に増収減益傾向となりました。

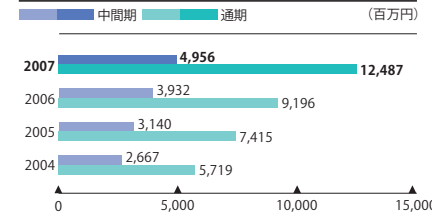
主な業績の推移と来期の展望

当期は、音楽映像事業、デジタルコンテンツ事業、アミューズメント事業において売上高は増加したものの、映像コンテンツ償却の大幅な前倒し、一部据置型ゲーム機向けソフトの販売不振、アミューズメント事業における新規出店に伴う開業経費負担の増加と再編により、損失を計上することとなりました。

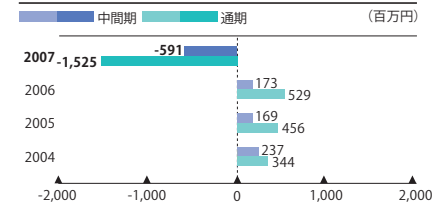
来期については、社内カンパニー制の導入などによる事業体制の再編を通じて、連結売上高125億円、連結営業利益2億20百万円、連結経常利益1億50百万円、連結当期純利益6億50百万円を見込んでいます。

財務ハイライト

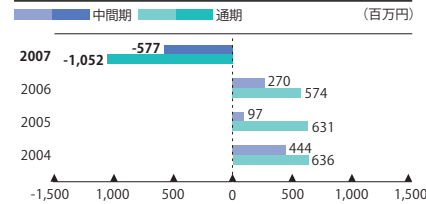
売上高(中間期/通期)



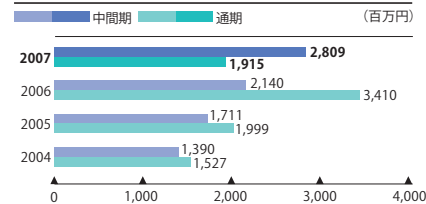
純利益(中間期/通期)



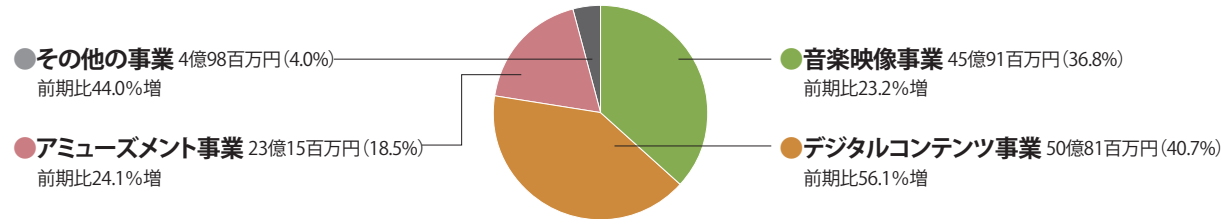
営業利益(中間期/通期)



純資産(中間期/通期)



当期の事業部門別売上構成



事業別の取り組みと成果

音楽映像事業



常務取締役
松本 慶明
Yoshiaki Matsumoto

音楽映像事業においては、「音楽」と「映像」2つのコンテンツをビジネスの柱としています。「音楽」においては、国内音楽ソフト(オーディオ/音楽ビデオ合計)の総売上高が、前年比3%減の4,084億円と若干減少し、過去最高額を記録して以来8年連続の前年割れとなり、市場の縮小が進んでいます。このような状況のもと、音楽事業においては、前期に引き続き「ふたりはプリキュア Splash☆Star」など、アニメ作品に関連するコンテンツを中心にラインナップするとともに、当社グループのミュージカルに出演したアーティストのCDアルバムのリリースや、レコーディングスタジオを運営する株式会社デルファイサウンドにてレーベル事業を展開しました。

一方、「映像」においては、DVDソフトを中心とした映像パッケージ市場規模が、前年比11.8%減と厳しい状況となりましたが、アニメ市場単独で見ると、映像パッケージ市場の縮小比率よりもやや向上しており、市場はほぼ横ばい状態といえます(社団法人 日本映像ソフト協会調べ)。このような状況のもと、映像事業では、マスターライセンス取得作品「スクールランブル2学期」「エア・ギア」「ゴーストハント」「リングにかけろ 1 日米決戦編」などのテレビ放送と映像パッケージ商品化を行うとともに、前期に引き続き、「吟遊黙示録マイネリーベwieder」「capeta」などの映像パッケージ商品化や

「ミュージカル『テニスの王子様』DVD」を発売しました。また、株式会社アートランドが制作した「蟲師(むし)」「僕等がいた」「はびねす!」のテレビ放送と映像パッケージ商品化、「映画ふたりはプリキュア Splash☆Star チクタク危機一髪!」、実写映画「テニスの王子様」の劇場公開や映像パッケージ商品化に取り組みました。こうした活動の結果、当期における当事業の連結売上高は45億91百万円(前年同期比23.2%増)となりましたが、先述したように映像パッケージ市場が悪化し続けていること、それに伴って業界の不振が今後も継続する

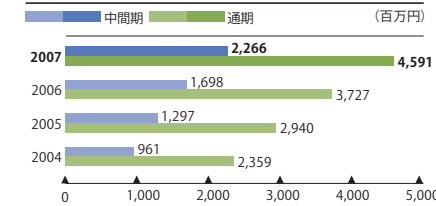


そばにいて
加藤和樹
2007.02.07 Release
© & ©2006 MMV



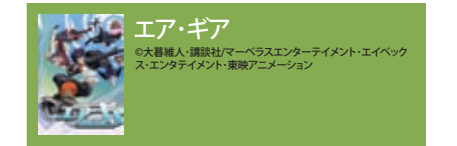
ゴーストハント
©小野由美・いなた詩穂・講談社/ゴーストハント製作委員会

売上高(中間期/通期)

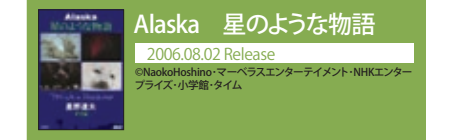


Audio & Visual

であろうことを勘案し、映像コンテンツの償却期間の前倒しを行い連結営業損失は8億93百万円(前期連結営業利益407百万円)となりました。今後は、原作のさらなる厳選と、株式会社アートランドの高品質な作画・演出によってより優れたアニメ作品づくりを進めるとともに、実写TVドラマ、ミュージカルDVDなどの製作にも積極的に取り組み、「複数コンテンツにまたがるキャラクター&アーティストの多方面展開」を一層推進していきます。

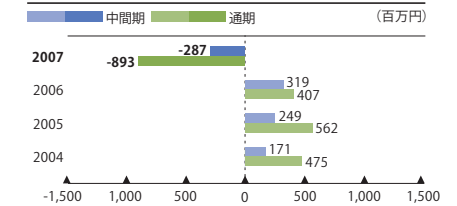


エア・ギア
©大暮維人・講談社/マーベラスエンターテイメント・エイベック・エンターテイメント・東映アニメーション



Alaska 星のような物語
2006.08.02 Release
©NaokoHoshino・マーベラスエンターテイメント・NHKエンタープライズ・小宇野・タイム

営業利益(中間期/通期)



事業別の取り組みと成果

デジタルコンテンツ事業



(株)マーベラスインタラクティブ
代表取締役社長
和田 康宏
Yasuhiro Wada

デジタルコンテンツ事業においては、これまで売上を牽引してきた「牧場物語」シリーズに加えて、「ルーンファクトリー 新牧場物語」、「VALHALLA KNIGHTS -ヴァルハラナイツ-」、「ルミナスアーク」といった複数の新規オリジナルコンテンツを開発／発売できたことが、当期最大の成果であったと捉えています。これらは、いずれもキラーコンテンツとして今後シリーズ化が期待できる作品です。こうした成果は、これまで数年間にわたって計画的に推進してきた着実な取り組みが結実したものと自負しています。そして、これと並行するかたちで、ゲーム開発を担当する連結対象子会社、株式会社ランタイムのゲームコンテンツ開発能力が一層の向上を見せたことも、これからの事業発展に寄与するものと考えています。

今後は市場動向を見極め、迅速な開発が必要とされる作品、時間と費用をじっくりかけて開発すべき作品など、より柔軟性の高い開発体制を敷き、最適なタイミングとメディア、クオリティで発売し、効率よくプロモーション展開することが、当社グループの売上・利益の増大に確実に貢献していくものと考えています。

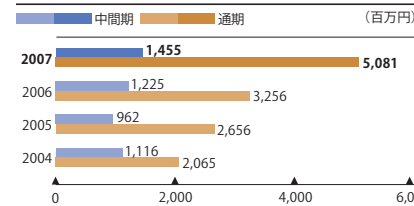
海外展開については、欧州地域をターゲットに据え、2004年イギリスにRSGを設立、同社を通じた積

極的な販売戦略を推進してきました。当期は、欧州マーケット全域を事実上カバーし得る5ヶ国語(英語、ドイツ語、フランス語、イタリア語、スペイン語)対応ソフトの開発を完了させるなどの成果をあげ、さらなる売上伸張が期待できる状況にあります。これらの取り組みにより、当期における当事業の連結売上高は50億81百万円(前期比56.1%増)となり、連結営業利益は2億39百万円(前期比28.6%減)となりました。

ルーンファクトリー
—新牧場物語—
2006.08.24 Release
©(株)マーベラスエンターテインメント/シエネオンエンタテインメント(株)

VALHALLA KNIGHTS
—ヴァルハラナイツ—
2006.08.31 Release
©2006 Marvelous Interactive Inc.

売上高(中間期/通期) (百万円)



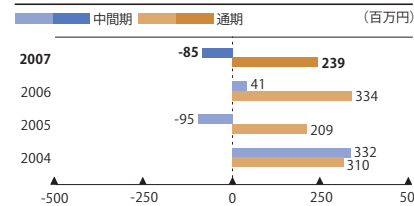
Digital Contents

今後の明確な課題は、巨大マーケットである北米への本格的進出、さらに当社グループが保有するコンテンツライブラリのオンライン対応と積極的なモバイル展開です。また、中長期的には、当カンパニー内で企画／開発したオリジナルゲームコンテンツを音楽・映像・ミュージカルへと展開していくことなど、カンパニー間のシナジー効果を生み出すビジネスモデルの構築などがあげられます。

牧場物語 キミと育つ島
2007.02.01 Release
©2007 Marvelous Interactive Inc.

ルミナスアーク
2007.02.08 Release
©2007 Marvelous Interactive Inc.

営業利益(中間期/通期) (百万円)



アミューズメント事業

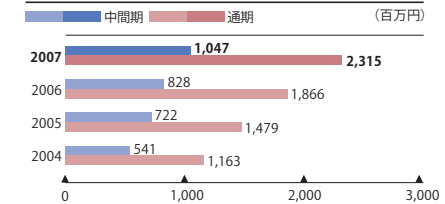


常務取締役
青木 利則
Toshinori Aoki

アミューズメント事業においては、積極的な新規店舗の開設や顧客ニーズに応えた新規ゲーム機器の導入などによる集客効果の向上によって、売上高23億15百万円(前期比24.1%増)となりましたが、新規店舗拡大による開業経費負担の増大と、大型体感ゲーム機器需要の拡大による設備投資負担の増

加、一部店舗の低迷などにより、営業損失は80百万円(前期営業利益1億87百万円)となりました。

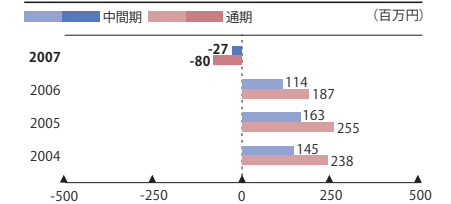
売上高(中間期/通期)



Amusement

当事業は、第11期から当社グループグループから外れ、11期中に事業譲渡する予定です。

営業利益(中間期/通期)



その他の事業



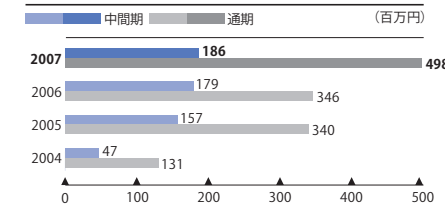
取締役
片岡 義朗
Yoshiro Kataoka

その他の事業においては、中核をなすミュージカル興行において「テニスの王子様」が、観客動員数を引き続き増やし、当期累計動員数9万6千人を記録するに至りました。この結果、当事業の連結売上高は4億98百万円(前期比44.0%増)、これに伴って連結営業利益も1億15百万円(前期比29.6%増)となりました。

今後は「テニスの王子様」、「エア・ギア」に続く、新規コンテンツのミュージカル化を進め、固定ファン層

をさらに拡大していくとともに、来期からは「オーディオ&ビジュアルカンパニー」の1ディビジョンとして、ミュージカル出演アーティストの音楽・映像コンテンツへの展開を推進するなど、さらなるシナジー効果を発揮していきます。

売上高(中間期/通期)

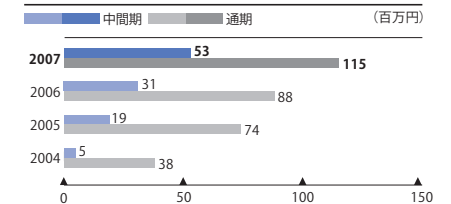


Others



ミュージカル「テニスの王子様」
Absolute King立海
feat. 六角〜First Service
©許斐剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト ©許斐剛/集英社、マーベラスエンターテインメント・ネルケプランニング

営業利益(中間期/通期)



貸借対照表

(単位:千円、単位未満切り捨て)

Point 1 流動資産

当連結会計年度から制作に着手したゲームソフトをコンテンツとして会計処理を適用したことを主要因に、たな卸資産が13億円増加したことなどにより、67億22百万円(前期比33.0%増)となりました。

Point 2 固定資産

アミューズメント事業において3店舗出店したことなどにより有形固定資産が5億5百万円、新たに連結子会社化した2社の全株式の取得によるのれんとして無形固定資産が2億82百万円、さらに、アミューズメント事業出店に係る建設協力金として長期貸付金3億4百万円が増加したことなどにより、27億44百万円(前期比59.3%増)となりました。

Point 3 総資産

94億66百万円(前期比39.7%増)となりました。

科 目	期 別	
	前期 会計年度'06/03/31	当期 会計年度'07/03/31
資産の部		
I 流動資産: Point 1	5,054,529	6,722,471
現金及び預金	774,486	981,735
受取手形及び売掛金	1,865,426	-
売掛金	-	2,555,511
たな卸資産	759,107	2,059,323
前渡金	1,316,096	678,128
その他	357,425	464,591
貸倒引当金	△18,013	△16,820
II 固定資産: Point 2	1,722,388	2,744,125
●有形固定資産	1,089,894	1,595,555
建物	266,973	444,326
アミューズメント施設機器	715,898	1,021,315
車両運搬具	10,852	15,636
工具器具備品	96,169	114,276
●無形固定資産	151,627	394,852
のれん	-	282,601
商標権	205	175
ソフトウェア	62,084	109,023
ソフトウェア仮勘定	87,150	-
電話加入権	2,188	3,053
●投資その他の資産	480,866	753,717
投資有価証券	13,908	3,370
出資金	54,225	54,225
長期未収入金	1,050	-
長期前払費用	40,766	-
長期貸付金	12,302	316,451
破産更生債権等	501	250
繰延税金資産	7,539	-
敷金保証金	346,382	374,446
会員権	4,700	4,700
その他	-	524
貸倒引当金	△509	△250
III 資産合計: Point 3	6,776,918	9,466,596

科 目	期 別	
	前期 会計年度'06/03/31	当期 会計年度'07/03/31
負債の部		
I 流動負債: Point 4	3,310,047	7,117,558
買掛金	634,875	1,025,006
短期借入金	800,000	3,200,408
一年以内返済予定の長期借入金	-	18,700
未払金	659,803	1,448,827
未払印税	594,785	850,001
未払法人税等	34,856	81,702
前受金	483,021	302,365
賞与引当金	48,590	48,391
その他	54,114	142,153
II 固定負債: Point 5	24,006	433,107
長期借入金	-	424,265
連結調整勘定	20,059	-
預り保証金	3,946	8,842
負債合計: Point 6	3,334,053	7,550,665
少数株主持分	31,872	-
資本の部		
資本金	872,442	-
資本剰余金	873,961	-
利益剰余金	1,662,305	-
為替換算調整勘定	2,282	-
資本合計	3,410,991	-
負債、少数株主持分及び資本合計	6,776,918	-
純資産の部		
●株主資本		
資本金	-	878,539
資本剰余金	-	880,059
利益剰余金	-	83,667
株主資本合計	-	1,842,266
●評価・換算差額等		
為替換算調整勘定	-	14,214
評価・換算差額等合計	-	14,214
●少数株主持分	-	59,449
純資産合計: Point 7	-	1,915,930
負債純資産合計	-	9,466,596

Point 4 流動負債

短期借入金が24億円増加したことを主要因に、71億17百万円(前期比115.0%増)となりました。

Point 5 固定負債

長期借入金の増加に伴い、4億33百万円(前期固定負債4億9百万円増)となりました。

Point 6 負債合計

75億50百万円(前期比126.5%増)となりました。

自己資本比率

19.6%(前期自己資本比率50.3%)となりました。

1株当たり純資産

平成18年4月1日付の株式分割(1:2)の実施などにより、発行済株式数が42,320株増加したことにより、21,975円39銭(前期1株当たり純資産80,905円88銭)となりました。

Point 7 純資産合計

当期純損失15億25百万円を計上したことから、19億15百万円(前期の少数株主持分及び資本の部合計と比較して44.4%減)となりました。

損益計算書

(単位:千円,単位未満切り捨て)

科 目	期 別	
	前期 '05/4/01~'06/3/31	当期 '06/4/01~'07/3/31
売上高	9,196,560	12,487,743
売上原価	5,771,261	10,506,890
売上総利益	3,425,299	1,980,852
販売費及び一般管理費	2,851,245	3,033,255
営業利益又は営業損失(△)	574,054	△1,052,402
営業外収益	54,288	45,331
営業外費用	18,801	46,918
経常利益又は経常損失(△)	609,540	△1,053,989
特別利益	72,597	98,950
特別損失	36,880	369,547
税金等調整前当期純利益		
又は税金等調整前当期純損失(△)	645,257	△1,324,586
法人税、住民税及び事業税(△)	118,718	111,871
法人税等調整額	△7,764	61,903
少数株主利益	5,116	27,577
当期純利益又は当期純損失(△)	529,186	△1,525,938

キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円,単位未満切り捨て)

科 目	期 別	
	前期 '05/4/01~'06/3/31	当期 '06/4/01~'07/3/31
営業活動によるキャッシュ・フロー	Point 1 △309,602	△657,625
投資活動によるキャッシュ・フロー	Point 2 △1,438,914	△1,886,014
財務活動によるキャッシュ・フロー	Point 3 1,687,722	2,739,462
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,873	11,426
現金及び現金同等物の増加(減少)△額	△55,920	207,249
現金及び現金同等物の期首残高	830,40	774,486
現金及び現金同等物の期末残高	774,486	981,735

Point キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金および現金同等物(以下「資金」という)の状況は、9億81百万円(前期実績2億7百万円に対し26.8%増)となりました。

Point 1 営業活動によるキャッシュ・フロー

収入の主な内訳は、映像コンテンツ償却12億85百万円、映像コンテンツ評価損10億57百万円および減価償却費9億8百万円です。
支出の主な内訳は、税金等調整前当期純損失13億24百万円、たな卸資産の増加額36億79百万円および売上債権の増加6億81百万円です。
これらの結果、6億57百万円(前期比112.4%増)使用しました。

Point 2 投資活動によるキャッシュ・フロー

主に有形固定資産の取得により、18億86百万円(前期比31.1%増)使用しました。

Point 3 財務活動によるキャッシュ・フロー

短期および長期借入金(純額)27億79百万円などにより、27億39百万円(前期比62.3%増)となりました。

剰余金計算書

(単位:千円,単位未満切り捨て)

科 目	期 別	
	前期 '05/4/01~'06/3/31	
資本剰余金の部		
資本剰余金期首残高		403,788
増資による新株式の発行		470,173
資本剰余金期末残高		873,961
利益剰余金の部		
利益剰余金期首残高		1,192,473
当期純利益		529,186
配当金		48,200
役員賞与		11,155
利益剰余金期末残高		1,662,305

連結株主資本等変動計算書('06/4/01~'07/3/31)

(単位:千円,単位未満切り捨て)

	株主資本				評価・換算差額等		少数株主持分	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計		
平成18年3月31日 残高	872,442	873,961	1,662,305	3,408,708	2,282	2,282	31,872	3,442,864
連結会計期間中の変動額								
新株の発行	6,097	6,097		12,195				12,195
剰余金の配当			△52,700	△52,700				△52,700
当期純損失			△1,525,938	△1,525,938				△1,525,938
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額(純額)					11,931	11,931	27,577	39,508
連結会計年度中の変動額合計	6,097	6,097	△1,525,638	△1,566,442	11,931	11,931	27,577	△1,526,933
平成19年3月31日 残高	878,539	880,059	83,667	1,842,266	14,214	14,214	59,449	1,915,930

株式概要

Stock Preview

Marvelous Entertainment Inc.

会社の状況

(平成19年3月31日現在)

発行済株式の総数 84,480株
 当期末株主総数 5,513名

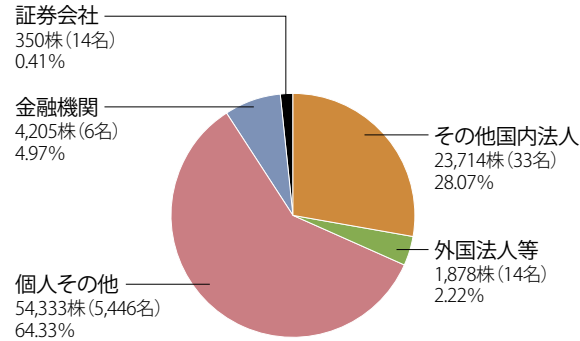
大株主の状況(上位10位)

(平成19年3月31日現在)

株主名	所有株式数の割合 (%)
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	21.78
中山晴喜	19.51
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2.60
日本生命保険相互会社	1.89
株式会社ポニーキャニオンエンタープライズ	1.89
みずほキャピタル株式会社	1.42
吉田正樹	1.12
ステート ストリート バンクアンドトラスト カンパニー	1.01
ゴールドマン・サックス・インターナショナル	0.98
松本慶明	0.96

株式所有状況

(平成19年3月31日現在)



会社概要

Corporate Profile

Marvelous Entertainment Inc.

会社名 株式会社 マーベラスエンターテイメント
 設立 1997年6月25日
 資本金 878,539,636円
 本社所在地 〒150-6027東京都渋谷区恵比寿4-20-3
 恵比寿ガーデンプレイスタワー27F恵比寿
 ガーデンプレイス郵便局 私書箱5023号
 TEL:03-5793-9170 (代表)
 FAX:03-5793-9172 (代表)
 事業内容 音楽・映像・ゲームソフトの企画・制作・販売、
 アミューズメント施設運営、劇場演芸の興行他

従業員数 147名(連結)50名(単体)
 連結子会社 株式会社マーベラス音楽出版
 株式会社マーベラスインタラクティブ
 株式会社デルファイサウンド
 株式会社アートランド
 株式会社ランタイム
 Rising Star Games Limited
 Marverous Entertainment USA, Inc.

役員
 代表取締役 中山晴喜
 常務取締役 松本慶明
 常務取締役 青木利則
 取締役 佐野信行
 取締役 片岡義朗
 常勤監査役 瀧華治雄
 監査役 西村勝彦
 監査役 山崎卓也
 (平成19年3月31日現在)

Information

株主優待のご案内

実施対象 平成19年3月31日現在の株主名簿および実質株主名簿に記載または記録された株主様
 最低必要株式数 1株
 基準日 3月31日
 種類 自社製品
 優待内容 当社グループ商品(CD、DVD、ゲームソフト、ミュージカルチケット等)

1~4株

所有株式数1株~4株の株主様に対して下記CDまたはゲームソフトより1商品を贈呈いたします。



CD
 『Yes!プリキュア5』
 ©ABC・東映アニメーション



ゲームソフト(PlayStation2)
 『牧场物語3 PS2 the Best
 ~ハートに火をつけて~』
 ©Victor Interactive Software Inc.

5~9株

所有株式数5株~9株の株主様に対して下記DVDまたはゲームソフト+株主優待限定クオカードを贈呈いたします。



DVD
 『せかいのえほん』
 ©1993 NordSud VerlagAG
 ©2005 NHKエンタープライズ/
 マーベラスエンターテイメント



ゲームソフト(PlayStation2)
 『牧场物語3 PS2 the Best
 ~ハートに火をつけて~』
 ©Victor Interactive Software Inc.

+



株主優待限定
 クオカード(500円分)

10~19株

所有株式数10株~19株の株主様に対して下記DVDまたはゲームソフトより1商品を贈呈いたします。



DVD
 『せかいのえほん』
 ©1993 NordSud VerlagAG
 ©2005 NHKエンタープライズ/
 マーベラスエンターテイメント



DVD
 『家庭教師ヒットマンREBORN!』
 ©天野明/集英社・テレビ東京・
 リボン製作委員会

+



株主優待限定クオカード
 (1000円分)



ゲームソフト(ニンテンドーDS)
 『牧场物語 キミと育つ島』
 ©2007 Marvelous Interactive Inc.

20株以上

所有株式数20株以上の株主様に対して下記DVDまたはゲームソフトより1商品、もしくは弊社主催ミュージカルペアチケットを贈呈いたします。(ミュージカルの詳細につきましては、対象の株主様に別途詳細をご案内させていただきます。)

※DVDまたはゲームソフトには株主優待限定クオカードを贈呈いたします。

ミュージカル
 ペアチケット
 『ミュージカル
 テニスの王子様
 ペアチケット』



DVD『家庭教師ヒットマンREBORN!』
 ©天野明/集英社・テレビ東京・
 リボン製作委員会

+



株主優待限定クオカード
 (1000円分)



ゲームソフト(ニンテンドーDS)
 『牧场物語 キミと育つ島』
 ©2007 Marvelous Interactive Inc.

+



株主優待限定クオカード
 (1000円分)