



Marvelous Entertainment Inc.

Business Report

株主の皆さまへ

2008年3月期(第11期)のご報告

(2007年4月1日～2008年3月31日)



Creation of New Entertainment

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)

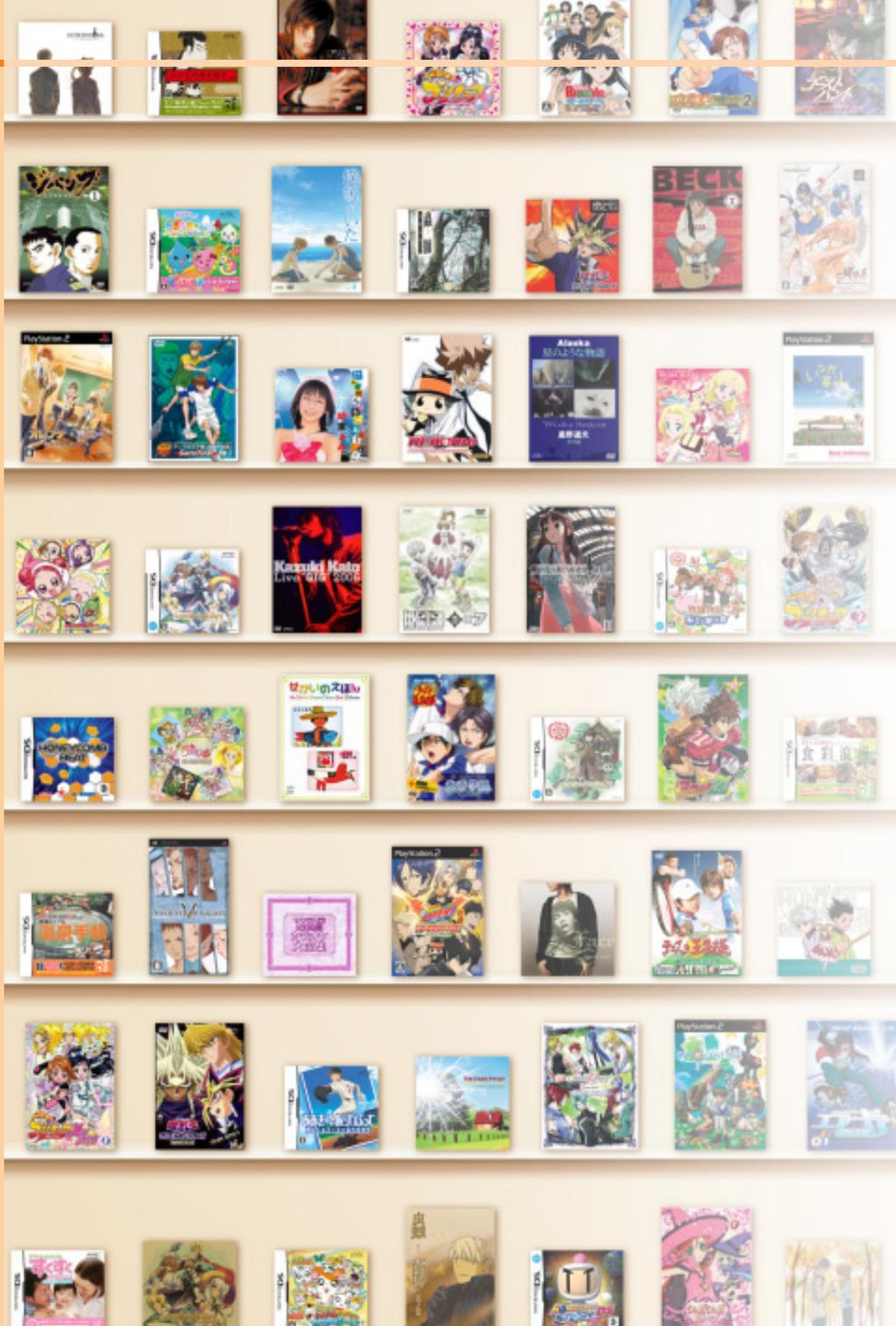
Entertainment Spilits!!
楽しみましょう。楽しませましょう。

行動指針

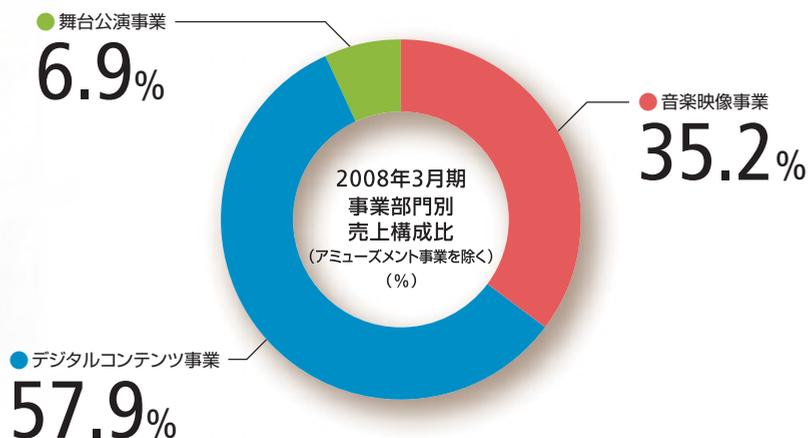
1. 法令の遵守
2. 商品・サービスの品質保証
3. 社内ルールの遵守
4. 不正行為の撲滅

目次

事業紹介	1
トップメッセージ	2
事業概況	
連結業績ハイライト	4
音楽映像事業	6
デジタルコンテンツ事業	8
舞台公演事業	10
特集：プロデューサーが語る 「ミュージカル 『テニスの王子様』」	12
連結財務諸表	14
株式概要・会社概要	16
株主優待のご案内	17



事業紹介



さまざまなメディア、さまざまな国・地域で
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を創造します

音楽映像事業 Audio & Visual

キャラクターやコンテンツを
ベースに、音楽商品や映像商品
の企画製作・商品化を行います

アニメーションを中心としたCDや
DVDなどの音楽・映像作品の企画・
製作・販売を行っています。

専属アーティストの育成やTVドラ
マなどの実写作品にも積極的に取り
組んでいます。

デジタルコンテンツ事業 Digital Contents

家庭用ゲームを中心とした
エンターテインメントコンテンツの
企画・開発・販売を行います

家庭用ゲーム機向けのゲームソフト
を、国内および海外において発売して
います。

常に自由で独創的な企画の開発を
進め、ヒットシリーズ「牧場物語」に代
表される、未永くお楽しみいただける
コンテンツの開発を推進しています。

舞台公演事業 Show Business

ミュージカル、舞台公演などの
“リアルコンテンツ”の
企画・製作・興行を行います

五感でエンターテインメントを感じる
ことのできるミュージカルなどの“リ
アルコンテンツ”の企画・製作・興行を
行います。この分野での第一人者とし
て、社会現象化した「テニスの王子様」
シリーズをはじめ、新たな驚きと感動
を与える作品を提供しています。

激しい市場環境の変化をチャンスと捉え、「強力なコンテンツホルダー」として、更なる成長を図ってまいります。

当期は組織改革による経営の効率化を推進した結果、計画を上回る成果を上げることができ、増益と復配を実現いたしました。

当期の当社グループを取り巻く環境は、音楽市場、映像市場ともにパッケージ分野においては縮小傾向で推移する中、配信市場が堅調に拡大し、市場全体ではほぼ横ばいとなりました。また、家庭用ゲーム市場においては、据え置き型ゲーム機の普及が本格的に始まり、ファミリー層の取り込みに成功した「Wii」がハード市場・ソフト市場ともに牽引し、過去最大の市場規模となりました。

このような環境の中、当期は、新たな飛躍に向けてスタートした中期経営計画のもと、不採算事業からの撤退など、経営資源の選択と集中を推進し、経営効率の向上に努めてまいりました。

この結果、売上高は12,387百万円(前期比0.8%減)と微減となりましたが、営業利益352百万円(前期は営業損失1,052百万円)、経常利益326百万円(前期は経常損失1,053百万円)、当期純利益は791百万円(前期は純損失1,525百万円)と、計画を上回る成果を上げることができ、配当につきましては、特別配当を含め1株当たり750円の年間配当といたしました。

中期経営計画骨子： 激しいメディアの変化に対応できる強力なコンテンツホルダーへ

重点 施策	変化するメディアへの確実な取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ● 音楽、映像ともに、配信事業への取り組みを加速 ● ブルーレイ市場に向けたリリース体制を強化
	ライブラリの多角的な活用	<ul style="list-style-type: none"> ● 事業間でシナジーを創出しながら、1つのコンテンツをさまざまなメディアへマルチユースに展開
	舞台興行の拡大展開	<ul style="list-style-type: none"> ● 公演規模の拡大 ● 海外公演への進出 ● 新シリーズの創出
	オンラインゲーム事業への参入	<ul style="list-style-type: none"> ● オンラインゲームおよびモバイルゲーム事業への取り組み強化 ● 既存コンテンツの有効活用
	海外売上の拡大	<ul style="list-style-type: none"> ● 米子会社による米国自社発売への取り組み開始 ⇒ 日・米・欧世界三極体制の確立 ● 新たなワールドワイドタイトルの創出

市場環境の変化をチャンスと捉え、更なる成長を目指してまいります。

当社の事業領域であるエンターテインメントコンテンツ業界では、コンテンツの配信市場の台頭や、「Wii」などの新しいゲーム機の普及、更には次世代DVDの登場など、激しいメディアの変化が起こっており、この変化への対応によって、優勝劣敗が明確になっていくものと考えております。

当社は、この変化をチャンスと捉え、当期より中期経営計画をスタートし、「激しいメディアの変化に対応できる強力なコンテンツホルダーへ」というスローガンのもと、確固たる経営基盤を確立することで、更なる成長を目指す方針でございます。

具体的には、①変化するメディアへの確実な取り組み、②ライブラリの多角的な活用、③舞台興行の拡大展開、④オンラインゲーム事業への参入、⑤海外売上の拡大を重点施策として取り組んでおります。

皆さまからのご期待に応えるべく、「新しいエンターテインメントの創造」に努めてまいります。

今後も当社グループは、「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」という経営理念のもと、より一層のグループ企業価値の拡大を目指し、株主の皆さまのご期待に応えるべく、企業活動に努めてまいります。

株主の皆さまにおかれましては、さらなるご支援、ご指導を賜りますよう、お願い申し上げます。

2008年6月

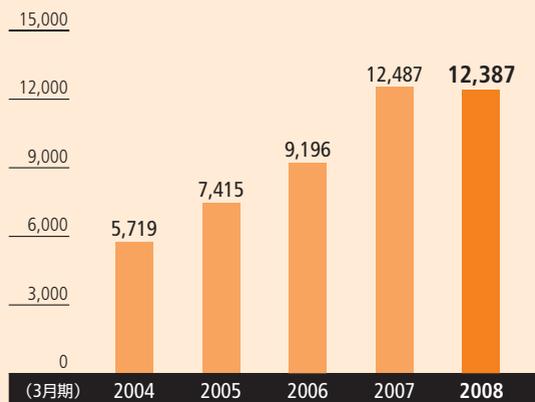
代表取締役社長

中山 晴喜

事業概況: 当期の連結業績ハイライト

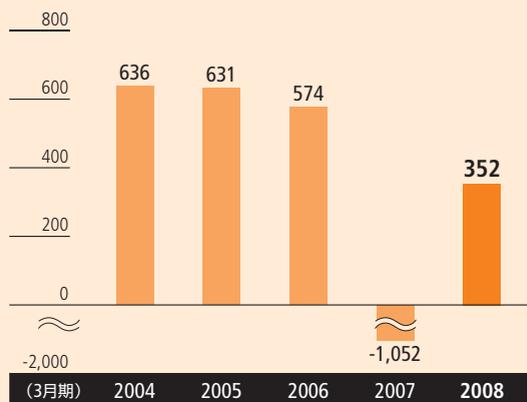
売上高

(百万円)



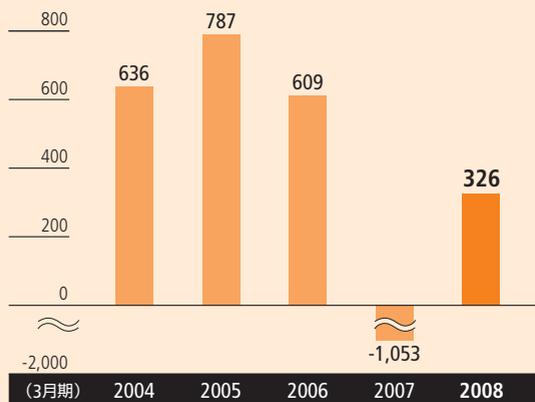
営業利益

(百万円)



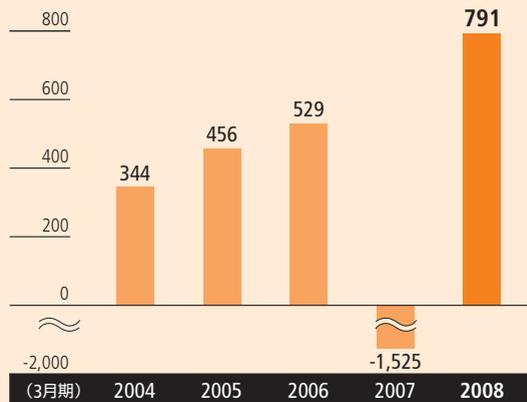
経常利益

(百万円)



当期純利益

(百万円)



経営の効率化に向け、事業の再編などを推進した結果、売上高は微減となったものの、利益改善し、計画を上回る増益となりました。

事業譲渡や海外子会社の躍進など、事業構造の変化により、利益改善いたしました。

当期は、新たな飛躍へ向けた中期経営計画をスタートし、成長分野への経営資源の集中による経営効率の向上に努めてまいりました。

売上面では、事業再編の一環としてアミューズメント事業を譲渡したことに伴う売上の大幅な減少がありました。デジタルコンテンツ事業において海外売上が大幅に拡大したことや、舞台公演事業において観客動員数が過去最高水準で推移したことなどにより、概ね前期並みの実績となりました。利益面では、音楽映像事業において映像コンテンツの償却負担が減少したことや、マスターライセンス(映像著作権)作品の分配収入が増加したことに加え、各種DVDのリピート受注が増加したことにより、利益率が改善いたしました。

この結果、当期の業績は、売上高12,387百万円(前期比0.8%減)、営業利益352百万円(前期は営業損失1,052百万円)、経常利益326百万円(前期は経常損失1,053百万円)となりました。また、アミューズメント事業の譲渡による特別利益を計上し、当期純利益は791百万円(前期は純損失1,525百万円)となりました。

利益改善に伴い、2期ぶりの復配を遂げるとともに、特別配当を行いました。

当社グループは、株主の皆さまに対する利益還元を経営における重要課題の一つと認識しており、将来の事業拡大と財

務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、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。この基本方針のもと、当期の配当金は、計画を上回る業績を上げることができたため、1株当たり625円の普通配当とともに、特別配当として1株当たり125円を加えた1株当たり750円といたしました。

市場の変化に対応し、新たな収益源の確保に努めてまいります。

音楽映像事業におきましては、今後も音楽・映像ソフト市場の低迷が予測される中、積極的にマスターライセンスの拡充を図るとともに、音楽・映像配信市場への作品供給やブルーレイ・ディスクの発売など、変化するメディアへの確実な対応を進めてまいります。デジタルコンテンツ事業におきましては、オリジナルタイトルの開発を強化しつつ、欧州・北米への作品投入を行ってまいります。また、保有するデジタルコンテンツ資産を積極活用し、モバイルゲーム市場・オンラインゲーム市場における事業展開の基礎作りを進めます。舞台公演事業におきましては、主力作品の公演規模の拡大ならびに海外への進出などにより、さらなる伸長を図るとともに、引き続き新たな作品の創出に向け取り組んでまいります。

これらの取り組みのもと、今期業績につきましては、売上高12,500百万円、営業利益260百万円、経常利益200百万円、当期純利益60百万円を見込んでおります。なお、配当に関しましては、1株当たり625円の年間配当を予定しております。

事業概況

音楽映像事業



常務取締役
Managing Director
Audio & Visual Company President

松本 慶明
Yoshiaki Matsumoto

海外市場の低迷やコンテンツの絞込みにより減収となるも、DVD販売は堅調に推移。コンテンツ償却の見直しや宣伝費の削減など、体質改善により黒字化。

音楽・映像ソフト市場が低迷する中、 良質なマスターライセンスの拡充に努め、ヒット作品を創出

音楽事業におきましては、「Yes!プリキュア5」、「Yes!プリキュア5 GO GO!」などのアニメの主題歌や、専属アーティスト中河内雅貴の楽曲などを中心に商品を編成し、好調に推移いたしました。映像事業においては、新たにテレビ放映したアニメ作品「School Days」や前期より引き続き放映した「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「遊戯王デュエルモンスターGX」、「アイシールド21」などの受注が好調に推移いたしました。また、新作ミュージカルの公演に伴い、「ミュージカル『テニスの王子様』シリーズDVD」の旧作リピート受注が増加したほか、出資作品「映画Yes!プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!」の興行ヒットにより、分配金収入が増加するとともに、劇場版DVDがヒットいたしました。

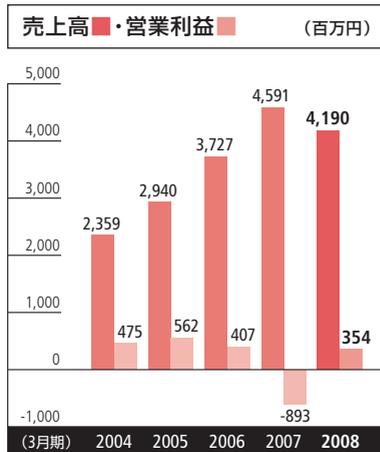
利益改善に向けた収益構造の見直しに手応え

海外アニメーション市場の低迷によりライセンス収入の減少があったものの、音楽配信・映像配信が着実な実績を上げ、新たな収益基盤として確立されつつあります。また、コンテンツ戦略の見直しによるコンテンツ償却費の改善や宣伝費の削減により、利益改善を果たすことができました。

これらの結果、当期の業績は、売上高4,190百万円(前期比8.7%減)、営業利益354百万円(前期は営業損失893百万円)と大幅に改善いたしました。

コンテンツの重層的な活用を更に加速

今期以降につきましては、引き続き、音楽・映像ソフト市場の低迷が予想されるなか、良質なコンテンツへの絞込みを行いつつ、積極的にマスターライセンスの拡充を図るとともに、今後の拡大が見込まれる音楽配信・映像配信市場への作品供給や、ブルーレイ・ディスク商品の発売など、変化するメディアへの確実な対応を進め、新たな収益源の確保に努めてまいります。



家庭教師ヒットマン REBORN! Vsヴァリアー編

2007年6月から、シリーズ「vsヴァリアー編」に突入したことを機に、DVD受注が拡大いたしました。2008年3月からの新シリーズ「未来編」も、高い評価をいただいております。



ミュージカル「テニスの王子様」 シリーズDVD各種

新作舞台公演のヒットにより、旧作DVDのリピート受注が拡大いたしました。ミュージカル「テニスの王子様」は、舞台公演事業・音楽映像事業の双方において、当社の大きな柱となっております。



▶ 音楽商品

中河内雅貴 「Stand Up!」



Yes! プリキュア5 GoGo! 主題歌 「プリキュア5、フル・スロットル GO GO! /手と手をつないでハートもリンク!!」



GUNSLINGER GIRL - IL TEATRINO - 主題歌 KOKIA 「たったひとつの想い」



▶ 映像商品

Yes! プリキュア5



遊☆戯☆王 デュエルモンスターズGX



アイシールド21



School Days



GUNSLINGER GIRL - IL TEATRINO -



事業概況

デジタル コンテンツ事業



常務取締役
Managing Director
Digital Contents Company President

和田 康宏
Yasuhiro Wada

好調な市場環境を背景に、売上規模が大きく拡大。
海外向けタイトルも好調に推移し、海外売上比率が大幅に上昇。

国内では、WiiやニンテンドーDSを中心に新作29タイトルを発売

国内では、当社初のWii向けタイトルとして、「牧場物語 やすらぎの樹」や、ワールドワイドでの発売を視野に入れた新規オリジナルタイトル「NO MORE HEROES」など5タイトルを投入いたしました。また、活況を呈するニンテンドーDS向けには、定番タイトルである牧場物語シリーズの最新作「牧場物語 キラキラ太陽となかまたち」をはじめ、「川のぬし釣り こもれびの谷 せせらぎの詩」、「ルーンファクトリー2」、「ルクス・ペイン」、「赤川次郎ミステリー 夜想曲 一本に招かれた殺人者」など12タイトルを発売いたしました。これらに加え、キャラクター著作権を利用した作品を中心にPS2やPSP向けタイトルも複数編成し、国内発売タイトル数は計29作品となりました。

海外では、英国子会社が連結売上高の2割を占めるまでに成長

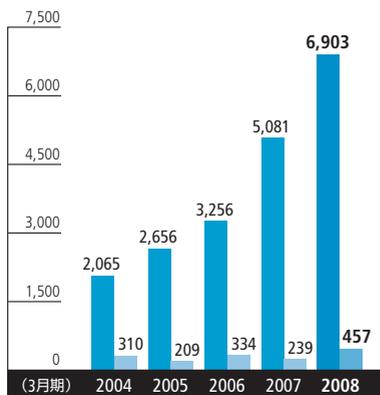
海外では、欧州地域の販売を行う英国子会社 Rising Star Games Limitedが、グループ連結売上高の2割を超える規模に成長いたしました。前期より出荷を開始した「HARVEST MOON DS (「牧場物語 コロボックルステーション」)」を欧州地域で33万本(累計53万本)出荷したほか、海外戦略タイトルである「NO MORE HEROES (Wii)」も、欧州・北米ともに15万本の出荷を突破するなど(北米はライセンスアウト)、高い評価を獲得いたしました。

これらの結果、当期の業績は、売上高6,903百万円(前期比35.8%増)、営業利益457百万円(前期比91.2%増)と大幅な増収増益となりました。

海外展開を更に加速

今期以降については、市場のポテンシャルが高い海外市場に重点を置き、米国子会社 Marvelous Entertainment USA, Inc.の本格稼働による北米での自社発売の開始や、ワールドワイドでの発売を前提としたオリジナルタイトルの開発を強化していくことにより、海外売上高を更に高めてまいります。また、大きな成長余力を持つモバイルゲーム市場・オンラインゲーム市場において、保有するデジタルコンテンツ資産を積極活用しながら事業展開の基礎づくりを進めてまいります。

売上高 ■・営業利益 ■ (百万円)



牧場物語 やすらぎの樹 (国内発売・今期欧州発売)

「牧場物語」シリーズは、1996年の第一作目発売以来、現在まで高い人気を保つ、当社のキラコンテンツです。2007年6月には、当社初のWii向けタイトルとして、「牧場物語 やすらぎの樹」を発売いたしました。



▶ 牧場物語シリーズ

牧場物語 キラキラ太陽となかまたち (国内発売)



HARVEST MOON DS (欧州発売)



HARVEST MOON Magical Melody (欧州発売・北米ライセンス)



▶ オリジナル作品

ルーンファクトリー2 (国内発売)



LUX-PAIN ールクス・ペインー (国内発売)



川のめし釣り こもればの谷 せせらぎの詩 (国内発売)



NO MORE HEROES (国内発売・欧州発売・北米ライセンス)

中期経営計画における重点施策「海外売上の拡大」の先駆けとして、当社初となるワールドワイドでの展開を視野に入れたオリジナルタイトルとして発売され、欧州・北米で高い評価を獲得しております。



▶ 版權作品

家庭教師ヒットマン REBORN! Let's 暗殺!? 狙われた10代目! (国内発売)



おおきく振りかぶって ホントのエースになれるかも (国内発売)



赤川次郎ミステリー 夜想曲 一本に招かれた殺人ー (国内発売)



事業概況

舞台公演事業



取締役
Director
Audio & Visual Executive Producer

片岡 義朗
Yoshiro Kataoka

「ミュージカル『テニスの王子様』（原作：許斐 剛）シリーズ」が過去最高の観客動員を記録し増収増益を達成。新作ミュージカル「DEAR BOYS」も堅調に推移し、新たなシリーズ作品として期待。

過去最高の観客動員を背景に順調な成長

ヒットシリーズである「ミュージカル『テニスの王子様』」において、「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 4th」、「ミュージカル『テニスの王子様』Absolute King 立海 feat. 六角 ～Second Service」、「ミュージカル『テニスの王子様』The Progressive Match 比嘉 feat. 立海」を開催し、それぞれ同シリーズ過去最高の観客動員を記録いたしました。また、前期の好評を受けて再演した「ミュージカル『エア・ギア』vs. バッカス Super Range Remix」や、当事業の新たな柱として期待される新作ミュージカル「DEAR BOYS」、劇団「遊座 ASOBIZA」の第二回公演「リンゴの木の下で～昭和21年のジャズ」などを開催し、観客動員数も堅調に推移いたしました。

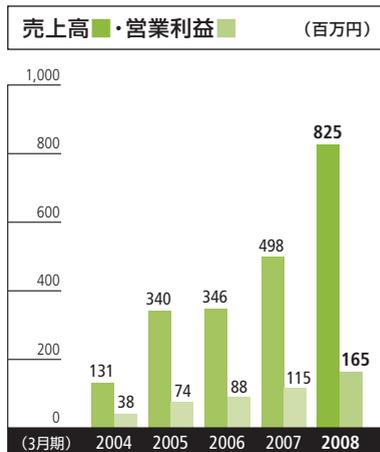
これらの結果、当期の業績は、売上高825百万円（前期比65.5%増）、営業利益165百万円（前期比43.5%増）の増収増益と順調な成長となりました。

新たな市場の開拓に向け、公演規模の拡大を更に加速

今期以降につきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』」のプロモーション・パブリシティ展開や国内未進出地域での公演実施、韓国・台湾などでの海外公演実施などを通じ、新たな顧客、新たな地域の開拓を行ってまいります。また、この分野における先駆者アドバンテージを活かし、「テニミュ」周辺に裾野を広げるコンテンツの創出を図り、更なる拡大を目指してまいります。

今期（2009年3月期）も好調なスタート

今期の最初の公演作品として「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 5th」が2008年5月17日、18日に横浜アリーナにて、5月24日、25日に神戸ワールド記念ホールにて開催され、過去最高を記録し、前回公演から倍増となる約7万5千人の観客動員を記録いたしました。



ミュージカル『テニスの王子様』
The Progressive Match 比嘉 feat. 立海

当期はコンサートを含めたシリーズ公演を3回行い、それぞれ過去最高の観客動員を記録いたしました。今期には、海外を含めた過去最高の10都市で公演を行うなど、新規市場を開拓し、更なる規模の拡大を図ってまいります。



ミュージカル『テニスの王子様』
Absolute King 立海 feat. 六角 ~ Second Service



ミュージカル『テニスの王子様』
コンサート Dream Live 4th



ミュージカル『DEAR BOYS』

舞台公演事業の新たな柱として期待できる新作ミュージカルとして、2007年12月に公演を行い、堅調な観客動員を記録いたしました。2008年夏には、続編となる「ミュージカル『DEAR BOYS』 vs. EAST HONMOKU」を公演いたします。



ミュージカル『エア・ギア』 vs. バッカス
Super Range Remix



リンゴの木の下で
~昭和21年のジャズ



特集：プロデューサーが語る

「ミュージカル『テニスの王子様』」

Q1 ミュージカル「テニスの王子様」(原作：許斐剛)
(通称「テニミュ」)を始められたきっかけは何ですか？

A1 マーベラスエンターテインメントに入社してすぐ、「ミュージカル『HUNTER×HUNTER』」(原作：富樫義博)を手がけ成功しました。そこで、これに続くミュージカル作品の原作を探していた時に候補に挙がったのが「テニスの王子様」です。

「HUNTER×HUNTER」が非日常的なファンタジーであるため、新作は現実世界を舞台にした、リアルな世界観を持つ作品にしたいと思っていました。当時、「テニスの王子様」は漫画が大ヒットしており、かつ「テニスを舞台上で再現する」という前代未聞の挑戦によって社会に大きなインパクトを与えることができるのではないかと思います、この作品をミュージカル化することに決めました。

Q2 プロデューサーから見た「テニミュの魅力」とは？

A2 ひとつは「スポーツの持つ爽快感」です。実際にテニスの試合を見に行った時に感じるであろうスピード感や躍動感を、舞台空間というフィクションの中で味わえるということが大きいと思いますね。また、これはラグビー用語ですが「ノーサイドの精神」という言葉があります。試合中は敵同士でも、試合が終われば勝者は敗者を讃え励まし、敗者も勝者を敬い全力を出し切って清々しく負ける。「勝者の寛容、敗者の美学」というスポーツの特性は、ある種人生の比喩としても捉えることができるのではないのでしょうか。

もうひとつは「無名の新人を起用する」という点です。私は新しくテニミュに出ることになったキャストと初めて顔合わせをする時、必ずこう言います。

「手慣れた芝居はするな。技術が無いことを恥じるな、その代わり心の中に熱い思いを持って、それを全部セリフにぶつけてくれ」

何のキャリアも持っていない若い俳優は、突然目の前に舞い込んできた「テニミュ」という大仕事にとにかく必死で取り組みます。「技術よりも気持ちが大仕事だ」というこちら側の意図が素直に入ってきてやすいのです。その彼らの必死さ、ひたむきさが周りの士気を高め、チームワークを生み、やがて大きな一体感となって観客の心を打つのだと思います。

片岡 義朗 (かたおか よしろう)

プロデューサーとして、現在まで130タイトル以上のTVアニメ、劇場アニメ、アニメミュージカル作品を手がける。「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズではエグゼクティブプロデューサーを務め、同作のロングランヒットにより「アニメミュージカル」というジャンルを確立させた。



Q3 テニミュを作る上で一番大事にしていることは何ですか？

A3 原作の持つ世界観やキャラクターを忠実に再現することです。原作と原作者に対して尊敬の念を持つということは、テニミュに限らずもの創りをする上での基本的な心構えだと思っています。

Q4 2008年5月に横浜と神戸で行われた「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 5th」の感想を教えてください。

A4 とても楽しかったですし、感動しました。改めて「自分はこのことがやりたかったんだ」と感じましたね。あれだけ大きな会場にも関わらず舞台と客席が一体となっていましたし、かつお客様がとても温かかったです。アンコール曲である「On My Way」の出だして舞台と客席と一緒に歌う部分がありますが、その合唱がとても綺麗で一体感があり、非常に印象に残りました。

Q5 今後のテニミュの展開について教えてください。

A5 原作者にとって唯一無二の存在である大切な作品をお預かりした以上、それを広く長くビジネスとして成立させ、より多くの方に見ていただく努力をすることが我々の使命だと考えています。今年の夏は韓国と台湾で初の海外公演を行います。日本と同じようなテニミュブームが起こることを期待していますし、ゆくゆくはアジアだけでなく世界中にテニミュを広めていきたいと思っています。

スポーツの持つ爽快感やスピード感、躍動感などは世界的に普遍のものであり、それと同時に「スポーツをミュージカルにする」という新しさも持ち合わせているのがテニミュの特徴です。普遍性と新奇性、その両方を兼ね備えているからこそ、世界に通用する要素があると確信しています。

今テニミュを見てくださっている若い女性のお客様が、やがて結婚して旦那様とお子様を連れてテニミュを見に来ることができるよう。そのくらい長く、また世間的な認知度をより高めながら続けていくことが今後の我々の夢であり、目標です。

連結財務諸表

貸借対象表

(単位：千円、単位未満切り捨て)

科目	前期末	当期末
	2007年3月31日現在	2008年3月31日現在
資産の部		
1 流動資産	6,722,471	7,222,609
現金及び預金	981,735	1,334,636
売掛金	2,555,511	2,179,709
たな卸資産	2,059,323	3,134,703
前渡金	678,128	247,308
その他	464,591	400,993
貸倒引当金	△ 16,820	△ 74,742
2 固定資産	2,744,125	590,744
有形固定資産	1,595,555	198,687
建物	444,326	69,692
アミューズメント施設機器	1,021,315	-
車両運搬具	15,636	2,023
工具器具備品	114,276	126,970
無形固定資産	394,852	193,528
のれん	282,601	96,419
その他	112,251	97,109
投資その他の資産	753,717	198,528
投資有価証券	3,370	10,298
長期貸付金	316,451	-
敷金保証金	374,446	183,529
その他	59,700	4,700
貸倒引当金	△ 250	-
資産合計	9,466,596	7,813,353

1 流動資産

ゲームソフトの開発費を、発売時までコンテンツとしてたな卸資産に計上しており、そのタイトル数が増えたため、たな卸資産が1,075百万円増加しました。これを主因として、前期比500百万円増加しました。

2 固定資産

アミューズメント事業の譲渡に伴い、建物およびアミューズメント施設機器、長期貸付金、敷金保証金が減少したことを主因として、前期比2,153百万円減少しました。

(単位：千円、単位未満切り捨て)

科目	前期末	当期末
	2007年3月31日現在	2008年3月31日現在
負債の部		
3 流動負債	7,117,558	4,594,079
買掛金	1,025,006	1,198,394
短期借入金	3,200,408	1,264,842
一年以内返済予定の 長期借入金	18,700	17,312
未払金	1,448,827	781,676
未払印税	850,001	820,418
前受金	302,365	165,046
その他	272,247	346,389
固定負債	433,107	406,953
長期借入金	424,265	406,953
預り保証金	8,842	-
負債合計	7,550,665	5,001,032
純資産の部		
株主資本	1,842,266	2,633,728
資本金	878,539	878,539
資本剰余金	880,059	880,059
利益剰余金	83,667	875,129
評価・換算差額等	14,214	△ 23,468
少数株主持分	59,449	202,060
純資産合計	1,915,930	2,812,320
負債純資産合計	9,466,596	7,813,353

3 流動負債

事業再編に伴う財務体質の強化により、短期借入金が1,935百万円減少したことを主因として、前期比2,523百万円減少しました。

損益計算書

(単位：千円、単位未満切り捨て)

科目	前期	当期
	2006年4月1日～ 2007年3月31日	2007年4月1日～ 2008年3月31日
売上高	12,487,743	12,387,904
売上原価	10,506,890	8,965,667
売上総利益	1,980,852	3,422,236
販売費及び一般管理費	3,033,255	3,069,596
営業利益又は営業損失(△)	△ 1,052,402	352,640
営業外収益	45,331	18,558
営業外費用	46,918	44,246
経常利益又は経常損失(△)	△ 1,053,989	326,952
特別利益	98,950	978,080
特別損失	369,547	167,769
税金等調整前当期純利益又は 税金等調整前当期純損失(△)	△ 1,324,586	1,137,262
法人税、住民税及び事業税	111,871	178,758
法人税等調整額	61,903	-
少数株主利益	27,577	167,042
当期純利益又は 当期純損失(△)	△ 1,525,938	791,462

株主資本等変動計算書 (2007年4月1日～2008年3月31日)

(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		
2007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
当期中の変動額								
当期純利益	-	-	791,462	791,462	-	-	-	791,462
株主資本以外の項目の 当期中の変動額(純額)	-	-	-	-	△37,682	△37,682	142,610	104,928
当期中の変動額合計	-	-	791,462	791,462	△37,682	△37,682	142,610	896,390
2008年3月31日残高	878,539	880,059	875,129	2,633,728	△23,468	△23,468	202,060	2,812,320

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	前期	当期
	2006年4月1日～ 2007年3月31日	2007年4月1日～ 2008年3月31日
1 営業活動による キャッシュ・フロー	△ 657,625	△ 210,459
2 投資活動による キャッシュ・フロー	△ 1,886,014	2,580,065
3 財務活動による キャッシュ・フロー	2,739,462	△ 1,954,591
現金及び現金同等物に 係る換算差額	11,426	△ 62,114
現金及び現金同等物の 増加額	207,249	352,900
現金及び現金同等物の 期首残高	774,486	981,735
現金及び現金同等物の 期末残高	981,735	1,334,636

1 営業活動によるキャッシュ・フロー

発売予定タイトル数の増加により、ゲーム開発にかかる先行支出が大幅に拡大したことを主因として、210百万円の資金流出となりました。

2 投資活動によるキャッシュ・フロー

アミューズメント事業の撤退に伴う連結子会社売却収入や事業譲渡収入を主因として、2,580百万円の資金獲得となりました。

3 財務活動によるキャッシュ・フロー

主に投資活動で得られた資金を短期借入金の返済に充当したことを主因として、1,954百万円の資金流出となりました。

株式概要 (2008年3月31日現在)

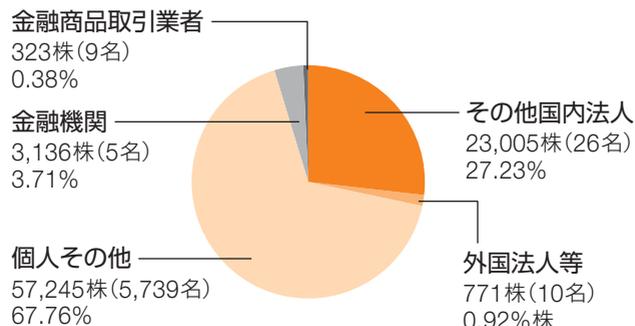
会社の状況

発行済株式の総数 84,480 株
 当期末株主総数 5,789 名

大株主の状況(上位10位)

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	19.55
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
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1.30
吉田正樹	1.18
松本慶明	0.97
株式会社ムービック	0.95
株式会社東北新社	0.95

株式所有状況



会社概要 (2008年3月31日現在)

会社名 株式会社マーベラスエンターテイメント
証券コード 7844
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
 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、
 劇場演芸の興行他

従業員数 158名(連結) 70名(単体)
連結子会社 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
 Marvelous Entertainment USA, Inc.

役員
 代表取締役 中山 晴喜 常勤監査役 瀧華 治雄
 常務取締役 松本 慶明 監査役 西村 勝彦
 常務取締役 青木 利則 監査役 山崎 卓也
 常務取締役 和田 康宏
 取締役 佐野 信行
 取締役 片岡 義朗

株主優待のご案内

実施対象：2008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さま

【1株～4株】所有株式1株～4株の株主様に対して以下 1～3 より1商品を贈呈

【5株～9株】所有株式5株～9株の株主様に対して以下 1～7 より1商品を贈呈

【10株～19株】所有株式10株～19株の株主様に対して以下 1～11 より1商品を贈呈

【20株～】所有株式20株以上の株主様に対して以下 1～11 より2商品、または 12を贈呈

所有株式数1株以上の株主さま対象商品

<p>1</p>  <p>CD シングル</p>	<p>2</p>  <p>CD シングル</p>	<p>3</p>  <p>CD シングル</p>
<p>Yes! プリキュア5 GoGo! 主題歌 「プリキュア5、フル・スロットル GO GO! / 手と手をつないでハートもリンク!!」</p>	<p>ルクス・ペイン 主題歌 「高橋洋子 / 聖なる痛みを抱いて」</p>	<p>ルミナスアーク2 主題歌 「KANAN / Unlimited World」</p>

所有株式数5株以上の株主さま対象商品

<p>4</p>  <p>CD アルバム</p>	<p>5</p>  <p>CD アルバム</p>	<p>6</p>  <p>ニンテンドー DS ゲームソフト</p>	<p>7</p>  <p>ニンテンドー DS ゲームソフト</p>
<p>中河内雅貴 「Stand Up! (CD+DVD)」</p>	<p>Yes! プリキュア5 「Yes! プリキュア5 ポーカールベスト!!」</p>	<p>「赤川次郎ミステリー 夜想曲 一本に招かれた殺人ー」</p>	<p>「江戸文化歴史検定DS」</p>

所有株式10株以上の株主さま対象商品

<p>8</p>  <p>DVD</p>	<p>9</p>  <p>DVD</p>	<p>10</p>  <p>ニンテンドー DS ゲームソフト</p>	<p>11</p>  <p>ニンテンドー DS ゲームソフト</p>
<p>家庭教師ヒットマンREBORN! 「家庭教師ヒットマンREBORN! vs ヴァリアー編 Battle.1」</p>	<p>Yes! プリキュア5 「映画Yes! プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!」</p>	<p>「牧场物語 キラキラ太陽となかまたち」</p>	<p>「Rune Factory 2」</p>

所有株式20株以上の株主さま対象商品

12 弊社主催ミュージカルペアチケット

©ABC・東映アニメーション ©MMV ©1997, 2001, 2008 赤川次郎 ©2008 Marvelous Entertainment Inc. ©江戸文化歴史検定協会 ©2008 Marvelous Entertainment Inc. ©天野明 / 集英社・テレビ東京・リボン製作委員会 ©2007 映画Yes!プリキュア5製作委員会 ©Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©2008 Marvelous Entertainment Inc.

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 そのほか必要がある場合は、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
同郵便物送付先	〒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
同電話照会先	住所変更用紙のご請求 0120-175-417 その他ご照会 0120-175-417
同ホームページ	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



Marvelous Entertainment Inc.

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)

証券コード: 7844

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>



この冊子は森林認証紙にアメリカ大豆協会認定の大豆油インキで印刷されています。