



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 Spilitis!!  
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
連結業績ハイライト .....	4
事業概況	
音楽映像事業 .....	5
デジタルコンテンツ事業 .....	6
舞台公演事業 .....	7
特集：プロデューサーインタビュー .....	8
連結財務諸表(要約) .....	10
株主優待のご案内 .....	12
株式概要・株主メモ .....	13
会社概要 .....	裏表紙

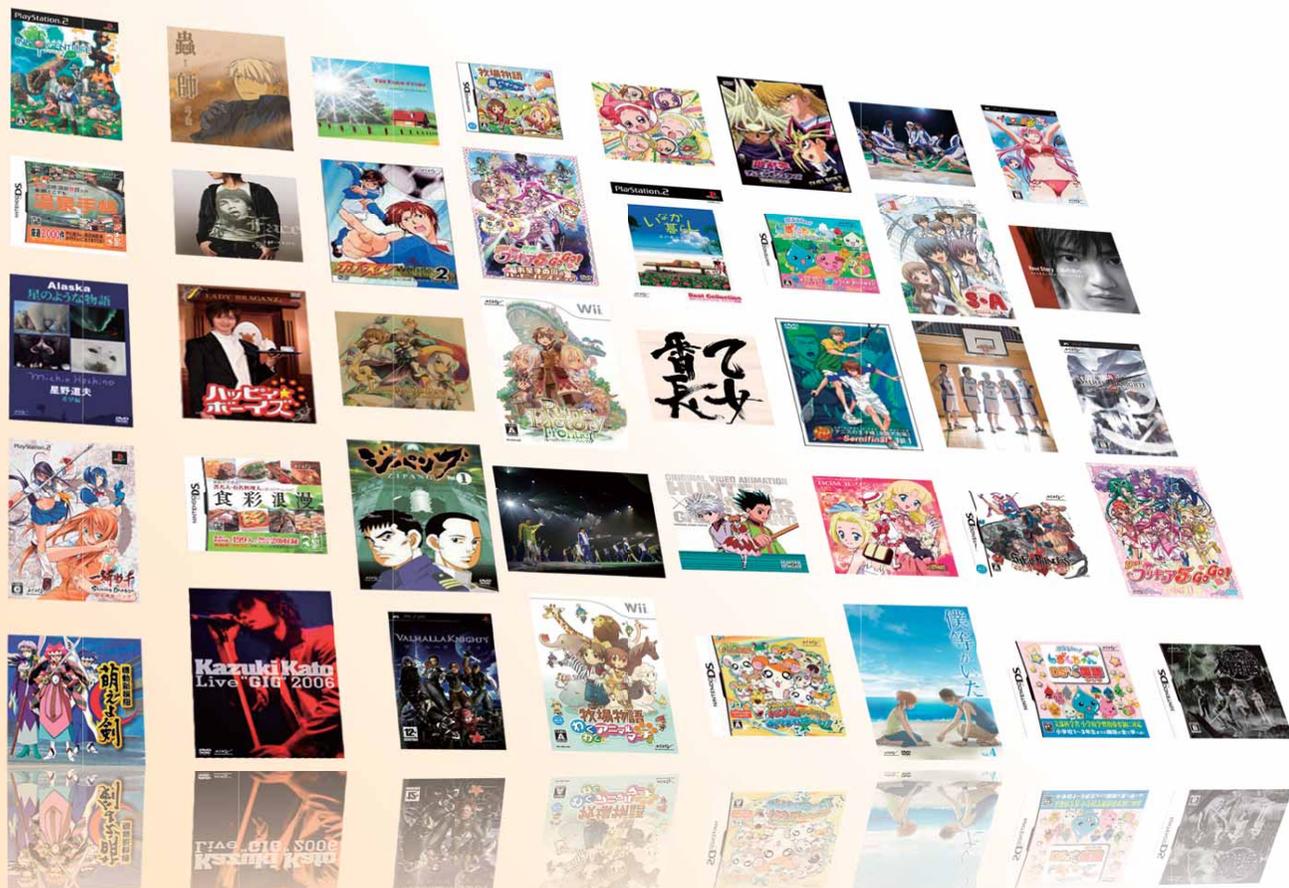
# さまざまなメディア、さまざまな国・地域で音と

## 事業紹介

### 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制作・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・制作・販売を行っています。  
専属アーティストの育成やコンテンツの配信にも  
積極的に取り組んでいます。



# 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

## デジタル コンテンツ事業 *Digital Contents*

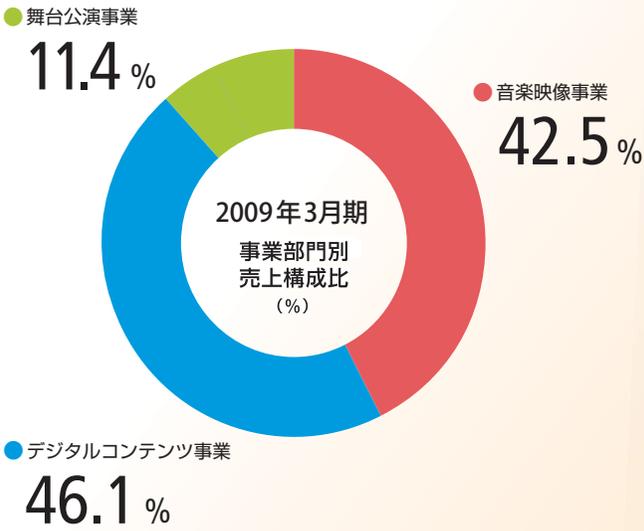
### 家庭用ゲームを中心としたエンターテインメントコンテンツの企画・開発・発売を行います

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」に代表されるような、末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・制作・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でできるミュージカルなどの“リアルコンテンツ”の企画・制作・興行を行います。この分野における第一人者として、社会現象化した「ミュージカル『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。



**見直しに関する注意事項**  
 本冊子に記載の予想数値は、本冊子の発行日現在において入手可能な情報に基づき作成した見直しであり、多分に不確定な要素を含んでいます。実際の業績は本冊子で記載した見直しとは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

# 環境変化が加速する中、成長市場に経営資源を集中投下し、新たな分野を開拓することで、



代表取締役社長  
中山 晴喜

**経営効率の向上に取り組んできましたが、厳しい経営環境の中、損失計上を余儀なくされました。**

当社を取り巻く環境は、音楽・映像市場において、音楽配信・映像配信・ブルーレイなどの新たなメディアの市場が着実な成長を示す一方で、音楽ソフト・DVDソフト市場の縮小が加速しました。国内ゲーム市場においては、各ハード機の普及に伴い市場全体では前期（2008年3月期）と比較して縮小しましたが、PSPがハード・ソフトともに躍進したほか、据え置き3機種ソフト市場の拡大が顕著となりました。海外ゲーム市場は、引き続きWiiが市場の拡大を牽引し、北米市場・欧州市場ともに過去最高の市場規模を更新したといわれています。一方、世界的な金融危機が实体经济にも波及する中で、特に海外における販売環境が悪化しました。

このような環境の中、当期（2009年3月期）は、成長分野へ経営資源を集中しつつ、新たな収益の柱となる主力コンテンツの創出に向けた積極的な

投資を進めてきました。

しかしながら、デジタルコンテンツ事業の不振、たな卸資産評価減の計上、舞台公演事業の原価増、特別損失の計上などにより、当期の売上高は101億39百万円（前期比18.1%減）、営業損失12億38百万円（前期は営業利益3億52百万円）、経常損失13億8百万円（前期は経常利益3億26百万円）、当期純損失12億21百万円（前期は純利益7億91百万円）となり、当期純損失の計上を余儀なくされました。

**コスト構造の抜本的改革と経営理念で束ねられた強い組織の再構築により、全社一丸となって業績改善に努めます。**

当期の業績を踏まえ、早期の業績回復に向けて、コスト構造の抜本的改革を実行します。まず、当期業績の経営責任を明確にするため、役員・執行役員報酬を減額しました。また、地代家賃の削減を目的に本社の移転を決定しました。各事業においても、事業の収益性の改善に向けて、大型宣伝イベントへの出展中止や、ミュージカル海外公

## 未来に向けた舵をとります。

演の当面の中止、製造コストの見直し、経費使用基準の厳格化などコスト削減を徹底しています。さらに、組織を合理化し、業務遂行の効率化を図るため、希望退職者を募集し人員削減を行いました。これらをはじめとした固定費削減を推進しつつ、当社の経営理念・基本構想の再浸透を図り、新たな場所、新たな組織体制のもと再出発し、全社一丸となって業績の回復を目指します。

また、財務面に関しては、2009年4月に第三者割当増資を実施し、約5億円の資金調達を行った結果、株主資本を増強し財務の安定性を高めることができましたと考えています。

### 強力なコンテンツの創出に向けた積極投資と、成長分野の積極開拓により、新たな収益基盤の構築を目指します。

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、高速通信環境の普及によるコンテンツ配信市場の拡大やブルーレイなどの大容量メディアの登場、「プレイステーション3」や

「Xbox360」といったハイエンド・ゲーム機の普及など、激しいメディアの変化が起きている。当社はこの変化をチャンスと捉え、市場の変化を見極め成長分野へ対応していくことで、新たな収益基盤の構築を目指します。また、多様化するメディアへコンテンツを供給する強力なコンテンツホルダーとなるため、新たなコンテンツの創出に向けた積極的な投資を継続していきます。具体的には、新たにハイエンド・ゲーム機向けゲームソフト開発へ本格着手し、世界規模で通用するゲームコンテンツの創出を目指すとともに、当社の各事業を代表する、「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「牧場物語」、「ミュージカル『テニスの王子様』」に続く、マルチユースに展開できる強力なコンテンツの創出を目指します。また、海外も含む動画共有サイトやゲーム機への映像配信、ブルーレイ作品の投入、ゲームのダウンロード販売など、変化するメディアへ対応し、収益機会を拡げていきます。

### 原点に立ち返り、業績回復と成長戦略を確かなものにすることで、皆さまからのご期待に応えていきます。

当期におきましては、損失の計上を余儀なくされたことから、誠に遺憾ながら配当を見送らせていただきました。この結果を踏まえ、「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」という経営理念に再度立ち返り、全社一丸となって業績の回復に努めるとともに、成長戦略を着実に実行することで、将来における株主の皆さまへの安定的な利益還元を目指してまいります。

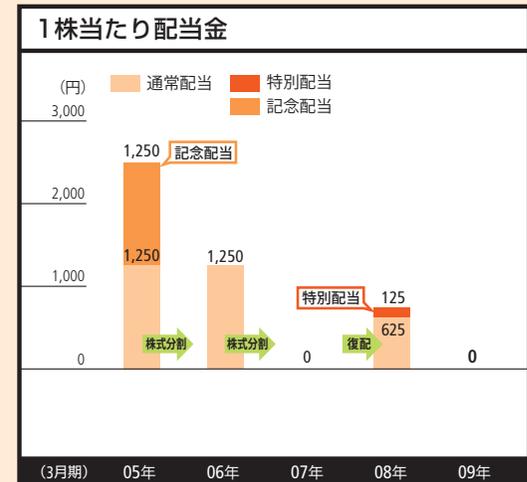
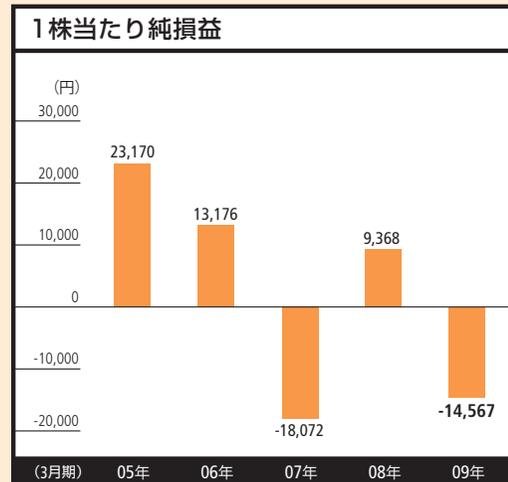
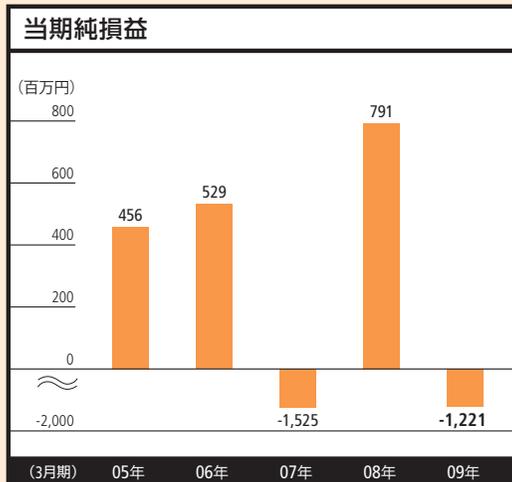
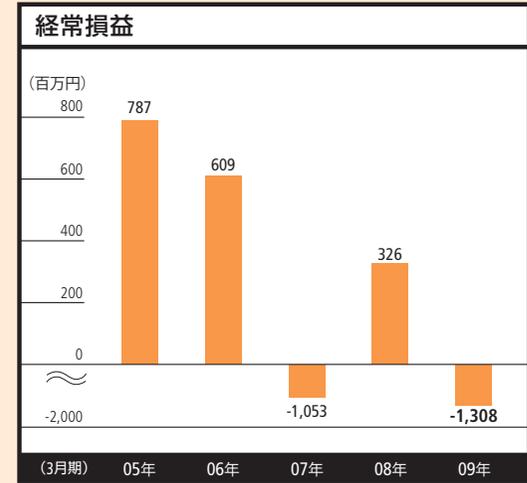
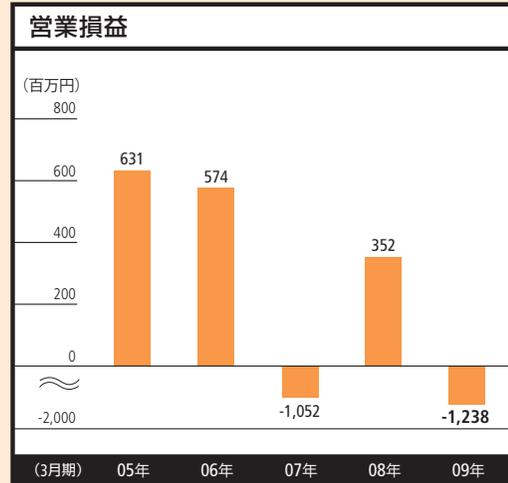
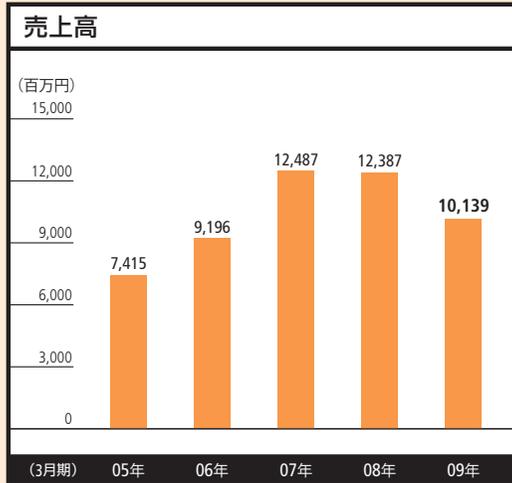
株主の皆さまにおかれましては、さらなるご支援、ご指導を賜りますよう、お願い申し上げます。

2009年6月

代表取締役社長

中山 晴喜

# 連結業績ハイライト



## 事業概況 音楽映像事業

音楽・映像ソフト市場が低迷する中、  
主力タイトルの販売は好調に推移。

急拡大が続いているコンテンツ配信市場や  
ブルーレイ市場への対応も着実に進捗。



### 主力タイトルが好調に推移するとともに、 収益構造の見直しにより、増収増益を実現

音楽事業においては、「プリキュア」シリーズのCD売上や音楽配信売上が好調に推移したほか、専属アーティストの楽曲を中心に商品を編成しました。

映像事業においては、新たに出資作品4作品を編成し、特に「恋姫＋無双」、「あかね色に染まる坂」のDVD受注が好調に推移しました。また、前期に引き続き、「家庭教師ヒットマンREBORN!」や、「プリキュア」シリーズ、「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズのDVD受注が好調に推移しました。さらに、子会社におけるアニメーションの受託制作とロイヤリティ収入が増加しました。マスターライセンスの二次利用では、海外アニメーション市場の

低迷により、海外への番組販売収入が減少しましたが、一方で国内における映像配信収入が新たな収益源として順調に拡大しました。また、映像ソフト市場の縮小が加速する中、宣伝費および提供費の見直しと製造コストの削減を推進し、利益率の改善を図ることができました。

これらの結果、当期の業績は、売上高43億5百万円(前期比2.8%増)、営業利益4億69百万円(同32.6%増)と増収増益となりました。

### 変化するメディアへ確実に対応し、 新たな収益源を確保

音楽・映像ソフト市場全体は低迷しているものの、コンテンツの配信市場やブルーレイ市場は着実に拡大

2010年3月期の注目作品

フレッシュプリキュア!

家庭教師ヒットマンREBORN! 未来編X



しています。当社ではこれをチャンスと捉え、変化するメディアへの対応を確実にし、新たな収益源の確保に努めます。当期においても、当社の配信収入は、音楽配信・映像配信ともに順調に拡大しました。また、当社初となるブルーレイ作品も投入し、新たな市場としての確かな手応えを感じました。引き続き、作品を選別しつつも積極的な投資は継続し、良質なマスターライセンスの拡充を図るとともに、販売チャンネルを拡大し収益機会を拡げること、安定的な利益確保を目指します。



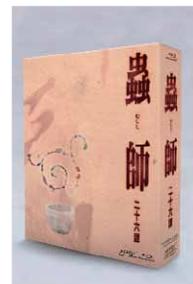
週刊少年ジャンプの人気漫画を原作としたアニメーション「家庭教師ヒットマンREBORN!」は、当社音楽映像事業の柱として放送開始から3年目に突入しました。ご好評をいただいた「未来編」に続き、2008年10月からは新シリーズ「未来編X」がスタートしました。

家庭教師ヒットマン  
REBORN! 未来編



2008年7月～11月に行われた公演から、フィナーレとなった東京凱旋公演の内容を中心に、バックステージ映像や千秋楽挨拶、日替わりアドリブ集など多数の特典映像を収録しています。

ミュージカル『テニスの王子様』  
The Imperial Presence 水帝  
feat. 比嘉 Ver. 東京凱旋



2005年から2006年にかけてTV放送され高い評価をいただいた「蟲師」を、当社初のブルーレイ作品として2009年3月に発売しました。TVシリーズ全26話を新たに5.1chサラウンドで収録し、ブルーレイならではの質の高いビジュアルとサウンドで「蟲師」の魅力ある世界観を余すところなく表現しました。

蟲師 二十六譚 Blu-ray BOX

## デジタルコンテンツ事業

海外売上の拡大を睨み、ワールドワイド向けのオリジナルシリーズ創出に積極投資。

一方、年末商戦以降の販売不振、コンテンツ資産の評価減等により損失計上。



### 国内外において新作43タイトルを発売した一方、厳しい市況を踏まえた販売計画の見直しにより減収減益

国内においては、当社オリジナルシリーズの新作「牧場物語 ようこそ!風のバザールへ(ニンテンドーDS)」、新たなオリジナル作品「アヴァロンコード(ニンテンドーDS)」、著作権作品「家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ(PSP)」など24タイトルを発売しました。海外においては、2008年10月より米国子会社が本格稼働し、「VALHALLA KNIGHTS2(PSP)」など3タイトルの自社発売を開始しました。また、英国子会社では、「HARVEST MOON DS Island of Happiness(ニンテンドーDS)」など16タイトルを発売しました。

しかしながら、特に海外市場において年末商戦以降の販売が低迷したことや、一部タイトルの発売延期などにより、減収となりました。また、このような厳しい経営環境の変化を踏まえ、ゲームソフト開発にかかる棚卸資産の将来収支予測を厳格に評価した結果、コンテンツ資産の評価減など9億51百万円を売上原価に計上しました。

これらの結果、当期の業績は、売上高46億73百万円(前期比32.3%減)、営業損失10億59百万円(前期営業利益4億57百万円)となりました。

### 効率的な事業運営を図るとともに、ワールドワイドで通用するタイトルの創出に注力

業績の低迷を受け、経営機能と制作機能の組織を分離し、それぞれに担当役員を置くことで、効率的な部門運営とコンテンツの質的向上、開発機能の一層の強化を図ります。また、ゲームの大容量化に伴う開発期間の長期化により、開発費用は増加しつつありますが、複数のプラットフォームで展開するマルチプラットフォーム戦略と、日・米・欧世界3極での販売体制により、投下費用の回収効率を高め、リスクを低減していきます。その上で、ワールドワイドで通用する当社オリジナルシリーズの創出に向けて積極的な投資を行い、事業の拡大を目指します。



牧场物語 ようこそ!風のバザールへ  
(ニンテンドーDS)

当社の代表シリーズ「牧场物語」のニンテンドーDS向けソフト4作目として、2008年12月に発売されました。人や自然、動物との触れ合いといったシリーズの特長はそのままに、「風」と「バザール」をテーマにさまざまな新しい要素を盛り込みました。



VALHALLA KNIGHTS2 (PSP)

新たなオリジナルシリーズ「VALHALLA KNIGHTS」の第2作目として、2008年5月に発売されました。欧州と北米でも発売が決定したほか、2009年夏にはWii向けの新作として「VALHALLA KNIGHTS ELДАР SAGA」が発売予定です。



ルーンファクトリー  
フロンティア (Wii)

これまでにニンテンドーDS向けに2タイトル発売されたシリーズの新作が、2008年11月に初のWii向けとして発売されました。畑での農作、モンスターとのバトル、ヒロインとの恋愛などさまざまな要素により、プレイヤーが自由に楽しむことができる生活ファンタジーゲームです。

## 事業概況 舞台公演事業

「ミュージカル『テニスの王子様』シリーズ」で観客動員記録を更新。

新たなシリーズ作品も順調に拡大。



2010年3月期の注目作品

ミュージカル『テニスの王子様』  
コンサート Dream Live 6th



ミュージカル『テニスの王子様』  
The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺



### 観客動員数は好調に推移した一方、海外進出・ダブルキャスト公演に伴う原価増により増収減益

「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 5th」、初の海外公演を含む全10都市で公演した「ミュージカル『テニスの王子様』The Imperial Presence 氷帝 feat. 比嘉」が、いずれもシリーズ史上最高の観客動員を記録しました。また、2008年12月から2009年3月にかけて公演した「ミュージカル『テニスの王子様』The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝」の業績の一部を計上しました。さらに、「ミュージカル『DEAR BOYS』vs. EAST HONMOKU」、「マリア・マグダレーナ 来日公演『マグダラなマリア』～マリアさんのMad

(Apple) Tea Party～」などの公演を行い、新たにシリーズ化が期待される舞台作品として順調な観客動員実績をあげることができました。

しかしながら、「ミュージカル『テニスの王子様』」の拡大展開において、公演規模の拡大に伴い売上は増加したものの、地方公演ではいくつかの都市で集客に苦戦したことに加え、初の海外進出およびダブルキャスト公演の実施に伴い、大幅に原価が増加したことにより利益を圧迫しました。

これらの結果、当期の業績は、売上高11億59百万円（前期比40.6%増）、営業利益60百万円（前期比63.4%減）となりました。

### 効率的な事業運営と新たなシリーズ作品の創出に注力

利益率低下の要因となった「ミュージカル『テニスの王子様』」の海外公演を当面中止し、開催地の絞り込みと適切な選定による効率的な運営を目指します。また、引き続き、新たなシリーズ作品の創出と市場開拓に努めるとともに、この分野での先駆者利得を活かし、ワンソースマルチユース展開により収益機会を挙げ、事業間のシナジーを高めていきます。



年に一度開催される「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live」の5回目となった本公演は、2008年5月に横浜と神戸で開催され、コンサートとしてシリーズ最高の観客動員数を記録しました。また、2009年5月には、6回目となる「コンサート Dream Live 6th」が東京と神戸で開催されました。

ミュージカル『テニスの王子様』  
コンサート Dream Live 5th



2008年12月から2009年3月にかけて、台湾を含む10都市で公演され、シリーズ最高の約10万人を動員しました。2003年の初演から6年目を迎えた「ミュージカル『テニスの王子様』」は、漫画を原作としたミュージカルの先駆者的存在として、公演を重ねるたびに躍進を続けています。

ミュージカル『テニスの王子様』  
The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝



2008年11月に公演された本作は、独特でユーモアに溢れた内容が話題を呼び、追加公演が行われたほか、2009年4月には公演内容を収録したDVDも発売されました。また、2009年11月に続編の公演も決定し、当社の新たな舞台公演シリーズ作品として定着しました。

マリア・マグダレーナ来日公演  
『マグダラなマリア』～マリアさんのMad (Apple) Tea Party～

## 特集：プロデューサーインタビュー

当社の主力商品の企画・開発責任者であるプロデューサーに実施したインタビューをお届けします。



はしもと よしふみ

デジタルコンテンツカンパニー  
企画制作グループ プロデューサー

### プロフィール

2005年入社。これまでに「牧場物語」シリーズ、「ルーンファクトリー」シリーズ、「VALHALLA KNIGHTS」、「アヴァロンコード」、「臈村正」などのプロデューサーを務める。

### おぼろ むら まさ 臈村正

江戸時代の日本を舞台に、主人公の鬼助と百姫のどちらかを選択して、物の怪たちと戦いながら旅をする和風アクションRPG。絵巻風の美しく絢爛なグラフィックと、爽快感溢れるアクション要素が満載です。2009年4月に国内で発売され、今後は北米と欧州での発売も予定しています。



### 過去に手がけた主なタイトル



「牧場物語 ようこそ！風のバザールへ」  
(ニンテンドーDS)



「ルーンファクトリー フロンティア」  
(Wii)

はしもとプロデューサーが手がけた「臈村正」について、その魅力やこだわった点を教えてください。

「臈村正」の魅力はアクションRPGの面白さに加え、グラフィックの美しさにあります。作品を制作する上ではキャラクター設定や世界観、グラフィックなど細かい点までとことんこだわりました。実際にゲームをやっていただくと分かると思うのですが、本物より本物っぽくて、キャラクターの息遣いまで聞こえてくるような作品に仕上がっています。非常に完成度の高い作品ですので、是非一度楽しんでみてください。

プロデューサーとして作品を制作するにあたり、一番大事にしている視点は何ですか？

「ターゲットとするユーザーにとって面白い作品かどうか」を常に意識しています。クリエイターや芸術家のようなイメージをよく持たれるのですが、プロデューサーの仕事の本質はビジネスであり、自己満足でやれるわけではありません。自分だけが楽しめるひとりよがりの作品を作っても全く意味はなく、対価を支払うユーザーがそれ以上の満足や価値を感じてくれるような作品を世の中に送り出していくことが重要だと考えています。

「ゲームをプロデュースする仕事の魅力」はどういったところにありますか？

これまでずっとモノづくりの仕事をしてきたのですが、自分の思い描いた作品が形になって世の中に出て行く姿を見るのは最高ですね。私にとって、ゲームをプロデュースしていく仕事は生活の一部であり、仕事とかプライベートとか関係なく人生そのものです。今後も世の中の大きなトレンドを掴みつつ、ユーザーに強く支持をしていただけるような面白い作品をどんどん世の中に送り出していきたいと思えます。



School Days



## 恋姫無双

2008年7月から9月にかけて放送されたPCゲーム原作のTVアニメで、『三国志演義』をモチーフにし、三国志の武将達が女の子になって登場するドタバタコメディです。コアなファンからの高い人気を受けて、続編となる「真・恋姫無双」の制作も決定しています。



伊藤 誠

オーディオ&ビジュアルカンパニー  
音楽映像グループ プロデューサー

伊藤プロデューサーが手がけた「恋姫無双」について、その魅力やこだわった点を教えてください。

「恋姫無双」の魅力は『三国志』に出てくる登場人物がかわいい姿をしているというギャップですね。そのキャラクターが30名も出てきて物語を紡いでいく様子はとても面白いですよ。アニメ化するにあたっては、原作の絵をアニメの世界で動きをつけて立体化させる必要があるのですが、その際に原作のキャラクターをどれだけ忠実に再現できるかという点に強くこだわりました。

新しい作品を企画・発掘される際に大事にしている点を教えてください。

自分で探すことも当然ありますが、ありがたいことに最近は「当社に原作をアニメ化してもらいたい」という持ち込み案件が増加しています。持ち込み案件の場合は、ゲーム原作であればまずは必ず自分で原作を遊んでみてアニメとしていいものが作れるかどうかを判断し、その上で案件を請けるかどうかを決めています。どんなに原作がヒットしていて面白くても、アニメとして面白いうものが作れるという自信がなければ、アニメ化の仕事は請けることはありません。

今後どのような作品を作っていきたいと考えていますか？

「真・恋姫無双」のようにこれまでの定番作品の続編は手がけていきます。加えて、今後は自分が手がけて面白いと思える作品かどうかはもちろんのこと、自分以外の誰もやれないような作品を手がけていきたいと考えています。どんな限界にチャレンジして、今までになかった価値をユーザーに提供し、新しい市場を築いていけるような作品を世の中に送り出していきたいと考えています。

# 連結財務諸表（要約）

## 連結貸借対照表

（単位：百万円、単位未満切り捨て）

科目	前期末 2008年3月31日現在	当期末 2009年3月31日現在
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>	<b>7,222</b>	<b>5,870</b>
現金及び預金	1,334	1,109
売掛金	2,179	1,243
映像コンテンツ	312	153
デジタルコンテンツ	2,385	2,555
その他	1,084	857
貸倒引当金	△74	△47
<b>固定資産</b>	<b>590</b>	<b>860</b>
有形固定資産	198	187
無形固定資産	193	150
投資その他の資産	198	522
<b>1 資産合計</b>	<b>7,813</b>	<b>6,731</b>

### 1 資産合計

共同事業出資金として投資その他の資産が増加した一方で、売掛金が減少したことなどにより、資産合計は前期末に比べて10億81百万円減少しました。

### 2 負債合計

ゲームソフト開発の先行投資により短期借入金が増加したことなどにより、負債合計は前期末に比べて4億39百万円増加しました。

### 3 純資産合計

主に、当期純損失の計上により利益剰余金が減少したため、前期末に比べて15億21百万円減少しました。

（単位：百万円、単位未満切り捨て）

科目	前期末 2008年3月31日現在	当期末 2009年3月31日現在
<b>負債の部</b>		
<b>流動負債</b>	<b>4,594</b>	<b>5,431</b>
買掛金	1,198	818
短期借入金	1,264	2,281
1年内返済予定の 長期借入金	17	400
その他	2,113	1,930
<b>固定負債</b>	<b>406</b>	<b>8</b>
長期借入金	406	—
その他	—	8
<b>2 負債合計</b>	<b>5,001</b>	<b>5,440</b>
<b>純資産の部</b>		
<b>株主資本</b>	<b>2,633</b>	<b>1,321</b>
資本金	878	878
資本剰余金	880	880
利益剰余金	875	△ 409
自己株式	—	△ 27
評価・換算差額等	△ 23	△ 44
少数株主持分	202	14
<b>3 純資産合計</b>	<b>2,812</b>	<b>1,291</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>7,813</b>	<b>6,731</b>

## 連結損益計算書

(単位:百万円、単位未満切り捨て)

科目	前期 2007年4月1日～ 2008年3月31日	当期 2008年4月1日～ 2009年3月31日
<b>1 売上高</b>	<b>12,387</b>	<b>10,139</b>
売上原価	8,965	8,523
<b>売上総利益</b>	<b>3,422</b>	<b>1,616</b>
販売費及び一般管理費	3,069	2,854
<b>2 営業利益又は営業損失(△)</b>	<b>352</b>	<b>△ 1,238</b>
営業外収益	18	4
営業外費用	44	74
<b>経常利益又は経常損失(△)</b>	<b>326</b>	<b>△ 1,308</b>
特別利益	978	23
特別損失	167	104
<b>税金等調整前当期純利益又は 税金等調整前当期純損失(△)</b>	<b>1,137</b>	<b>△ 1,389</b>
法人税等	178	△ 71
<b>少数株主利益又は損失(△)</b>	<b>167</b>	<b>△ 96</b>
<b>3 当期純利益又は 当期純損失(△)</b>	<b>791</b>	<b>△ 1,221</b>

### 1 売上高

デジタルコンテンツ事業において、市場環境の悪化に伴い年末商戦以降の受注が減少したことに加え、一部タイトルの発売延期があったことなどにより、前期に比べて22億48百万円の減収となりました。

### 2 営業利益又は営業損失

売上高の減少に加え、デジタルコンテンツ資産の評価減等を売上原価に計上したことなどにより、前期に比べて15億90百万円の減益となりました。

### 3 当期純利益又は当期純損失

営業損失の計上に加え、前期はアミューズメント事業の譲渡に伴う特別利益の計上があったことや、当期は将来の固定費削減施策の一環である本社移転、希望退職者募集にかかる特別損失を計上したことにより、前期に比べて20億12百万円の減益となりました。

## 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円、単位未満切り捨て)

科目	前期 2007年4月1日～ 2008年3月31日	当期 2008年4月1日～ 2009年3月31日
<b>1 営業活動による キャッシュ・フロー</b>	<b>△ 210</b>	<b>△ 1,038</b>
<b>2 投資活動による キャッシュ・フロー</b>	<b>2,580</b>	<b>△ 153</b>
<b>3 財務活動による キャッシュ・フロー</b>	<b>△ 1,954</b>	<b>937</b>
現金及び現金同等物に 係る換算差額	△ 62	28
現金及び現金同等物の 増加(減少△)額	352	△ 225
現金及び現金同等物の 期首残高	981	1,334
現金及び現金同等物の 期末残高	1,334	1,109

### 1 営業活動によるキャッシュ・フロー

デジタルコンテンツ事業において、販売不振により収入が減少した一方で、ゲームソフトの開発にかかる費用が先行しました。

### 2 投資活動によるキャッシュ・フロー

主に、ゲームソフトの開発機材やソフトウェアなどの固定資産の取得に資金を使用しました。

### 3 財務活動によるキャッシュ・フロー

主に、ゲームソフト開発の先行投資に伴う資金需要のため、短期借入金による資金調達を行いました。

# 株主優待のご案内

実施対象：

2009年3月31日現在の株主名簿および  
実質株主名簿に記録された株主さま

【1株～4株】

所有株式1株～4株の株主さまに対して

**1**～**3**より1商品を贈呈

【5株～9株】

所有株式5株～9株の株主さまに対して

**1**～**7**より1商品を贈呈

【10株～19株】

所有株式10株～19株の株主さまに対して

**1**～**11**より1商品を贈呈

【20株～】

所有株式20株以上の株主さまに対して

**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



CD  
シングル

**1** フレッシュプリキュア!主題歌  
「Let's!フレッシュプリキュア!/  
You make me happy!」



CD  
シングル

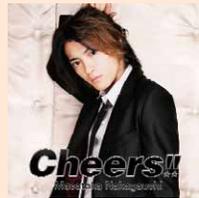
**2** 遊戯王5D's オープニングテーマ  
「LAST TRAIN -新しい朝-」



CD  
シングル

**3** 古川雄大  
「SUNDAY」

## 所有株式数5株以上の株主さま対象商品



CD  
アルバム

**4** 中河内雅貴  
「Cheers!!」



CD  
アルバム

**5** Yes!プリキュア5GoGo!  
「Yes!プリキュア5GoGo!  
ボーカルベスト!!」



ニンテンドー  
DS  
ゲームソフト

**6** 「ぶるるんっ!しずくちゃん  
あはっ☆ DSドリル算数」



PSP  
ゲームソフト

**7** 「勇者30」

## 所有株式10株以上の株主さま対象商品



DVD

**8** 家庭教師ヒットマンREBORN!  
「家庭教師ヒットマンREBORN!  
未来編X X-Burn.1」



DVD

**9** Yes!プリキュア5GoGo!  
「映画Yes!プリキュア5GoGo!  
お菓子の国のハッピーバースディ!」



ニンテンドー  
DS  
ゲームソフト

**10** 「牧場物語  
ようこそ!風のバザールへ」



PSP  
ゲームソフト

**11** 「牧場物語  
シュガー村とみんなの願い」

## 所有株式20株以上の株主さま対象商品

**12** ミュージカル  
「テニスの王子様」ペアチケット

©ABC・東映アニメーション ©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS ©MMV ©クーリア/しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京 ©2008 Marvelous Entertainment Inc. ©2009 Marvelous Entertainment Inc. ©天野明/集英社・テレビ東京・リボン製作委員会 ©2008 映画Yes!プリキュア5GoGo!製作委員会 ©2008 Marvelous Entertainment All Rights Reserved.

# 株式概要

(2009年3月31日現在)

## 会社の状況

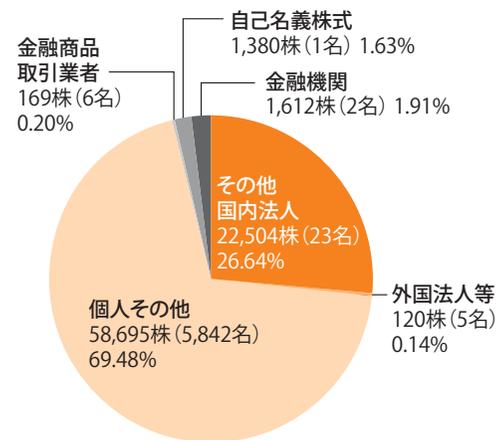
発行済株式の総数.....	84,480株
株主総数.....	5,879名

## 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	19.19
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
株式会社マーベラスエンターテイメント(自己名義株式)	1.63
松本慶明	1.01
株式会社ムービック	0.95
株式会社東北新社	0.95
みずほキャピタル株式会社	0.88
個人株主	0.82

※個人情報保護の観点から、株主さまの個人名を記載する代わりに、「個人株主」と表記しております。

## 株式所有状況



# 株主メモ

(2009年3月31日現在)

事業年度	毎年4月1日～3月31日
定時株主総会	毎年6月開催
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: <a href="http://www.mmv.co.jp">http://www.mmv.co.jp</a> )
株主名簿管理人	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先	0120-288-324 (フリーダイヤル)
ホームページURL	<a href="http://www.mizuho-tb.co.jp/daikou/index.html">http://www.mizuho-tb.co.jp/daikou/index.html</a>

# 会社概要 (2009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 (2009年3月31日現在)  
1,128,472,136円 (2009年4月30日現在)

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、  
劇場演芸の興行ほか

従業員数 181名(連結) 120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  
Rising Star Games Limited  
Marvelous 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 和田 康宏  
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



Marvelous Entertainment Inc.

株式会社 マーベラスエンターテイメント

## ホームページのご案内

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>

企業モバイルサイトでも、イベントやリリース  
情報などをご確認いただけます。



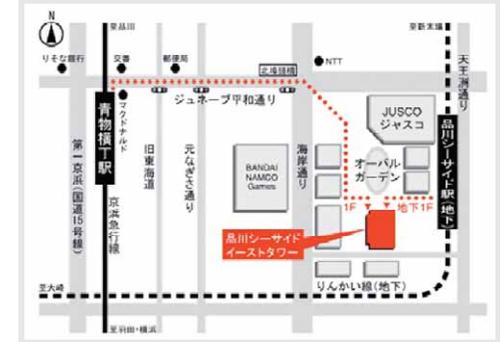
<http://mobile.mmv.co.jp>

## 本社移転のお知らせ

マーベラスエンターテイメントグループは  
2009年7月に本社機能を移転いたします。

〒140-0002  
東京都品川区東品川4-12-8  
品川シーサイドイーストタワー5F

TEL:03-5769-7447 (代表)  
FAX:03-5769-7448 (代表)



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