



平成 18 年 11 月 7 日

各 位

株式会社マーベラスエンターテイメント  
代表取締役社長 中山 晴喜  
(コード番号：7844 東証第2部)  
問い合わせ先  
取 締 役 佐 野 信 行  
電 話 番 号 03-5793-9170

### 平成 19 年 3 月期業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績の動向等を踏まえ、平成 18 年 5 月 19 日に発表いたしました、平成 19 年 3 月期中間期(平成 18 年 4 月 1 日～平成 18 年 9 月 30 日)および通期(平成 18 年 4 月 1 日～平成 19 年 3 月 31 日)の業績予想につきまして、下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

#### 記

#### 1. 平成 19 年 3 月期 中間業績予想の修正(平成 18 年 4 月 1 日～平成 18 年 9 月 30 日)

##### 連結業績予想

(単位：百万円)

	売 上 高	経常利益	中間純利益
前回発表予想(A)	4,000	264	306
今回修正予想(B)	4,956	557	591
増減額(B-A)	956	293	285
増減率(%)	23.9	-	-
前年実績(平成 17 年 9 月中間期)	3,932	292	173

##### 単体業績予想

(単位：百万円)

	売 上 高	経常利益	中間純利益
前回発表予想(A)	2,251	230	263
今回修正予想(B)	3,230	351	395
増減額(B-A)	979	121	132
増減率(%)	43.5	-	-
前年実績(平成 17 年 9 月中間期)	2,533	235	127

2. 平成 19 年 3 月期 通期業績予想の修正（平成 18 年 4 月 1 日～平成 19 年 3 月 31 日）

連結業績予想 (単位：百万円)

	売上高	経常利益	当期純利益
前回発表予想 (A)	11,000	724	375
今回修正予想 (B)	12,800	255	627
増減額 (B - A)	1,800	979	1,002
増減率 (%)	16.4		
前年実績 (平成 18 年 3 月期)	9,196	609	529

単体業績予想 (単位：百万円)

	売上高	経常利益	当期純利益
前回発表予想 (A)	5,941	61	10
今回修正予想 (B)	6,800	711	763
増減額 (B - A)	859	772	773
増減率 (%)	14.5		
前年実績 (平成 18 年 3 月期)	5,470	183	94

3. 修正の理由

売上に関しては、以下のような要因により好調に推移しております。音楽映像事業においては、「蟲師 (むしし)」のヒットや、優良な旧作マスターライツ作品のレンタル DVD 受注の増加等がありました。また、デジタルコンテンツ事業においては、「ルーンファクトリー - 新牧場物語 - 」「VALHARA NIGHTS - ヴァルハラナイツ - 」が好調な売上を記録し、下半期にも新たなシリーズ化が期待される作品の発売を予定しております。加えて、その他事業においては、「ミュージカル『テニスの王子様』 Advancement Match 六角 feat.氷帝学園」の成功に引き続き、新規の舞台興行が予定されております。これらの要因により、中間期および通期における売上は、当初の予想を上回る見込みであります。

一方、利益に関しては、音楽映像事業において、DVD 市場環境の悪化等を勘案し、事業リスクを極小化させるため一部のコンテンツに対する評価を見直し、償却の前倒しを行っております。また、デルファイサウンドにおいては、レーベル事業の販売不振、アミューズメント事業においては、クレーンゲームの不振による客単価の減少に加え、出店の遅延および新規店舗の低迷等が利益を圧迫しております。これらの要因により、利益面に関しては当初計画を下回る見込みであります。

今後当社グループといたしましては、事業体制の強化を行いながら、技術革新に伴う市場拡大が見込める事業への積極的な経営資源の投資を継続し、中長期的かつ継続的な利益確保に向けた取組みを行ってまいります。

音楽・映像事業においては、優良コンテンツの選別的獲得を慎重かつ精力的に行っていくと同時に、本年 4 月に子会社化した「株式会社アートランド」との連携を強めながら、グループ内制作化による更なる収益構造の改善に加え、新たなメディアおよびインフラに対応したビジネスモデルの確立と利益実現を目指します。デジタルコンテンツ事業においては、国内外にて厳格なスケジュール管理によるタイムリーな商品開発・発売を目指すとともに、本年 4 月に子会社化した「株式会社ランタイム」を核とした、次世代ゲーム機対応ソフトおよびオンラインゲームの開発環境の強化により、利益の安定化と拡大を図ります。また、アミューズメント事業においては、10 月にオープンした「THE 3RD PLANET ジングルパーク鹿児島店」の好調を踏まえ、複合商業施設との相乗効果を鑑みた施策を実施いたします。加えて、オペレーションの質的向上やゲーム機における投資効率の管理を徹底し、安定的な利益の確保を目指します。更に、その他事業においては、当社取り扱いキャラクターの深耕拡大の一翼を担う事業として、今後も多角的な舞台興行展開を行ってまいります。

以上

(注) 上記の業績予想につきましては、当社が現時点で入手可能な情報に基づくものであり、実際の業績は今後の様々な要因により当該予想と異なる可能性があります。