Marvelous Entertainment Inc.

株式会社マーベラスエンターテイメント
経営近況報告会

2009年6月24日開催

東京証券取引所市場第二部
証券コード：7844

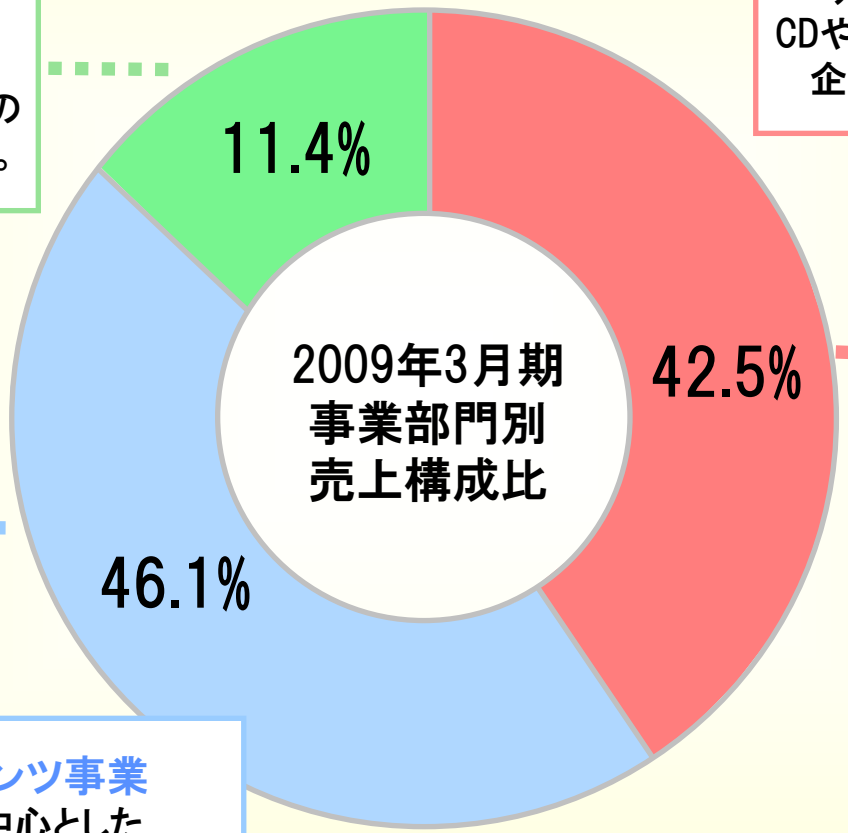
Ⅰ. マーベラスグループの事業展開

Ⅰ-1. マーベラスグループの事業展開

Marvelous Entertainment Inc.

音楽映像事業
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・販売を行います。

舞台公演事業
ミュージカル・舞台公演などの
企画・制作・興行を行います。



デジタルコンテンツ事業
家庭用ゲームを中心とした
エンターテイメントコンテンツの
企画・開発・発売を、
国内および海外において行います。

Ⅰ-2. グループを取り巻く市場動向（2008年）

Marvelous Entertainment Inc.

音楽	有料音楽配信市場が引き続き堅調に拡大したものの、 国内ソフト市場の縮小が進み、音楽市場全体では4年振りに前年割れ
映像	ブルーレイ（HD DVDを含む）の売上金額が前年の3倍を超えて伸長したが、 販売用DVDに加えレンタル用DVDも初めて前年を下回り、 映像市場全体では4年連続の前年割れ
	ブルーレイや配信など新たなメディアが拡大したが、 パッケージ市場の縮小を補うには至らず、市場全体では前年割れ
ゲーム（国内）	据え置き機3機種向けソフトの販売が拡大した他、 ハード・ソフトともにPSPが市場を牽引したが、その他ハードの普及が一巡し、 ハード市場は前年比23.5%減・ソフト市場は前年比8.2%減
ゲーム（海外）	・国内市場規模の縮小に対し、米国は前年比19%増、英国は前年比23%増と拡大 ・米国の2008年ゲームソフトランキングではTOP4が任天堂タイトル、 また英国における年間ゲームソフト販売本数のうち約半数は 任天堂プラットフォーム向けタイトルとなった

Ⅱ. 2009年3月期の業績

Ⅱ-1. 2009年3月期の業績

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

	08/3期	09/3期			
		2008/10/21 修正計画	実績	前期比 増減額	修正計画比 増減額
売上高	12,387	12,500	10,139	△2,248	△2,360
営業利益または営業損失（△）	352	260	△1,238	△1,590	△1,498
経常利益または経常損失（△）	326	230	△1,308	△1,634	△1,538
当期純利益または当期純損失（△）	791	140	△1,221	△2,012	△1,361

ポイント

・音楽映像事業において、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
・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国内外で
　年末商戦以降の受注が減少した他、開発遅延による国内1タイトルの発売延期、
　市場環境を鑑みた戦略的な発売延期（国内2タイトル、欧州3タイトル、北米1タイトル）を実施
・デジタルコンテンツ資産の評価減等951百万円を売上原価に計上
・「ミュージカル『テニスの王子様』」の原価増により利益を圧迫
・平成22年3月期以降の業績回復に向けた固定費の削減を図るため、
　希望退職者の募集並びに本社移転を決定し、それらにかかる費用として104百万円を特別損失に計上
・2008年3月期は事業再編に伴う特別利益821百万円を計上

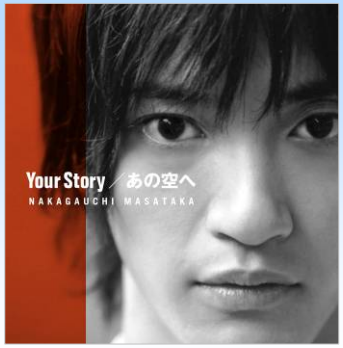
Ⅱ-2. 2009年3月期作品①音楽映像事業(音楽)

Marvelous Entertainment Inc.

・「プリキュア」シリーズのCD売上・音楽配信売上が好調に推移した他、
専属アーティスト『中河内雅貴』、『古川雄大』、『vistlip』の楽曲等を中心に商品を編成
・音楽配信売上は、08年3月期実績13百万円に対し、09年3月期実績は46%増の19百万円

「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!」

©ABC・東映アニメーション



中河内 雅貴
「Your Story／あの空へ」

©MMV

「Yes!プリキュア5GoGo!
ボーカルベスト!!」

©ABC・東映アニメーション

古川 雄大デビューシングル
「SUNDAY」

©MMV

Ⅱ-2. 2009年3月期作品②音楽映像事業(映像)

Marvelous Entertainment Inc.

・前期より引き続き「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「Yes!プリキュア5GoGo！」、「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
・子会社アートランドにおけるアニメーションの受託制作の増加及び、「家庭教師ヒットマンREBORN!」のロイヤリティ収入が増加
・当社初のブルーレイ作品として、2009年3月に2作品を発売
・「ミュージカル『テニスの王子様』」から派生した映画プロジェクト「キラキラMOVIES」として、映画3作品を劇場公開
・映像配信売上は、08年3月期実績31百万円に対し、09年3月期実績は19%増の37百万円

©天野明／集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会

「家庭教師ヒットマン REBORN! 未来編」

©ABC・東映アニメーション

「Yes!プリキュア5GoGo!」

©BaseSon・恋姫無双製作委員会 2008

「恋姫†無双」

©feng・私立アミティー工学園登山部

「あかね色に染まる坂」

©漆原友紀/講談社・「蟲師」製作委員会

「蟲師　二十六譚 Blu-ray BOX」

©「2STEPS！」製作委員会

「2STEPS!」

©「花ゲリラ」製作委員会

「花ゲリラ」

©「新宿区歌舞伎町保育園」製作委員会

「新宿区歌舞伎町保育園」

©2008映画Yes!プリキュア5GoGo!製作委員会

「映画Yes!プリキュア5GoGo! お菓子の国のハッピーバースディ♪」

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』」DVD各種

Ⅱ-2. 2009年3月期作品③デジタルコンテンツ事業(国内)

Marvelous Entertainment Inc.

・国内において、新作24タイトル・84万本、旧作10万本を出荷(前期は新作29タイトル・85万本、旧作18万本)
・市場環境の悪化に伴い国内外における年末商戦以降の受注が減少
・開発遅延により国内1タイトルが発売延期、市場環境を鑑み国内2タイトル、欧州3タイトル、
北米1タイトルの発売を戦略的に延期
・たな卸資産の将来収支予測を厳格に評価し、評価減951百万円を原価計上
・「VALHALLA KNIGHTS2」、「ルミナスアーク2」などオリジナル作品が堅調に推移し、当社の新たなシリーズ作品として定着

©2008 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

「牧場物語 ようこそ！風のバザールへ」
(ニンテンドーDS)

©2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

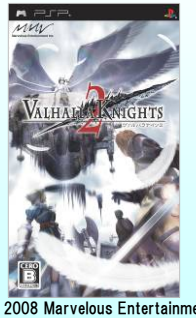
「牧場物語
わくわくアニマルマーチ」(Wii)

©2009 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

「牧場物語
シュガー村とみんなの願い」(PSP)

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

「ルミナスアーク2 ウィル」
(ニンテンドーDS)



©2006 2008 Marvelous Entertainment Inc.

「VALHALLA KNIGHTS2」
(PSP)

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

「ルーンファクトリー フロンティア」
(Wii)

©天野明／集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会
©Marvelous Entertainment Inc.

「家庭教師ヒットマンREBORN!
バトルアリーナ」(PSP)

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

「アヴァロンコード」
(ニンテンドーDS)

Ⅱ-2. 2009年3月期作品④デジタルコンテンツ事業(海外)

Marvelous Entertainment Inc.

・2008年10月より米国子会社Marvelous Entertainment USA, Inc. が本格稼動を開始、新作3タイトル・9万本を出荷
・英国子会社Rising Star Games Limitedにおいて新作16タイトル・41万本、旧作13万本を出荷
(前期は新作12タイトル・52万本、旧作46万本)
・欧州における「HARVEST MOON DS : Island of Happiness」は初回受注13万本、リピート受注2万本、計15万本の出荷となり、
シリーズ前作の初回受注20万本、リピート受注33万本、計53万本を大幅に下回る

Rising Star Games Limited(欧州)

「Harvest Moon DS
Island of Happiness」
(ニンテンドーDS)

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
The trademark of "Harvest Moon" is registered by Natsume Inc.

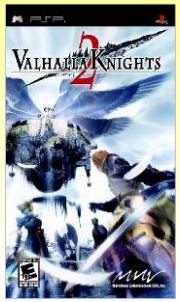
「Rune Factory
A Fantasy Harvest Moon」
(ニンテンドーDS)

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
The trademark of "Harvest Moon" is registered by Natsume Inc.

「Super Swing Golf」(Wii)

Super Swing Golf(tm) © TECMO, LTD. 2007-2008/© 2007-2008 NTREEV SOFT Co., Ltd.
Tecmo is registered trademark of Tecmo, Ltd.
Super Swing Golf is a trademark of NTREEV SOFT.
NTREEV SOFT is a trademark of NTREEV SOFT Co., Ltd. Project Pangya.

Marvelous Entertainment USA, Inc.(北米)



「VALHALLA KNIGHTS2」
(PSP)

©2008 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved. Licensed to and published
by Marvelous Entertainment USA Inc.

「AVALON CODE」
(ニンテンドーDS)

©2008 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved. Licensed to and published
by Marvelous Entertainment USA Inc.

「Rune Factory Frontier」(Wii)

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Licensed to and published by Marvelous Entertainment USA Inc.

Ⅱ-2. 2009年3月期作品⑤舞台公演事業

Marvelous Entertainment Inc.

・「ミュージカル『テニスの王子様』」において、拡大展開により過去最大規模の動員を果たしたが、
いくつかの地方都市における集客に苦戦したことに加え、初の海外進出、ダブルキャスト公演の実施に伴い
大幅に原価増となり利益を圧迫
・「ミュージカル『DEAR BOYS』」の続編、「ミュージカル『DEAR BOYS』 vs. EAST HONMOKU」や、
2009年11月に続編の公演が決定した「マグダラなマリア」など、舞台公演の新たなシリーズ作品が好調に推移

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
コンサート Dream Live 5th」
約6万5千人動員

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
The Imperial Presence 氷帝 feat. 比嘉」
約10万5千人動員

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝」
約10万人動員
（※業績の一部を12期に計上、残りは13期に計上）

©八神ひろき・講談社／
マーベラスエンターテイメント・
ネルケプランニング

「ミュージカル『DEAR BOYS』
vs. EAST HONMOKU」
約7千人動員

©「マグダラなマリア」製作委員会

「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～」
約5千人動員

Ⅲ. 2010年3月期の事業戦略

Ⅲ-1. 2010年3月期の業績予想

（単位：百万円）

	09/3期		10/3期		前期比増減額	
	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期	第2四半期累計	通期
売上高	4,341	10,139	4,000	10,300	△341	+160
営業利益または営業損失(△)	△328	△1,238	△320	300	+8	+1,538
経常利益または経常損失(△)	△307	△1,308	△350	240	△42	+1,548
当期純利益または当期純損失(△)	△237	△1,221	△360	100	△122	+1,321

ポイント

・業績回復に向けた固定費削減施策として、地代家賃の減少を目的とした本社移転、
希望退職者募集による人件費削減、役員報酬の減額、交際費・交通費使用基準の厳格化、
大型宣伝イベントへの出展及びミュージカルの海外公演の当面の中止等を実施

＜為替レート＞
不透明な市況を鑑み、計画値適用レートは保守的に設定
09／3期　実績平均　　1$=100.73円、1£=174.94円、1€=144.07円
10／3期　計画値適用レート　1$=85円、1£=120円、1€=110円

Ⅲ-2. セグメント別　売上高 利益計画

（単位：百万円）

売上高	09/3期			10/3期			前期比　増減		
	第2四半期累計	通期	構成比%	第2四半期累計	通期	構成比%	第2四半期累計	通期	構成比%
音楽映像	1,788	4,305	42.5	1,470	3,400	33.0	△318	△905	△9.5
デジタルコンテンツ	1,948	4,673	46.1	2,170	6,000	58.3	+221	+1,326	+12.2
舞台公演	611	1,159	11.4	360	900	8.7	△251	△259	△2.7
合計	4,341	10,139	—	4,000	10,300	—	△341	+160	—

※売上高は外部売上のみ、内部売上は含まない

営業利益	09/3期			10/3期			前期比　増減		
	第2四半期累計	通期	構成比%	第2四半期累計	通期	構成比%	第2四半期累計	通期	構成比%
音楽映像	144	469	—	190	425	43.4	+45	△44	—
デジタルコンテンツ	△165	△1,059	—	△135	450	45.9	+30	+1,509	—
舞台公演	73	60	—	5	105	10.7	△68	+44	—
事業合計	52	△530	—	60	980	100.0	+7	+1,510	—
消去または全社	△381	△708	—	△380	△680	—	+1	+28	—
合計	△328	△1,238	—	△320	300	—	+8	+1,538	—

Ⅲ-3. 2010年3月期作品①音楽映像事業

Marvelous Entertainment Inc.

・アニメの新規作品7タイトル、シリーズ継続作品3タイトルを映像商品化
・旧作ライブラリからブルーレイと親和性の高い作品を選別し、BOX化を順次進めるとともに、
新作におけるDVDとブルーレイの同時発売の取り組みを開始
・PC及び携帯配信へのコンテンツ供給をさらに拡大、またPS3・PSPなどのゲーム機向け配信や、
北米動画サイト「crunchyroll(クランチロール)」等自社による海外への映像配信を開始
・製造コストを厳格に見直し原価を大幅圧縮

©天野明／集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会

「家庭教師ヒットマンREBORN!
未来編[X]」

©ABC・東映アニメーション

「フレッシュプリキュア！」

©柏原麻実／講談社・蒼栄高校天文部

「宙(そら)のまにまに」
（2009年7月放送開始予定）

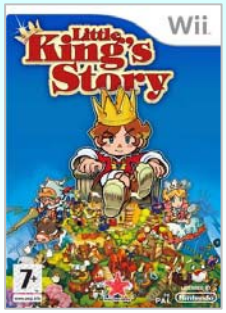
©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2009

「真・恋姫†無双」
（2009年秋放送開始予定）

Ⅲ-4. 2010年3月期作品②デジタルコンテンツ事業

・国内において、新作31タイトル・110万本出荷計画　　海外において、新作27タイトル・117万本出荷計画
・ハイエンド・ゲーム機向けソフトの発売を開始するとともに、主力の新作オリジナルタイトルを国内外で順次投入
・当社初となるWiiWare向けタイトルとして、「まきばのおみせ」他1タイトルを配信し新たな収益源の確保を図る

「朧村正（おぼろむらまさ）」（Wii）
日・米・欧発売予定
（国内は4/9発売済）

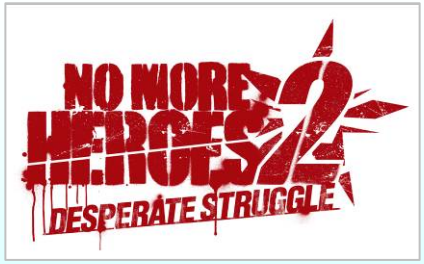


「王様物語」（Wii）
日・米・欧発売予定
（欧州は4月発売済）

「アークライズ ファンタジア」（Wii）
日・米発売予定
（国内は6/4発売済）

「勇者30」（PSP）
日・米・欧発売予定
（国内は5/28発売済）

「VALHALLA KNIGHTS ELDARSAGA」（Wii）
（ヴァルハラナイツ　エルダールサーガ）
日・米・欧発売予定



「NO MORE HEROES2 DESPERATE STRUGGLE」（Wii）
（ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル）
日・米・欧発売予定

「PostPetDS 夢見るモモと不思議のペン」
（ニンテンドーDS）
日本発売予定

牧場物語シリーズ
「まきばのおみせ」
（WiiWare）
（4/28より配信中）

©2009 Marvelous Entertainment Inc. © 2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. ©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PostPet TM ©2009 So-net Entertainment Corporation ©2009 So-net Entertainment Corporation/Marvelous Entertainment Inc.

Ⅲ-5. 2010年3月期作品③舞台公演事業

・2009年3月期の利益率低下要因となった「ミュージカル『テニスの王子様』」の海外公演は当面中止し、
開催地の絞り込みと適切な選択により1公演あたりの観客動員率を高める効率的な運営を図る
・2008年11月に公演し好評を博した「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～」が、2009年11月に続編の公演が決定

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
コンサート Dream Live 6th」
2009年5月　東京・神戸公演
約7万人動員

©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メント・ネルケプランニング

「ミュージカル『テニスの王子様』
The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺」
2009年7月～10月　全国6都市にて公演予定

©「マグダラなマリア」製作委員会

「『マグダラなマリア』
マリアさんは2度ぐらい死ぬ
サンシャインオリエンタル急行殺人事件」
2009年11月　東京・神戸公演予定

※画像は前作「マグダラなマリア～
マリアさんのMad (Apple) Tea Party～」のものです。

Ⅳ. 中期展望

Ⅳ-1. 中期基本方針

Marvelous Entertainment Inc.

中期基本方針	具体的な施策
① ライブラリの拡充	コンテンツ投資の集中と選択
② 高収益体質への転換	収益機会の拡大 各種コストの削減
③ 財務体質の強化	フリーキャッシュフローの改善

Ⅳ-2. ①ライブラリの拡充

Marvelous Entertainment Inc.

音楽映像事業

＜マスターライツ(映像著作権)保有作品＞
- ミュージカル『テニスの王子様』関連DVD（７期～）
- 家庭教師ヒットマンREBORN!（10期～）
- 蟲師（9期～）
- School Days（11期～）
- 恋姫†無双（12期～）
- GUNSLINGER GIRL(6期・11期～)
- 「プリキュア」映画シリーズ（9期～）

＜映像商品化権獲得作品＞
- 「プリキュア」TVシリーズ(8期～)
- 「遊☆戯☆王」シリーズ(3期～)

デジタルコンテンツ事業

＜オリジナル作品＞
- 牧場物語（1996年～）
- ルーンファクトリー（10期～）
- ルミナスアーク（10期～）
- VALHALLA KNIGHTS（10期～）
- NO MORE HEROES（11期～）
- 王様物語（13期～）
- 朧村正（13期～）
- 勇者30（13期～）
- アークライズ ファンタジア（13期～）

＜版権作品＞
- 家庭教師ヒットマンREBORN!（11期～）

舞台公演事業

- ミュージカル『テニスの王子様』（７期～）
- ミュージカル『エア・ギア』（10期～）
- ミュージカル『DEAR BOYS』（11期～）
- マグダラなマリア（12期～）

◆シリーズの続編

◆強力版権の獲得

◆新規オリジナルの創出

＜　音楽映像事業　＞
フレッシュプリキュア！、家庭教師ヒットマンREBORN! 未来編[X]、真・恋姫†無双　など

＜　デジタルコンテンツ事業　＞
NO MORE HEROES2、VALHALLA KNIGHTS ELDAR SAGA、PostPetDS 夢見るモモと不思議のペン　など

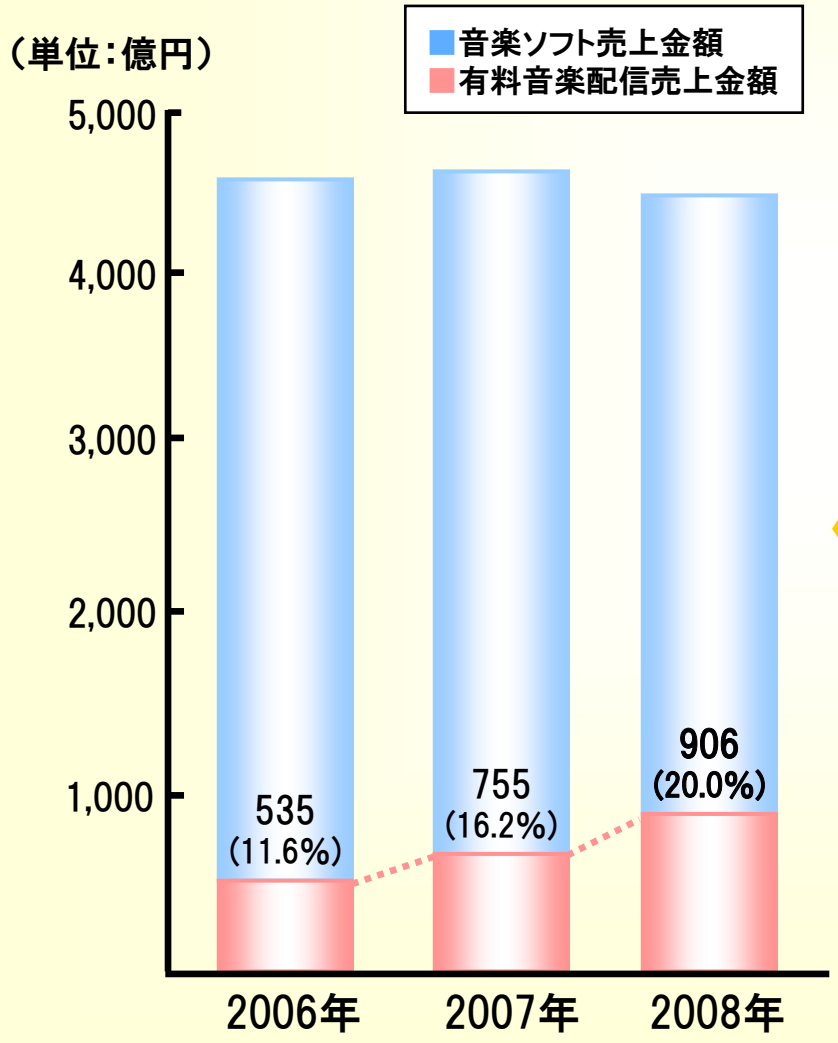
＜　舞台公演事業　＞
ミュージカル『テニスの王子様』や、マグダラなマリアの続編公演

Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜音楽映像事業＞①

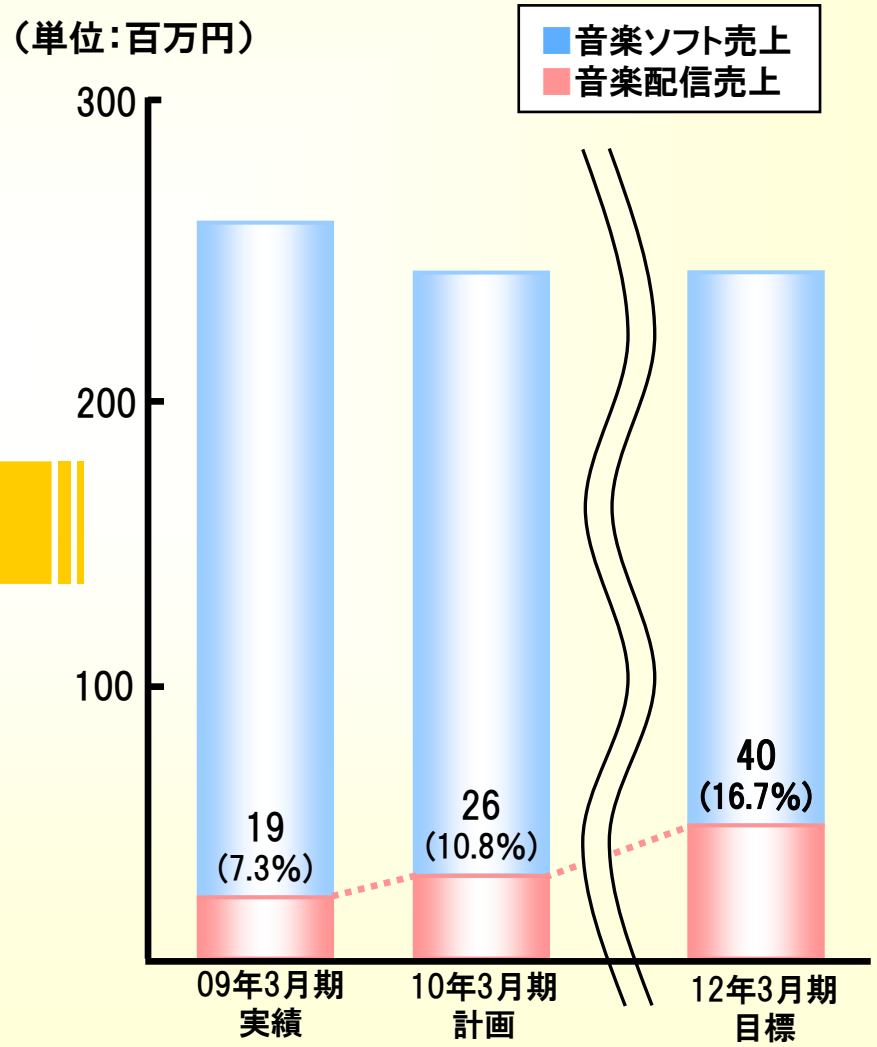
Marvelous Entertainment Inc.

①音楽配信売上の拡大

◆音楽市場推移（出展：日本レコード協会）



◆当社音楽配信売上実績・計画

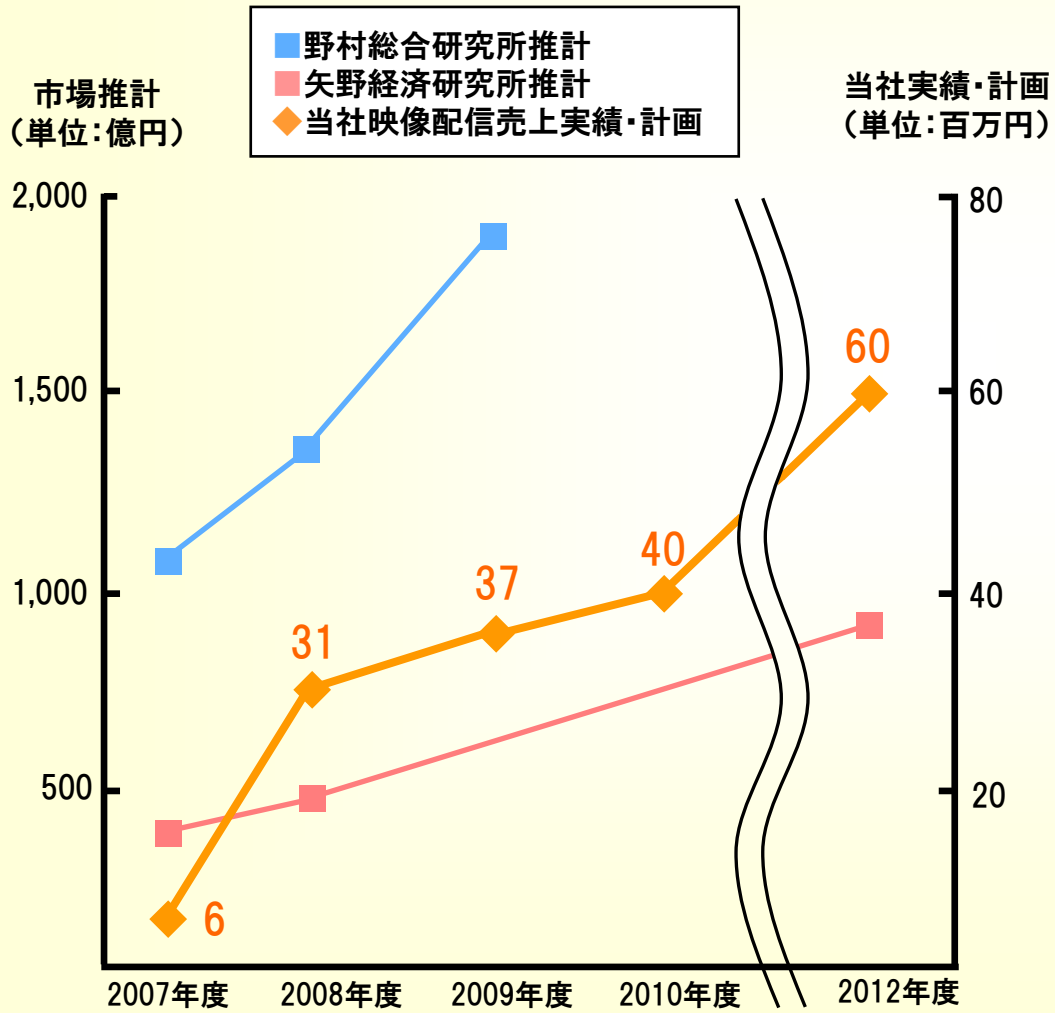


Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜音楽映像事業＞②

Marvelous Entertainment Inc.

②映像配信売上の拡大

◆映像配信市場推計、当社実績・計画



※当社は2009年度までが実績

※STB・・・テレビ受像機をネットワークに接続して双方向通信を実現するような家庭用通信端末の総称。ケーブルテレビ、衛星放送、ビデオ・オン・デマンドなど。

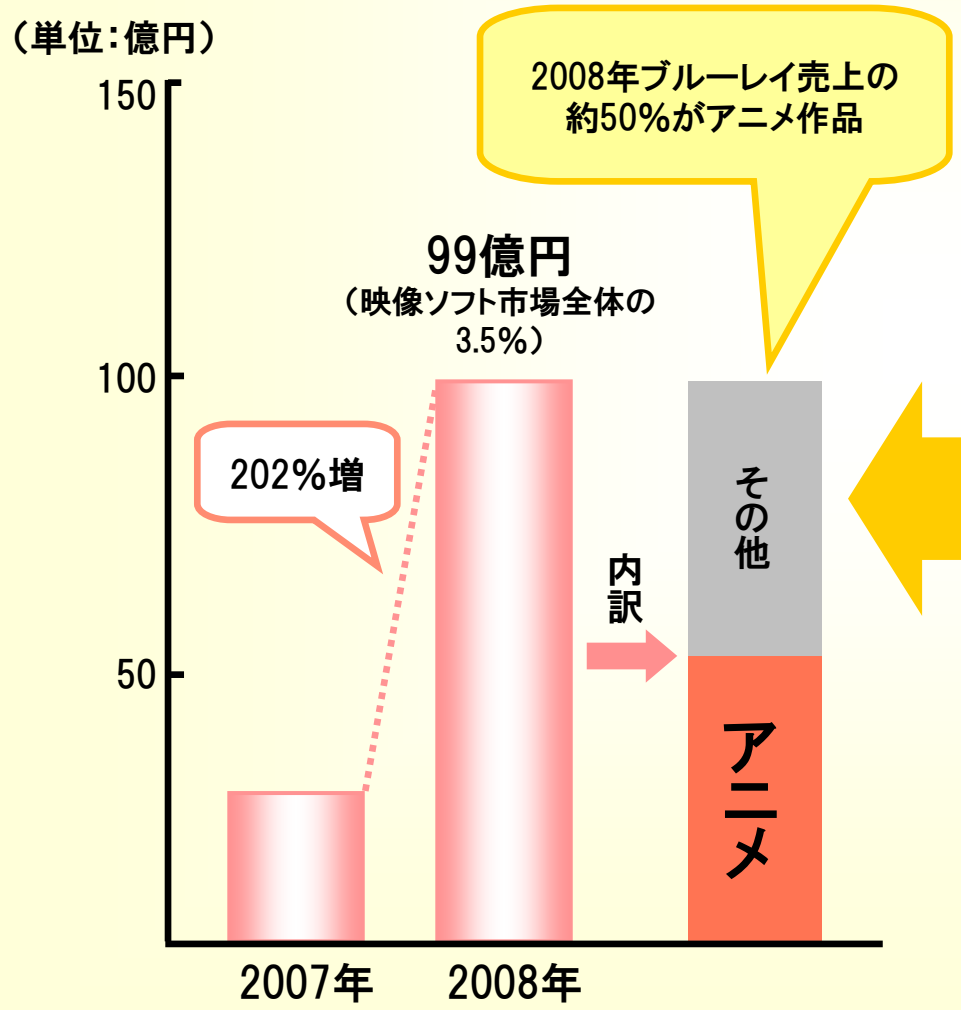
Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜音楽映像事業＞③

Marvelous Entertainment Inc.

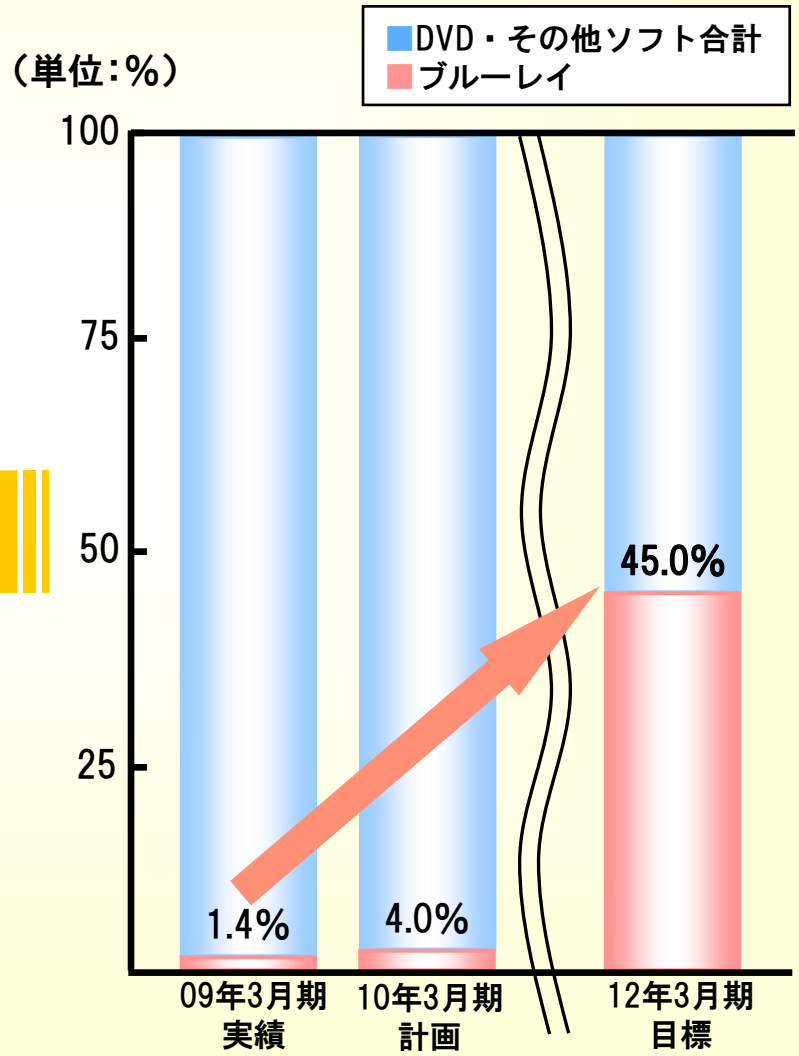
③ブルーレイへの対応

◆ブルーレイ売上金額推移

（出展：日本映像ソフト協会）



◆当社ブルーレイ売上実績・計画（構成比）



Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜音楽映像事業＞④

Marvelous Entertainment Inc.

④ユーザーニーズと合致した作品供給

一般ファミリー向け作品

「プリキュア」シリーズ

家庭教師ヒットマンREBORN!

アニメコアユーザー向け作品

恋姫†無双

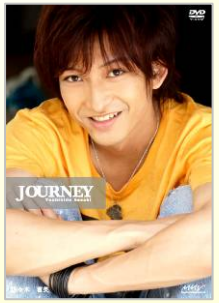
真・恋姫†無双

School Days

あかね色に染まる坂

舞台ファン向け作品

ミュージカル『テニスの王子様』関連DVD



MEN'S DVD

©ABC・東映アニメーション　©天野明／集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会　©BaseSon・恋姫無双製作委員会 2008　©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2009　©STACK・School Days製作委員会 2007
©feng・私立アミティーエ学園登山部　©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メント・ネルケプランニング　©MMV

Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜デジタルコンテンツ事業＞①

Marvelous Entertainment Inc.

①ブランド力の向上

		ファミ通クロスレビュー(※1)	
おぼろむらまさ 朧村正 （Wii）		34点 ゴールド殿堂	◆国内出荷本数　約4万5千本 （2009年5月末現在まで累計） ◆海外大手ゲームサイト「IGN」、「Gamespy」、「G4TV」にて、Best of E3(※2)作品に選出 ◆発売週週間ランキング(※3)2位獲得
勇者30 （PSP）		33点 ゴールド殿堂	◆国内出荷本数　約6万4千本 （2009年5月末現在まで累計） ◆海外大手ゲームサイト「IGN」にて、Best of E3作品に選出 ◆発売週週間ランキング5位獲得
アークライズファンタジア （Wii）		32点 ゴールド殿堂	◆国内出荷本数　約3万8千本 （2009年5月末現在まで累計） ◆海外大手ゲームサイト「IGN」にて、Best of E3作品に選出 ◆発売週週間ランキング3位獲得

※1「ファミ通クロスレビュー」・・・「週刊ファミ通」の4人の編集者がレビュアーとしてゲームソフトをプレイし、レビュアーそれぞれが10点満点、計40点満点で採点するシステム。合計点数が高いソフトは「殿堂入り」とされ、さらに32点以上は「ゴールド殿堂」に認定される。
※2「E3」・・・年に一度アメリカで開催される、世界最大のゲーム見本市「Electronic Entertainment Expo」。
※3「発売週週間ランキング」・・・株式会社エンターブレイン調べ

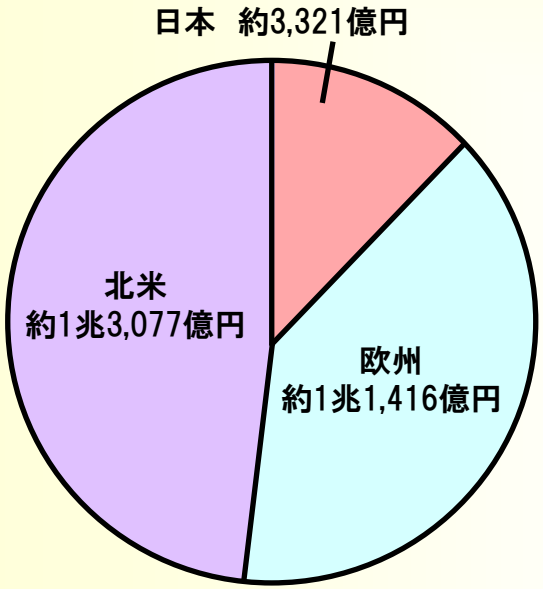
©2009 Marvelous Entertainment Inc.

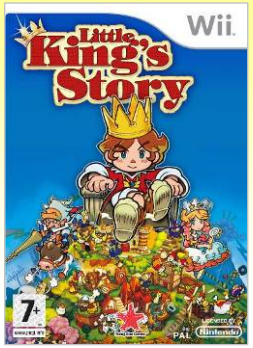
Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜デジタルコンテンツ事業＞②

Marvelous Entertainment Inc.

②海外市場への作品供給

＜ 2008年国内・海外ゲームソフト市場 ＞
（出展：International Development Group）





王様物語（Wii）
（海外名：Little King's Story）

◆当社初の海外先行発売タイトル（2009年4月欧州発売）
◆欧州でこれまでに約6万8千本を出荷
◆海外大手ゲームサイト「IGN」にて、Best of E3作品に選出
◆海外大手ゲーム誌各誌で高評価を獲得
- Official Nintendo Magazine ・・・92pt（100pt中）獲得、Gold Award獲得
- Ngamer・・・92pt獲得（グラフィック 8pt/音楽 10pt/操作性 9pt/斬新さ 8pt）
- Games TM・・・8pt（10pt中）獲得
- GamesMaster・・・91pt（100pt中）獲得（グラフィック 85%/操作性 92%/やり込み度 90%）、Gold Award獲得

●その他海外向けタイトル

おぼろむらまさ
「朧村正」（Wii）
（海外名：Murasama the Demon Blade）

日・米・欧発売予定
（国内は4月9日発売済）

「NO MORE HEROES2 DESPERATE STRUGGLE」（Wii）

日・米・欧発売予定

©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. ©2009 Marvelous Entertainment Inc.

Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜デジタルコンテンツ事業＞③

Marvelous Entertainment Inc.

④ライブラリのマルチ展開

豊富なライブラリ
（当社オリジナル作品）

PS3、Xbox360の
マルチプラットフォーム開発

WiiタイトルのPS3、Xbox360への移植

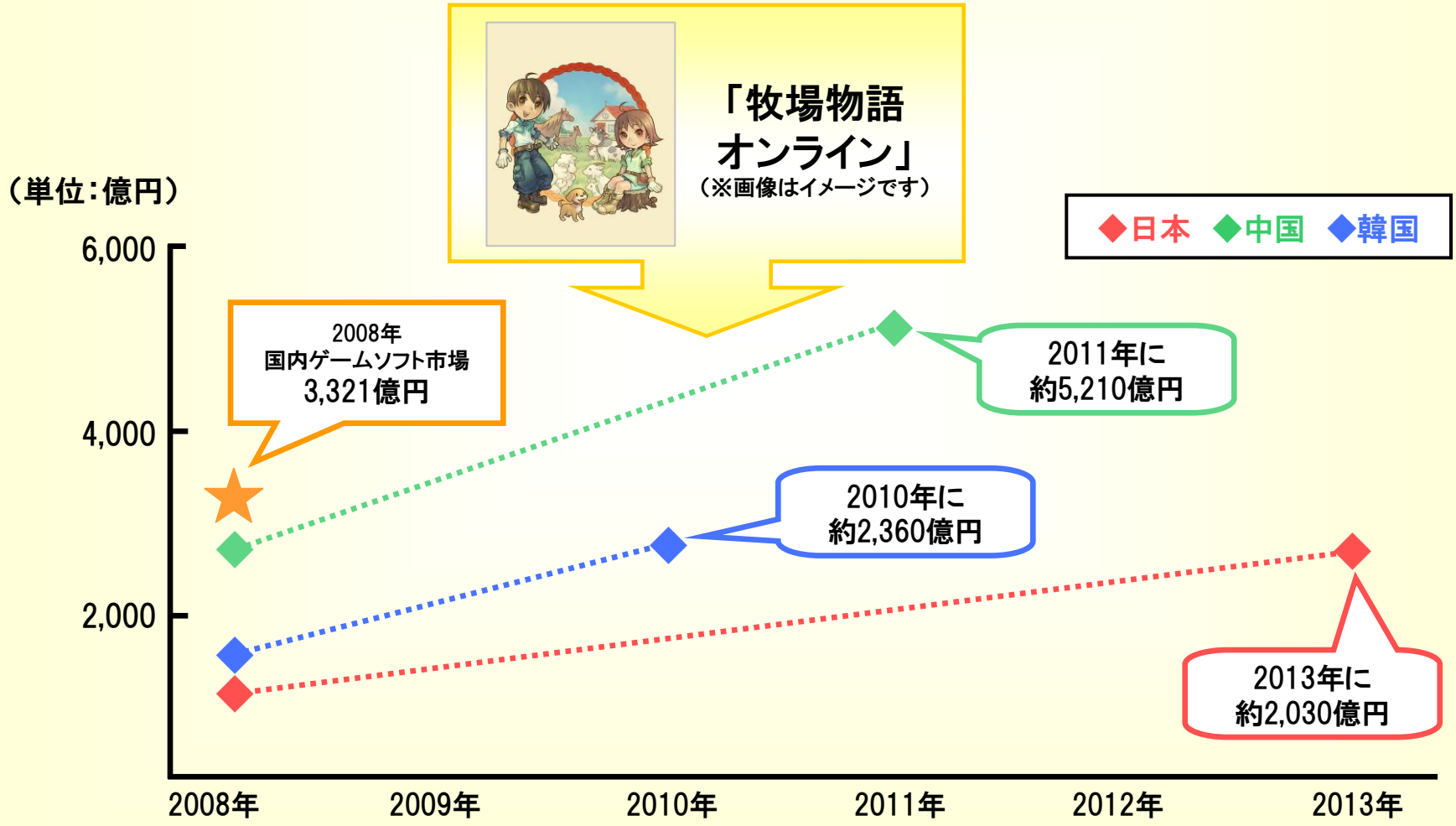
携帯機⇔据置機間の移植

旧世代機（スーパーファミコン、PSなど）
⇒新世代機への移植、ネットワーク配信

©2007 Marvelous Entertainment Inc. ©2008 Marvelous Entertainment Inc. ©2006 2008 Marvelous Entertainment Inc. ©2009 Marvelous Entertainment Inc.
©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. ©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

③オンラインゲーム市場への取り組み

＜ PCオンラインゲーム市場規模(推計) ＞　出展元:野村総合研究所、易観国際、2008 大韓民国ゲーム白書



©2007 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜舞台公演事業＞

Marvelous Entertainment Inc.

ワンソース・マルチユース／事業間シナジーの創出

舞台公演事業

ミュージカル
『テニスの王子様』

ノウハウの活用

ミュージカル
『エア・ギア』

ミュージカル
『DEAR BOYS』

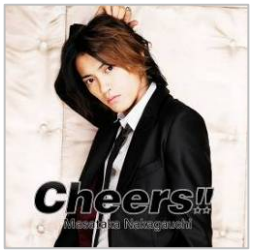
コンテンツのマルチユース、事業間シナジーの創出

音楽映像事業

TENIMO（テニモ）
ミュージカル『テニスの王子様』
モバイル公式サイト

TENIMO

音楽CD
ミュージカル出演俳優を
当社専属アーティストとして起用



中河内雅貴

古川雄大

ミュージカルDVD
これまでに30タイトル、
約45万本を販売

©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メント・ネルケプランニング ©大暮維人・講談社／マーベラスエンターテイメント・エイベックス・エンタテインメント・東映アニメーション
©大暮維人・講談社／マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング ©八神ひろき・講談社／マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング ©MMV

Ⅳ-3. ②高収益体質への転換＜目標指数＞

Marvelous Entertainment Inc.

収益機会の拡大	音楽映像事業	デジタルコンテンツ事業	舞台公演事業
	ライブラリの拡充		
	音楽配信売上の拡大 映像配信売上の拡大 ブルーレイへの対応 ユーザーニーズと合致した作品供給	ブランド力の向上 海外市場への作品供給 ライブラリのマルチ展開 オンラインゲーム市場への取り組み	ワンソース・マルチユース 事業間シナジーの創出
	各種コストの削減		

＜ 目標指数 ＞

高収益体質への転換		単位	08/3期(実績)	09/3期(実績)	10/3期(計画)	12/3期(目標)
	売上高	百万円	12,387	10,139	10,300	10,900
	営業利益または営業損失(△)	百万円	352	△1,238	300	570
	営業利益率	%	2.8	-12.2	2.9	5.2
	一人当たり売上高	万円	7,580	5,547	6,208	6,987
	一人当たり営業利益または営業損失(△)	万円	220	△676	180	365

※08年3月期の売上高・営業利益はアミューズメント事業を含む、一人当たり売上高・一人当たり営業利益は含まない

Ⅳ-4. ③財務体質の強化＜目標指数＞

Marvelous Entertainment Inc.

高収益体質への転換 → フリーキャッシュフローの改善 → ・有利子負債の圧縮 ・コンテンツ資産の圧縮 ・株主資本の増強

◆2009年3月期（実績）

売上高　10,139百万円
営業利益　▲1,238百万円

資産の部	負債の部
	（単位：百万円）
コンテンツ資産 2,708	有利子負債 2,681
	純資産の部
	株主資本合計 1,321

◆2010年3月期（計画）

売上高　10,300百万円
営業利益　300百万円

資産の部	負債の部
	（単位：百万円）
コンテンツ資産 2,500	有利子負債 2,200
	純資産の部
	株主資本合計 1,920

◆2012年3月期（目標）

売上高　10,900百万円
営業利益　570百万円

資産の部	負債の部
	（単位：百万円）
コンテンツ資産 2,500	有利子負債 1,900
	純資産の部
	株主資本合計 2,220

＜目標指数＞財務体質の強化		09/3期（実績）	10/3期（計画）	12/3期（目標）
	対売上高　有利子負債比率	26.4%	21.4%	17.4%
	対売上高　コンテンツ資産比率	26.7%	24.3%	22.9%
	自己資本比率	19.0%	26.0%	30.0%

※コンテンツ資産は、デジタルコンテンツと映像コンテンツの合計

Ⅳ-5. ④経営理念・Mission・MMV

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メントの創造

Mission－使命－

Entertainment Spirits!!

―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
音楽・映像・ゲーム・舞台興行の創造を通じ、
世界中の人々と喜びを共有し、
株主に利益還元を行い、社会貢献する。

Marvelous Entertainment Inc.

= Marvelous Media Vibration

株式会社 マーベラスエンターテイメント

http://www.mmv.co.jp

この資料に掲載されている見通し、その他今後の予測・戦略などに関わる情報は、本資料の作成時点において、当社が合理的に入手可能な情報に基づき、通常予測し得る範囲で為した判断に基づくものです。しかしながら現実には、通常予測しえないような特別事情の発生または通常予測しえないような結果の発生等により、本資料記載の見通しとは異なる結果を生じるリスクを含んでおります。

当社と致しましては、投資家の皆様にとって重要と考えられるような情報について、その積極的な開示に努めて参りますが、本資料記載の見通しのみに全面的に依拠してご判断されることはくれぐれもお控えなられるようお願い致します。

なお、いかなる目的であれ、当資料を無断で複写複製、または転送などを行わないようにお願い致します。