

# 株式会社マーベラスエンターテイメント 2010年3月期 決算説明会

2010年5月18日開催

東京証券取引所市場第二部  
証券コード:7844

# I . 2010年3月期通期の業績

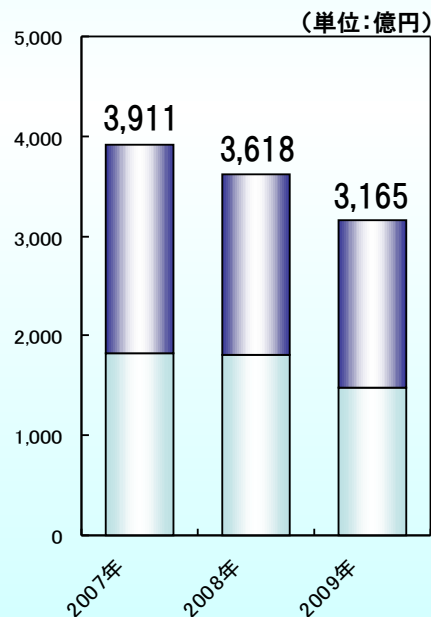
# I-1. 音楽映像業界の市場動向

## 市場動向の概況

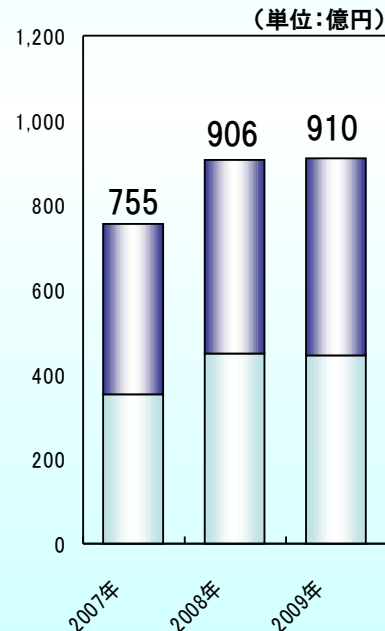
- ・音楽市場⇒国内ソフト市場が依然縮小傾向にあることに加え、  
 これまで拡大基調にあった有料音楽配信市場が前年と比較して横ばいとなったことにより、  
 音楽市場全体では2年連続で前年割れ
- ・映像市場⇒ブルーレイの売上金額が前年比147%増と引き続き伸長したが、DVD市場の縮小を補うには至らず、  
 映像ソフト市場全体では5年連続の前年割れ

### 音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



【有料音楽配信金額推移】

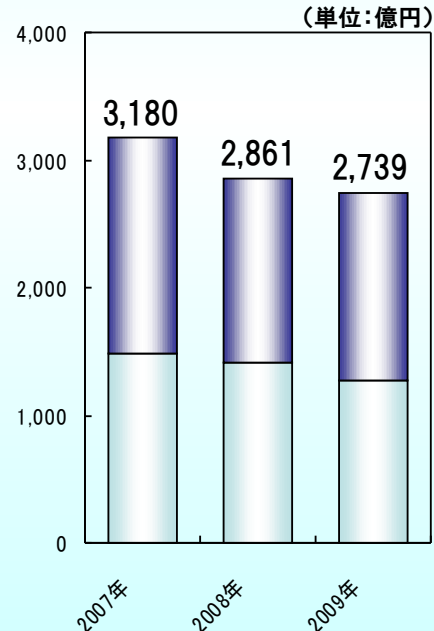


社団法人 日本レコード協会調べ

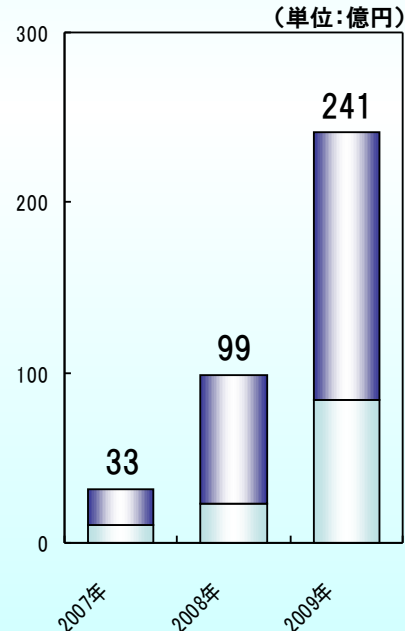
### 映像

■ 上半期(1~6月) ■ 下半期(7~12月)

【映像ソフト売上金額推移】



【内ブルーレイ売上金額推移】  
 (※2008年まではHD DVDを含む)



社団法人 日本映像ソフト協会調べ

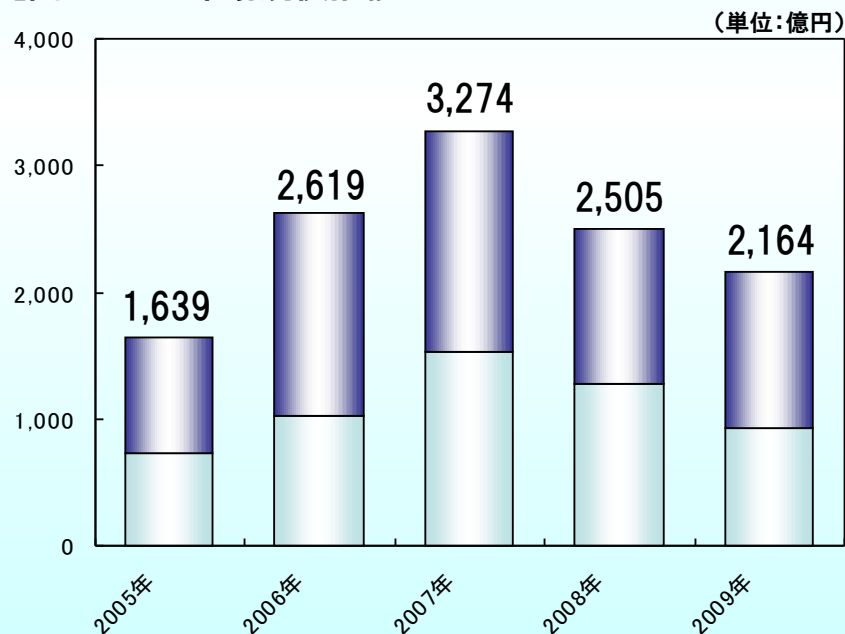
# I-2. 国内ゲーム業界の市場動向①

## 市場動向の概況

- ・2009年の国内ゲーム市場規模は、ハード市場2,164億円(前年同期比13.6%減)、ソフト市場3,261億円(前年同期比1.8%減)
- ・ハード市場は、ニンテンドーDSが依然高い水準で推移したことに加え、大作ソフトの牽引によりPS3の販売台数が前年を大きく上回ったが、総体的に各種ハードが成熟期を迎えたこともあり前年比減
- ・ソフト市場は、大作ソフトの発売が集中した下半期には前年を上回る水準で推移したものの、年間では前年比1.8%減の3,261億円と微減

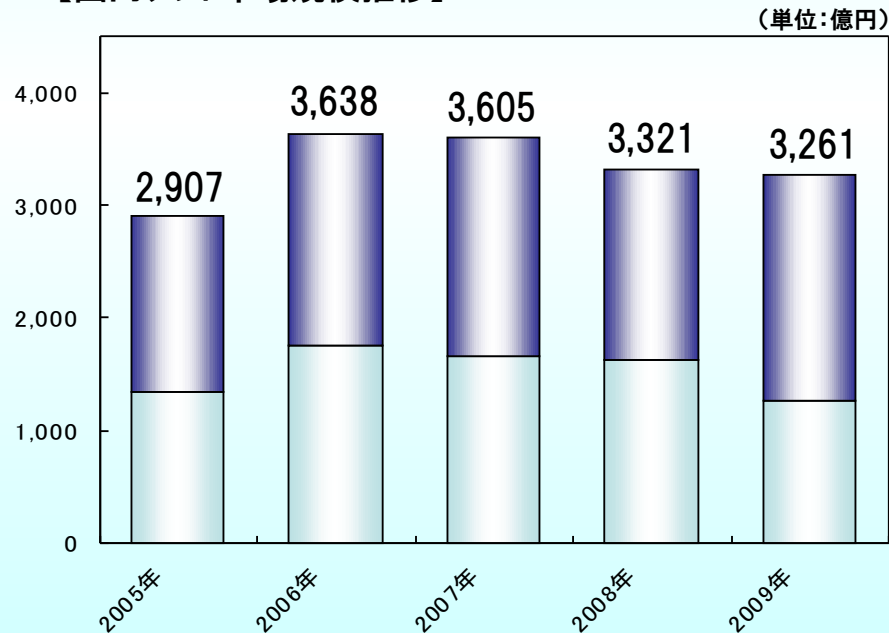
### ハード

【国内ハード市場規模推移】



### ソフト

【国内ソフト市場規模推移】



# I -2. 国内ゲーム業界の市場動向②

## 市場動向の概況

- ・経済環境の悪化から小売店が在庫リスク縮小を図った影響等により、大型シリーズ作品や大手ソフトメーカー作品に受注が偏り、ソフト市場の寡占化が進行

## 2009年 国内ゲームソフトランキング

順位	ハード	タイトル	メーカー	推定実売数(本)
1	DS	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス	4,100,968
2	DS	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	ポケモン	3,382,597
3	Wii	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	2,485,150
4	DS	トモダチコレクション	任天堂	2,311,948
5	PS3	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス	1,698,256
6	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	1,542,806
7	Wii	Wii Fit Plus	任天堂	1,298,533
8	Wii	モンスターハンター3(トライ)	カプコン	968,033
9	DS	イナズマイレブ2 脅威の侵略者 ファイ/ブリザード	レベルファイブ	943,615
10	PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G(PSP the Best)	カプコン	911,497
上位10タイトル合計				19,643,403

上位10タイトルで  
ソフト全体の販売本数の  
**約30%**を占める  
(前年は約24%)

※2009年のソフト販売本数合計  
⇒64,424,710本

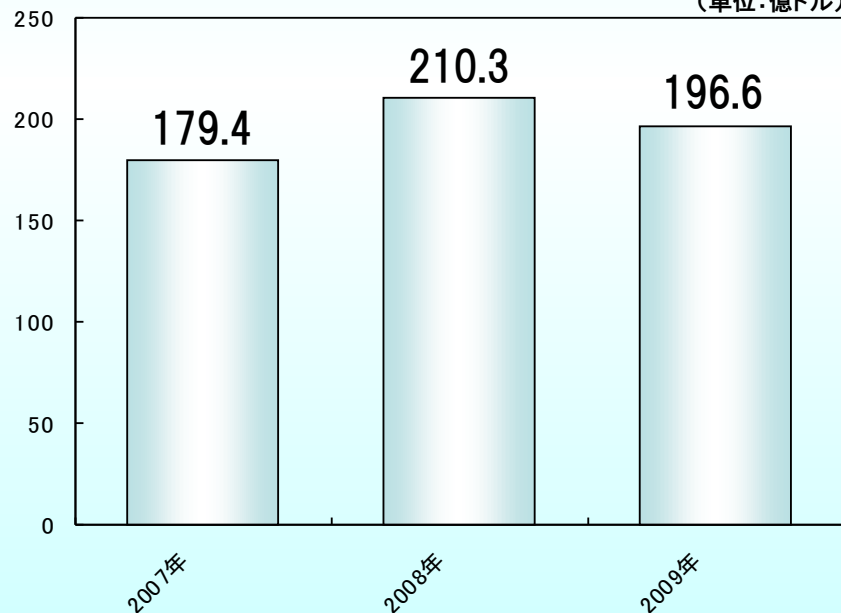
## 市場動向の概況

- ・不況に伴う個人消費の低迷により、米国・英国のゲーム市場がいずれも前年を下回る
- ・米国ゲーム市場⇒ゲーム市場全体で、前年比8%減の196億6,000万ドル(約1兆9,600億円)
- ・英国ゲーム市場⇒ゲーム市場全体で、前年比14%減の33億1,100万ポンド(約4,966億円)

### 米国

【ゲーム市場規模推移】(ハード・ソフト・周辺機器の合計)

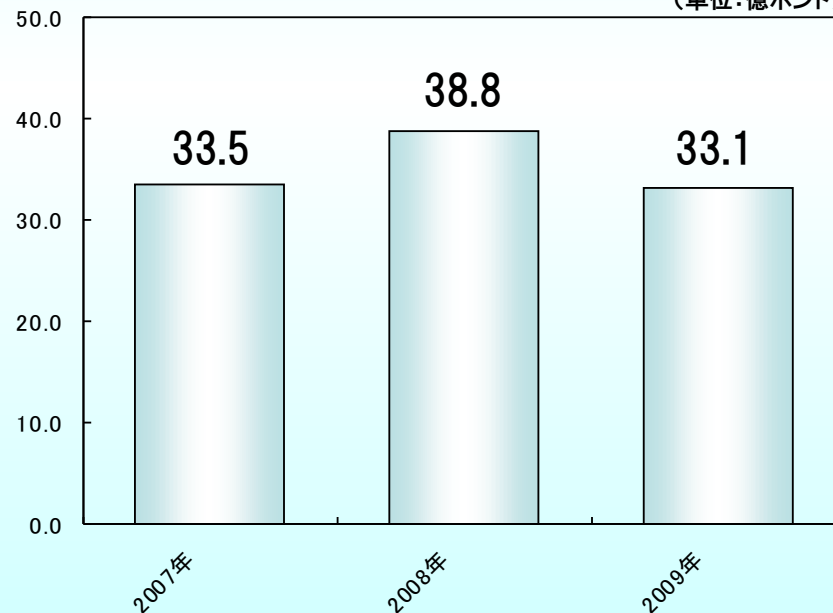
(単位:億ドル)



### 英国

【ゲーム市場規模推移】(ハード・ソフト・周辺機器の合計)

(単位:億ポンド)



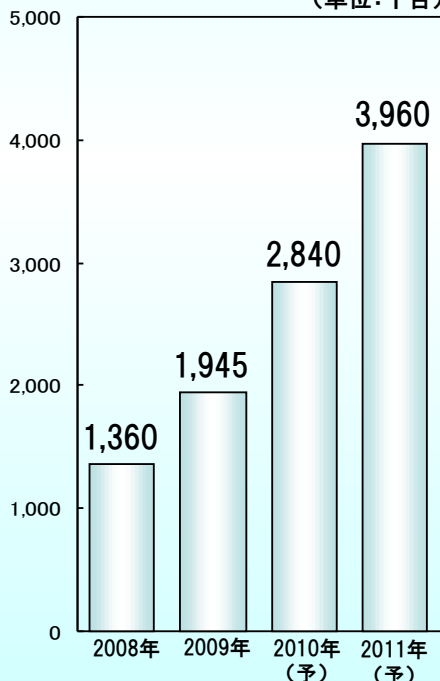
## 市場動向の概況

- ・既に当社でも対応を進めているPC向け配信やブルーレイに加え、スマートフォン等の移動体端末の高機能化によりメディア・ソフトのネットワーク流通が大きく進展し、ユーザーの視聴方法やコンテンツの販売チャンネルが多様化
- ・SNS(ソーシャルネットワークサービス)をプラットフォームとし、ユーザー同士の繋がりを機能的に活用した「ソーシャルアプリケーションゲーム」や、Webブラウザ上で簡単に遊べる「ブラウザゲーム」など、新たな市場が台頭し急速に発展

【国内スマートフォン出荷台数】

※(予)は予測値

(単位:千台)



矢野経済研究所推計

・スマートフォン⇒携帯電話と携帯情報端末(PDA)を融合させた携帯端末

・既に普及している「iPhone」、「Xperia(エクスペリア)」等に加え、今後も各社より新機種が発売予定

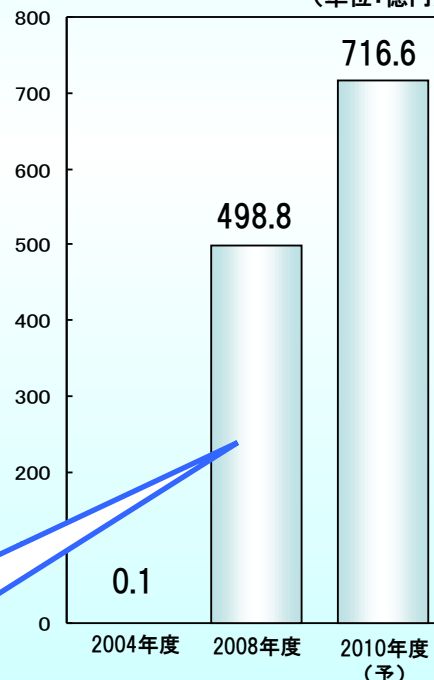
・2010年4月に米国で発売されたタブレット型PC「iPad」は販売台数が100万台を突破、5月末には日本でも発売予定

うち、有料会員やアバター、ゲーム内アイテム課金等のSNSサービス市場は推計207.4億円

【国内SNS市場規模】

※(予)は予測値

(単位:億円)



総務省情報通信政策研究所推計

・2009年7月より、mixiが「mixiアプリ(※1)」の提供を開始

・2010年1月より、「モバゲータウン(提供:株式会社ディー・エヌ・エー)」がオープン化(※2)

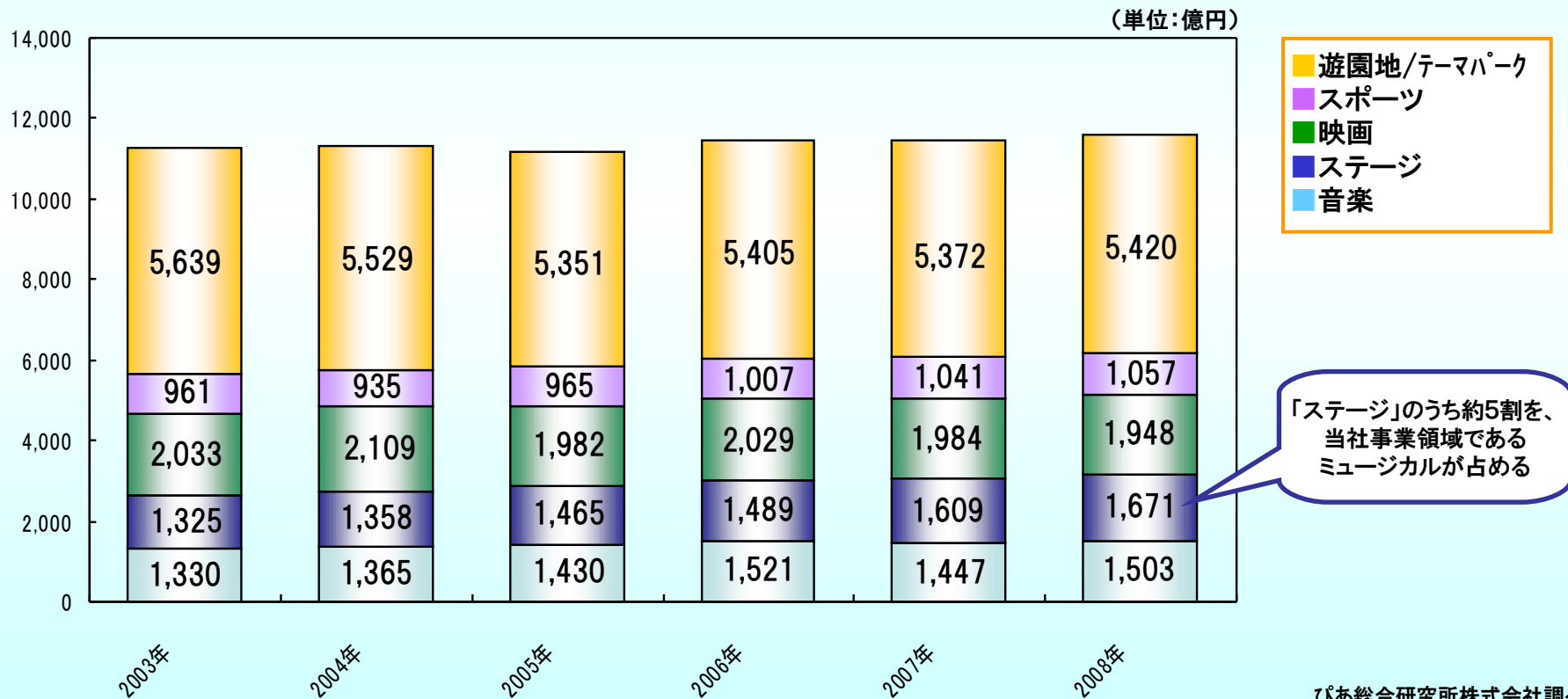
・2010年6月(予定)より、「GREE(提供:株式会社グリー)」がオープン化

※1「mixiアプリ」...SNS『mixi』上で動作するソーシャルアプリケーション  
 ※2「オープン化」...各SNSをプラットフォームとしたゲームを、外部のデベロッパーが開発し提供できるようになること

## 市場動向の概況

- ・2008年のライブ・エンタテインメント市場規模は、全体で前年比1.2%増の1兆1,600億円となり、推計を開始した2000年以降過去最高を更新
- ・「ステージ」分野の市場規模1,671億円のうち、当社事業領域であるミュージカルが約5割を占め、市場規模も前年比7.4%増と伸長

【ライブ・エンタテインメント5ジャンルの市場規模】





# I -6. 2010年3月期の業績①

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期					
		期初計画	2010/1/22 修正計画	実績	前期比 増減額	期初計画比 増減額	修正計画比 増減額
売上高	10,139	10,300	8,000	8,284	△1,854	△2,015	+284
営業利益または 営業損失(△)	△1,238	300	△1,700	△1,668	△430	△1,968	+31
経常利益または 経常損失(△)	△1,308	240	△1,760	△1,725	△417	△1,965	+34
当期純利益または 当期純損失(△)	△1,221	100	△1,700	△1,623	△402	△1,723	+76

# I -6. 2010年3月期の業績②

## 期初計画比

(単位:百万円)

計画 : 営業利益 300

① ゲームコンテンツ資産の一括償却	△1,300
② ゲームタイトルの発売延期	△327
③ ゲーム国内新作不振影響	△496
④ 欧州子会社不振影響	△92
⑤ 宣伝費の削減	+81
⑥ 子会社売却影響	△84
⑦ その他(主に販管費の削減)	+250

実績 : 営業損失 △1,668

計画 : 経常利益 240

営業利益の計画比減	△1,968
⑧ その他	+3

実績 : 経常損失 △1,725

計画 : 当期純利益 100

経常利益の計画比減	△1,965
⑨ 子会社売却益の発生	+122
⑩ その他	+120

実績 : 当期純損失 △1,623

## 前期比

(単位:百万円)

前期 : 営業損失 △1,238

① ゲームコンテンツ資産の一括償却増	△337
② 不振・子会社売却を伴う ゲーム販売実績の減	△617
③ アニメーション受託制作の減少	△98
④ 宣伝費の減少	+144
⑤ 人件費の減少 (役員報酬削減・合理化効果含む)	+142
⑥ 音楽映像事業の効率化(③④⑤以外)	+110
⑦ 舞台公演事業の効率化(④⑤以外)	+33
⑧ その他(主に移転による経費削減効果)	+193

実績 : 営業損失 △1,668

前期 : 経常損失 △1,308

営業利益の前期比減	△430
⑨ その他	+13

実績 : 経常損失 △1,725

前期 : 当期純損失 △1,221

経常利益の前期比減	△417
⑩ 子会社売却益の発生	+122
⑪ その他	△107

実績 : 当期純損失 △1,623

# I -7. 2010年3月期 損益計算書

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期	前期比 増減額
売上高	10,139	8,284	△1,854
売上原価	8,523	7,607	△915
販管費	2,854	2,345	△508
営業利益または営業損失(△)	△1,238	△1,668	△430
営業外損益	△69	△57	+12
経常利益または経常損失(△)	△1,308	△1,725	△417
特別損益	△81	+91	+172
税引前当期利益または損失(△)	△1,389	△1,634	△245
税引後当期利益または損失(△)	△1,221	△1,623	△402

# I-8. セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	09/3期		10/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	4,305	42.5	3,635	43.9	△670	+1.4
デジタルコンテンツ	4,673	46.1	3,465	41.8	△1,208	△4.3
舞台公演	1,159	11.4	1,183	14.3	+23	+2.8
合計	10,139	—	8,284	—	△1,854	—

営業利益	09/3期		10/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	469	—	505	—	+36	—
デジタルコンテンツ	△1,059	—	△1,680	—	△620	—
舞台公演	60	—	93	—	+33	—
事業合計	△530	—	△1,081	—	△551	—
消去または全社	△708	—	△587	—	+120	—
合計	△1,238	—	△1,668	—	△430	—

# I -9. 2010年3月期 貸借対照表

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期	前期末比 増減額
流動資産	5,870	3,889	△1,981
固定資産	860	823	△37
資産合計	6,731	4,713	△2,018
流動負債	5,431	4,447	△983
固定負債	8	72	+63
負債合計	5,440	4,520	△919
純資産合計	1,291	193	△1,098

## ポイント

		09/3期	10/3期	前期末比 増減額
流動資産	デジタルコンテンツ	2,555	1,539	△1,015
流動資産	映像コンテンツ	153	156	+3
負債合計	借入金(短期・長期合計)	2,681	2,123	△557
純資産	株主資本合計	1,321	197	△1,123

# I -10. 2010年3月期 キャッシュフロー計算書

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期	前期比 増減額
営業活動によるキャッシュフロー	△1,038	△210	+858
投資活動によるキャッシュフロー	△153	△22	+131
財務活動によるキャッシュフロー	937	5	△932
現金及び現金同等物の期末残高	1,109	874	△235

## ポイント

### <営業活動によるキャッシュフロー>

ゲームソフトの開発費先行支出に加え発売タイトルの販売不振によりマイナス

### <投資活動によるキャッシュフロー>

本社移転に伴う敷金・保証金の回収があったものの、新事務所における敷金・保証金の差入や  
内装工事費の支出及び、売却子会社2社の現預金の減少等によりマイナス

### <財務活動によるキャッシュフロー>

借入金の返済を行ったものの、第三者割当増資による株式発行の収入によりプラス

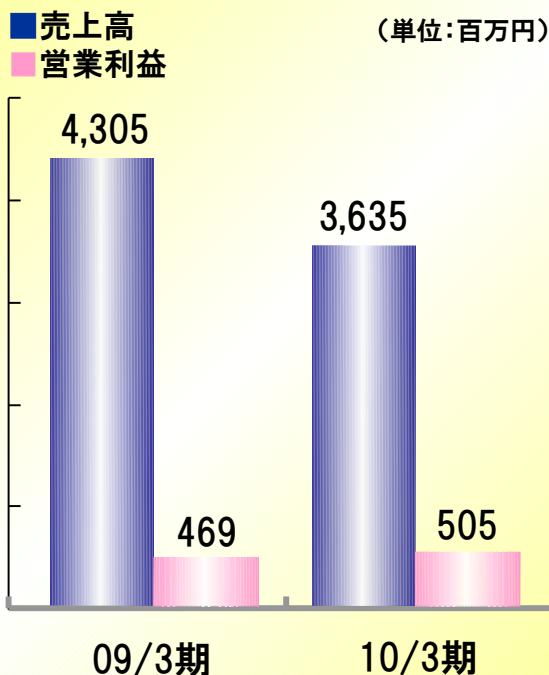
## Ⅱ. セグメント別の状況

# Ⅱ-1. 音楽映像事業①実績状況

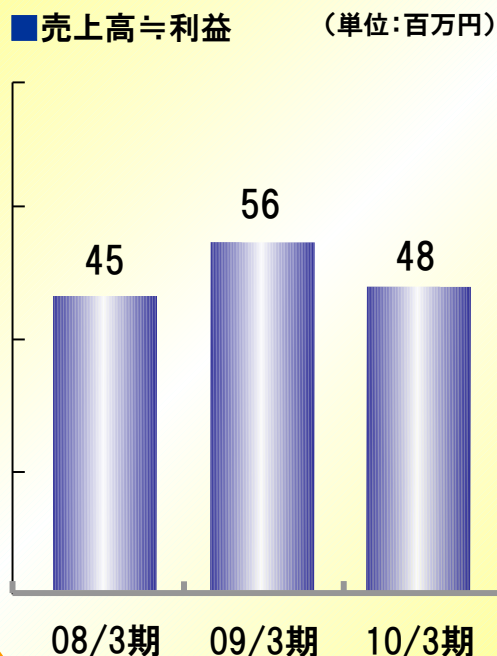
## 2010年3月期実績状況

- ・映像ソフト市場の縮小が加速する中、映像商品の受注は微減に留まったものの、子会社のアートランドにおいてアニメーションの受託制作受注が減少したこと等により、前年同期と比較して売上は減少
- ・出資映画作品等の権利配分収入が好調に推移したことや、コンテンツ償却費および製造原価の圧縮が進んだこと、組織の効率化が進んだこと等により利益率は大幅に改善し増益
- ・グループの経営資源をより収益性の高い分野へと集中させることを目的に、当社が保有する連結子会社株式会社デルファイサウンドの全株式を平成22年1月29日付で譲渡

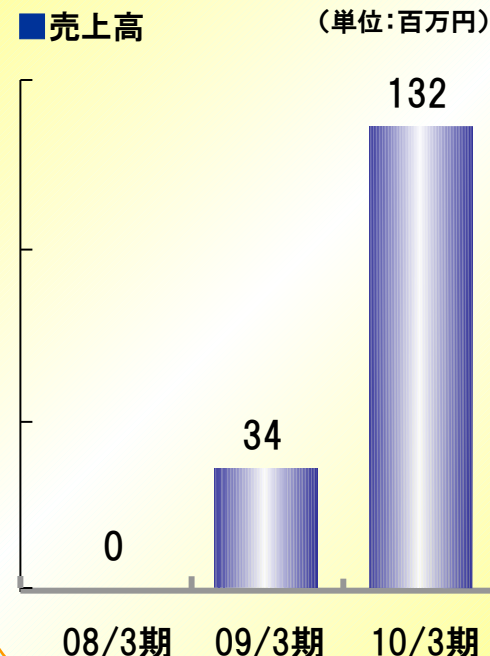
### 売上高・営業利益



### 配信売上高(音楽・映像合計)



### ブルーレイソフト売上高





## Ⅱ-1. 音楽映像事業②2010年3月期作品(音楽)

- ・「プリキュア」シリーズ関連楽曲の新作・リピート受注が好調に推移、  
特に、2010年2月からスタートした「ハートキャッチプリキュア！」の主題歌CDがシリーズ最大のヒットを記録
- ・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
- ・ヴィジュアル系アーティスト『vistlip』は、「Japan Expo 2009」(フランス)や「TsuKicon」(フィンランド)など海外で行われた日本のポップカルチャーイベントへ参加した他、2010年3月には全国4都市で初のワンマンライブツアーを行うなど国内外で精力的なライブ活動を展開し、CD・アルバム・ライブDVD等の音楽商品の受注も好調に推移



「ハートキャッチプリキュア！」主題歌  
「Alright!ハートキャッチプリキュア!/  
ハートキャッチ☆パラダイス」

©ABC・東映アニメーション



vistlip 1stフルアルバム  
「THEATER」

©MMV



中河内 雅貴  
「走り出す時」

©MMV



古川 雄大  
「カコノ空、未来ノボク」

©MMV

# II-1. 音楽映像事業③2010年3月期作品(映像)

- ・「プリキュア」は新旧テレビシリーズ及び劇場公開作品ともに好調に推移
- ・前期より引き続き「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVD等を映像商品化
- ・新たに「タユタマ」、「宙のまにまに」、「GA 芸術科アートデザインクラス」、「真・恋姫†無双」、「11eyes」等を映像商品化
- ・「タユタマ」、「真・恋姫†無双」、「11eyes」では、DVDとブルーレイの同時発売を実施、映像商品に占めるブルーレイの割合が、08年3月期の1.4%に対し5.9%に増加
- ・「家庭教師ヒットマンREBORN!」で、初のDVD-BOXを2タイトル発売



©ABC・東映アニメーション



©2009 映画フレッシュプリキュア! 製作委員会



©天野明/集英社・テレビ東京・リボーン製作委員会

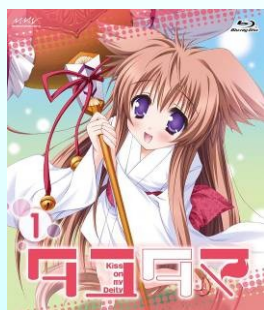


©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト



©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

「フレッシュプリキュア!」 おもちゃの国は秘密がいっぱい!? 「家庭教師ヒットマンREBORN!」 「ミュージカル『テニスの王子様』」DVD各種



©2009 Lump of Sugar/タユタマ製作委員会



©柏原麻実/講談社・蒼栄高校天文部



©きゅづきさとこ・芳文社/GA製作委員会



©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2010



©Lass・虹校考現学部 2009

「タユタマ」

「宙のまにまに」

「GA 芸術科アートデザインクラス」

「真・恋姫†無双」

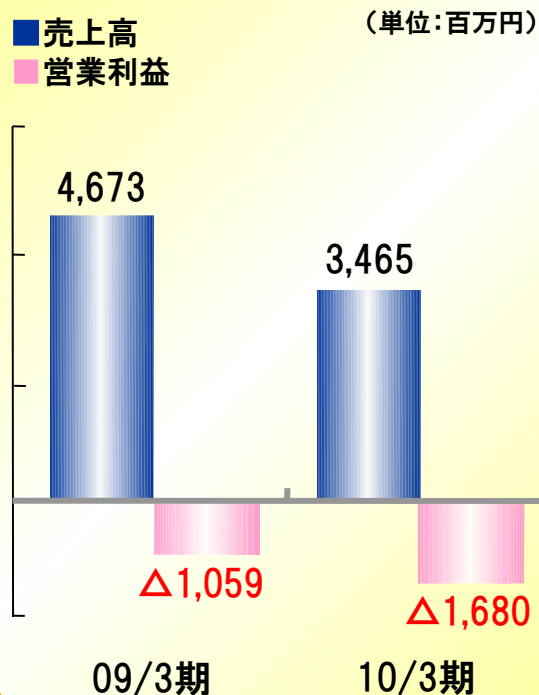
「11eyes(イレブンアイズ)」

# Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業①実績状況

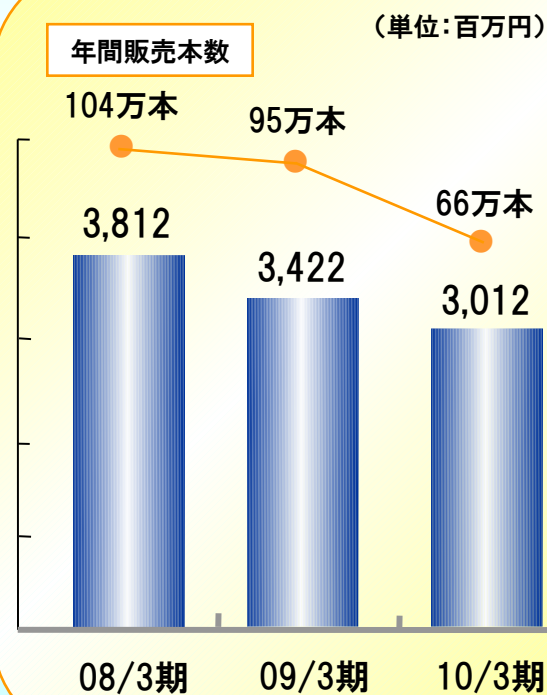
## 2010年3月期実績状況

- ・国内で20タイトル、欧州で11タイトル、北米で4タイトルを発売
- ・経済環境の悪化や国内外におけるゲーム市場の縮小に伴い、前期と比べて総出荷本数が大きく減少
- ・市場環境の急速な変化を鑑みて、開発中止の判断や発売時期の見直しを行ったことに加え、  
将来の収支予測の見直しによりデジタルコンテンツ資産の評価損を売上原価に計上
- ・海外における事業リスクの拡大を受け、海外戦略の見直しを行い、欧州市場における自社発売からの撤退を決定  
⇒平成22年1月29日付で当社が保有する英国子会社Rising Star Games Limitedの全株式を譲渡

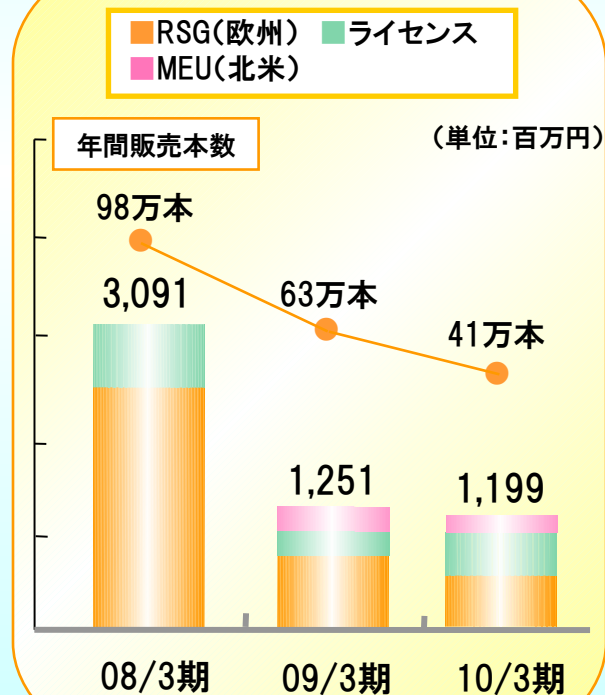
### 売上高・営業利益(合計)



### 売上高(国内)



### 売上高(海外)





## Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業②プラットフォーム別販売実績

(単位:千本)

国内	10/3期				前年同期比増減			
	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)
Wii	5	25.0	186	28.2	+2	+12.5	+66	+15.5
DS	7	35.0	216	32.8	△4	△10.8	△212	△12.2
PS2	0	0.0	8	1.2	△5	△20.8	△107	△10.9
PSP	6	30.0	240	36.4	+1	+9.2	△47	+6.2
PS3	1	5.0	6	0.9	+1	+5.0	+6	+0.9
Xbox360	1	5.0	3	0.5	+1	+5.0	+3	+0.5
計	20	100.0	660	100.0	△4	—	△292	—
RSG (欧州)	10/3期				前年同期比増減			
	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)
Wii	5	45.5	217	68.1	+3	+33.0	+143	+54.5
DS	4	36.4	87	27.4	△7	△32.4	△316	△46.2
PS2	0	0.0	0	0.0	△2	△12.5	△10	△2.0
PSP	1	9.1	11	3.5	±0	+2.8	△48	△7.4
その他	1	9.1	3	1.0	+1	+9.1	+3	+1.0
計	11	100.0	319	100.0	△5	—	△229	—
MEU (北米)	10/3期				前年同期比増減			
	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)	タイトル数	構成比(%)	出荷本数	構成比(%)
Wii	2	50.0	65	69.2	+1	+16.7	+33	+33.9
DS	1	25.0	11	11.8	±0	△8.3	△12	△14.2
PSP	1	25.0	18	19.0	±0	△8.3	△17	△19.8
計	4	100.0	95	100.0	+1	—	+4	—

※「タイトル数」は新作ソフトのみ、「出荷本数」は旧作ソフトと廉価版ソフトも含む

※MEUの出荷本数は、MEUからライセンス先へのタイトル数とMG金額を本数換算した数字も含む

# II-2. デジタルコンテンツ事業③2010年3月期発売作品 Marvelous Entertainment Inc.



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

おぼろむらまさ  
「**隴村正**」(Wii)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「**勇者30**」(PSP)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「**アークライズ ファンタジア**」  
(Wii)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「**ルーンファクトリー3**」  
(DS)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「**ルミナスアーク3アイズ**」  
(DS)

## 日本

### 日・米・欧発売



©2009 Marvelous Entertainment Inc. All rights reserved.

「**王様物語**」(Wii)  
(海外名: Little King's Story)



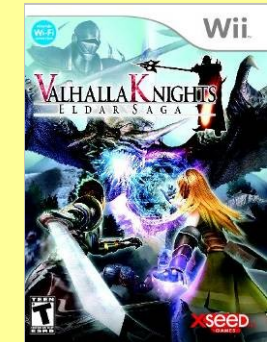
「**HARVEST MOON**  
Tree of Tranquility」(Wii)  
(邦題: 牧場物語 やすらぎの樹)

©2009 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.



「**MURAMASA:**  
The Demon Blade」(Wii)  
(邦題: 隴村正)

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



「**VALHALLA KNIGHTS**  
ELDAR SAGA」(Wii)

©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
Licensed to and published by XSEED Games.  
Dynafont is a registered trademark of DynaComware Taiwan, Inc.

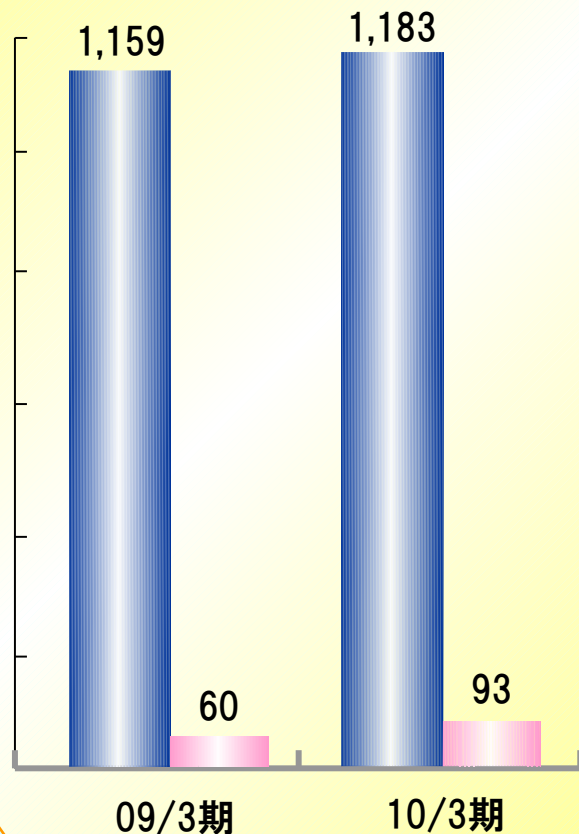
## 北米

## 欧州

## Ⅱ-3. 舞台公演事業①実績状況

### 売上高・営業利益

■売上高  
■営業利益  
(単位:百万円)



### 2010年3月期実績状況

- ◆ミュージカル『テニスの王子様』シリーズ
    - ・全168公演分の実績を計上(09年3月期は153公演分の実績計上)
    - ・2009年夏公演・冬公演それぞれの千秋楽公演において、全国映画館でのライブビューイング(同時生中継)を行い、夏は約8千人、冬は約1万人を動員
    - ・09年3月期に実施し利益率低下の要因となった海外公演について、10年3月期は実施せず
  - ◆その他の舞台公演
    - ・2009年11月に開催した「マグダラなマリア」第2回公演(全13公演分)の実績を計上、観客動員数が順調に推移(09年3月期は4作品全42公演分の実績計上)
- 
- ・舞台公演事業全体で、全181公演分の実績を計上(09年3月期は195公演の実績計上)
  - ・前期と比較して計上公演数は減少したものの、開催地の適正な選定による効率的な運営を図った結果、売上はほぼ前年同期並となり、利益率は改善



## II-3. 舞台公演事業②2010年3月期公演作品



「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12月～2009年3月  
台湾を含む9都市で全67公演 約10万人動員  
(後半公演分は10年3月期計上、前半公演分は09年3月期計上)



「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・神戸で全10公演  
約7万人動員



「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都市で全69公演  
約10万人動員(ライブビューイング含む)



「マリア・マグダレーナ再来日公演『マグダラなマリア』  
～マリアさんは2度くらい死ぬ！  
オリエンタルサンシャイン急行殺人事件～」  
2009年11月 東京・神戸で全13公演  
約9,700人動員



「ミュージカル『テニスの王子様』  
The Final Match 立海 Second feat. The Rivals」  
2009年12月～2010年3月 全国7都市で全80公演  
約12万人動員(ライブビューイング含む)  
(前半公演分は10年3月期計上、後半公演分は11年3月期計上)

## Ⅲ. 2011年3月期の事業戦略



# Ⅲ-1. 2011年3月期の業績予想①

(単位:百万円)

	10/3期		11/3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	8,284	3,500	6,500	△847	△1,784
営業利益	△328	△1,666	50	160	+314	+1,826
経常利益	△307	△1,723	20	100	+320	+1,823
当期純利益	△237	△1,621	17	90	+296	+1,711

# Ⅲ-1. 2011年3月期の業績予想②

## ポイント

### < 音楽映像事業 >

- ・ アニメ新規作品 4タイトル、シリーズ継続作品3タイトルの映像商品化
- ・ 投資を抑えつつ商品構成や販売チャネルの多様化によるビジネスチャンスの拡大

### < デジタルコンテンツ事業 >

- ・ 国内:新作10タイトル40万本(前期は20タイトル66万本)
- ・ 海外:12タイトルライセンス(前期は、自社発売15タイトル、ライセンス22タイトル)
- ・ オンライン:ブラウザゲーム分野に本格参入、牧場物語を含む4~5作品程度をサービスイン予定
- ・ 不採算分野(国内完全オリジナル新作、海外自社販売)の見直しを進め、成長分野(オンライン)へ注力

### < 舞台公演事業 >

- ・ 既存シリーズより3作品の公演を計画
- ・ 「ミュージカル『テニスの王子様』」1stシリーズ完結
- ・ 下期より新たなシリーズ作品を立ち上げ

### < 全社 >

- ・ 集中と選択を推し進め、より明確なポートフォリオ戦略の下、効率化を図り黒字転換を目指す。

## 対前期(10年3月期)比

(単位:百万円)

前期 : 営業損失  $\Delta 1,668$

① ゲームコンテンツ資産 一括償却分の解消	+1,300
② ゲーム不採算分野の見直し	+307
③ 新分野(オンラインゲーム)への参入	+150
④ デジタルコンテンツ事業の効率化 (①~③以外)	+193
⑤ 市況後退に伴う音楽映像事業の減少	$\Delta 105$
⑥ 公演数減少に伴う舞台公演事業の減少	$\Delta 34$
⑦ その他(主に本社経費の圧縮)	+17

計画 : 営業利益 160

## Ⅲ-2. 2011年3月期セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	10/3期			11/3期			前期比 増減		
	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	
		構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)	
音楽映像	1,608	3,635	43.9	1,650	3,200	49.2	+41	△435	+5.3
デジタルコンテンツ	1,981	3,465	41.8	1,250	2,600	40.0	△731	△865	△1.8
舞台公演	758	1,183	14.3	600	700	10.8	△158	△483	△3.5
合計	4,347	8,284	—	3,500	6,500	—	△847	△1,784	—

営業利益	10/3期			11/3期			前期比 増減		
	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	
		構成比(%)			構成比(%)			構成比(%)	
音楽映像	234	505	—	175	350	60.3	△59	△155	—
デジタルコンテンツ	△224	△1,680	—	40	190	32.8	+264	+1,870	—
舞台公演	45	93	—	55	40	6.9	+9	△53	—
事業合計	55	△1,081	—	270	580	100.0	+214	+1,661	—
消去または全社	△320	△587	—	△220	△420	—	+100	+167	—
合計	△264	△1,668	—	50	160	—	+314	+1,828	—

※10/3期までは、「消去または全社」に全額含まれておりました。地代家賃等の一部経費につきまして、各事業部門の利益意識の向上を図るため、11/3期より、使用割合等に応じた各事業部ごとへの計上とするよう、付け替えを行っております。

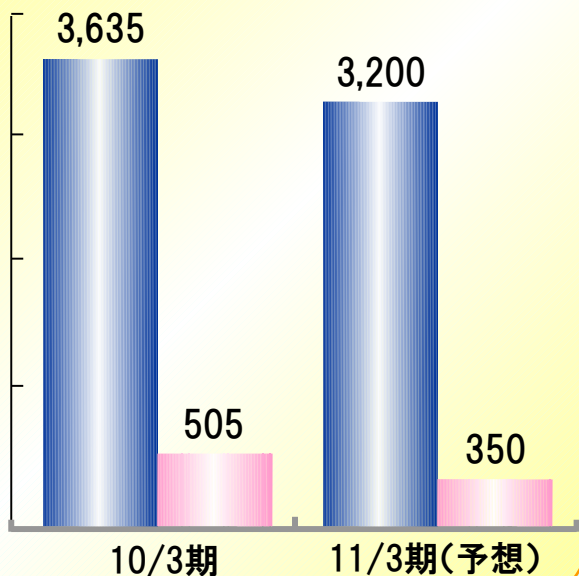
# Ⅲ-3. 音楽映像事業①2011年3月期の事業戦略

## 2011年3月期の取り組み

- ・映像ソフト市場の縮小が続く中、引き続きコンテンツへの投資は抑制
- ・「プリキュア」、「ミュージカル『テニスの王子様』(舞台興行収入以外)、  
「家庭教師ヒットマンREBORN!」の主力シリーズによる安定的なポートフォリオの下、  
新たなシリーズ作品の創出に向けて出資4作品を新たに放送開始予定

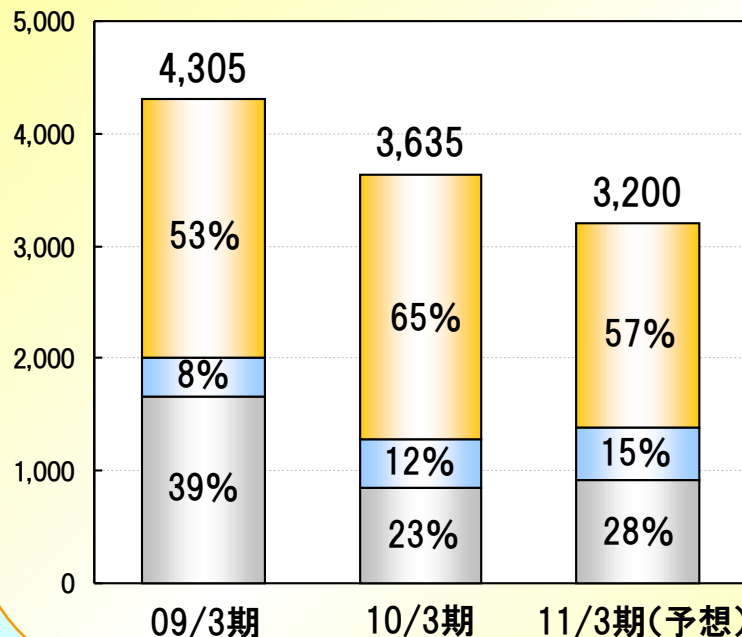
### 売上高・営業利益

■ 売上高 (単位:百万円)  
■ 営業利益



### 売上高ポートフォリオ(音楽・映像合計)

(単位:百万円)



■ 主力3シリーズ合計  
(「プリキュア」シリーズ、  
「リポーン」、  
「テニミュ」関連DVD)  
■ 当該期新作アニメ  
■ その他

# Ⅲ-3. 音楽映像事業②2011年3月期作品



©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!  
未来チョイス編」



©ABC・東映アニメーション

「ハートキャッチプリキュア！」  
(2010年2月～放送中)



©水城正太郎/ホビージャパン・コンスタン魔術学院

「いちばんうしろの大魔王」  
(2010年4月～放送中)



©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2010

「真・恋姫†無双  
～乙女大乱」  
(2010年4月～放送中)



©ういんどみる・祝福のキャンペラ製作委員会

「祝福のキャンペラ」  
(2010年7月放送開始予定)



# Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業①2011年3月期の事業戦略

## 2011年3月期の取り組み

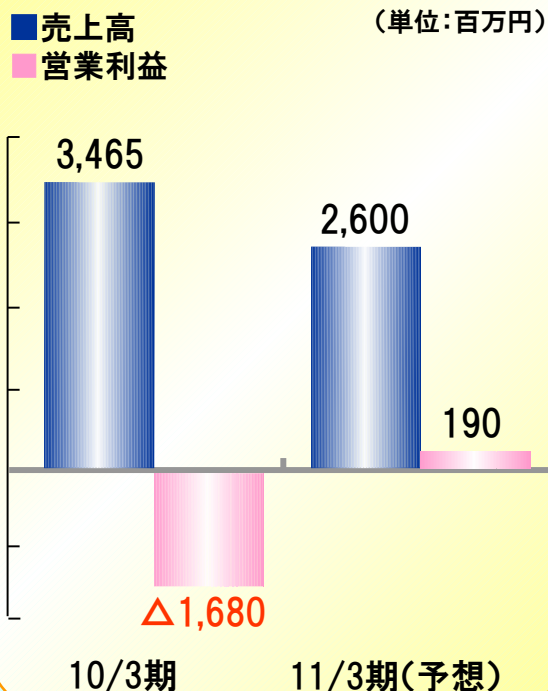
国内パッケージ: 開発タイトルの選別を厳格に行い、黒字化に向けて、実績あるシリーズを中心とした商品ポートフォリオを構築  
 海外事業: 市況悪化に伴いリスクが拡大する中、自社発売は当面撤退。

ライセンス販売による作品供給を主体とし、リスクを抑え投資回収を図る。

オンライン: ソーシャルネットワークサービスをプラットフォームとした

PC・モバイル向けコンテンツを成長分野と位置づけ、経営資源を大きくシフトし注力

### 売上高・営業利益



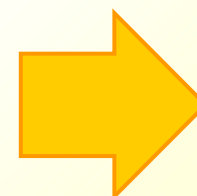
### プラットフォーム別販売計画(国内)

(単位: 千本)

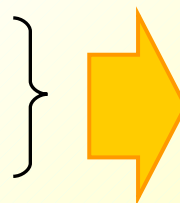
	11/3期		前期比増減	
	タイトル数	出荷本数	タイトル数	出荷本数
Wii	2	30	△3	△156
DS	1	100	△6	△116
PS2	0	0	±0	△8
PSP	4	200	△2	△40
PS3	2	55	+1	+49
Xbox360	1	15	±0	+12
計	10	400	△10	△260

※「タイトル数」は新作のみ、「出荷本数」は旧作と廉価版も含む

	10/3期実績				11/3期計画
	採算分野	不採算分野	その他	合計	
既存分野(パッケージ)	2,034	1,418 ※1		3,452	1,980
新規分野(オンライン)	14			14	620
売上高合計	2,048	1,418	0	3,466	2,600
既存分野(パッケージ)	265	△1,607 ※2	△339 ※3	△1,680	60
新規分野(オンライン)	0			0	130
事業利益合計	265	△1,607	△339	△1,680	190



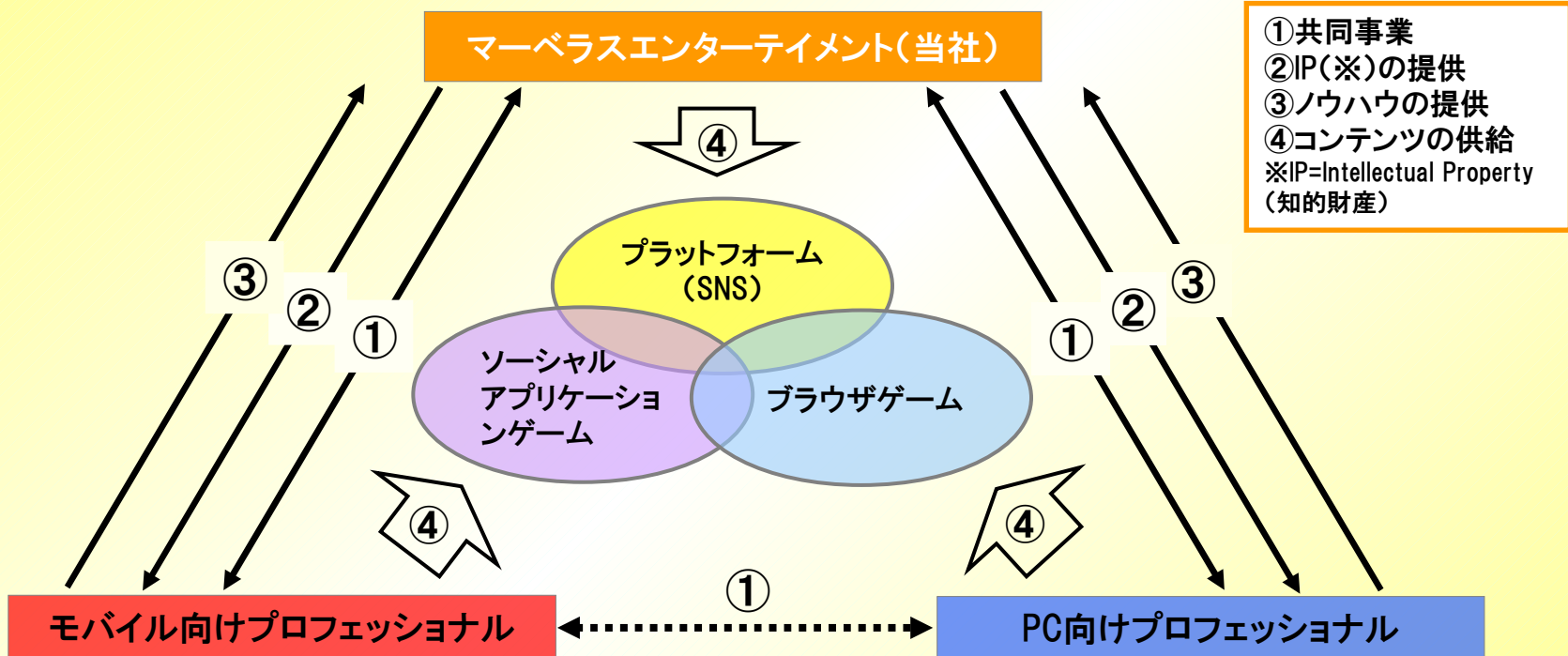
- ※1 国内シリーズ作品以外の新作タイトル実績＋海外子会社の売上実績
- ※2 ※1実績＋中止開発費＋資産評価損
- ※3 宣伝費を除く販管費



不採算分野の一部撤退・大幅縮小  
 ＋  
 事業の効率化・新規分野参入  
 ↓  
 利益改善

- ・ブラウザゲーム⇒専用のプログラムのダウンロード・インストールが不要な、Webブラウザ上で動作するゲーム
- ・ソーシャルアプリケーションゲーム⇒ソーシャルネットワークサービス(SNS)をプラットフォームとし、ユーザー同士の繋がりや交流関係を機能的に活用したWebアプリケーションゲーム
- ・家庭用ゲーム機向けソフトと比較して、開発期間の短縮、開発費用の圧縮、収益回収期間の長期化が見込める
- ・モバイル向け・PC向けのコンテンツ開発にノウハウを持つプロフェッショナルの企業と共同開発を行うことで、投資リスクを極小化するとともに、「牧場物語」など当社ライブラリの最大活用によりビジネスチャンスの最大化を図る

## 新規分野への参入モデル





## パッケージ



©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**NO MORE HEROES**  
英雄たちの楽園(PS3/Xbox360)  
4月15日発売



©2010 塩崎雄二・ワニブックス/一騎当千XXパートナーズ  
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**一騎当千**  
XROSS IMPACT(PSP)  
4月28日発売



©2010 Marvelous Entertainment Inc.  
All Rights Reserved.

**牧場物語 ふたごの村(DS)**  
7月8日発売予定



©TYPE-MOON  
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**Fate EXTRA(PSP)**  
7月22日発売予定

## ブラウザゲーム



©Liveware ©Marvelous Entertainment Inc.

**牧場物語 for mixi**  
(モバイル)  
2009年10月27日より  
サービス中  
(提供:株式会社ライブウェア)

会員数約143万人  
(2010年5月17日現在)



©Liveware ©Marvelous Entertainment Inc.

**学校をつくろう! for mixi**  
(PC/モバイル)  
2009年12月21日より  
サービス中

会員数約66万人  
(2010年5月17日現在)

## ほくじょうものがたり 牧場物語



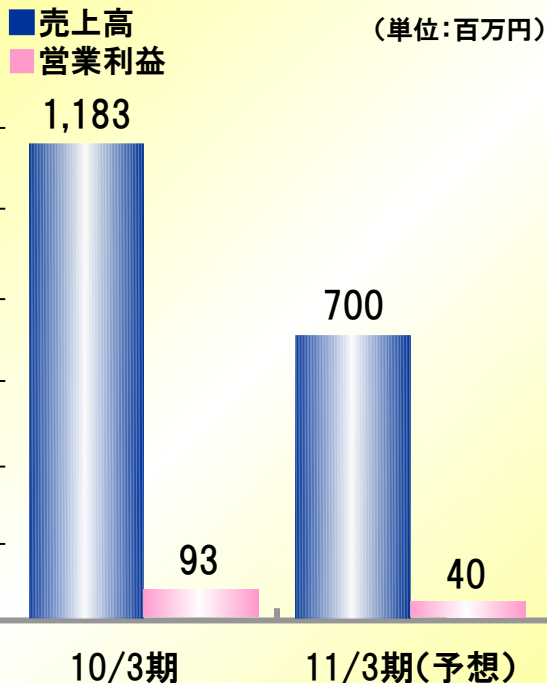
その他、「牧場物語(PC版)」を含む  
4~5作品程度を期中サービスイン予定  
(※画像はイメージです。)

# Ⅲ-5. 舞台公演事業①2011年3月期の事業戦略

## 2011年3月期の取り組み

- ・3年ぶり3回目の公演となる「ミュージカル『エア・ギア』 vs. BACCHUS Top Gear Remix」を2010年4月に公演
- ・「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズは、2010年5月公演の「コンサートDream Live 7th」をもって1stシリーズ完結
- ・新たなシリーズ作品として定着した舞台「マグダラなマリア」の第三弾を、2010年8月に公演
- ・新たなシリーズ作品の創出に向けて、下期より新シリーズをラインナップ

### 売上高・営業利益



「ミュージカル『テニスの王子様』  
コンサート Dream Live 7th」  
2010年5月 神戸・横浜で全11公演予定

©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



©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

「ミュージカル『エア・ギア』  
vs. BACCHUS Top Gear Remix」  
2010年4月 東京で全10公演



©湯澤幸一郎/「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』  
～マリアさんの夢は夜とかに開く！  
魔愚墮裸屋、ついに開店～」  
2010年8月 大阪・東京で全20公演予定



**Marvelous Entertainment Inc.**

**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も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さ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お願い致します。