Marvelous Entertainment Inc.

株式会社マーベラスエンターテイメント
2011年3月期　決算説明会

2011年5月24日開催

東京証券取引所市場第二部
証券コード：7844

Ⅰ. 2011年3月期通期の業績

Ⅰ-1. 音楽映像業界の市場動向

Marvelous Entertainment Inc.

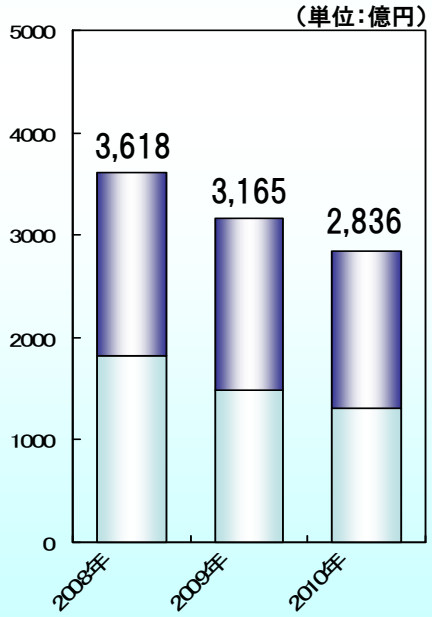
市場動向の概況

・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、
有料音楽配信市場が統計開始以来初めて前年を下回ったことにより、音楽市場全体では3年連続で前年割れ
・映像市場⇒映像ソフト市場全体では6年連続の前年割れとなったものの、
縮小幅は徐々に緩やかになってきており、2010年下半期はほぼ前年並みで推移。
また、ブルーレイの売上金額が前年比95.7%増と引き続き伸長

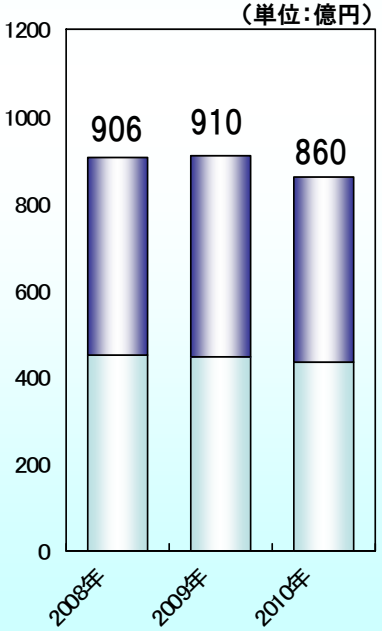
■上半期(1～6月)　■下半期(7～12月)

音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



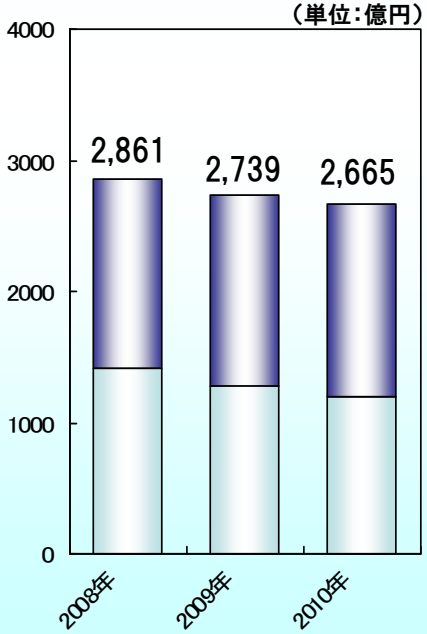
【有料音楽配信金額推移】



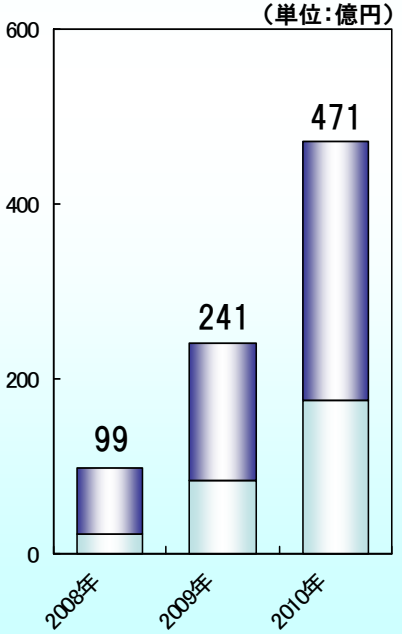
社団法人　日本レコード協会調べ

映像

【映像ソフト売上金額推移】



【ブルーレイ売上金額推移】
(※2008年はHD DVDを含む)



社団法人　日本映像ソフト協会調べ

Ⅰ-2. 国内家庭用ゲーム業界の市場動向

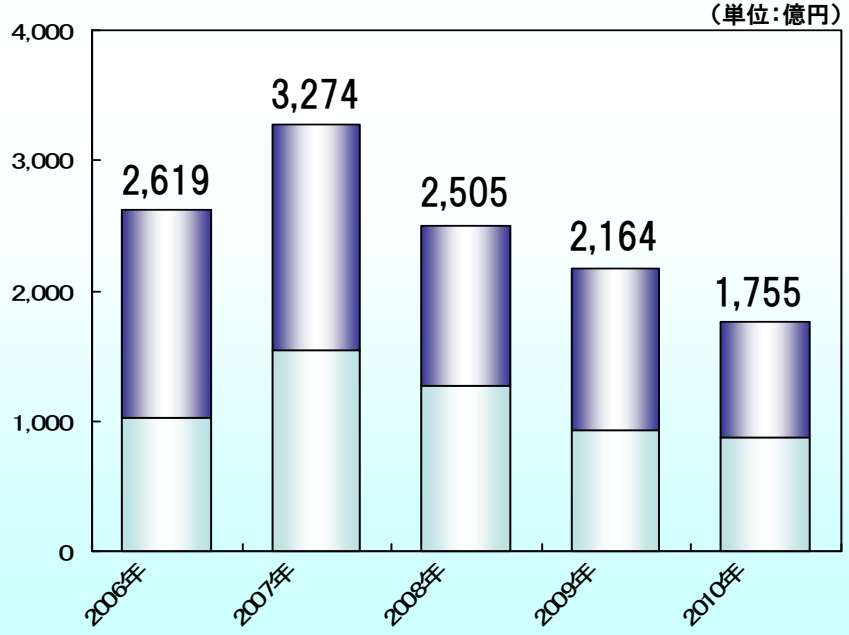
Marvelous Entertainment Inc.

市場動向の概況

・2010年の国内ゲーム市場規模は、ハード市場1,755億円（前年比18.9%減）、ソフト市場3,180億円（前年比2.5%減）、
合計4,936億円（前年比9.0%減）となり、3年連続の前年割れ
・大作ソフトの牽引により、PSPがハード市場・ソフト市場ともに前年比で伸長したものの、
新機種「ニンテンドー3DS」との世代交代の時期を迎えた「ニンテンドーDS」を筆頭に各機種において普及が一巡したことや、
発売タイトル数が減少したこと等により、ハード市場・ソフト市場ともに前年と比較して減少

ハード

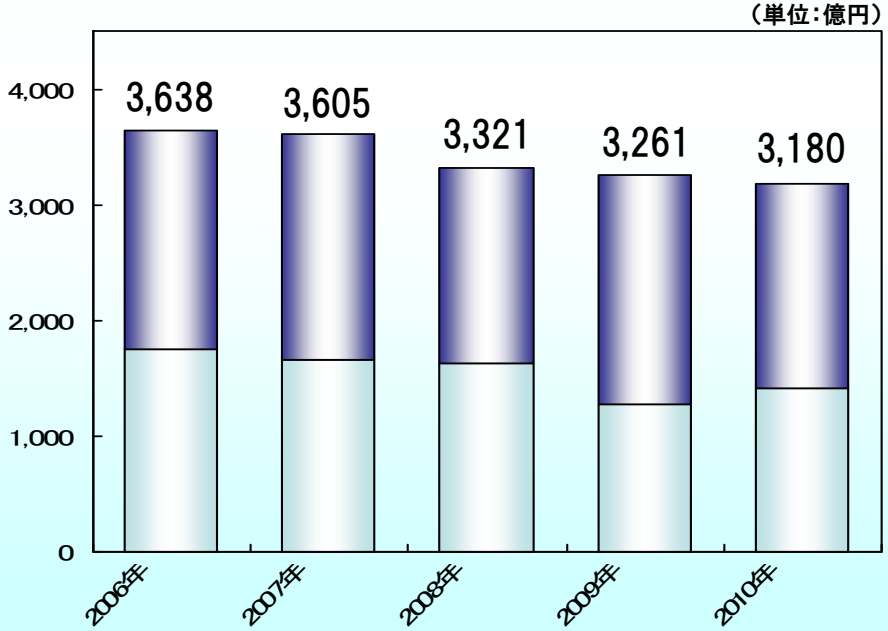
【国内ハード市場規模推移】



ソフト

上半期（1～6月）　下半期（7～12月）

【国内ソフト市場規模推移】



株式会社エンターブレイン調べ

Ⅰ-3. 2011年3月期の業績

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

	10/3期	11/3期					
		期初計画	2011/2/9 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	8,284	6,500	6,800	6,965	△1,319	+465	+165
営業利益または 営業損失（△）	△1,668	160	200	202	+1,870	+42	+2
経常利益または 経常損失（△）	△1,725	100	130	147	+1,873	+47	+17
当期純利益または 当期純損失（△）	△1,623	90	120	131	+1,754	+41	+11

Ⅰ-4. 2011年3月期　損益計算書

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

	10/3期	11/3期	前期比　増減額
売上高	8,284	6,965	△1,319
売上原価	7,607	5,224	△2,382
販管費	2,345	1,538	△807
営業利益または営業損失(△)	△1,668	202	+1,870
営業外損益	△57	△54	+2
経常利益または経常損失(△)	△1,725	147	+1,873
特別損益	91	△10	△102
税引前当期利益または損失(△)	△1,634	137	+1,771
税引後当期利益または損失(△)	△1,623	131	+1,754

Ⅰ-5. セグメント別の構成比

（単位：百万円）

売上高	10/3期	構成比(%)	11/3期	構成比(%)	前期比 増減	構成比(%)
音楽映像	3,596	43.4	3,444	49.5	△151	+6.0
デジタルコンテンツ	3,465	41.8	2,757	39.6	△707	△2.2
舞台公演	1,222	14.8	762	11.0	△459	△3.8
合計	8,284	—	6,965	—	△1,319	—

セグメント利益または損失(△)	10/3期	構成比(%)	11/3期	構成比(%)	前期比 増減	構成比(%)
音楽映像	451	—	624	—	+173	—
デジタルコンテンツ	△1,781	—	△77	—	+1,703	—
舞台公演	77	—	71	—	△5	—
事業合計	△1,253	—	618	—	+1,871	—
調整額	△415	—	△415	—	±0	—
合計	△1,668	—	202	—	+1,870	—

※ セグメント利益の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。
※ 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。
また、10/3期の実績につきましては、変更後の基準に遡及して集計しております。

Ⅰ-6. 2011年3月期　貸借対照表

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

	10/3期	11/3期	前期末比　増減額
流動資産	3,889	3,617	△271
固定資産	823	474	△349
資産合計	4,713	4,092	△621
流動負債	4,447	3,496	△951
固定負債	72	271	+198
負債合計	4,520	3,767	△752
純資産合計	193	325	+131

ポイント

		10/3期	11/3期	前期末比　増減額
流動資産	デジタルコンテンツ	1,539	1,034	△505
流動資産	映像コンテンツ	156	23	△133
負債合計	借入金（短期・長期合計）	2,123	1,820	△303
純資産	株主資本合計	197	328	+131

Ⅰ-7. 2011年3月期　キャッシュフロー計算書

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

	10/3期	11/3期	前期比　増減額
営業活動によるキャッシュフロー	△210	1,172	+1,382
投資活動によるキャッシュフロー	△22	△58	△35
財務活動によるキャッシュフロー	5	△237	△243
現金及び現金同等物の期末残高	874	1,749	+875

Ⅱ. セグメント別の状況

Ⅱ-1. 音楽映像事業①実績状況

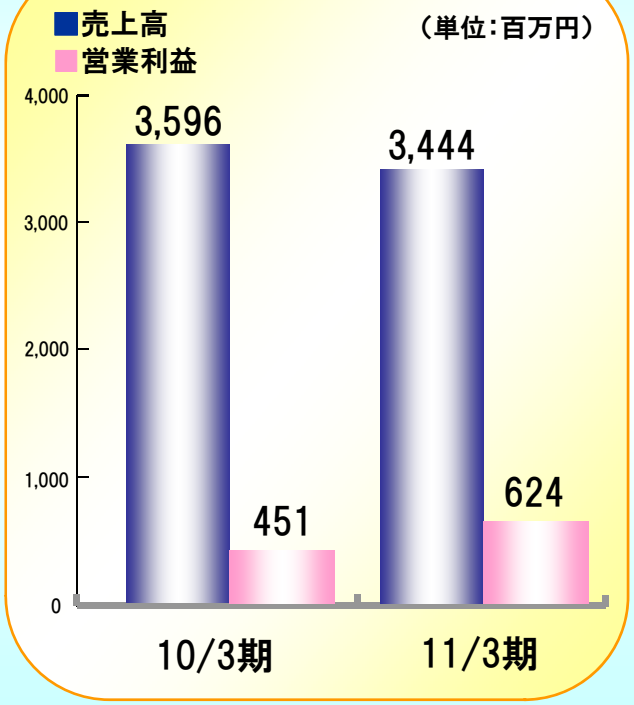
Marvelous Entertainment Inc.

2011年3月期実績状況

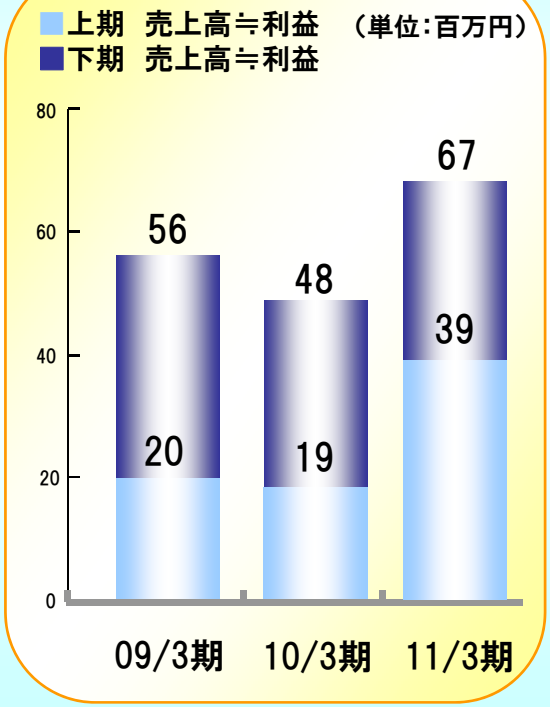
・連結子会社株式会社アートランドのアニメーション企画・制作事業を平成22年12月1日付で会社分割して新設会社に承継し、さらに同日付で新設会社の全株式を譲渡

・上記2社の子会社の売上分が減少したことにより売上高は前期比で減少したものの、「プリキュア」シリーズの音楽・映像商品受注や配分収入が好調に推移したこと、組織の合理化等による固定費の圧縮に努めたこと等により、利益は前期比で増加

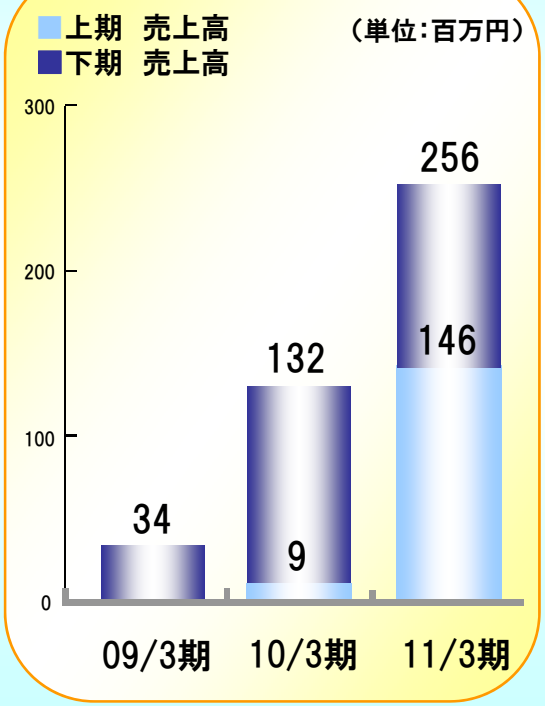
売上高・セグメント利益



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②2011年3月期作品（音楽）

Marvelous Entertainment Inc.

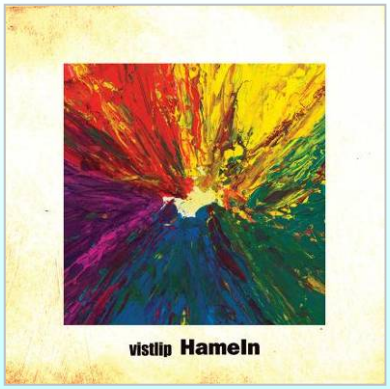
・「プリキュア」シリーズ関連楽曲が好調に推移。
　特に、2010年3月に発売した「ハートキャッチプリキュア！」主題歌CDのリピート受注が好調に推移し、
　累計6万枚を超えるヒットを記録
・その他、専属アーティスト「中河内 雅貴」、「古川 雄大」、「佐々木喜英」、「vistlip」の楽曲・ライブDVD等を編成
・新たにiTunes Storeへの「プリキュア」シリーズの音楽配信を開始

©ABC・東映アニメーション

『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」
（2010年3月期発売）

©ABC・東映アニメーション

『スイートプリキュア♪』主題歌
「ラ♪ラ♪ラ♪スイートプリキュア♪/
ワンダフル↑パワフル↑ミュージック!!」



©MMV

vistlip　6thシングル
「Hameln」

©MMV

佐々木 喜英
デビューミニアルバム
「SPARK」

Ⅱ-1. 音楽映像事業③2011年3月期作品（映像）

Marvelous Entertainment Inc.

・「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、出資作品「いちばんうしろの大魔王」、「真・恋姫†無双～乙女大乱～」、「祝福のカンパネラ」、「オオカミさんと七人の仲間たち」等を映像商品化
・新規出資作品については全ての作品でDVDとブルーレイの同時発売を行った他、「プリキュア」シリーズ初のブルーレイ商品やBOX商品、過去作品のブルーレイBOX等を発売

©ABC・東映アニメーション

ハートキャッチプリキュア！

©2010映画ハートキャッチプリキュア！製作委員会

映画ハートキャッチプリキュア！
花の都でファッションショー・・・ですか!?

©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 DVD Future BOX

©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

©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

©BaseSon／真・恋姫無双製作委員会 2010

真・恋姫†無双～乙女大乱～

©ういんどみる・祝福のカンパネラ製作委員会

祝福のカンパネラ

©2010 沖田雅／アスキー・メディアワークス／オオカミさんと製作委員会

オオカミさんと七人の仲間たち

Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業①実績状況

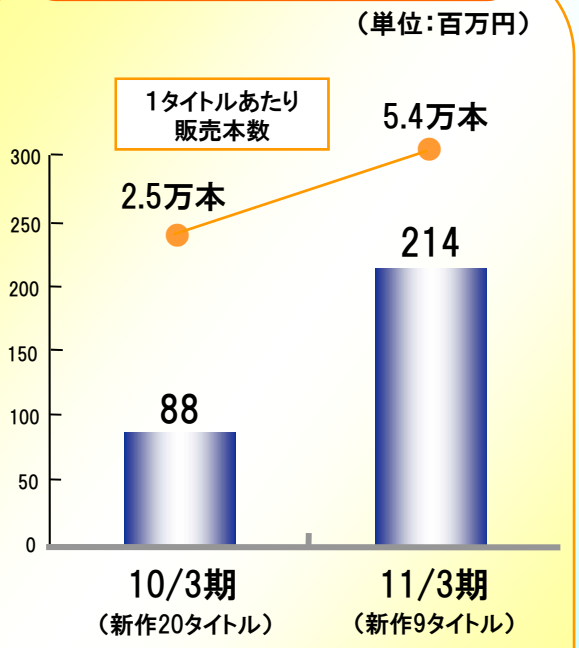
Marvelous Entertainment Inc.

2011年3月期実績状況

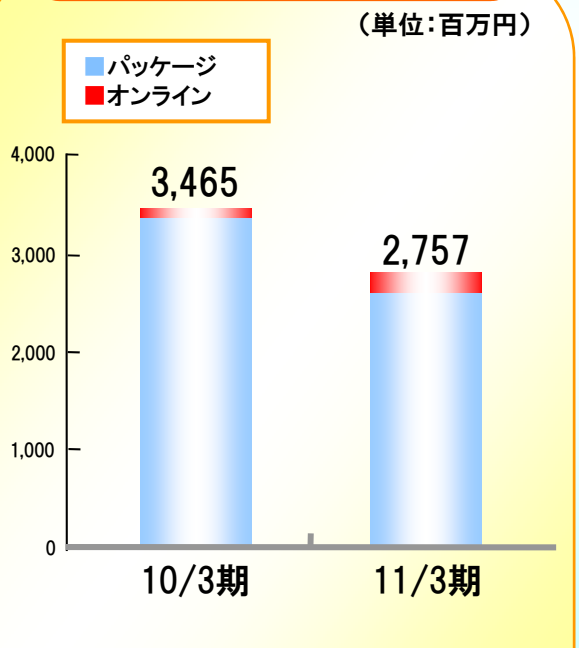
・タイトルの厳選・絞込みにより、1タイトルあたりの採算性が大幅に向上
・「牧場物語　ふたごの村(DS)」が20万本、「フェイト／エクストラ(PSP)」が10万本を超えるヒットを記録
・今後の市場環境を鑑みて将来の収支予測を厳格に見直した結果、
一部タイトルの開発中止に係る費用及びコンテンツ資産の評価損436百万円を売上原価に計上
・PC向けブラウザゲーム市場に本格参入を果たし、2010年11月より「みんなで牧場物語」、
2010年12月より「ブラウザー騎当千」のサービスを開始

売上高・セグメント利益

1タイトルあたり売上高
（※国内新作のみ）



売上高ポートフォリオ



Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業②2011年3月期作品(パッケージ)

©2010 Marvelous Entertainment Inc.

NO MORE HEROES
英雄たちの楽園(PS3/Xbox360)
PS3版⇒約28,000本／360版⇒約21,000本

©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)
約34,000本

©2010 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

牧場物語　ふたごの村(DS)
約203,000本

©TYPE-MOON
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

フェイト／エクストラ(PSP)
約106,000本

©Marvelous Entertainment Inc. /
©Grasshopper Manufacture Inc.

NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE(Wii)
約25,000本

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

ルーンファクトリー オーシャンズ(PS3/Wii)
PS3版⇒約49,000本／Wii版⇒約23,000本

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

イケニエノヨル(Wii)
約5,000本

Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業③2011年3月期作品（オンライン）

©Marvelous Entertainment Inc.

みんなで牧場物語
（PC向けブラウザゲーム）

2010年11月オープンサービス開始
累計会員数（2011年4月末時点） 20万人

©2010 YUJI SHIOZAKI･WANI BOOKS/IKKITOUSEN XX PARTNERS
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

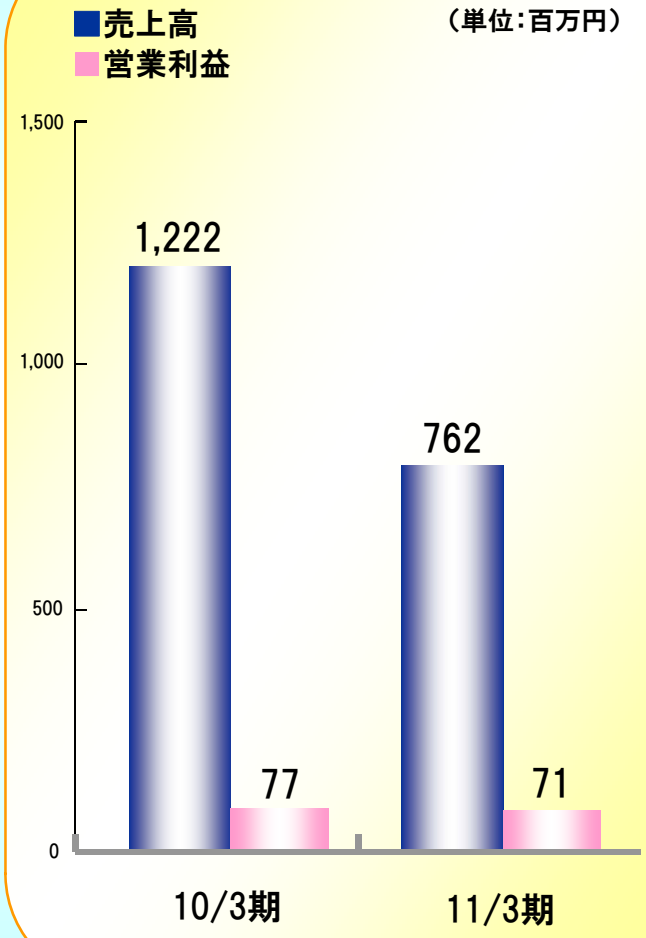
ブラウザー騎当千
（PC向けブラウザゲーム）

2010年12月オープンサービス開始
累計会員数（2011年4月末時点） 6万人

Ⅱ-3. 舞台公演事業①実績状況

Marvelous Entertainment Inc.

売上高・セグメント利益



2011年3月期　実績状況

＜　ミュージカル『テニスの王子様』　＞

・前期末に公演した「The Final Match 立海 Second feat. The Rivals」の後半公演、2010年5月に公演した「コンサート Dream Live 7th」、全33公演分の実績を計上

・2011年1月より2ndシーズンが開幕、第1弾公演「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs不動峰」全44公演を実施（実績計上は2012年3月期）

＜　その他作品　＞

・ミュージカル『エア・ギア』vs. BACCHUS Top Gear Remix（全10公演）
・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！魔愚堕裸屋、ついに開店～（全20公演）
・『メモ・リアル』the PARTY!（全10公演）

＜　全体　＞

・全73公演分の実績を計上（前年同期は181公演分の実績を計上）

・前期と比較して計上公演数が減少したことから減収減益となったものの、「テニミュ」1stシーズンの完結に伴う公演の活況により観客動員及び物販売上が好調に推移し、利益率は改善

Ⅱ-3. 舞台公演事業②2011年3月期公演作品

©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
約6,600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』
コンサート Dream Live 7th
2010年5月　神戸・横浜で全11公演
約91,000人動員

©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！
魔愚堕裸屋、ついに開店～
2010年8月　大阪・東京で全20公演
約15,100人動員

©2010マーベラスエンターテイメント・ムービックプロモートサービス

『メモ・リアル』the PARTY!
2011年1月　東京・名古屋・大阪で全10公演
約4,500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・テニミュ製作委員会

ミュージカル『テニスの王子様』
青学vs不動峰
2010年1月～2月　東京・大阪で全44公演
約44,200人動員
※実績計上は2012年3月期

Ⅲ. 2012年3月期の事業戦略

Ⅲ-1. 2012年3月期の業績予想

（単位：百万円）

	11/3期		12/3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	4,564	6,965	2,500	7,000	△2,064	+34
営業利益	467	202	△160	230	△627	+27
経常利益	429	147	△180	190	△609	+42
当期純利益	421	131	△185	180	△606	+48

※　本業績予想は、当社が引き続き存続することを前提とした、当社単独の見通しです。

Ⅲ-2. 2012年3月期セグメント別の構成比

Marvelous Entertainment Inc.

（単位：百万円）

売上高	11/3期			12/3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	2,164	3,444	49.5	1,120	2,500	35.7	△1,044	△944	△13.7
デジタルコンテンツ	1,726	2,757	39.6	1,150	3,800	54.3	△576	+1,042	+14.7
舞台公演	674	762	11.0	230	700	10.0	△444	△62	△1.0
合計	4,564	6,965	—	2,500	7,000	—	△2,064	+34	—

セグメント利益または損失(△)	11/3期			12/3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	437	624	—	280	500	68.5	△157	△124	—
デジタルコンテンツ	130	△77	—	△100	210	28.8	△230	+287	—
舞台公演	97	71	—	△50	20	2.7	△147	△51	—
事業合計	666	618	—	130	730	100.0	△536	+111	—
調整額(※)	△198	△415	—	△290	△500	—	△91	△84	—
合計	467	202	—	△160	230	—	△627	+27	—

※　本業績予想は、当社が引き続き存続することを前提とした、当社単独の見通しです。
※　セグメント利益の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。

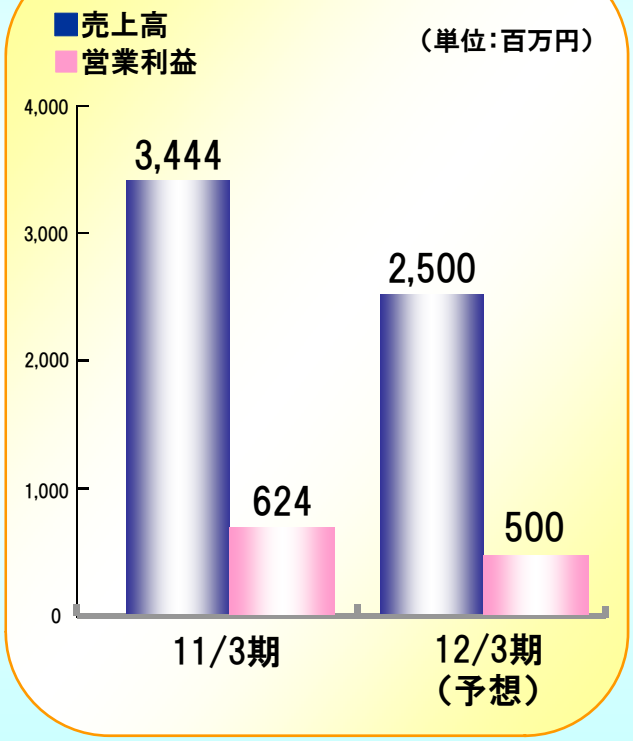
Ⅲ-3. 音楽映像事業①2012年3月期の事業戦略

Marvelous Entertainment Inc.

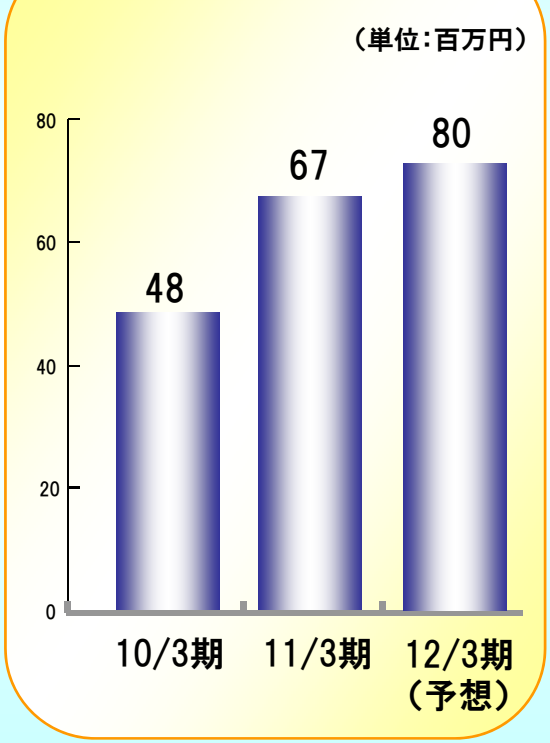
2012年3月期の取り組み

・主力シリーズによる安定的なポートフォリオのもと、
新たなシリーズ作品の創出とマスターライツの拡充に向けて出資3作品を新たに放送開始予定
・スマートフォン向けコンテンツ配信への対応を含めた配信市場への積極的な作品供給や、
過去作品のブルーレイBOX化など、ライブラリの有効活用による収益の多様化を推進

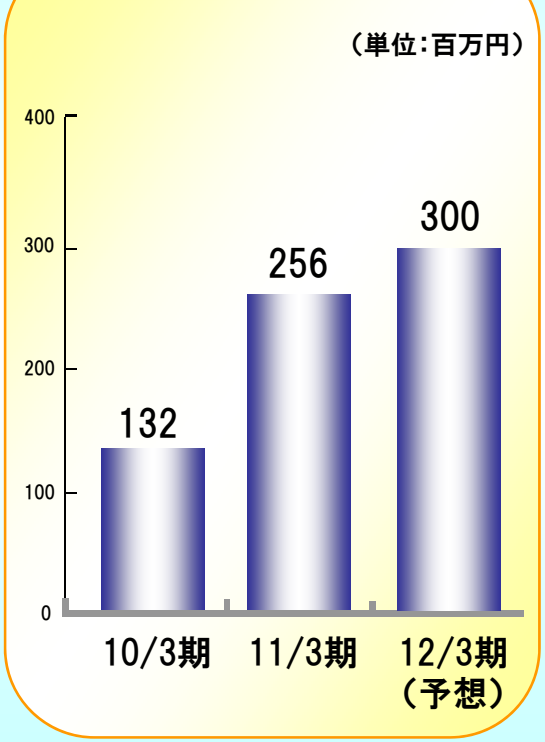
売上高・セグメント利益



配信売上高（音楽・映像合計）



ブルーレイソフト売上高



Ⅲ-3. 音楽映像事業②2012年3月期作品

©ABC・東映アニメーション

スイートプリキュア♪
（2011年2月～放送中）

©Navel・おれつば振興会 2011

俺たちに翼はない
（2011年4月～放送中）

©feng・山比古町観光協会 2011

星空へ架かる橋
（2011年4月～放送中）

©FLIPFLOPs（チャンピオンREDいちご）／八百万堂

猫神やおよろず
（2011年7月放送開始予定）

Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業①2012年3月期の事業戦略

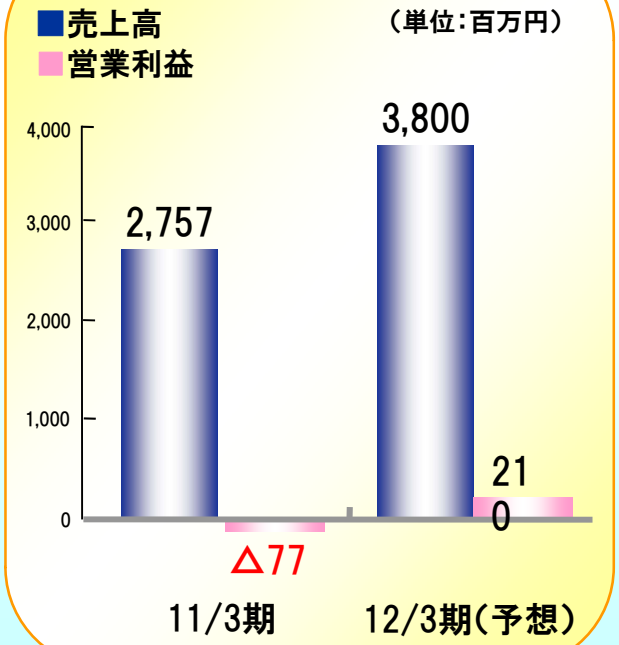
Marvelous Entertainment Inc.

2012年3月期の取り組み

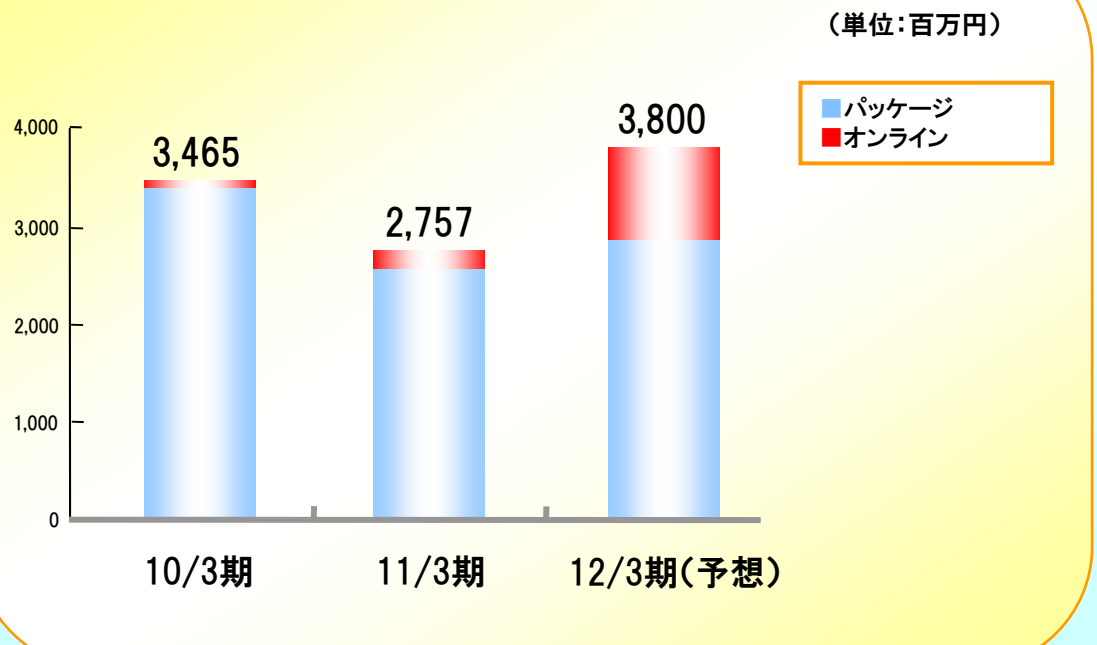
＜ パッケージ ＞
- 新規オリジナルタイトル「アニマルリゾート 動物園をつくろう!!」を皮切りに、「ニンテンドー3DS」へのタイトル投入を開始
- 2011年末発売予定のNGP向けに、期中に複数タイトルを発売予定
- 当社主力シリーズの新作と新規オリジナルタイトルをバランスよく編成し、リスクを分散しつつ新規IPの創出を目指す

＜ オンライン ＞
- サービス中の2タイトルに加え、新たにPC向けブラウザゲーム2タイトル、スマートフォン向けゲーム2タイトルをサービスイン予定

売上高・セグメント利益



売上高ポートフォリオの推移



Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業②2012年3月期作品

Marvelous Entertainment Inc.

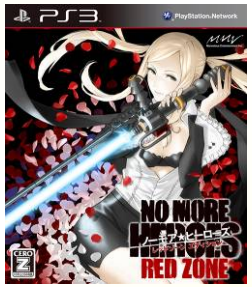
パッケージ

©2011 Marvelous Entertainment Inc. /
AQ INTERACTIVE Inc.

アニマルリゾート
動物園をつくろう!!(3DS)
5月19日発売

©2011 Marvelous Entertainment Inc.
©2011 Natsume Inc.

Fish Eyes 3D(3DS)
6月23日発売予定



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

NO MORE HEROES
RED ZONE Edition(PS3)
7月21日発売予定

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

グランナイツ
ヒストリー(PSP)
9月1日発売予定

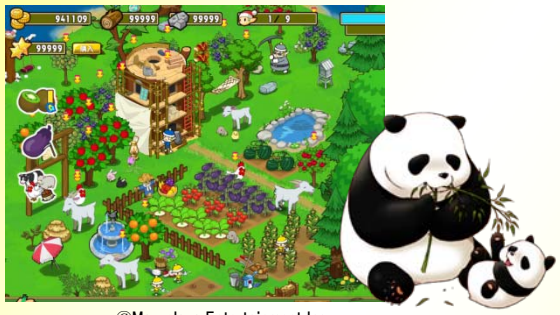
©2011 Marvelous Entertainment Inc.

閃乱カグラ
ー少女達の真影ー(3DS)
2011年夏発売予定

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

勇者30 SECOND
(PSP)
2011年発売予定

オンライン



©Marvelous Entertainment Inc.

みんなで牧場物語(PC向けブラウザゲーム)
2010年11月～サービス中

©2010 YUJI SHIOZAKI・WANI BOOKS/IKKITOUSEN XX PARTNERS
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

ブラウザー騎当千(PC向けブラウザゲーム)
2010年12月～サービス中

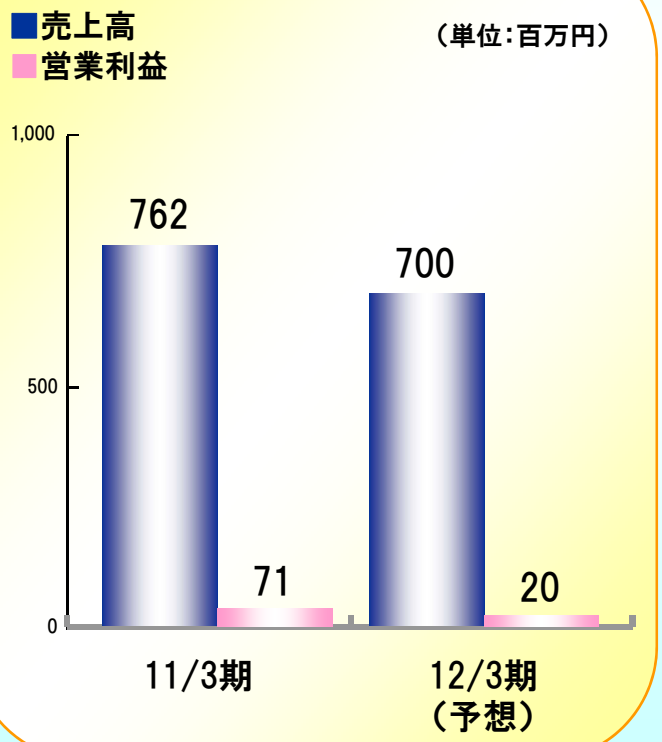
Ⅲ-5. 舞台公演事業　2012年3月期の事業戦略・作品

Marvelous Entertainment Inc.

2012年3月期の取り組み

・「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs聖ルドルフ・山吹」を2011年4月～5月に公演
・「ミュージカル『テニスの王子様』青学vs氷帝」を2011年7月～9月に公演予定
・2011年秋に「ミュージカル『テニスの王子様』」のコンサートを開催予定
・その他、新規舞台作品を期中に複数公演予定

売上高・セグメント利益



ミュージカル『テニスの王子様』
青学vs聖ルドルフ・山吹
2011年4月～5月　東京・大阪で全37公演

ミュージカル『テニスの王子様』
青学vs氷帝
2011年7月～9月
東京・大阪・名古屋・福岡で全46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・テニミュ製作委員会

Ⅳ. 2011年10月1日を効力発生日とする株式会社ＡＱインタラクティブ・株式会社ライブウェアとの合併について

Ⅳ-1. 本合併の概要

Marvelous Entertainment Inc.

株式会社
マーベラスエンターテイメント
（以下「マーベラス」）

株式会社
AQインタラクティブ
（以下「AQI」）

株式会社
ライブウェア
（以下「ライブウェア」）

株式会社マーベラスAQL

（英文表記：Marvelous AQL Inc.）

※ 本合併の効力発生日は平成23年10月1日です。（各当時会社の定時株主総会における承認が前提）
※ 本合併においては、マーベラスを存続会社とし、AQI及びライブウェアは消滅会社となります。

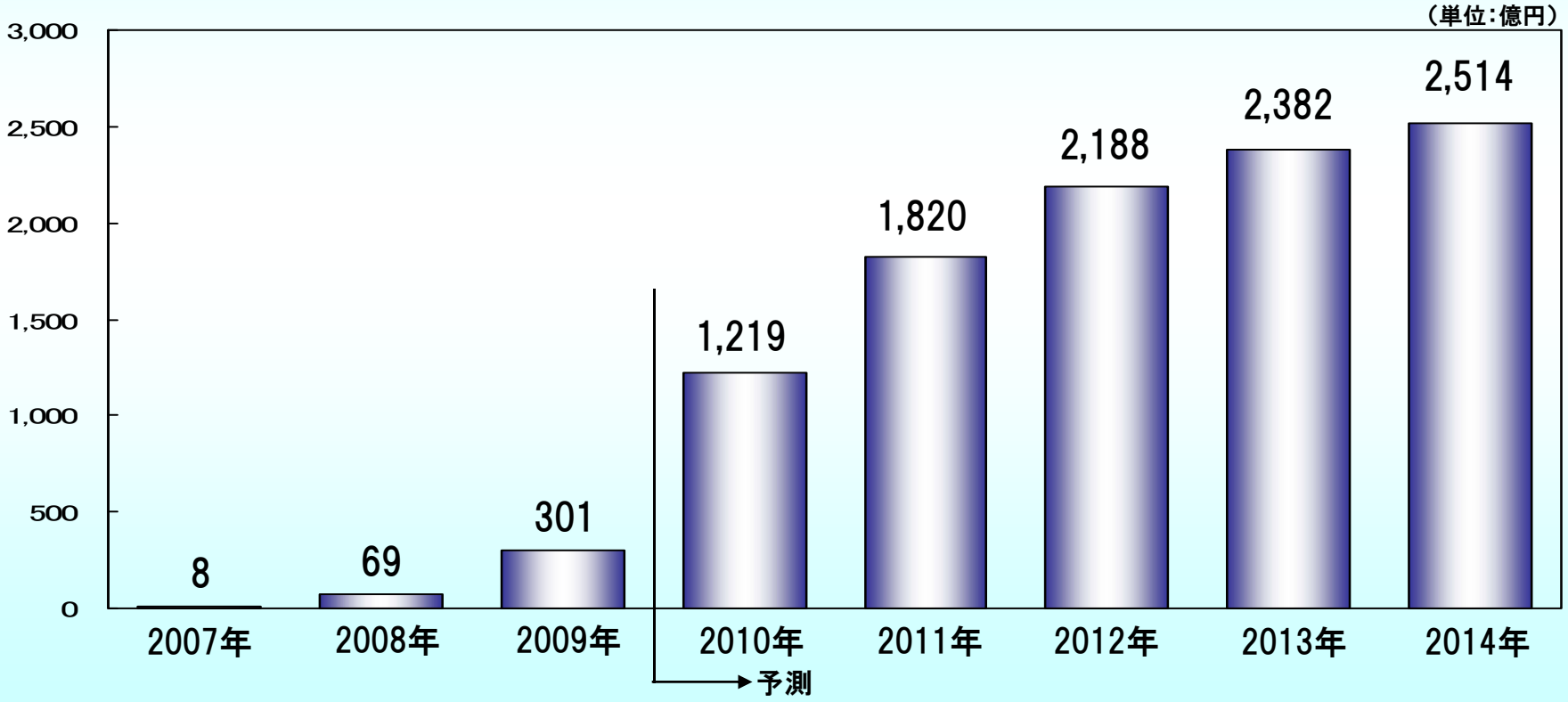
Ⅳ-2. 新たなメディア・市場の動向①ソーシャルゲーム市場

Marvelous Entertainment Inc.

市場動向の概況

・mixiが2009年、モバゲータウン・GREEが2010年にそれぞれオープン化し、
外部企業により数多くのタイトルが供給開始されたことに加え、多くのタイトルが「基本プレイ無料」で
提供されていることからユーザーの引き込みや早期のマネタイズに成功し、市場が急速に拡大
・2010年の市場規模は前年比405%の1,219億円と予測されており、今後も更なる成長が見込まれる

【国内ソーシャルゲーム市場の動向】



出展：株式会社シード・プランニング／「ソーシャルゲームの世界市場動向とビジネスモデル分析調査」

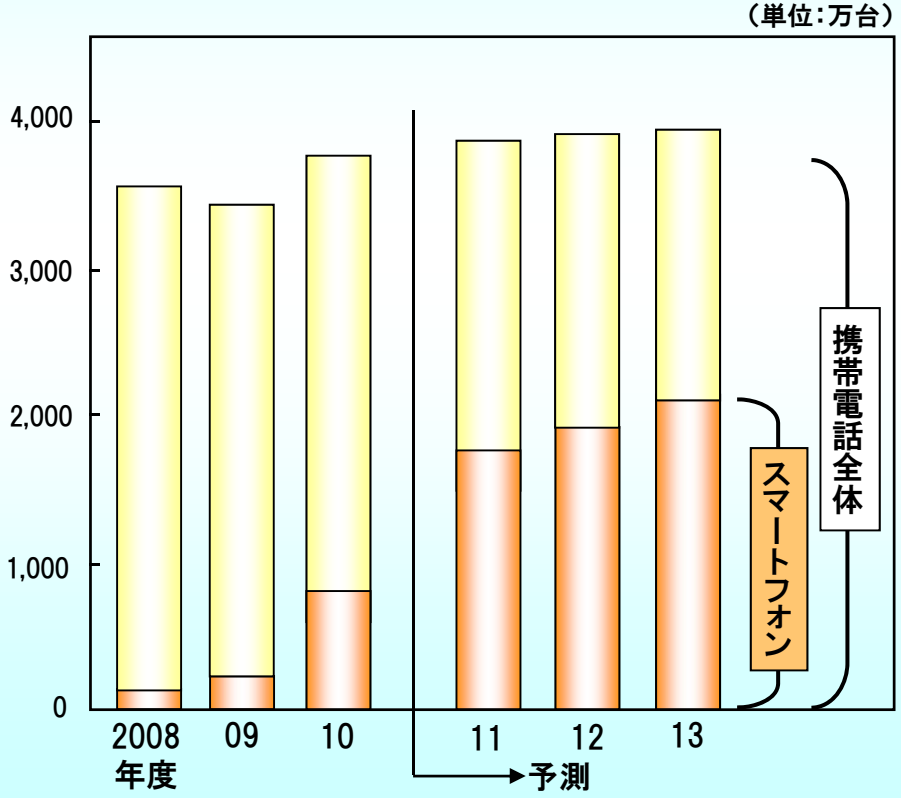
Ⅳ-3. 新たなメディア・市場の動向②スマートフォン市場

Marvelous Entertainment Inc.

市場動向の概況

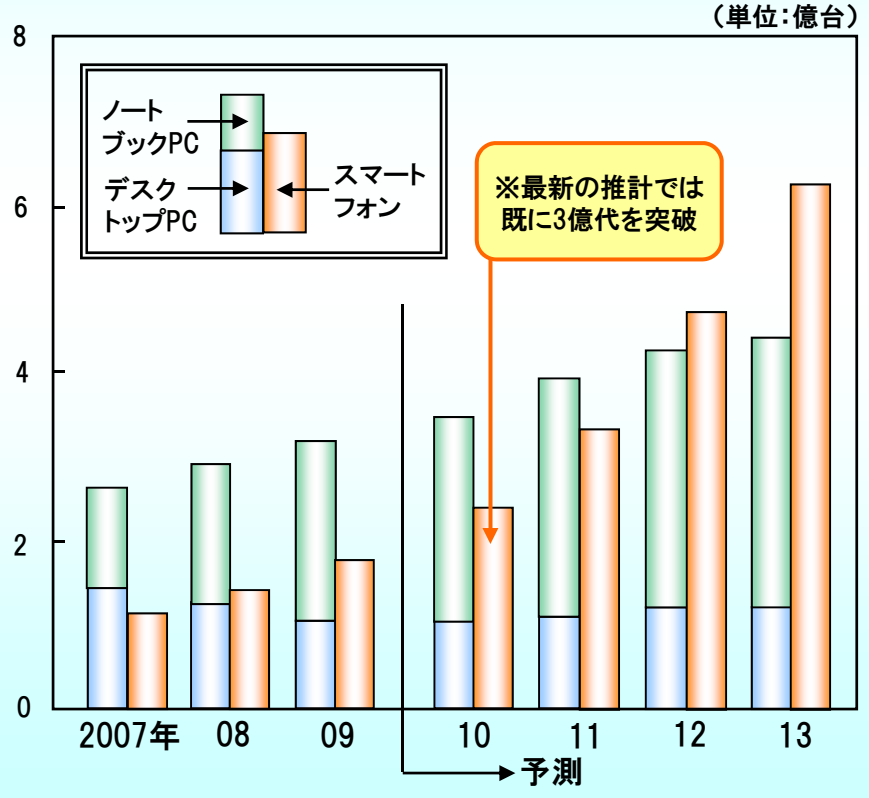
・2010年度(2010/4～2011/3)における国内スマートフォン出荷台数は前年度比3.7倍の855万台となり、携帯電話全体に占めるシェアも22.7%まで拡大
・2010年(2010/1～2010/12)における世界のスマートフォン出荷台数(推計)は前年比74%増の3億260万台
・ソーシャルゲームにおいても、スマートフォン向けサービスを導入する動きが加速

【国内スマートフォン出荷台数・シェア】



MM総研調べ

【PCとスマートフォンの世界出荷台数】



IDC、ガートナーのデータを基にモルガン・スタンレーが推計

Ⅳ-4. 事業環境の変化と今後の戦略的課題

Marvelous Entertainment Inc.

事業環境の変化

■ SNSを介したソーシャルゲーム、スマートフォン向けゲーム等、ゲームプラットフォームの変革

■家庭用ゲーム機の高度化によるゲーム開発期間の長期化、開発費用の増加

■アジアを中心にグローバルに拡大するオンラインゲーム市場

■有力コンテンツ保有者、大手ゲームメーカー等による相次ぐオンラインゲームへの参入

今後の戦略的課題

■拡大するオンラインゲーム市場への更なる展開スピードの向上

■有力コンテンツの確立・強化による他社ゲームとの差別化

■どのようなエンターテイメントコンテンツをどのように供給してゆくのか

Ⅳ-5. 本合併の目的

Marvelous Entertainment Inc.

AQI

・ブラウザゲーム分野における高い企画運営ノウハウ
・ゲーム受託開発で培った高度な技術力

ネットワークコンテンツ事業

©2009 AQ INTERACTIVE Inc. All Rights Reserved.
ブラウザ三国志

©2011 AQ INTERACTIVE Inc. All Rights Reserved.
ブラウザプロ野球

など

コンシューマゲーム事業

・ブルードラゴン、KORG DS-10　など
・他、受託開発実績多数

アミューズメント事業

・ポケモンバトリオ　など

マーベラス

・豊富な保有コンテンツ
・ワンソース・マルチユースによる総合的なエンターテイメント事業展開

デジタルコンテンツ事業

■ブラウザゲーム

©Marvelous Entertainment Inc.
みんなで牧場物語

©2010 YUJI SHIOZAKI・WANI BOOKS/
IKKITOUSEN XX PARTNERS
©2010 Marvelous Entertainment Inc.
ブラウザー騎当千

■パッケージゲームソフト

©2010 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.
「牧場物語」シリーズ

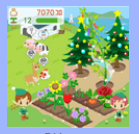
©2011 Marvelous Entertainment Inc.
「ルーンファクトリー」シリーズ

・「ルミナスアーク」シリーズ
・「NO MORE HEROES」シリーズ　など

ライブウェア

・多数のソーシャルアプリ、モバイルゲーム開発実績

ソーシャルアプリ事業


©Liveware
©Marvelous Entertainment Inc.

「牧場物語」(mixi、モバゲー、GREE)
(※当社からライセンス提供)

・コンビニ開店!!
・三文堂 for モバゲー　など

・モバイルコンテンツ事業
・モバイルソリューション事業(受託開発)

音楽映像事業

©ABC・東映アニメーション
「プリキュア」シリーズ
など

舞台公演事業

©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・テニミュ製作委員会
ミュージカル
『テニスの王子様』 など

ゲーム事業をコア事業としながら、あらゆるメディアとのシナジー効果を追求

➡ *世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーを目指す*

Ⅳ-6. 新会社の経営戦略

Marvelous Entertainment Inc.

マーベラス		AQI		ライブウェア
コンテンツ／企画力	×	技術力／財務力	×	オンライン／マーケティング力

ゲームコンテンツ（オリジナルコンテンツ）

事業ポートフォリオの多様化

ゲーム事業領域

- 家庭用ゲーム
- オンラインゲーム

新規コンテンツの創出

マルチデバイス戦略

- 家庭用ゲーム機
- アミューズメント機器
- フィーチャーフォン
- PC
- スマートフォン
- タブレット型端末

販売機会の拡充

エンターテイメント事業領域

- 音楽
- 映像
- 舞台
- 遊技機

ライセンスアウト新規展開、より広い消費者への訴求

Ⅳ-7. 本合併の当事会社の概要（平成23年3月31日現在）

Marvelous Entertainment Inc.

	マーベラス	AQI	ライブウェア
代表者の役職・氏名	代表取締役社長 中山　晴喜	代表取締役 許田　周一	代表取締役社長 照井　知基
事業内容	音楽映像の企画・制作・発売、 家庭用ゲームソフト及び オンラインゲームの 企画・開発・発売、 劇場演芸興行 他	エンターテインメント コンテンツの 企画・開発・販売	携帯電話向けコンテンツ 企画・制作・運営
資本金	1,128,472千円	3,200,571千円	250,000千円
設立年月日	平成9年6月25日	平成12年3月1日	平成16年6月1日
発行済株式総数	123,380株	54,505株	5,000株
決算期	3月31日	3月31日	3月31日
従業員数	49人（連結）	288人（連結）	63人（単体）
主要取引先	㈱ポニーキャニオン ㈱ソニー・コンピュータエンタテイメント 任天堂㈱ ㈱ネルケプランニング	㈱スクウェア・エニックス ㈱カプコン ㈱タカラトミー 任天堂㈱	㈱エヌ・ティ・ティ・ドコモ KDDI㈱ ソフトバンクモバイル㈱ ㈱マーベラスエンターテイメント
主要取引銀行	㈱みずほコーポレート銀行 ㈱三菱東京UFJ銀行 ㈱三井住友銀行	㈱みずほコーポレート銀行 ㈱三井住友銀行 ㈱三菱東京UFJ銀行	㈱三菱東京UFJ銀行 ㈱みずほコーポレート銀行

Ⅳ-8. 新会社の組織体制

Marvelous Entertainment Inc.

役職名	氏名	現役職
取締役会長	中山　晴喜	㈱マーベラスエンターテイメント代表取締役社長
代表取締役社長	許田　周一	㈱AQインタラクティブ代表取締役
取締役副社長	照井　知基	㈱ライブウェア代表取締役社長
取締役	松本　慶明	㈱マーベラスエンターテイメント常務取締役
取締役	青木　利則	㈱マーベラスエンターテイメント常務取締役
取締役	山角　信行	㈱マーベラスエンターテイメント取締役
取締役（社外）	中村　俊一	㈱アミューズキャピタル代表取締役社長及び ㈱AQインタラクティブ取締役及び ㈱ライブウェア取締役
常勤監査役	平林　秀明	㈱AQインタラクティブ常勤監査役
監査役（社外）	西　巖	㈱AQインタラクティブ監査役（社外）
監査役（社外）	辻　勇	―
監査役（社外）	西村　勝彦	㈱マーベラスエンターテイメント監査役（社外）

Ⅳ-9. 2012年3月期　業績予想の概要(ご参考)

Marvelous Entertainment Inc.

(単位:百万円)

	マーベラス			AQI		
	上期	下期	通期	上期	下期	通期
売上高	2,500	4,500	7,000	3,080	4,720	7,800
営業利益	▲160	390	230	350	650	1,000
経常利益	▲180	370	190	350	650	1,000
当期純利益	▲185	365	180	200	380	580
一株あたり当期純利益(円)	▲1,516	2,958	1,475	3,669	6,971	10,641

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。