



Marvelous Entertainment Inc.

株式会社マーベラスエンターテイメント 2009年3月期 決算説明会

2009年5月21日開催

東京証券取引所市場第二部
証券コード:7844

I . 2009年3月期通期の業績

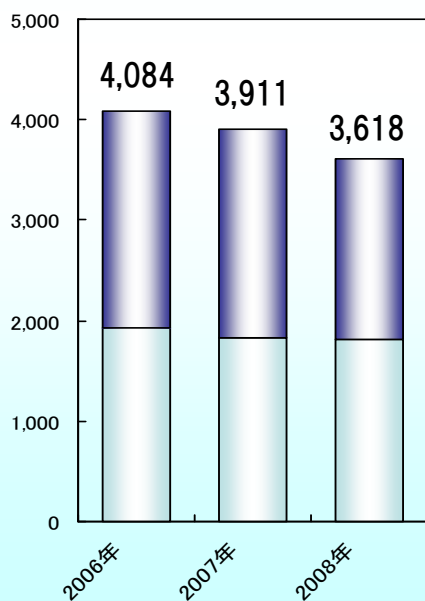
I-1. 音楽映像業界の市場動向

市場動向の概況

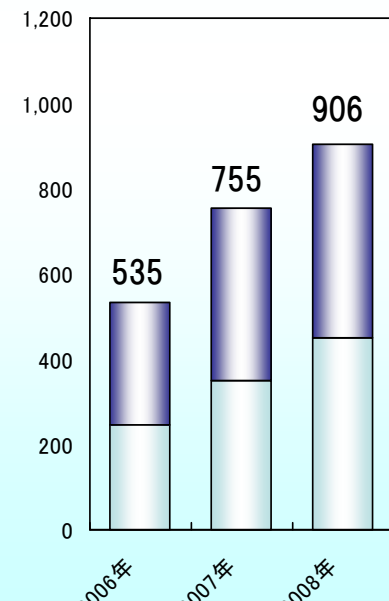
- ・音楽市場⇒有料音楽配信市場が引き続き堅調に拡大したものの、国内ソフト市場の縮小が進み、音楽市場全体では4年振りに前年割れ
- ・映像市場⇒ブルーレイ(HD DVDを含む)の売上金額が前年の3倍を超えて伸長したが、販売用DVDに加えレンタル用DVDも初めて前年を下回り、映像市場全体では4年連続の前年割れ

音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



【有料音楽配信金額推移】

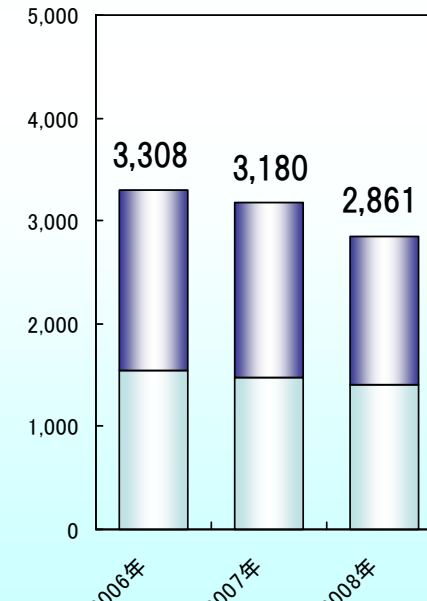


社団法人 日本レコード協会調べ

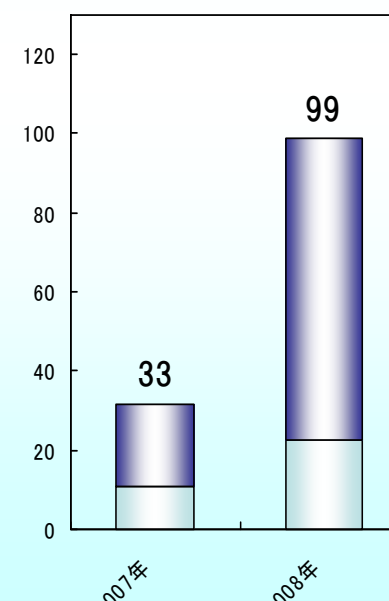
映像

■ 上半期(1~6月) ■ 下半期(7~12月)
単位: 億円

【映像ソフト売上金額推移】



【ブルーレイ(HD DVD含) 売上金額推移】



社団法人 日本映像ソフト協会調べ

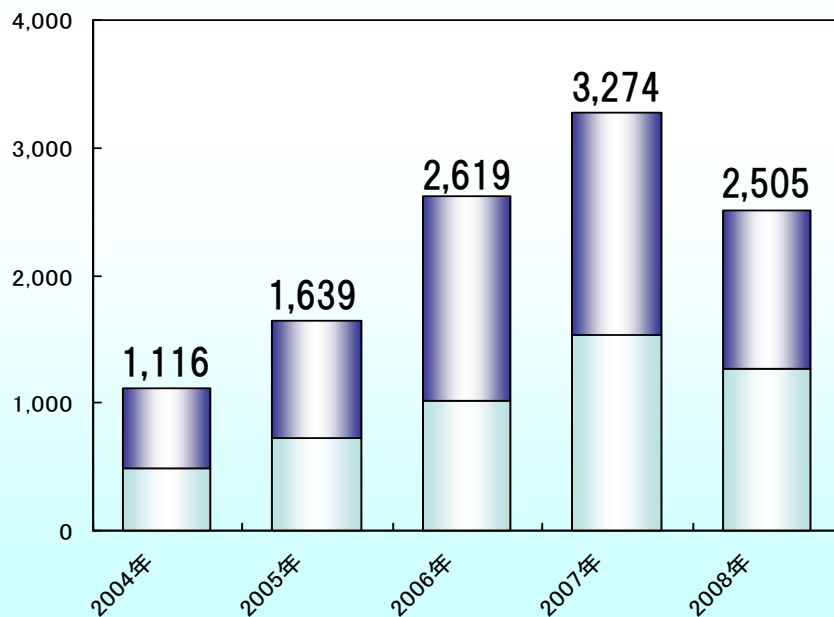
I-2. 国内ゲーム業界の市場動向

市場動向の概況

- ・2008年の国内ゲーム市場規模は、ハード市場が2,505億円(前年同期比23.5%減)、ソフト市場が3,321億円(前年同期比8.2%減)
- ・ハード市場はPSP17%成長と市場を牽引するも、据え置き機の普及が一巡
ソフト市場はPSPの伸長に加え、据え置き機3機種向けソフトの拡大が顕著
- ・これまで市場の成長を牽引してきたニンテンドーDSがハード・ソフトともに初めての前年割れ

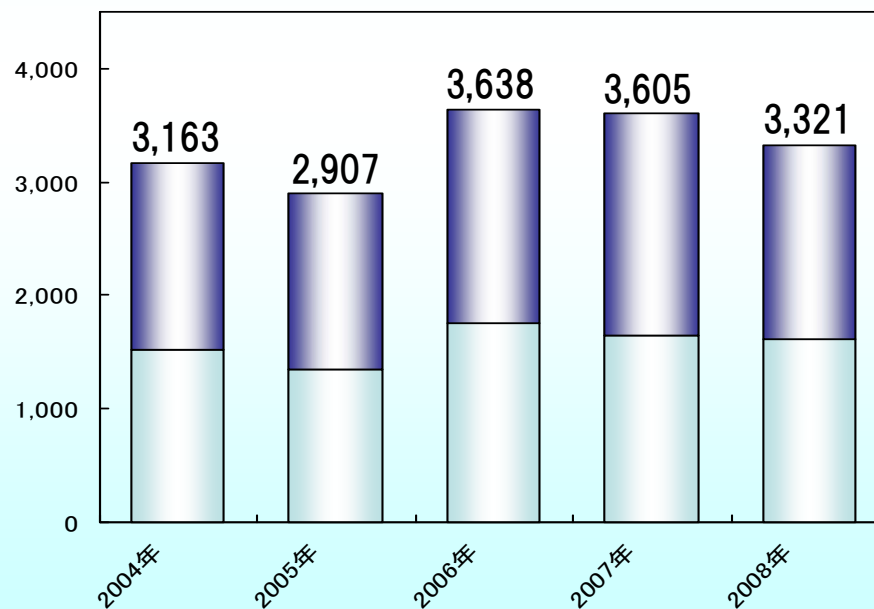
ハード

【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】



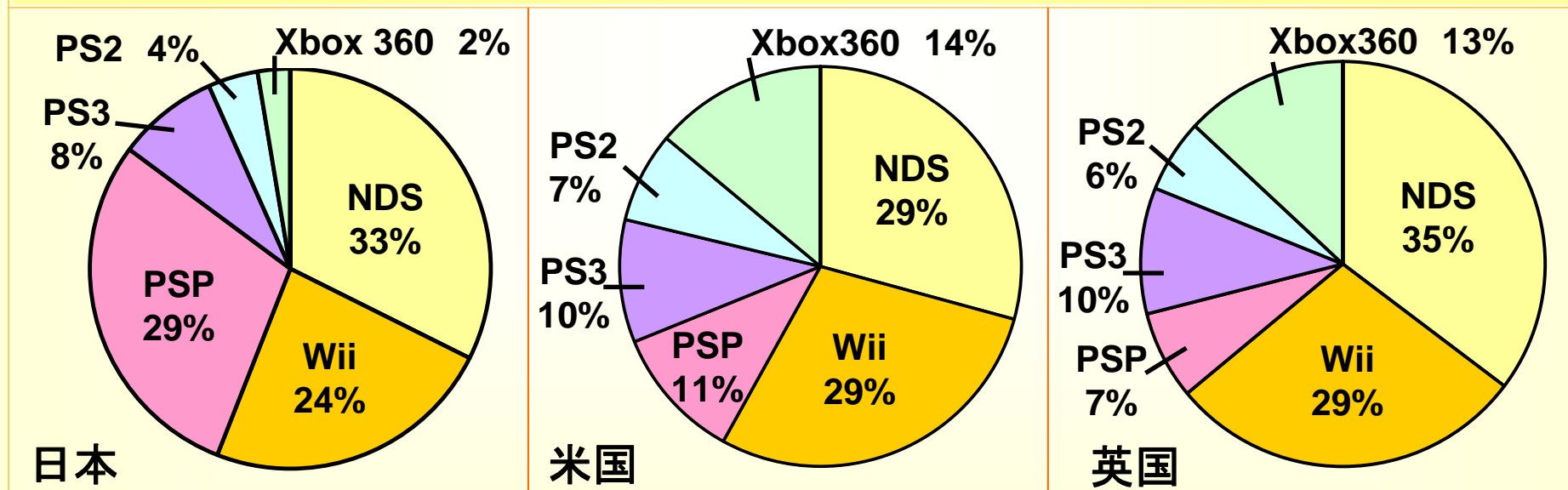
株式会社エンターブレイン調べ

I-3. 海外ゲーム業界の市場動向

市場動向の概況

- ・金融危機により、英小売大手チェーン「Woolworths」の経営破綻など小売店に影響
- ・2008年のゲームソフト市場は米国で前年比19%増の210億3,300万ドル、英国で前年比23%増の19億500万ポンド
- ・米国の2008年ゲームソフトランキングにおいてTOP4を任天堂によるWii向けタイトルが独占、
4タイトルで1,898万本売上
- ・英国の2008年における年間ゲームソフト販売本数8,280万本のうち
任天堂プラットフォーム向けタイトルが4,000万本を占有

日本・米国・英国の2008年ハード販売台数シェア



※NDSはDS、DSLite、Dsiの合計

I -4. 2009年3月期の業績①

(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

I -4. 2009年3月期の業績②

計画比

(単位:百万円)

計画 : 営業利益 260

① 年末商戦以降のゲーム受注減	△614
② ゲームの開発遅延による 国内1タイトルの発売延期	△114
③ 戦略的なゲームタイトルの 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)	△266
④ ゲームコンテンツ資産の一括償却	△951
⑤ 舞台原価の増加	△18
⑥ 業績不振に伴う賞与減	+34
⑦ その他	+431

実績 : 営業損失 △1,238

計画 : 経常利益 230

営業利益の計画比減	△1,498
⑧ 為替影響	△32
⑨ その他	△8

実績 : 経常損失 △1,308

計画 : 当期純利益 140

経常利益の計画比減	△1,538
⑩ 本社移転に伴う特別損失	△84
⑪ 希望退職者募集に伴う特別損失	△20
⑫ その他	+279

実績 : 当期純損失 △1,221

前期比

(単位:百万円)

前期 : 営業利益 352

① ゲーム販売売上の減少	△793
② ゲームコンテンツ資産の一括償却	△951
③ 舞台公演事業の利益率減	△107
④ 内部統制費用等の本社費増	△87
⑤ 業績・人員連動による賞与減	+40
⑥ その他	+308

実績 : 営業損失 △1,238

前期 : 経常利益 326

営業利益の前期比減	△1,590
⑦ 為替差損の増加	△16
⑧ 支払利息の増加	△8
⑨ その他	△20

実績 : 経常損失 △1,308

前期 : 当期純利益 791

経常利益の前期比減	△1,634
⑩ 前期事業再編に伴う特別損益	△821
⑪ 本社移転に伴う特別損益	△84
⑫ 希望退職者募集に伴う特別損失	△20
⑬ その他	+547

実績 : 当期純損失 △1,221

I -5. 2009年3月期 損益計算書

(単位:百万円)

	08/3期	09/3期	前期比 増減額
売上高	12,387	10,139	△2,248
売上原価	8,965	8,523	△442
販管費	3,069	2,854	△214
営業利益または営業損失(△)	352	△1,238	△1,590
営業外損益	△25	△69	△44
経常利益または経常損失(△)	326	△1,308	△1,634
特別損益	810	△81	△891
税引前当期利益または損失(△)	1,137	△1,389	△2,526
税引後当期利益または損失(△)	791	△1,221	△2,012

I-6. セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	08/3期		09/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	4,203	33.9	4,323	42.6	+120	+8.7
デジタルコンテンツ	6,903	55.7	4,673	46.0	△2,229	△9.7
舞台公演	825	6.7	1,159	11.4	334	+4.8
アミューズメント	468	3.8	0	0.0	△468	△3.8
事業合計	12,400	100.0	10,157	100.0	△2,243	—
消去または全社	△12	—	△17	—	△4	—
合計	12,387	—	10,139	—	△2,248	—

営業利益	08/3期		09/3期		前期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	354	36.1	469	—	+115	—
デジタルコンテンツ	457	46.6	△1,059	—	△1,516	—
舞台公演	165	16.8	60	—	△104	—
アミューズメント	5	0.5	0	—	△5	—
事業合計	981	100.0	△530	—	△1,511	—
消去または全社	△628	—	△708	—	△79	—
合計	352	—	△1,238	—	△1,590	—

I -7. 2009年3月期 貸借対照表

(単位:百万円)

	08/3期	09/3期	前期末比 増減額
流動資産	7,222	5,870	△1,351
固定資産	590	860	+270
資産合計	7,813	6,731	△1,081
流動負債	4,594	5,431	+837
固定負債	406	8	△397
負債合計	5,001	5,440	+439
純資産合計	2,812	1,291	△1,520

ポイント	08/3期	09/3期	前期末比 増減額
デジタルコンテンツ	2,385	2,555	+169
映像コンテンツ	312	153	△158
借入金(短期・長期合計)	1,689	2,681	+992
株主資本合計	2,633	1,321	△1,312

<流動資産:デジタルコンテンツ>

ゲームソフトの開発費として約25億円を投資し、タイトルの発売に伴い約14億円を費用化。

また、市場の後退に伴い、将来収支予測を厳格に評価した結果、約9億円を一括償却。

<流動資産:映像コンテンツ>

映像コンテンツの制作費として約5.2億円を投資し、6.5億円を費用化

<流動負債:短期借入金>

主に、ゲームソフト開発の先行投資に伴う調達の実行により増加

<純資産:株主資本合計>

当期純損失の計上により減少 ⇒ 2009年4月27日付で、496百万円の第三者割当増資を実施。

ゲームの開発資金に充当するとともに、資本の増強・財務の安定性向上を図る。

I-8. 2009年3月期 キャッシュフロー計算書



(単位:百万円)

	08/3期	09/3期	前期比 増減額
営業活動によるキャッシュフロー	△210	△1,038	△827
投資活動によるキャッシュフロー	2,580	△153	△2,733
財務活動によるキャッシュフロー	△1,954	937	+2,891
現金及び現金同等物の期末残高	1,334	1,109	△225

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の先行および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>

ゲーム開発機器及びソフトウェア等の固定資産取得による支出が発生

<財務活動によるキャッシュフロー>

ゲームソフト開発の先行投資に伴い、短期借入による収入が増加

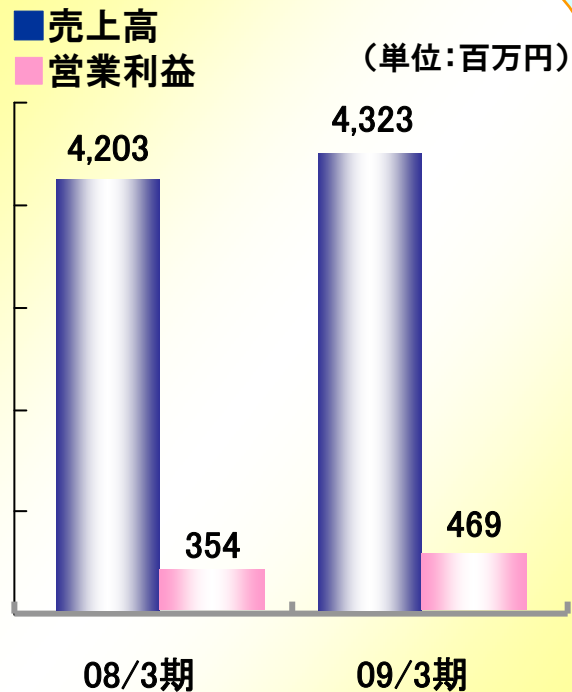
Ⅱ. セグメント別の状況

Ⅱ-1. 音楽映像事業①実績状況

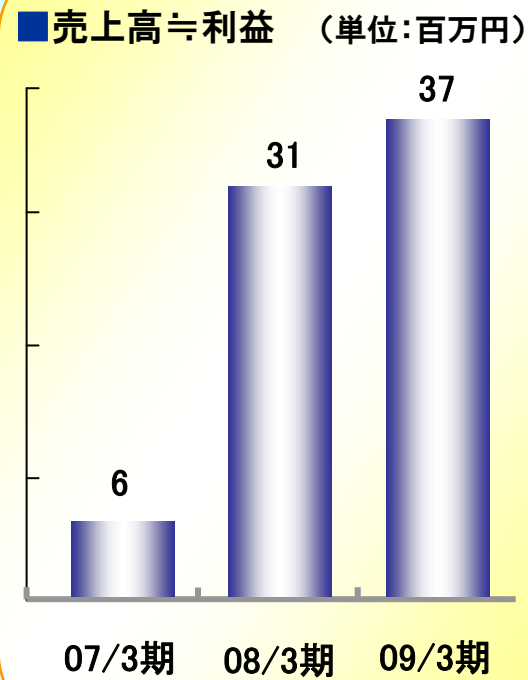
2009年3月期実績状況

- ・舞台公演の拡大に伴い「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズのDVD受注が、映画興行のヒットを受けて「映画Yes!プリキュア5GoGo!お菓子の国のハッピーバースディ♪」のDVD受注が、それぞれ好調に推移
- ・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
- ・積極的な作品供給により音楽配信、映像配信の売上が順調に拡大

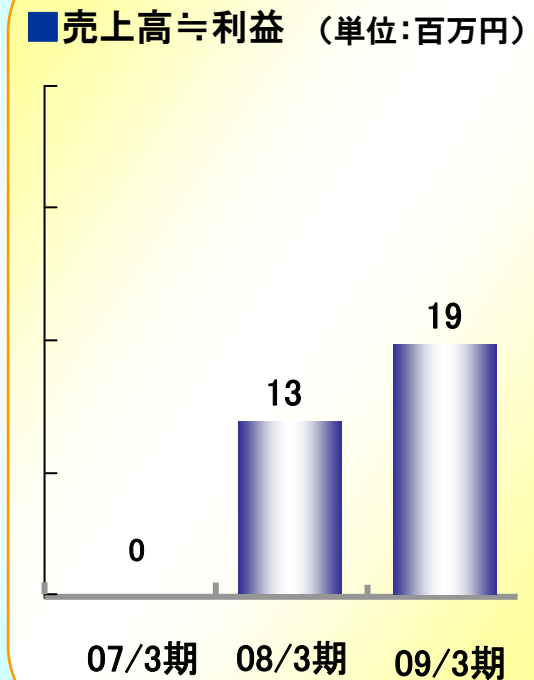
売上高・営業利益



映像配信売上高



音楽配信売上高



Ⅱ-1. 音楽映像事業②2009年3月期作品(音楽)

- ・「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



「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



©MMV

中河内 雅貴
「Your Story / あの空へ」



「Yes!プリキュア5GoGo!
ボーカルベスト!!」

©ABC・東映アニメーション



©MMV

古川 雄大デビューシングル
「SUNDAY」

II-1. 音楽映像事業③2009年3月期作品(映像)

- ・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!」のDVD販売が堅調に推移
- ・新たに主幹事出資作品「恋姫無双」、「あかね色に染まる坂」等を編成し映像商品化
- ・当社初のBlu-ray作品として「蟲師」、「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 5th Blu-ray」の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



©天野明/集英社・テレビ東京・リボン製作委員会

「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

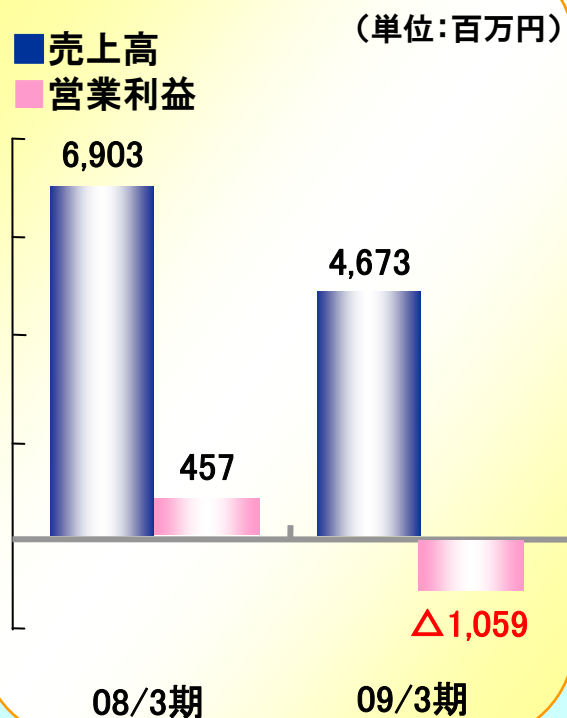
「ミュージカル『テニスの王子様』」DVD各種

Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業①実績状況

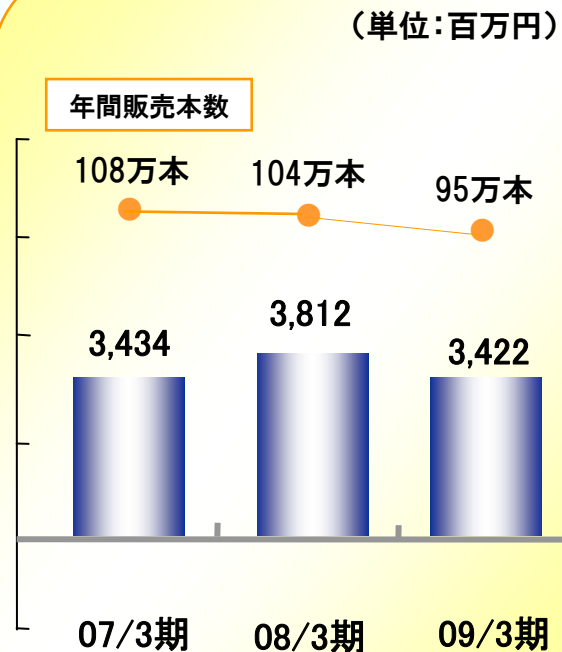
2009年3月期実績状況

- ・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
- ・2008年7月にモバイルゲームサイトを立ち上げるも会員獲得に苦戦⇒リスクを極小化し収入を得る戦略へ転換
- ・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

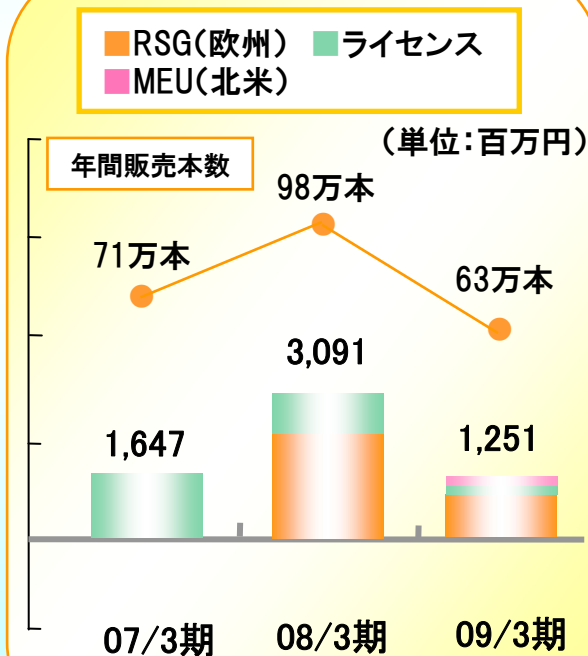
売上高・営業利益(合計)



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	09/3期				前期比増減			
	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	3	12.5	120	12.7	△2	△4.7	△48	△3.5
DS	11	45.8	428	45.0	△1	+4.5	△171	△12.7
PS2	5	20.8	115	12.2	△6	△17.1	△92	△7.8
PSP	5	20.8	287	30.2	+4	+17.4	+224	+24.1
計	24	100.0	952	100.0	△5	—	△87	—
RSG (欧州)	09/3期				前期比増減			
	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	12.5	74	13.5	△1	△12.5	△278	△22.1
DS	11	68.8	403	73.6	+5	+18.8	△138	+18.9
PS2	2	12.5	10	2.0	+2	+12.5	+6	+1.5
PSP	1	6.3	59	10.9	△2	△18.8	△32	+1.6
計	16	100.0	548	100.0	+4	—	△441	—
MEU (北米)	09/3期				前期比増減			
	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	1	33.3	32	35.3				
DS	1	33.3	23	26.0				
PSP	1	33.3	35	38.8				
計	3	100.0	91	100.0				

※「タイトル数」は新作のみ、「出荷本数」は旧作と廉価版も含む

※「RSG」、「MEU」は自社発売タイトルのみ、ライセンスアウトは含まない

Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業③2009年3月期発売作品(国内)

- ・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)
- ・「家庭教師ヒットマンREBORN!バトルアリーナ」を筆頭に、PSPタイトルが好調に推移したことにより、PS2向けソフトの販売不振に苦心した前期に比べ採算性が改善
- ・「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
- ・主力シリーズの新作「牧場物語ようこそ！風のバザールへ」「牧場物語わくわくアニマルマーチ」が堅調に推移するも、前作実績を大きく下回る



©2008 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

「牧场物語 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.

「牧场物語 わくわくアニマルマーチ」(Wii)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

「牧场物語 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. デジタルコンテンツ事業④2009年3月期発売作品(海外)

- ・2008年10月より米国子会社Marvelous Entertainment USA, Inc. が本格稼働を開始、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)

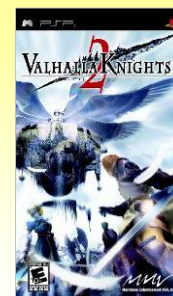
© 2008 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
The trademark of "Harvest Moon" is registered by Natsume Inc.



「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.



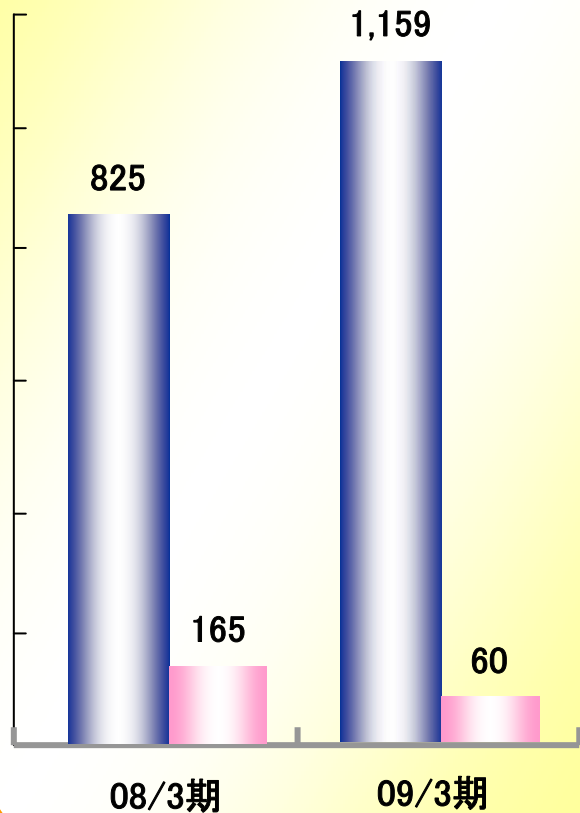
「Rune Factory Frontier」(Wii)

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

II-3. 舞台公演事業①実績状況

売上高・営業利益

■売上高 (単位:百万円)
■営業利益



2009年3月期実績状況

- ・「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『テニスの王子様』」のモバイル公式サイト「テニモ」が主要3キャリアでオープンし、有料会員数も順調に推移

シリーズDVDの受注も新作・旧作ともに好調に推移するとともに、ミュージカル出演俳優の音楽アーティストデビューや映画出演などマルチユースに展開し、音楽映像事業とのシナジーを促進

II-3. 舞台公演事業②2009年3月期公演作品

- ・「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 5th」と、
「ミュージカル『テニスの王子様』 The Imperial Presence 氷帝 feat. 比嘉」が、それぞれ過去最高の観客動員を記録
- ・「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)



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

©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



©マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

「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①

(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	△328	△1,238	△320	300	+8	+1,538
経常利益	△307	△1,308	△350	240	△42	+1,548
当期純利益	△237	△1,221	△360	100	△122	+1,321

Ⅲ-1. 2010年3月期の業績予想②



ポイント

< 音楽映像事業 >

- ・ アニメの新規作品7タイトル、シリーズ継続作品3タイトルの映像商品化
- ・ 製造コストを厳格に見直し原価を大幅圧縮

< デジタルコンテンツ事業 >

- ・ 国内：新作31タイトル・110万本出荷計画
- ・ 海外：新作27タイトル・117万本出荷計画
- ・ 大型宣伝イベントへの出展を中止

< 舞台公演事業 >

- ・ 4作品の公演を計画
- ・ 海外公演の当面の中止

< 全社 >

- ・ 各種固定費削減施策を織り込み

< 為替レート >

- ・ 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

対前期(12期)比

(単位:百万円)

前期：営業損失 $\Delta 1,238$

①	ゲームコンテンツ資産 一括償却分の解消	+951
②	12期からのゲームタイトル後ろ倒し	+154
③	役員報酬の減	+19
④	本社移転に伴う地代家賃の減	+35
⑤	交際費・交通費使用基準の厳格化	+20
⑥	希望退職者募集に伴う人件費の減	+66
⑦	デジタルコンテンツ事業の 利益改善(①～⑥を除く)	+375
⑧	舞台公演事業の利益改善 (①～⑥を除く)	+35
⑨	音楽映像事業の利益減 (①～⑥を除く)	$\Delta 58$
⑩	その他(連結消去等)	$\Delta 59$

計画：営業利益 300

Ⅲ-2. 2010年3月期セグメント別の構成比

(単位:百万円)

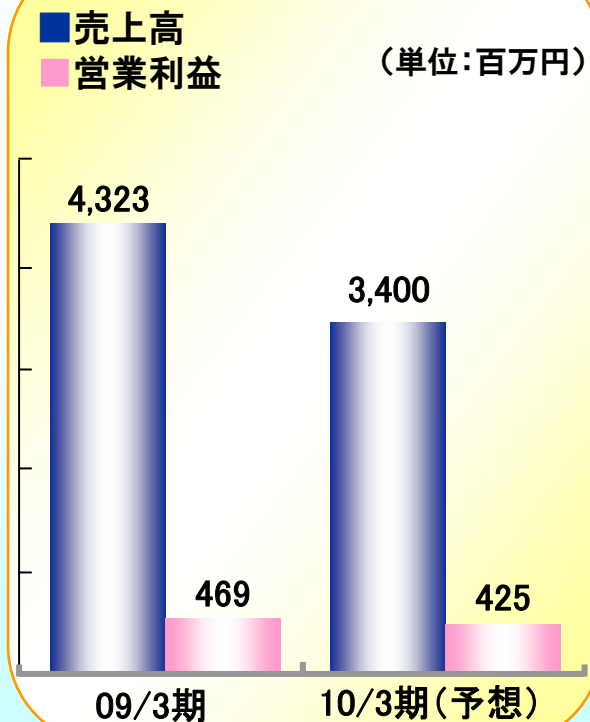
売上高	09/3期			10/3期			前期比 増減		
	第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期		第2四半期 累計	通期	
			構成比%			構成比%			構成比%
音楽映像	1,788	4,323	42.6	1,470	3,400	33.0	△318	△923	△9.6
デジタルコンテンツ	1,948	4,673	46.0	2,170	6,000	58.3	+221	+1,326	+12.2
舞台公演	611	1,159	11.4	360	900	8.7	△251	△259	△2.7
事業合計	4,348	10,157	100.0	4,000	10,300	100.0	△348	+142	—
消去または全社	△6	△17	—	—	—	—	+6	+17	—
合計	4,341	10,139	—	4,000	10,300	—	△341	+160	—

営業利益	09/3期			10/3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	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	—

重点施策

変化するメディアへの確実な取り組み ライブラリの多角的な活用

売上高・営業利益



- ・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し、新たな収益源の確立を図る
- ・DVD等既存パッケージメディア市場の減少傾向を考慮、コスト削減の徹底により、利益効率の向上を図る

Ⅲ-3. 音楽映像事業②2010年3月期作品



©天野明/集英社・テレビ東京・リボン製作委員会

「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

そら
「宙のまにまに」
(2009年7月放送開始予定)



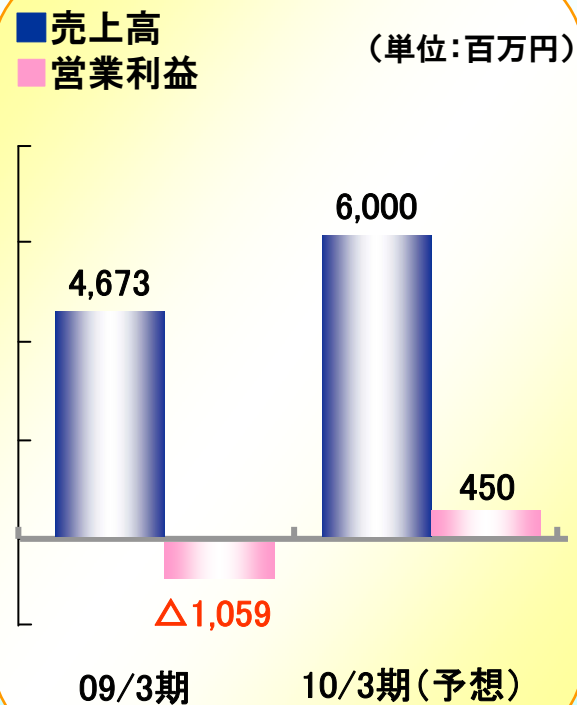
©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2009

「真・恋姫+無双」
(2009年秋放送開始予定)

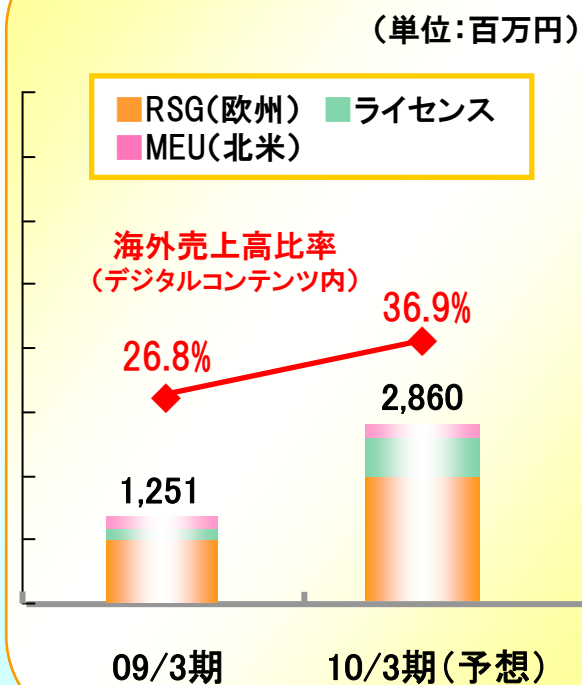
重点施策

海外売上の拡大

売上高・営業利益



海外売上高



- ・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
- ・米国子会社マーベラスUSAは発売タイトルが前期より倍増
- ・国内で好調なPSPのタイトルを前期の倍投入(前期5⇒今期9)
- ・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

Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業②プラットフォーム別販売計画(国内)



(単位:千本)

国内	10/3期				前期比増減			
	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	6	19.4	180	16.1	+3	+6.9	+60	+3.4
WiiWare	2	6.5	10	0.9	+2	+6.5	+10	+0.9
DS	10	32.3	410	36.6	△1	△13.6	△18	△8.4
PS2	0	0.0	0	0.0	△5	△20.8	△115	△12.2
PSP	9	29.0	420	37.5	+4	+8.2	+133	+7.3
PS3	2	6.5	75	6.7	+2	+6.5	+75	+6.7
Xbox360	2	6.5	25	2.2	+2	+6.5	+25	+2.2
計	31	100.0	1,120	100.0	+7	—	+168	—

※「タイトル数」は新作のみ、「出荷本数」は旧作と廉価版も含む

※WiiWareの出荷本数=ダウンロード数

Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業③プラットフォーム別販売計画(海外)



(単位:千本)

RSG (欧州)	10/3期				前期比増減			
	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	7	38.9	530	60.2	+5	+26.4	+456	+46.7
DS	9	50.0	330	37.5	△2	△18.8	△73	△36.1
PS2	0	0.0	0	0.0	△2	△12.5	△10	△2.0
PSP	2	11.1	20	2.3	+1	+4.9	△39	△8.6
計	18	100.0	880	100.0	+2	—	+332	—
MEU (北米)	10/3期				前期比増減			
	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	4	50.0	170	65.9	+3	+16.7	+138	+30.6
DS	1	12.5	8	3.1	±0	△20.8	△15	△22.9
PSP	1	12.5	20	7.8	±0	△20.8	△15	△31.0
PS3	1	12.5	20	7.8	+1	+12.5	+20	+7.8
Xbox360	1	12.5	40	15.5	+1	+12.5	+40	+15.5
計	8	100.0	258	100.0	+5	—	+167	—

※「タイトル数」は新作のみ、「出荷本数」は旧作と廉価版も含む

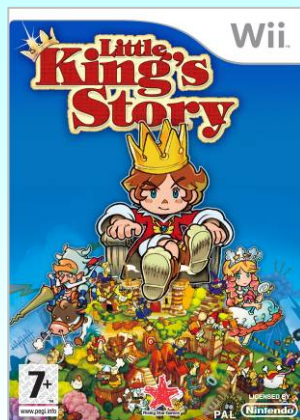
※MEUの出荷本数は、MEUからライセンス先へのタイトル数とMG金額を本数換算した数字も含む

Ⅲ-4. デジタルコンテンツ事業④2010年3月期発売作品



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

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



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

「王様物語」
 日・米・欧発売予定(Wii)
 (欧州は4月発売済)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「アークライズ ファンタジア」
 日・米発売予定(Wii)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

「勇者30」
 日・米・欧発売予定(PSP)



©2009 Marvelous Entertainment Inc.

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



©2007 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.
 ©2007 Rising Star Games Ltd.

**「NO MORE HEROES
 DESPERATE STRUGGLE」**
 欧州発売予定(Wii)

※画像は前作「NO MORE HEROES」のものです。



PostPet TM ©2009 So-net Entertainment Corporation
 ©2009 So-net Entertainment Corporation/
 Marvelous Entertainment Inc.

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



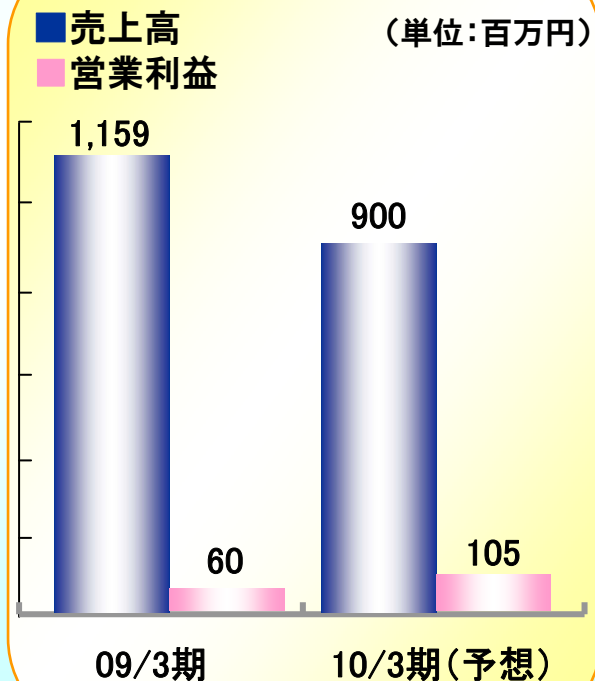
©2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

牧场物語シリーズ
「まきばのおみせ」
 (WiiWare)
 (4月28日より配信中)

重点施策

舞台興行の効率化

売上高・営業利益



- ・規模の拡大から、効率化による収益性の拡大、
多角化展開や新たな販売チャンネルの開拓による
収益機会の拡大へと、戦略転換
- ・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

Ⅲ-5. 舞台公演事業②2010年3月期公演作品



©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

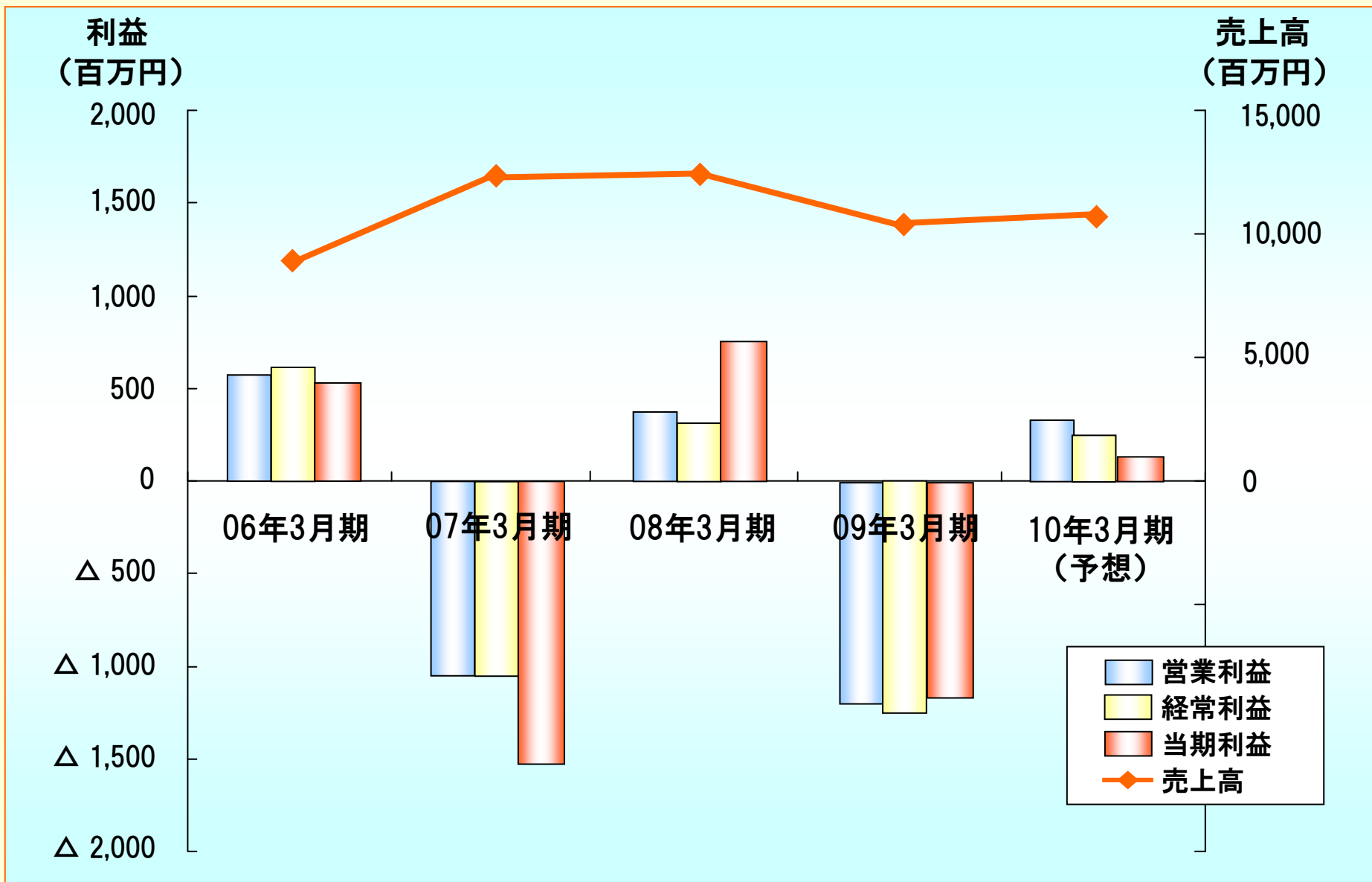


©マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

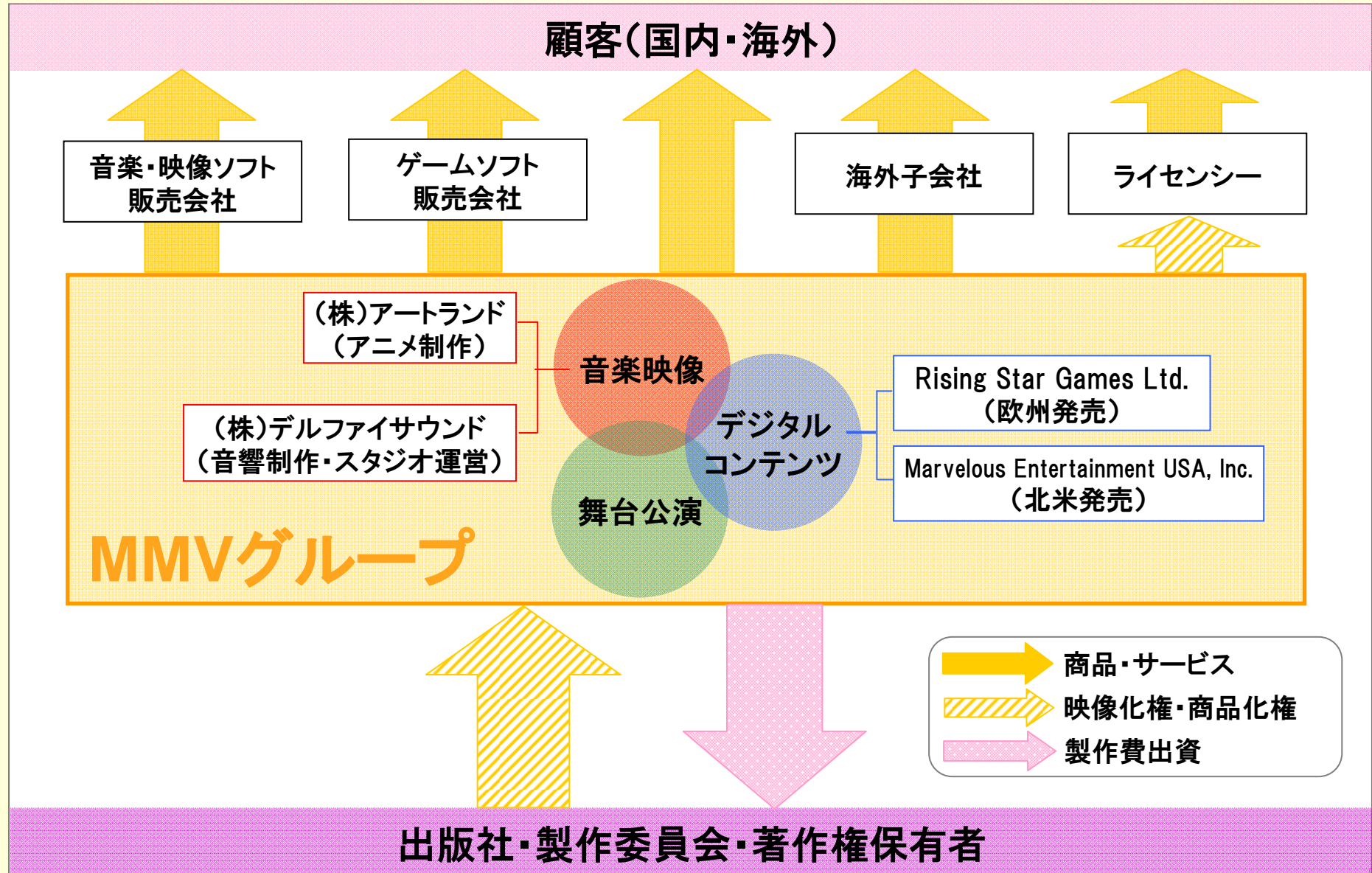
「『マグダラなマリア』 マリアさんは2度ぐらい死ぬ
サンシャインオリエンタル急行殺人事件」
2009年11月 東京・神戸公演予定

※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。

<参考>マーベラスグループ過去5年の業績推移



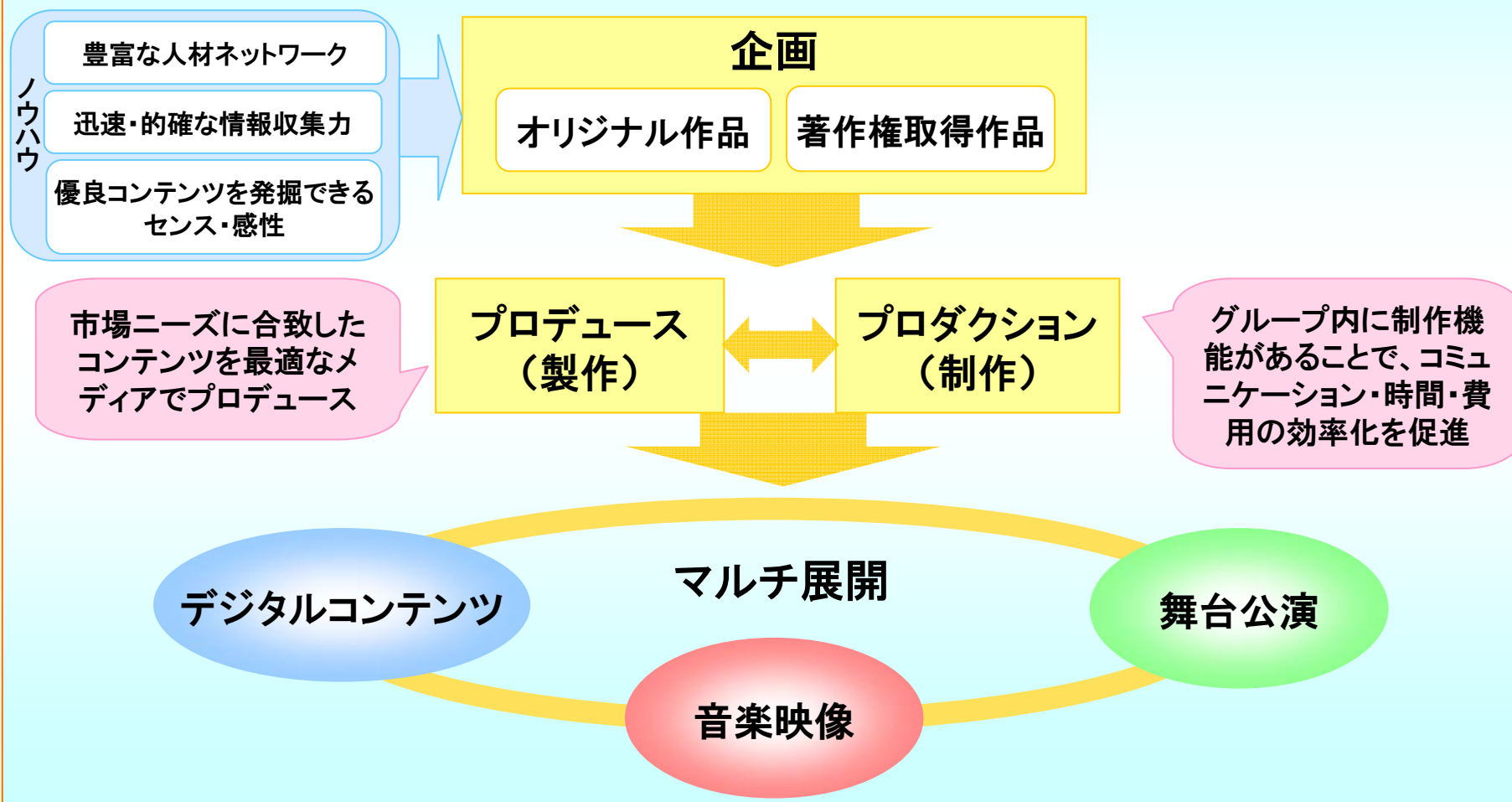
<参考> マーベラスグループの事業展開



<参考> マーベラスグループの競争力

「ワンソース・マルチユース」

——— 優良コンテンツのマルチ展開をプロデュース(製作)&プロダクション(制作) ———





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で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。