



# 株式会社マーベラスエンターテイメント 2010年3月期 第2四半期決算説明会

2009年11月13日開催

東京証券取引所市場第二部  
証券コード:7844

・ 2010年3月期  
第2四半期累計の業績

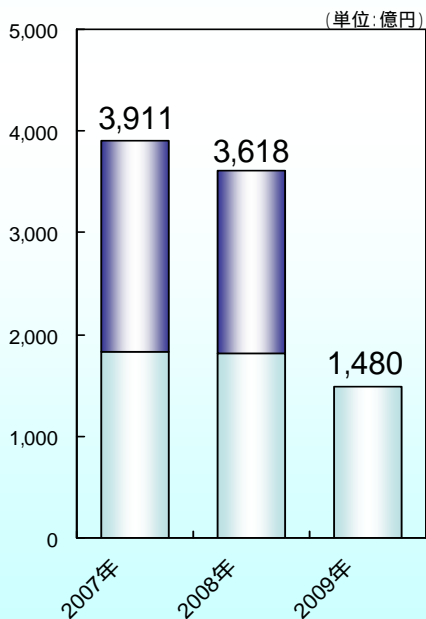
# -1. 音楽映像業界の市場動向

## 市場動向の概況

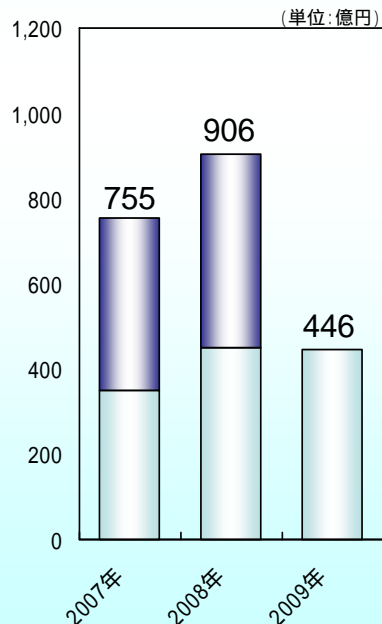
- ・音楽市場 音楽ソフト生産金額が前年同期比18.6%減の1,480億円となったことに加え、  
有料音楽配信売上金額も前年同期比0.8%減の446億円となり、2005年の統計調査開始以来  
初めての前年割れを記録
- ・映像市場 上半期実績では2004年をピークに縮小傾向が続いているが、  
ブルーレイの売上金額は前年同期比287%増の84億円と大きく伸長

### 音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



【有料音楽配信金額推移】

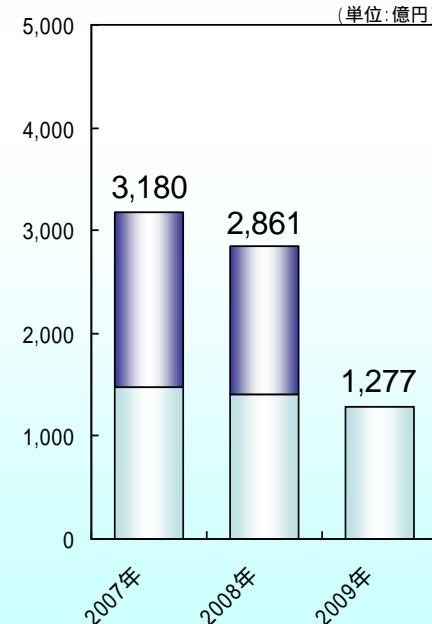


社団法人 日本レコード協会調べ

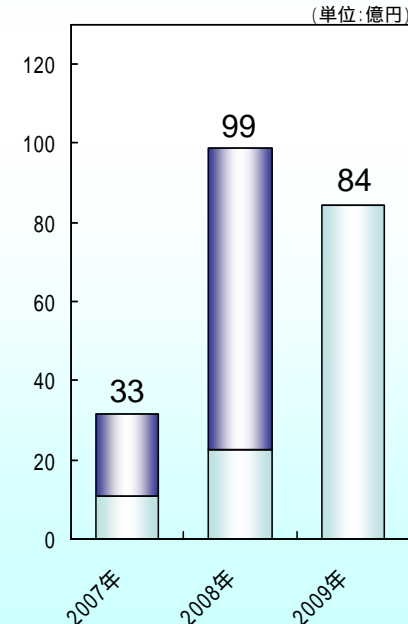
### 映像

上半期(1~6月) 下半期(7~12月)

【映像ソフト売上金額推移】



【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

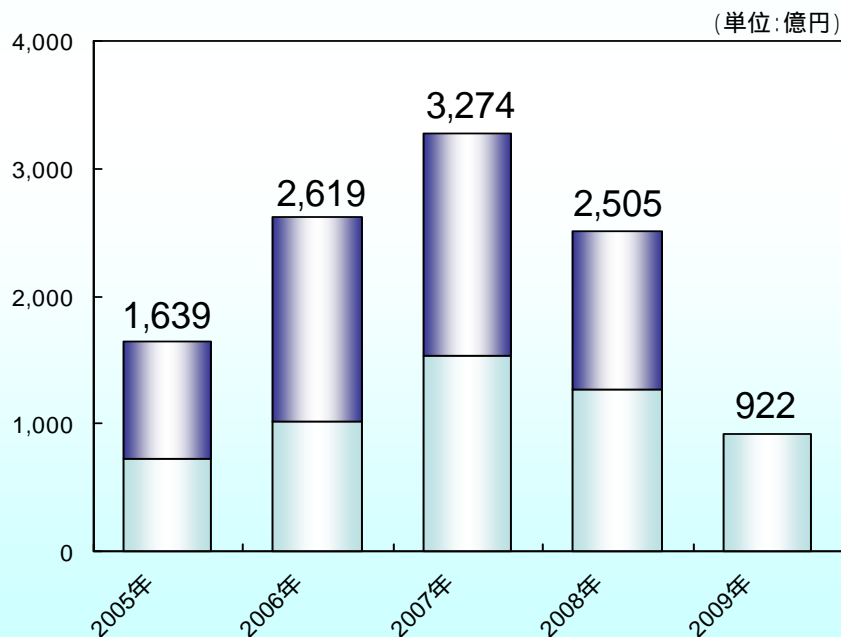
# -2. 国内ゲーム業界の市場動向

## 市場動向の概況

- ・2009年1月～6月の国内ゲーム市場規模は、ハード市場が922億円(前年同期比27.6%減)、ソフト市場が1,268億円(前年同期比21.8%減)
- ・前年同期と比較して大型タイトルが少なかったことに加え、「Wii」の市場がハード市場で前年同期比62.8%減、ソフト市場で前年同期比51.6%減と大きく減少

### ハード

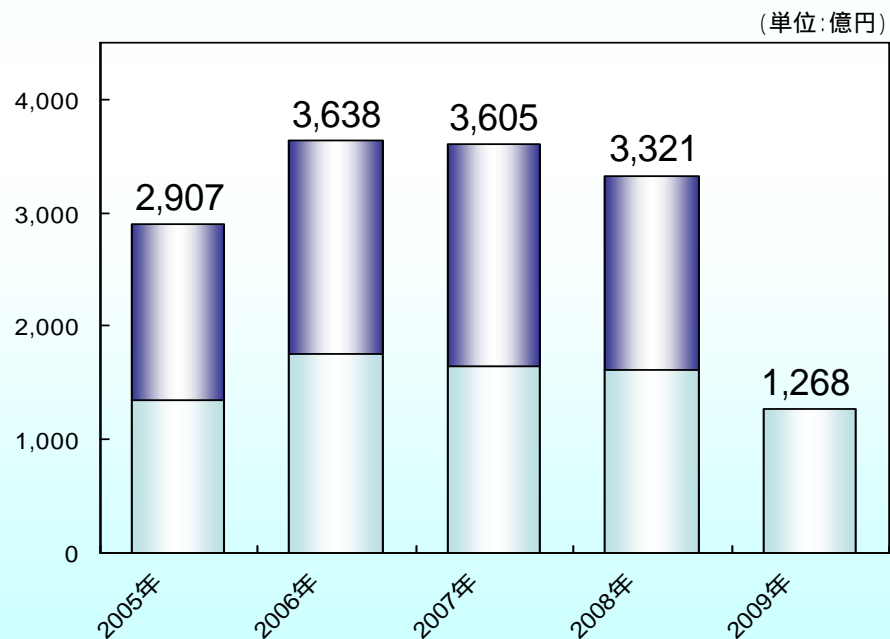
【国内ハード市場規模推移】



### 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

# -3. 2010年3月期 第2四半期累計の業績

(単位:百万円)

	09/3期 第2四半期 累計	10/3期 第2四半期累計			
		計画	実績	前年同期比 増減額	計画比 増減額
売上高	4,341	4,000	4,347	+6	+347
営業利益または営業損失( )	328	320	264	+64	+55
経常利益または経常損失( )	307	350	300	+6	+49
当期純利益または当期純損失( )	237	360	279	41	+80

## ポイント

< 前年同期比 > 売上:増、営業利益・経常利益:改善、当期利益:減

・売上高はほぼ横ばいとなったものの、音楽映像事業において

コンテンツ償却費及び製造コストの圧縮を進めた結果大幅に利益率が改善したこと、

本社移転等による家賃光熱費の削減等、各種経費の圧縮が進んだこと等により、営業損失幅は改善

・少数株主損失により当期利益に加算される金額が前期と比べ減少したことにより、当期純損失幅は拡大

< 計画比 > 売上・営業利益・経常利益・当期利益:達成

・デジタルコンテンツ事業において、販売計画が未達となったものの、

音楽映像事業において大幅に利益率が改善したこと、

舞台公演事業において一部公演の実績計上が下期から前倒れたこと等により、

グループ全体の売上・利益は当初計画に比べ増加

# -4 . 2010年3月期 第2四半期累計損益計算書

(単位:百万円)

	09/3期 第2四半期累計	10/3期 第2四半期累計	前年同期比 増減額
売上高	4,341	4,347	+6
売上原価	3,298	3,357	+58
販管費	1,371	1,255	116
営業利益または営業損失( )	328	264	+64
営業外損益	21	36	57
経常利益または経常損失( )	307	300	+6
特別損益	20	5	14
税引前当期利益または損失( )	286	295	8
税引後当期利益または損失( )	237	279	41

## ポイント

- < 売上原価の増加 > デジタルコンテンツ事業において、ワールドワイド向け大型タイトルの発売が多かったため、期中の計上開発費が前年同期と比較して増加
- < 販管費の減少 > 主に合理化に伴う人件費の削減効果( 54)、本社移転に伴う地代家賃の削減効果( 14)など、各種経費を圧縮
- < 営業外損益 > 主に為替差損益の増減影響
- < 特別損益 > 主に特別利益(貸倒引当金戻入)の減少

# -5. セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	09/3期 第2四半期累計		10/3期 第2四半期累計		前年同期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	1,781	41.0	1,608	37.0	172	4.0
デジタルコンテンツ	1,948	44.9	1,981	45.6	+33	+0.7
舞台公演	611	14.1	758	17.4	+146	+3.3
合計	4,341	100.0	4,347	100.0	+6	

営業利益	09/3期 第2四半期累計		10/3期 第2四半期累計		前年同期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	144		234		+89	
デジタルコンテンツ	165		224		58	
舞台公演	73		45		28	
事業合計	52		55		+3	
消去または全社( )	381		320		+61	
合計	328		264		+64	

消去または全社は、主に本社費

# -6. 2010年3月期 第2四半期累計貸借対照表

(単位:百万円)

	09/3期	10/9期	前期末比 増減額
流動資産	5,870	5,801	69
固定資産	860	942	+81
資産合計	6,731	6,743	+11
流動負債	5,431	5,166	264
固定負債	8	77	+68
負債合計	5,440	5,244	196
純資産合計	1,291	1,499	+207

## ポイント

	09/3期	10/9期	前期末比 増減額
コンテンツ資産 ( )	2,708	2,852	+143
有利子負債	2,681	2,661	20
株主資本	1,321	1,541	+220

コンテンツ資産 = 映像コンテンツ + デジタルコンテンツ

<コンテンツ資産> 映像コンテンツへの投資を276百万円、デジタルコンテンツへの投資を1,074百万円行い、作品供給にともないそれぞれ、263百万円、943百万円を費用化。

<株主資本> 2009年4月27日付で、496百万円の第三者割当増資を実施。



# -7. 2010年3月期 第2四半期累計キャッシュフロー計算書

(単位:百万円)

	09/3期 第2四半期累計	10/3期 第2四半期累計	前年同期比 増減額
営業活動によるキャッシュフロー	1,304	167	+1,136
投資活動によるキャッシュフロー	69	123	54
財務活動によるキャッシュフロー	1,111	471	639
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,100	1,280	+180

## ポイント

- < 営業活動によるキャッシュフロー > 主に、デジタルコンテンツへの投資額の圧縮と、各事業において先行投資の回収が進んだことによる増加
- < 投資活動によるキャッシュフロー > 本社移転に伴う敷金の発生による支出増
- < 財務活動によるキャッシュフロー > 前年同期は、借入金の増減による収入が1,178百万円発生したが、今期は、借入金の増減による支出26百万円、第三者割当増資による収入499百万円となり前年同期と比べて減少

# ・ セグメント別の状況

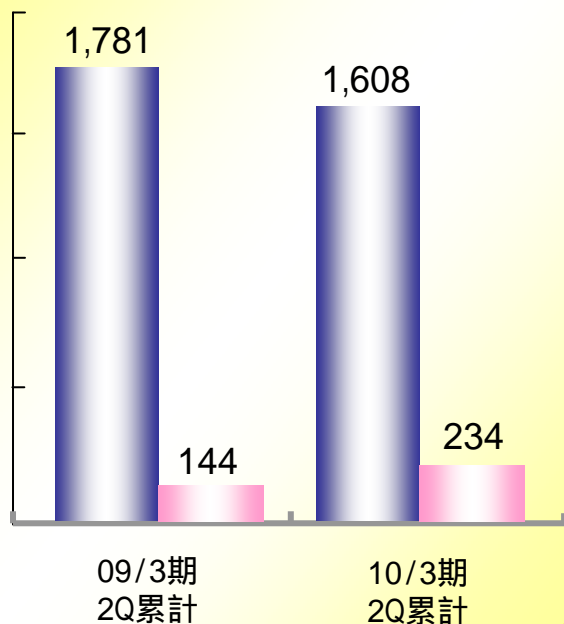
# -1. 音楽映像事業 実績状況

## 2010年3月期 第2四半期累計実績状況

- ・映像ソフト市場の縮小に伴い、DVDの受注数や、子会社アートランドにおけるアニメーション受託制作が減少し減収
- ・出資映画作品の興行が好調に推移したことなどにより、マスターライセンスの分配収入が増加したことや、コンテンツ償却費および製造原価の圧縮が進んだことにより利益率は大幅に改善し増益

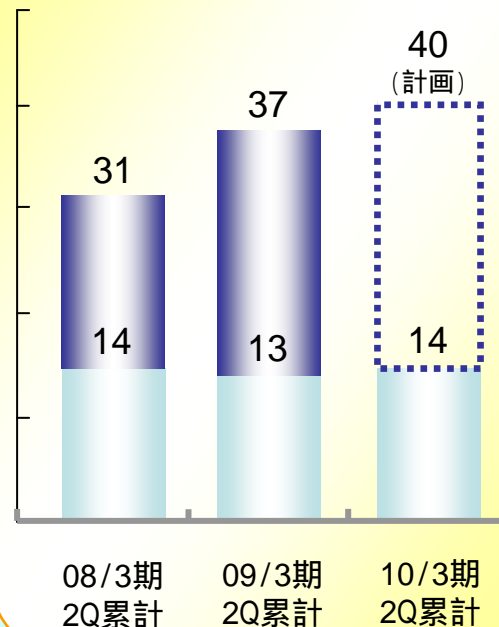
### 売上高・営業利益

売上高  
営業利益 (単位:百万円)



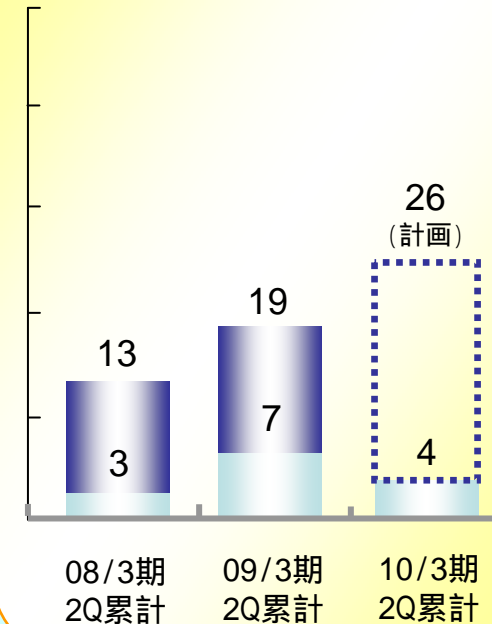
### 映像配信売上高

上期 売上高 利益 (単位:百万円)  
下期 売上高 利益



### 音楽配信売上高

上期 売上高 利益 (単位:百万円)  
下期 売上高 利益



# -1. 音楽映像事業 2010年3月期 上期作品(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
- ・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!  
ボーカルアルバム1  
~太陽の子供たちへ~」

©ABC・東映アニメーション



中河内 雅貴  
「君は僕の太陽」

©MMV



古川 雄大  
「I」

©MMV



vistlip  
「-OZONE-」

©MMV

# -1. 音楽映像事業 2010年3月期 上期作品(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
- ・新たに「タユタマ」、「宙のまにまに」等を映像商品化
- ・「タユタマ」では、当社で初めてDVDとブルーレイの同時発売を実施し、ブルーレイの受注も堅調に推移
- ・10月から放送4年目となる「家庭教師ヒットマンREBORN!」では初のDVD-BOXを発売
- ・「ミュージカル『テニスの王子様』」関連作品は、新たに5作品を発売しシリーズ累計出荷本数が50万本を突破
- ・前期劇場公開した映画シリーズ「キラキラMOVIES」3作品を映像商品化



©ABC・東映アニメーション

「フレッシュプリキュア！」



©2009 Lump of Sugar / タユタマ製作委員会

「タユタマ」

当社初の  
DVD & ブルーレイ  
同時発売を実施



©柏原麻実 / 講談社・蒼栄高校天文部

「宙のまにまに」



©2009映画プリキュアオールスターズ製作委員会

「映画プリキュアオールスターズDX  
みんなともだちっ 奇跡の全員大集合！」



©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!」

「リボーン」初の  
DVD-BOXを発売

シリーズ累計  
50万本を突破!!



©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



©「新宿区歌舞伎町保育園」製作委員会

キラキラMOVIES  
「新宿区歌舞伎町保育園」

# -2. デジタルコンテンツ事業 実績状況

## 2010年3月期 第2四半期累計実績状況

- ・国内で10タイトル、欧州で7タイトル、北米で3タイトルを発売
- ・ワールドワイド向けの大型タイトルの編成に伴い、1タイトル当たりの制作費が増加
- ・一方で、国内外におけるゲーム市場の縮小に伴い総出荷本数が軟調に推移したことや、海外市場において予想を超える大幅な値引きが発生したため、前年同期と比較して売上は微増に留まり、減益

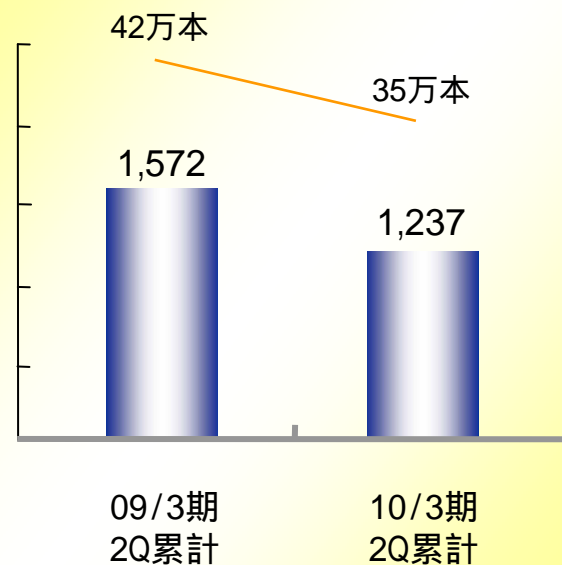
### 売上高・営業利益(合計)

売上高  
営業利益 (単位:百万円)



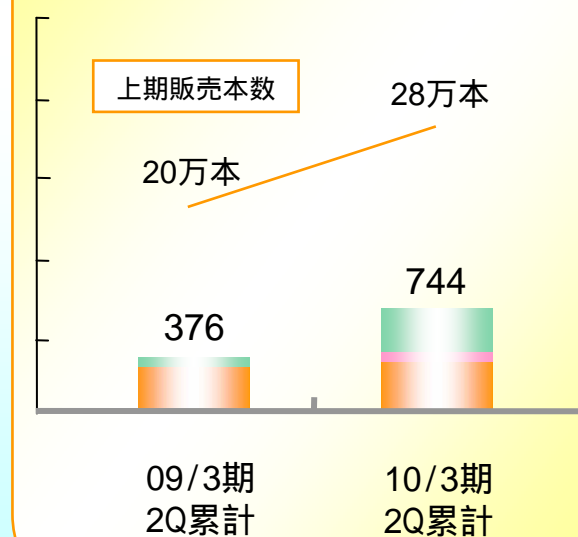
### 売上高(国内)

上期販売本数 (単位:百万円)



### 売上高(海外)

(単位:百万円)  
RSG(欧州) MEU(北米) ライセンス



## -2. デジタルコンテンツ事業 プラットフォーム別販売実績

(単位:千本)

国内	10/3期 第2四半期累計				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	4	40.0	127	35.6	+4	+40.0	+125	+35.4
DS	1	10.0	28	7.9	7	47.1	156	33.9
PS2	0	0.0	5	1.7	2	14.3	45	9.9
PSP	5	50.0	195	54.8	+1	+21.4	8	+8.5
計	10	100.0	356	100.0	4	—	84	—
RSG (欧州)	10/3期 第2四半期累計				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	3	42.9	146	68.8	+1	+14.3	+86	+38.9
DS	3	42.9	56	26.4	+1	+14.3	29	16.2
PS2	0	0.0	0	0.0	2	28.6	4	2.4
PSP	1	14.3	10	4.7	±0	±0	40	20.3
計	7	100.0	213	100.0	±0	—	+11	—
MEU (北米)	10/3期 第2四半期累計				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	66.7	56	83.3				
DS	1	33.3	10	15.1				
PSP	0	0.0	1	1.6				
計	3	100.0	67	100.0				

「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

この他、新たにWiiWare向けタイトルを3タイトル配信開始

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

MEUの自社発売は2008年10月からのため、前年同期は実績なし



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)



2006-2009 Marvelous Entertainment Inc.

「VALHALLA KNIGHTS2  
BATTLE STANCE」(PSP)



©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2  
スピリットバースト」(PSP)

# 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.



「VALHALLA KNIGHTS2」(PSP)

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



「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

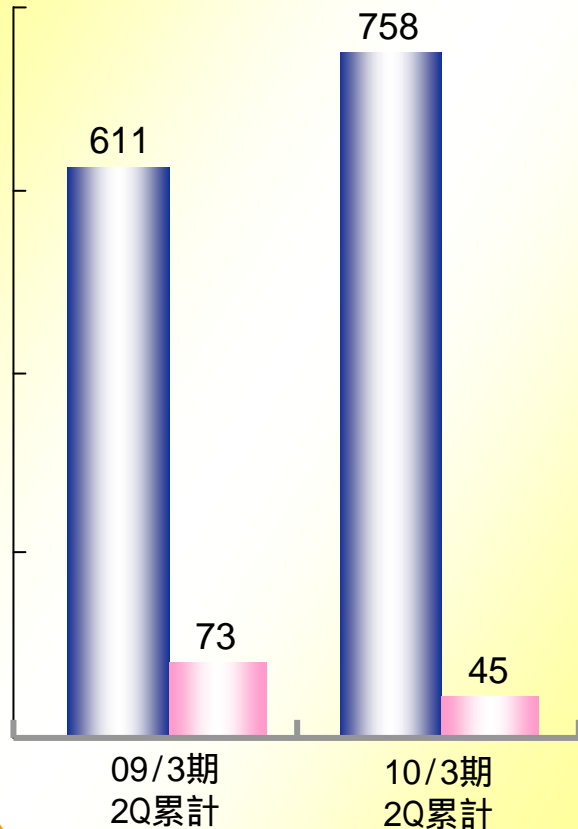
# 欧州



# -3. 舞台公演事業 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 第2四半期累計実績状況

- ・前期末に公演した「ミュージカル『テニスの王子様』 The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝」の後半公演、今期5月に公演した「ミュージカル『テニスの王子様』コンサート Dream Live 6th」、今期7月から公演した「ミュージカル『テニスの王子様』 The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺」の前半公演、全102公演分の実績を計上
- ・計上公演数が増加したことから、前年同期と比較して売上は増加
- ・前期末の公演において一部の地方公演で集客に苦戦したことが利益を圧迫し、利益においては前年同期と比較して減少

# -3. 舞台公演事業 2010年3月期 上期公演作品



「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  
(後半公演を当上期に計上、残りは前期計上済み)



「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

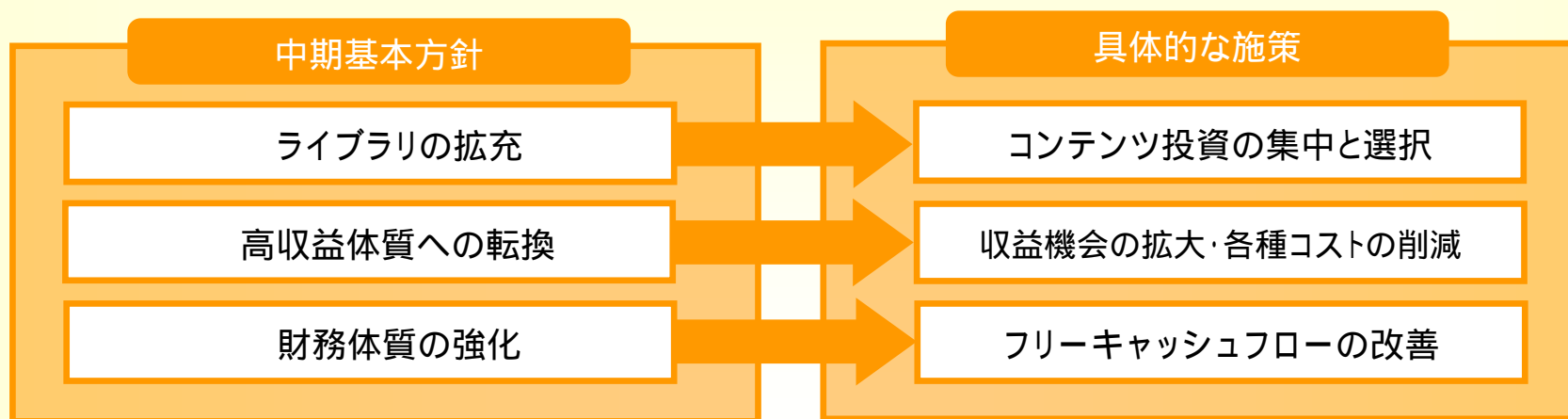
初の試みとして、千秋楽公演の  
ライブビューイング(同時生中継)を  
全国13都市、19ヶ所の映画館で実施、  
約8,000人を動員(実績計上は下期)



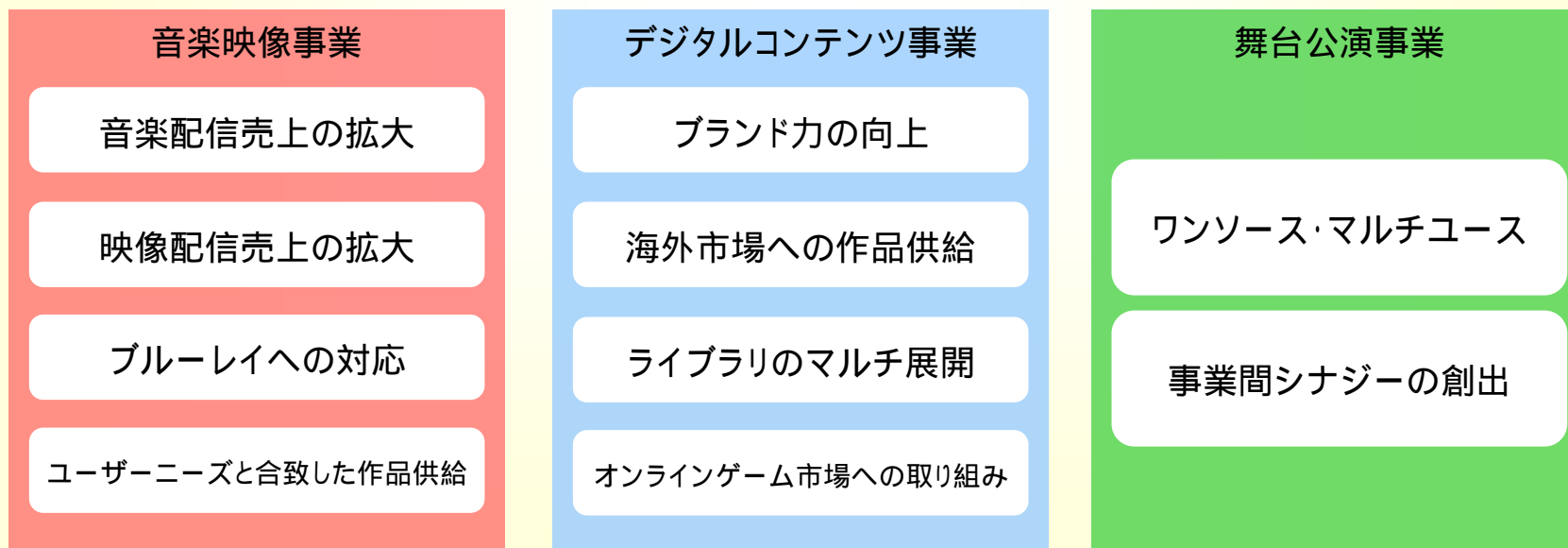
「ミュージカル『テニスの王子様』  
The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺」  
2009年7月～10月 全国6都市で全69公演  
約10万人動員(ライブビューイング含む)  
(前半公演は上期計上、後半公演は下期計上)

# . 2010年3月期 下期の事業戦略

# -1. 中期基本方針、各事業の取り組み



## 各事業の取り組み



## -2. 2010年3月期(通期)の業績予想

(単位:百万円)

	09/3期	10/3期(予想)	前期比増減額
売上高	10,139	10,300	+160
営業利益	1,238	300	+1,538
経常利益	1,308	240	+1,548
当期純利益	1,221	100	+1,321

### ポイント

#### < 音楽映像事業 >

・ブルーレイへの対応を引き続き行うとともに、旧作ライブラリの活用を強化し、商品構成を多様化

#### < デジタルコンテンツ事業 >

・当社IPの活用を強化し、ネットワーク販売や「mixiアプリ」等への作品供給を加速  
 ・当社初のPS3とXbox360のマルチプラットフォーム作品を発売予定

#### < 舞台公演事業 >

・「ミュージカル『テニスの王子様』」の累計観客動員数が90万人を突破、今冬公演で100万人突破へ  
 ・前期に公演し好評を博した「マグダラなマリア」の続編を、11月に東京・神戸で公演

#### < 全社 >

・各種経営効率改善施策の推進

# -3. 2010年3月期(通期)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	
		構成比%		構成比%		構成比%
音楽映像	4,305	42.5	3,400	33.0	905	9.5
デジタルコンテンツ	4,673	46.1	6,000	58.3	+1,326	+12.2
舞台公演	1,159	11.4	900	8.7	259	2.7
合計	10,139	100.0	10,300	100.0	+160	

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		425	43.4	44	
デジタルコンテンツ	1,059		450	45.9	+1,509	
舞台公演	60		105	10.7	+44	
事業合計	530		980	100.0	+1,510	
消去または全社	708		680		+28	
合計	1,238		300		+1,538	

# -4. 音楽映像事業 2010年3月期 下期作品

- ・2009年7月から放送された「GA 芸術科アートデザインクラス」を下期からDVD発売
- ・2009年10月放送開始の出資作品「真・恋姫†無双」、「11eyes(イレブンアイズ)」は、DVDとブルーレイを同時発売
- ・「家庭教師ヒットマンREBORN!」が2009年10月より放送4年目に突入
- ・人気作品「GUNSLINGER GIRL」のブルーレイ-BOX発売など、旧作ライブラリのブルーレイ化やBOX化を推進
- ・2009年9月、大手動画コミュニティサイト「ニコニコ動画」内に当社公式チャンネル「まべちゃん」を開設、アニメーション作品やWebラジオ、プロモーションビデオ等を有料・無料で配信



©きゅづきさとこ・芳文社/GA製作委員会

「GA  
芸術科アートデザインクラス」



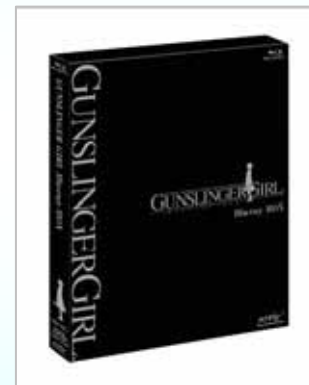
©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2009

「真・恋姫†無双」



©Lass・虹校考現学部 2009

「11eyes(イレブンアイズ)」



©相田裕 / アスキー・メディアワークス・  
マーベラスエンターテイメント

「GUNSLINGER GIRL  
Blu-ray BOX」



Marvelous Entertainment Inc.  
All rights reserved.

ニコニコ動画  
当社公式チャンネル  
「まべちゃん」  
2009年9月28日オープン  
会員数 約7,000人  
(2009年11月現在)

# -5. デジタルコンテンツ事業 2010年3月期 下期作品

- ・「牧場物語 ふたごの村」、「ルーンファクトリー3」、「ルミナスアーク3アイズ」等当社オリジナルシリーズの新作を発売
- ・ソネットエンタテインメントとの共同制作タイトル「PostPetDS 夢見るモモと不思議のペン」、「Fate EXTRA」など、  
強力な著作権作品をラインナップ
- ・期末には、当社で初めてとなるPS3とXbox360のマルチプラットフォームタイトルを発売



海外大手ゲーム誌、  
ゲームサイトで高評価を獲得！

- ・GAME PRO 90pt/100pt
- ・ign.com 8.8pt/10pt
- ・GAMESPOT USA 8pt/10pt
- ・Playstation Official Magazine US 4.5pt/5pt



ファミ通  
クロスレビュー( )で  
ゴールド殿堂を  
獲得！



2009 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
Licensed to and published by XSEED Games.

「Half-Minute Hero」(PSP)  
(邦題:勇者30)  
2009年10月 北米発売

2009 Marvelous Entertainment Inc.  
「ルーンファクトリー3」(DS)  
2009年10月22日発売

2009 Marvelous Entertainment Inc.  
「サクラノート」(DS)  
2009年11月5日発売



2009 Marvelous Entertainment Inc.

「ルミナスアーク3アイズ」(DS)  
2009年12月10日発売予定



2010 Marvelous Entertainment Inc. All rights reserved.

「牧場物語 ふたごの村」(DS)  
今冬発売予定



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」(DS)  
2009年12月24日発売予定



TYPE-MOON 2010 Marvelous Entertainment Inc.

「Fate EXTRA」(PSP)  
2010年3月18日発売予定

「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。



# -6. 舞台公演事業 2010年3月期 下期作品

- ・「ミュージカル『テニスの王子様』The Final Match 立海 Second feat. The Rivals」を2009年12月から全国7都市で公演、原作漫画「テニスの王子様」(原作:許斐 剛)の、「週刊少年ジャンプ」連載部分の最終章である全国大会決勝戦後半部分を舞台化
- ・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～」の続編を、2009年11月に東京・神戸で公演

ミュージカル『テニスの王子様』  
今夏公演でシリーズ累計観客動員数  
90万人を突破、今冬公演で100万人突破へ!



©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ンメント・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 全69公演  
(前半公演は上期計上、後半公演は下期計上)



©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ンメント・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 Second  
feat. The Rivals」

2009年12月～2010年3月  
全国7都市 全80公演予定

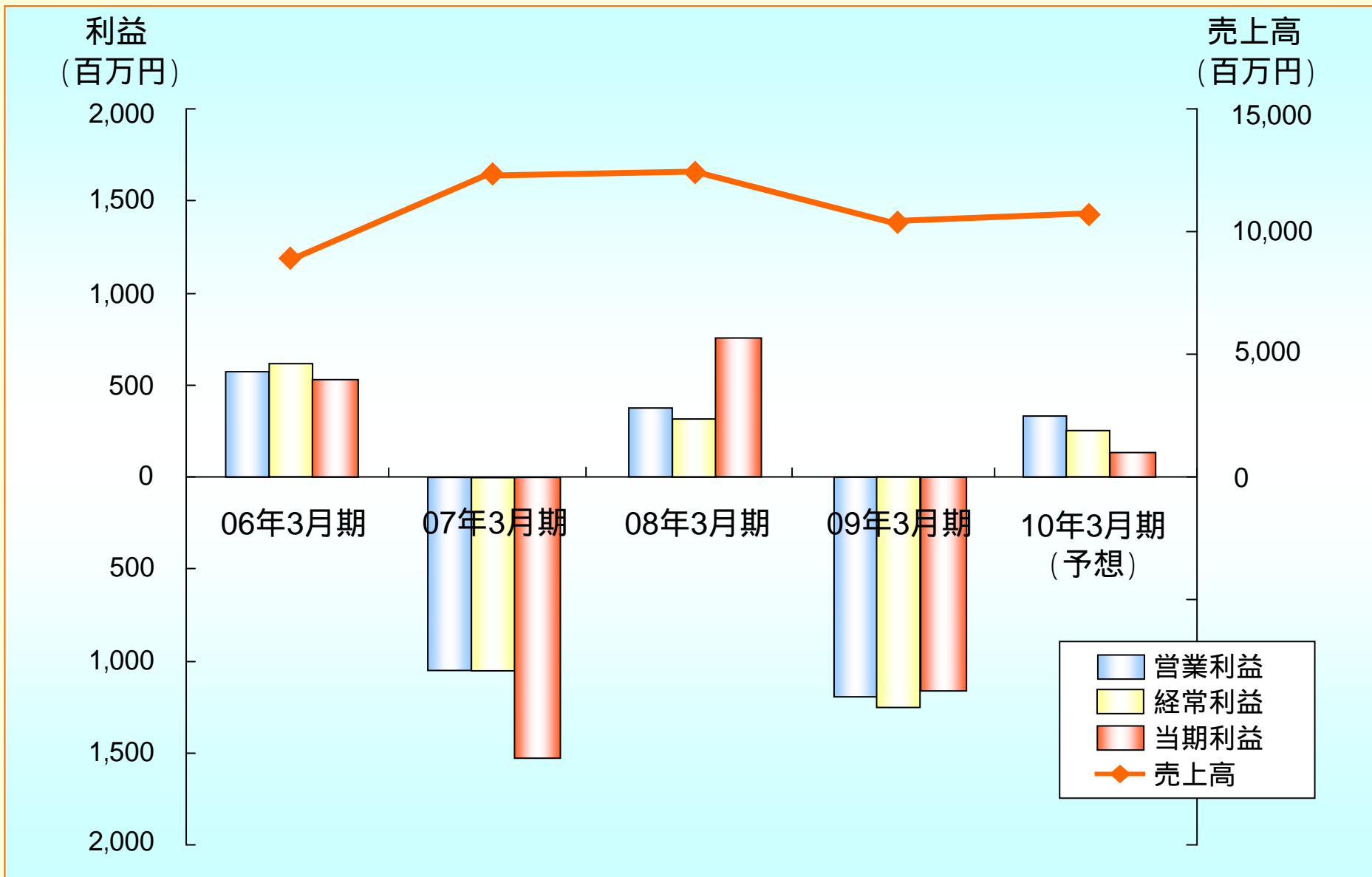


©「マグダラなマリア」製作委員会

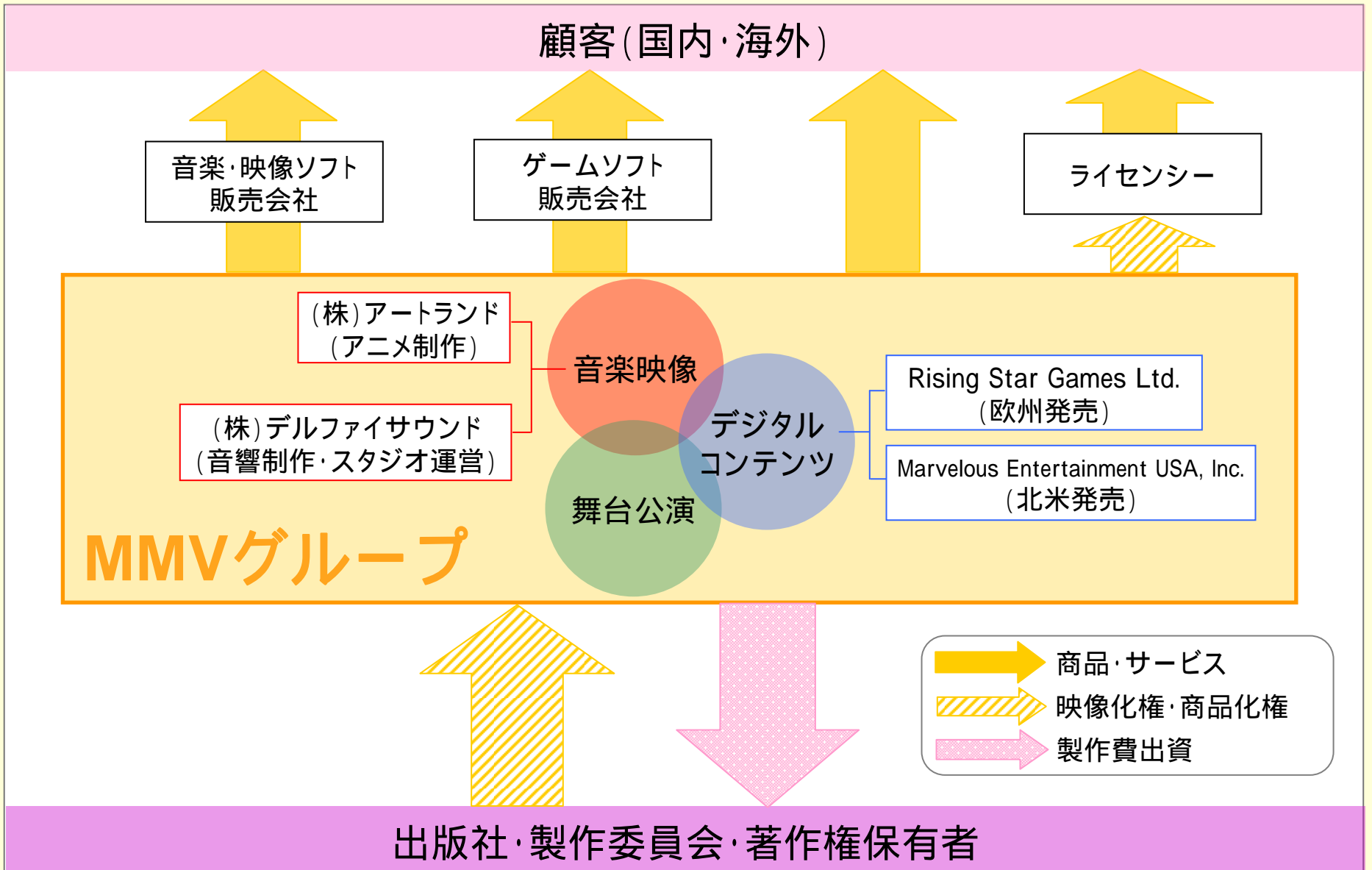
「マリア・マグダレーナ再来日公演  
『マグダラなマリア』  
～マリアさんは2度くらい死ぬ！  
オリエンタルサンシャイン急行殺人事件～」

2009年11月 東京・神戸 全13公演

# < 参考 > マーベラスグループ過去5年の業績推移



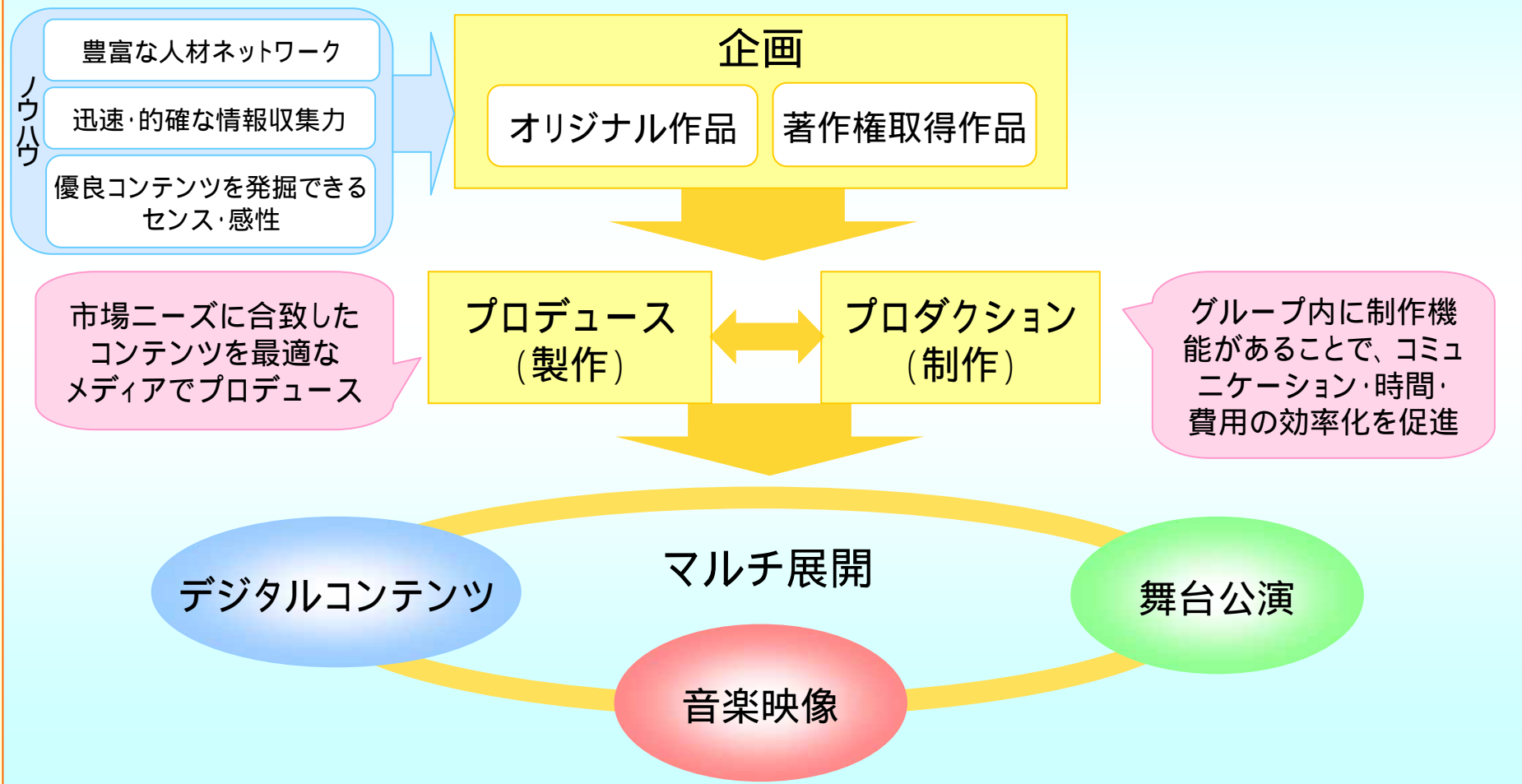
# < 参考 > マーベラスグループの事業展開



# < 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。