

MARVELOUS!

MARVELOUS!

代表取締役社長
執行役員
許田 周一



ゲームへ、映像へ、音楽へ、ステージへ。 感動は、ボーダーを超えて。

衣食住、そして「遊」。生きるとは、遊ぶこと。
心を楽しませるほどに、私たちの人生は豊かになります。

マーベラスは「遊」をつくる総合エンターテインメント企業です。
魅力あるオリジナルIPを生み出し、ゲームへ、映像へ、音楽へ、ステージへ。
「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を強みに、
時代の変化を超えて、つねに新鮮なエンターテインメントを創出。
世界の人々に、まだ見ぬ驚きや感動を届けてゆこうと思います。

やがて、この国を代表するコンテンツプロバイダーへ。
「今度は何をするんだろう」、誰もがそんな期待を抱く、
挑戦とワクワクに満ちあふれたエンターテインメントカンパニーへ。

私自身、マーベラスの未来が楽しみです。

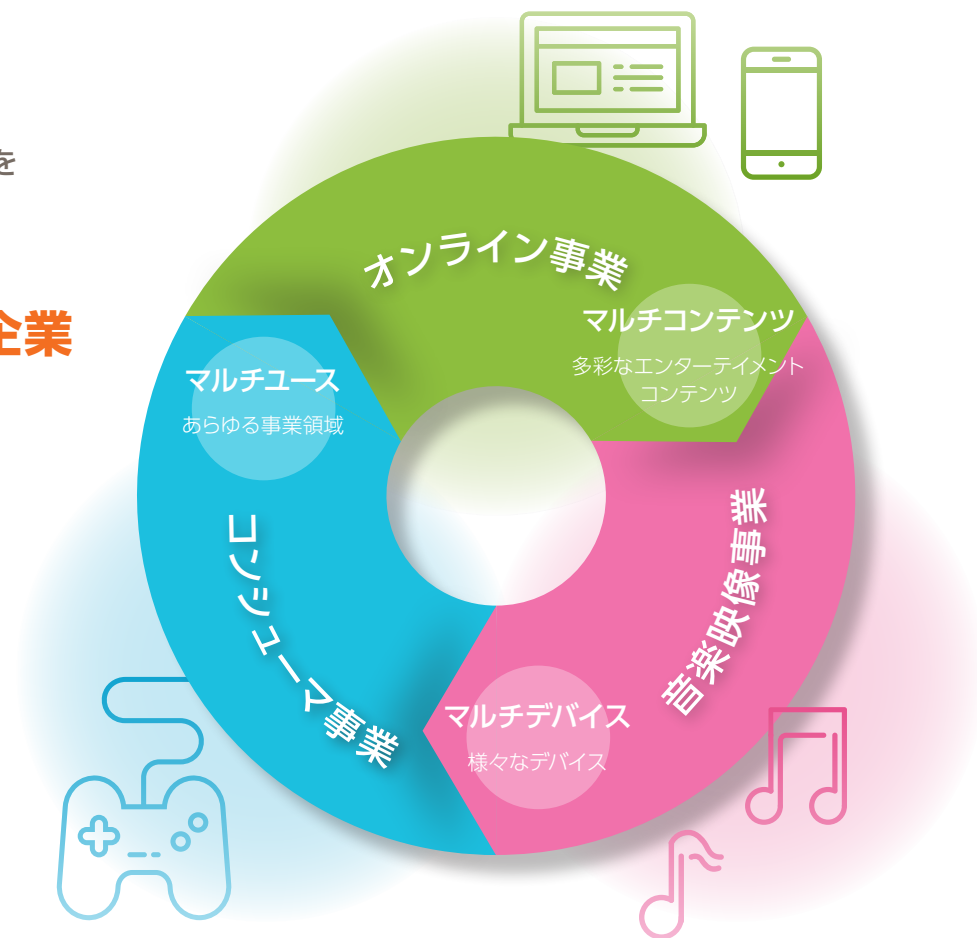
許田周一

「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を
「あらゆる事業領域」において
「様々なデバイス」向けに展開する

総合エンターテインメント企業

経営理念

「驚き」と「感動」を世界に届ける
新しいエンターテインメントの創造





ONLINE GAME

オンライン事業

話題性の高いコンテンツを発信し、
国内外でユーザーを拡大

オンライン事業においては、App Store、Google Play、SNSプラットフォーム等に向けたオンラインゲームの企画・開発・運営を行っています。変化の激しいオンラインゲーム市場において、話題となるコンテンツを迅速かつ継続して供給するため、自社IPはもとより他社IPとのアライアンス等によりコンテンツ開発を積極的に行います。

また当社オリジナルIPのマルチユースや、PC・モバイル・スマートフォン・タブレット端末等へのマルチデバイス対応を推進し、収益の多様化を図ります。さらに海外のオンラインゲーム市場においては、アジア地域を中心にマーケティング強化、ライセンス供給を進め、世界規模での新たなユーザー獲得を図ります。

オンラインゲーム



剣と魔法のログレス いにしえの女神 (F2Pアプリ)

©Marvelous Inc. Aiming Inc.



シノビマスター 閃乱カグラ
NEW LINK (F2Pアプリ)

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.



一騎当千エクストラバースト (F2Pアプリ)

©2019 塩崎雄二・少年画報社/一騎当千WW/パートナーズ
©2020Marvelous Inc.



ブラウザ三国志 (PCブラウザ)

©Marvelous Inc.



ハイスクールD×D (モバイルブラウザ)

©石路一策・みやま零/株式会社KADOKAWA刊/ハイスクール D×D HERO 製作委員会
©Marvelous Inc.



幕末Rock 極魂 (アルティメットソウル)
(有料アプリ)

© 2014 Marvelous Inc.



Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)
(有料アプリ)

©TYPE-MOON © 2020 Marvelous Inc.



Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラ リンク)
(有料アプリ)

©TYPE-MOON © 2020 Marvelous Inc.



CONSUMER GAME

コンシューマ事業

多面展開を可能にさせるオリジナルIPの創出と
強力なIPとのアライアンス

ゲームソフト

家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの企画・開発・制作・販売及び受託開発を行っています。シリーズ作品の継続的な成長を図るとともに、メディアミックスやマーチャンダイジングへ展開できる新たなオリジナルIPを創出します。また、ネットワークビジネスを積極的に推進する等、マーケットのニーズに合ったコンテンツを制作するとともに、今後新たに登場する様々なハードウェアにも対応できる開発体制を維持します。受託開発ではゲーム開発における全ての業務を行っており、多数の開発実績と高い評価を得ています。

アミューズメント

アミューズメント筐体の企画・開発を行っています。強力なIPとのアライアンスを推進し、ユーザーニーズに合った新商品の開発とともに、息の長いビジネスモデルを構築します。

ゲームソフト



牧场物語シリーズ
牧场物語 再会のミネラルタウン
©2019 Marvelous Inc.



DAEMON X MACHINA
(デモンエクスマキナ)
©2019 Marvelous Inc.



ルーンファクトリーシリーズ
ルーンファクトリー4スペシャル
©2019 Marvelous Inc.



神田川JET GIRLS
©2020 Marvelous Inc./HONEY PARADE GAMES Inc.
©2019 KJG PARTNERS



ノーモア★ヒーローズシリーズ
Travis Strikes Again:
No More Heroes Complete Edition
©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.



ルーンファクトリーシリーズ
ルーンファクトリー5
©2019 Marvelous Inc.

アミューズメント



ポケモンメザスタ

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.
Developed by T-ARTS and MARV ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲーム
フリークの登録商標です。



TRYPOD(トライポッド)

©Marvelous Inc.
※特許取得済み



WACCA Lily(ワッカ リリィ)

©Marvelous Inc. / Supported by HARDWARE TANO°C



AUDIO & VISUAL

音楽映像事業

音楽・映像・ライブエンターテインメント市場へ
多彩なコンテンツを幅広く展開

音楽映像

話題性の高い多様なコンテンツを発掘し、アニメーション作品の制作・プロデュース、音楽・映像コンテンツの制作・商品化を行っています。また、音楽・映像コンテンツの配信事業や、海外番組販売等の二次利用ビジネスにも注力しています。

ライブエンターテインメント

コミックやアニメーション、ゲームなどを原作とした舞台・ミュージカル作品(2.5次元ミュージカル作品)の企画・制作・興行を行っています。恒久的な人気作品を創出・育成するとともに、音楽・映像商品化やオリジナルグッズの制作、ライブビューイングの実施など、舞台から他メディアへの展開も積極的に行います。

音楽映像



ヒーリングっど♡プリキュア

©ABC-A・東映アニメーション



啄木鳥探偵處

©2020 伊井圭・東京創元社／「啄木鳥探偵處」製作委員会



やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。完

©渡 航、小字聡／やはりこの製作委員会はまちがっている。完



アクダマドライブ

© びえろ・TookyoGames / アクダマドライブ製作委員会



ミュークルドリーミー

©2017,2020 SANRIO CO.,LTD. ミュークルドリーミー製作委員会・テレビ東京



遊☆戯☆王SEVENS

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI



vistlip



KIMERU

ライブエンターテインメント



ミュージカル 『新テニスの王子様』

©許斐 剛／集英社・新デニミュ製作委員会



舞台『刀剣乱舞』 大坂冬の陣／大坂夏の陣

© 舞台『刀剣乱舞』製作委員会
© 2015 EXNOA LLC/Nitroplus



舞台『弱虫ペダル』新インターハイ篇 FINAL ～ POWER OF BIKE ～

© 渡辺航(秋田書店)2008
© 渡辺航(秋田書店)2008 / 舞台『弱虫ペダル』製作委員会



ミュージカル 『青春-AOHARU-鉄道』コンサート Rails Live 2019

©青春 ©ミュージカル『青春鉄道』製作委員会



舞台『血界戦線』 Beat Goes On

©内藤泰弘／集英社 ©舞台『血界戦線』製作委員会



『家庭教師ヒットマンREBORN!』 the STAGE -隠し弾(SECRET BULLET)-

©天野明・子安秀明／集英社
©『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE 製作委員会



『あんさんぶるスターズ! エクストラ・ステージ』 ～ Meteor Lights ～

© 2016 Happy Elements K.K. / あんスタ製作委員会



ミュージカル 『憂国のモリアーティ』Op.2 -大英帝国の醜聞-

©竹内良輔・三好 輝／集英社
©ミュージカル『憂国のモリアーティ』プロジェクト

COMPANY PROFILE

会社概要

商 号	株式会社マーベラス
証券コード	7844
設 立	1997年6月25日
資 本 金	1,128百万円
事 業 内 容	オンラインゲームの企画・開発・制作・販売 家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売 アミューズメント筐体の企画・開発・販売・運営 音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売 劇場演芸の興行

本社所在地	東京都品川区東品川4丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー
決 算 期	3月31日
従 業 員 数	535名（連結）2020年3月31日現在

役 員 (2020年6月23日現在)

代表取締役社長 執行役員	許田 周一
取締役副社長 執行役員	青木 利則
専務取締役 執行役員 CFO	加藤 征一郎
常務取締役 執行役員	松本 慶明
取締役（社外）	中村 俊一
取締役（社外）	有馬 誠
取締役（社外）	波多野 信治
取締役（社外）	Shin Joon Oh
取締役（社外）	種田 慶郎
常勤監査役	佐藤 謙
監査役（社外）	宮崎 尚
監査役（社外）	鈴木 正明
監査役（社外）	山口 財申

グループ会社

Marvelous USA, Inc.
Marvelous Europe Limited
株式会社ジー・モード
株式会社デルファイサウンド
株式会社HONEY∞PARADE GAMES

株式会社マーベラス

2017年 5月	株式会社HONEY∞PARADE GAMESを設立
2017年 4月	株式会社リンクシングを吸収合併
2015年 6月	株式会社エンタースフィアの全株式を譲渡
2015年 4月	株式会社ジー・モードを子会社化 株式会社アートランドを吸収合併
2014年 7月	社名を「株式会社マーベラス」に変更
2013年 1月	株式会社エンタースフィアを子会社化
2012年 11月	東京証券取引所市場第一部に株式を上場
2012年 4月	英国において、MAQL Europe Limitedを設立（現・Marvelous Europe Limited）
2011年 10月	株式会社マーベラスエンターテインメント、株式会社AQインタラクティブ、株式会社ライブウェアの3社が経営統合し、社名を「マーベラスAQL」に変更

株式会社マーベラスエンターテインメント

2011年 6月	Marvelous Entertainment USA, Inc. の全株式を譲渡
2010年 12月	連結子会社の株式会社アートランドを会社分割し、 同新設会社の全株式をMBO方式により譲渡
2010年 1月	株式会社デルファイサウンド、Rising Star Games Limitedの全株式を譲渡
2008年 4月	株式会社ランタイムを吸収合併
2007年 6月	株式会社マーベラスインタラクティブを吸収合併
2007年 4月	株式会社マーベラス音楽出版を吸収合併
2006年 4月	有限会社アートランド（株式会社アートランドに改組）、 有限会社ランタイム（株式会社ランタイムに改組）への出資を行い、完全子会社化
2005年 5月	米国のAC Interactive, Inc.（Marvelous Entertainment USA, Inc. に社名変更） の株式100%を取得
2005年 4月	株式会社マーベラススタジオ（現・株式会社デルファイサウンド）を設立
2005年 3月	東京証券取引所市場第二部に株式を上場
2004年 12月	英国において、Rising Star Games Limitedを設立
2004年 6月	株式会社マーベラスライブウェアを設立
2003年 9月	株式会社マーベラスインタラクティブを完全子会社化
2003年 3月	株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア （株式会社マーベラスインタラクティブに社名変更）の株式100%を取得
2002年 11月	ジャスダック市場に株式を上場
2001年 12月	自社制作アニメーション作品のビデオ商品発売を開始
2001年 7月	株式会社マーベラス音楽出版を設立
1999年 11月	家庭用ゲームソフトの発売を開始
1999年 8月	業務用ゲームソフトを発売し、ゲームソフト事業を開始
1998年 10月	テレビアニメーション作品のビデオ商品発売を開始
1998年 2月	映像事業を開始
1997年 10月	ゲーム音楽のCD商品を発売し、音楽事業を開始
1997年 6月	設立

株式会社AQインタラクティブ

2011年 8月	株式会社キャビア、株式会社アートゥーン、株式会社フィールプラスを吸収合併
2011年 1月	株式会社マイクロキャピンの株式85%を譲渡（連結除外）
2009年 11月	株式会社リンクシングの全株式を取得し完全子会社化
2009年 4月	ネットワークコンテンツ事業開始 株式会社リンクシングの株式を66.8%取得し連結子会社化
2008年 5月	株式会社マイクロキャピンの全株式を取得し、連結子会社化
2008年 3月	東京証券取引所市場第二部に株式を上場
2007年 7月	アミューズメント事業を開始
2007年 6月	XSEED JKS Inc.（現・Marvelous USA, Inc.）を株式取得により連結子会社化
2007年 2月	ジャスダック証券取引所に株式を上場
2005年 10月	株式会社AQインタラクティブに社名変更し、当社の開発部門を 株式会社キャビアとして会社分割により新設
2005年 6月	株式会社アートゥーンを株式交換により完全子会社化
2005年 3月	株式会社スカラベを完全子会社化し、株式会社フィールプラスに社名変更
2004年 5月	株式会社アートゥーンを連結子会社化
2002年 9月	株式会社スカラベを第三者割当増資引き受けにより子会社化
2000年 3月	株式会社キャビアとして設立

株式会社ライブウェア

2011年 3月	株式会社デルファイサウンドを子会社化
2010年 8月	株式会社ライズシステムの全株式を譲渡
2008年 7月	株式会社ライズシステムを子会社化
2005年 6月	株式会社ライブウェアに社名変更
2004年 7月	携帯向けコンテンツ配信を開始
2004年 6月	株式会社マーベラスライブウェアとして設立

