

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
©2020 Marvelous 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)

©石路一栄・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



牧場物語シリーズ
牧場物語 オリーブタウンと希望の大地
©2021 Marvelous Inc.



ルーンファクトリーシリーズ
ルーンファクトリー5
©2021 Marvelous Inc.



天穗のサクナヒメ
©2020 Edelweiss. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc.



DAEMON X MACHINA
(デモンエクスマキナ)
©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
No More Heroes 3
©Marvelous Inc. / Grasshopper Manufacture Inc.



ポケモンメザスター

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV
ポケットモンスター・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 Reverse(ワッカ リバース)

©Marvelous Inc. / Supported by HARDCORE TANO*C



AUDIO & VISUAL

音楽映像事業

音楽・映像・ライブエンターテイメント市場へ
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



トロピカル～ジュ！プリキュア

©ABC-A・東映アニメーション



やはり俺の青春ラブコメは
まちがっている。完

©渡航／小学館／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



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



ミュクルドリーミー みっくす！

©2021 SANRIO CO.,LTD. ミュクルドリーミー みっくす
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

ライブエンターテイメント



ミュージカル
『テニスの王子様』4thシーズン
青学vs不動峰

© 許斐剛／集英社・「テニミコ」製作委員会



舞台『刀剣乱舞』綺伝
いくさせの徒花

©舞台「刀剣乱舞」製作委員会
©2015 EXNOA LLC/Nitroplus



舞台『血界戦線』
Blitz Along Alone

© 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
-episode of FUTURE-

© 天野明／集英社
©「家庭教師ヒットマンREBORN! the STAGE 製作委員会



ミュージカル
『憂国のモリアーティ』Op.3
-ホワイトチャペルの亡靈-

© 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



舞台『モブサイコ100』
～激突!爪第7支部～
© ONE・小学館／舞台「モブサイコ100」製作委員会2021



『ワールドトリガー the Stage』
© 葦原大介／集英社 ©「ワールドトリガー the Stage」
製作委員会



歌劇『桜蘭高校ホスト部』
©葉鳥ビスコ・白泉社／歌劇「桜蘭高校ホスト部」製作委員会



COMPANY PROFILE

会社概要

商 号	株式会社マーベラス	役 員 (2021年6月22日現在)	代表取締役社長 執行役員 取締役 執行役員 取締役 執行役員 取締役 (社外) 取締役 (社外) 取締役 (社外) 取締役 (社外) 取締役 (社外) 取締役 (社外) 常勤監査役 監査役 (社外) 監査役 (社外) 監査役 (社外)	許田 周一 青木 利則 加藤 征一郎 中村 俊一 有馬 誠 波多野 信治 Shin Joon Oh 種田 慶郎 佐藤 謙 宮崎 尚 鈴木 正明 山口 貢申
証券コード	7844			
設 立	1997年6月25日			
資 本 金	3,611百万円			
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	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HONEY∞PARADE GAMES 株式会社グループシンク	
決 算 期	3月31日			
従 業 員 数	582名 (連結) 2021年3月31日現在			

株式会社マーベラス

2021年 10月	株式会社グループシンクを子会社化
2021年 8月	株式会社デルファイサウンドの全株式を譲渡
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クを吸収合併
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メント、株式会社AQインターラクティブ、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ー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ーラクティブを完全子会社化
2003年 3月	株式会社ピクターインターラクティブソフトウェア（株式会社マーベラスインター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インターラクティブ

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ビンの株式85%を譲渡（連結除外）
2009年 11月	株式会社リンクシンク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
2008年 5月	株式会社リンクシンクの株式を66.8%取得し連結子会社化
2008年 3月	株式会社マイクロキャビンの全株式を取得し、連結子会社化
2007年 7月	東京証券取引所市場第二部に株式を上場
2007年 6月	アミューズメント事業を開始
2007年 2月	XSEED JKS Inc. (現、Marvelous USA, Inc.) を株式取得により連結子会社化
2005年 10月	ジャスダック証券取引所に株式を上場
2005年 6月	株式会社AQインターラクティブに社名変更し、当社の開発部門を
2005年 3月	株式会社キャビアとして会社分割により新設
2004年 5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
2004年 9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
2002年 3月	株式会社アートゥーンを連結子会社化
2000年 3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
	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

www.marv.jp