MARVELOUS!

代表取締役社長
執行役員
佐藤 澄宣

# 私たちの『おもしろい』を
# 世界に届ける

いまエンターテイメントを生業とする私たちは、先人たちが創造し提供してくれた
幾多の『おもしろい』に触れてきた体験によって存在しています。

『おもしろい』に触れる喜びは、
人々の人生を豊かにし、生きる楽しみを与えてくれる大きな力を持っています。

この『おもしろい』を探求し続け、“モノづくり”にこだわり、
良質なコンテンツを世界中の人たちに届けることが
私たちの使命であり社会貢献であると考えます。

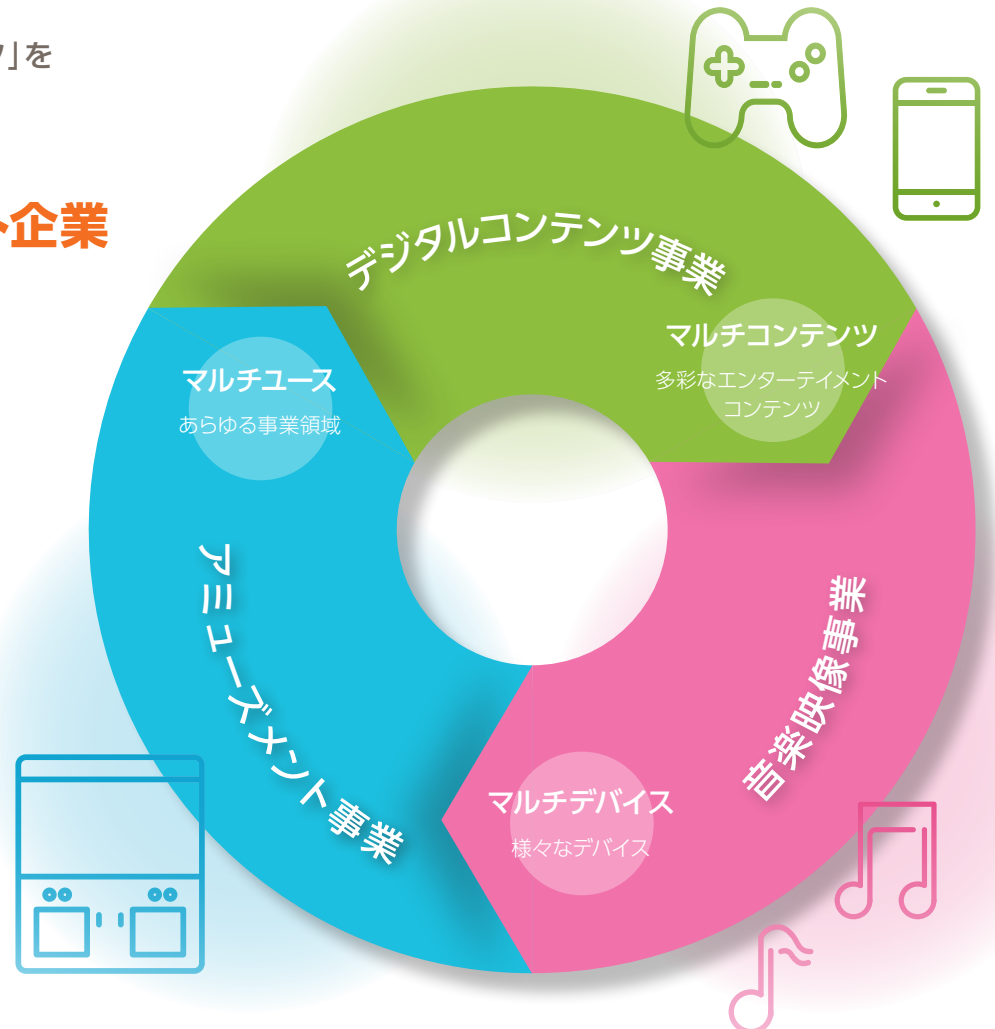
また、企業として成長を続け、人材を育て続けることは、
エンターテイメント業界の未来創りに貢献できるものと確信しております。

当社は、おかげさまで、2022年6月をもって設立25周年を迎えました。
さらなる高みを目指し、誰もが『マーベラスだから面白い』と期待を抱き
信頼されるエンターテイメントカンパニーへと邁進して参ります。

佐藤 澄宣

「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

# DIGITAL CONTENTS

デジタルコンテンツ事業

## 多彩なプラットフォームに向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを展開

### 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。

### オンラインゲーム

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。

## 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.

**天穂のサクナヒメ**

©2020 Edelweiss. Licensed to and published by XSEED Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc.

**DEADCRAFT（デッドクラフト）**

©2022 Marvelous Inc.

**LOOP8（ループエイト）**

©2022 Marvelous Inc.

**DAEMON X MACHINA**
**（デモンエクスマキナ）**

©2019 Marvelous Inc.

ノーモア★ヒーローズシリーズ
**No More Heroes 3**

©Marvelous Inc. /
Grasshopper Manufacture Inc.

## オンラインゲーム

ドルフィンウェーブ（PC/スマホアプリ）

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK（PC/スマホアプリ）

©Marvelous Inc.
©HONEY PARADE GAMES Inc.

剣と魔法のログレス いにしえの女神（PC/スマホアプリ）

©Marvelous Inc. Aiming Inc.

千銃士:Rhodoknight（スマホアプリ）

©Marvelous Inc.

一騎当千エクストラバースト（PC/スマホアプリ）

©2021 塩崎雄二・少年画報社／真・一騎当千パートナーズ
©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）

©石踏一榮・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.

# AMUSEMENT

アミューズメント事業

## 強力なIPとのアライアンスとオリジナルゲーム機の企画・開発

アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・販売・運営を行っています。 強力なIPとのアライアンスを推進するほか、オリジナルゲーム機の企画・開発にも注力しています。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。

## ポケモンメザスタ

©2022 Pokémon. ©1995-2022 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

## TRYDECK（トライデッキ）

©Marvelous Inc.

# 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・育成するとともに、音楽・映像商品化や配信、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

デリシャスパーティ♡プリキュア
©ABC-A・東映アニメーション

アオアシ
©小林有吾・小学館／「アオアシ」製作委員会

吸血鬼すぐ死ぬ2
©盆／木至（秋田書店）／製作委員会2すぐ死ぬ

女神のカフェテラス
©瀬尾公治／講談社

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

遊☆戯☆王ゴーラッシュ！！
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

ファビュラスナイト
©Marvelous / Rejet

千銃士:Rhodoknight
©Marvelous Inc.

## ライブエンターテイメント

ミュージカル『新テニスの王子様』
Revolution Live 2022

©許斐 剛／集英社・新テニミュ製作委員会

舞台『刀剣乱舞』禺伝 矛盾源氏物語

©NITRO PLUS·EXNOA LLC/舞台『刀剣乱舞』製作委員会

ミュージカル『薄桜鬼』
HAKU-MYU LIVE 3

©アイディアファクトリー・デザインファクトリー／ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

ミュージカル『憂国のモリアーティ』
Op.4 -犯人は二人-

©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

『ワールドトリガー the Stage』
大規模侵攻編

©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』ƒ

©葉鳥ビスコ・白泉社／歌劇『桜蘭高校ホスト部』製作委員会

ミュージカル『青春 -AOHARU- 鉄道』
～誰が為にのぞみは走る～

©青春 ©ミュージカル『青春鉄道』製作委員会

『ダイヤのA』The MUSICAL

©寺嶋裕二・講談社／「ダイヤのA」The MUSICAL 製作委員会

# OTHER BUSINESSES

## iGi indie Game incubator（iGi ／イギ）

indie
Game
incubator

Organized by Marvelous, Inc.
Partnered with GameBCN

「iGi indie Game incubator（略称：iGi イギ）」は、2021年2月に発足した日本国内のインディーゲーム開発者の支援を目的とした日本初のオンラインインキュベーション（事業支援）プログラムです。
2015年から優れたインディーゲーム開発チームの育成に成功しているスペイン・バルセロナのインキュベーションプログラム「GameBCN」をもとに、『天穂のサクナヒメ』を開発した「えーでるわいす」をはじめ国内外で活躍するインディーゲーム開発者やゲームに精通した各分野の専門家が講師（メンター）を担当。
開発計画や進捗管理といったゲーム開発に関する支援・指導、プロモーションノウハウやメディア対応、多言語対応、各種法令や契約関連のサポート、ステークホルダーへのピッチ（ゲームのプレゼンテーション）訓練などを実施し、日本のインディーゲーム開発者を多方面からサポートするクリエイターファーストのプログラムです。

- 主催：株式会社マーベラス
- プログラム構築協力：GameBCN（スペイン・バルセロナ）

## e-Sports事業

2021年10月に子会社化（出資比率60%）した株式会社グルーブシンクを通じて、拡大が期待されるeスポーツ分野への事業展開を視野に入れた取り組みを進めています。
株式会社グルーブシンクは、2002年に設立され、eスポーツ運営に関しては、15年以上に渡り多くのイベントの受託運営および施設運用を手掛けており、オフライン（リアル）開催はもちろん、コロナ禍で急増したオンライン開催においても、豊富な実績を有しています。

groovesync™

イベント運営・ネット配信事業・施設運用

Red Bull Kumite Japan 2019

Red Bull 5G 2021

© Suguru Saito / Red Bull Content Pool
© Jason Halayko / Red Bull Content Pool

# 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** | 3,611百万円 |
| **事業内容** | 家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売<br>オンラインゲームの企画・開発・制作・販売<br>アミューズメント筐体の企画・開発・販売・運営<br>音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売<br>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<br>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** | 623名（連結）　2022年3月31日現在 |

| | | |
|---|---|---|
| **役　　員**<br>**(2022年6月21日現在)** | 取締役会長 執行役員 | 許田　周一 |
| | 代表取締役社長 執行役員 | 佐藤　澄宣 |
| | 取締役 執行役員 | 加藤　征一郎 |
| | 取締役 執行役員 | 照井　慎一 |
| | 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） | 古西　桜子 |
| | 常勤監査役 | 佐藤　謙 |
| | 監査役（社外） | 宮﨑　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HONEY∞PARADE GAMES
株式会社グルーブシンク

# 沿革

## 株式会社マーベラス

| | |
|---|---|
| 2022年　4月 | 東京証券取引所の市場区分の再編に伴い、市場第一部からプライム市場に移行 |
| 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　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 |
| 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、<br>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）、<br>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）<br>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<br>（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<br>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　5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 |
| 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<br>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 |

www.marv.jp