



日本ファルコム株式会社

(証券コード：3723)

2022年12月23日

事業計画及び成長可能性に関する事項

経営理念・方針

夢はいつも、ここから始まる。

**確かな技術と豊かな創造力で
オリジナリティあふれる
ゲームコンテンツ・サービスを創出し
多くの人々に感動していただく。**

事業内容

ゲームコンテンツ制作、ゲームソフト開発・販売

- オリジナルのゲームコンテンツを制作、主に家庭用ゲーム機向けゲームソフトの開発、販売を手がけている

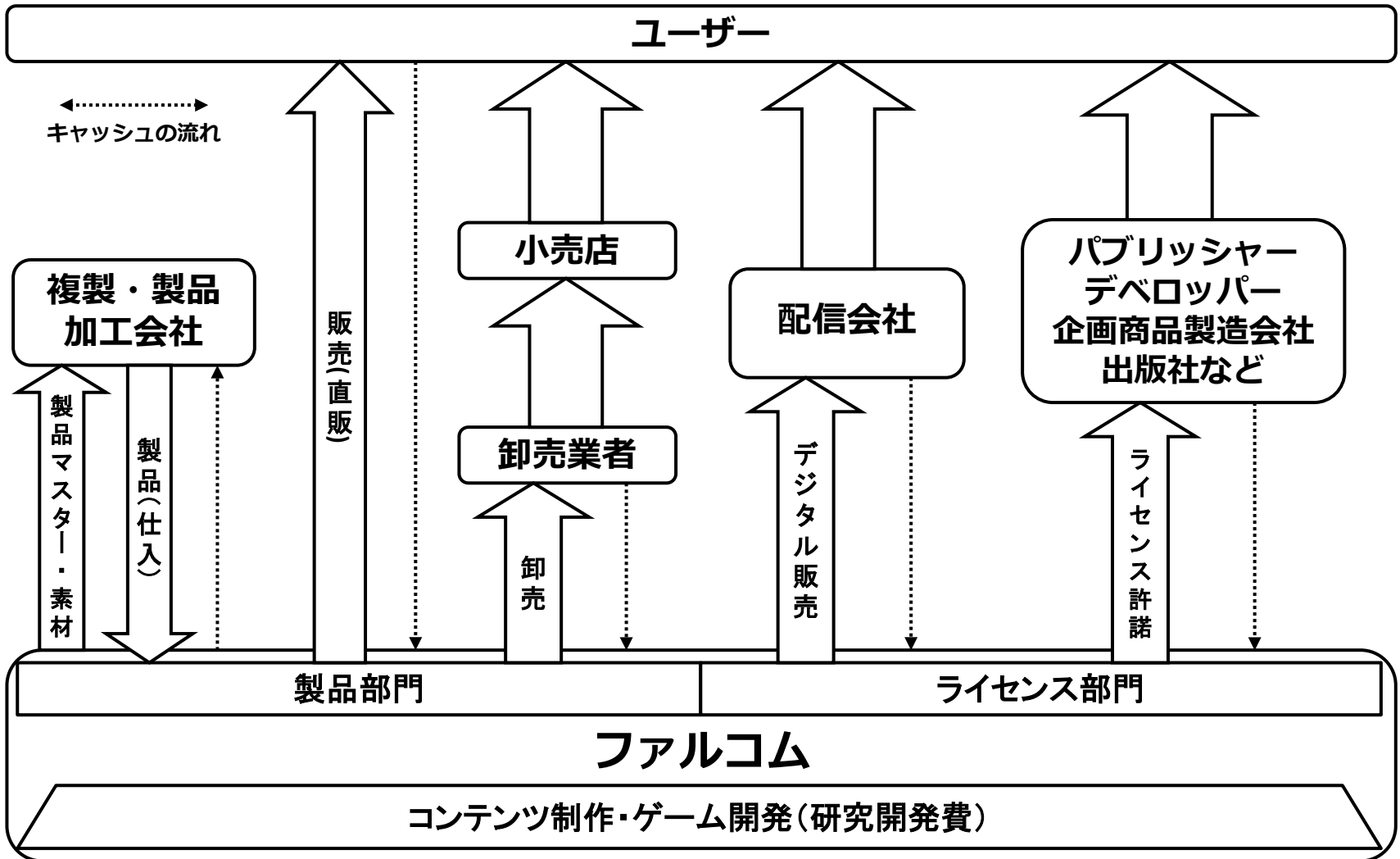
音楽ソフト制作・販売

- ゲーム内BGMなど楽曲5,204曲（世界111ヶ国でのiTunes配信曲数、2022年10月31日時点）を保有、ライブ配信や定額配信サービスへの楽曲提供なども行っている

ライセンス事業

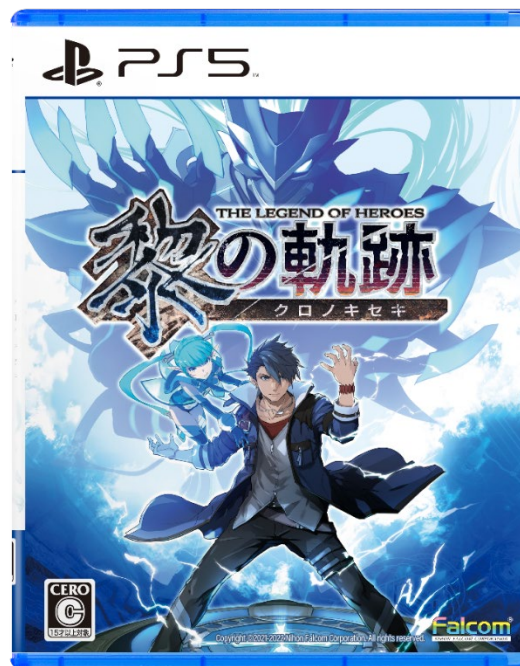
- 制作したコンテンツやキャラクター【知的財産 – Intellectual Property (IP)】等を、様々なプラットフォーム・メディア・グッズ・サービス等に展開し、ライセンス料をいただく事業

ビジネスモデル



パッケージソフトの販売

PlayStation※¹やNintendoSwitch※²プラットフォームを中心に
音楽アルバム等でも国内展開

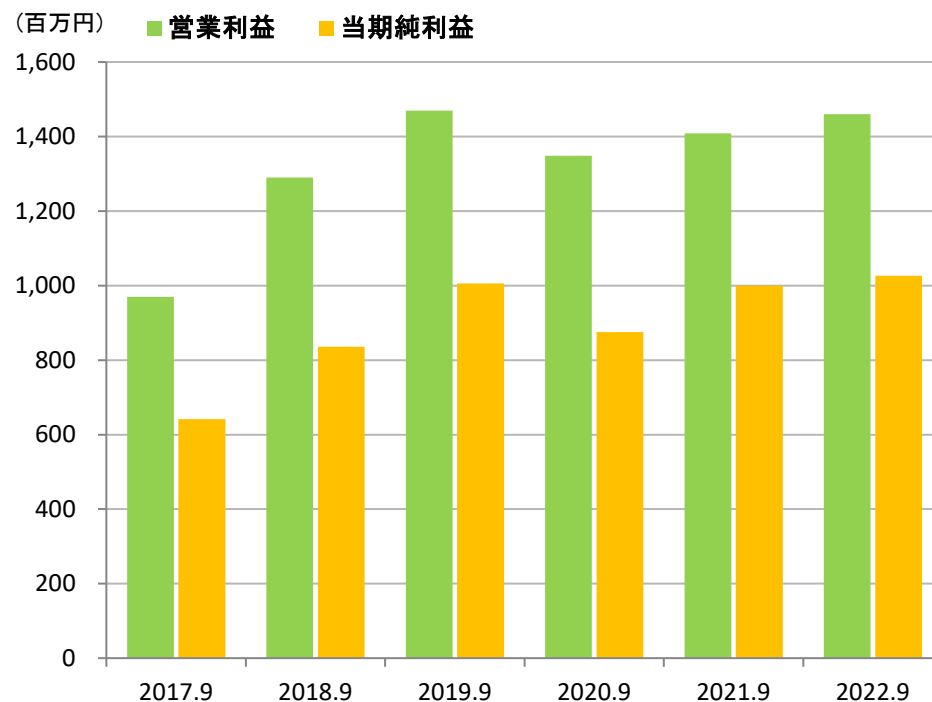
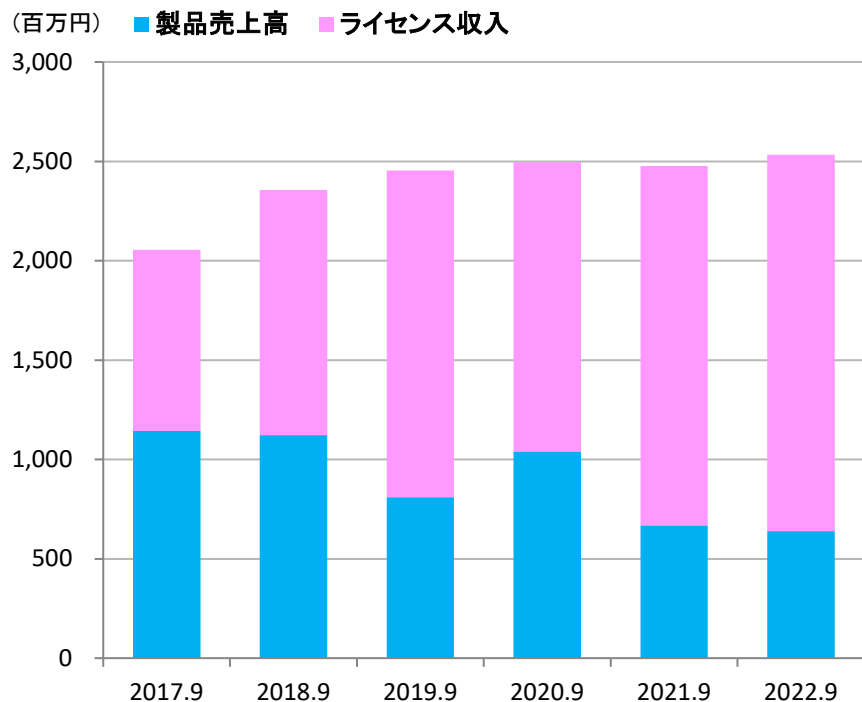


※¹：株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントが発売している家庭用ゲーム機
※²：任天堂株式会社が発売している家庭用ゲーム機

ゲームコンテンツ【IP】に関するライセンス許諾など

グッズや出版物のほか、製品部門以外の海外翻訳版やデジタル販売、
スマホアプリ等にも展開し、原価がほとんど発生しない高収益部門





- ✓ 国内の家庭用ゲーム機向けゲームソフトや音楽アルバムなどを自社で制作・販売
- ✓ 海外向け翻訳版ゲームなどをライセンス展開で販売
- ✓ PC・スマホアプリなどのプラットフォーム向けゲームのほか、ゲームコンテンツを使用したキャラクターグッズなどをライセンス展開
- ✓ 利益率の高いライセンス収入の売上高に占める割合で利益率が増減

タイトル	プラットフォーム	進捗状況
英雄伝説 黎（くろ）の軌跡	PlayStation4/PlayStation5	発売中
イースIX - Monstrum NOX - スーパープライス	PlayStation4	発売中
イースVIII & IX - スーパープライスセット	PlayStation4	発売中
英雄伝説 黎の軌跡 オリジナルサウンドトラック	CD	発売中
那由多（なゆた）の軌跡～アド・アストラ～	Nintendo Switch	発売中
英雄伝説「閃の軌跡I～IV」&「創の軌跡」コンプリートBOX	PlayStation4	発売中
英雄伝説 黎の軌跡II CRIMSON SIN	PlayStation4/PlayStation5	発売中
英雄伝説 黎の軌跡 SUPER ULTIMATE	CD	2022年12月22日発売
イース・メモワール～フェルガナの誓い	Nintendo Switch	2023年4月発売予定
イースX～NORDICS（ノーディクス）～	PlayStation4/PlayStation5 /Nintendo Switch	2023年発売予定
Nintendo Switch 2タイトル	Nintendo Switch	2023年発売予定

- ・ 2022年12月15日時点の主要な自社タイトルの状況を掲載（未公表のものを除く）

ライセンス案件	地域（言語）	プラットフォーム	進捗状況
英雄伝説 閃の軌跡 I : 改	日本・繁体字・ハングル版	NSW/Steam	発売中
英雄伝説 閃の軌跡 II : 改	日本・繁体字・ハングル版	NSW/Steam	発売中
英雄伝説 閃の軌跡 III	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 閃の軌跡 IV	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 零（ゼロ）の軌跡 : 改	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 碧（あお）の軌跡 : 改	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	アジア版発売中
英雄伝説 創（はじまり）の軌跡	英日・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	アジア版発売中
英雄伝説 黎の軌跡	繁体字・ハングル版	PS4/Steam	発売中
イース IX - Monstrum NOX -	英仏日・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	発売中
那由多の軌跡	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	アジア版発売中
英雄伝説 黎の軌跡 II CRIMSON SiN	繁体字・ハングル版	PS4/PS5	発売中
イース VIII - Lacrimosa of DANA -	英語・フランス語版	PS5	発売中
イース 6 Online～ナピシュテムの匣～	アジア・北南米・欧州他アジア	スマートフォン	配信中
英雄伝説 閃の軌跡 III ONLINE	香港・台湾・マカオ	スマートフォン	開発中
The Legend of Heroes 閃の軌跡 Northern War	グロバル	TVアニメ	2023年放送予定

- 2022年12月15日時点の主要なライセンス案件を掲載（守秘義務等により未公表の契約を除く）

ファルコムの特徴

オリジナルコンテンツを制作する高い開発力

- **ロールプレイングゲーム(RPG)※の制作・開発に強みを持つ**
- **映画のようなドラマチックな演出や音楽、シナリオなど、RPG制作には求められる要素が多く完成までに年月を要するが、当社は40年以上にわたってRPG制作に携わっているため、ノウハウが蓄積されている**
- **自社開発のゲームエンジンを使用することで、効率的・効果的に開発を進めることが可能、使用料も発生しない**

※ロールプレイングゲーム(RPG)とは、物語の主人公を操作して冒険や謎解きのストーリーを進めていくゲームであり、世界観、シナリオ、グラフィック、音楽、操作性など複雑なシステムを有しているため、多岐分野にわたる専門性が必要であり、それらをまとめあげる組織力も必要

独自の組織運営体制

- ゲームの企画から制作・開発まで自社で行い、極力内製化を図ることで、品質を保ちながら短期間でゲームを完成させる体制を構築。一部外注を利用しながら、基本的には自社で制作している
- ゲームだけでなく、パッケージや広告宣伝、販促といったプロモーションに関しても、企画立案からコンテンツ制作まで全て社内で行っている
- 海外展開や様々なプラットフォームへの展開を、ライセンス許諾によって進めることで、固定費などのリスクを抑えながら幅広いビジネス展開が可能になり、少人数でも収益性の高い効率的な経営を実現

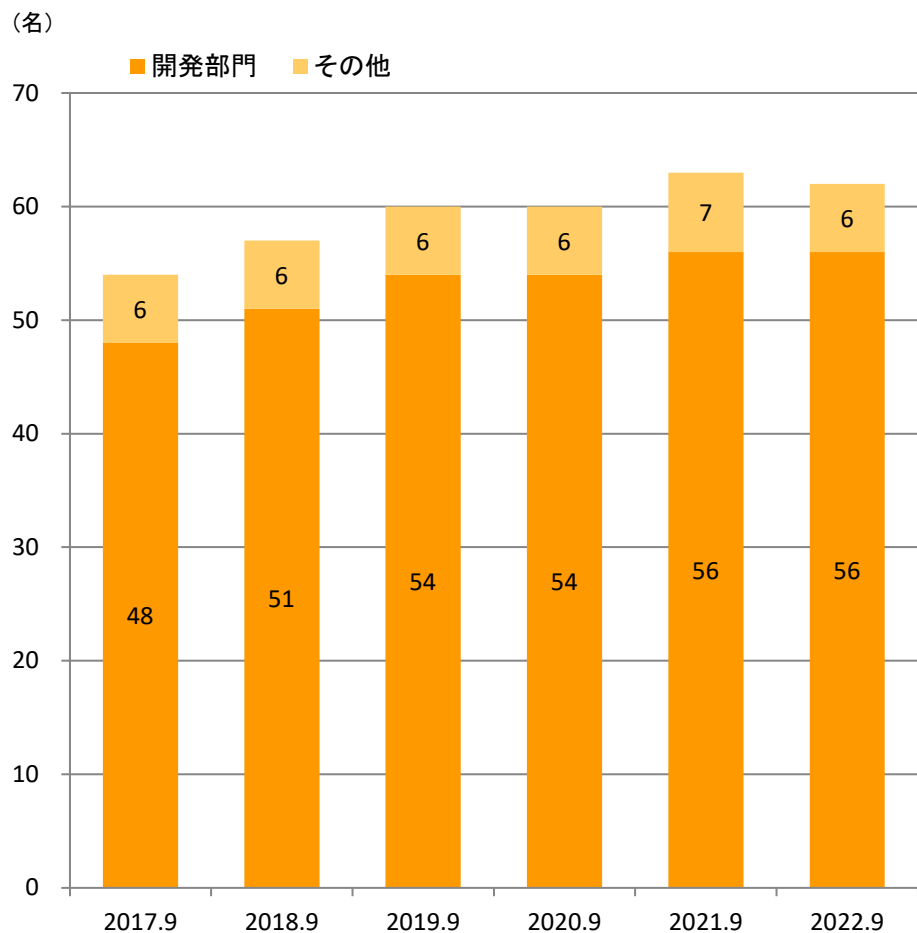
長年培われたブランド

- 1981年の創業から40年以上、熱心な固定ファンも多く、これまで培ってきたブランドが強みで、1作1作を丁寧に制作し続けてきたことが、ユーザーからの評価・支持に繋がっている

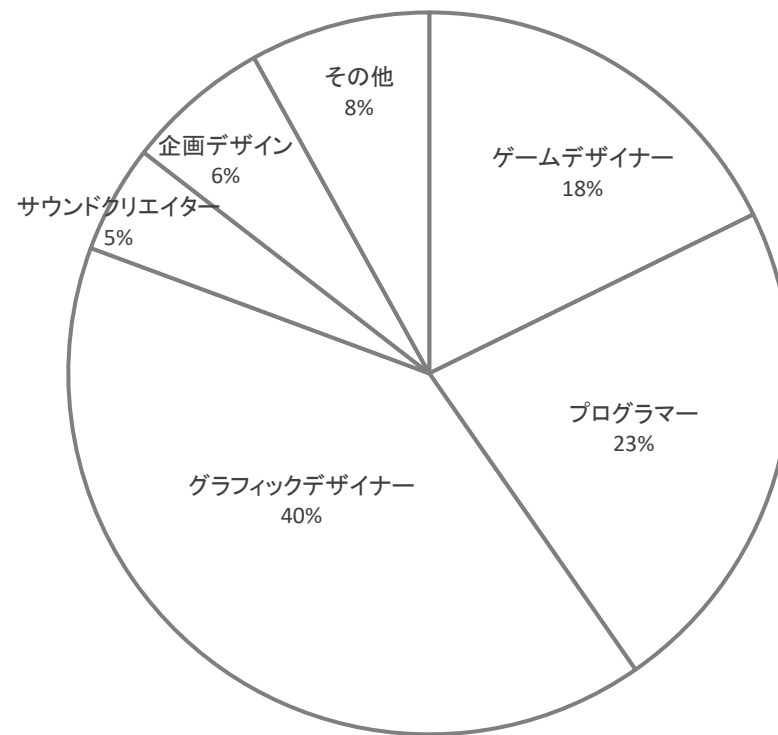
- ◎ ザナドゥシリーズ / 1985年※～
- ◎ イースシリーズ / 1987年～
- ◎ ソーサリアンシリーズ / 1987年～
- ◎ 英雄伝説シリーズ / 1989年～
- ◎ ロードモナークシリーズ / 1991年～
- ◎ ブランディッシュシリーズ / 1991年～
- ◎ ヴァンテージマスターシリーズ / 1997年～
- ◎ Zwe i !!シリーズ / 2001年～
- ◎ 軌跡シリーズ / 2004年～
- ◎ 東京ザナドゥ / 2015年～

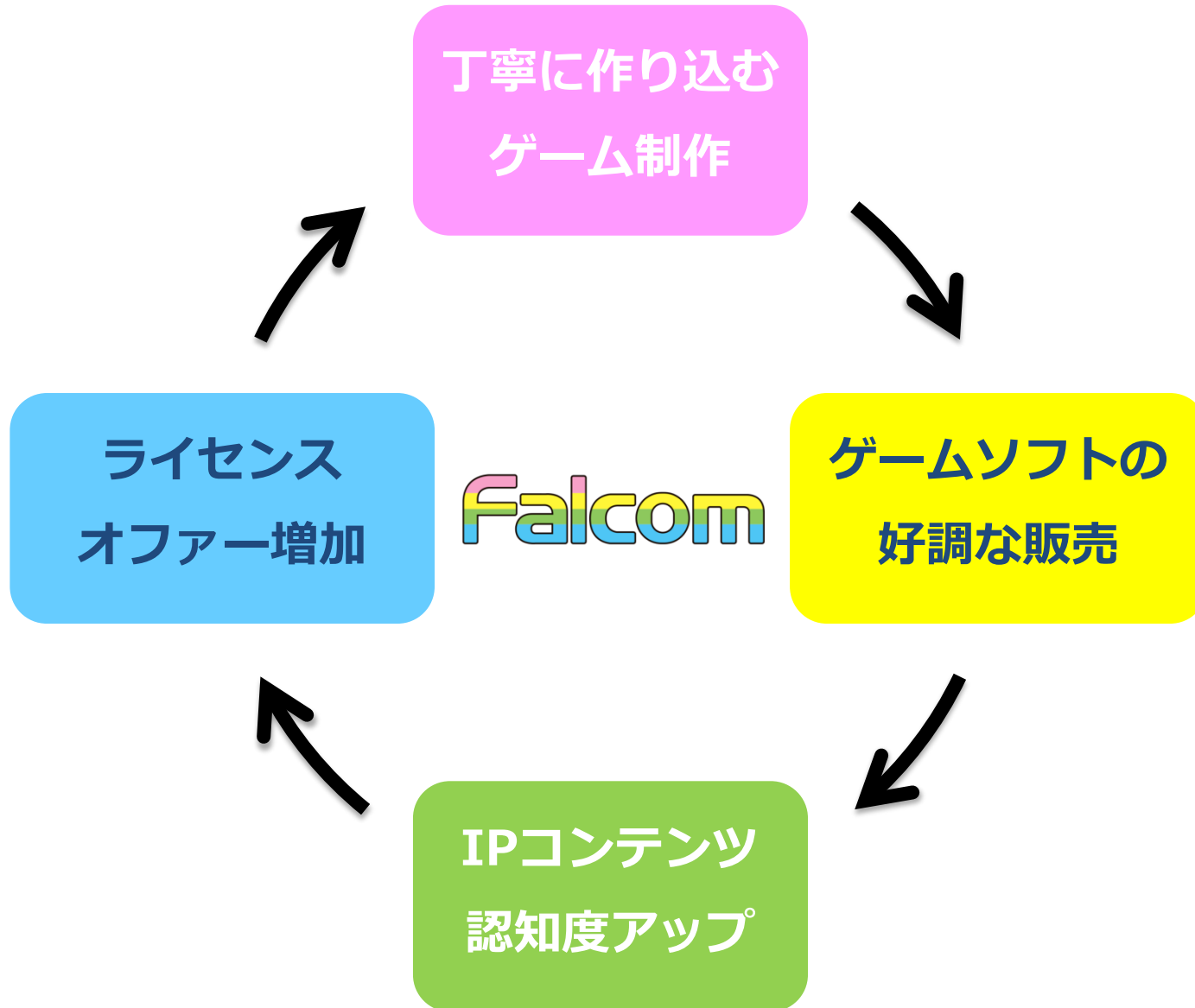
※：シリーズ最初のタイトルを発売した年、以下同じ





職種別構成比
(2022年9月30日時点)





軌跡シリーズ

ストーリーに重点を置いたRPG
シリーズ全体で世界累計販売数が700万本※を超えるタイトル



※：当社調べ、2022年9月30日時点

イースシリーズ

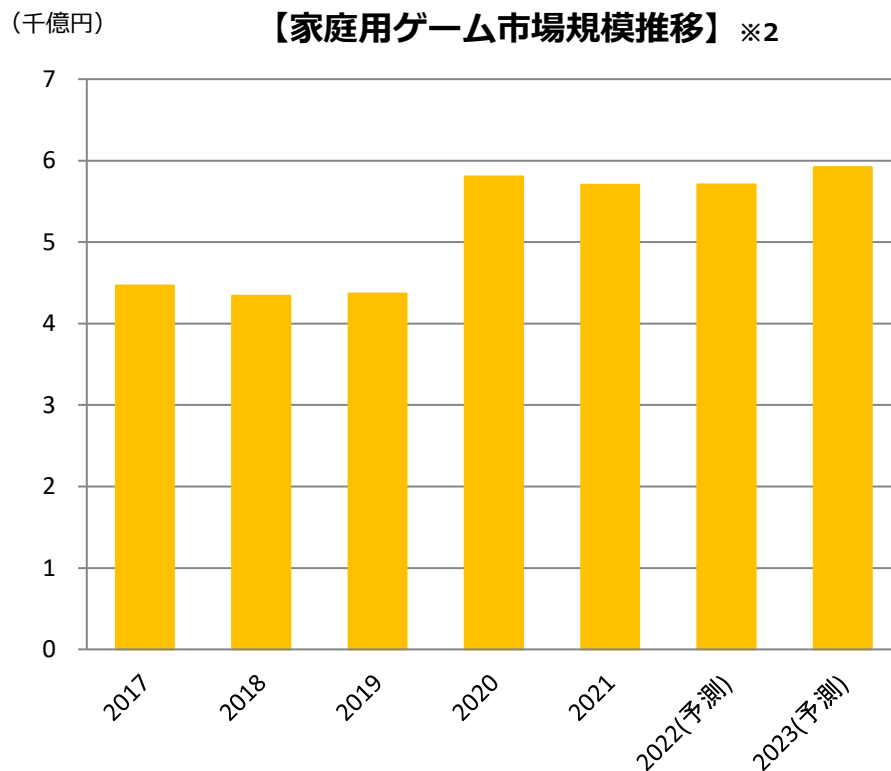
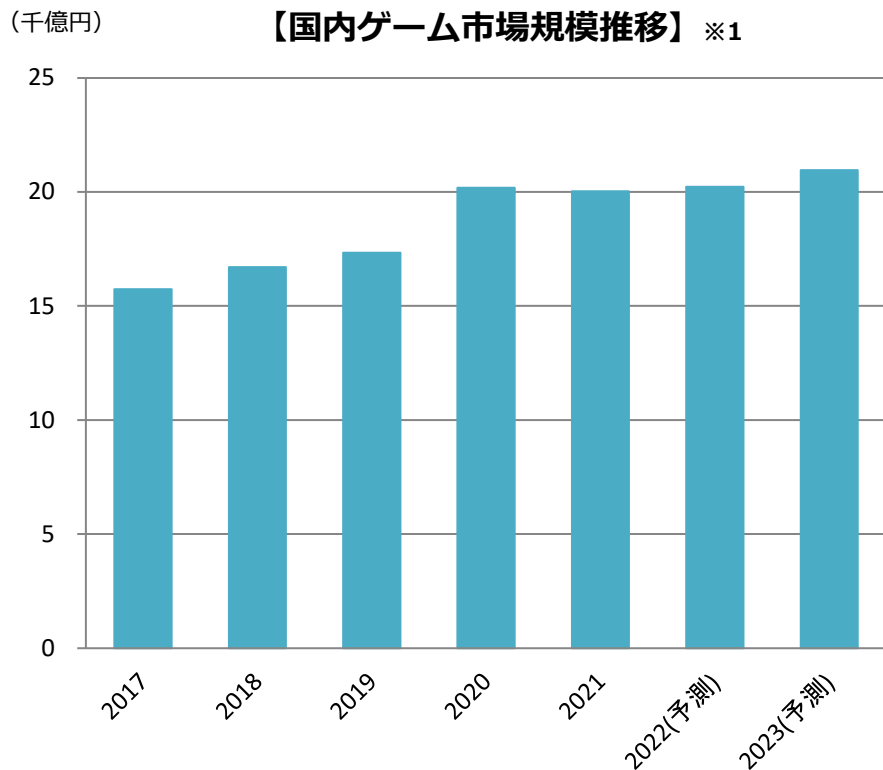
1987年※にシリーズ第1作を発売して以降
ワールドワイドで展開しているアクションRPG



※ : PC-8801向け

市場の状況

国内ゲーム市場

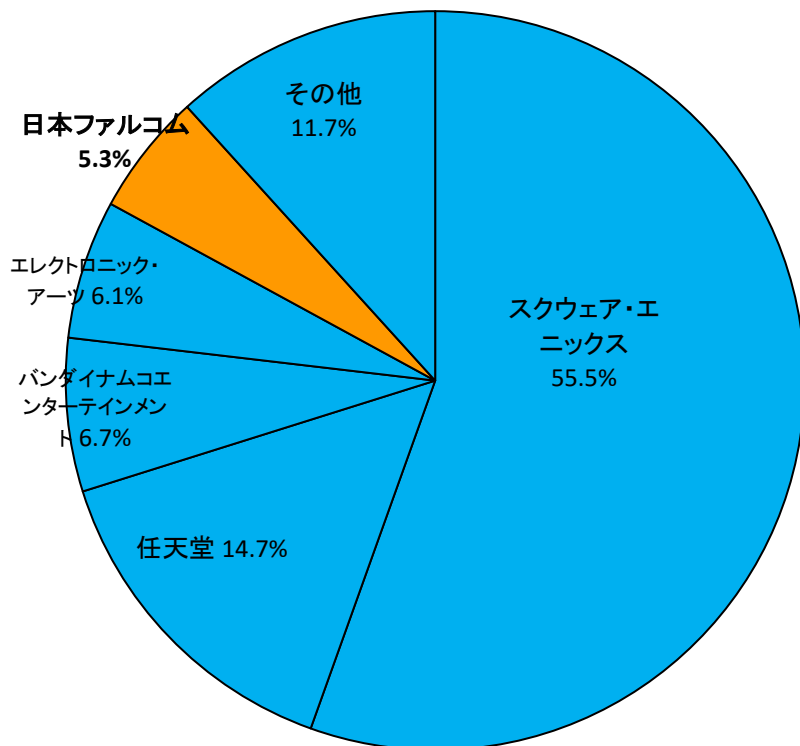


出典

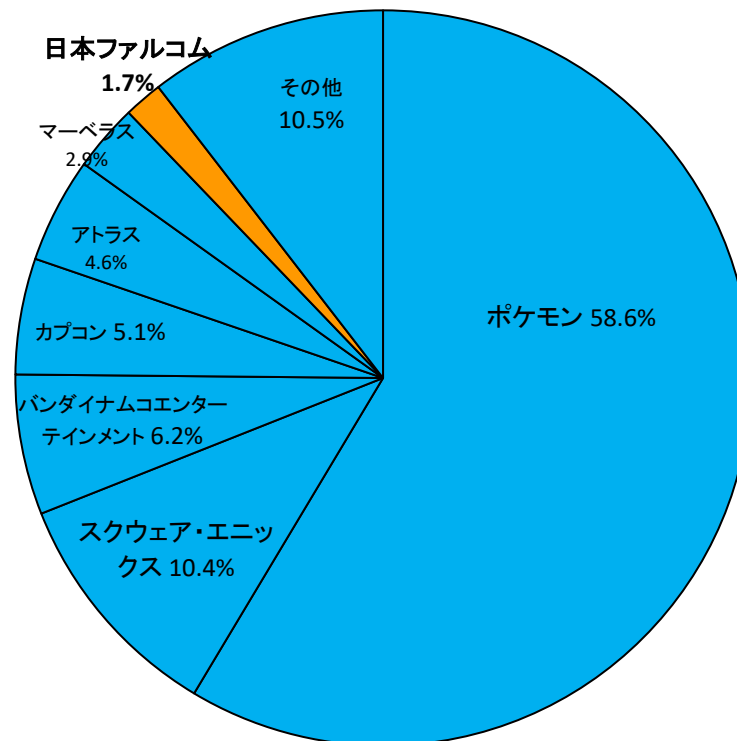
※1：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2022」より 国内 ゲーム市場規模推移（家庭用&オンラインプラットフォーム）
 ※2：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2022」より 国内 家庭用ゲーム市場規模推移（予測）

国内家庭用ゲーム市場における当社のポジション

【アクション・RPG】 ※1



【RPG】 ※2



出典

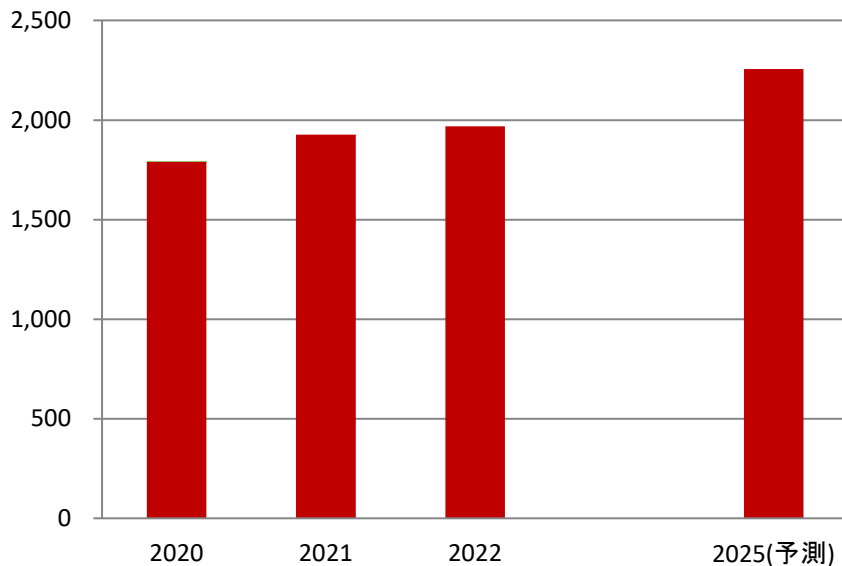
- ※1 : KADOKAWA Game Linkage 「ファミ通ゲーム白書2020」より
2019年 ジャンル別（アクション・RPG、年間販売本数 約194万本）データ メーカー別シェア
- ※2 : 株式会社角川アスキー総合研究所 「ファミ通ゲーム白書2022」より
2021年 ジャンル別（RPG、年間販売本数 約476万本）データ メーカー別シェア

全世界のゲームコンテンツ市場規模

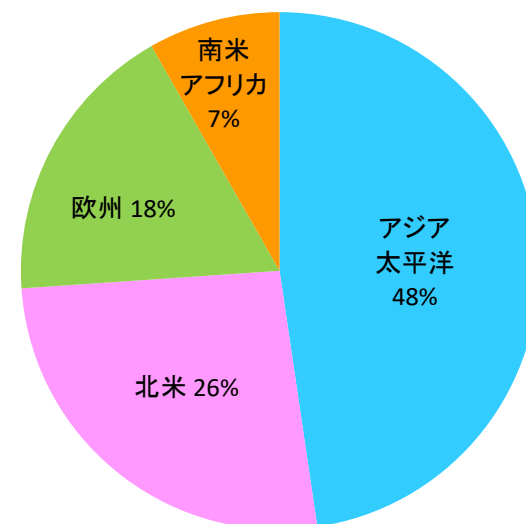
21兆8,927億円※1

(億ドル)

【世界ゲーム市場規模推移】※2



【2022年世界ゲーム市場地域別割合】※2



出典

※1：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2022」より 2021年の全世界におけるゲームコンテンツ市場規模

※2：Newzoo「グローバルゲームマーケットレポート2022」を基に当社作成

成長戦略

収益性を重視しながら持続的成長を目指す

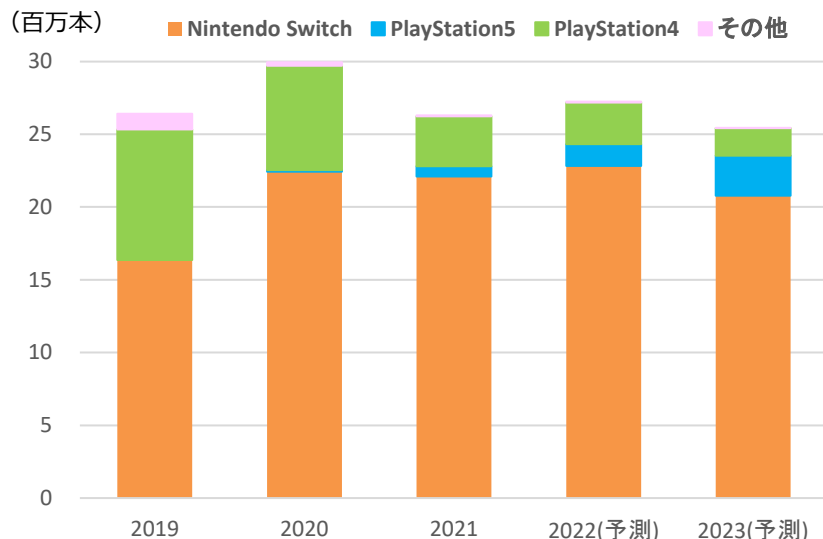
- ① Nintendo Switch向けゲームを国内で自社展開
- ② マルチユース・マルチプラットフォーム展開
- ③ 発売タイトル数の拡大・新しいIPコンテンツの創出

Nintendo Switch向けゲームを国内で自社展開

自社で制作・販売を行っている
国内のPlayStationプラットフォーム向けゲームに加えて



市場規模の大きい国内向けNintendo Switch用ゲームについても
自社展開を進め、売上・利益の拡大を図る



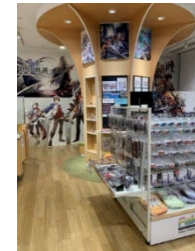
⇒ 2023年9月期は、
Nintendo Switch向けに
「イース・メモワール～フェルガナの誓い」
「イースX～NORDICS～(ノーディクス)」
その他2タイトルを展開予定

出典

※：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2022」より
ソフト市場予測値 各プラットフォームのソフト販売本数推移

マルチユース・マルチプラットフォーム展開

海外翻訳版や様々なプラットフォーム向けゲームのほか
ゲーム以外のキャラクターグッズなどにもコンテンツを展開



多くの保有コンテンツを活用し
マルチユース・マルチプラットフォーム展開を進め
収益拡大サイクルを回すことで、売上・利益の拡大を図る

【マルチユース・マルチプラットフォーム 主な展開案件】

- 「英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ アジア版」 2022年10月
- 「TVアニメーション The Legend of Heroes
閃の軌跡 Northern War」 2023年1月
- 「軌跡シリーズ3タイトル 英語版」 2023年予定
- 「PlayStation5向け 英語版タイトル」 2022-2023年予定
- 「英雄伝説 閃の軌跡ⅢONLINE(アジア)」 開発中

発売タイトル数の拡大・新しいIPコンテンツの創出

現状のゲームソフト年間発売タイトル数は2本～3本（廉価版を除く）



※：ロゴマークは、当社IPコンテンツの一部

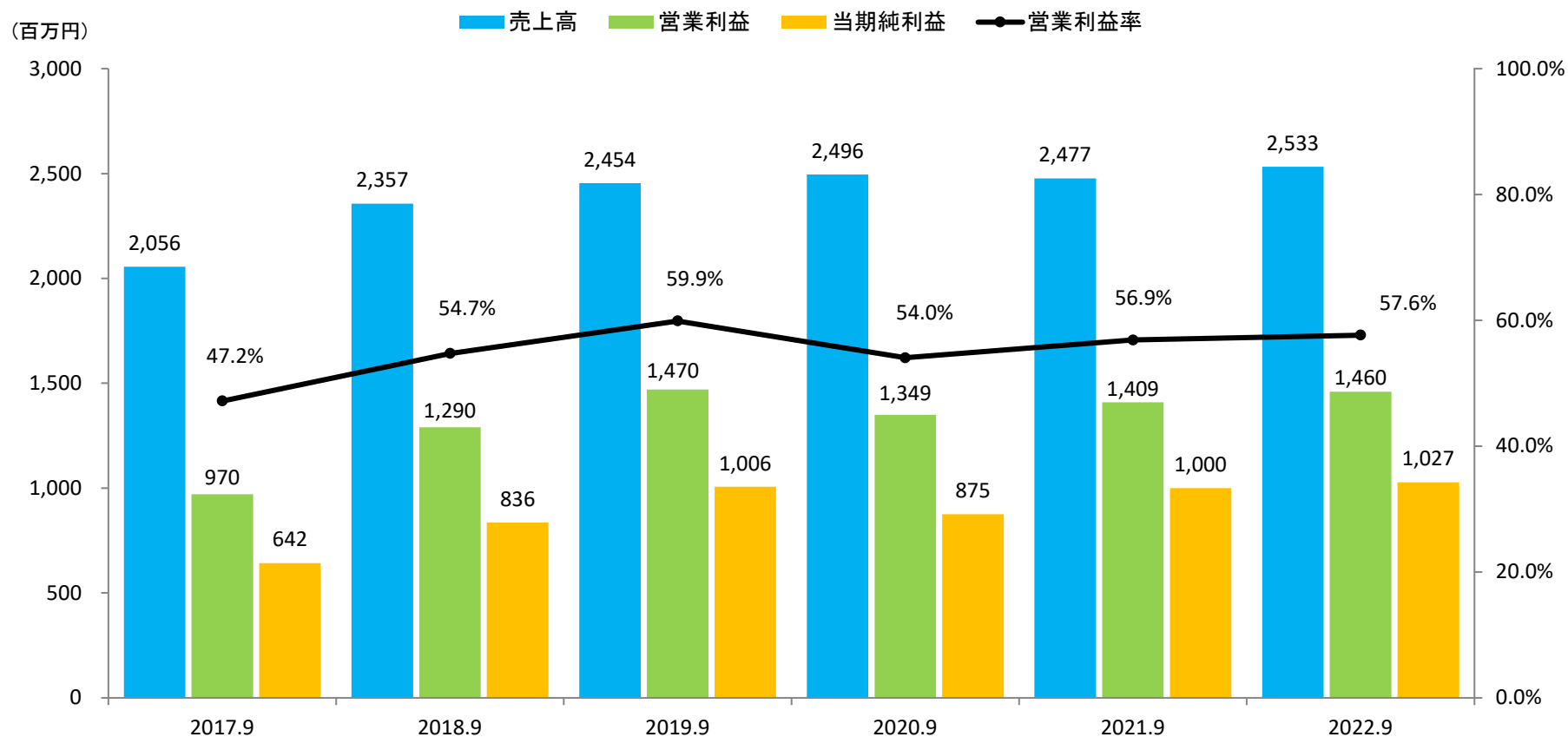
中長期目標として、ゲームソフトの発売タイトル数を増やしながら、収益獲得の源泉となる新しいIPコンテンツ・ゲームを創出することで、更なる成長を図る

⇒ 少数精鋭を堅持しつつ開発力を強化。ゲーム開発は長期にわたるため、まずは2～4年以内に発売タイトル数を年間4～5本にすることを目指す

自社進行中タイトル（P.10に記載のものは含まない）	プラットフォーム	進捗状況
未発表タイトルA【軌跡シリーズ】	未定	開発中
未発表タイトルB【軌跡シリーズ】	未定	開発中
未発表タイトルC【アクションRPG】	未定	開発中
未発表タイトルD	未定	開発中
移植タイトル	未定	3タイトル開発中



重要指標は売上高営業利益率
収益性を重視しながら持続的成長を目指す
営業利益について前期比プラス成長を目標



(単位：百万円)	2021年9月期		2022年9月期計画		2022年9月期		前年同期比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	2,477	100.0%	2,400	100.0%	2,533	100.0%	55	2.3%
営業利益	1,409	56.9%	1,200	50.0%	1,460	57.6%	50	3.6%
経常利益	1,418	57.2%	1,200	50.0%	1,573	62.1%	155	10.9%
当期純利益	1,000	40.4%	800	33.3%	1,027	40.6%	27	2.7%

- ・ 製品部門は、主に「英雄伝説 黎の軌跡」(PS4/PS5)「イースIX スーパープライス」(PS4)「イースVIII&IX スーパープライスセット」(PS4)「英雄伝説 閃の軌跡I~IV&創の軌跡コンプリートBOX」(PS4)「那由多の軌跡 アド・アストラ」(Nintendo Switch)「英雄伝説 黎の軌跡II-CRIMSON SiN-」(PS4/PS5)を展開しました。
- ・ ライセンス部門は、国内デジタル販売や「軌跡」「イース」タイトルのPS4/PS5/Nintendo Switch/Steam向け海外翻訳版のほか、「イース6 Online~ナピシユテムの匣~」スマホアプリ等を展開しました。
- ・ 原材料コストの増加や広告販促展開の強化等により売上原価、広告宣伝費、販売促進費等が増加したものの、研究開発費が減少したほか、円安の影響による為替差益が発生しました。
- ・ 2022年9月期の期首より「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を適用しており、前事業年度比較は、基準の異なる算定方法に基づいた数値を用いております。
- ・ 新作タイトル「英雄伝説 黎の軌跡II-CRIMSON SiN-」や、北米欧州、アジア地域での海外翻訳版の販売が堅調に推移したほか、為替が円安に振れたことによる為替差益の計上により、当初計画を上回りました。

(単位：百万円)	2022年9月期		2023年9月期計画		前年同期比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	2,533	100.0%	2,550	100.0%	17	0.6%
営業利益	1,460	57.6%	1,350	52.9%	△110	△7.5%
経常利益	1,573	62.1%	1,350	52.9%	△223	△14.1%
当期純利益	1,027	40.6%	920	36.1%	△107	△10.4%

- ゲーム業界は変化のスピードが速く、数年先を予測することが困難で、常に状況に応じて柔軟に対応するため、中期利益計画を策定しておりません。同様の理由により、事業計画の対象期間については、1年を設定しております。
- 「英雄伝説 黎の軌跡」「英雄伝説 黎の軌跡II」を展開しながら、今年で35周年を迎える「イース」シリーズ最新作「イースX～NORDICS～(ノーディクス)」をPS4/PS5/Nintendo Switch向けに、「イース・メモワール～フェルガナの誓い」ほか2タイトルをNintendo Switch向けに発売する予定です。
- アジアや北米欧州においても、引き続き「軌跡」「イース」シリーズ等の海外翻訳版を様々なプラットフォームに展開、2023年1月からTVアニメーション「TVアニメーション The Legend of Heroes 閃の軌跡 Northern War」が放送予定です。
- 2023年9月期の計画は、Nintendo Switchタイトルの国内自社展開、マルチプラットフォーム展開、発売タイトル数の拡大や新しいIPコンテンツ・ゲームの創出を継続して進めますが、中国ゲーム市場の減速等の影響や為替が円高に振れていることもあり、前期と比較してマイナスとなっております。

リスク情報

主な事業リスク	顕在化の可能性／時期	リスクの内容と対応策
開発スケジュールについて	小／随時	<p>当社の場合、ゲームソフト制作の開発期間は長いもので2～3年を要します。開発期間が長期にわたるため、計画段階における開発期間と実際の実開発期間に差異が生じる可能性があります。また、昨今の技術革新により、製品に求められる機能が高度化した場合、開発期間が長期化し、当社の業績に影響を与える可能性があります。</p> <p>当社は、スケジュール管理を徹底し、開発の遅れを社内全体でカバーできる体制づくりに努め、新技術の情報収集や自社開発エンジンの構築、効率的な開発体制を整備することで、開発期間が長期化しないよう努めています。</p>
特定タイトルへの依存について	小／随時	<p>当社の業績は、「イース」シリーズや「軌跡」シリーズ等、特定のゲームソフトへの依存度が高くなる傾向にあります。シリーズ作品は固定ファンが多く、業績の安定化に寄与しますが、市場環境に変化が生じた場合は、ユーザー離れが起きたり、当社のIPが陳腐化したりすることで、ライセンス許諾を含めた当社の業績に影響を与える可能性があります。</p> <p>当社は、引き続き既存タイトルを投入しながら、新規IPの創出やゲームソフトの開発も進めてまいります。</p>
人材確保・育成について	小／随時	<p>当社は、人材戦略を事業における最重要課題のひとつとして捉えており、今後の事業拡大には既存スタッフに加えて、特に開発分野で十分な知識と技術を有する人材の確保・育成が不可欠であるという認識に立っておりますが、適格な人材を十分確保できなかった場合には、当社の事業拡大に制約を与える可能性があり、また、機会損失が生じるなど当社業績その他に影響を及ぼす可能性があります。</p> <p>当社は、優秀な人材を確保するために、また、現在在籍している人材が退職又は転職するなどのケースを最小限に抑えるため、基本報酬について軽視せず、さらに、業績に応じた報酬プログラムを実勢しております。また、人材紹介サービスなどの活用により、必要な人材の確保に努めていく方針であります。</p>
新型コロナウイルス感染症について	中／常時	<p>新型コロナウイルス感染症に関しては、現時点において開発スケジュールや販売スケジュールに大きな影響はないものの、想定以上の感染拡大により職場内において感染者が発生し、開発・販売をはじめとする各種事業活動を停止せざるを得ない状況に陥った場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。</p> <p>当社は感染症対策を徹底することはもちろん、オフィスを増床し従業員同士の座席間隔を確保したり、一部在宅勤務を併用したりすることで、感染症の影響を最小限に抑えることに努めています。</p>

- その他のリスクについては、有価証券報告書記載の「事業等のリスク」をご参照ください

次回「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示は
2023年12月を予定しております。



本資料に関するご注意

本資料は、情報提供のみを目的として作成しており、当社の有価証券の買付け又は売付けの申し込みの勧誘を構成するものではありません。

本資料に記載の内容は、将来に対する見通しが含まれている場合がありますが、実際の業績は様々な要素により、これら見通しと大きく異なる結果となり得ることをご了承ください。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用しており、当社はその内容の正確性や適切性等について保証するものではないことをご了承ください。