



日本ファルコム株式会社

(証券コード：3723)

2024年12月27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

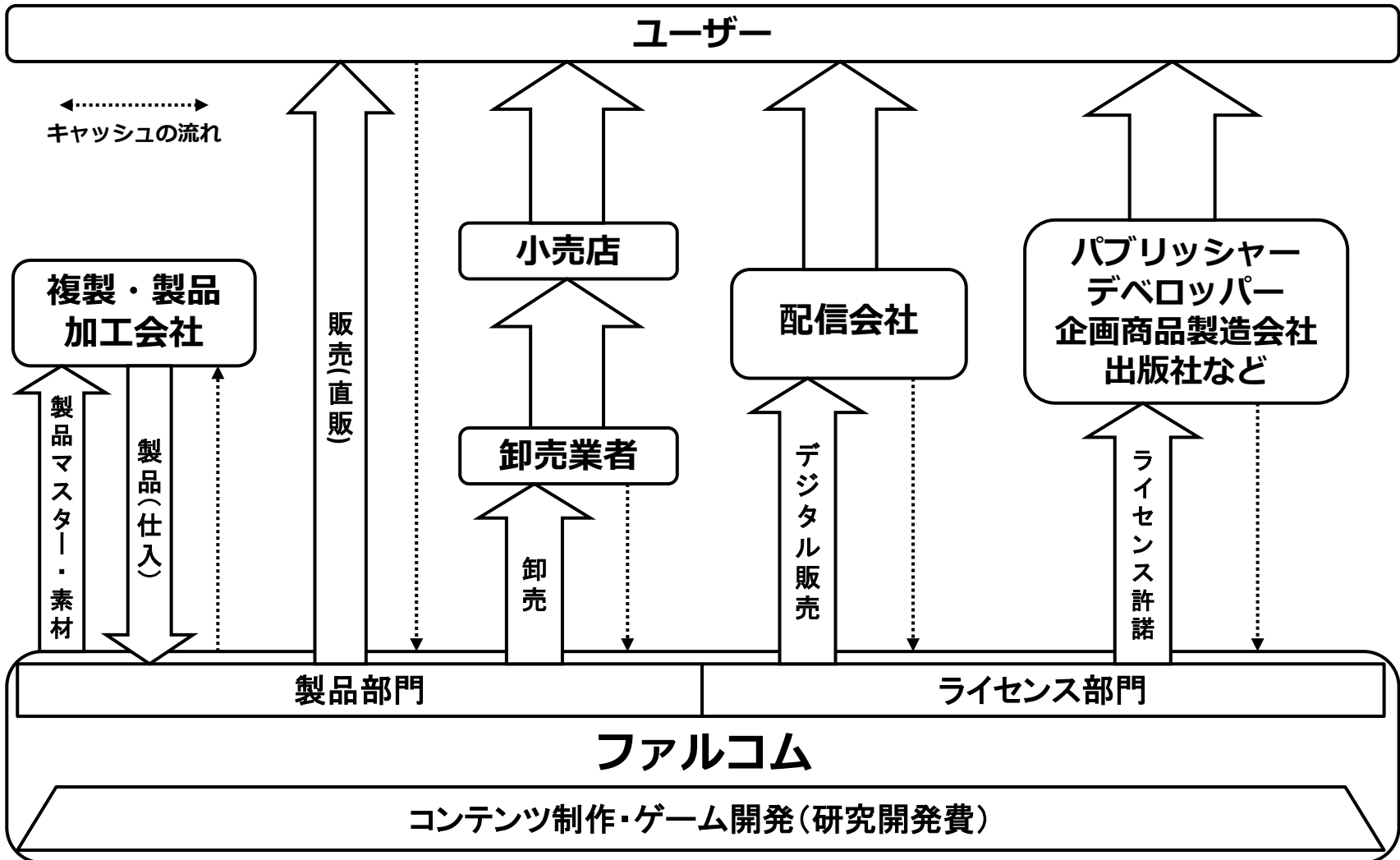
音楽ソフト制作・販売

- ゲーム内BGMなど楽曲5,432曲（世界111ヶ国でのiTunes配信曲数、2024年7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Nintendo Switch※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



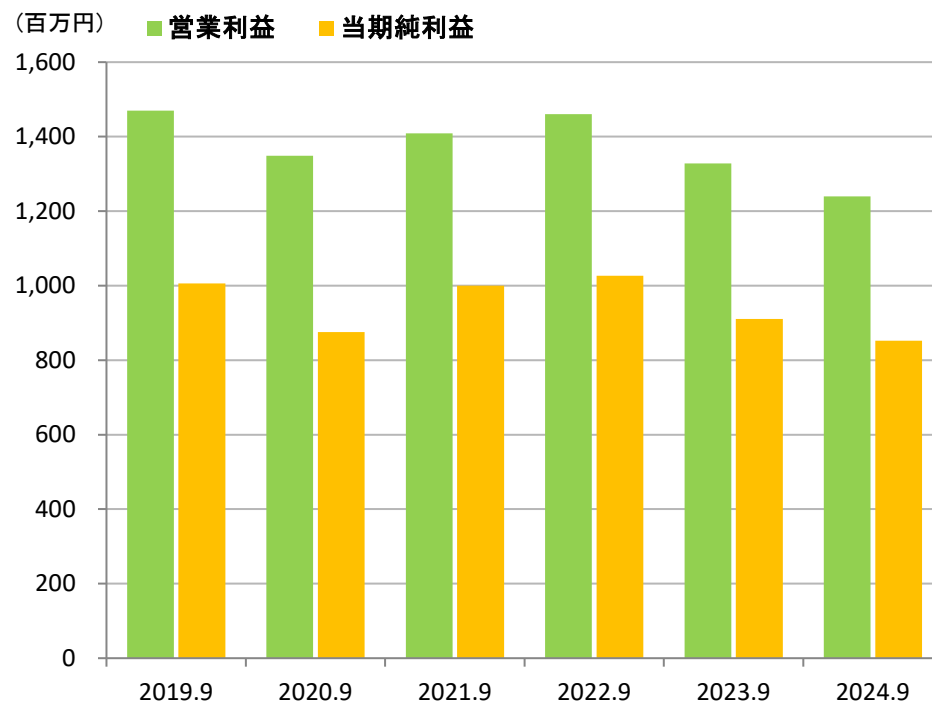
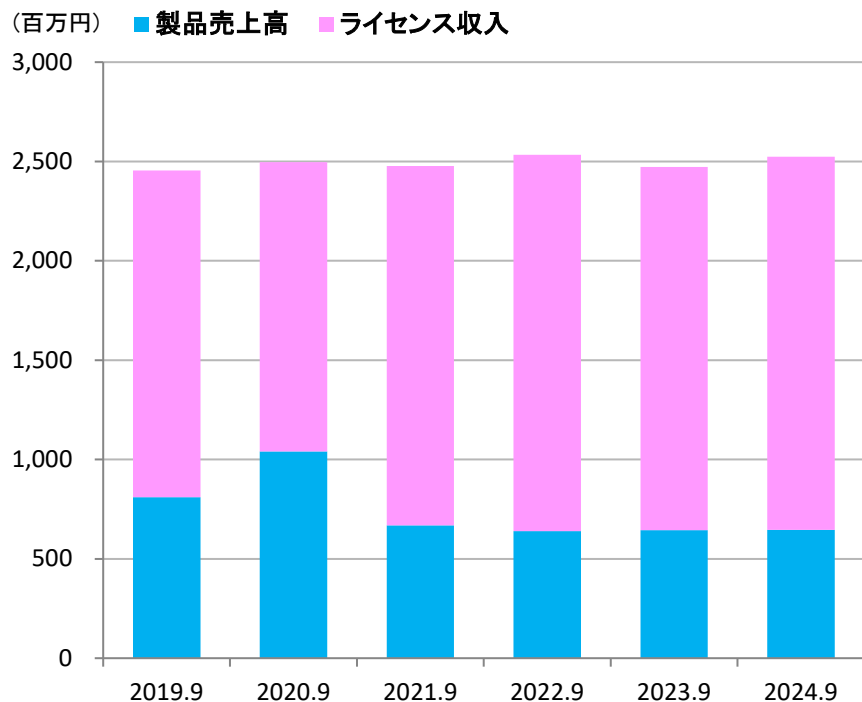
※1：株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントが発売している家庭用ゲーム機

※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アニメやコミック、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

主な自社タイトルの状況【更新】

タイトル	プラットフォーム	進捗状況
イース X - N O R D I C S (ノースディクス) -	PlayStation5/PlayStation4 /Nintendo Switch	発売中
英雄伝説 界(かい)の軌跡-Farewell, O Zemuria-	PlayStation5/PlayStation4	発売中
英雄伝説 黎(くろ)の軌跡 for Nintendo Switch	Nintendo Switch	発売中
英雄伝説 黎の軌跡 II for Nintendo Switch	Nintendo Switch	発売中
英雄伝説 黎の軌跡スーパープライス	PlayStation5/PlayStation4	発売中
英雄伝説 黎の軌跡 II スーパープライス	PlayStation5/PlayStation4	発売中
イース・メモワール～フェルガナの誓い	PlayStation5/PlayStation4	発売中
A D O L C H R I S T I N ～イース生誕35周年音楽作品～	Music	発売中
イース X - N O R D I C S - オリジナルサウンドトラック	Music	発売中
英雄伝説 界の軌跡-Farewell, O Zemuria-オリジナルサウンドトラック	Music	2025年1月発売予定
イース X - P r o u d (プラウド) N O R D I C S -	未定	2025年発売予定
移植タイトル	PlayStation5	2025年発売予定
N i n t e n d o S w i t c h タイトル	Nintendo Switch	2025年発売予定
空(そら)の軌跡 the 1st (ザファースト)	PlayStation5/Nintendo Switch/Steam	2025年発売予定

- 2024年12月19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（せん）の軌跡Ⅲ・Ⅳ	英仏・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 零（ぜろ）の軌跡	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	英語・繁体字・ハングル版	PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 創（はじまり）の軌跡	英語・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 黎の軌跡	英語・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
イースIX-Monstrum NOX(モンスターム ノクス)-	英仏・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ-CRIMSON SiN-	繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
イース・メモワール～フェルガナの誓い	繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW	発売中
東京ザナドゥeX+ for Nintendo Switch	英語・繁体字・ハングル版	Nintendo Switch	発売中
イースX-NORDICS-	英仏・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
イース・メモワール～フェルガナの誓い	英語版	PS5/PS4/NSW	2025年1月発売
英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ-CRIMSON SiN-	英語版	PS5/PS4/NSW/Steam	2025年2月発売
英雄伝説 界(かい)の軌跡-Farewell, O Zemuria-	繁体字・ハングル版	PS5/PS4	発売中
The Legend of Heroes 閃の軌跡 Northern War	グロバル	スマートフォン	配信中
英雄伝説 ガガーブトリロジー	グロバル	スマートフォン	一部地域配信中

- 2024年12月19日時点の主要なライセンス案件を掲載（未公表のものを除く）

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。一部外注を活用しながら、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

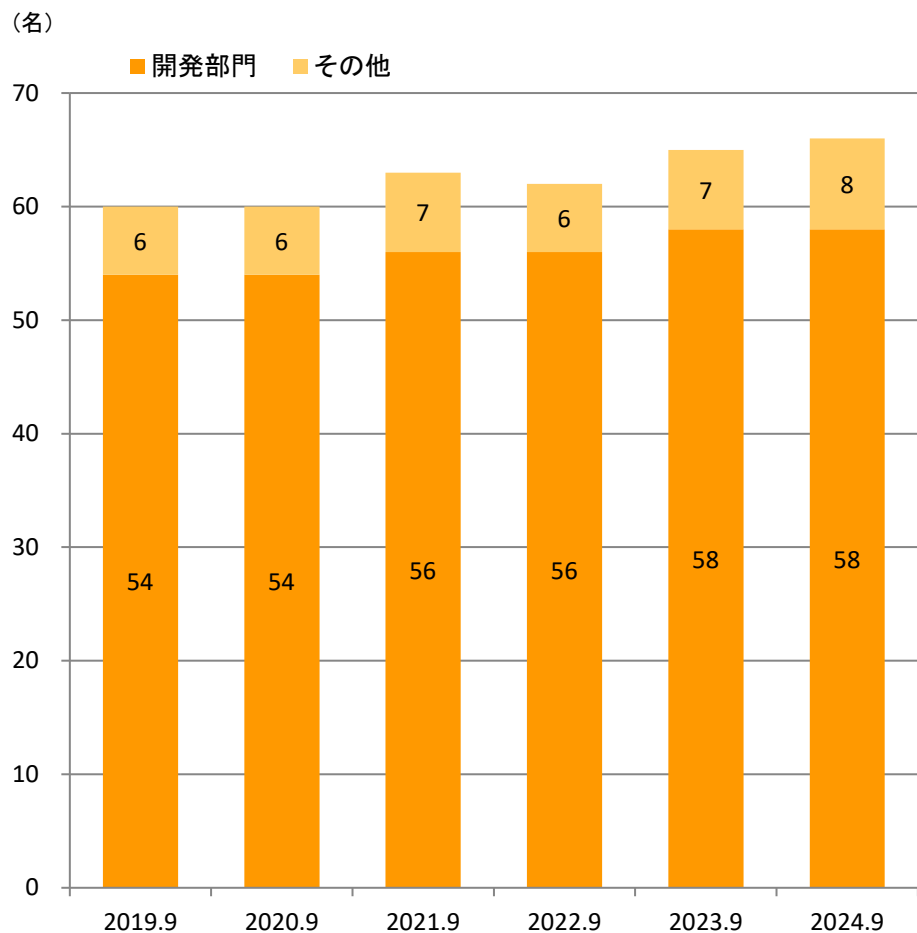
長年培われたブランド

- 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

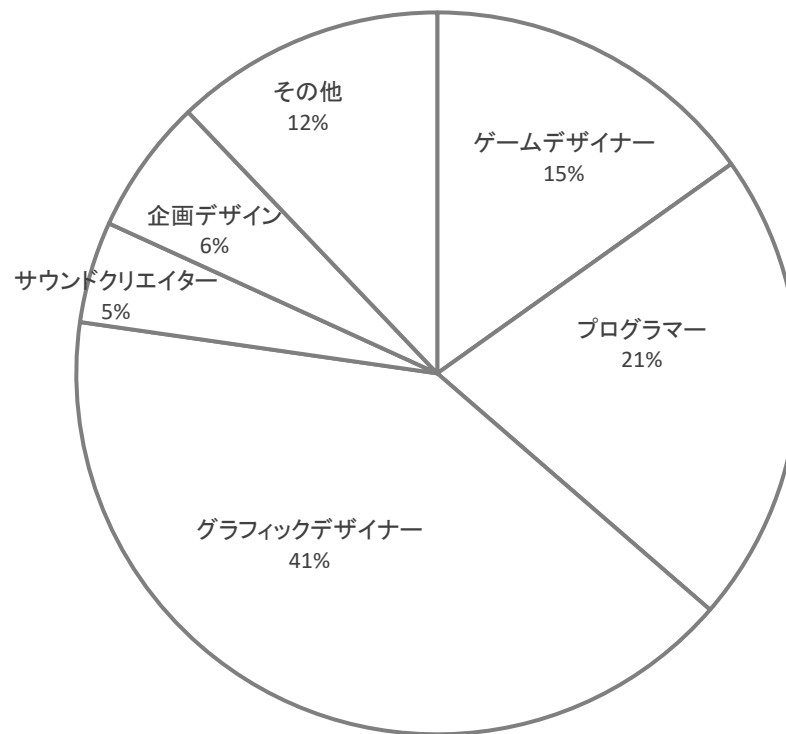
- ◎ ザナドゥシリーズ / 1985年※～
- ◎ イースシリーズ / 1987年～
- ◎ ソーサリアンシリーズ / 1987年～
- ◎ 英雄伝説シリーズ / 1989年～
- ◎ ロードモナークシリーズ / 1991年～
- ◎ ブランディッシュシリーズ / 1991年～
- ◎ ヴァンテージマスターシリーズ / 1997年～
- ◎ Zwe i !!シリーズ / 2001年～
- ◎ 軌跡シリーズ / 2004年～
- ◎ 東京ザナドゥ / 2015年～

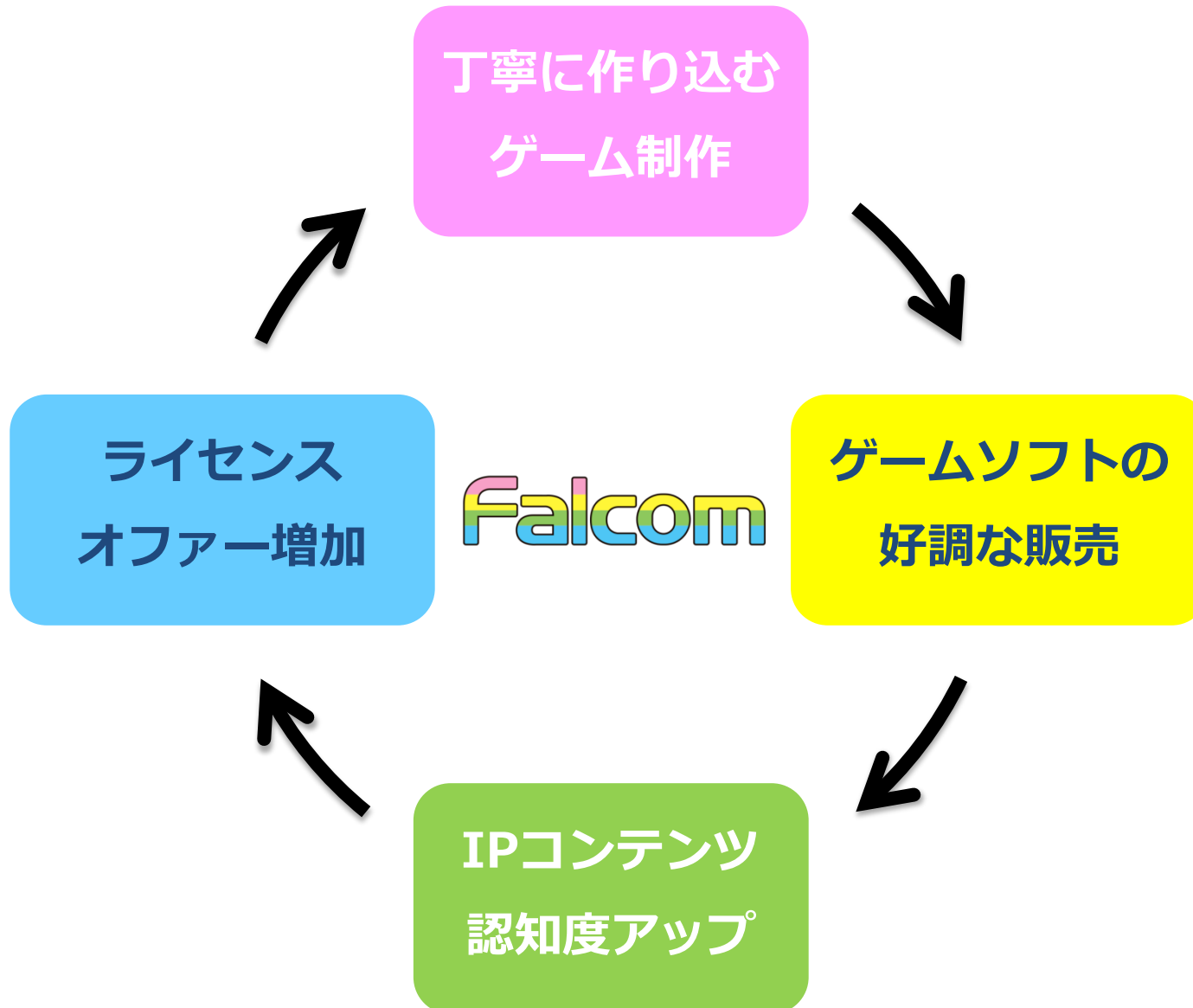
※：シリーズ最初のタイトルを発売した年、以下同じ





職種別構成比
(2024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800万本※を超えるタイトル



※：当社調べ、2024年4月30日時点

イースシリーズ

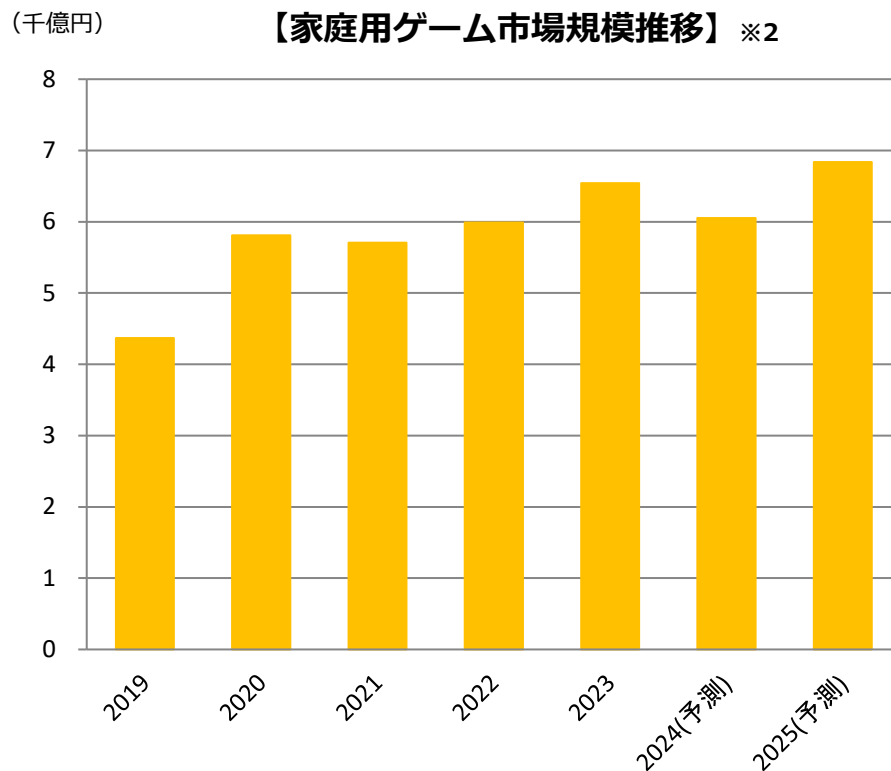
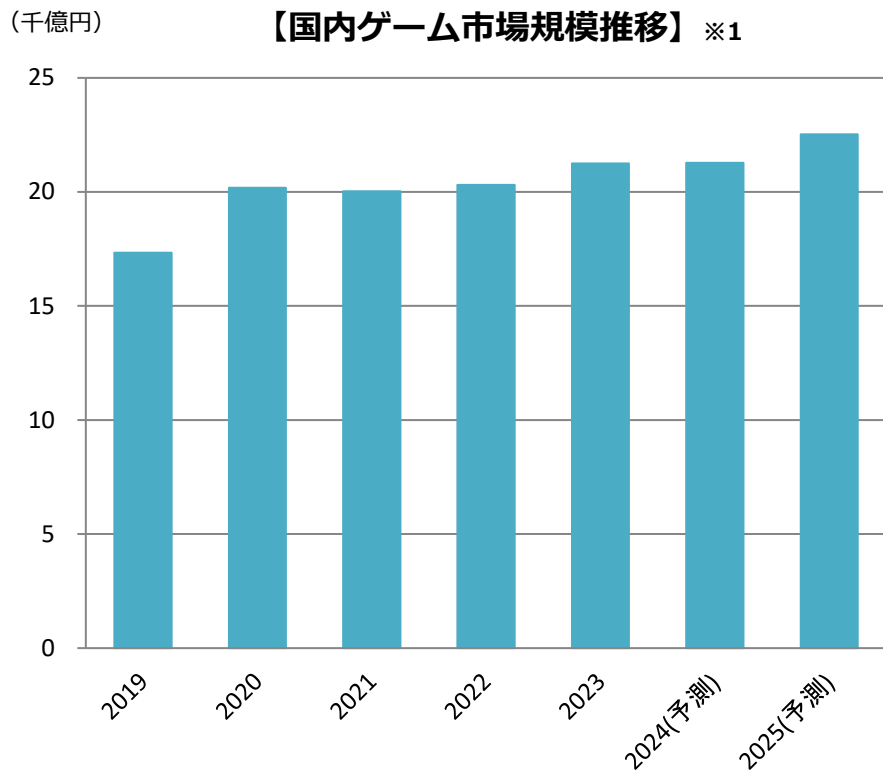
1987年※にシリーズ第1作を発売して以降
ワールドワイドで展開しているアクションRPG



※ : PC-8801向け

市場の状況

国内ゲーム市場

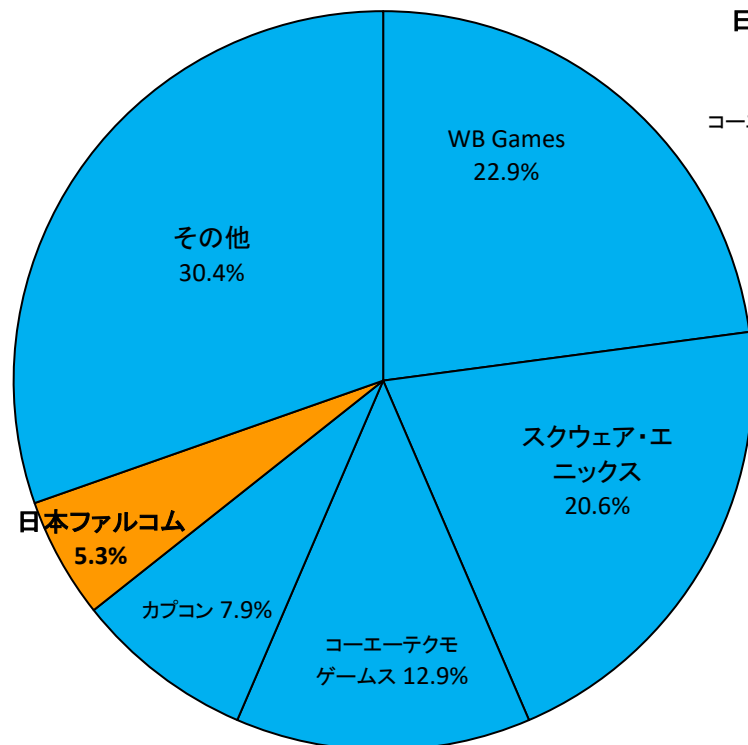


出典

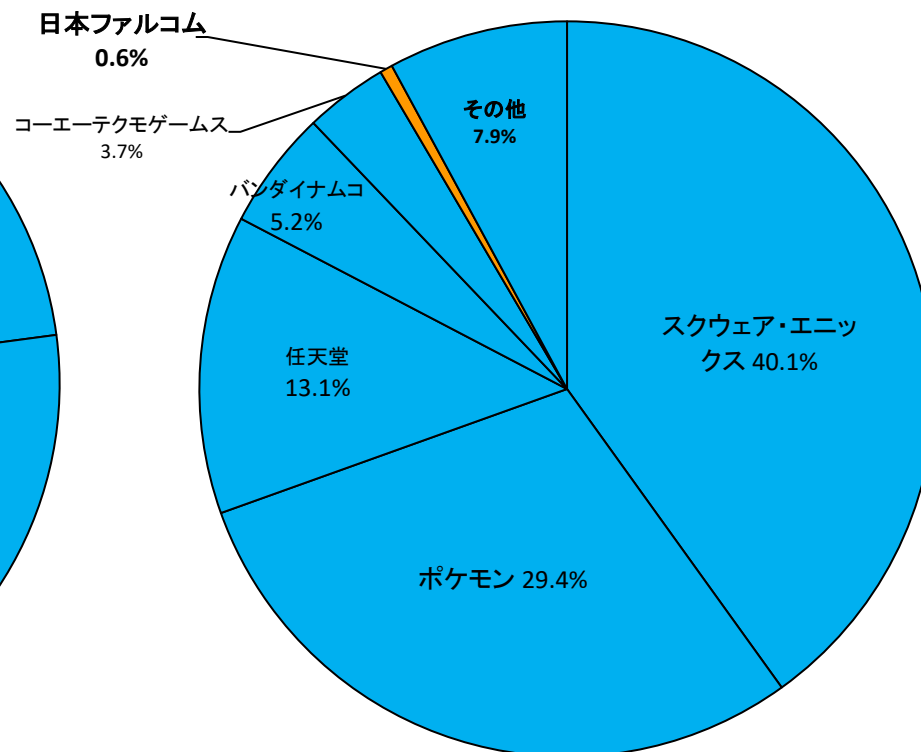
※1：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2024」より 国内 ゲーム市場規模推移（家庭用&オンラインプラットフォーム）
 ※2：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2024」より 国内 家庭用ゲーム市場規模推移（予測）

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：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2024」より
2023年 ジャンル別（アクション・RPG、年間販売本数 約143万本）データ メーカー別シェア

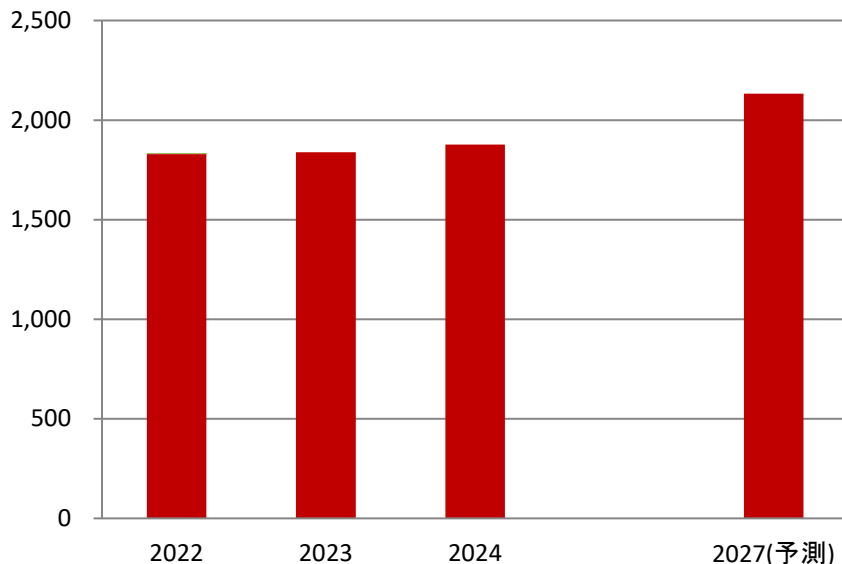
※2：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2024」より
2023年 ジャンル別（RPG、年間販売本数 約378万本）データ メーカー別シェア

全世界のゲームコンテンツ市場規模

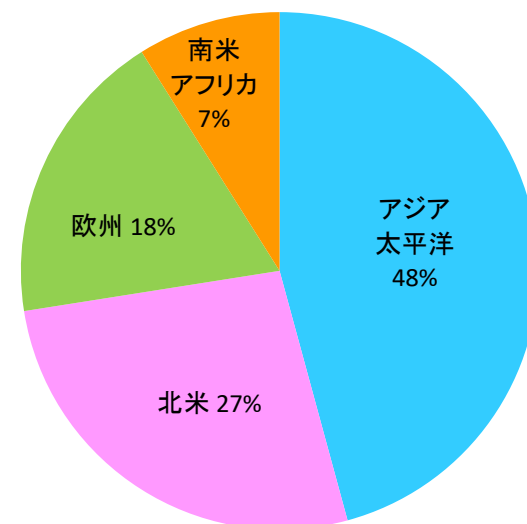
29兆5,162億円^{※1}

(億ドル)

【世界ゲーム市場規模推移】^{※2}



【2024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2024」より 2023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2024」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

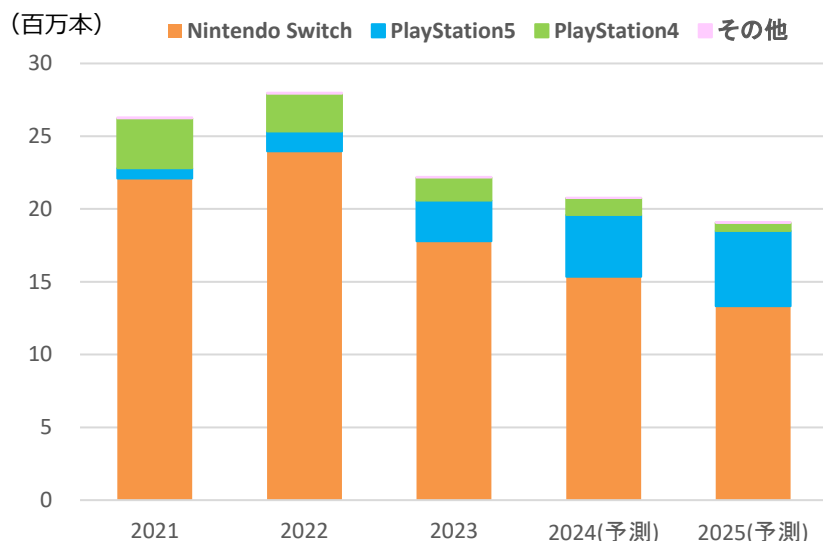
- ① Nintendo Switch向けゲームを国内で自社展開
- ② マルチユース・マルチプラットフォーム展開
- ③ 発売タイトル数の拡大・新しいIPコンテンツの創出

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



⇒ 2024年9月期は、計画通り
Nintendo Switch向けに下記タイトルを展開
「英雄伝説 黎の軌跡 for Nintendo Switch」
「英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ for Nintendo Switch」

⇒ 2025年9月期は、
「空の軌跡 the 1st」を含めた
Nintendo Switchタイトル2本を展開予定

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2024」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】

○2024年9月期の状況

- 「The Legend of Heroes 閃の軌跡 Northern War」・・・2023年12月リリース
- 「PS5 英雄伝説 閃の軌跡ⅢⅣ 英仏語版」・・・・・・2024年2月発売
- 「英雄伝説 黎の軌跡 英語版」・・・・・・2024年7月発売
- 「英雄伝説 ガガーブトリロジー」・・・・・・2024年8月リリース
- 「英雄伝説 閃の軌跡Ⅲ ONLINE (アジア)」・・・・・・開発中止

○2025年9月期の予定

- 「イースX-NORDICS- 英仏語版」・・・・・・2024年10月発売
- 「イース・メモワール-フェルガナの誓い- 英語版」・・・・2025年1月予定
- 「英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ-CRIMSON SiN- 英語版」・・・・・・2025年2月予定
- 「イースセルセタの樹海：改 アジア版」・・・・・・2025年予定
- 「空の軌跡 the 1st- 北米・欧州・アジア版」・・・・・・2025年予定

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

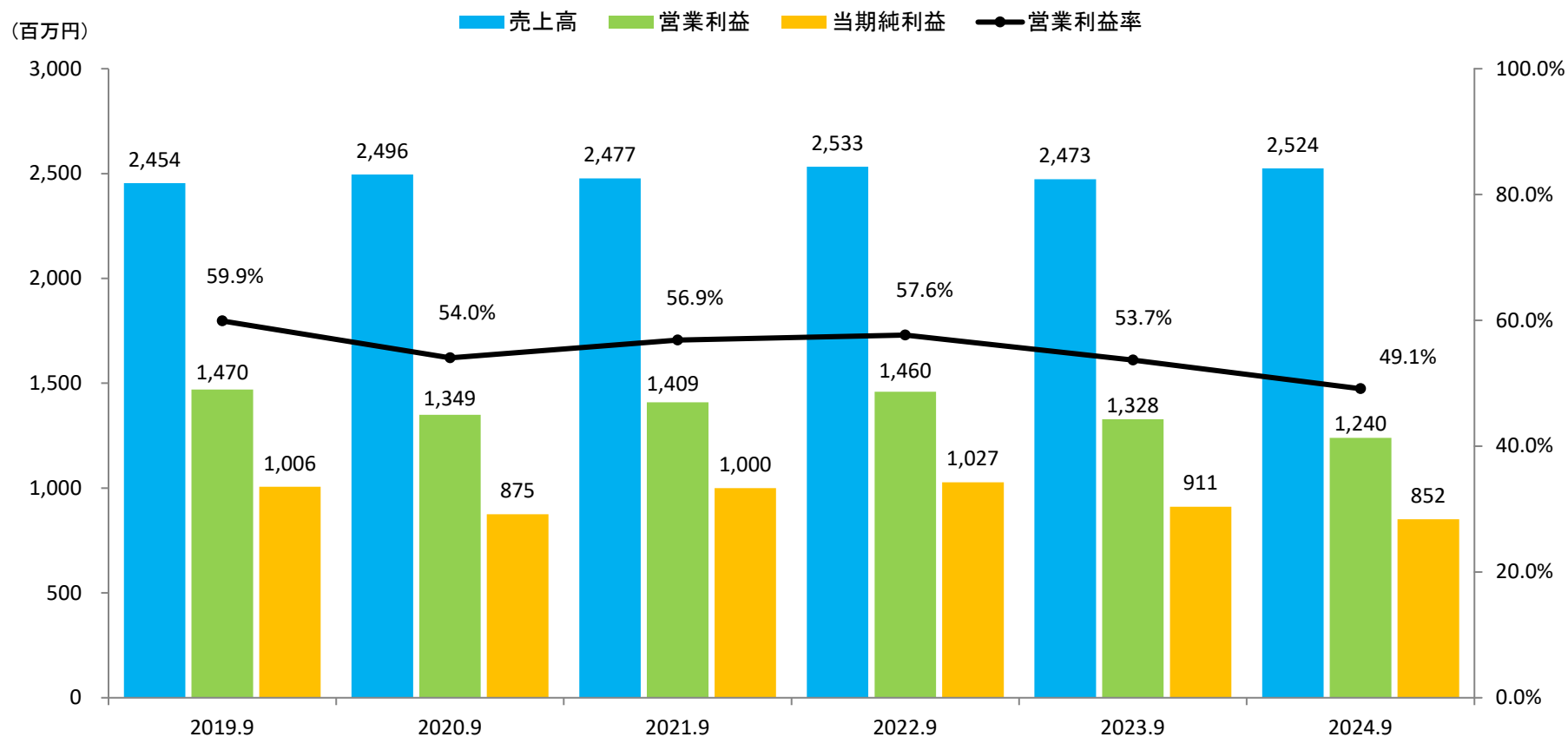
中長期目標として、ゲームソフトの発売タイトル数を増やしながら、
収益獲得の源泉となる新しいIPコンテンツ・ゲームを創出することで、更なる成長を図る

⇒ 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、
2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

進行中タイトル	プラットフォーム	進捗状況
タイトルA【英雄伝説 界の軌跡 - Farewell, O Zemuria -】	PS5/PS4	2024年9月発売
タイトルB【空の軌跡 the 1st】	PS5/NSW/Steam	開発中
タイトルC【東京ザナドゥ新プロジェクト】	未定	開発中
未発表タイトルD	未定	開発中
未発表PS5移植タイトル	PlayStation5	開発中
英雄伝説 黎の軌跡 for Nintendo Switch	Nintendo Switch	2024年2月発売
タイトルE(英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ for Nintendo Switch)	Nintendo Switch	2024年7月発売
移植タイトルF【イース・メモワール～フェルガナの誓い】	PS5/PS4	2024年5月発売
未発表Nintendo SwitchタイトルG	Nintendo Switch	開発中
イース X - Produced NORDICS -	未定	開発中
未発表タイトルH【軌跡シリーズ】	未定	開発中
未発表タイトルI【イースシリーズ】	未定	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)	2023年9月期		2024年9月期計画		2024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	2,473	100.0%	2,500	100.0%	2,524	100.0%	50	2.1%
営業利益	1,328	53.7%	1,200	48.0%	1,240	49.1%	△88	△6.7%
経常利益	1,344	54.3%	1,200	48.0%	1,244	49.3%	△100	△7.5%
当期純利益	911	36.8%	800	32.0%	852	33.8%	△59	△6.5%

- 製品部門は、主にイースシリーズ最新作「イースX-NORDICS-」(PS5/PS4/NSW)、「イース・メモワールフェルガナの誓い-」(PS5/PS4)、「英雄伝説 黎の軌跡 スーパープライス」「英雄伝説 黎の軌跡II スーパープライス」(PS5/PS4)、「英雄伝説 黎の軌跡 for Nintendo Switch」「英雄伝説 黎の軌跡II for Nintendo Switch」(NSW)、そして、軌跡シリーズ最新作「英雄伝説 界の軌跡-Farewell, O Zemuria-」(PS5/PS4)を展開しました。
- ライセンス部門は、国内のデジタル販売や「軌跡」シリーズ「イース」シリーズタイトルのPS5/PS4/Nintendo Switch/Steam向け海外翻訳版等を中心に展開しました。
- 「イースX-NORDICS-」や、新作タイトル「英雄伝説 界の軌跡」のほか、海外翻訳版の販売が堅調に推移したものの、研究開発費の増加により前期比で減益となりました。

(単位：百万円)	2024年9月期		2025年9月期計画		前期実績比	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
売上高	2,524	100.0%	2,500	100.0%	△27	△1.0%
営業利益	1,240	49.1%	1,200	48.0%	△40	△3.2%
経常利益	1,244	49.3%	1,200	48.0%	△44	△3.6%
当期純利益	852	33.8%	800	32.0%	△52	△6.1%

- 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。
- 前期に発売した「英雄伝説 界の軌跡」を展開しながら、Nintendo Switch向けタイトルや複数の移植タイトルを発売します。また「イースX-Proud (プラウド) NORDICS-」(プラットフォーム未定)を発売する予定です。
- シリーズ累計800万本を超える当社代表作の「軌跡」シリーズ最新作「空の軌跡 the 1st (ザ・ファースト)」をPS5/Nintendo Switch/Steam向けに、日本を含むアジア、北米・欧州で同時発売する予定です。
- 2025年9月期も引き続き、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、そして、発売タイトル数の拡大と新しいIPコンテンツ・ゲームの創出を進めているため、先行して開発費用の発生を見込んでおります。

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ほか、社外の開発会社を活用することで、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す。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>
感染症について	中／常時	<p>新型コロナウイルスやインフルエンザ等の感染症に関しては、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、オフィスフロア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
2025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。