



日本ファルコム株式会社

(証券コード：3723)

2025年12月26日

事業計画及び成長可能性に関する事項

經營理念・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**

事業內容

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

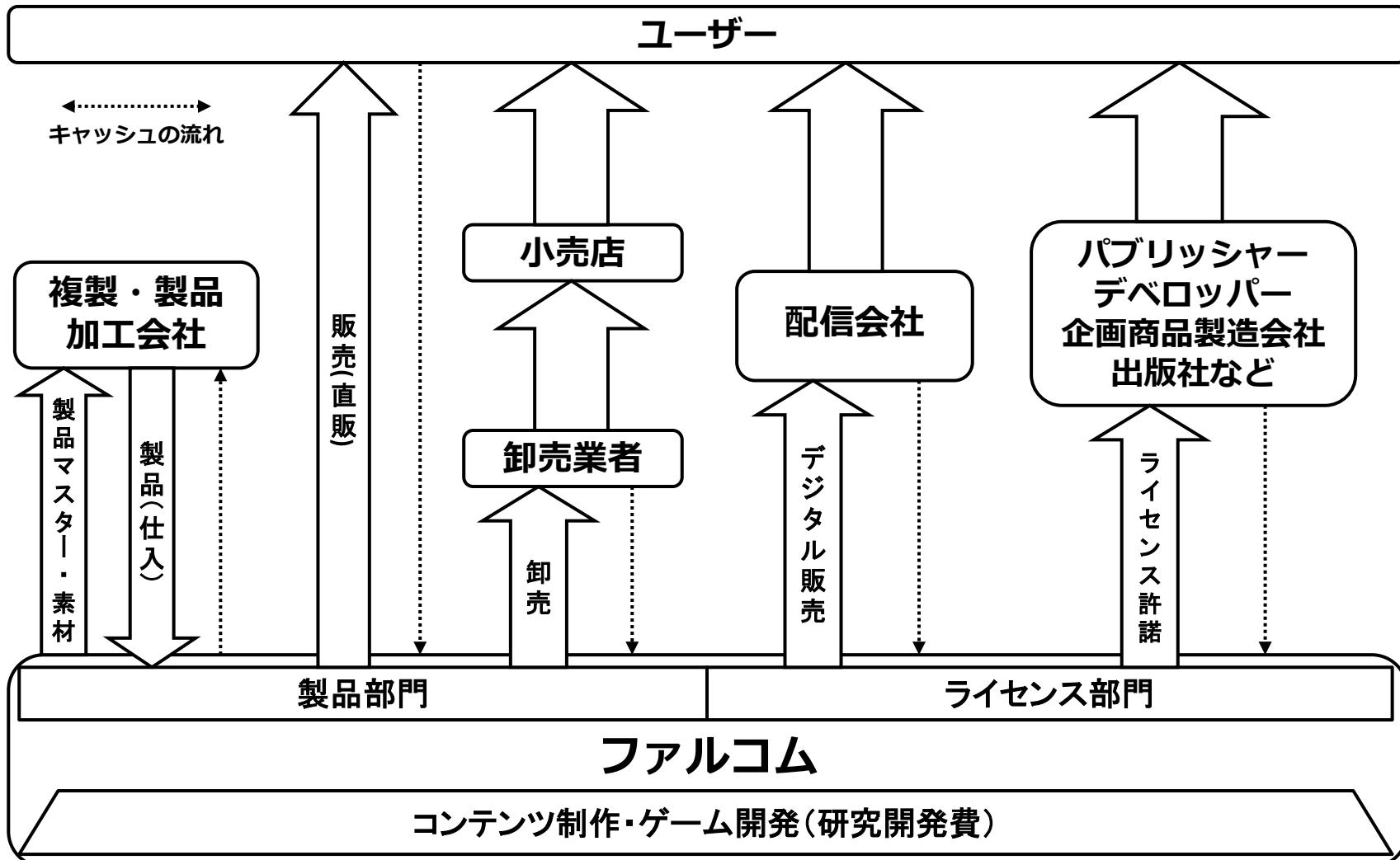
音楽ソフト制作・販売

- ゲーム内BGMなど楽曲5,537曲（世界111ヶ国でのiTunes配信曲数、2025年9月30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

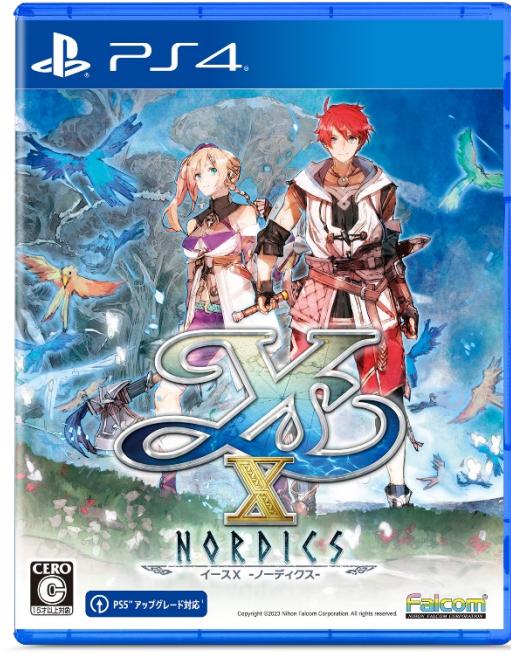
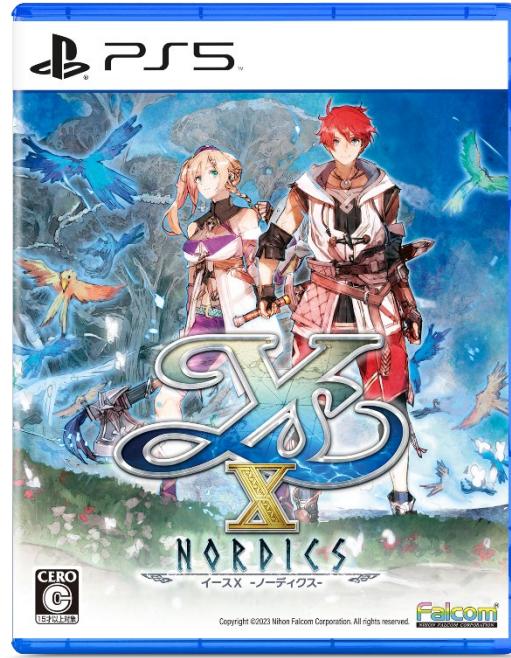
- 制作したコンテンツやキャラクター【知的財産 – Intellectual Property (IP)】等を、様々なプラットフォーム・メディア・グッズ・サービス等に展開し、ライセンス料をいただく事業

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



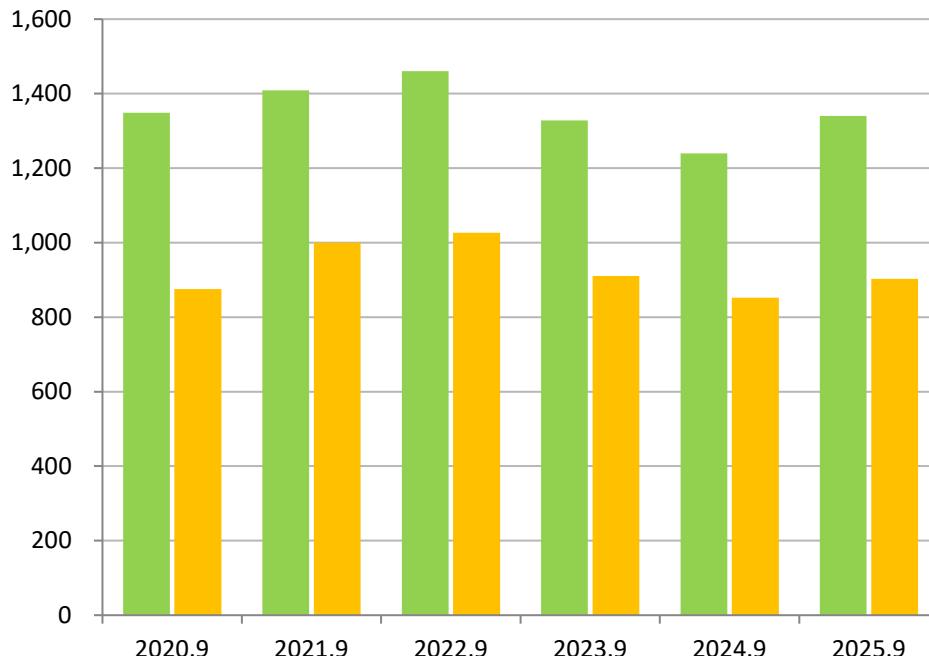
業績(売上・利益)推移【更新】

Falcom®

(百万円) ■ 製品売上高 ■ ライセンス収入



(百万円) ■ 営業利益 ■ 当期純利益



- ✓ 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
英雄伝説 界(かい)の軌跡-Farewell, O Zemuria-	PlayStation5/PlayStation4	発売中
イース・メモワール - セルセタの樹海 -	Nintendo Switch	発売中
イースX - Proud NORDICS -	Nintendo Switch 2	発売中
イースVIII-Lacrimosa of DANA-・イースIX-Monstrum NOX-	PlayStation5	発売中
英雄伝説 閃の軌跡 III ・ 英雄伝説 閃の軌跡 IV	PlayStation5	発売中
英雄伝説 創(はじまり)の軌跡	PlayStation5	発売中
空の軌跡 the 1st (ザ ファースト)	PS5/Nintendo Switch/Nintendo Switch 2/Steam	発売中
ZEMURIA GRAND ODYSSEY 19999-XXXXX	Music	発売中
空の軌跡 the 1st オリジナルサウンドトラック	Music	2025年12月発売
イースX - Proud NORDICS -	PlayStation5	2026年2月発売予定
Falcom アクースティックス3	Music	2026年3月発売予定
移植 タイトル	未定	2026年発売予定
新作 タイトル	未定	2026年発売予定
空の軌跡 the 2nd (ザ セカンド)	PS5/Nintendo Switch/Nintendo Switch 2/Steam	2026年発売予定

- 2025年12月18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）

主なライセンス展開状況【更新】



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・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・黎(くろ)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(モンストルム ノクス)-	英仏・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
イースX - N O R D I C S -	英・仏・中国・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 黎の軌跡Ⅱ-CRIMSON SiN-	英語・繁体字・ハングル版	PS5/PS4/NSW/Steam	発売中
英雄伝説 界(かい)の軌跡-Farewell, O Zemuria-	繁体字・ハングル版	PS5/PS4/Steam	発売中
イースX - P r o u d N O R D I C S -	中国語・ハングル版	PS5/NSW2/Steam	一部発売中
空の軌跡 the 1st (ザ ファースト)	中・韓・仏・独・西・英語版	PS5/NSW/NSW2/Steam	発売中
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	英語版	PS5/PS4/NSW/PC	発売中
英雄伝説 界の軌跡-Farewell, O Zemuria-	英語版	PS5/PS4/NSW/NSW2/PC	2026年1月予定
イースX - P r o u d N O R D I C S -	英・仏・独・西語版	PS5/NSW2/Steam	2026年2月予定
イース・メモワール-セルセタの樹海-	英語版	NSW	2026年予定
空の軌跡 the 2nd (ザ セカンド)	中・韓・仏・独・西・英語版	PS5/NSW/NSW2/Steam	2026年予定
英雄伝説 ガガーブトリロジー	グローバル	スマートフォン	配信中

- 2025年12月18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

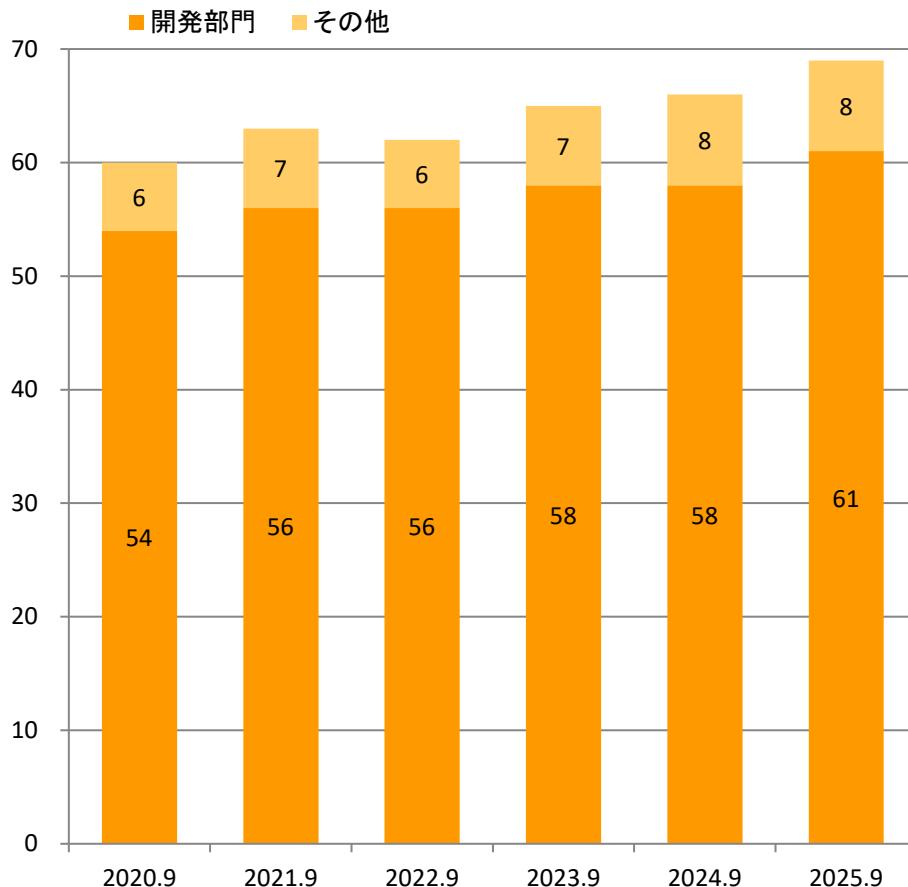
- 1981年の創業から40年以上、熱心な固定ファンも多く、これまで培ってきたブランドが強みで、1作1作を丁寧に制作し続けてきたことが、ユーザーからの評価・支持に繋がっている

- ◎ザナドウシリーズ／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～
- ◎Zwei!!シリーズ／2001年～
- ◎軌跡シリーズ／2004年～
- ◎東京ザナドウ／2015年～

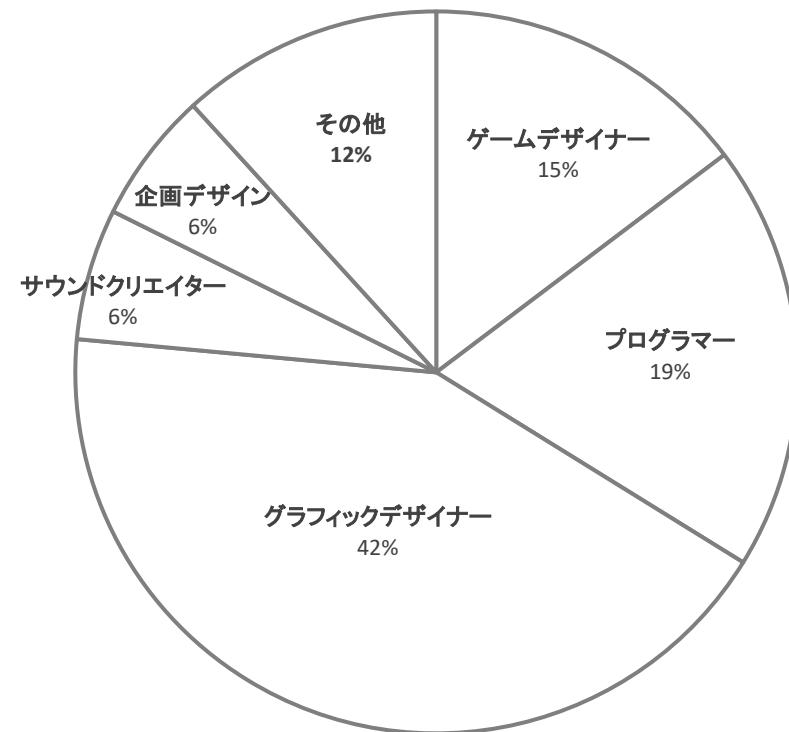
※：シリーズ最初のタイトルを発売した年、以下同じ

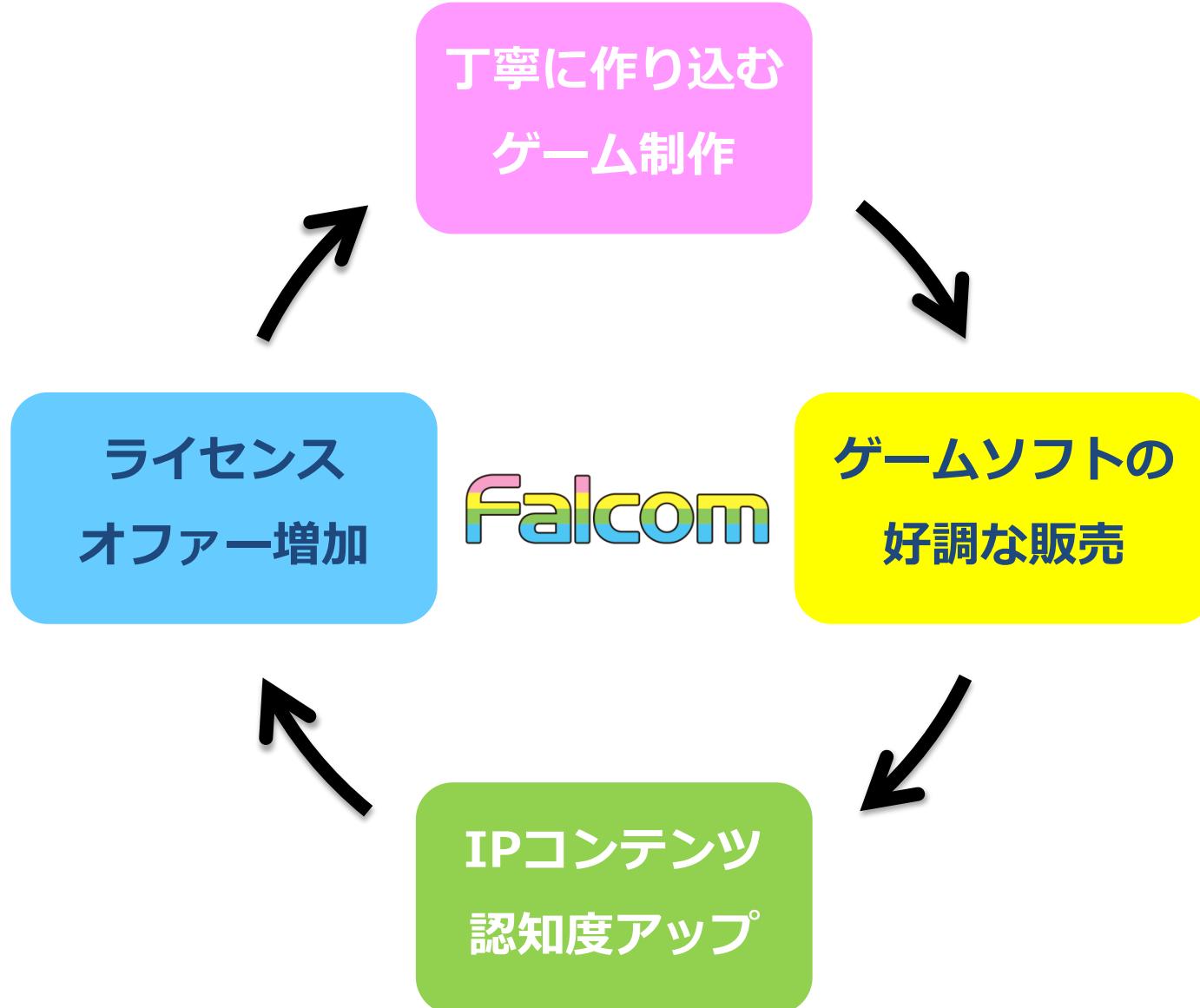


(名)



職種別構成比 (2025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900万本※を超えるタイトル



※：当社調べ、2025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



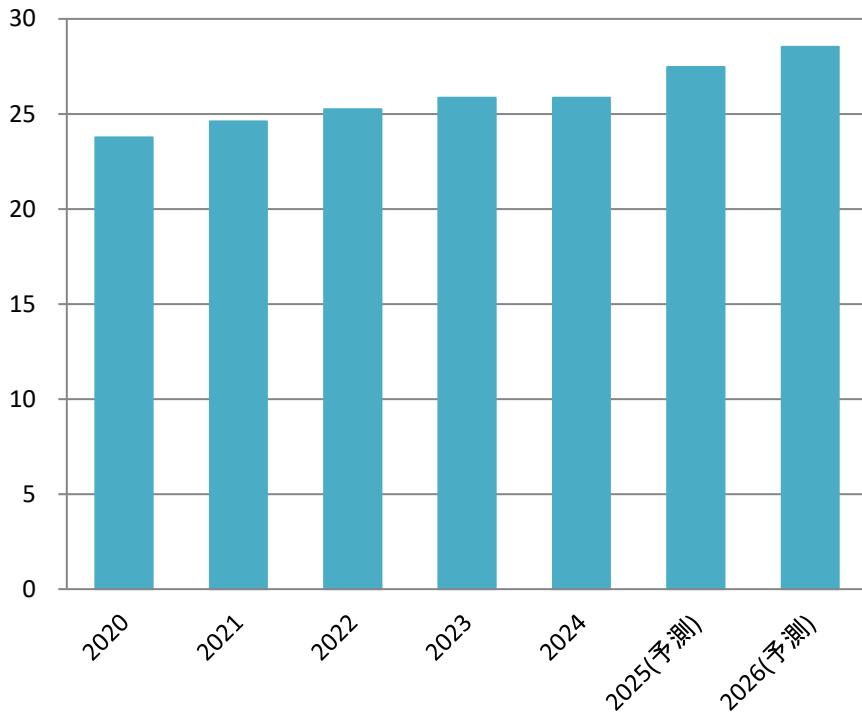
※ : PC-8801向け

市場の状況

国内ゲーム市場

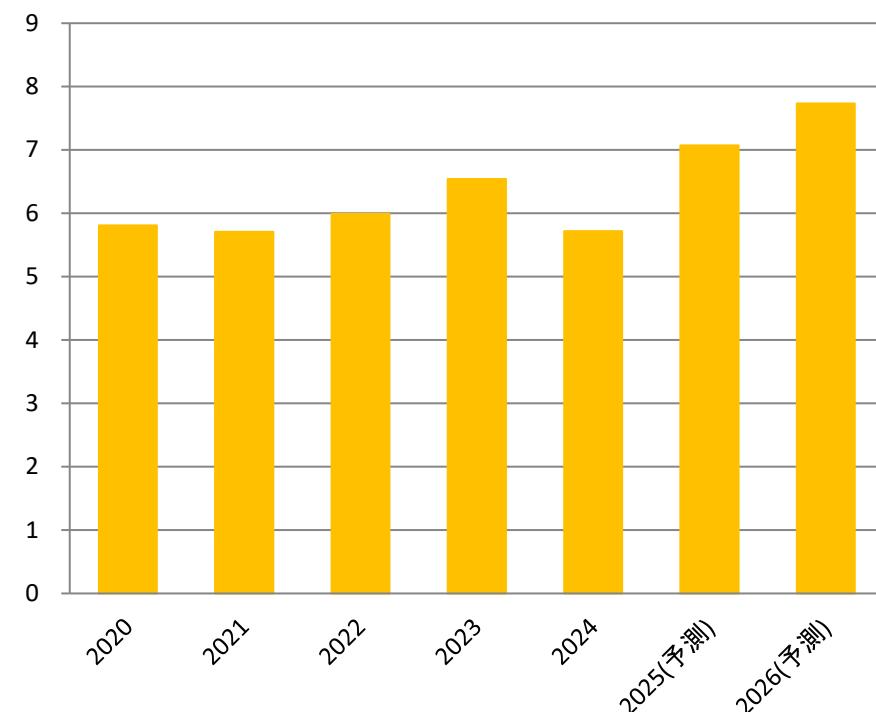
(千億円)

【国内ゲーム市場規模推移】※1



(千億円)

【家庭用ゲーム市場規模推移】※2

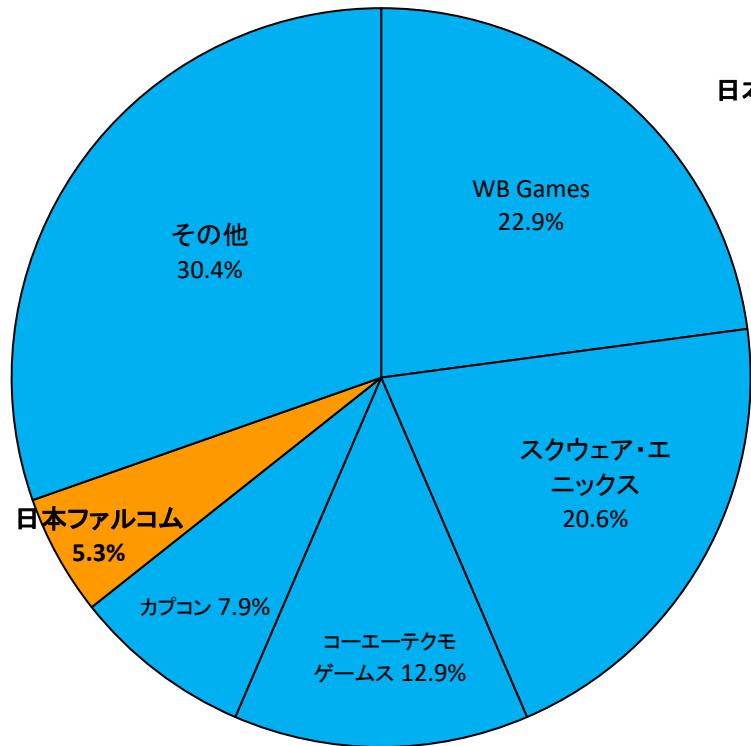


出典

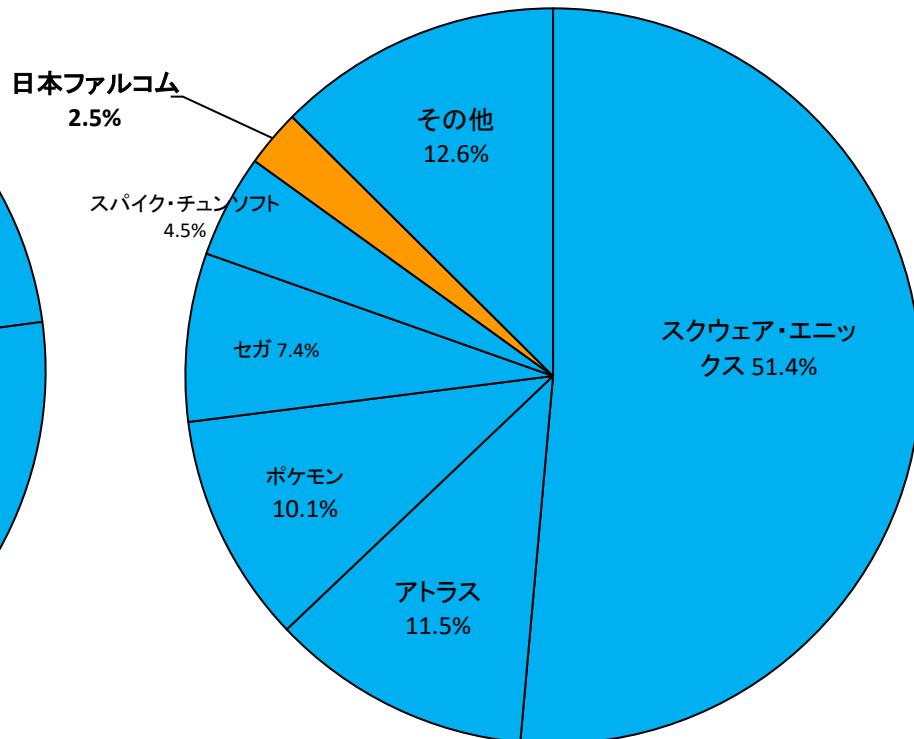
※1：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2025」より 国内 ゲーム市場規模推移（家庭用＆オンラインプラットフォーム）
※2：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2025」より 国内 家庭用ゲーム市場規模推移

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

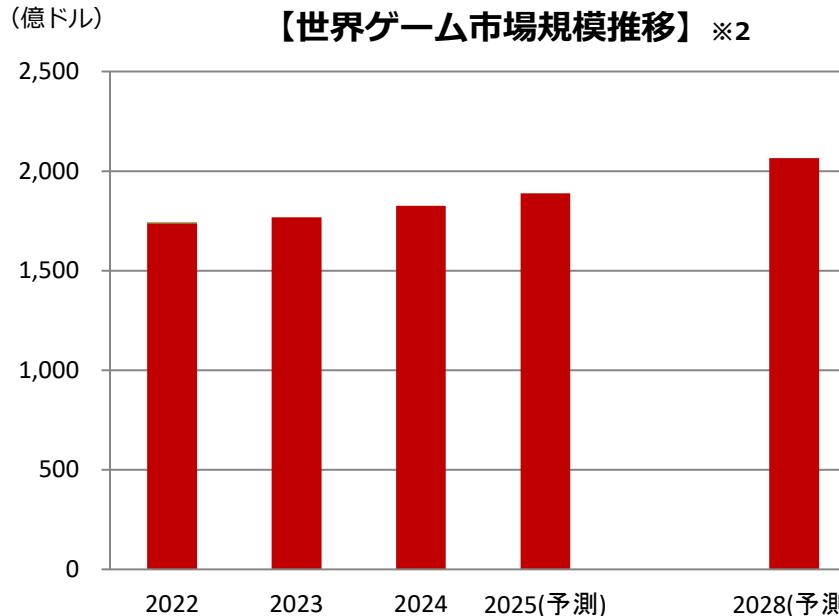
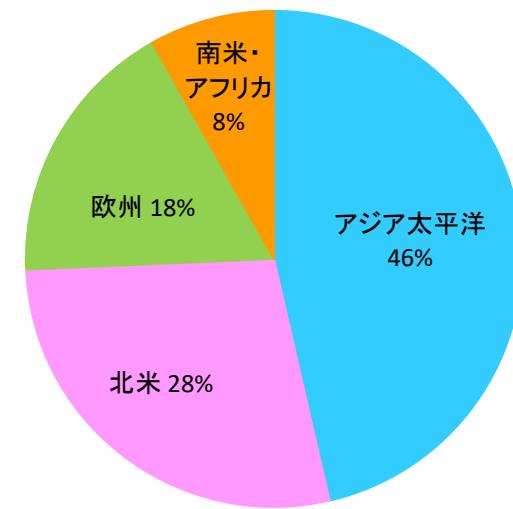
※2：株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2025」より

2024年 ジャンル別（RPG、年間販売本数 約406万本）データ メーカー別シェア

世界のゲームコンテンツ市場規模

31兆42億円^{※1}

(億ドル)

【2025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2025」より 2024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2025」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/Nintendo Switch 2 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**

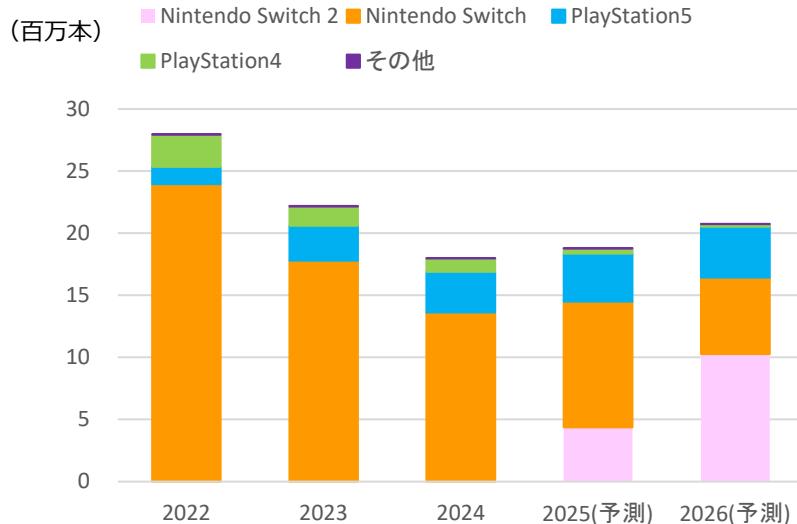
Nintendo Switch/Nintendo Switch 2 向け ゲームを国内で自社展開

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/Nintendo Switch 2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

各プラットフォームのソフト販売本数推移



⇒ 2025年9月期は、計画通り
Nintendo Switch向けに下記タイトルを展開
「イース・メモワール-セルセタの樹海-」
「空の軌跡 the 1st」

⇒ 2026年9月期は、
「空の軌跡 the 2nd」を含めた
Nintendo Switch/Nintendo Switch 2向けタ
イトルを複数タイトル開発中

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2025」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】

○2025年9月期の状況

- 「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月発売
- 「英雄伝説 黎の軌跡II -CRIMSON SiN- 英語版」 2025年2月発売
- 「イースセルセタの樹海：改 アジア版」 2025年→延期
- 「空の軌跡 the 1st- 北米・欧州・アジア版」 2025年9月発売

○2026年9月期の予定

- 「イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーヴァ」 2025年10月発売
- 「英雄伝説 界の軌跡-Farewell, O Zemuria-英語版」 2026年1月予定
- 「イースX-Proud NORDICS-英・仏・独・西語版」 2026年2月予定
- 「イース・メモワール-セルセタの樹海-英語版」 2026年予定
- 「空の軌跡 the 2nd-英・仏・独・西語版」 2026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

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



※：ロゴマークは、当社IPコンテンツの一部

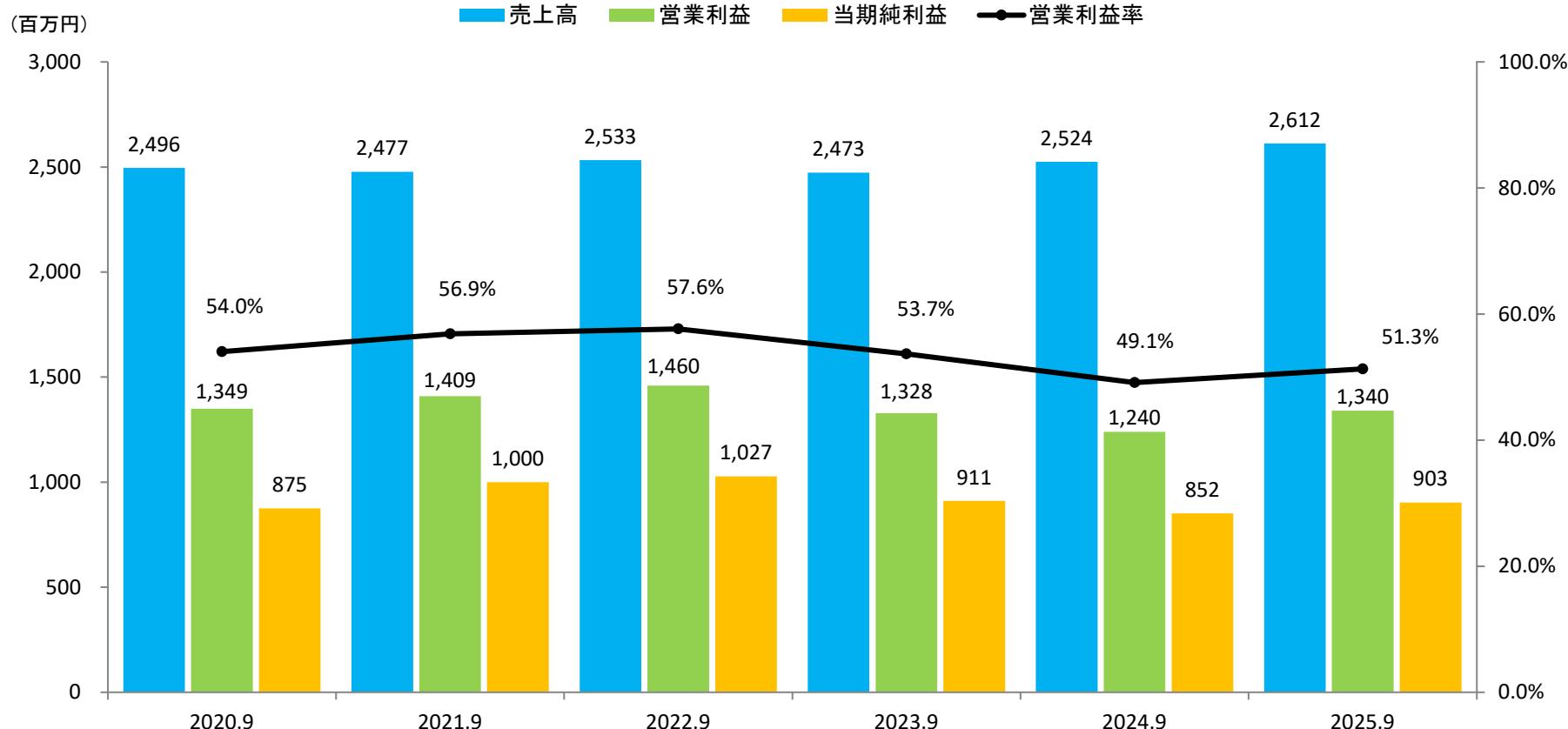
発売タイトル数は年間4～5本に増加したものの、移植タイトルが中心で業績に与える影響は限定的だったため、新作ゲームタイトル数の増加に目標を変更

⇒ 引き続き少数精銳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、3年以内に新作タイトルの発売数を、現状の1本から継続的に年間2本とすることを目指す

進行中タイトル	プラットフォーム	進捗状況
移植 タイトル G 【イース・メモワール～セルセタの樹海】	Nintendo Switch	2025年5月発売
P S 5 移 植 5 タ イ ト ル	PlayStation5	2025年7-8月発売
イースX - Proud N O R D I C S -	Nintendo Switch 2	2025年7月発売
新 作 タ イ ト ル B 【空 の 軌 跡 t h e 1 s t】	PS5/NSW/NSW2/Steam	2025年9月発売
イースX - Proud N O R D I C S -	PlayStation5	2026年2月発売予定
新 作 タ イ ト ル J 【空 の 軌 跡 t h e 2 n d】	PS5/NSW/NSW2/Steam	開発中
未 発 表 移 植 タ イ ト ル K	未 定	開発中
未 発 表 Nintendo Switch 2 移 植 タ イ ト ル L	Nintendo Switch 2	開発中
新 作 タ イ ト ル C 【東京ザナドウ新プロジェクト】	未 定	開発中
新 作 未 発 表 タ イ ト ル D	未 定	開発中
新 作 未 発 表 タ イ ト ル H 【軌跡シリーズ】	未 定	開発中
新 作 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指す



(単位：百万円)	2024年9月期		2025年9月期計画		2025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	2,524	100.0%	2,500	100.0%	2,612	100.0%	88	3.5%
営 業 利 益	1,240	49.1%	1,200	48.0%	1,340	51.3%	100	8.1%
経 常 利 益	1,244	49.3%	1,200	48.0%	1,364	52.2%	120	9.7%
当期純利益	852	33.8%	800	32.0%	903	34.6%	51	6.0%

- ・ 製品部門は、主に「英雄伝説 界の軌跡-Farewell, O Zemuria-」(PS5/PS4)、「イース・メモワール-セルセタの樹海-」(Nintendo Switch)、「イースX-Proud NORDICS-」(Nintendo Switch 2) 「イースVIII - Lacrimosa of DANA-」「イースIX -Monstrum NOX-」「英雄伝説 閃の軌跡Ⅲ」「英雄伝説 閃の軌跡IV - THE END OF SAGA-」「英雄伝説 創の軌跡」(PS5)、そして、軌跡シリーズ最新作「空の軌跡 the 1st」(PS5/Nintendo Switch/Nintendo Switch 2/Steam)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、「英雄伝説 ガガーブトリロジー」等を展開しました。
- ・ Nintendo Switch 2向け「イースX-Proud NORDICS-」や、マルチプラットフォームで展開した「空の軌跡 the 1st」のワールドワイド同時発売が堅調に推移し、前期比で增收増益となりました。

(単位：百万円)	2025年9月期		2026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	2,612	100.0%	2,600	100.0%	△12	△0.5%
営 業 利 益	1,340	51.3%	1,300	50.0%	△40	△3.0%
経 常 利 益	1,364	52.2%	1,300	50.0%	△64	△4.7%
当 期 純 利 益	903	34.6%	900	34.6%	△3	△0.4%

- ・ 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。
- ・ 前期に発売した「空の軌跡 the 1st (ザ・ファースト)」を展開しながら、PS5向け「イースX-Proud (プラウド) NORDICS-」や複数の移植タイトルを発売します。また、新プロジェクトの新作タイトルを発売する予定です。
- ・ シリーズ累計900万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 2nd (ザ・セカンド)」をPS5/Nintendo Switch/Nintendo Switch 2/Steam向けに、ワールドワイドで同時発売する予定です。
- ・ 2026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いますが、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>
感染症について	中／常時	<p>新型インフルエンザや新型コロナウイルス等の重大な感染症が流行した場合、従業員の感染による開発・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る可能性があります。</p> <p>当社では引き続き感染症対策を徹底することはもちろん、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
2026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。