



**Marvelous Interactive Inc.**

# 애니메이션 사업을 통해 바라보는 게임 비즈니스의 진화

-영상저작권 획득을 통한 사업기회 확대-

Nakanishi Hiroshi

**Marvelous Interactive Inc.**

## 강연자 프로필

- 소속회사 주식회사Marvelous Interactive
- 소속부서 Produce Group Network Team
- 직 함 프로듀서
  
- 소속회사 주식회사Marvelous Entertainment
- 소속부서 사장직속
- 직 함 Executive Producer
  
- 성 명 中西 寛(Nakanishi, Hiroshi)
- 생년월일 1967年3月14日生

## 일본빅터(주)

사업재편에 따라 엔터테인먼트  
사업을 음악으로 좁힘



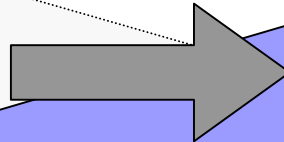
## **(株)Marvelous Entertainment**

마스터라이츠 획득, 게임 사업을 확대를  
적극적으로 추진



(주)빅터 인터랙티브 소프트웨어로부터

**(株)Marvelous Entertainment**



# 주식회사 **Marvelous Interactive** 회사개요

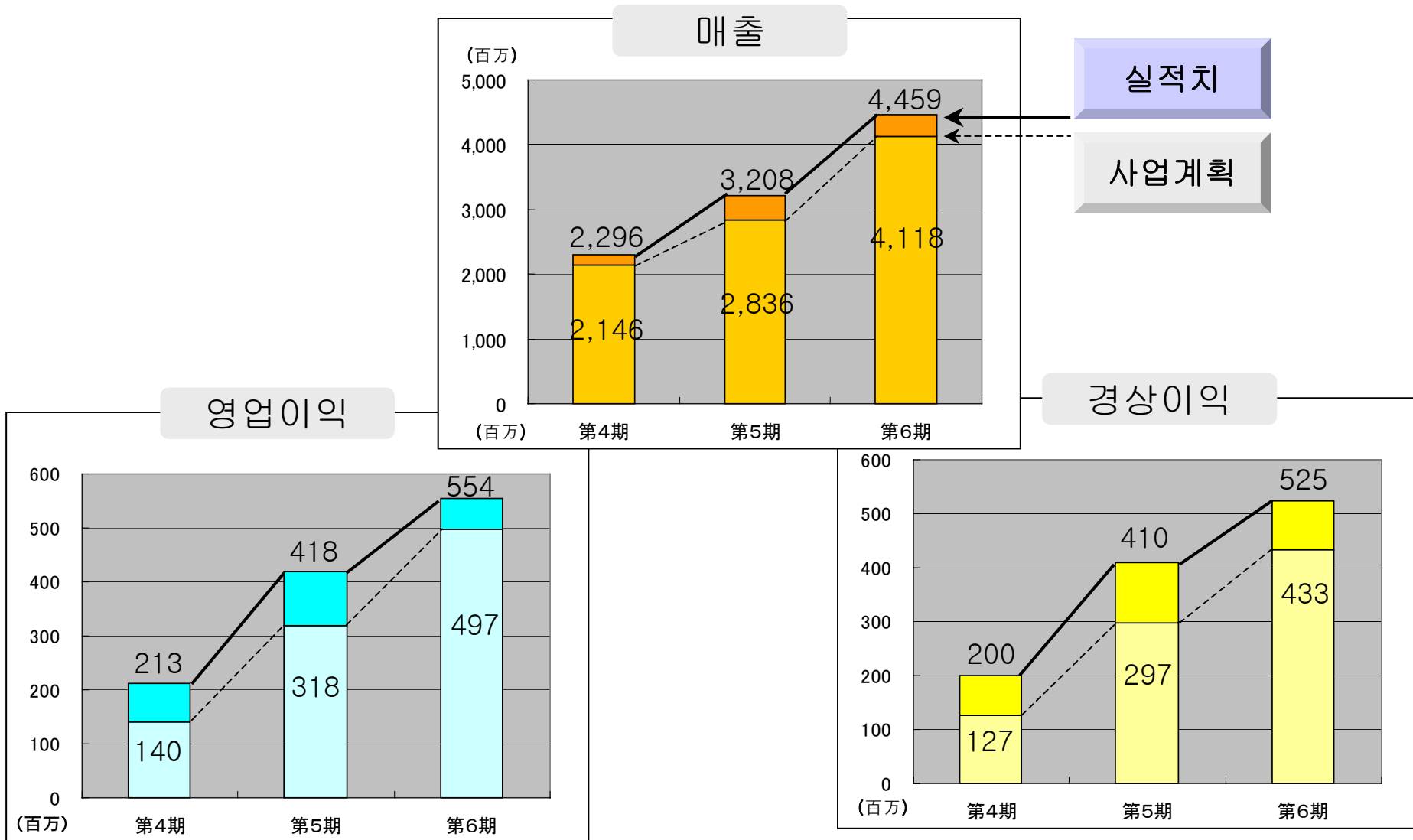
- 사 명 주식회사Marvelous Interactive
- 설 립 1970年8月3日
- 사업내용 게임을 중심으로 한  
컴퓨터 엔터테인먼트 소프트 기획개발  
및 제작 판매
- 자 본 금 1億円
- 자본관계 주식회사 Marvelous Entertainment의  
100% 자회사

# 주식회사 Marvelous Entertainment 회사개요

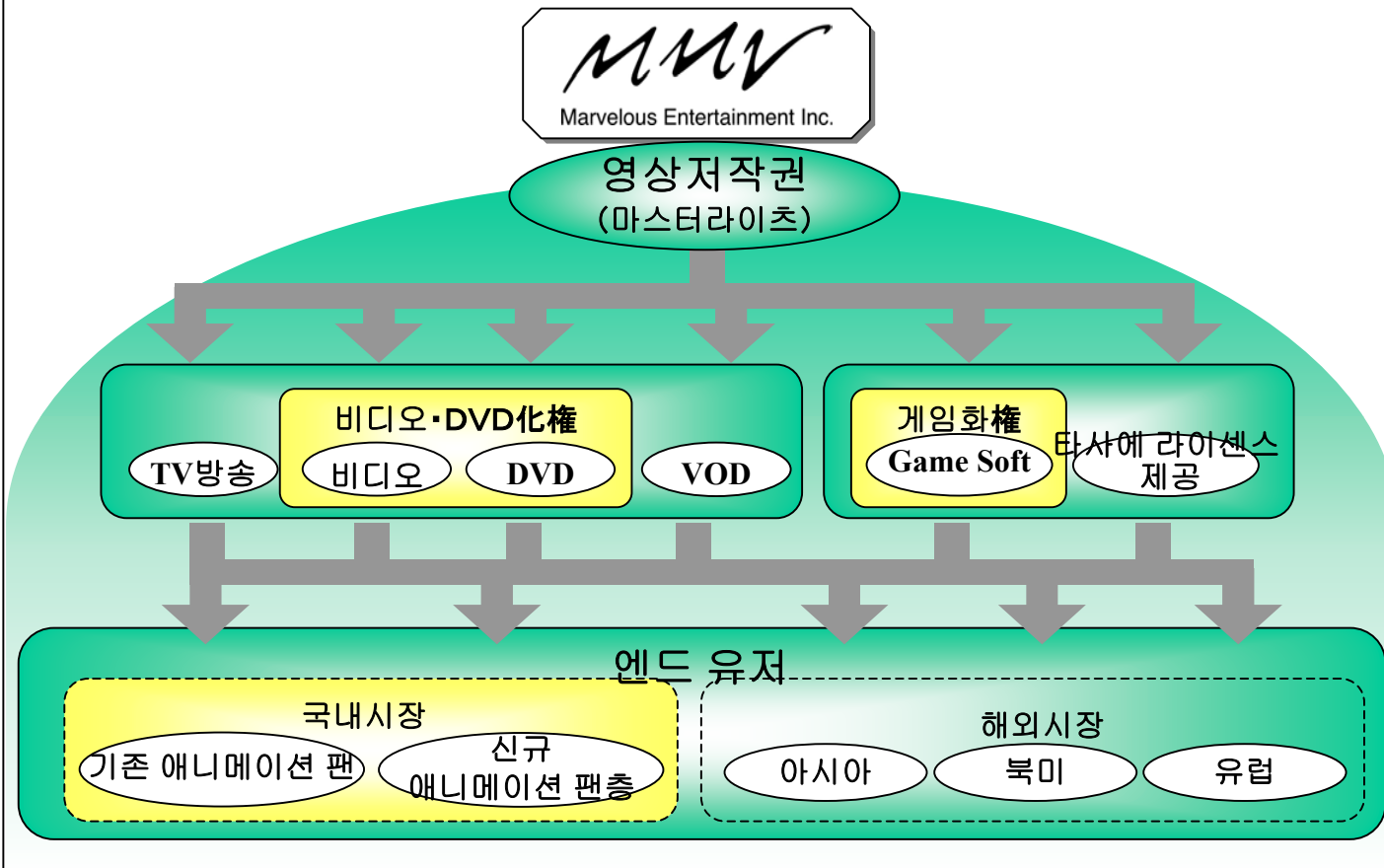
- 사 명 MarvelousEntertainment Inc.  
JASDAQ상장(증권코드7844)
- 설 립 1997年6月25日
- 사업내용
  - 음악
  - 영상
  - 게임소프트
  - CG애니메이션 기획, 제작, 판매
  - Amusement 시설 운영
  - Network 기획, 제작
  - 극장공연 등
- 자 본 금 3億4,450円(2003년 3월 31일 현재)

# 과거 3년간의 사업계획의 달성실적

- 과거 3기(期) 동안의 매출, 이익과 함께 년도의 사업계획을 달성



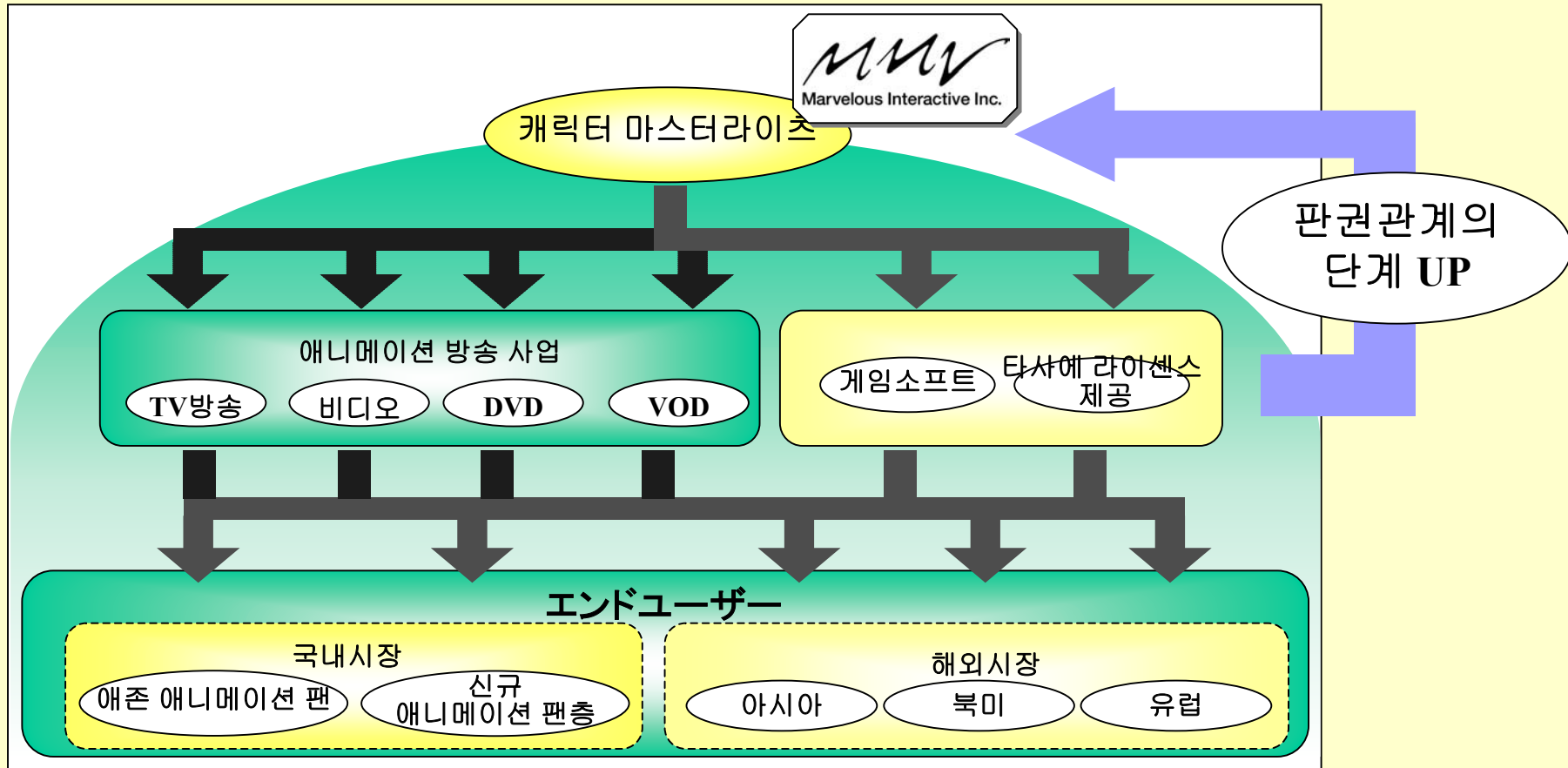
## 마스터라이츠로 확대되는 Marvelous의 비즈니스 기회



2006년 3월  
경상이익 10억  
(목표)

# 게임소프트사업의 비즈니스 모델 진화과정

- 게임소프트 사업에 따라, 캐릭터 - 마스터 라이츠를 획득
- 권리 관계의 계층 향상으로부터 비즈니스 모델이 진화





# 게임의 마스터 라이츠 획득

- VIS로부터 지금까지의 히트작품의 게임 마스터 - 라이츠를 획득

## 파일럿이 되자

시리즈 전5作  
누계판매40万本



## 목장이야기

시리즈 전12作  
누계판매200万本



## 산사 런너

시리즈 전3作  
누계판매35万本



## 피쉬 아이

시리즈 전7作  
누계판매100万本



## 新세키카에이야기

시리즈 전4作  
누계판매20万本



# 세계를 리드하는 디지털 콘텐츠의 프론트라인에

탁월한 **only one**을  
창조하는 독창성

풍부한 캐릭터  
마스터라이트의 육성

**multi platform**을 구사한 다채로운 **digital products**  
~ 시대와 국경을 초월해 확장해 나가는 디지털 콘텐츠 ~

<Package Product>

<Network Product>

국내시장

국제시장

# 영상저작권 보유 애니메이션 콘텐츠군



영상저작권 보유 애니메이션 콘텐츠군

(2003年9月현재)

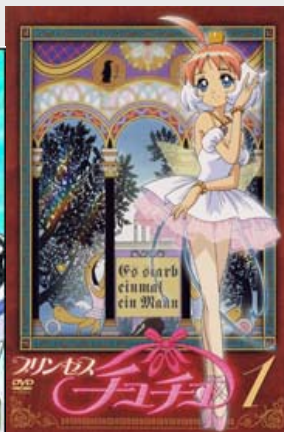
기존 콘텐츠

휘슬!

SAMURAI  
DEEPER  
KYO



프린세스췌췌



헌터X헌터



올해 신규 권리취득 콘텐츠

萌えよ剣



에스 아더 와이즈



건스링거 걸





# 영상저작권 보유 게임 콘텐츠군

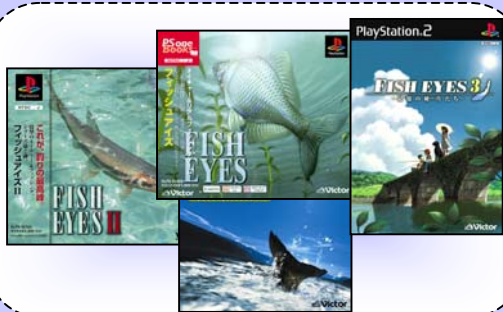
- MII설립에 따라 인기 우량 콘텐츠의 권리 획득
- 이들의 시리즈화를 더욱 확대하여 해외 및 네트워크 쪽으로 새로이 전개



영상저작권 보유 게임 타이틀군

(2003년5월현재)

주요 타이틀



권리의  
Multi-Use

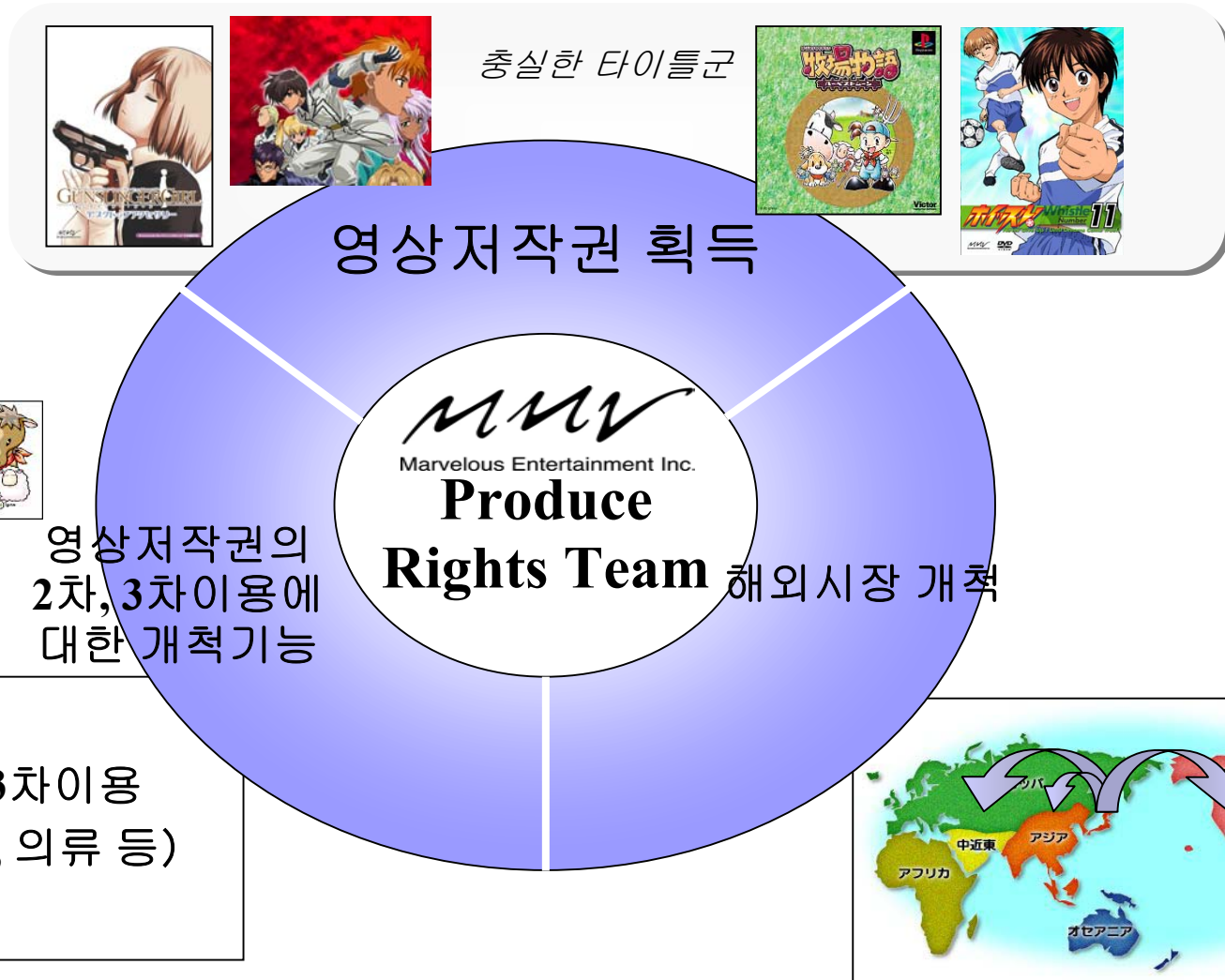


모바일콘텐츠



# 국내시장에서 해외시장으로

- 해외시장을 적극적으로 개척하기 위해 Produce Rights 게임 신설
- 라이츠의 2차,3차 이용. 해외 시장의 개척으로 비즈니스 기회를 확대



# 파트너 모집

- 우리는 지금 디지털시대의 front line에 서 있습니다.저희 앞에 놓여진 커다란 가능성을 믿고 새로운 디지털 워크 분야를 개척해 나아갈 파트너를 모집합니다.
- platfoam관련 Publisher
- network game관련 개발회사、 Publisher
- mobile contents관련 개발회사、 Publisher
- 애니메이션 제작관련 Publisher 및 VOD 서비스사

# Homepage 및 연락처

- 주식회사 Marvelous Entertainment  
<http://www.mmv.co.jp>
- 주식회사 Marvelous Interactive  
<http://www.mmv-i.co.jp>
- 문의처 : Marvelous Interactive 海外推進室  
室長: 水島正人 (Shimizuma, Masato)  
e-mail: [mizushima@mmv-i.co.jp](mailto:mizushima@mmv-i.co.jp)
- 오늘 강연자  
中西寛 (모바일 및 네트워크 담당)  
e-mail: [hiroshi2@mmv.jp](mailto:hiroshi2@mmv.jp)

감사합니다.