



BUSHIROAD

中期経営計画

「ブシロード中期経営計画2027」

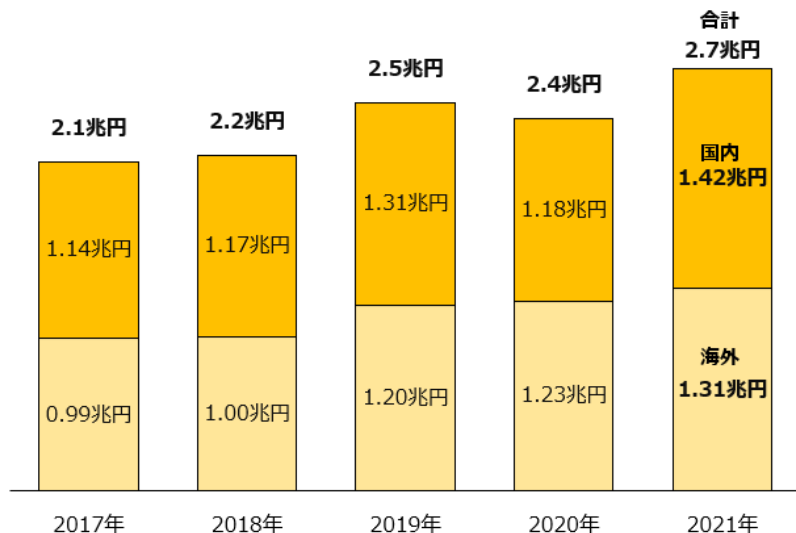
株式会社ブシロード（証券コード：7803）

2022年8月 策定 2023年8月 改定

日本アニメの市場規模

海外において日本コンテンツの人気が確かなものとなっており、日本アニメの海外市場は継続して伸長している。

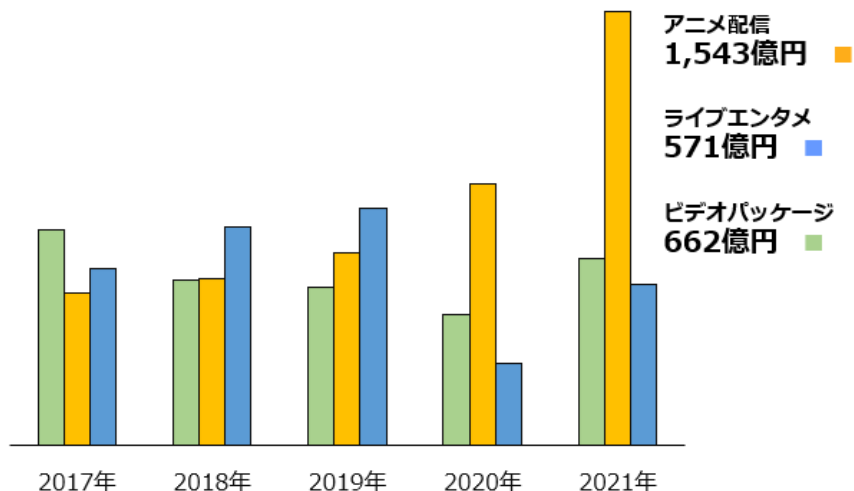
国内においても幅広い年代層がアニメを視聴する傾向が強くなってきた結果、国内市場が飛躍的に伸び、市場規模で海外を再逆転している。



日本アニメの国内における各分野の市場規模

テレビやビデオといった他のメディアを大きく突き放し、アニメ配信市場が大きく伸長する結果となった。

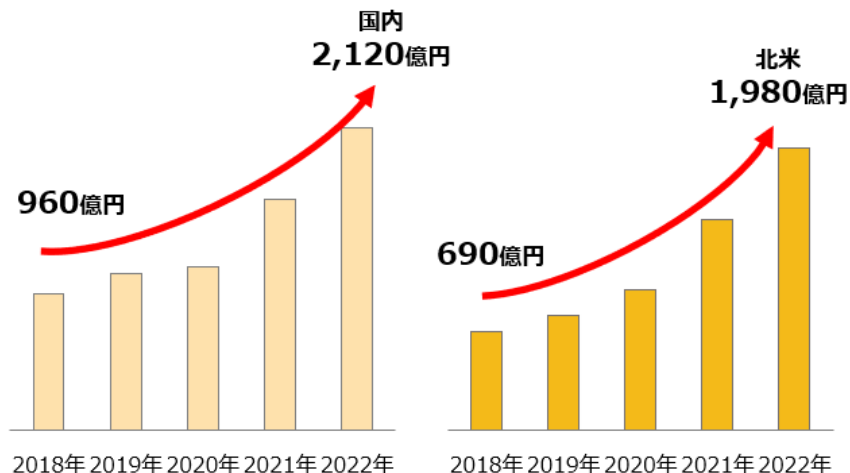
ライブエンタメは2020年にコロナ禍の影響を大きく受けたが、2021年は2019年の6~7割程度と、緩やかながらも回復の兆しを示している。



「一般社団法人日本動画協会『アニメ産業レポート2022』」のデータを当社が集計して作成。

TCG（トレーディングカードゲーム）の市場規模

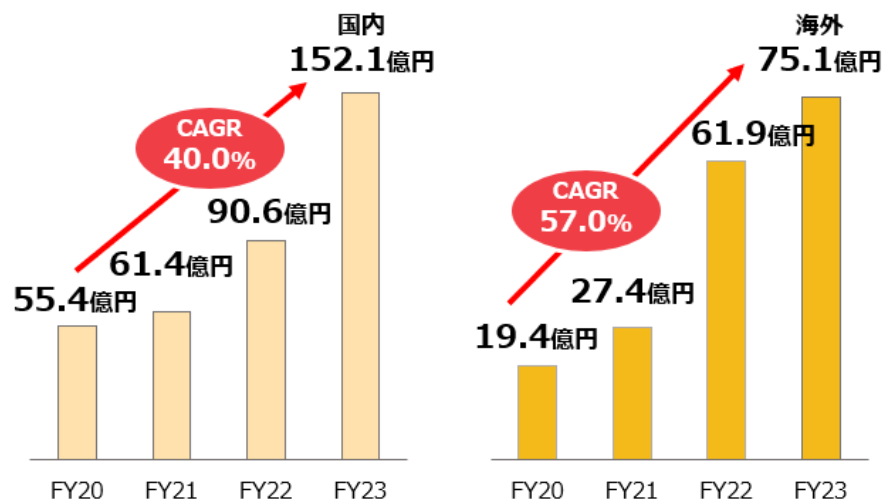
日本国内・北米の市場は、どちらも**右肩上がりに成長**している。海外での日本アニメの浸透や、国内外でのコレクション需要の高まりが要因と考えられる。



国内市場のグラフは「メディアクリエイティブ総研「Monthly Trading Card Game Research Data」」のデータを当社が集計して作成。北米市場のグラフは「ICv2「HOBBY GAME SALES OVER \$2 BILLION IN 2022」」においてCOLLECTIBLE GAMESの売上高として示されているデータを当社が集計して作成。

ブシロードTCGの売上高

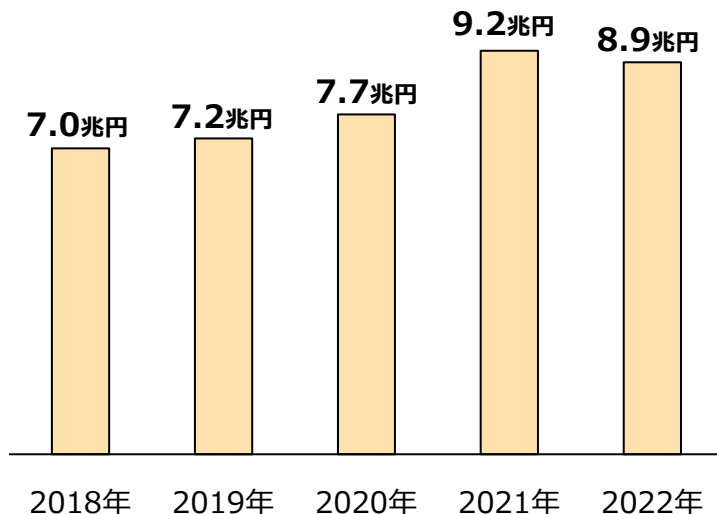
日本国内・北米とも、市場規模の拡大に合わせて伸長している。海外が大きく伸びたFY22に対し、新TCGのリリースもあり国内が大きく伸びたFY23となった。



※FY21は決算期変更のため11ヶ月間の変則決算。

世界のモバイルゲームの市場規模

モバイルゲーム市場はここ数年に渡り右肩上がりで成長してきたが、2022年に初めて減少に転じた。タイトル数の増加により、ユーザーの可処分所得と可処分時間の取り合いが激化している。



国内モバイルゲームタイトルの状況

ストアの売上ランキング上位のタイトルに変化が少ない。長年続く歴史あるタイトルと、巨額の開発費を投じた超リッチゲームにユーザーが集まる傾向にある。また、日本以外（主に中国）の企業が開発したタイトルが目立つようになってきた。

売上順位	2022年	2023年
1	ウマ娘 プリティダービー	モンスターストライク
2	Fate/Grand Order	ウマ娘 プリティダービー
3	モンスターストライク	Fate/Grand Order
4	パズル&ドラゴンズ	パズル&ドラゴンズ
5	プロ野球スピリッツA	原神
6	ドラゴンクエストウォーク	プロ野球スピリッツA
7	原神	ドラゴンクエストウォーク
8	Pokémon GO	荒野行動
9	ドラゴンボールZ ドッカンバトル	ドラゴンボールZ ドッカンバトル
10	放置少女～百花繚乱の萌姫たち～	Pokémon GO

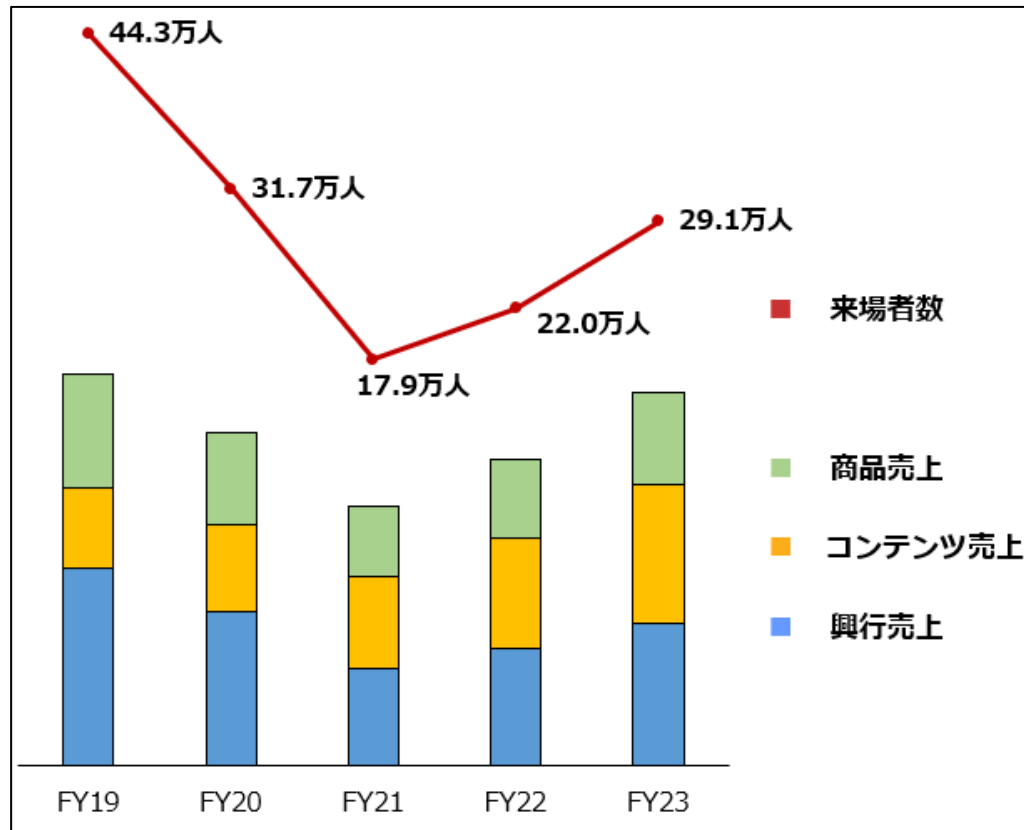
「ファミ通モバイルゲーム白書2023」より

新日本プロレスの売上と来場者数推移

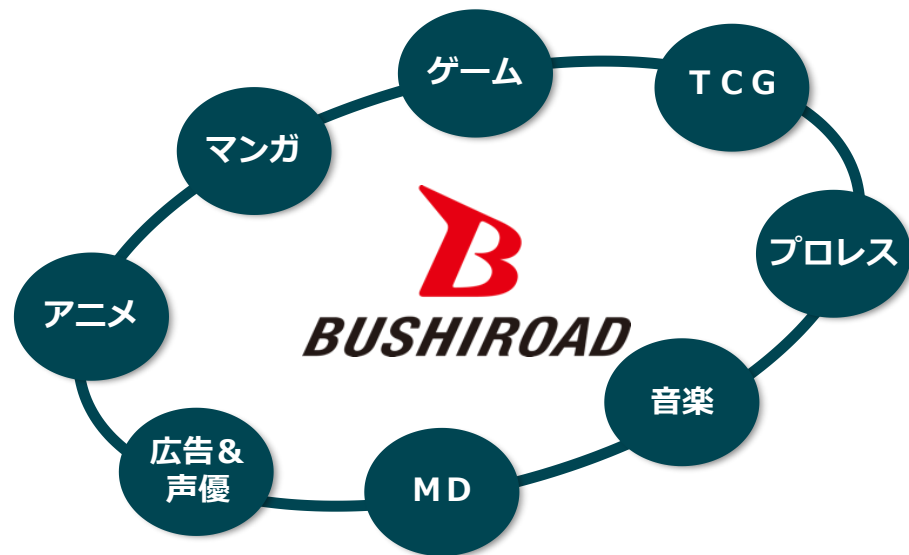
新日本プロレスは売上・来場者数ともFY19をピークに、コロナ禍の影響を大きく受けて落ち込んだ。

FY21が底となり、緩やかな回復傾向にあるが、FY23の来場者数はFY19の65%に留まっている。

一方、売上はコロナ前とほぼ同水準にまで回復してきている。要因はコンテンツ売上であり、配信サービス「新日本プロレスワールド」の会員数並びにPPV（ペイ・パー・ビュー）が好調に推移している。



IP DEVELOPER 2.0
-Global Mega Character Platform-



当社グループは、「新時代のエンターテインメントを創出する」ことをミッションとし、「IPディベロッパー戦略」のもと事業を展開しております。

多角的な事業をグループ内に有することで、新規IPの創出・既存IPの持続的運用、成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーにメディアミックス展開する体制こそが、当社グループの根源的な強みであると考えます。

改定の趣旨

2022年8月の「中期4カ年経営計画」策定以降、当社を取り巻く市場や環境は急激に変化しています。

TCGが当初の想定を超えて伸びる一方、赤字事業であるフィットネス事業から撤退しました。また、アプリゲームも苦戦を強いられ、事業の再構築と方針転換を実施中です。

このような急激な変化にも即時対応し、最前線でエンタメを創出し続けるために、当社は中期経営計画を「ブシロード中期経営計画2027」に改定いたしました。

◆ TCG事業の強化

強く
推進

祖業であるTCGユニットを最重点領域と定め、「世界No.1のTCGカンパニー」を目指す。

◆ グローバル拡大

強く
推進

TCGやプロレスをはじめ、各事業を世界へ広げ、グローバルな顧客を開拓。

◆ 接点の多様化

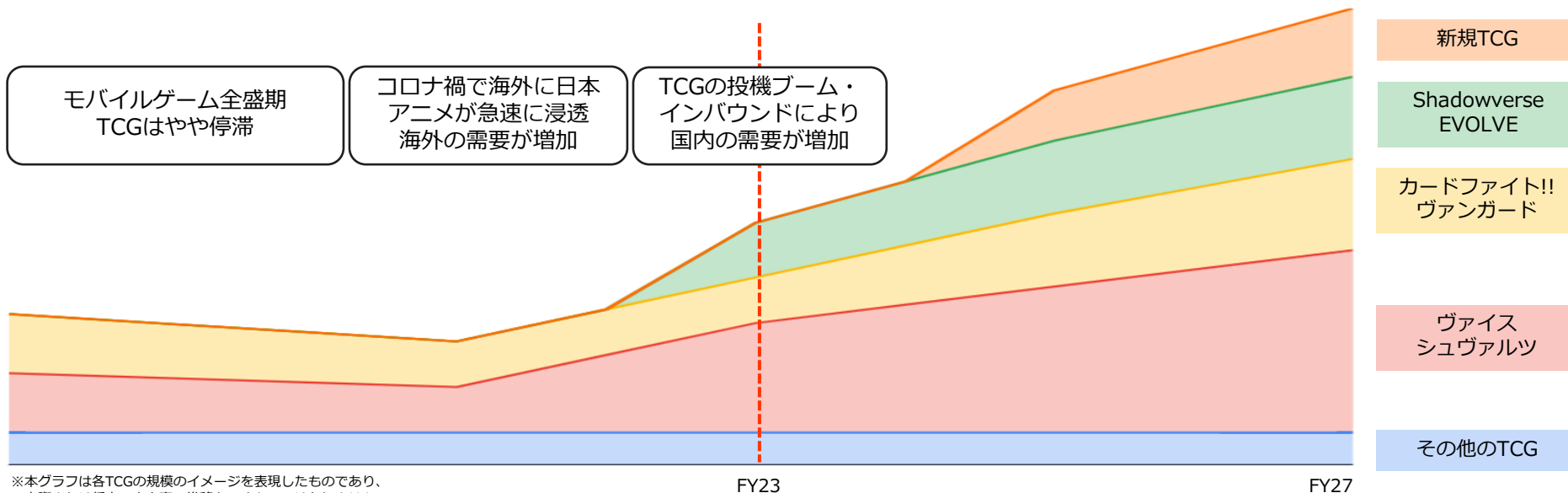
継続

IP活用プラットフォームを通じたIP価値の創出。継続的に新規IPを生み出す仕組みをつくる。

◆ 組織体制の変更

継続

環境の急激な変化にグループ全体で柔軟に対応。経営資源を効率的に活用する。



※本グラフは各TCGの規模のイメージを表現したものであり、
実際または将来の売上高の推移を示すものではありません。

- 近年、IPプラットフォーム型TCG「ヴァイスシュヴァルツ」の伸長が国内外ともに顕著でした。また、2022年4月に新タイトル「Shadowverse EVOLVE」を発売しました。
- 2023年6月に、「Shadowverse EVOLVE」の英語版を発売、立ち上げに成功しました。TCGの世界展開を複数成功させた企業はほぼ例が無く、当社TCGのグローバル展開は順調です。
- 今後はオリジナルIPである「カードファイト!! ヴァンガード」に改めて力を入れてまいります。さらに、新規TCGの発表を2024年1月に予定しております。



Hawaii Toylynx ideal で開催の様子

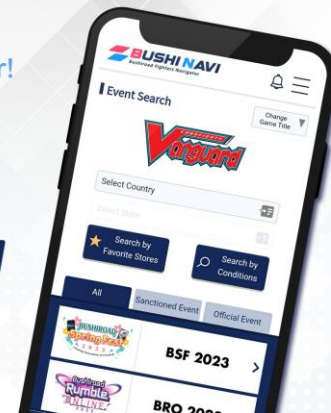
全世界300か所行脚！ 「Shadowverse: Evolve Demo Caravan」実施中

「Shadowverse EVOLVE」英語版のリリースに合わせ、全世界講習会を2023年6月末より好評実施中です。TCGショップ及びイベントにて講習会を累計300回以上開催いたします。

シンガポール支社・アメリカ支社および日本本社の連携体制で、世界中の皆様にご遊んでいただけるようアプローチしております。

Bushiroad tournaments made easier!

BUSHI NAVI
Bushiroad Fighters Navigator



ブシロードの大会・イベント参加アプリ「ブシナビ」の英語版がリリース！

ブシロードは自社開催・ショップ主催の各大会の参加にアプリ「ブシナビ」を採用しています。

開催大会・ショップの検索、大会中の対戦確認や勝敗の登録、作成したデッキを登録する「デッキログ」との連携などができる、非常に便利なツールです。日本では登録者数が5万人を超え、海外でもリリース1か月で1万人を突破しました。



海外での興行規模拡大

2019年に設立した現地法人「New Japan Pro-wrestling of America, Inc.」を拠点に、2023年6月期は海外17大会で3万人以上を動員しました。

※他団体との合同興行含む

海外での新ブランド展開

2020年8月からアメリカで展開している『NJPW STRONG』につづき、2022年11月にはオセアニア地域の新ブランド『NJPW TAMASHII』を発表いたしました。

こうした海外の各ブランドでは、海外発のユニットのほか、世界中の他団体やフリーの選手が多く参戦し、日本では見ることのできない対戦カードが数多く実現しております。

2023年7月には『NJPW STRONG』が日本に“逆上陸”をはたし、後樂園ホール2連戦は満員となりました。



アジア6都市で国際展示会 『2023 BUSHIROAD EXPO ASIA』 順次開催中！

ブシロードのエンターテインメントを、世界中の皆さまへ直接ご覧いただく機会として、国際展示会「2023 BUSHIROAD EXPO ASIA」を開催中です。

開催都市	開催時期
香港	2023年3月24日・25日（開催終了）
台北	2023年5月19日・20日（開催終了）
クアラルンプール	2023年9月29日～10月1日
バンコク	2023年10月21日・22日
シンガポール	2023年11月下旬
ソウル	2023年12月2日・3日



新日本プロレスのリングは、
こうして作られています。

巡業興行

新日本プロレスやスターダム、劇団飛行船は選手/演者がバスで、設備をトラックに積んで、興行/公演をして回る「巡業」スタイルを長年継続しています。例えばプロレスですと、トラックで運んだリングを1日のうちに設営から解体まで行うため、通常だと開催が難しい地方でも開催が可能であり、広く多くの方に見ていただくことが可能となっています。

B BUSHIROAD WORKS

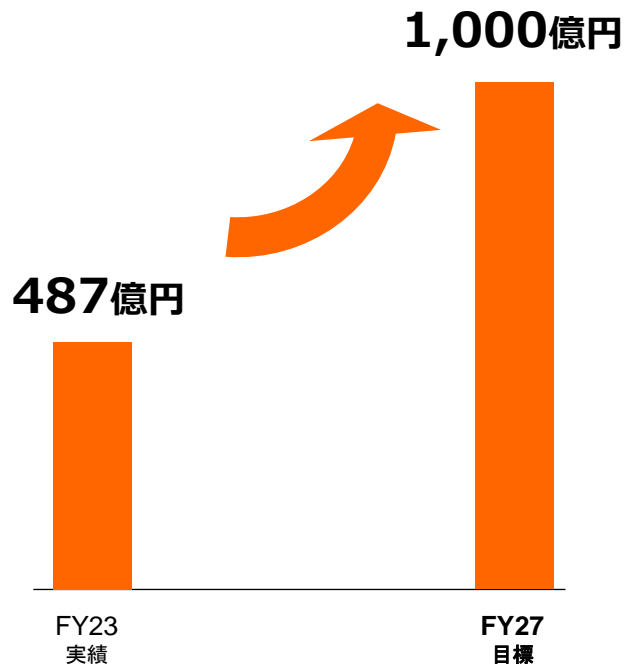


ブシロードワークス設立

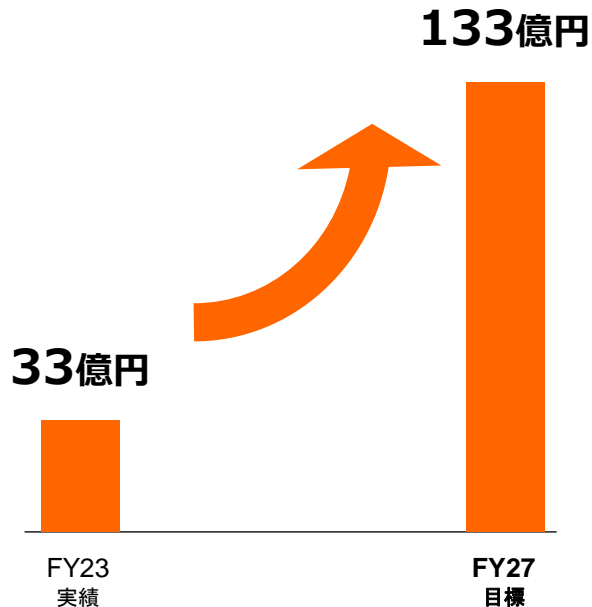
株式会社ブシロードワークスはオリジナルIPの創出を目的として設立された会社です。これまでブシロードグループは少数の大型IPを一気に立ち上げる手法を取ってきましたが、これからはマンガ・出版による多数の小型IPを世に送り出し、そこからIPを大きく育成していく形に着手していきます。

2027年6月期までの4カ年計画として、次のとおり計数目標を設定いたします。

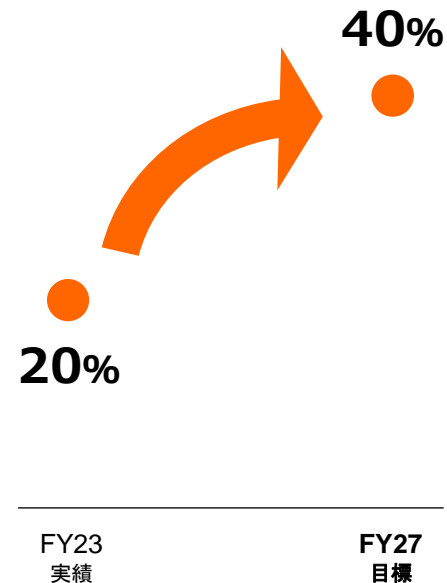
売上高



営業利益



海外売上比率



【参考】「中期4カ年経営計画」（2022年8月 策定）に於けるFY26の計数目標
 売上高 1,000億円 営業利益 120億円 海外売上高（比率） 400億円（40%）

ユニット別計数目標

2027年6月期 売上高・営業利益

— 売上高 —
1,000億円
 — 営業利益 —
133億円

TCGユニット

— 売上高 —
420億円
 — 営業利益 —
80億円

ライブエンタメ ユニット

— 売上高 —
110億円
 — 営業利益 —
10億円

アドユニット

— 売上高 —
110億円
 — 営業利益 —
8億円

BIユニット

— 売上高 —
120億円
 — 営業利益 —
40億円

デジタルコンテンツ ユニット

— 売上高 —
170億円
 — 営業利益 —
10億円

MDユニット

— 売上高 —
80億円
 — 営業利益 —
8億円

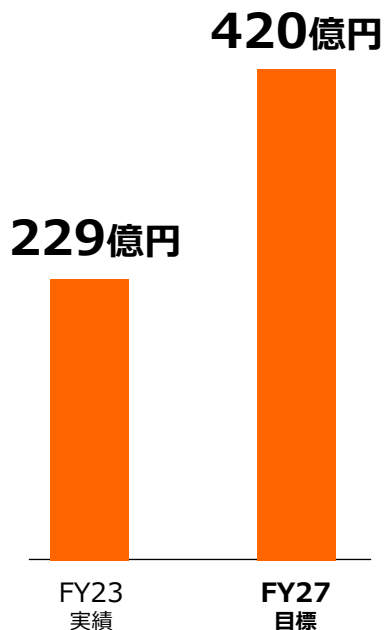
スポーツユニット

— 売上高 —
110億円
 — 営業利益 —
17億円

※TCG・デジタルコンテンツユニットの
 売上高と重複しております
 ※1USD=130円で計算

最重点領域と定め、「世界No.1のTCGカンパニー」へ

売上高



TCG全体

- ・まずは国内シェア3強、グローバルシェア4強を目指し、最終的に世界No.1へ
- ・TCG開発力の強化
- ・TCGショップとのつながりをさらに強化
- ・安定的な製造/供給体制の確立

ヴァイスシュヴァルツ

- ・IPプラットフォームとしての立ち位置の更なる強化
- ・ヴァイスシュヴァルツというブランドを全世界的に確立

シャドウバース エボルヴ

- ・英語版世界展開の立ち上げに成功、さらなる拡大を狙う

カードファイト!! ヴァンガード

- ・オリジナルIPとして再拡大、ユーザーの回帰を狙う

新TCG

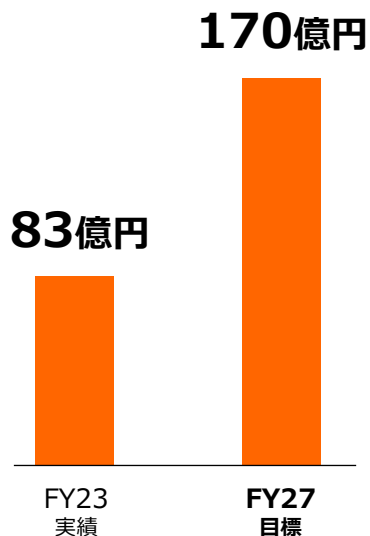
- ・新規層を開拓し、ブシロードTCGユーザーの裾野を広げていく

グローバル戦略

- ・多言語版による全世界展開
- ・世界各国でリアルの大会・イベントの開催

戦略的に領域を広げグローバル市場へつなぐ

売上高



モバイルゲーム

運営中タイトル

- ・ 運営費の適正化、販管費抑制により赤字タイトルの収益化。黒字見込みのないものは撤退。

新規タイトル

- ・ ゲーム事業のみならず、グループ利益最大化を目指せる自社IPタイトルを中心に企画・開発を行う。

コンソールゲーム

- ・ マルチプラットフォームおよびグローバルでの売上の拡大
- ・ ミドルレンジタイトル（開発規模1億程の海外売上が見込める他社IP）
- ・ 新規及びアーカイブ売上のポートフォリオを構築することで安定収益を確保

グローバル戦略

- ・ マルチプラットフォーム展開
- ・ 海外タイトルのパブリッシング



2023年10月12日発売 コンソールゲーム
「リアセカイ」
・完全新作アクションRPG



ブシロードゲームズは、ワールドワイドに
コンソール、モバイルのデジタルコンテンツ創出拡大
を目指して立ち上げたブランドです。



2023年発売 コンソールゲーム
「GINKA」
・フロントウイングラボ発
新作ビジュアルノベル



2023年冬発売 コンソールゲーム
「少女☆歌劇 レヴュースタァライト
舞台奏像劇 遥かなるエルドラド」
・少女☆歌劇レヴュースタァライト原作の
ビジュアルノベル



2023年リリース アプリゲーム
「アルゴナビス -キミが見たステージへ-」
・バンド育成ゲーム



今冬発売 コンソールゲーム
「ゴブリンスレイヤー -ANOTHER
ADVENTURER NIGHTMARE FEAST」
・タクティクスRPG



2023年発売予定 コンソールゲーム
「マクロス-Shooting Insight-」
・新感覚スクロールシューティングゲーム



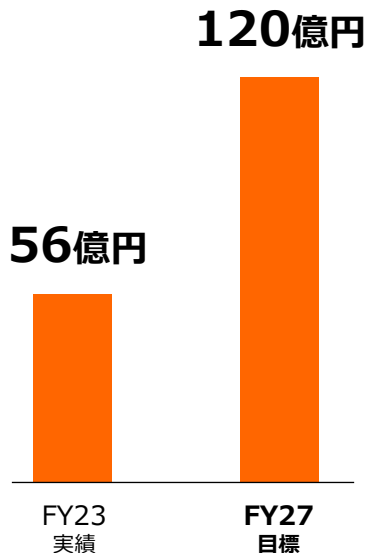
発売時期未発表 コンソールゲーム
「無職転生 ~異世界行ったら本気だす~
Quest of Memories」
・異世界を冒険する無職転生RPG



2024年発売 コンソールゲーム
「Gift」
・インディーズアクションゲームを
ブシロードゲームズがプロデュース

TCGを中心にリアルイベントを増やし、全世界へアピール

売上高



TCG

- ・VG英語版はTCG・アニメ・コンソールゲームのメディアミックス展開で裾野を広げてゆく。
- ・WS英語版は世界的人気タイトルを発売し、ユーザー層を拡大する。
- ・2023年6月にShadowverse EVOLVEの英語版を発売。
アジア、ヨーロッパ、アメリカなどで講習会を累計300回以上開催。
- ・世界各地でTCG公式大会「Bushiroad Championship Series」や内覧会「2023 BUSHIROAD EXPO ASIA」を自社で主催。
また、「Anime Expo」や「Anime NYC」など他社開催の海外イベントに出展。
今後もリアルイベントの数を増やし、積極的に展開していく。
- ・2023年6月に「ブシナビ」海外版をリリース、大会の利便性を強化。

デジタルコンテンツ

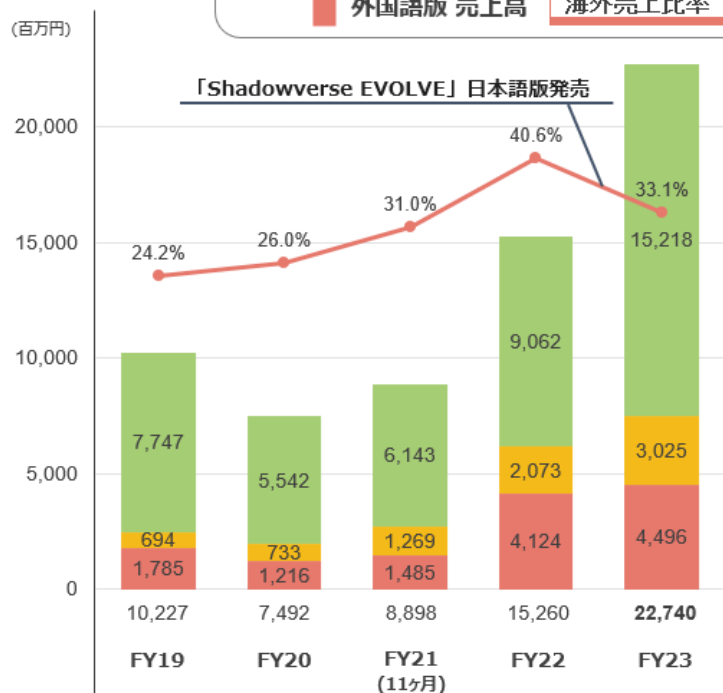
- ・ガルパ英語版で日本語版と同じ大型アップデートを実施予定
- ・ラブライブスクフェス2のグローバル版を年内にリリース予定

グローバル戦略

- ・日本で開発したTCG・ゲームをローカライズ、全世界へ広げてゆく
- ・世界各国でのリアルイベント主催・出展

TCG部門

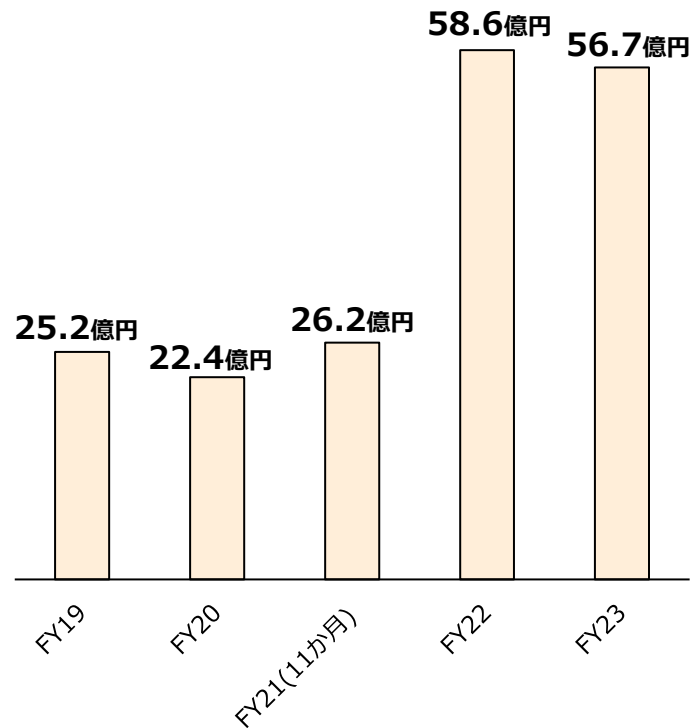
- 凡例
- 日本語版（国内出荷分）売上高
 - 日本語版（海外出荷分）売上高
 - 外国語版 売上高
- 海外売上比率



* 外国語版は英語版と中国語版の合計。海外売上高は日本語版（海外出荷分）と外国語版の合計。

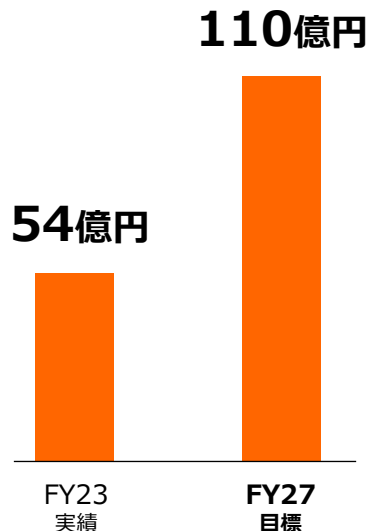
Bushiroad International

※TCG外国語版、モバイルゲームなどの売上も含む



舞台ビジネスの育成で収益サイクルを最大化

売上高



舞台ビジネスの育成

キャラクターマスクプレイミュージカル

- ・キャラクターマスクプレイミュージカルのラインナップ強化。
- 加えて、関連グッズ・映像商品の企画・販売で収益サイクルを生み出す。

新規大型舞台

- ・自社IPの舞台公演を企画・制作・主催することで、公演利益とIPのプロモーションを強化する。
- ・飛行船による、舞台制作・運営・会場を内製化することで利益の内部留保の最大化を図る。

その他

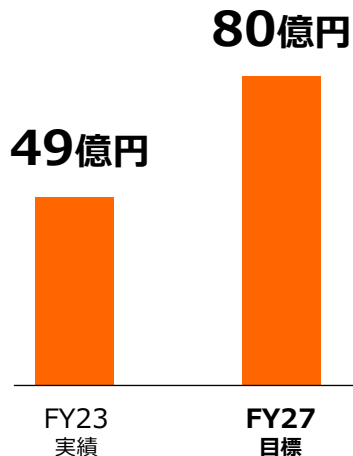
- ・既存IP事業の維持・拡大・新規展開（バンドリ！、D4DJ、その他）
- ・飛行船シアターの運営と自社IP、他社IP舞台公演の制作および公演の拡大。
- ・公共文化会館等の指定管理者による劇場運営の展開。
- ・着ぐるみイベントなどのイベント事業の拡大。

グローバル戦略

- ・世界の名作マスクプレイミュージカルの公演地域拡大に加え、グローバルIPによるキャラクターマスクプレイミュージカルのラインナップ強化

ライブグッズの復活とフィギュアを中心としたグローバル展開

売上高



- ・自社IPバンドリ！プロジェクトの新バンド「MyGO!!!!」等のライブグッズが飛躍的成長。現地販売とECを活用した直販ならではの粗利への大きな貢献が狙える
- ・商品開発（3Dデータ）の内製化により、商品リリースのサイクルを最適化。プロモーションやメディア展開へのデータ流用により差別化を推進する
- ・カプセルトイやBtoB向け物販商品などの既存事業は現状の規模を維持

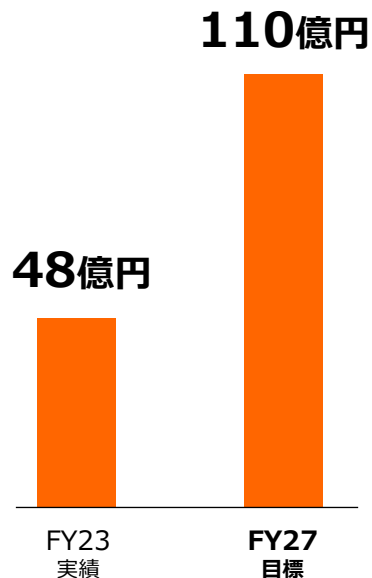
グローバル戦略

- ・デフォルメフィギュアブランド「PalVerse」を中心としたグローバルプロダクトで、これまでの国内需要に集中した事業構成から変化。中価格帯でクオリティーが高い「ライトホビー」ジャンルの育成に注力。各国で急増する日本発IPのファンに広く質良く接点を持つことが可能な独自領域を築く。



広告宣伝・企画制作のプロデュース

売上高



広告代理店

- ・ 媒体セールス
- ・ 映画配給
- ・ 多種多様な取引先との実績を活かした提案
- ・ 委員会出資
- ・ イベントの企画、運営

声優事務所

- ・ 声優の育成、マネージメント
- ・ タレント・アーティスト・インフルエンサー・クリエイター活動
- ・ キャスティング、オーディション

映像・ラジオ・音響

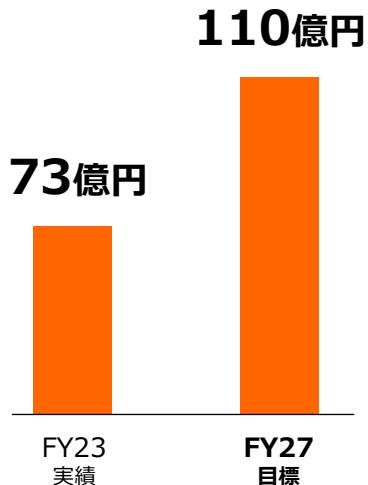
- ・ スタジオ・機材の貸し出し
- ・ 映像・音声コンテンツの制作、販売
- ・ WEBラジオの強化

ゲームビズ

- ・ 媒体事業
- ・ 取材、業界リサーチ、セミナー主催
- ・ 新プラットフォーム構築

国内の動員回復と海外番販を含むコンテンツ収益力強化

売上高



新日本プロレスリング

- ・ コロナ禍で減少した国内動員数を新規ファンも拡大しながら回復
- ・ 過去最大となった配信/アプリユーザへ向けた新たな付加価値提供
- ・ ファン向けイベントの回復と更なる充実
- ・ 欧米/オセアニア+aのファン拡大とエリア間選手交流、各地での番販強化
- ・ 企業/自治体コラボを通じたB2B収益強化と新たなファン層へのリーチ
- ・ 選手派遣や他団体コラボで大会動員と番販機会拡大



スターダム

- ・ 興行：動員数の向上を重視、新規ファン層の獲得
地方大会の動員底上げ→地方主要都市でビッグマッチ開催
- ・ 商品：EC・催事・ライセンスアウト強化
- ・ コンテンツ：北米・アジアへの海外本格展開とインバウンド需要取り込み
- ・ 英語実況やSNS強化を経て番販へ繋げる

健康食品事業

- ・ 新日本プロテインパウダータイプに加え、より手軽なバータイプを開発
- ・ グループ内外各種IPとのコラボにより、ユーザ層と利用シーンを多様化



グローバル体制

過去数年にわたり構築してきたグローバル体制を、中期戦略実行に活かします。

[2023年6月末時点の状況]

- 法人拠点：3か所（日本、アメリカ、シンガポール）
- 駐在員拠点：2か所（中国、メキシコ）
- 外国人社員の数／比率：83名／14.5%
- 社員の国と地域：12（日本、中国、韓国、シンガポール、マレーシア、アメリカ、カナダ、フランス、イギリス、イタリア、オランダ、など）

赤字事業・子会社 に対する基準

中期ビジョンである営業利益133億の達成に向けて、アクセルを踏む一方で、それに伴い生まれるリスクの対策として、ブレーキを掛ける基準を設定いたします。

[撤退の基準]

子会社単位、事業単位ともに2期連続赤字で撤退を検討。3期連続で撤退。

Appendix



エンターテインメント事業

スポーツ事業

**TCG
ユニット**
(トレーディングカードゲーム)

ブシロード
(TCG部門)
ブシロードワークス

- ・カードゲーム
- ・IP開発
- ・書籍、電子書籍

**デジタル
コンテンツ
ユニット**

ブシロード
(デジタルコンテンツ部門)
70ソフトウエア

- ・モバイルゲーム
- ・コンソールゲーム

**ライブ
エンタメ
ユニット**

ブシロードミュージック
劇団飛行船
ブシロードミュージック・
パフォーマンス
アルゴナビス

- ・音楽ライブ
- ・音楽パッケージ、
配信
- ・舞台、
マスクプレイ
ミュージカル
- ・音楽著作権

**MD
ユニット**
(マーチャндаイジング)

ブシロードクリエイティブ

- ・グッズ
- ・フィギュア
- ・カプセルトイ

**アド
ユニット**

ブシロードムーブ
ゲームビズ

- ・広告代理店
- ・声優事務所
- ・映像、ラジオ、
音響
- ・情報サイト

**スポーツ
ユニット**

新日本プロレスリング
ブシロードファイト
ブシロードウェルビー
New Japan Pro-
wrestling of America

- ・プロレス興行
- ・プロレス映像
コンテンツの
制作・配信
- ・プロレスグッズの
企画・販売
- ・健康食玩の販売

BIユニット

Bushiroad International、Bushiroad USA
※TCG、デジタルコンテンツ領域の海外展開

グローバル事業領域

各ユニットにて、それぞれの事業における海外展開

TCGユニット

ブシロード

- 売上高 -
266.7億円
- 営業利益 -
21.0億円

フロント ウイングラボ

- 売上高 -
1.9億円
- 営業利益 -
▲0.4億円

Bushiroad International

- 売上高 -
56.8億円
- 営業利益 -
11.1億円

※Bushiroad International Pte. Ltd.に
Bushiroad USA Inc.を含む

デジタルコンテンツユニット

ライブエンタメユニット

ブシロード ミュージック

- 売上高 -
41.9億円
- 営業利益 -
2.2億円

劇団飛行船

- 売上高 -
8.3億円
- 営業利益 -
▲1.0億円

アルゴナビス

- 売上高 -
3.8億円
- 営業利益 -
▲2.6億円

※ブシロードミュージックにブシロードミュージック・パブリッシングを含む

アドユニット

ブシロード ムーブ

- 売上高 -
47.6億円
- 営業利益 -
2.1億円

ゲームビス

- 売上高 -
0.6億円
- 営業利益 -
0.0億円

MDユニット

ブシロード クリエイティブ

- 売上高 -
49.5億円
- 営業利益 -
▲1.6億円

スポーツユニット

新日本 プロレスリング

- 売上高 -
52.9億円
- 営業利益 -
2.3億円

ブシロード ファイト

- 売上高 -
15.3億円
- 営業利益 -
2.5億円

ブシロード ウェルビー

- 売上高 -
5.0億円
- 営業利益 -
▲1.4億円

※新日本プロレスリングにNew Japan Pro-wrestling of America, Inc.を含む

【参考】(株)ブシロードメディアは2022年7月1日付で(株)ブシロードクリエイティブへ吸収合併。
新日本プロレスリング(株)および(株)ゲームビスはFY22の赤字からFY23で黒字転換。

※売上高・営業利益は内部取引消去前のものです

商標表記

“プレイステーション ファミリーマーク”、“PlayStation”、“プレイステーション”、“PS4ロゴ”、“PS4”、“PS5ロゴ”および“PS5”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switch は、任天堂の商標です。

©2023 Valve Corporation. Steam 及び Steamロゴ は、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。

Microsoft, Xbox Series X, Xbox 360, Xbox 360 ロゴ,Xbox LIVE, Xbox LIVE ロゴは米国Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoftの許可を得て使用しております。

著作権表記

▼リアセカイ
©bushiroad ©HAKAMA Inc.
▼GINKA
©Frontwing
▼少女☆歌劇 レヴュースタァライト
©Project Revue Starlight
▼アルゴナビス キミが見たステージへ
©ARGONAVIS project. ©bushiroad All Rights Reserved. ©Ambition co.,Ltd.
▼ゴブリンスレイヤー -ANOTHER ADVENTURER- NIGHTMARE FEAST
©蝸牛くも・SBクリエイティブ/ゴブリンスレイヤー2製作委員会
▼マクロス -Shooting Insight-
©'84,'92,'94,'95,'97,'02,'15 BIGWEST ©'07 BIGWEST/MFP・M ©bushiroad All Rights Reserved.

▼無職転生 ～異世界行ったら本気だす～ Quest of Memories
©理不尽な孫の手/MFブックス/「無職転生Ⅱ」製作委員会
▼Gift
©Toydiium Inc. ©MillionEdge Inc. ©bushiroad
▼僕のヒーローアカデミア
© 堀越耕平/集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会
▼新日本プロレスリング
© New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All right reserved.
▼スターダム
© 2020 World Wonder Ring STARDOM, All rights reserved.
▼バンドリ! ガールズバンドパーティ!
©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
▼ブシロード
©bushiroad All Rights Reserved.

(順不同)

免責事項

本資料は、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しており、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

また、独立した公認会計士又は監査法人による監査を受けていない、過去の財務諸表又は計算書類に基づく財務情報及び財務諸表又は計算書類に基づかない管理数値が含まれていることをご了承ください。