



CA CyberAgent®

FY2022 Presentation Material

October 2021 to September 2022

October 26, 2022



[将来の見通しに関して]

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、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いるため、リスクや不確実性を含んでおり、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

実際の業績は、経済環境の変化や提供するサービスの動向等の様々な要因により、将来の見通し等と異なる場合があります。

1. **通期決算**（2021年10月～2022年9月）
2. **業績見通し**
3. **インターネット広告事業**
4. **ゲーム事業**
5. **メディア事業**
6. **中長期の戦略**
7. **参考資料**
 - ・ 四半期決算（2022年7月～9月）
 - ・ パーパス
 - ・ ガバナンス

**2022年度
通期決算
(2021年10月~2022年9月)**

FY2022 業績

**ゲーム事業の反動がありつつも
広告事業&メディア事業が好調に推移し、25期増収を継続**

売上高：	7,105億円	YonY	6.6%増
営業利益：	691億円	YonY	33.8%減

メディア 事業

**「ABEMA」のWAU過去最高を更新
「ABEMA」と周辺事業が増収し、損益改善**

売上高：	1,121億円	YonY	35.3%増
営業損益：	-124億円	YonY	+27億円

広告 事業

高い増収率を継続し、シェア拡大

売上高：	3,768億円	YonY	17.3%増
営業利益：	244億円	YonY	8.4%増

ゲーム 事業

前期にリリースしたタイトルの反動がありつつも高い水準を維持

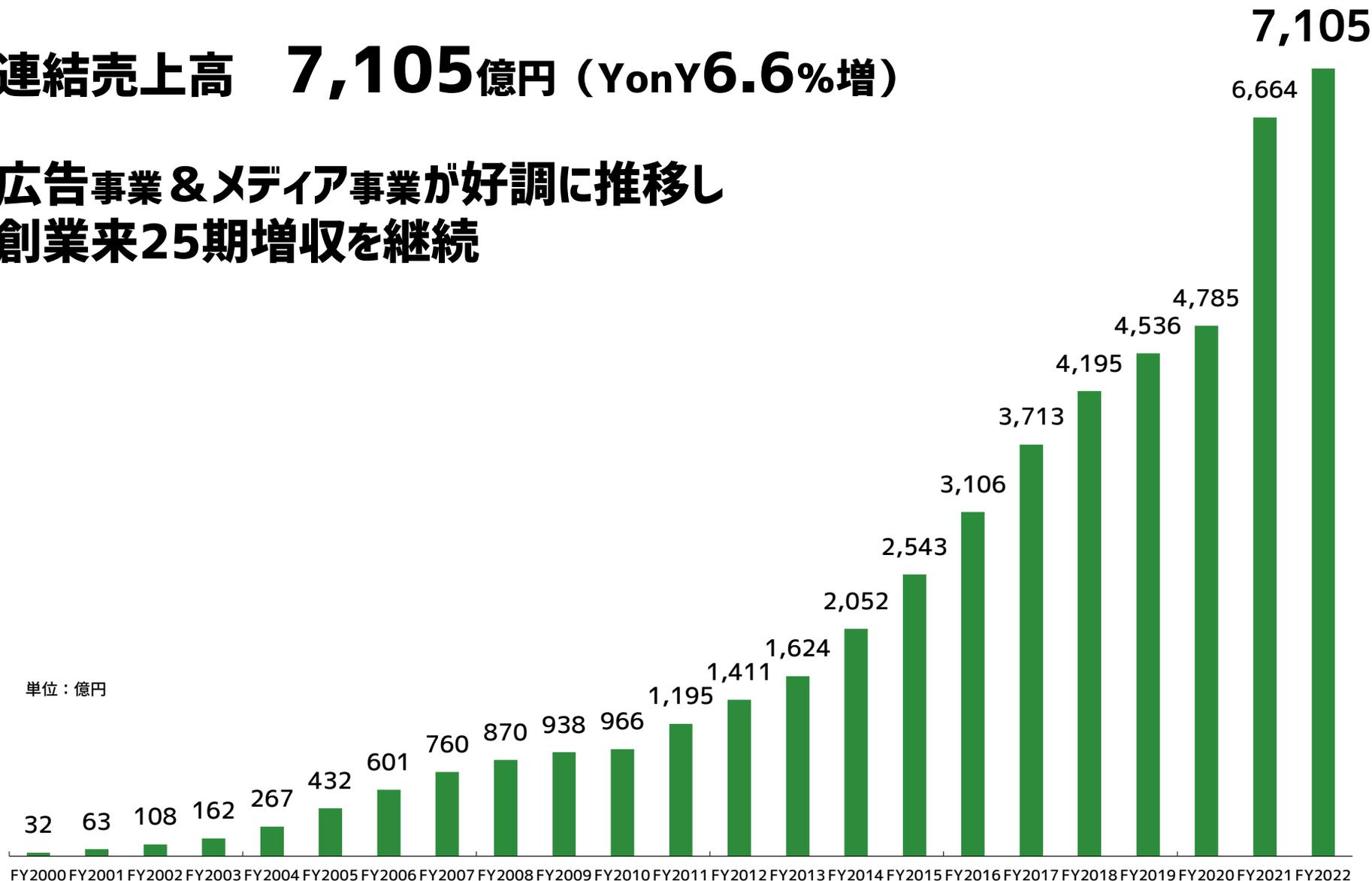
売上高：	2,283億円	YonY	13.1%減
営業利益：	605億円	YonY	37.2%減

1. 2022年度 通期決算 (2021年10月~2022年9月) CyberAgent®

[連結売上高]

連結売上高 **7,105**億円 (YoY**6.6%**増)

広告事業 & メディア事業が好調に推移し
創業来25期増収を継続

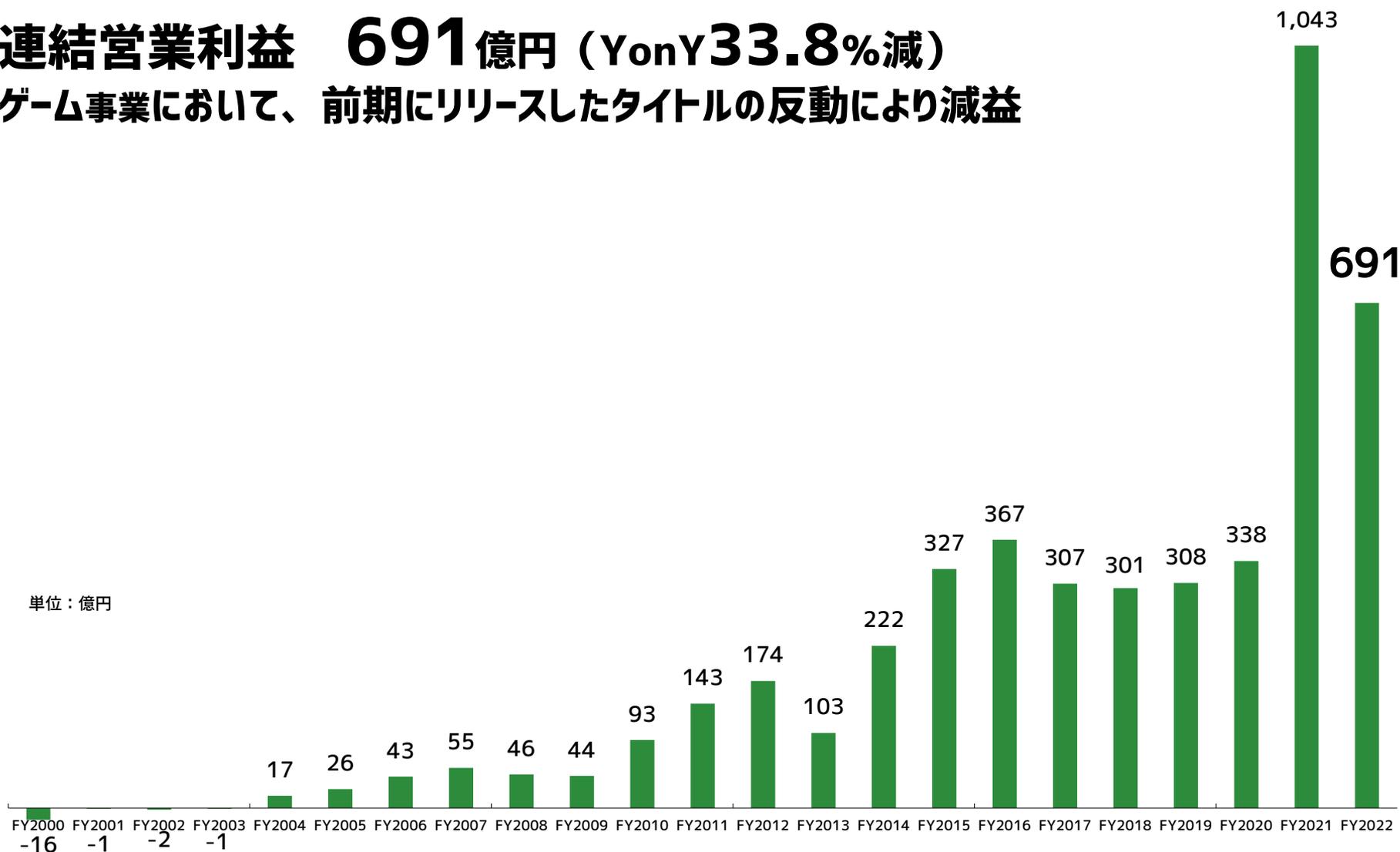


1. 2022年度 通期決算 (2021年10月～2022年9月) CyberAgent®

[連結営業利益]

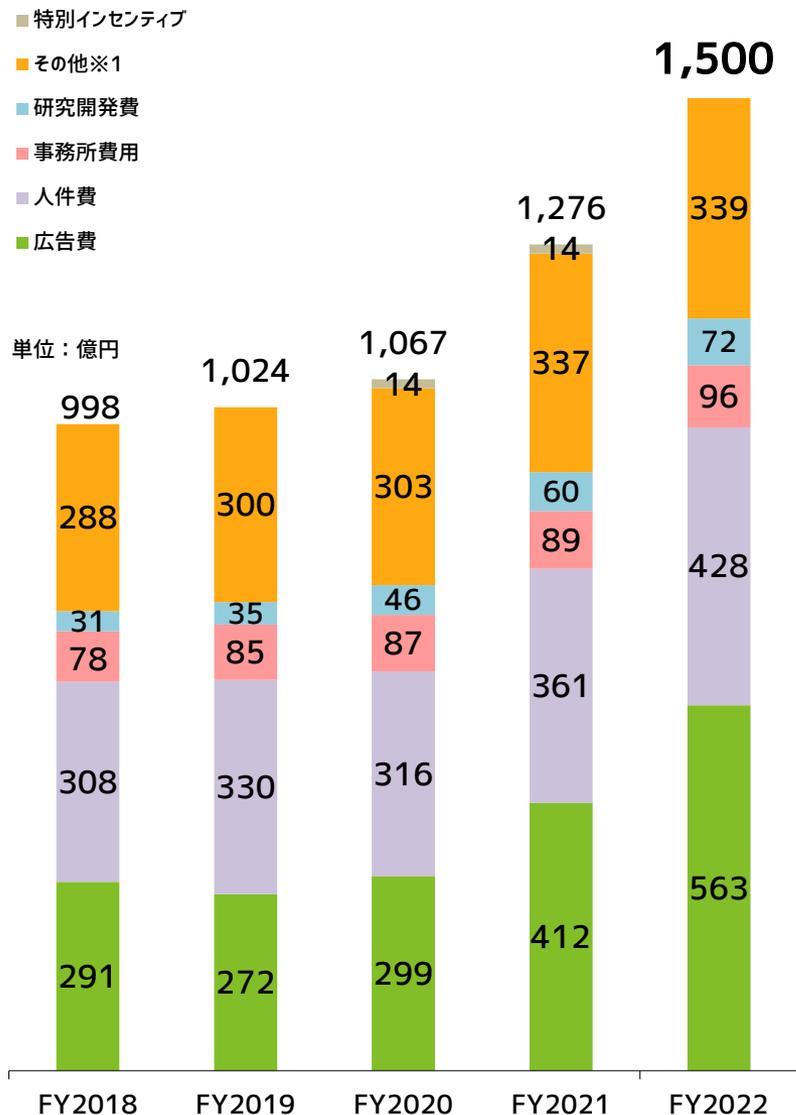
連結営業利益 691億円 (YoY33.8%減)

ゲーム事業において、前期にリリースしたタイトルの反動により減益



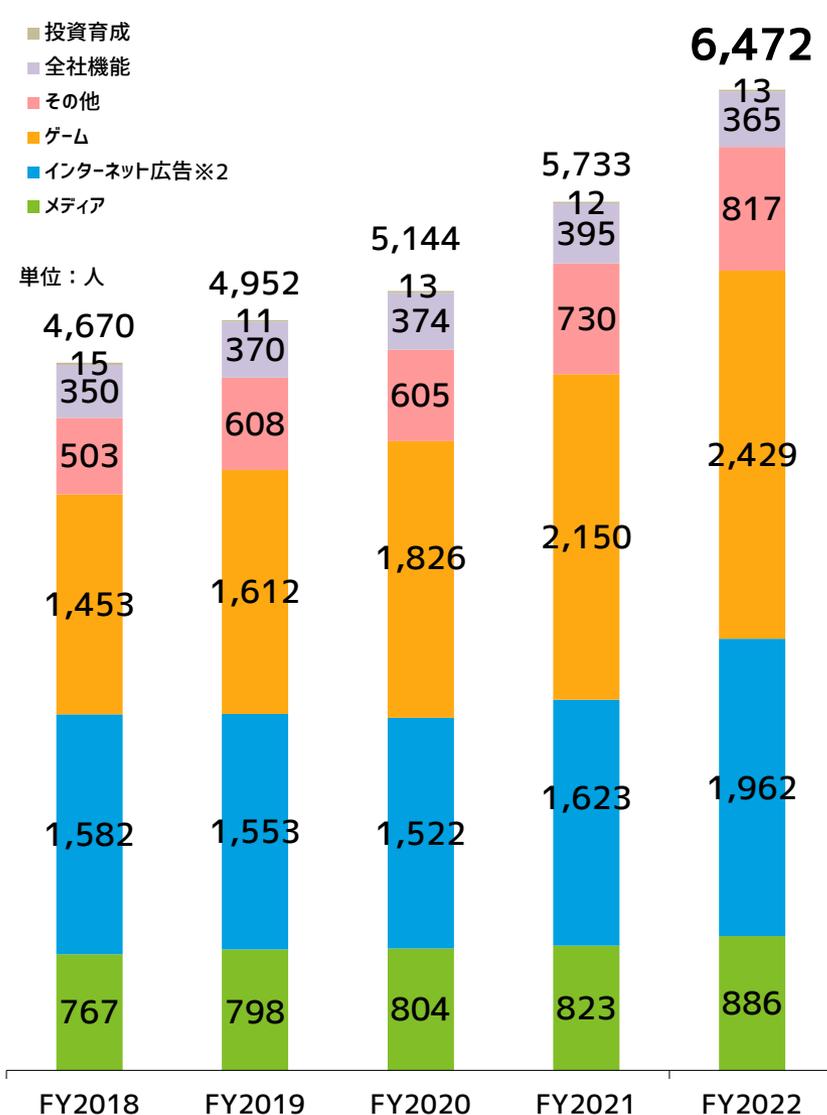
1. 2022年度 通期決算 (2021年10月～2022年9月) CyberAgent®

[販売管理費] 1,500億円



※1 その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

[連結役員員数] 6,472名 (YonY739名増)



※2 インターネット広告：2022年6月29日に(株)マイクロアドが非連結となったためFY2018から遡及し、FY2018 318名、FY2019 330名、FY2020 349名、FY2021 356名を控除

1. 2022年度 通期決算 (2021年10月～2022年9月) CyberAgent®

[損益計算書]

単位：百万円	FY2022	FY2021	YoY
売上高	710,575	666,460	6.6%
売上総利益	219,158	231,995	-5.5%
販売管理費	150,044	127,613	17.6%
営業利益	69,114	104,381	-33.8%
営業利益率	9.7%	15.7%	-5.9pt
経常利益	69,464	104,694	-33.6%
特別利益	1,633	2,201	-25.8%
特別損失	8,299	6,173	34.4%
税金等調整前当期純利益	62,798	100,722	-37.7%
当期純利益※	24,219	41,553	-41.7%

※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
 (株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

1. 2022年度 通期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2022年9月末	2021年9月末	YoY
流動資産	293,850	301,650	-2.6%
現預金	165,907	181,451	-8.6%
固定資産	89,826	80,885	11.1%
総資産	383,698	382,578	0.3%
流動負債	130,014	140,714	-7.6%
(未払法人税等)	5,036	29,723	-83.1%
固定負債	30,768	47,718	-35.5%
株主資本	138,079	119,128	15.9%
純資産	222,915	194,145	14.8%

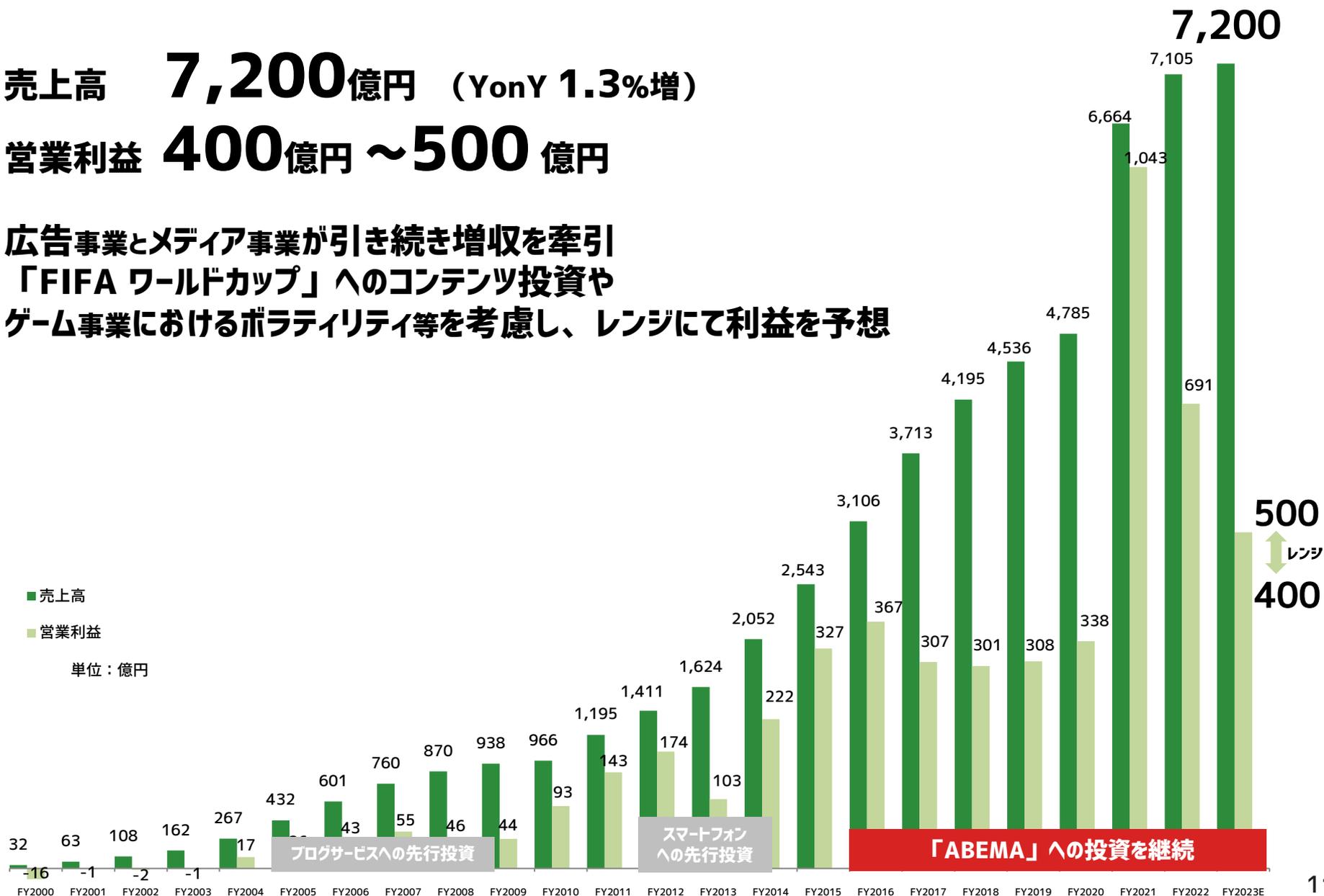
2023年度
業績見通し
2022年10月～2023年9月

2. 2023年度 業績見通し

売上高 **7,200**億円 (YonY 1.3%増)

営業利益 **400**億円 ~ **500** 億円

広告事業とメディア事業が引き続き増収を牽引
 「FIFA ワールドカップ」へのコンテンツ投資や
 ゲーム事業におけるポラティリティ等を考慮し、レンジにて利益を予想



2. 2023年度 業績見通し

[業績見通し]

単位：億円	FY2023 予想		FY2022	YoY	
	下限	上限		下限	上限
売上高	7,200		7,105	1.3%	
営業利益	400	500	691	-42.1%	-27.7%
経常利益	400	500	694	-42.4%	-28.0%
当期純利益※1	150	200	242	-38.1%	-17.4%

[配当予想] 経営指標 DOE5%を目安に増配

配当金	15円	14円 ※2	7.1%
-----	-----	-----------	------

※1 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
 (株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

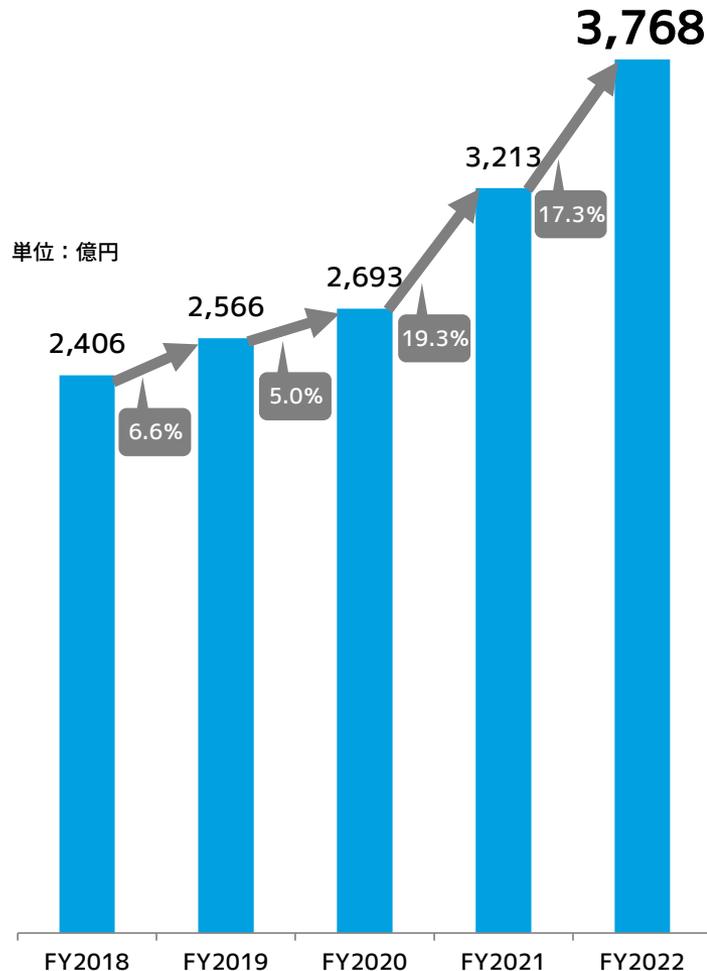
※2 2022年度の配当額：2022年12月開催予定の第25回定時株主総会にて付議する予定

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

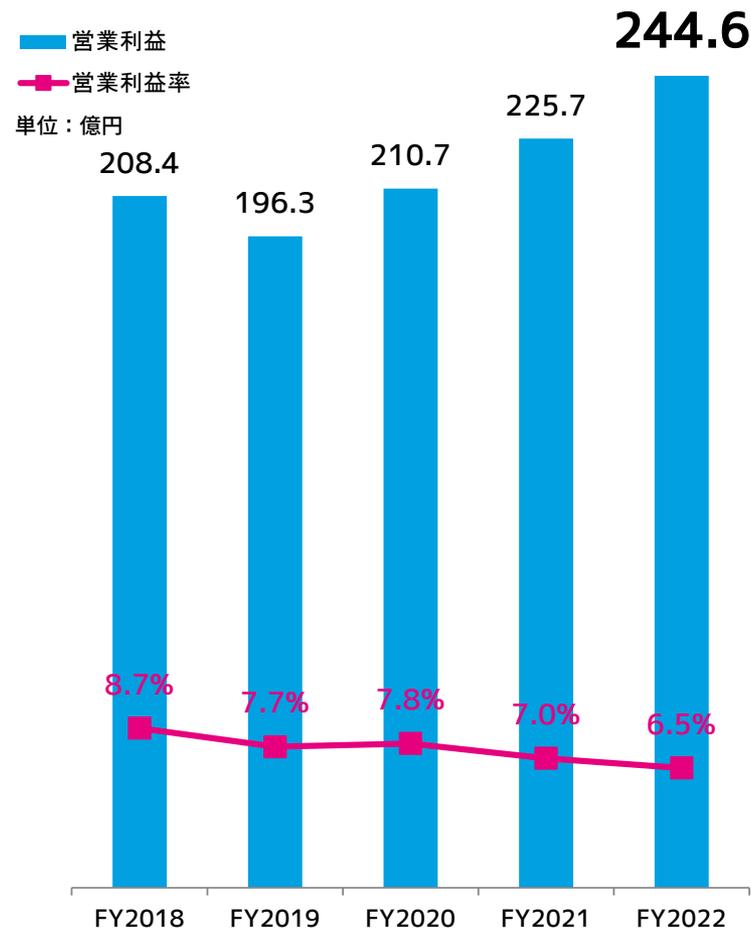
[売上高 (通期)]

3,768億円 (YonY 17.3%増)
市場成長率※以上の高い増収率



[営業利益 (通期)]

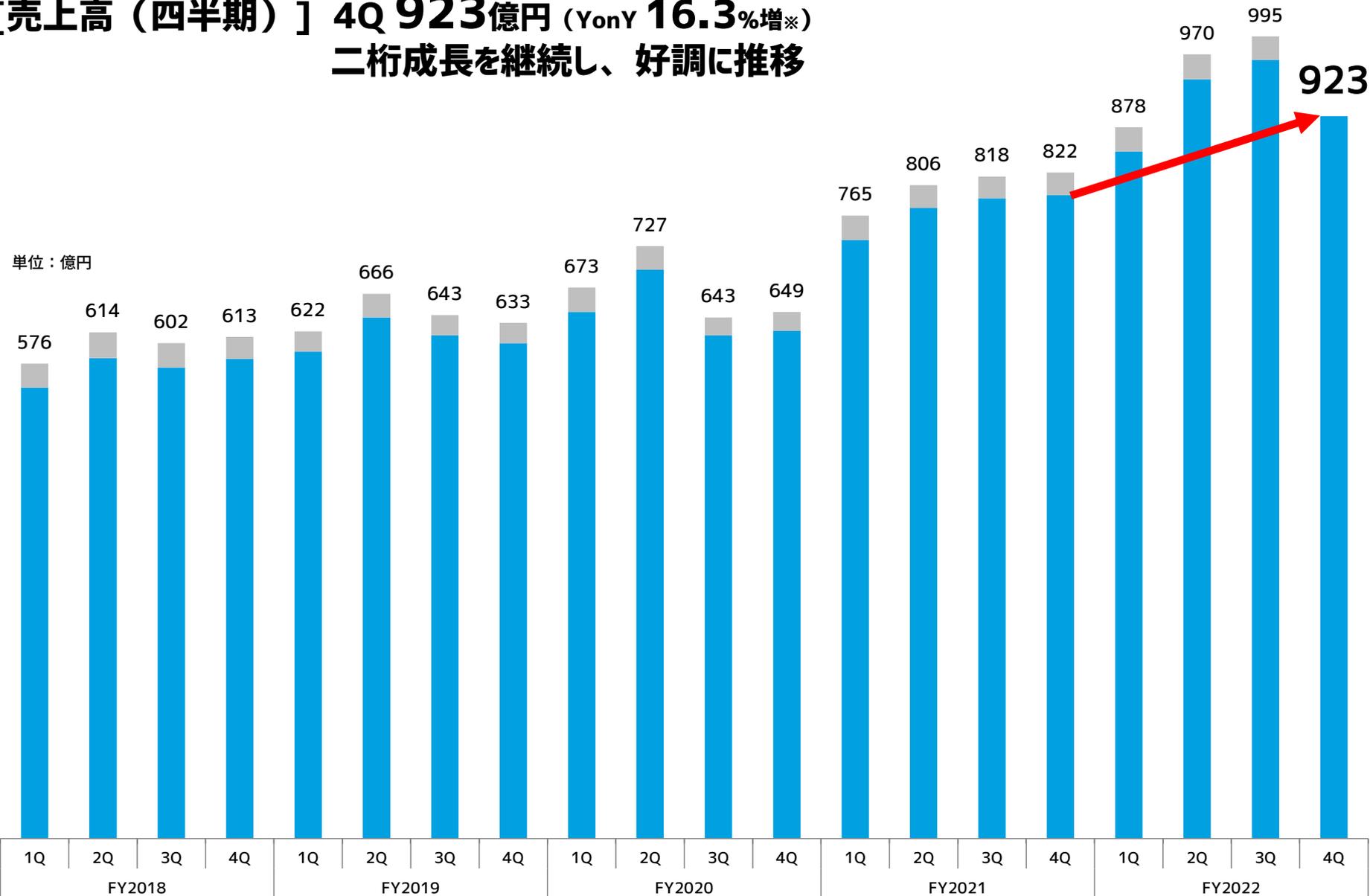
244億円 (YonY 8.4%増)
持続的な成長を目指し採用強化



※市場成長率：2022年YonY10.0%増 「2022年度の広告費予測（2022年7月公表）」日経広告研究所

3. インターネット広告事業

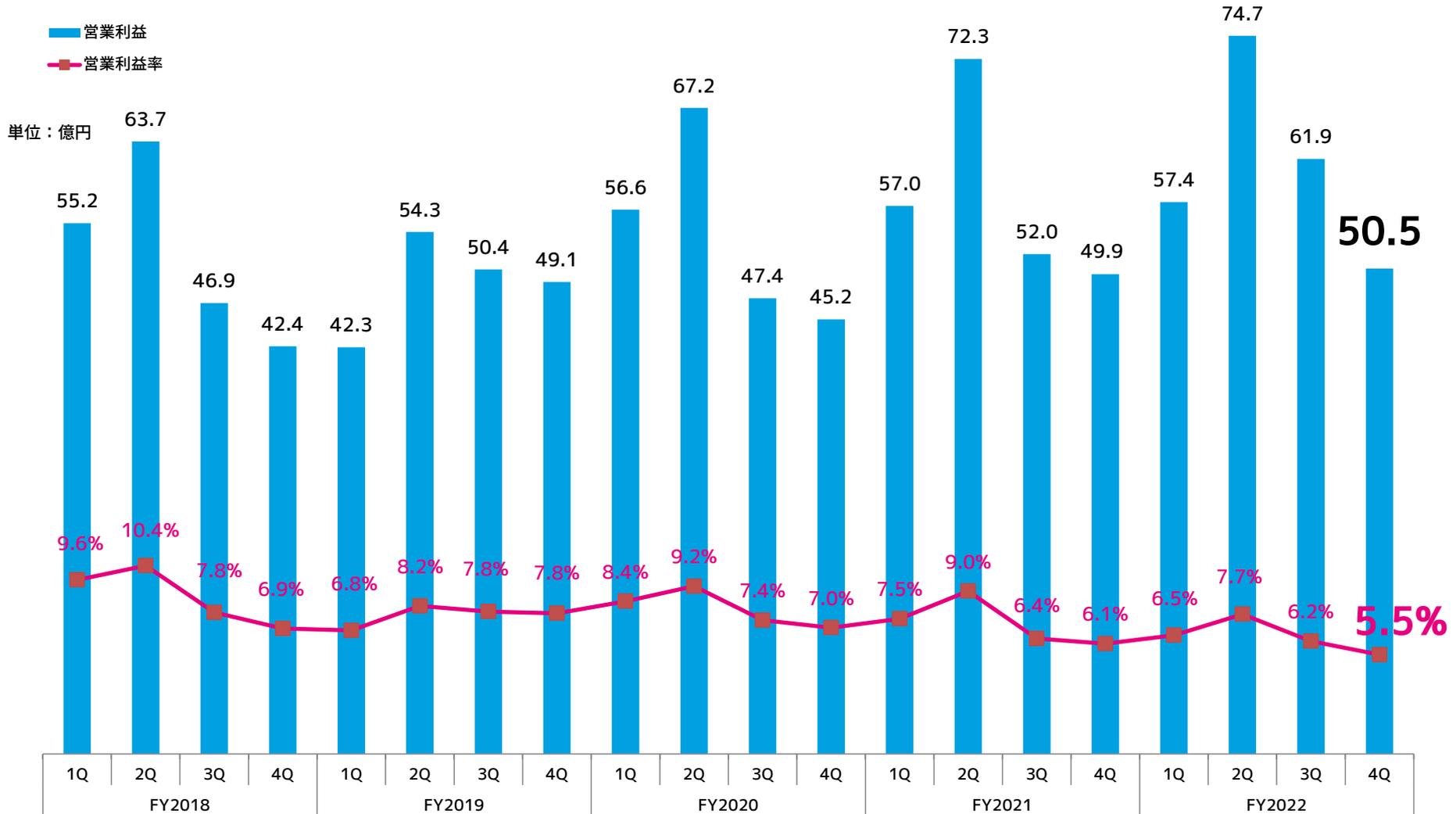
[売上高 (四半期)] 4Q 923億円 (YoY 16.3%増※)
二桁成長を継続し、好調に推移



※YoYの増減：非連結になった(株)マイクロアド (FY2021 4Q売上高29.3億円) を控除し、同基準においての増収率を記載 ■ (株)マイクロアドの売上高

3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 4Q 50.5億円 (YonY 1.2%増)
DX事業へ積極投資



※四半期の営業利益および営業利益率：FY2020・FY2021の特別インセンティブは含まず

[先行投資] 新たな広告事業を創出する協業DX等、引き続きDX事業に投資

協業DX

企業のテックパートナーとしてDX推進および広告事業の創出等を支援



行政DX

あらゆる行政手続きの
デジタル化推進を支援

デジタル・ガバメント推進室

GovTech開発センター

医療DX

オンラインによる診療や
服薬指導の導入を支援



イベントDX

新商品発表イベントや
展示会等のオンライン開催を支援

Cyber
Human
Productions

CA FUTURE EVENT

3. インターネット広告事業

[参考動画] CyberAgent IR チャンネル (約8分の動画)

「テクノロジーと実行力でパートナーのDXを実現する -サイバーエージェントの協業DX- 」



<https://www.cyberagent.co.jp/way/list/detail/id=28055>

3. インターネット広告事業

[競争優位性] 運用力とAI等を活用した技術力で高い広告効果を実現

運用力



技術力

<AI>



<クリエイティブ>



Cadesign

Cyber Human Productions

CyberMetaverse Productions



デジタルツインレーベル



LED STUDIO



FUTURE EVENT



CG・音声対話AI

広告効果の最大化

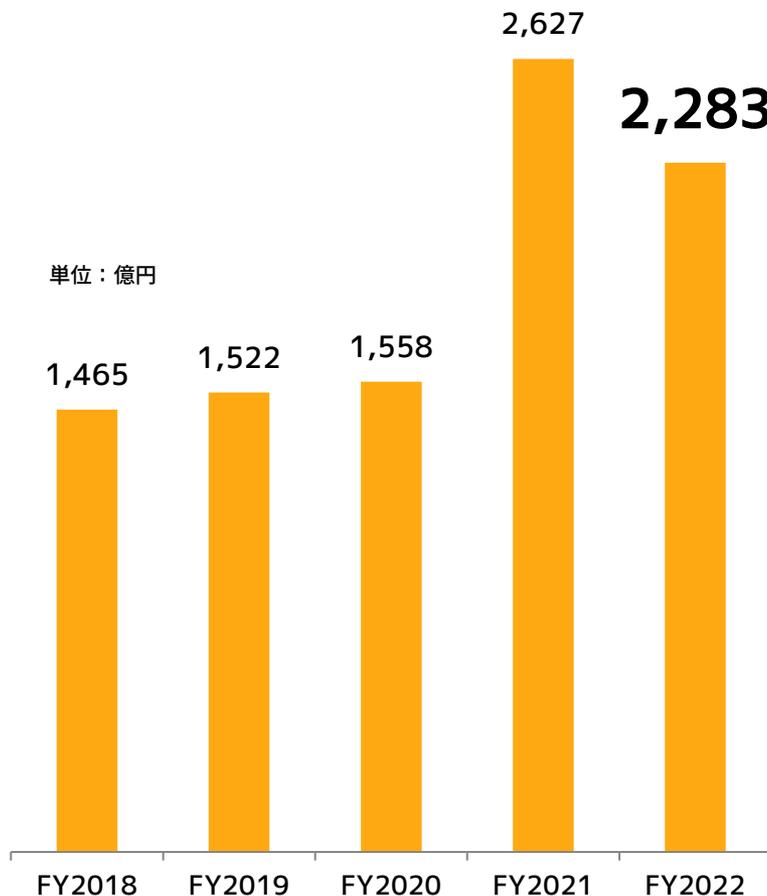
ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高 (通期)]

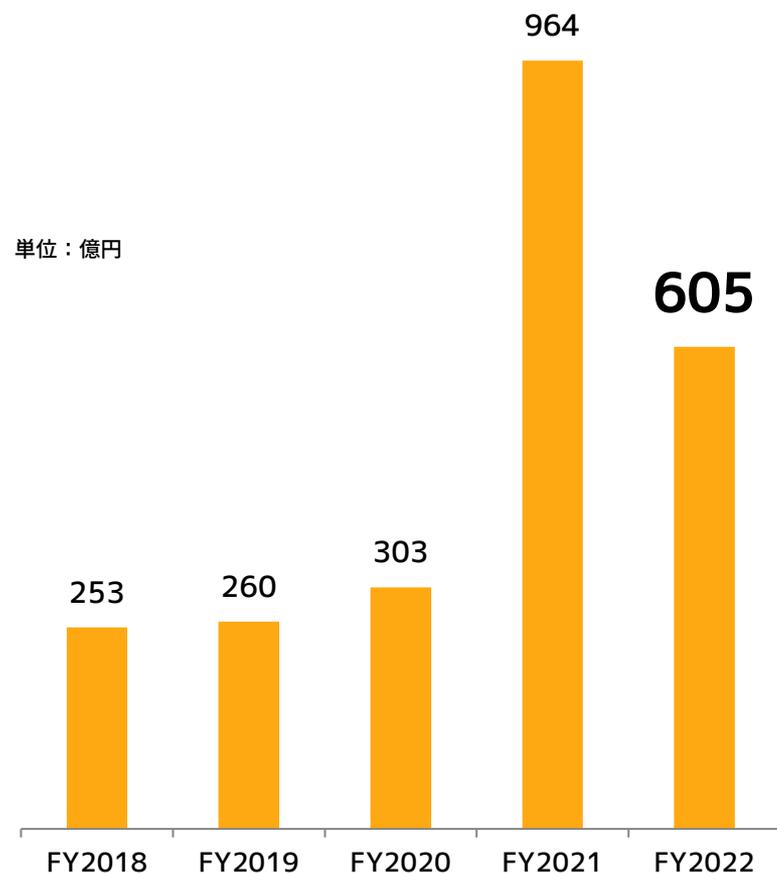
2,283億円 (YoY13.1%減)

前期にリリースしたタイトルの反動がありつつも
高い水準を維持



[営業利益 (通期)]

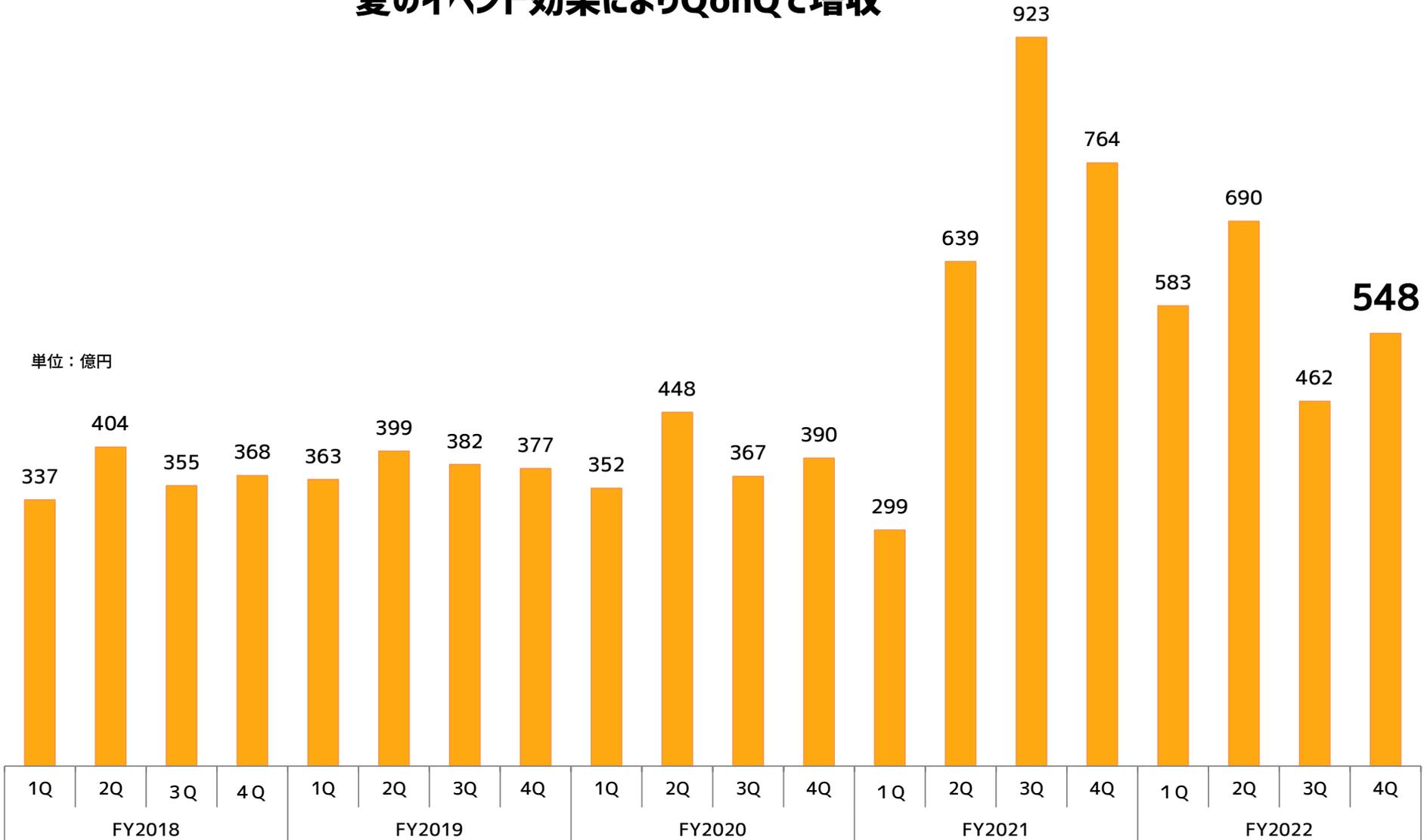
605億円 (YoY 37.2%減)



4. ゲーム事業

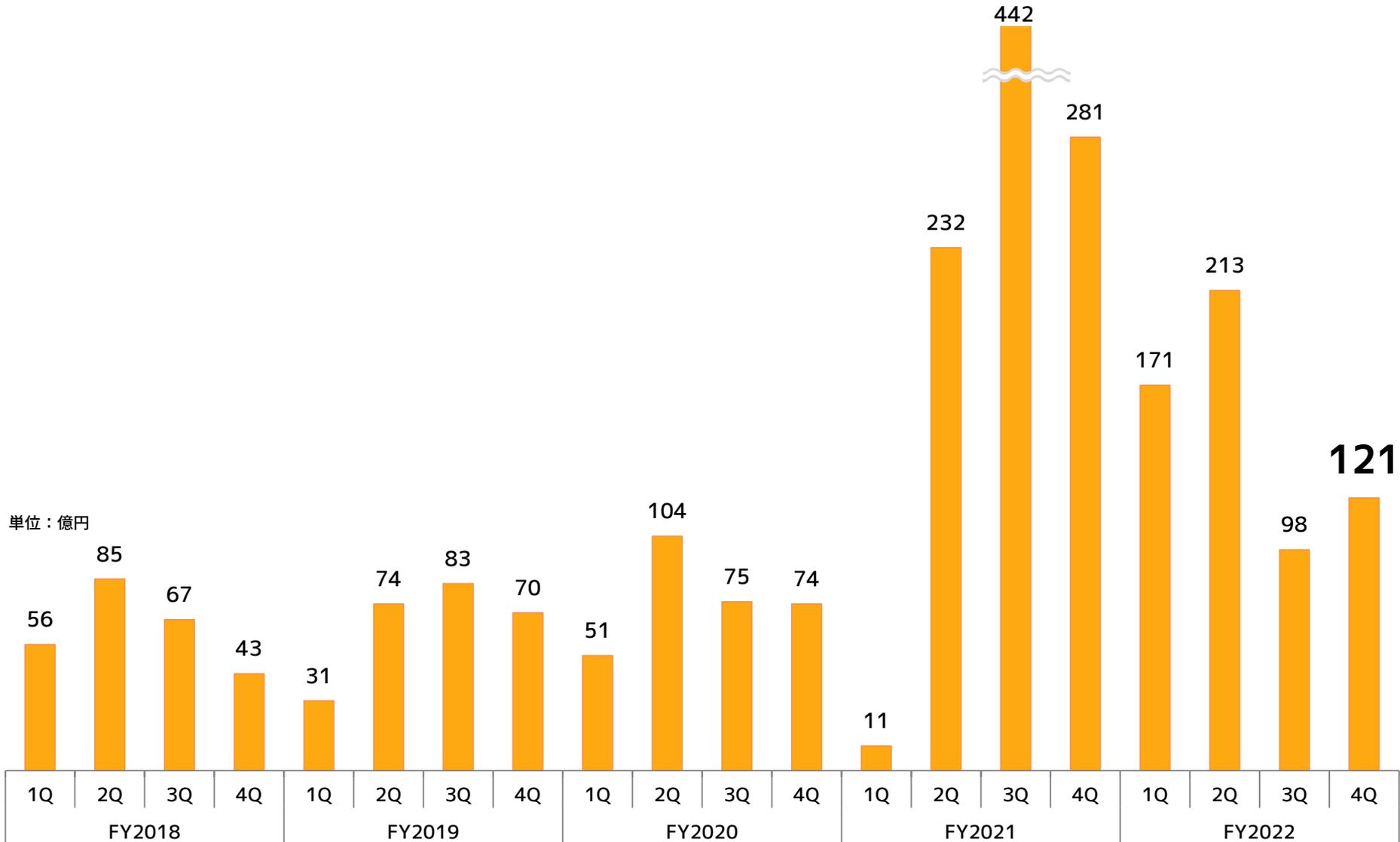
[売上高 (四半期)] 4Q **548**億円 (YonY **28.2%**減) (QonQ **18.7%**増)
夏のイベント効果によりQonQで増収

単位：億円



4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 4Q **121**億円 (YoY **57.0%**減) (QoQ **22.3%**増)



※ 四半期の営業利益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※1] 運用強化とクロスメディア展開等で10年続くIPへ

登場キャラクターが100人以上へ※2

新キャラ登場!

SSR ツルマルツヨシ
SR ツルマルツヨシ
SSR シンボリクリスエス
サポートカード
ヤマニンゼファー

新たなウマ娘が登場!

開催期間: 10/19 12:00 ~ 10/28 11:59

※対象のガチャの内容や開催期間は、予告なく変更する可能性があります © Cygames, Inc.

ショートアニメシリーズ「うまゆる」の配信開始

ウマ娘がお届けする
ショートアニメシリーズ♪

2022年 10月16日☆21時
ばけちゅーぷ!!にて 配信スタート!

© Cygames, Inc.

新作アニメーション制作

ウマ娘
プリティーダービー

新作アニメーション
制作決定

詳細は後日発表予定

© Cygames, Inc.

LIVEイベントの開催 ABEMA PPV ONLINE LIVEにて生配信
「4th EVENT SPECIAL DREAMERS!! EXTRA STAGE」※3

2022.11.05④ ~ 11.06⑥

4th event
SPECIAL DREAMERS!!
EXTRA STAGE

2022.10.15④ 10:00 ~
配信チケット受付開始!

ABEMA PPV ONLINE LIVE / オープラス Streaming+

詳細は4th EVENT特設サイトをご確認ください。

© Cygame, Inc.

※1 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc.

※2 登場キャラクター : 衣装違いのキャラクターは含まず

※3 「ウマ娘 プリティーダービー 4th EVENT SPECIAL DREAMERS!! EXTRA STAGE」 : 2022年11月5日、6日ベルナードムにて開催

4. ゲーム事業

[今後の予定] 有力他社IP3タイトルを提供予定



※1 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
※2 CBT：Closed Beta Test
※3 「呪術廻戦 ファントムパレード」：芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会 Sumzap, Inc.
※4 「東京リベンジャーズ ばずりべ！全国制覇への道」：和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 GOODROID, Inc. ALL Rights Reserved. CyberAgentGroup.

4. ゲーム事業

[競争優位性] 運用による長寿命化と継続的なヒットタイトルの創出

FY2013	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021
1 戦国炎舞 -KIZNA-	2 グランブルー ファンタジー		5 Shadowverse		7 プリンセスコネクト! Re:Dive			9 ウマ娘 プリティーダービー
								
自社IP	自社IP		自社IP		自社IP			自社IP
戦国ゲーム	RPG		対戦型 オンラインTCG		アニメRPG			育成 シミュレーション
	3 ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト	4 アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ		6 バンドリ! ガールズバンドパーティ!			8 プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク	10 NieR Re[in]carnation
								
	他社IP	他社IP		他社IP			他社IP	他社IP
	RPG	アイドル リズムゲーム		リズム& アドベンチャー			リズムゲーム	RPG

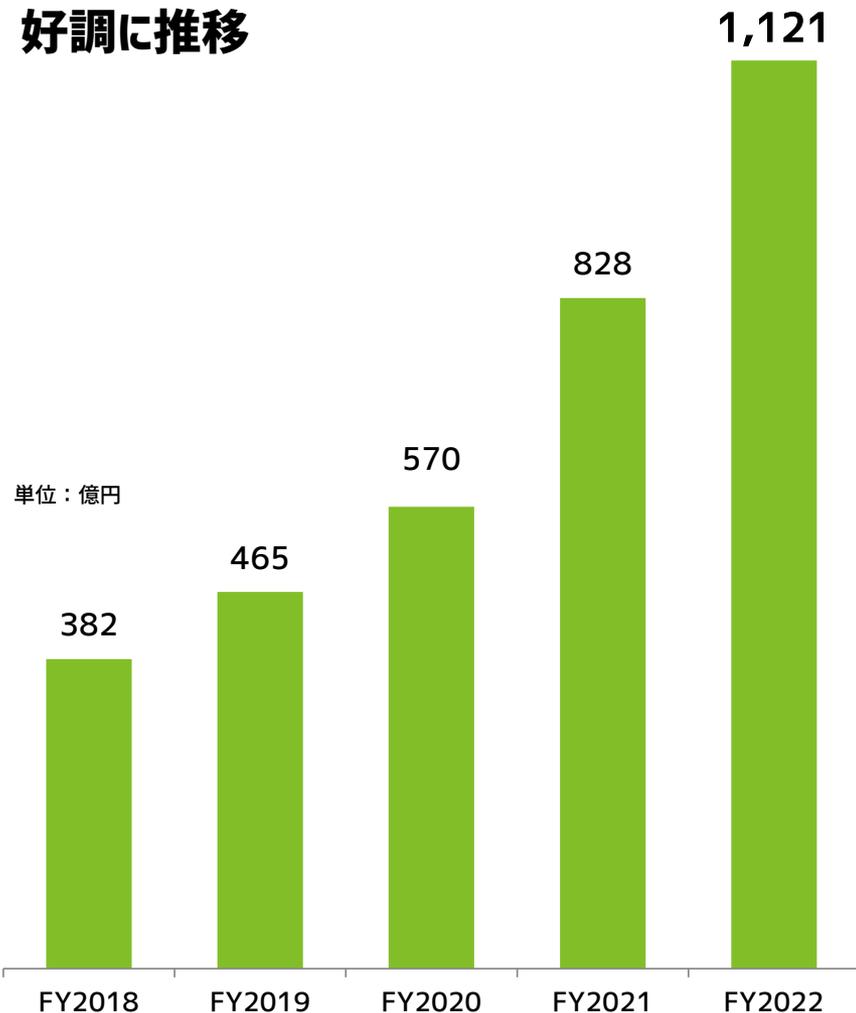
メディア事業

5. メディア事業

[売上高 (通期)]

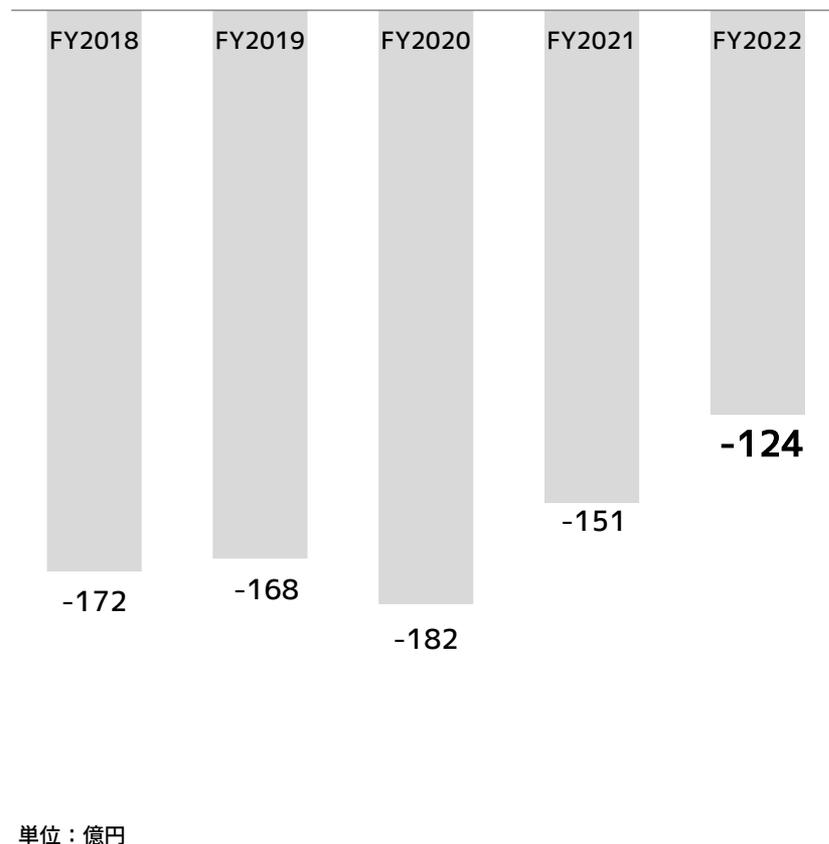
1,121億円 (YonY **35.3%**増)

「ABEMA」と「WINTICKET」が
好調に推移



[営業損益 (通期)]

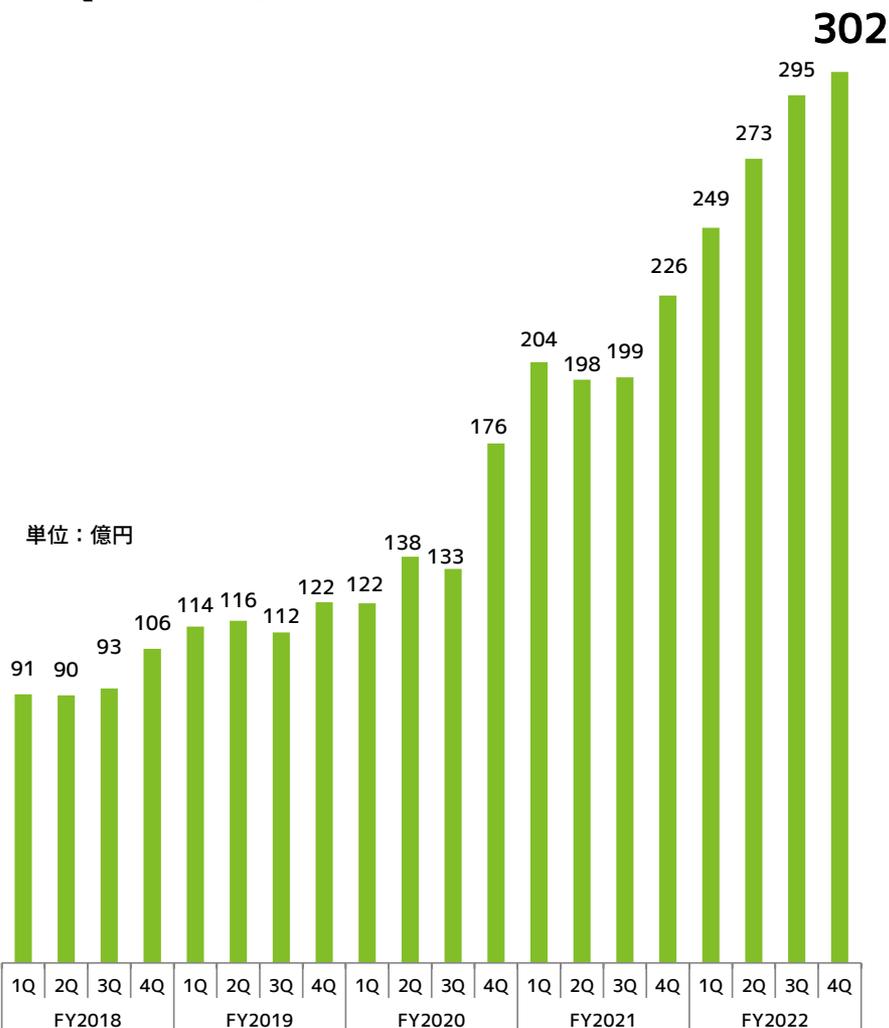
営業損失 **-124**億円
YonYで損益改善



5. メディア事業

[売上高 (四半期)]

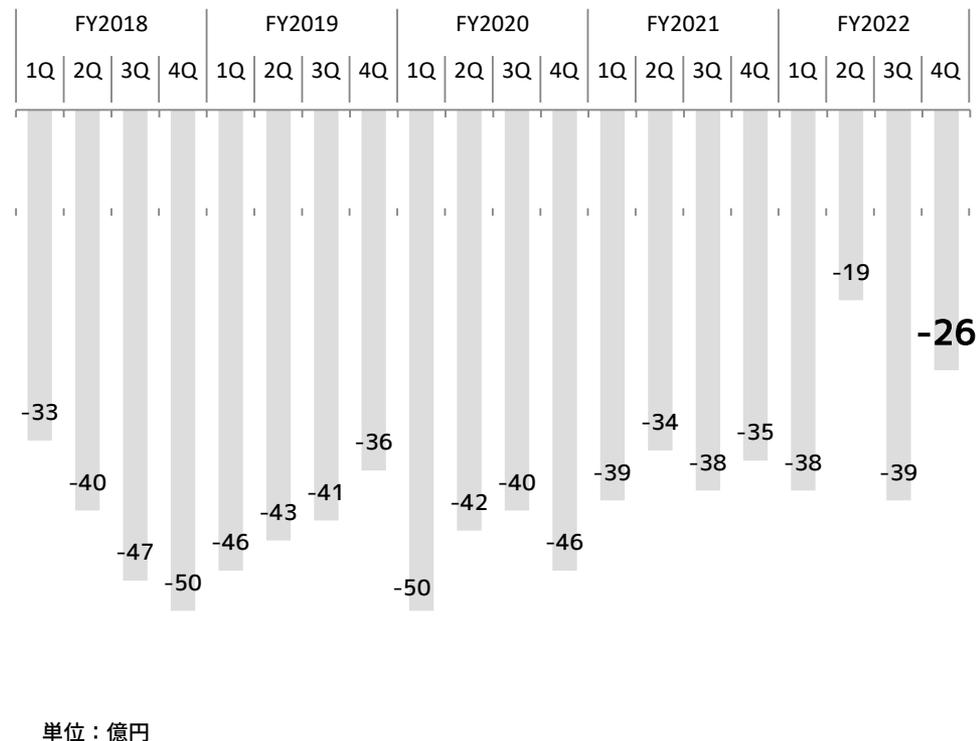
4Q **302**億円 (YonY **33.5%**増)



[営業損益 (四半期)]

4Q営業損失 **-26**億円

「WINTICKET」等の収益貢献により損益改善



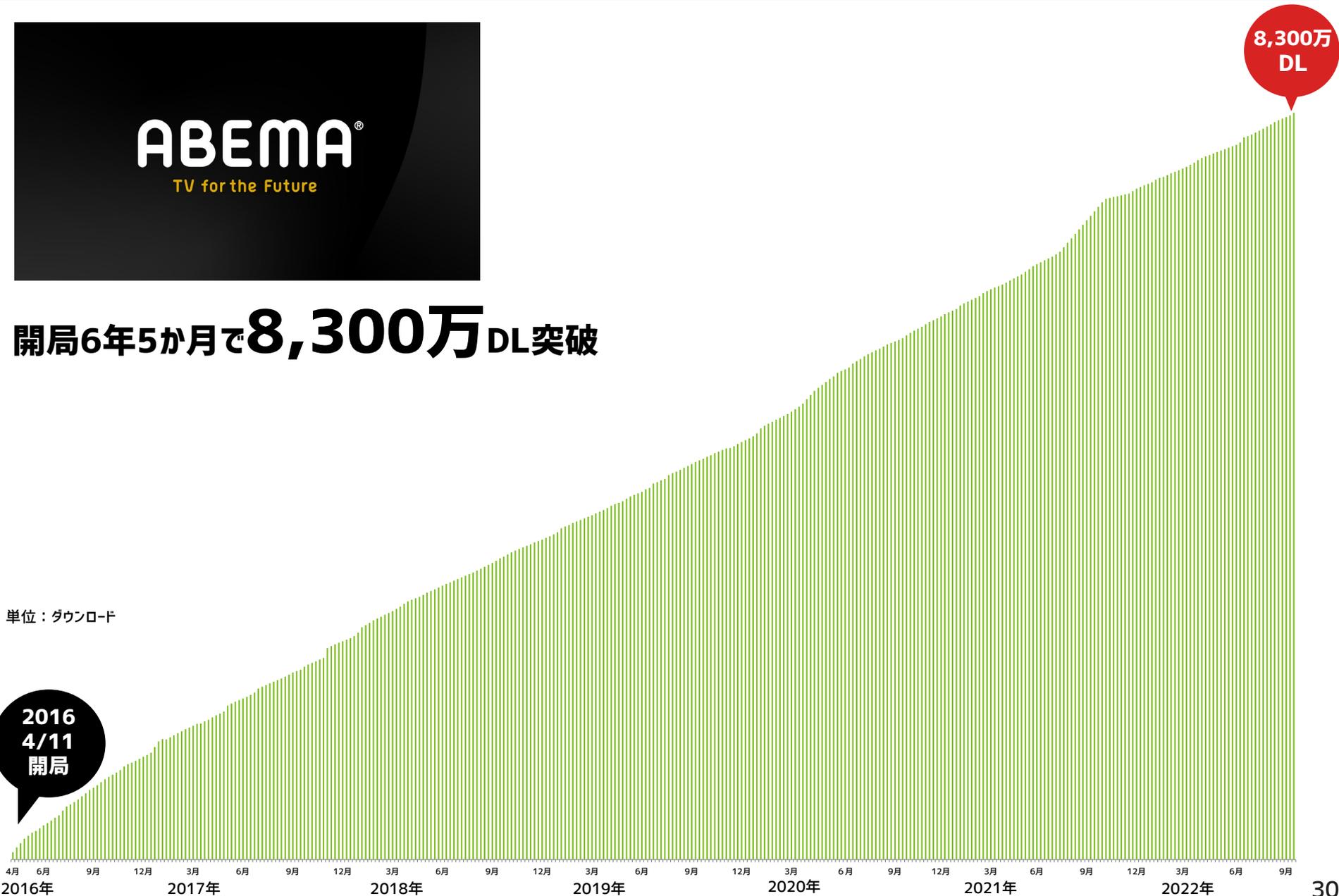
※ 四半期の営業損益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

5. メディア事業



開局6年5か月で**8,300万DL**突破

単位：ダウンロード

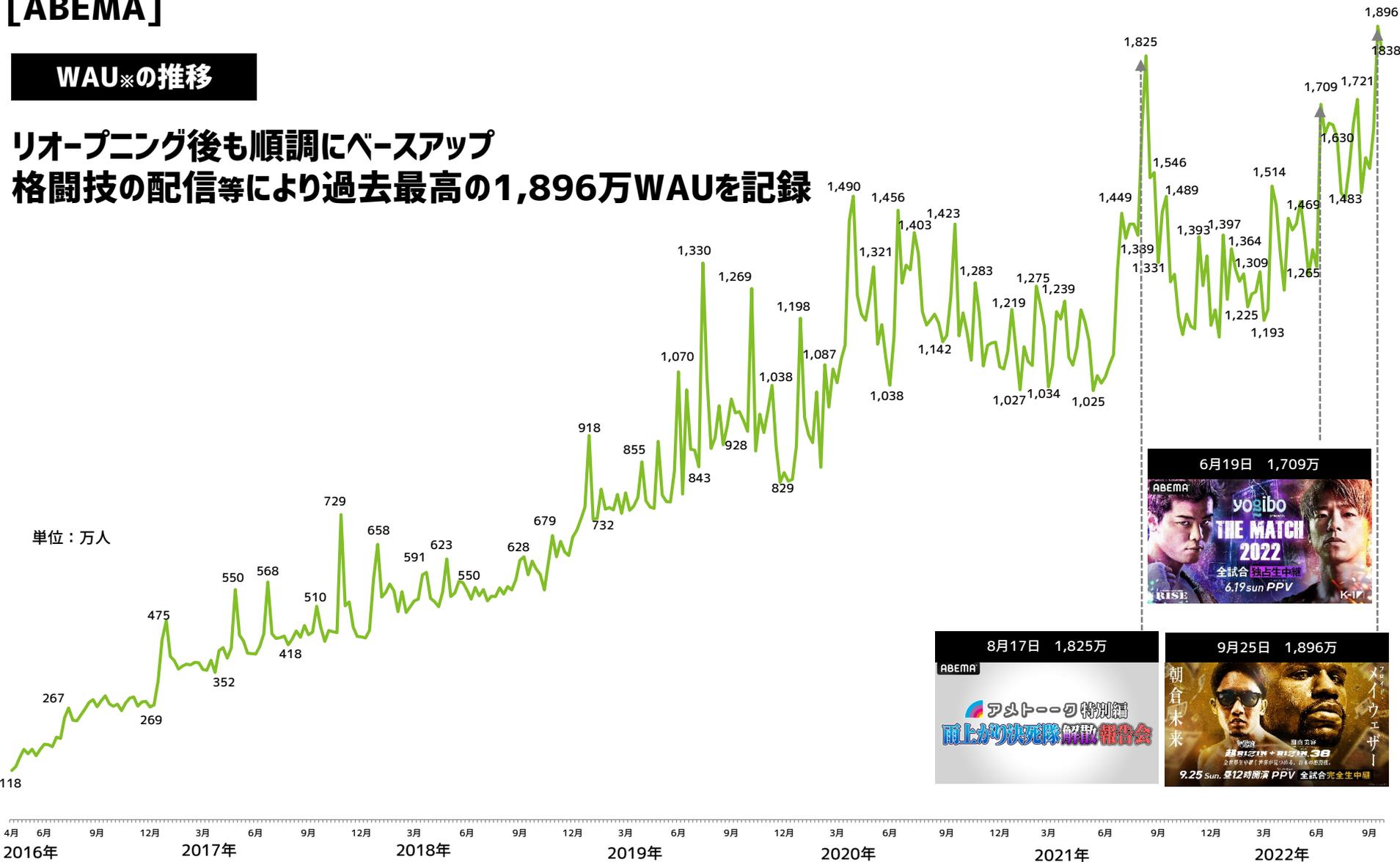


5. メディア事業

[ABEMA]

WAU※の推移

リオープン後も順調にペースアップ
格闘技の配信等により過去最高の1,896万WAUを記録



単位：万人



※ WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

5. メディア事業

[ABEMA] 多様なジャンルのコンテンツを配信

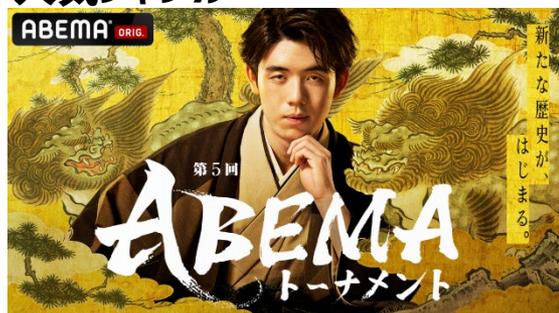
オリジナル番組



コラボ独占番組



人気ジャンル



5. メディア事業

[ABEMA] ライブ(リニア)配信との親和性が高いスポーツコンテンツを強化



※1 「プレミアリーグ」：リーグ開幕戦の2022年8月6日～放送開始
※2 「MLB」：2022年4月8日～放送開始 公式戦324試合を完全生中継
※3 「超RIZIN+RIZIN.38」：2022年9月25日 PPVにて生中継
※4 「THE MATCH 2022」：2022年6月19日 PPVにて生中継

5. メディア事業

[ABEMA] 「FIFA ワールドカップ※1」に向け続々と関連コンテンツをリリース

FIFA WORLD CUP Qatar 2022

FIFA ワールドカップ カタール 2022

アベマで 日本史上初!

全64試合 無料生中継

ABEMA TV for the Future

OFFICIAL INTERNET BROADCASTER

「サッカー-日本代表独占インタビュー THE VOICE※2」

THE VOICE

SPECIAL EPISODES サッカー-日本代表独占インタビュー

「FIFA ワールドカップ64※3」

FIFA ワールドカップ 64

「FIFA ワールドカップ」キャスター就任

FIFA ワールドカップ カタール 2022

ナインティナイン 矢部 浩之 が

テレビ朝日・ABEMA

ワールドカップ キャスターに就任

「FIFA ワールドカップ」応援サポーター就任

FIFA ワールドカップ カタール 2022

千鳥 ノブ が

ABEMA・テレビ朝日

FIFA ワールドカップ 応援サポーターに就任

テーマソング「一斉ノ喝采」の決定

LiSA いっせいのかっさい

一斉ノ喝采

ABEMA・テレビ朝日

FIFA ワールドカップ カタール 2022

番組公式テーマソング

「キャプテン翼※4」との特別コラボ動画公開

すべてをみせるときがきた。

最高の視聴環境で FIFA ワールドカップ 楽しもう!

キャプテン翼

「ABEMA FIFA ワールドカップ サポーターイレブン」※5

ABEMA FIFA ワールドカップ サポーターイレブン決定

「渋谷杯-シブカップ-※6」の始動

広告クリエイティブ学生コンペ シブカップ

渋谷杯 クリエイティブ募集

- ※1 「FIFA ワールドカップ」：開催期間2022年11月20日～12月18日
- ※2 「サッカー-日本代表独占インタビュー THE VOICE※2」：2022年7月13日～9月21日
- ※3 「FIFA ワールドカップ64」：テレビ朝日共同制作番組 2022年5月28日～放送開始
- ※4 「キャプテン翼」：高橋陽一／集英社
- ※5 「ABEMA FIFA ワールドカップ サポーターイレブン」：2022年10月21日～活動開始
- ※6 「渋谷杯-シブカップ-」:学生を対象にした広告クリエイティブコンペ 2022年11月2日～受賞作品発表

[ABEMA] サッカーの新しい視聴体験

FIFAワールドカップ カタール2022
ABEMAで全64試合無料生中継

サッカーの新しい視聴体験を促進する
新機能発表

ワールドカップ特設ページ



マルチアングル映像



試合データ



見逃しフルマッチ配信



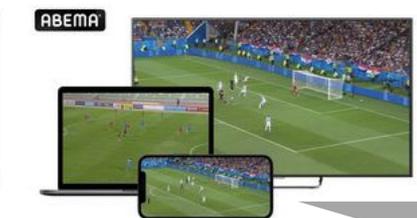
追っかけ再生



コメント機能



マルチデバイス



最高品質・唯一無二の視聴体験を目指す

[競争優位性]

コンテンツ



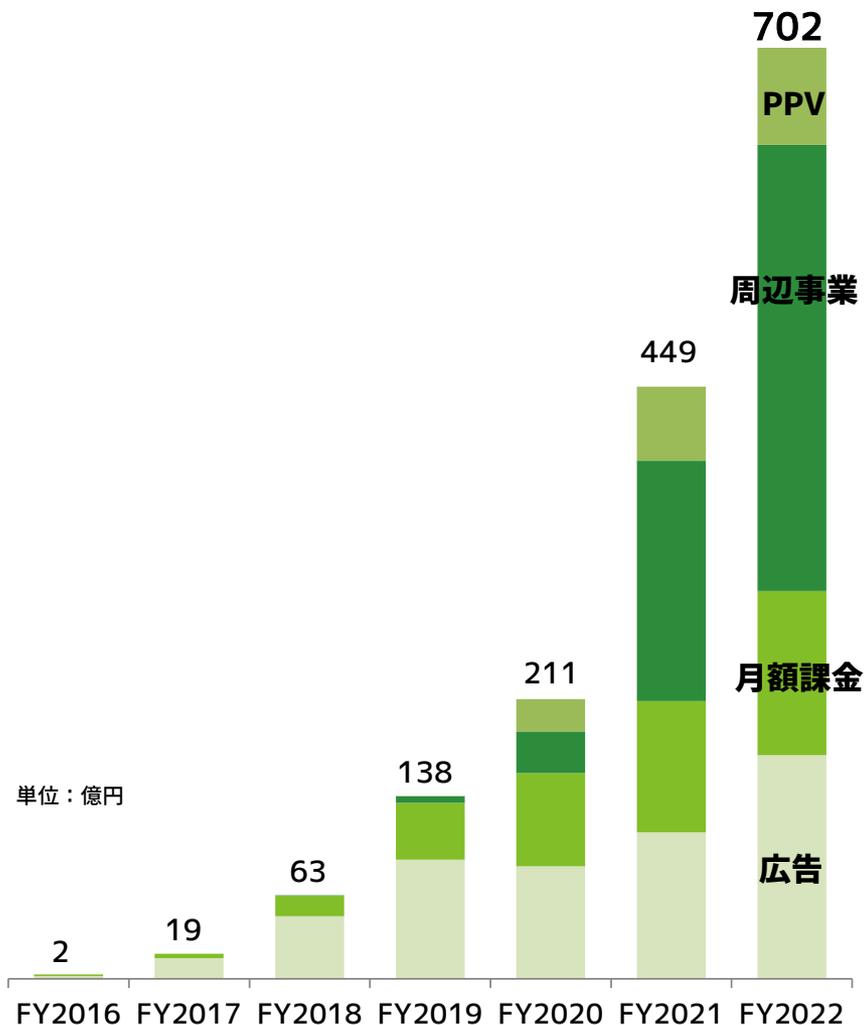
テクノロジー



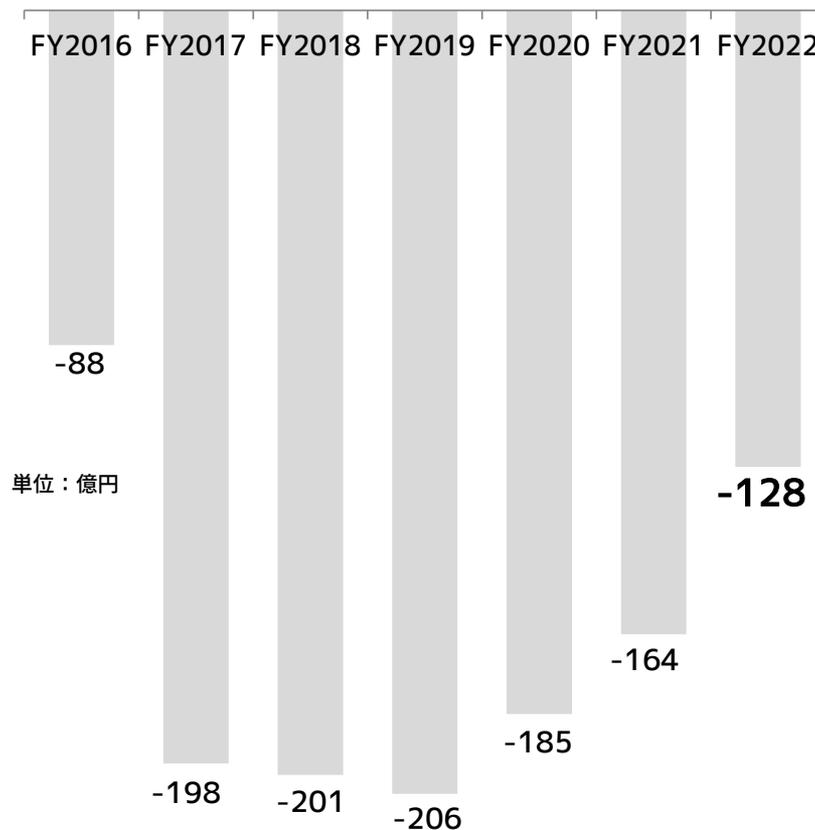
「新しい未来のテレビ」

5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高（通期）]
広告と周辺事業が好調によりYonY1.6倍



[ABEMAと周辺事業の営業損益（通期）]
FY2020より損失改善のフェーズに



※四半期の営業損益：特別インセンティブは含まず

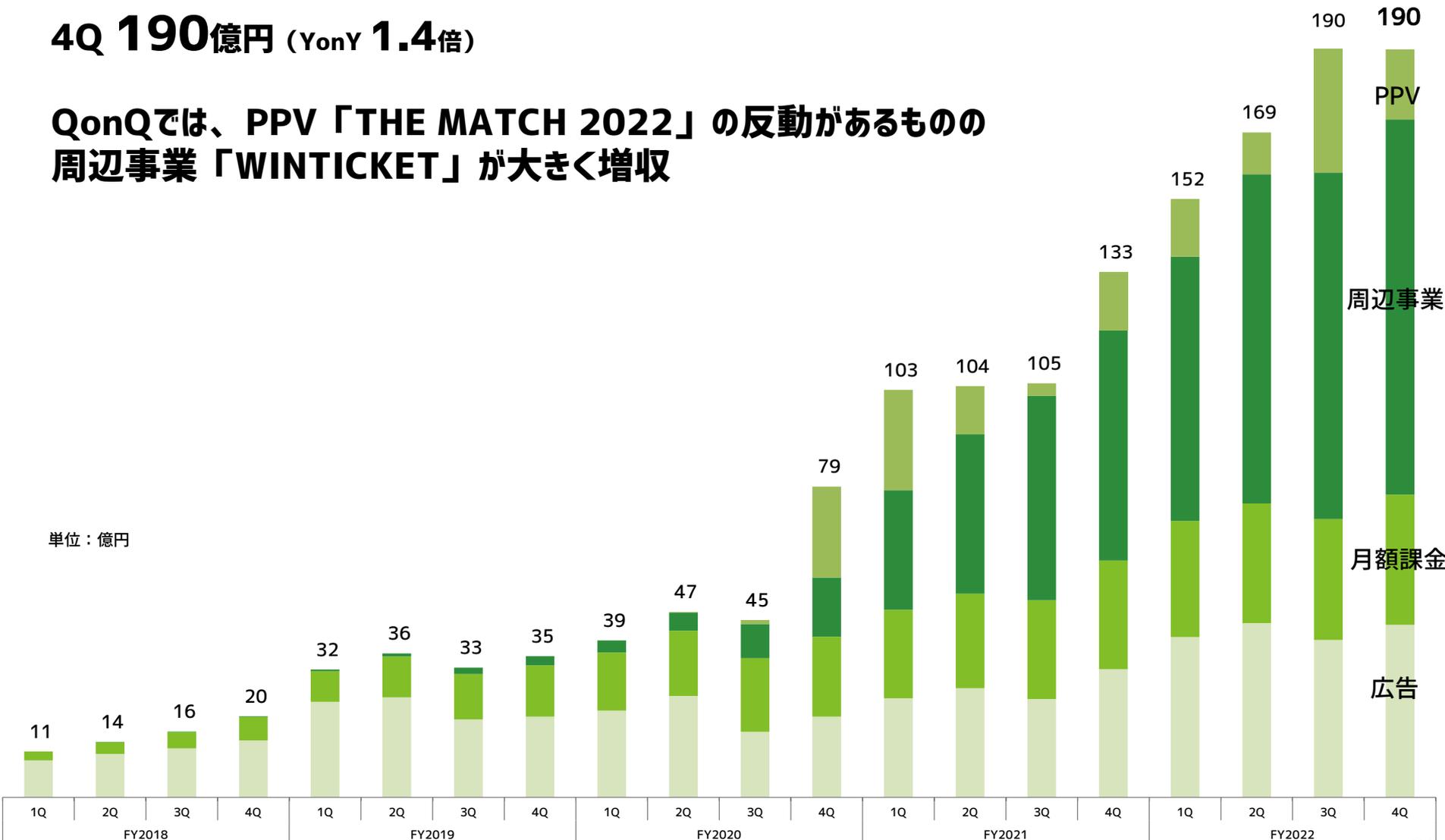
5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高]

4Q **190**億円 (YonY **1.4**倍)

QonQでは、PPV「THE MATCH 2022」の反動があるものの
周辺事業「WINTICKET」が大きく増収

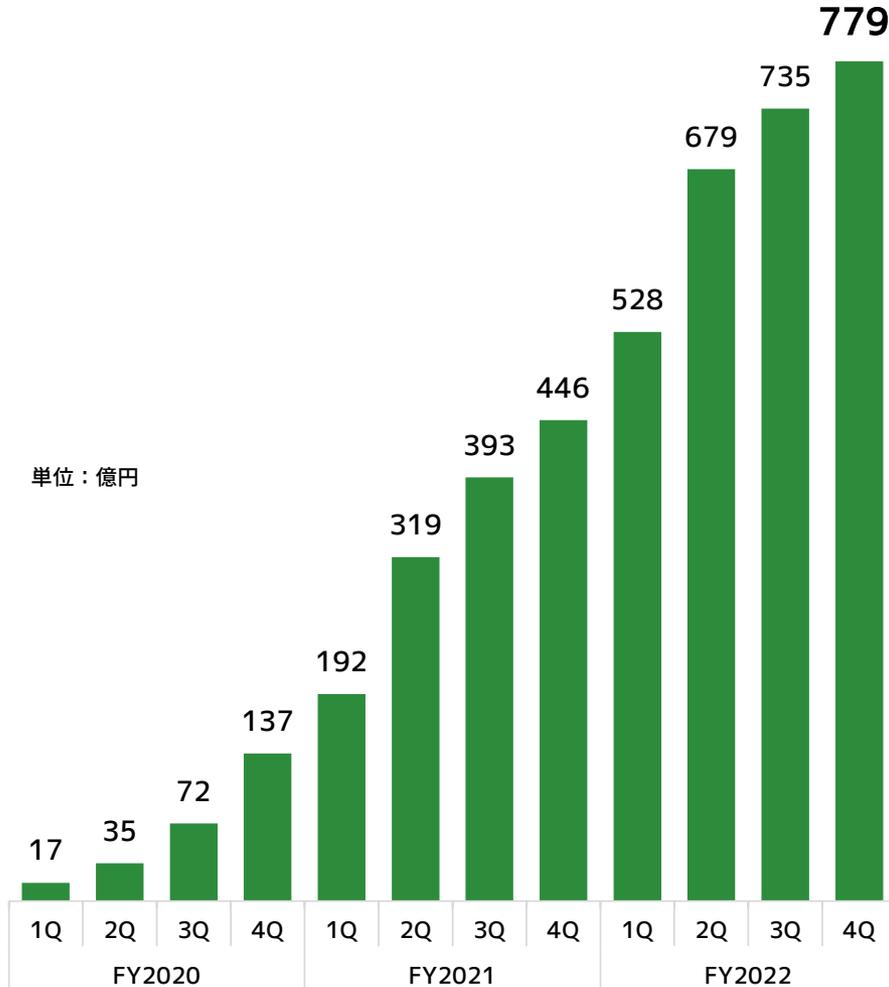
単位：億円



5. メディア事業

[WINTICKET] 取扱高YonY 1.7倍と好調に推移

「WINTICKET」四半期取扱高※1の推移



オリジナルデータを活用した予測機能の拡充

WINTICKETだけにしかないここだけのデータが満載

PRO予想フィード

EXデータ

種別	過去成績	当期成績	対戦成績	対戦成績	対戦成績	対戦成績
カマシキ	0%	30%	0%	0%	0%	0%
...

AI予想

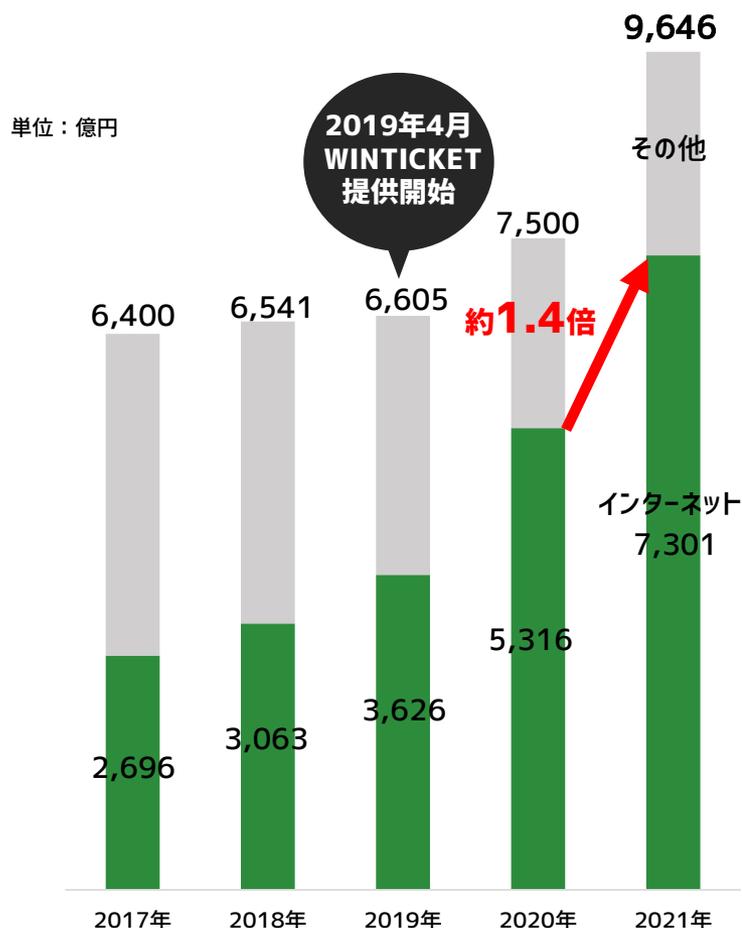
本人確認機能「LIQUID eKYC※2」の導入

本人確認サービス
「LIQUID eKYC」を
導入開始

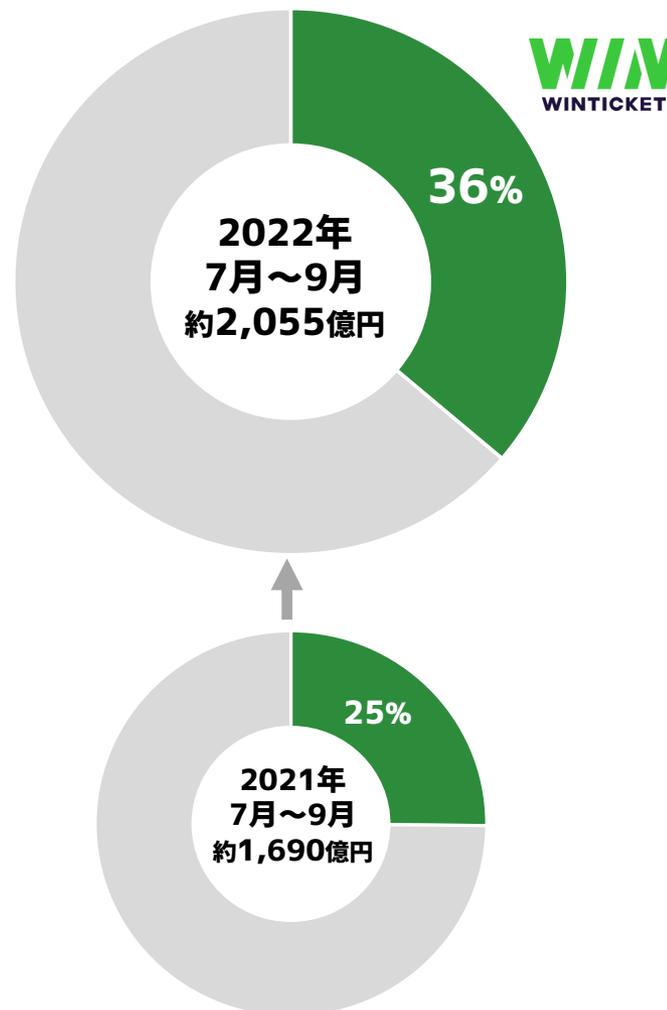
※1 四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する(株)WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む)
 ※2 「LIQUID eKYC」：(株)Liquidが提供する生体認証技術を用いてオンラインで本人確認を完了するサービス

[WINTICKET] 成長市場の中で引き続きシェア拡大

競輪市場※1



インターネット投票におけるシェア※2



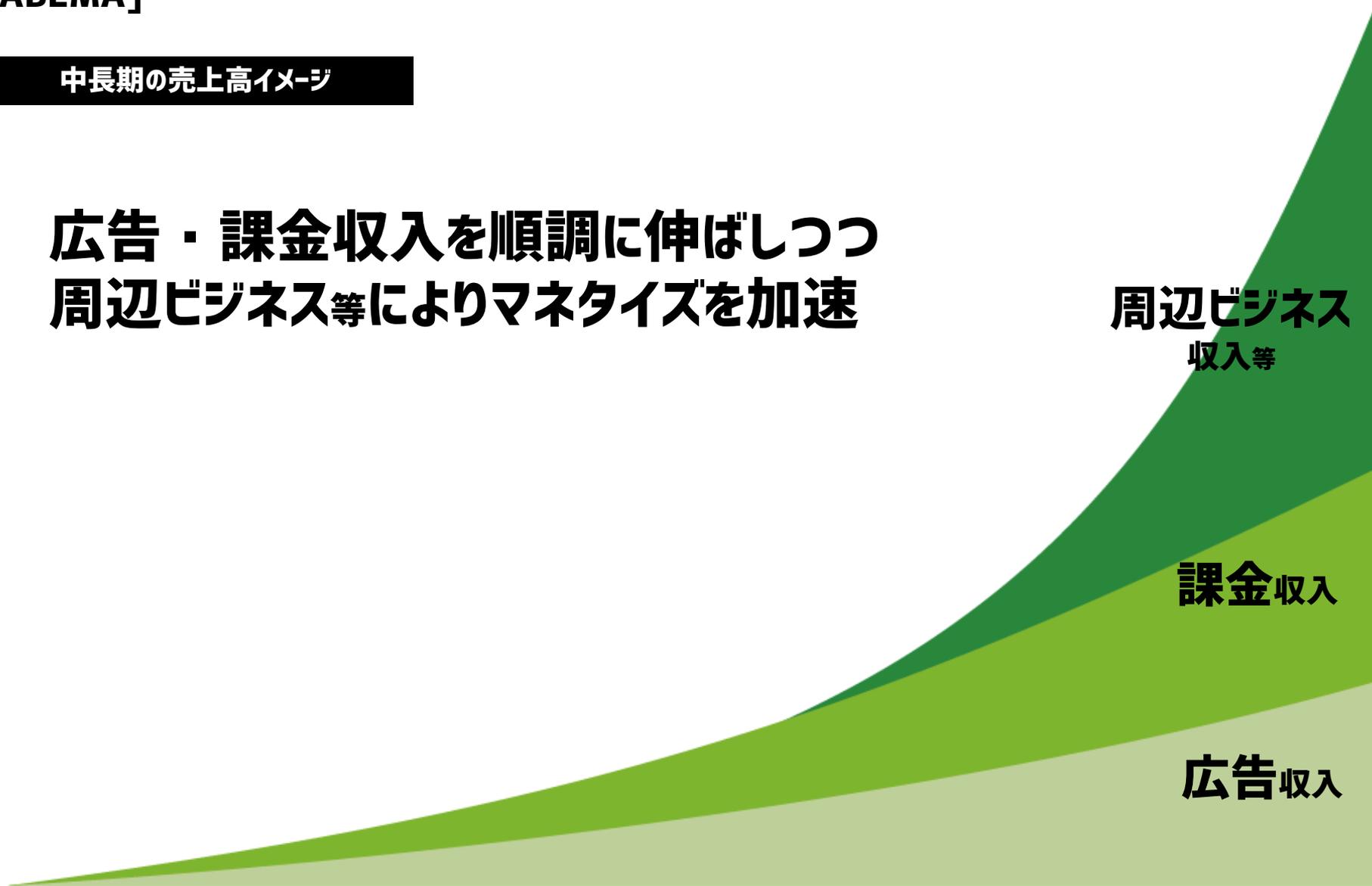
※1 競輪市場：経済産業省「競輪・オートレース業界の現状と課題」より引用

※2 インターネット投票におけるシェア：2021年7月～9月、2022年7月～8月は公益財団法人JKAの広報KEIRIN「電話投票」売上高より引用 2022年9月は自社想定

[ABEMA]

中長期の売上高イメージ

広告・課金収入を順調に伸ばしつつ
周辺ビジネス等によりマネタイズを加速



中長期の戦略

[各事業の方向性]

メディア事業

「ABEMA」の規模拡大 & マネタイズ強化

広告事業

広告効果最大化を強みにシェア拡大を狙う

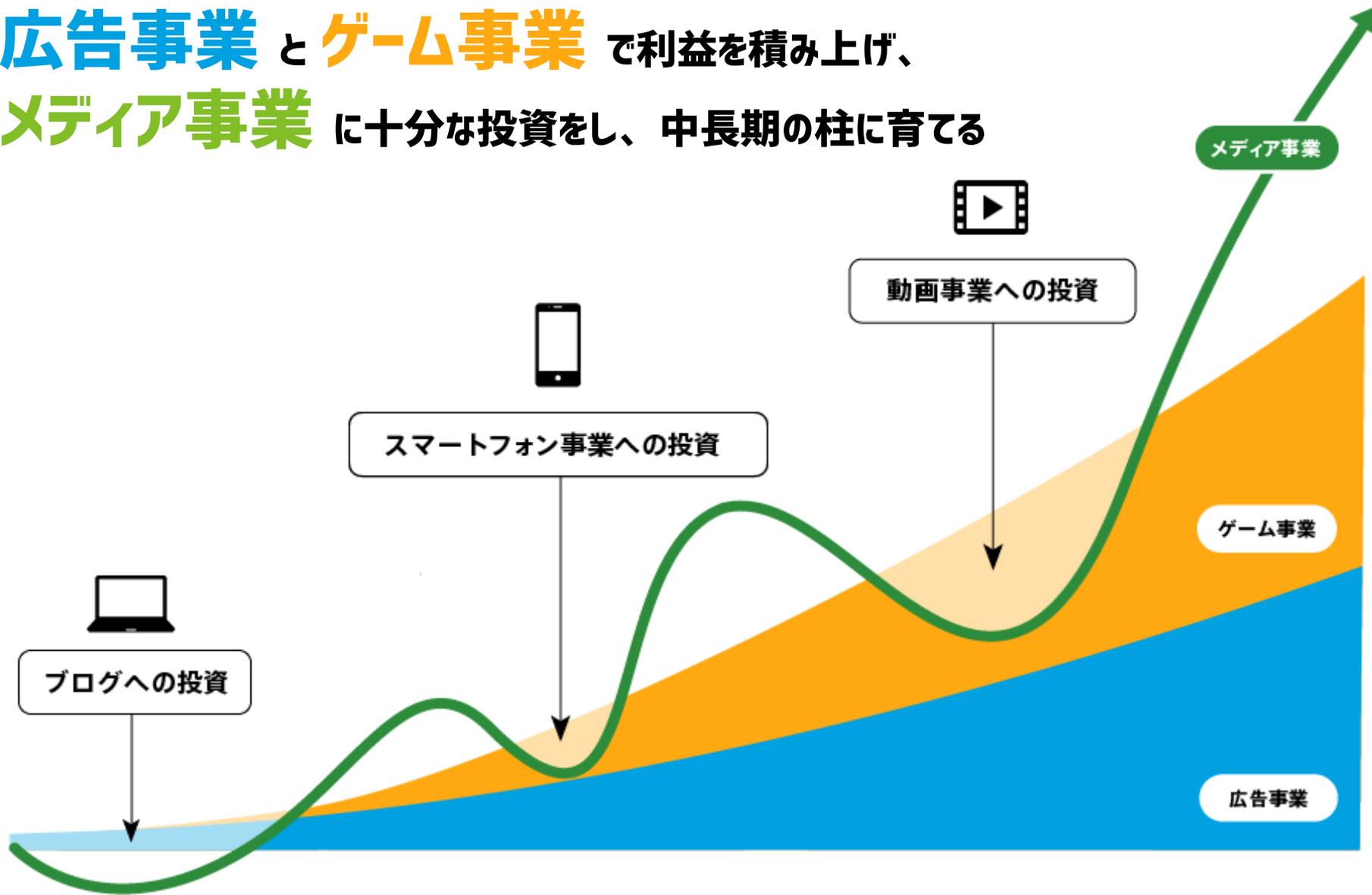
ゲーム事業

主力タイトルの運用強化と新規ヒットの創出

6. 中長期の戦略

[中長期の営業利益イメージ]

広告事業 と **ゲーム事業** で利益を積み上げ、
メディア事業 に十分な投資をし、中長期の柱に育てる





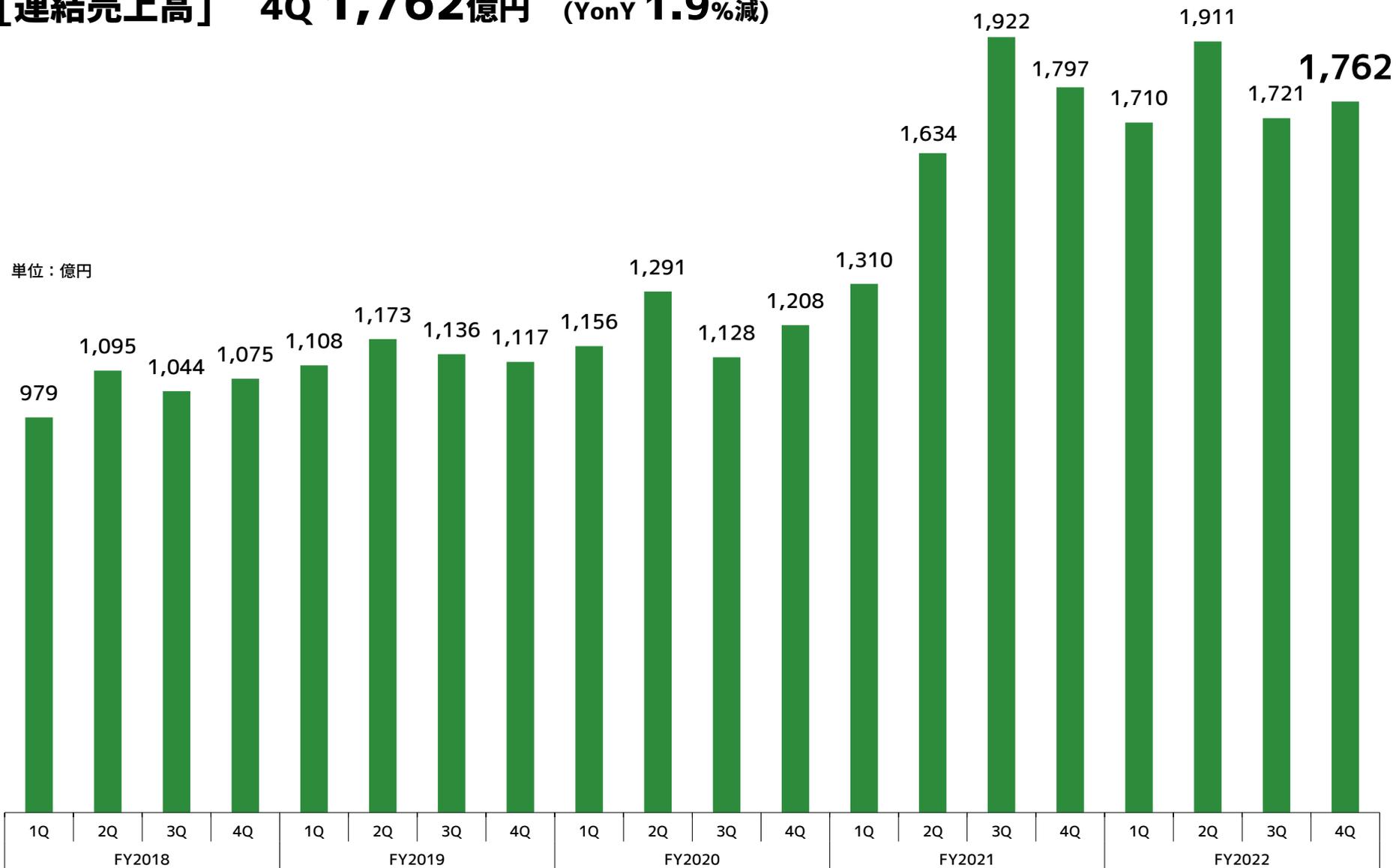
中長期で応援してもらえる企業を目指す

参考資料

- ・ 四半期決算（2022年7月～9月）
- ・ パーパス
- ・ ガバナンス

7. 参考資料_四半期決算 (2022年7月~9月) CyberAgent®

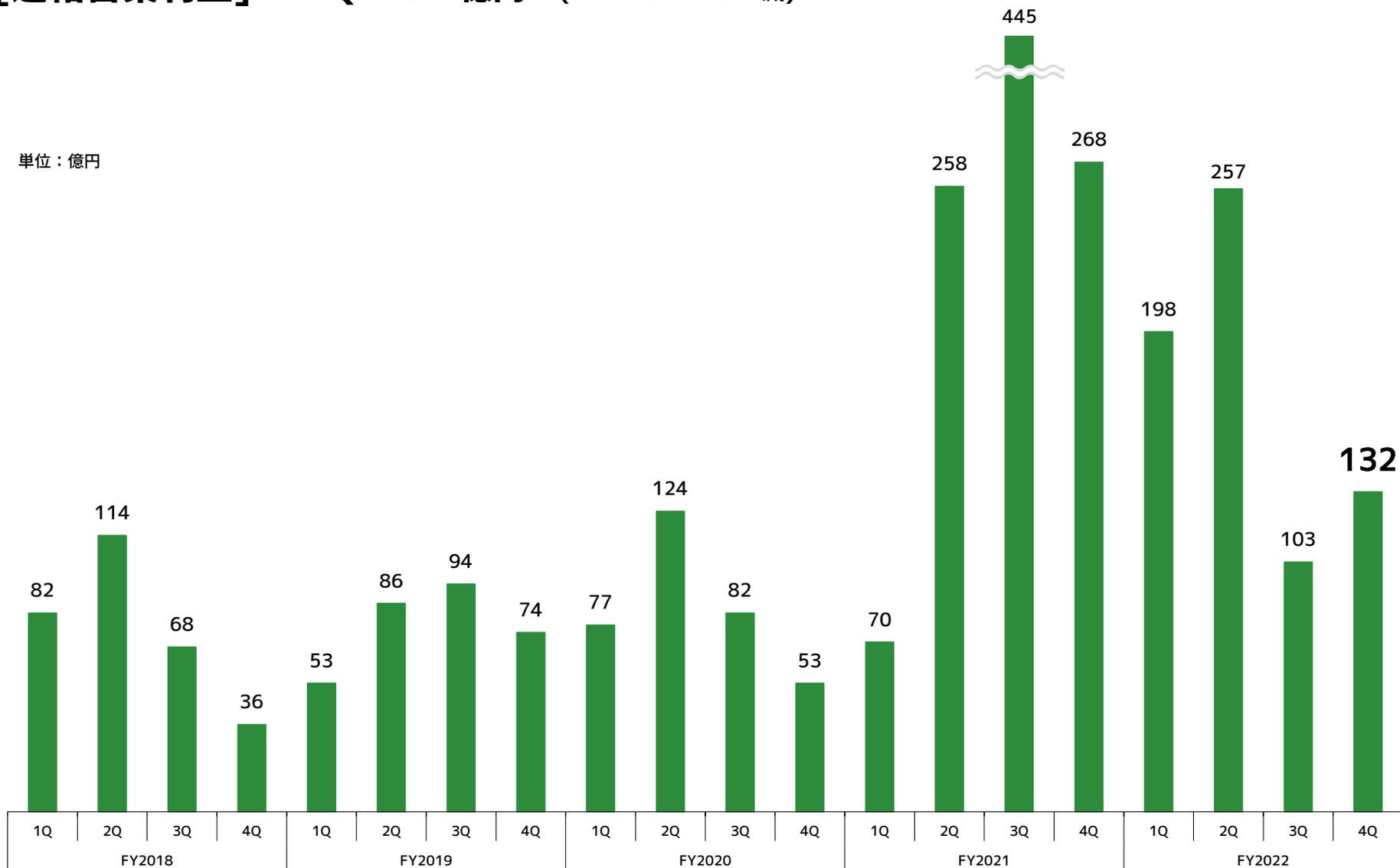
[連結売上高] 4Q 1,762億円 (YoY 1.9%減)



7. 参考資料_四半期決算（2022年7月～9月） CyberAgent®

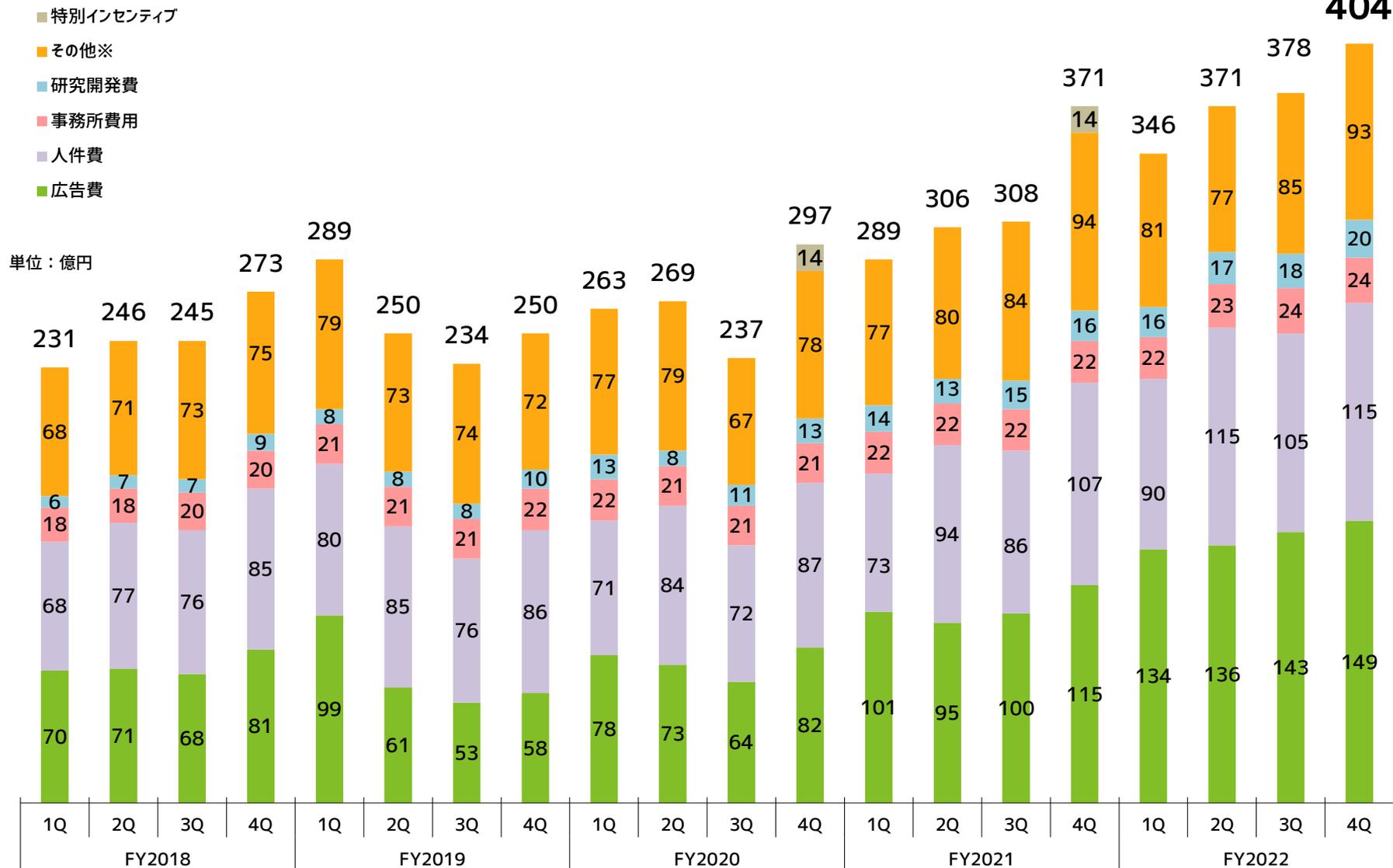
[連結営業利益] 4Q 132億円 (YoY 50.8%減)

単位：億円



7. 参考資料_四半期決算（2022年7月～9月） CyberAgent®

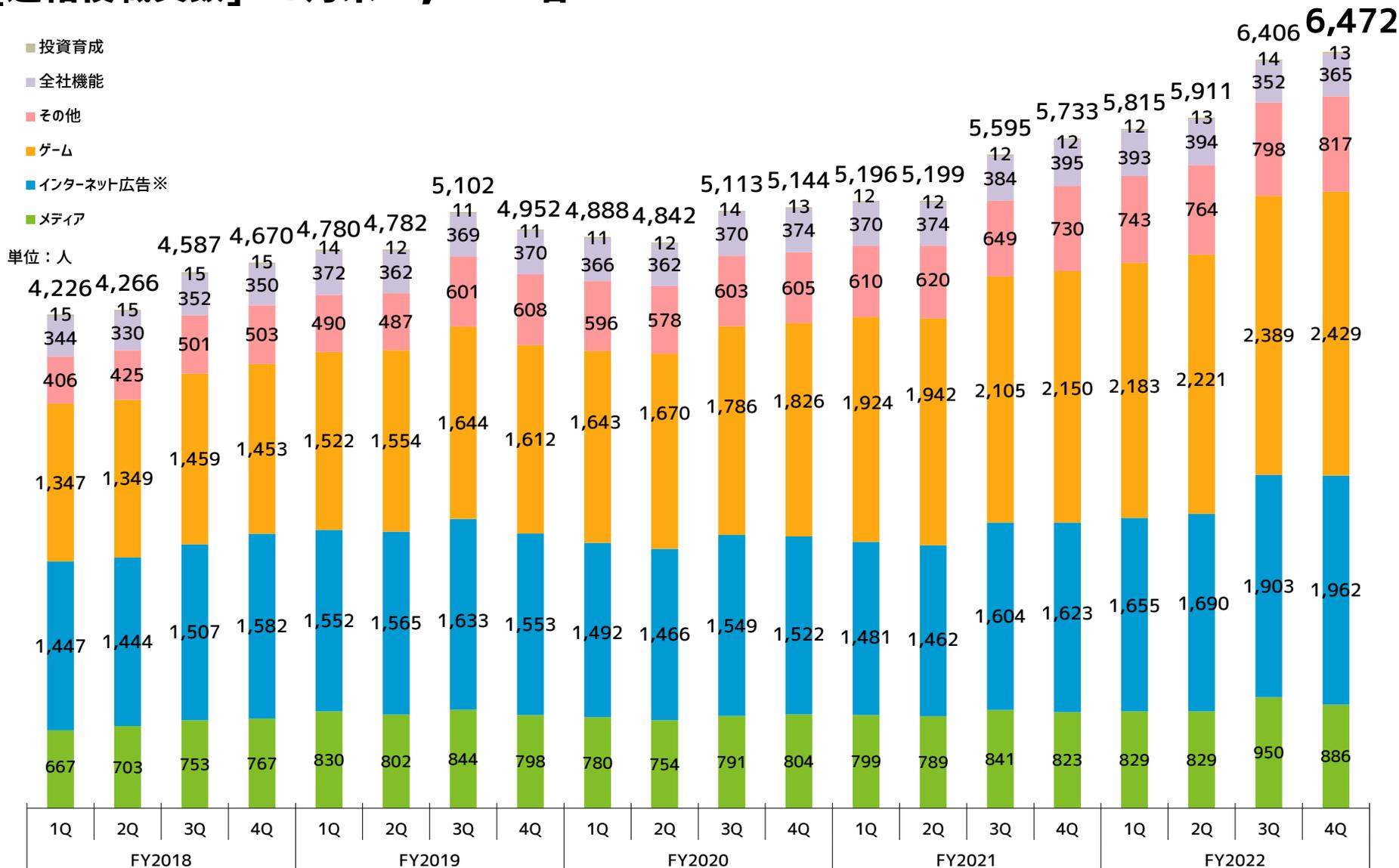
[販売管理費] 4Q 404億円



※ FY2022より研究開発費をその他から切り出し、販売関連費はその他に合算。FY2018から遡及
 その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

7. 参考資料_四半期決算 (2022年7月~9月) CyberAgent®

[連結役員数] 9月末 6,472名



※ インターネット広告：2022年6月29日に㈱マイクロアドが非連結となったためFY2018から遡及し控除

7. 参考資料_四半期決算（2022年7月～9月） CyberAgent®

[損益計算書]

単位：百万円	FY2022 4Q	FY2021 4Q	YonY	FY2022 3Q	QonQ
売上高	176,226	179,728	-1.9%	172,155	2.4%
売上総利益	53,625	64,065	-16.3%	48,227	11.2%
販売管理費	40,410	37,197	8.6%	37,855	6.7%
営業利益	13,215	26,867	-50.8%	10,371	27.4%
営業利益率	7.5%	14.9%	-7.4pt	6.0%	1.5pt
経常利益	13,199	26,894	-50.9%	10,549	25.1%
特別利益	189	90	110.6%	1,209	-84.3%
特別損失	4,704	3,411	37.9%	1,818	158.7%
税金等調整前当期純利益	8,684	23,573	-63.2%	9,940	-12.6%
当期純利益※	3,518	8,509	-58.6%	3,544	-0.7%

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
 (株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

7. 参考資料_四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2022年9月末	2021年9月末	YonY	2022年6月末	QonQ
流動資産	293,850	301,650	-2.6%	286,447	2.6%
現預金	165,907	181,451	-8.6%	167,264	-0.8%
固定資産	89,826	80,885	11.1%	88,220	1.8%
総資産	383,698	382,578	0.3%	374,695	2.4%
流動負債	130,014	140,714	-7.6%	128,058	1.5%
(未払法人税等)	5,036	29,723	-83.1%	3,201	57.3%
固定負債	30,768	47,718	-35.5%	29,953	2.7%
株主資本	138,079	119,128	15.9%	134,629	2.6%
純資産	222,915	194,145	14.8%	216,683	2.9%

 CyberAgent. | Purpose

新しい力とインターネットで 日本の閉塞感を打破する

あらゆる産業のデジタルシフトに貢献する

新しい未来のテレビ ABEMA を、いつでもどこでも繋がる社会インフラに

テクノロジーとクリエイティブの融合で世界に挑戦する

年功序列を排除し、21世紀型の日本的経営を体現する

時代の変化に適合し、グローバルカンパニーを目指す

インターネットを通じて日本を元気に

社外取締役比率50%

2023年度より執行役員を増員、執行役員以上の女性比率18.2%



[取締役] 監査等委員である取締役3名を含む合計8名（男性7名・女性1名）
うち社外取締役が半数の4名

取締役



代表取締役
藤田 晋



取締役
日高 裕介



取締役
中山 豪



社外

社外取締役
中村 恒一



社外

社外取締役
高岡 浩三

監査等委員



女性

取締役 常勤監査等委員
塩月 燈子



社外

社外取締役 監査等委員
堀内 雅生



社外

社外取締役 監査等委員
中村 知己

[執行役員]

本体役員室



代表執行役員 社長
藤田 晋



執行役員 副社長
日高 裕介



執行役員 副社長
岡本 保朗



専務執行役員
中山 豪



専務執行役員
山内 隆裕



女性

専務執行役員
石田 裕子



専務執行役員
飯塚 勇太



昇格

専務執行役員
技術担当
長瀬 慶重

[執行役員]

常務執行役員



常務執行役員
内藤 貴仁



常務執行役員
CHO
曾山 哲人



常務執行役員
浮田 光樹



常務執行役員
山田 陸



昇格

常務執行役員
小池 英二



昇格

常務執行役員
武田 丈宏

執行役員



執行役員
石井 洋之



執行役員
佐藤 洋介



執行役員
佐藤 真人



執行役員
谷口 達彦



執行役員
中田 大樹



執行役員
野村 智寿



執行役員
藤井 琢倫



執行役員
宮田 岳



女性

執行役員
横山 祐果



女性

執行役員
河合典子



執行役員
近藤 裕文



執行役員
佐野 智宏

新任



女性

執行役員
高井 里菜



女性

執行役員
竹内 ひの

統合報告書 「CyberAgent Way 2021」



2021年度版は、10月に制定したパーパス「新しい力とインターネットで日本の閉塞感を打破する」をテーマに、当社の競争優位性やESG情報など、持続的な企業成長を支える様々な施策を掲載しています。ぜひ、IRサイトよりご覧ください。

統合報告書「CyberAgent Way 2021」

<https://www.cyberagent.co.jp/ir/>

Click!!



LINE公式アカウント 開設しました

LINE公式アカウント「サイバーエージェント IR News」を開設しました。IR情報やニュースを中心に、動画コンテンツ、特集記事、独自の取り組みなど、様々な情報をお届けします。



LINE ID: @cyberagent_ir

FY2023 1Q決算発表は2023年1月25日（水）15時以降を予定しております。

【ゲーム事業のCopyright】

- 1 © Sumzap, Inc. All Rights Reserved.
- 2 © Cygames, Inc.
- 3 © 2014-2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved Developed by Cygames, Inc. 配信元：株式会社スクウェア・エニックス
- 4 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. 配信元 (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営
- 5 © Cygames, Inc.
- 6 © BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
- 7 © Cygames, Inc.
- 8 © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro** All rights reserved.
- 9 © Cygames, Inc.
- 10 © 2021,2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.Developed by Applibot,Inc.