

PERO'S  
ステーション



ドラゴンボール

# DRAGON BALL Z

## 復活のF

ふっかつのエフ

第77期

平成26年4月1日～  
平成27年3月31日

決算のご報告

東映アニメーション株式会社

株主の皆様へ

# 『創発企業2.0』で もっとたくさんの面白いことが できる会社に

代表取締役社長 高木 勝裕

**経営理念** 世界の子どもたちと人々に「夢」と「希望」を与える“創発企業”となることを、目指す。

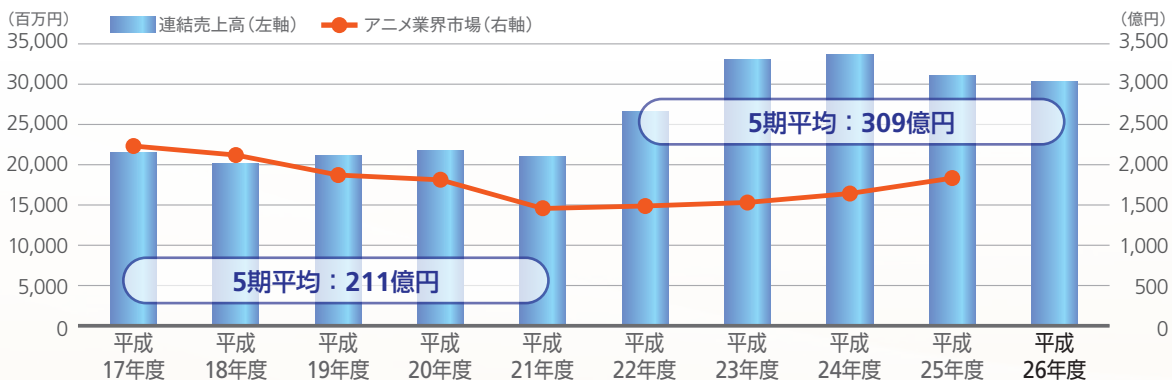
## “創発企業”

想像力と工夫をもって、新たな作品や  
ビジネスを創造・発信していく企業

## “創発企業2.0”

全員が活発にコラボレーションし、  
想像力と工夫をもって、新たな作品や  
ビジネスを創造・発信していく企業

### 連結売上高とアニメ業界市場比較



■ 連結売上高	21,561	20,153	21,148	21,718	20,960	26,622	33,011	33,644	31,027	30,313	(百万円)
● アニメ業界市場	2,232	2,120	1,872	1,812	1,457	1,488	1,532	1,643	1,834	-	(億円)

※日本動画協会「アニメ産業レポート2014」より。【アニメ業界市場】はアニメ制作会社の売上高を推定したもので、金額は暦年(1月～12月)ベース

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。また平素は格別のご支援を賜り心より御礼申し上げます。

## 潮目の変化

当期は、減収・増益での着地となり、三つの点で大きく潮目の変化を感じさせられる年度でもありました。一つ目は海外売上高比率が前期の15%から22%へと大きく伸びたこと。二つ目は、ここしばらく業績を強力に牽引してきた「ワンピース」の国内展開が、ブームの起点となった平成22年度の水準に収束してきたこと。三つ目は4期連続で売上高300億円を突破し、過去5期平均でも309億円となったことです。

それ以前の5期(平成17年～21年度)を振り返ってみると、売上高の平均は211億円でした。アニメ業界市場が平成17年の2,232億円をピークにほぼ横ばいで推移する一方、逆に当社グループは300億円台へと業績を拡大することができました。ビジネスの中身が大きく変化している中で、大台を連続して達成できたことは、ヒットの有無はあるものの、その時々で機をうまく捉える展開ができた結果ではないかと考えています。

## 『創発企業2.0』への進化

これまで進めてきた基盤固めには一定の成果が見えつつも、パッケージからオンライン、携帯からスマホへと我々を取り巻く環境は急速に変化しており、

アニメの視聴者層やその楽しみ方も多様化しています。中長期的に業績・業容を拡大していく為には、当社のエンジンである「企画・製作」の磨きこみに加え、開拓余地の大きい国内での周辺事業や海外事業におけるさらなるチャレンジが不可欠です。

これらを実現するための行動指針として、平成27年度から始まる経営方針において、当社の経営理念にある“創発企業”を『創発企業2.0』として再定義しました。従来の職務・部門別のタテ方向中心の業務の進め方から、部門を超えた有機的なタテヨコ連携へと進化させることで、全ての社員が活発にコラボレーションし、新しいことにチャレンジしていけるよう、現場をエンパワーする為のさまざまな体制準備を進めてまいります。チャレンジに当たっての制約は設けず、成長を加速させる為の手段として、中途採用の活性化や外部企業との業務提携・M&Aの検討、開発投資の強化等、『もっとたくさんの面白いことができる会社』を目指してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後ともいっそうのご支援とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

平成27年6月

代表取締役社長

高 不 勝 裕



# 決算のご報告

平成26年4月1日～平成27年3月31日(第77期連結会計年度)

※記載金額は、百万円未満を切り捨てて表示しております。

中国向けで大口の映像配信契約やアプリゲームの契約があったこと等から海外ビジネスが伸長した一方、国内において主力作品の展開やソーシャルゲーム事業に一巡感が見られたこと等から、連結売上高は前年同期比2.3%減の303億13百万円となりました。また、スタジオの再開発による前倒し償却等で販売費及び一般管理費が8.2%増加した一方、海外での収益が拡大したこと等から原価率が改善し(71.8%→68.4%)、各段階利益はいずれも増益となりました。

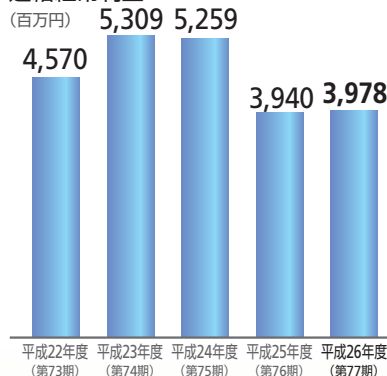
連結売上高  
(百万円)



連結営業利益  
(百万円)



連結経常利益  
(百万円)



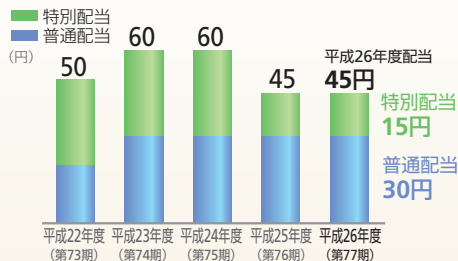
連結当期純利益  
(百万円)



## 配当

当社は継続的かつ安定的な配当の実施を基本に、中長期的な事業計画に基づく積極的な事業展開のための内部資金の確保や業績等を総合的に勘案して、配当を決定しております。

年間配当金につきましては、普通配当30円に特別配当15円を加え、1株当たり45円といたしました。

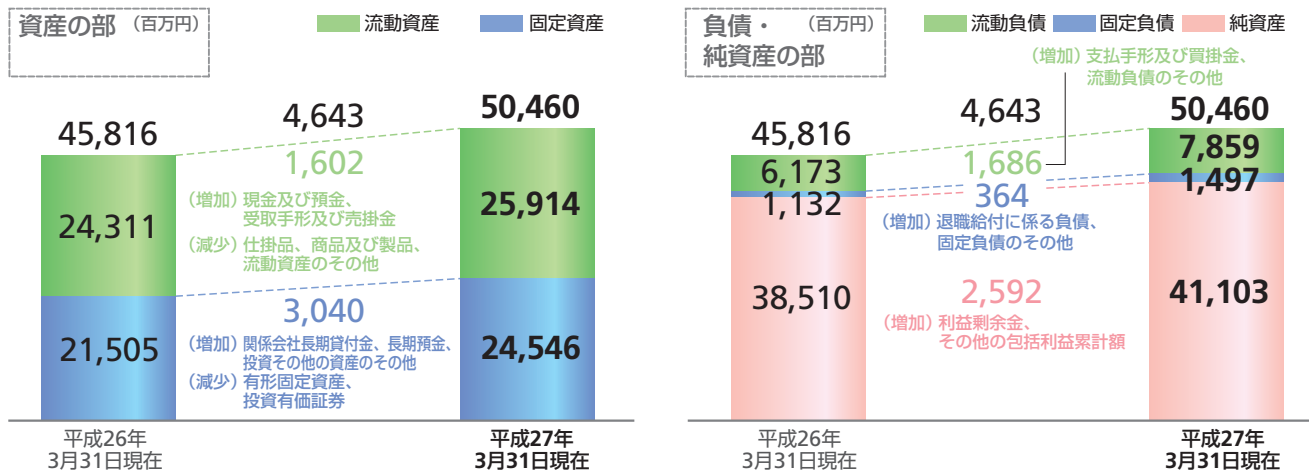


詳細な財務情報のご案内

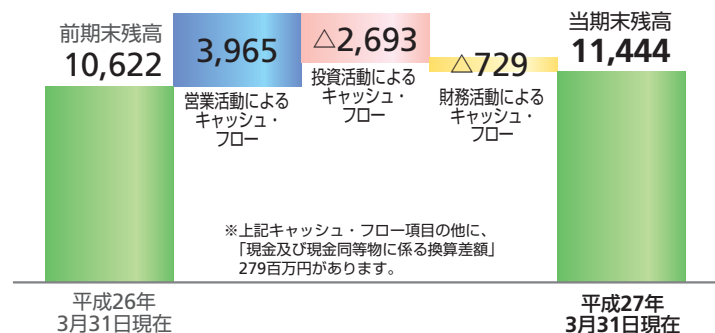
当社ホームページの「IR情報」に各種資料を掲載しています。

【IR情報】 <http://corp.toei-anim.co.jp/ir>

## 連結貸借対照表



## 連結キャッシュ・フロー (百万円)



### ポイント

当期末の資産につきまして、前期末に比べ10.1%増加し504億60百万円となりました。自己資本比率は81.5%と引き続き安定した財政状態を維持しております。

### 第78期見通し

国内では引き続き主力作品による収益基盤の安定・拡大を図るとともに、「ドラゴンボール超(スーパー)」や、「デジモンアドベンチャー tri.(トライ)」、「聖闘士星矢 黄金魂 -soul of gold-」といった新作を展開いたします。しかしながら国内事業全体としては、テレビ・劇場作品の製作本数減に加え、遊技機関連収入の減少から減収を見込んでおります。

海外では、中国や北米を中心に映像配信事業の拡大を見込む一方、著作権事業では前期の反動減を見込んでおります。

また販管費につきまして、スタジオ移転費用が減る一方、将来のヒットづくりのためのパイロット映像や映像技術開発等への開発投資が増えることから、前期に比べほぼ横ばいとなる見込みです。

以上により、次期の見通しにつきましては右表のとおりとなります。

### 平成27年度(第78期) 連結業績予想・配当予想

売上高	27,500 百万円
販管費	5,550 百万円
営業利益	3,000 百万円
経常利益	3,200 百万円
当期純利益	1,900 百万円
年間配当金	30 円

# 事業セグメントの状況

## 映像製作・販売事業

テレビアニメや劇場アニメ等を企画・制作し、テレビや劇場、DVD、ブルーレイ、インターネット、携帯端末等、さまざまなメディアで展開しています。

売上構成比

46%

売上高

141億55百万円

前年同期比

1.7%増

## 「劇場アニメ部門」

売上高 11億59百万円

当期は前年同期と同数の5作品を公開したものの、前年同期にあった「キャプテンハーロック」「手塚治虫のブッダ2」の製作収入や、「ドラゴンボールZ 神と神」のヒットに相当するものがなかったことから、大幅な減収となりました。

売上高推移(百万円)



## 「テレビアニメ部門」

売上高 40億46百万円

「Go!プリンセスプリキュア」、「ワールドトリガー」、「美少女戦士セーラームーン Crystal」等9作品の放映・配信を行い、新作の本数が増えたことから、大幅な増収となりました。

売上高推移(百万円)



# Lineup of the year

〈劇場アニメ〉



平成26年  
11月15日  
公開

「楽園追放  
-Expelled from  
Paradise-」



平成27年  
3月14日  
公開

「映画プリキュア  
オールスターズ  
春のカーニバル」

〈新作テレビアニメ〉



平成27年  
2月～

「Go!プリンセスプリキュア」

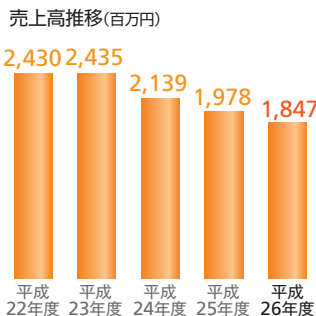


## Lineup of the year

### 「コンテンツ事業部門」

売上高 **18億47** 百万円

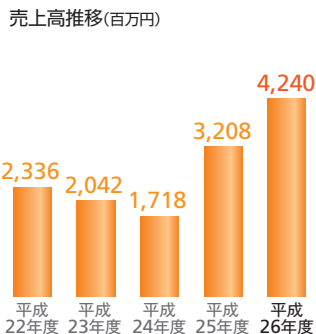
前年同期にあった映画「ワンピースフィルムZ」や「ドラゴンボール」シリーズのブルーレイ・DVDに相当するものがなく、映像パッケージの関連収入は軟調だったこと等から、減収となりました。



### 「海外映像部門」

売上高 **42億40** 百万円

中国向けの複数作品の映像配信権の販売と北米向けの「ドラゴンボール」シリーズや「ワンピース」の映像配信権の販売、また、アジア向けのテレビ放映権の販売が、それぞれ好調に稼働したことから、大幅な増収となりました。



### 「その他部門」

売上高 **28億61** 百万円

ソーシャルゲーム『聖闘士星矢ギャラクシーカードバトル』に加え、新たにブラウザゲーム『聖闘士星矢 ビッグバンコスモ』『ロボットガールズZ ONLINE』を展開した結果、ほぼ横ばいとなりました。



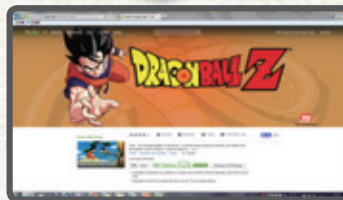
DVD『ONE PIECE Log Collection』



ブルーレイ『デジモンアドベンチャー 15th Anniversary Blu-ray BOX』



DVD『聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY』



**hulu**

北米動画配信サイト『hulu』



搜狐 视频

tv.sohu.com

中国動画配信サイト『SOHU』



ソーシャルゲーム『聖闘士星矢ギャラクシーカードバトル』



ブラウザゲーム『ロボットガールズZ ONLINE』

## 事業セグメントの状況

### 著作権事業

テレビ放映や劇場公開等と連動して、作品に登場するキャラクターを使用した玩具やゲーム・衣類・文具・食品等の商品を作る権利を、各メーカーに許諾しています。

売上構成比

34%

売上高

102億50百万円

前年同期比

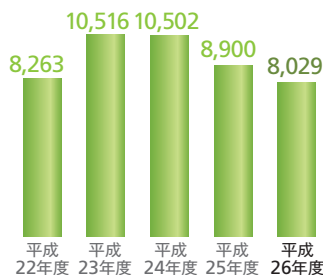
2.3% 減

#### 「国内著作権部門」

売上高 80億29百万円

「ワンピース」でアプリゲームが堅調に推移したものの、全体としては軟調な展開となったことに加え、前年同期にあったライブライブラリー作品の遊技機の大口契約に相当するものがなかったことから減収となりました。

売上高推移(百万円)



#### 「海外著作権部門」

売上高 22億20百万円

「ワンピース」や「ドラゴンボール」シリーズをはじめとする複数作品の中国向けアプリゲーム化権の販売が好調だったこと等から、大幅な増収となりました。

売上高推移(百万円)



## Lineup of the year



「ワンピース」、「ドラゴンボール」シリーズ、  
「Go! プリンセスプリキュア」、  
「美少女戦士セーラームーン」シリーズ  
国内展開商品



「ワンピース」、「美少女戦士セーラームーン」シリーズ、  
「ドラゴンボール」シリーズ、  
「Dr. スランプ アラレちゃん」  
海外展開商品



## 商品販売事業

著作権事業とは別に、当社自ら商品を開発・販売しています。また、イベントや店舗での直接販売もしています。

売上構成比



売上高

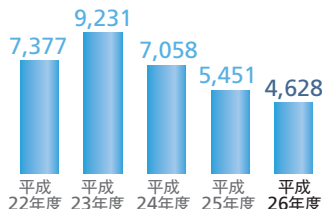
46億28百万円

前年同期比

15.1% 減

「ワンピース」や「プリキュア」シリーズの店舗販売は堅調に推移したものの、「ワンピース」の催事向け商品や販促用商品の販売が減少したこと等から、大幅な減収となりました。

売上高推移(百万円)



## その他事業

催事やキャラクターショー、ミュージカル等のイベントの企画・運営を行っています。

売上構成比



売上高

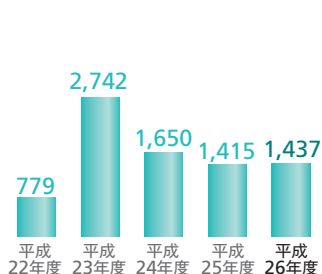
14億37百万円

前年同期比

1.6% 増

「ワンピース」の催事イベントや「ハピネスチャージプリキュア」のキャラクターショー等を展開しました。なかでも、台湾での「ワンピース展」が好調に稼働したこと等から、若干の増収となりました。

売上高推移(百万円)



## Lineup of the year



「ワンピース」ONE PIECE 麦わらストア 渋谷本店



「ドラゴンボール改」伊藤園キャンペーン景品

「Go! プリンセスプリキュア」キラキラリズムあそび

## Lineup of the year



「Go! プリンセスプリキュア」キャラクターショー



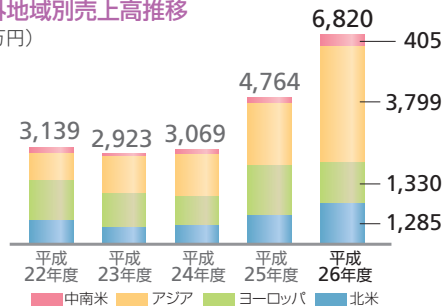
「ワンピース」東京ワンピースタワー

## 海外での事業展開

国内・海外売上構成比



海外地域別売上高推移(百万円)



※セグメント間取引額を含んでおります。

特集

# 中長期の成長に向けた 社内の取り組みをご紹介します！

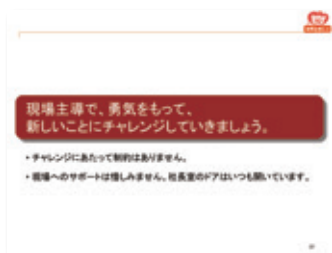
中長期の成長に向けた取り組みとして、『創発企業2.0』という新たな行動指針のもと、社内ではさまざまな活動を行っております。全ての社員が収益を最大化する企画や仕組みを考え新たなビジネスを創出できるように、部門横断の編成チームによる「戦略検討プロジェクト」を展開しています。

## 第二期 戦略検討プロジェクトチームの 成果発表会を開催しました！

今年4月に開催した、第二期プロジェクトチームの成果発表会について、紹介させていただきます。新年度の予算と経営方針についての説明が行われた後、昨年10月の第一期発表会に引き続き、延べ100名以上の社員が参加し、さまざまな提案が発表されました。

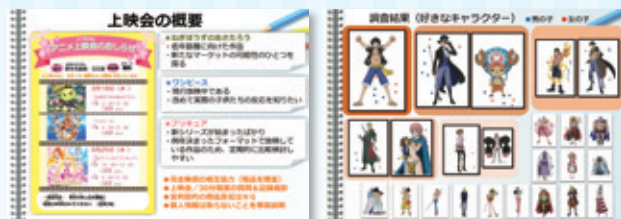


5つのチームはさまざまなアプローチから議論と検証を重ね、約5か月にわたりそれぞれのテーマに取り組んできました。成果発表会ではチームごとにユニークで創意工夫を凝らしたプレゼンが披露されました。



TEAM  
1

## 総合コンテンツプロデュースの トップランナーになる



ヒットの種を掘む為の情報収集を目的とした「児童館での上映会と聞き取り調査」を行いました。

TEAM  
2

## 従来の枠組みにとらわれない ビジネスの創造



当社のコーポレートキャラクターである「ベロ」の積極的な活用について提案がありました。

TEAM  
3

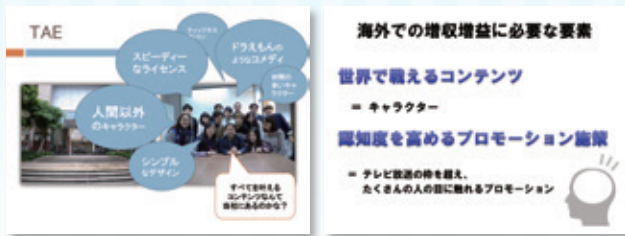
世界に誇る  
作品づくり(現場)への進化



製作現場のさらなる進化に向けて「作品づくりのための環境の進化」「クオリティの再確認」「アイデアクリエイティブ部の設立」「制作フローの進化・開発」の提案がありました。

TEAM  
4

世界の成長を取り込む  
グローバル事業の拡大



アジア地域を統括する現地法人「TAE」\*を訪問し、海外事業の拡大について現地スタッフと活発な議論をしました。彼らとの意見交換から、海外事業の増収増益のためには、「世界で戦えるオリジナルキャラクターの開発」が必要であるといった提案がありました。

\* 香港の現地法人「TOEI ANIMATION ENTERPRISES LIMITED」

TEAM  
5

人を最大限に活かす  
風土・組織・仕組みづくり



従業員のモチベーション向上のために、目安箱の設置や若手勉強会を実践し、その結果について報告しました。



全5チームの発表終了後、高木社長から総評がありました。次いで第三期のプロジェクトリーダーが発表され、これからまた5ヵ月間、新しいチームメンバーによるプロジェクトが開始されることとなります。

全ての社員が現場主導で勇気をもって新しいことにチャレンジしていけるよう、今後もこうした全社横断の取り組みを継続してまいります。







## 平成26年度中間実施 株主さまアンケート結果のご報告

昨年12月に実施いたしました株主さまアンケートでは、数多くのご回答をお寄せいただきまして誠にありがとうございました。ご返信をいただきました2,000名を超える株主さまの中から厳正なる抽選を行い、300名の皆様に「ハピネスチャージプリキュア！」2015年カレンダーを送付させていただきました。今回はアンケート結果のご報告として、皆様より頂戴いたしましたご意見の一部と担当者からのコメントをご紹介します。

アンケートの回収状況	回答数 2,176名	回収率
	株主数 5,614名*	<b>39.0%</b> ※平成26年9月末時点

**Q** プロデューサーインタビューがとても面白かったです。担当者の声をもっと知りたいです。(20代男性)

多くの方から同様のご意見をいただきました。

現場担当者の生の声をお伝えすることで、作品についてより深く知っていただくとともに、最前線で頑張っている人間の「熱」を感じていただきたく、特集を組んだ次第です。

今後も、プロデューサーに限らず、さまざまな担当者の声をお伝えできればと考えておりますので、引き続きご期待ください。

**Q** 売上の3/4を占める国内事業。厳しい状況下でどのように成長、改善すべく取り組むのかお聞かせください。(30代男性)

ご指摘のとおり、海外事業の売上は順調に伸びているものの、平成26年度においても売上の約8割を国内事業が占めている状況です。

当社としては、少子化等を要因として停滞している国内アニメ業界市場においてもシェアを高めていくこと、また未開拓の領域にもさらに踏み込んでいくことが重要だと考えております。製作プロダクションとしての原点に立ち返り企画・製作を磨きこんでいくことがシェアアップにつながると考えておりますし、また新たな領域を開拓する上での強力な推進力になると考えております。

**Q** 部門横断の取り組みによる持続的な成長を期待しています。(40代男性)

本号の特集(9~10ページ)でもご紹介させていただきましたが、昨年5月より実施している将来の成長戦略を検討していくための「戦略検討プロジェクト」は、第三期目の活動をスタートいたしました。これまでの活動を通じて、コンテンツの価値を最大化するための方策や新事業のアイデア、社内連携強化のための仕組みづくりなど、さまざまな提案が生まれてきており、一部の提案についてはすでに実行に着手しているものもございます。

この活動を引き続き継続し、将来のさらなる成長につなげていきたいと考えております。

**Q** 表現方法が画一的にならないように人材の育成とツールの研究開発に力を入れてほしい。(40代男性)

貴重なご意見ありがとうございます。

これまで人材育成ならびに映像技術開発への投資は行ってまいりましたが、成長に向けてさらに加速するために、平成27年度より「戦略投資枠」という投資枠を新たに設けました。平成27年度の具体的な施策として、ヒット作品の種となるパイロット映像の製作や若手クリエイターの育成、CGを中心とした映像技術の開発等への活用があげられます。

日本のアニメ業界を先導していくためにも、今後中長期の成長に向けた投資を引き続き積極的に進めてまいります。

# さよなら 大泉スタジオ

## — 写真で振り返る大泉スタジオの歴史 —

昭和32年に竣工し、永年当社のアニメーション製作を支え続けてきた大泉スタジオ。

平成29年夏の新スタジオ竣工を目指し、今年の5月より解体工事を開始しております。今回は、建物の写真とともに、大泉スタジオ約60年の歴史を振り返ります。



昭和32年

東映動画(現:東映アニメーション)創立翌年の昭和32年1月、東洋一のアニメーションスタジオとして竣工。

当社初のアニメ「こねこのらくがき」は、竣工したばかりの大泉スタジオで製作が進められ、同年5月に完成しました。



昭和61年

アメリカとの合作作品での使用等から、昭和60年に第4次増設工事を実施。昭和61年1月に竣工。

合作作品は、昭和63年に円高の影響で打ち切られましたが、作品数が急増した昭和56年から昭和63年までの間に52作品が作られました。



昭和34年

長編アニメ第1作「白蛇伝」製作のためのスタッフ急増とCMフィルムの需要増加に対応するため、昭和32年に第1次、昭和34年に第2次増設工事を実施。昭和34年6月に竣工しました。

CMフィルム製作事業は、初期の経営を支えました。



平成21年

平成21年に撮影した大泉スタジオの航空写真。

昭和32年以降、6回の増設工事を重ね、このような形になりました。

ここから、日本を代表する数多くのアニメ作品を生み出してまいりました。



昭和39年

当社初のテレビ作品「狼少年ケン」放映開始の翌年、テレビアニメ製作体制の本格化にあわせて第3次増設工事を実施。昭和39年6月に竣工しました。

この増設をもって、当社は週3本の製作体制を整え、TVアニメ製作に臨んでいきます。



平成27年

今年4月に撮影した大泉スタジオ最後の勇姿。

先人たちが培ってきたアニメ製作のDNAを受け継ぎつつ、さらなる製作体制強化に向けて、新生大泉スタジオに生まれ変わります。

ご期待ください。

## アンケートご協力をお願い

ご回答いただきました方の中から抽選で500名様に「ドラゴンボールZ」文具セットと「美少女戦士セーラームーン Crystal」クリアファイルを進呈いたします。

締切日:平成27年7月31日(金) 当日消印有効



アンケート

今年9月30日を基準日として送る、第二四半期の「PERO'Sステーション」に関するアンケートにご協力いただきました株主さまに、抽選でプレゼントを進呈させていただく予定です。ご期待ください。

☆☆ 株主優待のご案内 ☆☆

## 株主優待オリジナルの 「キャラクター QUOカード」 を進呈

権利確定日：3月末日

株主優待限定の描きおろしデザインを含む、人気の新作アニメ2枚、懐かしの名作アニメ2枚の計4枚が1セットです。

☆☆ 平成27年進呈のQUOカード ☆☆



「Go! プリンセスプリキュア」

毎週日曜日 朝8:30～  
ABC・テレビ朝日系列にて放映中



「ドラゴンボールZ  
復活の「F」」

平成27年  
4月18日公開



「アリババと40匹の盗賊」

昭和46年7月18日公開



「海賊王子」

昭和41年5月2日～11月28日

ご所有株式数

100株以上で	1セット	2,000円相当
500株以上で	2セット	4,000円相当
1,000株以上で	3セット	6,000円相当
5,000株以上で	5セット	10,000円相当
10,000株以上で	10セット	20,000円相当

1セット  
2,000円相当

## 「東京に、冒険を。」 ワンピース史上初!! 大型テーマパークオープン!

3月13日にワンピース史上初的大型テーマパーク、「東京ワンピースタワー」が、東京タワーフットタウンにオープンいたしました。

ルフィの記憶を辿るウォークスルーアトラクション「ルフィのエンドレスアドベンチャー」をはじめとした8つのアトラクション、最新のプロジェクションマッピングを使ったライブエンターテインメントショー、麦わらの一味をイメージしたメニューが勢ぞろいの「Cafe Mugiwara」や食べ放題の海賊バイキング「サンジのおれ様レストラン」、限定のグッズやお菓子が買える「麦わらストア 東京ワンピースタワー店」等、ここでしか体験できないコンテンツが盛りだくさん。

麦わらの一味がたくさんの冒険を用意してお待ちしております。

「東京ワンピースタワー」にぜひお越しください。





## 会社情報 (平成27年3月31日現在)

商号	東映アニメーション株式会社
英文社名	TOEI ANIMATION CO., LTD.
本社	〒164-0001 東京都中野区中野四丁目10番1号 中野セントラルパーク イースト5階 TEL 03-5318-0678(代表)
従業員数	連結 : 569名 単体 : 334名
上場市場	JASDAQ(コード:4816)
ホームページ	<a href="http://corp.toei-anim.co.jp">http://corp.toei-anim.co.jp</a>

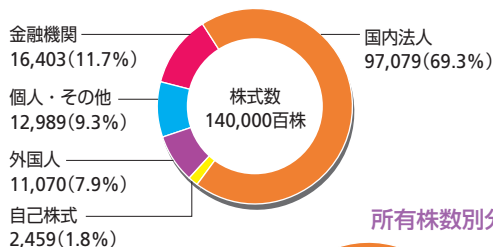
## 株主メモ

決算期	毎年3月31日
定時株主総会	毎年6月に開催いたします。
基準日	毎年3月31日 その他必要がある場合は、あらかじめ公告いたします。
剰余金の配当	毎年3月31日現在の株主または登録株式質権者にお支払いいたします。
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
特別口座の口座管理機関	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
郵便物送付先	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
(電話照会先)	TEL 0120-782-031(フリーダイヤル) 取次事務は三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。
公告方法	電子公告 <a href="http://corp.toei-anim.co.jp">http://corp.toei-anim.co.jp</a>

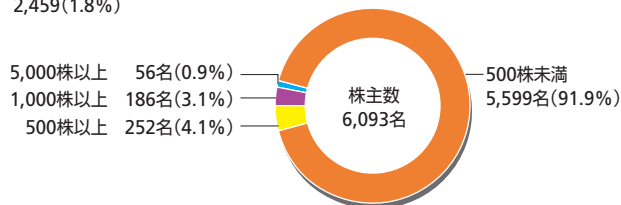
## 株式の状況 (平成27年3月31日現在)

発行済み株式総数	14,000,000株
株主数	6,093名

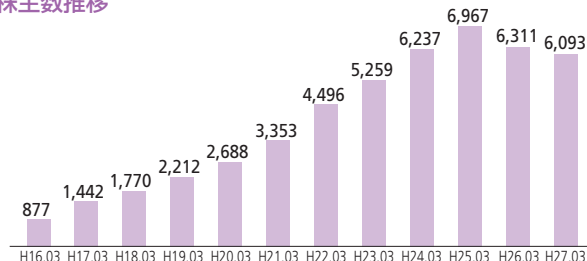
### 所有者別株式分布状況 (単位: 百株)



### 所有株数別分布状況



### 株主数推移



## お知らせ

### ■住所変更、単元未満株式の買取等のお申し先について

株主様の口座のある証券会社にお申出ください。  
なお、証券会社に口座がないため特別口座を開設されました株主様は、特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。

### ■「配当金計算書」について

配当金支払いの際送付している「配当金計算書」は、租税特別措置法の規定に基づく「支払通知書」を兼ねております。確定申告を行う際は、その添付資料としてご使用いただくことができます。

※確定申告をなされる株主様は、大切に保管ください。

# 注目の8作品



「Go!プリンスプリキュア」  
毎週日曜日 朝8:30～  
ABC・テレビ朝日系列にて放映中

「ワールドトリガー」  
毎週日曜日 朝6:30～  
テレビ朝日系列にて放映中



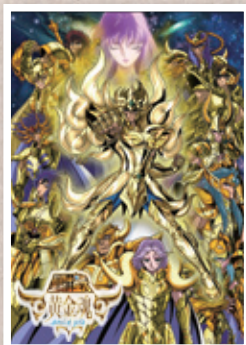
「ドラゴンボール改」  
毎週日曜日 朝9:00～  
フジテレビほかにて放映中  
※平成27年7月より  
「ドラゴンボール超(スーパー)」放映開始

「ワンピース」  
毎週日曜日 朝9:30～  
フジテレビほかにて放映中



「美少女戦士セーラームーン  
Crystal」  
毎月第1・第3土曜日 夜7:00～  
ニコニコ動画ほかにて最新話配信中

「ロボットガールズZ  
プラス」  
毎月20日  
ニコニコ動画ほかにて配信中



「聖闘士星矢 黄金魂  
-soul of gold-」  
隔週土曜日 0:00～  
バンダイチャンネルほかにて  
配信中

「デジモンアドベンチャー  
tri. (トライ)」  
平成27年11月21日  
劇場上映予定

©バードスタジオ・集英社・「2015 ドラゴンボール」製作委員会・ニトロプラス・楽園追放ソサイエティ・2015 映画プリキュアオールスターズSC製作委員会・ABC・尾田栄一郎・フジテレビ・本郷あきよし・2014 車田正美・「聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY」製作委員会・車田正美・ダイナミック企画・松本零士・ロボットガールズ研究所・東北新社・東映・BANDAI・BANDAI NAMCO Entertainment Inc.・武内直子・PNP・鳥山明・葦原大介・テレビ朝日・「聖闘士星矢 黄金魂」製作委員会・講談社・東映アニメーション  
©Amusequest Tokyo Tower LLP  
©USERJOY JAPAN CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.  
©FUN YOURS Tecnology CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

## 免責事項

この報告書に記載しております当社および当社グループの計画や見通しにつきましては、現在入手可能な情報から得られた経営者の判断に基づいたものであり、今後さまざまな要因の変化により異なる結果となることがあります。

本誌は、環境に配慮した森林認証紙および植物油インキを使用しています。

