



SMART MEDIA COMPANY

2017年2月期通期 決算説明資料

株式会社エディア

証券コード：3935

2017年4月13日

- 1. 決算概要（通期）**
2. 決算概要（第4四半期）
3. 今期メイントピックス
4. 今後の方針
5. 成長戦略
6. 補足資料

総括

- 売上高 1,364百万円（前期比+8.1%の増収）
- 営業利益 54百万円（前期比△66.7%の減益）
- ゲームサービス売上が前期比+17.2%の1,029百万円と増収
- 新規ゲームタイトル、新規サービスのリリースにより増益も、新規案件への先行投資や、不採算ゲームタイトルの減損により減益

ゲームサービス

- ゲームサービス売上1,029百万円（前期比+17.2%の増収）
- 新規ゲームタイトル『マギアコネクト』『アドヴェントガール』『蒼の彼方のフォーリズム-ETERNAL SKY-』をリリース

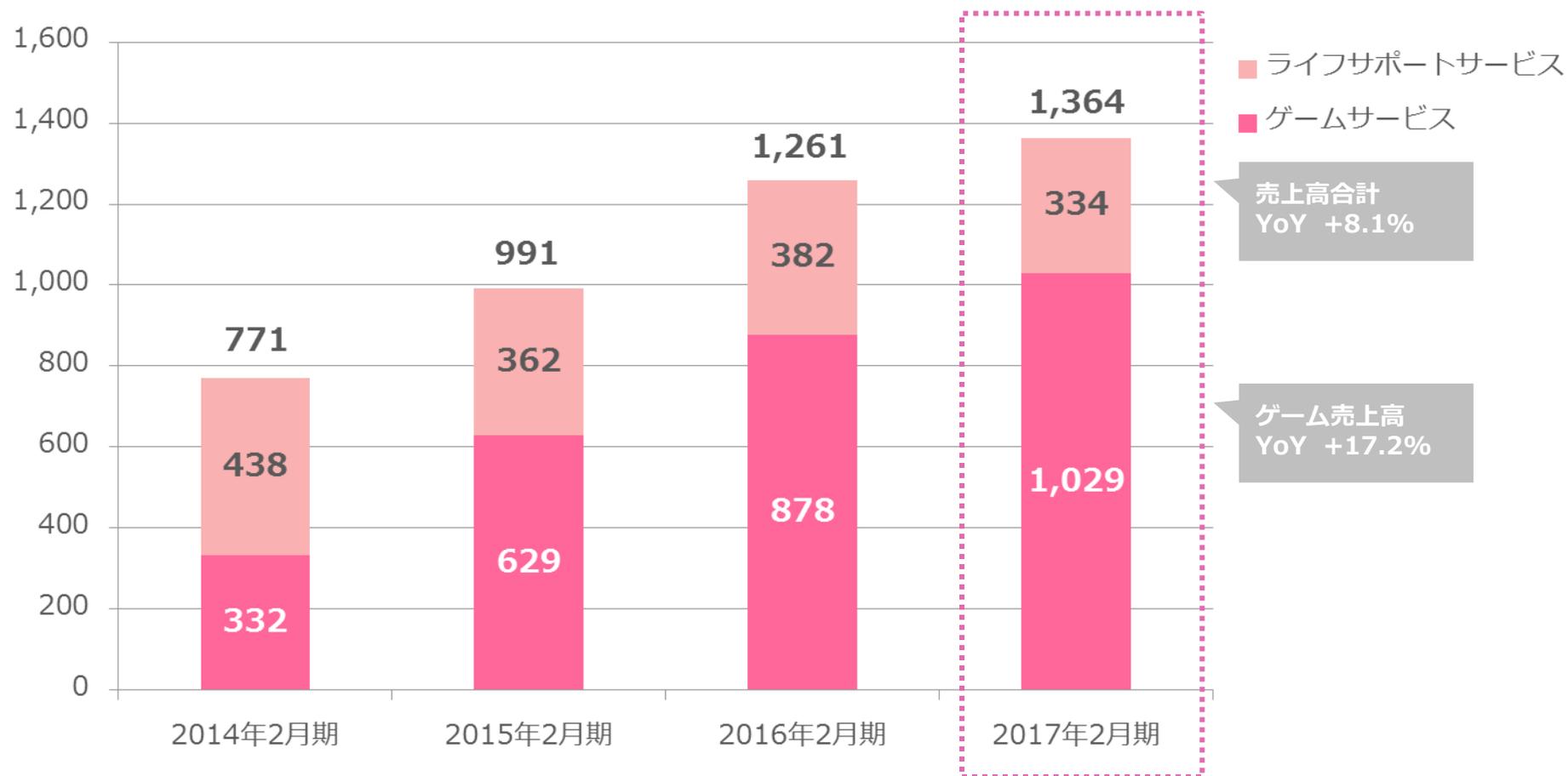
ライフサポートサービス

- ライフサポートサービス売上334百万円（前期比△12.6%の減収）
- 『MAPLUS+ 声優ナビ』に新規コンテンツを投入、Yahoo!JAPANが提供する『Yahoo!カーナビ』に『きせかえボイス』として技術提供
- 有名鑑定士が多数参加の占いポータルサービス『UraPi（ウラピ）』提供開始

売上高推移

- 新規ゲームタイトルが寄与しゲームサービスの通期売上高は前期比+17.2%の1,029百万円と増収、ライフサポートサービスの通期売上高は前期比△12.6%の334百万円と減収、全社通期売上高は前期比+8.1%の1,364百万円と増収

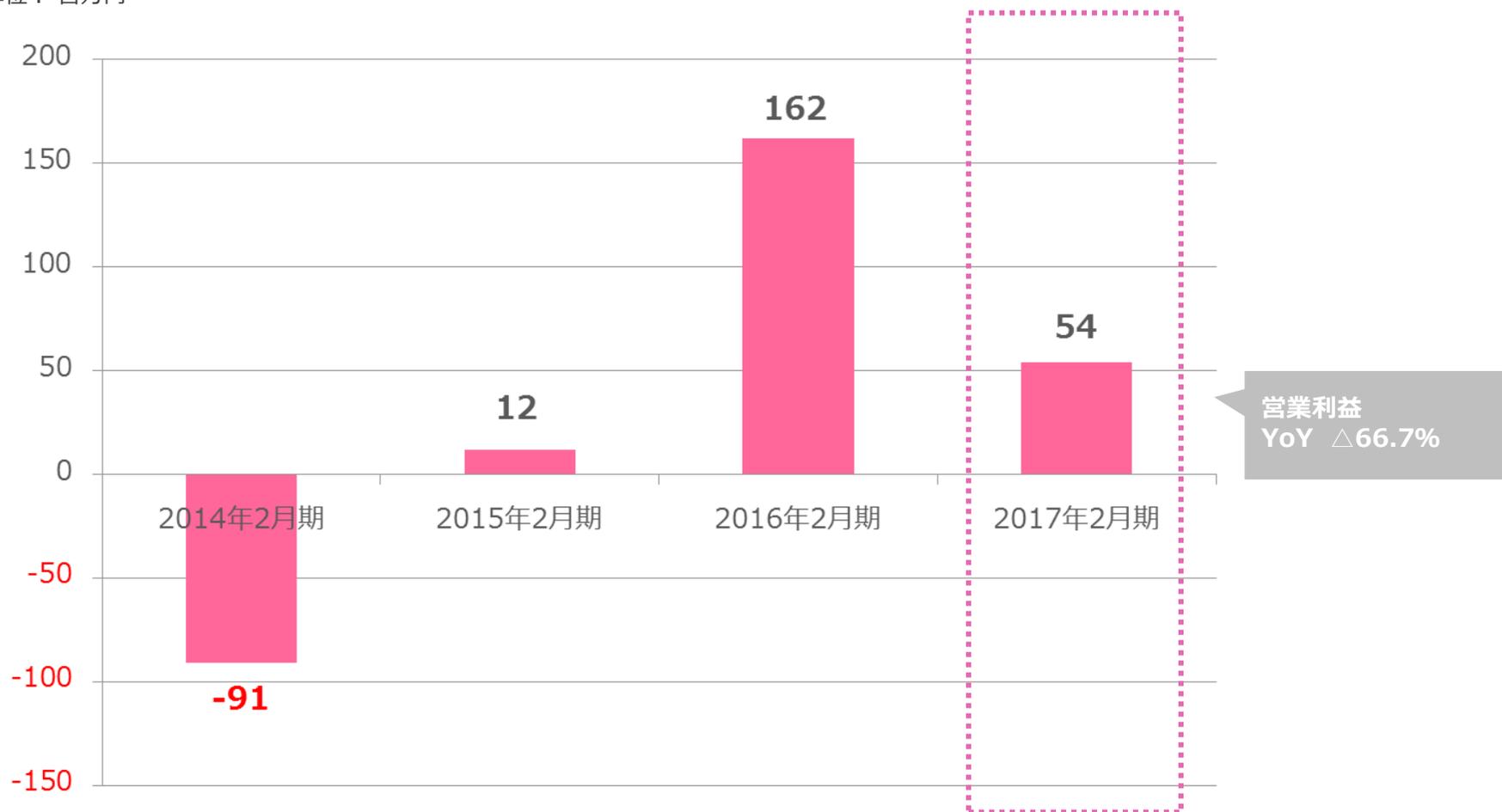
単位：百万円



営業利益推移

- 新規案件への先行投資や、アライアンスタイトルの減少により利益率が減少し、通期営業利益は前期比△66.7%の54百万円と減益

単位：百万円



損益計算書

- 新規ゲームタイトルのリリースにより売上高1,364百万円（前期比+8.1%）と増収も、追加開発の増加や、新規案件への先行投資と不採算ゲームタイトルを減損したことにより、当期純損失△32百万円（前期比△190百万円）と減益

単位：百万円

	2017年2月期	2016年2月期	前年同期比
売上高	1,364	1,261	+8.1%
売上原価	626	540	+15.8%
売上総利益	738	721	+2.4%
売上総利益率	54.1%	57.1%	-
販売管理費	683	558	+22.5%
営業利益	54	162	△ 66.7%
営業利益率	+4.0%	12.9%	△ 69.0%
経常利益	38	157	△ 75.3%
税前利益	-24	157	-
当期純利益	-32	158	-

貸借対照表

- 上場時の公募増資等により純資産は前期比+62.1%の733百万円、今後の成長を見据えた新規開発投資のため300百万円の借入を実行

単位：百万円

	2017年2月期	2016年2月期	前年同期比
流動資産	1,003	619	+61.9%
うち現金及び預金	791	318	+148.8%
固定資産	164	130	+26.7%
総資産	1,168	750	+55.8%
流動負債	275	261	+5.2%
固定負債	160	36	+343.6%
純資産	733	452	+62.1%
負債・純資産合計	1,168	750	+55.8%

1. 決算概要（通期）
- 2. 決算概要（第4四半期）**
3. 今期メイントピックス
4. 今後の方針
5. 成長戦略
6. 補足資料

総括

- 第4四半期売上高 289百万円（前四半期比△14.1%の減収、前年同期比△10.3%の減収）
- 第4四半期営業利益 △9百万円（前四半期比△54百万円の減益、前年同期比△48百万円の減益）
- ライフサポートサービスは位置情報アライアンス案件により売上高100百万円（前四半期比+44.2%、前年同期比+6.6%）と前四半期比で大幅増収

ゲームサービス

- ゲームサービス売上188百万円（前四半期比△29.4%の減収、前年同期比△17.3%の減収）
- 不採算ゲームタイトルの終了により売上減、新規案件への開発投資により利益減

ライフサポートサービス

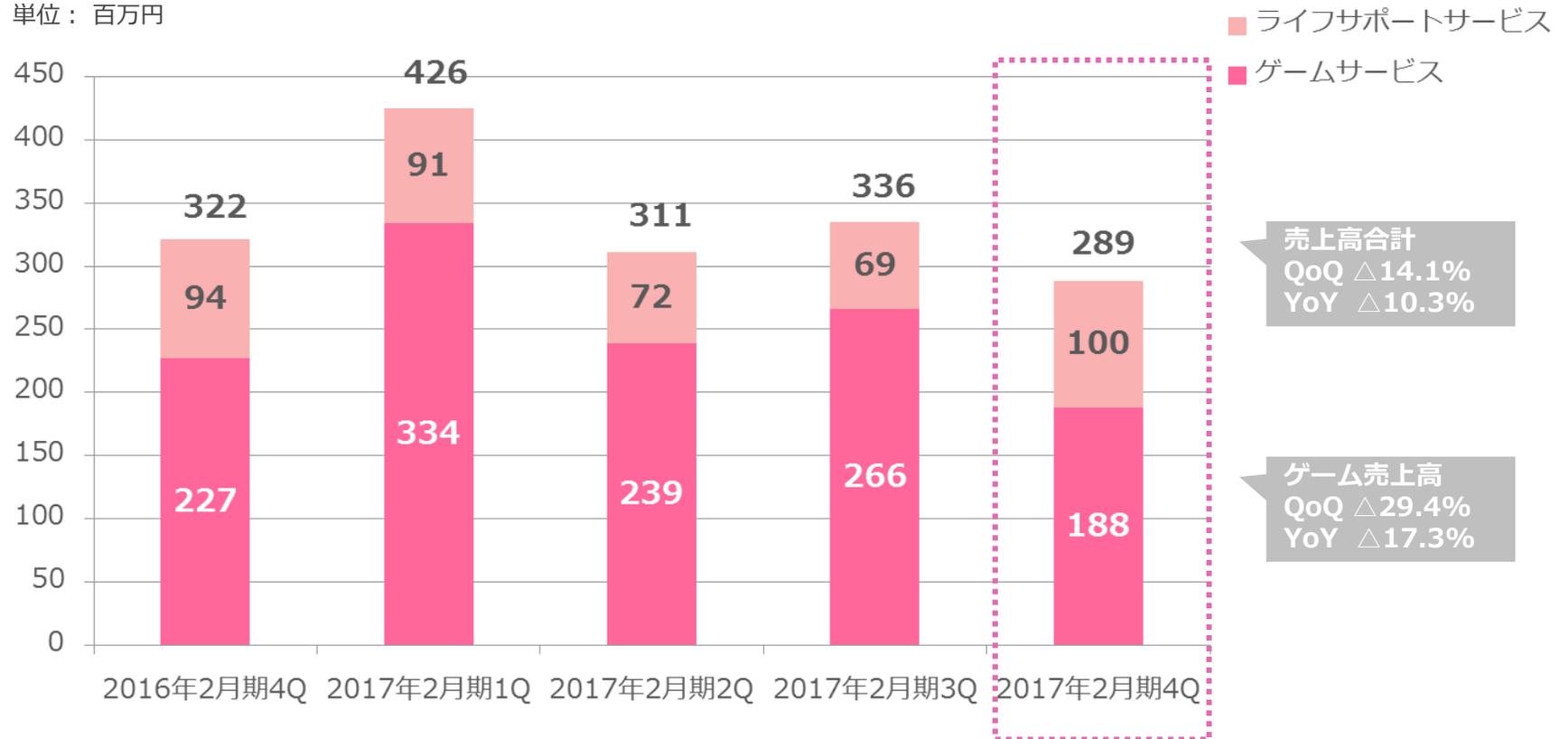
- ライフサポートサービス売上100百万円（前四半期比+44.2%の増収、前年同期比+6.6%増収）と位置情報アライアンス案件により前四半期比で大幅増収
- 有名鑑定士が多数参加の占いポータルサービス『UraPi（ウラピ）』提供開始
- Yahoo!JAPANが提供する『Yahoo!カーナビ』に『きせかえボイス』として技術提供

2. 決算概要（第4四半期）

売上高推移

- 新規案件への人員シフト及び利益率向上のため不採算タイトルのサービス終了によりゲームサービスは売上高188百万円（前四半期比△29.4%の減収、前年同期比△17.3%の減収）、ライフサポートサービスは位置情報アライアンス案件により売上高100百万円（前四半期比+44.2%の増収、前年同期比+6.6%の増収）、全社売上高は289百万円（前四半期比△14.1%の減収、前年同期比△10.3%の減収）

単位：百万円

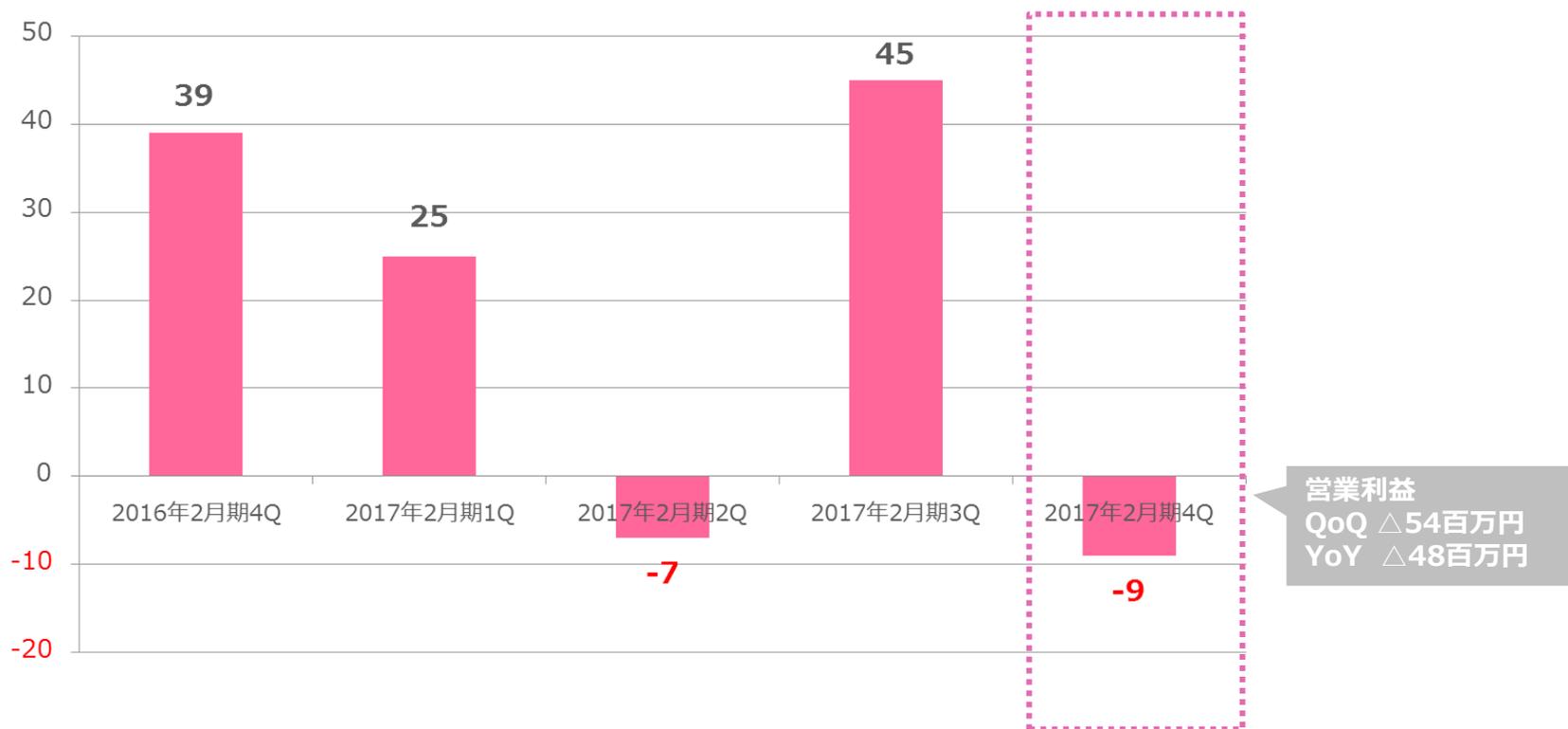


2. 決算概要（第4四半期）

営業利益推移

- 来期の成長に向けた新規案件への投資が先行し、営業利益は△9百万円と前四半期比で△54百万円の減益（前年同期比△48百万円）

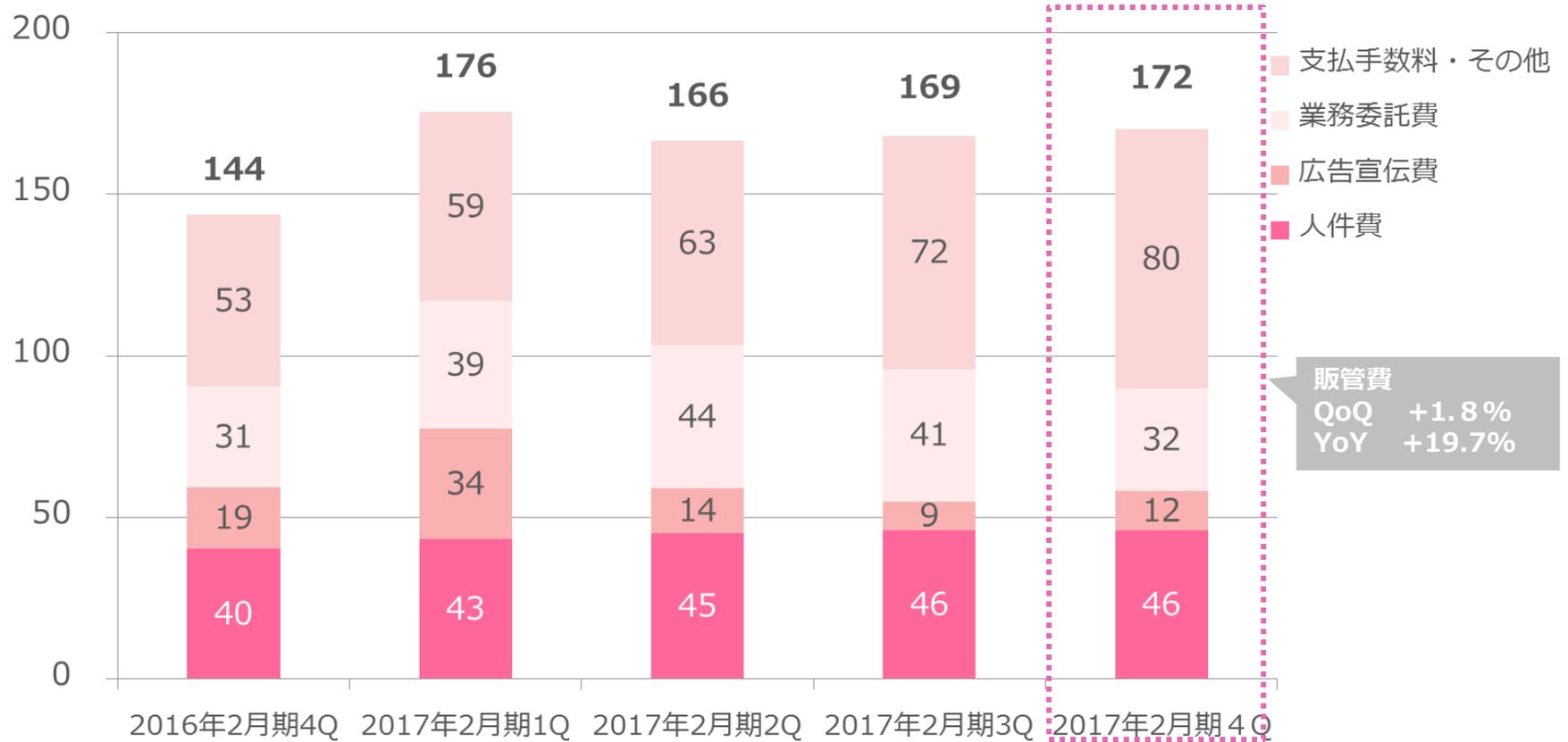
単位：百万円



販管費推移

- プラットフォームへの支払手数料が増加も、業務委託費の抑制により、トータル172百万円と四半期比ではほぼ横ばい（前四半期比+1.8%、前年同期比+19.7%）

単位：百万円



損益計算書

- 新規案件への先行投資と不採算ゲームタイトルの終了により、売上高289百万円、四半期純損失△13百万円と前四半期・前年同期比で減収減益

単位：百万円

	2017年2月期4Q	2016年2月期4Q	前年同期比	2017年2月期3Q	前四半期比
売上高	289	322	△ 10.3%	336	△ 14.1%
売上原価	126	139	△ 9.5%	121	+3.6%
売上総利益	162	182	△ 10.9%	214	△ 24.2%
売上総利益率	56.3%	56.7%	-	63.8%	-
販売管理費	172	143	+20.1%	169	+1.8%
営業利益	-9	39	-	45	-
営業利益率	△ 3.3%	12.1%	-	13.5%	-
経常利益	-10	35	-	43	-
税前利益	-10	35	-	43	-
四半期純利益	-13	46	-	38	-

貸借対照表

- 前四半期に行った借入で新規開発投資を継続、自己資本比率は62.7%と高水準を維持

単位：百万円

	2017年2月期 4 Q	2016年2月期 4 Q	前年同期比	2017年2月期 3 Q	前四半期比
流動資産	1,003	619	+61.9%	1,075	△ 6.7%
うち現金及び預金	791	318	+148.8%	826	△ 4.2%
固定資産	164	130	+26.7%	146	+13.0%
総資産	1,168	750	+55.8%	1,221	△ 4.4%
流動負債	275	261	+5.2%	295	△ 7.0%
固定負債	160	36	+343.6%	193	△ 17.3%
純資産	733	452	+62.1%	732	+0.1%
負債・純資産合計	1,168	750	+55.8%	1,221	△ 4.4%

1. 決算概要（通期）
2. 決算概要（第4四半期）
- 3. 今期メイントピックス**
4. 今後の方針
5. 成長戦略
6. 補足資料

TIME LINE

- 東京証券取引所マザーズ市場に上場
- 新規タイトル・サービス合計4本リリース

2016年3月



「マギアコネクト」リリース

2016年4月



東京証券取引所マザーズ市場に上場

2016年7月



「アドヴェントガール」リリース

2016年10月



「蒼の彼方のフォーリズム-ETERNAL SKY-」リリース

2017年2月



「UraPi」リリース

新規タイトル

■ 株式会社藤商事と共同開発した2タイトルをリリース

『マジアコネクト』



- ジャンル：君と少女たちが紡ぐRPG
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：2016年3月

特徴：「魔法少女」をコンセプトにした、マルチプレイ対応のリアルタイムRPG

- ・豪華声優陣がキャラ音声にラインナップ
- ・著名作家陣が書き下ろしたオリジナルストーリー

2016年11月サービス終了

『アドヴェントガール』



- ジャンル：麻雀RPG
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：2016年7月

特徴：三国志の武将たちが可愛い少女となって再来する麻雀バトルゲーム

- ・麻雀初心者も玄人も楽しめる新感覚麻雀
- ・人気声優陣が集結

2017年1月サービス終了

新規タイトル

■ 人気アニメIPを活用したタイトルをリリース

『蒼の彼方のフォーリズム - ETERNAL SKY - 』



- ジャンル：カードバトル アドベンチャー
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：2016年10月

特徴：2016年1月にテレビ放映された人気アニメ
「蒼の彼方のフォーリズム」のスマートフォンゲーム

- ・ フライングサーカスを再現した白熱のバトル
- ・ 豪華なキャラが繰り広げるオリジナルストーリー

- 累計100万DLを突破（2016年11月）
- SHOWROOMにて声優オーディションを開催（2016年12月）

主カタイトル

■ 継続的にイベントを施策するなど、ロングライフタイムを目指した運用を実施

『ヴィーナス+ブレイド』

- ゴー☆ジャスによるGameMarketのゲーム実況動画配信（2016年7月）
- 5周年記念キャンペーン実施(2016年8月)
- 累計会員数80万人を突破（2016年11月）
- 人気声優によるボイス付新キャラクター追加、サイン色紙プレゼントキャンペーン実施（2016年11月）



『麻雀ヴィーナスバトル』

- 3周年記念キャンペーン実施(2016年6月)
- ゴー☆ジャスによるGameMarketのゲーム実況動画配信（2016年7月）



3.今期メインピックアップ：ライフサポートサービス

新規サービス

■ 新領域でのサービス展開を開始

『UraPi』



- ジャンル：：エンターテインメント
- プラットフォーム：Googleplay
- 配信開始日：2017年2月

特徴:有名鑑定士が多数参加する、新感覚の占いポータルサービス

- ・雑誌や口コミで有名な鑑定士が勢ぞろい
- ・簡単操作で本格占いを楽しめる



- ・ iOS版開発中
- ・ 新コンテンツ追加中

主力サービス

■ リアルイベントとのコラボを積極的に行い、メディア露出・知名度向上に注力

『MAPLUS+声優ナビ』

- 累計会員数20万人を突破（2016年4月）
- 新キャラクター「相乗永遠(CV.高森奈津美)」追加（2016年4月）
- コミックマーケット90に出展新（2016年8月12日・13日）
- 新キャラクター「キャサリン・ニューウェイ(CV.大久保ユリカ)」追加（2016年9月）
- 『MAPLUS+生放送 徳井青空のそらまるナビ 特番』放送（2016年12月）
- Yahoo!カーナビ新機能「きせかえナビ」への技術協力および「アイドルマスター シンデレラガールズ」の音声コンテンツの制作・提供



新キャラクター追加



技術協力
音声コンテンツ提供



コミックマーケットに出展



ニコニコ動画
「MAPLUS+生放送」
徳井青空のそらまるナビ

1. 決算概要（通期）
2. 決算概要（第4四半期）
3. 今期メイントピックス
- 4. 今後の方針**
5. 成長戦略
6. 補足資料

ゲームサービス

■ 新規タイトルのリリース

- 年間3本以上の新規タイトルをリリース予定
- コンスタントに年間3本の新規タイトルをリリースできる体制を構築するためにM&Aや提携も視野

■ アライアンス、IPタイトルに注力

- 新規ゲームのアライアンス先（共同事業先）の開拓
- 新規ゲームのモチーフとなるオタク市場向けアニメ、漫画等のIP獲得
- 製作委員会への出資や資本業務提携なども視野

■ タイトルのマルチプラットフォーム展開

- 既存タイトルをマルチプラットフォーム展開し収益を最大化
- Appstore、Googleplay、GREE、mobage、DMM GAMES、dゲーム、mobcastなど、主要モバイルゲームプラットフォームに展開
- HTML5、WebGLなどマルチプラットフォーム化に関する新技術の習得

ライフサポートサービス

■ 新ジャンルの拡大

- 年間1本以上の新規サービスをリリース予定
- 他社とのアライнсを推進し新ジャンル拡大
- M&Aを活用し新規事業（新ジャンル）を推進

■ 新技術開発推進

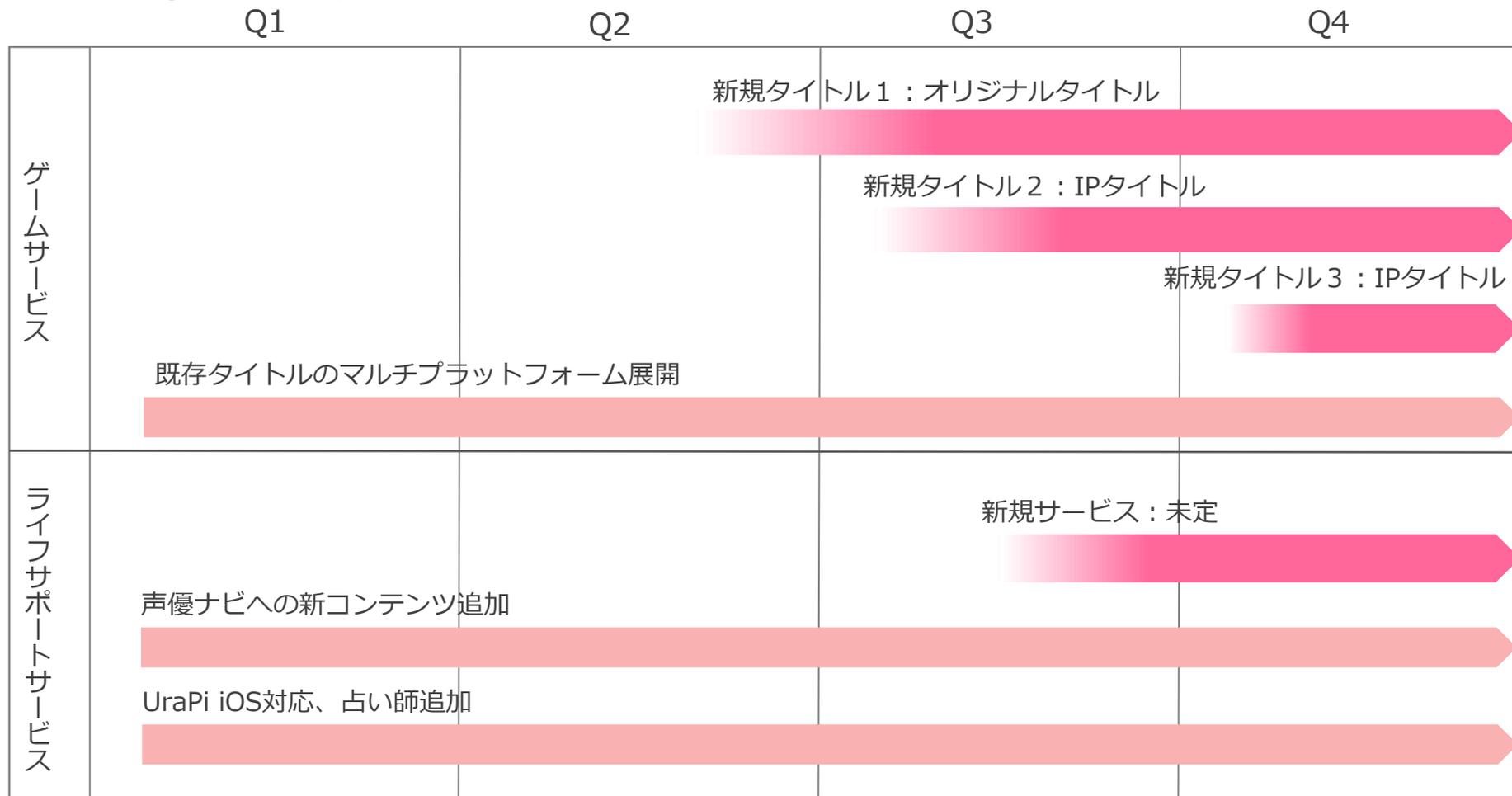
- 位置情報、AIなど新技術開発を強化
- 位置情報技術とエンターテインメントの融合を目指す
- 位置情報関連の新技術開発を強化、他社への技術提供ビジネスを推進
- コネクテッドカー、ウェアラブルデバイスなど新IoTデバイスへのコンテンツ提供を見据えた技術開発を強化

■ サービスの成長・育成

- 「声優ナビ（MAPLUS+等）」や、前期末にリリースした占いサービス「UraPi」のコンテンツを拡充し、サービスを成長育成

新規リリーススケジュール

- ゲームサービスで3本以上の新規タイトル、ライフサポートサービスで1本以上の新規サービスを予定

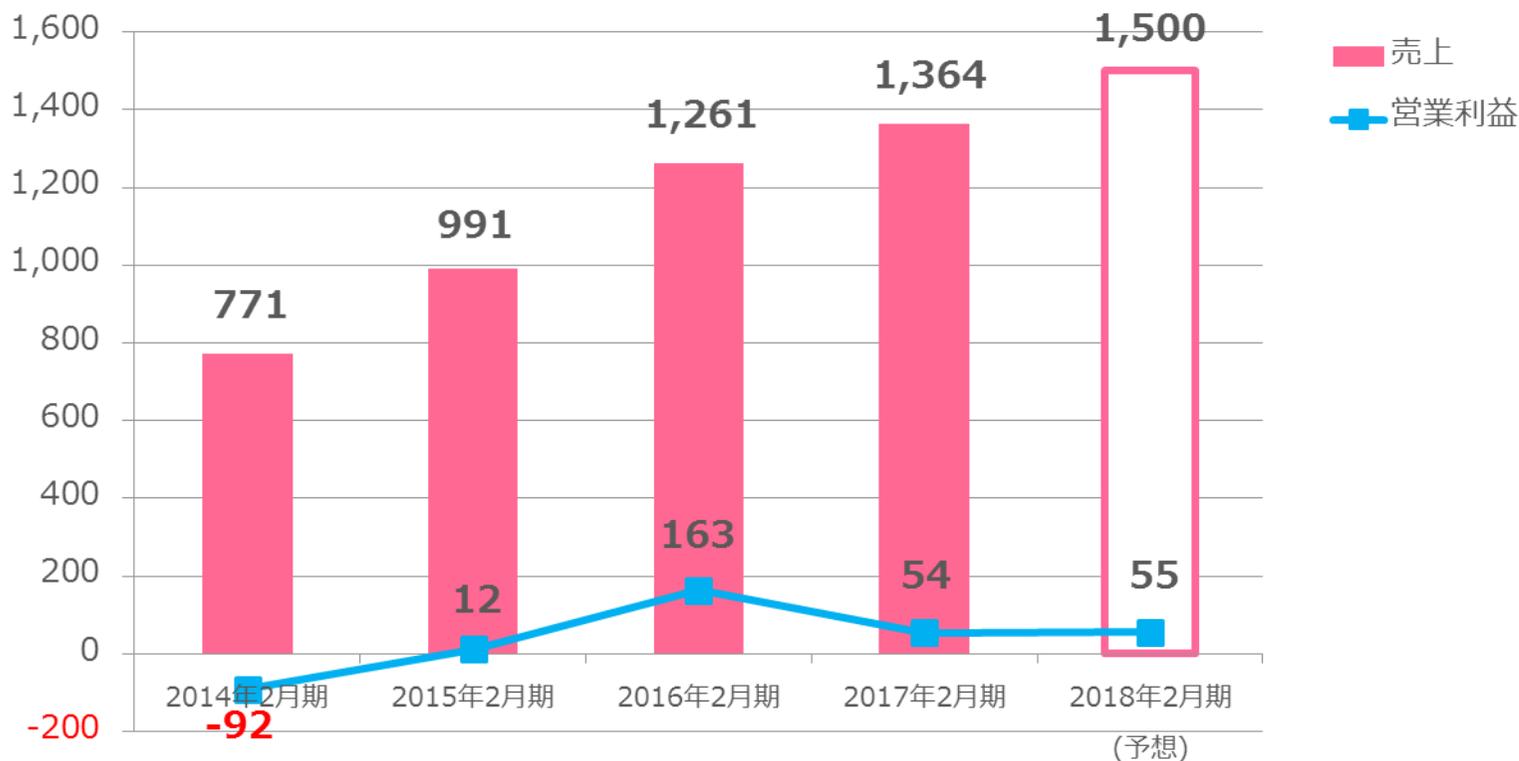


4. 今後の方針：2018年2月期の業績予想

2018年2月期の業績予想

- 売上高は2017年2月期比+10.0%の1,500百万円、営業利益は2017年2月期比2.0%の55百万円
- 2018年2月期上期は新規案件への投資に注力し、下期に向けて利益貢献

単位：百万円



1. 決算概要（通期）
2. 決算概要（第4四半期）
3. 今期メイントピックス
4. 今後の方針
- 5. 成長戦略**
6. 補足資料

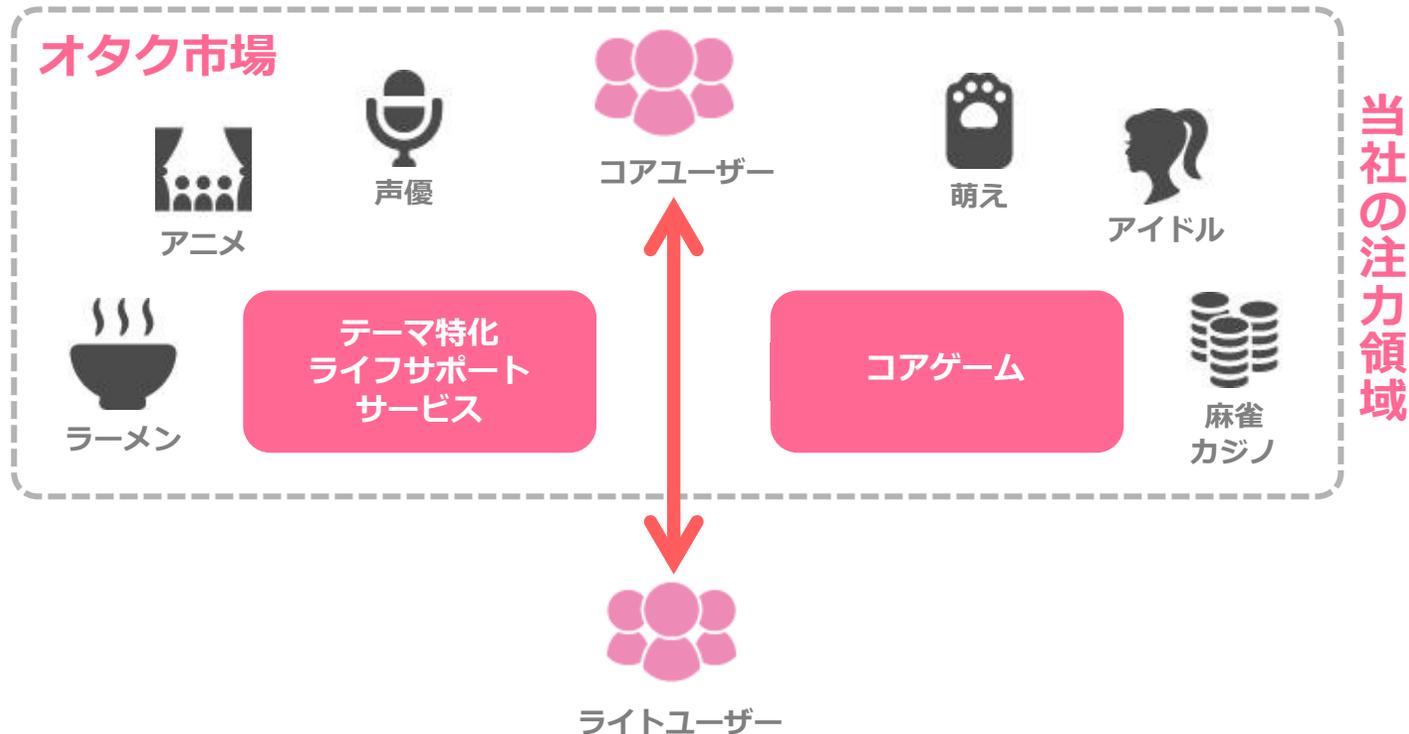
4つの施策

- 商品ポートフォリオの拡大と提供マーケットの拡大を視野に「オタク市場」「アライアンス」「新技術」「IoTデバイス」の4つの施策を展開



成長市場であるオタク市場へのフォーカス

- オタク市場向けサービスにフォーカスし新規タイトルの成功確率を向上
 - ARPU(客単価)が高いため少ないユーザー数のタイトルでも収益を生み出しやすい
 - 特定のジャンルに集中することでファンを一括囲い込み集客効率を最大化
 - 競合が少なく先行者メリットが利きやすいため安定的なポジションを確保



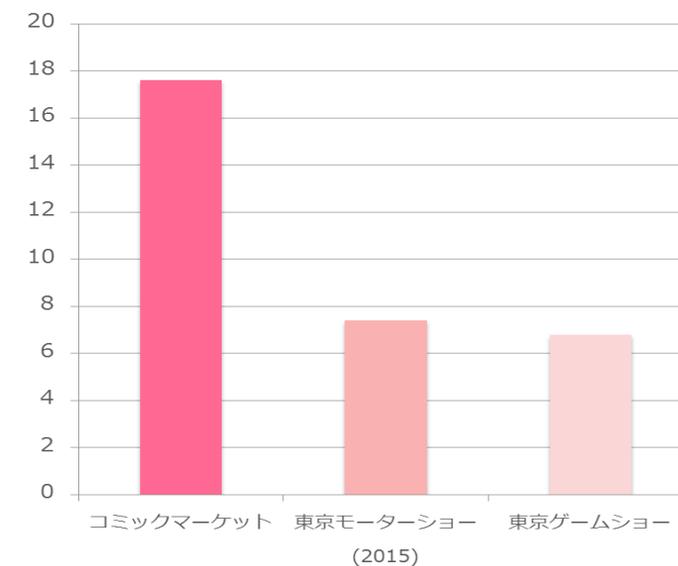
成長市場であるオタク市場へのフォーカス

- オタク市場最大のイベントであるコミックマーケットの来場者数は年々増加の一途をたどり、2016年には屋内イベントとしては国内最大規模の約17万人/日以上が来場
- ゲームショーの6.8万人/日、モーターショーの7.4万人/日と比較しても2倍以上となっており、今後のオタク市場の成長が見込まれる

混雑する夏のコミックマーケット会場の様子



一日あたりの来場者数(2016年)



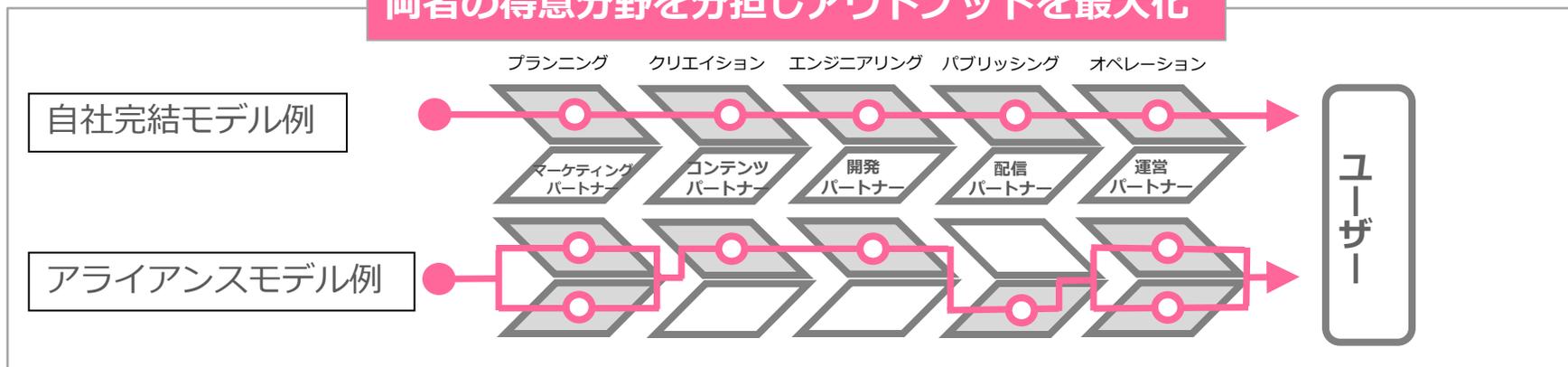
5. 成長戦略：アライアンス

他社とのアライアンスを強化

- 他社とのアライアンスを強化し新規タイトルの拡大とさらなる成長を目指す
 - IPを活用した新規タイトル推進
 - 共同事業、業務提携、資本提携などアライアンス案件の拡大



両者の得意分野を分担しアウトプットを最大化



位置情報、AIなど新技術とエンターテインメントの融合

- モバイル周辺の**新技術**を開拓し、**エンターテインメント性と融合**させることで新たな商品価値を創造
 - **位置情報、AIなどの新技術開発**を加速させ、ライフサポートやゲームなどの新商品に投入
 - 他社との**共同開発**や**技術提供**も積極的に推進



IoTデバイスで新規サービス展開

- スマートフォンに続く**次世代IoTデバイス**で新規サービス展開
 - 将来は技術の進化により**スマートデバイス**や**コネクテッドカー**など新しいタイプのIoTデバイスが出現
 - 当社の**幅広いサービスポートフォリオ**と**長年の技術蓄積**を生かして次世代IoTデバイスで新規サービスを展開

スマートデバイス

腕時計や眼鏡型のスマートデバイス。コンテンツ次第で大きなビジネスチャンスが期待される。



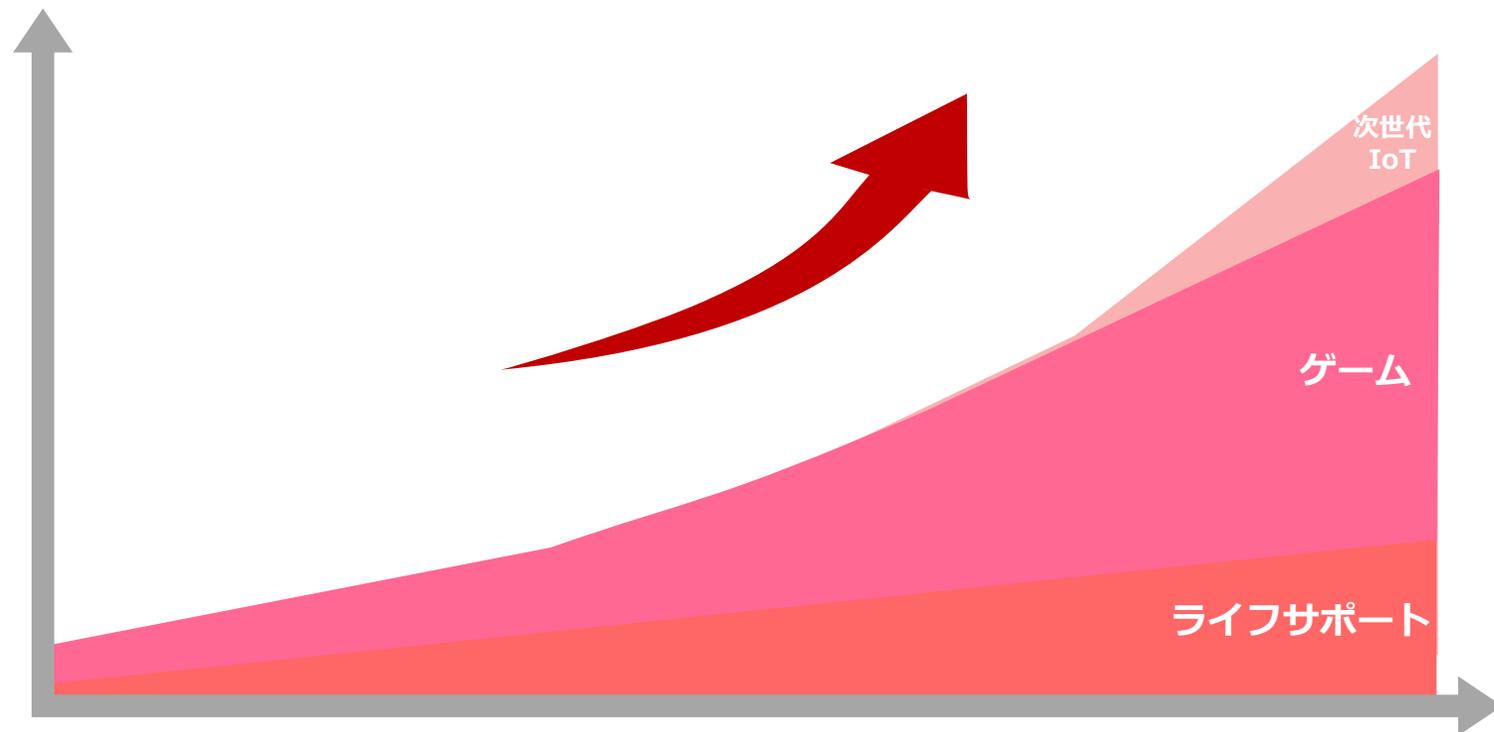
コネクテッドカー

将来的に普及する無線インターネット通信を内蔵した自動車。大型ディスプレイへのコンテンツ提供などのビジネス拡大が期待される。



成長イメージ

- 商品ポートフォリオの拡大と提供マーケットの拡大で革新的サービスを生み出し続ける
 - 短期的にはスマホ向けゲーム、ライフサポートサービスが成長エンジン
 - 次世代IoTデバイスの進化を次なるチャレンジに繋げる



※ 上記グラフは各サービスの将来イメージ図であり、会社が作成した事業計画に基づいたものではありません。

1. 決算概要（通期）
2. 決算概要（第4四半期）
3. 今期メイントピックス
4. 今後の方針
5. 成長戦略
- 6. 補足資料**

会社情報

■ 会社概要

- 会社名： 株式会社エディア
- 本店所在地： 東京都千代田区一ツ橋2-4-3光文恒産ビル
- 設立年月日： 1999年4月
- 事業内容： ゲームサービス事業、ライフサポートサービス事業
- 従業員数： 83名（2017年4月1日現在）

■ 役員紹介



代表取締役社長 CEO 原尾正紀

九州大学工学部を卒業後、日産自動車に入社し自動車電話やナビゲーションなど自動車のIT分野の企画開発に従事する。1999年4月にモバイルコンテンツビジネスに大きな可能性を見出しエディアを創業。代表取締役就任。

1990年04月 日産自動車株式会社入社
1999年04月 当社設立 代表取締役社長就任



取締役 CFO 賀島 義成

上場企業にて単体決算・連結決算・開示資料作成・監査法人対応等の経理業務に従事。2007年4月にエディアに入社、CFOとしてIPO準備、内部統制構築、ERPシステム導入、経営企画等を行う。

2002年04月 ニイウス コー株式会社入社
2007年04月 当社入社 経理部長就任
2011年05月 当社 取締役就任



取締役副社長 COO 田口 政実

筑波大学を卒業後、株式会社ナムコに入社しゲームマーケティングに従事。2002年5月にエディアに入社し、現在はCOOとして戦略立案やマネジメントを担当。

1997年04月 株式会社ナムコ入社
2002年05月 当社入社
2007年05月 当社 取締役 事業本部長就任
2012年05月 当社 取締役副社長就任



社外取締役 坂本 剛

九州大学工学部を卒業後、リコーに入社し生産システム開発などを行う。その後株式会社産学連携機構九州の代表取締役を経て大学発ベンチャー支援VCのQBキャピタルを立ち上げ代表に就任、同年九州大学客員教授に就任。2016年5月よりエディア社外取締役に就任。

沿革

■ モバイルメディアの進化と共に、私たちも成長し続けています



収益基盤となるモバイルサービス事業の開設を急ピッチで推進。

ポータブルナビ事業を開始し、ポートフォリオを拡大。試行錯誤を重ねつつ、技術・ノウハウを蓄積。

ゲーム事業を開始し、スマートフォン領域に事業シフト。シナジー発生で急成長。



ゲームサービス

- 麻雀、萌え系などオタク市場に向けたゲームを5タイトルラインナップ
- アライアンスと自社の2つのビジネスモデル

ゲームサービス例

アライアンスビジネス

蒼の彼方のフォーリズム
-ETERNAL SKY-

パートナー aokana-ES

- ジャンル：カードバトル アドベンチャー
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
・DMM GAMES
- 配信開始日：2016年10月

大人気ゲーム・アニメ「蒼の彼方のフォーリズム」のスマートフォンゲームです。

- ・ フライングサーカスを再現した白熱のバトル
- ・ 豪華なキャラが繰り広げるオリジナルストーリー



自社ビジネス



魔雀ヴィーナスバトル

- ジャンル：RPG・カジノ
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：2013年7月

麻雀とカードバトルを融合した新感覚「麻雀RPG」です。

- ・ 育成したキャラクター牌で麻雀バトル
- ・ 和了で攻撃力アップ



ヴィーナス+ブレイド

- ジャンル：RPG・カードバトル
- プラットフォーム：Appstore・Googleplay
・GREE・dゲーム
・mobcast他
- 配信開始日：2011年7月

- 武器を美少女で擬人化したカードバトルゲームです。
- ・ キャラクター数は約1500体！
- ・ 声優ボイス付カード



ライフサポートサービス

- ライフスタイルを楽しくするテーマ特化サービスを38タイトルラインナップ
- 実用性にエンターテインメント性をミックスした新規ジャンルを開拓
- アライアンスと自社の2つのビジネスモデル

ナビゲーション例

Yahoo!カーナビ きせかえボイス機能

サービス提供元：
Yahoo! JAPAN

- ジャンル：地図・ナビゲーション
- 配信先：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成29年3月

コンテンツ第1弾は
「アイドルマスター シンデレラガールズ」



声優ナビ
コンテンツ

ライフサポート例



超速ロトナンバーズ

パートナー 主婦の友インフォス

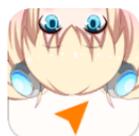
- ジャンル：ファイナンス
- 配信先：auスマートパス・dmenu他
- 配信開始日：平成17年7月

ロト・ナンバーズの当選速報や
予測数字の解析などの情報サイ
トです。

・月刊誌「ロト・ナンバーズ超的中法」と連動



アライアンスビジネス



MAPLUS+声優ナビ

- ジャンル：地図・ナビゲーション
- 配信先：Appstore・Googleplay
- 配信開始日：平成26年11月

お気に入りのアニメキャラや声優
ボイスで案内してくれるナビアプ
リです。

- ・豪華声優が案内音声にラインナップ
- ・人気アニメとのタイアップ



自社ビジネス



UraPi

- ジャンル：エンターテインメント
- プラットフォーム：Googleplay
- 配信開始日：平成29年2月

有名鑑定士が多数参加する、新感覚の
占いポータルサービスです。

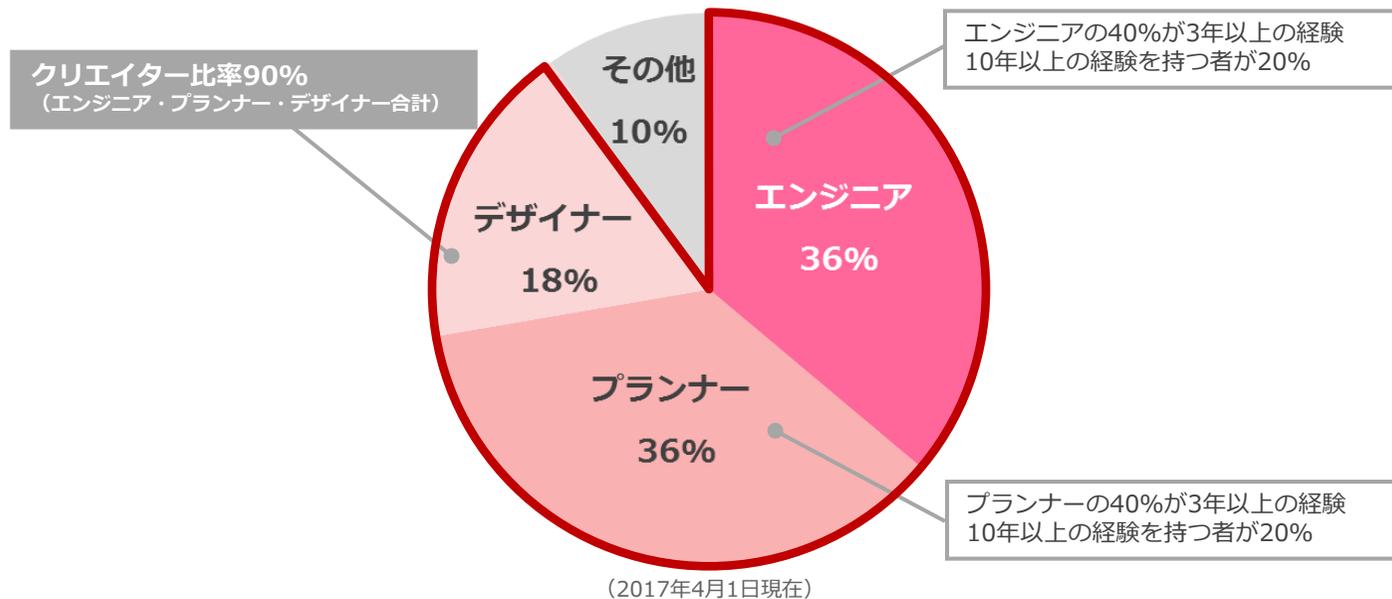
- ・雑誌やロコミで有名な鑑定士が勢ぞろい
- ・簡単操作で本格占いを楽しめる



人材・技術資産

■ 独自のサービス・技術を支える人材と技術資産を保有

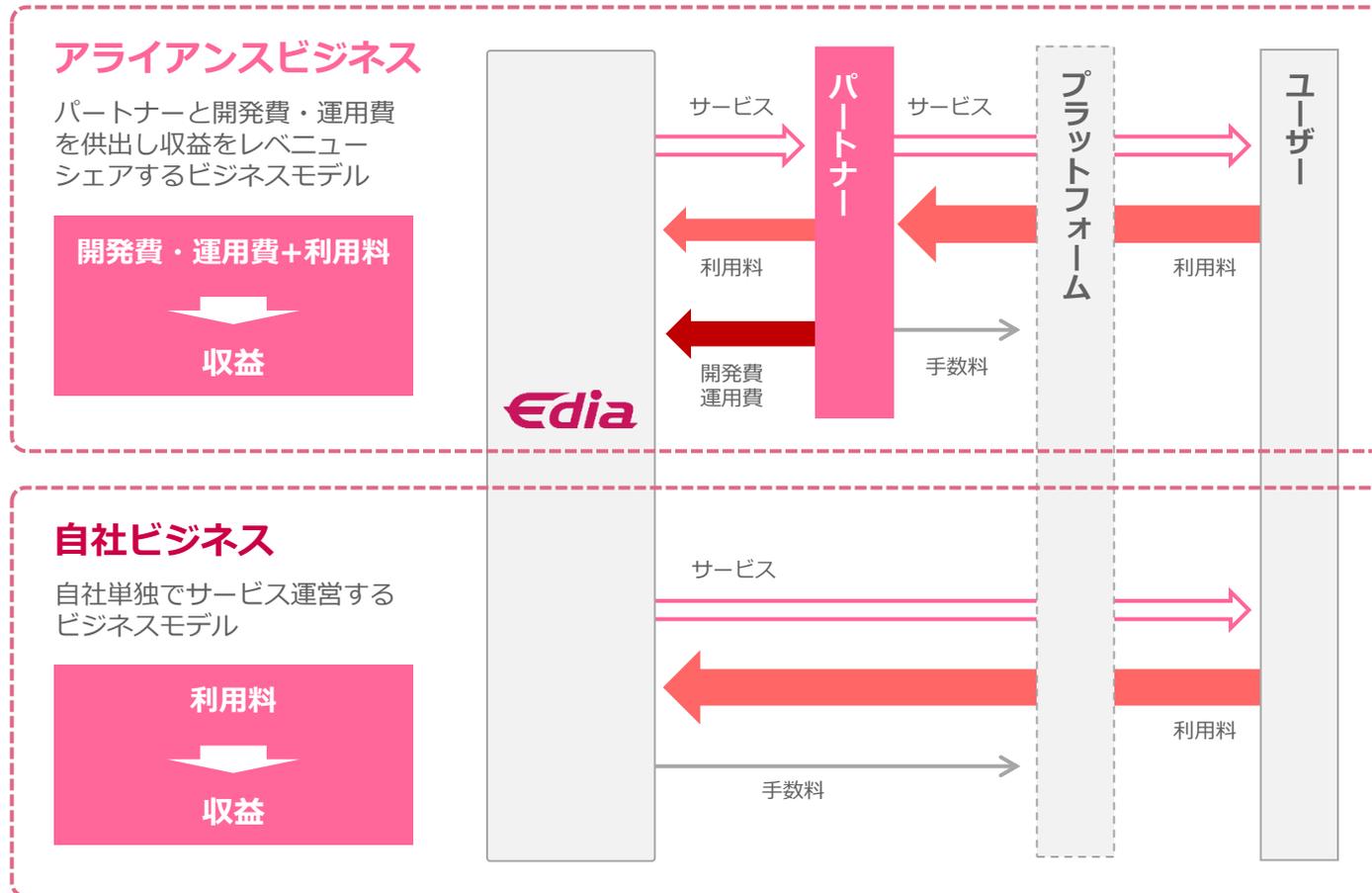
- 社員の90%以上がクリエイター
- ベテラン社員が多数在籍



● 豊富な技術資産を保有

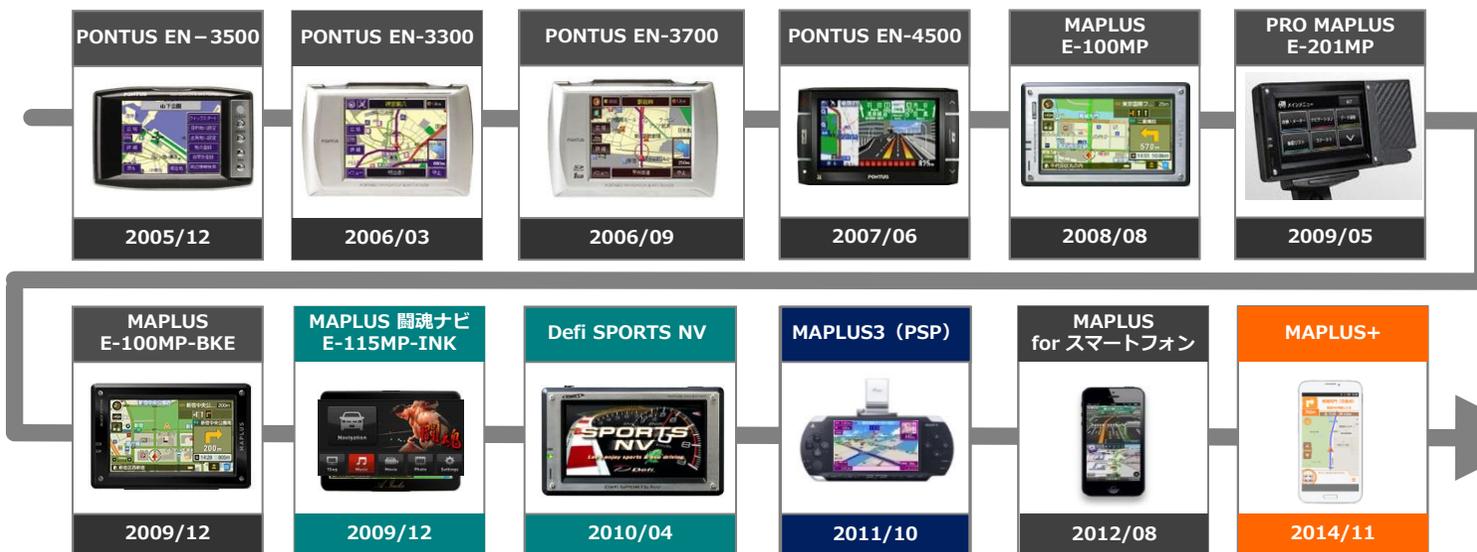
麻雀ゲームエンジン	リアルタイムマルチプレイ ゲームエンジン	声優ナビエンジン	ナビゲーションエンジン
KPI管理ツール	各種プラットフォーム 課金モジュール	モバイルコンテンツ フレームワーク	地図データ オーサリングツール

事業構造（ビジネスモデル）



エディアの位置情報技術①

- 2005年、日本で初めてとなるSDカードポータブルナビをヒュンダイ・オートネット社と共同開発し販売
- その後様々な新機能を搭載したポータブルナビや、携帯電話、ゲーム機など複数のプラットフォームに対応したナビゲーションエンジン「MAPLUS」を展開
- 現在はスマートフォン向けにナビアプリ「MAPLUS+」を提供



新規位置情報サービス

エディアの位置情報技術②

■ 「MAPLUSポータブルナビ」シリーズについて

- 2006年12月14日に「プレイステーション・ポータブル (PSP)」専用のナビゲーションソフト「MAPLUS ポータブルナビ」発売
- PSPソフトの教育・データベースソフトとしては異例のヒット作
- 一般的なカーナビとは異なり、案内の音声を切り替えが可能
- 自車アイコンやメニューなどをアニメーションのキャラクターに変更することができる独自のキャラチェンジ機能がユーザーに支持される



**PSPソフト
販売累計
25万本以上**

MAPLUS ポータブルナビ
発売日2006年12月14日
希望小売価格：通常版7,140円

MAPLUS ポータブルナビ2
発売日：2007年12月20日
希望小売価格：7,900円

MAPLUS ポータブルナビ3
発売日：2011年10月13日
希望小売価格：7,800円

対応機種：プレイステーション・ポータブル
ジャンル：ナビゲーション
CERO：教育・データベース

▼声優ナビ・キセカ工実績



エディアの位置情報技術③

■ スマートフォン向けナビアプリ「MAPPLUS+声優ナビ」について

- 2014年11月にリリース
- 最大の特徴はカーナビの案内音声とデザインを変更することが出来る「キャラチェンジ」機能
- ナビは基本無料で、好きなキャラを有料で購入する、ナビでは初のアイテム課金モデルを実現
- Yahoo!カーナビへのコンテンツ・技術提供など他社への展開も推進

▼キャラクター一例



オリジナルキャラ セナ (思考AI) CV.徳井青空さん

- 主な出演作品
- ・ラブライブ! (矢澤にこ)
- ・ご注文はうさぎですか? (条河麻耶)
- ・探偵オペラ ミルキィホームズ (讓崎ネロ)



オリジナルキャラ ラティ (思考AI) CV.釘宮理恵さん

- 主な出演作品
- ・鋼の錬金術師 (アルフォンス・エルリック)
- ・銀魂 (神楽)
- ・灼眼のシャナ (シャナ)
- ・ゼロの使い魔 (ルイズ)



技術協力
音声コンテンツ提供



MAPPLUS+
彼女たちとの
新しい生活が
はじまる

累計20万
ダウンロード
突破!



本資料は、いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。これらおよび戦略に関する記述等は、本資料作成時点における当社の予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらと異なる結果を招き得る不確実性がありますことを、予めご了承ください。

それらリスクや不確実性には、当社の関係する業界ならびに市場の状況、国内および海外の一般的な経済動向および市場環境、その他の要因が含まれます。

また、本資料に記載している情報に関して、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。

今後、新しい情報・将来の出来事があった場合でも、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。