

バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 決算説明会

2026年5月13日



(株)バンダイナムコホールディングスの浅古です。

それでは、ご説明をさせていただきます。

2025年度 業績のポイント

(億円)

	2024年度 実績	2025年度 前回見込 (2月)	2025年度 実績	前年度比	前回比
売上高	12,415	13,000	13,482	+1,067	+482
営業利益	1,802	1,810	1,895	+93	+85
経常利益	1,864	1,900	2,019	+155	+119
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,300	1,406	+113	+106

過去最高売上高・利益を更新し中期計画初年度を良い形でスタート
ガンダムシリーズの売上高が大きく伸長

まず、2025年度の実績です。

2025年度は、

売上高1兆3,482億円、営業利益1,895億円、当期純利益1,406億円となり、
売上高と全ての利益において、過去最高業績を更新しました。

中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、社員が、商品・サービスを通じて世界中のファンとつながるための取り組みを進めたことで、中期計画を良い形でスタートすることができました。

IPでは、ガンダムシリーズのグループ売上高が2,500億円を超えるなど、
定番IPが力強い存在感を發揮しました。

2025年度 業績 - 事業別 -

		2024年度 実績	2025年度 前回見込 (2月)	2025年度 実績	前年度比	前回比	(億円)
トイホビー	売上高	5,969	6,600	6,739	+770	+139	
	セグメント利益	1,022	1,250	1,269	+247	+19	
デジタル	売上高	4,556	4,600	4,765	+209	+165	
	セグメント利益	685	530	566	▲119	+36	
映像音楽	売上高	907	900	955	+48	+55	
	セグメント利益	117	105	121	+4	+16	
アミューズメント	売上高	1,414	1,450	1,527	+113	+77	
	セグメント利益	84	95	101	+17	+6	
その他	売上高	362	380	389	+27	+9	
	セグメント利益	16	20	28	+12	+8	
全社消去	売上高	▲795	▲930	▲895	▲100	+35	
	セグメント利益	▲123	▲190	▲192	▲69	▲2	
合計	売上高	12,415	13,000	13,482	+1,067	+482	
	営業利益	1,802	1,810	1,895	+93	+85	

こちらが事業別の内訳です。

トイホビー事業が8期連続、アミューズメント事業が4期連続の過去最高業績となりました。

また、全ての事業が年初に掲げた計画を達成することができました。

トイホビーユニット

各カテゴリーの好調が継続し過去最高業績

- ・上期を中心に一部関税の影響あり
- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーションナリーなど好調
- ・将来の成長を見据えて生産体制を強化
- ・ガンダムシリーズの売上高が伸長

デジタルユニット

ネットワークコンテンツ好調 家庭用ゲームタイトル編成の違いが影響

- ・ネットワークコンテンツ
既存タイトル安定推移+新規タイトル大きく貢献
- ・家庭用ゲーム
「ELDEN RING NIGHTREIGN」や「デジモン」新作タイトルなど好調
前年度とのタイトル編成の違いが利益に影響

次に事業別の概要です。

トイホビー事業は、上期を中心に一部関税の影響を受けましたが、現場のスピーディーな取り組みと各カテゴリーの好調でカバーしました。

商品面では、プラモデルなどのハイターゲット商品、トレーディングカードゲーム、カプセルトイ、菓子、ステーションナリーなど全てのカテゴリーが年間を通して好調でした。

また、今後の成長を見据え、生産体制の強化にも着手しました。

IP別では、グループ全体と同様に、ガンダムシリーズの売上高が伸長したほか、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」「たまごっち」などの定番IPが存在感を発揮しました。

地域別では、中期計画において重点地域と位置付けた北米、中国内地を含むアジアの売上高が前年を上回りました。

デジタル事業は、ネットワークコンテンツにおいて、定番IPの既存タイトルが安定的に推移したことに加え、新作タイトル「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」が年間を通して大きく貢献しました。これによりデジタル事業の基盤であるネットワークコンテンツの収益に厚みをもたらすことができました。

家庭用ゲームは、「ELDEN RING NIGHTREIGN」や同タイトルのダウンロードコンテンツのほか、「デジモンストーリー タイムスレンジャー」などが人気となりました。事業全体では、家庭用ゲームで複数の大型タイトルが大ヒットした前年とのタイトル編成の違いが利益に影響しました。

2025年度業績 -事業別-

映像音楽ユニット

ガンダムシリーズ新作人気効果がグループ全体に波及

- ・「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」が好調に推移しグループ全体の業績に大きく貢献
- ・ガンダムシリーズ過去作や「ワンパンマン」などのグローバル展開が好調

アミューズメントユニット

アミューズメント施設が好調に推移

- ・施設：「バンダイナムコCross Store」「THE★JOJO WORLD」など好調
国内既存店売上高前期比107.0%
- ・業務用ゲーム機：ガンダムシリーズのアップデート版が人気

全社コスト

大阪・関西万博出展関連の費用を計上

映像音楽事業は、「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」がファン層を拡大し、グループ全体の商品・サービスのヒットに波及することで、業績に大きく貢献しました。

また、今年1月に劇場公開を開始した「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」が好スタートをきりました。

このほか、ラブライブ！シリーズが、劇場作品・音楽・ライブイベントなどの展開で人気となったほか、既存のガンダムシリーズや「ワンパンマン」などのグローバル展開や映像配信が好調に推移しました。

アミューズメント事業は、「バンダイナムコCross Store」やIPの体験型公式ショップ「THE★JOJO WORLD」など、バンダイナムコならではの強みを活かした施設が人気となり、国内既存店売上高は前期比107%となりました。

業務用ゲーム機では、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2」のアップデート版が人気となりました。

2025年度 株主還元

株主還元に関する基本方針

総還元性向50%以上を基本方針とする

- DOE3.60%を下限とし、長期的に安定的な配当を実施する
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する

配当金

2025年度 配当金 年間73円

- ベース配当 46円
- 業績連動配当 27円

自己株式取得

取得株式の総数 600万株
取得価額の総額 24,757,598,600円
取得期間 2026年2月6日～3月24日
→ 2026年4月30日に500万株を消却

総還元性向 51.0%

次に株主還元についてご説明します。

2025年度の株主還元については、当社の基本方針にのっとり検討した結果、期末配当金は1株あたり50円、これに中間配当金を加えた年間配当金は73円とさせていただく予定です。

配当金と第4四半期に実施した自己株式取得をあわせると、総還元性向は51.0%となります。

なお、4月末には保有する自己株式のうち500万株を消却しております。2026年度の株主還元については、基本方針のもと、継続的に検討してまいります。

2026年度 通期業績予想

(億円)

	2025年度 実績	2026年度 通期計画	前年度比
売上高	13,482	13,500	+18
営業利益	1,895	1,850	▲45
経常利益	2,019	1,900	▲119
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,406	1,300	▲106

- ・ 過去最高売上高更新を目指す
- ・ 原材料価格や物流コスト上昇に対して様々な施策でスピーディーに対応

次に2026年度の業績予想についてご説明します。

2026年度は、売上高1兆3,500億円、営業利益1,850億円を見込んでいます。中東情勢の影響による原材料価格や物流コスト上昇の影響を一定程度織り込んでいますが、商品の仕様変更や生産効率の向上など、様々な施策によりスピーディーに対応することで吸収していきたいと思えます。

売上高は過去最高を更新し、営業利益は前年と同規模を見込んでいますが、私たちの気持ちとしては、最高益更新に向けて取り組んでいきたいと思えます。

2026年度 通期業績予想 -事業別-

(億円)

		2025年度 実績	2026年度 通期計画	前年度比
トイホビー	売上高	6,739	6,900	+161
	セグメント利益	1,269	1,270	+1
デジタル	売上高	4,765	4,600	▲165
	セグメント利益	566	510	▲56
映像音楽	売上高	955	950	▲5
	セグメント利益	121	120	▲1
アミューズメント	売上高	1,527	1,550	+23
	セグメント利益	101	100	▲1
その他	売上高	389	400	+11
	セグメント利益	28	15	▲13
全社消去	売上高	▲895	▲900	▲5
	セグメント利益	▲192	▲165	+27
合計	売上高	13,482	13,500	+18
	営業利益	1,895	1,850	▲45

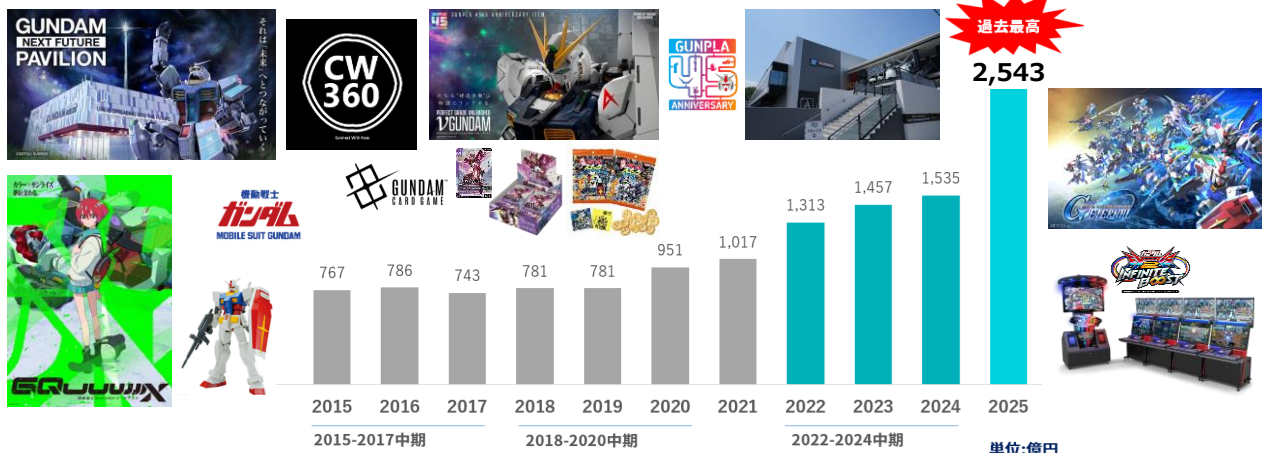
こちらが事業別の予想数値です。

各事業のポイントやトピックスについては、この後ご説明します。

中期計画初年度振り返り

2025年度振り返り

- ・ 自社IPガンダムシリーズの価値最大化（話題喚起、IP×カテゴリー×地域）
- ・ CW360を中心に大阪・関西万博への出展、全方位のパートナーとの連携を推進



次に、各事業のトピックスに入る前に、2025年度を2つの切り口で振り返ります。

まずガンダムシリーズです。

2025年度は、グループ横断で新作アニメや大阪・関西万博出展による盛り上がり連携し、商品・サービス展開を行うことでファン層やエリアを広げ、IP価値を大きく拡大することができました。

ガンダムシリーズについては、グループ横断プロジェクトのもと、長期のロードマップを組んでいます。短期的には映像作品の有無や、商品・サービスの構成により業績が変動することはありますが、中長期では確実に成長させていく計画です。今後は、50周年や実写版ガンダムの公開も控えています。世界中のファンに向けて引き続き様々な話題を発信していきますのでご期待ください。

次にCW360です。

持株会社の新設部門CW360は、中長期における成長に向けて、あらゆるパートナーとの協業やアライアンスを360度・全方位で推進し、事業とつなげることを目的にしています。

2025年度は、大阪・関西万博のパビリオン出展、ソニーグループやGaudiyとの戦略的パートナーシップの構築などを推進しました。また、足元では各事業とCW360の連動により音楽事業を強化することを目的とした「project RESONANCE」も走り始めました。こちらについては、後ほど詳しくご説明します。

トイホビー事業の動向

2026年度のポイント

- ・ 9期連続過去最高業績更新を目指す
- ・ IPラインナップ、カテゴリー、エリア、タッチポイントの拡大推進
- ・ 原材料や物流コスト上昇を見込む



プラモデル新工場
23年度比35%の増産体制へ



「THE GUNDAM BASE」
海外直営店を拡大



国内外で高い人気を継続



「BANDAI TABLETOP GAMES」
新ポケモンバトル「プラコロ」を発表



「ガンダムカードゲーム」との相性も抜群の
ミニチュアゲームシリーズ「ガンダムアッセンブル」



たまごっち30周年
玩具にとどまることなく、
IP人気を拡大

それでは各事業の2026年度業績予想とトピックスについてお話しします。

まずトイホビー事業です。

トイホビー事業は、引き続きワールドワイドでIPラインナップ、カテゴリー、エリア、タッチポイントの拡大を進めます。利益面については、原材料価格や物流コスト上昇に伴う影響などを織り込みつつも、各カテゴリーの好調を継続し、過去最高業績更新を目指します。地域別では、引き続き北米と中国に注力します。

前年度国内トイホビー事業の売上高が1,000億円を超えたガンダムシリーズは、2026年度も同規模の売上を計画しています。プラモデルの新工場では、2026年6月をめぐりに合計94台の成形機を導入し、23年度のプラモデル生産高比で35%の増産体制となります。また、国内に加え、海外におけるファンとのタッチポイントを増やすべく、直営店の「THE GUNDAM BASE」の出店を拡大しており、中国、韓国、アメリカなど海外で展開する店舗数は30店舗となりました。今後もワールドワイドでファンとのタッチポイントを拡大してまいります。

ガンダムシリーズでは、今年7月にトレーディングカードゲームが1周年を迎えます。ゲーム性やミニチュアゲームの「ガンダムアッセンブル」とともに人気となり、当初の想定以上に欧米での人気が高まっています。3月開催のトレーディングカードの世界大会では北米エリア代表が世界一となりました。

また、「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームも、お陰様で国内外で高い人気が続いています。この夏からは新商品の同時発売地域を拡大し、ワールドワイドでファンコミュニティを盛り上げていきます。

新しい商品カテゴリーとしては、桌上ゲームの新ブランド「BANDAI TABLETOP GAMES」の展開をスタートします。

幅広い層に人気がある強力なIPであるガンダムシリーズと「ポケモン」を活用し、新たなジャンルにチャレンジします。

「たまごっち」は、幅広い年代に支持されるIPとして、本体だけでなく、様々な商品が人気です。30周年の今年は、常設店舗や記念イベント、異業種とのコラボなどで話題を盛り上げ、次の40周年、50周年に向けて話題をつなげていきます。

「たまごっち」が30年かけてファン層をひろげたように、今後もファンに長く愛されるたくさんのIPを育成していきます。

トイホビー事業の中長期的な伸びしろはグローバル展開で、重点市場は引き続き北米と中国です。

北米では、カードなどの新たなカテゴリーも好調です。

中国においても、私たちの商品・サービスに対するファンの熱量は引き続き高い状態が続いています。

4月には、上海に中国初のトイホビー商材の総合店舗「BANDAI NAMCO Shop」をオープンしました。

また、足元では現地IPの商品化など地産地消の取り組みを進めています。これからも様々なアプローチでファンとの接点を増やしていきます。

デジタル事業の動向

2026年度のポイント

- ・ ネットワークコンテンツ：主要タイトルを安定的に展開
- ・ 家庭用ゲーム：新作タイトルが下期中心の発売でコスト先行を見込む

2026年度のトピックス



ファンの評価も高く、好調を継続



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」大型DLC 2026年夏発売



「ACE COMBAT 8」
2026年発売予定

今後の展開



「ドラゴンボールゼノバース3」
2027年発売



「ELDEN RING」実写映画製作中

次にデジタル事業です。

デジタル事業では、私たちの想定を上回るヒットタイトルが生まれるなど、最適なポートフォリオ構築を目指した体制強化の効果が現れ始めてきました。

2026年度においても、ネットワークコンテンツは、主力タイトルの安定的な展開を目指します。家庭用ゲームについては、下期発売の新作タイトルが多いことから、開発費の償却やマーケティングの初期コストが先行する見込みです。なお、家庭用ゲームの販売本数については、新作1,900万本、リピートタイトル2,500万本を見込んでいます。

足元では「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」の1周年施策が好調です。ネットワークコンテンツは、既存タイトルの継続的なファンコミュニケーションにより、安定した展開を実現し、デジタル事業の収益基盤を強化します。

家庭用ゲームの今後の新作パイプラインとしては、今年夏に「ドラゴンボール Sparking! ZERO」の大型ダウンロードコンテンツ「NEO」、2026年内に「ACE COMBAT 8」の発売を予定しています。また、2027年には「ドラゴンボールゼノバース3」を発売します。本作では、「DRAGON BALL」の新しい世界「AGE1000」の未来を舞台に、鳥山 明氏が描いた個性豊かなキャラクターたちも登場予定です。

開発力強化の一環としては、内製ゲームエンジンとして開発した「SOL-
AVES」をタイトル開発において活用していきます。
今後もデジタル事業では、最適なポートフォリオ構築に向け、中長期の視
点でラインナップを組んでいきます。

このほか、ライセンスビジネスなど、ゲーム発IPの展開も強化していま
す。「PAC-MAN」など自社IPのライセンス展開に加え、「アイドルマス
ター」シリーズの海外でのライブイベント開催も計画しています。
「ELDEN RING」については、A24と組んで実写映画の製作を進めており、
2028年3月にグローバルでの公開を予定しています。

今後も既存のアプローチにこだわらず、IP価値最大化に向けて、タッチ
ポイントや展開範囲を広げていきます。

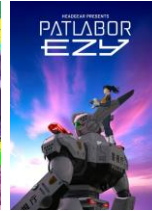
映像音楽事業の動向 - IP創出と展開強化-

2026年度のポイント

- ・ IP軸戦略の源を担う事業として、さまざまな作品を創出
- ・ ガンダムシリーズIP価値拡大、音楽事業成長に向けた取組を推進
- ・ ライセンス、ライブイベント関連強化



- ・ 「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」北米公開決定
- ・ 「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の前日譚「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」の製作
- ・ 実写版GUNDAMの主要キャストを公開し、撮影を開始



2026年度の映像音楽事業は、引き続きIP軸戦略の源となる良質な作品を創出するとともに、組織再編による効果の早期発揮を目指します。

具体的には、ガンダムビジネスのさらなる強化・拡大、映像音楽資産の活用、ライブイベント展開を強化します。利益面においては、劇場大型作品の償却負担や、6月末からのライブホールの本格稼働に伴う初期費用を見込んでいます。

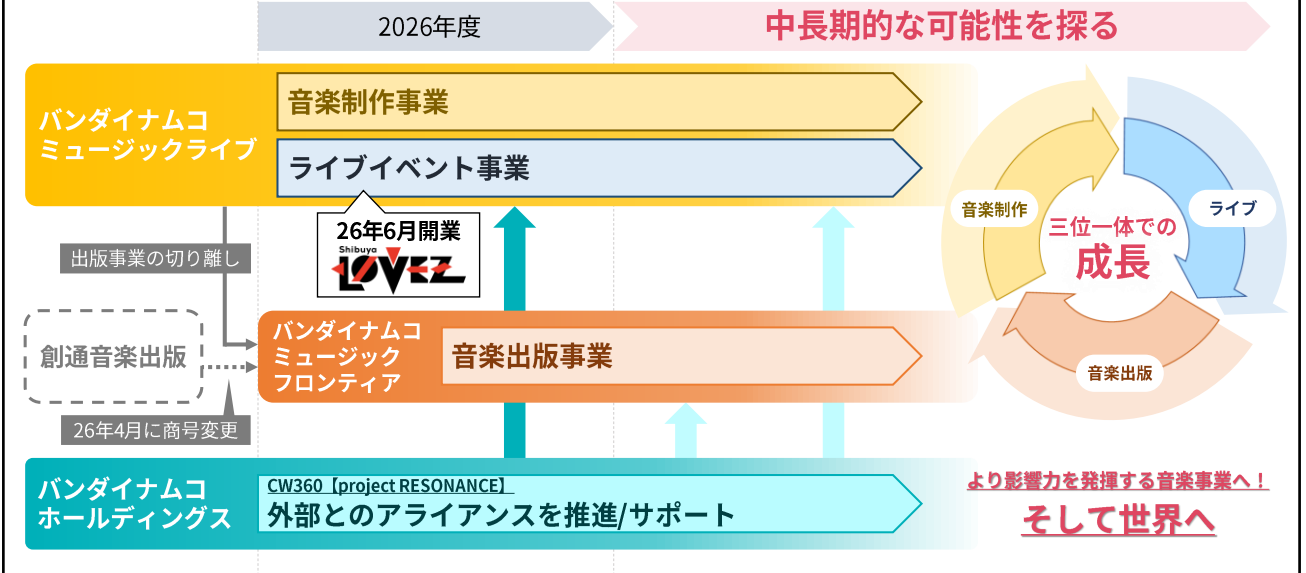
ガンダムシリーズについては、「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」の北米公開が決定したほか、2024年に公開し大ヒットした「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の前日譚「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」の製作も決定しています。

また、バンダイナムコフィルムワークス、Netflix、レジェンダリー・ピクチャーズ共同で制作する実写映画版「GUNDAM（仮称）」については、主要キャストが決定し撮影を開始しました。ワールドワイドで様々なファンの方に見ていただき、ファンの裾野を広げていきます。

このほかにも、様々なIPによる劇場作品、TVアニメ、自社スタジオ制作、協業作品などにより、沢山の作品提供を予定しています。IP軸戦略の源を担う事業として、ファンに刺さる作品の創出を行います。

映像音楽事業の動向 -音楽事業の再編・強化-

音楽事業 “新たなつくり方・売り方”への挑戦



次に、映像音楽事業の組織再編のうち、音楽事業についてもう少し詳しくお話しします。

4月に実施した音楽事業に関する再編は、音楽制作、音楽出版、ライブの三位一体での成長を目指すため実施したものです。音楽は、映像音楽事業にとどまらず、グループの全ての商品・サービスに寄り添い、事業を横断し、伴走する存在です。

グループの様々なインフラやノウハウを活用することでバンドダイナムコらしい音楽事業を創出したいと考えています。これをよりスピーディーに実施するために、外部との協業やアライアンスを推進する役割を持つCW360が「project RESONANCE」を立上げ、映像音楽事業とともに様々な可能性を検討してきました。

音楽事業 新たなアライアンスや協業に関する取り組み



株式会社ウドー音楽事務所との戦略的パートナーシップの構築

バンダイナムコミュージックライブおよびウドー音楽事務所、それぞれの強みをいかしライブイベントや音楽事業のさらなる活性化に向けた協業を推進



- ▶ ライブ領域における事業機会を捉え、IP価値および収益機会の最大化を図る
- ▶ 主催・受注にとどまらない積極的な企画提案につなげる

映像音楽コンテンツなどを起点とした国内外のライブイベントや音楽事業の強化
および音楽事業のグローバル展開の加速を目指す

その中でまず最初に実現したのが、本日発表しました(株)ウドー音楽事務所との戦略的パートナーシップです。

ご存知の通り(株)ウドー音楽事務所は、国内外の一流アーティストの公演の企画制作やコンサート運営の実績とノウハウをお持ちです。アーティストや音楽関係者からも厚い信頼を寄せられています。

一方、バンダイナムコはIP関連をはじめ多彩なジャンルのライブを手掛けています。今後は、両社の協業により、双方の強みを活かしたライブイベント・音楽事業を行います。また、将来的なグローバル展開も視野に、バンダイナムコらしいライブイベントや音楽の創出に向けて様々な取り組みを進めます。

まもなく渋谷にオープンする私たちのライブホール「Shibuya LOVEZ」についても、積極的に活用します。是非ご期待ください。

2026年度のポイント

- ・アミューズメント施設事業の好調継続を見込む（国内既存店売上高前期比104%）
- ・業務用ゲーム機は下期を中心に新製品を投入

施設事業



IP世界観の魅力を発信。体験価値が支持され、高い評価
「THE★JOJO WORLD」「ONE PIECE BASE SHOP」



グループの商品サービスを海外に届ける直営店も拡大

業務用ゲーム機



人気シリーズ、人気IPの新機種を開発中

最後にアミューズメント事業です。

施設事業については、既存店前期比104%と好調継続を見込んでいます。業務用ゲーム機については、中小型タイトルをメインに下期中心の新製品の販売を予定しています。

施設事業では、冒頭でもお話しした「THE★JOJO WORLD」が人気です。アミューズメント事業の企画・運営力とIPの世界観を融合させることで、海外の方も含めた幅広い層に高い評価をいただいております。現在「ONE PIECE」の公式ショップも運営しています。

独自の強みを活かしたIP体験型公式ショップについては、ファンのニーズも非常に高いことから、新店の展開も検討していきたく思います。

また、グループのIPや商品ブランドを一堂に集めた「バンダイナムコ Cross Store」も国内外で人気となっており、トイホビー事業の好調を後押ししています。

業務用ゲーム機については、IPを活用した機器、人気シリーズの新製品など複数の開発を行っています。足元ではプライズ機器、定番機器の人气が安定していますが、施設という場でしか楽しめない新しい遊びの提供を目指し、施設業界そのものを盛り上げていきたいと思っております。

アミューズメント事業は今後も、グループのタッチポイントを担う重要な事業として、独自の強みを活かした展開とグループ連携により、バンダイナムコにしかできない価値ある場を提供してまいります。

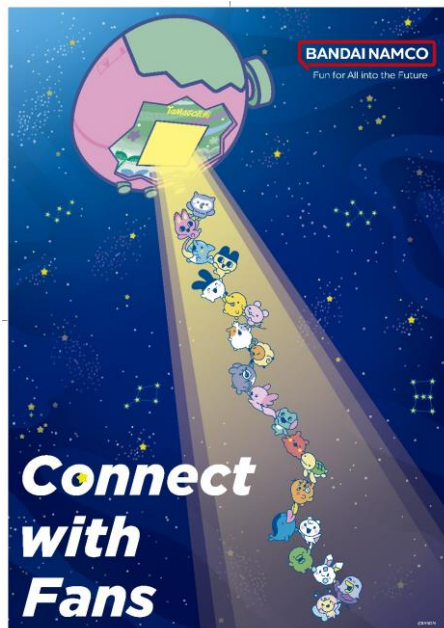
Bandai Namco's Purpose

Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。
「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらおう。
誰かに伝えたい。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、
人と人、人と社会、人と世界がつながる。
そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。



最後に、2025年度を総括します。

トイホビー事業は、現中期計画における成長ドライバーとして業績を牽引することができました。

デジタル事業は最適なタイトルポートフォリオ構築に向けた取り組みの効果が始まってきました。

映像音楽事業については、再編を行い、IP価値の最大化とバンダイナムコらしい音楽事業を創出する体制が整いました。

アミューズメント事業は、独自の企画運営力とグループと連携した取り組みにより結果につなげています。そして、あらゆるパートナーとの協業やアライアンスを広げるCW360も本格的に始動しました。

中期計画1年目となる2025年度は、過去最高業績という数字面だけでなく、様々な戦略や施策の進行も含めて良い形でスタートすることができたと思います。

2026年度も、この振り返りによって見えた課題を遅滞なくキャッチアップし、順調な分野はより盤石な体制を、また、環境変化には迅速に対応してまいります。これにより、次期中期計画に向けた基盤もしっかり強くしていきたいと考えています。

2026年度も引き続き、IPや商品・サービスに愛情をもって愚直に向き合い、世界中のファンとのつながりを広げ、深めていきたいと思えます。

以上、ご清聴ありがとうございました。

見直しに関する注意事項

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©SUNRISE ©SUNRISE・MBS ©BANDAI
©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©Pokémon ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
©BANDAI

©サンライズ ©サンライズ・MBS
THE IDOLM@STER ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©宇宙戦艦 THE IDOLM@STER ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©ハードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.
ACE COMBAT 2 WINGS OF FREEDOM ©Bandai Namco Entertainment Inc. CORE IMAGERY © 2025 Vantor. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.

©サンライズ
©SUNRISE
©空知浩将/劇場版総制作委員会
©岡崎剛毅/ASOONANA・劇場版アロロ軍曹制作委員会
©船越・尾田栄一郎/集英社・マリットエンジニアリング制作委員会
©HEADGURU 株式会社/ソニー・コンピュータエンタテインメント
©川上泰樹・佐藤・藤原社/艦これ制作委員会
©びえろ・ルルトリリイ制作委員会

©岸本孫一郎/LUCY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©岸本孫一郎/LUCY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険 THE ANIMATION PROJECT GAME ©Bandai Namco Experience Inc.
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Experience Inc.
©サンライズ ©サンライズ・MBS
©Medihatsu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.
GAME ©Bandai Namco Experience Inc.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Experience Inc.