



## 2026年5月期 第1四半期決算説明資料

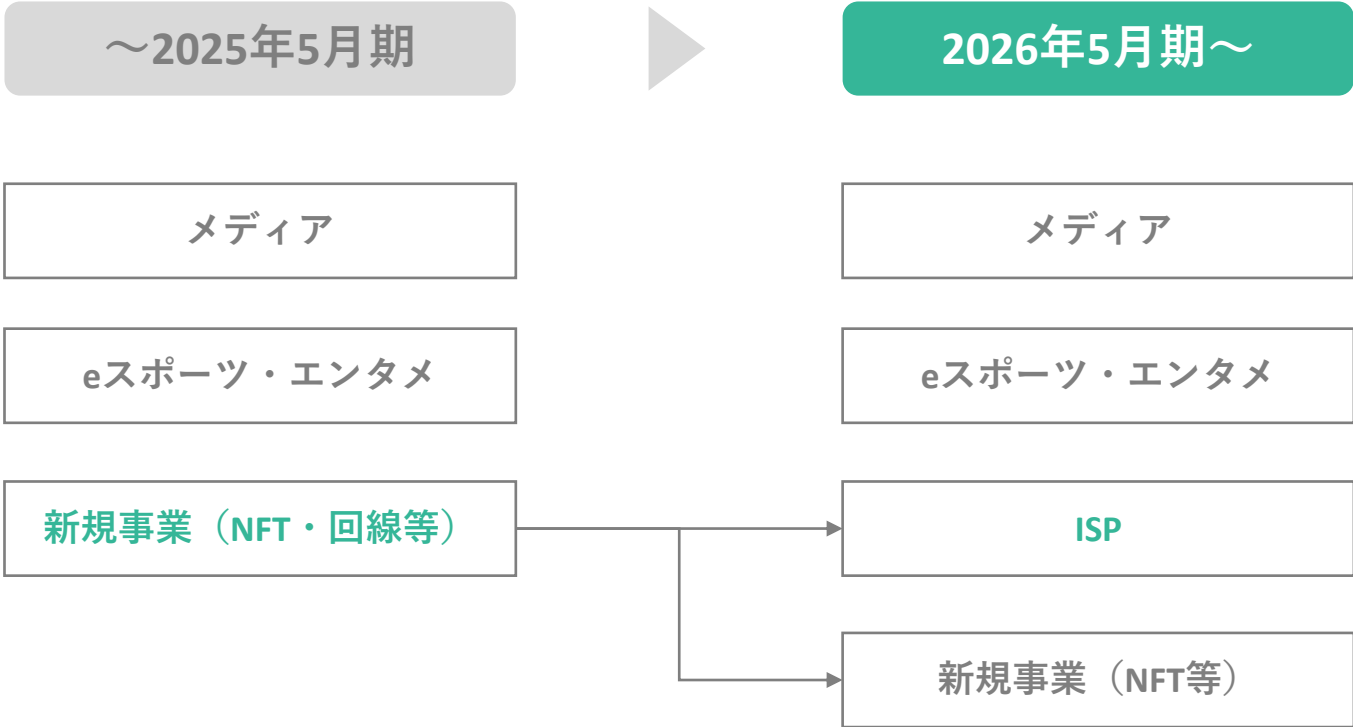
株式会社 GameWith  
証券コード: 6552 (東証スタンダード)  
2025年10月15日

- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

# 開示セグメント変更について

- ISP事業において立ち上げから4年経過し堅調に成長を遂げ、全社業績における重要性が向上
- 当該成長を踏まえ、単独の事業セグメントとして業績開示
- より一層の事業透明性を確保し、中長期的な成長を推進



- ① 開示セグメント変更について
- ② **ゲーム攻略メディアの未来**
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

# AI時代における攻略メディアの未来像

## AI×攻略メディアの未来

誰もが「ゲーム攻略情報」の「受信者」であり「発信者」になれる世界

- ✓ゲーム攻略情報は即時性や独自性が高く、人が攻略した一次情報の価値がAIによって損なわれるものではない。
- ✓一方で、AIの活用により記事化や情報整理といった制作プロセスは大幅に効率化され、少ないリソースで多様な攻略情報を迅速に発信できるようになる。
- ✓結果として、発信量は飛躍的に増加し、より幅広い攻略情報が世の中に届くようになる。

# GameWithの役割・目指す世界

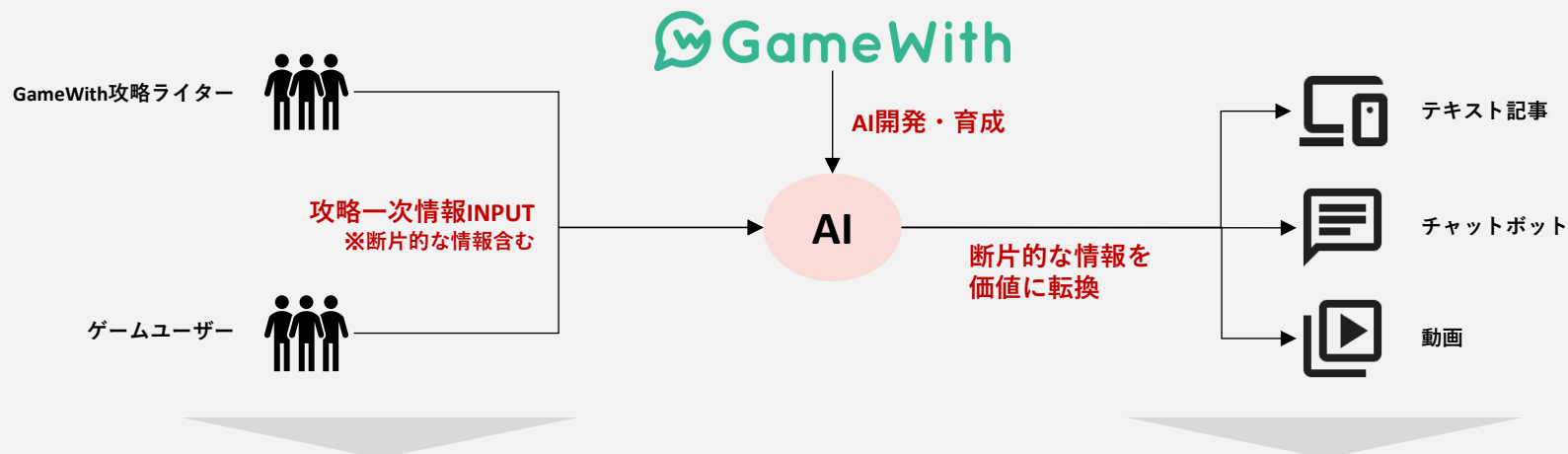
## 「攻略メディア」から「攻略プラットフォーム」へ

AIを活用することで断片的な攻略情報を価値あるコンテンツへ転換  
ゲームユーザー自ら攻略コンテンツ作成に参加でき、様々な攻略コンテンツを享受できる世界

(これまでの攻略メディア)



### AIを活用した攻略プラットフォーム構想



- 従来の記事作成プロセスの大幅効率化
- コストダウンで生まれた原資は一部ユーザーへ還元
- 外部のゲームユーザーを巻き込んだ情報の裾野拡大

- テキスト記事以外の様々なアウトプットの生成
- 新規マネタイズポイントの創出

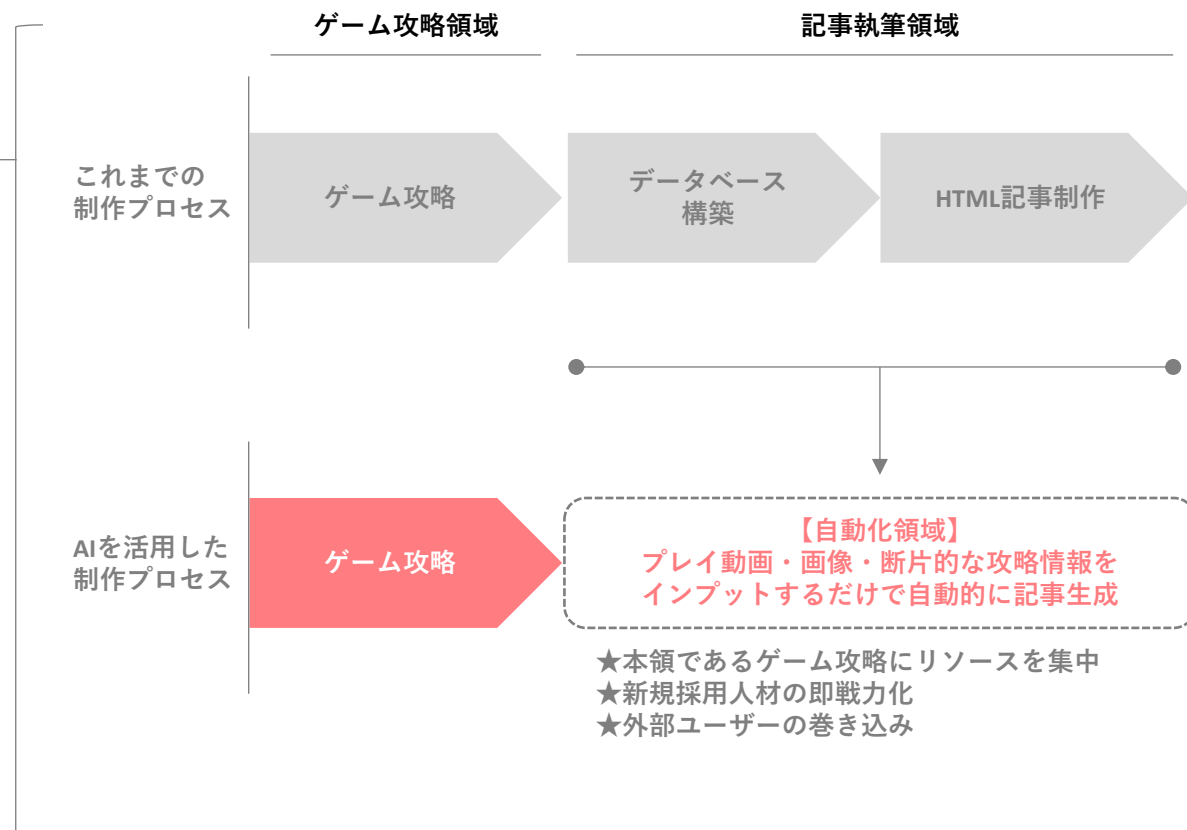
# 「ゲーム攻略」と「記事執筆」の分離

- ・ 今期中に「記事執筆」領域をAIにより自動化することで「ゲーム攻略」にリソースを集中
- ・ 将来的な攻略プラットフォーム・コミュニティ構築の基盤構築

## ■マイルストーン

26年 5月期	<h3>AI開発・ローンチ</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ メディア制作プロセスにおける「記事執筆」領域を自動化</li> <li>・ 「ゲーム攻略」するだけで記事が自動的に執筆される状態</li> <li>・ 一部タイトルでプロセス適用</li> </ul>
27年 5月期	<h3>拡張</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自動プロセスの複数タイトル適用</li> <li>・ 生産性の大幅向上</li> </ul>
28年 5月期	<h3>攻略PFの構築</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 外部ユーザーを巻き込んだコンテンツの共創</li> <li>・ 多くのユーザーが集まるエコシステムの構築</li> <li>・ チャットボット等、新しいアウトプット形式の開発</li> </ul>

## ■今期開発領域





- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ **2026年5月期 第1四半期決算総括**
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

# 2026年5月期 第1四半期業績ハイライト

- 第1四半期は、売上高1,002百万円、営業利益2百万円で着地
- 通期業績予想に対して順調な滑り出し

(単位：百万円)

	2025年5月期 第1四半期	2026年5月期 第1四半期	前年同期比
売上高	807	1,002	+195
営業利益	▲108	2	+111
営業利益率	▲13.5%	0.2%	+13.7pts
経常利益	▲106	11	+117
当期純利益	▲126	2	+128

## 2026年5月期 第1四半期セグメント別業績

- メディア：広告単価の改善およびタイアップ案件の獲得が好調であり前年同期比で増収増益
- eスポーツ・エンタメ：競技シーンで好成績を収めた影響で大きく躍進
- ISP：契約数を堅調に伸ばし、売上高・営業利益ともに着実に成長
- 新規事業：前年同期にEGGRYPTOのコラボイベントによる特需があった影響で売上高は減少しているものの、コスト効率化により収益改善

(単位：百万円)

		2025年5月期 第1四半期	2026年5月期 第1四半期	前年同期比
全社	売上	807	1,002	+195
	営業利益	▲ 108	2	+111
メディア	売上	489	572	+82
	営業利益	134	165	+30
eスポーツ・エンタメ	売上	164	269	+105
	営業利益	▲ 72	▲ 9	+63
ISP	売上	79	104	+24
	営業利益	▲ 26	▲ 4	+21
新規事業	売上	73	55	▲17
	営業利益	▲ 42	▲ 37	+5

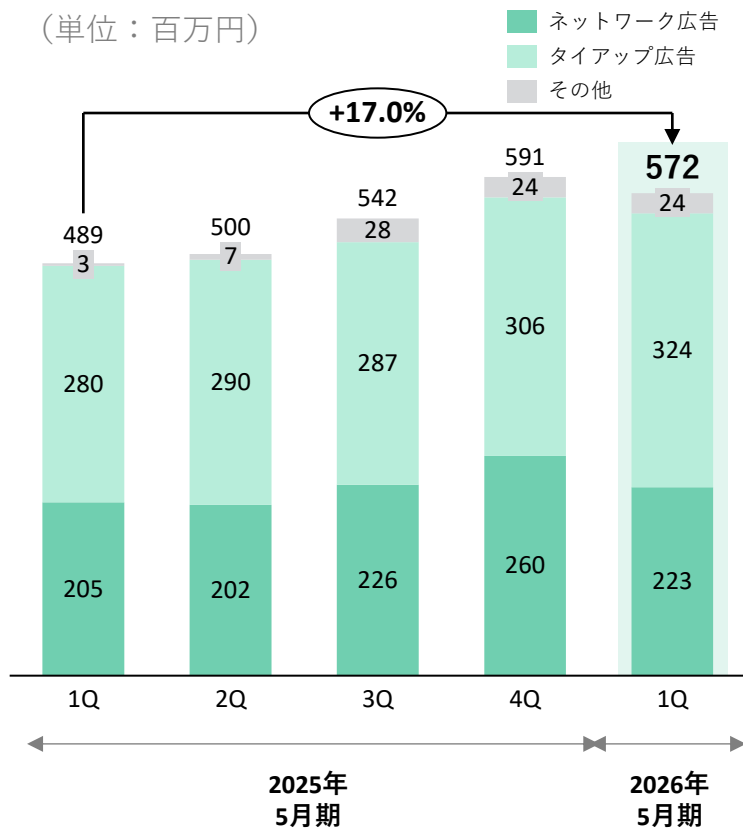
- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ **各セグメントの概況**
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

# メディア：業績推移

- 2026年5月期第1四半期は前年同期比で成長、売上高572百万円・営業利益165百万円で着地

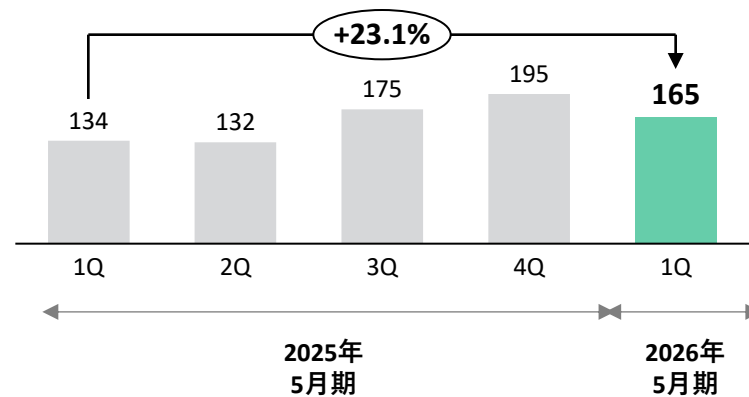
## ■売上高推移

(単位：百万円)



## ■営業利益推移

(単位：百万円)

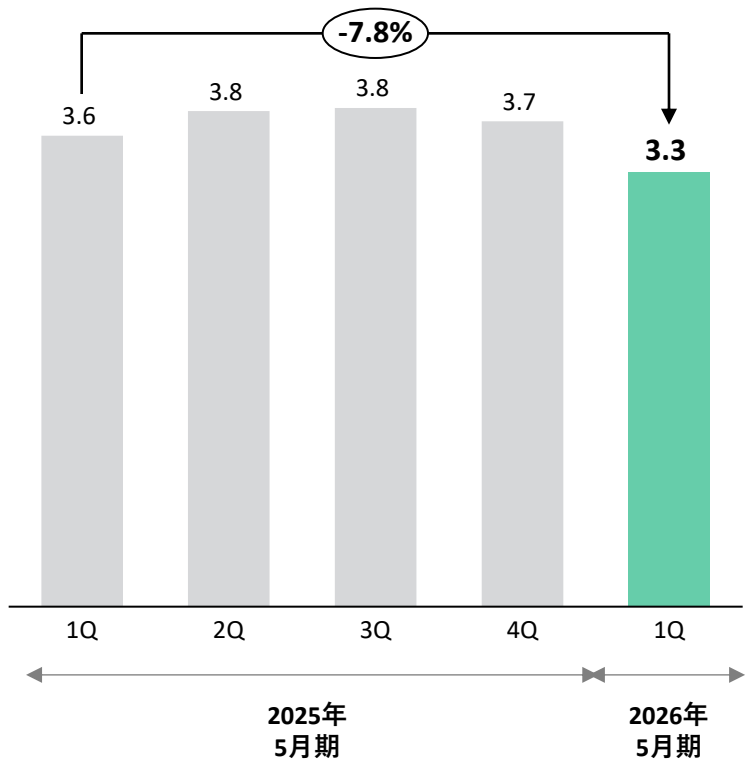


# メディア：主要KPI推移

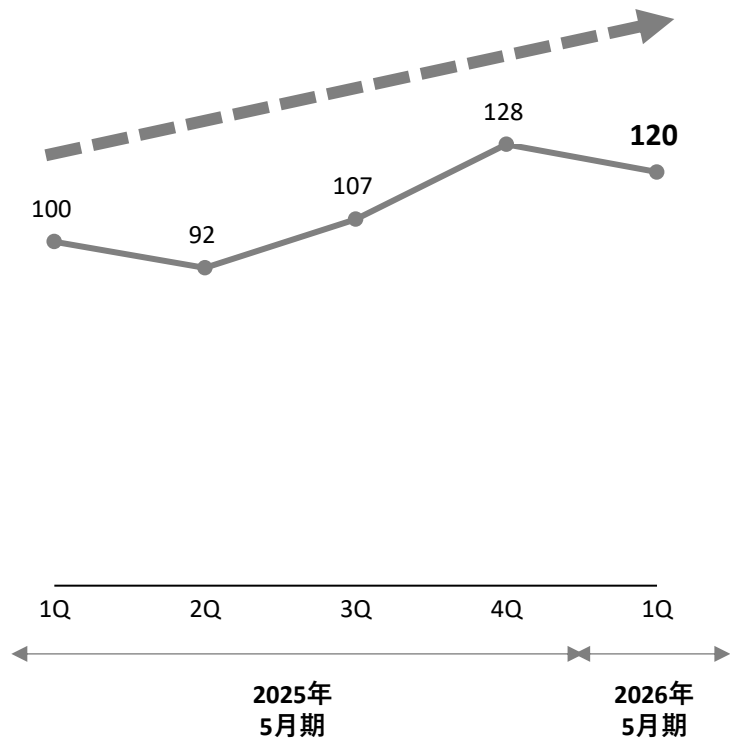
- PV数について、競合シェアは好調をキープしたものの前年同期を下回る水準で推移
- PV単価については前年下期より改善傾向にあり、今期に入っても同水準をキープ

## ■PV数推移

(単位：億PV)



## ■PV単価指標推移

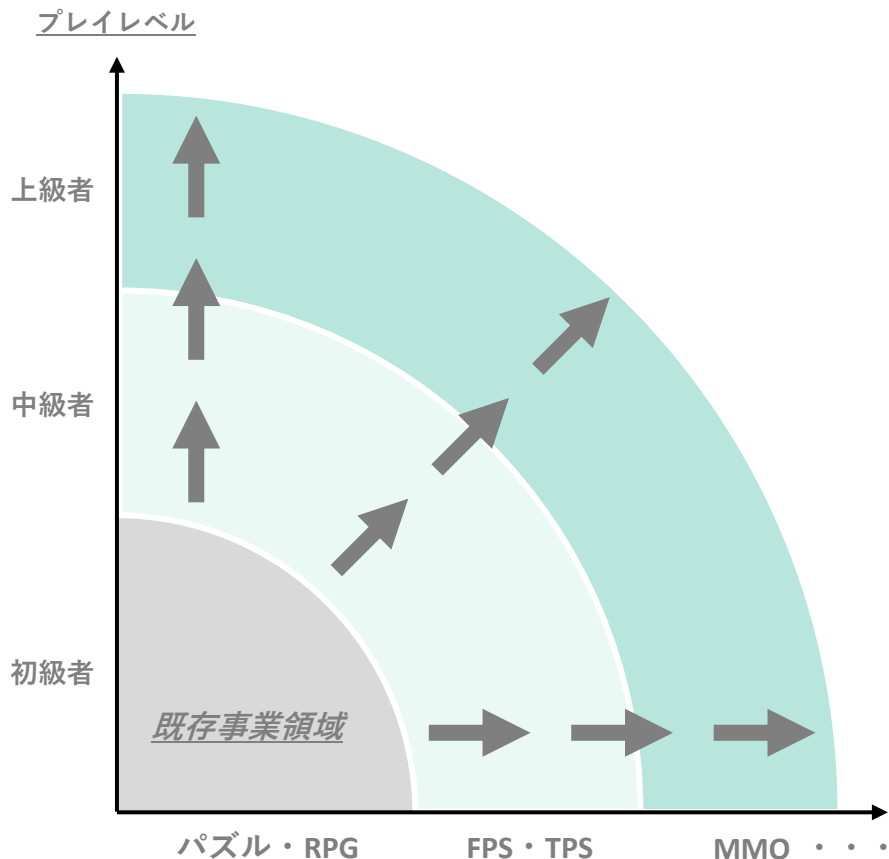


※PV数 各四半期の月間平均PV数を算出して掲載  
 ※PV単価指標 2025年5月期第1四半期の月間平均PV単価を基準値100として相対値を算出

# メディア：国内メディア成長戦略

- 「ジャンルの幅を広げ、攻略の深度を深める」ことにより低迷傾向にあるPV数の再成長を目指す

## ■ コンテンツ展開イメージ



## 1. ゲームジャンル拡大

### ASIS

- キャラクターやアイテムのデータベースに対する攻略需要が大きなジャンル中心

### TOBE

- FPS・TPSや格闘ゲームをはじめとするeスポーツタイトル等、**新規ジャンルに対する攻略フォーマットを開発**
- ゲーム人口が大きく**攻略需要が顕在化していないマーケットの開拓**

## 2. 中・上級者向けコンテンツ開発

### ASIS

- プレイ開始の初期段階における攻略要素をメインテーマとしてきた
- リリースから1ヶ月程度で初期の攻略需要はピークアウトし、立ち上げ初期のトラフィックしか獲得できていない

### TOBE

- 中級者・上級者が求める攻略コンテンツを開発
- 立ち上げから長期にわたりトラフィックを維持し、**1タイトルあたり収益の増加**

# メディア：グローバルメディア成長戦略

- 競合とのシェア獲得競争に苦戦している現状を見つめ直し、将来の飛躍に向けたサイト評価の向上を着実に実行していく
- 並行して、AI活用による翻訳業務の効率化により英語圏以外の多言語展開にチャレンジ

これまでの歩み

戦略的投資期間

中長期での事業拡大

英語版GameWithをスタートし、大型タイトルから優先的に参入してきた。初期においては一定のPVを獲得できたが、競合メディアが多く存在し、徐々にシェアを喪失。

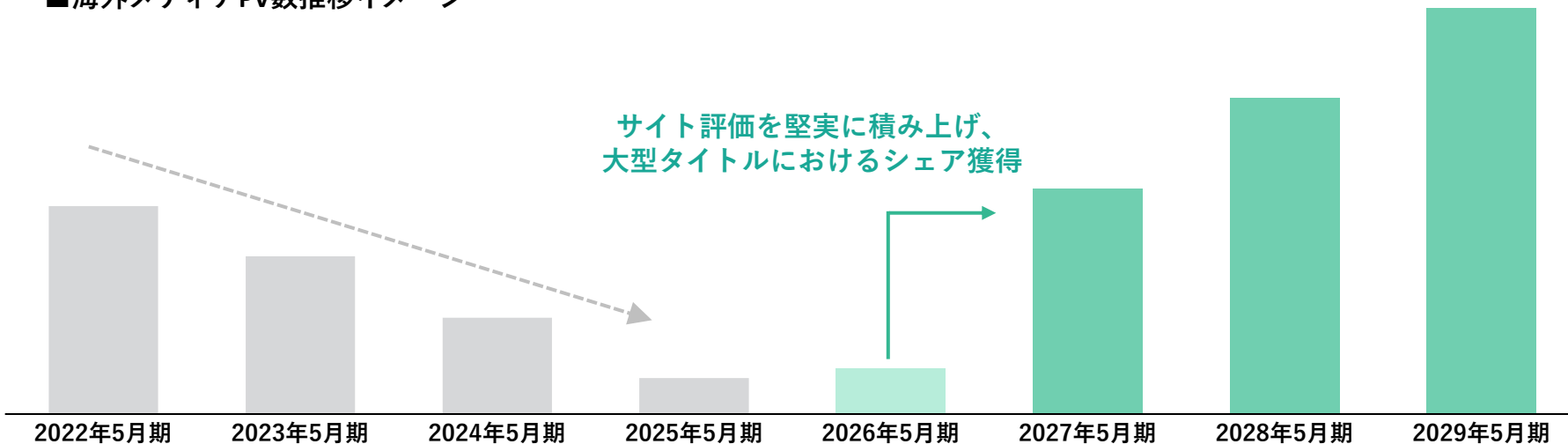
今期以降、参入タイトル選定基準の見直しを行う。  
競合メディアが少なく・GameWithが得意とするジャンルから優先的に参入し、サイト評価を着実に高めていくことで未来の大きな発展の地盤固め。

大型タイトルへの再参入

×

AI活用による多言語展開

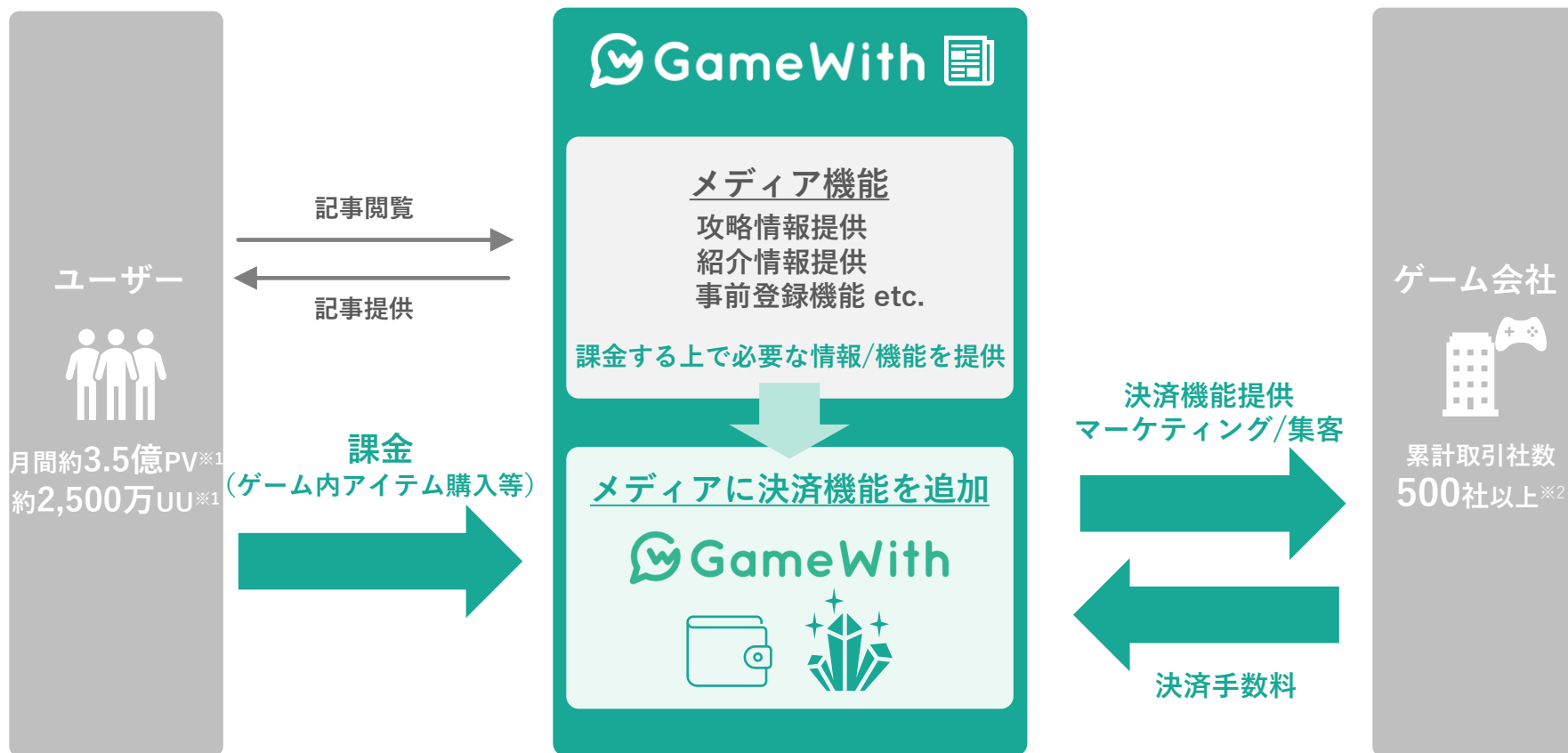
## ■海外メディアPV数推移イメージ





# メディア：アプリ外課金事業

- 広告収益に次ぐ新たなマネタイズポイントを創出
- メディアを通じてユーザーへ直接リーチできる強みを活かし、スマホゲームにおけるアプリ外課金決済でNo.1を目指す



※1 2024年9月～2025年8月の平均

※2 2021年以降～2025年9月時点の集計

# メディア：アプリ外課金事業

このたび、デジタルガレージが提供するアプリ外課金サービス「アプリペイ」にて、人気スマートフォンゲーム「モンスターストライク」の取り扱いが開始されました。これにあわせて、当社が運営する国内最大級のゲームメディアGameWithにおいても、モンスターのアプリ外課金サービスの取り扱いを開始いたします。これにより、モンスターのユーザーは攻略情報（キャラクター評価・ランキングなど）を閲覧した直後に、スムーズかつ最適なタイミングでオーブやパックを購入することが可能になります。

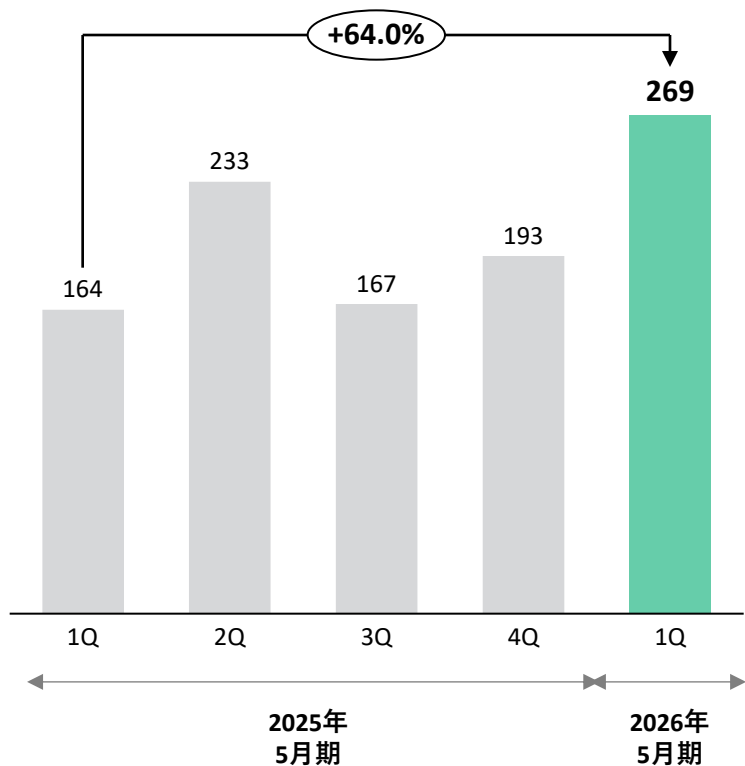


# eスポーツ・エンタメ：業績推移

- 2026年5月期第1四半期は売上高269百万円・営業利益▲9百万円で着地
- 国際大会において好成績を取めたことにより、前年同期比・前四半期比で増収・赤字縮小

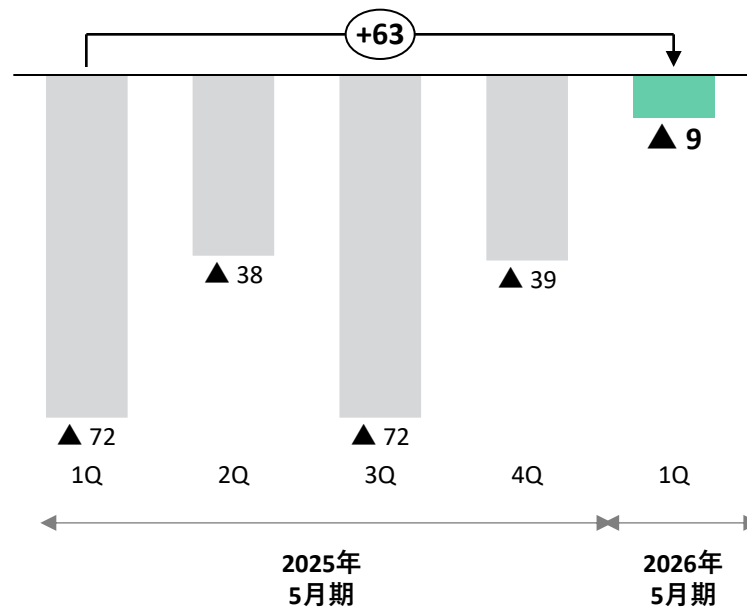
## ■売上高推移

(単位：百万円)



## ■営業利益推移

(単位：百万円)



# eスポーツ・エンタメ：競技成績

- 7月から8月にかけてサウジアラビアのリヤドで開催されたEsports World Cup 2025にて日本チーム唯一の入賞を果たすなど、国際大会で好成績を収め、大会賞金が収益面に大きく寄与

## ■主な競技成績

### 格闘ゲーム部門

- チーム入賞  
【Esports World Cup 2025】  
Club Championship Ranking **14位入賞 (国内チーム1位)**
- GO1選手  
【Esports World Cup 2025】  
餓狼伝説 CotW **優勝**
- 【EVO 2025】  
餓狼伝説 CotW **優勝**  
STREET FIGHTER 6 **5位タイ**
- 板橋ザンギエフ選手  
【Esports World Cup 2025】  
STREET FIGHTER 6 **9位タイ**
- 【EVO 2025】  
Virtua Fighter 5 R.E.V.O **準優勝**

### Fortnite部門

- Buyuriru選手  
【Fortnite Championship Series 2025】  
Major 3Grand Finals Day 2 **総合3位**

### Valorant部門

- 【VCT Pacific 2025】  
初のプレイオフ進出  
**8位タイ**

### LOL部門

- 【LCP 2025】  
初のプレイオフ進出

## ■売上高内訳（単位：百万円）

	2025年5月期 第4四半期	2026年5月期 第1四半期	前四半期比
売上合計	175	266	91
スポンサー収入	33	35	2
タイアップ・イベント	44	64	20
大会賞金・支援金等	32	119	87
ファンビジネス	55	45	▲ 10
他	8	2	▲ 6

# eスポーツ・エンタメ：トピックス

2025 大阪・関西万博  
「未来をつなぐeスポーツの力 - JAPAN ESPORTS  
CONNECT -」にDFM選手たちが出演

「“世界を結ぶeスポーツの力” Global Pulse: eスポーツ  
でつなげる生命と未来」をテーマに  
世界中から来場されるお客様やプレイヤーが  
eスポーツを通じた未来社会のデザインについて考える  
イベントにDFM選手が出演いたしました。

**JAPAN  
ESPORTS  
CONNECT**

未来をつなぐeスポーツの力

ポケモンユナイト部門を設立  
国際公式大会  
「Pokémon UNITE Asia Champions League 2026」へ参戦

株式会社ポケモンとテンセントゲームズが  
共同開発する戦略バトルゲーム「Pokémon UNITE」に  
おいて新たな部門を設立し、国際公式大会「Pokémon  
UNITE Asia Champions League 2026」へ参入いたします。



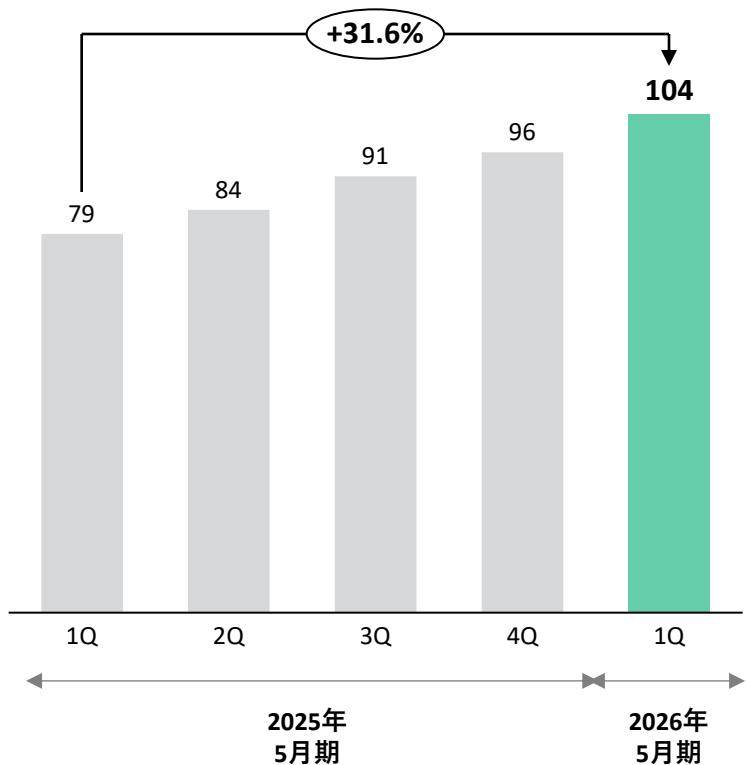
Detonation FocusMe、ポケモンユナイト部門設立と、  
国際公式大会「Pokémon UNITE Asia Champions League 2026」  
参戦のお知らせ

# ISP：業績推移

- 2026年5月期第1四半期は売上高104百万円・営業利益▲4百万円で着地
- 累計契約数が堅調に推移し継続的な売上成長
- 今期からコスト効率化を推し進め赤字幅を大きく縮小

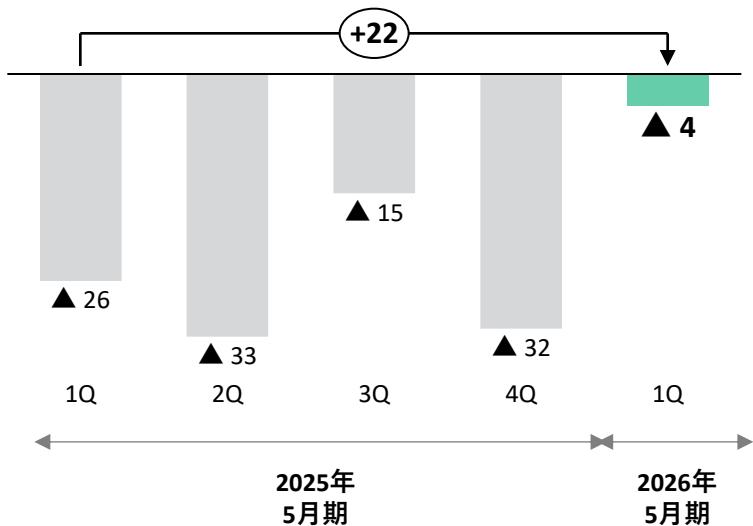
## ■売上高推移

(単位：百万円)



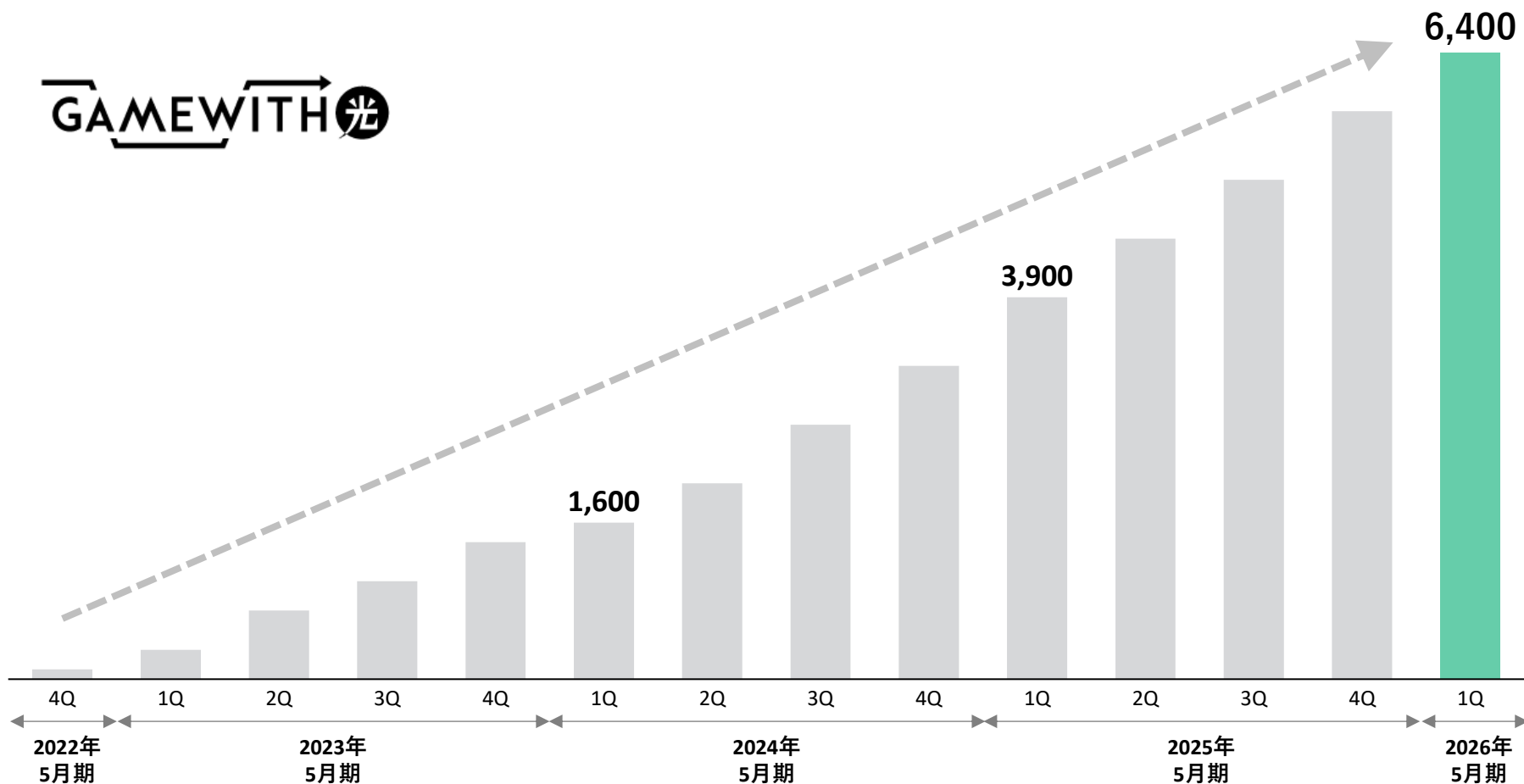
## ■営業利益推移

(単位：百万円)



# ISP：累計契約数推移

- 第1四半期時点で6,400回線を突破
- 「ゲーム特化」という独自のポジショニングを活かしリリース以降、着実に成長

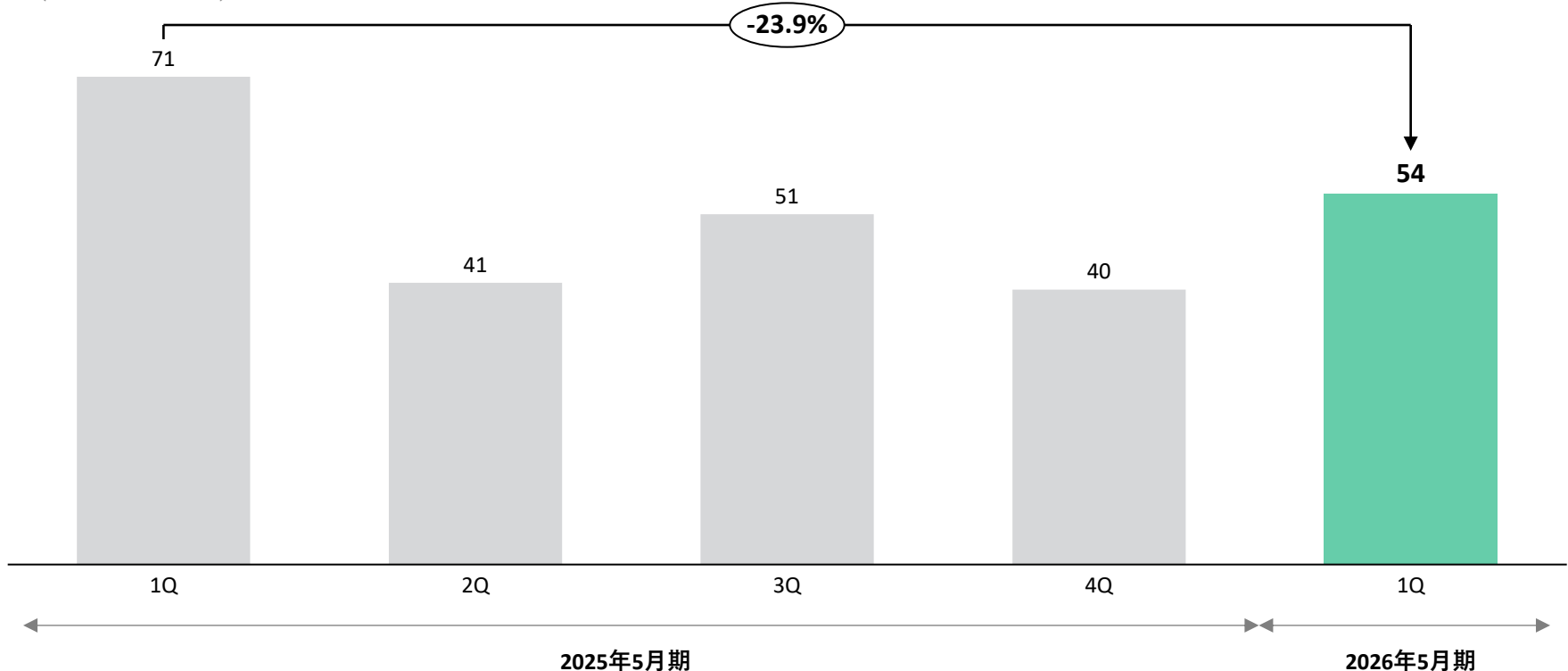


# 新規事業：業績推移（EGGRYPTO）

- EGGRYPTOについて、2026年5月期第1四半期は売上高54百万円、営業利益▲1百万円で着地
- 昨年実施した大型IPとの初回コラボイベントの反響が大きく、前年同期比では減収
- 他のNFTゲームが撤退する中でもコンスタントに収益をあげ、通期では黒字になる見通し

## ■売上高推移

（単位：百万円）





# 新規事業：EGGRYPTO・EGGRYPTO X

- EGGRYPTO：継続して他社IPとのコラボを実施
- EGGRYPTO X：今期中にサービスリリースに向けて順調に開発進行

## NFTゲーム「EGGRYPTO」

- 複数のIPとコラボイベントを実施



「サンリオキャラクターズ」

開催期間：2025年6月13日～6月27日



「陰の実力者になりたくて！」

開催期間：2025年7月11日～7月25日



「転生したらスライムだった件」

開催期間：2025年8月15日～8月29日

## 新作NFTゲーム「EGGRYPTO X」

- 今期中のサービスリリースに向けて開発進行中
- 「EGGRYPTO」で培ったノウハウを活用し、初期開発コストは抑えることができる想定
- 「EGGRYPTO」におけるARPU実績、ユーザー流入を考慮すると初期コストについては数ヶ月で回収できる見込み
- その後もEGGRYPTOの5年超の長期運用ノウハウを活用し、継続した収益を見込む



※開発中のゲームイメージ

- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ **最後に**
- ⑥ 補足説明資料

## 2026年 第1四半期総括および中期経営計画達成に向けて

- 2026年5月期については、**メディア事業の再成長へ注力すると同時に新規領域への必要な投資は継続し、会社全体の利益創出及び黒字転換を実現しながら中期経営計画の達成に向けた基盤となる1年とする方針を示した。**
- 第1四半期の滑り出しとして、**前年同期比で増収増益・黒字転換に成功し通期業績予想に対して好調なスタートを切ることができた。**
- 主力事業であるメディア領域ではPV獲得に苦戦を強いられたものの、前年度から着手しているPV単価改善施策が寄与し前年同期比で増収増益するとともに、**国内・グローバルともにPV獲得のための新規市場の開拓、アプリ外課金事業による新たな収益源の確保による再成長を目指す。**
- eスポーツ・エンタメ事業では、DFMが国際大会で好成績を収めたことで大会賞金による大幅成長を遂げた。引き続き**チーム価値向上に向けた経営資源の投資を継続していく。**
- ISP事業においては、リリース以降着実に契約件数は増加傾向にあり安定した事業基盤を構築しつつある。今期からは売上成長に加えて**事業効率化を推し進め事業単体での黒字化を目指す。**
- 新規事業領域においては第二弾のNFTゲームのリリースに向けて開発を進行中であり、**今期中にリリースをすることで非連続での成長を目指す。**

# 通期業績予想

- メディアの市場環境や新規領域の立ち上がり等、ボラティリティを考慮しレンジでの開示
- 第1四半期は当該業績予想に対して順調な滑り出し

(単位：百万円)

	2025年5月期	2026年5月期	前年同期比
売上高	3,452	3,700～3,900	+248～+448
営業利益	▲197	0～100	+196～+296
営業利益率	-	-	-
経常利益	▲208	0～100	+207～+307
当期純利益	▲236	0～100	+235～+335

- ① 開示セグメント変更について
- ② ゲーム攻略メディアの未来
- ③ 2026年5月期 第1四半期決算総括
- ④ 各セグメントの概況
- ⑤ 最後に
- ⑥ 補足説明資料

# 業績サマリ：四半期業績推移

(単位：百万円)

	2025年5月期				2026年5月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	807	863	856	925	1,002
(前年比)	▲11.7%	▲8.2%	+1.2%	+16.1%	+24.2%
コスト	903	916	891	896	993
人件費	415	412	415	411	415
外注費	293	324	280	282	347
広告宣伝費	26	33	26	26	10
地代家賃	25	25	26	27	28
サーバー利用料	26	24	25	25	26
その他費用	115	94	117	123	165
EBITDA	▲96	▲53	▲35	28	8
(EBITDAマージン)	▲11.9%	▲6.2%	▲4.1%	3.1%	0.9%
(前年比)	-	-	-	-	-
減価償却費	5	6	6	7	6
のれん償却費	6	6	1	0	0
営業利益	▲108	▲66	▲43	21	2
(営業利益率)	▲13.5%	▲7.7%	▲5.0%	2.3%	0.2%
(前年比)	-	-	-	-	-

※ EBITDA = 営業利益+減価償却費+のれん償却費

# 業績サマリ：セグメント別売上高・構成比推移

(単位：百万円)

	2025年5月期				2026年5月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
ALL	807	863	856	925	1,002
(前年比)	▲11.7%	▲8.2%	+1.2%	+16.1%	+24.2%
メディア	489	500	542	591	572
(前年比)	▲19.8%	▲16.1%	+0.5%	+12.0%	+16.9%
(構成比)	60.7%	58.0%	63.4%	63.9%	57.1%
ネットワーク広告	205	202	226	260	223
タイアップ広告	280	290	287	306	324
eスポーツ・エンタメ	164	233	167	193	269
(前年比)	▲24.1%	▲11.1%	▲18.3%	+34.4%	+64.2%
(構成比)	20.4%	27.1%	19.6%	20.9%	26.9%
eスポーツ	136	211	147	175	266
クリエイターマネジメント	27	22	20	18	2
ISP	79	84	91	96	104
(前年比)	64.3%	+69.2%	+50.4%	+20.0%	+30.9%
(構成比)	9.9%	9.7%	10.7%	10.5%	10.4%
新規事業 (NFT・回線等)	73	44	54	43	55
(前年比)	+87.4%	+46.2%	+34.5%	▲1.5%	▲24.2%
(構成比)	9.1%	5.2%	6.3%	4.7%	5.5%
NFTゲーム	71	41	51	40	54
その他	1	3	2	2	0

# 業績サマリ：セグメント別業績推移

(単位：百万円)

	2025年5月期				2026年5月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
<b>メディア</b>					
売上高	489	500	542	591	572
EBITDA	144	142	180	200	169
営業利益	134	132	175	195	165
(EBITDAマージン)	29.5%	28.4%	33.2%	33.8%	29.6%
(営業利益率)	27.5%	26.4%	32.3%	33.1%	28.9%
<b>eスポーツ・エンタメ</b>					
売上高	164	233	167	193	269
EBITDA	▲69	▲36	▲70	▲37	▲7
営業利益	▲72	▲38	▲72	▲39	▲9
<b>ISP</b>					
売上高	79	84	91	96	104
EBITDA	▲26	▲33	▲15	▲31	▲4
営業利益	▲26	▲33	▲15	▲32	▲4
<b>新規事業（NFT・回線等）</b>					
売上高	73	44	54	43	55
EBITDA	▲42	▲41	▲37	▲17	▲37
営業利益	▲42	▲42	▲37	▲17	▲37
<b>その他調整額</b>					
EBITDA	▲101	▲84	▲92	▲85	▲111
営業利益	▲102	▲84	▲92	▲85	▲111

※ EBITDA = 営業利益+減価償却費+のれん償却費



# BS推移

(単位：百万円)

	2025年5月期/期末	2026年5月期/1Q	増減額
資産合計	3,347	3,408	61
流動資産	2,778	2,807	29
(現金及び預金)	2,142	2,007	▲135
固定資産	568	600	31
有形固定資産	52	48	▲4
無形固定資産	48	73	25
投資その他の資産	468	478	10
負債合計	671	728	56
流動負債	640	697	56
固定負債	30	30	0
純資産合計	2,675	2,680	4
負債純資産合計	3,347	3,408	61
(自己資本比率)	79.9%	78.6%	—

※ EBITDA = 営業利益+減価償却費+のれん償却費

# 会社概要

会社名	株式会社 GameWith（証券コード：6552）
所在地	東京都港区三田一丁目4番1号 住友不動産麻布十番ビル4階
事業内容	ゲーム情報等の提供を行うメディア事業およびeスポーツ・エンタメ事業、ISP事業 ならびにゲームに関連する新規事業
設立	2013年6月

経営体制	代表取締役社長	今泉	卓也
	取締役	日吉	秀行
	取締役	黒太	薫
	取締役（社外）	武市	智行
	取締役（社外）	濱村	弘一
	取締役（社外）	大橋	一登
	常勤監査役（社外）	半谷	智之
	監査役（社外）	後藤	勝也
	監査役（社外）	森田	徹
	執行役員	矢崎	高広
	執行役員	奥田	大介
	執行役員	重藤	優太
執行役員	冬野	和政	
執行役員	熊倉	陵平	

資本金	553百万円（2025年8月末時点）
-----	--------------------

# グループ会社一覧

グループ会社	事業内容
	ゲーム攻略情報に特化したウィキレンタルサービス「アットウィキ」の運営
	ゲームに関する様々なNFT関連事業
	インターネットウェブサイト・ウェブコンテンツ等各種メディアの企画及び運営 インターネットを利用したコンテンツの企画、提案、制作及び運用 WEBサイトの企画、構築、デザイン、制作、運営及びメンテナンス
	プロeスポーツチーム「DetonatioN FocusMe」の運営
	回線事業等、eスポーツ/ゲームインフラ領域の新ビジネスを展開

# 投資先一覧

投資先	事業内容/トピック
	ブロックチェーンゲーム「EGGRYPTO」とデジタルアセットトークンの企画開発・運営、ブロックチェーンと暗号通貨技術を用いたサービスの開発
	ブロックチェーンゲーム「クリプトスペルズ」の開発・運営
 <b>Game Server Services</b> <small>Game Server Services</small>	モバイルゲーム開発に特化したバックエンドサーバサービスの提供
 <b>Knowhere</b>	スポーツのテクノロジー活用を推進するソフトウェア・アプリケーションの企画・開発・運用

# サステナビリティへの取り組み

- サステナビリティへの取り組みを開始。GameWithとしては、ゲームを通じて社会課題の解決に貢献することを目的に、「With Consumer（生活者）」「With Society（社会）」「With Work（働き方）」を“3つのWith”として、重点的に取り組んでいくテーマに定める

## SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

### サステナビリティへの取り組み

GameWithはゲームを通じてSDGsの達成および社会課題の解決に貢献し、すべての生活者が輝く、より良い世界の実現を目指します。

私たちはサステナブルな事業成長のため重点的に取り組むテーマを“3つのWith”として決めました。

#### 3つのWith

##### With Consumer

生活者

変化する生活様式に対応し、ゲームを通じてあらゆる人々につながりや豊かな感動体験を提供することで、新たな価値創造を目指します。



MORE >

##### With Society

社会

未来を担う子どもたちのため、次世代の人材や持続可能な産業を育み、誰も取り残すことのない豊穡な社会の構築を目指します。



MORE >

##### With Work

働き方

持続可能な経済成長とディーセント・ワークの実現のため、個人の能力を最大限発揮して社会に貢献できる環境づくりを目指します。



MORE >

## 将来に関する記述等についてのご注意

本資料に含まれている将来の見通しに関する記述は、本資料の発表日現在において入手可能な情報を基にした判断及び仮定に基づいて作成されたものであり、その正確性および実現を保証するものではありません。

実際の業績は、これらの判断及び仮定に含まれる様々な不確定要素、リスク要因の変更や経済環境の変動などにより、見通しと大きく異なる可能性があります。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる将来情報の業績に関する見通しや戦略等について、更新や修正を行う義務を負うものではありません。本資料は当社についての情報提供を目的とするものであり、当社株式の購入や売却等の勧誘を目的としたものではありません。投資に関する決定はご自身の判断において行っていただくようお願いいたします。

また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等については当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。

 GameWith