



2019年7月29日

各位

会社名 株式会社ブシロード  
 代表者名 代表取締役社長 橋本義賢  
 (コード番号: 7803 東証マザーズ)  
 問合せ先 取締役経営管理本部長 村岡敏行  
 (Tel. 03-4500-4350)

### 東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日2019年7月29日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2019年7月期(2018年8月1日から2019年7月31日まで)における当社グループの業績予想は、次のとおりであり、また、最近の決算情報につきましては別紙の通りであります。

【連結】

(単位: 百万円、%)

	2019年7月期 (予想)			2019年7月期 第3四半期 累計期間 (実績)		2018年7月期 (実績)	
		対売上 高比率	対前期 増減率		対売上 高比率		対売上 高比率
売上高	31,354	100.0	8.5	23,522	100.0	28,889	100.0
営業利益	2,721	8.7	▲7.1	2,500	10.6	2,929	10.1
経常利益	2,739	8.7	▲8.6	2,522	10.7	2,996	10.4
親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益	1,713	5.5	4.6	1,450	6.2	1,637	5.7
1株当たり当期(四半期)純利益金額	125円79銭			106円57銭		120円35銭	
1株当たり配当金	0円00銭			-		0円00銭	

- (注) 1. 2018年7月期(実績)及び2019年7月期第3四半期累計期間(実績)の1株当たり当期(四半期)純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。
2. 2019年7月期(予想)の1株当たり当期純利益金額は、公募株式数(2,100,000株)を考慮した予定期中平均発行済株式数により算出し、オーバーアロットメントによる売出しに関する第三者割当増資に係る株式数(上限367,400株)は考慮しておりません。
3. 当社では、2019年5月11日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。上記では、2018年7月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり当期(四半期)純利益金額を算出しております。

## 【2019年7月期業績予想の前提条件】

### 1. 当社グループ全体の見通し

当社グループは当社及び子会社9社の合計10社により構成されており、良質なIP(Intellectual Property：知的財産)を開発・取得・発展するIPデベロッパーとして「新時代のエンターテインメントを創出する」ことをミッションに掲げております。

当社グループ内にはトレーディングカードゲーム(TCG)部門、モバイルオンラインゲーム(MOG)部門、音楽部門、メディア部門、マーチャндаイジング(MD)部門を有しており、IPをワンストップでタイミングよく「TCG」や「MOG」、「音楽CD」、「ライブ」、「グッズ」、「書籍」など様々なサービスに展開(=メディアミックス)できる体制を構築しております。

また、2012年には長い歴史とIPとしての魅力を持つ新日本プロレスリング(株)を子会社化し、2016年には(株)キックスロードを立ち上げるなどスポーツ事業も展開しております。

当社グループは全2事業で構成されており、各事業セグメントは「エンターテインメント事業」、「スポーツ事業」に分類されます。

当連結会計年度における日本の経済環境は、国内外とも緩やかな回復基調が続いておりますが、他方で、原油高による原材料高や人手不足による人件費の上昇に加え、米国発の貿易摩擦問題が懸念材料となるなど、先行きが不透明な状況が続きました。モバイルオンラインゲーム分野は機能やデザイン性の高度化とともに、ユーザー獲得競争が加速し、ゲームタイトルごとの収益格差が拡大傾向にあります。

そのような中、当社グループは、エンターテインメントIPとスポーツIPをディベロップし、それらを軸にメディアミックス展開することでプロダクトやサービスを提供し、突き抜けた楽しさと感動をお客さまにお届けできるよう、積極的な事業活動を推進してまいりました。

その結果、2019年7月期の当社グループの業績は、売上高31,354百万円(前期比8.5%増)、営業利益2,721百万円(前期比7.1%減)、経常利益2,739百万円(前期比8.6%減)、親会社株主に帰属する当期純利益は1,713百万円(前期比4.6%増)を見込んでおります。

## 2. 業績予想の算定方法

当社グループの2019年7月期の業績予想は、グループ会社毎に予算を策定後、連結予算を策定しております。2018年8月～2018年11月までの実績を業績予想に反映し、2018年12月に予算を再策定しております。

### (1) 売上高

#### <エンターテインメント事業>

##### ①トレーディングカードゲーム（TCG）部門

TCG部門は連結売上に対し33%程度を占めます。

TCGの売上は、各発売商品ごとに上代価格（希望小売価格）・製造数・掛率を策定し、それらを掛け合わせて算出しております。

上代価格・製造数は2018年7月期の類似仕様の商品（カード収録枚数、希望小売価格、レアリティ収録比率、キラカードの仕様等）に準じて策定しており、おおむね前年と同水準となっております。

掛率については問屋への出荷とイベントにおける自社物販があり、それぞれ異なる数値を用いております。問屋に対しては問屋毎に定められた一定の手数料率がありますが、自社物販ではそれがいないため100%に近い値としております。

第4四半期の動向については、おおむね第3四半期の傾向と同程度で推移するものと見込んでおります。

##### ②モバイルオンラインゲーム（MOG）部門

MOG部門の売上は連結売上に対し24%程度を占めます。

MOGにおいては現行タイトルとリリース予定のタイトルそれぞれについて、下記3つのKPIの2018年7月期の平均値を売上高の策定に使用しております。

DAU：1日に当該アプリを利用したユーザー数

課金率：DAUのうち、その日に実際に課金したユーザーの割合

ARPPU：課金したユーザーの課金額

これら3つと各月の日数を掛け合わせた値を課金売上として算出しております。

タイトルによってKPIの動向は異なりますが、モバイルゲーム市場全体としてARPPUが低下傾向にあります。

また、当社グループの新規リリースタイトルの開発は開発会社に委託しており、ゲーム内のシステムの不具合等により当初の想定通りにリリースできない可能性があるため、リリースを数カ月遅らせたり売上を想定より低く見積もったりといった保守的な予想としております。

第4四半期の動向については、各タイトルともイベントや新機能等の施策による盛り上げを準備しておりますが、第3四半期に比べて市場傾向通りARPPUが低下していくと考え、保守的に見込んでおります。

##### ③音楽部門

音楽部門の主要な売上項目は、パッケージ（CD、Blu-ray）製品売上、イベント（音楽ライブ）売上であります。パッケージ製品売上につきましては製品出荷スケジュールに基づいた製品毎の売上を、卸値に予測出荷枚数（2018年8月～11月までの同一アーティストの販売実績をもとに算出しております）

す) を乗じて算出し、積み上げる形で見積もっております。イベント (音楽ライブ) 売上につきましては実施予定のイベント毎の売上をチケット単価に予測観客動員数 (会場の収容可能人数と 2018 年 8 月から 11 月末までの同一アーティストの動員実績をもとに算出しております) を乗じて算出し、積み上げる形で見積もっております。

タレント出演料は、2018 年 7 月期実績の月次平均を基に算定しています。

#### ④メディア部門

メディア部門の主要な売上項目は、広告収入、出版売上であります。広告収入については広告代理店としてグループ内の IP のアニメ映像を放映する放送枠を仲介することによる広告料収入が主であり、契約済みの放送枠については契約期間における契約金額を前提に算定しております。その他個別の広告案件については今期中に計上される確度の高いもののみを見込んでおります。出版売上については 2018 年 12 月以降に刊行を予定している雑誌及び書籍ごとの卸単価 (2018 年 7 月期の同一仕様の商品実績を参考に算出しております) に各予測売上部数 (発行部数から 2018 年 8 月から 11 月末までの実績を参考に算出した予測返品部数を控除したもの) を乗じて算出し、積み上げる形で見積もっております。

#### ⑤マーチャンダイジング (MD) 部門

カプセルトイ、一般流通製品、プライズ用製品 (ゲームセンターの景品)、イベント物販用製品、商品 (親会社ブシロードからの仕入商品)、EC 限定製品に分類しています。キャラクターのライセンサー (㈱ブシロードなど) の意向を踏まえて算定しています。

以上の結果、TCG 部門は想定通りであり、MOG 部門は新規タイトルのリリースが来期に変更となったことにより前年とほぼ同等となりましたが、音楽部門においてライブ開催回数の増加に伴いチケット売上が増進、さらに MD 部門において一般流通商品の種類数増とバンドリ IP 関連グッズの売上増により、第 3 四半期累計期間のエンターテインメント事業における売上高は、19,458 百万円となりました。通期の売上高は、25,960 百万円 (前期比 8.8%増) を見込んでおります。

### <スポーツ事業>

#### ①興行部門

興行部門の売上は興行収入であります。興行収入については開催が予定されております興行ごとのチケット単価 (各会場の 2018 年 7 月実績値を算出して設定しております) に予測動員観客数 (各会場の収容可能人数と 2018 年 7 月期実績を勘案して設定しております) を乗じて算出し、積み上げる形で見積もっております。

#### ②コンテンツ部門

コンテンツ部門の売上は主に映像の放映権料収入であり、契約締結済みのものについては契約期間における契約金額を前提に算定しております。単発契約のものについては 2018 年 7 月期実績を参考に算定しております。

#### ③MD 部門

MD部門の売上は主に商品売上であります。商品売上は興行時に会場内で販売する会場物販と、その他（通信販売や委託販売）の大きく2つに分けられ、会場物販については開催予定興行の予測動員観客数に2018年7月期実績をもとに設定した客単価を乗じて積み上げる形で見積もっております。その他については2018年7月期実績の月次平均値に2018年11月末までの観客動員数の伸長から同程度の伸長を期待して見積もっております。

以上の結果、興行部門において興業数自体はほぼ昨年と同程度ながら動員数が前年比110%と伸びたことにより、第3四半期累計期間のスポーツ事業における売上高は、4,064百万円となりました。通期の売上高は、5,394百万円（前期比7.5%増）を見込んでおります。

以上の結果、第3四半期累計期間の売上高は、23,522百万円となりました。通期の売上高は、31,354百万円（前期比8.5%増）を見込んでおります。

## (2) 売上原価、売上総利益

### ① トレーディングカードゲーム（TCG）部門

TCGについては、各商品ごとに原価率を設定し、それを売上高に乗じることで売上原価・売上総利益を算出しております。原価率は2018年7月期の類似仕様（カード収録枚数、希望小売価格、レアリティ収録比率、キラカードの仕様等）の商品に準じつつ、想定製造数などに応じて調整し、見積もっております。原価率の値は前年とほぼ同水準となっております。

### ② モバイルオンラインゲーム（MOG）部門

MOGはタイトルによって弊社が負担する項目が大きく異なり、プラットフォーム配信手数料、著作権ロイヤリティ、開発ロイヤリティなどが売上原価となっております。これらは売上高に対して一定の料率である場合が多いため、タイトルごとに算出し、積み上げる形で見積もっております。例えば、Apple・Googleにおけるプラットフォーム配信料は売上の30%で固定であり、著作権ロイヤリティや開発ロイヤリティの料率は基本的に変わることはありません。

### ③ 音楽部門

音楽部門の主要な売上原価は、パッケージ製品売上に係る楽曲の制作費及び製造経費、イベント（音楽ライブ）売上に係る外注加工費であります。パッケージ製品売上に係る楽曲の制作費及び製造経費は出荷を予定している製品ごとの予測金額を積み上げて見積もっております。イベント（音楽ライブ）売上に係る外注加工費は開催を予定しておりますイベントごとの予測金額を積み上げて見積もっております。

タレントに関する原価はタレントの報酬です。タレントとの契約により報酬の算定方法は、取り決められています。2018年7月期の実績の月次平均を基に売上を見積もっています。

### ④ メディア部門

メディア部門の原価は主に広告原価と雑誌及び書籍の製造原価であります。広告原価については2018年7月期の実績を参考に一定の原価率を乗じて算出しております。雑誌及び書籍の製造原価については刊行を予定している商品の原価を個別に見積もり、積み上げる形で算出しております。

#### ⑤マーチャндаイジング(MD)部門

製商品を、取引先の違いの観点から、カプセルトイ、一般流通製品、プライズ用製品（ゲームセンターの景品）、イベント物販用製品、仕入商品、EC限定製品に分類し、各原価率を2018年7月期の実績を基に、算定しています。

#### <スポーツ事業>

##### ①興行部門

興行部門の原価は主に興行収入に係る会場費や設営費、旅費交通費などの興行経費、選手費用、運営にあたる人員の労務費であります。興行経費については2018年7月期実績を参考に開催予定会場ごとに経費を算出し、積み上げる形で見積もっております。選手費用及び運営にあたる人員の労務費については、2018年11月末時点の月次実績を参考に見積もっております。その他経費については、2018年7月期実績をもとに勘定科目ごとに見積もりを作成し積み上げております。

##### ②コンテンツ部門

コンテンツ部門の原価は主に映像売上に係る労務費及び外注加工費であり、2018年7月期実績をもとに勘定科目ごとに見積もりを作成し積み上げることで策定しております。

##### ③MD部門

MD部門の原価は商品売上に係る商品の製造原価であります。想定される商品売上に修正予算で設定した原価率を乗じる形で算出しております。

以上の結果、第3四半期累計期間の売上原価は12,563百万円となり、売上総利益は10,959百万円となりました。通期の売上原価は、17,078百万円（前期比12.4%増）を、売上総利益は14,276百万円（前期比4.2%増）を見込んでおります。売上原価の増加要因としては、MOG部門において来期リリース予定の新規タイトルの開発費を先行して計上していることが主な要因となります。

#### (3) 販売費及び一般管理費、営業利益

販売費及び一般管理費は、人件費・広告宣伝費・販売促進費が主要な費目となります。

人件費は1,670百万円（前期比15.4%増／第3四半期累計期間実績1,235百万円）を見込んでおります。2019年7月期はグループ全体で40名ほどの増員を計画しているためとなります。

広告宣伝費は5,042百万円（前期比0.4%減／第3四半期累計期間実績3,876百万円）を見込んでおります。モバイルオンラインゲームの新規タイトルに大きく広告宣伝費を投入する予定でしたが、一部のタイトルが来期のリリースとなったため、その分が減った形となります。

販売促進費は1,931百万円（前期比12.5%増／第3四半期累計期間実績1,055百万円）を見込んでおります。今期リリースとなった「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-」のオフラインイベント「スタリラ祭」などが昨年より純増となります。

以上の結果、第3四半期累計期間の販売費及び一般管理費は8,458百万円となり、営業利益は2,500百万円となりました。通期の販売費及び一般管理費は、11,555百万円（前期比7.3%増）を、営業利益は2,721百万円（前期比7.1%減）を見込んでおります。



音楽部門のライブ回数増・MD部門のバンドリ IP 関連グッズの売上増・興行部門の動員数増により、売上は前年を上回りましたが、MOG 部門において来期リリース予定である新タイトルの開発費を先行で原価計上したため、営業利益は前年を下回る結果となりました。

(4) 営業外損益、経常利益

営業外収益 53 百万円（前期比 47.1%減）、営業外費用 35 百万円（前期比 0%増）を見込んでおります。

以上の結果、第 3 四半期累計期間の経常利益は 2,522 百万円となりました。通期の経常利益は、2,739 百万円（前期比 8.6%減）を見込んでおります。

(5) 特別損益、親会社株主に帰属する当期純利益

2019 年 1 月に、持分法適用関連会社である(株)ゾディアックアジアの株式を売却したことによる投資有価証券売却損が 2 百万円発生しました。また、2019 年 7 月に、子会社である新日本プロレスリング(株)が所有するスポーツクラブから減損損失 4 百万円の発生を見込んでおります。

以上の結果、第 3 四半期累計期間の親会社株主に帰属する当期純利益は 1,450 百万円となりました。通期の親会社株主に帰属する当期純利益は、1,713 百万円（前期比 4.6%増）を見込んでおります。

**【業績予想に関するご留意事項】**

本資料に記載されている当社グループの業績予想は、本資料の策定時点において入手可能な情報による判断及び仮定を前提にしており、実際の業績は様々な要因によって異なる可能性があります。

以 上



## 2019年7月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2019年7月29日

上場会社名 株式会社ブシロード 上場取引所 東  
 コード番号 7803 URL <https://bushiroad.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 橋本 義賢  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理本部長 (氏名) 村岡 敏行 TEL 03 (4500) 4350  
 四半期報告書提出予定日 — 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2019年7月期第3四半期の連結業績（2018年8月1日～2019年4月30日）

#### (1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2019年7月期第3四半期	23,522	—	2,500	—	2,522	—	1,450	—
2018年7月期第3四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2019年7月期第3四半期 1,625百万円 (—%) 2018年7月期第3四半期 ー百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2019年7月期第3四半期	106.57	—
2018年7月期第3四半期	—	—

- (注) 1. 2018年7月期第3四半期は四半期財務諸表を作成していないため、前年同四半期実績につきまして記載しておりません。  
 2. 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であるため、期中平均株価が把握できませんので記載しておりません。  
 3. 2019年4月22日開催の取締役会決議により、2019年5月11日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っておりますが、期首に行われたと仮定し、「1株当たり四半期純利益」を算出しております。

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年7月期第3四半期	20,073	7,970	36.7
2018年7月期	18,232	6,920	34.5

(参考) 自己資本 2019年7月期第3四半期 7,369百万円 2018年7月期 6,282百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2018年7月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2019年7月期	—	0.00	—	—	—
2019年7月期（予想）	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 2019年7月期の連結業績予想（2018年8月1日～2019年7月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	31,354	8.5	2,721	△7.1	2,739	△8.6	1,713	4.6	125.79

- (注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無  
 2. 2019年4月22日開催の取締役会決議により、2019年5月11日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っておりますが、期首に行われたと仮定し、「1株当たり当期純利益」を算出しております。



3. 2019年7月期（予想）の1株当たり当期純利益金額は、公募株式数（2,100,000株）を含めた予定期中平均発行済株式数により算出しております。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無  
新規 ー社 (社名) ー、除外 ー社 (社名) ー

- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無  
② ①以外の会計方針の変更 : 無  
③ 会計上の見積りの変更 : 無  
④ 修正再表示 : 無

- (4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2019年7月期3Q	13,606,000株	2018年7月期	13,606,000株
② 期末自己株式数	2019年7月期3Q	ー株	2018年7月期	ー株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2019年7月期3Q	13,606,000株	2018年7月期3Q	ー株

(注) 1. 当社は、2018年7月期第3四半期について、四半期財務諸表を作成していないため、2018年7月期第3四半期の期中平均株式数（四半期累計）については、記載しておりません。

2. A種優先株式は剰余金の配当請求権について普通株式と同等の権利を有しているため、A種優先株式を普通株式と同等の株式として含めております。なお、2019年4月5日をもって、株主の取得請求によってA種優先株式全て（1,679株）を取得し、対価として普通株式1,679株を交付しております。なお、当社が取得したA種優先株式については同日付をもって全て消却しております。

3. 2019年4月22日開催の取締役会決議により、2019年5月11日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っておりますが、期首に行われたと仮定し、期中平均株式数及び期末発行済株式数を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

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、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用に当たっての注意事項等については、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	8
(追加情報)	8
(セグメント情報等)	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における経済環境は、国内外とも緩やかな回復基調が続いておりますが、他方で、原油高による原材料高や人手不足による人件費の上昇に加え、米国発の貿易摩擦問題が懸念材料となるなど、先行きが不透明な状況が続きました。

このような環境の下で、当社グループはIPの開発・取得・発展によって事業を拡大させる「IPディベロッパー」戦略のもと、エンターテインメント事業とスポーツ事業においてIPを軸にメディアミックス展開し、様々な形でプロダクトやサービスを提供することで突き抜けた楽しさと感動をもたらす新時代のエンターテインメントをお客さまにお届けできるよう、積極的な事業活動を推進しております。

その結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高23,522,851千円、営業利益2,500,784千円、経常利益2,522,223千円、親会社株主に帰属する四半期純利益1,450,017千円となりました。

各セグメントの業績は次のとおりであります。なお、セグメント売上高につきましては、外部顧客への売上高を記載しております。

#### 1. エンターテインメント事業

当第3四半期連結累計期間におけるエンターテインメント事業は、主に自社IP「BanG Dream! (バンドリ!)」が各部門を牽引し売上を伸ばしました。まず音楽部門においては2月20日に同日発売した関連楽曲シングルCDの6タイトルすべてがオリコン週間シングルランキングTOP10ならびにビルボード“JAPAN Hot Animation”チャートウィークリーTOP10にランクインし、また3月に発売した「バンドリ! ガールズバンドパーティ! カバーコレクションVol.2」は3日間連続でオリコンデイリーランキング1位を獲得、のちに2週連続でウィークリーランキングTOP10にランクインするなど関連音楽パッケージが好調に展開いたしました。MD部門においては2月中旬から3月中旬にかけて、アニメ・コミック・ゲーム・キャラクターグッズの専門店『アニメイト』の国内119店舗ならびに上海、香港、ソウル、台北、台中、バンコクの全125店舗のアニメイトにて「BanG Dream! アニメイトワールドフェア」を実施し、アニメイト史上初となる全世界でのフェアということで話題を呼び、当フェア限定のグッズやノベルティ等が好評を博しました。3月にはモバイルオンラインゲーム「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」が2周年を迎え、生配信やSNSを含めた各種キャンペーン施策を展開し、App Storeトップセールスランキング首位を獲得いたしました。同じく3月にはトレーディングカードゲーム部門においてヴァイスシュヴァルツ「バンドリ! ガールズバンドパーティ! Vol.2」が発売され、各小売店にて完売が続出し再販を決定いたしました。また、当商品の前弾にあたるヴァイスシュヴァルツ「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」にも大きく注文が集まるなど既存商品にも好影響を与えました。また、モバイルオンラインゲーム部門においては4月に配信を開始した「名探偵コナンランナー 真実への先導者」が好調な滑り出しで推移しており、今後は海外も視野に入れた展開を図ってまいります。

これらの結果、売上高19,458,811千円、セグメント利益1,981,993千円となりました。

#### 2. スポーツ事業

スポーツ事業の柱である「新日本プロレス」は4月にニューヨークのマディソン・スクエア・ガーデンにてビッグマッチ「G1 SUPERCARD」を実施し、16,534人(札止め)の観客動員数となりました。“格闘技の殿堂”とも称されるマディソン・スクエア・ガーデンでの興行は、メディアにも多く取り上げられ高い宣伝効果を得たほか、今後見据えている海外への本格進出においても大きな一歩であり、続く6月のメルボルン大会、7月のダラス大会においても海外へ通用する「新日本プロレス」のポテンシャルを示してまいります。国内においても創立47周年の節目となった「旗揚げ記念シリーズ」や「NEW JAPAN CUP」「NEW JAPAN ROAD ～飯塚高史引退記念大会～」などの各種興行が好調に推移し、また地方巡業先でのサイン会等のイベントや選手たちのマスメディア露出等、IPとしてのブランド強化とさらなるファンの獲得へ精力的に活動いたしました。

この結果、売上高4,064,039千円、セグメント利益518,791千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における総資産は20,073,368千円となり、前連結会計年度末に比べ1,840,562千円増加致しました。これは主に現金及び預金が801,041千円、売掛金が495,705千円、長期貸付金が418,873千円それぞれ増加したことによるものです。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における負債合計は12,103,227千円となり、前連結会計年度末に比べ790,487千円増加致しました。これは主に1年内返済予定の長期借入金が707,236千円、長期借入金が1,002,062千円それぞれ増加しましたが、買掛金が260,738千円、未払金が355,456千円、未払法人税等が708,570千円それぞれ減少したことによるものです。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は7,970,140千円となり、前連結会計年度末に比べ1,050,075千円増加致しました。これは主に利益剰余金が1,450,018千円増加したことによるものです。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年7月期の業績予想につきましては、2019年7月29日に公表いたしました「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」に記載のとおりであります。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

### (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年7月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年4月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	8,377,057	9,178,098
売掛金	4,467,815	4,963,520
商品及び製品	1,021,924	898,095
仕掛品	1,245,110	773,364
貯蔵品	90,409	100,573
その他	1,412,832	1,789,508
貸倒引当金	△2,516	△3,053
流動資産合計	16,612,632	17,700,108
固定資産		
有形固定資産	533,579	592,113
無形固定資産	221,960	199,056
投資その他の資産		
投資有価証券	229,862	472,183
長期貸付金	16,515	435,388
繰延税金資産	265,375	281,038
その他	362,208	410,343
貸倒引当金	△12,814	△17,671
投資その他の資産合計	861,146	1,581,282
固定資産合計	1,616,686	2,372,452
繰延資産	3,487	807
資産合計	18,232,806	20,073,368

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年7月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年4月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	4,116,839	3,856,101
未払金	1,921,923	1,566,467
未払法人税等	1,065,271	356,701
1年内返済予定長期借入金	770,881	1,478,117
賞与引当金	87,584	179,514
役員賞与引当金	5,741	—
その他	518,459	832,622
流動負債合計	8,486,700	8,269,524
固定負債		
長期借入金	2,729,064	3,731,126
役員退職慰労引当金	25,358	27,511
退職給付に係る負債	33,371	41,755
その他	38,245	33,310
固定負債合計	2,826,039	3,833,702
負債合計	11,312,740	12,103,227
純資産の部		
株主資本		
資本金	929,815	929,815
資本剰余金	1,287,413	908,607
利益剰余金	3,991,659	5,441,677
株主資本合計	6,208,888	7,280,100
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△13,999	△4,223
為替換算調整勘定	87,304	93,206
その他の包括利益累計額合計	73,305	88,982
非支配株主持分	637,871	601,058
純資産合計	6,920,065	7,970,140
負債純資産合計	18,232,806	20,073,368



(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年8月1日 至 2019年4月30日)
売上高	23,522,851
売上原価	12,563,108
売上総利益	10,959,742
販売費及び一般管理費	8,458,957
営業利益	2,500,784
営業外収益	
受取利息及び配当金	19,487
為替差益	8,644
助成金収入	22,390
その他	876
営業外収益合計	51,398
営業外費用	
支払利息	17,034
持分法による投資損失	654
和解金	8,225
その他	4,046
営業外費用合計	29,960
経常利益	2,522,223
特別損失	
投資有価証券売却損	2,897
特別損失合計	2,897
税金等調整前四半期純利益	2,519,325
法人税等	909,692
四半期純利益	1,609,633
非支配株主に帰属する四半期純利益	159,615
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,450,017

(四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年8月1日 至 2019年4月30日)
四半期純利益	1,609,633
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	9,775
為替換算調整勘定	5,901
その他の包括利益合計	15,676
四半期包括利益	1,625,310
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	1,465,694
非支配株主に係る四半期包括利益	159,615

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第3四半期連結累計期間(自 2018年8月1日 至 2019年4月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結損益 計算書計上額 (注)
	エンター テイメント事業	スポーツ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	19,458,811	4,064,039	23,522,851	—	23,522,851
セグメント間の内部売上高又は 振替高	32,186	93,249	125,435	△125,435	—
計	19,490,998	4,157,288	23,648,287	△125,435	23,522,851
セグメント利益	1,981,993	518,791	2,500,784	—	2,500,784

(注) セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。