2021年３月16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）

＜マザーズ＞投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

○ 開催状況

開催日時	2021年３月16日　15:30（動画の公開日時）
開催方法	弊社公式YouTubeチャンネルにおける決算説明動画の掲載 （ https://www.youtube.com/watch?v=-LNBhL-1usU ）
説明会資料	2021年６月期　第２四半期決算説明資料

【添付資料】

・投資説明会において使用した資料

以上

2021年６月期
第２四半期決算説明資料

株式会社ブシロード
証券コード:7803

2021年３月16日

©bushiroad All Rights Reserved.

Keyword

投資フェーズから

成長フェーズへ！



©bushiroad All Rights Reserved.

目次

- 2021年６月期 第２四半期 決算サマリー・概況
  - 要約損益計算書
  - 業績推移
  - 部門別売上高推移
  - トピックス
- 今後の展開
- Appendix

ご案内

2021年６月期より決算期を
毎年７月１日から翌年６月30日
に変更いたしました。

そのため2021年６月期は
2020年８月１日から2021年６月30日
までの**11ヶ月決算**となります。

第１四半期：８月～10月
第２四半期：11月～１月
第３四半期：２月～４月
第４四半期：**５月・６月**

©bushiroad All Rights Reserved.

2021年６月期
第２四半期
決算サマリー・概況

©bushiroad All Rights Reserved.

2021年６月期第２四半期 決算サマリー

前年同期比で売上高を維持

第１四半期の赤字転落から１四半期で黒字転換

・四半期として過去最高の前年第２四半期に迫る売上高を達成し、第１四半期の赤字転落から１四半期で黒字転換いたしました。
・デジタルIP事業は、**「グルミク (*1)」が四半期で寄与**したことが牽引し、第１四半期に続き**２四半期連続で過去最高の売上高を達成**しました。
　宣伝販促費は第１四半期比で減少したものの、**MD部門やMOG部門の原価率の上昇・TVアニメの償却費の増加**が影響し、**セグメント利益は小幅な黒字**に留まりました。
・ライブIP事業は、新日本プロレスの**ビッグマッチ「イッテンヨン (*2)」の開催**により、**４四半期ぶりに黒字転換**いたしました。
・のれんの減損として、**特別損失179百万円を計上**いたしました。

単位：百万円	FY21 2Q（当四半期：①）	FY20 2Q（前年同期：②）	増減額（①－②＝③）	増減比（③／②）	FY21 1Q（前四半期：④）	増減額（①－④＝⑤）	増減比（⑤／④）
売上高	**9,054**	**9,123**	▲69	▲0.7%	**8,971**	+83	+0.9%
営業利益	**241**	**1,029**	▲788	▲76.5%	**-82**	+323	–
経常利益	**256**	**1,036**	▲780	▲75.2%	**-93**	+349	–
親会社株主に帰属する**四半期純利益**	**-36**	**635**	▲671	–	**-154**	+118	–
	デジタルIP事業						
売上高	**6,708**	**6,218**	+490	+7.8%	**6,651**	+57	+0.8%
セグメント利益	**24**	**502**	▲478	▲95.2%	**3**	+21	–
	ライブIP事業						
売上高	**2,347**	**2,904**	▲557	▲19.1%	**2,320**	+27	+1.1%
セグメント利益	**215**	**502**	▲287	▲57.1%	**-91**	+306	–

*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」 *2 プロレス興行「バルサン Presents WRESTLE KINGDOM 15 in 東京ドーム」

※セグメント利益につきまして棚卸資産の調整額は記載を省略しております。

©bushiroad All Rights Reserved.

株式会社劇団飛行船に関するのれんの減損について

◆背景

IPプロデュースにおける舞台の役割はますます重要になるものと認識し、2020年の買収後、自社IPを活用した舞台「We are RAISE A SUILEN ～BanG Dream! The Stage～」を制作・運営するなど、シナジーが出始めてまいりました。

一方、新型コロナウイルス感染拡大により2020年８月から2021年３月までに180本以上の公演が中止になったため、**直近予測が赤字見込み**であり、かつ、**コロナ環境下の不確実性等も考慮して全額減損する**こととといたしました。

これにより、**下期以降、年間約4,500万円の株式会社劇団飛行船に関するのれん償却費の負担がなくなります**。

◆のれんの残高

減損損失計上前	183,321千円
減損損失	179,439千円
計上後	3,881千円

株式会社劇団飛行船

1966年創立。資本金43,789千円。

50年以上にわたり、世界名作劇場を中心とした「マスクプレイミュージカル」を制作し、日本全国・海外にて上演。近年は2.5次元ミュージカルの企画・制作も行っております。

2020年２月に株式会社ブシロードの子会社となりました。



「７ひきの子やぎとおおかみ」

©Thearter Company HIKOSEN All rights reserved. ©bushiroad All Rights Reserved.

株式会社劇団飛行船の今後の取り組み

◆舞台制作の拡大

・**ブシロードIPの舞台化制作**・映像配信・映像販売。

・**有力なIPへのアプローチ**を行い、マスクプレイミュージカルとして舞台化。
「プリキュア」シリーズは2014年より毎年開催している人気の舞台です。
最新作である「ヒーリングっど♥プリキュア　ドリームステージ♪」は
全国22会場で開催いたしました。



「We are RAISE A SUILEN～BanG Dream! The Stage～」
（2020年７月）

◆中期的な成長戦略

新たな舞台の価値の提供を通じて、舞台におけるサブスクリプション
モデルを確立し、**持続的成長による企業価値向上**を目指します。

・**リアルとオンライン舞台の融合**
リアルの舞台を観ることについて、これまでにない特別感を演出しつつ、
オンラインの舞台では映像の特殊効果でリアルでは味わえない感動を演出します。

・**立体アニメ・立体絵本**
舞台に興味がない層も引き付けるアニメの世界観を重視した立体アニメを展開し、
名作の演劇も立体絵本として更なる進化を目指します。



「ヒーリングっど♥プリキュア　ドリームステージ♪」
（2020年８月～2021年2月）

©BanG Dream! Project ©ABC-A・東映アニメーション ©Thearter Company HIKOSEN All rights reserved. ©bushiroad All Rights Reserved.

要約損益計算書（連結）

・**上期累計の売上は前年度上期累計を上回り**ました。また、**上期累計の営業利益・経常利益は黒字復帰**いたしました。
・昨秋放送のTVアニメ２本(*1)に関する償却費の増加、MOGの自社配信比率の増加、MD・ライブ・興行の原価率の上昇などの理由により**売上総利益は減少**しました。
・新規アプリゲーム３本(*2)の立ち上げのため広告宣伝費は増加いたしましたが、第１四半期のD4DJの立ち上げに関して発生した広告宣伝費と比較すると金額は抑えられております。また、コロナ禍対策として実施している経費削減効果は継続しており、これらを総合して**販売管理費は平常の水準に戻りました**。

	四半期				累計			
単位：百万円	FY21 2Q（当四半期：①）	FY20 2Q（前年同期：②）	増減額（①－②＝③）	増減比（③／②）	FY21 2Q（当四半期累計：④）	FY20 2Q（前年同期累計：⑤）	増減額（④－⑤＝⑥）	増減比（⑥／⑤）
売上高	**9,054**	**9,123**	▲69	▲0.7%	**18,026**	**17,429**	＋597	＋3.4%
売上総利益	**3,200**	**4,256**	▲1,056	▲24.8%	**6,625**	**8,146**	▲1,521	▲18.6%
販売管理費	**2,960**	**3,226**	▲266	▲8.2%	**6,466**	**5,913**	＋553	＋9.3%
広告宣伝費	**1,436**	**1,347**	＋89	6.6%	**3,293**	**2,454**	＋839	＋34.1%
販売促進費	**158**	**515**	▲357	▲69.3%	**375**	**828**	▲453	▲54.7%
営業利益	**241**	**1,029**	▲788	▲76.5%	**158**	**2,233**	▲2,075	▲92.9%
営業利益率	**2.6%**	**11.3%**	▲8.7pt	－	**0.8%**	**12.8%**	▲12.0pt	－
経常利益	**256**	**1,036**	▲780	▲75.2%	**162**	**2,260**	▲2,098	▲92.8%
経常利益率	**2.8%**	**11.4%**	▲8.6pt	－	**0.9%**	**13.0%**	▲12.1pt	－
親会社株主に帰属する**四半期純利益**	**-36**	**635**	▲671	－	**-191**	**1,278**	▲1,469	－

※連結業績予想を開示していないため、業績予想進捗率は記載しておりません。

*1 「アサルトリリィ BOUQUET」、「D4DJ First Mix」の２本。
*2 「アサルトリリィ Last Bullet」（2021年1月20日リリース）、「アルゴナビス from BanG Dream! AAside」（2021年1月14日リリース）、「グリザイア クロノスリベリオン」（2020年11月26日リリース）の３本。

©bushiroad All Rights Reserved.

売上原価に関する今後の見通しについて

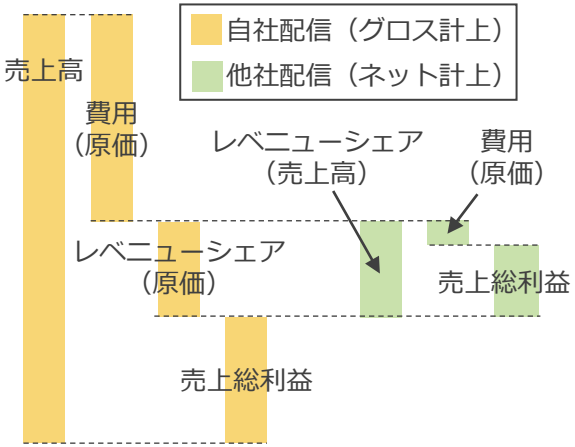
MOGの原価率
自社配信はグロス計上のため、他社配信のネット計上と比べて原価率が高くなります。
「グルミク(*1)」「ヴァンガードZERO」など自社配信のアプリゲームが増加しておりますが、
これは、トップラインを伸ばすとともに売上総利益額を大きくする狙いがあるためです。
今後も自社配信と他社配信の売上高の割合に応じて原価率は変動する可能性があります。

TVアニメの償却費
昨秋放送のTVアニメに関する償却費は第２四半期をピークに減少します。また、今後のTVアニメの制作を100%出資から製作委員会方式に戻すことで、当社が負担する費用の総額を抑えます。

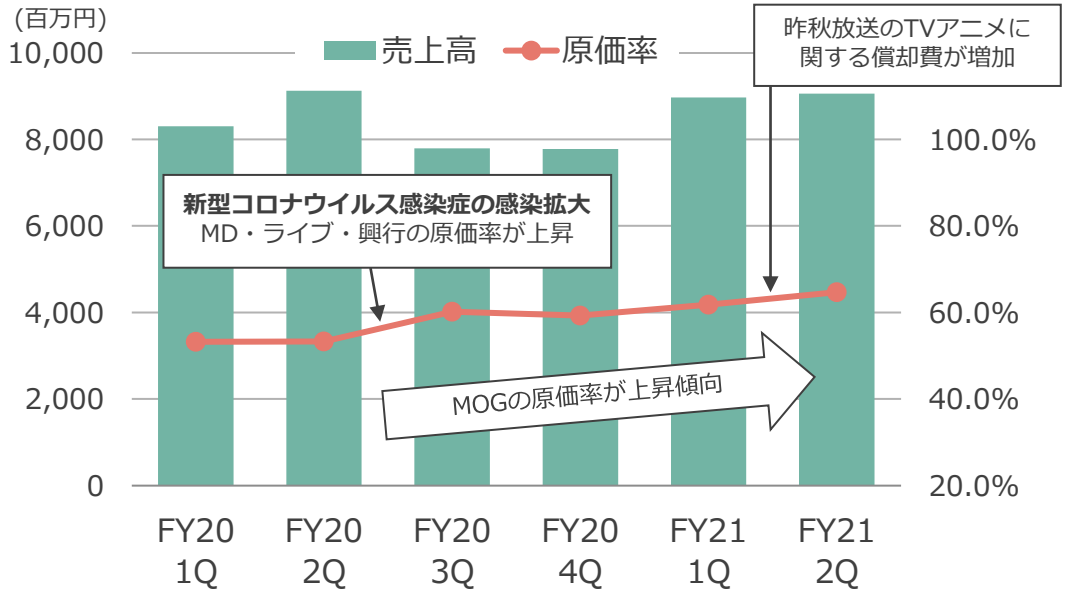
MD・音楽ライブ・プロレス興行の原価率
新型コロナウイルス感染症の影響が小さくなるにつれて、経済活動が徐々に回復に向かい、
MDの消費需要や音楽ライブ・プロレス興行の動員率が改善することで、原価率も改善される見込みです。

また、「J-LODlive(*2)」などの各種支援策を有効活用することで、イベントの開催に係る費用を補填いたします。(*3)

（参考）MOGの計上イメージ

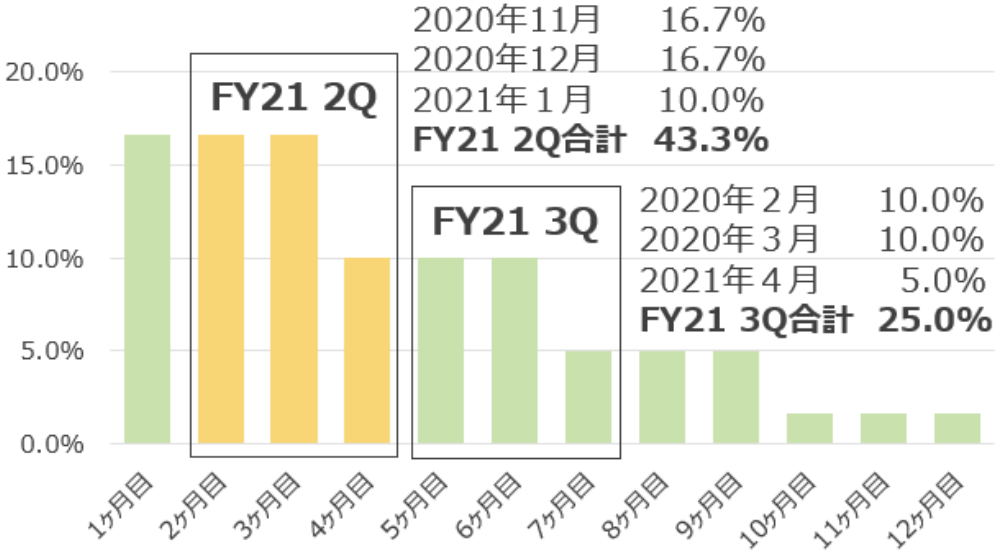


四半期 連結売上高・原価率推移



（参考）TVアニメの償却費の月別割合

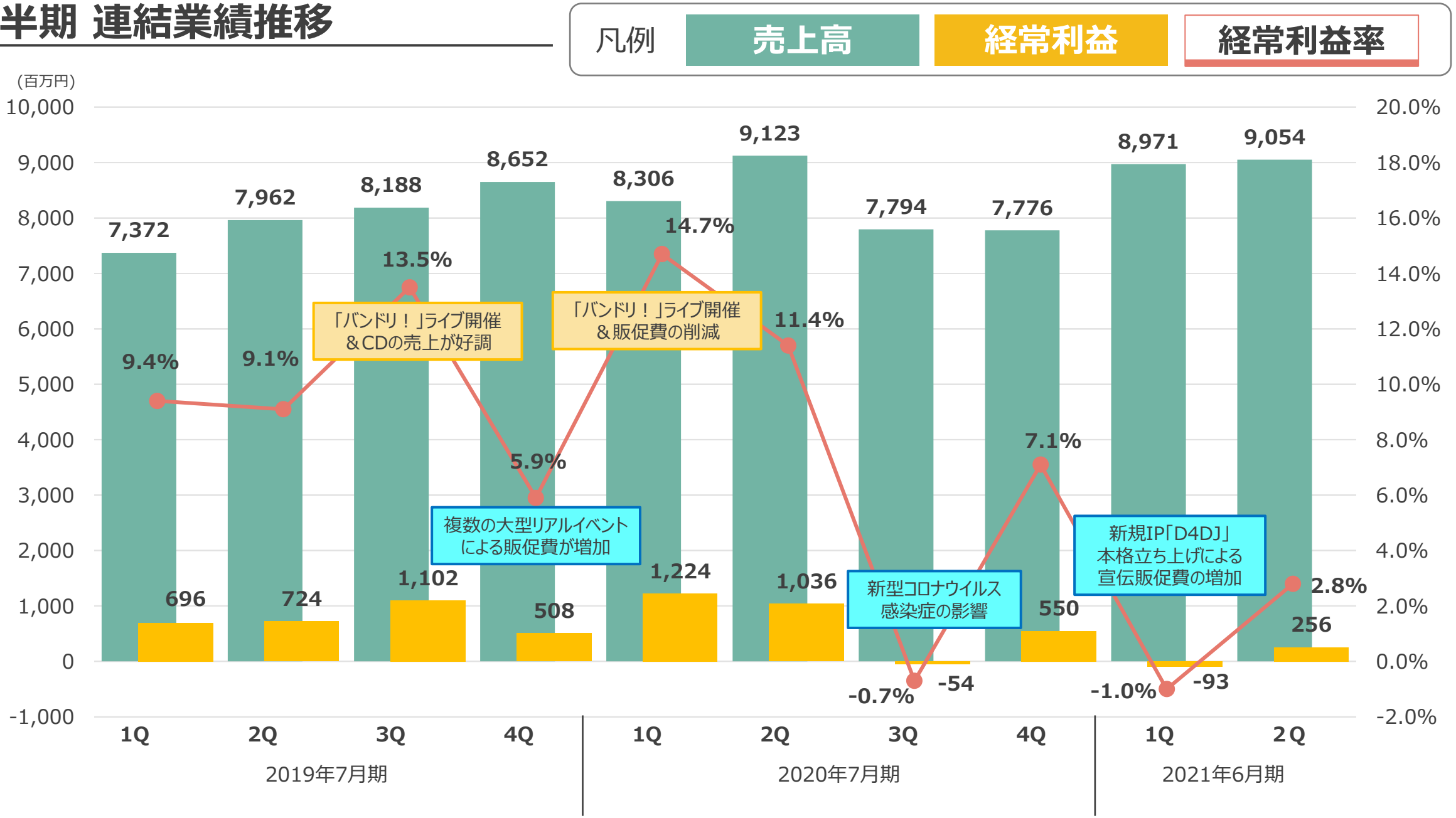
※当社における基準を掲載。償却前は連結BS上における仕掛品として計上されています。
※償却は放送開始月から始まり、表は2020年10月を1ヶ月目とした場合を示しています。



*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」
*2 コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金。新型コロナウイルス感染症の影響で公演を延期・中止した主催事業者に対して、今後実施するライブ公演の開催及びその収録映像を活用した動画の制作・配信の費用の一部を補助する支援策。
*3 補助金の入金があった時点で営業外収益として認識予定。

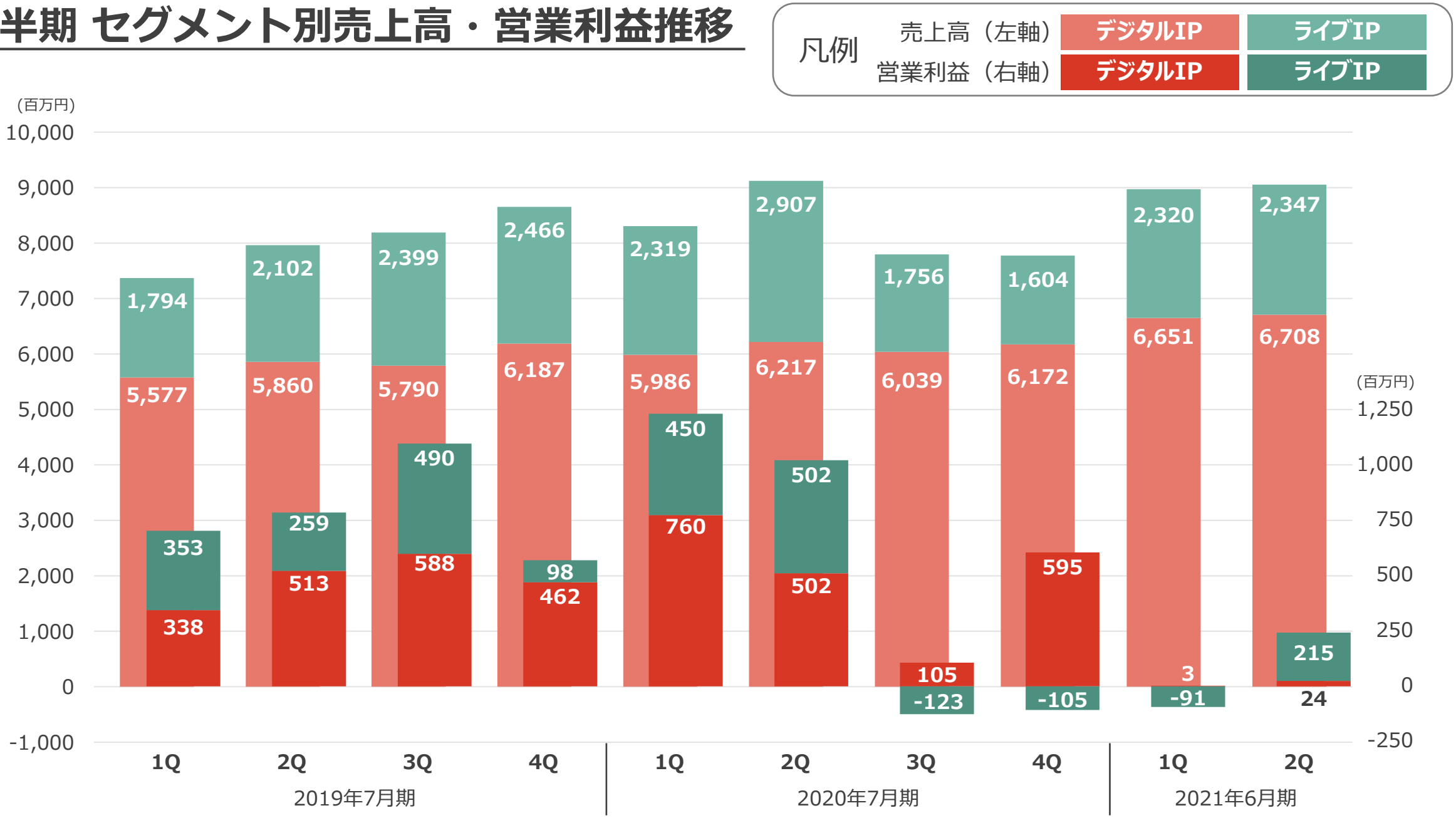
©bushiroad All Rights Reserved.

四半期 連結業績推移



©bushiroad All Rights Reserved.

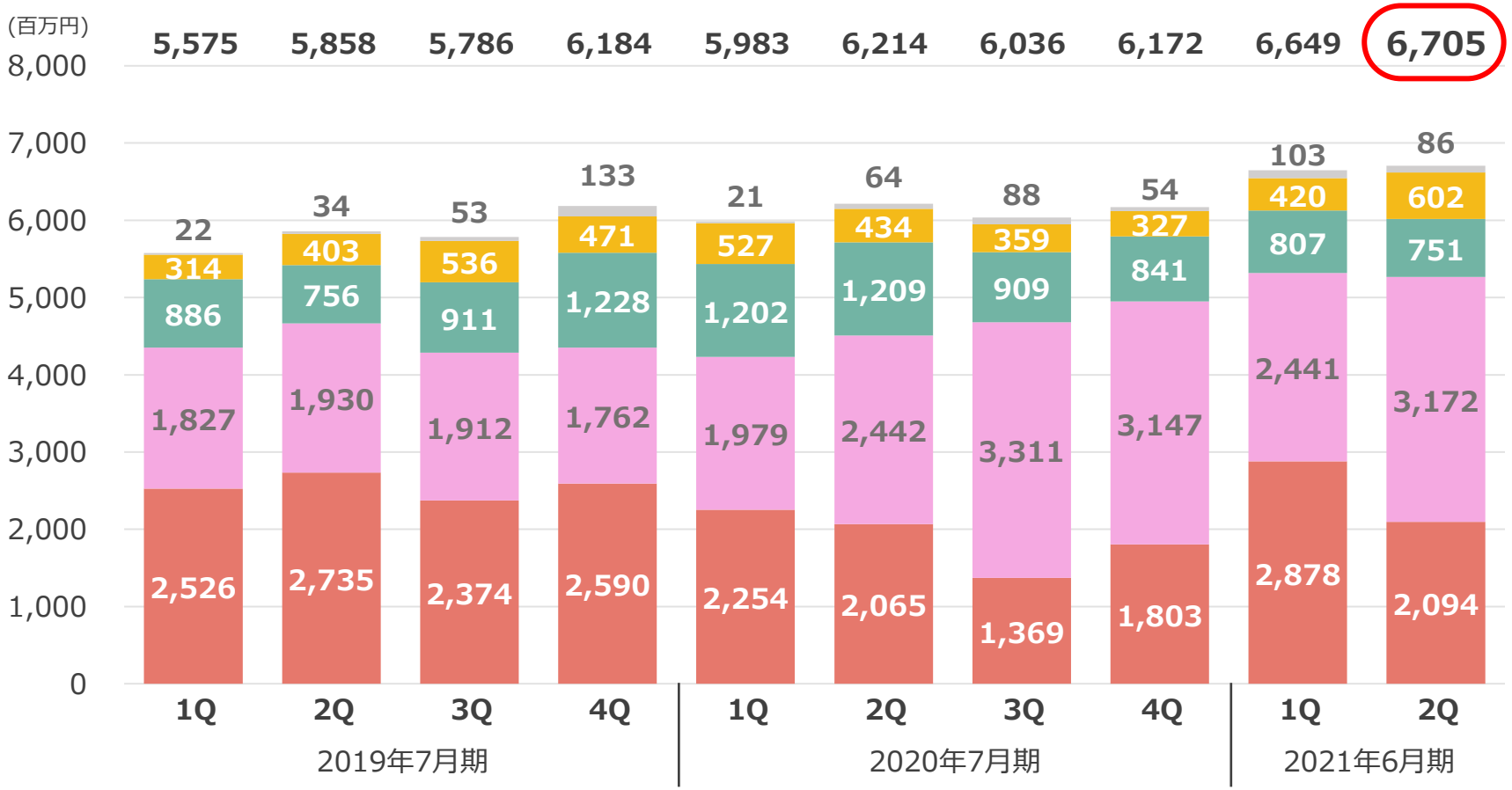
四半期 セグメント別売上高・営業利益推移



※セグメント別売上高は外部顧客への売上高です。 ※セグメント別営業利益につきまして調整額の記載は省略しております。

©bushiroad All Rights Reserved.

四半期 部門別売上高推移 ①デジタルIP事業



２四半期連続で過去最高売上高を達成！

● **メディア部門**：広告代理店事業におけるグループ外部案件が継続的に増加し、売上高が増加いたしました。

● **MD部門**：緊急事態宣言の再発令に伴うリアルイベントの規模縮小や延期・中止の影響を受け、売上高は引き続き軟調に推移しました。

● **MOG部門**：**「グルミク(*1)」が四半期を通じて寄与**したことと、**新規アプリのリリース**により、売上高は30億円の規模まで伸長しました。

● **TCG部門**：**新シリーズ移行前のヴァンガードが商品の発売を抑えた**ため売上高は減少しましたが、売上高はコロナ禍以前の20億円の規模で着地しました。

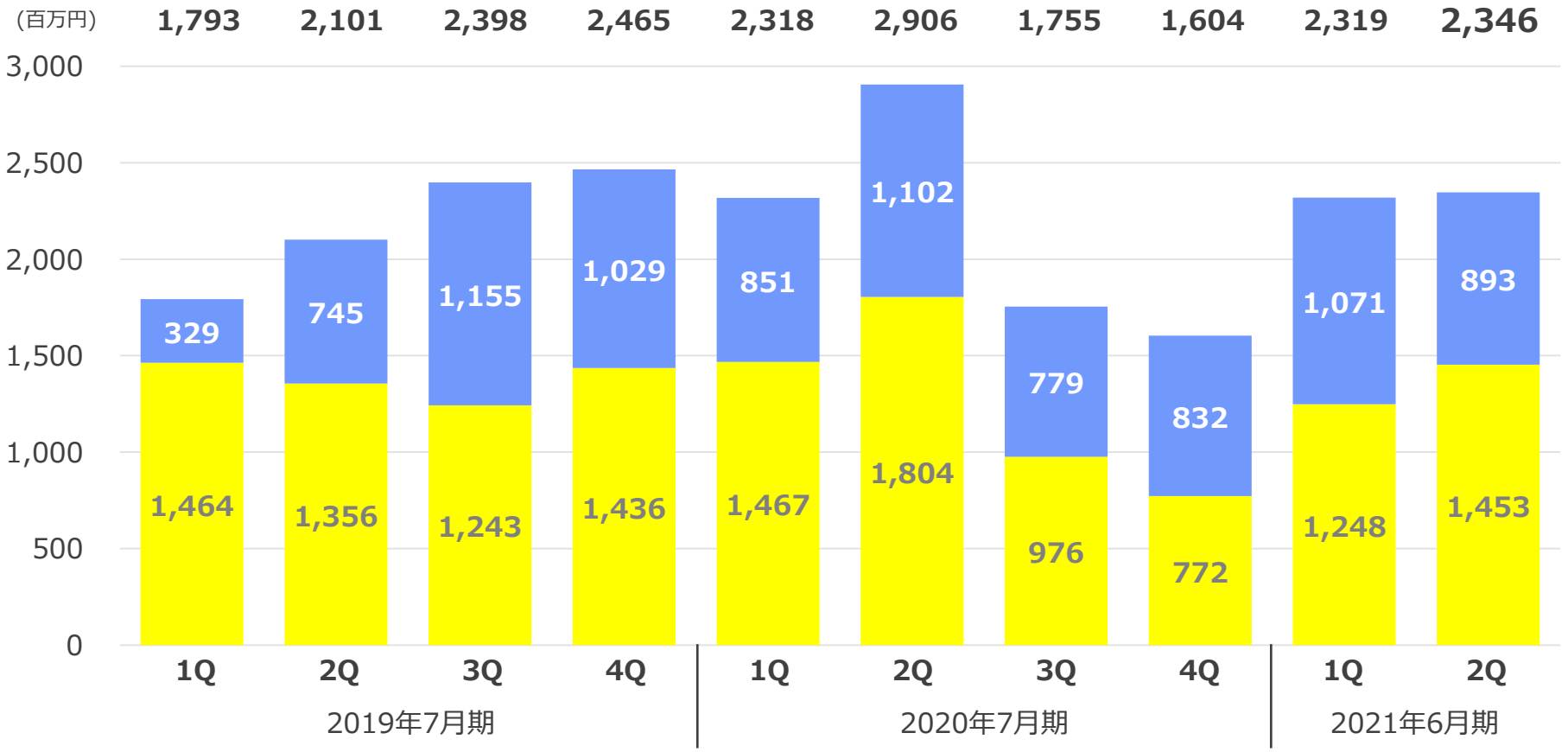
凡例

TCG部門	MOG部門	MD部門	メディア部門	その他
YonY → QonQ ↓	YonY ↑ QonQ ↑	YonY ↓ QonQ →	YonY ↑ QonQ ↑	

*1 アプリゲーム「D4DJ Groovy Mix」

©bushiroad All Rights Reserved.

四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業



凡例

音楽部門 YonY ↓ QonQ ↓ スポーツ部門 YonY ↓ QonQ ↑

● **音楽部門**：「バンドリ！」「D4DJ」を中心に12本のシングルCDと２本のアルバムを発売し、中でもPoppin'Party 16th Single「Photograph」がオリコン週間シングルランキング１位を獲得するなど、**音楽ソフトは堅調に推移**しました。
ライブ・舞台は、「バンドリ！」「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」「D4DJ」の音楽ライブ・舞台、新規IP「Road59 -新時代任侠特区-」の初公演となる舞台を開催しました。しかし、2021年１月の**緊急事態宣言の再発令に伴い、一部イベントを中止・延期**したことが影響し、**第１四半期比で売上高は減少**しました。

● **スポーツ部門**：新日本プロレスが主催する最大規模の興行である**「WRESTLE KINGDOM 15」を昨年に続き２日間開催**し、20,490人を動員しました。この他、新日本プロレスでは53回、女子プロレスブランドのスターダムでは26回の興行を開催し、**第１四半期比で売上高は増加**しました。
なお、動画配信サービス「新日本プロレスワールド」の**有料会員数は過去最大の11.6万人に到達**しました。(*1)

*1 2021年１月現在

©bushiroad All Rights Reserved.

トピックス

新作アプリゲームをリリース

当第２四半期に新作アプリゲームを３作品リリースいたしました。

中でも**「アサルトリリィ Last Bullet」**は10月に放送したTVアニメ「アサルトリリィ BOUQUET」とリンクしたストーリーを楽しむことができるなど、IPファンを中心に好評をいただいております。

各アプリともゲーム内イベントの開催や機能改修などのアップデートを通じて、ゲームプレイの活性化を進めてまいります。



グリザイア クロノスリベリオン

（2020年11月26日リリース）

開発：㈱フロントウイングラボ
配信：㈱ブシロード



アサルトリリィ Last Bullet

（2021年1月20日リリース）

開発：㈱ポケラボ・㈱ブシロード
配信：㈱ポケラボ



アルゴナビス from BanG Dream! AAside

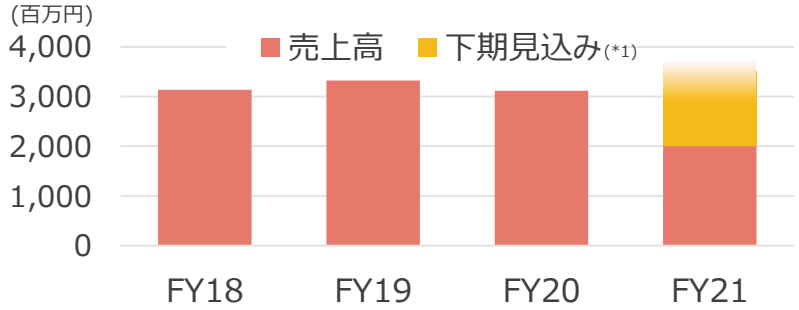
（2021年1月14日リリース）

開発・配信：㈱ディー・エヌ・エー

TCG「ヴァイスシュヴァルツ」好調継続

上期に売上高20億円を達成。東アジアを中心とした海外への販売が伸長しており、年度として過去最高売上高を達成できるペースで推移しております。

ヴァイスシュヴァルツ関連商品 売上高推移



*1 2021年２月～６月の５ヶ月間

「コミックブシロードWEB」オープン

WEBマンガサイト**「コミックブシロードWEB」**を2021年1月22日にオープンいたしました。

ブシロードIPのコミカライズをはじめ、WEBオリジナルの新連載など、性別・ジャンルを問わず楽しめる、多数の作品を毎週更新でお届けします。

©Frontwing ©AZONE INTERNATIONAL・acus/アサルトリリィプロジェクト ©Pokelabo, Inc. ©Tokyo Broadcasting System Television, Inc. ©SHAFT ©ARGONAVIS Project. © DeNA Co., Ltd. All rights reserved. ©BUSHIROAD MEDIA ©bushiroad All Rights Reserved.

資金の借り入れについて

◆運転資金の折り返し融資として27億円を借入いたしました。

(1) 借入先　　㈱みずほ銀行、㈱三菱UFJ銀行、㈱三井住友銀行
(2) 借入金額　　2,700,000千円
(3) 借入金利　　固定金利
(4) 借入実行日　　2020年12月
(5) 返済方法　　元金均等返済
(6) 最終返済期日　　借入実行日より５年間
(7) 担保等の有無　　無担保・無保証

◆（参考）過去の銀行借入・資金調達

借入実行月	金額	資金使途
2018年12月	2,490,000千円	運転資金、子会社株式の追加取得
2019年12月	3,450,000千円	運転資金
2020年3月	8,050,000千円	新型コロナウイルス感染症対応
2020年8月(*1)	5,000,000千円	IP開発、IP発展

*1 転換社債型新株予約権付社債

©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開

©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開① 主なプロジェクトのカレンダー

※2021年３月16日時点で公開済みの開催予定・発売予定情報を掲載しております。
※各項目の掲載位置は実際の開催・発売時期とは必ずしも一致しません。

D4DJ　アルゴナビス　ROAD59 -新時代任侠特区-
バンドリ！　アサルトリリィ　カードファイト!! ヴァンガード
少女☆歌劇 レヴュースタァライト　新日本プロレス

3月 ▶ 4月 ▶ 5月以降

ライブ・舞台

- ARGONAVIS 3rd LIVE「CROSSING」
- アサルトリリィ BOUQUET スペシャルライブベント「Edel Lilie」
- アルゴナビス Acoustic Tour 2021 -Spring Session-
- 舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」摩天楼ヨザクラ抗争
- Poppin'Party×SILENT SIREN 対バンライブ「NO GIRL NO CRY -Round 2-」
- ハロー、ハッピーワールド！ Sound Only Live「うぇるかむ to OUR MUSIC♪」
- RAISE A SUILEN ZEPP TOUR 2021「BE LIGHT」
- BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2021
- Happy Around! 2nd LIVE「みんなにハピやね♪」
- 燐舞曲 1st LIVE「[Re] incarnation ―甦生―」
- Merm4id 1st LIVE「Luv♡4U」
- Lyrical Lily×Merm4id 合同LIVE「NYAN-NYAN SHAKE!」
- Peaky P-key×Photon Maiden 合同LIVE「Ultimate Melodies」
- Fantôme Iris 1st LIVE C'est la vie!

富士急ハイランド コニファーフォレスト

- D4DJ D4 FES. -Be Happy- REMIX
- ARGONAVIS LIVE 2021 JUNCTION A-G

- 舞台「ARGONAVIS the Live Stage」

音楽・映像ソフト

- Afterglow 1st Album
- TVアニメ アサルトリリィ BOUQUET #3
- Happy Around! 2nd Single
- 「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」ベストアルバム（*1）
- GYROAXIA 1st Album
- Peaky P-key 2nd Single
- RAISE A SUILEN 7th Single
- TVアニメ アサルトリリィ BOUQUET #4
- Poppin'Party×SILENT SIREN「NO GIRL NO CRY」
- Pastel＊Palettes 1st Album
- Photon Maiden 2nd Single
- Argonavis 4th Single
- Merm4id 2nd Single

*1 ㈱ポニーキャニオンより発売

トピックス

東京ドームシティ Gallery AaMo

- ガルパ4周年記念展
- D4DJ展
- リリィ展
- スタァライト展
- ヴァンガード展

- TVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」放送開始
- 劇場版「BanG Dream! Episode of Roselia Ⅰ：約束」
- ブシロードカードゲーム祭2021
- 新日本プロレス「WRESTLE GRAND SLAM」
- 劇場版「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」
- 劇場版「BanG Dream! Episode of Roselia Ⅱ：Song I am.」

©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開② カードファイト!! ヴァンガード

「カードファイト!! ヴァンガード」は2021年2月26日にシリーズ10周年を迎えました。この10周年を記念した新シリーズとして、2021年４月より新作TVアニメ**「カードファイト!! ヴァンガード overDress」**の放送を開始(＊1)し、ヴァンガードを現役で遊んでいただいている層はもちろん、TCGの新規層・復帰層へも広く強く訴求いたします。



←**スタートデッキ**

ブースターパック→



◆新シリーズの商品発売予定

３月25日 スタートデッキ３種 発売
４月 ３日 スタートデッキ２種 発売
４月17日 ブースターパック第１弾 発売



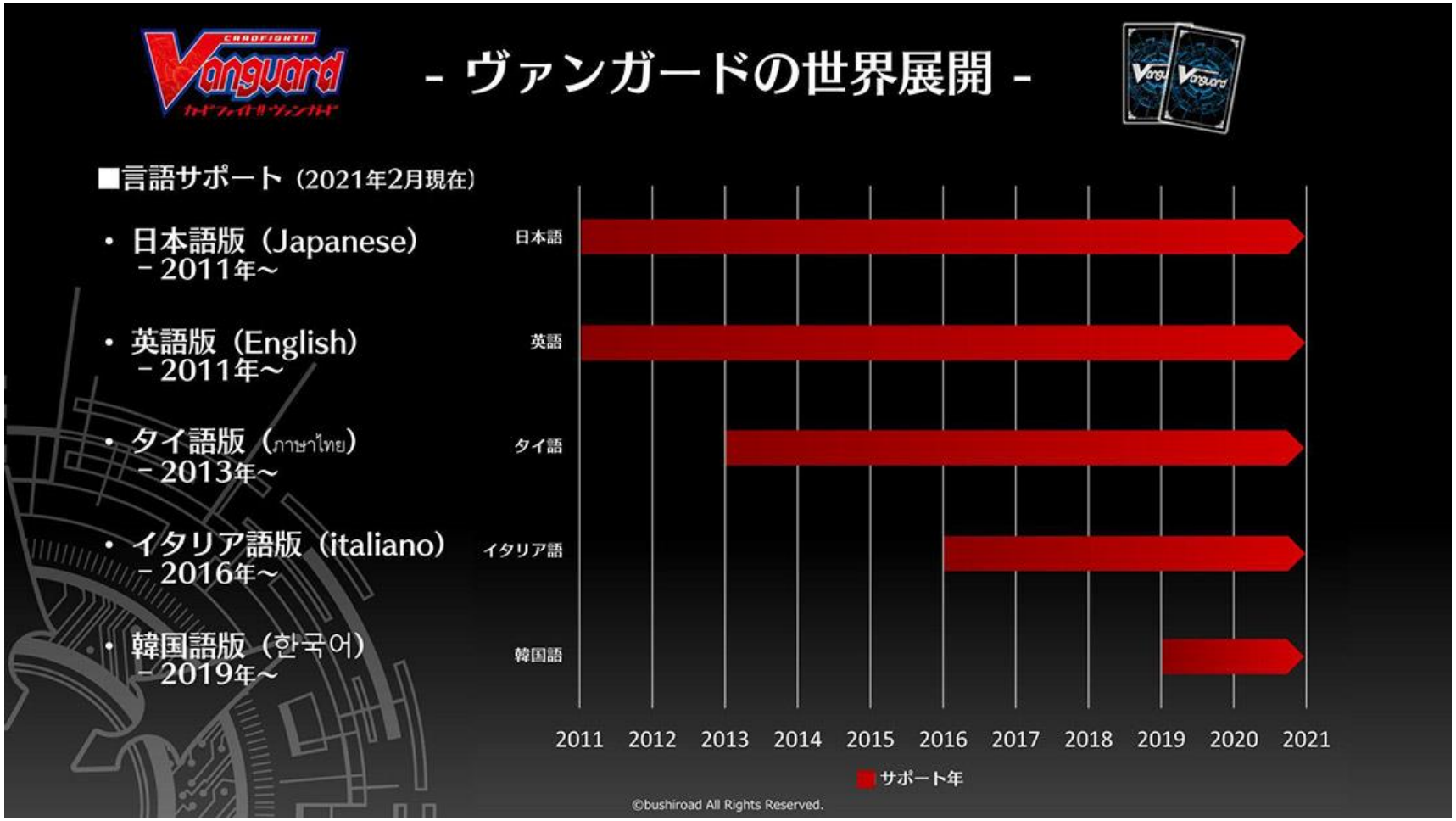


*1 ４月３日（土）午前８時よりテレビ愛知、テレビ東京、テレビ北海道、テレビ大阪、テレビせとうち、TVQ九州放送にて放送。
Amazon Prime Video、U-NEXT、dアニメストアほかにて順次配信予定。３月24日（水）にYouTubeにて第１話を先行配信。

©ヴァンガードプロジェクト ©VANGUARD overDress Character Design ©2021 CLAMP・ST ©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開③ カードファイト!! ヴァンガード

2021年３月現在、「カードファイト!! ヴァンガード」シリーズの映像作品は30以上の国・地域で取り扱われており、TCGは５つの言語で展開しております。今後「カードファイト!! ヴァンガード」を**グローバル・サービスとして発展させる**ために、多言語での同時の情報発信やTCG商品の展開を強化し、**積極的な海外市場の拡大**を狙います。







©VANGUARD overDress Character Design ©2021 CLAMP・ST ©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開④ BanG Dream!（バンドリ！）

「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」４周年



アプリゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」（ガルパ）は2021年３月16日に４周年を迎えました。
ゲームをさらに楽しく遊べるアップデートのほか、バンドリ！全体で様々なキャンペーンや展開を実施いたします。

「劇場版」アニメーションを製作





リアルバンドとしても活動する「Roselia」のストーリーを描いた「BanG Dream! Episode of Roselia Ⅰ：約束」を４月23日より全国100以上の劇場にて上映いたします。また、後編にあたる「BanG Dream! Episode of Roselia Ⅱ：Song I am.」は６月25日からの上映が決定しております。

大型音楽ライブを複数開催

BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2021

BanG Dream! 9th☆LIVE

「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020→2021」を６月５日・６日にメットライフドームにて、「BanG Dream! 9th☆LIVE」を８月21日・22日および９月４日・５日に富士急ハイランド コニファーフォレストにて開催いたします。いずれも注目の大型音楽ライブとなっております。

「Nintendo Switch™版」を企画

NINTENDO SWITCH × BanG Dream! ガールズバンドパーティ!

2021年内の発売を予定しております。

©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©2017 Nintendo ©bushiroad All Rights Reserved. ※Nintendo Switchは任天堂の商標です。

今後の展開⑤ MOG



「**D4DJ Groovy Mix**」は2020年10月のリリースから３ヶ月で100万ダウンロードを突破し、2021年2月にはVer.2への大型アップデートを実施いたしました。

2021年１月には、大人気ハンティングアクションゲーム**「モンスターハンター」との大型コラボ**イベントを実施し、コラボのためにリミックスをした７曲の楽曲を実装。さらに「ホロライブプロダクション」「水樹奈々」「ももいろクローバーZ」「Claris」ほか多数のアーティストの原曲を実装するなど、**音楽ゲームのプラットフォーム化を強化**しております。







㈱ドリコムとの共同開発タイトルである、新日本プロレスの新作アプリゲーム**「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」**の2021年世界同時リリースを「WRESTLE KINGDOM 15」にて発表いたしました。



2020年８月より東南アジアで展開中のリアルタイム3D対戦格闘ゲーム**「INVICTUS: Lost Soul」**の日本を含むグローバル版を、2021年3月1日にBushiroad International Pte. Ltd.よりリリースいたしました。

© Donuts Co. Ltd. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD. ©New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. ©Drecom Co.,Ltd. ©True Axion Interactive ©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開⑥

TVアニメ「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD」制作発表



2021年４月より放送を開始するTVアニメ**「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD」**の制作発表会を明治座にて開催いたしました。

本作品のオープニング主題歌・エンディングテーマを、バンドリ！から生まれたリアルバンド「RAISE A SUILEN」が担当。さらに、ベース＆ボーカル担当のRaychellが本作品に登場する花風エレーナ役を務めます。また、2021年秋には、明治座にてTVアニメと同じキャストでの舞台公演が決定しております。

「D_CIDE TRAWMEREI（ディーサイドトロイメライ）」プロジェクト発表



㈱サムザップ・㈱ドリコム・㈱ブシロードによる新プロジェクトとして、**「D_CIDE TRAWMEREI（ディーサイドトロイメライ）」**の制作を2021年３月16日に発表いたしました。TVアニメは2021年夏の放送開始を予定しており、㈱サンジゲンが制作いたします。
また、アプリゲームも2021年夏のリリースを予定しております。





©擾乱製作委員会 © D_CIDE TRAUMEREI PROJECT ©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開⑦



「ROAD59 -新時代任侠特区-」舞台公演第２弾を上映

「ROAD59 -新時代任侠特区-」は新時代の「任侠物」をテーマとした新たなメディアミックスプロジェクトです。
2020年12月の舞台公演に続き、第２弾として**舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」摩天楼ヨザクラ抗争**を2021年4月15日～18日にKAAT神奈川芸術劇場大ホールにて上演いたします。

TVアニメ「ぼくたちのリメイク」OP・EDテーマをリアルバンド「Poppin'Party」「Argonavis」が担当







2021年７月より放送開始予定のTVアニメ**「ぼくたちのリメイク」**のオープニングテーマをPoppin'Partyが、エンディングテーマをArgonavisが担当いたします。また、本作品ではPoppin'Partyのギター＆ボーカル担当の愛美が小暮奈々子役を、Argonavisのボーカル担当の伊藤昌弘が橋場恭也役を務めます。

映画「白蛇：縁起」日本語吹替版を共同配給



中国で大ヒットを記録したアニメ映画**「白蛇：縁起」**の日本語吹替版（2021年夏公開予定）を㈱ブシロードムーブが共同配給いたします。本作品のダブル主演として、声優事務所「響」所属の三森すずこが白（ハク）役を、Snow Manの佐久間大介が宣（セン）役を務めます。

©木緒なち・KADOKAWA／ぼくたちのリメイク製作委員会 ©BanG Dream! Project ©ARGONAVIS Project. © DeNA Co., Ltd. All rights reserved. ©LIGHTCHASER ANIMATION STUDIOS ©Bushiroad Move. ©TEAM JOY CO.,LTD. ©bushiroad All Rights Reserved.

今後の展開⑧ プロレス



新日本プロレスが「Roku」と提携 アメリカ、カナダ、イギリスで インターネット放送を開始

4,000万人以上のユーザーを有するアメリカのストリーミングサービス大手**「The Roku Channel」**にてアメリカ、カナダ、イギリスでのインターネット放送を2021年2月より開始いたしました。

「The Roku Channel」の AVOD（広告付き動画配信サービス）でプロレス企業が参入するのは、新日本プロレスが初めてとなります。



2021年５月15日・29日 横浜スタジアム・東京ドームでの ビッグマッチが決定

ビッグマッチ**「WRESTLE GRAND SLAM」**を2021年５月15日・29日に開催することを発表いたしました。

３週間の間に二大スタジアムでの興行を連続開催することは新日本プロレスにとってもチャレンジングな試みであり、１月の「WRESTLE KINGDOM」、例年7～8月(*1)の「G1 CLIMAX」に続く大規模な興行となる見込みです。

*1 2020年は9月19日～10月18日にかけて開催。

女子プロレス「スターダム」 初の日本武道館興行を開催



日本武道館でのメイン試合を戦ったジュリア(左)と中野たむ(右)

スターダムとして初の日本武道館での興行となる**「レック Presents スターダム10周年記念～ひな祭り ALLSTAR DREAM CINDERELLA～」**を2021年３月３日に開催し、3,318人を動員いたしました。続く2021年４月４日には、横浜武道館での興行を開催予定です。

©新日本プロレス ©スターダム ©bushiroad All Rights Reserved.

Appendix

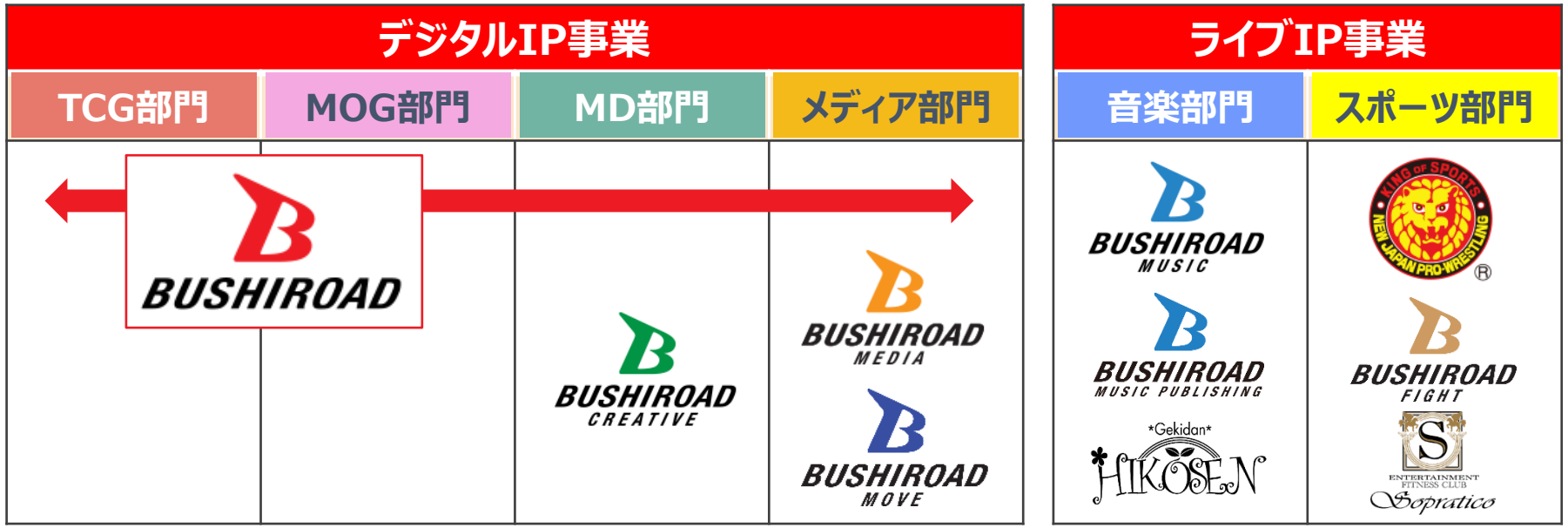
©bushiroad All Rights Reserved.

ブシロードグループの経営理念

IP DEVELOPER
新時代のエンターテイメントを創出する

Intellectual **P**roperty(=知的財産)
当社では作品、キャラクター等
幅広い意味を指しています。

ブシロードグループの事業と部門



©bushiroad All Rights Reserved.

IPディベロッパー戦略とは

IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する**「ワンストップメディアミックス」**。

そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での**「プロモーション展開」**で強力に発信してIPを広く認知させる。

これがブシロードの掲げる**「IPディベロッパー戦略」**です。

BanG Dream!（バンドリ！）プロジェクトの例





アニメ、ゲーム、コミック、声優によるリアルライブなど様々なメディアミックスを展開する次世代ガールズバンドプロジェクト。

数ある音楽系アニメコンテンツの中でも、**キャラクターボイスを担当する声優たちが実際に楽器を演奏し、ライブを行うというスタイルの先駆け**であり、TVアニメやゲーム・漫画でのキャラクターの成長とともに、ライブや音楽ソフトを通じて、リアルでのバンドの成長も楽しむことができることが特長です。

音楽部門



メディア部門





MD部門





TCG部門





MOG部門



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

- TVCM
- 交通広告
- SNS
- イベント
- WEB広告
- 発表会
- 配信

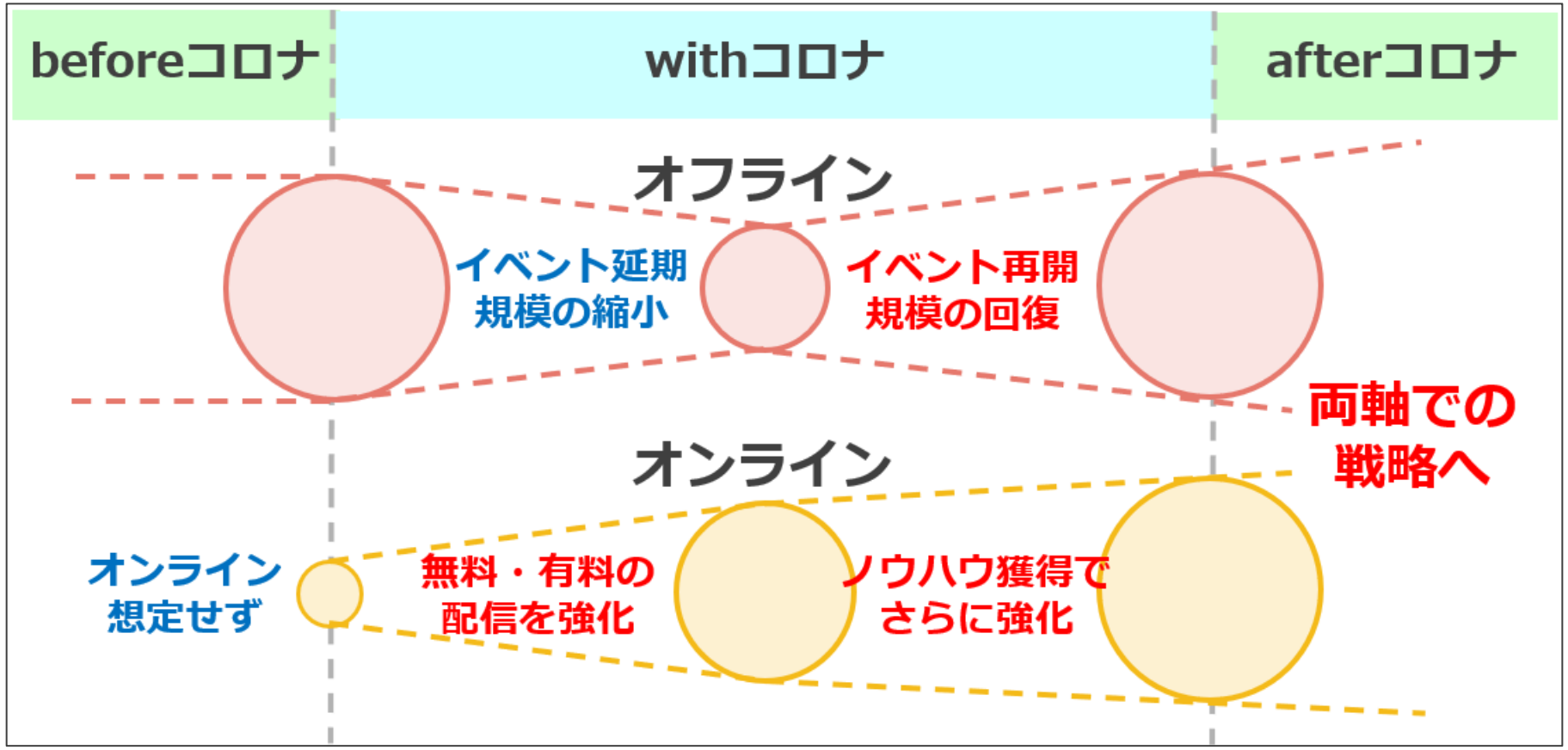
©BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.

コロナ禍におけるIPディベロッパー戦略の変化のイメージ

◆オフラインとオンラインの両軸での戦略へ

・コロナ禍においてオフライン分野の展開が縮小し、オンライン分野の展開を模索する必要に迫られた結果、無料・有料でのライブ配信など、オンライン分野のノウハウを獲得することができました。

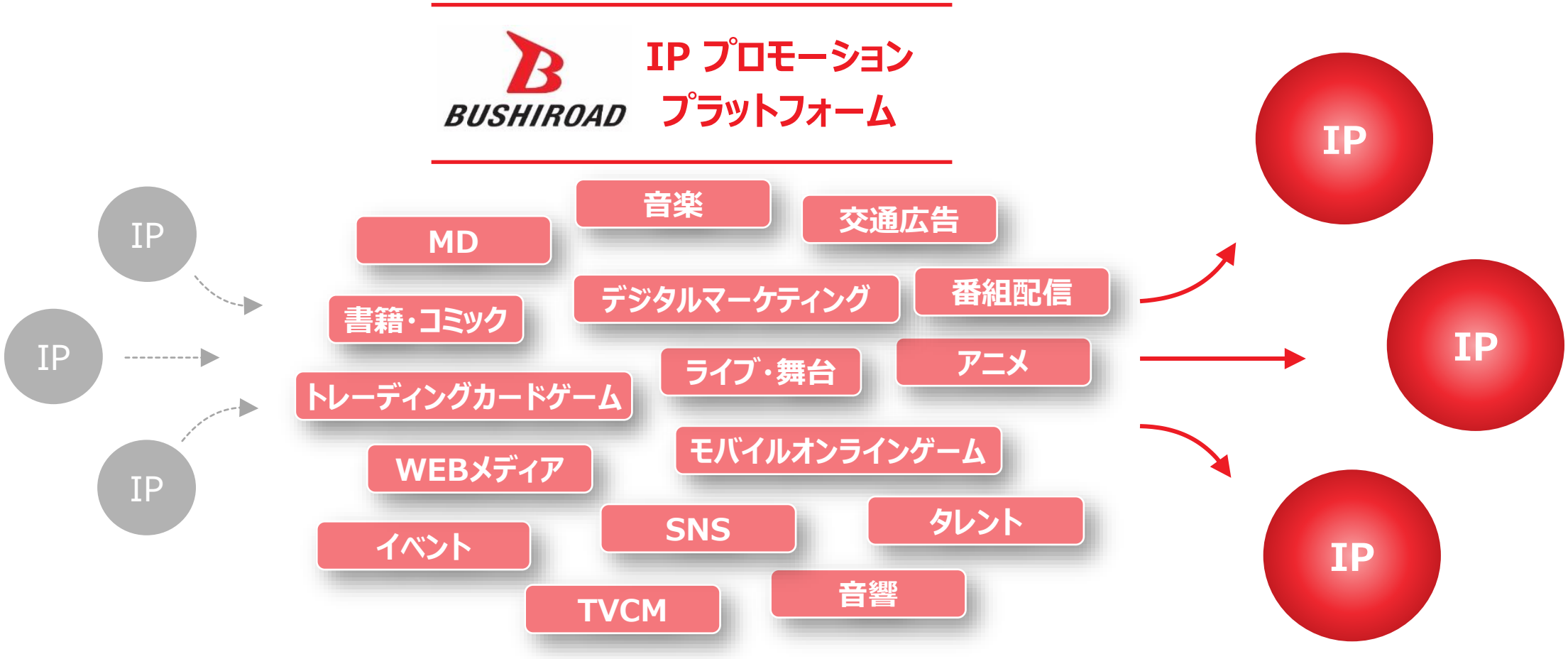
・オフライン分野の回復とオンライン分野の強化を見据え、両軸で展開する戦略へと変化いたしました。



©bushiroad All Rights Reserved.

IPプロモーションプラットフォームへ

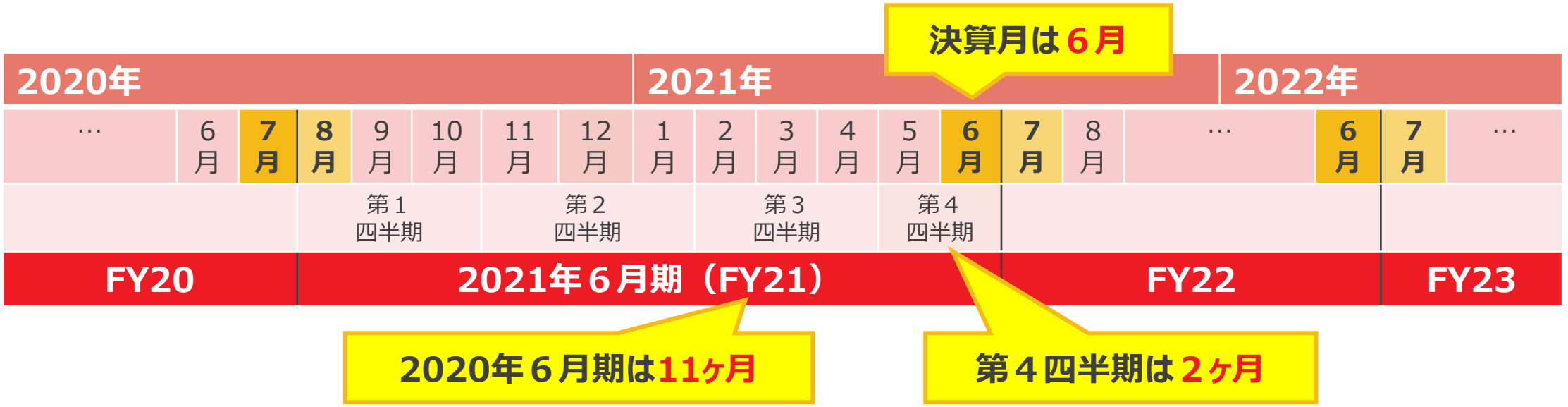
自社IPを創出するノウハウを活かし、有力な他社IPとの協業によりIPの価値を高めてゆく
「プラットフォーム企業」としての立ち位置を強化することで、
エンターテイメント市場において更なるプレゼンスを発揮していくことを目指します。



©bushiroad All Rights Reserved.

事業年度の変更について

2021年６月期より**決算期を「毎年７月１日から翌年６月30日」に変更**いたしました。
なお、事業年度変更の経過期間となる2021年６月期（第15期）は、
2020年８月１日から2021年６月30日までの**「11ヶ月決算」**となります。



◆変更の理由

ライブIP事業は、事業の特性上毎年７月～８月が繁忙期に当たり、
売上高等の季節要因に伴う業績への影響を緩和し、事業運営の効率化を図るとともに、
業績等の経営情報の適時・適切な開示による経営の透明性を向上させるため。

©bushiroad All Rights Reserved.

株式会社ブシロード
証券コード:7803

免責事項

本資料は、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しており、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

また、独立した公認会計士又は監査法人による監査を受けていない、過去の財務諸表又は計算書類に基づく財務情報及び財務諸表又は計算書類に基づかない管理数値が含まれていることをご了承ください。

©bushiroad All Rights Reserved.