



2020年7月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年6月19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 2020年6月19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：有
 四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2020年7月期第3四半期の連結業績（2019年8月1日～2020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	%
2020年7月期第3四半期	25,224	7.2	2,214	△11.4	2,205	△12.6	1,230	△15.1
2019年7月期第3四半期	23,522	-	2,500	-	2,522	-	1,450	-

(注) 包括利益 2020年7月期第3四半期 1,290百万円 (△20.6%) 2019年7月期第3四半期 1,625百万円 (-%)

	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
2020年7月期第3四半期	76.63	72.47
2019年7月期第3四半期	106.57	-

- (注) 1. 当社は、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が、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり四半期純利益を算定しております。
2. 2019年7月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であったために期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。

(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	%
2020年7月期第3四半期	34,970	13,532	36.8
2019年7月期	24,136	11,905	46.9

(参考) 自己資本 2020年7月期第3四半期 12,851百万円 2019年7月期 11,308百万円

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
2019年7月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2020年7月期	-	0.00	-	-	-
2020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. 2020年7月期の連結業績予想（2019年8月1日～2020年7月31日）

2020年7月期の連結業績予想につきましては、合理的に算定することが困難と判断し、未定としております。今後、業績予想の算定が可能となった段階で、速やかに公表いたします。

※ 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）	2020年7月期3Q	16,220,400株	2019年7月期	15,706,000株
② 期末自己株式数	2020年7月期3Q	180,500株	2019年7月期	ー株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年7月期3Q	16,058,960株	2019年7月期3Q	13,606,000株

(注) 当社は、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が、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、発行済株式数（普通株式）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

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。

○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
(セグメント情報等)	8
(企業結合等関係)	10

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我が国経済は、輸出の弱含みや製造業を中心に弱さが増した状態が続き、米中の通商問題を巡る動向などの不安定な状況にある中、新型コロナウイルス感染症の世界的な流行をきっかけに急激に悪化しました。

このような環境の中、当社グループは新型コロナウイルス感染症の日本国内での流行初期より緊急事態宣言の発令を見据えた対策を迅速に実施し、「IPディベロッパー」戦略のもと、IPを軸としたイベントや音楽ライブを無観客で開催しオンラインで配信するなど、オンラインを中心としたビジネスを展開してまいりました。

その結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高25,224,257千円（前年同四半期比7.2%増）、営業利益2,214,663千円（前年同四半期比11.4%減）、経常利益2,205,477千円（前年同四半期比12.6%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益1,230,646千円（前年同四半期比15.1%減）となりました。

各セグメントの経営成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。

また、第1四半期連結会計期間より報告セグメントの区分を変更しております。詳細は、「(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 セグメント情報」に記載のとおりであります。

1. デジタルIP事業

当第3四半期連結累計期間におけるデジタルIP事業のうち、TCG（トレーディングカードゲーム）部門は、コロナ禍により全体的に受注が減少する中、自社他社を問わず様々な有力IPを取り入れて展開するプラットフォーム型TCG「ヴァイスシュヴァルツ」が好調を維持しました。低年齢層向けTCG「バディファイト」（自社IP）は引き続き軟調に推移する一方、オリジナルのIPを中心として他の自社他社IPも取り入れながら展開するハイブリッド型の新しいTCG「Reバース for you」を3月に発売開始いたしました。

MOG（モバイルオンラインゲーム）部門においては、2月に「ロストディケイド」（他社IP・自社配信）、3月に「クレヨンしんちゃん ちょ〜嵐を呼ぶ 炎のカスカベランナー!! Z」（他社IP・自社配信）、4月に「ヴァンガードZERO」（自社IP・自社配信）の英語版をリリースいたしました。また、「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」（自社IP・他社配信）は3月に3周年のキャンペーンを軸としたメディアミックスを展開して、「バンドリ！」プロジェクト第4のリアルバンド「Morfonica」の初公開とゲームへの実装も行き、トップラインは堅調に推移しました。しかしながら、一部タイトルの運営管理費が増加いたしました。

MD（マーチャンダイジング）部門においては、新型コロナウイルス感染症の中国での流行に伴い、中国で生産を行う商品の製造・納品への影響が懸念されましたが、限定的な影響に留まりました。しかしながら、リアルイベントの中止が相次ぎ、販売機会の逸失が発生いたしました。一方、ECショップを通じた、当社音楽部門にて開催を予定していた音楽ライブに関するグッズの販売が、売上を下支えいたしました。

メディア部門においては1月より放送のTVアニメ「BanG Dream! 3rd Season」及び4月より放送のTVアニメ「アルゴナビス from BanG Dream!」に係る償却費が増加いたしました。

これらの結果、売上高18,241,660千円（前年同四半期比5.9%増）、セグメント利益1,368,017千円（前年同四半期比5.0%減）となりました。

2. ライブIP事業

当第3四半期連結累計期間におけるライブIP事業のうち、音楽部門は新規IPである「D4DJ」（自社IP）では無観客ライブ「ロストディケイド & D4DJ Groovy Mix Presents ONLINE LIVE」を開催し、初のアルバム「Direct Drive!」を発売いたしました。また、「バンドリ！」（自社IP）では「BanG Dream! 3rd Season」と「アルゴナビス from BanG Dream!」の2つのTVアニメを中心としたメディアミックスを展開し、4月にはNHK-FMにて「今日は一日“バンドリ！”三昧」が放送され関連ハッシュタグがTwitterの世界トレンド1位を獲得する等、継続的に大きな話題を提供することができました。また、2月には「バンドリ！」の音楽ライブ「Rausch」と「Craziness」を開催し、2日間で31,055人を動員いたしました。3月以降はオフラインでの音楽ライブやイベントを延期・中止したため、チケット売上が減少いたしました。

スポーツ部門においては、新日本プロレスは2月までは「THE NEW BEGINNING in SAPPORO ～雪の札幌2連戦～」、「THE NEW BEGINNING in OSAKA」などビッグマッチをはじめ興行を実施したものの、新型コロナウイルス感染症の影響で3月以降の興行を中止したため興行売上が減少いたしました。このような情勢の中、「新日本プロレスTogetherプロジェクト」と銘打ち、選手、スタッフが「今できること」を形にしたプロモーションを展開し、動画配信サービス「新日本プロレスワールド」で多数の動画を制作・配信するなど、プロレスというコンテンツの情報発信を継続いたしました。

これらの結果、売上高6,982,597千円（前年同四半期比10.9%増）、セグメント利益829,974千円（前年同四半期比24.7%減）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34,970,432千円となり、前連結会計年度末に比べ10,833,689千円増加致しました。これは主に現金及び預金が8,984,273千円、投資有価証券が954,100千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21,437,579千円となり、前連結会計年度末に比べ9,206,683千円増加致しました。これは主に買掛金が782,663千円減少した一方で、新型コロナウイルス感染症の流行拡大を受け2020年3月に8,050,000千円の借入を行った結果、1年内返済予定の長期借入金が2,445,603千円、長期借入金7,520,545千円それぞれ増加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13,532,853千円となり、前連結会計年度末に比べ1,627,006千円増加致しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が1,230,646千円増加したことによるもの、当社普通株式の東京証券取引所マザーズへの上場に伴い、当社普通株式367,400株のオーバーアロットメントによる売出しを行ったことにより資本金及び資本準備金がそれぞれ319,417千円ずつ増加したこと及び新株予約権（ストックオプション）の行使により、資本金及び資本準備金がそれぞれ11,025千円増加したことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年12月より発生の報告が続いていた新型コロナウイルス感染症の流行拡大を受け、政府は2020年4月7日に7都府県を対象に緊急事態宣言を発令、その後4月16日には対象を全都道府県に拡大するに至り、経済活動に影響を及ぼしております。

当社グループでは、2020年1月より事象の重大性・深刻度についての認識を深め、同感染症の流行拡大による事業への影響度を測り、関連して生じうる不確実性を低減させるべく、取締役である木谷主導のもと、総合的なリスク評価、および対応方針を策定して実行して参りました。

代表的なものとしては、コロナウイルス情勢に伴うブシロードのイベント開催に関する基本方針の策定、お取引先様の来訪往訪禁止、資金の借入により当社グループの24ヵ月分相当（約240億円）の経常運転資金の確保、従業員のリモートワークの推進などがあります。

ただし、2020年7月期の連結業績予想につきましては、現時点では合理的に算定することが困難と判断し、未定としております。今後、業績予想の算定が可能となった段階で、速やかに公表いたします。

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 (2019年7月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年4月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	13,850,981	22,835,254
売掛金	4,510,627	4,202,493
商品及び製品	880,159	889,230
仕掛品	774,235	1,453,618
貯蔵品	88,975	102,511
その他	1,646,973	1,497,834
貸倒引当金	△27,780	△27,421
流動資産合計	21,724,171	30,953,521
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	192,895	478,765
工具、器具及び備品(純額)	75,102	117,345
車両運搬具(純額)	77,839	61,715
土地	197,981	352,281
リース資産(純額)	22,183	18,946
その他(純額)	—	884
有形固定資産合計	566,002	1,029,939
無形固定資産		
ソフトウェア	84,386	202,468
ソフトウェア仮勘定	50,786	40,786
のれん	2,000	202,550
その他	50,936	64,603
無形固定資産合計	188,109	510,408
投資その他の資産		
投資有価証券	471,678	1,425,778
長期貸付金	435,000	255,378
繰延税金資産	330,212	315,771
その他	408,866	500,659
貸倒引当金	△17,656	△47,028
投資その他の資産合計	1,628,101	2,450,559
固定資産合計	2,382,213	3,990,907
繰延資産		
株式交付費	30,358	26,003
繰延資産合計	30,358	26,003
資産合計	24,136,743	34,970,432

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年7月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年4月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	4,277,326	3,494,663
未払金	1,556,997	1,884,177
未払法人税等	567,810	350,175
1年内返済予定の長期借入金	1,490,201	3,935,804
賞与引当金	95,072	100,146
その他	798,940	601,258
流動負債合計	8,786,349	10,366,225
固定負債		
長期借入金	3,341,775	10,862,320
役員退職慰労引当金	28,120	29,947
退職給付に係る負債	43,628	56,234
繰延税金負債	—	92,873
その他	31,023	29,979
固定負債合計	3,444,546	11,071,354
負債合計	12,230,896	21,437,579
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,755,555	3,085,998
資本剰余金	2,692,326	3,022,768
利益剰余金	5,791,504	7,022,150
自己株式	—	△324,600
株主資本合計	11,239,387	12,806,317
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,333	△7,414
為替換算調整勘定	68,215	52,831
その他の包括利益累計額合計	69,549	45,417
非支配株主持分	596,909	681,117
純資産合計	11,905,846	13,532,853
負債純資産合計	24,136,743	34,970,432

(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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年8月1日 至 2019年4月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年8月1日 至 2020年4月30日)
売上高	23,522,851	25,224,257
売上原価	12,563,108	13,972,186
売上総利益	10,959,742	11,252,071
販売費及び一般管理費	8,458,957	9,037,408
営業利益	2,500,784	2,214,663
営業外収益		
受取利息及び配当金	19,487	43,614
持分法による投資利益	—	4,784
為替差益	8,644	—
助成金収入	22,390	44,747
その他	876	4,510
営業外収益合計	51,398	97,657
営業外費用		
支払利息	17,034	23,762
持分法による投資損失	654	—
株式交付費償却	2,680	8,832
為替差損	—	50,290
貸倒引当金繰入額	—	20,000
その他	9,591	3,957
営業外費用合計	29,960	106,843
経常利益	2,522,223	2,205,477
特別利益		
受取保険金	—	33,817
特別利益合計	—	33,817
特別損失		
災害による損失	—	26,288
段階取得に係る差損	—	3,557
投資有価証券売却損	2,897	—
特別損失合計	2,897	29,845
税金等調整前四半期純利益	2,519,325	2,209,449
法人税等	909,692	894,595
四半期純利益	1,609,633	1,314,853
非支配株主に帰属する四半期純利益	159,615	84,207
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,450,017	1,230,646

(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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年8月1日 至 2019年4月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年8月1日 至 2020年4月30日)
四半期純利益	1,609,633	1,314,853
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	9,775	△8,748
為替換算調整勘定	5,901	△15,383
その他の包括利益合計	15,676	△24,131
四半期包括利益	1,625,310	1,290,721
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,465,694	1,206,514
非支配株主に係る四半期包括利益	159,615	84,207

(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)

当社普通株式の東京証券取引所マザーズへの上場に伴い、当社普通株式367,400株のオーバーアロットメントによる売出しを行ったことにより資本金及び資本準備金がそれぞれ319,417千円ずつ増加、及び新株予約権(ストックオプション)の行使により資本金及び資本準備金がそれぞれ11,025千円増加したことにより、当第3四半期連結会計期間末において資本金が3,085,998千円、資本剰余金が3,022,768千円となっております。

(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。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自2018年8月1日至2019年4月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高、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(注)1	四半期連結損益 計算書計上額 (注)2
	デジタル IP事業	ライブIP事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	17,227,622	6,295,229	23,522,851	—	23,522,851
セグメント間の内部売上高又は 振替高	292,130	329,152	621,283	△621,283	—
計	17,519,752	6,624,381	24,144,134	△621,283	23,522,851
セグメント利益	1,439,877	1,102,342	2,542,219	△41,434	2,500,784

(注) 1. セグメント利益の調整額41,434千円は、たな卸資産の調整額であります。

2. 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。

II 当第3四半期連結累計期間(自2019年8月1日至2020年4月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高、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(注)1	四半期連結損益 計算書計上額 (注)2
	デジタル IP事業	ライブIP事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	18,241,660	6,982,597	25,224,257	—	25,224,257
セグメント間の内部売上高又は 振替高	279,237	310,276	589,513	△589,513	—
計	18,520,897	7,292,873	25,813,771	△589,513	25,224,257
セグメント利益	1,368,017	829,974	2,197,991	16,672	2,214,663

(注) 1. セグメント利益の調整額16,672千円は、たな卸資産の調整額であります。

2. 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。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、今後の事業展開を踏まえ合理的な区分の検討を行った結果、報告セグメントの変更をすることといたしました。

連結子会社である㈱ブシロードミュージックは、従来「エンターテインメント事業」に含めておりましたが、ライブエンターテインメント事業の強化を踏まえ、第1四半期連結会計期間より、従来の「スポーツ事業」と統合し「ライブIP事業」として区分表示いたします。

また、音楽部門を除いた「エンターテインメント事業」を「デジタルIP事業」へセグメント名を変更いたします。

その結果「デジタルIP事業」は「アニメ・ゲーム」を中心に展開するTCG部門、MOG部門、MD部門及びメディア部門から、「ライブIP事業」は音楽ライブ等の事業を担う音楽&舞台部門及びスポーツ興行等の事業を担うスポーツ部門から構成されることとなります。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の算定方法により作成したものを記載しております。

(企業結合等関係)

(取得による企業結合)

当社は、2020年1月27日開催の取締役会において、(株)ソプラティコの株式を追加取得する事を決議し、2020年2月3日付で同社株式を取得し、連結子会社化いたしました。

また、同時に(株)ソプラティコが全株式を保有する(株)劇団飛行船他1社を同様に連結子会社化しております。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称	(株)ソプラティコ	
事業の内容	(株)ソプラティコ	フィットネスクラブ事業
	(株)劇団飛行船	マスクプレイの企画・制作・公演事業等

(2) 企業結合を行った主な理由

当社IPを活用した新たな舞台を共同で企画する等、今後、(株)劇団飛行船の事業は当社グループの重要な機能の一部となると判断し、シナジーを加速させるべく子会社化することといたしました。

また、(株)ソプラティコが営んでいるフィットネスクラブ事業において、当社グループ事業であるアニメ・ゲーム・音楽・プロレス・格闘技などを掛け合わせた業態やスタジオプログラムを開発し、B2B、B2Cにサービス提供して行くことで、当社グループのライブIP事業のサービスを拡充することができると考えております。

(3) 企業結合日

2020年2月3日(2020年2月1日みなし取得日)

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得した議決権比率

取得直前に所有していた議決権比率 14.5%

企業結合日に追加取得した議決権比率 85.5%

取得後の議決権比率 100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したためであります。

2. 四半期連結財務諸表に含まれている被取得企業の業績の期間

2020年2月1日から2020年4月30日まで

3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

企業結合直前に保有していた普通株式の企業結合日における時価	29,792千円
追加取得した普通株式の対価	175,670千円
取得原価	205,462千円

4. 主要な取得関連費用の内容及び金額

株式の追加取得に伴うアドバイザー費用等 45,978千円

5. 被取得企業の取得原価と取得するに至った取引ごとの取得原価の合計額との差額

段階取得に係る差損 3,557千円

6. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれんの金額

207,799千円

なお、のれんの金額は当第3四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額であります。

(2) 発生原因

今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力から発生したものであります。

(3) 償却方法及び償却期間

5年間にわたる均等償却