



***BUSHIROAD***

**2026年6月期  
第3四半期決算説明資料**

**株式会社ブシロード**

**証券コード：7803**

**2026年5月15日**

- **2026年6月期 第3四半期決算概要**
- **トピックス**
- **2026年6月期 連結業績予想の上方修正**
- **Appendix**

# 2026年6月期 第3四半期 決算概要

# 要約損益計算書（連結）

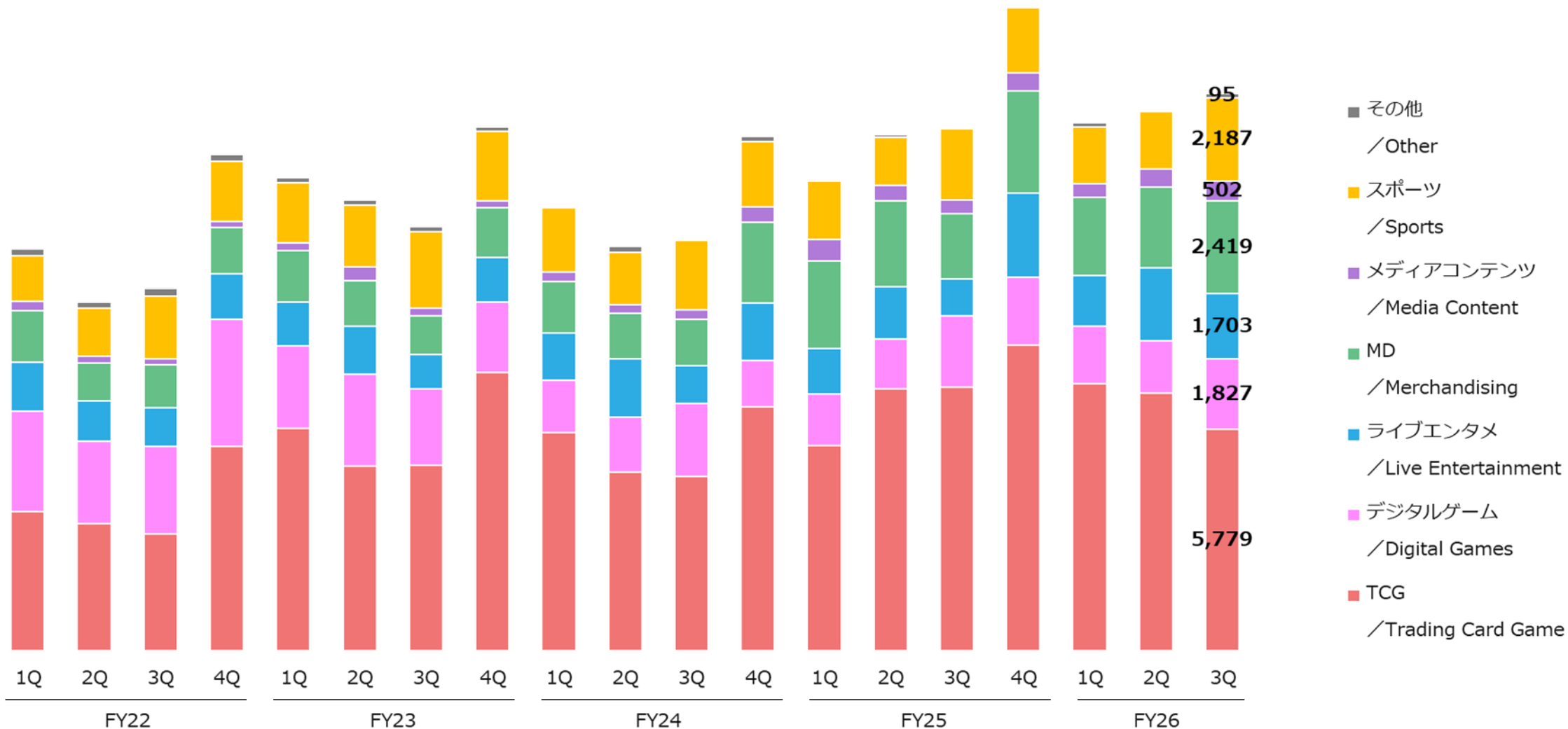
当四半期 (単位：百万円)	FY26 3Q ①	FY25 3Q ②	前期比 ①-②
売上高	14,517	13,640	+877
売上総利益	5,039	4,669	+370
販売管理費	3,945	3,516	+429
広告宣伝費 +販売促進費	1,580	1,198	+382
研究開発費	49	374	▲325
営業利益	1,093	1,152	▲59
営業利益率	7.5%	8.5%	▲0.9 Pt
経常利益	1,531	980	+551
経常利益率	10.5%	7.2%	+3.4 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,020	451	+569

当期累計 (単位：百万円)	FY26 3Q ③	FY25 3Q ④	前期比 ③-④
売上高	42,356	39,371	+2,985
売上総利益	15,265	13,553	+1,712
販売管理費	11,263	10,674	+589
広告宣伝費 +販売促進費	4,013	3,624	+389
研究開発費	502	1,107	▲605
営業利益	4,002	2,879	+1,123
営業利益率	9.4%	7.3%	+2.1 Pt
経常利益	5,019	2,899	+2,120
経常利益率	11.8%	7.4%	+4.5 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	3,597	1,694	+1,903

- ・ライブエンタメユニット、MDユニットが順調に推移。
- ・スポーツユニットは、四半期 過去最高売上を達成。
- ・TCGは、第4四半期に、主力商品で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収。
- ・営業外に為替相場の変動による為替差益205百万円を計上。（2025年12月末:USD = 156.56円、2026年3月末:USD = 159.88円）

# 四半期 連結推移 -売上高

(百万円 / million yen)



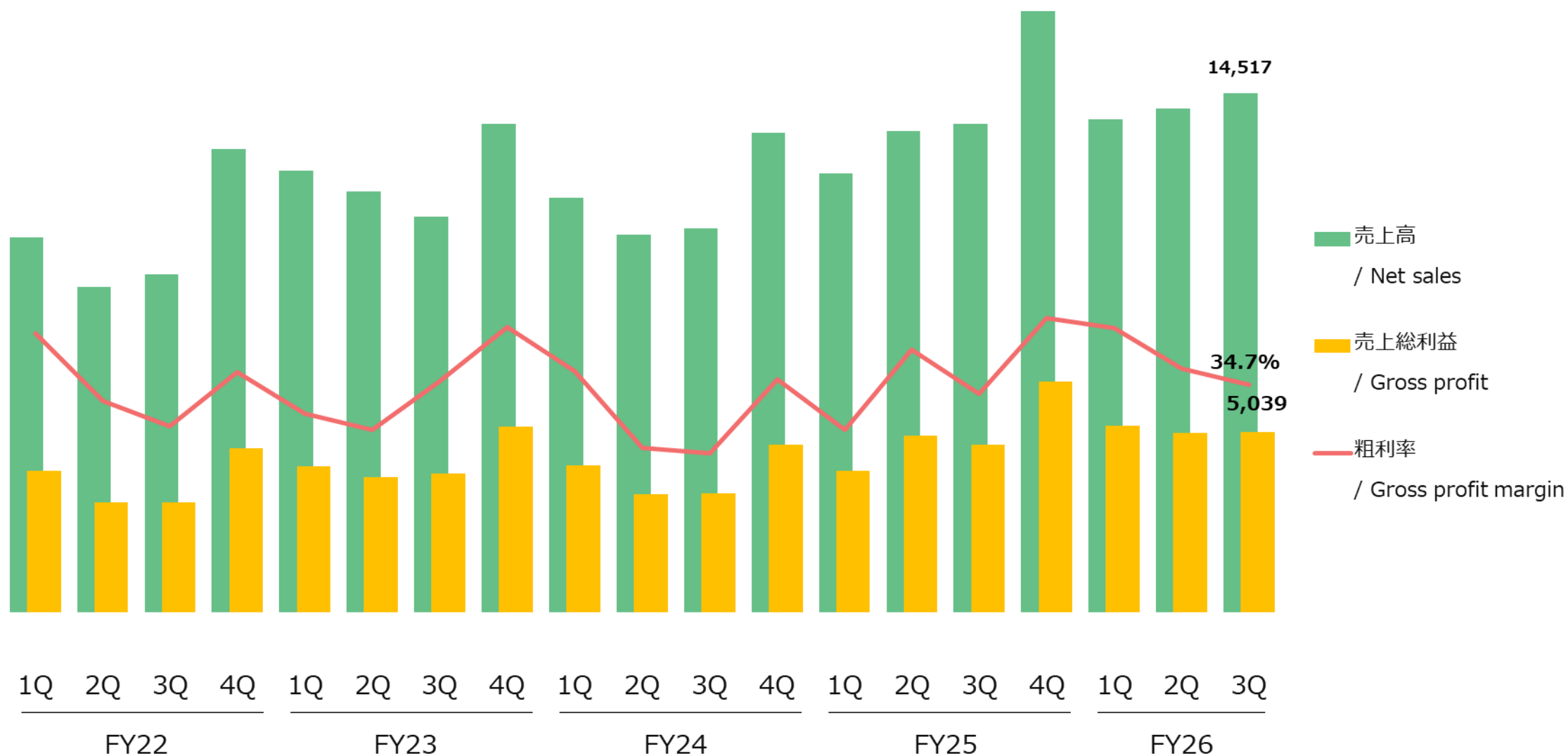
※新ユニット体制への移行に伴い、2024年6月期・2025年6月期は数字の組み替えを行っております。

(百万円 / million yen)

		当四半期 単体売上高 YoY	各トピックス
TCG		5,779 ▲1,096	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ヴァイスシュヴァルツ」が18周年、「カードファイト!! ヴァンガード」が15周年を迎え、各種キャンペーンを開催。</li> <li>・第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収。</li> </ul>
デジタルゲーム		1,827 ▲23	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モバイルゲーム1本、コンソールゲーム3本をリリース。</li> <li>・2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR（ネンサバ）」を世界同時リリースし、好調な滑り出しとなった。</li> </ul>
ライブエンタメ		1,703 +741	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第3四半期はCD商品の発売点数が少なく、QoQでは減収となったものの、YoYでは増収しており順調に推移。</li> <li>・BanG Dream! 10th Anniversary LIVE「In the name of BanG Dream!」や、MyGO!!!!xAve Mujica ツーマンライブ「"moment / memory"」等の大型ライブイベントを開催。</li> </ul>
MD		2,419 +705	<ul style="list-style-type: none"> <li>・YoY、QoQともに増収となり、順調に推移。</li> <li>・フィギュアブランド「PalVerse」は、ブランドとして四半期過去最高売上を更新。2026年3月時点で累計製造数400万ピースを突破。</li> </ul>
メディアコンテンツ		502 +156	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出版事業では、複数タイトルの電子書籍販売が売上を牽引し、順調に推移。</li> <li>・2月より女性を対象とした新レーベル「スリーズノベル」を創刊。</li> </ul>
スポーツ		2,187 +337	<p>四半期 過去最高売上を達成し、好調に推移。</p> <p><u>新日本プロレス</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2026年1月4日に開催した「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」にて、46,913人を動員（超満員札止め）。</li> </ul> <p><u>スターダム</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2026年2月7日に「スターダム旗揚げ15周年記念 STARDOM Supreme Fight in OSAKA 2026」を開催し、2,563人を動員。スターダムとしての関西地域での最多動員を更新。</li> </ul>

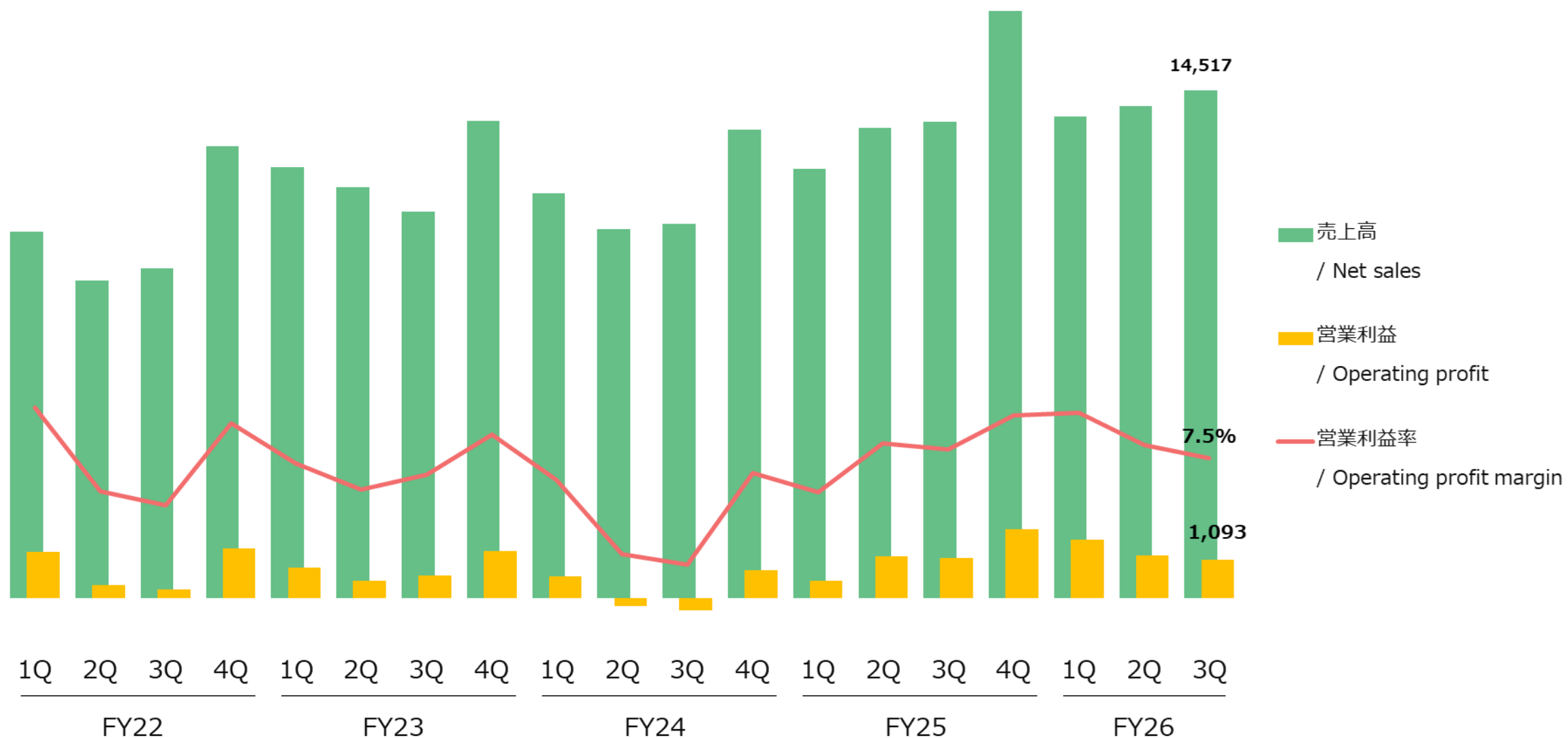
# 四半期 連結推移 -売上高・売上総利益・粗利率

(百万円 / million yen)

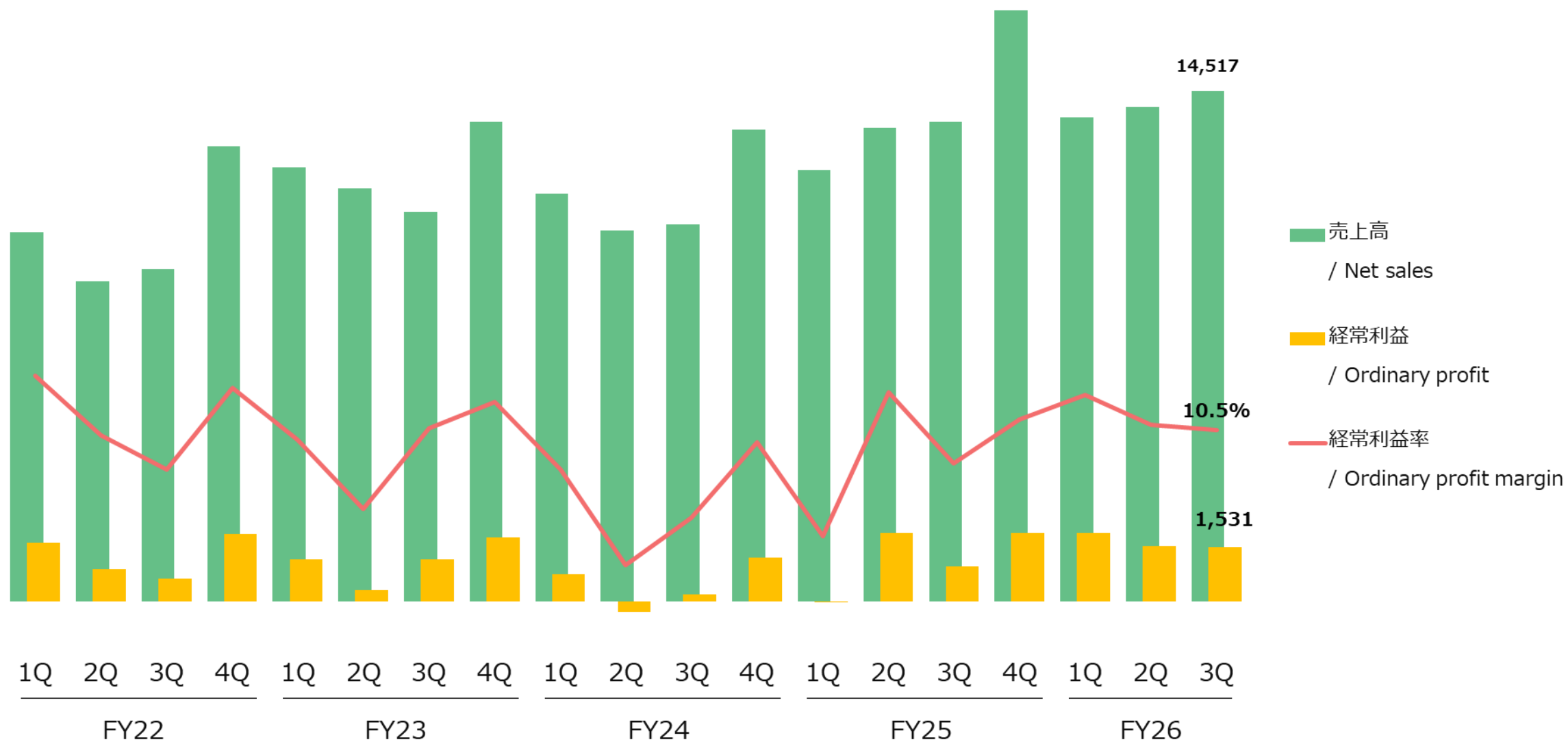


# 四半期 連結推移 -売上高・営業利益・営業利益率

(百万円 / million yen)



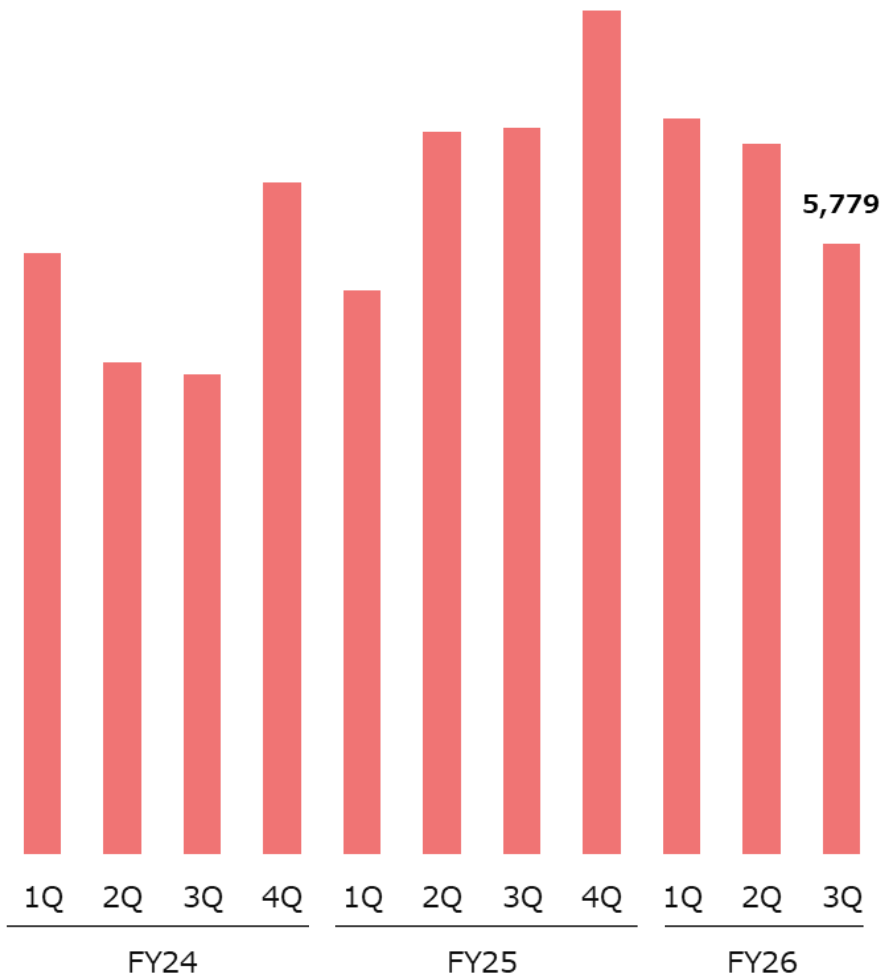
(百万円 / million yen)



# トピックス

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

**5,779** 百万円

YoY

**▲1,096** 百万円

- ・「ヴァイスシュヴァルツ」が18周年、「カードファイト!! ヴァンガード」が15周年を迎え、各種キャンペーンを開催。
- ・第4四半期に、主力商品である「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」で仕様変更を行うにあたり、第3四半期は調整期間の位置付けで減収。



2026年2月13日  
カードファイト!! ヴァンガード  
ブースターパック  
「幻真星戦(げんませいせん)」



2026年3月27日  
カードファイト!! ヴァンガード  
タイトルブースター プレミアム  
「バンドリ! ガールズバンドパーティ!!」



2026年3月13日  
ヴァイスシュヴァルツ  
ブースターパック  
「D.C. Re:tune ~ダ・カーポ〜  
リチューン」



2026年3月13日  
hololive OFFICIAL CARD GAME  
ブースターパック  
「ディーヴァフィーバー」

※企画・開発：カバー株式会社  
販売・運営協力：株式会社ブシロード

ヴァイスシュヴァルツ（日本語版）

# 商品発売スケジュール



2026

3月	3/27[Fri.]	ブースターパック	青春ブタ野郎はサンタクローズの夢を見ない
4月	4/10[Fri.]	ブースターパック	TVアニメ『Summer Pockets』
	4/24[Fri.]	プレミアムブースター	アイドルマスター ミリオンライブ！
5月	5/1[Fri.]	トライアルデッキ	anemoi
	5/15[Fri.]	ブースターパック	TVアニメ『ダンダダン』 Vol.2
	5/30[Sat.]	トライアルデッキ&ブースターパック	東方Project ~ Black and White Lotus Land.
6月	6/12[Fri.]	トライアルデッキ&ブースターパック	GA文庫
	6/26[Fri.]	トライアルデッキ&ブースターパック	グランブルーファンタジー
7月	7/24[Fri.]	ブースターパック	「Re:ゼロから始める異世界生活」 Vol.4
8月	8/27[Fri.]	ブースターパック	【推しの子】 Vol.3 <b>NEW</b>
発売決定！	2026年	ブースターパック	勝利の女神：NIKKE Vol.2
	2026年	ブースターパック	葬送のフリーレン Vol.2
	2026年	トライアルデッキ&ブースターパック	ブラウンダスト2
	2026年	トライアルデッキ&ブースターパック	魔法少女ノ魔女裁判
	2027年	ブースターパック	魔法少女リリカルなのは EXCEEDS Gun Blaze Vengeance <b>NEW</b> 新日本プロレス×AEW：禁断の扉 <b>2027.1.4 (イッテンヨシ) 先行販売</b>

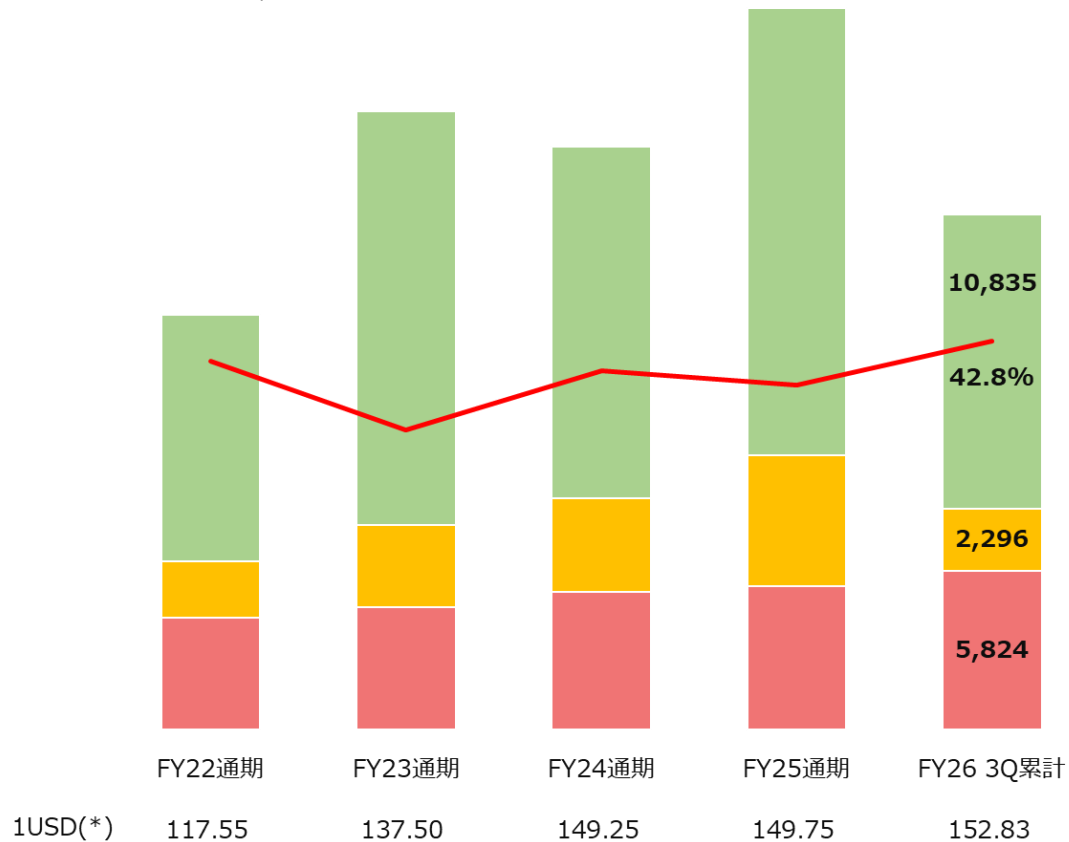


illust.西あすか



(百万円 / million yen)

- 日本語版（国内出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese editions (Domestic shipments)
- 日本語版（海外出荷分）売上高 / Net sales of the Japanese editions (Overseas shipments)
- 外国語版 売上高 / Net sales of the foreign language editions
- 海外売上比率 / Overseas sales rate



国内売上高  
(1Q+2Q+3Q) **10,835** 百万円 YoY ▲657 百万円

海外売上高  
(1Q+2Q+3Q) **8,120** 百万円 YoY +890 百万円

海外売上比率  
(1Q+2Q+3Q) **42.8** % YoY +4.2 Pt

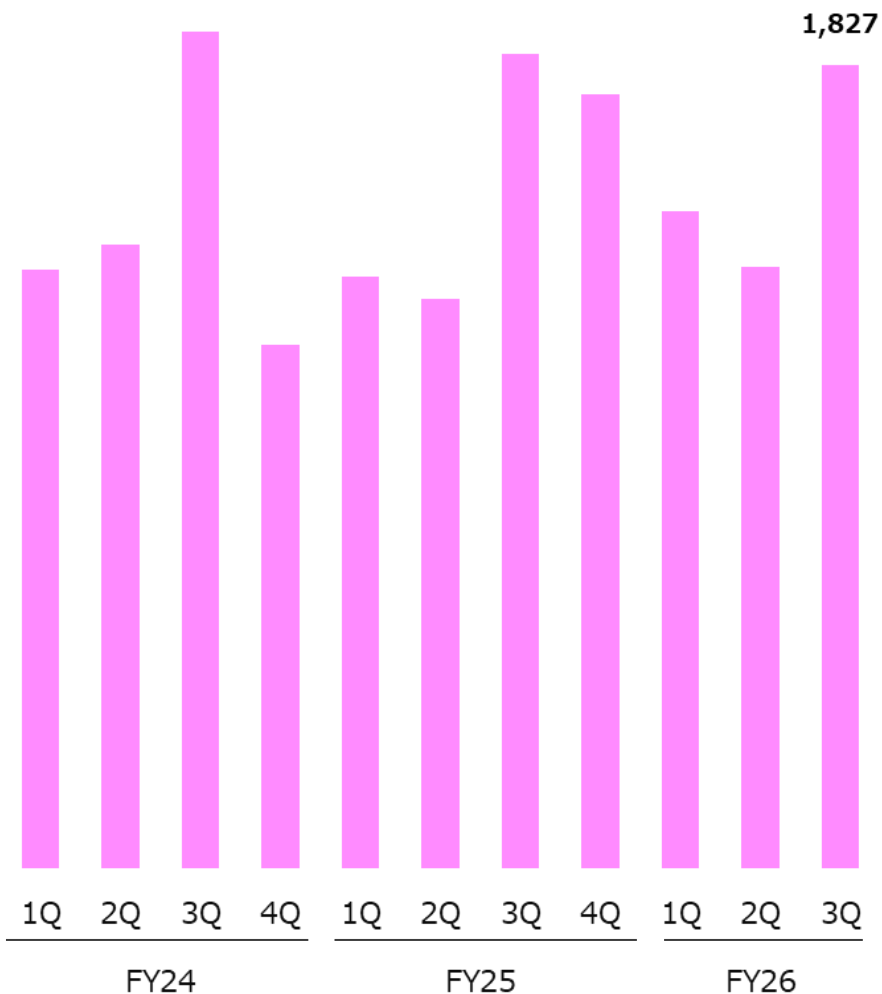
ヴァイスシュヴァルツ英語版やカードファイト!! ヴァンガード英語版、およびhololive OFFICIAL CARD GAME英語版

等が牽引し、海外売上高は順調に推移。 ※企画・開発：カバード株式会社  
販売・運営協力：株式会社ブシロード

\*外国語版は英語版と中国語版の合計。海外売上高は日本語版（海外出荷分）と外国語版の合計。

\*期中平均レートを参考として記載しております

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高 **1,827** 百万円 YoY ▲**23** 百万円

- ・モバイルゲーム1本、コンソールゲーム3本をリリース。
- ・2026年2月に新作モバイルゲーム「HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR (ネンサバ)」を世界同時リリースし、好調な滑り出しとなった。

FY26 3Q(当四半期)

FY26 4Q・FY27以降

モバイル



2026年2月リリース HUNTER×HUNTER NEN×SURVIVOR



2026年リリース予定 BanG Dream! Our Notes

コンソール



2026年1月リリース DUSK INDEX: GION



2026年3月リリース Lilac -side Witch-



2026年3月リリース Lilac -side Wizard-



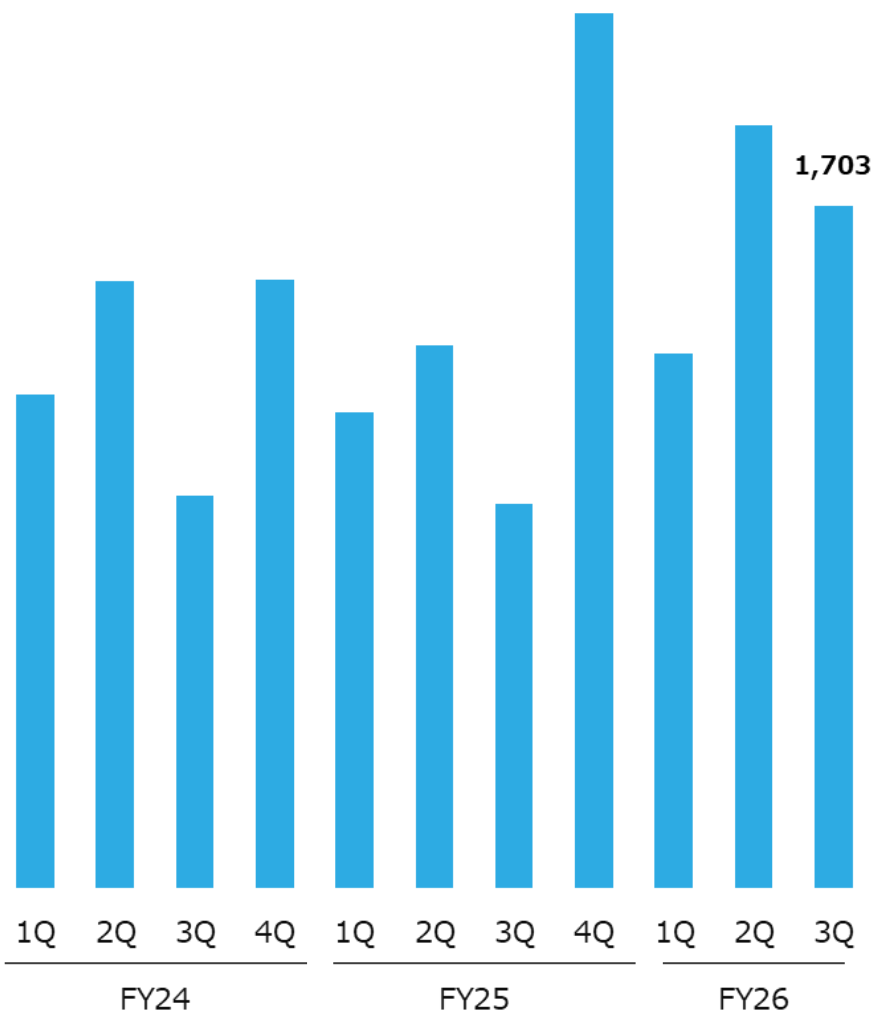
2026年秋リリース予定  
ヴァイスシュヴァルツオンライン

その他コンソール  
3タイトル開発中

\* 発売日等は日本国内を基準とし、2026年5月15日時点での発表済みのタイトルのみ記載しています。  
\* コンソールゲームの開発費は、発生時点で研究開発費として費用計上されております。  
\* モバイルゲームの開発費は、マスタ版の開発費のみリリースより12か月で均等償却されます。

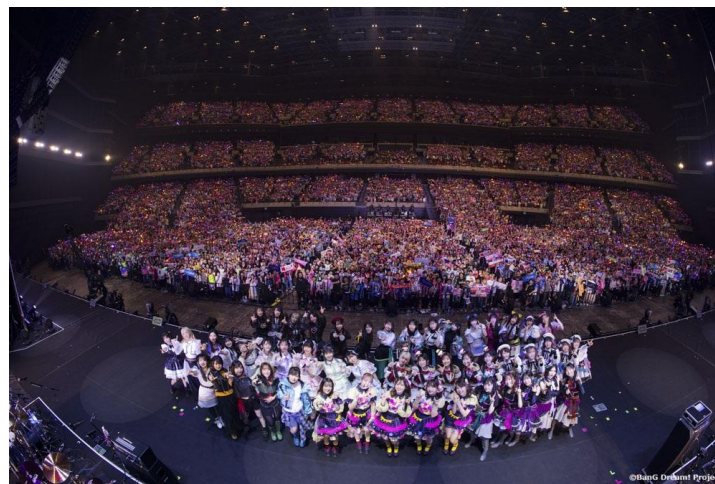
(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales

売上高	<b>1,703</b> 百万円	YoY	<b>+741</b> 百万円
-----	------------------	-----	-----------------



・第3四半期はCD商品の発売点数が少なく、QoQでは減収となったものの、YoYでは増収しており順調に推移。

・ BanG Dream! 10th Anniversary LIVE 「In the name of BanG Dream!」 や、MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ 「“moment / memory”」 等の大型ライブイベントを開催。

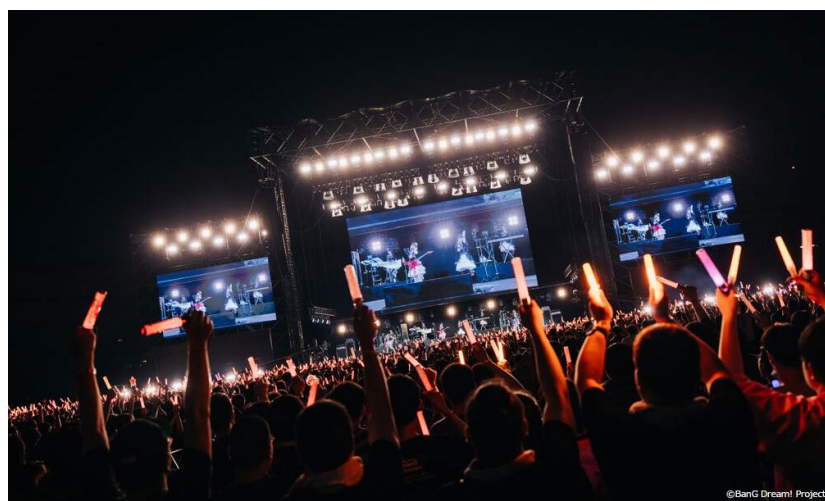


2026年2月28日  
BanG Dream! 10th Anniversary LIVE  
「In the name of BanG Dream!」



2026年3月1日  
MyGO!!!!!×Ave Mujica ツーマンライブ  
「“moment / memory”」

●2026年4月 台北にて2DAYS  
BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI 開催



2026年4月11日、4月12日に台北にて、バンドリ！プロジェクト初となる海外での野外合同ライブ「BanG Dream! Special LIVE in TAIPEI」を開催し、2日間で約2万6千人のお客様にお越しいただきました。

●2026年5月開催 有明アリーナにて  
Poppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」



2026年5月3日にPoppin'Party×Roselia 合同ライブ「DREAMS GO ON」を開催し、多数のお客様にお越しいただきました。

●Ave Mujica Best Album「Ave Música」リリース



2026年6月17日 発売  
Ave Mujica Best Album「Ave Música」

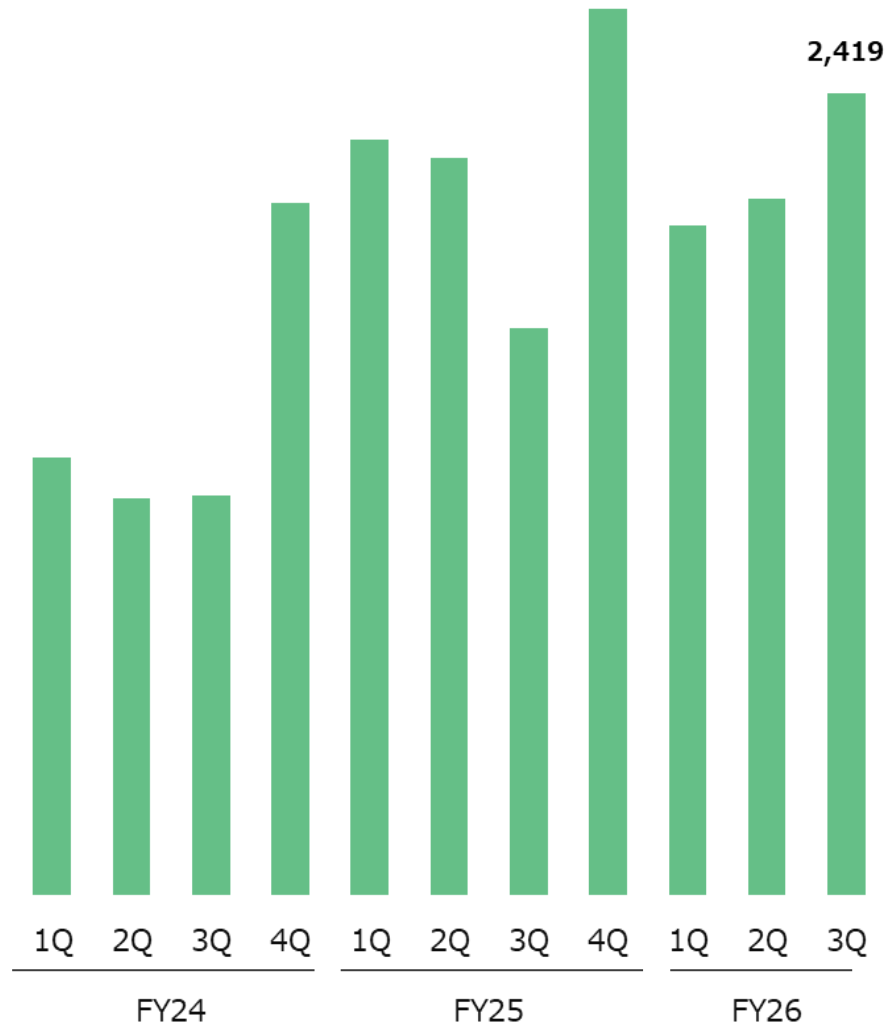
「BanG Dream!」プロジェクト発のバンド・Ave Mujicaより、完全新曲1曲を含む全15曲収録のBest Albumをリリースいたします。

# (参考) バンドリ!プロジェクトの今後の展開

	FY26 4Q (2026/4~2026/6)	FY27 1Q (2026/7~2026/9)	FY27 2Q (2026/10~2026/12)	FY27 3Q (2027/1~2027/3)
アニメ	<p>2026年7月~</p> <p>TVアニメシリーズ 「バンドリ! ゆめ∞みた」</p> 	<p>2026年秋</p> <p>映画 「BanG Dream! Ave Mujica prima aurora」</p> 		<p>2027年1月~</p> <p>TVアニメシリーズ 「BanG Dream! It's MyGO!!!!/Ave Mujica続編」</p>
ゲーム	<p>2026年内</p> <p>新作モバイルゲーム 「BanG Dream! Our Notes」リリース</p> 			<p>2027年3月</p> <p>モバイルゲーム 「バンドリ! ガールズバンドパーティ!」 10周年施策実施</p>
音楽 ライブ ※大型ライブ のみを記載	<p>5/3 有明アリーナ</p> <p>Poppin'Party×Roselia 合同ライブ 「DREAMS GO ON」</p> <p>6/18~6/21 SGC HALL ARIAKE</p> <p>4DAYSライブ ・RAISE A SUILEN ・Ave Mujica ・夢限大みゆーたいぷ</p>	<p>7/18~7/19 ぴあアリーナMM</p> <p>MyGO!!!! 9th LIVE 「つなぎ目の向こうに」</p> <p>8/8-8/9 国立体育大学総合体育館</p> <p>Ave Mujica LIVE TOUR 2026 「Exitus」 台北追加公演</p> <p>8/14~8/15 香港 AsiaWorld-Expo</p> <p>RAISE A SUILEN LIVE 2026 「Boot IGNITION」 香港公演</p> <p>8/29~8/30 有明アリーナ</p> <p>Roselia 「Lehre der Rose」 - Roselia 10th Anniversary Best Album 「Lehre der Rose」 リリース記念ライブ</p>	<p>10/10~10/12 東京ガーデンシアター</p> <p>BanG Dream! 13th☆LIVE ・Poppin'Party ・夢限大みゆーたいぷ ・RAISE A SUILEN</p>	

※2026年5月15日時点で発表済みのイベントのみを記載しています。

(百万円 / million yen)  
売上高 / Net sales



売上高

2,419 百万円

YoY

+705 百万円

- ・ YoY、QoQともに増収となり、順調に推移。
- ・ フィギュアブランド「PalVerse」は、ブランドとして四半期過去最高売上を更新。2026年3月時点で累計製造数400万ピースを突破。
- ・ ライブグッズは「バンドリ！」の大型ライブ多数開催により順調。「バンドリ！」の10バンド50人を同時展開したぬいぐるみ「やほぬい」が好評。



PalVerse Palé. ホロライブプロダクション  
さくらみこ、星街すいせい



BanG Dream! やほぬい

## 「PalVerse」の今後の展開

日本・東アジアに加え、欧米・東南アジアで急成長中の「PalVerse」は、価格と品質の好バランスによりマスマーケットや南米・中央アジア等の新市場からも引き合いが急増しています。今後は地域別の需給最適化を図りつつグローバル展開を加速し、オフライン流通におけるIPグッズのトップシェアを目指します。



## 直営店、催事・イベント等のリアル接点を強化



2026年4月24日 オープン  
「BanG Dream! STORE」

直営店（3店舗運営中）や催事・イベントの展開を通じ、お客様が商品に直接触れ、コンテンツの世界観を楽しめる接点を継続的に創出していきます。

2026年4月にはプロジェクト初の常設オフィシャルストア「BanG Dream! STORE」をオープンし、ご来場いただいたファンの方々より大変ご好評をいただいております。

## 新ボックスブランド「BUSHIROAD THE BOX」によるグローバル戦略

2026年7月より登場する「BUSHIROAD THE BOX」とは、

「PalVerse」で開拓された世界中のオフライン流通向けにはじめる新たなボックスブランドです。

世界的にIP商品の人気が高まる一方で、地域別の購買力や流通ニーズが多様化する中、カジュアル価格の商材の需要がさらに伸びると考えております。「PalVerse」との価格帯による棲み分けを行い、あらゆるファンにデフォルメフィギュアの選択肢を複数提供することで、MD事業最大のグローバルリーチを狙ってまいります。

ブランド名	想定価格帯
BUSHIROAD THE BOX	500円～600円
PalVerse	1,100円～
PalVerse Palé.	3,500円～

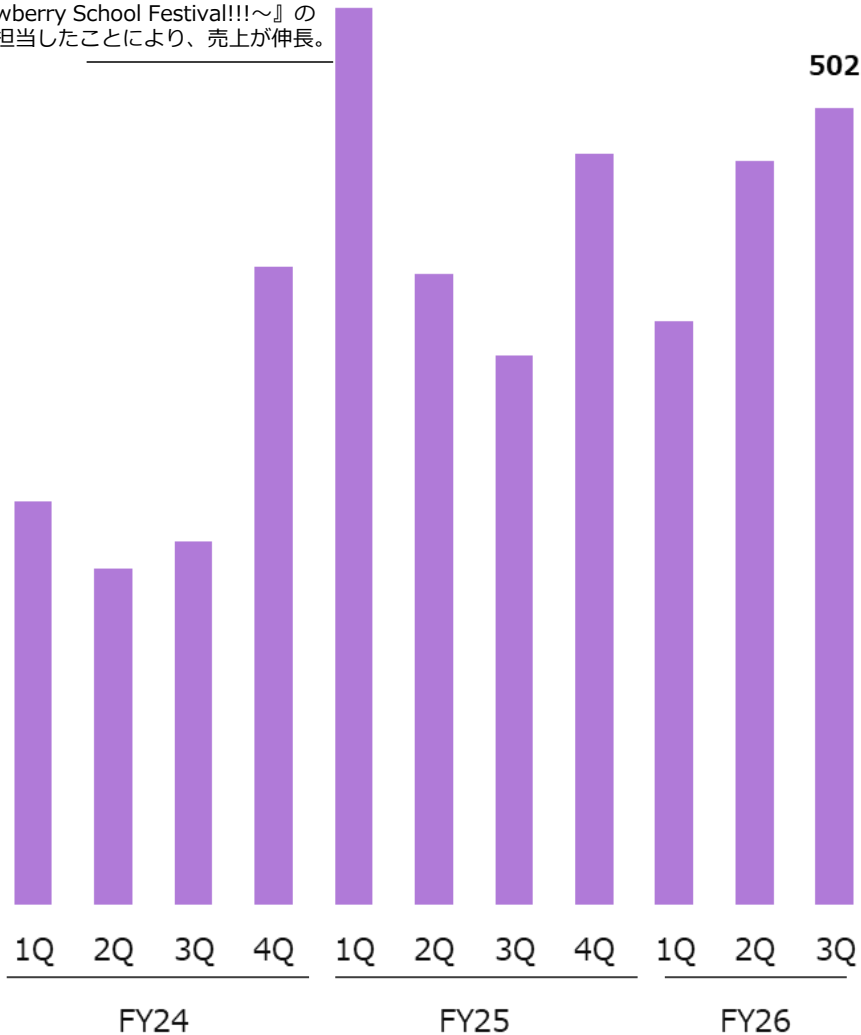


(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales

<b>売上高</b>	<b>502</b> 百万円	YoY	<b>+156</b> 百万円
------------	----------------	-----	-----------------

映画『劇場版すとぷり はじまりの物語  
～Strawberry School Festival!!!～』の  
配給を担当したことにより、売上が伸長。



今期より、広告・出版の両事業を統合した新ユニットとして始動。  
作品創出からプロモーションまでを一体で推進し、グループのIP開発エンジン  
を目指す。

- ・出版事業では、複数タイトルの電子書籍販売が売上を牽引し、順調に推移。
- ・2月より女性を対象とした新レーベル「スリーズノベル」を創刊。



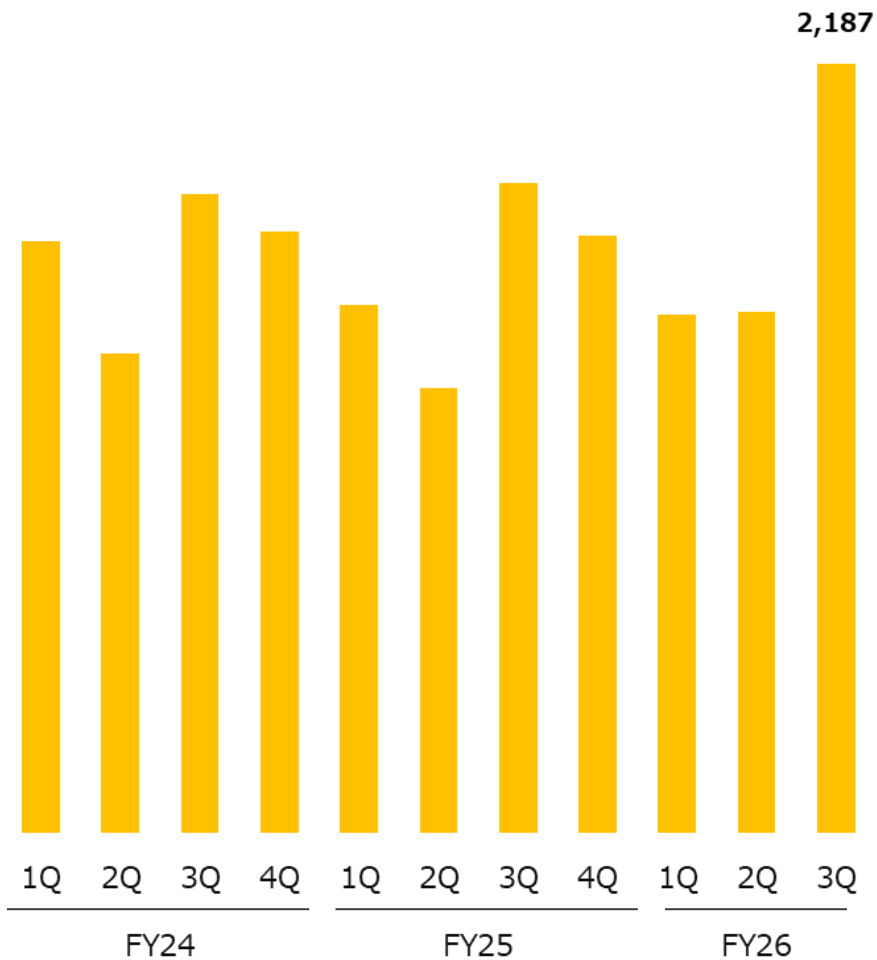
2026年2月 4巻発売 コミック  
「公爵令嬢は我が道を場当たりの行く」



2026年2月 1巻発売 ノベル  
「暗殺姫、聖女に転職する」

(百万円 / million yen)

売上高 / Net sales



売上高

2,187 百万円

YoY

+337 百万円

四半期 過去最高売上を達成し、好調に推移。

## 新日本プロレス

・2026年1月4日に開催した「サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」にて、46,913人を動員（超満員札止め）。観客動員およびスポンサーシップ規模に加え、グッズ展開やメディア注目度の面でも、新日本プロレスとして過去最大級の大会となりました。

## スターダム

・2026年2月7日に「スターダム旗揚げ15周年記念 STARDOM Supreme Fight in OSAKA 2026」を開催し、2,563人を動員。スターダムとしての関西地域での最多動員を更新。



2026年1月4日 新日本プロレス  
サンセイアールアンドディ presents WRESTLE KINGDOM 20  
in 東京ドーム 棚橋弘至引退



2026年2月7日 スターダム  
スターダム旗揚げ15周年記念 STARDOM  
Supreme Fight in OSAKA 2026



## FY26 4Q 新日本プロレス上半期最大のビッグマッチ 《DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL》開催予定

第3四半期に開催した「サンセイアールアンドデイ presents WRESTLE KINGDOM 20 in 東京ドーム 棚橋弘至引退」では、棚橋弘至選手の引退試合やウルフアロン選手のデビュー戦を実施し、**46,913人（超満員札止め）**を動員いたしました。24年ぶりとなるプライム帯での全国ネット放送により多方面から高い注目を集めたこの良い流れを、第4四半期以降へと繋げてまいります。

第4四半期の上半期最大のビッグマッチ《DOMINION 6.14 in OSAKA-JO HALL》においても、再び全国ネットでの放送が決定いたしました。このメディア露出を追い風に、さらなる動員増へと繋げてまいります。



## STARDOM FY26 4Q スターダム年間最大のビッグマッチ 「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」

スターダムでは、2026年4月26日に横浜アリーナにて年間最大のビッグマッチ「ミツカン フルーティス presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2026」を開催し、**団体史上最多となる8,015人**の観客動員を記録いたしました。



## STARDOM FY27 STARDOM 5★STAR GP 2026

スターダムでは、2026年7月18日の大田区総合体育館（開幕戦）および8月23日の両国国技館（決勝戦）にて、真夏の主要リーグ戦「STARDOM 5★STAR GP 2026」を開催いたします。

# 2026年6月期 連結業績予想の上方修正

	実績 (FY26 3Q累計)	修正前業績予想 (通期) 進捗率	修正後業績予想 (通期) 進捗率	増減額 期初予想比
売上高	42,356 百万円	56,000 百万円 75.6%	<b>56,500</b> 百万円 <b>75.0%</b>	+500 百万円 101%
営業利益	4,002 百万円	4,500 百万円 88.9%	<b>4,600</b> 百万円 <b>87.0%</b>	+100 百万円 102%
経常利益	5,019 百万円	4,600 百万円 109.1%	<b>5,600</b> 百万円 <b>89.6%</b>	+1,000 百万円 122%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	3,597 百万円	2,700 百万円 133.2%	<b>3,900</b> 百万円 <b>92.2%</b>	+1,200 百万円 144%

- ・ TCG、デジタルゲーム、ライブエンタメ、MD、スポーツと各ユニットとも期初の業績予想に対して順調に推移。
- ・ 営業外収益として、為替相場の変動による為替差益519百万円、および投資有価証券の受取利息352百万円を計上。
- ・ 前期の子会社同士の合併に伴う繰越欠損金の利用による法人税等への影響により、親会社株主に帰属する当期純利益が増加。

※ 配当予想の金額に変更はなく、一株当たり配当金は2円50銭となります。

2026年3月2日

## ブシロード MVV（ミッション、ビジョン、バリュー）を再定義～「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」をビジョンに、次の成長フェーズへ～

株式会社ブシロードは、持続的な成長と企業価値のさらなる向上を見据え、ミッション・ビジョン・バリュー（以下、MVV）を再定義いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

### <MVV再定義の背景>

当社はこれまで、TCG(トレーディングカードゲーム)、デジタルゲーム、ライブエンタメ、映像、MD（マーチャンダイジング）など、多様な事業とメディアミックスを通じてIP（知的財産）の創出・育成・展開を進化させてまいりました。これらの取り組みは、今後も揺るぎない当社の事業基盤です。

一方で、現在の成長段階を超えて、中長期的な企業価値の向上を実現するためには、これまで培ってきた強みを基盤としつつ、「当社がどのような価値を社会に提供し続ける企業であるか」を、より明確に示す必要があると考えに至りました。

今回のMVV再定義は、事業戦略の転換を意図するものではなく、従来の取り組みを整理・深化させ、当社の存在意義や将来像をより立体的に表現することを目的としています。

### <新たなビジョンに込めた想い>

当社はこれまで、IPの立ち上げから多様なメディアミックスによる展開まで、一貫したIP開発を強みとして進化させてまいりました。

そのような中で、当社が特に大切にしてきたものが、祖業であるTCGの大会運営やプレイング環境の提供、音楽ライブ、プロレスの巡業などに代表される、人と人とのリアルな接点が熱量を生むライブ体験です。コンテンツを取り巻く環境が大きく変化し、テクノロジーによって多様な体験が容易に届けられる時代だからこそ、人と人が同じ場や時間を共有することで生まれる熱量は、より大きな価値を持つようになってきたと考えています。

当社の開発するこれらのライブ体験の積み重ねは、コンテンツをより身近なものにし、より鮮明な体感を提供します。この価値こそが、当社がこれからも開発し続けるものであると考え

「LIVE-MIXED ENTERTAINMENT」と名付け、ビジョンに掲げました。

この度再定義したMVVのもと、これまで築いてきた事業基盤を一層強化するとともに、新たな体験価値の創出に挑戦し続けることで、中長期的な成長と企業価値の向上を目指してまいります。

**Mission**

世界に“面白い”を届ける

**Vision**

**LIVE-MIXED ENTERTAINMENT**  
ライブ体験が混ざり合うエンタメを開発し続ける

**Value**

**STAND UP! for Entertainment**  
挑戦でエンタメを進化させる

## 2026年4月21日 資金の借入に関するお知らせ

当社は、2026年4月6日、4月14日および4月20日開催の取締役会において、下記の通り、計100億円の資金の借入について決議しましたので、お知らせします。

### <借入の理由>

機動的かつ安定的な資金を確保することで、財務的基盤のより一層の安定を図り、事業拡大の機会を確保するため、本件借入を実行するものです。

なお、本件借入とは別に、2025年12月に(株)三菱UFJ銀行より2,000,000千円を借入しております。

### <借入内容>

決議日	2026年4月6日	2026年4月14日	2026年4月20日	
借入先	(株)三井住友銀行	(株)みずほ銀行	(株)三菱UFJ銀行	(株)東日本銀行
借入金額	3,200,000千円	3,200,000千円	3,100,000千円	500,000千円
借入金利	固定金利			
借入実行日	2026年4月			
返済方法	元金均等返済			
最終返済期日	借入実行日より5年間			
担保等の有無	無担保・無保証			

本件が当社の当期連結業績へ与える影響は軽微であります。

## 2026年4月1日 連結子会社からの株式取得 (グループ内再編)に関するお知らせ

当社は、2026年3月26日開催取締役会において、連結子会社である新日本プロレスリング株式会社が保有する株式会社スターダムの全株式を取得することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

### <目的>

当社グループにおける経営資源の最適配置およびコーポレート機能の効率化を目的として、本株式取得を実施するものです。

### <日程>

本株式取得につきましては、2026年3月26日開催の取締役会において承認を決議しており、2026年4月17日をもって株式譲渡の効力が発生しております。

本件は当社グループ内における組織再編の一環として実施するものであり、当社の連結業績に与える影響は軽微であります。

# Appendix

# LIVE-MIXED ENTERTAINMENT

ライブ体験が混ざり合うエンタメを開発し続ける



遊ぶ場所までプロデュースする、TCGの運営体制



実店舗や催事の営業、プライズ展開などによる、日常的な接点の創出



音楽ライブや舞台を融合させたIP展開



熱気と迫力を直接各地へ届ける、プロレスの巡業

## プロジェクト構想

声優×ガールズバンドという新規性・独自性、音楽ライブによる人が生み出す熱量



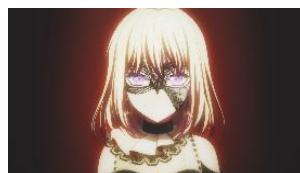
## 多角的に展開・熱量を最大化



TCG



デジタルゲーム



アニメ



出版



ライブイベント



CD・Blu-ray



グッズ販売



グループのノウハウやアライアンスを生かした  
プロモーション展開

TVCM

SNS

配信

交通広告

世界中のお客様

⇒ 人とのリアルな接点が熱量を生む“LIVE-MIXED ENTERTAINMENT”をワンストップで創出

## 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。