



***BUSHIROAD***

**2020年7月期  
第3四半期決算説明資料**

**株式会社ブシロード  
2020年6月19日**

# 目次

- **新型コロナウイルス感染症の影響**
  - ① 当社の対応
  - ② ライブIP事業
  - ③ デジタルIP事業
  - ④ その他
  - ⑤ 今後の展望
  - ⑥ CSR活動
- **2020年7月期第3四半期 決算サマリー**
- **2020年7月期第3四半期 決算概況**
  - **要約損益計算書**
  - **業績推移**
  - **トピックス**
  - **部門別売上高推移**
- **2020年7月期 今後のトピックス**

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ①当社の対応

## 1月27日 新型コロナウイルス感染症について経営会議にて注意喚起

事態の長期化に備えて、約24ヶ月分の経常運転資金を確保するために借入れの検討を開始

## 2月17日 社内に新型コロナウイルス感染症対策（社内緊急事態宣言）を発表

イベント自粛の開始、時差通勤・在宅ワークの導入、来客訪問の禁止、テレビ会議の推進、検温の実施、ノートパソコン・マスク・消毒液・体温計の調達、不要不急の業務・経費の見直し、好調分野への資源集中

## 3月12日 適時開示：80億5千万円の無担保・無保証借入を実施

## 3月16日 第2四半期決算発表／適時開示：自己株式の取得を実施

## 4月1日 社内に対策状況の中間報告及び今後の方針を発表

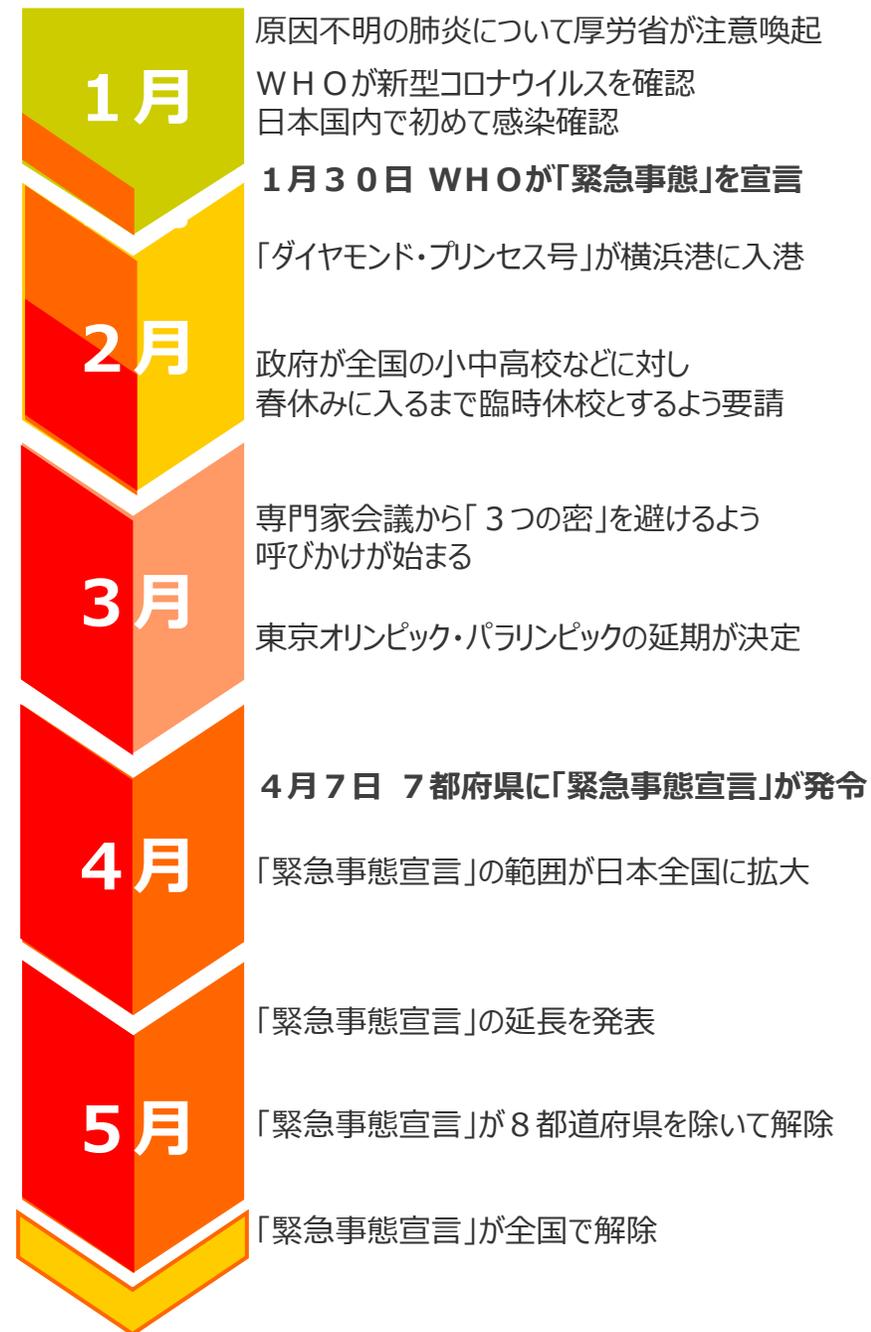
エンターテインメント企業として様々な商品・サービスをお客さまに提供し続ける

- ・無観客ライブの生配信やリモート接続での生放送を実施
- ・プロレスの歴代の名試合を現役レスラーによる解説を加えた編集をして配信
- ・ブシロードIPのアニメやマンガの一拳放送・無料配信を実施
- ・ブシロード公認カードゲーム専門店への支援施策を展開
- ・新型コロナウイルス感染症の対策支援への寄付を発表 など多数の施策を実施

4月21日  
通期業績予想を  
未定に修正

## 5月27日～6月3日 緊急事態宣言解除後の対応に関する適時開示

- ・役員報酬減額、コスト削減策及び第2波対策の実施に関するお知らせ
- ・カードゲームイベントのオフライン開催と感染拡大防止策に関するお知らせ
- ・ライブイベント再開に向けて選手・出演者全員への抗体検査実施のお知らせ



# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ②ライブIP事業

## <音楽部門>

音楽ライブや舞台などのイベントは、2月後半～5月にかけて、舞浜アンフィシアターやメットライフドームでの**大規模イベントを含むほぼすべての開催を中止または延期**いたしました。

会場での物販は実施できなかったものの、MD部門のECショップなどでの通信販売と合わせて、**音楽ソフトの販売、音楽配信は好調を維持**しており、売上を下支えしております。



劇団飛行船は、自粛要請期間中、国内外でのミュージカル公演を中止または延期いたしました。

## <スポーツ部門>



新日本プロレスをはじめ、スポーツ部門の興行は、2月末～5月にかけて**ほぼすべての開催を中止**いたしました。

中止に伴い、**チケット収入が得られず減収**につながっています。興行部門の従業員を中心に3月～5月にかけて休業を実施しており、各種助成金等を申請中です。

興行ができない間も、SNSや動画配信などを通じてコンテンツを提供し、**コンテンツ配信やECショップでのグッズ販売に注力**いたしました。



ソプラティコは、自粛要請期間中、フィットネスクラブの営業を休止いたしました

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ③デジタルIP事業

## <TCG部門>



「大ヴァンガ祭2020&ブシロード祭2020」などの**大型イベントの開催を中止**いたしました。

自粛要請期間中、主要販売チャネルであるTCGショップや大型家電量販店などが**営業を短縮または休止**し、新商品の売上や受注数量に影響がありました。

## <MOG部門>

# ロストデケイド

LOST DECADE



巣ごもり需要により、**既存アプリゲームのDAUが大きく増加**いたしました。

国内では「ロストデケイド」、海外では「ヴァンガードZERO」の英語版をリリースし、**新規アプリゲームは好調なスタート**となりました。

一時的に、音声収録ができない等の問題が発生しましたが、現在は概ね解消されています。

## <MD部門>



多くの商品を製造している中国において**2月より一時的に生産・物流がストップ**いたしました。3月後半より**状況が改善**したため、影響は中庸程度に留まりました。

また、**催事の中止や販売店の営業自粛**により、売上に影響がありました。

## <メディア部門>



TCG「ヴァイスシュヴァルツ」の生放送の様子。配信室と2つの別室をモニタでつなぎ、配信を行いました。

声優事務所「響」所属声優の**外部案件が減少**したものの、リモート配信の出演など**内部案件を増加**させることで、影響は軽微に留まりました。

雑誌・書籍の販売について、**販売店の営業自粛**により、売上に影響がありました。

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ④ その他 (1)

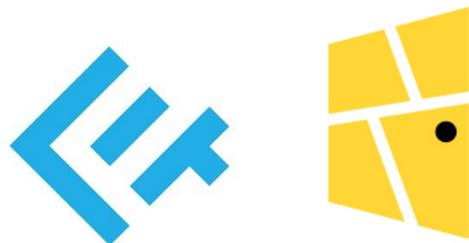
## <デジタルシフト>

日々の企業活動や商品・サービスの提供など、様々な場面において、**アナログからデジタルへの移行**を実施しました。

- ・ZoomなどのWeb会議ツールやコミュニケーションツールを全社的に活用
- ・全社的な在宅ワークに耐えるよう機器の拡充やVPNなどのインフラを強化
- ・紙で届く請求書をBtoBプラットフォームを介して回覧することでリモート化
- ・色校正確認業務やカードゲームのテストプレイを遠隔で行うことでリモート化
- ・アナログのカードゲームをオンラインで遊ぶことができる環境をDiscord上で整備
- ・音楽ライブのオンラインでの生配信や過去のライブの上映会を実施
- ・SNSや映像配信を通じた販促企画やイベントの開催をさらに強化

## 適時開示 (5月29日) : リンガ・フランカとの資本提携

電子コミック配信サービス「マンガドア」を運営する株式会社リンガ・フランカとの提携を発表いたしました。同社の親会社である株式会社 I G ポートとも協調し、メディアミックス機能を拡充いたします。



Lingua Franca マンガドア

## <コスト削減>

売上・売上総利益の減少が見込まれることから、販売費及び一般管理費等の見直しを行い、**順次削減**を実行しております。

第4四半期以降、新規IPの立ち上げなどの**重点分野への投資は継続**しながら、**月間4億円を目標にコスト削減**を行います。

## <代表取締役の追加>

### 適時開示 (6月19日) : 代表取締役の追加選任

取締役の**木谷高明**が代表取締役会長に就任し、代表取締役社長の**橋本義賢**との**代表取締役2名体制**となりました。

当社グループの経営体制をさらに強化充実し、会社の舵取りを行っていくことを目的としております。



## 新型コロナウイルス感染症の影響 - ④ その他（2）

### 適時開示（5月27日）：役員報酬減額、コスト削減策及び第2波対策の実施に関するお知らせ

- ・取締役及び監査役について、**役員報酬月額**の**15%～95%を減額**します。（2020年5月から2020年9月まで）
- ・広告宣伝費及び販売促進費を中心とした、**販売費及び一般管理費の見直し**を実施します。
- ・2020年11月より**第2波が流行すると仮定**し、対策として**オフィス環境と従業員の在宅ワーク環境の整備**を実施します。  
（例）会社近隣への引越費用を最大30万円/名まで補助。在宅ワークに必要なインターネット環境・机・椅子などの整備のために一律5万円/名の支給。

### 適時開示（6月1日）：カードゲームイベントのオフライン開催と感染拡大防止策に関するお知らせ

- ・大規模イベントの開催ではなく、会場規模に対し**少人数でのイベントを複数回実施**する。
  - ・検温・マスク着用・換気・アルコール消毒など、**感染予防対策の周知を徹底**する。
  - ・全国を14地区に分割し、**お住まいの地区のみ参加可能**とする。
- このような**感染拡大防止策**を講じて、**全国でのカードゲームイベントを2020年7月よりオフラインで開催**します。

### 適時開示（6月3日）：ライブイベント再開に向けて選手・出演者全員への抗体検査実施のお知らせ

プロレスや舞台、音楽ライブといった**ライブイベントの再開**を目指すとともに、**選手・出演者の安全と安心**のため、新日本プロレスの興行、スターダム興行、劇団飛行船の公演、ブシロードミュージックの音楽ライブなど、すべてのライブイベントについて、事前に**選手・出演者全員ならびに密接に関わるスタッフ**に対し**医師による抗体検査**を実施します。

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ④その他 (3)

コロナ禍に於ける、オンラインを活用したバックアップ事例、ピンチをチャンスに変えるための取り組みを紹介いたします。

## 事例① TCGで遊ぶ場所のバックアップ 世界とつながる「ブシロードリモートファイト」



コロナ禍で遊ぶ場所を失ったTCG店舗を訪れて、机を挟んで対面で対戦して遊ぶことが当たり前であったTCGでしたが、濃厚接触の回避や営業自粛などにより、オフラインでTCGを遊ぶ場所はまたたく間になくなってしまいました。



**アナログのカードをオンラインで遊ぶ**  
このまま遊ぶことができない状況が続くと、お客様のモチベーションが低下し、商品をお買い求めいただく意欲にも影響がでてまいります。そこで、Discord上にオンラインでの対戦を促進する場所「ブシロードリモートファイト」を用意し、機材の準備、設定の方法、マナーの啓蒙などの取り組みを通じて、遊ぶ場所を提供いたしました。

### 日本中、世界中のユーザーと、アナログのカードで対戦ができる！

オンラインで遊ぶ場所を提供できたことで、オフラインだけでは難しい地域や国を超えたユーザーとの交流が発生。遊びを通じたコミュニケーションを大切にするTCGの新しい可能性が生まれました。

## 事例② ライブ延期のバックアップ & オンラインでのサークル状のシナジー創出



ブシロードの様々なIPでゴールデンウィーク期間中にオンラインでのイベントを開催するという横断的な取り組みを告知。



MOG「ガルパ」では、ログインキャンペーンを実施。さらに、ライブ「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020」をモチーフとしたゲーム内イベントを開催しました。



「バンドリ！」では、延期となったライブの日程に合わせて、過去のライブ映像を配信。配信では出演声優が映像にあわせたコメントを行い、多くの視聴者が集まりました。



Twitter上では、上映会に合わせてハッシュタグキャンペーンを実施。トレンド1位を獲得し、大きな盛り上がりとなりました。



ブシロードECショップでは、期間限定で関連するグッズの通信販売を実施し、多くのお客様にお買い求めいただきました。

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ⑤今後の展望

FY20 2Q	FY20 3Q			FY20 4Q			FY21 1Q			FY21 2Q	
1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2月まで開催		オンラインイベントの中止・延期			オンラインイベントを順次再開					第2波警戒	

音楽ライブ、舞台、興行、公演、TCG大会、展示会など  
各IPの**オンラインイベント**を順次再開します！



バンドリ! &  
スタァライト展  
in Gallery AaMo



各IPや企業活動の**デジタルシフト**を通じて  
ブシロードグループはさらに進化します！

無観客興行  
配信

オンラインライブ  
配信

月刊ブシロード  
電子化

NJPWワールド  
コンテンツ拡充

リモート環境  
での生放送

マンガドア  
資本提携

ECショップ  
連携強化

モバイルゲーム  
拡充

ブシロード  
リモートファイト

インフラ強化・在宅ワーク環境整備

# 新型コロナウイルス感染症の影響 - ⑥CSR活動

ブシロードグループでは、新型コロナウイルス感染症により経済的な悪影響を受けたTCGの公認店舗様への支援策、最前線で活動されている医療従事者の皆様への支援策として、次のような取り組みを実施してまいりました。

## MOG「ヴァンガードZERO」の売上の一部をTCGの公認店舗様へ還元

不織布マスクや消毒用アルコールをブシロード公認店舗様に提供。さらに、「ヴァンガードZERO」の3月～5月の売上（下代）の20%を、公認店舗様382店舗に分配いたしました。支援金額の合計は、31,318,760円（1店舗平均81,986円）となりました。（2月28日・6月9日発表）



## 「バンドリ！」布製マスクなどの収益の一部を国立国際医療研究センターに寄付

## オカダ・カズチカ選手 医療従事者支援として寄付



新日本プロレス所属のオカダ・カズチカ選手が、新型コロナウイルス災害対策支援金として、日本財団災害復興特別基金〈新型コロナウイルス緊急支援〉に個人として500万円を寄付いたしました。（5月8日発表）

「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ オリジナルマスク」の5月31日までの収益の10%と、「BanG Dream! Special☆LIVE Girls Band Party! 2020」のキービジュアルイラストを使用した「LINE Creators 着せかえ」の6月27日までの収益の20%を、新型コロナウイルス感染症の対策支援を行っている国立国際医療研究センターに寄付いたします。（4月22日・4月28日発表）

# 2020年7月期 第3四半期決算 サマリー・概況

### 2020年7月期 第3四半期業績

コロナ禍によりライブ・興行をはじめ当社グループの多くの事業活動に影響がありましたが、MOG部門のけん引と宣伝費を中心とした販管費の削減により、最小限の赤字での着地となりました。

売上高	7,794	百万円	前年同期	8,188	百万円 (▲4.8%)
営業利益	-18	百万円	前年同期	1,050	百万円
経常利益	-54	百万円	前年同期	1,101	百万円
親会社株主に帰属する四半期純利益	-47	百万円	前年同期	665	百万円

### デジタルIP事業

TCG部門がコロナ禍による全体的な受注減により、売上高・利益ともに減少。一方、新規タイトルの好調な積み上げにより、MOG部門が第2四半期に続き過去最高の売上高を達成しました。本セグメントの売上高は昨年同期比並の水準となりましたが、MOG部門の運営管理費やメディア部門のアニメ償却費の増加により利益は減少しました。

売上高	6,036	百万円	前年同期	5,790	百万円 (+4.2%)
セグメント利益	105	百万円	前年同期	588	百万円 (▲82.1%)

### ライブIP事業

3月～4月のほぼすべてのライブ・興行・イベントを中止または延期し、売上高・利益ともに減少。コロナ禍のなか、音楽ソフトやグッズの販売、配信サービスの売上が底堅く下支えし、当社グループの他の事業活動により挽回可能な範囲の赤字幅に留めることができました。

売上高	1,758	百万円	前年同期	2,399	百万円 (▲26.7%)
セグメント利益	-123	百万円	前年同期	490	百万円

※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。 ※本第3四半期より、ライブIP事業には劇団飛行船とソブラティコの業績が計上されております。

- 当四半期は売上高は前年水準を維持するものの、営業利益以下の利益項目は僅かに赤字化となりました。  
第3四半期までの累計では、上期までの上振れ分を取り崩す形で、前年累計と同程度の進捗となっております。
- 当四半期の売上総利益は前年同期比で減少しております。  
これは、主に自社配信のアプリゲームに係る運営管理費の増加や複数のアニメに係る償却費の増加によるものです。
- 当四半期の販売管理費は「D4DJ」など新規IPへの投資のため、前年同期比では増加しております。

単位：百万円		2020年7月期 第3四半期	2019年7月期 第3四半期	対前年 増減率	2020年7月期 第3四半期累計	2019年7月期 第3四半期累計	対前年 増減率
売上高		7,794	8,188	▲4.8%	25,224	23,522	+7.2%
売上総利益		3,105	3,849	▲19.3%	11,252	10,959	+2.6%
販売管理費		3,123	2,798	+11.6%	9,037	8,458	+6.8%
	広告宣伝費	1,502	1,233	+21.8%	3,957	3,876	+2.0%
	販売促進費	246	326	▲24.5%	1,075	1,055	+1.8%
営業利益		-18	1,050	-	2,214	2,500	▲11.4%
営業利益率		-0.2%	12.8%	▲13.0pt	8.7%	10.6%	▲1.9pt
経常利益		-54	1,101	-	2,205	2,522	▲12.5%
経常利益率		-0.7%	13.4%	▲14.1pt	8.7%	10.7%	▲2.0pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益		-47	665	-	1,230	1,450	▲15.1%

※通期業績予想を未定に修正しているため、業績予想進捗率は記載しておりません。

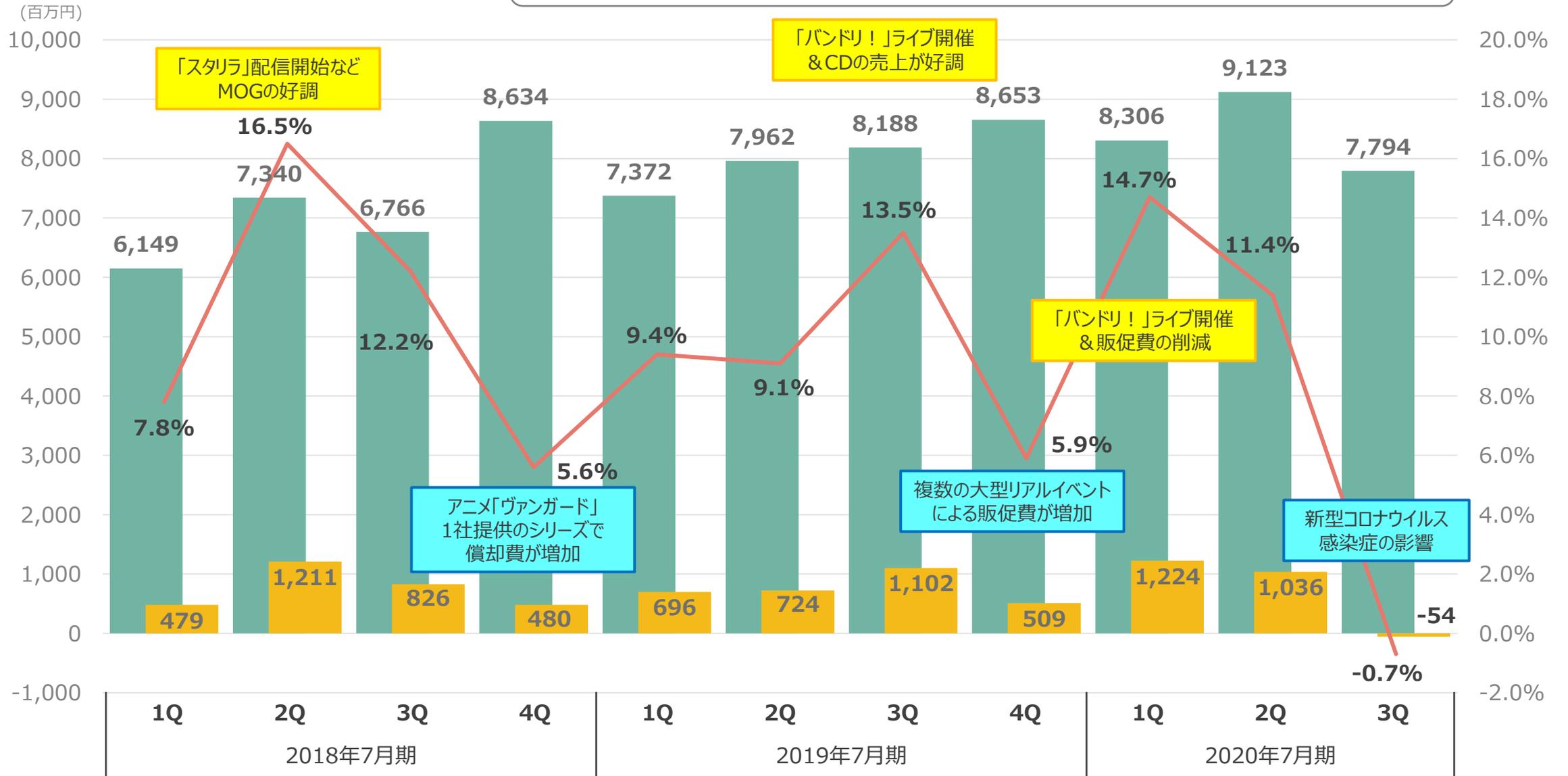
# 四半期連結業績推移

凡例

売上高

経常利益

経常利益率



※2018年7月期の各四半期の売上高及び経常利益については監査法人による監査を受けておりません。

# セグメント別売上高四半期推移

凡例

デジタルIP

ライブIP

(百万円)

10,000

9,000

8,000

7,000

6,000

5,000

4,000

3,000

2,000

1,000

0

1Q

2Q

3Q

4Q

2018年7月期

1Q

2Q

3Q

4Q

2019年7月期

1Q

2Q

3Q

2020年7月期

1,627

4,522

1,832

5,507

1,488

5,279

2,227

6,407

1,794

5,577

2,102

5,860

2,399

5,790

2,466

6,187

2,319

5,986

2,904

6,128

1,758

6,036

※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント利益については監査法人による監査を受けておりません。

※セグメント売上高は外部顧客への売上高です。

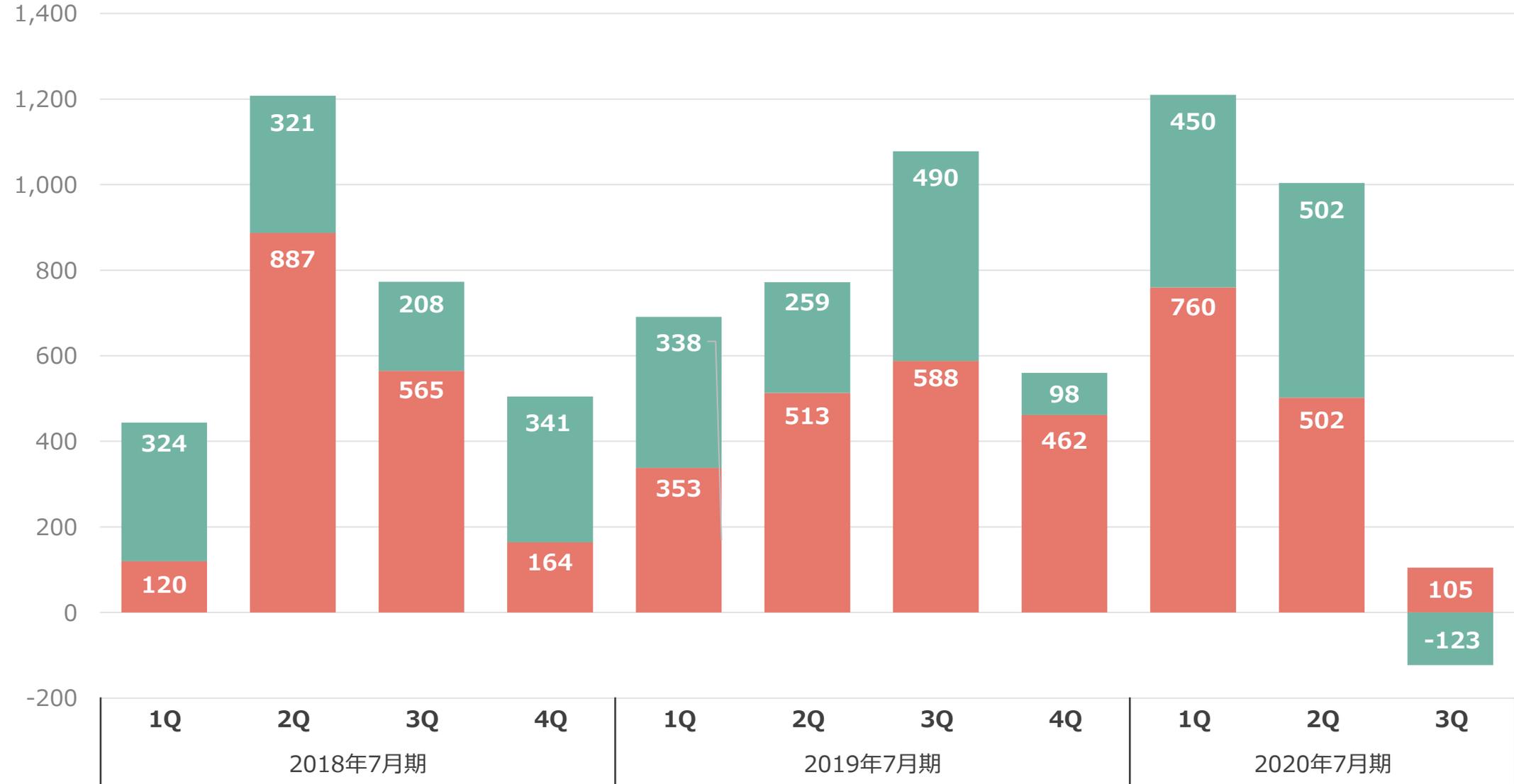
# セグメント別営業利益四半期推移

凡例

デジタルIP

ライブIP

(百万円)



※2018年7月期の各四半期の売上高及びセグメント利益については監査法人による監査を受けておりません。  
※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。

# 2020年7月期第3四半期 トピックス

## MOG部門 「ガルパ」3周年！新バンドも登場！



「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が3周年を迎えました。

第4のリアルバンドとしても活動を行う新バンド「Morfonica（モルフォニカ）」の登場や多数のアップデートにより、いっそう楽しく遊ぶことができるように。

さらに、キャストが出演する生放送を実施するなど、プロジェクト全体を通じて大きく盛り上がりました。

## MOG部門 新作タイトルが国内外で好調なスタート！

# ロストデケイド

LOST DECADE



本格放置系RPG「ロストデケイド」が2月にリリースし、堅調に推移しています。TCG「ヴァイスシュヴァルツ」（5～6月にコラボ商品を発売）と連携し、TCG店舗とアプリ内での双方向の販促を実施しました。

そして、「ヴァンガードZERO」の英語版が4月にリリースし、世界中でカードファイトをお楽しみいただけるように、日本語版を上回る好調なスタートとなりました。

## TCG部門 新TCG「Reバース」発売！



# Reバース

for you

hololive  
production



新TCG「Reバース for you」が発売開始となりました。オリジナルキャラクターを中心にメディアミックスをした商品展開を行います。

2020年後半にはVTuber事務所「ホロライブプロダクション」とコラボしたカード商品の発売が決定しています。

## メディア部門 アニメが続々放送開始！ YouTube等での配信も展開！

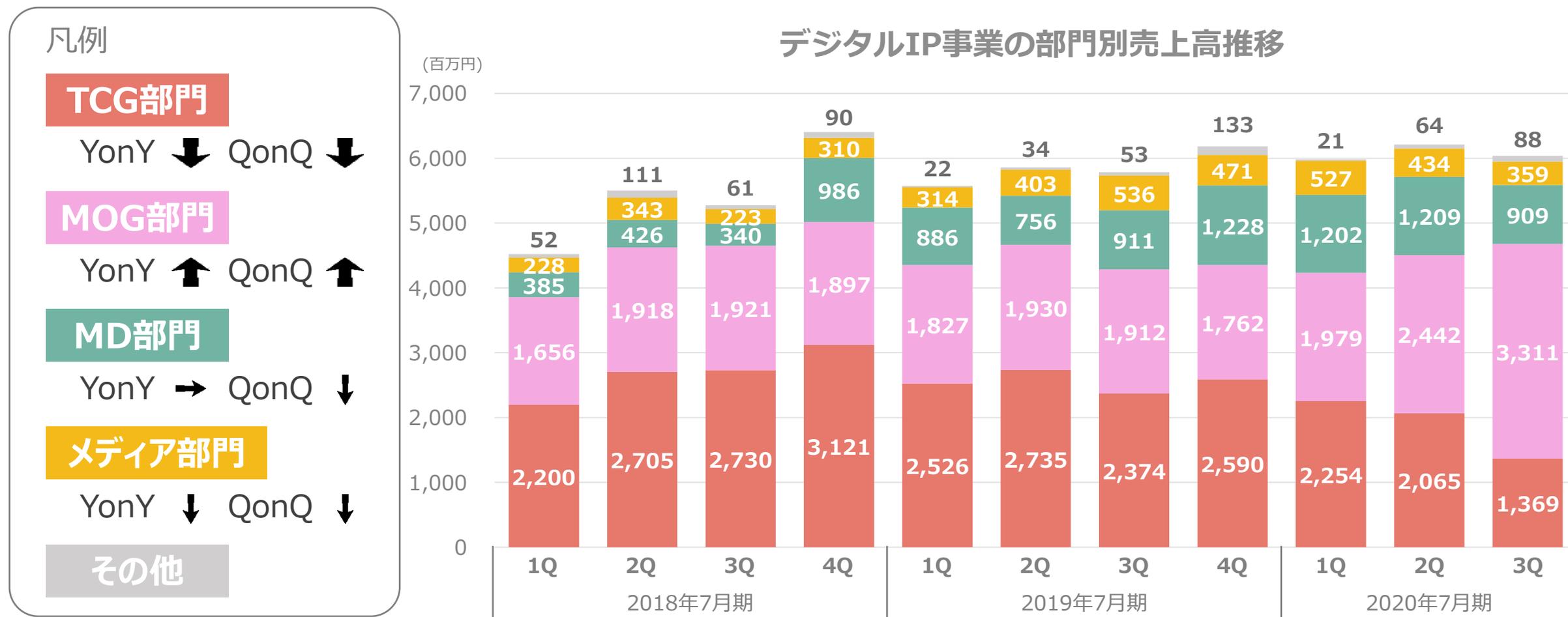


TVアニメ「BanG Dream! 3rd Season」、TVアニメ「アルゴナビス from BanG Dream!」、「Reバース」のオリジナルアニメ「りばあす」を放送。複数のYouTubeチャンネル等でも配信を行うことで、視聴機会が大きく広がりました。

# 部門別売上高推移 ①デジタルIP事業

- TCG部門は、コロナ禍による全体的な受注減により売上が下降しました。新TCG「Reバース for you」は当第3四半期に於いては1.5ヶ月分の寄与となっております。
- MOG部門は、当第3四半期にフル寄与となり英語版の配信も開始した「ヴァンガードZERO」、2月リリースの「ロストディケイド」など新作タイトルによる売上増に加え、3周年を迎えた「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」やハーフアニバーサリー記念キャンペーンを実施した「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS」など既存タイトルも好調を継続し、第2四半期に続き当部門過去最高の売上高を達成しました。
- デジタルIP事業全体ではYonY、QonQともにほぼ変わらずの着地となりました。

## デジタルIP事業の部門別売上高推移

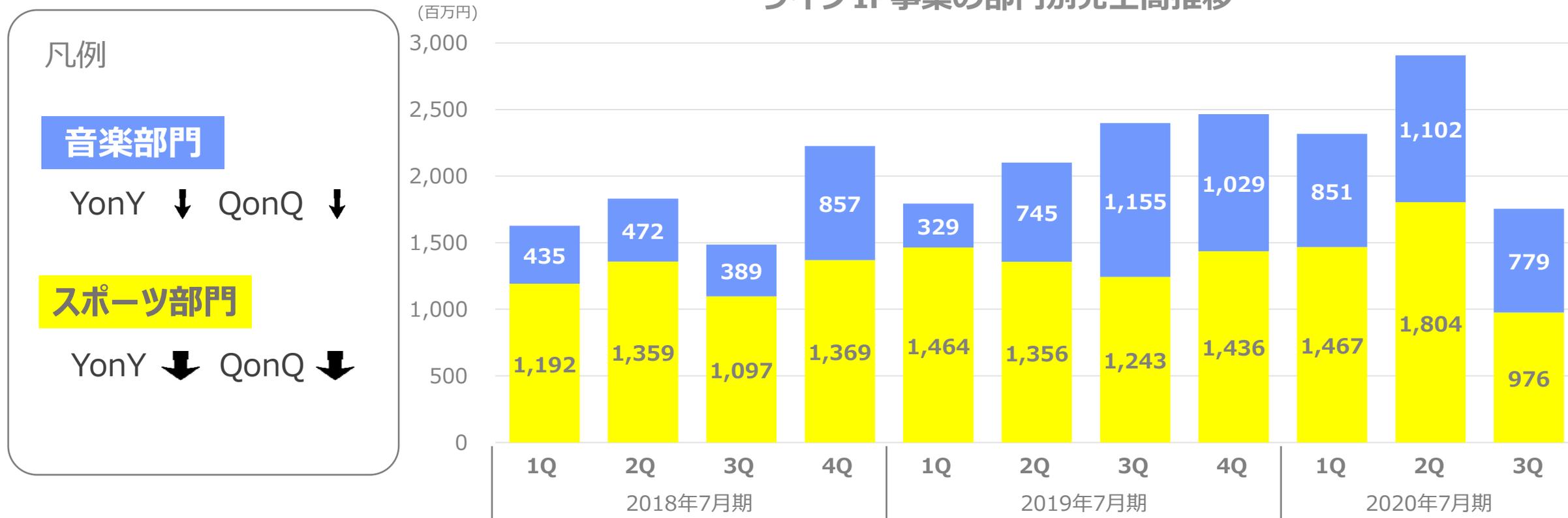


※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

## 部門別売上高推移 ②ライブIP事業

- **音楽部門**は、2月に「バンドリ！」の音楽ライブ「Rausch」と「Craziness」を開催し、2日間で31,055人を動員しました。1Q・2Qに開催したような**大規模ライブ**を3Qでは**予定していなかった**ことに加えて、その他の**イベントを中止・延期**したため、**ライブ関連の売上が減少**しました。**音楽ソフトの展開**については、Blu-ray「TOKYO MX presents『BanG Dream! 7th☆LIVE』」COMPLETE BOXがオリコン週間Blu-ray Discランキング2位を獲得するなど、コロナ禍に於いても**引き続き好調に推移**いたしました。
- **スポーツ部門**は、新日本プロレスの東京ドーム2連戦の大成功により四半期過去最高売上を達成した**第2四半期から売上が半減**となりました。**3月～4月に**かけて**ほぼすべての大会を中止**したため、**興行売上とMD売上は大きく落ち込み**ました。一方で、**コンテンツ売上**は、コロナ禍に於いても**堅調に推移**いたしました。

### ライブIP事業の部門別売上高推移



※2018年7月期の各四半期の売上高については監査法人による監査を受けておりません。

# 2020年7月期 今後のトピックス【6/19(金)時点】

## 主なプロジェクトの展開予定（1）



展開済	MOG「ガルパ」にてガールズバンド「RAISE A SUILEN（レイズ ア スイレン）」が登場
現在	「BanG Dream! ガルパ ピコ～大盛り～」放送中
6月	Poppin'Party（ポッピンパーティ）2nd Album「Breakthrough!」発売
7月	Roselia（ロゼリア）2nd Album「Wahl」発売
7月	「バンドリ！&スタアライト展 in Gallery AaMo」を開催
8月	RAISE A SUILEN（レイズ ア スイレン）1st Album「ERA」発売
8月	富士急ハイランドにて夏の野外3DAYS「BanG Dream! 8th☆LIVE」を開催予定



展開済	無料配信ライブ「ARGONAVIS 3rd LIVE CROSSING "Sound Only Live"」開催
現在	TVアニメ「アルゴナビス from BanG Dream!」放送中
7月	「バンドリ！&スタアライト展 in Gallery AaMo」を開催
ゲーム	MOG「アルゴナビス from BanG Dream! AAside（ダブルエス）」 2020年後半配信予定/事前登録10万人突破！



展開済	MOG「スタリラ」にて初音ミクとのコラボイベントを開催
6月	スタリラの新生放送番組「スタリラライブ配信中！」YouTubeライブにて配信開始
7月	「バンドリ！&スタアライト展 in Gallery AaMo」を開催
時期調整中	劇場版再生産総集編「少女☆歌劇 レヴュースタアライト ロンド・ロンド・ロンド」公開
時期調整中	「秋フェス（秋葉原フェスティバル）2020」開催

# 2020年7月期 今後のトピックス【6/19(金)時点】

## 主なプロジェクトの展開予定（2）



展開済	MOG「ヴァンガードZERO」英語版をリリース
現在	TVアニメ新シリーズ「カードファイト!! ヴァンガード外伝 イフ-if-」放送中
7月	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催（～10月予定）
7月	「BanG Dream!」とコラボしたカード商品を発売



展開済	「ロストディケイド」のカード商品を発売
7月	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催（～10月予定）
7月	TVアニメ「Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-」のカード商品を発売
8月	TVアニメ「マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝」のカード商品を発売
8月	TVアニメ「五等分の花嫁」のカード商品を発売



現在	アニメ「りばあす」放送中
7月	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催（～10月予定）
8月	「ホロライブプロダクション」のカード商品を発売
10月	「D4DJ」のカード商品を発売



発表済	8月11日の商品をもってバディファイトのカードゲームに関する商品展開を終了する旨を発表
7月	全国各地でオフラインでの公式大会「WGP2020日本選手権」を開催（～10月予定）
今後	2021年5月31日まで大会・イベントなど、ユーザーやショップへ向けたサポートを実施予定

# 2020年7月期 今後のトピックス【6/19(金)時点】

## 主なプロジェクトの展開予定（3）



現在	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」先行プレイ版配信中
6月	無料配信ライブ「D4DJ Sound Only Live」開催
アニメ	TVアニメ「D4DJ First Mix」制作決定！スタジオ：株式会社サンジゲン 監督：水島精二
ゲーム	MOG「D4DJ Groovy Mix（グルミク）」今秋配信予定/事前登録50万人突破！



6月	ラジオ「アサルトリリィ ラジオガーデン」放送開始
9月	舞台「アサルトリリィ 2020年9月公演(仮)」開催予定
10月	TVアニメ「アサルトリリィ BOUQUET」放送開始予定
ゲーム	MOG「アサルトリリィ Last Bullet（ラスバレ）」今冬配信決定/事前登録5万人突破！



現在	「新日本プロレスTogetherプロジェクト」を展開中
6月	大会を順次再開（再開直後は観客動員は行わず、試合内容は放送・配信）
7月	大阪城ホールでの2連戦のビッグマッチを開催（通常の1/3程度の観客動員で開催予定）



### #NJPW is back!!

6月15日、110日ぶりに再開した大会「Together Project Special」。無観客で開催し、試合の様子は「新日本プロレスワールド」にて配信いたしました。

### 今後の大会スケジュール

7月11・12日 大阪・大阪城ホール  
7月20日 東京・後樂園ホール  
7月25日 愛知・愛知県体育館  
7月27日 東京・後樂園ホール  
7月31日 東京・後樂園ホール



6月	大会を順次再開（6月21日の興行をファンクラブ会員約100名の観客動員で開催予定）
----	---



***BUSHIROAD***

**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。