



[Delayed]FY2025
2025年6月财年
全年决算说明资料
株式会社Bushiroad
证券代码：7803
2025年9月12日

Notice:

本文件为日语原文的摘录译文，仅供参考。本资料可能采用日语或其他语言编写。本资料是为及时披露信息而将日语翻译为简体中文，可能有部分未翻译的日语或其他语言的表述。

- **2025年6月财年第4季度决算概要**
- **按部门/单位划分的主题**
- **截至2026年6月的财政年度的综合盈利预测**
- **关于股份分割、股东返还**
- **中期愿景2025-2030**
- **Appendix**

2025年6月财年第4季度 決算概要

简明合并利润表

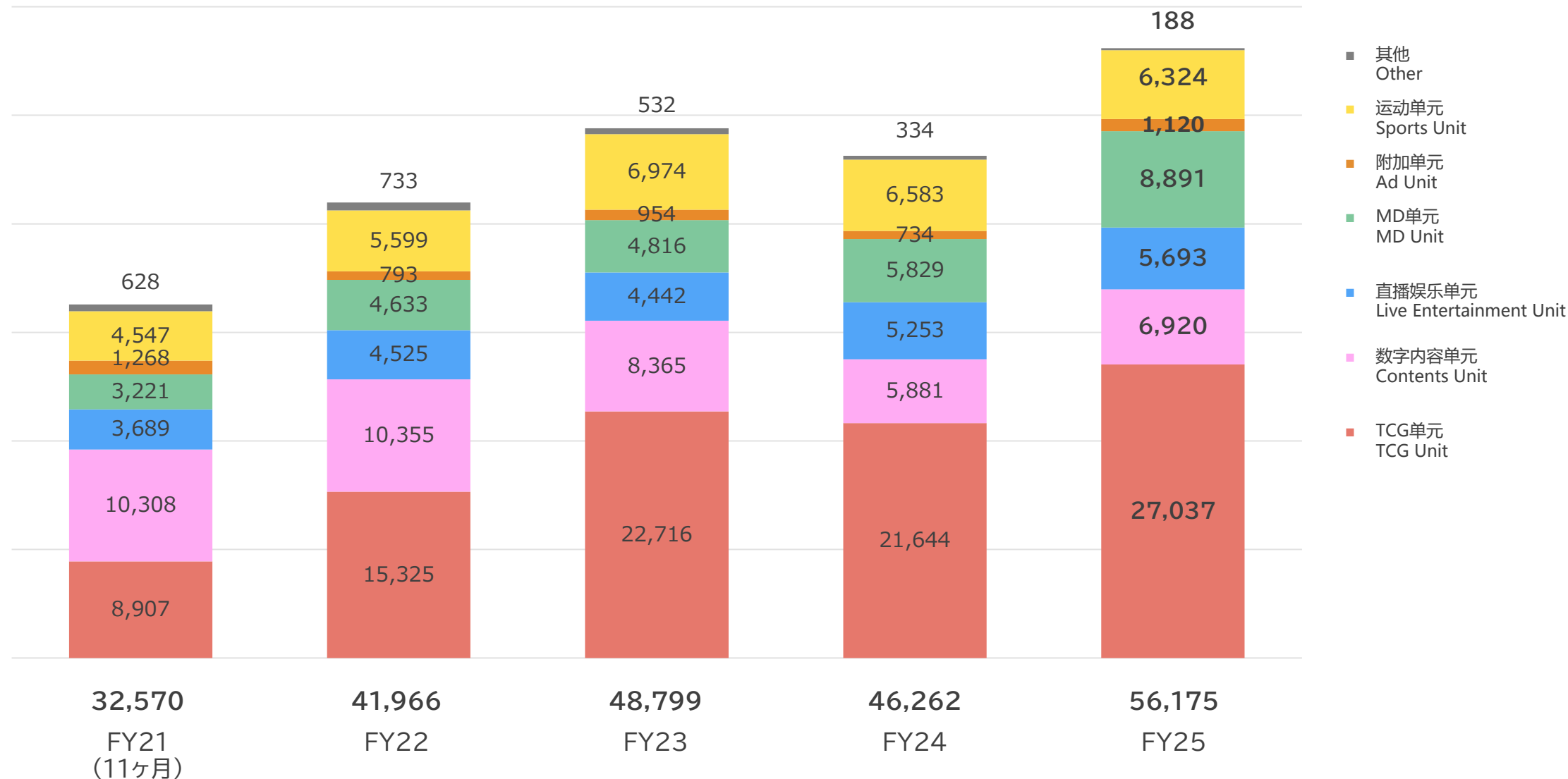
Quarter (百万日元 / million yen)	FY25 4Q (①)	FY24 4Q (②)	+ / -amount ①-②	Full Year (百万日元 / million yen)	FY25 4Q (③)	FY24 4Q (④)	+ / -amount ③-④
Net sales	16,803	13,404	+3,399	Net sales	56,175	46,262	+9,912
Gross profit	6,456	4,689	+1,766	Gross profit	20,009	15,401	+4,608
SG&A expenses	4,467	3,878	+589	SG&A expenses	15,141	14,519	+622
Advertising expenses +Promotion expenses	1,630	1,565	+65	Advertising expenses +Promotion expenses	5,254	5,282	▲28
R&D expenses	389	276	+113	R&D expenses	1,497	1,513	▲15
Operating profit	1,989	811	+1,177	Operating profit	4,868	882	+3,985
Operating profit margin	11.8 %	6.1 %	+5.8 Pt	Operating profit margin	8.7 %	1.9 %	+6.8 Pt
Ordinary profit	1,945	1,244	+700	Ordinary profit	4,844	1,898	+2,946
Ordinary profit margin	11.6 %	9.3 %	+2.3 Pt	Ordinary profit margin	8.6 %	4.1 %	+4.5 Pt
Net profit attributable to owners of parent	1,724	830	+893	Net profit attributable to owners of parent	3,418	804	+2,613

2025年6月财年
第4季度
概况

- 我们实现了创纪录的季度/全年销售和营业利润。
- TCG单元·直播娱乐单元·MD单元创下季度和全年的最高销售额，推动了销售和利润。
- 由于营业外汇率波动，我们记录了1亿4200万日元的外汇损失。(2025年3月底:USD=149.52日元; 2025年6月底:USD=144.81日元)

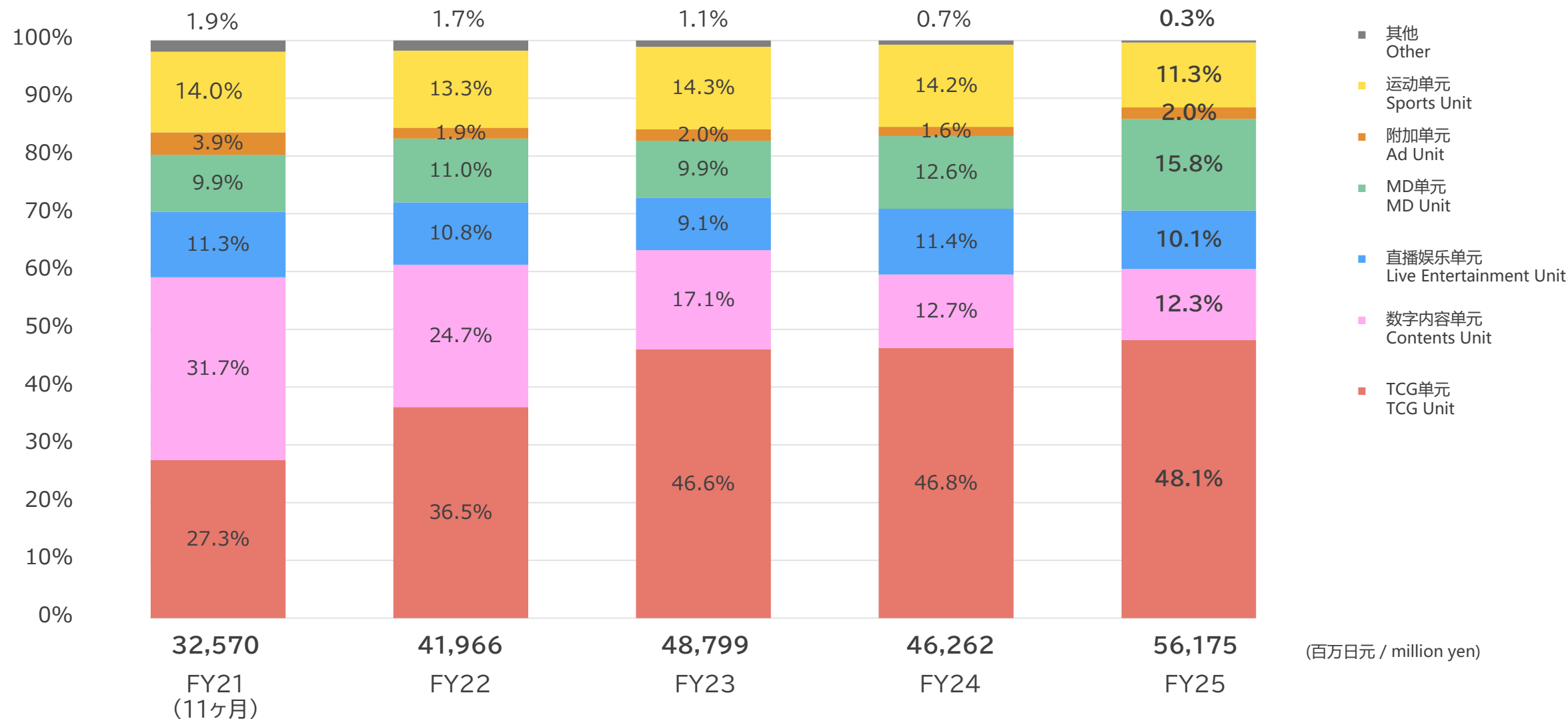
全年单位的营业收入趋势

(百万日元 / million yen)



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

全年单位营业收入百分比趋势



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

TCG单元 / TCG Unit

- 实现了过去最高的全年销售额。
- 我们发布了多个新的TCG产品，每个产品的贩售都很顺利。
 - 2024年9月 hololive OFFICIAL CARD GAME
 - ※规划和开发: COVER Corp. 销售和运营合作: Bushiroad Inc.
 - 2024年10月 The Quintessential Quintuplets Card Game
 - 2025年2月 Love Live! Series Official Card Game
 - 2025年4月 Weiß Schwarz Rose
 - 2025年7月 GODZILLA CARD GAME (部分计入6月)
 - ※企划·发售: TOHO CO., LTD. 销售: Bushiroad Inc.
- 卡片战斗先导者·黑白双翼继续顺利。

数字内容单元 / Contents Unit

- 虽然手机游戏业务关闭了两个游戏，但日语版和简体中文版的游戏“BanG Dream! Girls Band Party!”进展顺利
- 主机游戏发行了9款，“Cardfight!! Vanguard Dear Days 2”和“Revue Starlight El Dorado”进展顺利。
- 在出版业务中，超过了计划的数量。特别是电子书进展顺利。

直播娱乐单元 / Live Entertainment Unit

- 实现了过去最高的全年销售额。
- BanG Dream!企划的现场活动·光盘产品销量正在增长。
- 2025年4月MyGO!!!!!·Ave Mujica Joint Live Event, **BanG Dream!史上最大动员记录。**

MD单元 / MD Unit

- 实现了有史以来最高的全年销售额。
- BanG Dream!相关商品销售增长。
- 活动事业全球化使一般MD商品增长。
- 数字品牌PalVerse可以确保店面面积并扩大销售。

附加单元 / Ad Unit

- 代理业务我们负责我们公司和其他公司的多个大型活动，并且保持稳定。
- 积极投资和参与动画制作委员会，
获得TCG和商品的商业化权利，提供配音和录音等服务。

运动单元 / Sports Unit

- 在新日本职业摔角，观众动员缓慢，收入下降。
- 在STARDOM,由于上半年成员退出的影响，这是一个重建期，重建工作在第四季度完成。盈利能力也大大提高。

季度 各单元销售额走势

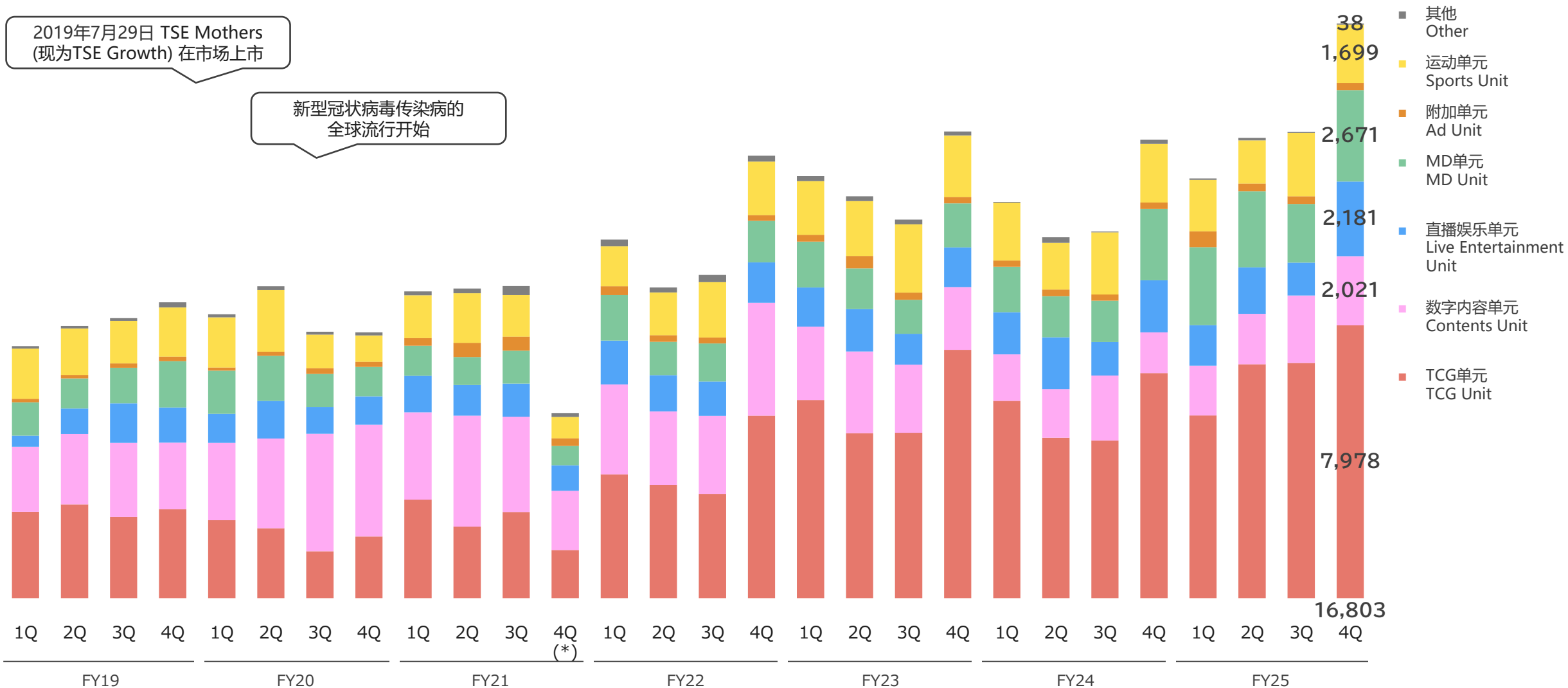
(百万日元 / million yen)

TCG市场在国内外迅速增长
手机游戏正在挣扎

新型冠状病毒传染病
转为5类传染病

2019年7月29日 TSE Mothers
(现为TSE Growth) 在市场上市

新型冠状病毒传染病的
全球流行开始



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

季度单位列出的亮点

(百万日元 / million yen)

	本季度独立销售 YoY	FY25 4Q单体实绩	未来发展
TCG单元	7,978 +1,399	FY25 4Q · FY25通期达成过去最高销售额。 ·卡片战斗先导者 · 黑白双翼 继续顺利。 ·4月发售新TCG Weiß Schwarz Rose顺利。 ·hololive OFFICIAL CARD GAME顺利。	·2025年7月 “GODZILLA CARD GAME” 、 英文版发布 “hololive OFFICIAL CARD GAME” (部分记录在6月份 (FY25)) 。
数字内容单元	2,021 +827	·虽然发布了5款主机游戏， 但未能达到预期的销售额，并且对商业计划表现疲软。	·FY26 1Q发布了2款主机游戏。 ·我们在8月底结束了1款手机游戏的服务， 今后运营的仅剩 “BanG Dream! Girls Band Party!” 这一款游戏。(开发中的游戏除外)
直播娱乐单元	2,181 +662	FY25 4Q · FY25通期达成过去最高销售额。 ·举办多场大型演唱会表现良好。 ·MyGO!!!!! · Ave Mujica Joint Live Event, BanG Dream!史上最大记录动员。 ·光盘商品大量发售，势头良好。	·继续举办演唱会。(举办计划请参照24页) ·积极举办海外演唱会。
MD单元	2,671 +581	FY25 4Q · FY25通期达成过去最高销售额。 ·由于举办大型演唱会，演唱会现场商品业务表现良好。 ·新推出迷你娃娃机的新品牌 “Tiny Gift” ，表现良好。	·专注于扩大娃娃机的奖品业务。 ·通过活动商店业务，增加销售区并加强与客户的联系点。
附加单元	211 +25	继续为扩大整个集团业务的规模做出贡献。	
运动单元	1,699 ▲14	新日本职业摔角 ·虽然有一位主要成员的退出公告，但观众动员仍然保持不变。 <u>STARDOM</u> ·横滨竞技场锦标赛创下STARDOM史上最大动员7,503人的记录。 ·从FY24 2Q开始持续的重建期已经完成，盈利能力大大提高改善。	·通过媒体曝光提高关注度。 ·2026年1月4日东京巨蛋运动会令人期待。

四半期 連結業績推移-Net sales・売上総利益・粗利率

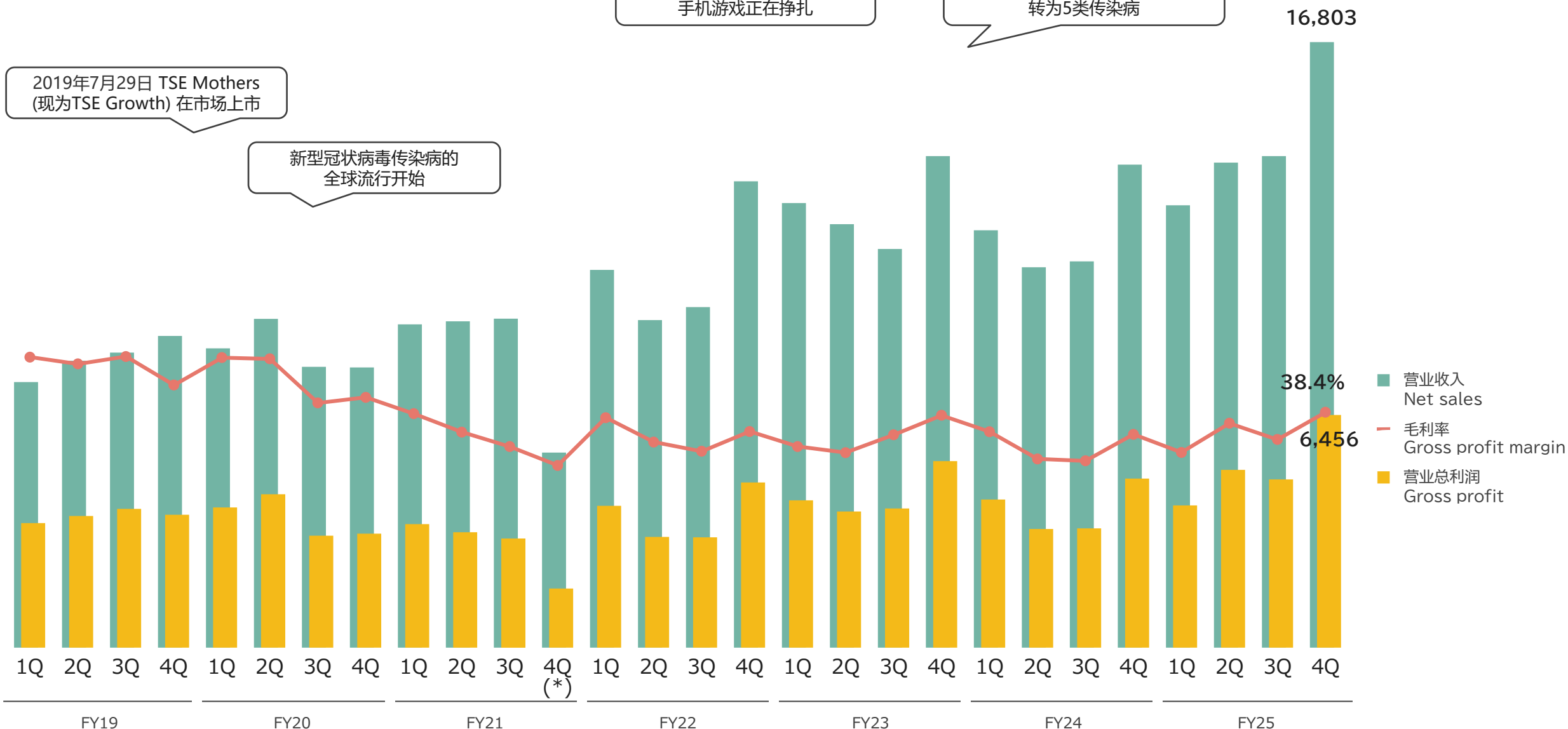
(百万日元 / million yen)

TCG市场在国内外迅速增长
手机游戏正在挣扎

新型冠状病毒感染症
转为5类传染病

2019年7月29日 TSE Mothers
(现为TSE Growth) 在市场上市

新型冠状病毒感染症
的全球流行开始



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

四半期 連結業績推移-Net sales・經常利益・經常利益率

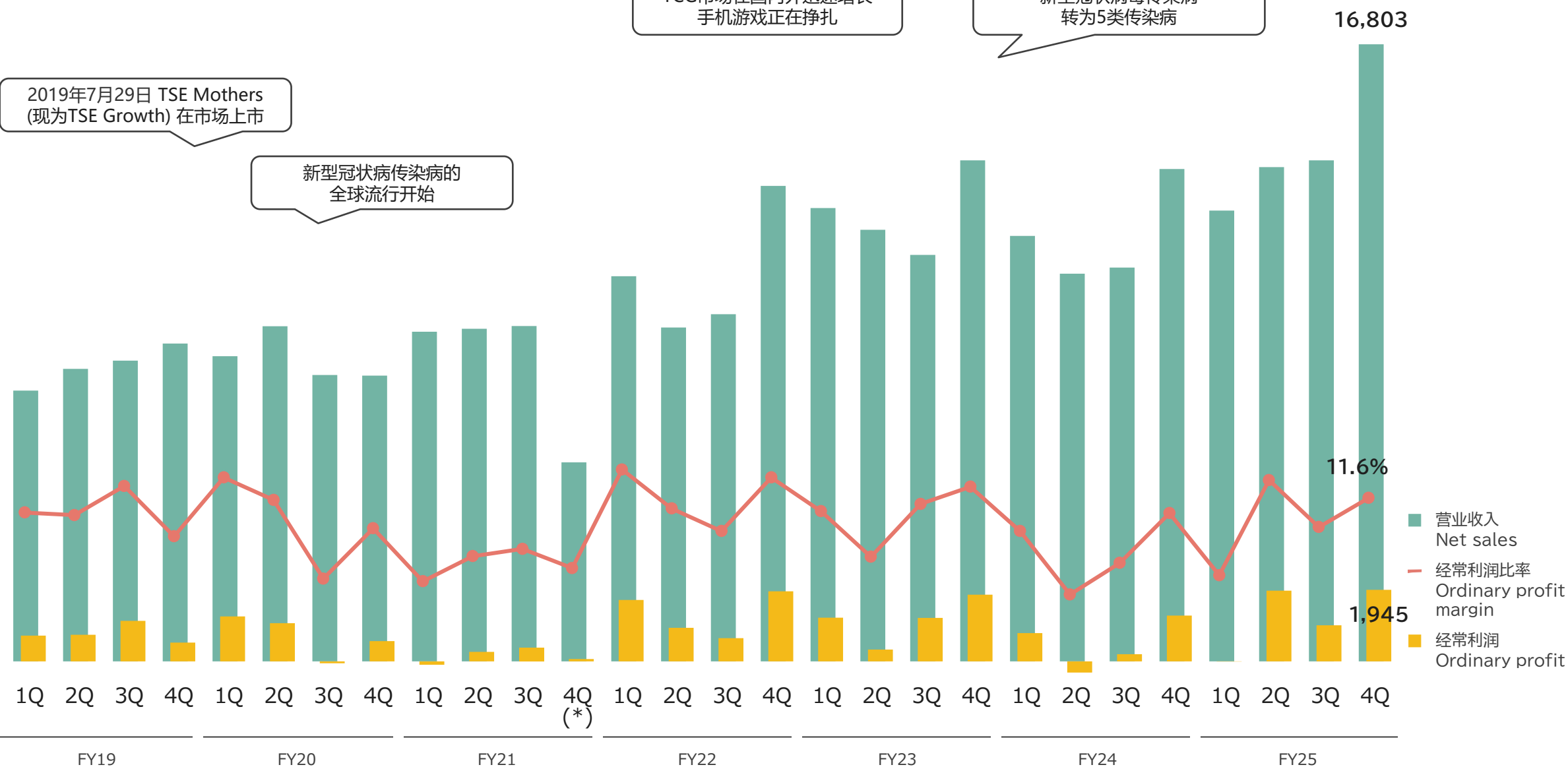
(百万日元 / million yen)

TCG市场在国内外迅速增长
手机游戏正在挣扎

新型冠状病毒感染症
转为5类感染症

2019年7月29日 TSE Mothers
(现为TSE Growth) 在市场上市

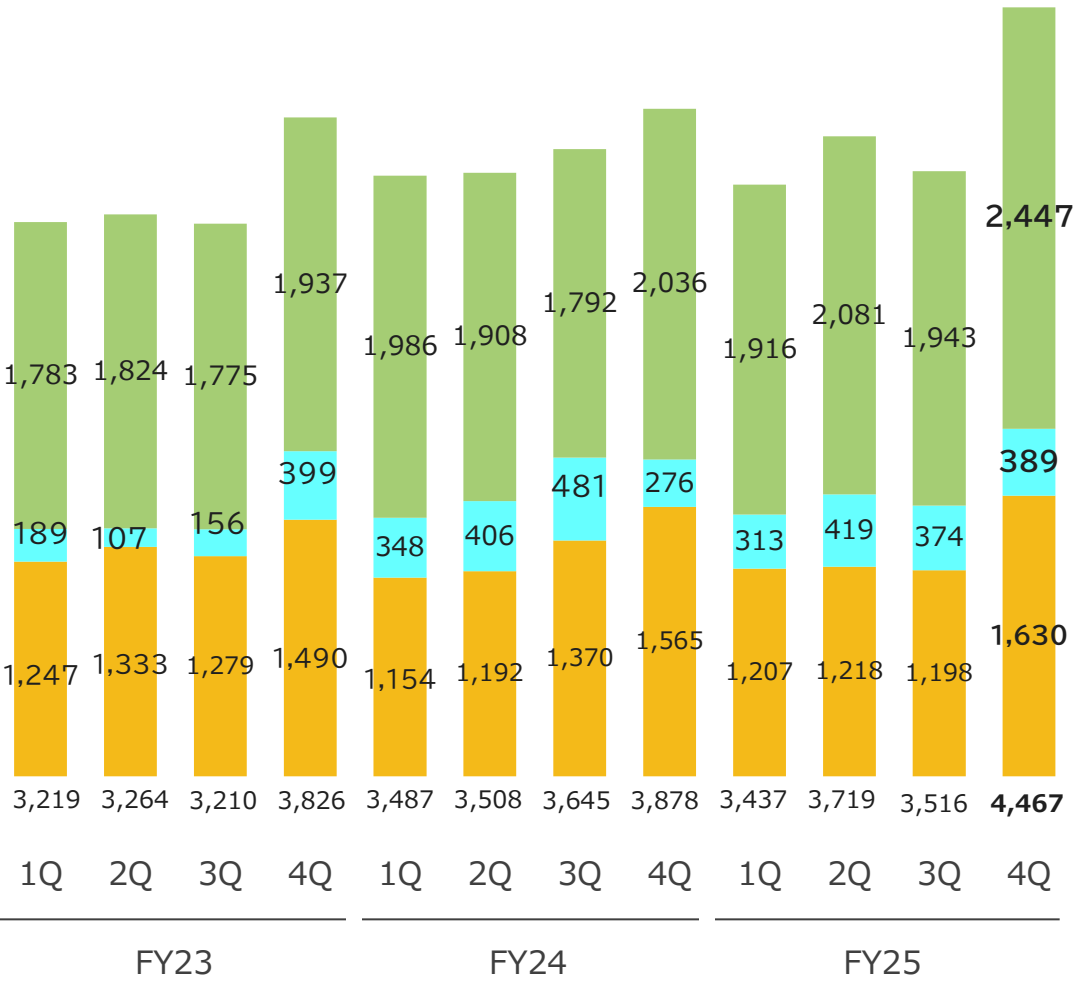
新型冠状病毒感染症
的全球流行开始



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

(百万日元 / million yen)

- Other SG&A expenses
- R&D expenses
- Advertising expenses + Promotion expenses



SG&A expenses	4,467	百万日元	YoY	+589	百万日元
Advertising expenses + Promotion expenses	1,630	百万日元	YoY	+65	百万日元
R&D expenses	389	百万日元	YoY	+113	百万日元

Advertising expenses + Promotion expenses

·举办Card Game Festival 2025和Bushiroad EXPO 2025等活动。

Other SG&A expenses

- 随着TCG和MD的销售，运费增加。
- 由于加薪和结算奖金的支付，人事费用增加。
- 税收公共费用增加。

按部门和单位列出的主要事项

- **娱乐业务**

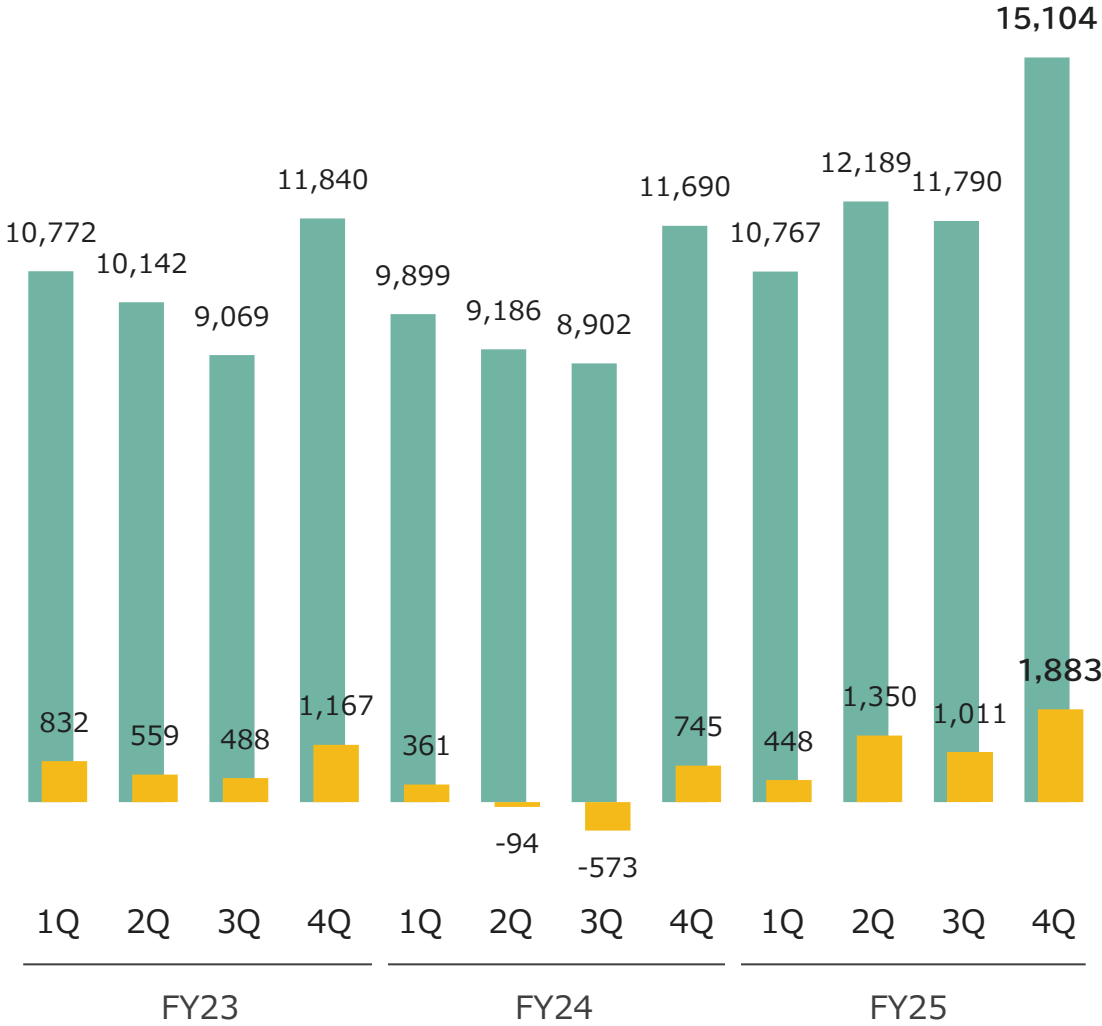
TCG单位·数字内容单元·直播娱乐单元·运动单元· 附加单元

- **运动业务**

运动单元

(百万日元 / million yen)

Net sales
Operating profit



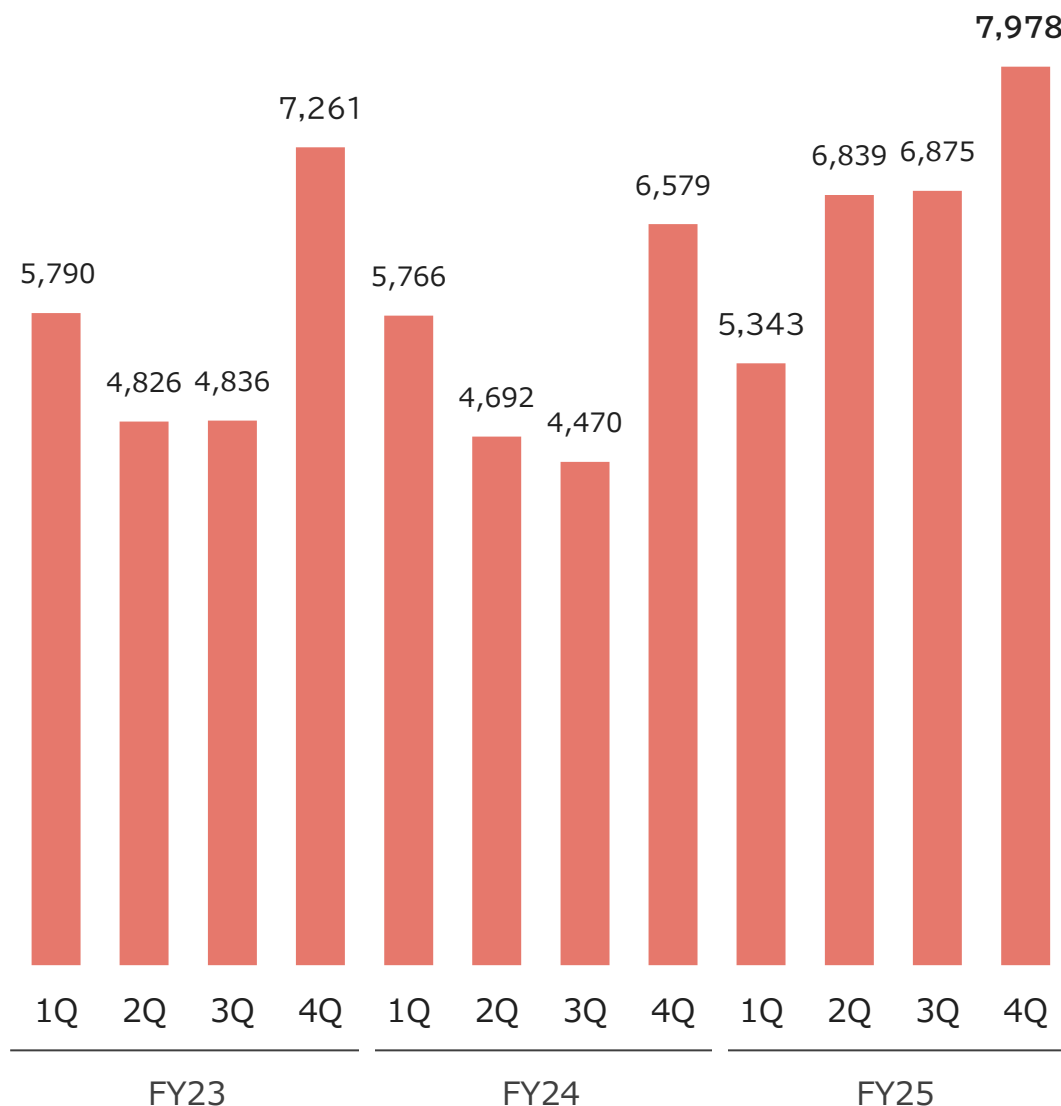
Net sales **15,104** 百万日元 YoY +3,413 百万日元

Operating profit **1,883** 百万日元 YoY +1,138 百万日元

- 创下娱乐业务季度最高销售额。
- TCG单元・直播娱乐单元・MD单元
创下季度最高销售额并推动业绩。

(百万日元 / million yen)

■ Net sales



Net sales **7,978** 百万日元 YoY +1,399 百万日元

実績

FY25 4Q・FY25通期达成过去最高销售额。

- ・卡片战斗先导者・黑白双翼 继续顺利。
- ・4月发售新TCG Weiß Schwarz Rose顺利。
- ・hololive OFFICIAL CARD GAME顺利。



2025年5月16日
卡片战斗先导者
スペシャルシリーズ
「フェスティバルブースター2025」



2025年4月25日
Weiß Schwarz Rose
ブースターパック
ゆずソフト



2025年5月23日
黑白双翼
ブースターパック
学園アイドルマスター

今後の展开

- ・2025年7月英文版发布 “GODZILLA CARD GAME” , “hololive OFFICIAL CARD GAME” (部分发布于6月 (FY25)) 。

2025年7月开始销售 (部分6月 (FY 25 4 Q) 记录)

GODZILLA CARD GAME (日文版・英文版)

※企划・发售: TOHO CO., LTD.、销售: Bushiroad Inc.

hololive OFFICIAL CARD GAME (英文版)

※企划・开发: COVER Corp.、销售・运营协助: Bushiroad Inc.



2025年7月5日
GODZILLA CARD GAME
Booster Set "Godzilla vs. Godzilla"



2025年7月11日
hololive OFFICIAL CARD GAME
Booster Pack - Blooming Radiance



配合发售，在世界各地举办了巡回教学活动。

FY25 1Q

FY25 2Q

FY25 3Q

FY25 4Q
(本季度)

FY26

2025年7月 GODZILLA CARD GAME

※部分记录于6月

GODZILLA
CARD GAME

诞生70周年
"GODZILLA"
系列TCG
※策划和发布: TOHO CO., LTD.
销售: Bushiroad Inc.

2025年4月 Weiß Schwarz Rose



衍生于黑白双翼的TCG
专注于的美少女IP

2025年2月 Love Live! Series Official Card Game



本TCG以包括电视动画，游戏，现场表演等在
内的各种活动的跨媒体企划 "LoveLive!系列"
为主题，收录了成员和声优

2024年10月 The Quintessential Quintuplets Card Game

五等分の花嫁
CARD GAME

本TCG以漫画、电视动画和电影而广泛发展的 "五等分的新娘" 为主题

2024年9月 hololive OFFICIAL CARD GAME



本TCG以Vtuber事务所 "hololive production" 的成员们为主题

※企划・开发: COVER Corp.
销售和运营合作: Bushiroad Inc.



卡片战斗先导者

2025年7月，TV动画“卡片战斗先导者 Divinez DELUXE 决赛篇”开始播放。



2025年8月8日
ブースターパック
「竜魂鳴導(りゅうこんめいどう)」



Shadowverse EVOLVE

FY25 1Q发售了补充包“新たな創世”，主要收录了2025年6月株式会社Cygames发售的对战型在线DCG《Shadowverse: Worlds Beyond》中登场的卡片。



2025年7月11日
ブースターパック「新たな創世」



黑白双翼

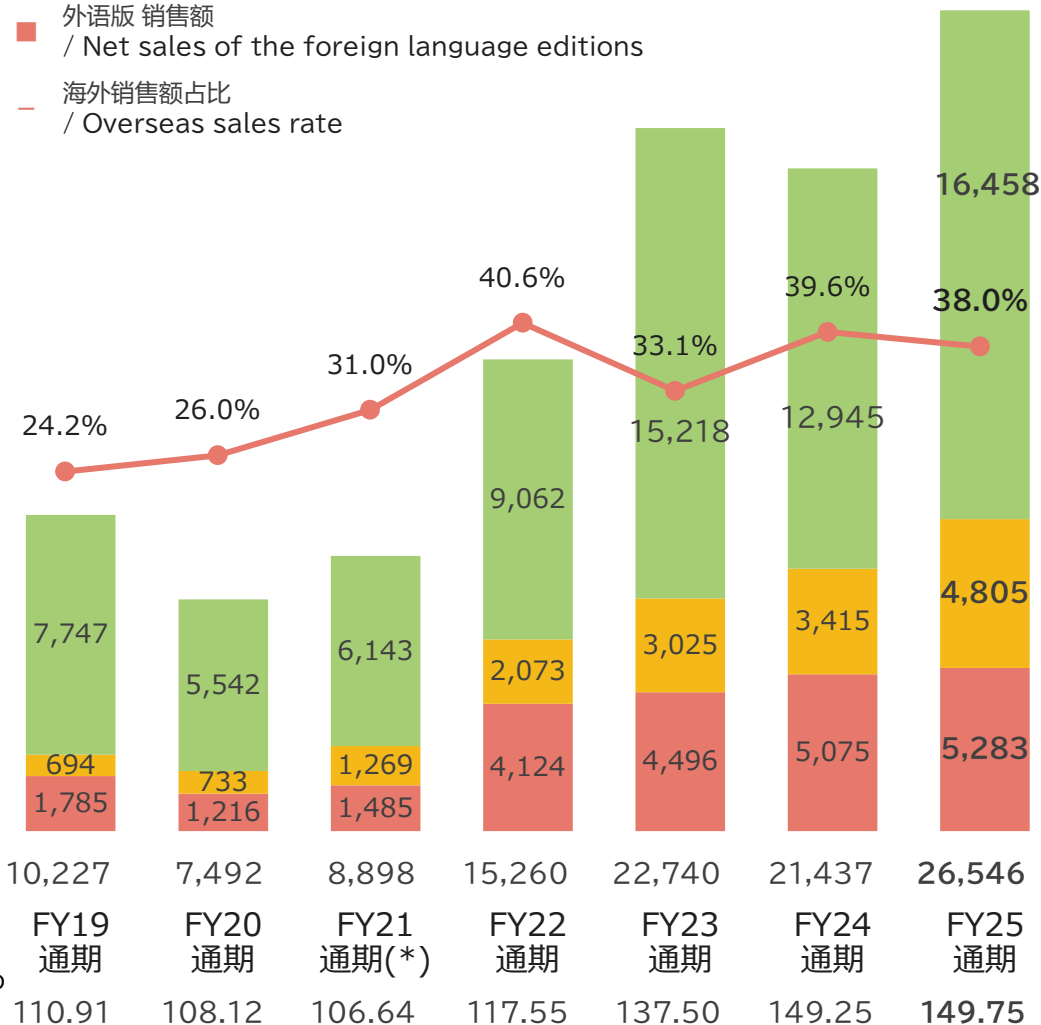
日文版商品的展开

* 发售日期等以日本国内为准。

FY25 3Q	・【推しの子】Vol.2 ・ MyGO!!!!! × Ave Mujica ・ 角川スニーカー文庫 Vol.2	其他
FY25 4Q (本季度)	・ 学園アイドルマスター ・ あおぎり高校 ・ 負けヒロインが多すぎる！	其他
FY26 1Q	・ Summer Pockets REFLECTION BLUE Re:Edit ・ 怪獣8号 ・ MARVEL Vol.3 [MARVEL STUDIOS]	其他

(百万日元 / million yen)

- 日语版（国内发布）销售额
/ Net sales of the Japanese editions (Domestic shipments)
- 日语版（海外发布）销售额
/ Net sales of the Japanese editions (Overseas shipments)
- 外语版 销售额
/ Net sales of the foreign language editions
- 海外销售额占比
/ Overseas sales rate



日语版（国内发布）
销售额
(全年)

16,458 百万日元

YoY +3,513 百万日元

海外销售额
(全年)

10,088 百万日元

YoY +1,596 百万日元

海外销售额占比
(全年)

38.0 %

YoY ▲1.6 Pt

在国内营业收入和国外营业收入，TCG的全年销售额创下历史新高。

FY25新TCG进展顺利，日文版销售增长。

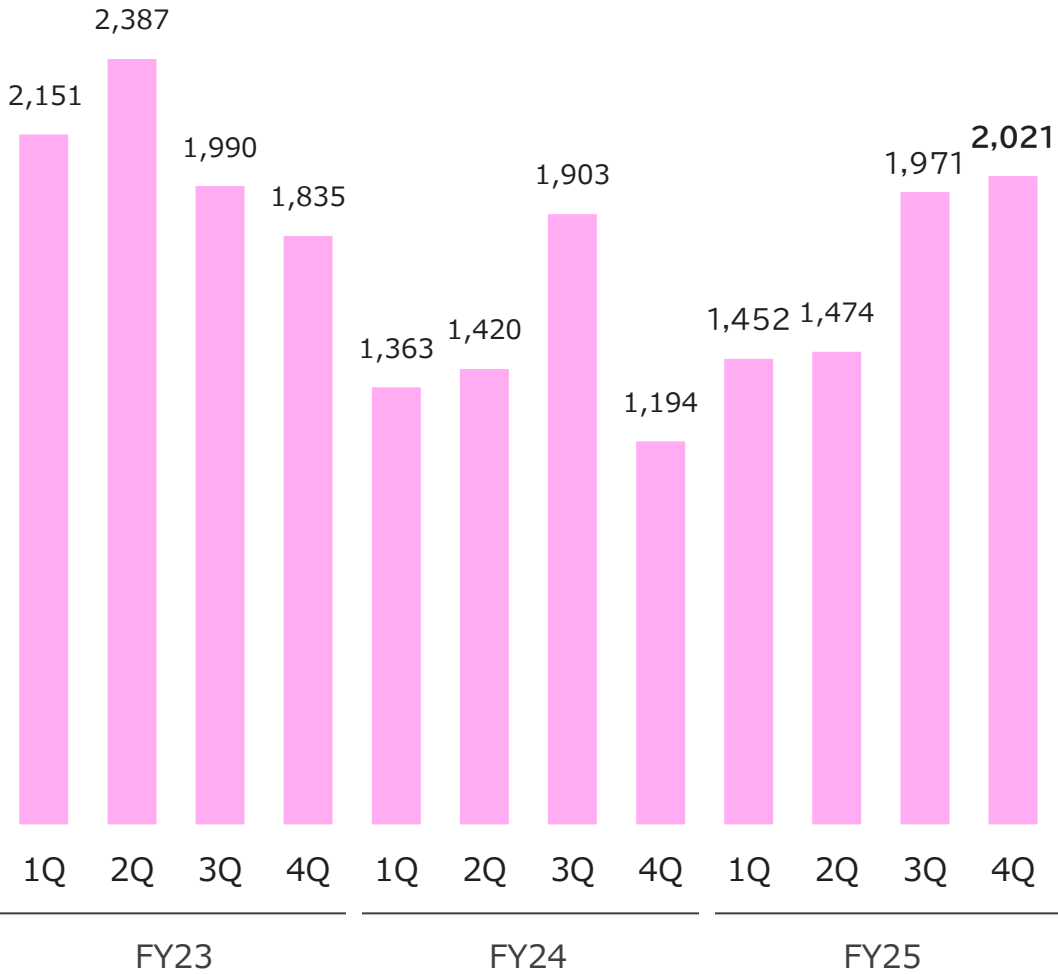
*外国語版は英語版と中国語版の合計。海外Net salesは日本語版（海外出荷分）と外国語版の合計。

*2021年6月期は11ヵ月の変則決算です。

*期中平均レートを参考として記載しております

(百万日元 / million yen)

Net sales



Net sales

2,021

百万日元

YoY

+827

百万日元

実績

·虽然我们发布了5款主机游戏，但没有达到预期的销售额
商业计划表现疲软。

未来发展

·FY26 1Q发布了2款主机游戏。

·8月底，我们结束了1款手机游戏的服务，
此后，计划只运营 “BanG Dream! Girls Band Party!”（开发中的游戏除外）。



2025年7月17日发售主机游戏 “HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT”

支持的平台: Nintendo Switch™/PlayStation®5/Steam®

支持的语言: 日语、英语、繁体中文、简体中文、韩语、德语、意大利语、法语、西班牙语



主机游戏 “HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT” 于2025年7月17日发售。

已决定将其作为2025年10月举办的世界最大级别格斗游戏大赛 “EVO France 2025” 的主打游戏。

此外，已决定在2026年夏季之前作为追加下载内容发售4个可玩角色，并将继续面向世界扩大销售。

FY25 4Q (本季度)

FY26 1Q

FY26 2Q以后・未定

主机游戏

视觉小说(VN)



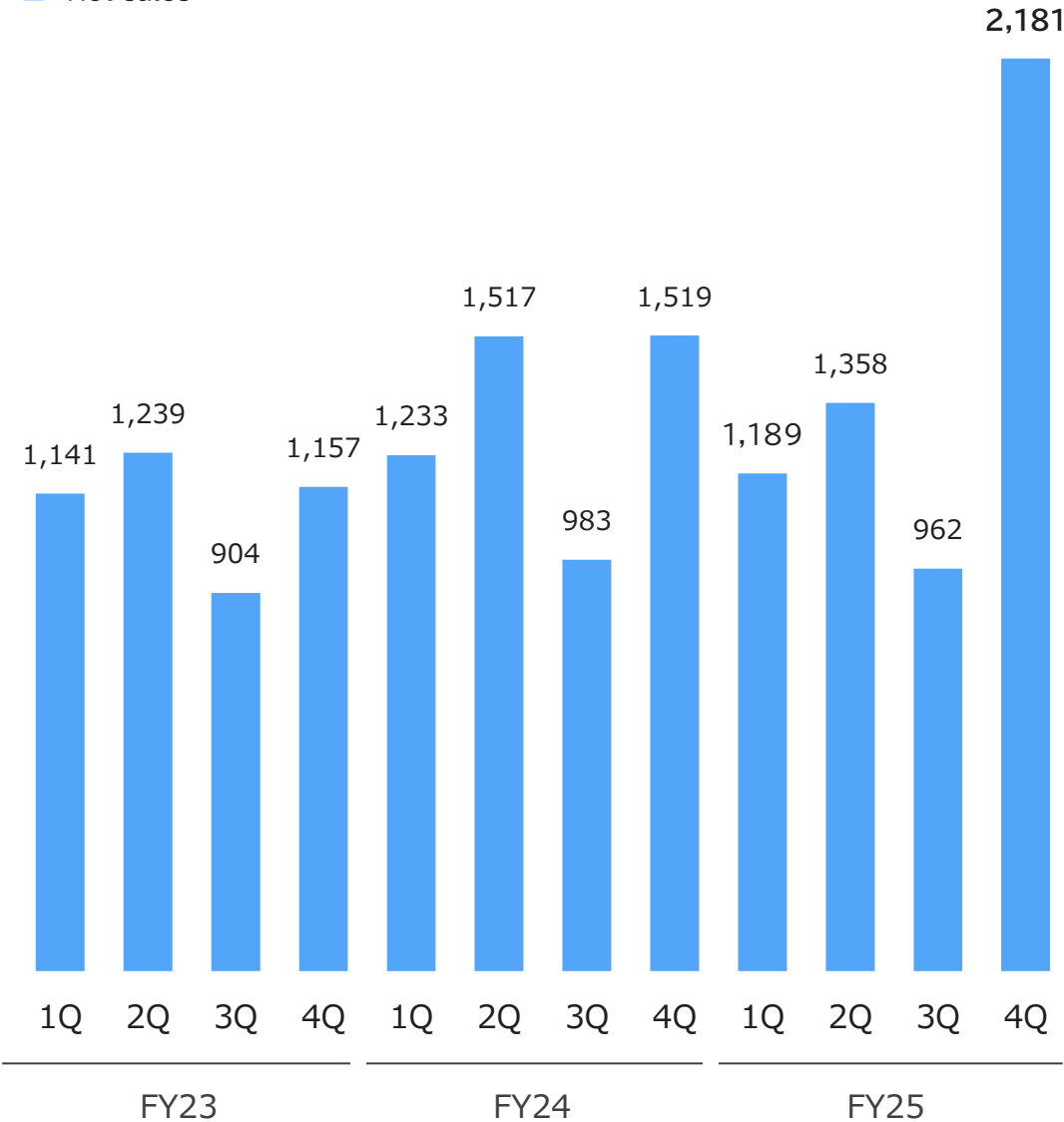
第三方IP 2025年4月

ラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 トキメキの未来地図



(百万日元 / million yen)

■ Net sales



Net sales

2,181

百万日元

YoY

+662

百万日元

実績

FY25 4Q・FY25全年销售额创历史新高。

- 举办多场大型演唱会势头良好。
- MyGO!!!!!×Ave Mujica联合演唱会上，**BanG Dream!**记录了史上最大动员。
- 光盘商品大量发售，势头良好。



2025年4月26日・27日 MyGO!!!!!・Ave Mujica Joint Live Event "Beyond the Fork in the Road"



2025年4月23日
Ave Mujica 1st Album 「Completeness」

未来发展

- 继续举办演唱会。(举办预定请参照24页)
- 积极举办海外演唱会。

- 2025年4月 在K-Arena横滨举行MyGO!!!!×Ave Mujica联合演唱会
BanG Dream!史上最大动员 2天内约38,000人



2025年4月26日・27日 MyGO!!!!・Ave Mujica Joint Live Event "Beyond the Fork in the Road"

- 2025年5月在日本武道馆举办Poppin'Party 10th Anniversary LIVE



2025年5月26日 Poppin'Party 10th Anniversary LIVE “ホシノコドウ”

- 2025年6月在ARIAKE ARENA举行2DAYS
Roselia・RAISE A SUILEN举办演唱会



2025年6月14日
RAISE A SUILEN LIVE 2025 “REBEL SOUNDWAVE”



2025年6月15日
Roselia “Sei stark”

●2025年7月在LaLa arenaTOKYO-BAY
Ave Mujica 5th LIVE “Nova Historia” 举行



2025年7月26日・27日 Ave Mujica 5th LIVE [Nova Historia]

2025年1月~3月播放的电视动画 “BanG Dream! Ave Mujica” 的热度持续高涨，来自国内外的客人络绎不绝。

●积极举办海外演唱会

・2025年8月23日
Poppin'Party Global LIVE 2025 “Shiny High-Five!!”
(浦发银行东方体育中心)

・2025年10月11日、12日
MyGO!!!!!・Ave Mujica Joint Live Event “Beyond the Fork in the Road”
Additional show in Shanghai
(上海·梅塞德斯-奔驰文化中心 (Mercedes-BenzArena))

・2025年12月~2026年1月
Roselia ASIA TOUR “Neuweltfahrt” (亚洲各地区)

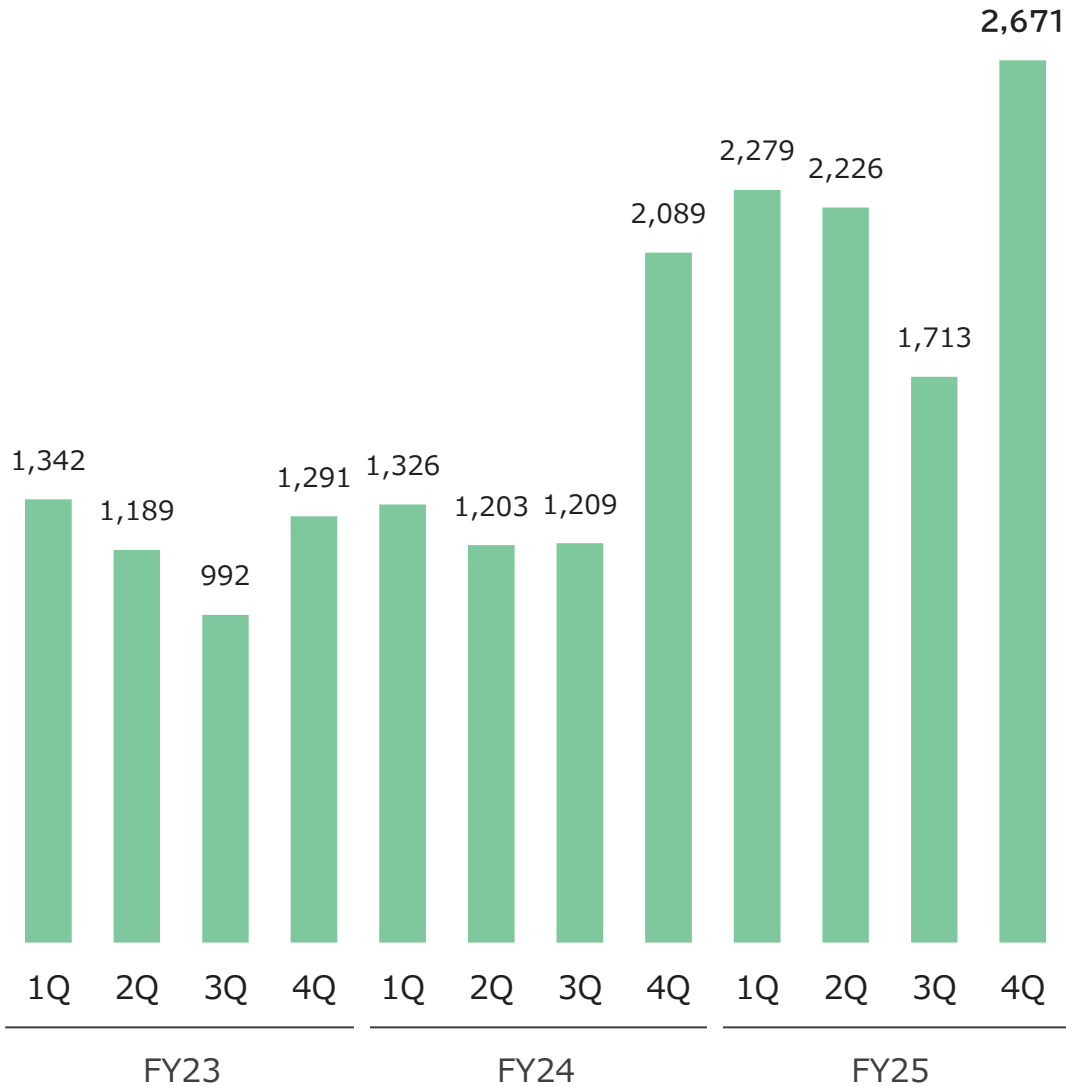
其他

●预定举办国内演唱会

FY26 1Q	・7月26日・27日 Ave Mujica 5th LIVE “Nova Historia” (LaLa arena TOKYO-BAY)	其他
FY26 2Q	・12月6日 MyGO!!!!! 8th LIVE (The KEIO ARENA TOKYO(Musashino Forest Sport Plaza))	
	・12月7日 RAISE A SUILEN×トゲナシトゲアリ “RAISE MY CATHARSIS” (The KEIO ARENA TOKYO(Musashino Forest Sport Plaza))	其他
FY26 3Q	・1月3日 Poppin’Party solo live concert(TOKYO GARDEN THEATER)	
	・2月14日・15日 Roselia Asia Tour “Neuweltfahrt” – Tokyo Performance - Final- (TOKYO GARDEN THEATER)	
	・2月28日 BanG Dream! 10th Anniversary LIVE (K-Arena Yokohama)	其他

(百万日元 / million yen)

■ Net sales



Net sales

2,671

百万日元

YoY

+581

百万日元

実績

FY25 4Q・FY25全年实现历史最高销售额。
·由于举办大型演唱会，现场演出商品事业发展势头良好。
·迷你娃娃机的新品牌“Tiny Gift”强势启动。



2025年4月26日・27日
MyGO!!!!!・Ave Mujica Joint Live Event
"Beyond the Fork in the Road"



2025年5月
BUSHIROAD PRIZE・Tiny Gift
Puchish! Ave Mujica

未来发展

·专注于扩大娃娃机的景品业务。
·通过活动商店业务，我们增加了销售区并加强了与客户的联系点。

BanG Dream!产品强劲

- 现场商品业务2025年4月实现过去最大单月销售额



2025年4月26日・27日
MyGO!!!!!・Ave Mujica Joint Live Event
“Beyond the Fork in the Road”

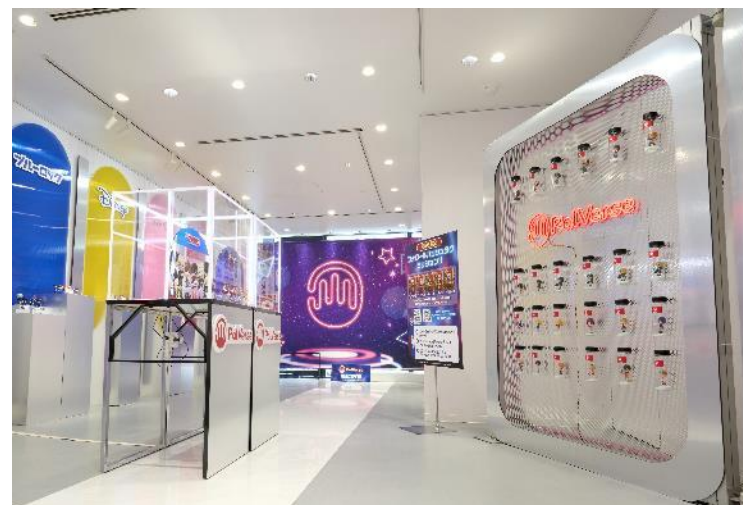
- 根据现场活动在全国范围内举办商品销售活动



2025年4月25日-6月1日
BanG Dream! GiGOキャンペーン 2025 MyGO!!!!!×Ave
Mujica

数字品牌PalVerse增长

累计产量超过200万件 (2023年推出-截至2025年5月)



2025年5月23日~6月22日
PalVerse SPACE - the brand's first pop-up event



2025年4月25日
PalVerse Palé. SHADOW THE HEDGEHOG

致力于扩大娃娃机的景品事业

我们正在强化面向以毛绒玩具和手办等为对象的娃娃机的景品事业。
特别是迷你尺寸的奖品，作为具有很高成长空间的市场而备受关注，
今后本公司和其他公司的IP都将致力于扩大商品的展开。



2025年7月
Bushiroad Prize-Tiny Gift
Puchish! My Deer Friend Nokotan



2025年8月
BUSHIROAD PRIZE Tiny Gift
Pingurumi Ave Mujica

通过活动商店事业加强与客户的接触

2025年8月株式会社Bushiroad Creative首家直营店
Bushiroad Creative Store秋叶原总店开业了。

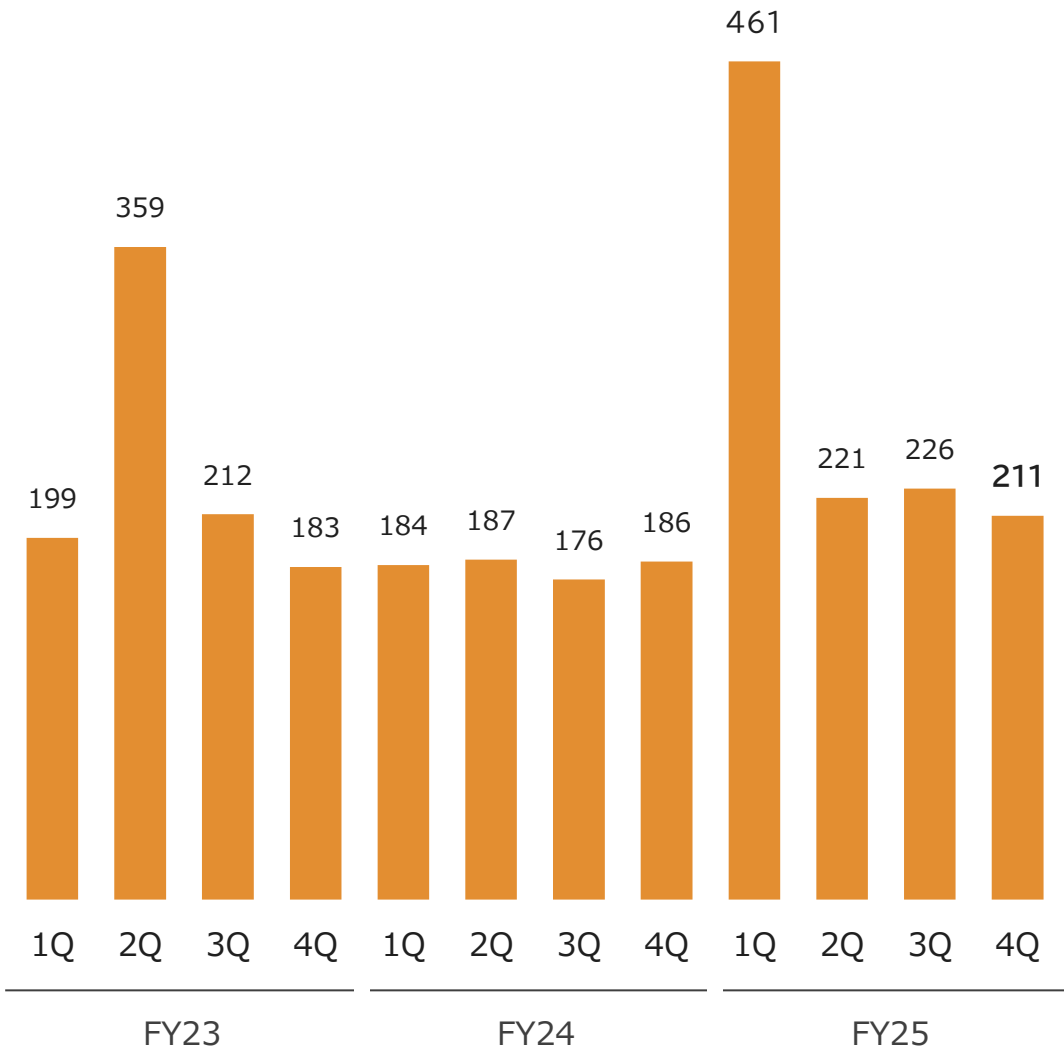
我们还将利用各种IP的快闪店企划、扭蛋品牌“Bushicap!”的常设销售等
作为本公司品牌的宣传场所。

今后，我们计划开展各种不同概念的店铺。



(百万日元 / million yen)

Net sales



Net sales

211

百万日元

YoY

+25

百万日元

继续为集团事业整体规模的扩大做贡献。

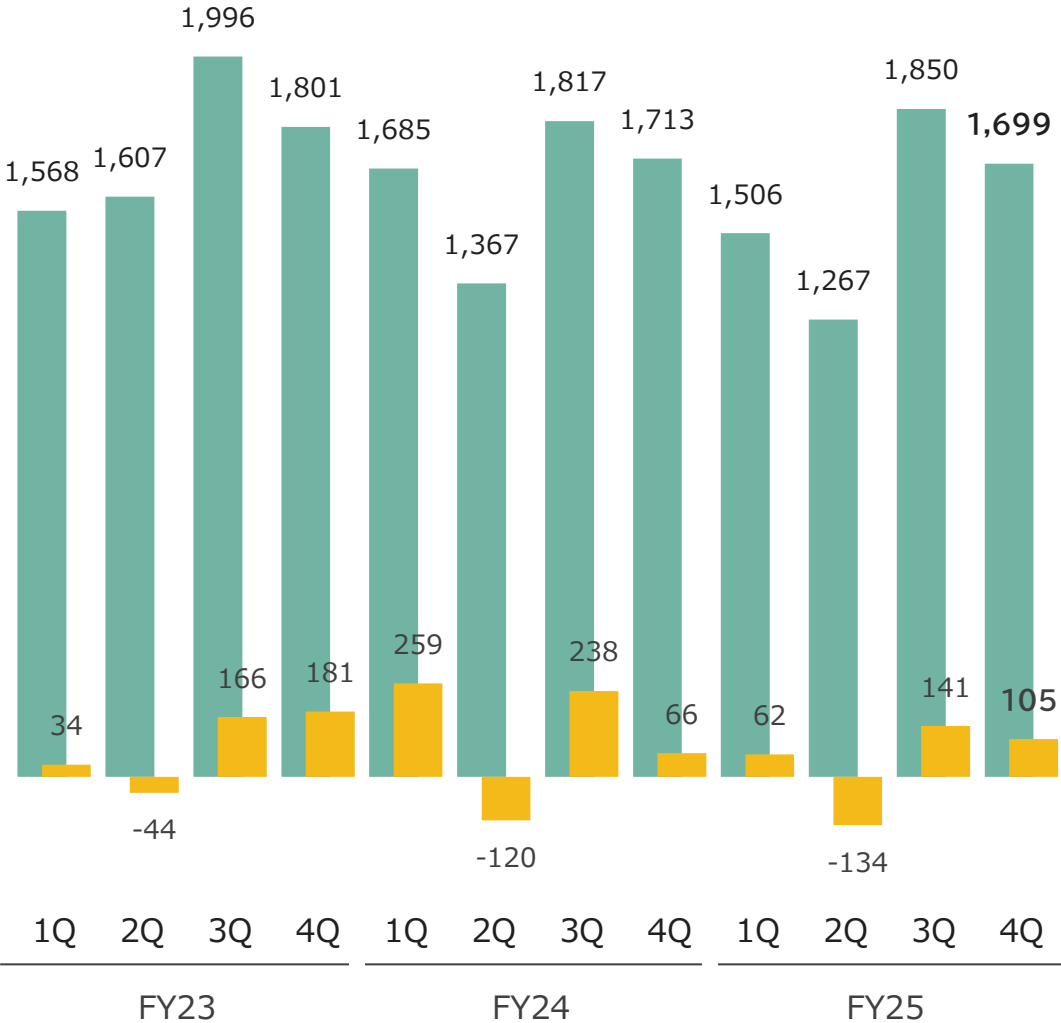
卡片战斗先导者、BanG Dream!、Revue Starlight、The Ancient Magus' Bride 的4部作品，实施了机场手推车、巴士包装、交通广告等宣传措施。



(百万日元 / million yen)

Net sales

Operating profit



Net sales

1,699 百万日元 YoY ▲14 百万日元

Operating profit

105 百万日元 YoY +39 百万日元

新日本职业摔角

·虽然有一个主要成员退出的公告，但观众动员仍然保持不变。

STARDOM

·横滨竞技场锦标赛创下STARDOM史上最大动员7,503人的记录。

·从FY24 2Q开始的重建期已经完成，盈利能力大大提高。



2025年4月27日在STARDOM Yokohama Arena举行
《卡片战斗先导者 Divinez presents ALL STAR GRAND QUEENDOM 2025》



2026年1月4日专注于东京巨蛋大会 Aaron Wolf选手入团・Tanahashi选手引退

2025年6月23日举行了东京奥运会柔道100kg级金牌得主Aaron Wolf选手的入团见面会，备受瞩目。

在2026年1月4日的东京巨蛋大会上，将进行Aaron Wolf选手的出道战。在该大赛上，Tanahashi选手也已决定引退，面向2026年1月4日，新日本职业摔角将更加热闹。



STARDOM

通过加强媒体曝光在全国范围内受欢迎



Saya Kamitani选手在TBS电视台“ラヴィット！”加入周五的常规阵容！
7/4 上午8时~登场！



7/24 AZM, Maika, Hanan, Saori Anou, Ami Sohrei, HANAKO, and AZM appeared on サムライTV “煌めく☆まるごとスターダム” / The SKY PerfecTV!

G1 CLIMAX 35・5★STAR GP 2025举办！



新日本职业摔角
G1 CLIMAX 35
7月19日~8月17日共19场比赛



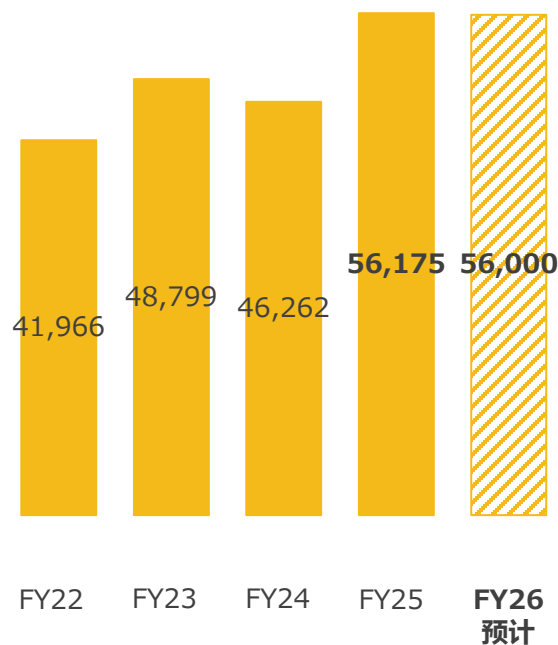
STARDOM
5★STAR GP 2025
7月27日至8月23日共14场比赛

2026年6月财政年度 全年预测

FY26定位为IP创造和部署的准备期，这将成为未来的增长动力，我们将加强基础，以实现中长期增长。

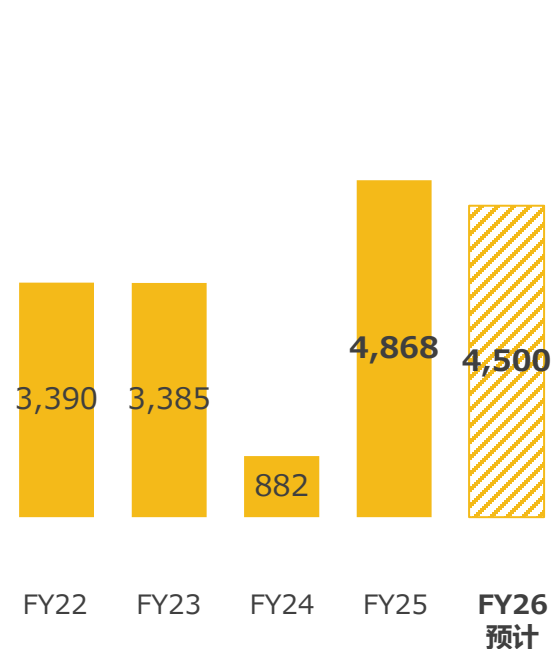
营业收入

560亿日元 (YoY 99.7%)



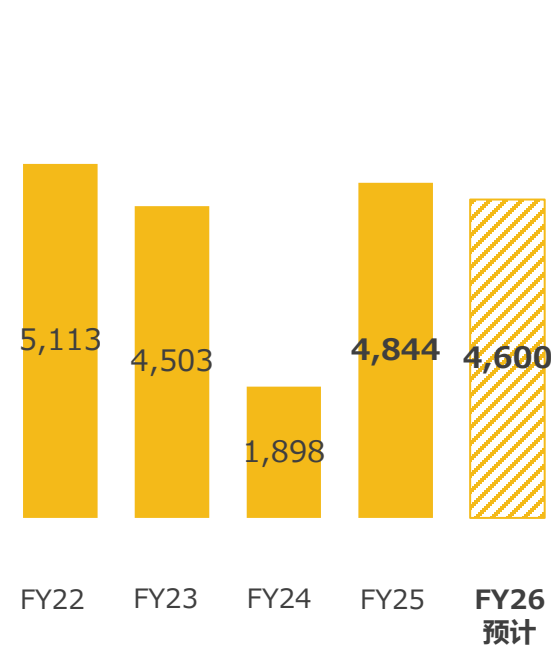
营业利润

45亿日元 (YoY 92.4%)



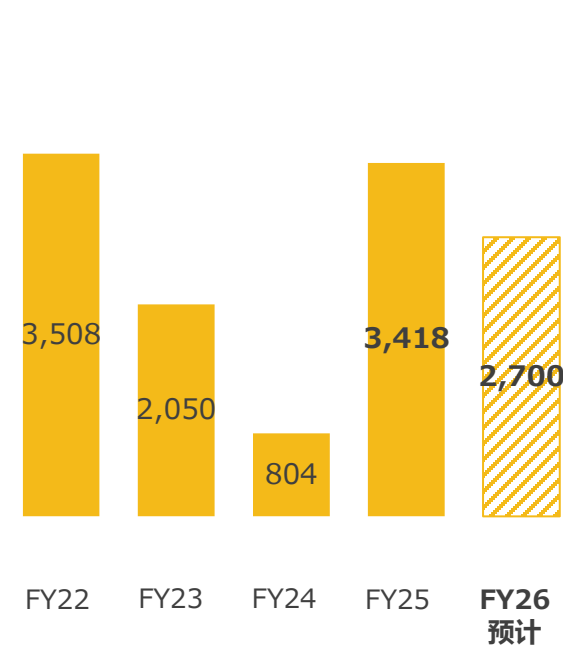
经常利润

46亿日元 (YoY 95.0%)



归属于母公司股东本期净利润

27亿日元 (YoY 79.0%)



(100万日元/million yen)

※2026年6月期间的汇率假设1USD=140日元

关于股份分割、股东返还

本公司在2025年8月14日召开的董事会上做出了如下决议，特此通知。

【股份分割的目的】

目的是降低本公司股票的单位投资金额，为各位投资者创造更加便利的投资环境，同时提高股票的流动性和扩大投资家阶层。

【股份分割的概要】

1) 分割的方法

以2025年9月30日为基准日，**最终股东名册中记录的股东所持普通股1股，按2股的比例分割。**

2) 因分割而增加的股份数

股份分割前已发行股份总数	71,576,550股
因本次分割而增加的股份数	71,576,550股
股票分割后已发行的股份总数	143,153,100股
股票分割后可发行的股份总数	435,392,000股

(注)上述股份分割前的已发行股份总数不包括2025年8月1日至董事会决议日期间因新股认购权的行使而发行的股份数。此外，在董事会决议日至股份分割基准日期间，由于新股认购权的行使，股份数可能会增加。

【日期】

基准日公告日	2025年9月12日（预计）
基准日	2025年9月30日（预计）
生效日期	2025年10月1日（预计）

因2025年10月1日为生效日的股份分割，股东优待制度变更如下表所示。（下划线部分为变更部分。）

现行			变更后 (从2025年12月末股东名册上记载的股东开始适用)		
优待内容	① “Bushiroad网上商店” 可以使用的积分	② Bushiroad集团主办的 收费活动的抽选邀请	优惠内容	① “Bushiroad网上商店” 可以使用的积分	② Bushiroad集团主办的 收费活动的抽选邀请
基准日	12月末（每年1次）	6月末、12月末（每年2次）	基准日	12月末（每年1次）	6月末、12月末（每年2次）
100~299股 300~599股 600~999股 1,000~1,399股 1,400~1,999股 2,000~3,999股 4,000股以上	500点 1,500点 3,000点 6,000点 1万点 15,000点 2万点	抽签申请	<u>100~599股</u> <u>600~1,199股</u> <u>1,200~1,999股</u> <u>2,000~2,799股</u> <u>2,800~3,999股</u> <u>4,000~7,999股</u> <u>8,000股以上</u>	500点 1,500点 3,000点 6,000点 1万点 15,000点 2万点	抽签申请

	截至2024年6月的 财政年度 股息结果	截至2025年6月的 财政年度 股息确定金额	截至2026年6月的财政年度 股息预测
基准日	2024年6月30日	2025年6月30日	2026年6月30日
每股股利	4.50日元	4.50日元	2.50日元※

※本公司计划以2025年10月1日为生效日，按普通股1股配2股的比例进行股份分割，
2026年6月期 (预测) 记载了该股份分割后的数值; 2024年6月期及2025年6月期记载了该股份分割前的实际股利金额。
在不考虑股票分割的情况下，截至2026年6月的财政年度 (预测) 的年度股息将为5日元。

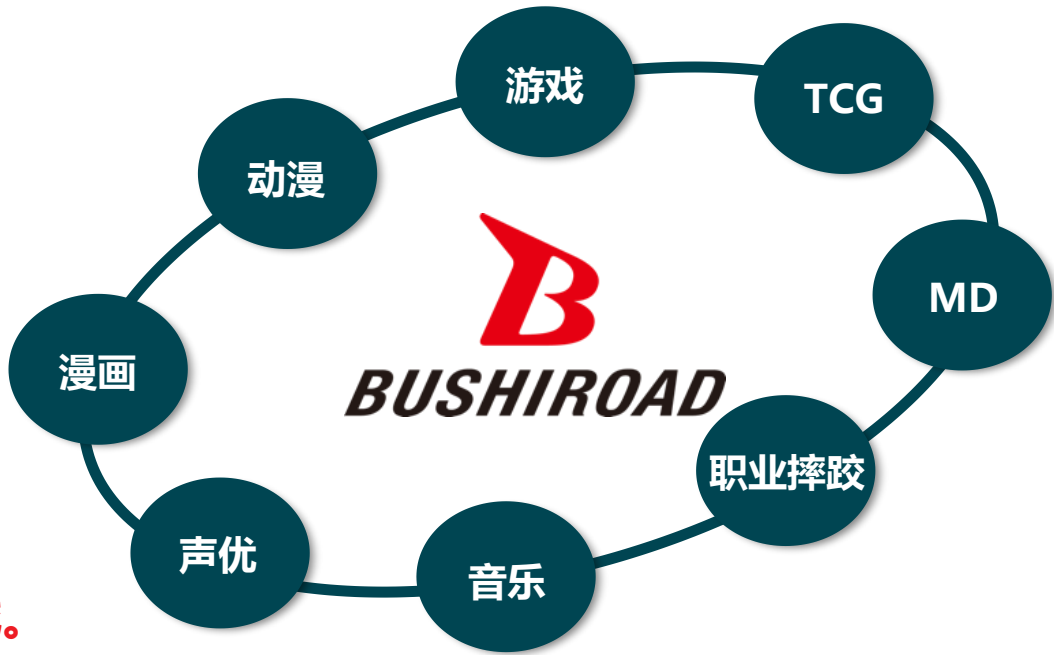
中期展望2025-2030



为了给所有人带来“有趣”“快乐”的喜悦之情
为了提供Bushiroad才能创造价值，而在“最前线”不断挑战。

我们集团作为IP开发商，以向世界提供新的娱乐体验为使命。
以卓越的合作能力和速度感推动一个IP创造，并将其升华为娱乐体验。这是我们的优势。

以创业以来积累的经验和多元化的事业体制为背景，在集团内外的多种IP领域，创造并推广娱乐组合。



营业收入

562亿日元

营业利润

48亿7000万日元

经常利润

48亿4000万日元

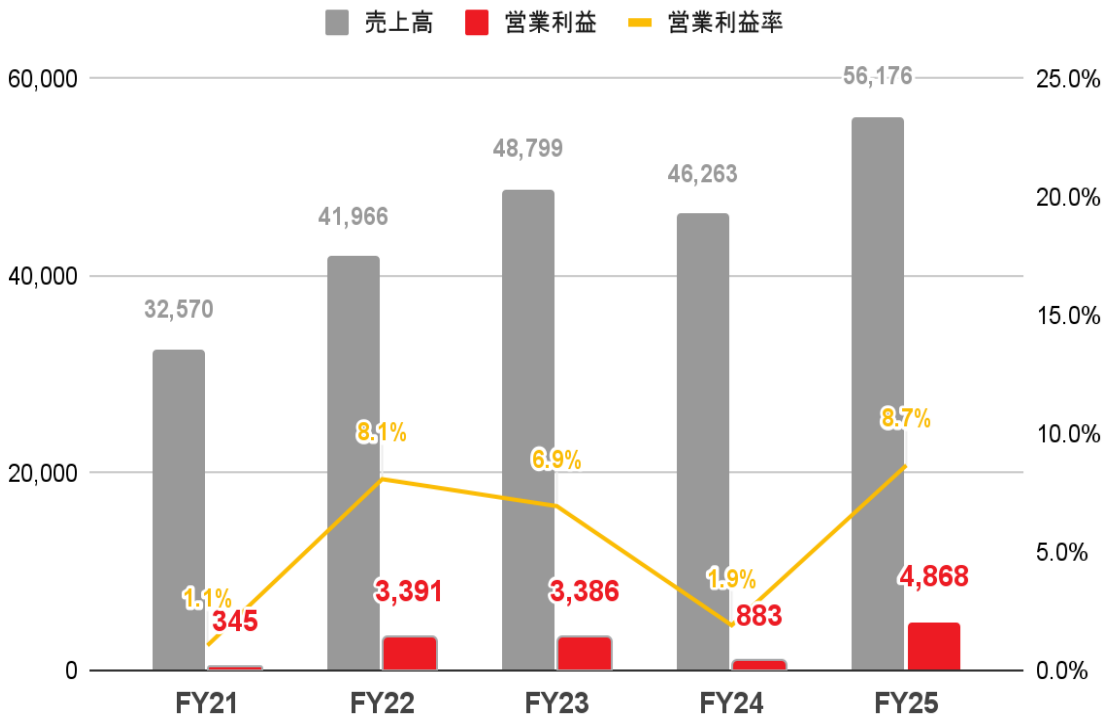
营业利润率

8.7%

ROE

14.9%

(单位:100万日元)



我们将整理游戏业务，构建了能把TCG业务及现场娱乐提供给全球范围的基础

FY23

- 黑白双翼 营业收入实现超过100亿日元
- 在全球300个地点进行教学之旅
- 举办了MyGO!!!!!!的首次演唱会

FY24

- BUSHIROAD EXPO首次在全球13个地区举行
- 减少手机游戏业务
- 举办了Ave Mujica的首次演唱会
- 收购马来西亚制造工厂的股份

FY25

- 发布多个新的TCG产品
- BanG Dream!企划10周年

72万人

现场活动动员人数

(付费现场活动动员人数)



以在K Arena举办的MyGO!!!!!・Ave Mujica Joint Live Event “Beyond the Fork in the Road” 为中心，新日本职业摔角、STARDOM的比赛、Card Game Festival、HIKOSEN的面具扮演音乐剧等，在经历了新冠后，现场活动回归，动员人数稳步增加，在FY25,每年共有72万人体验了Bushiroad的现场活动。

25万人

TCG玩家人数

(“BUSHINAVI” 日本国内版・全球版以及微信小程序注册ID数)



Bushiroad官方TCG工具「BUSHINAVI」的日本国内版、全球版，以及微信小程序在内的Bushiroad TCG玩家支援应用的ID数合计达到25万个。本公司产品的卡片战斗先导者和黑白双翼之外，TCG玩家的圈子也从「hololive OFFICIAL CARD GAME」和「GODZILLA卡片游戏」等合作游戏中扩大。

30%

海外销售比率



在FY23,以300个地点举办的海外教学之旅为中心的“全球推销”取得了成功，TCG的海外销售额增加了，同时MyGO!!!!!，由于Ave Mujica的海外需求，商品的海外销售额也增加了。此外，在MD部门，数字系列“PalVerse”在海外也越来越受欢迎。从FY24开始正式举办的BUSHIROAD EXPO也为这些海外事业的发展奠定了基础。

Live Mix Entertainment和 加速全球规模



活用自主IP并创建新的IP



目标是世界上最好的卡牌游戏公司



加速海外扩张

※()是FY25的结果



现场活动动员人数

150万人
(72万人)

※由本集团作为主办的
付费现场活动动员人数



TCG玩家人数

50万人
(25万人)

※ “BUSHINAVI” 日本国内版·全球版以及
微信小程序注册ID数



国外营业收入比例

50%
(30%)

活动自主IP并创建新的IP

强大的IP作为强大的支柱

Bushiroad的优势之一是拥有自己的IP,可以作为公司的形象,持续销售,例如“卡片战斗先导者”和“BanG Dream!”。在此之后,我们将推动“新日本职业摔角”,“STARDOM”和“Revue Starlight”等强大的知识产权成为更强大的支柱。

不断推出大型IP

Bushiroad所擅长的、以音乐演出和舞台剧为起点,并结合现场演出与多媒体内容的“大型IP开发”,在未来五年内也会继续推进。其中已有两大IP在计划中,以创造至少三大IP为目标。公司还将着力提拔年轻制作人,并强化跨部门的项目团队建设。

通过出版进行多点IP开发

除了我们迄今为止所做的大型知识产权开发外,我们还将专注于增加FY24新成立的Bushiroad Works出版业务的出版物数量。此外,我们将利用我们迄今为止培养的动画制作委员会的专业知识,在出版起点加强知识产权开发。



TCG玩家数量

50万人
(25万人)

※ “BUSHINAVI” 日本国内
版·全球版以及
微信小程序注册ID数

目标是世界上最好的卡牌游戏公司

本公司在销售额和用户数量方面仍有进一步成长空间的同时，已在运营产品的数量上确立了世界领先的地位。

我们将充分发挥这一优势，立志成为全球最大的卡牌游戏发行商。

作为孕育全新卡牌游戏的全球性平台，我们将不断成长，成为引领卡牌游戏市场的存在。

本公司骨干游戏>>>

作为业务支柱的“黑白双翼”和“卡片战斗先导者”将继续大力发展。

包括与其他公司合作的作品>>>

继“Love Live! Series Official Card Game”和“GODZILLA CARD GAME”之后，我们将继续挑战创造新的“有趣”以及各种IP。



国外营业收入比例

50%
(30%)

加速海外扩张

重点地区

特别是将市场成长空间大、以中国为中心的**东亚**及**北美**地区定位为最重要的地区，加大力度。

与国内营业收入的平衡

在保持国内销售额与以往相近的增长幅度的同时，我们将力争在中期内把目前约占30%的海外销售额比重提升至50%。

我们认为，拓展和开拓这些具有巨大成长潜力的市场，正是未来五年推动公司增长的关键动力。

Bushiroad EXPO

Bushiroad EXPO 是让全世界的观众能够直接体验Bushiroad旗下 TCG、动画、游戏、音乐演出、舞台剧、周边商品、职业摔角等内容的展会。

未来，我们将继续把它作为营销的核心重点。

2025 年计划在全球 16 个以上的地区举办，为各地市场建立起初步的联系与接触点。



动员人数

150万人
(72万人)

※由本集团作为主办的
付费现场活动动员人数

为大家来带更多的“体验”

Bushiroad娱乐的最大优势，在于“真实体验”所带来的热情与能量。
正如《BanG Dream!》从现场演出起步，再将世界观与故事拓展至动画和游戏一样，现实中的热度会强化内容，并不断扩散粉丝的共鸣。
我们并非单纯追求动员人数，而是将“亲身体验Bushiroad娱乐”的付费现场活动观众数视为实际触达，并以在中期内实现海内外规模的翻倍为目标。

本公司集团的主要收费现场活动

现场音乐

舞台

职业摔角

Card Game
Festival

面具表演
音乐剧

活动

在追求成长性的同时兼顾稳健性。在保持增长的同时
为因全球局势带来的利率上升与经济不安做好准备，维持稳健而稳定的财务体系。

成长性
健全性
兼顾

- 人均营业利润:通过转向高附加值的业务组合和提高工作效率，提高每个人创造的价值，使其增长到**1000万~1500万日元**
- ROE:即使根据每个财政年度的业务环境而上下波动，我们也将平均**维持在10%以上**，并将在中长期内稳步提高盈利能力。
- 自有资本比率:减少借款，维持在**60~70%**

股东回报

- 派息比率:**维持10%以上**

优先顺序

IP投资

- 2030 年之前，我们将以音乐演出、舞台剧等现场活动为起点，打造至少 3 个大型 IP，其中 2 个已经在规划中。
- 我们还将通过出版的多点开发来优化波动。
- 上述大型IP的推出，出版发行的IP的推出等，动漫投资将达到100亿日元的规模。

商业投资·M&A

- 根据业务扩展阶段的需要进行。在补充项目的范围内完成。
- 考虑包括少数股权投资，而不关心100%的子公司。灵活加强业务活动中的业务合作。

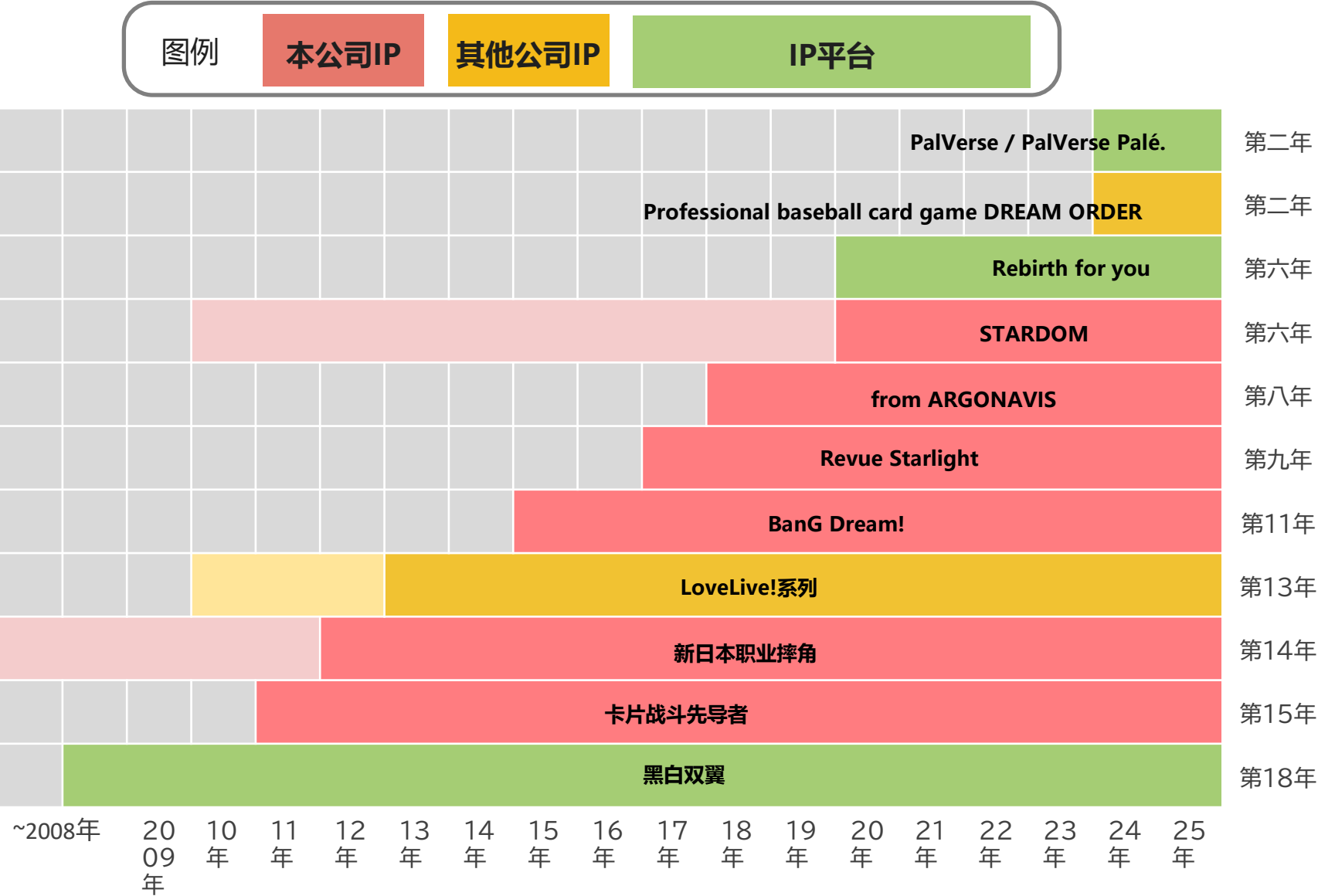
股东回报

- 在中长期提高企业价值的前提下，我们将继续稳定减少10%或更高的派息率作为指导。

Appendix

主要IP的持续年数

※其他公司的IP仅发布许可证名称



FY25 营业收入顶级内部IP (*1)



*1根据本公司集团营业收入的公司内部统计数据制作
对于重复的IP,记录在两个IP的销售中

*2 FY25的营业收入超过100亿日元的IP

*3 FY25的营业收入超过40亿日元的IP

本公司为提高业务运营效率，将对组织内的部门编制进行调整。

2026年6月期以后的体制如下表所示。

Bushiroad单位*	BI单位	直播娱乐单元	MD单元	媒体内容单位	运动单位
• Bushiroad Inc. • Bushiroad Asia Inc.	• Bushiroad International Pte. Ltd. • Bushiroad USA Inc. • GORIN TECHNICAL INDUSTRY (MALAYSIA) SDN. BHD. • WORLD CARD PRODUCTS (SINGAPORE) PTD. LTD.	• Bushiroad Music • Theater company HIKOSEN	• Bushiroad Creative	• Bushiroad Works • Bushiroad Move • gamebiz, Inc.	• New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd • New Japan Pro-wrestling of America, Inc. • STARDOM, Inc.
- 交易卡游戏 (TCG) - IP开发 - 组内许可运营 - 手机游戏 - 主机游戏	- 集换式卡片游戏 (TCG) 的英文版	- 音乐演唱会 - 音乐包装、发行 - 舞台、面具播放 - 音乐剧 - 音乐版权	-商品 -手办 -扭蛋玩具 -健康食品玩具的销售	- IP开发 - 书籍，电子书 - 广告代理商 - 声优事务所 - 影像、收音机、音响 - 配给 - 信息网站	-职业摔角商品的策划和销售 -职业摔角表演 - 计划和销售

* 从FY26开始，我们将继续披露TCG和数字游戏业务 (手机游戏・主机游戏) 的销售情况。

<IP平台型TCG>

黑白双翼

(无“黑白双翼”这一作品)



将不同的 IP 制作成卡牌商品
不同的IP粉丝可以使用相同的规则进行战斗

IP

本月发售商品	下月发售商品	下下个月发售商品
Detective Opera Milky Holmes	Revue Starlight	BanG Dream!
		
Detective Opera Milky Holmes	Revue Starlight	BanG Dream!

※1

<本公司IP原创TCG>

卡片战斗先导者



原创IP “卡片战斗先导者”
继续推出

IP

本月发布的产品	下个月销售商品	下下个月销售商品
卡片战斗先导者	卡片战斗先导者	卡片战斗先导者
		
BT01 [Fated Clash]	BT02 [Illusionless Strife]	BT03 [Dimensional Transcendence]

※1

※2

※1与实际销售日程不同。※2还推出了部分合作商品。



BanG Dream!是新一代女子乐队项目，包括动画、游戏、漫画、声优的现场直播等各种媒体组合。这是在众多音乐类动画内容中，担任角色配音的声优们实际演奏乐器进行现场直播的模式的前驱，其特点是在TV动画、游戏、漫画中的角色成长的同时，还可以通过现场直播和音乐软件欣赏乐队的真实成长。

TCG单元

数字内容单元※

直播娱乐单元

MD单元

附加单元



卡片商品



数字游戏



TV动画



现场活动



CD・Blu-ray



各种商品



分销

在群组内快速运行的一站式媒体组合



利用专有技术和联盟推广整个集团

交通广告

SNS、WEB广告

TVCM

展示活动、发布会

发布

充分利用基于IP开发经验的“创造力(想法)”和“促销能力”，
通过加强作为“平台公司”的地位，通过与其他公司的IP合作提高IP的价值，
我们的目标是在娱乐市场中展示进一步的存在并实现货币化。



免责声明

本资料是根据制作资料时本公司所掌握的信息制定的，并不是本公司承诺实现的内容。

此外，本资料中包含未经独立注册会计师或审计法人审计的基于以往财务报表或计算文件的财务信息，以及不基于财务报表或计算文件的控制数据。请知悉。