



FY2024
2024年6月财年
全年决算说明资料
株式会社Bushiroad
证券代码：7803
2024年8月13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。

目录

- 2024年6月财年 第4季度 决算概要
- 2024年6月财年 业绩亮点
- 2025年6月度 业绩预测
- 各单元热门话题
- 附录

2024年6月财年 第4季度 决算概要

Quarter (Unit: ¥mn)	FY2024 4Q (①)	FY2023 4Q (②)	+ / - amount ① - ②	Year to date (Unit: ¥mn)	FY24 full year (③)	FY23 full year (④)	+ / - amount ③ - ④
Net sales	13,404	13,642	▲238	Net sales	46,262	48,799	▲2,536
Gross profit	4,689	5,174	▲485	Gross profit	15,401	16,906	▲1,504
SG&A expenses	3,878	3,826	+52	SG&A expenses	14,519	13,520	+998
Advertising expenses +Promotion expenses	1,565	1,490	+74	Advertising expenses +Promotion expenses	5,282	5,351	▲68
R&D expenses	276	399	▲123	R&D expenses	1,513	852	+660
Operating profit	811	1,348	▲537	Operating profit	882	3,385	▲2,503
Operating profit rate	6.1 %	9.8 %	▲3.8 Pt	Operating profit rate	1.9 %	6.9 %	▲5.0 Pt
Ordinary profit	1,244	1,813	▲569	Ordinary profit	1,898	4,503	▲2,605
Ordinary profit rate	9.3 %	13.3 %	▲4.0 Pt	Ordinary profit rate	4.1 %	9.2 %	▲5.1 Pt
Quarterly net profit attributable to owners of parent	830	807	+22	Net profit attributable to owners of parent	804	2,050	▲1,245

2024年6月财年
第4季度
概況

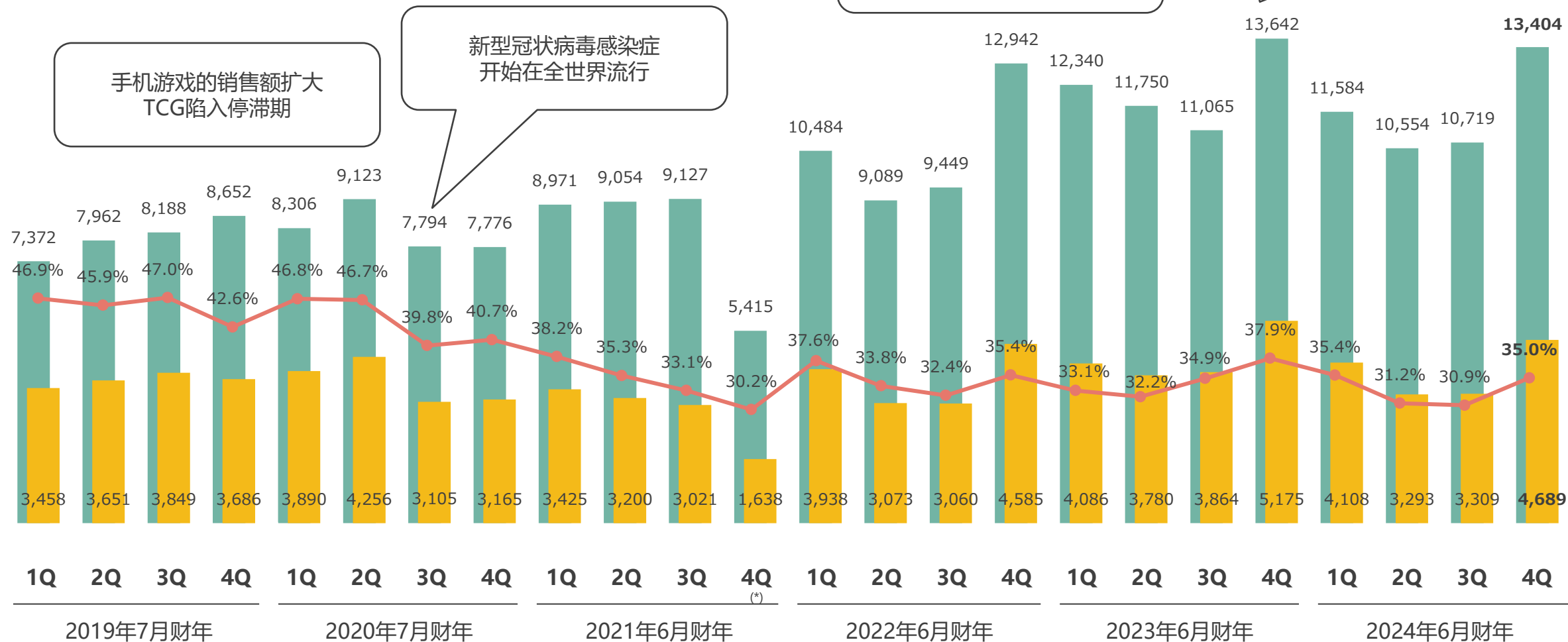
- ・ TCG单元的各品牌有升有降，但总体走势稳健。
- ・ 受数字内容单元持续走低的影响，销售额和利润均比上年减少。
- ・ 音乐娱乐单元的BanG Dream!项目的Live活动走势强劲，全年和季度的销售额均创下了历史新高。
- ・ MD单元的音乐商品、MD商品、手办商品分别走势强劲，全年和季度的销售额均创下了历史新高。
- ・ 运动单元的新日本职业摔角・STARDOM均走势稳健。
- ・ 在非经营利润中计入了因汇率变动产生的汇兑收益330百万日元。

* 本资料中对事业计划的进展表述：强劲 > 顺畅 > 稳健 > 走软 > 走低

季度 合并业绩走势 - 销售额 · 销售额总利润 · 毛利率

(百万日元)

- Net sales
- Gross profit
- Gross Profit Rate

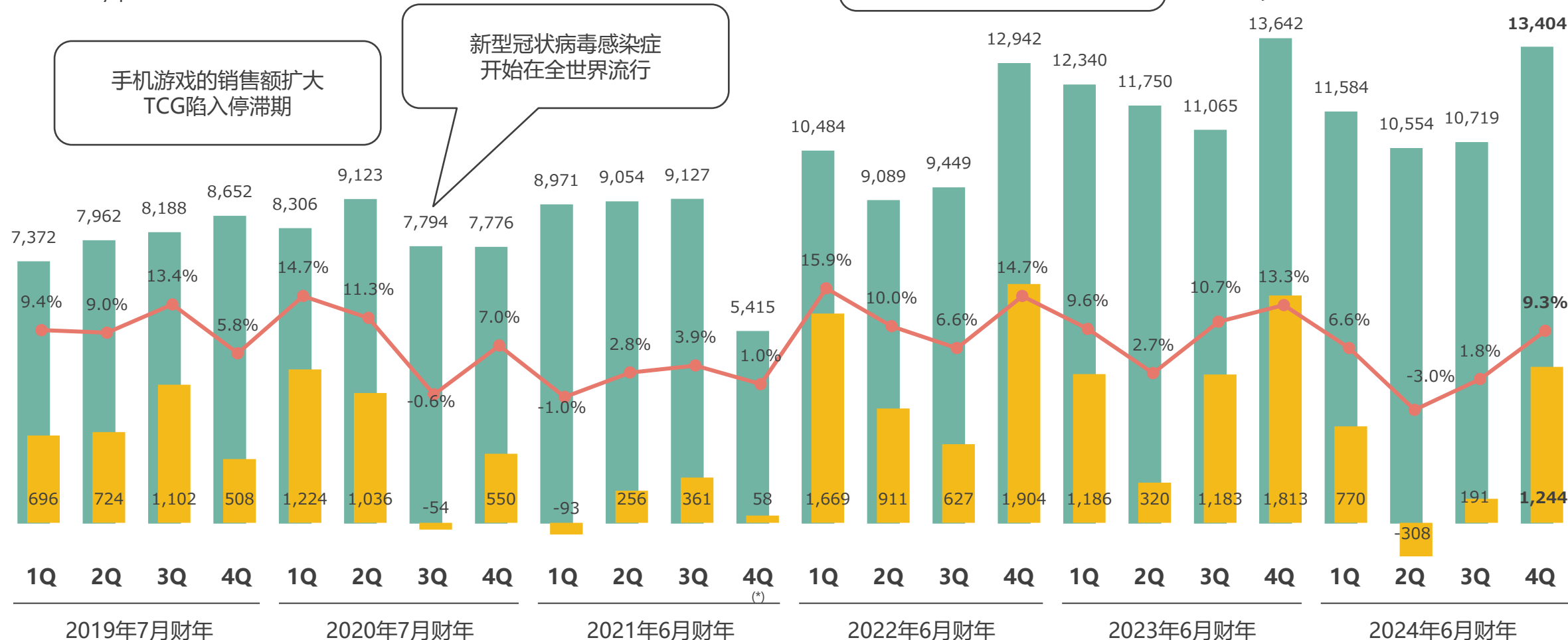


* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

季度 合并业绩走势 - 销售额 · 经常利润 · 经常利润率

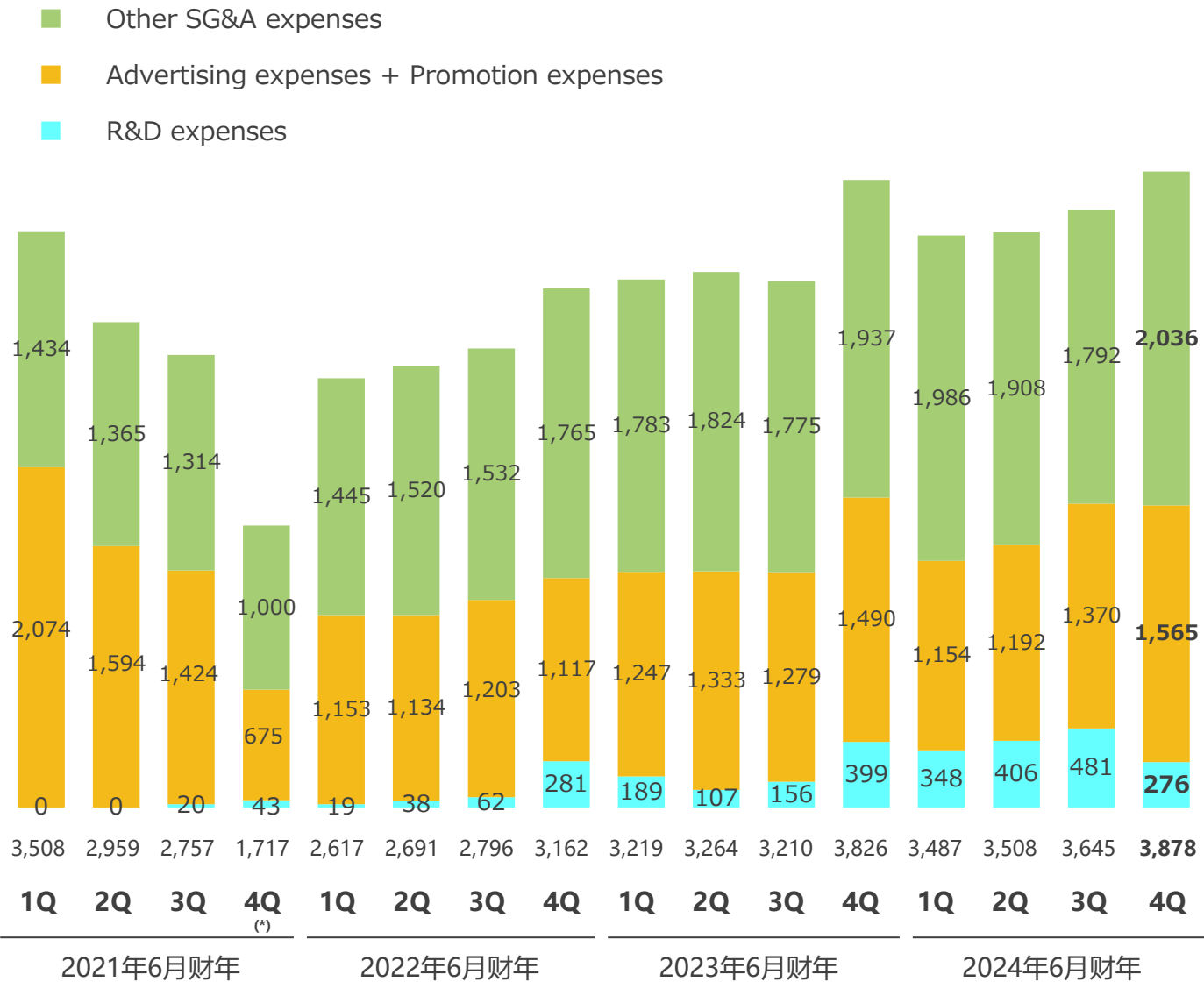
(百万日元)

- Net sales
- Ordinary profit
- Ordinary profit rate



* 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)



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

SG&A expenses	3,878	百万日元	YoY +52 百万日元
Advertising expenses + Promotion expenses	1,565	百万日元	YoY +74 百万日元
R&D expenses	276	百万日元	YoY ▲123 百万日元

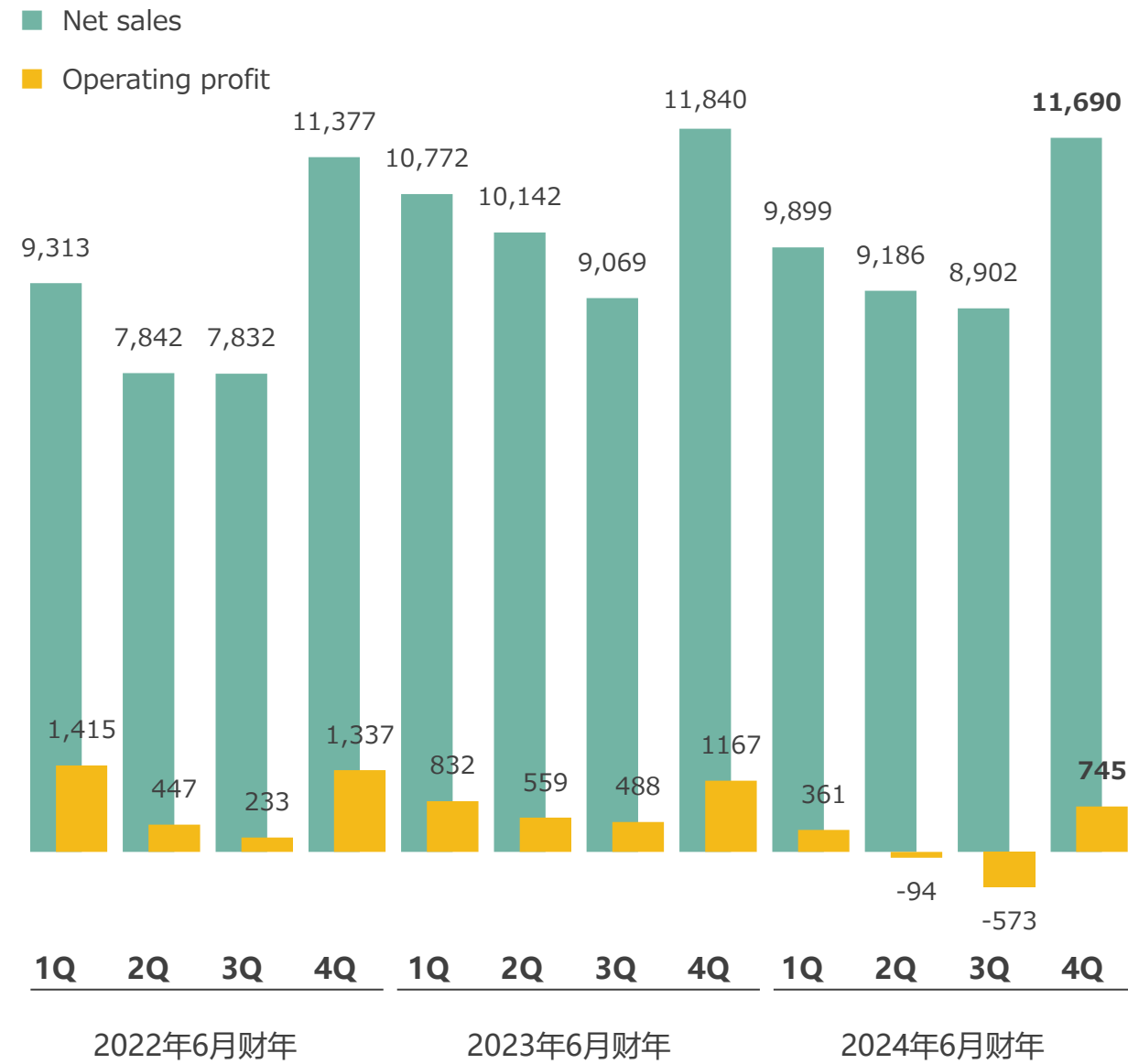
“Professional baseball card game DREAM ORDER” 的宣传活动和 “Bushiroad EXPO 2024” 等海外活动的大力投入，故广告宣传费和促销费有增加趋势。

随着海外活动数量的增加，业务委托费等其他销售管理费也有所增加。

FY25 第1季度之后的预期

- 预计FY25的销售管理费与FY24保持同等水平
- FY25将进行数字游戏开发，因此预计研发费与FY24保持同等水平（参见本资料25P）

(百万日元)



娱乐业务

2024年6月财年 第4季度

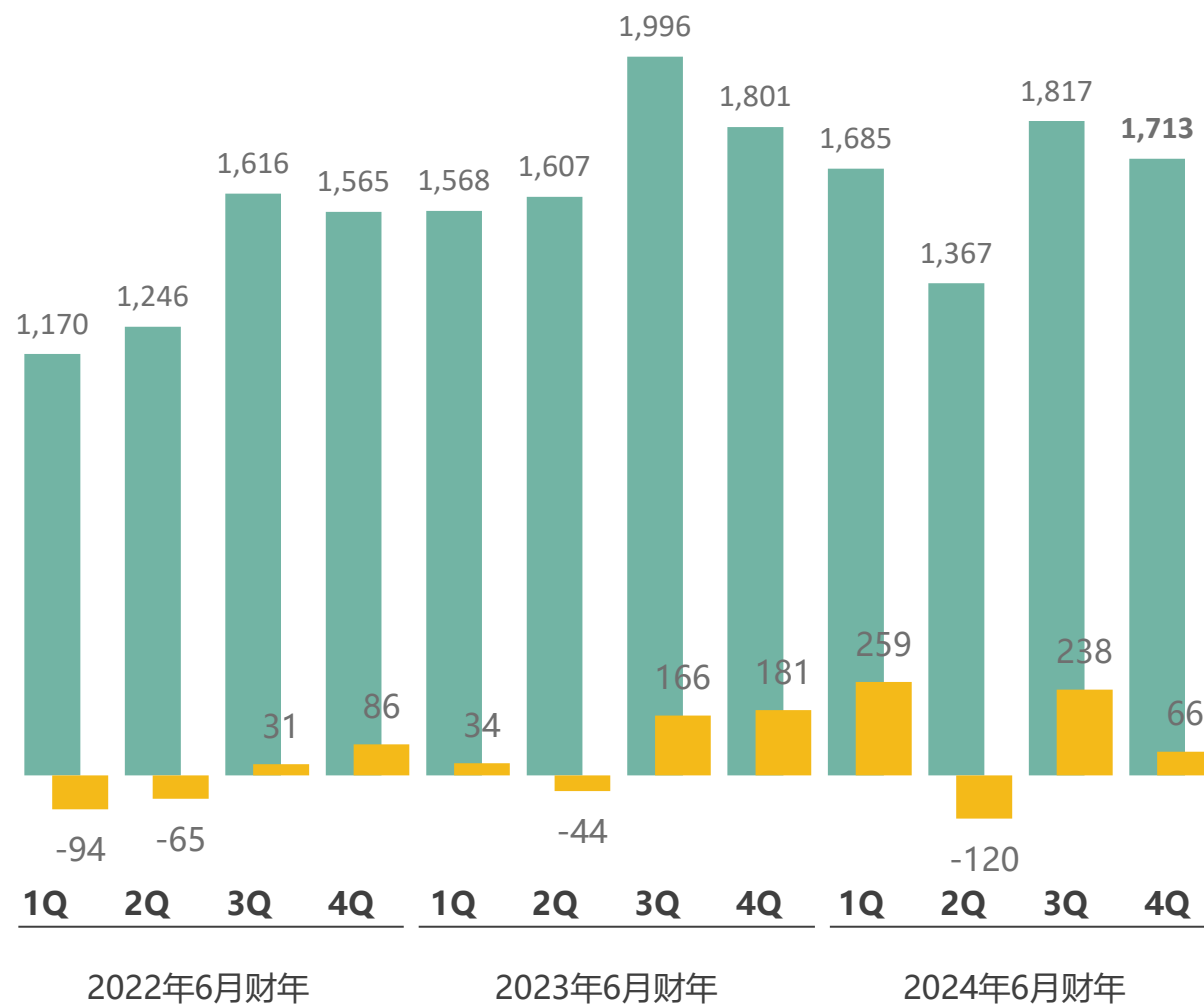
Net sales	11,690	百万日元	YoY ▲150 百万日元
Operating profit	745	百万日元	YoY ▲422 百万日元

TCG单元的走势**稳健**，
加上音乐娱乐单元、MD单元的走势**强劲**，
因此销售额和经营利润均比上季度有所增加。

数字内容单元走低，销售额和经营利润均比上年同期有所减少。

(百万日元)

■ Net sales
■ Operating profit



运动业务

2024年6月财年 第4季度

Net sales **1,713** 百万日元 YoY ▲ 87 百万日元

Operating profit **66** 百万日元 YoY ▲ 115 百万日元

整体来看，新日本职业摔角与STARDOM在美国举办了赛事，走势**稳健**。

STARDOM的重整工作仍需一些时间，与去年同期相比，销售额和利润均有所下降。

季度 各单元销售额走势

(百万日元) ■ 其他

■ 运动单元

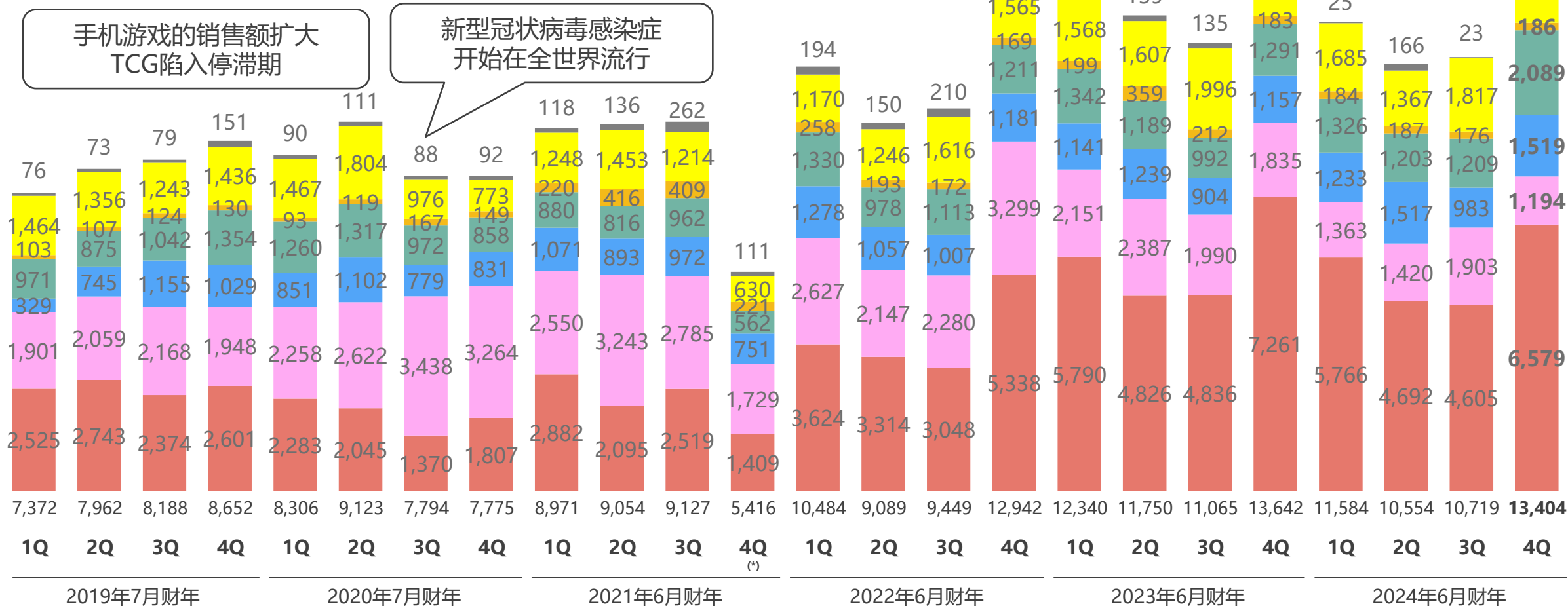
■ 附加单元

■ MD单元

■ 直播娱乐单元

■ 数字内容单元

■ TCG单元



* 2021年6月财年为11个月非常规决算，故第4季度为2个月。

2024年6月财年 业绩亮点

TCG单元

- “卡片战斗先导者” 开始推出新系列，致力吸引新群体
- “黑白双翼” 发布简体中文版
- “Shadowverse EVOLVE” 有走软趋势
- “Professional baseball card game DREAM ORDER” 于2024年4月开始发售
- 通过与开发公司的资本业务合作，以及将海外制造工厂转为合并子公司，强化了TCG的价值链，为FY25及以后的扩展奠定了坚实基础。

数字内容单元

- 受市场状况影响，着重于调整组织架构以缩小亏损。
- 在移动游戏领域，关闭了5款游戏，另有1款游戏移交他方运营，精简了运营规模。
- 发布了6款主机游戏

音乐娱乐单元

- 全年销售额创下历史新高
- BanG Dream!项目的新乐队 “MyGO!!!!!” 和 “Ave Mujica” 在国内外都广受欢迎，走势强劲
- 2024年6月发布将D4DJ项目托管给Donuts Co. Ltd.

MD单元

- 全年销售额创下历史新高
- 2023年8月启动了作为全球爆款的核心手办品牌 “PalVerse” ，开发体系的完善和权利的取得均进展顺畅
- 借助中国粉丝应援活动的热潮，开拓海外销售，走势强劲
- BanG Dream!项目的新乐队 “MyGO!!!!!” 和 “Ave Mujica” 广受欢迎，Live的谷子商品的收益表现稳定

附加单元

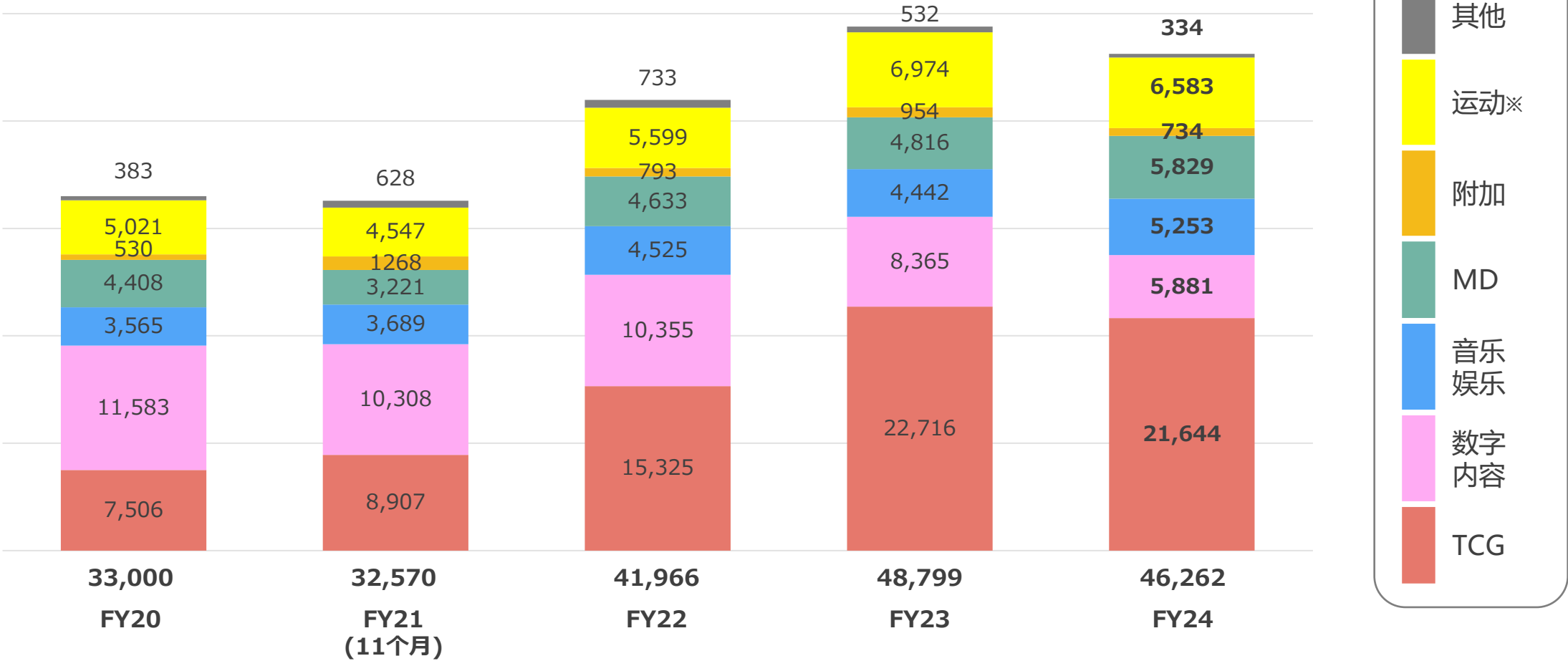
- 代理商事业 负责自家及其他公司多项大型活动，走势稳健
- 积极参与并投资动画制作委员会，获得TCG和周边商品的商品化权、声优、音响等劳务
- 开始运营从事网红营销的网络平台 “インフルエンジン”

运动单元

- “新日本职业摔角” 和 “STARDOM” 均走势稳健
- New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd 和 Bushiroad Fight均进行了体制变更，更换了社长。
- 2024年6月28日Bushiroad Fight从Bushiroad Inc.的合并子公司成为 New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd的合并子公司，同日更名为STARDOM, Inc.

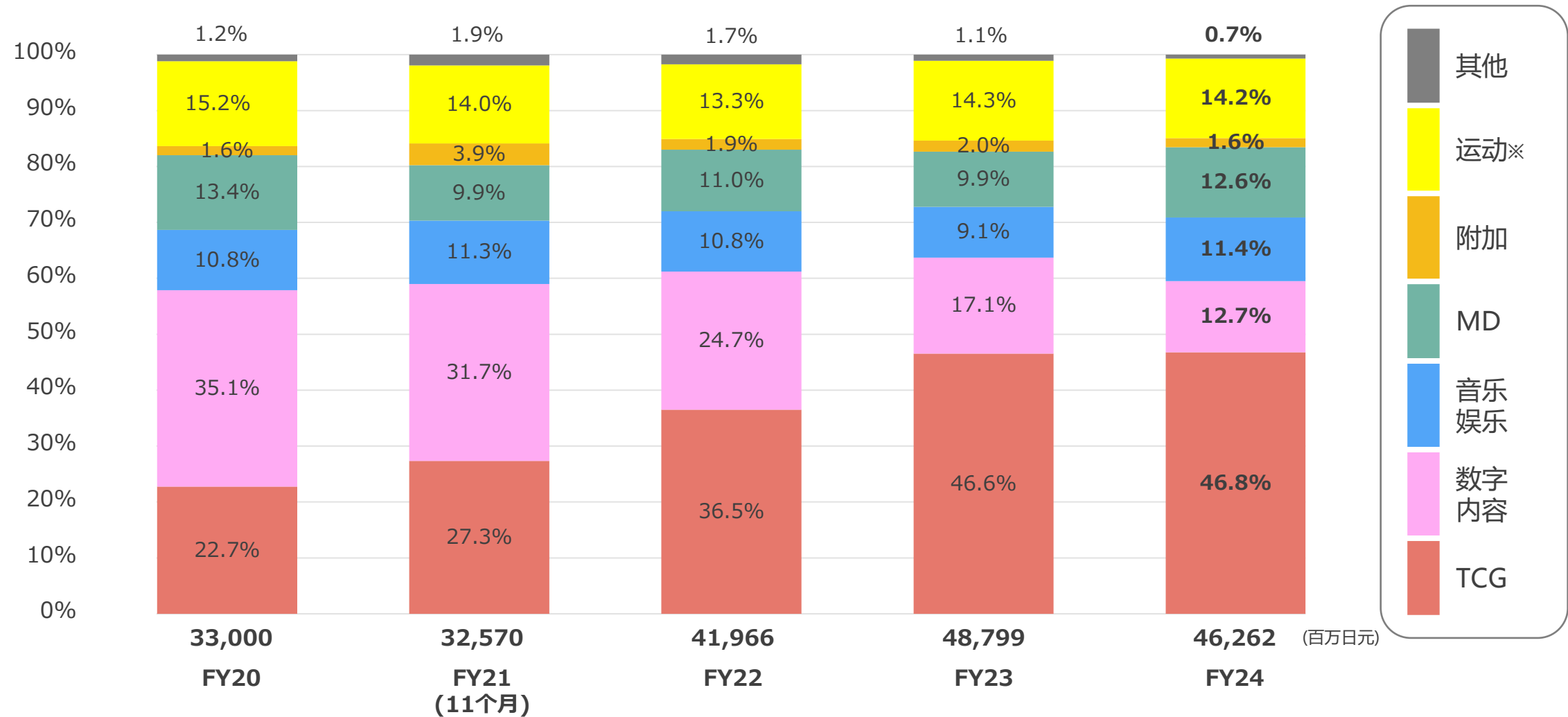
各单元销售额走势

(百万日元)



※从2024年6月财年起，“运动&保健单元”更名为“运动单元”。

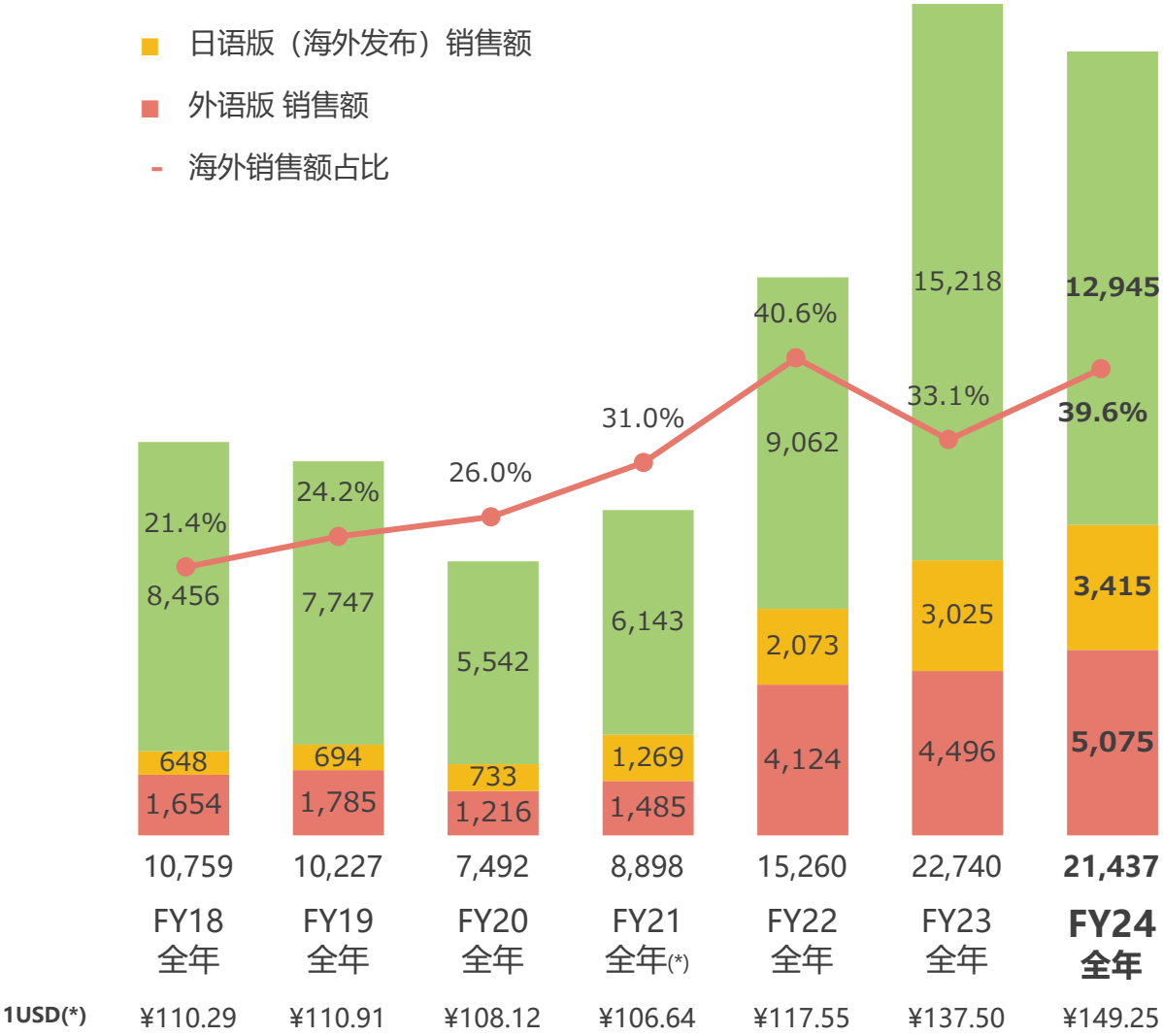
各单元销售额占比走势



※从2024年6月财年起，“运动&保健单元”更名为“运动单元”。

(参考) TCG的国内・海外销售额占比

(百万日元) ■ 日语版（国内发布）销售额
■ 日语版（海外发布）销售额
■ 外语版 销售额
- 海外销售额占比



为应对日本动漫及TCG的海外市场的扩展，积极推进TCG业务的全球布局。

FY23开始发售“卡片战斗先导者”简体中文版、FY24开始发售“黑白双翼”简体中文版。以东南亚地区为主发布日语版商品，以北美地区为主发布英语版商品。

外语版的销售额和占比均有所增加。（考虑到汇率差，从基本持平到微增）

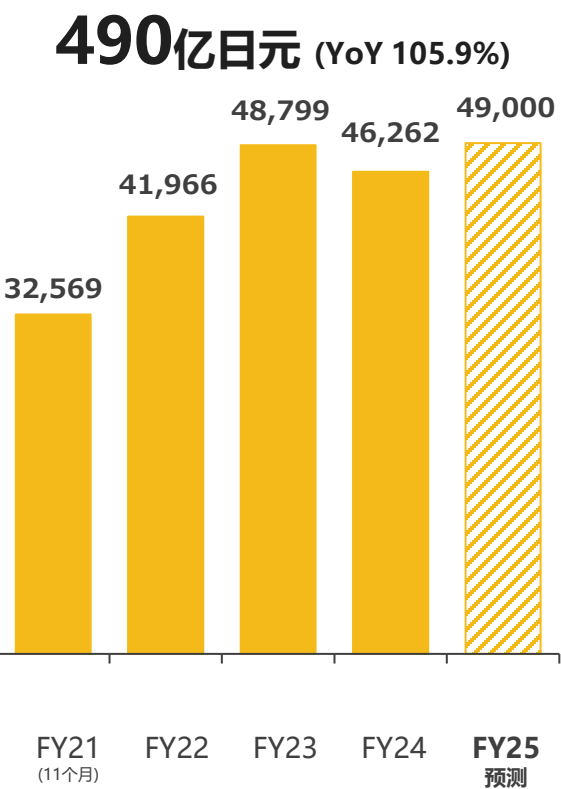
FY25的发展
新TCG游戏在日本的销售额占比大，预计国内销售额将大增。

* 外语版为英语版和中文版的合计。海外销售额为日语版（海外发布）和外语版的合计。
* 2021年6月财年为11个月非常规决算。
* 记载数据参考期中平均汇率。

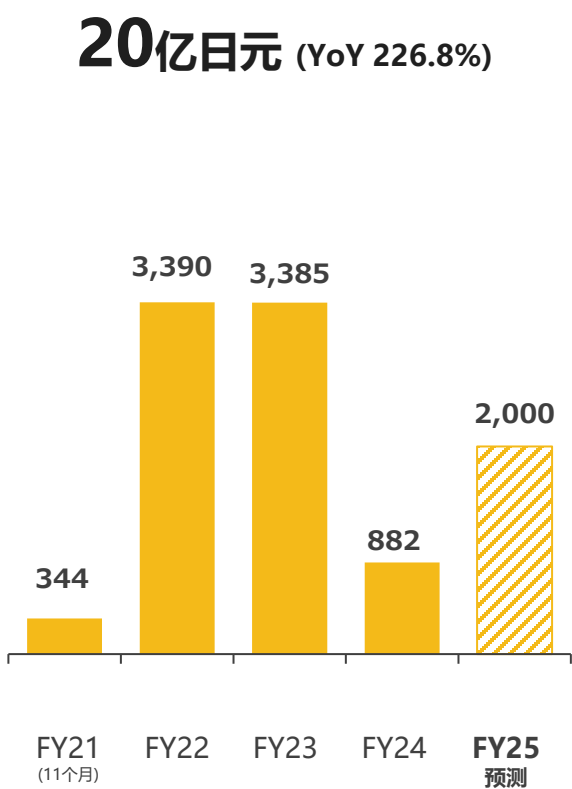
2025年6月财年 业绩预测

- 预计以TCG单元为核心的销售额将有所增加。
- 尽管研发费用将与FY24持平，但由于手机游戏的运营精简化在FY24基本完成，加之FY24开发的主机游戏将陆续发售，预计**内容单元的亏损将有所收窄**，并实现同比利润增长。

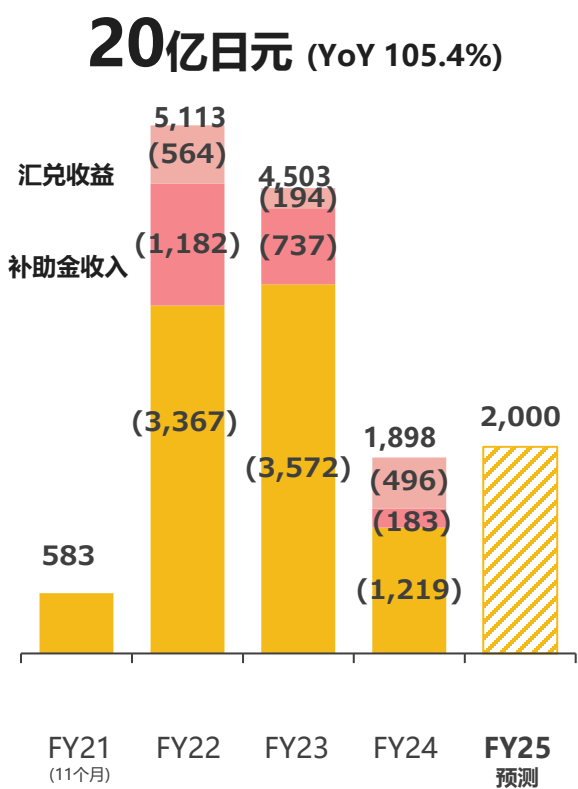
Net sales



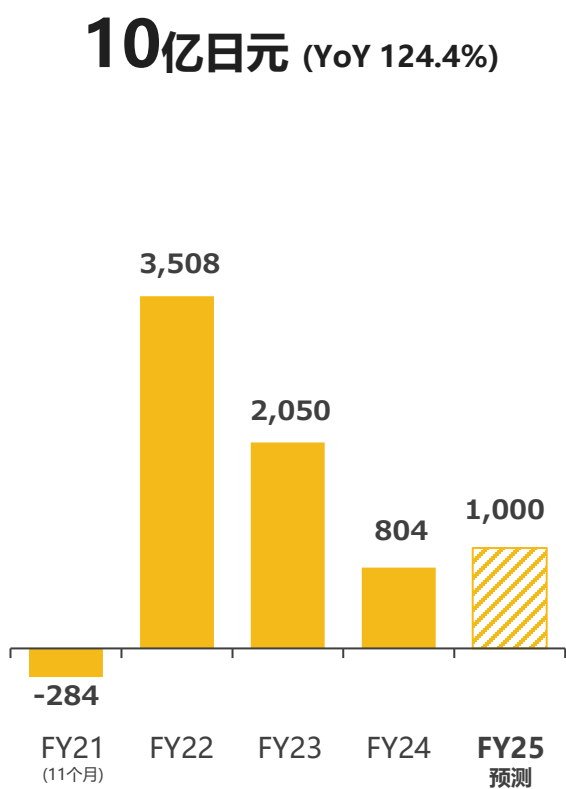
Operating profit



Ordinary profit



Attributable to owners of parent
Net Profit



(单位: 百万日元)

本公司于2024年 8 月13日召开的董事会上，决议修改股息政策。

我们认为，持续稳定的分红对公司发展至关重要，因此决定充实股东资本，稳固并加强财务基础，同时积极投入成长型投资，并结合业绩情况，持续进行稳定的利润回报。

因此，2024年6月期的每股股息将与2023年6月期持平，确定为每股4.5日元。
2025年6月期的每股股息也预计为4.5日元。

	2023年6月财年 实际股息	2024年6月财年 预期股息	2024年6月财年 已确定股息	2025年6月财年 预期股息
基准日	2023年6月30日	2024年6月30日	2024年6月30日	2025年6月30日
每股股息	4.5日元	4.5日元	4.5日元	4.5日元

本公司于2024年8月13日召开的董事会会议上决意，撤回2023年8月14日发布的中期经营计划，特此公告。

1 撤回中期经营计划的原因

本公司集团于2022年8月12日发布了为期四年的中期经营计划，并在2023年8月14日对部分计划指标进行了调整，积极推进计划的实现。然而，由于市场竞争进一步加剧，本公司对数字内容单元中的手机游戏业务进行了缩减。同时，主机游戏业务仍在进行前期开发费用的投资，尚未发售的游戏占据多数，因此前景难以准确预测。在此情况下，本公司判断难以实现计划指标，因此决定撤回中期经营计划。

2 关于今后的计划

本公司将继续加强集换式卡牌游戏业务，并推进全球扩展战略，同时作为IP开发商持续开展业务。

在2025年6月期（2024年7月1日～2025年6月30日），我们将对未来的市场环境进行评估，并重新审视公司的业务构成。随后，我们将重新制定新的中期经营计划，并予以公布。

此外，“业务计划及成长潜力的相关事项”预计将于2024年9月公布。

各单元热门话题



为进一步扩大“卡片战斗先导者”的知名度而开展各种措施

“卡片战斗先导者”已成为拥有超过14年历史的自主IP。
从FY24起，为了进一步推高“卡片战斗先导者”的知名度，我们正在开展吸引以年轻群体为主的新玩家的游戏行动。

● 2024年7月起TV动画新系列正在播出

从2024年7月起每周六早上8点播出TV动画片《卡片战斗先导者 Divinez Season2》。

主角的声优继前作之后仍由Kis-My-Ft2的宫田俊哉担任，片头曲则是由2.5次元偶像组合“すとぷり”担当，旨在吸引**年轻人群**和**女性**玩家的兴趣。

我们推出了收录动画中出现卡片的商品，以吸引那些因为动画而感兴趣的玩家。



● 在《月刊コロコロコミック》上持续连载

从2023年12月起在月刊コロコロコミック上连载的《卡片战斗先导者 Skyride》，如今仍在备受好评并继续连载中。

在2024年6月发售的《月刊コロコロ》7月刊上，收录了包含**54张卡片**的整副卡组，从漫画到TCG形成导线，努力让更多玩家能够体验游戏。



FY25 将在现有TCG的基础上，增加多款新TCG，预计将增加销售额和利润

●FY25 新推出TCG的预期

FY25上半年推出2款新商品，下半年预定也将有多款商品发布（未公开）

hololive OFFICIAL CARD GAME

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



2024年9月20日发售
スタートデッキ
「ときのそら&AZKi」



2024年9月20日发售
ブースターパック
「ブルーミングレディアンズ」

The Quintessential Quintuplets Card Game

(1年内发售4款补充包商品)



2024年10月18日发售
スタートデッキ
中野 一花/中野 二乃/中野 三玖
/中野 四葉/中野 五月



2024年10月18日发售
ブースターパック vol.1

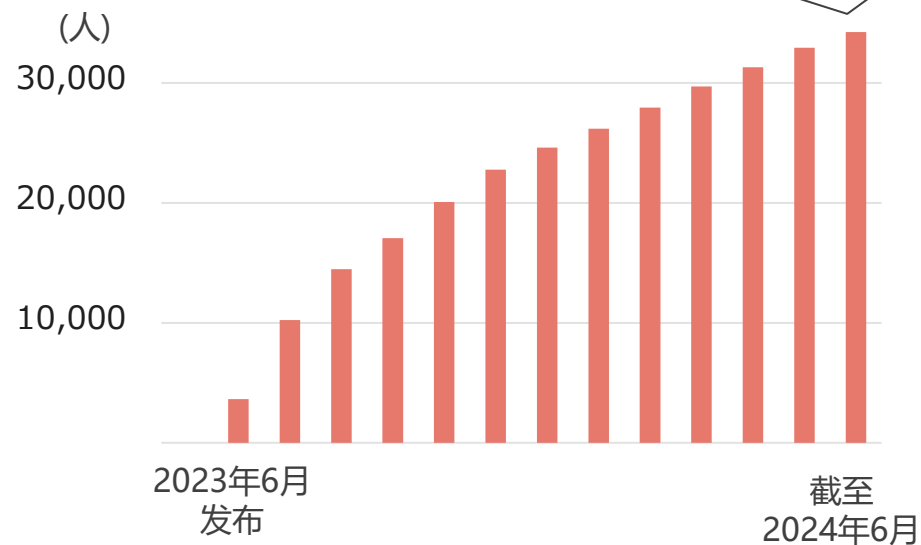
●FY25 现有TCG的预期

以增长销售额为目标，同时考虑到预测**日元升值趋势**等风险，故按**保守数据**预测业绩

● 致力于海外市场的拓展

- 在Bushiroad EXPO 2024等**40多场国际活动**上举办TCG大赛和教学指导。
- 参加本公司的TCG活动和大赛时需要注册的应用软件“BUSHI NAVI”的英语版注册人数**突破34,000人**※截至2024年6月30日
(国内海外合计突破10万人※截至2024年6月30日)
- 从2024年1月起, 开始发售主力商品之一黑白双翼的**简体中文版**。

截至2024年6月“BUSHI NAVI”英语版的
注册人数突破34,000人!



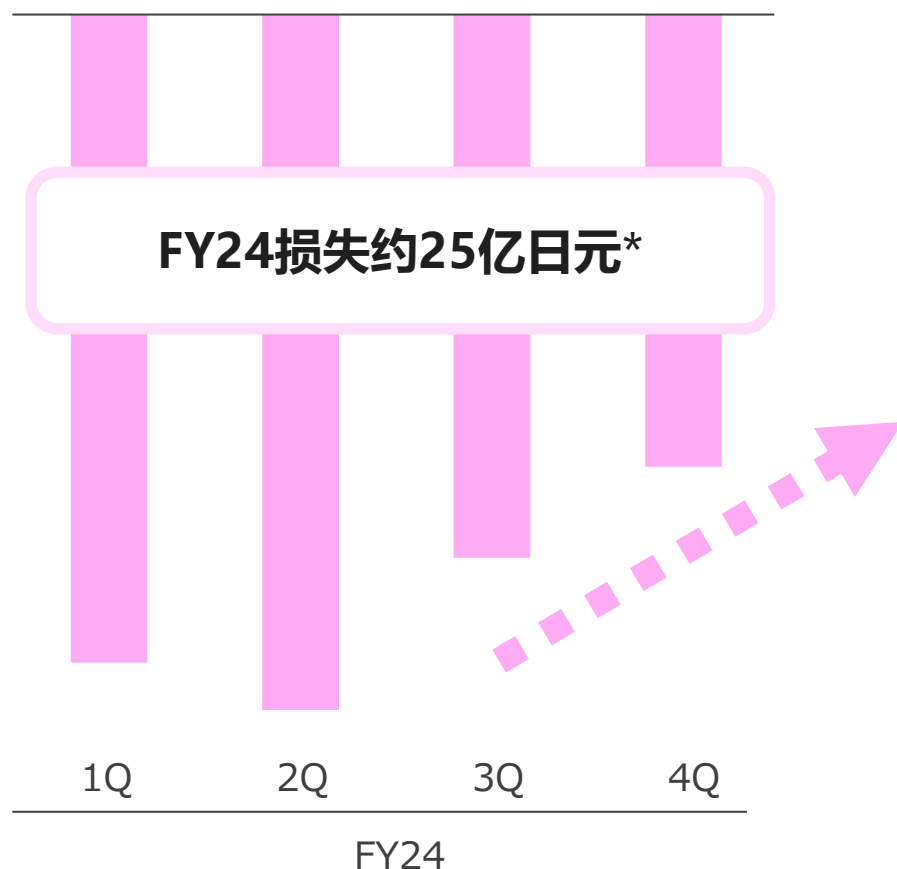
● 强化制造和开发体制

随着TCG品牌数量的增加和全球拓展, 为了能**稳定发售高质量TCG**, 我们与各相关公司结成了资本关系并强化了合作关系。

2024年1月 与YUHODO Inc. (游戏系统的开发公司) 开展资本业务合作

2024年4月 取得Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd (英语版TCG的印刷公司) 的股份, 收归为合并子公司

通过调整FY24的手机游戏运营，逐步改善收益。



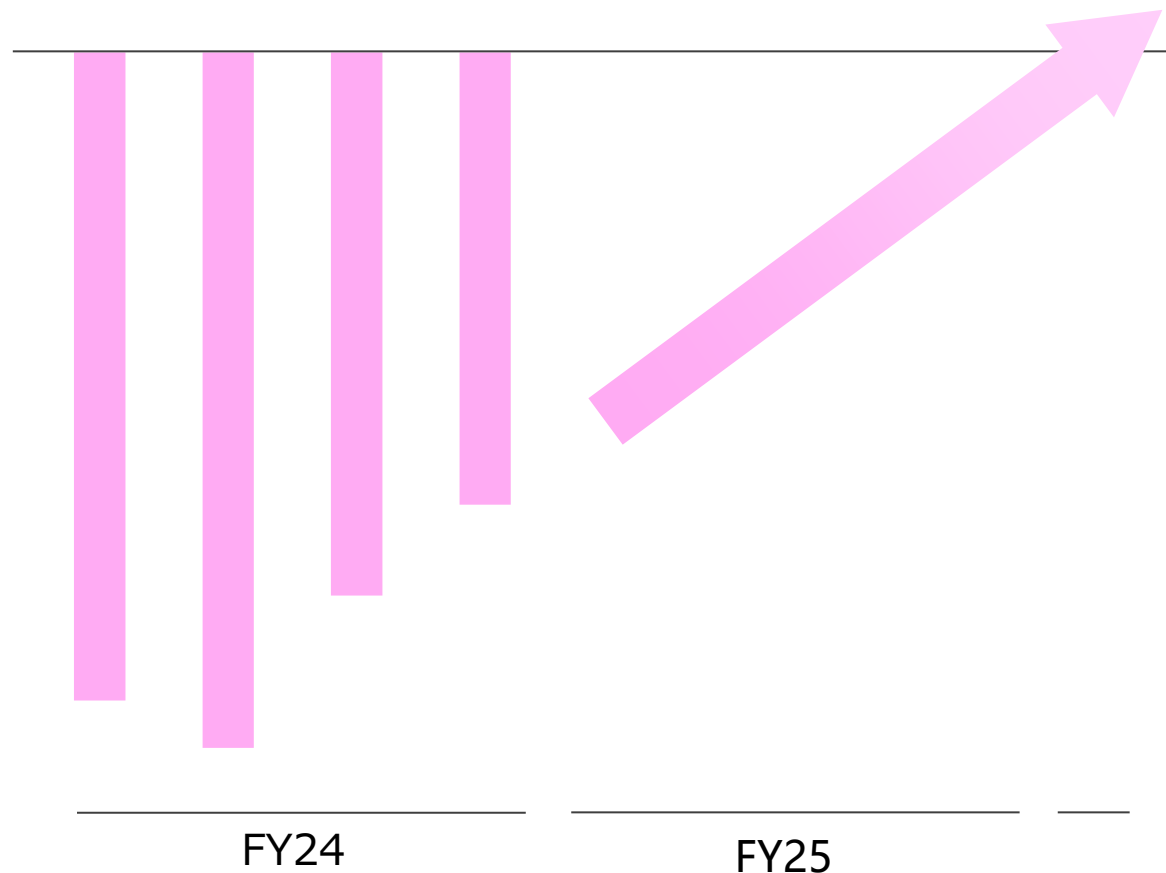
我们于FY24期间，**关停了5款手机游戏**，
并宣布将1款手机游戏的运营托管给第三方，积极推进运营的精简化工作。

由于以主机游戏开发费为主的研发费的增加（FY24全年 + 约7亿日元）以及手机游戏运营体制变更时产生临时费用，FY24全年出现了约25亿日元的赤字幅度，
但从FY24全年总体来看，**赤字幅度呈减小趋势**。

* 各款游戏的销售额、成本，加上数字内容单元所属人工费、广告宣传费、研发费等销售管理费后计算得出的金额。

FY25 内容单元 继续缩小赤字幅度

* 从FY25起，数字内容单元更名为内容单元。



FY25的预期

- **预定研发费与FY24持平 (约15亿日元)**

- FY25发售 · FY26起发售游戏的开发费

- **通过发布主机游戏，缩小赤字幅度**

- 平均季度发布2~3款左右新游戏+
已发布游戏销售额的累积

- 预定发布大型游戏 “HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT”

- **通过FY24采取的手机游戏运营
精简化，缩小赤字幅度**

*各款游戏的销售额、成本，加上数字内容单元所属人工费、广告宣传费、研发费等销售管理费后计算得出的金额。 ※本图只是示意图，未正确反映实际数据。

FY24 BanG Dream!项目的走势顺畅 全年销售额创下音乐娱乐单元历史最高纪录!

FY24



2023年夏季播出的TV动画
《BanG Dream! It's MyGO!!!!!》
在国内外博得好评



以BanG Dream!的乐队 “MyGO!!!!!” 为主
活动和套装商品等走势强劲，
销售额创下全年最高纪录

FY25

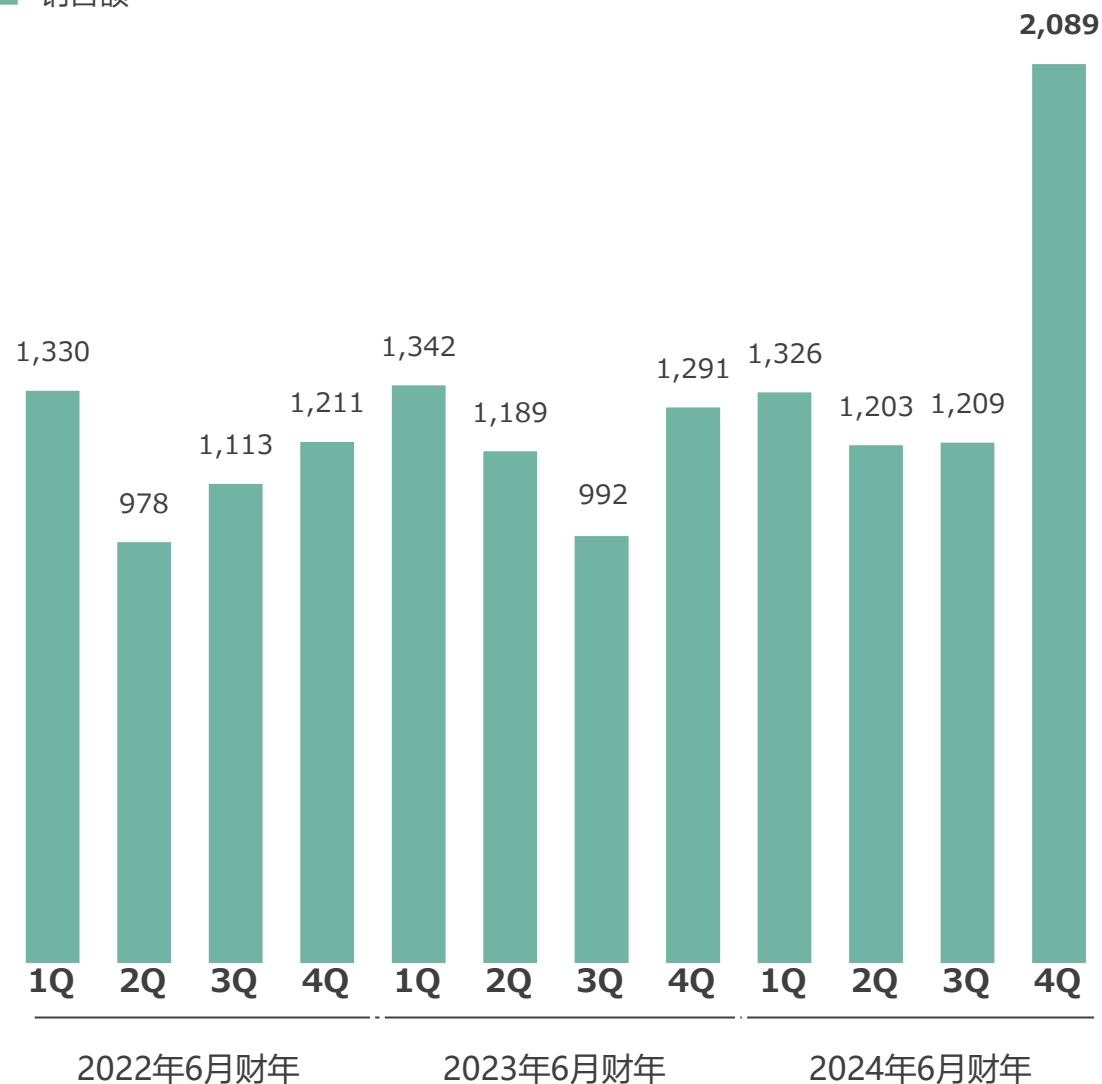
预定2025年1月播出TV动画
《BanG Dream! Ave Mujica》



**配合动画的推出
争取进一步增长**

(百万日元)

■ 销售额



销售额

2,089 百万日元 同比+798 百万日元

由于各业务领域同时展现出强劲的增长势头
FY24第4季度和FY24全年度的销售额均创下了历史新高

活动周边商品 走势强劲

- 推出了如Poppin'Party×MyGO!!!!联合演出「Divide/Unite」、Card Game Festival 2024、Roselia LIVE TOU「Rosenchor」等活动的周边商品。

徽章等MD商品 走势强劲

- 受到应援活动热潮等的影响，销量增长。

手办品牌 PalVerse 走势强劲

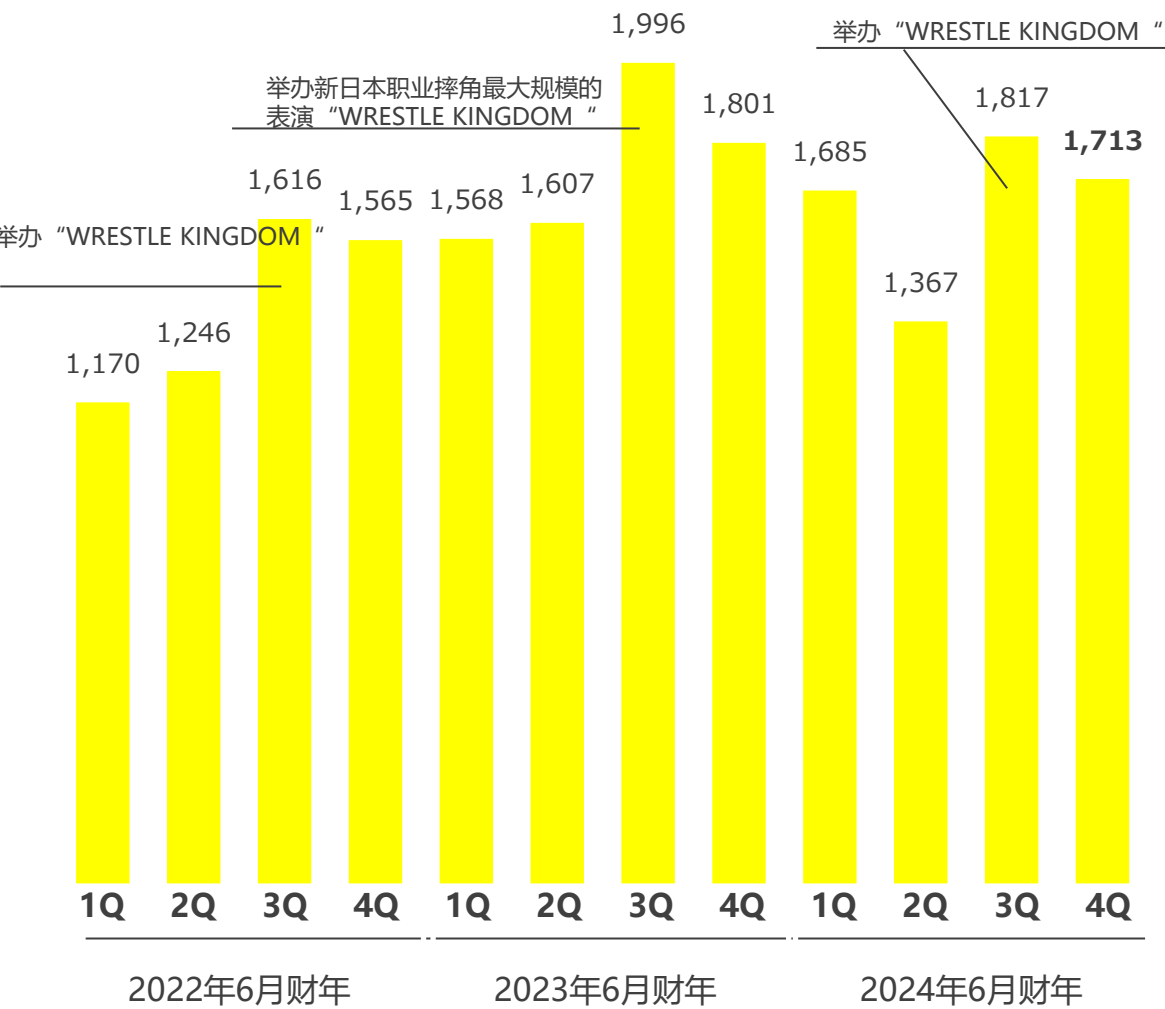
- 出货数量增加。



2024年6月28日发售 PalVerse カラフルピーチ

(百万日元)

■ 销售额



销售额

1,713 百万日元 YoY ▲87 百万日元

新日本职业摔角・STARDOM均无大规模表演，但在美国的表演等走势**稳健**

2024年6月28日， Bushiroad Fight的所有股份从Bushiroad Inc.转让给New Japan Pro-Wrestling Co., Ltd.，以强化运营体制



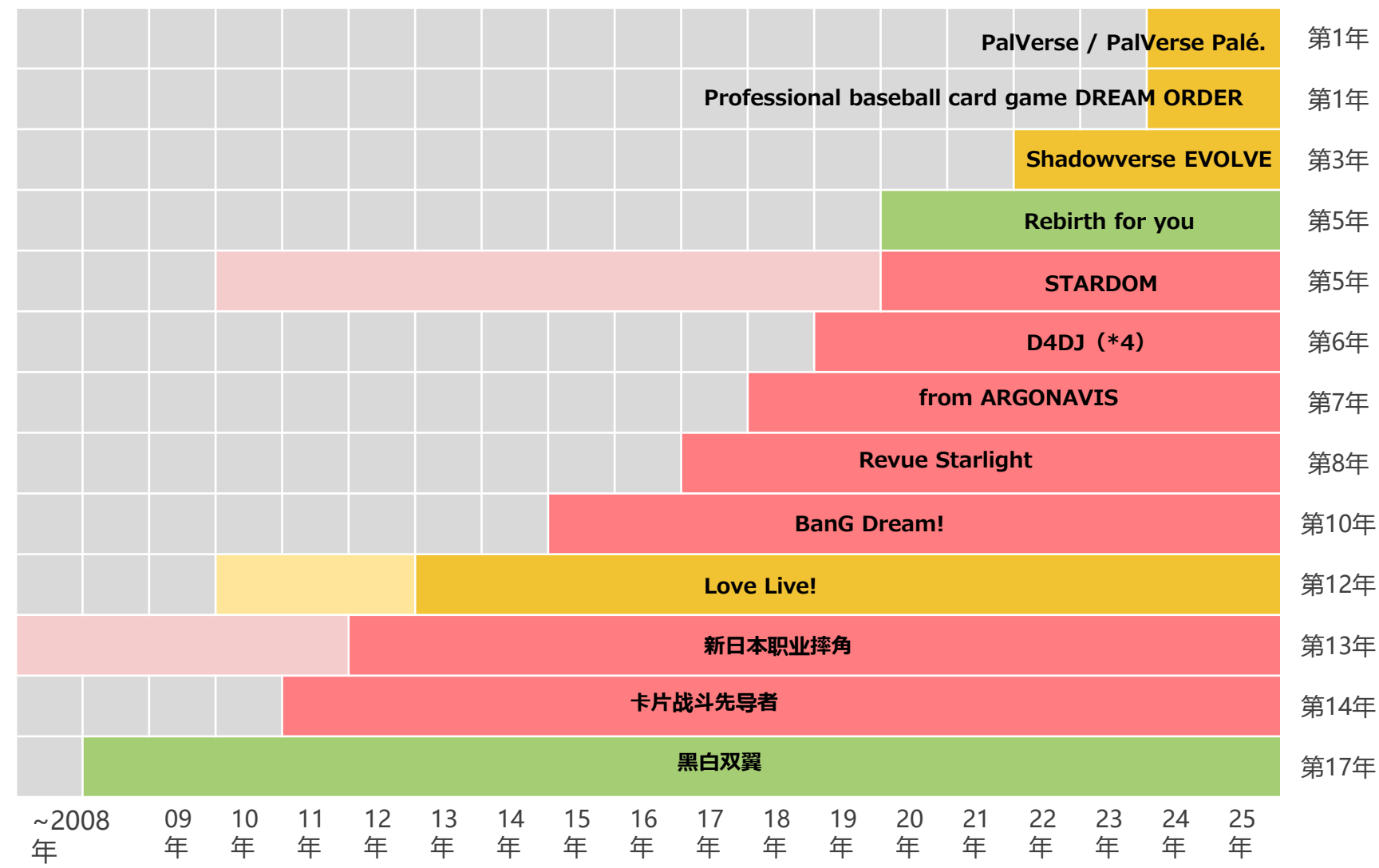
2024年4月12日（当地时间）在美国芝加哥举办“Windy City Riot” (新日本职业摔角)吸引6,028名观众



2024年4月4日（当地时间）在美国宾夕法尼亚州举办“STARDOM American Dream 2024 in the Keystone State” (STARDOM)吸引976名观众

附录

主要IP的持续年数



FY24 销售额高的IP商品(*1)

IP	分类
黑白双翼(*2)	IP平台型TCG
BanG Dream!(*3)	本公司IP
新日本职业摔角(*3)	本公司IP
卡片战斗先导者(*3)	本公司IP+原创TCG
Shadowverse EVOLVE	其他公司IP TCG
Love Live!	其他公司IP
STARDOM	本公司IP
D4DJ (*4)	本公司IP

*1 根据本公司内部的集团销售额统计数据编制重复IP按两者IP的销售额统计
*2 FY24销售额超100亿日元的IP
*3 FY24销售额超40亿日元的IP
*4 D4DJ从2024年6月20日起交由(株)DONUTS托管项目



今后预定举办和参展的主要展会和活动

8月 Gen Con

Bushiroad EXPO in New York

9月 **Bushiroad EXPO in Malaysia**

10月 SPIEL ESSEN

Bushiroad EXPO in Philippines

Bushiroad EXPO in Thailand

CICF EXPO 2024 (中国国際漫画節動漫遊戲展)

11月 **Bushiroad EXPO in Italy**

Bushiroad EXPO in Singapore

12月 **Bushiroad EXPO in Korea**

* 举办和参展计划可能有变更。

Bushiroad Fan Thanksgiving Golden Week / Bushiroad 粉丝感谢黄金周

「ブシロードファン感謝GW」開催決定!!

BanG Dream! × **カードゲーム祭 2025**

2025.04.26 SAT. - 05.04 SUN.

Coming Soon!!

©BUSHI ©BanG Dream! Project

为了表达对Bushiroad广大粉丝的谢意，决定举办2025年黄金周活动。

为了方便国内外顾客光临，将在2025年的黄金周期间集中举办MyGO!!!!!×Ave Mujica 联合演出和Card Game Festival 2025等Bushiroad的活动。



MyGO!!!!! × Ave Mujica

合同ライブ開催決定

2025年4月26日(土)・27日(日)

Kアリーナ横浜

チケット最速先行抽選申込券は下記2商品の初回生産分に封入
・2024年10月2日(水)リリース Ave Mujica ミニAlbum「ELEMENTS」
・2024年冬リリース予定 MyGO!!!!! 2nd Album

2025年4月26日・27日
在K-Arena横浜举办
MyGO!!!!!×Ave Mujica 联合演出



Card Game Festival

カードゲーム祭 2025

5/3(土・祝)、4(日) 東京ビッグサイト 南1~4ホール

※詳細は追って発表致します。

2025年5月3日・4日
在东京Big Sight 国际展示中心南1~4厅举办
Card Game Festival 2025

其他活动也在策划中

Bushiroad集团的经营理念



Intellectual **P**roperty(=知识财产)
 在本公司是指作品、动漫角色等广泛的含义。

Bushiroad集团的事业和部门

娱乐事业					运动事业
TCG单元	内容单元	音乐娱乐单元	MD单元	附加单元	运动单元
海外	BI单元	Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd			New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

※从2025年6月财年起，“数字内容单元”更名为“内容单元”。
 ※Gorin Technical Industry (Malaysia) Sdn Bhd的股份取得日期为2024年4月3日，但从2025年6月财年起才反映在业绩中。

在集团内部快速开展IP创造和成长所不可缺少的企业活动
“一站式媒体融合”。

此外，利用自身知识经验和联盟，通过全集团的“宣传推广”，进行大力传播，让IP广为人知。

这就是Bushiroad所提出的“IP开发商战略”。

BanG Dream! 项目示例



动漫、游戏、漫画、声优现场演出等各种媒体相融合的下一代女子乐队项目。

特点是在众多的音乐类动漫内容中，负责动漫角色的声优实际演奏乐器并进行演出，这是一种超前的风格，与TV动漫和游戏、漫画中的角色一起成长，同时通过演出和音乐软件，可实际感受到乐队的成长。



凭借作为IP开发商的经验，发挥“**创造力（创意）**”和“**宣传力**”，
通过与其他公司IP的合作，增强作为**提升IP价值的“平台企业”**地位，
在娱乐市场发挥更大的影响力，争取实现盈利。



著作权标识

▼卡片战斗先导者

©bushiroad All Rights Reserved.

©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST illust:Kinema citrus

©大円坊 真／小学館

▼hololive OFFICIAL CARD GAME

© 2016 COVER Corp.

▼The Quintessential Quintuplets Card Game

©Negi Haruba/Kodansha Ltd.

▼BanG Dream!

©BanG Dream! Project

▼新日本职业摔角

© New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All right reserved.

▼STARDOM

©World Wonder Ring STARDOM

免责声明

本资料是根据编制资料时本公司所获得的信息制作而成，并不表示本公司承诺实现。

另外，其中包含未经独立注册会计师或审计公司审计、基于历史财务报表或核算资料的财务信息以及非基于财务报表或核算资料的管理数据，敬请知悉。