



BUSHIROAD

**2024年6月期
第2四半期決算説明資料**

株式会社ブシロード

証券コード：7803

2024年2月13日

2024年6月期 第2四半期 決算概要

当四半期 (単位：百万円)	FY24 2Q (①)	FY23 2Q (②)	前期比 ①－②
売上高	10,554	11,750	▲1,196
売上総利益	3,293	3,780	▲487
販売管理費	3,508	3,264	+243
<small>広告宣伝費 +販売促進費</small>	1,192	1,333	▲141
<small>研究開発費</small>	406	107	+299
営業利益	-215	515	▲731
営業利益率	-2.0 %	4.4 %	▲6.5 Pt
経常利益	-308	319	▲628
経常利益率	-2.9 %	2.7 %	▲5.7 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-286	186	▲472

当期累計 (単位：百万円)	FY24 2Q (③)	FY23 2Q (④)	前期比 ③－④
売上高	22,139	24,090	▲1,952
売上総利益	7,401	7,866	▲464
販売管理費	6,995	6,483	+511
<small>広告宣伝費 +販売促進費</small>	2,346	2,580	▲234
<small>研究開発費</small>	755	296	+458
営業利益	406	1,382	▲976
営業利益率	1.8 %	5.7 %	▲3.9 Pt
経常利益	462	1,506	▲1,043
経常利益率	2.1 %	6.3 %	▲4.2 Pt
親会社株主に帰属する 四半期純利益	13	829	▲816



2024年6月期 第2四半期 概況

- ・ **ライブエンタメユニットが好調**に推移する一方、**デジタルコンテンツユニットは引き続き低調**。
- ・ TCGユニットは堅調だったものの第2四半期の売上・利益が落ち込む事業計画であったことから、グループ全体では売上・利益ともに前年同期比で下回り、**各利益項目とも見込みより低い水準で着地**。
- ・ 営業外に為替相場の変動による為替差損209百万円を計上。

第2四半期実績

第3四半期以降の展開

TCG ユニット

- ・前四半期比で売上は減少するものの、事業計画に対しては**堅調**
- ・「ヴァイスシュヴァルツ」「カードファイト!! ヴァンガード」はともに**堅調**
- ・「Shadowverse EVOLVE」は事業計画に対してやや**軟調**

- ・「カードファイト!! ヴァンガード」
2024年1月よりアニメ新シリーズが放送開始
- ・新作TCGのプロ野球カードゲーム「DREAM ORDER」
2024年4月に第1弾商品を、6月に第2弾商品を発売
- ・「Shadowverse EVOLVE」
2024年4月の2周年をターゲットに販促施策を展開

デジタルコンテンツ ユニット

- ・モバイルゲームは引き続き**低調**。一部タイトルのサービス終了を発表
- ・コンソールゲームはビジュアルノベル「GINKA」など2作品を発売。開発費先行のため赤字の状況は継続

- ・モバイルゲームからコンソールゲームへの移行を進める
- ・コンソールゲームは第3四半期に2作品を発売

ライブエンタメ ユニット

- ・音楽ライブ・音楽ソフト・音楽出版が事業計画を上回り**好調**
- ・四半期として過去最大の売上高を達成

- ・バンドリ!のバンド数の増加に伴い、音楽ライブの開催数、音楽ソフト、音楽出版の拡大に向けて取り組む

MD ユニット

- ・第1四半期に引き続き、「バンドリ!」のライブグッズやキャラクターグッズを中心に**堅調**

- ・2024年4月に金沢市にフィギュアの開発拠点となるサテライトオフィスを開業。開発ラインの増強を図る

アド ユニット

- ・イベント運営・制作等の代理店事業が貢献して**堅調**

- ・引き続きグループ事業全体の規模拡大に貢献

スポーツ ユニット

- ・新日本プロレスは端境期のため前四半期比で売上は減少するものの、事業計画に対しては**堅調**
- ・スターダムは運営体制の不備などの影響から**軟調**

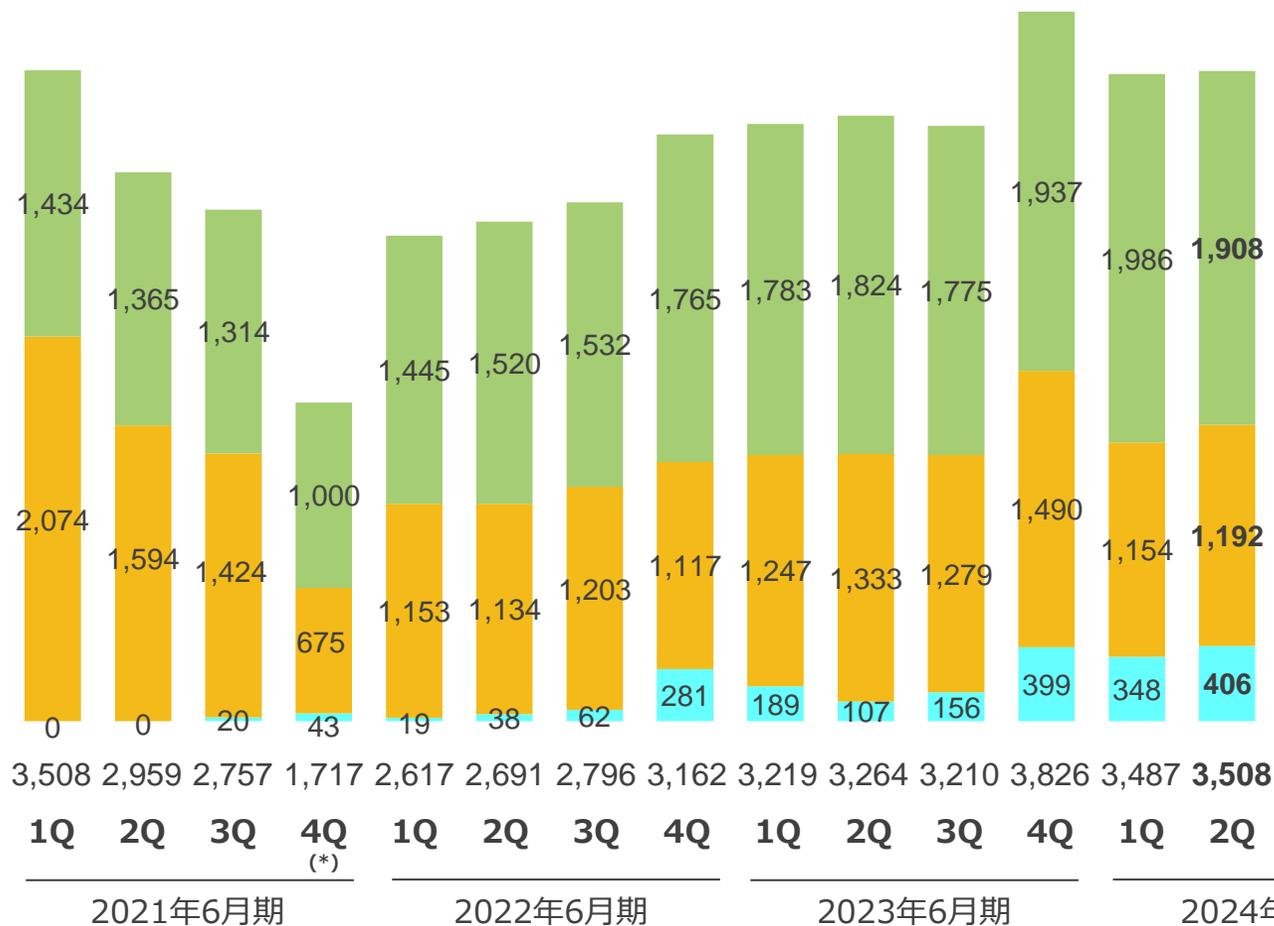
- ・新日本プロレス、「WRESTLE KINGDOM 18」を開催
- ・スターダム、運営体制の見直しを実施し、組織力の強化を図る

* 本資料における事業計画に対する進捗の表現：好調> 順調> 堅調> 軟調> 低調

四半期 連結業績推移 - 販売管理費

(百万円)

- その他の販売管理費
- 広告宣伝費+販売促進費
- 研究開発費



販売管理費	3,508 百万円	YoY +243 百万円
広告宣伝費 + 販売促進費	1,192 百万円	YoY ▲140 百万円
研究開発費	406 百万円	YoY +299 百万円

新日本プロレスのビッグマッチ「WRESTLE KINGDOM 18」など年末年始のイベントや発表会に伴う宣伝活動に、広告宣伝費・販売促進費を注力。

デジタルコンテンツユニットの開発案件の増加により研究開発費が前年同期比で引き続き増加。

下期の見通し

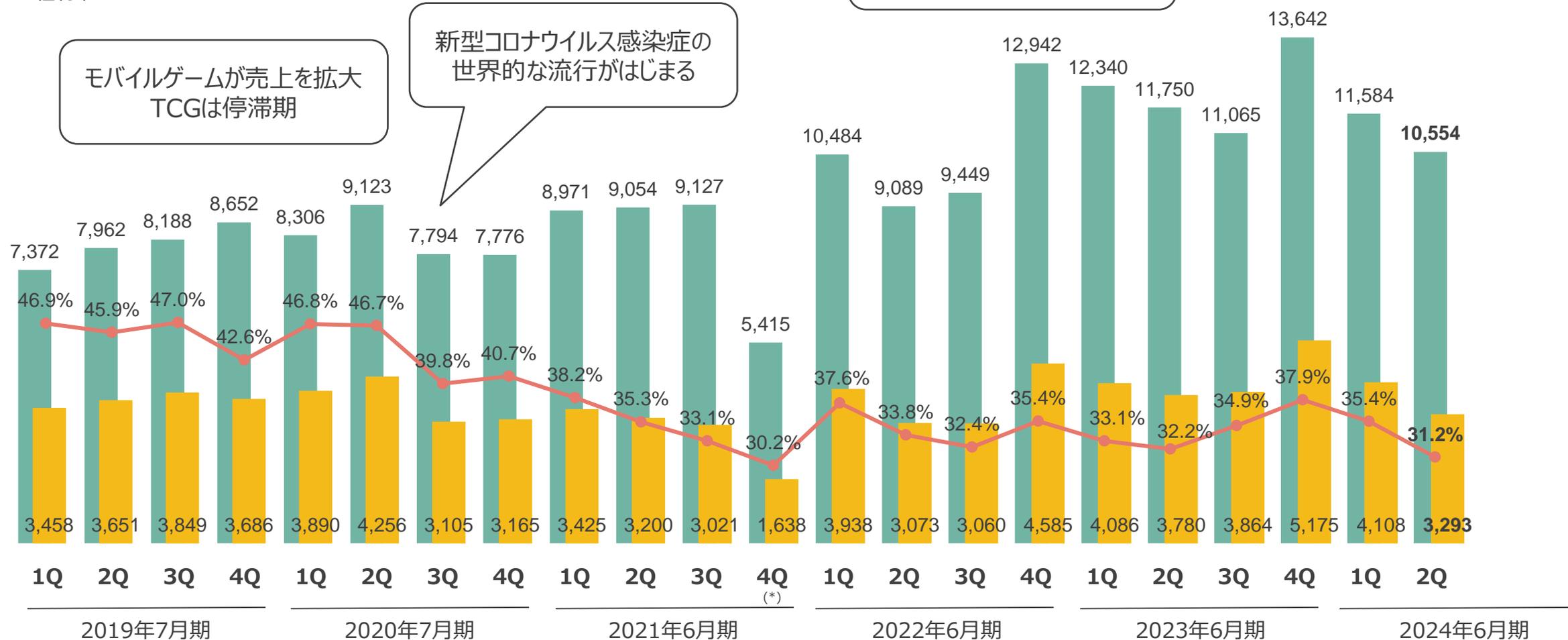
新作TCG プロ野球カードゲーム「DREAM ORDER」の2024年4月の発売に伴う宣伝活動として、広告宣伝費・販売促進費が増加する見込み。

* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

四半期 連結業績推移 - 売上高・売上総利益・粗利率

(百万円)

- 売上高
- 売上総利益
- 粗利率



モバイルゲームが売上を拡大
TCGは停滞期

新型コロナウイルス感染症の
世界的な流行がはじまる

国内外でTCG市場が急成長
モバイルゲームは苦戦

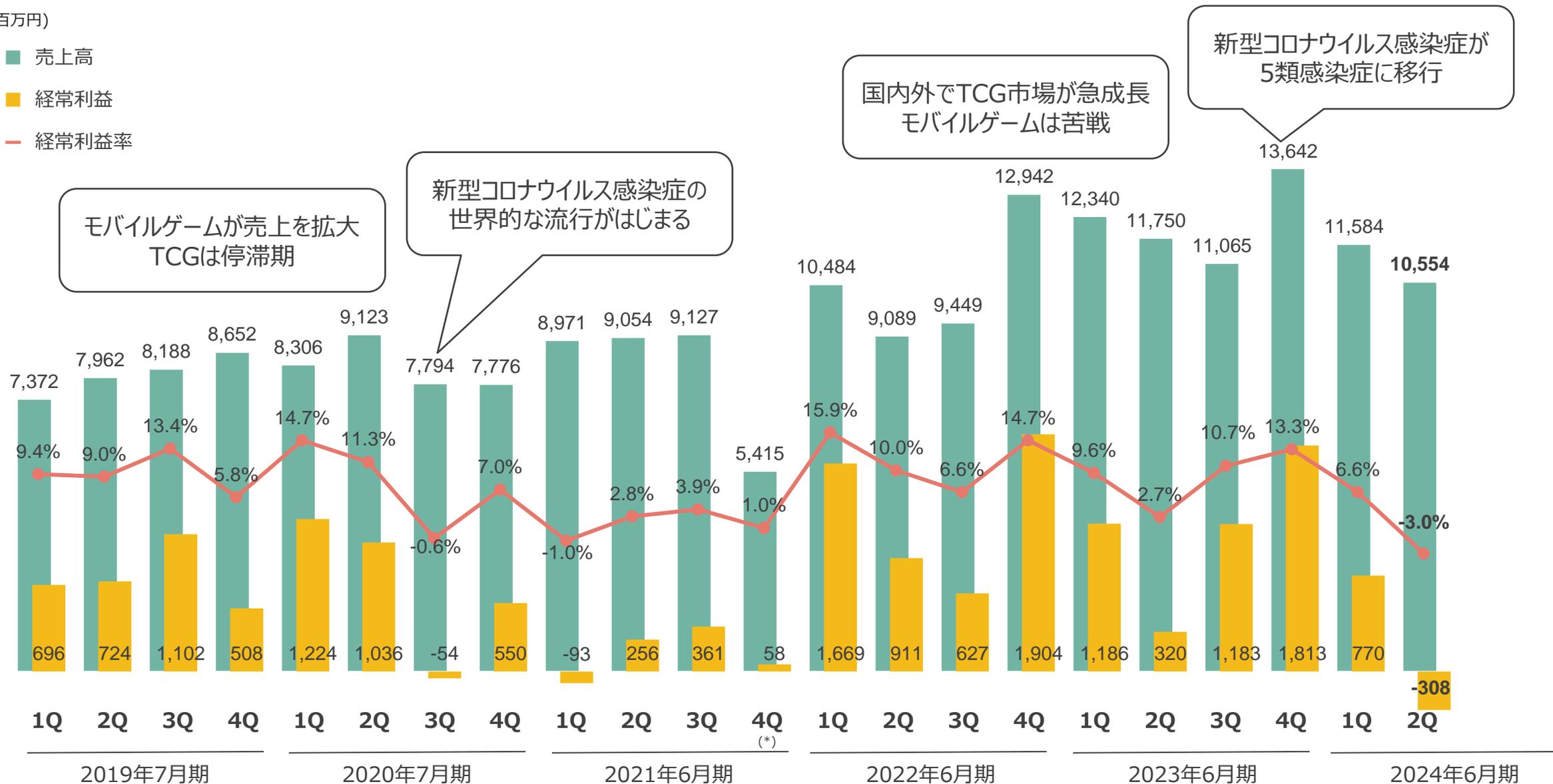
新型コロナウイルス感染症が
5類感染症に移行

* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

四半期 連結業績推移 - 売上高・経常利益・経常利益率

(百万円)

- 売上高
- 経常利益
- 経常利益率



モバイルゲームが売上を拡大
TCGは停滞期

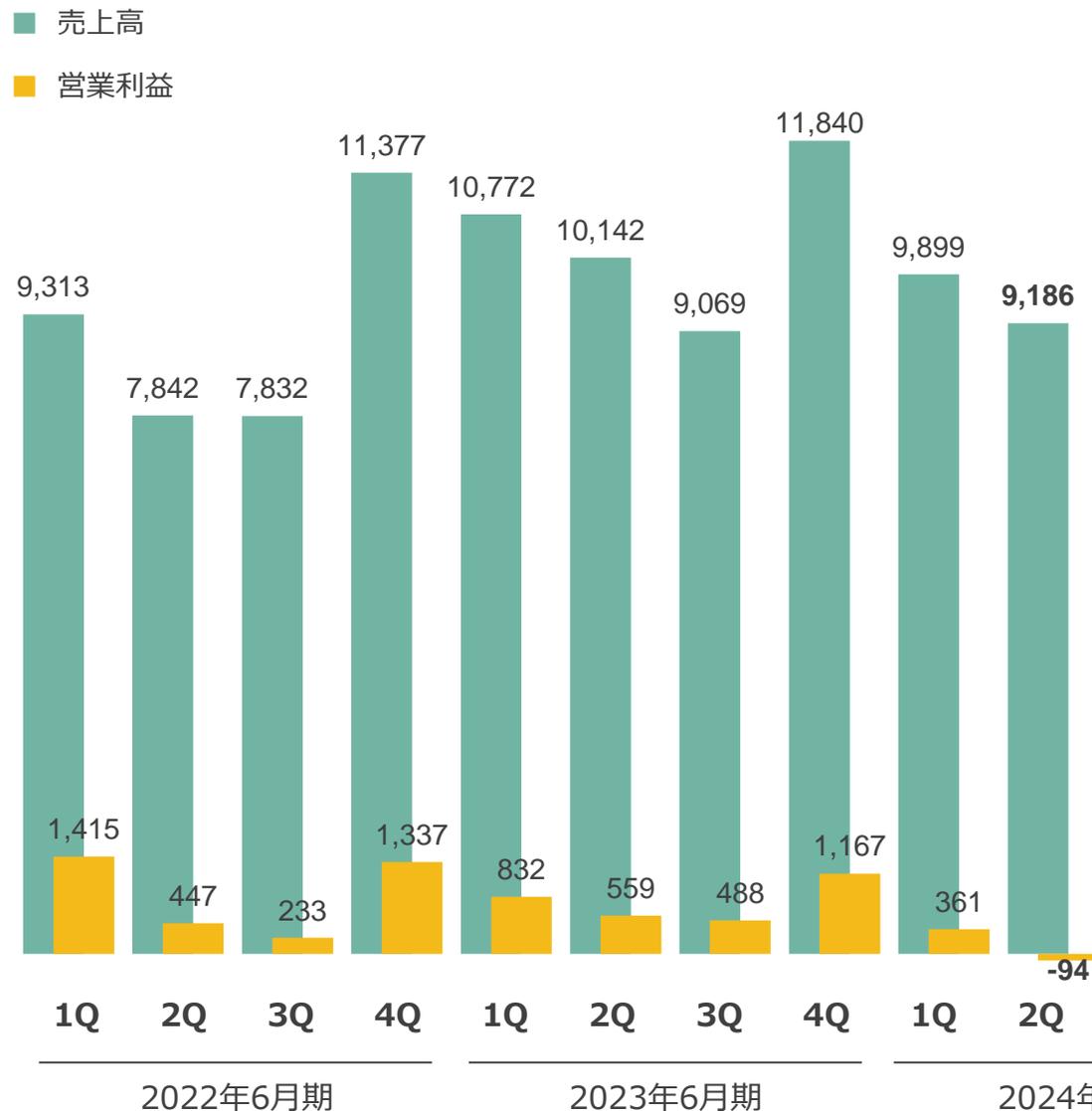
新型コロナウイルス感染症の
世界的な流行がはじまる

国内外でTCG市場が急成長
モバイルゲームは苦戦

新型コロナウイルス感染症が
5類感染症に移行

* 2021年6月期は11カ月の変則決算のため、第4四半期は2ヶ月となっております。

(百万円)



エンターテイメント事業 2024年6月期 第2四半期

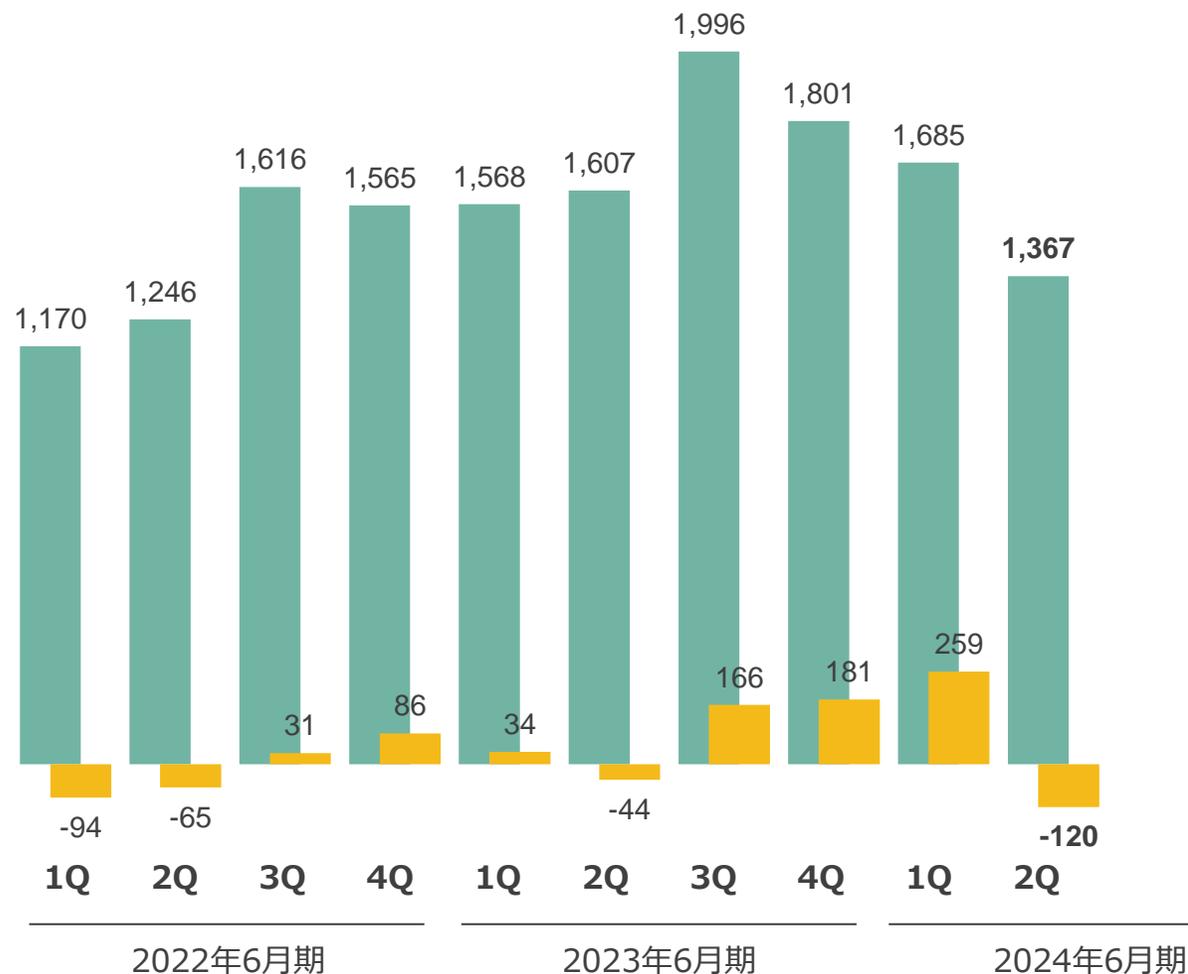
売上高	9,186 百万円	YoY ▲955 百万円
営業利益	-94 百万円	YoY ▲654 百万円

TCGユニットは事業計画に対しては堅調に推移したものの売上・利益が前四半期比で減少。デジタルコンテンツユニットの低調を支えるには至らず、エンターテイメント事業は四半期としてはじめての赤字に。

ライブエンタメユニットは3日間連続の音楽ライブ「BanG Dream! 12th☆LIVE」を開催したほか、音楽ソフト・音楽出版が事業計画を上回り好調。

(百万円)

■ 売上高
■ 営業利益



スポーツ事業

2024年6月期 第2四半期

売上高	1,367	百万円	YoY ▲240 百万円
営業利益	-120	百万円	YoY ▲76 百万円

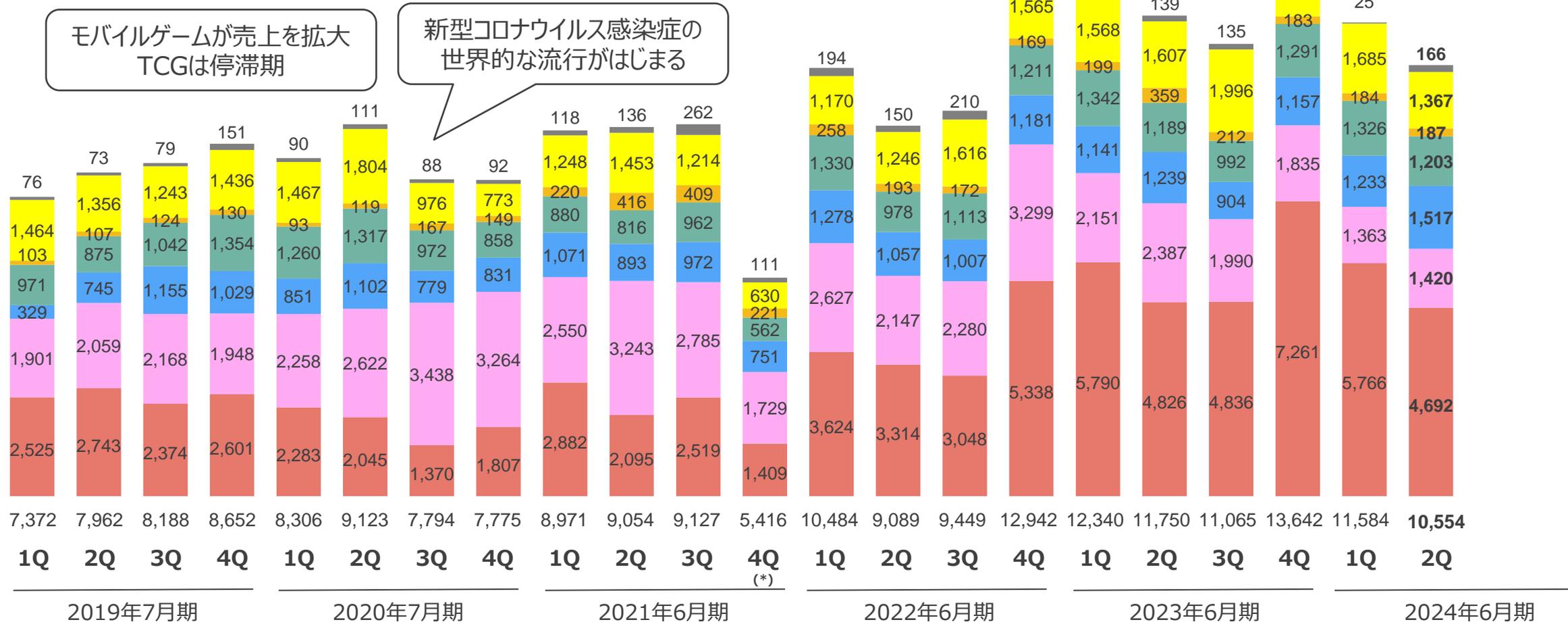
新日本プロレスはビッグマッチの間の端境期のため前四半期比で売上は減少するものの、事業計画に対しては堅調に推移。

スターダムは運営体制の不備が重なり興行事業の収益性が低下し、事業計画に対しては軟調に推移。

スポーツ事業としては前四半期比で赤字幅が拡大。

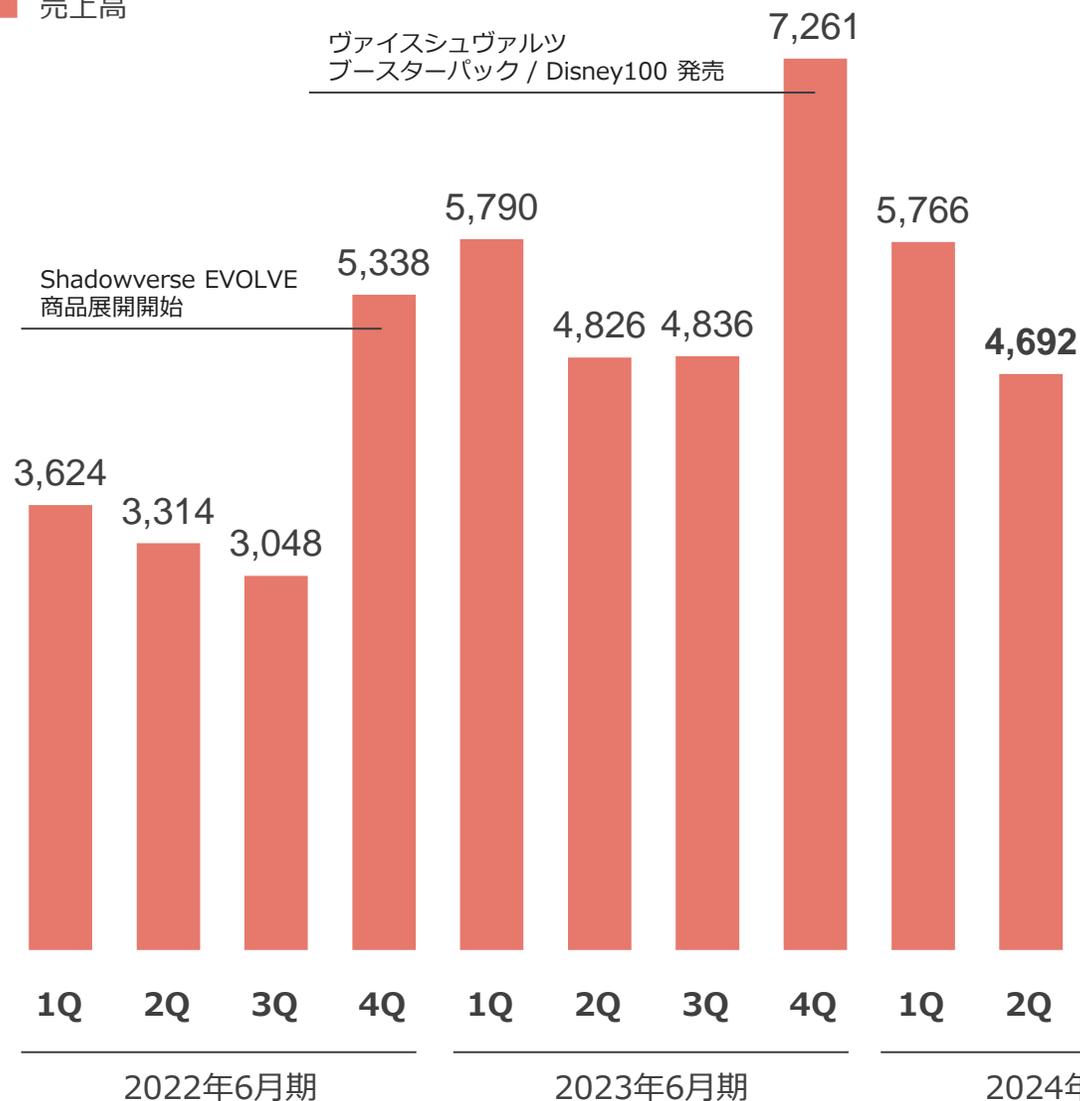
四半期 ユニット別売上高推移

- (百万円)
- その他
 - スポーツユニット
 - アドユニット
 - MDユニット
 - ライブエンタメユニット
 - デジタルコンテンツユニット
 - TCGユニット



(百万円)

■ 売上高



売上高

4,692 百万円 YoY ▲133 百万円

ヴァイスシュヴァルツは日本語版・英語版ともに堅調に推移。

カードファイト!! ヴァンガードはアニメ新シリーズ放送前の端境期のため売上は鈍化したものの、計画に対しては堅調に推移。

Shadowverse EVOLVEは事業計画に対してやや軟調に推移。
→2024年4月の2周年をターゲットに今後販促施策を展開。



2023年12月8日発売
ブースターパック【推しの子】
(ヴァイスシュヴァルツ)



2023年12月22日発売
トライアルデッキ 葬送のフリーレン
(ヴァイスシュヴァルツ)

カードファイト!! ヴァンガード 新シリーズ展開開始

2024年1月よりTVアニメ「カードファイト!! ヴァンガード Divinez」が好評放送中です。

TVアニメ新シリーズの放送に合わせて、カード商品も展開しております。TCGプレイヤーのお客様はもちろん、アニメを通してカードファイト!! ヴァンガードを知ってくださったお客様にも手に取っていただき、裾野を広げております。

アニメ内で実際にこの2つのデッキを使用してファイト!



クイックスタートデッキ6種
希望小売価格：各700円(税込)

1.19 [FRI] ON SALE!!

明導アキナ 員弁ナオ

©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST illust:Kinema citrus/SENSU/増田幹生/けんご/猫R/柱福蔵/かわすみ

2024年1月19日 発売 クイックスタートデッキ 6種

ヴァイスシュヴァルツ 簡体字版発売開始

日本語・英語にて展開しているヴァイスシュヴァルツについて、**2024年1月より簡体字版の発売を開始**いたしました。

今期中は毎月1商品程度のペースで商品を発売し、販売状況の分析を行いながら市場拡大を目指します。



2024年1月19日 発売
刀剣神域 10th Anniversary
(ソードアート・オンライン
10th Anniversary)



2024年1月19日 発売
梦想协奏曲! 少女乐团派对!
5th Anniversary
(バンドリ! ガールズバンド
パーティ! 5th Anniversary)

新作TCG プロ野球カードゲーム「DREAM ORDER」発表

2024年1月6日開催のブシロード新春大発表会2024にて、新作TCG プロ野球カードゲーム「DREAM ORDER」を2024年4月20日に発売することを発表いたしました。

カードにはプロ野球選手の活躍する姿が実写で掲載されており、カードゲームとして対戦することはもちろん、コレクションとしても魅力的な内容となっております。全国200か所での無料ティーチングツアーの実施をはじめ、子どもから大人まで幅広い世代の野球ファンの方々に「プロ野球」と「カードゲーム」を楽しんでいただけるTCGを目指してまいります。



2024年4月20日(土)発売 スタートデッキ 12種 (プロ野球12球団) ・ ブースターパック 2種 (セ・リーグ/パ・リーグ)

© NPB

© 阪神タイガース © 広島東洋カープ © YOKOHAMA DeNA BAYSTARS © YOMIURI GIANTS © ヤクルト球団 © 中日ドラゴンズ

© ORIX Buffaloes © CHIBA LOTTE MARINES © SoftBank HAWKS © Rakuten Eagles © SEIBU Lions © HOKKAIDO NIPPONHAM FIGHTERS

FY24 2Q 発売

FY24 3Q 発売

FY24 4Q以降発売

日本語版



10月 / アリス・ギア・アイギス Expansion	1月 / リアセカイ	4月 / 葬送のフリーレン
10月 / 灼眼のシャナ	1月 / マクロスΔ	4月 / アイドルマスター シャイニーカラーズ Shine More!
10月 / ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル2 MIRACLE LIVE!	2月 / ブルーアーカイブ	5月 / ペルソナ3 リロード
11月 / 幻日のヨハネ -SUNSHINE in the MIRROR-	2月 / カードキャプターさくら 25th Anniversary	5月 / Disney ミラー・ウォリアーズ
11月 / あやかしトライアングル	3月 / 五等分の花嫁	6月 / グリザイア:ファントムトリガー
12月 / 【推しの子】	3月 / 『青春ブタ野郎』シリーズ	6月 / アイドルマスター シンデレラガールズ Next Twinkle!
12月 / プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク Vol.2	3月 / ホロライブプロダクション Summer Collection	
	3月 / プレミアムセット ホロライブプロダクション feat.ヴァイスシュヴァルツアンバサダー	



10月 / ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-	2月 / ホロスターズ	4月 / 名探偵コナン Vol.2
11月 / ブルーロック	3月 / ディズニー ツイステッドワンダーランド	5月 / 新テニスの王子様
12月 / 東京リベンジャーズ 聖夜決戦編		ほか

英語版



10月 / Azur Lane	1月 / SPY x FAMILY	4月 / Saekano the Movie: Finale
11月 / Arifureta: From Commonplace to World's Strongest	2月 / Chainsaw Man	4月 / BanG Dream! Girls Band Party! Countdown Collection
12月 / Guilty Gear -Strive-	3月 / Lycoris Recoil	ほか

簡体字版



発売商品なし	1月 / 梦想协奏曲! 少女乐团派对! 5th Anniversary	4月 / トライアルデッキ BanG Dream! [MyGO!!!!]
	1月 / 刀剣神域 10th Anniversary	ほか
	1月 / Love Live! 虹咲学園学園偶像同好会 feat. 学園偶像季: 群星闪耀	
	3月 / 少女☆歌劇 Revue Starlight	

※※2024年2月13日時点で発表済みの主な商品を記載しております。記載内容は予定であり、変更となる可能性があります。特に補足がない商品は、ブースターパックなどのパック商品です。

FY24 2Q 発売

FY24 3Q 発売

FY24 4Q以降発売

日本語版



10月 / リリカルモナステリオ ～いたずらしちゃうぞっ～	1月 / クイックスタートデッキ 6種	4月 / 無幻双刻
12月 / トリプルドライブブースター	2月 / 運命大戦	ほか
10月 / 森羅鋼鉄	2月 / 光影の二重奏	4月 / Gods of the Arcana
12月 / 次元混沌		ほか
10月 / この素晴らしい世界に爆焔を!	1月 / 新日本プロレス&STARDOM	4月 / TVアニメ「君のことが大大大大大好きな100人の彼女」
11月 / TVアニメ「アイドルマスター シンデレラガールズ U149」	2月 / アニメ「アイドルマスター ミリオンライブ！」	ほか
12月 / アズールレーン vol.3	3月 / 陰の実力者になりたくて! vol.2	
	3月 / TVアニメ「シャングリラ・フロンティア」	
発売商品なし	発売商品なし	4月 / スタートデッキ 12種
		4月 / セ・リーグブースターパック 2024 Vol.1 / パ・リーグブースターパック 2024 Vol.1
		6月 / セ・リーグブースターパック 2024 Vol.2 / パ・リーグブースターパック 2024 Vol.2

英語版

10月 / Evenfall Onslaught	1月 / Lyrical Monasterio ~Trick or Trick!~	5月 / Fated Clash
12月 / Flight of Chakrabarthi	3月 / Triple Drive Booster	5月 / Touken Ranbu ONLINE 2023
12月 / Umamusume: Pretty Derby	2月 / Flame of Lævateinn	4月 / Cosmic Mythos
		ほか

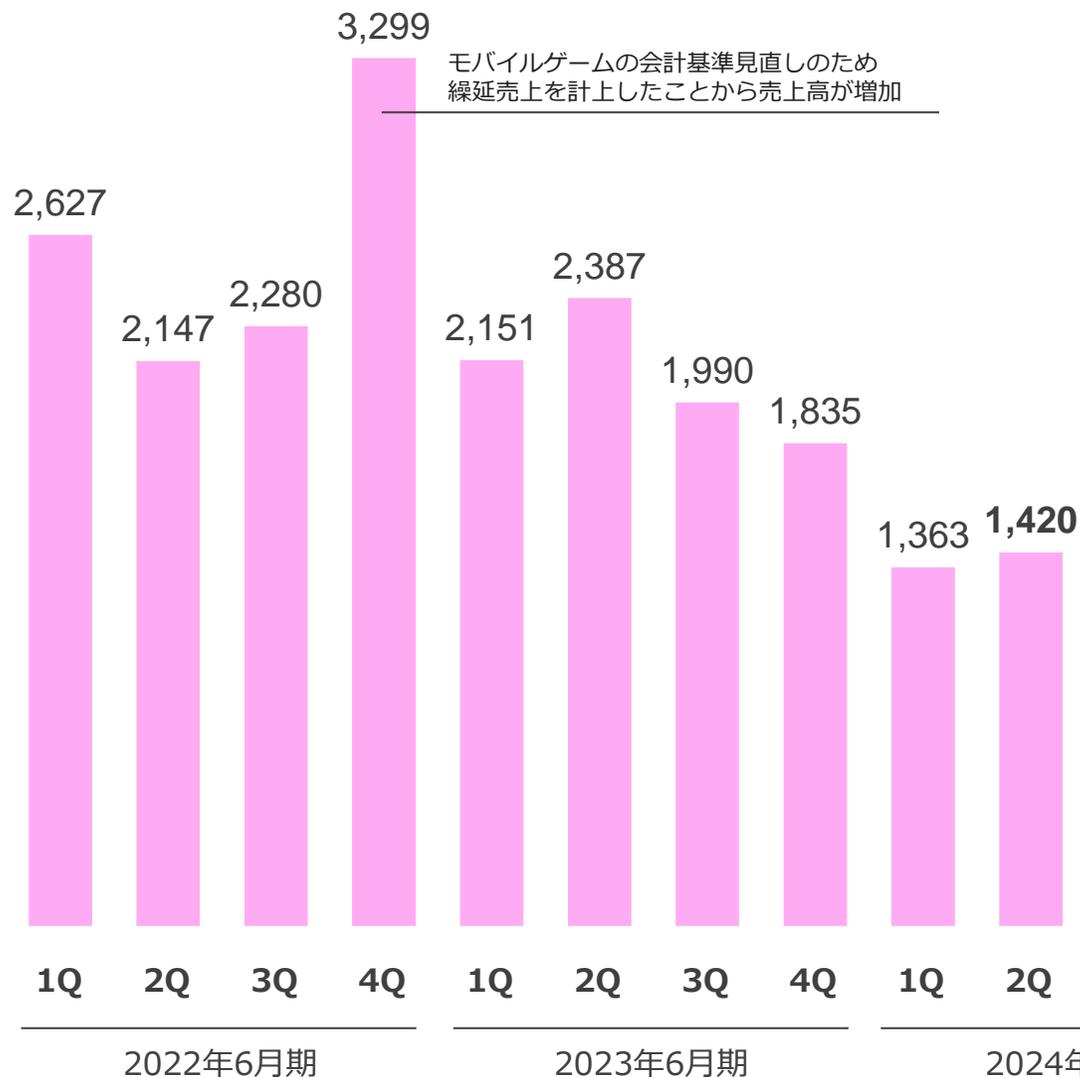
簡体字版

10月 / 时空创成	1月 / 假面龙奏	4月 / 夜天凶袭
11月 / 圣律诗院～节日的回忆～	3月 / 英雄激突	5月 / 天轮飞翔
12月 / 铁甲小宝(ヒーロボカブタック)		ほか

※※2024年2月13日時点で発表済みの主な商品を記載しております。記載内容は予定であり、変更となる可能性があります。特に補足がない商品は、ブースターパックなどのパック商品です。

(百万円)

■ 売上高



売上高

1,420 百万円 YoY ▲967 百万円

モバイルゲーム

- ・第1四半期に引き続き低調に推移。
 - ・一部タイトルのサービス終了を発表。
- 運営規模を徐々に縮小し、収益性の改善を図りながら、ユニットのリソースをコンソールゲームに転換。

コンソールゲーム

- ・(株)フロントウイングラボ開発のビジュアルノベル「GINKA」など2タイトルを発売し、堅調に推移。
- ・来期にかけて発売予定の新作タイトルを発表。



2023年10月26日発売 ビジュアルノベル「GINKA」

コンソールゲーム・ビジュアルノベルの展開を多数発表

2024年1月6日開催のブシロード新春大発表会2024での発表をはじめ、新作コンソールゲーム・ビジュアルノベルの展開を多数発表いたしました。

コンソールゲームは、**当期第3四半期から来期以降にかけて発売予定の12タイトル**を発表しております。また、コンソールゲームの中でも**ビジュアルノベルは新作6タイトル**を発表しており、**ビジュアルノベルによる自社IPの創出・強化**を積極的に実施いたします。



「HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT」

- ・本格対戦格闘ゲーム
(発売時期未定)



「Virtual Girl@」

- ・ビジュアルノベルゲーム
(発売時期未定)

<FY24 3Q発売 コンソールゲーム>



2024年2月29日発売

- 「ゴブリンスレイヤー
-ANOTHER ADVENTURER- NIGHTMARE FEAST」
- ・タクティクスRPG



2024年3月14日発売

- 「マクロス -Shooting Insight-」
- ・新感覚スクロールシューティングゲーム

デジタルコンテンツユニットの事業方針について

デジタルコンテンツユニットの中期的な事業改善のため、市場環境の激化により前期（FY23）以降収益性が大きく悪化したモバイルゲームからコンソールゲームへの移行を進めております。

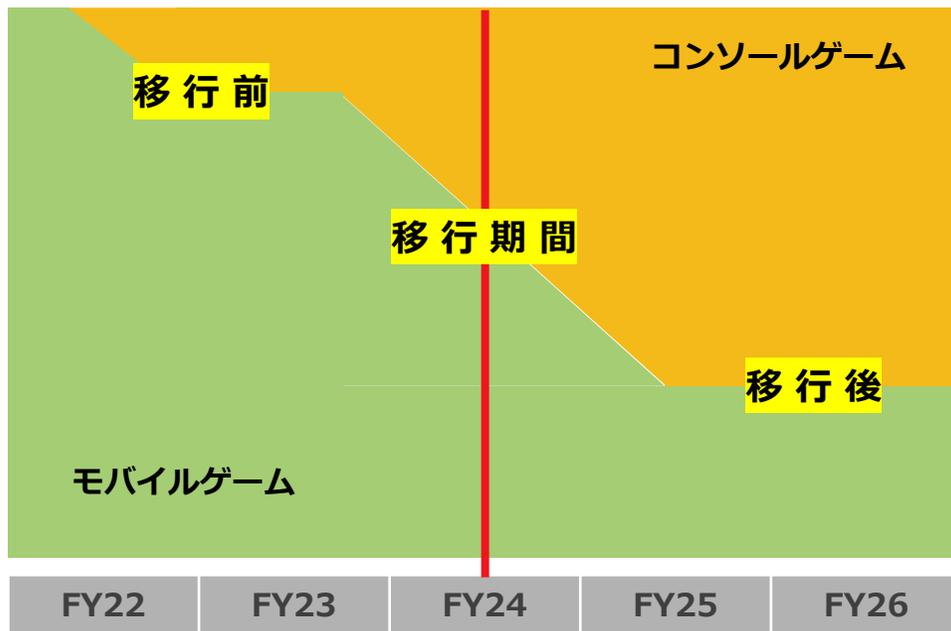
移行期間である現在は、継続的にIPに触れていただけるメディアとしての側面も重視しつつ、コンソールゲームでは安定的な収益の確保、モバイルゲームでは赤字幅の縮小に取り組んでおります。

ユニットの体制移行は今期（FY24）中にほぼ完了し、

- ・新規コンソールゲームの発売を通じた自社IPの創出・強化
- ・既存コンソールゲームの売上の積み重ね
- ・モバイルゲームの運営のコンパクト化

を達成することで、来期（FY25）でのユニットとしての黒字回復を計画しております。

コンソールゲームとモバイルゲームの投資比率の推移（イメージ）



	FY24	FY25	FY26以降
コンソールゲーム	モバイルから移行し組織体制を強化 四半期に2タイトル程度のペースで発売	新規ゲームの発売と既存ゲームの売上の積み重ねにより自社IPの創出・強化黒字の安定化を図る	FY25の実績を踏まえデジタルコンテンツユニットとしての今後の事業方針（拡大・維持・撤退）を決定
モバイルゲーム	一部タイトルの移管やサービス終了 赤字幅の縮小に取り組む	運営タイトル数を少数に集約しコンパクトに運営 黒字化に向けて収益性の改善を図る	

* 2024年6月期 第2四半期末時点のデジタルコンテンツユニットの事業計画に基づく人的リソース等の投資比率の推移を概略図として掲載

コンソール

* 発売日等は日本国内を基準とし、2024年2月13日時点で発表済みのタイトルのみ記載しております。

ビジュアルノベル

FY24 2Q 発売

FY24 3Q 発売

FY24 4Qから来期以降に発売予定

GINKA

2023年10月26日発売

少女☆歌劇 レヴュースタァライト
舞台奏像劇 遙かなるエルドラド

2024年8月8日発売予定

リルヤとナツカの純白な嘘

2024年発売予定

DUSK INDEX: GION

発売時期未定

Lilac

2024年発売予定

Virtual Girl@

発売時期未定

ラブライブ!
虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会
ビジュアルノベル (タイトル未定)

発売時期未定

リアセカイ

2023年10月12日発売

ゴブリンスレイヤー
-ANOTHER ADVENTURER-
NIGHTMARE FEAST

2024年2月29日発売

Gift

2024年5月9日発売予定

HUNTER×HUNTER
NEN×IMPACT

発売時期未定

その他
コンソールゲーム
6タイトルを開発中

マクロス
-Shooting Insight-

2024年3月14日発売

無職転生 ~異世界行ったら本気だす~
Quest of Memories

2024年6月20日発売予定

ダンジョンに出会いを求めるのは
間違っているだろうか
水と光のフルランド

発売時期未定

モバイル

* リリース日等は日本国内を基準とし、2024年2月13日時点で発表済みのタイトルのみ記載しております。

終了

運用中

戦姫絶唱シンフォギア
XD UNLIMITED

2017年6月26日リリース・2024年1月31日サービス終了

バンドリ!
ガールズバンドパーティ!

2017年3月16日リリース

少女☆歌劇 レヴュースタァライト
-Re LIVE-

Android版: 2018年10月21日・iOS版: 2018年10月28日リリース

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ
炎のカスカベランナー!!

2014年4月25日リリース

アルゴナビス
-キミが見たステージへ-

2024年2月7日リリース
(株)アンビションがパブリッシュ/運営

新日本プロレス
STRONG SPIRITS

2022年2月28日リリース・2024年3月31日サービス終了

D4DJ Groovy Mix

2020年10月25日リリース

新テニスの王子様
RisingBeat

2017年11月28日リリース

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

2020年3月26日リリース

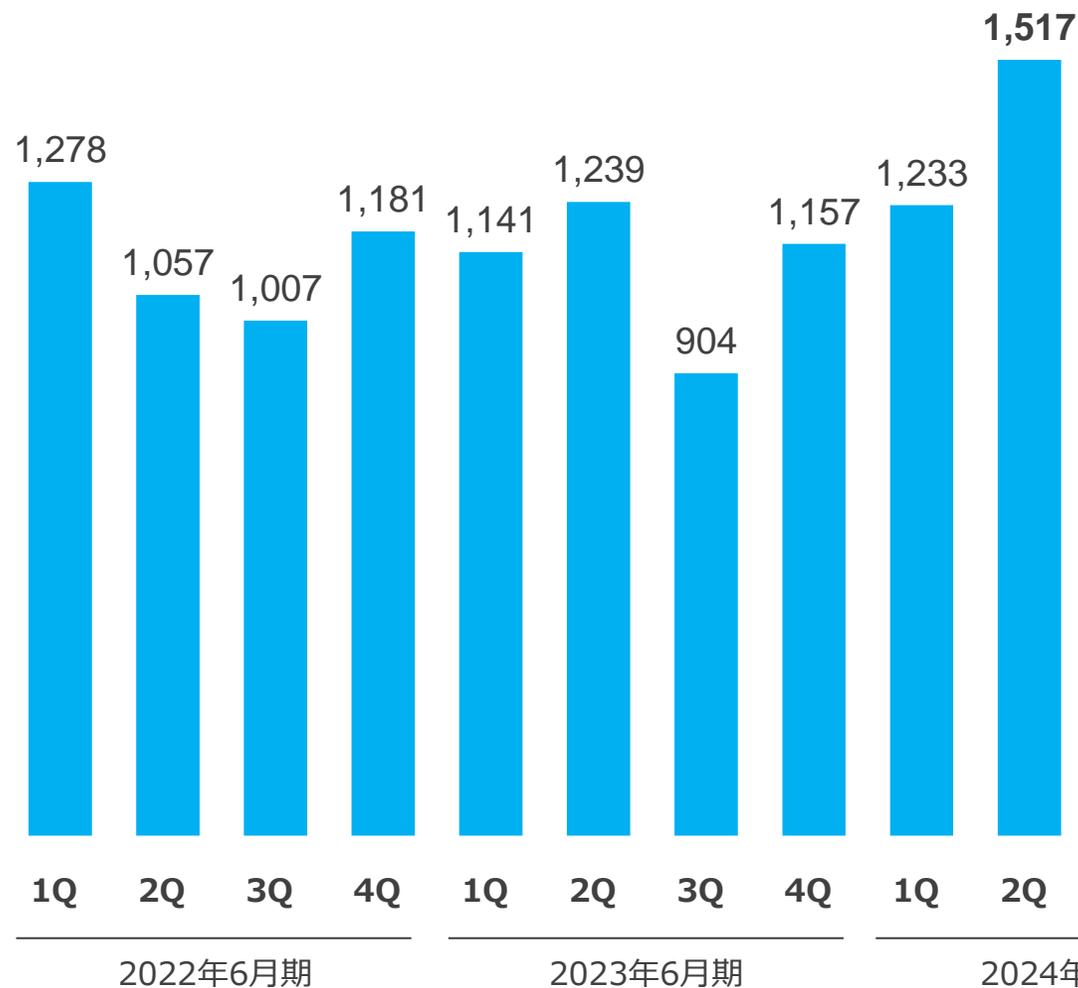
ラブライブ! スクールアイドル
フェスティバル2 MIRACLE LIVE!

2023年4月15日リリース・2024年3月31日サービス終了

その他
モバイルゲーム
1タイトルを開発中

(百万円)

■ 売上高



売上高 **1,517** 百万円 YoY +278 百万円

東京ガーデンシアターにて3日間連続の音楽ライブ「BanG Dream! 12th☆LIVE」を開催。

MyGO!!!! 1st Album「迷跡波」が国内外で好評、他社IP・アーティストの受託販売が増加するなど、音楽ソフト・音楽出版が事業計画を上回り好調。

四半期として過去最大の売上高を達成。

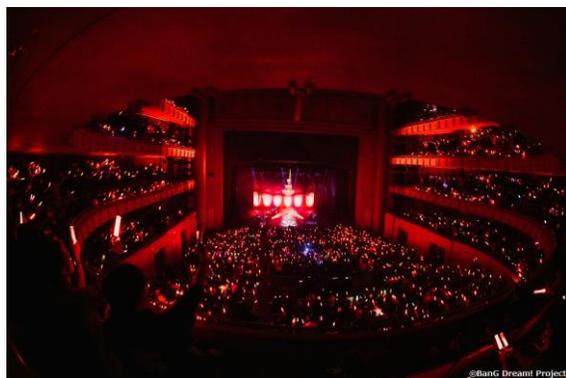


BanG Dream! 12th☆LIVE

1日目: Poppin'Party、2日目: MyGO!!!!、3日目: RAISE A SUILENと各日異なるバンドリ!のバンドによる単独ライブを開催

バンドリ！ 音楽ライブをアジア・日本国内各地で多数開催

新バンド「MyGO!!!!!」「Ave Mujica」を含むバンドリ！のバンドによる音楽ライブを多数開催いたします。特に「RAISE A SUILEN ASIA TOUR 2024」はアジアツアーとして台北と上海で開催。バンドリ！の音楽ライブを海外の現地でリアルに体感していただくことで、世界に向けてバンドリ！の裾野を広げまいります。



Ave Mujica 1st LIVE 「Perdere Omnia」

2024年1月27日 神奈川



RAISE A SUILEN ASIA TOUR 2024

2024年3月23日 台北
3月30日・31日 上海

RAISE A SUILEN 初のアジアツアーです。



MyGO!!!!! ZEPP TOUR 2024 「彷徨する渴望」

2024年2月12日 東京
3月19日 福岡
3月22日 大阪
4月11日 愛知

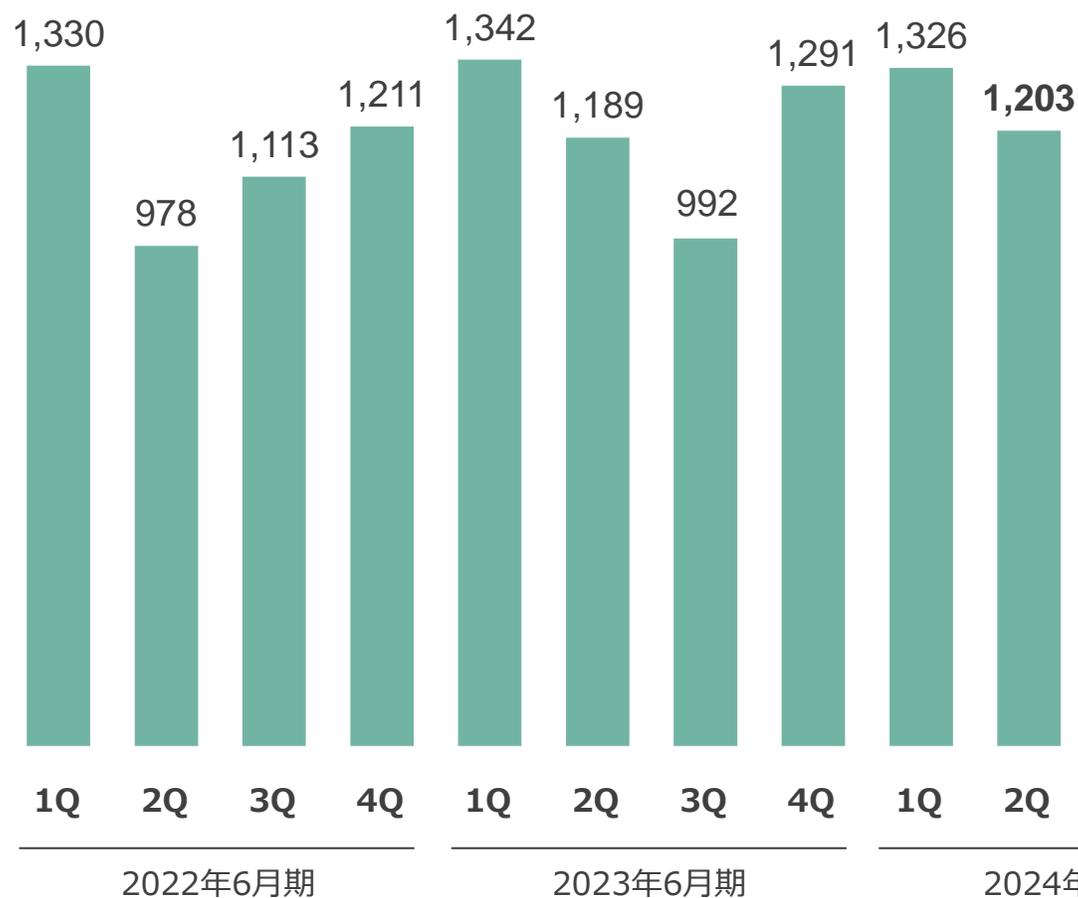


Roselia LIVE TOUR 「Rosenchor」

2024年2月17日・18日 大阪
5月4日・5日 北海道
5月18日 愛知
5月26日 福岡
6月29日・30日 東京

(百万円)

■ 売上高



売上高

1,203 百万円 YoY +13 百万円

第1四半期に引き続き、「バンドリ！」のライブグッズやキャラクターグッズを中心に堅調に推移。

開発ラインの増強や開発の内製化を推進するため、石川県金沢市にフィギュアの開発拠点となるサテライトオフィスを2024年4月に開業することを発表。



3D プリンターでの出力・モデリングの様子

「お金のことが遊んで学べるボードゲーム」シリーズ第3弾を発売

「お金のことが遊んで学べるボードゲーム」シリーズは、ボードゲームブランド「TERIYAKI GAMES」が開発するカジュアルボードゲームです。

2024年1月25日に発売したシリーズ第3弾となる「確定申告が学べるゲーム」がSNSを中心に反響を呼び、人気シリーズとして広がりを見せております。

TERIYAKI GAMES
遊んで学べるボードゲーム
第3弾!!!

「確定申告って何をやるの？」
確定申告の基礎を学べる
すごくゲームが誕生!!

すごくを進めながら
確定申告の準備をしよう!!

税務調査では獲得した領収書が経費として
認定されるかが決まる!! ロールプレイを楽しもう!

TERIYAKI GAMES
税理士
完全監修

確定申告
が学べる
ゲーム

2~4人 45分 12歳~大人 税理士完全監修

金庫: しまじろうすけ株式会社/金沢 監修: 中川謙一(税理士) 中川謙一(税理士) デザイン: 志川真実/8844(株式会社/アオ) ©TERIYAKI GAMES

2024年1月25日発売 確定申告が学べるゲーム 【価格】1,980円(税込)

TERIYAKI GAMES
NISAが学べる投資ゲーム

遊んで学べる投資ゲーム第2弾!!

キャラクターになりきって、
資産を増やそう!!

NISAに積み立てる?
株を買う? 売却する?

宇宙人が倒産を予知!?
ドキドキ要素も!!

未来の生活のために
あなたならどうやって資産形成をしますか?

2~4人 60分 12歳~大人

©TERIYAKI GAMES

2023年7月14日発売
NISAが学べる投資ゲーム
【価格】1,870円(税込)

TERIYAKI GAMES
あなたはどうやって
おかね持ちになりますか?

投資の流れを簡単に学べるシミュレーションゲーム!!

プレイヤーはアクションフェイス〜お天災フェイス〜得意フェイスの順に、
それぞれゲームを進めます。
ゲーム終了時に1番おかね持ちだった人が優勝です。
はたらく? 銀行におかねを預けて利息を得る? お店をつくる? 株を買う?
堅実に増やすか、危険を承知で大金を目指すか、「損して得取れ」な投資ゲームのはじまりはじまり!!

2~4人 15~30分 7歳~大人

©TERIYAKI GAMES

2022年4月28日発売
7歳から学べる投資ゲーム
【価格】1,650円(税込)



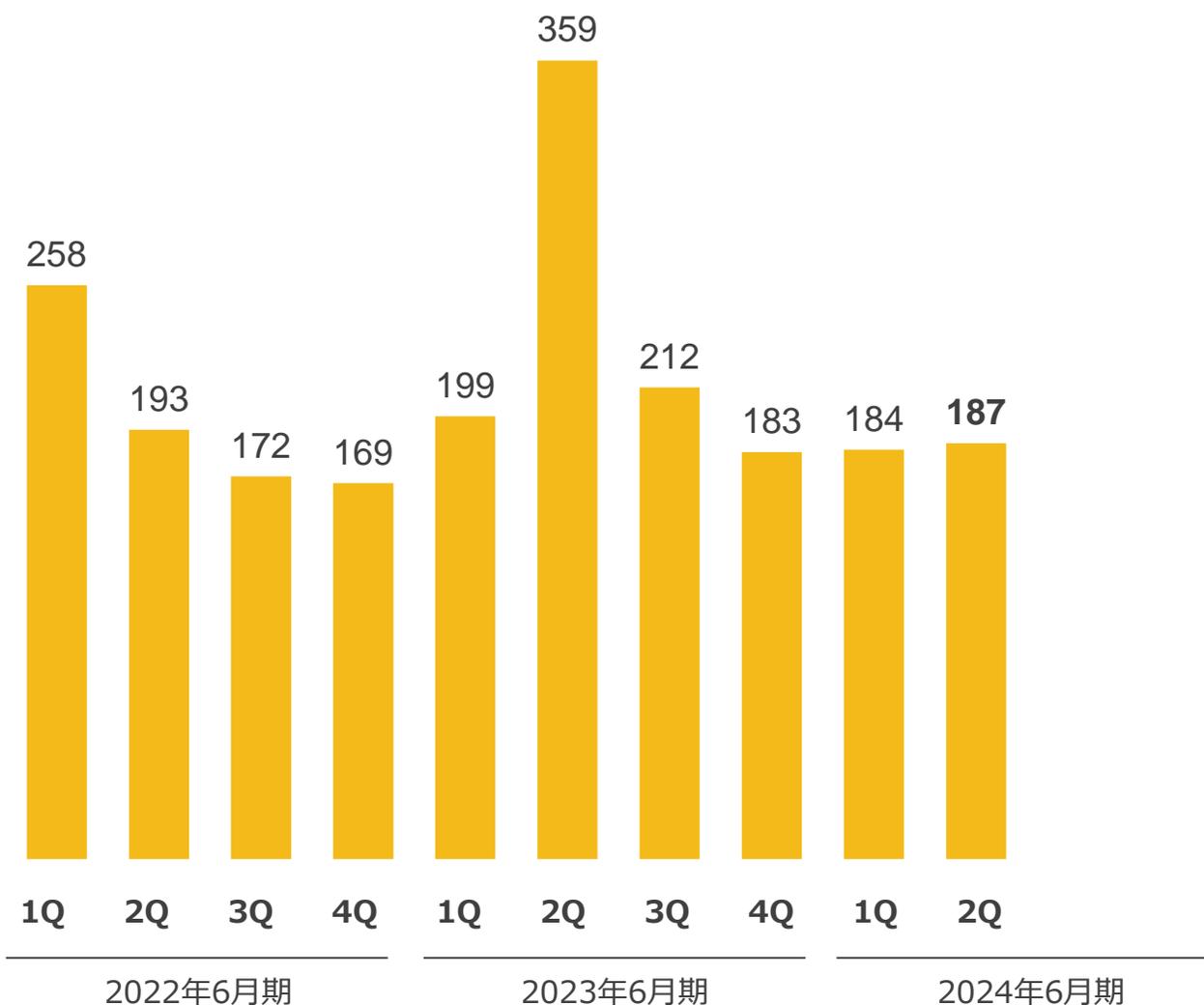
2024年1月26日発売
PalVerse Palé. 進撃の巨人 エレン・イエーガー
【価格】3,300円(税込) 【本体サイズ】約110mm



2024年1月26日発売
PalVerse Palé. Re:ゼロから始める異世界生活 レム
【価格】3,850円(税込) 【本体サイズ】約120mm

(百万円)

■ 売上高



売上高

187 百万円 YoY ▲171 百万円

イベント運営・制作等の代理店事業が貢献し堅調に推移。

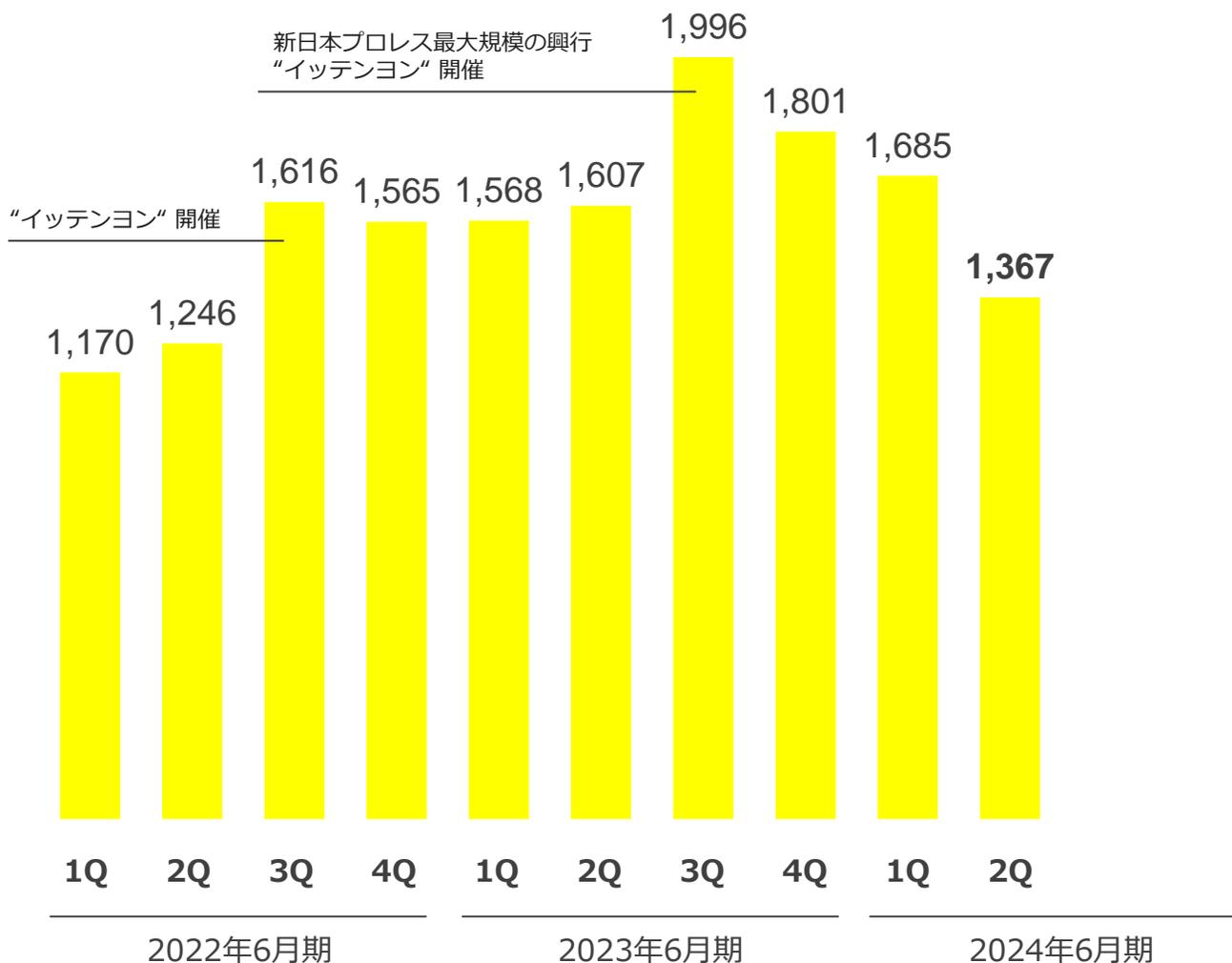
イベント運営・制作やアニメ委員会への出資等を通じてグループ事業全体の規模拡大に引き続き貢献。



「五等分の花嫁」アニメ原画展 Engagement
2023年12月22日～2024年1月21日開催

(百万円)

■ 売上高



売上高 **1,367** 百万円 YoY ▲240 百万円

新日本プロレス

- ・第2四半期はビッグマッチの間の端境期のため前四半期比で売上は減少するものの、事業計画に対しては堅調に推移。

スターダム

- ・運営体制の不備が重なり興行事業の収益性が低下。
 - ・事業計画に対しては軟調に推移。
- 急拡大した団体の規模に合わせた適切な運営ができるよう、運営体制の抜本的な見直しを実施し改善を図る。



新日本プロレスリング(株) 代表取締役社長に 現役プロレスラーの棚橋弘至が就任

2023年12月26日に記者会見を行い、新日本プロレスリング(株)の新代表取締役社長として現役プロレスラーである棚橋弘至が就任することを発表いたしました。

また、取締役社長室長として松本仁司氏（株）テレビ朝日・ビジネスプロデュース局担当局長）が就任することも合わせて発表いたしました。



棚橋弘至（たなはしひろし）

プロフィール

1976年岐阜県生まれ
1999年、新日本プロレスに入門
デビュー以来25年に渡り第一線で活躍し、IWGPヘビー級王座を始め多数のタイトルを獲得。
2023年12月、新日本プロレスリング(株)代表取締役社長に就任（現任）
キャッチフレーズ「100年に一人の逸材」

STARDOM

WORLD WONDER RING

(株)ブシロードファイト 代表取締役社長に 岡田太郎が就任

2023年11月20日に、(株)ブシロードファイトの新代表取締役社長として岡田太郎が就任することを発表いたしました。

急成長を続けるスターダム運営体制の抜本的な見直しを実施し、ブシロードグループ全体でスターダムの組織力の強化・さらなる成長に取り組んでまいります。



岡田太郎（おかだ たろう）

プロフィール

1987年神奈川県生まれ
2010年、(株)アニメイトに入社
2013年、(株)ブシロードに入社
音楽・コンテンツ・声優事務所などの業務に従事し、「ミルキィホームズ」統括プロデューサー、映画「家出レスラー」プロデューサーを務める。
2023年12月、(株)ブシロードファイト代表取締役社長、新日本プロレスリング(株)取締役就任（現任）



新日本プロレス・スターダム 2024年1月4日 "イッテンヨン" 興行を開催

STARDOM

WORLD WONDER RING



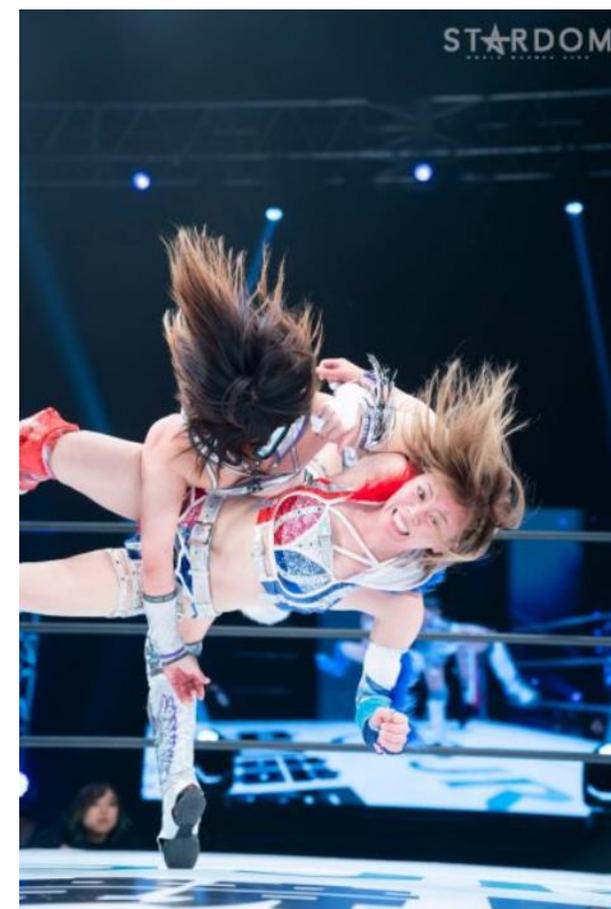
新日本プロレスは新年恒例のビッグマッチである「ベルク Presents WRESTLE KINGDOM 18 in TOKYO DOME」を2024年1月4日に東京ドームにて開催。

女子プロレスのスターダムは「イッテンヨン・スターダムゲート」を同日にTOKYO DOME CITY HALLにて開催。

東京ドームシティに集結した興行はあわせて約29,000人を動員し、各会場はお客様の大歓声に包まれました。

◀新日本プロレス
「ベルク Presents WRESTLE KINGDOM 18
in TOKYO DOME」

▶スターダム
「イッテンヨン・スターダムゲート」



2024年6月期 連結業績予想の進捗

※2023年8月14日に公表した業績予想から変更はありません。

今後の見通し

	実績（上期累計）	業績予想（通期）
売上高	22,139 百万円 進捗率 43.4%	51,000 百万円
営業利益	406 百万円 進捗率 20.3%	2,000 百万円
経常利益	462 百万円 進捗率 20.0%	2,300 百万円
親会社株主に帰属する 当期純利益	13 百万円 進捗率 1.0%	1,234 百万円

TCGユニット

新作TCGのプロ野球カードゲーム「DREAM ORDER」は2024年4月に第1弾商品、6月に第2弾商品を発売。前期（FY23）・前々期（FY22）と同様に第4四半期が今期の売上・利益のピークとなる見通しです。

デジタルコンテンツユニット

モバイルゲームは、一部のゲームのサービス終了までの期間について、販売を停止した運用となることから、売上が減少する見込みです。コンソールゲームは、開発投資に係る費用が引き続き発生いたしますが、新商品の発売が伴い始めることで赤字幅は段階的に改善する見込みです。

ライブエンタメユニット

バンドリ！のバンド数の増加に伴い、音楽ライブの開催数も増加。音楽ソフト・音楽出版についても拡大に向けて取り組んでまいります。

スポーツユニット

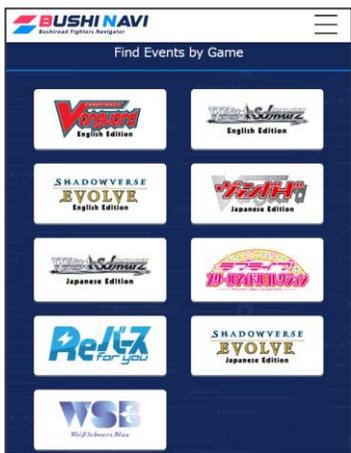
新日本プロレスは、ビッグマッチである「WRESTLE KINGDOM 18」を2024年1月4日に開催いたしました。新日本プロレス・スターダムともに新しい体制のもと、ブシロードグループ全体で、組織力の強化を行ってまいります。

上期累計の各項目の対通期進捗率のうち、特に利益項目はデジタルコンテンツユニットの低調の影響により第1四半期末時点より後退し、事業計画を下回っておりますが、売上構成比率・利益率がともに高く、第4四半期の新作TCGの発売を控えたTCGユニットを中心に挽回を図ります。

Appendix

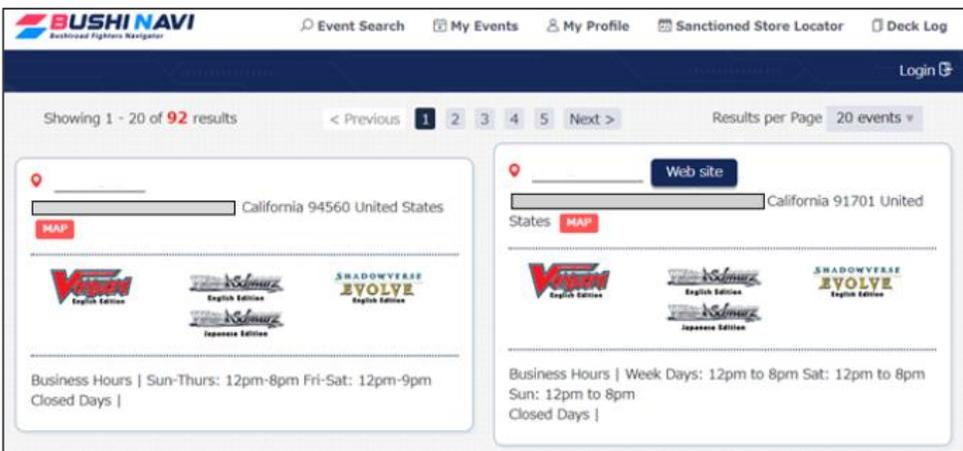
公式TCGツール「ブシナビ」英語版の提供

2021年に日本国内向けに提供を開始した「ブシナビ」の英語版を2023年より提供しております。



ブシロードTCGの取扱い店舗、大会・イベントの開催日程などを、お客様の地域に合わせて検索することができます。

把握の難しい世界各地・店舗ごとの情報をリアルタイムで確認することができ、マーケティングツールとしても活用しております。



日本から世界中をリアルで訪問する“グローバルどぶ板営業”の展開

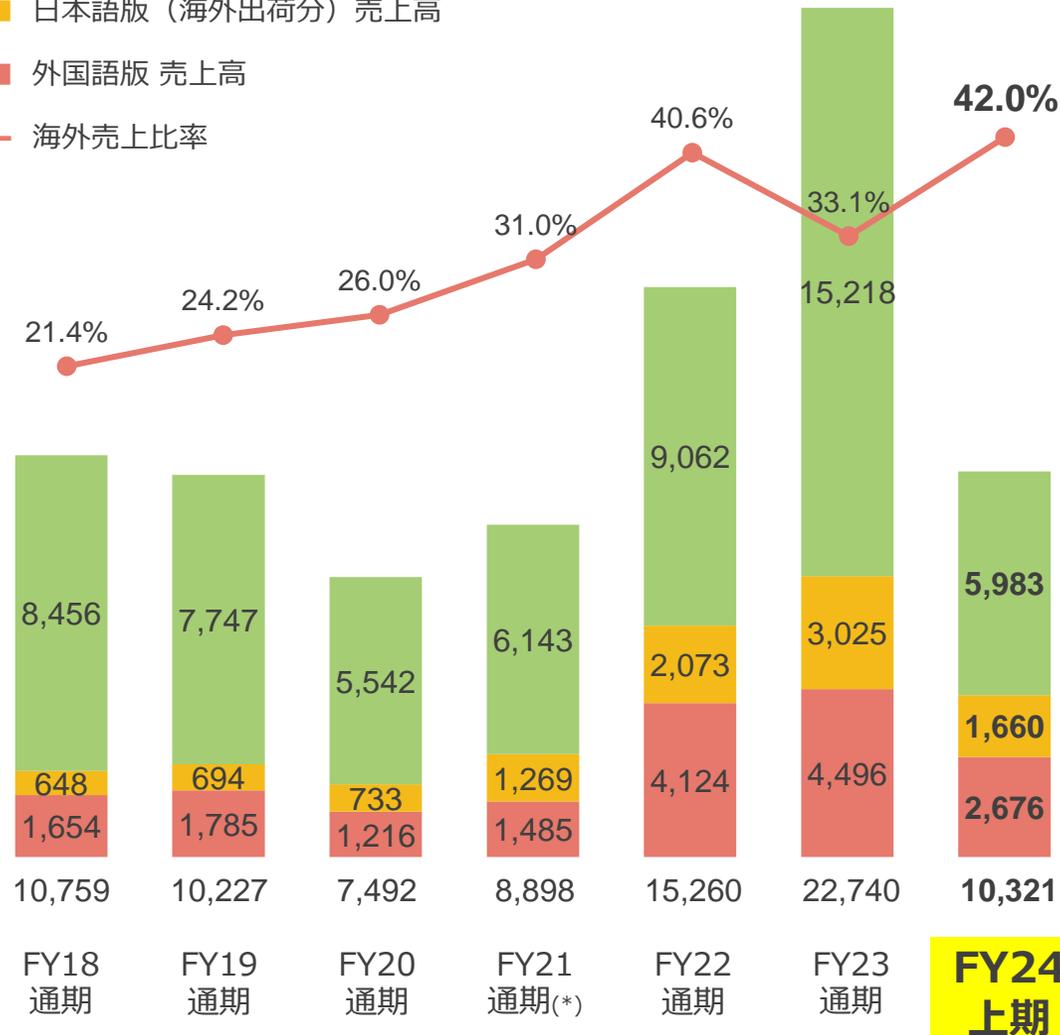
世界各地でカードゲームの講習会を行い、現地のカードショップ・お客様のコミュニティとの対面コミュニケーションにより協力関係を構築。

現地のディストリビューター・有力なIPを有する企業など世界（グローバル）各地の訪問にあわせて対面ミーティングを行い、地域（ローカル）ごとの課題の認識、今後の販売施策の検討、海外IPのライセンス契約を円滑に進めます。



(百万円)

- 日本語版（国内出荷分）売上高
- 日本語版（海外出荷分）売上高
- 外国語版 売上高
- 海外売上比率



* 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。

* 2021年6月期は11カ月の変則決算です。

海外における日本アニメ・TCG市場の拡大に合わせてTCG事業のグローバル展開を積極的に実施。FY21以降、TCGの海外売上比率・売上高が上昇。

東南アジア地域を中心に日本語版の商品を、北米地域を中心に英語版の商品を出荷。

FY23に「カードファイト!! ヴァンガード」の簡体字版、FY24に「ヴァイスシュヴァルツ」の簡体字版の発売を開始。



2023年10月27日発売
Azur Lane
(アズールレーン)



2023年12月15日発売
Guilty Gear -Strive-
(Guilty Gear -Strive-)

日本、シンガポール、アメリカの3拠点
が連携して世界で展示会・イベントを実施。
日本の企業が現地まで足を運ぶことで海外
企業・ユーザーと密接な協力関係を構築。
各地域での事業展開の地盤を固めた上で
中期的な海外事業の拡大に繋がります。



今後開催・出展予定の主な展示会・イベント

2024年3月 GAMA EXPO

「Bushiroad EXPO 2024」 in India

4月 LVL UP EXPO

5月 「Bushiroad EXPO 2024」 in Indonesia

Licensing Expo

CICAF (中国国际动漫节)

6月 「Bushiroad EXPO 2024」 in Thailand

7月 Anime Expo

Japan Expo

「Bushiroad EXPO 2024」 in Shanghai

IDO ACG EXPO (IDO动漫游戏嘉年华)

8月 Gen Con

Anime NYC

9月 「Bushiroad EXPO 2024」 in Italy

「Bushiroad EXPO 2024」 in Malaysia

10月 SPIEL ESSEN

「Bushiroad EXPO 2024」 in the Philippines

「Bushiroad EXPO 2024」 in Abudabi

CICF EXPO (中国国际漫画节)

12月 「Bushiroad EXPO 2024」 in Korea

* 開催・出展予定は変更となる場合があります。



有限会社遊宝洞との資本業務提携に関するお知らせ（2024年1月9日）

当社グループはIPを軸にアニメ、ゲーム、音楽、イベント、MDなど様々な事業展開を行うIPデビューロッパーを基本戦略としております。昨今のグローバル市場において、弊社の祖業であるTCGはますますの盛り上がりを見せており、国内・海外とも市場規模は年々拡大してきております。

このような状況の中、TCGの安定的な開発・製造・供給が重要性を増してきているため、すでに「ヴァイスシュヴァルツ」や「カードファイト!! ヴァンガード」など弊社発売のTCGで長年ゲームデザインを行っている有限会社遊宝洞と資本業務提携を結ぶことにより、より深い信頼と相互理解に基づいた開発体制の構築を目指すことといたしました。



会社名 有限会社遊宝洞
 代表者 代表取締役社長 中村 聡
 設立 2001年6月
 事業内容 TCG やデジタルゲームの各種ゲームシステムデザイン
 「ヴァイスシュヴァルツ」（2008年3月～）
 「カードファイト!! ヴァンガード」（2011年2月～）
 「Reバース for you」（2020年3月～）

ヴァンガードのカード

ユニットカード
 ヴァンガードで使うカードは「ユニット」と「オーダー」の2種類があり、「ユニット」は「ノーマルユニット」と「トリガーユニット」がある。

ユニットカードの見方
 すべてのカードには、ファイトを左右するさまざまな情報が記されている。まずはグレード、シールド、パワー、3つの数字の意味を理解しておこう！

プレイマットの見方
 ファイトの舞台となるプレイマット。3つのサークルと各ゾーンの役割を覚えよう！

ファイトの流れ
 自分のターンが来たら、次の順番でファイトを進めよう！

新たなシステム[エネルギー]
 エネルギーはカウンターブラストやソウルブラストと同様に、能力やオーダーのプレイのコストとして使用される。

「カードファイト!! ヴァンガード」のゲームシステムを説明した遊び方マニュアル（一部）

ブシロードグループの経営理念

IP DEVELOPER

新時代のエンターテインメントを創出する

Intellectual **P**roperty(=知的財産)

当社では作品、キャラクター等
幅広い意味を指しています。

ブシロードグループの事業と部門

エンターテインメント事業					スポーツ事業
TCGユニット	デジタルコンテンツ ユニット	ライブエンタメ ユニット	MDユニット	アドユニット	スポーツユニット
海外	BIユニット Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc.				

※2024年6月期より「スポーツ&ヘルスケア事業」「スポーツ&ヘルスケアユニット」を「スポーツ事業」「スポーツユニット」にそれぞれ改称いたしました。

エンターテインメント事業

スポーツ事業

**TCG
ユニット**
(トレーディングカードゲーム)

ブシロード
(TCG部門)
ブシロードワークス

- ・カードゲーム
- ・IPの開発
- ・書籍、電子書籍

**デジタル
コンテンツ
ユニット**

ブシロード
(デジタルコンテンツ部門)
フロントウイングラボ

- ・モバイルゲーム
- ・コンソールゲーム

**ライブ
エンタメ
ユニット**

ブシロードミュージック
劇団飛行船
ブシロードミュージック・
パブリッシング
アルゴナビス

- ・音楽ライブ
- ・音楽パッケージ、
配信
- ・舞台、
マスクプレイ
ミュージカル
- ・音楽著作権

**MD
ユニット**
(マーチャндаイジング)

ブシロードクリエイティブ

- ・グッズ
- ・フィギュア
- ・カプセルトイ

**アド
ユニット**

ブシロードムーブ
ゲームビズ

- ・広告代理店
- ・声優事務所
- ・映像、ラジオ、
音響
- ・情報サイト

**スポーツ
ユニット**

新日本プロレスリング
ブシロードファイト
ブシロードウェルビー
New Japan Pro-
wrestling of America

- ・プロレス興行
- ・プロレス映像
コンテンツの
制作・配信
- ・プロレスグッズの
企画・販売
- ・健康食玩の販売

BIユニット

Bushiroad International、Bushiroad USA
※TCG、デジタルコンテンツ領域の海外展開

グローバル事業領域

各ユニットにて、それぞれの事業における海外展開

※2024年6月期より「スポーツ&ヘルスケア事業」「スポーツ&ヘルスケアユニット」を「スポーツ事業」「スポーツユニット」にそれぞれ改称いたしました。

IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する「ワンストップメディアミックス」。
そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での「プロモーション展開」で強かに発信してIPを広く認知させる。
これがブシロードの掲げる「IPディベロッパー戦略」です。

BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



アニメ、ゲーム、コミック、声優によるリアルライブなど様々なメディアミックスを展開する次世代ガールズバンドプロジェクト。

数ある音楽系アニメコンテンツの中でも、**キャラクターボイスを担当する声優たちが実際に楽器を演奏し、ライブを行うというスタイルの先駆け**であり、TVアニメやゲーム・漫画でのキャラクターの成長とともに、ライブや音楽ソフトを通じて、リアルでのバンドの成長も楽しむことができることが特長です。

ライブエンタメユニット



アドユニット



MDユニット



TCGユニット



デジタルコンテンツユニット



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

TVCM

交通広告

SNS

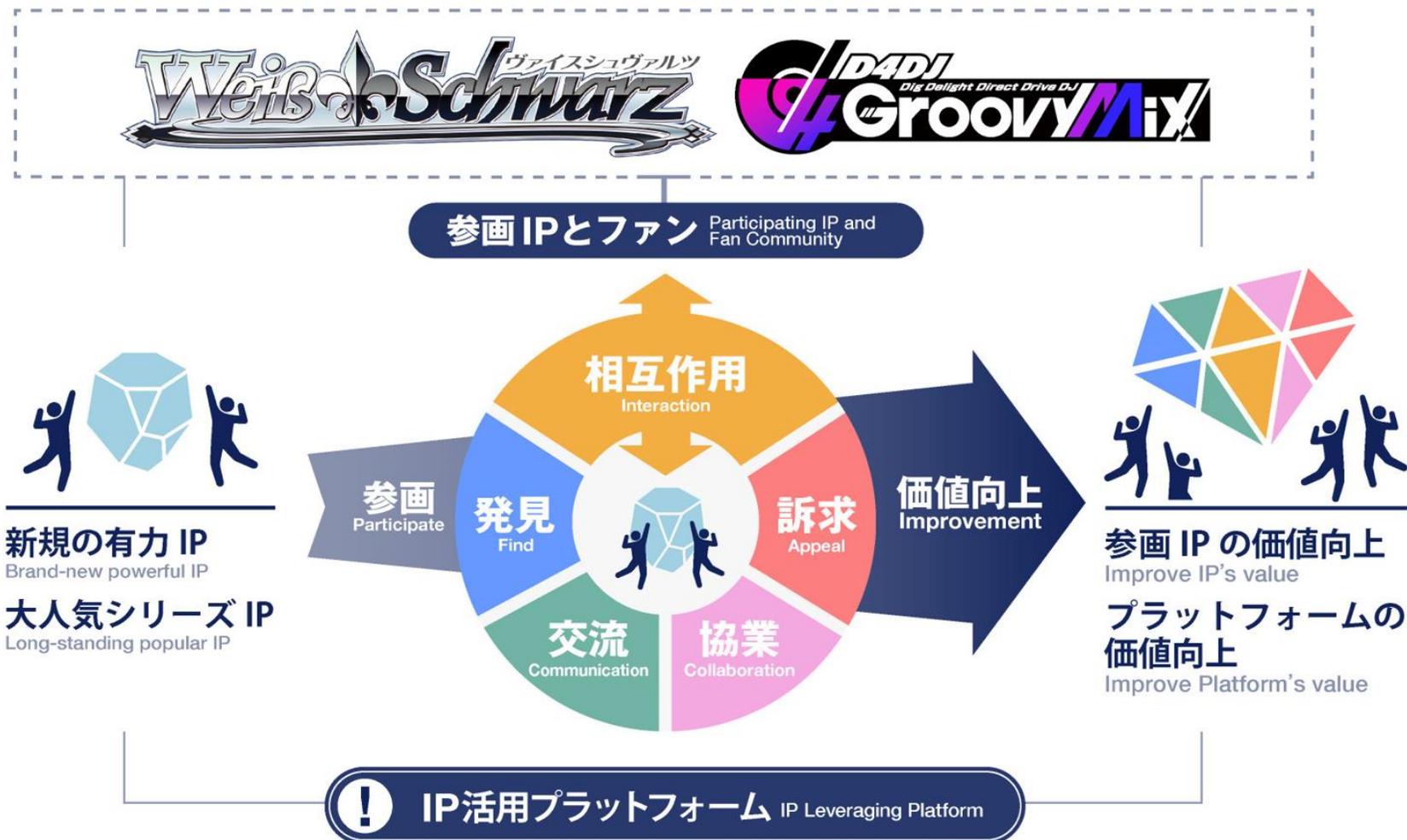
イベント

WEB広告

発表会

配信

IPディベロッパーとしての経験に基づいた「創造力（アイデア）」と「プロモーション力」を活かし、他社IPとの協業により**IPの価値を高める「プラットフォーム企業」**としての立ち位置を強化することで、エンターテインメント市場において更なるプレゼンスを発揮し、収益化を実現することを目指します。





IP DEVELOPER

最新時代のエンターテインメントを創出する
Creating New Forms of Entertainment for the Future

すべての人に“楽しい”
という喜びを届けるために
ブシロードだからできることを
“最前線”で挑戦し続ける

To deliver joyful ideas that will be loved around the world
We will continue to play a leading role in the Entertainments

BUSHIROAD

TRADING CARD GAME UNIT

TCGユニット (トレーディングカードゲームユニット)

CARDFIGHT!! VANGUARD

カードファイト!! ヲンガード

BanG Dream!

バンドリ!

NEW JAPAN PRO-WRESTLING

新日本プロレス

ブシロードグループ
会社案内 2024



<https://bushiroad.co.jp/company/overview>

一般のお客様や投資家様、お取引先様にブシロードグループの商品やビジネスをより分かりやすくご理解いただけるよう、ブシロードグループ会社案内を発行しております。

ブシロードグループの更なる海外展開を見据え、日本語と英語の2言語併記にて展開し、国内外の展示会やイベントにて配布しております。

ブシロード企業サイトから電子版をご覧ください。ぜひご一読ください。

著作権表記

▼【推しの子】
©赤坂アカ×横槍メンゴ／集英社・【推しの子】製作委員会
▼葬送のフリーレン
©山田鐘人・アベツカサ／小学館／「葬送のフリーレン」製作委員会
▼カードファイト!! ヴァンガード
©bushiroad All Rights Reserved. ©VANGUARD Divinez
Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST
▼刀剣神域（ソードアート・オンライン）
©REKI KAWAHARA 2024 illust : abec
▼バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
©BanG Dream! Project
▼Shadowverse EVOLVE
© Cygames, Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
▼Virtual Girl@...
©bushiroad ©Canvas Inc
▼ゴブリンスレイヤー -ANOTHER ADVENTURER- NIGHTMARE FEAST
©蝸牛くも・SBクリエイティブ／ゴブリンスレイヤー2製作委員会 © bushiroad All Rights Reserved.
▼GINKA
©Frontwing
▼HUNTER×HUNTER NEN×IMPACT
©P98-24©V・N・M ©bushiroad All Rights Reserved.

▼マクロス -Shooting Insight-
©'84,'92,'94,'95,'97,'02,'15 BIGWEST ©'07 BIGWEST/MFP・M ©bushiroad All Rights Reserved.
▼バンドリ！
©BanG Dream! Project
▼TERIYAKI GAMES
©TERIYAKI GAMES
▼進撃の巨人
©諫山創・講談社／「進撃の巨人」The Final Season製作委員会
▼Re:ゼロから始める異世界生活
©長月達平・株式会社KADOKAWA刊／Re:ゼロから始める異世界生活2製作委員会
▼五等分の花嫁
©春場ねぎ・講談社／「五等分の花嫁」製作委員会
Copyright© 1995-2024, Tokyo Broadcasting System Television, Inc. All Rights Reserved.
▼新日本プロレス
© New Japan Pro-Wrestling Co.,Ltd. All right reserved.
▼スターダム
©World Wonder Ring STARDOM
▼アズールレーン
©2017 ManjuuCo.,Ltd. & YongShiCo.,Ltd. All Rights Reserved. ©2017 Yostar, Inc. All Rights Reserved.
▼Guilty Gear -Strive-
©ARC SYSTEM WORKS

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。