



2022年7月26日

各位

会社名 株式会社ブシロード
 代表者名 代表取締役社長 木谷高明
 (コード番号：7803 東証グロース)
 問合せ先 取締役経理財務本部長 村岡敏行
 (Tel. 03-4500-4350)

通期業績予想の修正及び特別損失の発生に関するお知らせ

当社は、2022年5月13日に公表した2022年6月期（2021年7月1日～2022年6月30日）の業績予想につきまして、下記の通り修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 当期の連結業績予想数値の修正（2021年7月1日～2022年6月30日）

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり連結当期純利益
前回発表予想(A)	百万円 40,000	百万円 2,500	百万円 4,100	百万円 2,350	円 銭 73.47
今回修正予想(B)	41,966	3,388	5,112	—	—
増減額 (B-A)	1,966	888	1,012	—	
増減率 (%)	4.9	35.5	24.7	—	
(ご参考) 前期連結実績 (2021年6月期)	32,569	344	583	△284	△8.80

- (注) 1. 親会社株主に帰属する当期純利益に関しましては、現在、税務計算を行っており、合理的な算定が困難なことから、公表を差し控えております。
2. 当社は、前連結会計年度より決算期（事業年度の末日）を7月31日から6月30日に変更しております。参考として記載しております2021年6月期通期は決算期変更の経過期間のため2020年8月1日から2021年6月30日までの11ヶ月間の変則的な決算となっております。
3. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。1株当たり連結当期純利益につきましては、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、算出しております。

2. 特別損失の発生について

株式会社サンジゲンの投資有価証券評価損として、特別損失90百万円を計上いたします。

3. 修正の理由

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、デジタルIP事業のゲーム事業における当社パブリッシュのモバイルオンラインゲームにおいて、顧客がゲーム内通貨を用いて交換したアイテムの見積り利用期間に基づいて収益を認識しておりますが、当第4四半期連結累計期間において、期末以降に見込まれる顧客のアイテム見積り利用期間の短縮化を反映したことにより売上が増加し、売上及び利益を上方修正いたします。

デジタルIP事業のなかでも利益率の高いTCG（トレーディングカードゲーム）部門では、海外拠点における英語版を含むヴァイスシュヴァルツ及び株式会社Cygamesとの共同事業となる新TCG

「Shadowverse EVOLVE (シャドウバース エボルヴ)」が、前回予想を上回る見通しとなっております。
また、2022年6月30日の為替レートを1USD=130円と想定し、第4四半期連結累計期間における為替差益を418百万円と見込んでおりましたが、為替相場の円安進行により為替差益を564百万円計上いたします。

以上により、2022年6月期の連結業績予想を売上高41,966百万円、営業利益3,388百万円、経常利益5,112百万円に上方修正いたします。

(注)業績予想は、現時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

以 上