



## 2017年度業績

(億円)

	2015年度 実績	2016年度 実績	2017年度 実績	前期比
売上高	5,755	6,200	6,783	+583
営業利益	496	632	750	+118
経常利益	507	632	753	+121
親会社株主に帰属する 当期純利益	345	441	541	+100
設備投資	213	195	548	+353
減価償却実施額	216	218	235	+17
ゲームコンテンツ 開発投資	545	590	724	+134
広告宣伝費	377	393	397	+4
人件費	504	536	565	+29

## セグメント別業績

(億円)

		2016年度 実績	2017年度 前回見込	2017年度 実績	前期比	前回 見込比
トイホビー	売上高	2,180	2,150	2,224	+44	+74
	セグメント利益	133	150	144	+11	▲6
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,555	3,800	4,059	+504	+259
	セグメント利益	420	360	523	+103	+163
映像音楽 プロデュース	売上高	562	500	560	▲2	+60
	セグメント利益	134	120	125	▲9	+5
その他	売上高	267	300	276	+9	▲24
	セグメント利益	7	10	7	±0	▲3
全社消去	売上高	▲367	▲450	▲337	+30	+113
	セグメント利益	▲62	▲70	▲51	+11	+19
合計	売上高	6,200	6,300	6,783	+583	+483
	セグメント利益	632	570	750	+118	+180

## セグメント別業績（前回比）

### トイホビー

売上高	+74 億円	国内・亜：主力IP商品、ハイターゲット向け商品など好調
セグメント利益	▲6 億円	欧米：見込比減

### ネットワークエンターテインメント

売上高	+259 億円	家庭用ゲーム：新作・リピート・他社タイトルの販売好調
セグメント利益	+163 億円	ネットワークコンテンツ：ドラゴンボール ドッカンバトルWWで好調

### 映像音楽プロデュース

売上高	+60 億円	主力IPのライブイベント関連が好調
セグメント利益	+5 億円	

## セグメント別業績（前年比）

### トイホビー

売上高	+44 億円	国内・亜：主要IP商品、ハイターゲット向け商品など好調
セグメント利益	+11 億円	欧米：カードゲーム等新たな取り組み開始

### ネットワークエンターテインメント

売上高	+504 億円	ネットワークコンテンツ：主力タイトル好調継続
セグメント利益	+103 億円	家庭用ゲーム：新作・リピート販売好調
		アミューズメント：国内既存店好調 VR関連（出店・機器）コスト先行

### 映像音楽プロデュース

売上高	▲2 億円	主力IP人気継続も、重点商品の発売タイミングの違いが影響
セグメント利益	▲9 億円	

## 2017年度配当

	第2四半期末	期末	合計
2017年度配当	12円	111円	123円
2017年度配当 前回見込	12円	83円	95円
2016年度配当	12円	70円	82円

**配当** 安定配当DOE2%をベースに総還元性向50%以上を目指す

中間配当 12円

期末配当 111円

(ベース配当20円 業績連動配当66円 特別配当25円)

→年間1株あたり 123円

(ベース配当32円 業績連動配当66円 特別配当25円)

## 2018年度計画

## 2018年度計画

(億円)

	2017年度		2018年度	
	上半期	通期	上半期計画	通期計画
売上高	3,088	6,783	3,060	6,500
営業利益	349	750	290	600
経常利益	356	753	295	610
親会社株主に帰属する 当期純利益	281	541	220	430
設備投資	446	548	105	220
減価償却実施額	105	235	110	240
ゲームコンテンツ 開発投資	327	724	300	630
広告宣伝費	167	397	180	420
人件費	268	565	260	545

## 2018年度セグメント別計画

(億円)		2017年度		2018年度計画	
		上期	通期	上期計画	通期計画
トイホビー	売上高	981	2,224	1,100	2,300
	セグメント利益	55	144	70	150
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,509	3,265	1,400	3,000
	セグメント利益	241	501	170	350
リアル エンターテインメント	売上高	446	905	460	1,000
	セグメント利益	21	31	20	35
映像音楽 プロデュース	売上高	163	406	190	400
	セグメント利益	26	66	30	60
IPクリエイション	売上高	68	169	70	150
	セグメント利益	24	52	20	45
その他	売上高	128	276	150	300
	セグメント利益	2	7	5	10
全社消去	売上高	▲210	▲464	▲310	▲650
	セグメント利益	▲21	▲54	▲25	▲50
合計	売上高	3,088	6,783	3,060	6,500
	営業利益	349	750	290	600

## セグメント別業績見込

### トイホビー

国内・アジアの定番IP商品、ハイターゲット向け強化  
 欧米：収益改善を目指し効率化

### ネットワークエンターテインメント

ネットワークコンテンツ：アプリ新タイトル数増、新プラットフォーム展開開始  
 家庭用ゲーム：個々のタイトルポテンシャルをベースに計画

### リアルエンターテインメント

施設：国内既存店強化、新業態など出店推進  
 AM機器：人気シリーズの新製品投入

### 映像音楽プロデュース

主力IPの映像・音楽・ライブ連動展開

### IPクリエイション

主力IP人気継続もライセンス収入減を見込む

## 中期計画概要

### 企業理念

夢・遊び・感動  
 世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ

### 中期ビジョン

**CHANGE for the NEXT**  
**挑戦 成長 進化**

### 重点戦略

#### IP軸戦略

#### IP軸戦略のさらなる進化

IP創出機能(体制)強化

IP創出への積極投資

#### 事業戦略

#### 新たなエンターテインメントへの挑戦

事業インフラの整備・拡充

事業領域の拡大・強化

インキュベーションの推進

#### エリア戦略

#### ALL BANDAI NAMCOでの成長

中国市場本格展開

ALL BNに向けた体制整備

#### 人材戦略

#### 「人」を核とした企業グループへ

社員が「個」の力を最大限発揮しチャレンジを後押しする環境整備

# 各事業の動向

## 各事業の動向

## トイホビー

### 主要IP安定人気



### 新規IP強化



### ハイターゲット 事業拡大

**BAN  
DAI** BANDAI SPIRITS  
本格始動



北米カードゲーム好スタート

## 各事業の動向

## ネットワークエンターテインメント

### ネットワークコンテンツ

WWタイトルの展開継続



+ 新作アプリ



新プラットフォームスタート



### 家庭用ゲーム

WWタイトルを複数リリース、新プラットフォームに積極対応



ソウルキャリバーVI



CODE VEIN

[Nintendo Switch向け]

太鼓の達人 Nintendo Switch ば〜じょん!

プロ野球 ファミスタ エボリューション

僕のヒーローアカデミア One's Justice 等

## 各事業の動向

## リアルエンターテインメント

バンダイナムコならではの場・コンテンツを提供

新業態店舗の出店推進



バラエティスポーツ施設 “VS PARK”

実績あるタイトルの新機種を発売



VR ZONE 新アクティビティ導入



ドラゴンクエストVR投入  
出足好調

## 各事業の動向

## 映像音楽プロデュース

### 映像・音楽・ライブの連動でIPプロデュース

#### 作品と連携しIP価値最大化



#### 国内外で舞台・ライブイベント積極展開



## 各事業の動向

## IPクリエイション

### 新規IP創出強化

#### グループと連携しIP価値最大化 (×玩具 ×ゲーム etc)



#### 戦略投資も含めIP創出強化



#### 海外でのIP認知拡大

ハリウッド映画に  
ガンダムが登場！

Ready Player One  
Pacific Rim: Uprising



# 中期ビジョン

# CHANGE for the NEXT

# 挑戦 成長 進化

EMPOWER      OFIN MOMENTUM      ACCELERATE EVOLUTION



## 見通しに関する注意事項

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©2017 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©ABC-A・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 円谷プロ ©ウルトラマン®制作委員会・テレビ東京 ©新通・サンライズ・テレビ東京  
©Legendary 2018 All Rights Reserved. ©新通・サンライズ ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©EVD Inc. SOULCALIBUR™ © © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Amusement Inc. ©Mitsuharu Kusuno/Kodansha Ltd. All rights reserved. ©BANDAI NAMCO Amusement Inc. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device are used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy All trademarks and copyrights associated with the manufacturer, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with their permission. ©新通・サンライズ ©新通・サンライズ・HBS ©新通・サンライズ・テレビ東京 ©2017 フジテレビ・フジ1チャンネル  
©SNO/アパリア製作委員会 ©藤原忠昭/集英社・雑誌「東子」GIGANTE ZONE制作委員会 ©新通・サンライズ・テレビ東京 ©BANP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO©2017 プロシカ/フジテレビ1チャンネル!!  
©新通・サンライズ ©朝川製菓・主婦社/古郡アテール/市原学舎 ©新通・サンライズ © SUNRISE/OD PARTNERS