



上半期業績

(億円)

	2017年度 上半期実績	2018年度 上半期前回見込	2018年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	3,088	3,060	3,346	+258	+286
営業利益	349	290	439	+90	+149
経常利益	356	295	458	+102	+163
親会社株主に帰属する 当期純利益	281	220	341	+60	+121
設備投資	446	105	107	▲339	+2
減価償却実施額	105	110	93	▲12	▲17
ゲームコンテンツ 開発投資	327	380	406	+79	+26
広告宣伝費	167	180	185	+18	+5
人件費	268	260	284	+16	+24

上半期セグメント別業績

(億円)

	2017年度 上半期実績	2018年度 上半期 前回見込	2018年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比	
トイホビー	売上高	981	1,100	1,123	+142	+23
	セグメント利益	55	70	128	+73	+58
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,509	1,400	1,546	+37	+146
	セグメント利益	241	170	234	▲7	+64
リアル エンターテインメント	売上高	446	460	460	+14	±0
	セグメント利益	21	20	20	▲1	±0
映像音楽 プロデュース	売上高	163	190	205	+42	+15
	セグメント利益	26	30	47	+21	+17
IPクリエイション	売上高	68	70	93	+25	+23
	セグメント利益	24	20	25	+1	+5
その他	売上高	128	150	142	+14	▲8
	セグメント利益	2	5	5	+3	±0
全社消去	売上高	▲210	▲310	▲224	▲14	+86
	セグメント利益	▲21	▲25	▲21	±0	+4
合計	売上高	3,088	3,060	3,346	+258	+286
	営業利益	349	290	439	+90	+149

上半期セグメント別業績

トイホビー

国内：プラモデル・ハイターゲット層向けフィギュア・カードなど好調
仮面ライダー・プリキュアなどの定番IP商品も順調
アジア：ガンプラ好調に加え、ウルトラマンが中国で人気
欧米：ドラゴンボールのトレーディングカード、ハイターゲット商材が人気

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：周年イベントを迎えた既存主カタイトル中心に好調継続
新規タイトルも好スタート
新プラットフォーム立ち上げコストが発生
家庭用ゲーム：ガンダムバトルオペレーション2など複数の新作タイトルが
スマッシュヒット
リピート販売・他社タイトル販売も貢献

上半期セグメント別業績

リアルエンターテインメント

機器：「湾岸ミッドナイト」新作好調
施設：VS PARKなどの新業態店舗好調も、国内既存店は前年には及ばず

映像音楽プロデュース

PKG：付加価値の高い高単価商品が好調
ライブ：「ラブライブ！サンシャイン!!」「アイドルリッシュセブン」などの
大型イベントを開催

IPクリエイション

「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！サンシャイン!!」などの
主力IPの新作制作や話題喚起に注力

通期年初計画

(億円)			
	2017年度	2018年度 年初計画	前期比
売上高	6,783	6,500	▲283
営業利益	750	600	▲150
経常利益	753	610	▲143
親会社株主に帰属する 当期純利益	541	430	▲111
設備投資	548	220	▲328
減価償却実施額	235	240	+5
ゲームコンテンツ 開発投資	724	630	▲94
広告宣伝費	397	420	+23
人件費	565	545	▲20

現時点では
年初計画を見直さず
今後改めて精査

通期年初計画

(億円)			
	2017年度	2018年度 年初計画	前期比
トイホビー	売上高	2,224	2,300 +76
	セグメント利益	144	150 +6
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,265	3,000 ▲265
	セグメント利益	501	350 ▲151
リアル エンターテインメント	売上高	905	1,000 +95
	セグメント利益	31	35 +4
映像音楽 プロデュース	売上高	406	400 ▲6
	セグメント利益	66	60 ▲6
IPクリエイション	売上高	169	150 ▲19
	セグメント利益	52	45 ▲7
その他	売上高	276	300 +24
	セグメント利益	7	10 +3
全社消去	売上高	▲464	▲650 ▲186
	セグメント利益	▲54	▲50 +4
合計	売上高	6,783	6,500 ▲283
	営業利益	750	600 ▲150

現時点では
年初計画を見直さず
今後改めて精査

通期見込への影響

事業の変動要因

- ・ 業績好調なトイホビー事業における年末年始商戦の動向
- ・ 3Q以降に家庭用ゲームの大型タイトルを複数予定
- ・ 好調なデジタルコンテンツ事業を取り巻く環境変化の波
- ・ 映像音楽パッケージソフトのタイトル編成を精査

通期見込については今後改めて精査

各事業の動向

各事業の動向

トイホビー

国内外ハイターゲット展開の強化

ガンプラ



国内・アジアを
中心に好調

「THE GUNDAM BASE SHANGHAI」



中国内地の
フラッグシップショップ
2018年8月オープン

コレクターズアイテム

国内外での
ブランド認知拡大



新会社設立により
北米本格展開



カード

国内：データカードダス好調
北米：トレーディングカード人気



各事業の動向

トイホビー

国内キッズ向け主カアイテム+新規商材投入

定番IP



新ライダー好スタート



たまごっち新機種発売



AI技術を活用した
新規カード商品発売

トイ周辺商材

アパレル、ガシャポン、コスメ、菓子・食品などトイ周辺アイテムも続々投入



スマホ連動シューズ
「UNLIMITIV」



ガシャポン
「だんごむし」



コスメ
「ベルサイユのぼら
リキッドアイライナー」



食品
「キャラフル」

各事業の動向

ネットワークエンターテインメント

主カタイトルの好調継続&新たな価値提供へのチャレンジ

ネットワークコンテンツ：既存主カタイトル

効果的なイベント実施やデータ分析を反映した運営により人気継続



ネットワークコンテンツ：新規タイトル

クオリティを重視した
タイトルを投入



新規IPの
グループ連携



enza



今後、グループ事業との
連携を本格的にスタート

「ドラゴンボール ドラゴンポテト
(ブッチギリマッチVer)」



各事業の動向

ネットワークエンターテインメント

下期に大型タイトル集中& eスポーツへの取り組み強化

家庭用ゲーム

下期に大型WWタイトルを投入



『SOULCALIBURVI』

『GOD EATER3』

『ACE COMBAT7』

『JUMP FORCE』

eスポーツ

ファン・ユーザーの裾野拡大を
目指し、取り組み強化



東京ゲームショウ
「鉄拳プロチャンピオンシップ 日本代表決定戦」

各事業の動向

リアルエンターテインメント

新作機器の発売に加え、新たな場の展開をスタート

施設



新業態店舗の
業績好調

AM施設：年末年始商戦に向け、
限定景品など各種施策を展開

AM機器

ガンダムEXVS.2 稼働開始



リテールテインメントモール

ハムリーズの国内展開スタート

バンダイナムコの「おもてなし」
×
ハムリーズの世界観



各事業の動向

映像音楽プロデュース

IP創出 & 育成に向けた事業連携の展開継続

IP創出力強化

- 映像・音楽・ライブの連携強化
- アクタスの開発体制強化



+α

今後の期待タイトル



転生したらスライムだった件
10月アニメ放送開始



荒野のコトブキ飛行隊
1月アニメ放送開始

大型ライブイベント



アイドルッシュセブン 1st LIVE
メットライブドーム



ラブライブ！サンシャイン!! Aqours 4th LoveLive!
東京ドーム

各事業の動向

IPクリエイション

新規IP創出と主力IPのイノベーションを同時展開

IP創出力強化



高クオリティなCG制作力を持つ
(株)サブレーションへの出資
⇒IP創出力強化へ

下期の期待作品



DOUBLE DECKER!
だぐ&キルル



2019.01.04 ©HAPPY VISUAL
劇場版
ラブライブ！サンシャイン!!

機動戦士ガンダム

劇場作品公開
&
WW展開へ向けた
戦略進行



重点戦略の進捗

IP軸戦略強化

バンダイナムココンテンツファンド

- グループ横断による出資
- あらゆるパートナーと協業
- 2019年度より本格稼働
- 投資枠50億円

中国市場本格展開

組織基盤を構築中

- トイホビー・ネットワークエンターテインメント以外の事業についても展開に向けた準備を実施

中期ビジョン

CHANGE for the NEXT

挑戦 成長 進化

EMPOWER DRIN MOMENTUM ACCELERATE EVOLUTION



見直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。

© 前編-サンライズ-テレビ東京 ©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©2018 石森プロ-テレビ朝日-ADK-博報 ©BANDAIWIZ ©BANDAI ©池田理代子プロダクション ©2018 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.
©パナソニック/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. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2015 川原和夫 K.A.D.K.A.W.A. アニメーションスタジオ「SAO MOVIE PROJECT」 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©パナソニック/集英社、フジテレビ、東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©パナソニック/集英社、フジテレビ、東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©電撃のゴブ生実行製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. SOULCALIBUR™™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturer, character, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with their permission.
©2004-2015 EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere. trueSKY™ Copyright ©2015 Simul Software Ltd. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©JUMP 50th Anniversary ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©前編-サンライズ ©前編-サンライズ ©SUNRISE and PARKER FUTURE PROJECT ©Princess Principal Project ©川上泰樹-伏見-講談社/転スラ製作委員会 ©電撃のゴブ生実行製作委員会 ©2017 プロシメトソフトウェア1サンライズII ©SNCI/イナズナ製作委員会 ©SUNRISE/OD PARTNER ©2017 プロシメトソフトウェア1サンライズII ©前編-サンライズ ©前編-サンライズ