



**バンダイナムコグループ  
2018年度(2019年3月期)  
第2四半期決算説明会**



# 2018年度業績

# 上半期業績

(億円)

|                     | 2017年度<br>上半期実績 | 2018年度<br>上半期前回見込 | 2018年度<br>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<br>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   |
| 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<br>上半期実績 | 2018年度<br>上半期<br>前回見込 | 2018年度<br>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<br>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<br>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<br>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   |
| I P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 I P 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力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<br>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<br>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   |
| 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<br>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<br>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<br>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<br>プロデュース       | 売上高     | 406    | 400            | ▲6   |
|                      | セグメント利益 | 66     | 60             | ▲6   |
| I P 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

## 国内キッズ向け主力アイテム+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  
「ベルサイユのばら  
リキッドアイライナー」



食品  
「キャラフル」

# ネットワークエンターテインメント

## 主力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：既存主力タイトル

## 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』



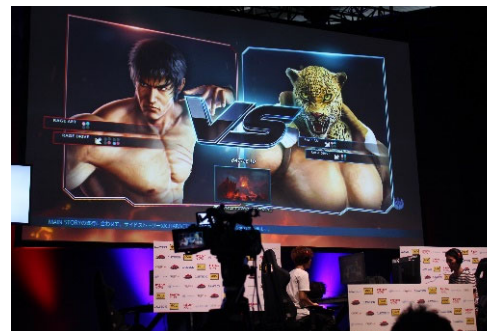
『ACE COMBAT7』



『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



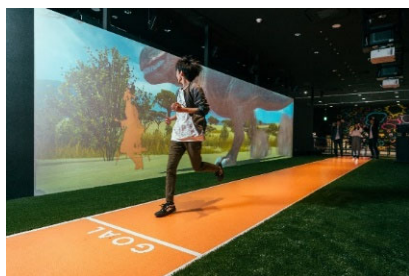
東京ゲームショウ  
「鉄拳プロチャンピオンシップ 日本代表決定戦」

# 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

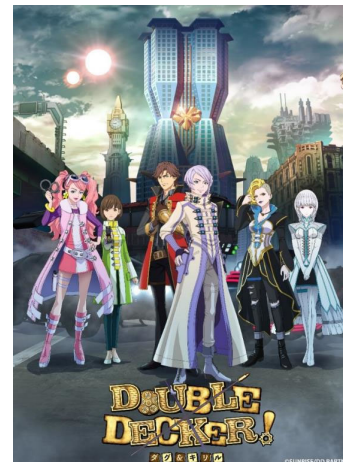
#### IP創出力強化



高クオリティなCG制作力を持つ  
(株)サブリメーションへの出資

⇒IP創出力強化へ

#### 下期の期待作品



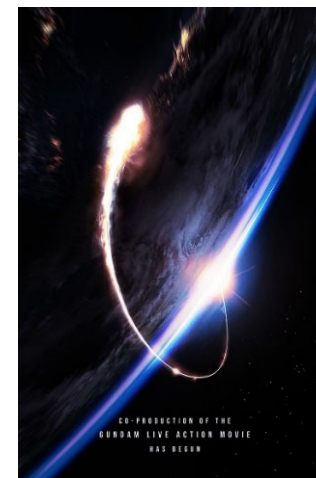
DOUBLE DECKER!  
だぐ&キル



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

GAIN 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。**

©創通・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・東映 ©BANDAI WIZ ©BANDAI ©池田理代子プロダクション ©2018 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.  
©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. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©2016 川原礫／K A D O K A W A アスキー・メディアワークス刊／SAO MOVIE Project ©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.  
©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. ©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. SOULCALIBUR™ VI & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.  
©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. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©Princess Principal Project  
©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会 ©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会 ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©BNOI/アイナナ製作委員会 ©SUNRISE/DD PARTNERS  
©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ