

**バンダイナムコグループ  
2020年度(2021年3月期)  
第2四半期決算説明会**



# 2020年度業績

# 上半期業績

(億円)

	2019年度 上半期実績	2020年度 上半期前回見込	2020年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	3,493	3,150	3,371	▲122	+221
営業利益	479	300	459	▲20	+159
経常利益	487	305	471	▲16	+166
親会社株主に帰属する 当期純利益	346	200	317	▲29	+117
設備投資	133	110	106	▲27	▲4
減価償却実施額	97	100	97	±0	▲3
ゲームコンテンツ 開発投資	-	-	375	-	-
広告宣伝費	200	190	147	▲53	▲43
人件費	309	290	326	+17	+36

# 事業別概況

# 上半期事業セグメント別業績

(億円)

		2019年度 上半期	2020年度 上半期前回	2020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	1,280	1,200	1,288	+8	+88
	セグメント利益	176	130	188	+12	+58
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,530	1,600	1,702	+172	+102
	セグメント利益	249	280	347	+98	+67
リアル エンターテインメント	売上高	468	250	243	▲225	▲7
	セグメント利益	15	▲90	▲80	▲95	+10
映像音楽 プロデュース	売上高	207	100	110	▲97	+10
	セグメント利益	38	0	8	▲30	+8
I Pクリエイション	売上高	78	100	95	+17	▲5
	セグメント利益	22	10	19	▲3	+9
その他	売上高	153	140	157	+4	+17
	セグメント利益	9	5	6	▲3	+1
全社消去	売上高	▲225	▲240	▲226	▲1	+14
	セグメント利益	▲31	▲35	▲29	+2	+6
合計	売上高	3,493	3,150	3,371	▲122	+221
	営業利益	479	300	459	▲20	+159

# 上半期 事業別概況

## トイホビー

ハイターゲット（大人層）向け商品が、DXへのいち早い対応により好調  
「鬼滅の刃」等の新規IP商品や、玩具周辺商材が人気  
AM施設での販売商品やTV番組連動商品がコロナの影響を受ける  
→トイホビー事業全体では、上半期過去最高業績を更新

## 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：

「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」海外周年イベント等の人気により好調

「ドラゴンボール レジェンズ」や「アイドルマスター」シリーズ等、主カタイトルが好調に推移

家庭用ゲーム：

新作「キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS」好スタート

リピートタイトルがデジタル需要の盛り上がりにより好調継続

フルパッケージのDL販売比率増

# 上半期 事業別概況

## リアルエンターテインメント

コロナの影響による施設休業が施設事業・機器販売の両事業に影響  
9月度の国内既存店売上高 前年比 78.3%（上期全体では52.8%）  
筋肉質な体質を目指す施策をスピーディに推進

## 映像音楽プロデュース

PKG作品：「ラブライブ！」シリーズや「アイドルマスター」シリーズ等の定番IPの音楽PKGを展開  
ライブイベント：上半期開催数 67回（前年同期 397回）  
無観客配信等の環境変化に対応した取り組みを実施

## IPクリエイション

上半期は今後公開予定の映像作品の制作や、IPの話題発信を実施  
上半期の業績に対するコロナの影響は限定的  
今年度より創通がユニット入り

# 通期見込

## 事業の変動要因

- ・ 新型コロナウイルス感染拡大による各事業への影響
- ・ 市場環境やユーザー嗜好の激しい変化
- ・ トイホビー事業における年末年始商戦の動向
- ・ 家庭用ゲームの開発・発売スケジュールの進捗

現時点では通期見込を見直さず **今後改めて精査**

	2019年度	2020年度 前回見込	前期比	(億円)
売上高	7,239	6,500	▲739	
営業利益	787	500	▲287	

# 各事業のトピック

# 各事業のトピック

## トイホビー

- ▶ 定番IPに加えローエイジ向け商品ラインナップ<sup>①</sup>拡充
- ▶ 国内外で自社・他社ECサイトでの展開を強化
- ▶ オンラインイベントでの訴求拡大
- ▶ ガンプラの新たな展開

TAMASHII  
NATION  
2020



## ネットワークエンターテインメント

- ▶ 今期よりIPを軸とした組織体制へ
- ▶ 高クオリティタイトルの投入を目指す



# 各事業のトピック

## リアルエンターテインメント



- ▶ 最優先事項は「体質改善」
- ▶ グループのノウハウや資産との連動促進  
新施設「ガシャポンのデパート」をオープン  
⇒ 日本最大級2,200面のガシャポンを設置

## 映像音楽プロデュース

- ▶ 新しいライブイベント事業の取り組み強化
- ▶ 新作アニメを順次公開



# 各事業のトピック

## IPクリエイション

### ▶ 新作アニメ、新IPの展開スタート

「ラブライブ！」

「虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」

「最響カミズモード！」

「アイカツプラネット！」



## GUNDAM FACTORY YOKOHAMA

▶ 12月オープン

▶ 18mの動く実物大ガンダム



# 中期ビジョン

**CHANGE** *for the* **NEXT**

**挑戦 成長 進化**

EMPOWER

GAIN MOMENTUM

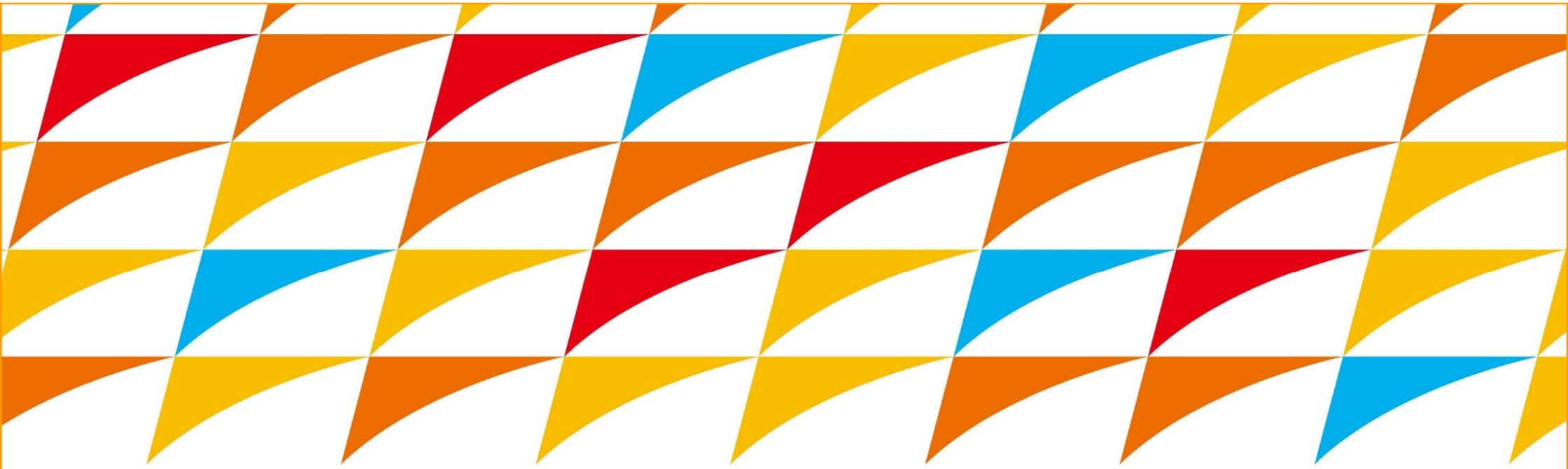
ACCELERATE EVOLUTION



## 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。**

©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable ©創通・サンライズ © 2019 Reflector Entertainment Ltd. All rights reserved. Unknown 9, Reflector Entertainment, and their respective logos are trademarks of Reflector Entertainment Ltd. in Canada and/or other countries. Little Nightmares II & ©BANDAI NAMCO Entertainment Europe. All rights reserved. SCARLET NEXUS™ & SCARLET NEXUS™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Disney ©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable ©BNOI/アイナナ製作委員会 ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©2020 プロジェクトラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©OSO/BNP, KAMIZMODE PROJECT ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO, BNArts ©創通・サンライズ



**バンダイナムコグループ  
2020年度(2021年3月期)  
第2四半期決算説明会**

