

バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 第3四半期決算説明会

2024年2月14日

2023年度 第3四半期（累計）のポイント

	2022年度 3Q累計	2023年度 3Q累計	前年同期比
売上高	7,431 億円	7,720 億円	+289 億円
営業利益	1,062 億円	782 億円	▲280 億円
経常利益	1,169 億円	896 億円	▲273 億円
親会社株主に帰属する 四半期純利益	844 億円	603 億円	▲241 億円

• 売上高

- 過去最高売上高を達成
- 「ガンダム」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などの定番IP商品・サービスが存在感を発揮

• 営業利益

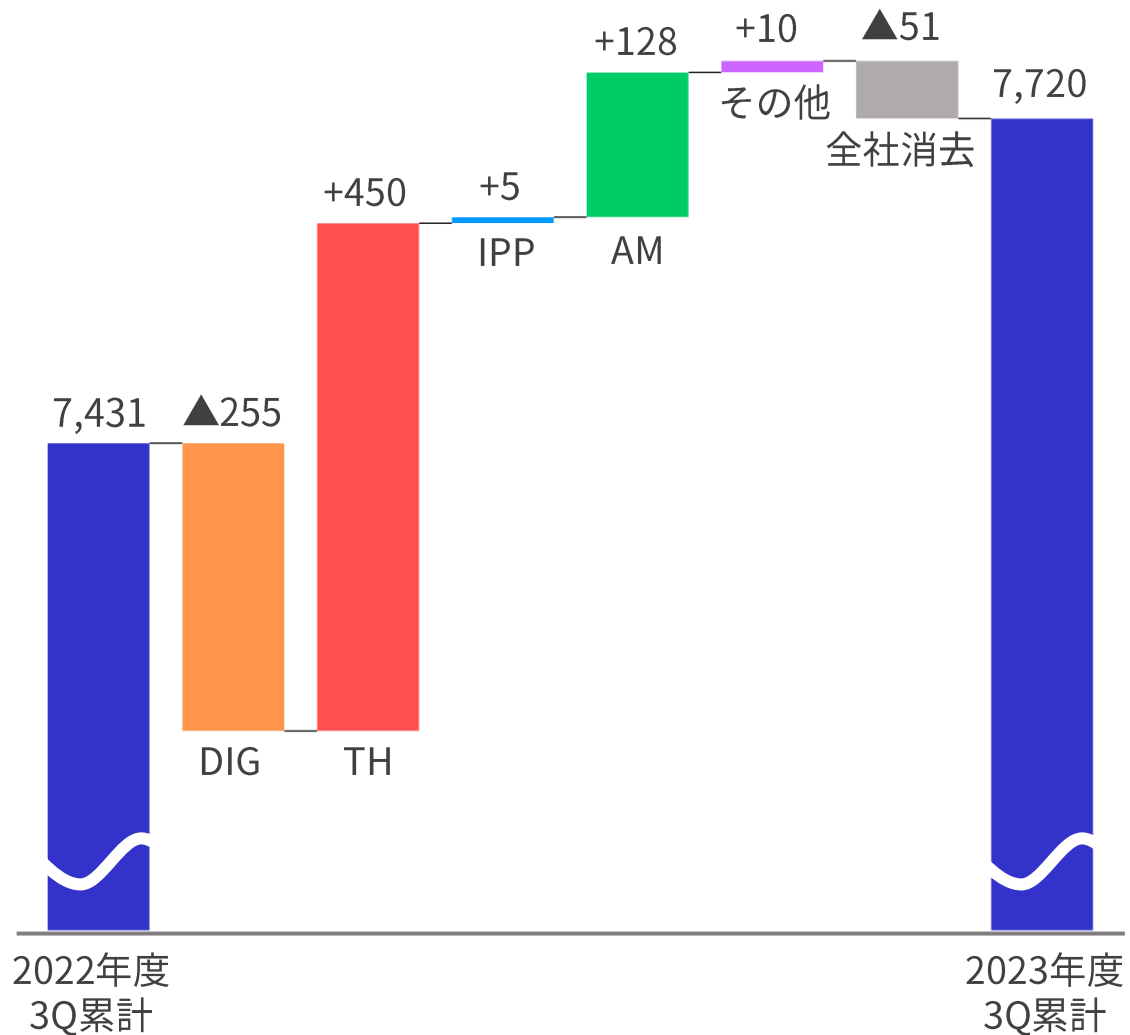
- デジタル事業に関わる評価損、次期中期計画を見据えタイトル編成見直しによる処分損を計上

売上高および営業利益の3Q前年同期比

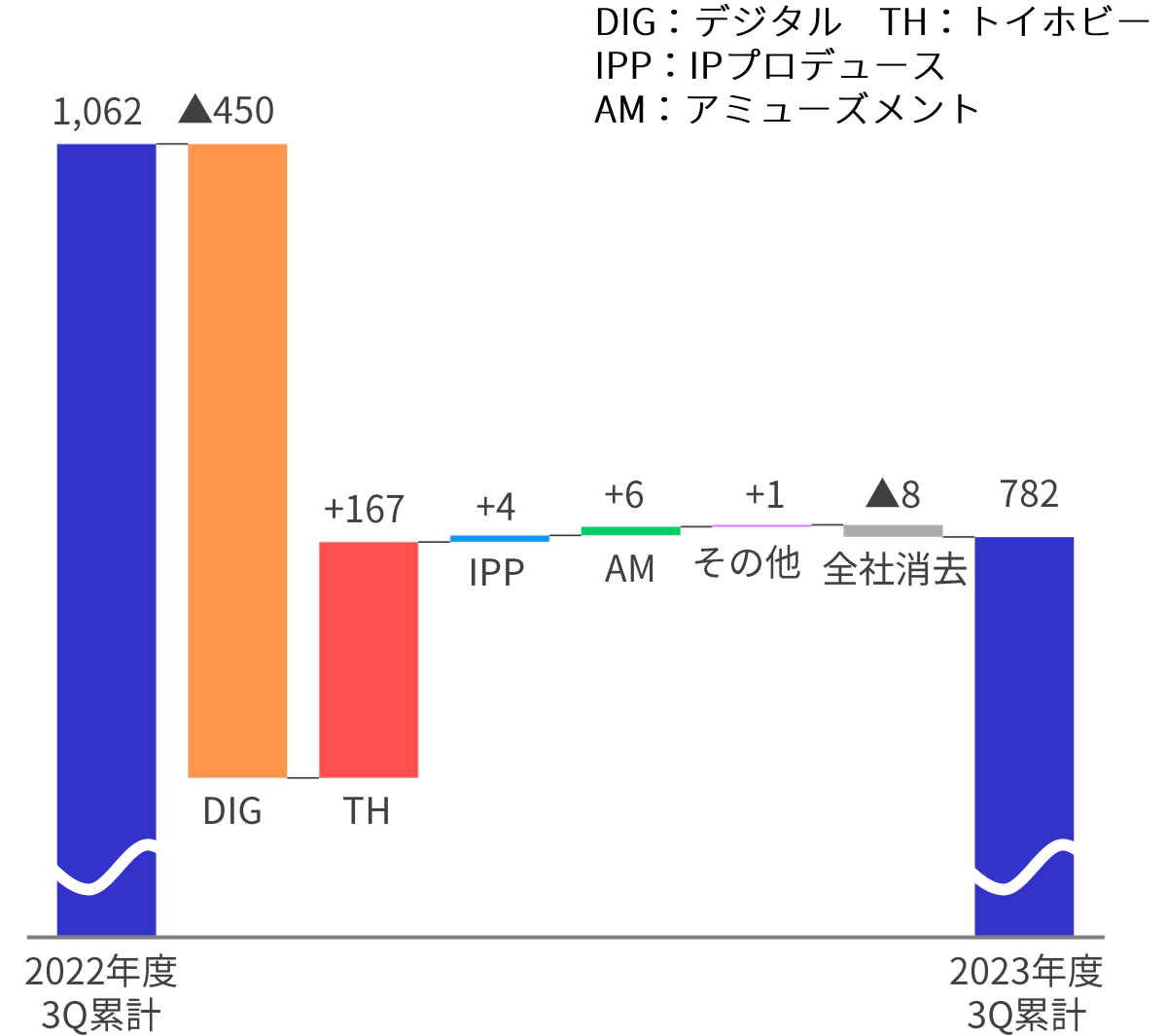
BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

■ 売上高



■ 営業利益



2023年度 通期業績予想

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

	2022年度 通期実績	2023年度 通期見込	前年同期比
売上高	9,900 億円	10,000 億円	+100 億円
営業利益	1,164 億円	820 億円	▲344 億円
経常利益	1,280 億円	930 億円	▲350 億円
親会社株主に帰属する 四半期純利益	903 億円	—	—

- 売上高

前年比で増収見込

- 営業利益

デジタル事業における評価損、処分損計上により減益見込

2023年度 通期業績予想

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

		2022年度 実績	2023年度 通期前回予想	2023年度 通期今回予想	前年比	前回比
デジタル	売上高	3,856	3,600	3,600	▲256	±0
	セグメント利益	493	410	10	▲483	▲400
トイホビー	売上高	4,474	4,800	4,900	+426	+100
	セグメント利益	595	750	760	+165	+10
IPプロデュース	売上高	817	830	800	▲17	▲30
	セグメント利益	106	110	90	▲16	▲20
アミューズメント	売上高	1,046	1,100	1,100	+54	±0
	セグメント利益	60	80	80	+20	±0
その他	売上高	313	310	310	▲3	±0
	セグメント利益	11	10	10	▲1	±0
全社消去	売上高	▲607	▲640	▲710	▲103	▲70
	セグメント利益	▲102	▲110	▲130	▲28	▲20
合計	売上高	9,900	10,000	10,000	+100	±0
	営業利益	1,164	1,250	820	▲344	▲430

投資有価証券の一部売却について

■売却する株式 東映アニメーション株式会社普通株式 3,113,300株
(同社の株式売出の売出し人の1社として参加)

※本件売出しに伴い、需要状況等を勘案し、583,900株を上限として、
本件売出しの国内主幹事会社が当社から借り入れる東映アニメーション
普通株式の日本国内におけるオーバーアロットメントによる売出しが行
われる場合があります。

■売却価格 未定

(2024年2月27日から2024年3月4日までの間のいずれかの
日において決定される予定)

**本件売出しに伴う特別利益（投資有価証券売却益）を
2024年3月期第4四半期連結会計期間に計上予定**

エンターテインメントユニット

第3四半期連結累計期間の概況

- ・ 主要アプリタイトル好調に推移
- ・ 新作オンラインゲームが計画大幅未達
- ・ 家庭用ゲームの新作タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」好調
- ・ 家庭用ゲームリピートタイトル販売減、前年同期とのプロダクトミックスの違いが影響
- ・ オンラインゲーム新作などに関わる評価損、タイトル編成の見直しに伴う処分損を計上

タイトル開発体制を強化

- ・ 次期中期計画を見据え、開発中のタイトル編成見直し
- ・ タイトル審査の厳格化を推進
- ・ 多角的な視点を踏まえた最適なタイトルポートフォリオをもとに、戦略的に展開
- ・ バンダイナムコスタジオとの連携による開発全体の管理を強化



ワールドワイドで人気



ファンから高い評価



開発中

エンターテインメントユニット

第3四半期連結累計期間の概況

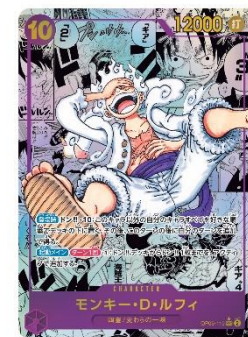
- ・好調カテゴリー（ハイターゲット商品、ガシャポン、カード、菓子・食品など）が引き続き国内外で貢献
- ・各カテゴリーにおいて、商品ラインナップやグローバル展開、生産体制を強化
国内外のショップなどファンとのタッチポイントを拡大
- ・通期過去最高業績更新を目指す

グローバル展開、IPポートフォリオを強化

ファンとのタッチポイント拡大+生産体制強化



ONE PIECE
CARD GAME
ランビースカードゲーム



DRAGON BALL
CARD GAME
Fusion World



「BANDAI CARD GAMES」新商品投入
(トレーディングカードゲーム)

定番IP+旬のIP

IPプロデュース事業の動向

IPプロデュースユニット

第3四半期連結累計期間の概況

- ・映像原価上昇も、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」などがグループの商品・サービス販売に貢献
- ・GUNDAM FACTORY YOKOHAMAがインバウンド需要も取り込み好調
- ・パッケージ販売がラインナップの違いによる影響あり



インバウンド需要を取り込み好調（3月31日終了）



大ヒット上映中！→今後さまざまな国や地域で順次公開予定

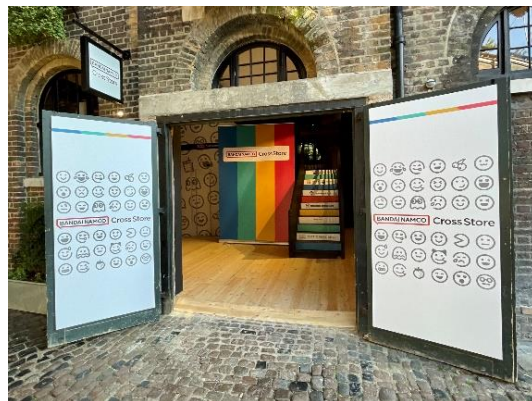
2024年度公開予定作品

アミューズメント事業の動向

アミューズメントユニット

第3四半期連結累計期間の概況

- ・国内アミューズメント施設既存店売上高前年同期比102.4%
- ・「バンダイナムコ Cross Store」などグループのIPや商品・サービスと連動した施設が国内外で人気
- ・業務用ゲーム機販売が好調（「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト」など）



バンダイナムコCross Storeなどを国内外に出店



人気シリーズの新作を投入

Bandai Namco's Purpose

Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。
「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。
誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、
人と人、人と社会、人と世界がつながる。

そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。



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。

TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©1997-2024 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©SOTSU・SUNRISE ©nagano / chiikawa committee ©Nintendo ©創通・サンライズ ブルーロック劇場版 ©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社／「劇場版ブルーロック」製作委員会 ©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会 ©尾田栄一郎／集英社 ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved. GAME ©Bandai Namco Amusement Inc. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc.

バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 第3四半期決算説明会

2024年2月14日

