

バンダイナムコグループ 2024年度（2025年3月期） 第1四半期決算説明会

2024年8月8日



2024年度 第1四半期業績

(億円)

	2023年度 1 Q実績	2024年度 1 Q実績	前年同期比
売上高	2,248	2,806	+558
営業利益	279	440	+161
経常利益	327	490	+163
親会社株主に帰属する 四半期純利益	217	340	+123
設備投資	69	123	+54
減価償却実施額	64	74	+10
広告宣伝費	109	107	▲2
人件費	224	243	+19

2024年度 第1四半期業績 -事業別-

(億円)

		2023年度 1 Q実績	2024年度 1 Q実績	前年同期比
デジタル	売上高	680	1,063	+383
	セグメント利益	26	147	+121
トイホビー	売上高	1,203	1,328	+125
	セグメント利益	236	269	+33
IPプロデュース	売上高	149	175	+26
	セグメント利益	10	24	+14
アミューズメント	売上高	282	330	+48
	セグメント利益	31	27	▲4
その他	売上高	80	83	+3
	セグメント利益	4	3	▲1
全社消去	売上高	▲149	▲173	▲24
	セグメント利益	▲30	▲32	▲2
合計	売上高	2,248	2,806	+558
	営業利益	279	440	+161

2024年度 第1四半期業績 -事業別-

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

エンターテインメントユニット

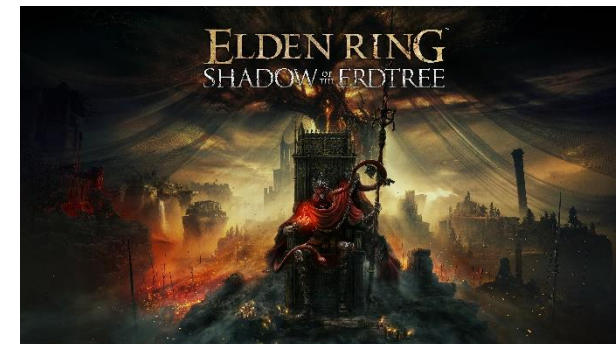
デジタル事業

家庭用ゲーム

- ・「ELDEN RING」ダウンロードコンテンツ
発売3日間で販売本数500万本突破
- ・リピートタイトル販売本数814万本

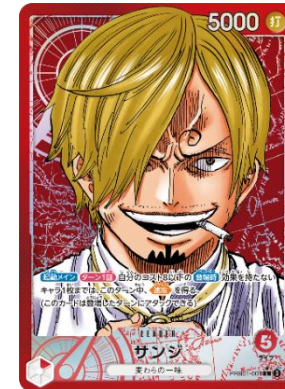
ネットワークコンテンツ

- ・主力アプリタイトル国内外で好調継続
- ・新作アプリ「学園アイドルマスター」非常に好調なスタート



トイホビー事業

- ・プラモデルなどハイターゲット層向け商品好調
 - ・トレーディングカードゲーム、カプセルトイ、菓子・食品など好調
- 各カテゴリーのタッチポイント、グローバル展開を拡大



2024年度 第1四半期業績 -事業別-

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

IPプロデュースユニット

- ・「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」上映国・地域を拡大
関連商品・サービスヒット
- ・主力IP作品の映像配信、ライセンスビジネス好調
- ・ライブイベント、ライブ関連グッズ販売好調



アミューズメントユニット

- ・バンダイナムコ Cross Store、アクティビティ施設など好調
→国内既存店売上高前年比105.9%
- ・業務用ゲームの新製品好調も、前期とのラインナップの違いが影響



2024年度 第1四半期業績のポイント

(億円)

	2023年度 1 Q実績	2024年度 1 Q実績	前年同期比	
			増減	(%)
売上高	2,248	2,806	+558	124.8%
営業利益	279	440	+161	157.3%
経常利益	327	490	+163	149.9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	217	340	+123	156.3%

- ・ 多彩なIP、幅広い事業によるポートフォリオ経営が効果を発揮
- ・ 収益基盤強化の取り組みと各事業のヒットにより好業績に

2024年度 上期業績予想

(億円)

	2023年度上期 実績	2024年度上期 年初計画	2024年度上期 今回見込	前年同期比		年初 計画比
				増減	(%)	
売上高	5,020	5,150	5,550	+530	110.6%	+400
営業利益	654	550	820	+166	125.3%	+270
経常利益	739	575	880	+141	119.0%	+305
親会社株主に帰属する 中間純利益	521	400	600	+79	115.1%	+200

第1四半期の実績、足元の各事業の動向、第2四半期の商品・サービスのマーケティング計画などを踏まえ売上高・利益予想を修正



上期過去最高の業績を見込む

2024年度 上期業績予想 -事業別-

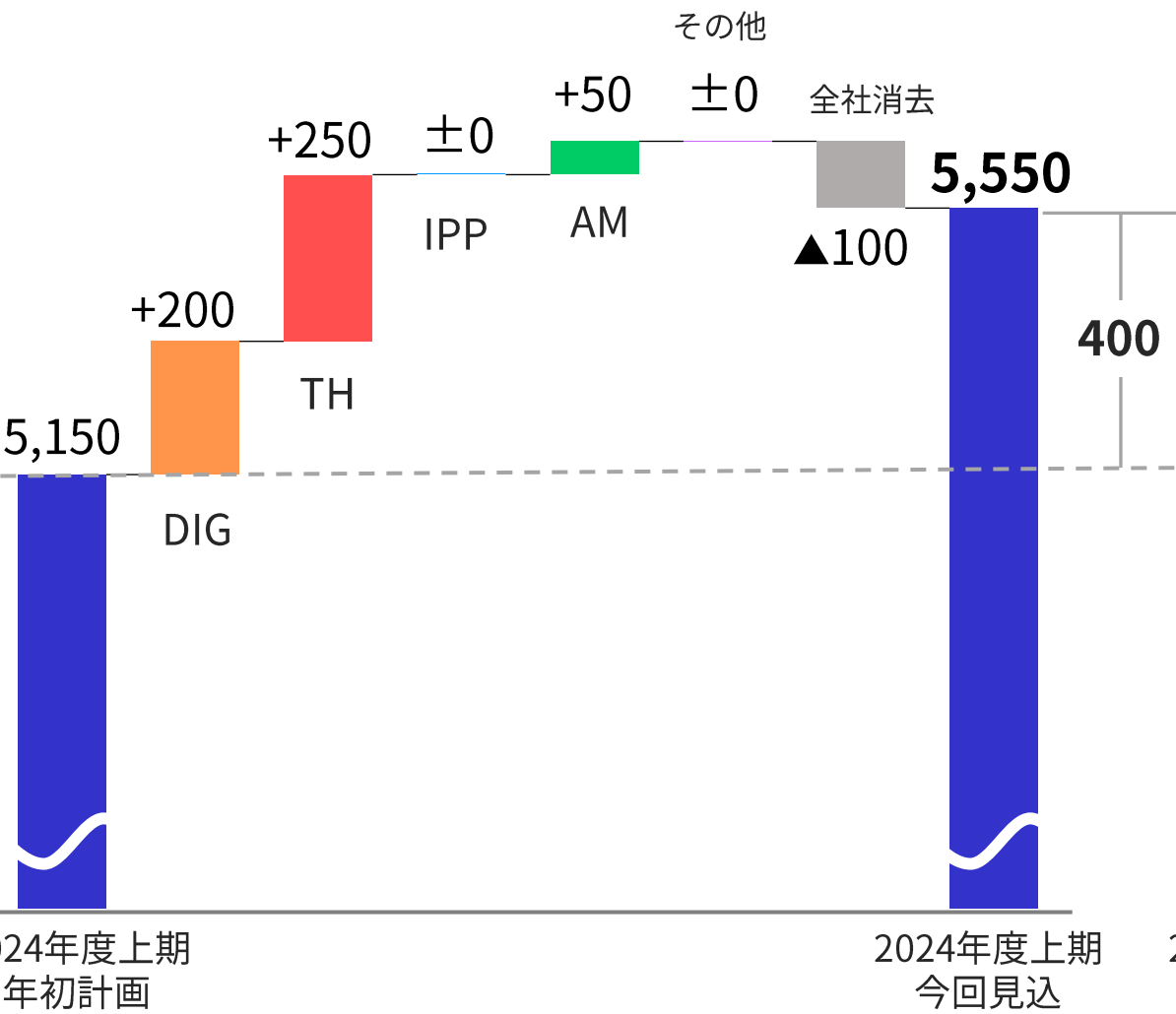
(億円)

		2023年度上期 実績	2024年度上期 年初計画	2024年度上期 今回見込	前年同期比	年初計画比
デジタル	売上高	1,743	1,800	2,000	+257	+200
	セグメント利益	155	130	270	+115	+140
トイホビー	売上高	2,498	2,500	2,750	+252	+250
	セグメント利益	457	390	500	+43	+110
IPプロデュース	売上高	333	380	380	+47	±0
	セグメント利益	23	60	60	+37	±0
アミューズメント	売上高	592	600	650	+58	+50
	セグメント利益	69	45	55	▲14	+10
その他	売上高	160	160	160	±0	±0
	セグメント利益	6	3	3	▲3	±0
全社消去	売上高	▲307	▲290	▲390	▲83	▲100
	セグメント利益	▲57	▲78	▲68	▲11	+10
合計	売上高	5,020	5,150	5,550	+530	+400
	営業利益	654	550	820	+166	+270

2024年度 上期業績予想 -年初計画比-

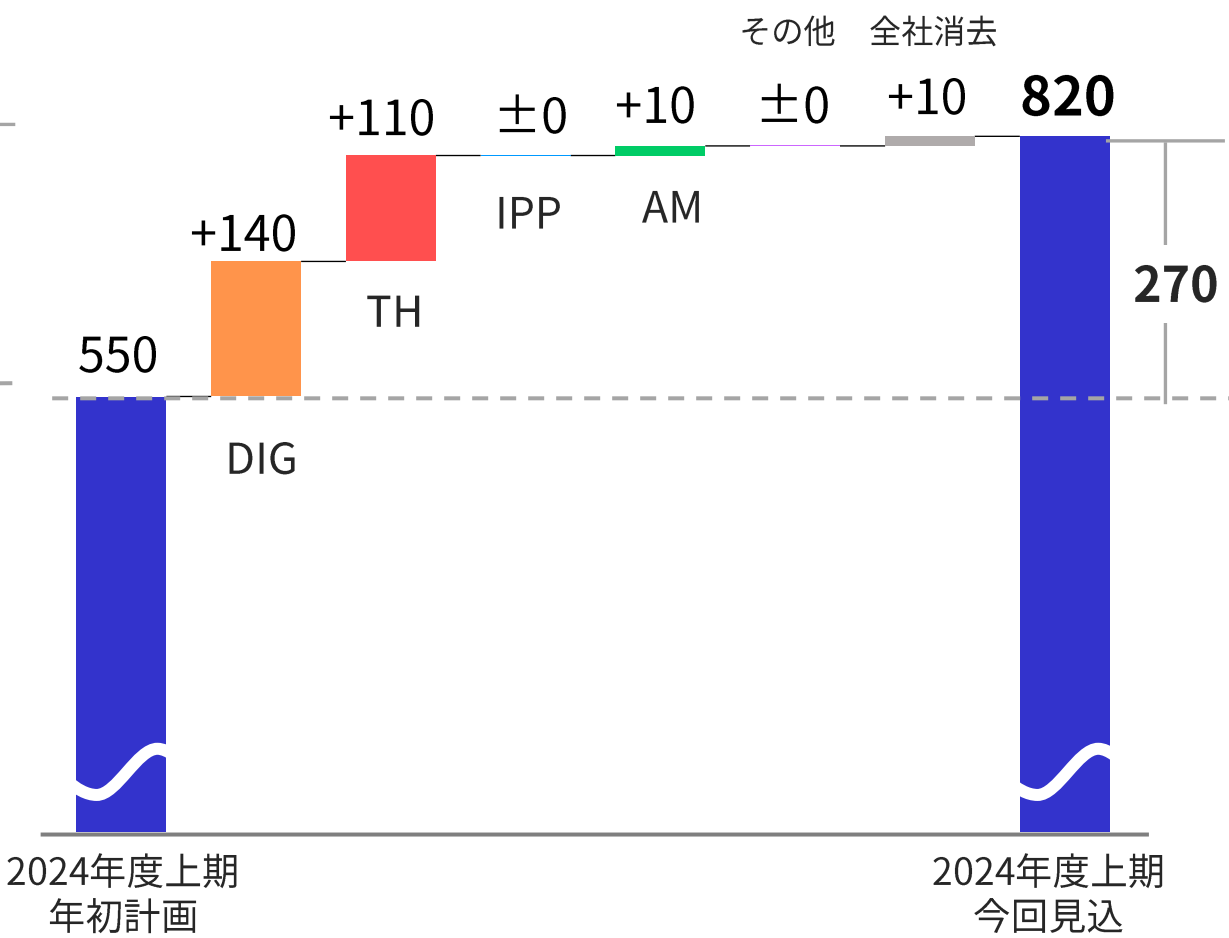
(億円)

■ 売上高



■ 営業利益

DIG : デジタル IPP : IPプロデュース
TH : トイホビー AM : アミューズメント



2024年度 通期業績予想

(億円)

	2024年度 通期年初計画
売上高	10,800
営業利益	1,150
経常利益	1,190
親会社株主に帰属する 当期純利益	810



通期計画は見直さず

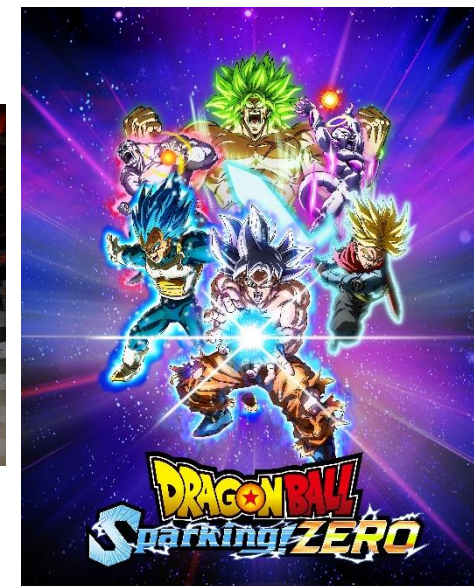
- 外部環境の変化
- 第3四半期に予定している大型タイトルの販売状況
- 年末年始の大型商戦の動向

などを踏まえて、改めて精査予定

タイトル開発・マーケティング体制を強化

しっかりと作りきり、長く売り伸ばす

- ・ 開発着手前の段階でポートフォリオ戦略に基づき、事業全体の視点で進行を判断
- ・ クオリティの担保 + 開発におけるリソース配分やスケジュール管理を強化
- ・ グループ内スタジオノウハウを集約
- ・ 日米一体で全世界のマーケティングを統括 → 戦略的なリソース配分



- ・各カテゴリーのラインナップやグローバル展開を拡大
- ・多彩なIPをスピーディに商品化

トレーディングカードゲーム、
デジタルカードの存在感アップを目指す

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)



データカードダス



プラモデル
定番IP+人気IPを商品化



ローエイジ向けも注力

IPプロデュース事業・アミューズメント事業の動向

IPプロデュースユニット



VR映像/世界配信



TVアニメ第2期



アジアツアー開催



主題歌をLantisが担当

アミューズメントユニット



グループIP・商品のタッチポイントとして
国内外に出店し好調

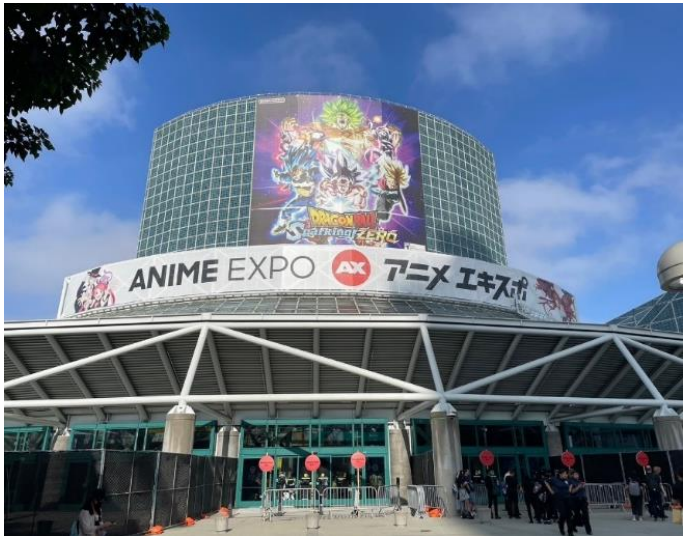


「アイドルマスター TOURS」開発中



アクティビティ施設も好調

ALL BANDAI NAMCOでの取り組み



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。

©Bandai Namco Entertainment Inc./ ©2024 FromSoftware, Inc. THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©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 ©創通・サンライズ ©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokemon ©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©BANDAI ©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©BANDAI ©BANDAI® & © 2024 BANDAI ©BANDAI ©2024石森プロ・テレビ朝日・ADKEM・東映
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE Gundam Requiem for Vengeance uses Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2023, Epic Games, Inc. All rights reserved. ©2013 プロジェクトトラブライブ! ©2017 プロジェクトトラブライブ! サンシャイン!!
©2020 プロジェクトトラブライブ! 虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会 ©2022 プロジェクトトラブライブ! スーパースター!! ©プロジェクトトラブライブ! 蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ ©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会 ©大森藤ノ・青井聖・講談社／「杖と剣のウィストリア」製作委員会 ©おしお・講談社／日野南高校シカ部
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©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. ©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc.

バンダイナムコグループ 2024年度（2025年3月期） 第1四半期決算説明会

2024年8月8日

