

バンダイナムコグループ 2024年度（2025年3月期） 第2四半期決算説明会

2024年11月6日

2024年度 上期業績

(億円)

	2023年度上期 実績	2024年度上期 前回見込 (2024.8.8)	2024年度上期 実績	前年同期比		前回 見込比
				増減	(%)	
売上高	5,020	5,550	6,113	+1,093	121.8	+563
営業利益	654	820	1,136	+482	173.6	+316
経常利益	739	880	1,155	+416	156.3	+275
親会社株主に帰属する 中間純利益	521	600	807	+286	154.7	+207



前年実績、前回見込を大きく上回り 上期過去最高業績に

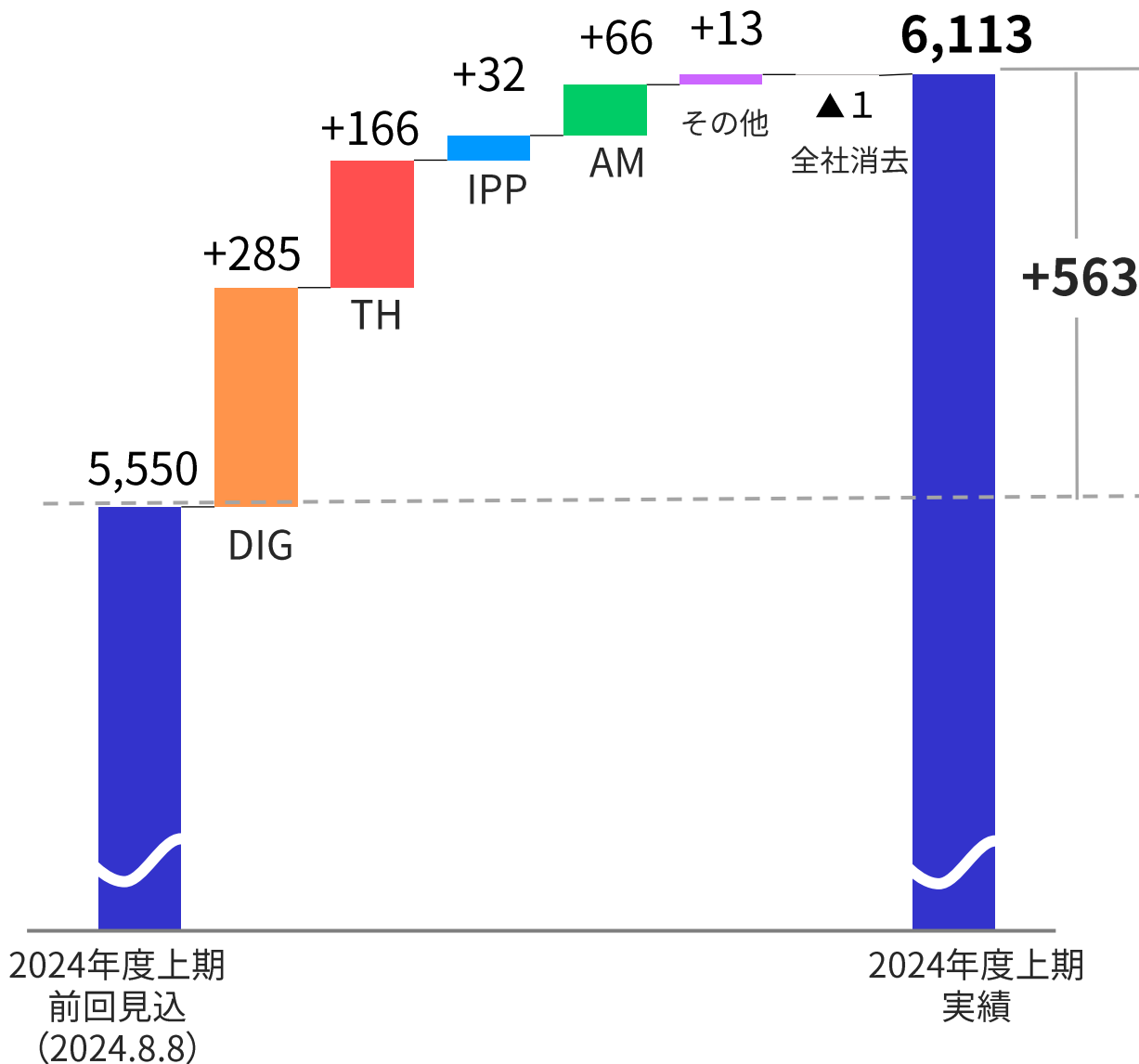
2024年度 上期業績 -事業別-

(億円)

		2023年度 上期実績	2024年度 上期前回見込 (2024.8.8)	2024年度 上期実績	前年同期比	前回見込比
デジタル	売上高	1,743	2,000	2,285	+542	+285
	セグメント利益	155	270	447	+292	+177
トイホビー	売上高	2,498	2,750	2,916	+418	+166
	セグメント利益	457	500	597	+140	+97
IPプロデュース	売上高	333	380	412	+79	+32
	セグメント利益	23	60	67	+44	+7
アミューズメント	売上高	592	650	716	+124	+66
	セグメント利益	69	55	72	+3	+17
その他	売上高	160	160	173	+13	+13
	セグメント利益	6	3	12	+6	+9
全社消去	売上高	▲307	▲390	▲391	▲84	▲1
	セグメント利益	▲57	▲68	▲60	▲3	+8
合計	売上高	5,020	5,550	6,113	+1,093	+563
	営業利益	654	820	1,136	+482	+316

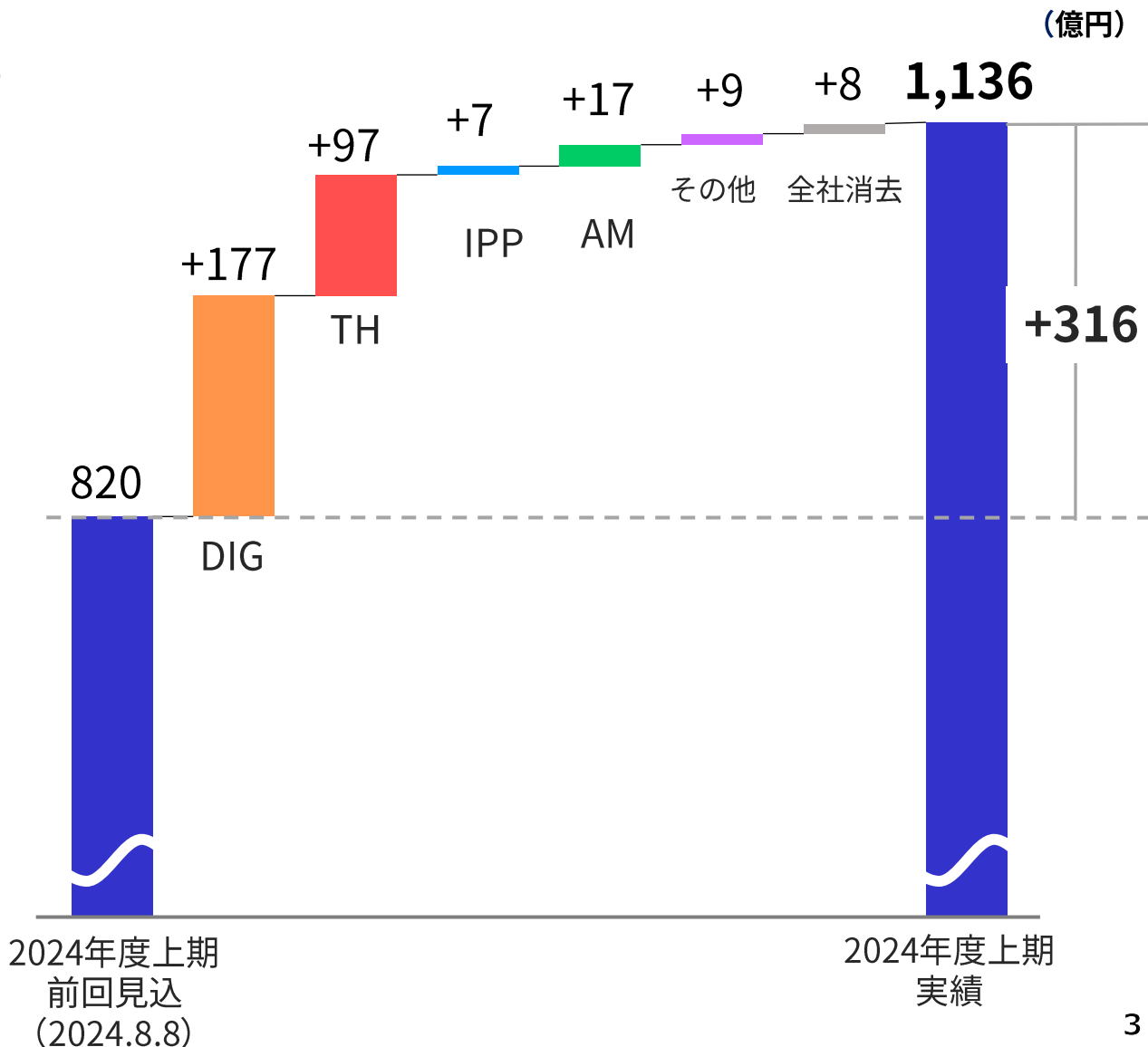
2024年度 上期業績 -前回見込比-

■ 売上高



■ 営業利益

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



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、本編リピート販売好調
- ・「ガンダムブレイカー4」好スタート

→リピートタイトル全体販売本数：1,507万本、フルパッケージに占めるDL比率：61%

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」新規ファンも獲得し好調なスタート

トイホビー事業

- ・プラモデルなどハイターゲット（大人）層向け商品好調継続
- ・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
- ・ガンダムシリーズ、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」が大きく貢献

IPプロデュースユニット

- ・「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」「ブルーロック-EPIISODE凧-」 興行収入計上
- ・主力IP作品のグローバル展開、映像配信、ライセンスビジネス好調
- ・リアルエンターテインメント需要に対応し、ライブイベント開催数拡大

アミューズメントユニット

- ・ 国内 大型SC内施設、繁華街施設、バンダイナムコ Cross Store、アクティビティ施設好調
→国内既存店売上高 前年比108.8%
- ・ 海外 バンダイナムコ Cross Store、カードゲームショップ好調
- ・ 業務用ゲーム機 新シリーズ販売好調

2024年度 通期業績予想

(億円)

	2023年度 通期 実績	2024年度 通期 年初計画	2024年度 通期 今回見込	前期比		年初計画比
				増減	(%)	
売上高	10,502	10,800	11,500	+998	109.5	+700
営業利益	906	1,150	1,600	+694	176.4	+450
経常利益	1,041	1,190	1,630	+589	156.5	+440
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,014	810	1,100	+86	108.4	+290



- 上期業績の伸長、足元の市場環境や事業動向、下期の販売計画などを踏まえて修正
- 通期過去最高業績を目指す

2024年度 通期業績予想 -事業別-

(億円)

		2023年度 通期 実績	2024年度 通期 年初計画	2024年度 通期 今回見込	前年比	年初計画比
デジタル	売上高	3,726	3,700	4,100	+374	+400
	セグメント利益	62	300	550	+488	+250
トイホビー	売上高	5,098	5,300	5,700	+602	+400
	セグメント利益	786	800	980	+194	+180
IPプロデュース	売上高	824	830	830	+6	±0
	セグメント利益	100	120	120	+20	±0
アミューズメント	売上高	1,196	1,250	1,300	+104	+50
	セグメント利益	68	70	80	+12	+10
その他	売上高	323	330	330	+7	±0
	セグメント利益	9	5	15	+6	+10
全社消去	売上高	▲668	▲610	▲760	▲92	▲150
	セグメント利益	▲121	▲145	▲145	▲24	±0
合計	売上高	10,502	10,800	11,500	+998	+700
	営業利益	906	1,150	1,600	+694	+450

エンターテインメントユニット

デジタル事業、トイホビー事業とも前年実績および前回見込を上回る見込み

デジタル事業

- ・一部海外開発タイトル厳しい出足も、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」絶好調
- ・好調タイトル、「ドラゴンボールDAIMA」とのコラボ展開などプロモーション強化
- ・リピート販売はコロナ以前の水準感で見込む

トイホビー事業

- ・好調カテゴリー強化に向けたプロモーション、イベント等強化
- ・中長期での成長に向けた種蒔き等の投資を積極的に実施
- ・複数の新型データカードダス筐体の償却費発生

IPプロデュースユニット

- ・年初計画どおりに推移

アミューズメントユニット

- ・積極的な施設出店、業務用ゲーム機の投入を計画 → 償却費増加

中長期での成長に向けた施策を推進

- ・日本と北米がWWのマーケティングを統括する体制に変更
- ・最適なポートフォリオ構築に向け、取り組む優先順位を決めるポートフォリオ会の運営、開発過程で、タイトル品質／開発コスト／納期などを指標に審査を厳格化
- ・アイドルマスターブランドの盛り上げを推進



◀発売24時間で販売本数300万本を突破



▲アプリ、家庭用ゲームでTVアニメ「ドラゴンボールDAIMA」
との連動施策を実施

▼200万ダウンロード達成



エンターテインメントユニット

デジタル事業、トイホビー事業とも前年実績および前回見込を上回る見込み

デジタル事業

- ・一部海外開発タイトル厳しい出足も、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」絶好調
- ・好調タイトル、「ドラゴンボールDAIMA」とのコラボ展開などプロモーション強化
- ・リピート販売はコロナ以前の水準感で見込む

トイホビー事業

- ・好調カテゴリー強化に向けたプロモーション、イベント等強化
- ・中長期での成長に向けた種蒔き等の投資を積極的に実施
- ・複数の新型データカードダス筐体の償却費発生

IPプロデュースユニット

- ・年初計画どおりに推移

アミューズメントユニット

- ・積極的な施設出店、業務用ゲーム機の投入を計画 → 償却費増加

中長期でさらなる成長を目指す

- 多様なIPをスピーディーに幅広いカテゴリーで展開
- 好調カテゴリーのグローバル展開を拡大

ONE PIECE

CARD GAME

ワンピース カードゲーム



トレーディングカードゲーム、デジタルカードゲーム
新シリーズ投入&ファンコミュニケーションの強化



バンダイホビーセンター新工場
2025年1月竣工



ローエイジ向けにも注力し、
将来に向けたファンを育成

エンターテインメントユニット

デジタル事業、トイホビー事業とも前年実績および前回見込を上回る見込み

デジタル事業

- ・一部海外開発タイトル厳しい出足も、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」絶好調
- ・好調タイトル、「ドラゴンボールDAIMA」とのコラボ展開などプロモーション強化
- ・リピート販売はコロナ以前の水準感で見込む

トイホビー事業

- ・好調カテゴリー強化に向けたプロモーション、イベント等強化
- ・中長期での成長に向けた種蒔き等の投資を積極的に実施
- ・複数の新型データカードダス筐体の償却費発生

IPプロデュースユニット

- ・年初計画どおりに推移

アミューズメントユニット

- ・積極的な施設出店、業務用ゲーム機の投入を計画 → 償却費増加

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



全世界配信開始



TVアニメ第2期



アジアツアー開催



IP創出力強化
社内外人材育成強化

アミューズメントユニット



IP、商品ブランドと連動



キッズ・ファミリー向け
施設強化

**場を魅力的にプロデュースし
活用できる強みを最大限発揮**



「アイドルマスター TOURS」開発中



アクティビティ施設も好調

エンターテインメントユニット

デジタル事業、トイホビー事業とも前年実績および前回見込を上回る見込み

デジタル事業

- ・一部海外開発タイトル厳しい出足も、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」絶好調
- ・好調タイトル、「ドラゴンボールDAIMA」とのコラボ展開などプロモーション強化
- ・リピート販売はコロナ以前の水準感で見込む

トイホビー事業

- ・好調カテゴリー強化に向けたプロモーション、イベント等強化
- ・中長期での成長に向けた種蒔き等の投資を積極的に実施
- ・複数の新型データカードダス筐体の償却費発生

IPプロデュースユニット

- ・年初計画どおりに推移

アミューズメントユニット

- ・積極的な施設出店、業務用ゲーム機の投入を計画 → 償却費増加

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



全世界配信開始



TVアニメ第2期



アジアツアー開催



IP創出力強化
社内外人材育成強化

アミューズメントユニット



IP、商品ブランドと連動



キッズ・ファミリー向け
施設強化

**場を魅力的にプロデュースし
活用できる強みを最大限発揮**



「アイドルマスター TOURS」開発中



アクティビティ施設も好調

中期計画の進捗-安定した収益基盤の強化

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

＜グループ連結営業利益推移＞

今中期計画

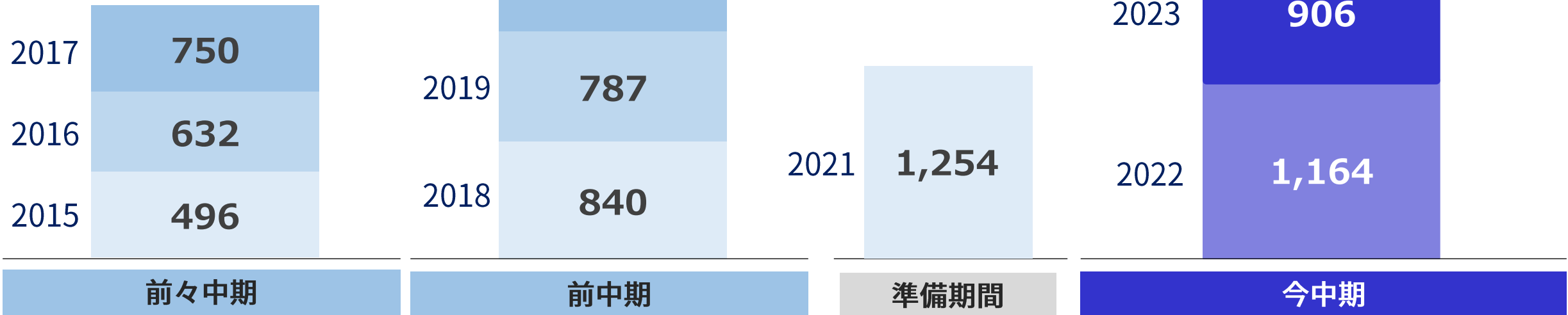
年平均 1,223 億円

(億円)

前中期計画

年平均 824 億円

前々中期計画
年平均 626 億円



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。

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション©Bandai Namco Entertainment 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©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©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション©BANDAI ©ABC-A・東映アニメーション ©BANDAI ©BANDAI
©SOTSU・SUNRISE ©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. ©プロジェクトラブライブ！スーパースター!!
©2024 プロジェクトラブライブ！スーパースター!! ©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」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 ©BANDAI ©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 2024年度（2025年3月期） 第2四半期決算説明会

2024年11月6日

