

# バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 第3四半期決算説明会

2026年2月5日



(株)バンダイナムコホールディングスの浅古です。

それでは、ご説明させていただきます。

# 2025年度第3四半期業績（累計）

BANDAI NAMCO  
Fun for All Into the Future

(億円)

	2024年度 第3四半期実績	2025年度 第3四半期 実績	前年同期比	
			増減	(%)
売上高	9,556	10,022	+466	+4.9
営業利益	1,792	1,573	▲219	▲12.2
経常利益	1,854	1,664	▲190	▲10.2
親会社株主に帰属する 当期(3Q累計)純利益	1,286	1,150	▲136	▲10.6



- ・トイホビー好調などで売上高過去最高、第3四半期として初の売上高1兆円超
- ・前年度とのゲームのタイトル編成の違いが利益に影響
- ・幅広い事業と多彩なIPによるポートフォリオ経営が効果を発揮
- ・「ガンダムシリーズ」の売上高がグループ横断の相乗効果で伸長

2

2025年度第3四半期累計期間の業績は、  
売上高1兆22億円、営業利益1,573億円となり、第3四半期として初めて  
売上高が1兆円を超えました。

営業利益は、ゲームのタイトル編成の違いなどから前年に及びませんでしたが、グループ全体では幅広い事業カテゴリー、多彩なIPによるポートフォリオ経営が効果を発揮しました。

IPでは、「ガンダムシリーズ」の売上高が大きく伸びました。  
これは、何か1つの事業や商品の好調が理由ではなく、グループ横断で話題を発信し、映像作品や商品・サービスの展開に取り組んだ結果だと考えています。

# 2025年度 第3四半期業績（累計）-事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

(億円)

		2024年度 3Q累計実績	2025年度 3Q累計実績	前年同期比
トイホビー	売上高	4,641	5,036	+395
	セグメント利益	976	1,035	+59
デジタル	売上高	3,570	3,588	+18
	セグメント利益	705	498	▲207
映像音楽	売上高	609	636	+27
	セグメント利益	94	89	▲5
アミューズメント	売上高	1,047	1,117	+70
	セグメント利益	81	79	▲2
その他	売上高	272	289	+17
	セグメント利益	20	21	+1
全社消去	売上高	▲585	▲645	▲60
	セグメント利益	▲86	▲151	▲65
合計	売上高	9,556	10,022	+466
	営業利益	1,792	1,573	▲219

3

こちらが事業別の実績となります。

# 2025年度第3四半期業績（累計）-事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

## トイホビーユニット

### 各カテゴリーの好調が継続し過去最高業績

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調
- ・「ガンダムシリーズ」の売上拡大、「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などが高水準を維持
- ・重点エリアの北米で環境変化への迅速な対応を実施

## デジタルユニット

### ネットワークコンテンツ好調もタイトル編成の違いが影響

- ・ネットワークコンテンツ  
既存タイトル安定推移+新規タイトル好調
- ・家庭用ゲーム  
「ELDEN RING NIGHTREIGN」や「デジモン」新作タイトルなど好調  
前年度とのタイトル編成の違いが利益に影響

4

次に、事業別の概況をご説明します。

トイホビー事業は、ガンプラや一番くじなどのハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子食品、ステーショナリーなど各カテゴリーの好調が継続しました。

IP別では、「ガンダムシリーズ」が拡大したほか、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」が高い水準で継続しました。地域別では、重点エリアである北米で事業環境が大きく変化しましたが、迅速な対応により、順調に推移しました。

なお、関税の影響については、現場がスピードに施策に取り組んでくれた結果、第3四半期の3カ月間では営業利益への影響は大きく減少しました。昨年の11月時点では年間影響額は30億円を見込んでいましたが、通期で20億円程度の影響にとどまる見込みです。

デジタル事業は、ネットワークコンテンツにおいて、「DRAGON BALL」「ONE PIECE」「アイドルマスター」の既存タイトルが安定的に推移したこと加え、新作の「SDガンダムジージェネレーションエターナル」が好調に推移しました。ネットワークコンテンツは、デジタル事業における安定した収益基盤としての厚みを増しています。

家庭用ゲームでは、「ELDEN RING NIGHTREIGN」がワールドワイドでヒットしたほか、12月に発売したダウンロードコンテンツも高い装着率となりました。

また、「たまごっち」や「デジモン」の新作タイトルが、IPの世界観とマッチしたゲーム性が評価され大変人気となりました。

事業全体の利益面では、家庭用ゲームで複数の大型タイトルが大ヒットした前年とタイトル編成の違いが影響しました。

# 2025年度第3四半期業績（累計）-事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

## 映像音楽ユニット

### ガンダムシリーズ新作人気効果がグループ全体に波及

- ・「機動戦士Gundam GQuuuuuuuX（ジークアクス）」興行収入、グローバル展開、ライセンス収入など好調
- ・全体では複数の大型作品の興行収入などが大きく貢献した前年同期には及ばず

## アミューズメントユニット

### アミューズメント施設が好調に推移

- ・施設 国内既存店売上高前年同期比106.7% 好調継続
- ・業務用ゲーム機 「ガンダムシリーズ」の新製品などを販売もプロダクトミックスの違いが影響

## 全社コスト

### 大阪・関西万博出展関連の費用を計上

5

映像音楽事業は、「機動戦士Gundam GQuuuuuuuX（ジークアクス）」が人気となり、興行収入、グローバル展開、ライセンス収入が好調だったことに加え、グループ全体のガンダムビジネスに大きく貢献しました。

また、「ブルーロック」や「ワンパンマン」などのグローバル展開が好調に推移しました。一方でパッケージ販売については、特に音楽パッケージにおいて前年とのラインナップの違いが影響しました。

事業全体の利益面では、複数の大型劇場作品の興行収入やパッケージ販売が大きく業績に貢献した前年同期には及びませんでした。

アミューズメント事業は、「バンダイナムコ Cross Store」などバンダイナムコならではの施設の好調などにより、国内既存店売上高が前年同期比106.7%と大変好調に推移しました。一方、海外では一部エリアが苦戦しました。

業務用ゲーム機では、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2」の新製品などが好調でしたが、全体ではプロダクトミックスの違いが影響しました。

なお、全社コストとしては、主に大阪・関西万博の出展関連の費用を計上しました。

# 2025年度 通期業績見込

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

(億円)

	2024年度 通期 実績	2025年度 通期 前回見込	2025年度 通期 今回見込	前回見込比		前年同期比
				増減	(%)	
売上高	12,415	12,500	13,000	+500	+4.0	+585
営業利益	1,802	1,650	1,810	+160	+9.7	+8
経常利益	1,864	1,720	1,900	+180	+10.5	+36
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,200	1,300	+100	+8.3	+7



売上高、全ての利益が過去最高業績更新を見込む

6

2025年度 通期業績の見込みについては、昨年の11月に公表した  
売上高 1兆2,500億円、営業利益 1,650億円から、  
売上高 1兆3,000億円、営業利益 1,810億円に見直しました。

これは、第3四半期までの実績、足元の各事業の動向、第4四半期の商品・  
サービスのマーケティング計画などを踏まえて見直したものです。

今期は社員の頑張りで売上高、全ての利益ともに過去最高を更新する見込み  
です。残り2カ月、グループ一丸となって全力で取り組んでいきます。

# 2025年度 通期業績見込 -事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

		2024年度 通期 実績	2025年度 通期 前回見込	2025年度 通期 今回見込	前年比	前回比
トイホビー	売上高	5,969	6,400	6,600	+631	+200
	セグメント利益	1,022	1,150	1,250	+228	+100
デジタル	売上高	4,556	4,100	4,600	+44	+500
	セグメント利益	685	480	530	▲155	+50
映像音楽	売上高	907	900	900	▲7	—
	セグメント利益	117	105	105	▲12	—
アミューズメント	売上高	1,414	1,400	1,450	+36	+50
	セグメント利益	84	95	95	+11	—
その他	売上高	362	380	380	+18	—
	セグメント利益	16	15	20	+4	+5
全社消去	売上高	▲795	▲680	▲930	▲135	▲250
	セグメント利益	▲123	▲195	▲190	▲67	+5
合計	売上高	12,415	12,500	13,000	+585	+500
	営業利益	1,802	1,650	1,810	+8	+160

7

こちらが事業別にブレイクダウンしたものです。

トイホビー事業が各カテゴリーの好調により8期連続の過去最高業績更新となるほか、デジタル事業においてネットワークコンテンツの新作タイトルの人気などにより、収益基盤が厚みを増しています。

また、全ての事業が昨年の11月に開示した通期業績見込を達成する見込みです。

## 株主還元に関する基本方針

総還元性向50%以上を基本方針とする

- DOE3.60%を下限とし、長期的に安定な配当を実施する
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する

### 配当

#### 2025年度 配当予想 年間73円

- ベース配当 46円
- 業績連動配当 27円

### 自己株式取得

取得株式の総数 600万株 (上限)

取得価額の総額 300億円 (上限)

取得期間 2026年2月6日～2026年4月30日

**総還元性向 59.4% (見込)**

8

通期業績見込の修正にあわせ、当社の株主還元に関する基本方針にのっとり検討した結果、期末配当金の予想を修正するとともに、自己株式の取得を行うことを決定いたしました。

年間の1株当たりの配当予想につきましては、ベース配当46円に業績連動配当27円を加え、1株当たり73円に修正させていただきます。  
この結果、中間配当を除いた期末配当金は50円となります。

また、自己株式の取得につきましては、資本効率の向上をはかるとともに機動的な資本政策の実行を目的に、取得する株式の総数600万株、取得価額の総額300億円を上限に実施いたします。

この結果、2025年度の総還元性向は59.4%となる見込みです。

## ■ 8期連続過去最高業績を目指す

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調継続
- ・旬なIPへのスピーディーな取り組み、カテゴリー拡大、タッチポイント拡大、グローバルを見据えた設備投資などが好循環



「ONE PIECE」や「ガンダム」などトレーディングカードゲーム好調きめ細かい運営で市場定番へ



「Tamagotchi Paradise」  
ワールドワイドで人気



たまごっち30周年IP人気を拡大



「ボンボンドロップシール」  
シール交換人気をけん引

9

次に各事業の足元の状況やトピックをご説明します。

この中期計画において、グループの成長ドライバーはトイホビー事業です。旬なIPへのスピーディーな取り組み、積極的なカテゴリー拡大、イベントや店舗などファンとのタッチポイント拡大、グローバル展開を見据えた生産設備への投資などが良い形で循環しています。第4四半期の足元においても、ガンプラや一番くじなどのハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子食品、ステーショナリーなど各カテゴリーの好調が継続しています。

トレーディングカードゲームでは、「ONE PIECE」「ガンダム」とも国内外で好調が継続しています。北米では、トレーディングカードゲームと連動して遊ぶことができるミニチュアフィギュア「ガンダムアッセンブル」との同梱商品の人気が高く、「ガンダムアッセンブル」が北米市場でのガンダムカードやガンダムIPの人気拡大にも貢献することを期待しています。

トレーディングカードゲーム事業は、1度市場に根付くと定番商品として長く展開できる可能性があるカテゴリーですので、今後も、きめ細かい施策を継続します。

また、本期、平成女児売れとして注目された商品として、「たまごっち」と「ボンボンドロップシール」があります。年末年始商戦でも貢献した「たまごっち」は、今年30周年を迎えました。さらなるIPの認知拡大を目指し、商品展開に加え、記念イベントや常設店舗の開設、海外でのポップアップストアなどで話題を盛り上げていきます。

シール交換の人気をけん引している「ボンボンドロップシール」では、「たまごっち」や「サンリオ」IPなどのシール商品が大人気です。実はステーショナリー分野では、シール以外にも様々な話題商品を発売していますので、是非ご注目いただければと思います。

## ■ 8期連続過去最高業績を目指す

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調継続
- ・旬なIPへのスピーディーな取り組み、カテゴリー拡大、タッチポイント拡大、グローバルを見据えた設備投資などが好循環



数码宝贝伙伴集结  
DIGIMON GATHERING VOL.1



©Akiyoshi Hongo, Toei Animation

幅広いターゲット層に向けて商品展開

中国市場  
IPポートフォリオ拡充と地産地消を強化

10

このほか、2月1日からは新番組「名探偵プリキュア！」が放送を開始し、2月15日には新番組「超宇宙刑事ギャバンインフィニティ」がスタートします。

将来のハイターゲット層となるお子さまたちはもちろん、幅広い層をターゲットに商品を展開していきます。

なお、海外については引き続き北米と中国が重点エリアです。

北米においては、先ほどお話ししましたとおり関税にスピーディーに対応しています。

中国においては、足元で市場やファンの動向に大きな変化はありません。中国では第4四半期にあたる10月から12月に、ガンプラの総合施設「THE GUNDAM BASE」を4店舗出店して人気です。今後も市場の変化に柔軟に対応しながら、長期視点での取り組みを進めます。

また、日本発のIPや商品だけでなく、現地IPの商品や現地オリジナルブランドも積極的に開発しており、今後もIPポートフォリオを拡充し、地産地消の取り組みを強化していきます。

## ■デジタル事業

- ・最適なポートフォリオ構築、クオリティの高いタイトル提供に向けた体制作り  
進行中→今中期計画中盤以降に本格効果発揮予定
- ・2026年度パイプライン  
大型タイトル、中小型タイトルをバランスよくラインナップ

## ネットワークコンテンツ



「SDガンダム ジージェネレーションエターナル」  
好調継続



「デジモンストリー  
タイムストレンジャー」  
IPにマッチした  
ゲーム性が高評価

## 家庭用ゲーム



「CODE VEIN II」 1月29日発売



「ACE COMBAT 8: WINGS OF THE EVE」(開発中)



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」  
大型DLC(開発中)



新ゲームプロジェクト「AGE1000」始動 11

次にデジタル事業です。

デジタル事業は、ここ数年、タイトルポートフォリオを定め、“何をつくるべきか”的明確化と、開発中のタイトルも含めて着実につくりきる力、そしてタイトルを長く売り、伸ばす力の強化に注力してきました。

この戦略に基づき商品化が決定したタイトルについては、すでに開発に着手しており、現中期計画の中盤以降、効果が現れてくる見込みです。

ネットワークコンテンツでは「学園アイドルマスター」や「SDガンダムジージェネレーションエターナル」、家庭用ゲームの「デジモンストリータイムストレンジャー」などが、期待を超えるヒットとなるなど、業績に貢献する新規タイトルが複数出てきています。

第4四半期は、ネットワークコンテンツの主力タイトルが周年イベントなどで安定的に展開できる見込みです。

家庭用ゲームでは複数の新作タイトルを発売するため、新作販売本数が増えるとともに、開発費の償却やプロモーションなどの初期コストが発生する見込みです。

足元では「CODE VEIN II」が発売され、ストーリーや世界観などが好評で、多くのお客様に遊んでいただいており、今後も引き続き売り伸ばしに注力していきます。

また、先日開催された「ドラゴンボールゲンキダマツリ」では、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」の大型ダウンロードコンテンツの2026年夏の発売に加え、新たなゲームプロジェクト「AGE 1000」を発表しました。

「AGE 1000」では鳥山明先生が描かれた新たなオリジナルキャラクターをはじめ様々なキャラクターが登場する予定です。是非ご期待ください。

「ドラゴンボールゲンキダマツリ」では、「DRAGON BALL」の新作アニメの発表も行われました。映像展開にあわせ、ゲームだけでなくグループ全体で商品・サービス面から盛り上げていきます。

2026年の家庭用ゲームの新作パイプラインについては、「ドラゴンボール Sparking! ZERO」の大型ダウンロードコンテンツ、「ACE COMBAT」の新作を発表しています。

IPタイトルや協業タイトルが多い私たちの特性上、お伝えできる情報がまだ少ないのでですが、家庭用ゲームについては、2026年度も大型タイトル、中小型タイトル、それぞれしっかりと準備をしています。

また、ネットワークコンテンツについては、デジタル事業の収益の安定基盤として、主要タイトルの安定運営に加え、絞り込んだクオリティの高い新作タイトルを投入していきます。

## ■映像音楽事業

環境変化にスピーディーに対応すべく組織再編

- ・ガンダム関連の事業とIPのプロデュース事業機能を集約
- ・音楽資産の管理運用機能を集約



公開5日間で10億円

前作比152%の

好スタート



サンライズ50周年プロジェクト

記念作品制作決定



多彩なIPを創出

12

次に映像音楽事業です

第4四半期は、大型劇場作品「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」の公開がありますが、興行収入の計上は来期となります。また、ライヴイベント関連の減少やパッケージのラインナップの違いによる影響を見込んでいます。

映像音楽事業では4月にユニット内の組織再編を行います。

中期計画の途中ですが、特に音楽業界における大きな変化にスピーディーに対応すべく、再編を行うとともに役員体制も変更します。

具体的な再編内容としては、「ガンダムシリーズ」のさらなる拡大と多様なIP創出を目的に、ガンダム関連の事業とIPのプロデュース事業の機能を集約します。

そして、音楽事業においては、まず音楽著作権などの音楽資産の管理運用機能の集約に着手します。

これに伴い、映像事業の(株)バンダイナムコフィルムワークスと音楽事業の(株)バンダイナムコミュージックライブの社長人事も変更します。

ユニット全体をまとめ、バンダイナムコらしい音楽事業を立ち上げるため、映像音楽ユニットの責任者と(株)バンダイナムコミュージックライブの社長を浅沼が、(株)バンダイナムコフィルムワークスの社長には河野が新たに就任します。

映像音楽ユニットでは、これらの新体制のもとスピード感をもって取り組んでまいります。

足元では、「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」の公開がはじまり、公開5日間の興行収入が10億円と、前作比152%の好スタートを切っております。

13

また、今年から2028年までサンライズ50周年プロジェクトを行います。プロジェクトでは様々な記念事業を計画しており、記念作品として「装甲騎兵ボトムズ」の新作アニメを制作し、2026年に展開することを発表しました。監督に押井守氏を迎え、アニメーション制作はサンライズスタジオ、制作協力 Production I.Gという強力タッグで行う予定で、SNSでも大変話題となりました。

今後も、映像音楽事業は、自社スタジオでの制作、他社との協業など様々なアプローチで、ファンの心に刺さるIPを創出してまいります。

## ■アミューズメント事業

- ・施設 好調継続 バンダイナムコならではの強みを磨く
- ・業務用ゲーム機 人気シリーズの最新作などを開発・投入

## アミューズメント施設



IPの世界観を再現した体験施設



米シカゴ「THE GUNDAM BASE」

## 業務用ゲーム機

人気シリーズの最新作や  
「ONE PIECE」初のメダルゲームなど開発中

13

次にアミューズメント事業です。

アミューズメント事業の第4四半期は国内既存店売上高が前年同期105.5%と引き続き好調に推移する見込みです。なお、業務用ゲーム機は大型の新製品の発売を予定しておりません。

好調の施設事業では、様々な業態を出店していますが、今期特に話題となったのは、IPをテーマとした体験型のショップです。

「ジョジョの奇妙な冒険」をテーマにした店舗は期間限定の展開からスタートし、昨年7月には常設店を渋谷にオープンしました。単なる商品販売ではなく展示や体験など、IPの世界観を表現した施設としてコア層からライト層まで幅広い層に人気となっています。

また、12月には「ONE PIECE」の公式旗艦店「ONE PIECE BASE SHOP」もオープンしています。

このほか、グループの様々な商品・サービスの販売や体験が楽しめる「バンダイナムコCross Store」や「THE GUNDAM BASE CHICAGO」などの各ブランド公式ショップが、他社にはできない差別化された店舗として、また、ファンの熱量を直接感じ取れる場として国内だけでなく海外でも大きな役割を果たしています。施設事業においては、今後もこの強みに磨きをかけていきます。

業務用ゲーム機については、人気が高いシリーズの新製品、IPを活用した機器、体験型施設で楽しめるアトラクションなどを市場のニーズにあわせ開発・投入し、アミューズメント市場全体を盛り上げていきます。

# 取締役体制 (2026年6月定時株主総会後予定)

## (株)バンダイナムコホールディングス

代表取締役社長	浅古 有寿
取締役副社長	桃井 信彦
取締役	辻 隆志
取締役	藤田 訓子
取締役 (非常勤)	竹中 一博
取締役 (非常勤)	宇田川 南欧
取締役 (非常勤)	浅沼 誠
取締役 (非常勤)	川崎 寛
取締役 (非常勤、社外)	島田 俊夫
取締役 (非常勤、社外)	生野 由紀
取締役 (非常勤、社外)	野間 幹晴
取締役 監査等委員	金子 秀
取締役 監査等委員 (非常勤、社外)	小宮 孝之
取締役 監査等委員 (非常勤、社外)	村岡 香奈子

新任  
新任



生野 由紀



野間 幹晴



村岡 香奈子

14

次に当社の取締役体制についてご説明します。

6月に開催予定の定時株主総会をもって、会長の川口と3名の社外取締役が退任となり、新たに社外取締役3名を選任いただく予定です。

これにより、当社の取締役の合計人数は14名、うち5名が社外取締役となります。

新たな社外取締役3名は、資本市場の知見をお持ちの方、財務戦略や人的資本の知見をお持ちの方、そしてグローバル経験も豊富な弁護士の方です。

引き続き、多様な経験と視点を持つボードメンバーの構成で、透明性が高い経営とガバナンスの強化をはかります。

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。



バンダイナムコが誕生して20年。  
もう20年ではなく、まだ20年。この先も、遊び心を忘れずに、  
世界中のみんなに、なりがりがりを楽しみたい。  
そんな未来と一緒に遊っていきたいから。  
バンダイナムコは全力で楽しみながら、進み続けます。

バンダイナムコグループは、おかげさまで20周年。  
これからも、一緒に遊んでね。

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

最後に改めて今年1年目となる中期計画の考え方についてお話したいと思います。

社員の頑張りで、中期計画の1年目は順調に進んでいます。

エンターテインメントビジネスはヒットビジネスでもあり、タイトル編成やヒットの有無によっては、必ずしも毎年右肩上がりで業績が推移しない場合があります。

そのような中でも、私たちは、幅広い事業と多彩なIPによるポートフォリオ経営により、ヒットの有無に関わらず安定した収益をあげができる収益基盤を厚くしてきました。

従前よりお話ししています通り、今後も、単年度のみならず、中期計画ごとの3年間の平均営業利益を着実にベースアップしていきます。

緊張感をもって取り組むとともに、皆様の期待に応えることができるようファンやIP、商品・サービスに対しては愛をもって、向き合い続けたいと思います。

以上、ご静聴ありがとうございました。

## 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。

©SOTSU ©SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS ©BANDAI  
<企画> 株式会社クーリア・サンスター文具株式会社  
<制作元> 株式会社クーリア・サンスター文具株式会社  
<ボンボンドロップ> は株式会社クーリアの登録商標です。  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Bandai Namco Experience Inc.  
©アクロス・エーベル・エーベル・エーベル・エーベル・エーベル  
©NetEase Games  
©Akayoshi Hongo, Toei Animation  
  
©創造・サンライズ ©創造・サンライズ MBS  
©SUNRISE ©SUNRISE MBS ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©CODE-VENGE & Bandai Namco Entertainment Inc.  
©バード・スタジオ・集英社・東京アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©空飛来機レーベル ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©ACE COMBAT & WINGS OF THE VICTORY ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©CORE IMAGERY-VIEW-READY ©2025Vantor 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.  
  
©創造・サンライズ  
©SUNRISE  
©創造・サンライズ MBS  
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©川上春奈・佐藤・脚本・脚本・脚本・脚本・脚本  
©空飛来機レーベル ©集英社・テレビ東京・電通・GPN・アニメフレックス  
©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・MBS  
  
GAME ©Bandai Namco Experience 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.  
©集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Experience Inc.  
©元木尚吾&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©元木尚吾&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険THE ANIMATION PROJECT  
©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・MBS

# バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 第3四半期決算説明会

2026年2月5日

