



## 2018年度業績

(億円)

	2016年度	2017年度	2018年度	前期比
売上高	6,200	6,783	7,323	+540
営業利益	632	750	840	+90
経常利益	632	753	868	+115
親会社株主に帰属する 当期純利益	441	541	633	+92
設備投資	195	548	220	▲328
減価償却実施額	218	235	213	▲22
ゲームコンテンツ 開発投資	590	724	835	+111
広告宣伝費	393	397	444	+47
人件費	536	565	606	+41

## セグメント別業績

(億円)

	2017年度 実績	2018年度 前回見込	2018年度 実績	前期比	前回 見込比	
トイホビー	売上高	2,224	2,400	2,428	+204	+28
	セグメント利益	144	220	217	+73	▲3
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,265	3,300	3,409	+144	+109
	セグメント利益	501	400	475	▲26	+75
リアル エンターテインメント	売上高	905	1,000	1,014	+109	+14
	セグメント利益	31	40	42	+11	+2
映像音楽 プロデュース	売上高	406	400	455	+49	+55
	セグメント利益	66	75	87	+21	+12
IPクリエイション	売上高	169	180	224	+55	+44
	セグメント利益	52	45	50	▲2	+5
その他	売上高	276	300	297	+21	▲3
	セグメント利益	7	10	11	+4	+1
全社消去	売上高	▲464	▲480	▲506	▲42	▲26
	セグメント利益	▲54	▲40	▲44	+10	▲4
合計	売上高	6,783	7,100	7,323	+540	+223
	営業利益	750	750	840	+90	+90

## 2018年度セグメント別業績(前回見込との差異要因)

### トイホビー

国内・アジアを中心にハイターゲット向け商品等好調

### 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：既存主カタイトル好調  
家庭用ゲーム：4Q新作タイトル・リピート販売好調 DL比率増

### リアルエンターテインメント

国内既存店好調

### 映像音楽プロデュース

アイドルリッシュセブンやアイドルマスター等のPKG、ライブイベントが好調

### IPクリエイション

ライセンス収入等が見込比増

## 2018年度配当

	第2四半期末	期末	合計
2018年度配当	18円	127円	145円
2018年度配当 前回見込	18円	105円	123円
2017年度配当	12円	111円	123円

**配当** 安定配当DOE2%をベースに総還元性向50%以上を目指す

中間配当 18円

期末配当 127円

(ベース配当18円 業績連動配当109円)

→年間1株あたり 145円 (DOE7.8%、総還元性向50.3%)

(ベース配当36円 業績連動配当109円)

# 2019年度計画

## 2019年度計画

(億円)	2018年度		2019年度	
	上半期	通期	上半期計画	通期計画
売上高	3,346	7,323	3,400	7,200
営業利益	439	840	310	700
経常利益	458	868	315	710
親会社株主に帰属する 当期純利益	341	633	230	500
設備投資	107	220	110	230
減価償却実施額	93	213	100	230
ゲームコンテンツ 開発投資	406	835	450	950
広告宣伝費	185	444	210	490
人件費	284	606	280	590

## 2019年度計画

(億円)	2018年度		2019年度	
	上半期	通期	上半期計画	通期計画
売上高	3,346	7,323	3,400	7,200
営業利益	439	840	310	700
経常利益	458	868	315	710
親会社株主に帰属する 当期純利益	341	633	230	500

- ・ 環境変化に左右されない安定的な収益基盤を強化
- ・ デジタル分野は過去の延長線上で判断しない
- ・ IP軸戦略強のためのIP創出投資を強化
- ・ グローバル展開拡大に向けた基盤整備を推進
- ・ 次世代に向けた技術研究を強化

## 2019年度セグメント別計画

(億円)	2018年度		2019年度計画		
	上期	通期	上期計画	通期計画	
トイホビー	売上高	1,123	2,428	1,200	2,500
	セグメント利益	128	217	100	210
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,546	3,409	1,500	3,200
	セグメント利益	234	475	160	360
リアル エンターテインメント	売上高	460	1,014	500	1,100
	セグメント利益	20	42	15	50
映像音楽 プロデュース	売上高	205	455	200	450
	セグメント利益	47	87	35	80
IPクリエイション	売上高	93	224	80	200
	セグメント利益	25	50	25	50
その他	売上高	142	297	140	300
	セグメント利益	5	11	5	10
全社消去	売上高	▲224	▲506	▲220	▲550
	セグメント利益	▲21	▲44	▲30	▲60
合計	売上高	3,346	7,323	3,400	7,200
	営業利益	439	840	310	700

## 2019年度セグメント別計画

### トイホビー

国内外 ハイターゲット向け商品展開強化  
IP創出、新IP・新商品投入等に注力

### 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：主カタイトルを中心に安定運営  
家庭用ゲーム：タイトル編成の違い（大型WWタイトルの端境期）  
次世代に向けた技術研究

### リアルエンターテインメント

AM機器：複数の新製品投入予定  
AM施設：国内既存店前年比向上＋新業態の展開

### 映像音楽プロデュース

PKG：高付加価値商品が好調だった昨年水準を見込まず  
ライブイベント：公演回数減を見込む

### IPクリエイション

ガンダム40周年話題喚起 ライセンス収入の構成が変化

中期計画の進捗

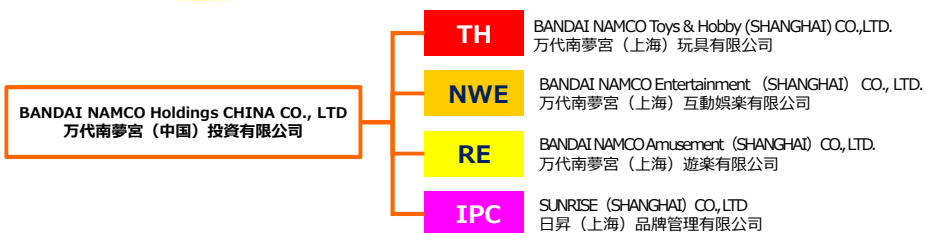
## IP創出

- ▶ グループ横断PJT・外部パートナーとの取り組み等、複数進行中
- ▶ 2018年度投資実施額：60億円
- ▶ バンダイナムココンテンツファンド始動

## グループ横断の大型ツアー



## 中国における事業連携



# 各事業の動向

## 各事業の動向

## トイホビー

### 新規IP立上げ&ハイターゲット向け展開拡大

#### 主力IP新シリーズ

2Qからは  
「ウルトラマンタイガ」  
がスタート



#### AI技術×デジタルカードゲーム

2019年夏リリース予定



ZENONZARD



#### ガンダム40周年との連携



アジアにて  
先行発売



SDガンダムワールド 三国創傑伝

#### フィギュア





## 各事業の動向

## ネットワークエンターテインメント

クオリティの向上と顧客接点増加にこだわった取り組み

### ネットワークコンテンツ

分析に基づいた施策・運営  
クオリティ重視のタイトル編成



### 家庭用ゲーム

DLC等によるロングライフ化  
厳選した新作ラインナップ



## 各事業の動向

## リアルエンターテインメント

新作機器の発売に加え、新たな場の展開を強化

### A M 機器

新作タイトル複数投入  
&  
競争力向上



### 施設

新業態店舗の展開拡大



新コンセプトの大型施設を計画中

新技術  
&  
IP世界観

## 各事業の動向

## 映像音楽プロデュース

### 映像・音楽・ライブにおけるIP展開強化

#### 主力IP展開強化

「ガールズ&パンツァー」

新作映像展開



#### 期待PKGタイトル

劇場版ヒットタイトルの映像PKGをリリース



#### 注力IPの新展開

「荒野のコトブキ飛行隊」

アプリと連携した  
新作映像展開



#### 期待ライブイベント

ランティスレーベル20周年記念



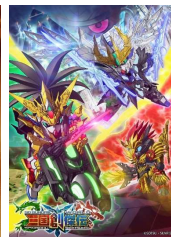
## 各事業の動向

## IPクリエイション

### 将来を見据えたガンダムの展開強化

#### ガンダム40周年

新作映像を複数展開&制作



- ガンダムビルドシリーズ新作
- SDガンダムワールド 三国創傑伝
- 劇場版 ガンダム Gのレコンギスタ
- 機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ

各種PJT進行中

ガンダム GLOBAL CHALLENGE



ハリウッド実写版 ガンダム



## 中期ビジョン

# CHANGE for the NEXT

# 挑戦 成長 進化

EMPOWER GRIN 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。

©前編-サンライズ-テレビ東京 ©BIRD STUDIO/SHUEISHA TOEI ANIMATION ©2018 石森プロ-テレビ朝日・ADK・博報 ©BANDAI MW ©BANDAI ©池田理代子-TOYOBO ©2018 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.  
©バネスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©尾田栄一郎 / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©2015 川原和夫 / A.D.K. / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©トランスフォーマー / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
©バネスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©龍野のこ-トイズ行商製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©VALCALIBUR™™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.  
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, artwork, models, trade names, brands and visual image depicted in this game are the property of their respective owners, and used with their permission.  
©2004-2015 EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere.trueSKY™ copyright  
©2015 Simul Software Ltd. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©JUMP 50th anniversary ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©前編-サンライズ ©前編-サンライズ ©GOREL and FANZER Private. ©Inneces Principal Project  
©川上泰樹-伏魔-講談社 / 転スラ製作委員会 ©龍野のこ-トイズ行商製作委員会 ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©SNO/アイナ製作委員会 ©SUNRISE/DO PARTNERS  
©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©前編-サンライズ ©前編-サンライズ