



## 株式会社バンダイナムコホールディングス

2017年3月期(平成29年3月期)

決算短信 補足資料

## ㈱バンダイナムコホールディングス連結業績

## 損益

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3			
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	前期比
売上高	575,504	294,569	325,492	620,061	107.7%	275,000	325,000	600,000	96.8%
売上総利益	202,600	111,573	112,186	223,759	110.4%	97,500	122,500	220,000	98.3%
営業利益	49,641	38,904	24,334	63,238	127.4%	22,500	34,500	57,000	90.1%
経常利益	50,774	38,291	24,999	63,290	124.7%	23,000	35,000	58,000	91.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	34,583	30,170	13,989	44,159	127.7%	16,000	24,000	40,000	90.6%

## セグメント売上高

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3			
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	前期比
トイホビー	206,424	91,148	102,081	193,229	93.6%	100,000	115,000	215,000	111.3%
ネットワークエンターテインメント	320,941	179,748	200,525	380,273	118.5%	160,000	190,000	350,000	92.0%
映像音楽プロデュース	51,967	27,504	28,786	56,290	108.3%	20,000	30,000	50,000	88.8%
その他	27,456	13,056	13,741	26,797	97.6%	15,000	15,000	30,000	112.0%
消去全社	△ 31,285	△ 16,887	△ 19,642	△ 36,529	-	△ 20,000	△ 25,000	△ 45,000	-
合計	575,504	294,569	325,493	620,061	107.7%	275,000	325,000	600,000	96.8%

## セグメント利益

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3					
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	利益率	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	利益率	前期比
トイホビー	16,639	6,956	4,035	10,991	5.7%	66.1%	6,000	9,000	15,000	7.0%	136.5%
ネットワークエンターテインメント	23,930	25,889	18,409	44,298	11.6%	185.1%	14,000	22,000	36,000	10.3%	81.3%
映像音楽プロデュース	11,665	8,054	5,382	13,436	23.9%	115.2%	5,000	7,000	12,000	24.0%	89.3%
その他	1,123	583	119	702	2.6%	62.5%	500	500	1,000	3.3%	142.5%
消去全社	△ 3,717	△ 2,580	△ 3,611	△ 6,191	-	-	△ 3,000	△ 4,000	△ 7,000	-	-
合計	49,641	38,904	24,334	63,238	10.2%	127.4%	22,500	34,500	57,000	9.5%	90.1%

## ご参考:地域別売上高(内部取引消去後の外部売上高)

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3			
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	前期比
日本	446,477	232,858	259,245	492,103	110.2%	220,000	257,000	477,000	96.9%
アメリカ	43,556	22,649	26,890	49,539	113.7%	18,500	30,500	49,000	98.9%
ヨーロッパ	45,942	18,481	19,215	37,696	82.1%	16,500	17,500	34,000	90.2%
アジア	39,529	20,581	20,143	40,724	103.0%	20,000	20,000	40,000	98.2%
消去全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	575,504	294,569	325,493	620,061	107.7%	275,000	325,000	600,000	96.8%

## ご参考:地域別営業利益

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3					
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	利益率	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	利益率	前期比
日本	40,970	31,614	22,119	53,733	10.9%	131.2%	20,500	30,500	51,000	10.7%	94.9%
アメリカ	3,840	2,898	793	3,691	7.5%	96.1%	1,000	3,000	4,000	8.2%	108.4%
ヨーロッパ	4,113	2,224	1,298	3,522	9.3%	85.6%	1,500	2,000	3,500	10.3%	99.4%
アジア	5,235	4,363	3,444	7,807	19.2%	149.1%	3,000	3,000	6,000	15.0%	76.9%
消去全社	△ 4,517	△ 2,195	△ 3,320	△ 5,515	-	-	△ 3,500	△ 4,000	△ 7,500	-	-
合計	49,641	38,904	24,334	63,238	10.2%	127.4%	22,500	34,500	57,000	9.5%	90.1%

## その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2016.3	2017.3				2018.3			
	通期実績	上半期実績	下半期実績	通期実績	前期比	上半期年初計画	下半期年初計画	通期年初計画	前期比
設備投資額	21,321	9,487	10,089	19,576	91.8%	9,500	11,500	21,000	107.3%
減価償却実施額	21,626	9,421	12,433	21,854	101.1%	10,000	13,000	23,000	105.2%
ゲームコンテンツ開発投資	54,596	27,155	31,868	59,023	108.1%	27,000	32,000	59,000	100.0%
広告宣伝費	37,733	16,405	22,951	39,356	104.3%	17,000	25,000	42,000	106.7%
人件費	50,407	25,701	27,930	53,631	106.4%	25,000	27,000	52,000	97.0%

(注) 2018年3月期より㈱バンプレスト、バンプレスト販売㈱、BANPRESTO(H.K.)LTD.の3社が、ネットワークエンターテインメントSBU所属から、トイホビーSBU所属に変更となっています。

(注) 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を確約したり、保証するものではありません。

(注) 2018年3月期より株式会社バンプレスト、バンプレスト販売株式会社、BANPRESTO(H.K.)LTD.の3社が、ネットワークエンターテインメントSBU所属から、トイホビーSBU所属に変更となっています。

【IP別売上高(グループ全体)】

(単位:億円)

	2016.3	2017.3		2018.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
機動戦士ガンダム	786	362	743	328	703
ドラゴンボール	349	198	611	184	435
ワンピース	233	170	304	130	260
スーパー戦隊(Power Rangers)	191	80	210	132	253
仮面ライダー	186	77	223	74	220
アンパンマン	94	47	106	48	110
プリキュア	67	36	75	41	80
妖怪ウォッチ	329	60	104	26	63
ウルトラマン	33	19	43	28	59
アイカツ!	46	24	45	19	37

【IP別売上高(国内トイホビー)】

(単位:億円)

	2016.3	2017.3		2018.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
機動戦士ガンダム	258	137	264	120	250
仮面ライダー	157	70	204	70	200
ドラゴンボール	116	45	103	60	120
スーパー戦隊(Power Rangers)	78	44	88	70	110
アンパンマン	94	47	106	48	110
プリキュア	66	36	75	40	80
妖怪ウォッチ	308	52	93	25	60
ウルトラマン	27	14	31	22	45
ポケモン	2	2	6	14	30
アイカツ!	26	16	26	12	25

【デジタルカード販売枚数】

(単位:百万枚)

	2016.3	2017.3		2018.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
販売枚数	233	104	232	120	246

【ネットワークエンターテインメント事業 主要カテゴリ売上高】

(単位:億円)

	2016.3	2017.3		2018.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
ネットワークコンテンツ	1,039	722	1,586	780	1,580
家庭用ゲーム※	957	473	866	330	830
業務用ゲーム機	579	298	622	135	350
アミューズメント施設	586	307	609	310	630

※2016年3月期までの家庭用ゲームには、一部家庭用ゲーム関連のグッズ・ライブ売上等が含まれます。

【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

	2017.3				2018.3			
	上半期実績		通期実績		上半期計画		通期計画	
	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)
国内合計	16	1,956	33	4,077	10	1,600	30	4,200
北米	26	4,707	37	10,516	20	4,000	40	9,000
欧州	26	5,848	44	10,933	25	5,500	45	11,200
グループ 合計	68	12,511	114	25,526	55	11,100	115	24,400
ローカライズ版	26	-	49	-	20	-	50	-
※ローカライズ版控除後								
グループ 合計	42	12,511	65	25,526	35	11,100	65	24,400

【業務用ゲーム機(国内売上高内訳)】

(単位:億円)

	2017.3		2018.3	
	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
ジャンル				
機器販売	138	301	110	300
景品	129	253		
合計	267	554	110	300

【アミューズメント施設数】

			2017.3		2018.3	
			上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
直営店	国内	期首店舗数	209	209	219	219
		出店	12	17	18	46
		退店	2	7	2	2
		増減	10	10	16	44
		期末店舗数	219	219	235	263
	海外	期首店舗数	35	35	36	36
		出店	2	3	3	5
		退店	1	2	0	0
		増減	1	1	3	5
		期末店舗数	36	36	39	41
	合計	期首店舗数	244	244	255	255
		出店	14	20	21	51
		退店	3	9	2	2
増減		11	11	19	49	
期末店舗数		255	255	274	304	
レベニューシェア	国内	100	239	420	600	
	海外	994	983	983	983	
	合計	1,094	1,222	1,403	1,583	
その他	合計	19	19	19	19	
施設数合計			1,368	1,496	1,696	1,906

【アミューズメント施設(国内既存店売上高 前年同期比)】

	4月	5月	6月	1Q 3ヵ月	7月	8月	9月	2Q 3ヵ月	上半期		
2017.3	107.0%	106.3%	109.1%	107.4%	116.0%	104.5%	106.2%	108.4%	107.8%		
2016.3	94.3%	98.6%	89.3%	94.3%	95.5%	93.1%	101.7%	96.2%	95.3%		
	10月	11月	12月	3Q 3ヵ月	3Q 累計	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期	通期
2017.3	114.2%	100.2%	105.8%	106.6%	107.5%	101.1%	100.2%	103.2%	101.5%	103.9%	105.9%
2016.3	99.2%	90.6%	102.5%	97.6%	96.0%	107.0%	102.5%	103.5%	104.6%	101.2%	98.2%

【映像音楽プロデュース(売上高)】

(単位:億円)

	2017.3		2018.3	
	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
パッケージ販売	109	191	81	173
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	166	371	119	327
合計	275	562	200	500

【映像音楽プロデュース(著作権保有数)】

2017年3月末現在

・著作権保有コンテンツ数(バンダイビジュアル株式会社)	783作品
・著作権保有コンテンツ総時間数(バンダイビジュアル株式会社)	2,748時間
・著作権保有コンテンツ数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ)	305作品
・著作権保有コンテンツ総時間数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ)	2,540時間