



株式会社バンダイナムコホールディングス

2016年3月期(平成28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)

	2015.3		2016.3			2017.3			
	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	565,486	272,780	302,724	575,504	101.8%	275,000	305,000	580,000	100.8%
売上総利益	213,112	103,456	99,144	202,600	95.1%	94,000	111,000	205,000	101.2%
営業利益	56,320	31,160	18,481	49,641	88.1%	23,000	27,000	50,000	100.7%
経常利益	59,383	33,215	17,559	50,774	85.5%	23,500	27,500	51,000	100.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	37,588	22,762	11,821	34,583	92.0%	16,500	18,500	35,000	101.2%

セグメント売上高

(単位:百万円)

	2015.3		2016.3			2017.3			
	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	230,918	103,985	102,439	206,424	89.4%	100,000	110,000	210,000	101.7%
ネットワークエンターテインメント	296,442	147,209	173,733	320,941	108.3%	160,000	180,000	340,000	105.9%
映像音楽プロデュース	43,773	23,582	28,385	51,967	118.7%	21,000	22,000	43,000	82.7%
その他	27,006	13,488	13,968	27,456	101.7%	14,000	14,000	28,000	102.0%
消去・全社	△ 32,655	△ 15,483	△ 15,802	△ 31,285	-	△ 20,000	△ 21,000	△ 41,000	-
合計	565,486	272,781	302,723	575,504	101.8%	275,000	305,000	580,000	100.8%

セグメント利益

(単位:百万円)

	2015.3		2016.3				2017.3				
	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	17,040	11,572	5,067	16,639	8.1%	97.6%	6,500	9,500	16,000	7.6%	96.2%
ネットワークエンターテインメント	29,290	14,774	9,156	23,930	7.5%	81.7%	14,000	14,000	28,000	8.2%	117.0%
映像音楽プロデュース	10,077	5,910	5,755	11,665	22.4%	115.8%	4,000	5,000	9,000	20.9%	77.2%
その他	1,462	529	595	1,123	4.1%	76.8%	500	500	1,000	3.6%	89.0%
消去・全社	△ 1,549	△ 1,625	△ 2,092	△ 3,717	-	-	△ 2,000	△ 2,000	△ 4,000	-	-
合計	56,320	31,160	18,481	49,641	8.6%	88.1%	23,000	27,000	50,000	8.6%	100.7%

*グループ再編に伴い、2016年3月期よりセグメント区分を変更いたしました。

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)

	2015.3		2016.3			2017.3			
	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	470,868	205,282	241,195	446,477	94.8%	207,000	238,000	445,000	99.7%
アメリカ	35,687	19,968	23,588	43,556	122.1%	27,000	26,000	53,000	121.7%
ヨーロッパ	31,536	27,275	18,667	45,942	145.7%	23,500	22,500	46,000	100.1%
アジア	27,395	20,255	19,274	39,529	144.3%	17,500	18,500	36,000	91.1%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	565,486	272,780	302,724	575,504	101.8%	275,000	305,000	580,000	100.8%

ご参考:地域別営業利益

(単位:百万円)

	2015.3		2016.3				2017.3				
	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	54,243	23,512	17,458	40,970	9.2%	75.5%	18,500	23,500	42,000	9.4%	102.5%
アメリカ	1,372	3,068	772	3,840	8.8%	279.9%	2,700	1,500	4,200	7.9%	109.4%
ヨーロッパ	455	3,343	770	4,113	9.0%	904.0%	2,000	1,800	3,800	8.3%	92.4%
アジア	2,529	3,702	1,533	5,235	13.2%	207.0%	2,300	2,200	4,500	12.5%	86.0%
消去・全社	△ 2,279	△ 2,465	△ 2,052	△ 4,517	-	-	△ 2,500	△ 2,000	△ 4,500	-	-
合計	56,320	31,160	18,481	49,641	8.6%	88.1%	23,000	27,000	50,000	8.6%	100.7%

その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2015.3		2016.3			2017.3			
	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	22,298	9,925	11,396	21,321	95.6%	9,000	11,000	20,000	93.8%
減価償却実施額	23,713	9,792	11,834	21,626	91.2%	11,000	13,000	24,000	111.0%
開発投資	55,761	27,033	27,563	54,596	97.9%	25,000	30,000	55,000	100.7%
広告宣伝費	41,310	15,904	21,829	37,733	91.3%	17,000	23,000	40,000	106.0%
人件費	49,258	25,850	24,557	50,407	102.3%	24,000	26,000	50,000	99.2%

(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。

【IP別売上高(グループ全体)】

単位:億円

	2015.3	2016.3		2017.3	
	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	767	363	786	361	714
ドラゴンボール	194	162	349	128	349
ワンピース	246	123	233	137	246
スーパー戦隊(Power Rangers)	232	96	191	111	243
仮面ライダー	262	59	186	61	186
妖怪ウォッチ	552	233	329	66	134
アンパンマン	81	39	94	46	92
プリキュア	69	34	67	35	75
アイカツ!	117	24	46	27	56

【IP別売上高(国内トイホビー)】

単位:億円

	2015.3	2016.3		2017.3	
	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	229	137	258	135	280
仮面ライダー	206	46	157	50	160
妖怪ウォッチ	552	216	308	60	120
ドラゴンボール	58	56	116	55	110
アンパンマン	81	39	94	45	90
スーパー戦隊	113	46	78	50	90
プリキュア	65	34	66	35	75
ウルトラマン	26	14	27	20	40
アイカツ!	86	15	26	20	40

【デジタルカード販売枚数】

単位:百万枚

	2015.3	2016.3		2017.3	
	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	269	120	233	125	250

【ネットワークエンターテインメント事業 主要カテゴリー売上高】

単位:億円

	2015.3	2016.3		2017.3	
	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	823	423	1,039	525	1,080
家庭用ゲームソフト	865	492	957	465	960
業務用ゲーム機	721	266	579	270	620
アミューズメント施設	555	292	586	300	635

【家庭用ゲームソフト(タイトル数・数量)】

	2016.3				2017.3			
	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	29	1,922	69	4,698	39	2,400	56	5,000
北米	13	4,122	33	8,716	13	4,300	19	8,700
欧州	13	7,138	35	13,272	18	4,200	25	13,000
グループ 合計	55	13,182	137	26,686	70	10,900	100	26,700
ローカライズ版	35	-	80	-	38	-	54	-
※ローカライズ版控除後								
グループ 合計	20	13,182	57	26,686	32	10,900	46	26,700

【業務用ゲーム機(国内売上高内訳)】

単位:億円

ジャンル	2015.3	2016.3		2017.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
機器販売	341	105	255	110	290
景品	297	127	250	130	265
合計	638	232	505	240	555

【アミューズメント施設数】

			2015.3	2016.3		2017.3	
			通期実績	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	211	202	202	205	205
		出店	10	3	7	5	16
		退店	19	4	4	0	0
		増減	△ 9	△ 1	3	5	16
		期末店舗数	202	201	205	210	221
	海外	期首店舗数	36	35	35	35	35
		出店	2	0	1	0	0
		退店	3	0	1	0	0
		増減	△ 1	0	0	0	0
		期末店舗数	35	35	35	35	35
	合計	期首店舗数	247	237	237	240	240
		出店	12	3	8	5	16
		退店	22	4	5	0	0
増減		△ 10	△ 1	3	5	16	
期末店舗数		237	236	240	245	256	
レベニュー シェア	国内	10	14	74	249	374	
	海外	1,036	1,057	1,014	988	990	
	合計	1,046	1,071	1,088	1,237	1,364	
その他	合計	10	11	14	18	19	
施設数合計			1,293	1,318	1,342	1,500	1,639

【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		
2016.3	94.3%	98.6%	89.3%	94.3%	95.5%	93.1%	101.7%	96.2%	95.3%		
2015.3	89.4%	95.6%	87.7%	91.0%	89.9%	93.9%	84.8%	90.0%	90.5%		
	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
2016.3	99.2%	90.6%	102.5%	97.6%	96.0%	107.0%	102.5%	103.5%	104.6%	101.2%	98.2%
2015.3	89.7%	99.3%	89.5%	92.6%	91.1%	89.5%	95.9%	90.6%	91.5%	92.0%	91.2%

【映像音楽プロデュース(売上高)】

単位: 億円

	パッケージ販売	アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	合計
2017.3 通期計画	173	257	430
2016.3 通期実績	178	341	519

【映像音楽プロデュース(著作権保有数)】

2016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)	768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)	2,685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)	293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)	2,460時間