



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)
第1四半期決算短信 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						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
売上高	137,376	272,780	575,504	144,792	105.4%	275,000	290,000	580,000	580,000	100.8%
売上総利益	53,312	103,456	202,600	57,627	108.1%	94,000	103,500	205,000	205,000	101.2%
営業利益	18,139	31,160	49,641	23,419	129.1%	23,000	32,000	50,000	50,000	100.7%
経常利益	18,780	33,215	50,774	22,948	122.2%	23,500	32,000	51,000	51,000	100.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	13,949	22,762	34,583	18,502	132.6%	16,500	24,000	35,000	35,000	101.2%

セグメント売上高

(単位:百万円)

	2016.3			2017.3						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
トイホビー	50,008	103,985	206,424	42,461	84.9%	100,000	100,000	210,000	210,000	101.7%
ネットワークエンターテインメント	76,782	147,209	320,941	91,334	119.0%	160,000	170,000	340,000	340,000	105.9%
映像音楽プロデュース	11,464	23,582	51,967	13,619	118.8%	21,000	24,000	43,000	43,000	82.7%
その他	6,323	13,488	27,456	6,163	97.5%	14,000	14,000	28,000	28,000	102.0%
消去・全社	△ 7,202	△ 15,483	△ 31,285	△ 8,786	-	△ 20,000	△ 18,000	△ 41,000	△ 41,000	-
合計	137,376	272,781	575,504	144,792	105.4%	275,000	290,000	580,000	580,000	100.8%

セグメント利益

(単位:百万円)

	2016.3			2017.3						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
トイホビー	5,207	11,572	16,639	2,994	57.5%	6,500	6,500	16,000	16,000	96.2%
ネットワークエンターテインメント	10,421	14,774	23,930	17,130	164.4%	14,000	21,500	28,000	28,000	117.0%
映像音楽プロデュース	3,171	5,910	11,665	4,583	144.5%	4,000	6,000	9,000	9,000	77.2%
その他	138	529	1,123	101	73.3%	500	500	1,000	1,000	89.0%
消去・全社	△ 799	△ 1,625	△ 3,717	△ 1,391	-	△ 2,000	△ 2,500	△ 4,000	△ 4,000	-
合計	18,139	31,160	49,641	23,419	129.1%	23,000	32,000	50,000	50,000	100.7%

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						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
日本	95,866	205,282	446,477	106,892	111.5%	207,000	223,000	445,000	445,000	99.7%
アメリカ	11,431	19,968	43,556	15,731	137.6%	27,000	26,000	53,000	53,000	121.7%
ヨーロッパ	17,728	27,275	45,942	11,550	65.2%	23,500	22,500	46,000	46,000	100.1%
アジア	12,351	20,255	39,529	10,619	86.0%	17,500	18,500	36,000	36,000	91.1%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	137,376	272,780	575,504	144,793	105.4%	275,000	290,000	580,000	580,000	100.8%

ご参考:地域別営業利益

(単位:百万円)

	2016.3			2017.3						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
日本	12,719	23,512	40,970	15,589	122.6%	18,500	23,500	42,000	42,000	102.5%
アメリカ	2,235	3,068	3,840	4,189	187.4%	2,700	5,000	4,200	4,200	109.4%
ヨーロッパ	2,033	3,343	4,113	2,598	127.8%	2,000	3,000	3,800	3,800	92.4%
アジア	2,559	3,702	5,235	2,266	88.6%	2,300	3,000	4,500	4,500	86.0%
消去・全社	△ 1,407	△ 2,465	△ 4,517	△ 1,223	-	△ 2,500	△ 2,500	△ 4,500	△ 4,500	-
合計	18,139	31,160	49,641	23,419	129.1%	23,000	32,000	50,000	50,000	100.7%

その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2016.3			2017.3						
	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	前年同期比	上半期年初計画	上半期今回見込	通期年初計画	通期今回見込	前期比
設備投資額	5,323	9,925	21,321	5,073	95.3%	9,000	9,000	20,000	20,000	93.8%
減価償却実施額	4,144	9,792	21,626	4,356	105.1%	11,000	11,000	24,000	24,000	111.0%
開発投資	13,301	27,033	54,596	13,702	103.0%	25,000	25,000	55,000	55,000	100.7%
広告宣伝費	7,292	15,904	37,733	7,022	96.3%	17,000	17,000	40,000	40,000	106.0%
人件費	12,425	25,850	50,407	12,440	100.1%	24,000	24,000	50,000	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	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
機動戦士ガンダム	767	187	363	786	184	347	714
ドラゴンボール	194	83	162	349	80	173	349
ワンピース	246	52	123	233	95	171	246
スーパー戦隊(Power Rangers)	232	49	96	191	37	90	243
仮面ライダー	262	29	59	186	36	76	186
妖怪ウォッチ	552	109	233	329	24	46	134
アンパンマン	81	15	39	94	18	45	92
プリキュア	69	16	34	67	16	37	75
デジモン	2	2	4	23	10	16	66
アイカツ!	117	11	24	46	11	29	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	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
機動戦士ガンダム	229	69	137	258	68	139	280
仮面ライダー	206	21	46	157	33	69	160
妖怪ウォッチ	552	97	216	308	22	37	120
ドラゴンボール	58	22	56	116	18	47	110
アンパンマン	81	15	39	94	18	45	90
スーパー戦隊	113	30	46	78	23	46	90
プリキュア	65	16	34	66	16	37	75
デジモン	0	0	2	5	1	2	42
ウルトラマン	26	4	14	27	2	21	40
アイカツ!	86	7	15	26	8	21	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	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
販売枚数	269	58	120	233	46	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	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
ネットワークコンテンツ	823	196	423	1,039	349	670	1,080
家庭用ゲームソフト	865	317	492	957	297	480	960
業務用ゲーム機	721	117	266	579	138	270	620
アミューズメント施設	555	132	292	586	137	300	635

【家庭用ゲームソフト(タイトル数・数量)】

	2016.3						2017.3					
	1Q実績		上半期実績		通期実績		1Q実績		上半期今回見込		通期年初計画	
	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)	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	8	652	29	1,922	69	4,698	9	780	25	2,400	56	5,000
北米	8	1,491	13	4,122	33	8,716	16	3,275	25	4,500	19	8,700
欧州	6	4,848	13	7,138	35	13,272	16	3,528	28	5,500	25	13,000
グループ 合計	22	6,991	55	13,182	137	26,686	41	7,583	78	12,400	100	26,700
ローカライズ版	16	-	35	-	80	-	16	-	38	-	54	-
※ローカライズ版除後												
グループ 合計	6	6,991	20	13,182	57	26,686	25	7,583	40	12,400	46	26,700

【業務用ゲーム機(国内売上高内訳)】

(単位:億円)

	2015.3	2016.3			2017.3		
	通期実績	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
ジャンル							
機器販売	341	43	105	255	65	110	290
景品	297	56	127	250	57	130	265
合計	638	99	232	505	122	240	555

【アミューズメント施設数】

			2015.3	2016.3			2017.3		
			通期実績	1Q実績	上半期実績	通期実績	1Q実績	上半期 今回見込	通期 年初計画
直営店	国内	期首店舗数	211	202	202	202	209	209	205
		出店	10	2	3	7	4	9	16
		退店	19	3	4	4	1	1	0
		増減	△ 9	△ 1	△ 1	3	3	8	16
		期末店舗数	202	201	201	205	212	217	221
	海外	期首店舗数	36	35	35	35	35	35	35
		出店	2	0	0	1	1	1	0
		退店	3	0	0	1	1	1	0
		増減	△ 1	0	0	0	0	0	0
	合計	期末店舗数	35	35	35	35	35	35	35
		期首店舗数	247	237	237	237	244	244	240
		出店	12	2	3	8	5	10	16
		退店	22	3	4	5	2	2	0
	増減	△ 10	△ 1	△ 1	3	3	8	16	
	期末店舗数	237	236	236	240	247	252	256	
レベニュー シェア	国内	10	10	14	74	81	141	374	
	海外	1,036	1,031	1,057	1,014	1,007	1,007	990	
	合計	1,046	1,041	1,071	1,088	1,088	1,148	1,364	
その他	合計	10	10	11	14	17	19	19	
施設数合計			1,293	1,287	1,318	1,342	1,352	1,419	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		
2017.3	107.0%	106.3%	109.1%	107.4%	-	-	-	-	-	-	-
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
2017.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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)

	2016.3		2017.3	
	1Q実績	通期実績	1Q実績	通期 年初計画
パッケージ販売	46	178	55	173
アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	68	341	81	257
合計	114	519	136	430

【映像音楽プロデュース(著作権保有数)】

2016年6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)	770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)	2,692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)	295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)	2,462時間