



バンダイナムコグループ 2016年3月期 第2四半期決算説明会

2015年11月5日

株式会社バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口 三昭



2015年度業績

上半期実績



(億円)

	2014年度 上半期実績	2015年度 上半期前回見込	2015年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	2,593	2,550	2,727	+134	+177
営業利益	318	250	311	▲7	+61
経常利益	333	255	332	▲1	+77
当期純利益	212	170	227	+15	+57
設備投資	85	80	99	+14	+19
減価償却実施額	104	90	97	▲7	+7
開発投資	257	250	270	+13	+20
広告宣伝費	170	170	159	▲11	▲11
人件費	238	225	258	+20	+33

セグメント別上半期実績



(億円)

		2014年度 上半期実績	2015年度 上半期 前回見込	2015年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
トイホビー	売上高	1,063	1,000	1,039	▲24	+39
	セグメント利益	97	95	115	+18	+20
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,340	1,400	1,472	+132	+72
	セグメント利益	143	130	147	+4	+17
映像音楽 プロデュース	売上高	223	180	235	+12	+55
	セグメント利益	79	40	59	▲20	+19
その他	売上高	134	140	134	0	▲6
	セグメント利益	9	5	5	▲4	0
全社消去	売上高	▲168	▲170	▲154	+14	+16
	セグメント利益	▲11	▲20	▲16	▲5	+4
合計	売上高	2,593	2,550	2,727	+134	+177
	セグメント利益	318	250	311	▲7	+61

セグメント別概況



トイホビー

国内：ガンダム・ドラゴンボール、ハイターゲット商材好調
妖怪ウォッチ安定人気

アジア：ガンダム・スーパー戦隊好調
+妖怪ウォッチ好スタート



ネットワークエンターテインメント

家庭用ゲームソフト

リピート販売+サードパーティなどの新作販売好調

ネットワークコンテンツ

国内：既存主カタイトル安定、アイドルマスター好スタート

海外：順調なスタート



映像音楽プロデュース

ガンダム THE ORIGIN好調

ラブライブ！人気拡大（劇場版ヒット+音楽CD販売）



上半期実績



(億円)

	2014年度 上半期実績	2015年度 上半期前回見込	2015年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	2,593	2,550	2,727	+134	+177
営業利益	318	250	311	▲7	+61
経常利益	333	255	332	▲1	+77
当期純利益	212	170	227	+15	+57
設備投資	85	80	99	+14	+19
減価償却実施額	104	90	97	▲7	+7
開発投資	257	250	270	+13	+20
広告宣伝費	170	170	159	▲11	▲11
人件費	238	225	258	+20	+33
海外比率	15.5%	21.6%	24.7%		

通期見込



(億円)

	2014年度	2015年度 前回見込	2015年度 今回見込	前期比	前回見込比
売上高	5,654	5,300	5,600	▲54	+300
営業利益	563	450	500	▲63	+50
経常利益	593	460	520	▲73	+60
当期純利益	375	300	340	▲35	+40
設備投資	222	200	240	+18	+40
減価償却実施額	237	200	200	▲37	0
開発投資	557	500	520	▲37	+20
広告宣伝費	413	400	400	▲13	0
人件費	492	480	490	▲2	+10

セグメント別通期見込



(億円)

		2014年度	2015年度 前回見込	2015年度 今回見込	前期比	前回見込比
トイホビー	売上高	2,309	2,100	2,200	▲109	+100
	セグメント利益	170	150	170	0	+20
ネットワーク エンターテインメント	売上高	2,964	3,000	3,100	+136	+100
	セグメント利益	292	250	270	▲22	+20
映像音楽 プロデュース	売上高	437	350	400	▲37	+50
	セグメント利益	100	70	90	▲10	+20
その他	売上高	270	280	280	+10	0
	セグメント利益	14	10	10	▲4	0
全社消去	売上高	▲326	▲430	▲380	▲54	+50
	セグメント利益	▲15	▲30	▲40	▲25	▲10
合計	売上高	5,654	5,300	5,600	▲54	+300
	セグメント利益	563	450	500	▲63	+50

セグメント別通期見込



上半期⇔下半期比較

(億円)

		2015年度上半期	2015年度下半期	2015年度通期
トイホビー	売上高	1,039	1,160	2,200
	セグメント利益	115	54	170

プロダクトミックス変化 (カード減・妖怪ウォッチ落ち着き)

プロモーション費用増 (国内新番組スタート・アジア拡大)

		2015年度上半期	2015年度下半期	2015年度通期
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,472	1,627	3,100
	セグメント利益	147	122	270

家庭用ゲームのタイトル編成が変化

		2015年度上半期	2015年度下半期	2015年度通期
映像音楽 プロデュース	売上高	235	164	400
	セグメント利益	59	30	90

ラブライブ!! : 商品ラインナップ (上半期劇場版関連音楽商品多)
大型ライブイベントの開催上半期多



事業動向

トイホビー（日本）



日本 IPポートフォリオによりNo.1シェアを維持

定番IP強化

【ガンダム】

新作好スタートで更にターゲット拡大
・インバウンド需要増・アジア人気
プラモデル中心に人気継続

バンダイホビーセンター
生産増強で対応



妖怪ウォッチ定番化へ

メディアミックス展開で安定人気



ターゲット拡大

女兒向け
ポートフォリオ強化



大人向け強化



【未就学児向け】

仮面ライダー新作好スタート
プリキュア夏以降盛返し
⇒年末戦略商品投入



【ドラゴンボール】

新作放映で人気拡大
自動販売機用商材中心に強化



トイホビー（海外）



アジア

施策の積み重ねが成果に
オフィス統合・無料配信・ネット販売等

IP強化

【ガンダム】

無料配信地域・言語拡大
各地で大型イベント



【妖怪ウォッチ】

韓国香港台湾中心に順調

【スーパー戦隊】

人気シリーズ投入 韓国中心に人気上昇

【コレクターズ商材】

イベントとの連動で人気

各地域の特性にあわせ
きめ細かく丁寧に展開

欧米

回復に向けた基盤づくりを推進

効率化+IP投資拡大

組織再編

日本：開発・IP獲得コントロール
欧米：販売・マーケティング

IP力強化



POWER RANGERS年末にむけ
プロモーション強化

来期新規IP投入予定

ネットワークエンターテインメント



ユーザーが求める出口にIP展開

ネットワーク
コンテンツ事業

主カタイトルの安定運営を目指す

【日本】

主カラインナップ層強化で安定



3Q投入主カタイトル



年末年始に向け
イベント・プロモーション強化

【アジア】

海外での柱の構築

展開中の主要タイトル

中国	火影忍者オンライン	PC
中国	航海王 啓航	アプリ
WW	ワンピーストレジャークルーズ	アプリ
WW	ドラゴンボールZドッカンバトル	アプリ
WW	ドリフトスピリッツ	アプリ
アジア	SDガンダムストライカース	アプリ



ネットワークエンターテインメント



ユーザーが求める出口にIP展開

家庭用ゲームソフト事業

【欧米】

WWで支持されるタイトル投入



自社販売網最大限に活用

3rdパーティタイトル取扱増

【日本】

人気シリーズタイトル中心



アミューズメント事業

【機器】

4Qに大型タイトル投入予定

市場環境見極めながら慎重に展開

【施設】

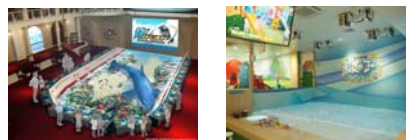
コストコントロール効果等で改善

バリューチェーン整備

主力店舗へのリソース集中

効率化

リアル+デジタル融合の遊び追求



映像音楽プロデュース



主力IP強力展開＋新規IP積極投入

主力IP強力展開

ガンダム更に強化・進化
【THE ORIGIN】第1巻ヒット
第2巻11月発売
【鉄血のオルフェンズ】好スタート
ターゲット拡大（中高生）
【サンダーボルト】
アニメ化決定



ラブライブ！人気拡大

【ラブライブ！The School Idol Movie】
ロングラン大ヒット
BD(12月発売)
【ラブライブ！サンシャイン!!始動】
1stシングルヒット



グループ関連作品音楽創出強化

新規IP積極投入



プロダクション型ビジネス強化

ライブイベント強化

イベント制作会社
アーティストマネジメント&音響制作会社
計2社を子会社化

周辺ビジネス強化



目指す方向性



売上高 **5,000億円**

営業利益 **500億円**

を安定的に達成

Going Concern

次のステージへ

単年度だけでなく中期・長期を見据えて施策推進

バンダイナムコの強み IP軸戦略 を更に強化

持続性の高いIP層

既存IPイノベーション

新規IP創出

NEXT STAGE *build upon current success*



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。

©新編・サンライズ ©新編・サンライズ・HBS ©LVS/YWP-TX ©2015E&Eプロ-丸と顔-A&K-興業 ©パトスタジオ/集英社・フジテレビ・興業アニメーション ©BANDAI/TV TOKYO-こにこ製作委員会 ©武内直子・P&P-講談社・興業アニメーション ©ATM Lucasfilm Ltd. TM and ©2015 S&C Power Rangers LLC All Rights Reserved. ©パトスタジオ/集英社・フジテレビ・興業アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. アソビノイデヤ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©パトスタジオ/集英社・フジテレビ・興業アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©新編・サンライズ ©新編・サンライズ・HBS ©新編・サンライズ ©サンライズ ©SANRISE-8V-WOWOW ©SANRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP-ST ©SANRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006-2008 CLAMP-ST ©サンライズ・アソビノイデヤ ©新編・サンライズ ©P&Pスタジオ ©BANDAI VISUAL PUBLISHING-DANBAN ©PRODUCTION NEEDS 1981 ©PRODUCTION NEEDS 1985 ©PRODUCTION NEEDS 1985 ©新編・STAR DRIVER制作委員会・HBS ©2004 現在公立・サライト/Project AQUARION ©2005 BONES/Project EUREKA ©岸本秀忠・スタジオ・集英社・丸と顔-015 ©新編・NARUTO制作委員会2014 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©岸本秀忠・スタジオ・集英社・丸と顔-015 ©新編・BORUTO制作委員会2015 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©岸本秀忠・スタジオ・集英社・丸と顔-015 ©新編・BORUTO制作委員会2015 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2015 ガンダム・プラザ・ライオン・ムービー ©2013TBS・01-プラザライオン ©新編・サンライズ ©ONE-村田雄介/集英社・丸と顔-015 ©B&P/アソビノイデヤ制作委員会、メール