



バンダイナムコグループ 2016年3月期決算説明会

2016年5月11日

(株)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

2015年度業績



(億円)

	2014年度 実績	2015年度 前回見込	2015年度 実績	前年実績比	前回見込比
売上高	5,654	5,600	5,755	101	155
営業利益	563	430	496	▲67	66
経常利益	593	450	507	▲86	57
親会社株主に帰属する 当期純利益	375	300	345	▲30	45
設備投資	222	240	213	▲9	▲27
減価償却実施額	237	200	216	▲21	16
開発投資	557	520	545	▲12	25
広告宣伝費	413	400	377	▲36	▲23
人件費	492	480	504	12	24

セグメント別業績



(億円)

		2014年度 実績	2015年度 前回見込	2015年度 実績	前年 実績比	前回 見込比
トイホビー	売上高	2,309	2,150	2,064	▲245	▲86
	セグメント利益	170	170	166	▲4	▲4
ネットワーク エンターテインメント	売上高	2,964	3,100	3,209	245	109
	セグメント利益	292	200	239	▲53	39
映像音楽 プロデュース	売上高	437	450	519	82	69
	セグメント利益	100	90	116	16	26
その他	売上高	270	280	274	4	▲6
	セグメント利益	14	10	11	▲3	1
全社消去	売上高	▲326	▲380	▲312	14	68
	セグメント利益	▲15	▲40	▲37	▲22	3
合計	売上高	5,654	5,600	5,755	101	155
	セグメント利益	563	430	496	▲67	66

セグメント別業績（前期比）



トイホビー			(億円)	国内
前期比	売上高	セグメント利益		ガンダム、ドラゴンボール、ハイターゲット向け商材好調 妖怪ウォッチ安定人気 <u>アジア</u> ガンダム、ハイターゲット向け商材好調 <u>欧米</u> パワーレンジャー好調、体制変更が効果を発揮
	▲245	▲4		
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
前期比	売上高	セグメント利益		国内主カタイトル好調、アジアなど海外本格参入 <u>家庭用ゲーム</u> 欧米で自社タイトル、3rdパーティタイトルが人気 <u>アミューズメント</u> 施設の収益回復も、機器販売が苦戦
	+245	▲53		
映像音楽プロデュース				ラブライブ！の映像・音楽・ライブ展開が好調
前期比	売上高	セグメント利益		ガンダムシリーズ販売好調
	+82	+16		

セグメント別業績（前回比）



トイホビー			(億円)	国内	
前回比	売上高	セグメント利益		国内 ガンプラ、カードなど好調 海外 堅調も想定を下回る	
	▲86	▲4			
ネットワークエンターテインメント				家庭用ゲーム	
前回比	売上高	セグメント利益		欧米でNARUTO新作タイトル 3rdパーティタイトル販売好調 <u>ネットワークコンテンツ</u> 国内外で 主カアプリタイトル好調継続	
	+109	+39			
映像音楽プロデュース				ラブライブ！人気の盛り上がりにより好調	
前回比	売上高	セグメント利益			
	+69	+26			

2015年度配当



	第2四半期末	期末	合計
2015年度配当	12円	40円	52円
2015年度配当 前回見込	12円	30円	42円
2014年度配当	12円	50円 ※特別配当10円含	62円

配当政策

安定配当24円をベースに連結配当性向30%を目指す

中間配当12円
期末配当40円
(安定配当24円+業績連動配当)



2016年度計画

2016年度計画



(億円)

	2015年度		2016年度	
	上期	通期	上期計画	通期計画
売上高	2,727	5,755	2,750	5,800
営業利益	311	496	230	500
経常利益	332	507	235	510
親会社株主に帰属する 当期純利益	227	345	165	350
設備投資	99	213	90	200
減価償却実施額	97	216	110	240
開発投資	270	545	250	550
広告宣伝費	159	377	170	400
人件費	258	504	240	500

セグメント別計画



(億円)

		2015年度		2016年度計画	
		上期	通期	上期計画	通期計画
トイホビー	売上高	1,039	2,064	1,000	2,100
	セグメント利益	115	166	65	160
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,472	3,209	1,600	3,400
	セグメント利益	147	239	140	280
映像音楽 プロデュース	売上高	235	519	210	430
	セグメント利益	59	116	40	90
その他	売上高	134	274	140	280
	セグメント利益	5	11	5	10
全社消去	売上高	▲154	▲312	▲200	▲410
	セグメント利益	▲16	▲37	▲20	▲40
合計	売上高	2,727	5,755	2,750	5,800
	セグメント利益	311	496	230	500

セグメント別計画



トイホビー

国内 ガンダムなど主力IP売上増、妖怪ウォッチ安定展開
複数新規IP投入・カードマシン償却費により販管費増

海外 欧米パワーレンジャー好調
ファインディング・ドリー（ワールドワイド）など新規IP投入

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 主力タイトル安定維持＋新規タイトル投入
家庭用ゲーム ダークソウル新作など複数タイトルを投入予定
3rdパーティ・リピートは現時点のラインナップで計画
アミューズメント 施設新業態拡大、機器は常に精査しながら展開

映像音楽プロデュース

ラブライブ！新シリーズは大ヒットとなった前年並みを見込まず



中期計画の進捗

中期で目指す方向性

BANDAI
NAMCO

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

次のステージに進むために必要なこと

バンダイナムコの強みをさらに伸ばす

IP軸戦略

ポテンシャルの大きいエリアを攻める

アジア

初年度の成果

BANDAI
NAMCO

IP軸戦略の進化

- ・新たなIP出口の成長
- ・新たなターゲット層拡大
- ・IP軸戦略強化に向けた投資の拡大
新規IP取得 (株)ウイズ子会社化 等



グローバル市場での成長

- ・トイホビーのアジア展開拡大
- ・欧米家庭用ゲーム好調
- ・ネットワークコンテンツ本格参入



海外売上高1,290億円
(海外比率 22.4%←16.7%)

IP軸戦略のさらなる強化に向けて



各事業でのIP創出育成・出口戦略強化の継続
+
グループ横断組織「グループIP戦略本部」設置

将来においても強いIP軸戦略であり続けることが目的

IPの既存顧客への更なる価値の提供

新規IP創出、IPイノベーションによる新規顧客の獲得

- ・ガンダムの海外展開強化
 - ・定番IPのイノベーション
 - ・新たなターゲット層の開拓
 - ・ライセンサーとのパートナーシップ強化
- …etc



2016年度
各事業の動向

トイホビー

BANDAI
NAMCO

日本 IPポートフォリオによりシェア拡大

定番IP強化

ガンダム

日垂一気通貫強化
海外比率拡大



ドラゴンボール

人気のカード商材中心に展開



IPラインナップ強化

男児向け

戦隊、ライダー
+ウルトラマン新TVシリーズ



女兒向け

プリキュア、ヒミツのこころ
アイカツ+たまごっち
妖怪ウォッチ
定番化に向け息長く展開



ターゲット拡大

新市場 大人女子向け強化

新たな切り口のIPにもチャレンジ



トイホビー

BANDAI
NAMCO

アジア

展開エリア、IPラインナップ拡充
地域特性にあわせきめ細かく展開



欧米

定番IP強化

パワーレンジャー

映画に向け盛り上げ



カテゴリー拡大

ハイターゲット向け商材
本格投入



IPラインナップ拡大

ファインディング・ドリーを
ワールドワイドで展開

世界100以上の
国・地域で商品発売
→定番IP化へ

北米市場に
女兒新規IP投入



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

強カタイトル継続投入



2月発売 170万本突破



4月発売

(北米5月/欧州6月発売)



4月発売 300万本突破

ダウンロード販売も強化

海外3rdパーティタイトル販売強化



ネットワークコンテンツ

国内外で既存・新規強化

各地域でパートナーと連携し きめ細かく展開

【国内】



【中国】



【欧米】

世界市場を見据えた
タイトル開発を実施



ゲームに留まらない、ネットワークを活用した新たなエンターテインメント開発へ

ネットワークエンターテインメント



場+バンダイナムコらしさで新たな顧客創造

アミューズメント施設

新業態の多店舗展開+効率化の継続



アミューズメント機器

- 前期事業を厳しく精査し身軽な体制に
- 施設と一体となりバンダイナムコの強みを活かした遊びの提供に向けプロジェクトを進行中



場の力×IP
場の力×技術力

バンダイナムコでしかできない遊び

映像音楽プロデュース



IPの多角的な活用に注力

IPの育成 ファンとともにIPを育成	積極的にIP・作品投入 商品連動強化
	
ターゲットに合わせた作品提供 既存顧客の深掘 新規顧客の創造	ライブ 2.5次元の強化 大人女子層向け展開 海外へのアプローチ
	

中期ビジョン



NEXT STAGE *build upon current success*



見直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。

©前通・サンライズ ©BANDAI WIZ ©バー・スタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©前通・サンライズ・MBS ©丹谷プロ ©ウルトラマンオーブ製作委員会・テレビ東京 ©LS/7WP-TX TM & © 2016 SCG Power Rangers LLC. All Rights Reserved.
©BNP/BANDAI, DF PROJECT ©BNP/BANDAI DENTSU, TV TOKYO ©中谷たけし/フールブルグ・TMS-NTV TM&©2016 ZAGTOON, METHOD, SAMG, TOEI ANIMATION ©幸田正策/100戦士聖矢 黄金魂製作委員会 ©武内直子・PNP・講談社・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©バー・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.
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©岸本斉史 スカウト/集英社・テレビ東京・びろろ ©新編NARUTO製作委員会2014 © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2011-2016 FromSoftware, 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. The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. ©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.
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©Naoko Takeuchi/PNP/KODANSHA/TOEI ANIMATION ©Naoko Takeuchi ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2013 フジテレビ・フジテレビ ©2015 フジテレビ・フジテレビ ©(c)2016 フジテレビ・フジテレビ サンシャイン!!
©GIRLS und PANZER Film Projekt ©前通・サンライズ・MBS ©前通・サンライズ ©2015 ビックウエスト/マクロスデルタ製作委員会
©藤巻忠隆/集英社・舞台「獅子の爪」製作委員会 ©Gerald Gulliano ©BNP/BANDAI, DF PROJECT
©BNP/ NAS, TV TOKYO