バンダイナムコグループ
2017年3月期
第2四半期決算説明会

2016年11月8日

㈱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

2016年度業績

上半期業績

（億円）

	2015年度 上半期実績	2016年度 上半期前回見込	2016年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	2,727	2,900	2,945	+218	+45
営業利益	311	320	389	+78	+69
経常利益	332	320	382	+50	+62
親会社株主に帰属する当期純利益	227	240	301	+74	+61
設備投資	99	90	94	▲5	+4
減価償却実施額	97	110	94	▲3	▲16
開発投資	270	250	271	+1	+21
広告宣伝費	159	170	164	+5	▲6
人件費	258	240	257	▲1	+17

セグメント別業績

（億円）

		2015年度 上半期実績	2016年度 上半期 前回見込	2016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	1,039	1,000	911	▲128	▲89
	セグメント利益	115	65	69	▲46	+4
ネットワークエンターテインメント	売上高	1,472	1,700	1,797	+325	+97
	セグメント利益	147	215	258	+111	+43
映像音楽プロデュース	売上高	235	240	275	+40	+35
	セグメント利益	59	60	80	+21	+20
その他	売上高	134	140	130	▲4	▲10
	セグメント利益	5	5	5	0	0
全社消去	売上高	▲154	▲180	▲168	▲14	+12
	セグメント利益	▲16	▲25	▲25	▲9	0
合計	売上高	2,727	2,900	2,945	+218	+45
	営業利益	311	320	389	+78	+69

セグメント別概況

トイホビー

各地域の定番IP商品好調
年初計画に対し概ね順調

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
　ダークソウルⅢ大ヒット

ネットワークコンテンツ
　国内：既存主力・新規タイトル好調
　海外：WW配信・中国配信好調　海外比率17%
アミューズメント施設　国内既存店好調

映像音楽プロデュース

ガールズ＆パンツァー 映像・音楽PKGがヒット
ラブライブ！シリーズの人気継続

通期見込

（億円）

	2015年度	2016年度 前回見込	2016年度 今回見込	前期比	前回見込比
売上高	5,755	5,800	5,900	+145	+100
営業利益	496	500	570	+74	+70
経常利益	507	510	570	+63	+60
親会社株主に帰属する当期純利益	345	350	390	+45	+40
設備投資	213	200	200	▲13	0
減価償却実施額	216	240	240	+24	0
開発投資	545	550	550	+5	0
広告宣伝費	377	400	415	+38	+15
人件費	504	500	510	+6	+10

セグメント別通期見込

（億円）

		2015年度	2016年度 前回見込	2016年度 今回見込	前期比	前回見込比
トイホビー	売上高	2,064	2,100	2,000	▲64	▲100
	セグメント利益	166	160	140	▲26	▲20
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,209	3,400	3,500	+291	+100
	セグメント利益	239	280	345	+106	+65
映像音楽 プロデュース	売上高	519	430	470	▲49	+40
	セグメント利益	116	90	120	+4	+30
その他	売上高	274	280	280	+6	0
	セグメント利益	11	10	10	▲1	0
全社消去	売上高	▲312	▲410	▲350	▲38	+60
	セグメント利益	▲37	▲40	▲45	▲8	▲5
合計	売上高	5,755	5,800	5,900	+145	+100
	営業利益	496	500	570	+74	+70

セグメント別通期見込

（億円）

		2016年度上半期	2016年度下半期	2016年度通期
トイホビー	売上高	911	1,089	2,000
	セグメント利益	69	71	140

国内：プロダクトミックスが変化する見込み
海外：下期　パワーレンジャー大型プロモーション等の投資を実施

		2016年度上半期	2016年度下半期	2016年度通期
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,797	1,703	3,500
	セグメント利益	258	87	345

下期 ネットワークコンテンツ　コスト先行（新規タイトル増・WW大型プロモーション）
下期 来期以降の成長に向けたインキュベーション投資を実施
下期 家庭用タイトル編成　リピート・他社タイトル販売を大きく見込めず

		2016年度上半期	2016年度下半期	2016年度通期
映像音楽 プロデュース	売上高	275	195	470
	セグメント利益	80	40	120

「ラブライブ！」「ガールズ＆パンツァー」など上期に大型タイトル集中

中期計画の進捗

中期計画のコンセプト

中期ビジョン

次のステージに進むために

ＩＰ軸戦略の進化　**グローバル市場での成長**

中期で目指す方向性

NEXT STAGE *build upon current success*

売上高　**5,000億円**

営業利益　**500億円**

を安定的に達成

挑戦とイノベーションの積み重ね

中期計画の成果

ＩＰ軸戦略の進化

IP創出・育成力の強化

新ターゲット層の獲得

新IPビジネス＝出口の拡大

IP戦略本部設置

複数の横断プロジェクト進行中

IP軸戦略強化への投資拡大

IPホルダーとの関係強化

企画開発力強化　　etc

中期計画の成果

グローバル市場での成長

アジア：ガンダム人気の拡大
ネットワークコンテンツ事業の本格展開

欧米　：家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツ事業拡大
各ビジネスのラインナップを強化

中期計画の進捗

中計最終年度(2017年度) 計数計画

売上高 6,000億円　営業利益 600億円

事業動向

トイホビー

日本 **新IP投入⇒IPポートフォリオ強化**

仮面ライダー

機動戦士ガンダム

小学生
男児向け新IP

トイホビー

アジア

IP人気の拡大

ガンダム新作海外同時配信
マーケティング展開強化
（イベント、プロモーション等）

欧米

IPラインナップ拡大

女児向け新IP投入

既存IP強化

北米来年～新番組
3月～映画公開に向け
プロモーション強化

カテゴリー拡大

コレクターズ商材など
カテゴリー拡大
ゲーム・アプリと連動し
ドラゴンボール展開に着手

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

強力タイトル継続投入

4月発売　海外370万本突破

【海外】10月発売
（アジアは12月発売）
【国内】11月発売
初回140万本突破

新プラットフォームへの挑戦

IP軸戦略×技術力

ネットワークコンテンツ

既存タイトルの人気継続

イベント等、各種施策により好調維持

国内外へ新規タイトル投入

【国内】

【海外】

大型プロモーション
実施

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　バンダイナムコならではの差別化が好調

×技術力

×アニソン

×謎とき

×新規コラボ

アミューズメント機器　機器×施設のビジネスプロジェクト進行中

VR ZONEのノウハウを
新たな展開へ

例：VR+AM施設

映像音楽プロデュース

IPの創出力とプロデュース力を同時強化

IPの創出と育成

ファンとともにIPを育成

既存IPの展開拡大

ビジネスの裾野拡大

ファンクラブビジネス

中期ビジョン

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。

©劇場版NARUTO製作委員会2014 ©尾田栄一郎／集英社-フジテレビ-東映アニメーション ©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©EIICHIRO ODA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. 協力：舞浜アンフィシアター
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.©2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN ©NHP 2014©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©原豊久・集英社／NHK・NEP・ぴえろ ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2016 川原礫/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/SAO MOVIE Project ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. Developed by Wright Flyer Studios ©岸本斉史 スコット／集英社-テレビ東京-ぴえろ
©2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN NARUTO artwork and elements ©2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©GREE, Inc. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©アイドリッシュセブン ©2016プロジェクトラブライブ！サンシャイン!! ©2015プロジェクトラブライブ！ムービー ©GIRLS und PANZER Film Projekt ©Projectマジかるんっ！ ©BNP/BANDAI,DF PROJECT
©BNEI/TOZ-XTM and © 2016 SCG Power Rangers LLC. Power Rangers and all related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are exclusive property of SCG Power Rangers LLC. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Motion Picture Artwork © 2016 Lionsgate Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2015 & ™ ZAG. All Rights Reserved